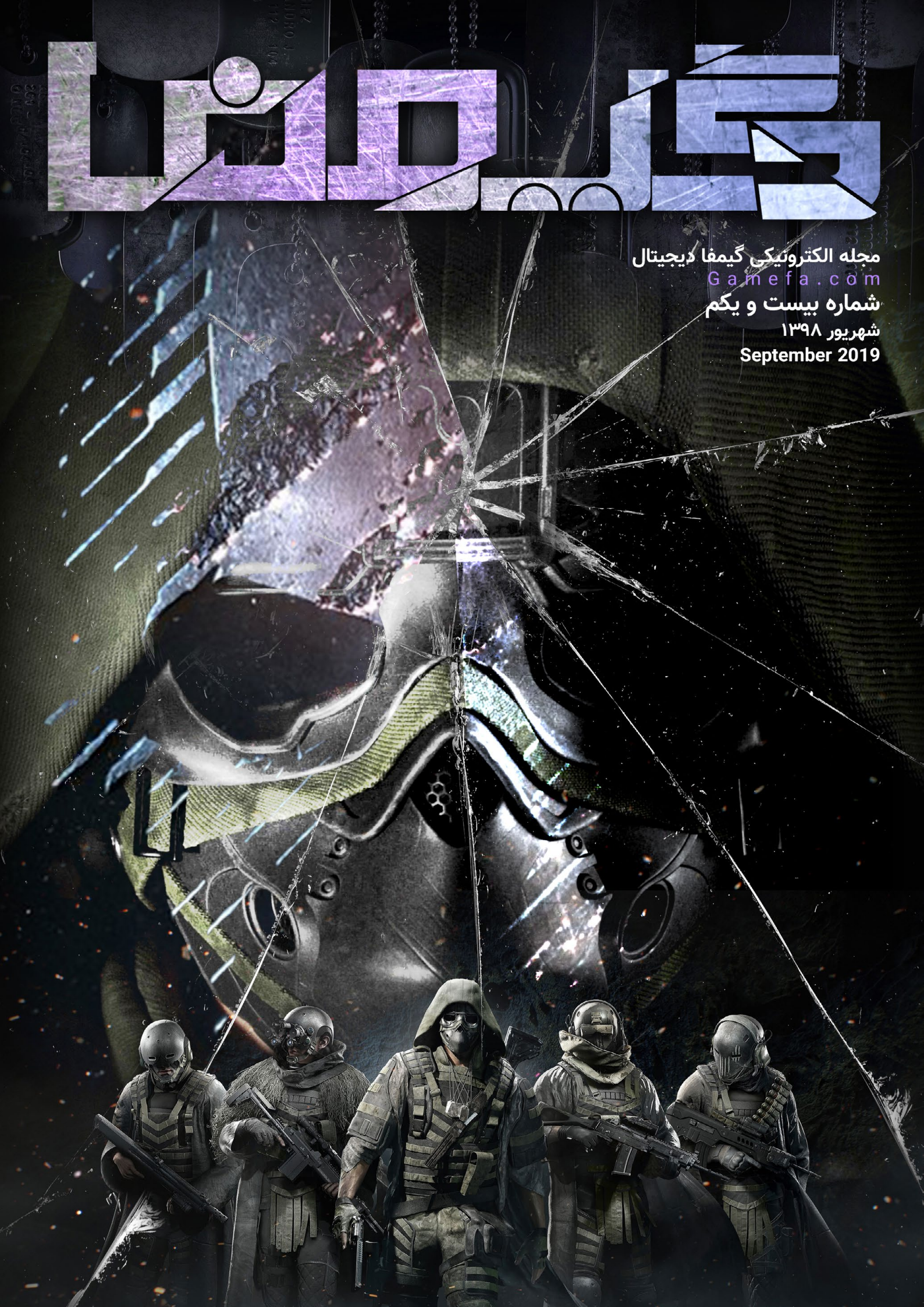


گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال
Gamefa.com
شماره بیست و یکم
شهریور ۱۳۹۸
September 2019



81-88
Mortal
Kombat 11



21-28
Rage 2



75-80
Tom Clancy's Ghost
Recon Breakpoint



سعید آقابابایی

سخن سردبیر

باز هم زمان گذشت و رسیدیم به یک مجله دیگر از گیمفا که این بار شاید ویچه تر از همیشه است. زیرا آغازی است بر شروع دهمین سال فعالیت وبسایت گیمفا در کنار شما عزیزان. وبسایتی که نهمین سالگرد آغاز فعالیت خود را گذرانند و وارد دهمین سال شد و این فقط به لطف حمایت شما عزیزان بوده است. این مجله یک هدیه کوچک از گیمفا برای شما عزیزان است که همیشه حامی گیمفا بوده اید و هستید و خواهید بود. داریم به اواخر نسل هشتم نزدیک می شویم و بحث کنسول ها و پلتفرم های نسل بعد و همین طور بحث در مورد این که فلان بازی محبوب آیا به همین نسل می رسد یا خیر، حسابی داغ است. در واقع در صنعت و هنر گیم همیشه موضوعات داغی که خوراک بحث و گفتگو و حتی جدل هستند یافت می شود و گیمرها هم علاوه بر بازی، حسابی به این بحث ها هم مشغول هستند و از زوایه دید خود به مسائل می پردازند. در این مجله مانند همیشه برترین نقدهای بازی های چند ماه اخیر به همراه پیش نمایش عناوین بزرگ و مقالات ۱۰ برتر و مصاحبه و روزی روزگاری، برای شما عزیزان کاملاً جدا از مقالات سایت گرد اوری و نگارش شده اند تا تجربه جدیدی را نسبت به سایت در این مجله ویژه داشته باشید. امیدوار هستیم که این مجله مورد توجه و رضایت شما عزیزان گیمفایی قرار بگیرد. امیدوارم که پاییز خیلی خوبی در انتظاراتان باشد.

gamefa_official



gamefa.official



مدیر مسئول

کسری نراقی

سردبیر

سعید آقابابایی

طراحی و صفحه‌آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجله

اعضای تحریریه مجله: سعید آقابابایی - سعید حلاجیان - محمد آریا مقدم - امیر مهدی نامجو - آریین مرادی - مرصاد قدیری - آریا مقدم - مهدی رضایی - مصطفی زاهدی - علی نوربخش

1-2

اخبار

نقد و بررسی

Days Gone	3-8
Crash Team Racing: Nitro-Fueled	9-14
Mordhau	15-20
Rage 2	21-28
The Sinking City	29-34
Bloodstained: Ritual of the Night	35-40
Mortal Kombat 11	81-88
A Plague Tale: Innocence	89-94
Wolfenstein Youngblood	95-100
Layers of Fear 2	101-106

پیش‌نمایش

Call of Duty Modern Warfare	41-44
Nioh 2	51-56
Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint	75-80

برترین‌ها

عناوین دارای برترین گرافیک هنری	57-68
برترین بازی‌های مستقل 2019	107-108

روزی روزگاری

Majin and the forsaken Kingdom	45-50
--------------------------------	-------

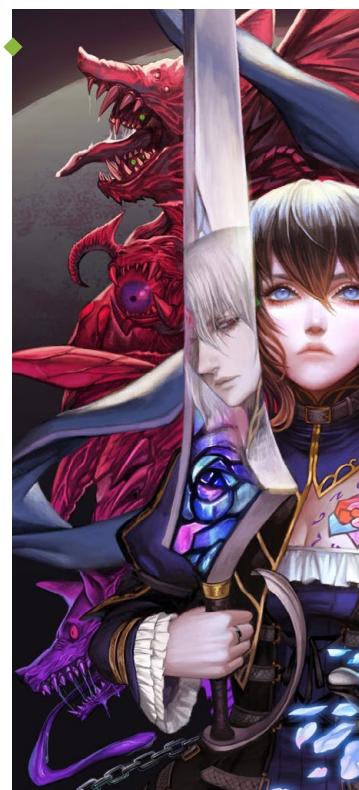
مصاحبه

مصاحبه با Nolan North و Troy Baker	69-74
------------------------------------	-------

فهرست

35-40

Bloodstained: Ritual of the Night



9-14

Crash Team Racing: Nitro-Fueled



41-44

Call of Duty Modern Warfare



طول بخش داستانی بازی Call of Duty Modern Warfare مثل نسخه‌های اخیر این مجموعه خواهد بود

نسخه بعدی مجموعه Call of Duty، عنوان Call of Duty Modern Warfare خواهد بود. یک ریپوت از سه‌گانه محبوب Modern Warfare که قطعاً هر سه نسخه آن، جزو محبوب‌ترین نسخه‌های فرنچایز Call of Duty به شمار می‌روند. اگرچه اطلاعات زیادی از بخش داستانی این بازی در دست نیست، اما اخیراً آقای Taylor Kurosaki، یکی از نویسندگان بازی اطلاعاتی را در رابطه با طول بخش داستانی Call of Duty Modern Warfare به اشتراک گذاشته است. آقای کوروساکی می‌گوید طول داستان بازی مشابه با داستان نسخه‌های اخیر این مجموعه است. صرف نظر از Call of Duty Black Ops III که فاقد بخش داستانی بود، Call of Duty WWII و Call of Duty Infinite Warfare آخرین نسخه‌های این فرنچایز محسوب می‌شوند که بخش داستانی هر کدام بین 7 الی 9 ساعت به طول انجامید. با توجه به صحبت‌های آقای کوروساکی، طول بخش داستانی Call of Duty Modern Warfare هم کمتر از 10 ساعت خواهد بود.



نقدها و نمرات بازی Gears 5 منتشر شدند

عنوان Gears 5 آخرین نسخه از سری محبوب Gears of War و جدیدترین انحصاری مایکروسافت به شمار می‌رود که از 10 سپتامبر در دسترس کاربران این شرکت قرار گرفته است. به رسم همیشگی، سایت‌های معتبر در حوزه بازی‌های ویدیویی این بازی را مورد بررسی قرار داده و به نظر می‌رسد که از این انحصاری جدید مایکروسافت رضایت داشته‌اند.

وبسایت Gamespot، هنوز نقد خود را کامل نکرده است ولی این‌طور که پیداست، منتقد سایت مذکور، خیلی از بازی راضی نیست. البته این منتقد، از مواردی نظیر سیستم پیشرفت در بازی، توانایی‌های جدید و محیط‌های Gears 5 تعریف به عمل آورده است. نمره موقت این سایت به بازی 7 است. وبسایت Hardcore Gamer دیگر سایتی است که می‌توان روی آن حساب باز کرد. این سایت هم به Gears 5 نمره 8 را اعطا کرده و بخش چندنفره بازی را معتادکننده دانسته. همچنین Game Informer در دادن نمره به این بازی کوتاهی نکرده و با دادن نمره 8.5 به آن و تمجید از بخش داستانی، در نهایت این عنوان را به کاربران پیشنهاد کرده است. متای نهایی نسخه PC این بازی در متاکریتیک 82، و متای ورژن Xbox One بازی 85 است.



چین یکی از مقصدهای احتمالی نسخه‌های بعدی سری خواهد بود.

بر کسی پوشیده نیست که یوبی‌سافت با فرنچایز Assassin's Creed توانسته مخاطبان خود را با تمدن‌های مختلفی آشنا کند. روم، قسطنطنیه، آمریکا، فرانسه و بریتانیا از جمله تمدن‌هایی بوده‌اند که Assassin's Creed به آن‌ها پا گذاشته است. همچنین دو نسخه اخیر این مجموعه، یعنی Assassin's Creed Origins و Assassin's Creed Odyssey هم به ترتیب در مصر و یونان باستان دنبال می‌شدند؛ دو نسخه‌ای که با استقبال قابل قبولی هم مواجه شدند.

اگرچه قبلاً شایعات زیادی مبنی بر انتشار یکی از نسخه‌های AC در ژاپن شنیده می‌شد، ولی حقیقت این است که یوبی‌سافت فعلاً پایش را به آسیای شرقی باز نکرده است. البته یکی از نسخه‌های Assassin's Creed Chronicles در چین دنبال می‌شد اما هیچ یک از نسخه‌های این سری، جزو نسخه‌های اصلی مجموعه AC محسوب نمی‌شوند.

چندی پیش آقای Yves Guillemot در مصاحبه خود اعلام کرد که دوست دارد در آینده Assassin's Creed را در چین ببیند. طبق گزارشات اخیر، Assassin's Creed Vikings نسخه بعدی این مجموعه خواهد بود و همان‌طور که از اسم بازی هم پیداست، قرار است در عصر وایکینگ‌ها اتفاق بیفتد. به همین خاطر بعید است که نسخه بعدی AC در چین رخ دهد، ولی با توجه به صحبت‌های آقای گیلومت، احتمالاً در نسل آینده یک نسخه از سری Assassin's Creed را در چین هم خواهیم دید.

INSOMNIAC
GAMES



استودیو Insomniac، توسعه‌دهنده بازی Spider-Man توسط سونی خریداری شد

احتمالا شما هم در جریان هستید که عنوان Spider-Man در سال 2018 به صورت انحصاری برای PS4 منتشر شده و توانست خیلی زود به موفقیت‌های بزرگ دست پیدا کند. علاوه بر حضور در بین 6 نامزد بهترین بازی سال، این بازی هم‌اکنون پرفروش‌ترین بازی ابرقهرمانی تاریخ ایالات متحده و سریع‌ترین فروش بین بازی‌های انحصاری سونی از جمله افتخارات این بازی به شمار می‌روند.

کمتر از یک ماه پیش، سونی به صورت رسمی از خریداری شدن استودیو Insomniac Games، خالق بازی Spider-Man خبر داد. اکنون این استودیو به صورت رسمی جزو استودیوهای فرست پارتی سونی محسوب می‌شود. دیگر بازی این استودیو در نسل هشتم، یعنی عنوان Sunset Overdrive که به صورت انحصاری در اختیار کاربران مایکروسافت قرار دارد هم دیگر بازی موفق این استودیو به شمار می‌رود. سری Ratchet & Clank نیز از دیگر آثار موفق این استودیو است.

گفته می‌شود Spider-Man 2 و نسخه جدیدی از سری Ratchet and Clank از جمله پروژه‌های این استودیو برای نسل آینده خواهند بود.



با نقدها و نمرات بازی Control همراه باشید

سرانجام در تاریخ 27 آگوست بازی Control، محصول رمدی برای Xbox One، PC، و PS4 منتشر شد. Remedy Entertainment پیش از این، توسعه‌دهنده بازی‌هایی مثل Quantum Break و Alan Wake بوده و همواره سعی کرده در بازی‌هایش از المان‌های جدید استفاده کند.

بازی Control هم استثنا نیست و نسبت به خیلی دیگر از عناوینی که تجربه کرده‌اید متفاوت است. مدت زمان زیادی از انتشار نقدها و نمرات این بازی نمی‌گذرد. وبسایت IGN از بین سایت‌های معروف، بالاترین نمره را به محصول جدید Remedy داده است. منتقد IGN از اتمسفر و داستان بازی Control تعریف به عمل آورده و نمره 8.8 را به این عنوان اختصاص داده است. گیم‌اسپات به این بازی نمره 8 داده و به طراحی مراحل بازی ایراد گرفته، البته در نهایت تجربه آن را به بازیکنان توصیه کرده است. وبسایت گیم‌اینفورمر نیز به این بازی نمره عالی 8.75 را اعطا کرده و منتقد آن اتمسفر و مبارزات بازی را جزو نقاط قوت آن دانسته است.

متای نهایی نسخه PS4 بازی 81، نسخه PC آن 85 و ورژن X1 بازی هم 84 شده است. همچنین این بازی از گیمفا نمره 9 را دریافت کرده است. امیرمهدی نامجو، منتقد بازی در گیمفا می‌گوید:

«با در نظر گرفتن تمام موارد، می‌توان Control را به نوعی بهترین بازی استودیو رمدی دانست. بازی از داستان پردازی بسیار خوبی استفاده کرده است و دنیایی را در مقابل بازیکنان قرار داده است که با وجود عجیب و غریب بودن، کشش کافی برای جذب بازیکنان را دارد. سازندگان در پایه گذاری پایه‌های داستانی این عنوان بسیار خوب عمل کرده‌اند و حتی می‌توان با وضعیت داستانی ایجاد شده توسط بازی، ساخته دنباله‌هایی از این عنوان را نیز محتمل دانست. در کنار این موارد، گیم پلی بازی هر چند ایرادات اندکی دارد اما در کل استفاده از سیستم مترویدوانیا و ارائه مناسب قابلیت‌های مختلف به بازیکنان باعث می‌شود که در کل از این لحاظ نیز با عنوان خوبی رو به رو باشیم. همه این‌ها در کنار گرافیک بسیار خوب بازی و موسیقی و صداگذاری خوب آن باعث می‌شوند که این عنوان را بهترین بازی استودیو رمدی بدانیم. مهم‌ترین مشکل بازی، وضعیت بسیار بد بهینه سازی و پرفورمنس آن به خصوص بر روی کنسول‌های معمولی است که در بعضی بخش‌ها به تجربه بازی لطمه زیادی می‌زنند. در مجموع، کنترل عنوانی است که قطعاً ارزش تجربه کردن را دارد.»



برای تجربه Need for Speed Heat لازم نیست که به صورت دائمی به اینترنت متصل باشید

از معرفی عنوان Need for Speed Heat به صورت رسمی، زمان زیادی نمی‌گذرد. عنوانی که ابتدا توسط یک خرده فروشی استرالیایی لیک شد و بعداً هم الکترونیک آرتس آن را تایید کرد. NFS Heat در رویداد Gamescom 2019 هم حاضر بود و اطلاعات زیادی را در رابطه با گیم‌پلی بازی در اختیار کاربران گذاشت.

خبر خوب در رابطه با عنوان Need for Speed Heat، این است که این بازی احتیاج به اتصال دائم به اینترنت نخواهد داشت. در واقع برخلاف Need for Speed (2015)، شما به راحتی می‌توانید این نسخه را حتی به صورت آفلاین، تجربه کنید. البته لازم به ذکر است که تجربه Need for Speed Heat به صورت آفلاین، مزایای خاص خودش را هم خواهد داشت. با این حال افرادی که به اینترنت دسترسی ندارند هم می‌توانند از این بازی لذت ببرند.

Need for Speed Heat در تاریخ 8 نوامبر سال 2019 برای Xbox One، PC، و PS4 منتشر خواهد شد.



Days Gone

گشت و گذار در میان فریکرها

مصطفی زاهدی

و کارشناسان به دو دسته تقسیم شدند. دسته اول معتقد بودند که Days Gone پتانسیل بلایی بازی تبدیل شدن به عنوانی درجه یک و باکیفیت را داراست و می تواند جز برترین عناوین سال لقب بگیرد. دسته دوم اما معتقد بودند که Days Gone هر چقدر هم جذاب و سرگرم کننده باشد، در حد و اندازه های دیگر انحصاری ها درجه یک و با کیفیت PS4 نخواهد بود. اما فکر می کنید نظر کدام دسته به واقعیت و نتیجه نهایی نزدیک تر بوده است؟ در ادامه به این جواب خواهیم رسید...

Gone ساخته استودیو SIE Bend Studios بود. بازی جهان آزاد با حال و هوای آخرالزمانی با تمرکز بر روی یکی از محبوب ترین موجودات در دنیای بازی ها، زامبی ها یا Freaker ها. در طول نسل هشتم، جای خالی عنوان جهان آزاد با تمرکز بر روی زامبی ها و عنصر سرگرم کننده بودن همواره حس می شد بنابراین پس از معرفی Days Gone، بسیاری از علاقه مندان به عناوین آخرالزمانی، به طور مرتب اخبار پیرامون این عنوان را دنبال می کردند. از همان اوایل معرفی این عنوان، بازیبازان

عناوین انحصاری کنسول PS4، پس از معرفی اولیه در قالب کنفرانس یا نمایش های مختلف، همواره به سرعت در صدر توجهات و اخبار دنیای گیم قرار می گرفته و می گیرند. از معرفی نسخه های جدید فرانچایز هایب مانند، Uncharted، God of War یا The Last Of Us گرفته، تا IP هایی جدید مانند Horizon Zero Dawn، Bloodborne یا Ghost of Tsushima. یکی از عناوین انحصاری که پس از معرفی به سرعت توجه بسیاری از بازیبازان در سرتاسر جهان را به خود معطوف کرد، عنوان Days

Release Date
April 26, 2019
Platforms
PlayStation 4
Developer(s)
SIE Bend Studio
Publisher(s)
Sony Interactive Entertainment
Genre(s)
Action-adventure survival horror





PS4 Pro image. 4K resolution requires 4K display.





وقتی که آنها می خواهند سوار هلیکوپتر شوند، متوجه می شوند ظرفیت هلیکوپتر اجازه سوار شدن هر سه ی آنها را به خود نمی دهد. برای همین آنها تصمیم می گیرند Sarah که زخمی نیز هست سوار هلیکوپتر شده و از مهلکه بگریزد.

سپس داستان دو سال به جلو می رود. جایی که Deacon و دوستش همراه یکدیگر هستند. در مورد این که چه اتفاقی برای سارا افتاده است و Deacon و دوستش چه ماجراهایی پشت سر گذاشته اند نیز باید بگویم هر چند در همان ابتدا بازی اطلاعاتی کلی به ما میدهد و سرنوشت سارا نیز مشخص می شود، اما ترجیح می دهم خودتان با تجربه بازی به این مسائل پی ببرید. اکنون Deacon و دوستش به نوعی نقش Bounty hunter را بر عهده دارند و به انجام کارهای مختلف در اورگان می پردازند. از نجات دادن بازمانده های مختلف از دست فریکر ها، حیوانات یا دشمنان انسانی گرفته، تا انجام کارهای مختلف مشابه. روایت داستان و اتفاقات بازی، به صورت کلی قابل قبول است. در نیمه اول داستان، شاهد روایتی آرام و کند هستیم که اکثر تعاملات داستان با سرعت کم، و با جزئیات زیاد انجام می شود. اما

داستان بازی های آخرالزمانی تقریباً در 99 درصد موارد با هم مشابه است. همیشه ویروس، بیماری، یا آزمایش ژنتیکی یا شاید هم حمله اتمی، موجب شده بسیاری از مردم یک شهر، کشور یا حتی جهان، دچار تغییر شوند و به زامبی، هیولاهای جهش یافته و موارد مشابه تبدیل شوند. بازیازان نیز همواره در نقش فرد یا معدود افراد خوش شانسی قرار می گیرد که در این دنیای خطرناک، بی رحم و مملو از موجودات خطرناک، باید برای بقا تلاش کند. داستان و اتفاقات در عنوان Days Gone نیز کاملاً از این قاعده پیروی می کند. در Days Gone، ویروسی خطرناک موجب شده اکثریت مردم تبدیل به زامبی، یا آنچه بازی آنها را Freaker می نامد شوند. در این شرایط، Deacon همراه همسر خود Sarah و دوستش، در این هرج و مرج برای زنده نگه داشتن جان خود تلاش می کنند. سارا، همسر دیکن طی اتفاقی به شدت زخمی می شود و سپس Deacon همراه همسر و دوستش خود را به زحمت هلیکوپتری می رسانند که می تواند آن ها را به نقطه ای امن تر هدایت سازد. اما





شده و در بازی حضور دارند و هنگام تعاملات مختلف با آنها، آنچنان حس و حال مناسبی به شما منتقل نمی‌گردد و حس باورپذیری در شما ایجاد نخواهد شد. این مسأله شاید در ابتدا نکته کوچکی به نظر برسد، ولی اگر از آن دسته افرادی باشید که زیاد به انجام Side Mission ها و فعالیت های جانبی می پردازید، در دراز مدت، ضعف شخصیت های جانبی در زمینه شخصیت پردازی و باورپذیری ممکن است آزار دهنده باشد و آن حس و حال لذت بخش شما را کمی کاهش دهد.

شخصیت پردازی خود شخصیت Deacon, به خوبی حداقل ها را برآورده می سازد و به شکل مناسبی، تداعی کننده پروتاگونیستی است رنج کشیده که هنوز به آینده امید دارد. هر چند در بعضی از صحنه ها، به خصوص فلاش بک ها و یا برخی لحظات در طول مراحل داستانی، شاهد دیالوگ هایی نچسب و غیرواقعی از سمت Deacon هستیم که آنچنان با اتمسفر بازی و روحیات خود Deacon تطابقی ندارند. با این وجود روی هم رفته روایت داستان و اتفاقات مختلف در سطح متوسطی قرار دارد و اگر ضعف شخصیت پردازی شخصیت های فرعی نبود، می توانستیم با داستانی درگیرکننده تر و جذاب تر نیز روبه رو شویم. اما مطمئن باشید داستان بازی شما را ناامید نخواهد ساخت.

در نیمه ی دوم، روایت داستان و اتفاقات پیرامون آن، روندی سریعتر به خود می گیرد و با ریتمی تند تر دنبال می شود. در نگاه کلی، خط اصلی داستانی، روایت، تعلیق و پیچش های داستانی در حد متوسط قرار دارند. درست است که در چند قسمت از بازی شاهد Plot twist های کوچکی هستیم، اما با این وجود روند اتفاقات بازی آنچنان نکته متفاوت یا غافلگیرکننده ای را در بر ندارد و به جزء چند اتفاق کوچک، بیشتر لحظات بازی قابل پیش بینی و به نوعی مشخص هستند.

اما بزرگترین ضعف و مشکل بازی در کل بخش داستانی، مربوط به شخصیت پردازی کارکترهای فرعی، و افرادی است که نقش های جانبی را در طول روایت بازی بر عهده دارند. درست است که اکثریت مردم به Freaker تبدیل شده اند، با این وجود هنوز انسان ها و گروه های مختلفی در جای جای اورگان حضور دارند. چه به عنوان دوست و چه به عنوان دشمن. هنگام ملاقات با برخی از این شخصیت های فرعی نیز متوجه خواهید شد که بعضی از آنها Deacon را از قبل می شناسند و غریبه محسوب نمی شوند. اما ضعف اصلی بازی در بخش داستانی بازی، در بخش پرداخت این شخصیت های فرعی است. تقریباً پیش از دو سوم شخصیت های فرعی، سطحی، معمولی و بدون هیچ گونه نکته خاصی پرداخته





به احتمال فراوان، با گیم پلی و مبارزات بازی تا حد زیادی آشنایی دارید. حال چه از طریق تریلر ها و نمایش های مختلف، یا از طریق اخبار و اطلاعات گوناگون. عنوان Days Gone از زاویه دید سوم شخص استفاده می کند. این مسأله هم موجب می شود به طور دقیق خود شخصیت Deacon را ببینید و حرکات او را رصد کنید، و هم اینکه کنترل بیشتری بر محیط اطراف داشته باشید. گیم پلی بازی، مانند بیشتر عناوینی که این روزها شاهد عرضه آن هستیم، تا حد بسیار خوبی آزادی عمل و حق انتخاب را به خود بازیاز واگذار می کند. اگر قرار است یکی از پایگاه های دشمنان را پاکسازی کنید، هم می توانید به صورت آشکار و مستقیم با آنها درگیر شوید و یک آتش بازی حسابی راه بیندازید (که البته این مسأله می تواند باعث هجوم Freaker های اطراف نیز بشود چون آنها به شدت به صدا حساس هستند)، یا این که راه کم سرو و صدا تر و آرام تر را در پیش بگیرید و با استفاده از مخفی کاری، به پایگاه دشمن نفوذ کنید. این حق انتخاب باعث می شود هر بازیازی بر حسب علاقه و یا ترجیح شخصی، با روشی که خود دوست دارد به تجربه بازی و انجام دادن مراحل اصلی و فرعی بپردازد. البته تمامی مراحل بازی لزوماً از این آزادی عمل و حق انتخاب برخوردار نیستند...

گان پلی بازی بسیار خوب و استاندارد است و استفاده از سلاح های مختلف و کشتن Freaker ها و دشمنان دیگر، لذت بخش از آب در آمده است. در بازی طیف قابل توجهی از سلاح های مختلف وجود دارد. از Shotgun و Assault Rifle گرفته تا کلت کمری و حتی Machine Gun. در کنار سلاح های گرم مختلف، سلاح های سرد نیز در بازی وجود دارند که هنگام مخفی کاری، یا نبرد های تن به تن بسیار کارآمد هستند. از چاقوی خود Deacon گرفته، تا انواع و اقسام سلاح های سرد مثل جوب بیسیال یا موارد دیگر، که همچنین امکان ساخت یا همان Craft کردن آن ها نیز وجود دارد. البته هر سلاح سرد برای میزان مشخصی قابل استفاده است و پس از استفاده زیاد، آن سلاح سرد از کار افتاده و دیگر نمیتوان از آن استفاده کرد. البته باید به این نکته نیز اشاره کنم که فیزیک حرکات و انیمیشن ها هنگام نبرد های تن به تن کمی خشک و غیر واقعی است و با حد استاندارد و طبیعی فاصله دارد. البته این مسأله مشکل یا نقطه ضعف مهمی محسوب نمی شود ولی اگر فیزیک حرکات و انیمیشن ها هنگام ضربات با سلاح سرد واقع گرایانه تر بود، مسلماً حس و حال بهتر و لذت بخش تری به بازیاز منتقل می شد.

یکی دیگر از نکاتی که اشاره به آن خالی از لطف نیست، موتور Deacon است. موتوری که وسیله نقلیه اصلی بازی محسوب می شود و بارها جان شما را نجات خواهد داد. از جنبه گیم پلی، راندن موتور و حس لذت بخش بودن، باید بگویم راندگی با موتور Deacon روان، لذت بخش و استاندارد است و حس خوبی را به بازیاز منتقل می کند. البته نباید فراموش کنید که همواره باک آن را از بنزین پر کنید و از لحاظ موتور و بدنه به آن رسیدگی کنید. چون در بسیاری از لحظات، این موتور می تواند شما را از سیل بی شمار Freaker ها نجات دهد...

تنها مشکل مربوط به گیم پلی بازی، تکراری شدن و یکنواختی

گرافیک هنری بازی می اندازیم. عملکرد گرافیک هنری بازی در یک کلام، فوق العاده است. از کیفیت تکسچرها و بافت های محیط و اجسام گرفته، تا طراحی صورت و انیمیشن چهره ها و بدنه ی ساختمان ها، تا پیاده سازی انواع آب و هوا به بهترین و چشم مواز ترین شکل ممکن صورت گرفته است. طراحی Freaker ها نیز بسیار مناسب و استاندارد است. فقط کافیست چند ساعتی به انجام بازی مشغول شوید تا خود به زیبایی جهان بازی از لحاظ هنری-بصری پی ببرید. در کل واقعا هر گونه توضیح دیگری در مورد گرافیک هنری بازی بی دلیل است و کافی است مدت کمی هم شده بازی را تجربه کنید تا خود به خوبی متوجه کیفیت بالای گرافیک هنری بازی شوید. در بخش فنی اما کمی اوضاع فرق می کند. درست است که Days Gone از مشکلات شدید گرافیکی ماند افت فریم های شدید و پرتکرار یا باگ های گرافیکی مشکل ساز رنج نمی برد، اما باگ ها و مشکلات فنی متفاوتی در طول بازی قابل مشاهده هستند. از برخی باگ های گرافیکی هنگام مبارزه یا خصوصا راندن موتور گرفته، تا بعضا گیرکردن زامبی ها در دیوار و اجسام مختلف. البته زیاد جای نگرانی وجود ندارد چون هم تعداد باگ ها آنچنان زیاد نیست، و هم اینکه تاثیر آنها بر روی گیم پلی و مبارزات قابل توجه نخواهد بود. با این وجود اگر این مشکلات فنی برطرف شوند، لذت بازی بیش از گذشته خواهد شد.

جریان بازی خصوصا در مراحل و فعالیتهای فرعی و جانبی است. Days Gone عنوانی به شدت سرگرم کننده و جذاب است، اما متأسفانه مراحل فرعی بازی، خصوصا پس از گذشت چند ساعت اولیه، کاملا حالت چرخه ی تکرار به خود پیدا می کند. نجات بازمانده ای از خطر Freaker ها، انسان ها یا حیوانات، کشتن فردی خاص یا پاکسازی پایگاه دشمنان و مراحل مشابه به صورت متعدد تکرار می شوند. البته به لطف گیم پلی سرگرم کننده و اتمسفر مناسب، بازی تا حد زیادی می تواند سرگرم کننده بودن خود را حفظ کند، اما از یک نقطه ای بعد حس یکنواختی و تکراری شدن اجتناب ناپذیر خواهد بود. اگر مراحل فرعی عمق بیشتری داشته و از تنوع بیشتری برخوردار بودند(ضعف شخصیت های فرعی که پیش تر به آن اشاره کردم هم تاثیر گذار است)، این حالت یکنواختی و تکراری شدن جریان بازی کمتر حس می شد. این مسأله ممکن است باعث شود از یک جایی به بعد بیشتر به سراغ انجام مراحل اصلی یا چرخ زدن و گردش در دنیای بازی رفته، و از انجام مراحل فرعی فاصله بگیرید. مسأله دیگری نیز وجود دارد و آن این است که دنیای بازی، پتانسیا بالاتری برای فعالیت های جانبی جذاب تر، یا محتویات بیشتری نیز دارا بود که از حداکثر پتانسیل دنیای بازی استفاده نشده است. با این وجود هنوز عنصر سرگرم کننده بودن بازی بسیار قوی و مشهود است. در بخش گرافیک، ابتدا نگاهی به



سخن پایانی

مقایسه کنیم، کیفیت Days Gone پایین تر از بسیاری از آنها خواهد بود، با این وجود تجربه این بازی با وجود یک سری کم و کاستی ها به بازیازان مختلف پیشنهاد می شود.

بازی Days Gone, عنوان به شدت سرگرم کننده ای است که می تواند تجربه ای جذاب از نبرد با Freaker ها و همچنین گشت و گذار در دنیای زیبای بازی را به ارمغان بیاورد. درست است که اگر بخواهیم این عنوان انحصاری را با دیگر بازی های انحصاری Ps4

+ پرداخت ضعیف شخصیت های فرعی
تکراری شدن و یکنواختی بازی به علت تنوع پایین مراحل و فعالیت های جانبی
برخی مشکلات فنی

+ گیم پلی جذاب و سرگرم کننده
دنیای بازی زیبا و چشم نواز است
گرافیک هنری بازی کیفیت بسیار مطلوبی دارد
روایت داستان قابل قبول است





Crash Team Racing: Nitro-Fueled

سرعت، نیترو، بندیکوت

امیر مهدی نامجو



همانند نقد و بررسی سایر بازی‌هایی که پیشینه دور و درازی دارند، در ابتدا نیز کمی در مورد تاریخچه این سری صحبت می‌کنم. البته از آن جایی که صحبت در مورد تاریخچه کامل سری کرش خود نیاز به یک مقاله جداگانه دارد، در این جا فقط کمی در مورد تاریخچه نسخه‌های ریسینگ این بازی اطلاعاتی را ارائه می‌کنیم و بعد از آن سراغ نقد و بررسی این عنوان می‌رویم. اولین نسخه این سری Crash Team Racing نام داشت و وظیفه ساخت آن را برعهده شرکت Naughty Dog بود و سونی نیز این بازی را در سال 1999 به طور انحصاری برای

کرش بدون شک یکی از محبوب‌ترین شخصیت‌های دنیای بازی و یکی از نمادهای صنعت ویدیو گیم محسوب می‌شود. تا به حال عناوین متعددی با محوریت این بندیکوت دوست داشتنی ساخته شده‌اند و یکی از خاطره انگیزترین آن‌ها Crash Team Racing است. مدت‌ها بعد از عرضه این عنوان در سال 1999، صاحب امتیاز فعلی این مجموعه یعنی اکتیویژن، تصمیم به عرضه نسخه‌ای کاملاً جدید از این سری گرفت. نتیجه کار Crash Team Racing: Nitro-Fueled است و ما هم در این جا قصد بررسی این عنوان را داریم.

Release Date
June 21, 2019
Platforms
Nintendo Switch
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Beenox
Publisher(s)
Activision
Genre(s)
Kart racing



استودیو Radical Entertainment ساخته شده و شرکت Vivendi Universal Interactive آن را برای پلتفرم‌های Xbox و PS2، PSP، GameCube اولیه منتشر کرد. این عنوان از لحاظ کیفی از نسخه قبلی نیز در وضعیت پایین‌تری قرار داشت و نهایتاً می‌شد آن را یک عنوان متوسط رو به خوب دانست. کیفیت طراحی پیست‌ها و محیط‌های بازی نسبت به زمان خود دیگر در حد نسخه‌های اولیه نبود و از این رو بازی با بازخوردهای خوبی نیز رو به رو نشد. بعد از این عنوان، تقریباً ساخت بازی‌های ریسینگ کرش کنار گذاشته شدند و فقط شاهد چند ریسینگ مخصوص موبایل برای این سری بودیم. بعد از گذشت حدود 13 سال از عرضه آخرین نسخه اصلی مجموعه در کرش ریسینگ، سال گذشته در جریان مراسم The Game Award شرکت اکتیویژن از نسخه جدیدی از این سری با عنوان Racing: Nitro-Fueled رونمایی کرد که به نوعی بازسازی نسخه اولیه و موفق سری محسوب می‌شود و چندی پیش نیز نهایتاً این عنوان منتشر شد. حال که اطلاعاتی در مورد تاریخچه این سری ارائه کردیم، در ادامه به بررسی دقیق‌تر این عنوان می‌پردازیم تا ببینیم آیا این عنوان با توجه به استانداردهای سال 2019، توانسته در حد نسخه اول این سری عنوانی موفق باشد یا خیر؟

PlayStation 1 منتشر کرد. در آن دوران، عناوین زیادی با ایده برداری از Mario Kart عرضه شده بودند ولی اکثراً نتوانستند که کیفیتی در حد و اندازه Mario Kart داشته باشند. با این حال Crash Team Racing یک عنوان استثنایی از این لحاظ محسوب می‌شد. این بازی کیفیت فوق‌العاده بالایی داشت. این عنوان علاوه بر این که جزو اولین بازی‌های ریسینگ بود که از بخش داستانی مخصوص خود را داشت، گیم پلی بسیار لذت بخش و روانی داشت که در کنار گرافیک بسیار خوب، این عنوان را تبدیل به یک بازی فوق‌العاده در میان بازی‌های کارتینگ کرده بود. نسخه بعدی این عنوان در سال 2003 و تحت نام Crash Nitro Kart برای پلتفرم‌های GameBoy Advance، Xbox و GameCube، Playstation 2 اولیه توسط استودیو Vicarious Vision ساخته شده و شرکت Universal Interactive وظیفه نشر آن را برعهده داشت. در این زمان دیگر حقوق این سری در اختیار سونی نبود و از این رو این بازی برای پلتفرم‌های زیادی عرضه شد و حتی بعدتر برای موبایل خاص نوکیا یعنی N-Gage و همچنین سایر موبایل‌ها نیز عرضه شد. این عنوان در مجموع بازی خوبی بود ولی اکثر منتقدان به دلیل نبود خلاقیت جدید در آن و پیشرفت بسیار کم نسبت به نسخه قبلی به آن انتقاداتی را وارد کردند. بعد از این عنوان در سال 2005 بازی Crash Tag Team Racing توسط





اول از همه از داستان بازی شروع می‌کنیم. اولین عنوان کرش تیم ریسنینگ، از جمله نخستین بازی‌های کارتینگ بود که بخش داستانی‌ای با عنوان Adventure Mode داشت و این موضوع نیز تبدیل به یکی از نقاط قوت منحصر به فرد این عنوان شد. داستان این نسخه از بازی با پیامی از طرف یک موجود فضایی به نام Nitrous Oxide آغاز می‌شود. این موجود فضایی در نقاط مختلف جهان به دنبال افرادی می‌گردد تا با آنها مسابقات کارتینگ برگزار کند و در صورتی که قهرمان مسابقات آن سیاره نتواند او را شکست بدهد، سیاره‌شان را اشغال کرده و آن‌ها را تبدیل به برده خود می‌کند و اگر هم خودش شکست بخورد، سیاره را ترک کرده و ساکنینش می‌توانند به زندگی عادی خود بازگردند. همان طور هم که انتظار دارید، با انجام مسابقات بین کرش و دوستانش، نظر این موجود فضایی به زمین جلب شده و حالا آن‌ها باید برای حفظ زمین از شر این موجود فضایی، بین یکدیگر مسابقه بدهند تا در نهایت قهرمان نهایی مسابقات به مصاف Nitrous Oxide برود.

داستان بازی برای یک عنوان ریسنینگ قابل قبول است و هر چند شکل کاملاً قابل پیش بینی

دارد، و لی بها نه خوبی به شما برای ادامه بازی می‌دهد. ضمن این که چیزی که در این میان باعث جذابیت داستان این بازی می‌شود، خود ماجرای آن نیست، بلکه شخصیت‌های فوق‌العاده با مزه آن هستند. در طول بخش‌های مختلف بازی با شخصیت‌های مختلفی از سری کرش رو به رو می‌شوید که هر کدام کارهای خنده دار و مسخره خودشان را انجام می‌دهند و به شکلی بسیار زیبا نشاط و شادابی را به سرتاسر بخش‌های بازی تزریق می‌کند. از خود شخصیت کرش با ادا بازی‌های عجیب و غریب گرفته تا شخصیت‌هایی نظیر دکتر کورتکس و حتی کاراکترهای فرعی‌تر این سری نظیر Ripper Roo که یک کانگوروی دیوانه است، هر کدام به نوبه خود فضای جالبی را متناسب با شخصیت پردازی خاصشان به بازی تزریق

می‌کند. مثلاً Ripper Roo تا قبل از شکست خوردن از شما به عنوان یک باس در بازی حضور دارد و اولین مواجهه شما با او نیز از طریق یک میان‌پرده و انفجار حجم عظیمی از TNT به شکلی خنده دار است.

نکته مهم در مورد چنین بازی نیز همین است. هر چند بخش داستانی این بازی از جمله قسمت‌های اساسی آن از اولین نسخه بوده است اما این محبوبیت به خاطر تجربه یک داستان پریپیچ و خم نیست، بلکه به خاطر شخصیت‌های با مزه و جالب این مجموعه و تعاملات خاص و اغلب خنده دار آن‌ها در طول بازی است که بخش داستانی این عنوان را جذاب کرده‌اند. خوشبختانه سازندگان نیز روح شاد و سرزنده سری کرش را به خوبی در داستان بازی تزریق کرده‌اند و شاهد عنوانی فوق‌العاده از این لحاظ هستیم. ضمن این که در کل بازی 26 شخصیت قابل بازی دارد که در



مخصوصاً اگر نسخه‌های اولیه این سری را سال‌ها پیش بازی نکرده باشید، احتمالاً در اوایل عادت کردن به بازی کمی سخت باشد. مهم‌ترین مکانیزمی که در بازی وجود دارد، حرکتی است که با نام Powerslide در این سری شناخته می‌شود. مکانیزمی که تا حدودی شبیه دریافت کشیدن در سایر بازی‌های ریسینگ است. از این تکنیک در هنگام عبور از پیچ‌های تند بازی باید از آن استفاده کنید و در لحظات خاصی کلیدها را فشار دهید تا ضمن حفظ و افزایش سرعت خود، پیچ‌ها را هم با موفقیت طی کنید. هر چند در رابط کاربری بازی هم بخشی ایجاد شده تا شما در مورد لحظه درست فشار دادن کلیدها راهنمایی ارائه کند اما باید بدانید که هر چند اجرای این حرکت در بخش‌هایی بعد از کمی تمرین خیلی سخت نیست اما انجام آن به طور کاملاً دقیق و ماهرانه در بسیاری از بخش‌های بازی نیاز به تمرین بسیار زیادی دارد و پیدا کردن تسلط کامل بر آن چندان راحت نیست. هر چند با هر بار مسلط شدن بر این تکنیک در نقاط مختلف پیست، حس لذت بخش موفقیت و رانندگی همچنان انگیز به شما دست می‌دهد اما برای رسیدن به این موفقیت، مخصوصاً اگر اولین بارتان است که به سراغ سری کرش تیم ریسینگ می‌روید، باید چندین و چند بار تلاش کنید.

یکی از معدود نکات منفی هم که به بازی وارد می‌شود، همین سختی آن برای افراد تازه کار است. این بازی به عنوان یک بازی کارتی‌نگ، عنوان نسبتاً سختی محسوب می‌شود و مخصوصاً تسلط بر اصلی‌ترین تکنیک‌های آن کار راحتی نیست. مخصوصاً اگر در اوایل که هنوز مهارت پیدا نکرده‌اید در بخش آنلاین بازی با افراد ماهر در این زمینه رو به رو شوید که بی‌وقفه حرکت Powerslide را اجرا می‌کنند، احتمالاً با اختلاف زمانی بسیار بالا در مقابل آنان شکست خواهید خورد و ممکن است کمی ناامید شوید. با این وجود اگر خودتان هم بتوانید به این حرکت مسلط بشوید، آن وقت شما هم می‌توانید طعم شیرین پیروزی پس از سختی را در بخش‌های مختلف بازی حس کنید.

ابتدا تنها 8 تا از آن‌ها در دسترس هستند و اکثر شخصیت‌های دیگر را به شکل‌های مختلف در طول داستان ملاقات کرده و از طریق انجام کارهای مختلف باید امکان بازی کردن با آن‌ها را هم به دست بیاورید که خود انگیزه‌ای مضاعف برای پیشبرد بازی به شمار می‌رود.

در کنار این موضوع، بخش داستانی بازی از لحاظ مدت زمان نیز هر چند به طور معمول خیلی طول نمی‌کشد اما اگر بخواهید همه چالش‌های آن را انجام دهید و مأموریت‌های فرعی نظیر کسب Relic ها را به پایان برسانید، به زمان بسیار بیشتری نیاز دارید و قطعاً فارغ از بخش‌های دیگر بازی نظیر بازی چندنفره و آنلاین، مدت زیادی را مشغول بخش داستانی بازی خواهید بود.

یکی از موضوعات مهم در مورد بخش داستانی یک بازی ریسینگ نیز دادن حس پیشرفت به بازیکن است. این بازی به خوبی این نکته را رعایت کرده است و در ازای هر چالشی و سختی که در مراحل تحمل می‌کنید، به خوبی پاداش متناسب با سختی مرحله را می‌دهد. این پاداش می‌تواند لباس‌های جدید برای شخصیت‌ها، خودروهای متنوع و یا حتی شخصیت‌های جدید باشند و همین موضوع و جذابیت بالای شخصیت‌های مختلف بازی و طراحی بسیار خوب ظاهر آن‌ها باعث می‌شود که ادامه دادن بخش داستانی بازی لذت بخش بشود.

در نهایت با توجه به صحبت‌هایی که در مورد بخش داستانی بازی کردیم، می‌توان گفت که به عنوان یک بازی ریسینگ، Crash Team Racing: Nitro-Fueled عملکرد بسیار خوبی در این زمینه داشته است. هر چند داستان بازی به شدت کلیشه‌ای است اما اتفاقات خنده داری که در لحظات مختلف داستان از سوی شخصیت‌های بازی روی می‌دهد، به شدت باعث جذاب شدن بخش داستانی بازی می‌شوند و در نهایت می‌توانند شما را تا ادامه با خود همراه کنند.

بعد از داستان نوبت به گیم پلی بازی می‌رسد. اولین نکته‌ای که در مورد گیم پلی بازی باید بدانید، این است که این بازی نسبت به سایر عناوین کارتی‌نگ درجه سختی بالاتری دارد و





شده است که امکان خرید سکه‌های بازی را با پول واقعی فراهم می‌کند. هر چند وجود چنین سیستمی خیلی خوشایند نیست اما کاربرد آن صرفاً در موارد ظاهری است و به علاوه همچنان از طریق بازی کردن و با روندی منطقی نیز امکان کسب این موارد وجود دارد و این سیستم پرداخت درون برنامه‌ای، باعث کند شدن روند پیشروی در بازی اصلی نشده است و صرفاً به عنوان گزینه‌ای برای افرادی که مایل به خرید خیلی سریع آیتم‌های عموماً تزئینی هستند در بازی قرار داده شده است.

به عنوان آخرین موضوع از گیم پلی بازی نیز باید به وضعیت بخش آنلاین بازی اشاره کنیم. متأسفانه در روزهای اولیه عرضه وضعیت بخش آنلاین بازی اصلاً خوب نبوده است و بازیکنان از سراسر جهان با مشکل قطع شدن ناگهانی بازی و موارد این چنینی رو به رو بوده‌اند. هر چند ممکن بود بعضی از بازیکنان نیز بسیار خوش شانس باشند و با هیچ مشکلی رو به رو نشوند اما تعداد افرادی که با مشکل رو به رو شدند نیز کم نبودند و طبیعتاً این موضوع نشان از مشکل قابل توجه در این بخش داشت. بعد از آپدیت‌های مختلفی که در این مدت عرضه شده‌اند و البته کاهش نسبی تعداد بازیکنانی که همزمان وارد بازی می‌شوند به نسبت روزهای عرضه، بخش زیادی از این مشکلات در حال حاضر برطرف شده‌اند و هر چند همچنان ممکن است هر از گاهی با چنین مشکلاتی در بازی رو به رو بشوید اما وضعیت فعلی آن در حال حاضر قابل قبول و خوب است.

بعد از گیم پلی نوبت به گرافیک بازی می‌رسد. از این نظر بدون شک بازی فوق‌العاده عمل کرده

مقابل شما قرار می‌دهند. هیچ پیستی در بازی طراحی ناقص و بد ندارد و همگی در سطح بسیار خوبی هستند و هر چند بعضی از پیست‌ها کیفیت بهتری نسبت به بقیه دارند، اما همگی از لحاظ کیفی در سطح بسیار خوبی ارزیابی می‌شوند. از طرفی میانبرهای مختلفی نیز در بعضی پیست‌ها قرار دارد که البته معمولاً برای عبور از آن‌ها به تکنیک و مهارت پیش‌تری نیاز دارید اما در عوض می‌توانند شما را به شدت جلو بیندازد. این طراحی بسیار خوب و تعداد فوق‌العاده بالای این پیست‌ها باعث می‌شوند که بازی تا مدت بسیار زیادی جذابیت خود را حفظ کند.

موضوع دیگر که در بازی اهمیت دارد، شخصی سازی شخصیت‌ها و خودروها است. کرش تیم ریسینگ در این زمینه فوق‌العاده عمل کرده است. علاوه بر این که بازی حدود 26 شخصیت قابل بازی دارد، هر کدام از شخصیت‌ها لباس‌ها و پوسته (Skin) های مختلفی دارند که از طریق کسب سکه‌های بازی (Wumpa Coins) یا پیشروی در مراحل امکان دسترسی به آن‌ها مهیا می‌شود. اکثر این پوسته‌ها نیز طراحی بسیار جذابی دارند که می‌تواند تبدیل به انگیزه‌ای برای کسب تسلط بیشتر در بازی بشوند. ضمن این که ظاهر خودروها و مواردی نظیر رنگ، شکل بدنه، چرخ‌ها و... همگی قابل تغییر هستند و باعث می‌شوند که بتوانید کاملاً شخصیت و خودروی دلخواه خود را در بازی به دست بیاورید. در نسخه اولیه بازی هیچ نوع سیستم پرداخت درون برنامه‌ای وجود نداشت اما از آنجایی که ناشر بازی اکتیویژن است، به تازگی سیستم پرداخت درون برنامه‌ای نیز به بازی اضافه

البته سختی بازی فقط محدود به بخش آنلاین و در مقابل بازیکنان ماهر نیست. یکسری از مراحل بخش داستانی بازی نیز درجه سختی نسبتاً بالایی دارند. از جمله این مراحل، مسابقه با باس‌های بازی است که به معنای واقعی کلمه در بخش‌های نهایی بازی باس به شکل ناعادلانه‌ای از شما قوی‌تر است. اکثر اوقات حتی بعد از سبقت گرفتن با فاصله زیاد از حریف نیز ناگهان با حرکاتی بسیار سریع آن‌ها خود را به شما می‌رسانند و تا آخرین دور به شدت شما را تحت فشار قرار می‌دهند. چنین موضوعاتی باعث می‌شوند که بازیکنان امروزی کمی از بازی زده بشوند اما اگر بتوانید سختی آن را تحمل کنید تا خودتان به مهارت بالا برسید، آن وقت بازی لذت بخش خواهد شد.

موضوع دیگر بحث Power-Up های هستند که در تمامی بازی‌های کارتینگ حضور دارند. در این بازی حدود 11 نوع پاورآپ مختلف قرار دارند که با برخورد با جعبه‌های محیط به طور تصادفی یکی از آن‌ها را به دست خواهید آورد. استفاده از این Power-Up ها به شکل صحیح و عاقلانه اهمیت بسیار زیادی در پیروزی در مراحل دارد و باید حتماً با کارکرد آن‌ها به خوبی آشنا شده و در لحظات مناسب از هر کدام استفاده کنید تا بتوانید رقبا را کنار بزنید.

یکی از مهم‌ترین موضوعاتی که در مورد بازی‌های ریسینگ اهمیت دارد، طراحی پیست‌ها در بازی است. این عنوان بیش از 30 پیست مسابقه مختلف دارد که بر اساس پیست‌های دو بازی Crash Team Racing و Kart طراحی شده‌اند. تک‌تک این پیست‌ها طراحی فوق‌العاده عالی و منحصر به فردی دارند و چالش مخصوص به خود را در



است. از بعد هنری بازی عملکردی فراتر از حد انتظار دارد. تنوع محیط‌های بازی به شدت بالا هستند و هر کدام فضایی کاملاً متفاوت را در مقابل شما قرار می‌دهند و در عین حال اجزای موجود در محیط آن‌قدر جالب و بامزه هستند که هر کدام از پیست‌های بازی را تبدیل به یک تجربه بصری منحصر به فرد بکنند. در کنار این‌ها طراحی زیبا و خنده دار شخصیت‌های بازی نیز به عنوان نکته‌ای دیگر باعث شادابی هر چه بیشتر بازی می‌شوند.

از بعد فنی نیز بازی عملکرد بسیار خوبی دارد. محیط‌های بازی جزئیات بسیار زیادی دارند و کاملاً متناسب یک بازی کارتینگ در نسل هشتم هستند. همچنین برخی افکت‌های گرافیکی نظیر ابرها و دودها که شکلی نسبتاً واقع‌گرایانه دارند، باعث می‌شوند که بازی از این لحاظ در سطح بسیار خوبی قرار بگیرد. ضمن این که طراحی شخصیت‌ها نیز از نظر کیفی بسیار خوب هستند. تنها نقطه ضعف بازی شاید روی کنسول سوئیچ و در مقابل ماریو کارت 8 باشد. از آن جایی که ماریو کارت 8 به خوبی در حالت مستقر شده کنسول، با رزولوشن 1080P و با نرخ فریم 60 اجرا می‌شود، کرش تیم ریسینگ با

نتیجه‌گیری نهایی

بازی‌های کارتینگ است که در نسل هشتم عرضه شده است. بازی گیم پلی بسیار روان و سریعی را پیش روی شما قرار می‌دهد که البته تسلط بر آن نیاز به وقت و مهارت بالایی دارد. طراحی پیست‌های بازی چه از بعد گیم پلی و چه از بعد گرافیکی نیز بسیار فوق‌العاده بوده است. شاید بازی در بعضی زمینه‌های جزئی نسبت به ماریو کارت 8 در سطح پایین‌تری باشد اما برآیند کلی اثر طوری بوده است که بتوانیم آن را در مجموع عنوانی بسیار خوب برای طرفداران بازی‌های کارتینگ و البته دوستداران کرش بدانیم.

- مشکلاتی در بخش آنلاین بازی نظیر قطع شدن اتصال که مخصوصاً در روزهای اول عرضه شدت بیش‌تری داشت، یکسری از مراحل بازی سختی غیرمنطقی دارند و در کل سختی بازی به نسبت بازی‌های امروزی این سبک تا حدودی نامتعادل است

+ طراحی خوب پیست‌های بازی و تعداد قابل توجه آن‌ها، تعداد خوب شخصیت‌ها و وجود قابلیت شخصی سازی فراوان برای کاراکترها و خودروها، هیجان و سرعت مسابقات، گرافیک هنری فوق‌العاده، طنز خاص سری کرش



8.7



Mordhau

نبرد تن به تن

◆◆ علی نوربخش

خود بسیار درخشان بود. گرافیک قابل قبولی داشت اما بسیاری از کاربران از افت فریم در این بازی ناراضی بودند. طولی نکشید که بالاخره ایده جذابی به واقعیت تبدیل شد. پس از سال ها صبر بالاخره عرضه یک بازی توانست طرفداران این سبک را به وجد بیاورد. عنوان MORDHAU یک بازی مولتی پلیر قرون وسطایی است که فضای رقابتی را بر پایه توانایی های بازیکنان فراهم کرده است. این محصول به عنوان یکی از واقعگرایانه ترین بازی های ساخته شده به شمار می رود که علاوه بر ماهیت رقابتی بازی، قابلیت تزئینات را در محتوای خود قرار داده است. تاکید اصلی بازی، تداوم در

استقبال بازیکنان بوده است. لذا سرور های بازی نیاز به مدیریت هدمند تری برای ارتقا گنجایش خود دارند. اما این اولین باری نیست که ما شاهد پیدایش آثار خارق العاده تن به تن واقعگرایانه قرون وسطایی بوده ایم. به جرعت میتوان بازی: CHAIVALRY: MEDIVAL WARFARE را یکی از برترین عنوان های «هک اند اسلش» نامید که به طور موفقیت آمیزی دو کانسپت مولتی پلیر و اسپینگل پلیر را در خود جای داده بود. این بازی ابتدا بر روی ویندوز در روز 16 اکتبر 2012 عرضه شد. با چند سال درنگ هم نسل هفت و هم نسل هشت این بازی را در فروشگاه خود قرار دادند. این محصول در زمان

یکی از خواسته گیرها، تکرار شدن بازی های واقعگرایانه ایی است که قبلا تجربه کرده اند. هر چه ایده توسعه دهندگان برای طراحی بازی خلاقانه تر باشد، آمار فروش محصول نیز سودمند تر واقع می شود. هیچکس فکر نمی کرد که استودیو تریترین بتواند یکی از موفق ترین آی پی های قرن را به اسم خود ثبت کند. استودیویی که توسط یک دانشجوی دکترا کامپیوتر در اروپای شرقی که هیچ تجربه ای از خلق آثار درعرصه بازی های کامپیوتری نداشت احداث شد و توانست در طی چندین ماه هزاران پلیر فعال را به بازی جدیدش جذب کند. طبق گفته سازندگان بازی، توقع آن ها بسیار کمتر از

Release Date
April 29, 2019
Platforms
Microsoft Windows
Developer(s)
Triternion
Publisher(s)
Triternion
Genre(s)
Hack &n slash



بپردازید. وسایل محاصره اغلب به پرتاب کنندگان، منجنیق ها و غیره گفته می شود. در این بازی یک جعبه ابزار نیز برای کلاس مهندسان قرار داده شده است که میتوان با آن تیرانداز های قابل حمل، دیوار های چوبی و همچنین دیوار های نیزه ایی را ساخت. علاوه بر پیاده نظامان که نقش اصلی نبرد را ایفا می کنند، سوارکاران نیز در جنگ حضور دارند. شما میتوانید به عنوان یک سوارکار در نبرد حضور داشته باشید ولی باید بدانید که هر انتخاب در میدان جنگ سختی های خودش را دارد.

نبرد های تن به تن است. علاوه بر جذابیت کلیت بازی، میتوان به ریزه کاری های مهمی اشاره کرد که در کمتر بازی مشاهده شده اند. وجود طیف وسیعی از سلاح سرد در بازی خیره کننده است. شاید اولین حدس شما فقط شمشیر باشد ولی شمشیر شاید بخش کوچکی از این فراوانی باشد. نیزه، تبرزین، خنجر، گرز، چکش، پتک تا تیرکمان و کراسبو همه در گیمپلی بازی ایفای نقش می کنند. اما در یک نبرد، تنها جنگجویان نقش ندارند بلکه مهندسان و سازندگان قشر تاثیرگذاری برای پیروزی در جنگ هستند. در این بازی شما میتوانید با انتخاب این کلاس (دسته) به آماده سازی وسایل محاصره



اما بسیاری از بازیکنان به چند دلیل اول شخص را بهتر می دانند. اولین دلیل حس واقعگرایانه میدان جنگ در دید اول شخص حس می شود. یعنی بازیکن خود را جای کاراکتر گذاشته و همه اتفاقات را با تمام هوش و حواسش درک می کند. به طوری که انگار خود گیمر در نبرد تن به تن شمشیر می زند. دومین دلیل نیزافزایش دقت در هنگام دید اول شخص است زیرا تمامی حواس بازیکن بر روی حریف متمرکز می شود و دید بهتری نسبت به موقعیت حریف پیدا می کند. پس دلیل ارجحیت دید اول شخص این است که هم از نبرد لذت می برید و هم حرفه ای تر مبارزه می کنید. دو المان پر اهمیت که کاراکتر را سرپا نگه می دارد، جان و بنیه (استامینا) می باشند که بی توجهی به هر کدام پیامدهای مرگباری را به دنبال دارد. با انجام حرکات بی هدف که انرژی شما را مصرف می کند، بیشتر از همیشه آسیب پذیر تر نمایان می شوید. به این معنا که بنیه شما برای دفاع و حمله ضعیف شده و در زمان کوتاه کشته خواهید شد. همچنین با توجه به استراتژی های بازی، در صورتی که در یک دست از بازی آسیب دیده اید و جان کمی از شما باقی مانده می بایست از حملات بی هدف پرهیز کنید و در موقعیت امن تری مستقر شوید. در این مقاله درباره تمامی مود های بازی اطلاع کسب خواهید کرد. پس در ادامه با من همراه باشید.

همانطور که میدانید، بازی تنها به یک مدل از نبرد اکتفا نکرده و مود های گوناگونی را برای بازیکنان قرار داده است.

یکی از دلایل اصلی مهارت محور بودن بازی، ویژگی هایی است که یک بازیکن میتواند با آموختن آن ها، عملکرد بهتری از خود نشان دهد. به عنوان مثال، در یک مبارزه تن به تن، خواندن ذهن حریف بسیار موثر است. شما با آنالیز کردن وی میتوانید حرکت بعدی او را پیشبینی کنید. بسته به اسلحه، گارد و موقعیتی که حریف دارد، شما باید بهترین حرکت را به اجرا درآورید. فرض ما بر این است که هم شما و هم دشمن دارای یک اسلحه سرد و یک سپر برای دفاع از خود هستید. یک حرکت اشتباه از شما، مانند یک حمله بی موقع که بی تاثیر واقع شود، امکان مرگ شما را دوچندان می کند. پس یکی از عناصر نبرد در بازی مدیریت حمله است. به معنای دقیق تر پیدا کردن یک نقطه آسیب پذیر برای یک ضربه سهمگین. همچنین بلاک کردن ضربه دشمن با سپر و یا سلاح برای جلوگیری از پیشروی دشمن بسیار تاثیرگذار می باشد. اگر شما نتوانید ضربه را به وقت بلاک کنید، نقطه ضعیفی خواهد بود که به مرگ شما ختم خواهد شد. ولی برای جلوگیری از آسیب دیدن تنها نیاز به بلاک کردن نیست بلکه با یک فرار کوچک یا به اصلاح جا خالی دادن، میتوانید هم استامینای کمتری خرج کنید و هم از حمله دشمن در امان بمانید. همه نکات فوق درباره نبرد تن به تن ممکن است در گذر یک ثانیه در بازی رخ دهد و در نجات شما نقش حیاتی را بازی کنند. در این حین دو دیدگاه مختلف (پرسپکتیو) اول شخص و سوم شخص برای بازیکنان طراحی شده است که بازیکن انتخاب کننده و تصمیم گیرنده خواهد بود.

SKIRMISH

بسیاری از پلیرها این مود را جذاب ترین می دانند. البته به باور من بهترین مود فرانت لاینز است چون از جزئیات بسیاری برخوردار است و همچنین شروع ترین مود بازی به شمار می رود. در این مود، پس از مرگ جان دیگری به شما داده نمی شود و تیمی برنده راند خواهد شد که نجات پیدا کند به معنای اینکه اعضایش زنده بمانند. برای بردن کل دست، تیم شما باید 7 راند پیروز میدان شود. پس احتیاط در زنده ماندن در بازی شرط اولی پیروزی است.

DEATHMATCH FREE-FOR-ALL

این مود همچون بتل رویال، شما را تنها به حال خود رها می کند. اما اینبار، شما پس از مرگ دوباره زنده خواهید شد. تمام پلیرها با دل و جان با یکدیگر به نبرد می پردازند. اما بازیکنی که هدف بازی مبنی بر بیشترین کشتن را به اتمام برساند، پیروز بازی خواهد بود. (به عنوان مثال، بازی 30 دقیقه طول می کشد. هر کس که در آخر 30 دقیقه بیشترین کیل را گرفته باشد، اول خواهد شد.) در این مود، تمام تمرکز بازی بر روی یک نبرد خالص است. جایی که بازیکن بی دقتی به تقویت مهارت های جنگجویانه اش می پردازد و نیاز ندارد که هیچ دستوری از بازی را به پایان برساند.

TEAM DEATHMATCH

همچنان این مود همسو با مود قبلی می باشد اما این بار بازیکنان برای پیروزی سپاه خود خواهند جنگید. هر تیمی که بتواند تا پایان نبرد، بیشترین کشتار را به نام خود ثبت کند، برنده بازیست.



FRONTLINES

در این مود، 64 بازیکن حضور دارند که به دو تیم 32 نفری تقسیم می شوند. هر دو تیم با 1000 امتیاز بازی را آغاز می کنند و برای افزایش امتیاز به رقابت با یکدیگر می پردازند. پلیرها با تسخیر سرزمین های دشمن و همچنین کامل کردن هدف های تیم خود امتیاز کسب می کنند. با کشتن هر دشمن، از امتیازات تیم حریف کاسته می شود. همچنین مقیاس کاسته شدن امتیاز از تیم حریف با تسخیر سرزمین هایشان افزایش می یابد. و هر تیمی که زودتر هدف های تیمش را به اتمام برساند، خاتمه دهنده بازی خواهد بود. قابل توجه است که تسخیر مکان های کلیدی و مهم دشمن و انجام دستورات بازی، اهمیت یکسانی با کشتن دشمنان دارد. پس باید به تمام جوانب دقت کرد.

BATTLE ROYALE

64 بازیکن این بار برای بقای خود می جنگند. مرگ هر پلیر در بازی به معنای اتمام آن دست برای بازیکن است به دلیل اینکه حضور مجدد و ری اسپاوانی در کار نخواهد بود. وقتی بازی شروع می شود، هیچ پلیری اسلحه و زره ندارد. برای یافتن سلاح و زره، گیمرباید صندوق های داخل مپ را پیدا کند و برای نبرد آماده شود. مانند سایر بازی های بتل رویال، حلقه مرگ شروع به تنگ تر شدن می کند و پلیرها را به یکدیگر نزدیک می کند.

HORDE

تیم های کوچکی از بازیکنان باید ویو (موج حملات) هایی از حملات دشمنانی را تحمل کنند که توسط هوش مصنوعی کنترل می شوند. هر ویو بازی سخت تر می شود. به طوری که دشمنان افزایش می یابند و یا سلاح پیشرفته تری در دست می گیرند. بازیکنان پس از شروع بازی هیچ سلاح و زرهی ندارند. پس از آسیب دیدن، جان بازیکنان پر نمی شود پس باید دشمنان را به قتل برسانند تا کمی جان و مقداری پول بازی را دریافت کنند. پس از اتمام هر ویو جان بازیکنان پر می شود. در زمان استراحت هر ویو، بازیکنان میتوانند با مراجعه کردن به فروشگاه های در مپ، تجهیزات خریداری کنند ولی در صورتی که از مکان فروشگاه اطلاع قبلی داشته باشند. به طور کلی این مود بسیار سرگرم کننده و مفرح است. اکثر بازیکنان از این مود برای تقویت مهارت های خود استفاده می کنند.



نگاهی به جذابیت های بصری و صوتی بازی

نگاه به بازی از دیدگاه جزئیگرایانه نیز حائز اهمیت است. مپ های بزرگ بازی، همه به شکل طبیعی خیره کننده هستند. صدای برخورد شمشیر ها و خرد شدن دیوار ها، جسد های خون آلود پهن بر زمین در محیطی پرهیاهو از جنبه های جزئی ولی اساسی بازی هستند. پس میتوان گفت که ویژگی های کوچک و اساسی هستند که کلیت بازی را درخشان نگه می دارند. سواى کلیت جذاب بازی، قابلیت های قابل توجهی نیز در بازی قرار داده شده اند. امروزه، بازیکنان به دنبال شخصی سازی هستند. هر کس میخواد شکل و شمایل متفاوتی نسبت به دیگران داشته باشد و خود را بهتر از دیگران بداند. بازی این موضوع را به شدت در کانسپت خود مطرح کرده است. گیمر ها میتوانند در این بازی بدن، صورت و تن صدای خود را ویرایش کنند. که دلیل این ویرایش بسته به سلیقه فرد جنبه تزئینی دارد. تزئین و ویرایش سلاح، زره و پرک ها به پوینت های درون بازی نیاز دارد. ما مدل های بسیاری از زره ها را در این بازی به چشم می بینیم اما هر زره دارای یک سطح است. سه سطح کلی برای زره ها تعریف شده اند. هر چه زره سنگین تر باشد، سرعت حرکت بازیکن در بازی کند تر است اما متقابلاً زره سنگین دمیج و آسیب بیشتری را تحمل می کند. اما بازیکن میتواند به شکل بیشماری به تزئین زره انتخابی خود بپردازد. هر چه سایز اسلحه بزرگ تر باشد، امتیاز بیشتری را خرج می شود. پس به تمامی مسائل، بازی پاسخ داده است و این یعنی یک عنوان برتر. علاوه بر سلاح و زره، پرک ها مسئولیت تعیین توانایی های مجهول را دارند. توانایی هایی که به چشم دیده نمی شود ولی در نبرد به طور واضحی نمایان می شوند (اگر به سری بازی های کالاف دیوتی دقت کرده باشید، می بینید که در بخش کاستومایز کردن کلاس ها، میتوانید پرک های دلخواه را بچینید.

این پرک ها توانایی های مجهول یا نامحسوس را به بازیکن می دهند، مانند تیراندازی در هنگام تند دویدن. پس از جمع آوری امتیاز، بازیکن میتواند پرک های جدید را خریداری کند). هر چه پرک دارای رنگ بالاتری باشد، امتیاز بیشتری را طلب کرده و پر استفاده تر خواهد بود. ما 3 دسته کلی از پرک ها را دارا هستیم. پرک های عالی، پرک های خوب و پرک ها معمولی که به نوبه خود در برخی ست های بازیکنان ممکن است عالی ظاهر شوند اما در یک دید کلی، از کیفیت معمولی برخوردارند و امتیاز کمتری برای خرید نشان نیازمندیم.

یکی از ایراد های کلی وارد به بازی، سرور های ضعیف و فرا اشباع شده می باشد. استقبال زیاد بازیکنان از این محصول، فراتر از حد تصور توسعه دهندگان بود لذا سرور ها با محدودیت های بسیاری مواجه هستند. ممکن است برخی اوقات شما 2 ساعت را صرف پیدا کردن یک مچ بکنید. همچنین اینترنت معمولی نیز جوابگوی این بازی نیست، پس ممکن است شما با لگ نیز سر و پنجه نرم کنید. دومین ایرادی که از بازی میتوان گرفت خارج شدن مضمون فان است. به قدری در برخی قسمت ها بازی واقعگرایانه طراحی شده است که ممکن است خشم بازیکن را برانگیزد. مثلاً در بخش کار با کراسبو، تمام پروسه واقعی پرتاب تیر باید طی بشود و حتی دقت پرتاب نیز بسیار پایین است. به طوری که به آسانی نمی توان یک دشمن را هدف گرفت. ولی خوشبختانه از دمیج بالایی برخوردار است. همچنین بازی فرمایشن های کلی تبعیت می کند. اگر کمانداران در فرم درست قرار نگیرند، بسیار آسیب پذیر خواهند بود. حتما پیاده نظام

باید در خطوط جلویی درگیر باشد و کمانداران با قرار گرفتن در صف های پیشین، به هدف گرفتن دشمنان بپردازند. اگر فرم های کلی حفظ نشود، تیم به آسانی در هم شکسته خواهد شد.





طولانی را در تاریخ ثبت می کنند. با حس شدن چنین اتمسفری در بازی آیا میتوان از چنین محصول فوق العاده دست کشید؟ حال با داشتن یک رایانه میتوانید این عنوان را با تمام شمایلیش بازی کنید و از این بازی لذت ببرید. همچنین این بازی متا 81 را در کانامه خود درج کرده که موفقیت تیم توسعه دهنده را نشان می دهد. سوای تحسین سایت های نقد، این بازی شور و شوق این سبک از گیم را در بازیازان زنده کرده است.

پس از عرضه شدن این بازی در روز 29 آپریل 2019 بر روی ویندوز، بسیاری از خیالپردازی های گیمر ها به واقعیت پیوست. چشیدن طعم یک نبرد تن به تن واقعی در یک سرزمین پهناور که تعداد زیادی از بازیکن ها به جنگ با یکدیگر می پردازند، دیگر یک رویا نیست. جایی که میدان نبرد معنای واقعی خود را حفظ می کند و دوباره میتوان به قرون وسطا بازگشت. جایی که اروپاییان، برای پیروزی شمشیر می زدند و جنگ های



- سرور های ناپایدار و قطعی اتصال از سرور خارج شدن بازی از حالت مفرح با در نظر گرفتن ویژگی های رئالیستیک بسیار

+ داشتن مود های متنوع و عدم یکتااختی بازی تاکتیک محور بودن مولتی پلیر و وجود المان های واقعگرایانه در نبرد های تن به تن وجود جزئیات بسیار و روان بودن گیم پلی قابلیت تخریب پذیری بالا وجود تنوع در کلاس ها و وجود قابلیت طراحی کلاس قابلیت طراحی، تزئین و ظاهرسازی به صورت حرفه ایی کاراکترها





Rage 2

جنون اکشن

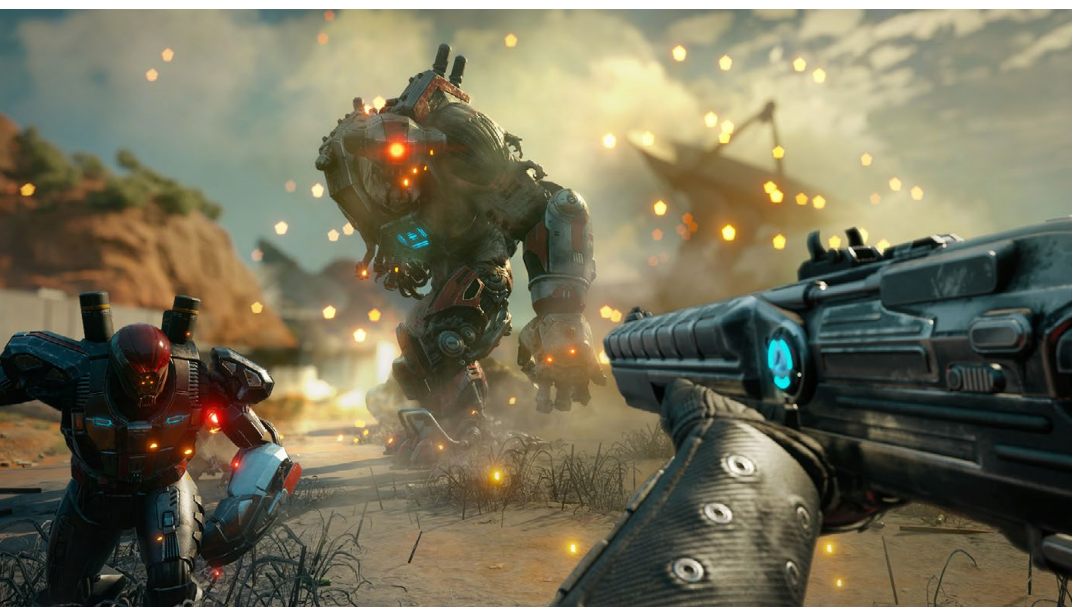
◆◆ سعید آقابابایی



مشکل اصلی بازی نخست Rage در «ارائه» و «معرفی» و در یک کلام Presentation بازی به بازی باز بود و انگار حس می کردید که بازی خودش خودش را دست کم می گیرد، در حالی که در خیلی موارد واقعا فوق العاده بود. اگر بازی ارائه یا Presentation بهتری داشت وضعیتش خیلی خیلی بهتر از اکنون بود و حتی نمره هایش خیلی بالاتر بود. بازی به دلیل کیفیت جلوه های بصری، طراحی هنری دنیای بازی و سیستم جذاب مبارزاتش بسیار تحسین شد در حالی که به خاطر داستان و

شخصیت پردازی ضعیف و علی الخصوص عدم وجود سیستم جهت یابی صحیح در بازی مورد نقد قرار گرفت و از امتیاز آن کاسته شد. نسخه دوم این سری نیز در نسل هشتم منتشر شده است که در این مطلب قصد داریم تا به بحث و بررسی در مورد آن بپردازیم اگر به Rage 2 علاقمند هستید، در ادامه این مقاله نقد و بررسی با مجله گیمفا همراه باشید..

Release Date
May 14, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Google Stadia
Developer(s)
Avalanche Studios
Publisher(s)
Bethesda Softworks
Genre(s)
First-person shooter





به جز یکی دو ایراد ریز هیچ مشکلی مشاهده نمی شود و تمامی مکان ها و مناطقی که برای بازی طراحی شده اند بسیار زیبا و جذاب و پرجزییات هستند و بستر مناسبی را برای رخ دادن گیم پلی مرگبار و بسیار سریع بازی را برای بازیاز فراهم آورده اند. در بازی هایی مثل Rage 2 و Doom اهمیت گرافیک فنی با ثبات خیلی بیشتر است زیرا سرعت مبارزات و نبردها حرف اول را در این بازی ها می زند و با گیم پلی دیوانه وار و سریعی که این عناوین دارند، باید بازی کاملا ثبات فنی اش را حفظ نماید تا بازیاز از تجربه این سرعت و نبردهای دیوانه وار ذره ای محروم نشود. خوشبختانه Rage 2 عنوانی کاملا باثبات و باکیفیت است و واقعا در طول ساعت ها بازی هرگز با افت فریم مواجه نشدم. به نظر می رسد سازندگان در این زمینه تمام تلاش خود را به کار بسته اند تا شاهد بافت های با کیفیت و نورپردازی مناسب برای یک بازی نسل هشتمی باشیم ولی باز هم گاهی شاهد مواردی مثل برخی باگ های کوچک و همین طور بافت های بی کیفیت و کمبود جزئیات در برخی محیط ها در بازی هستیم. همچنین با وجود این که نورپردازی در بازی کاملا مناسب انجام شده است

اندا. شما باید در نقش Walker در دنیایی پر از خطرات مرگبار و جهش یافته های قدرتمند، بقای خود و اندک مردم باقی مانده را در این Wasteland وحشی حفظ نمایید. اکنون چندین شهر و جامعه جدید به وجود آمده است و زندگی های جدیدی برای انسان های بقای مانده آغاز شده است ولی می دانید که همه چیز همیشه آرام نمی ماند. یک گروه قدرتمند و خطرناک و بی رحم به سرکردگی ژنرال کراس که فکر می کردند مرده است به وجود آمده و خود را به عنوان نیروی نظامی جدید مطرح می کند. اینها به دنبال قدرتمندترین تکنولوژی های نانو و ارزشمندترین منابع جوامع انسانی هستند تا دیکتاتوری خود را بر دنیای بازی گسترش دهند و در این راه از هیچ قتل و غارت و کشتاری دریغ نمی کنند. شما در نقش Walker و با کمک شخصیت های دیگر بازی بایستی در مقابل ژنرال قد علم کرده و او و گروه خونخوارش را از بین ببرید و حواستان به جهش یافته ها هم باشد. باور کنید که تمام داستان بازی همین است و بس. یعنی بسیار ساده و کلیشه ای و فاقد هر گونه پیچش داستانی و عمق خاصی.

در مبحث بصری بازی Rage 2

داستان بزرگترین ضعف بازی Rage 2 محسوب می شود و با این که دنیایش پتانسیل خیلی بهتری برای داستان گویی دارد، متاسفانه این پتانسیل هدر رفته است.. نمره ای که از این بازی کسر کرده ام تقریبا تمامش به خاطر بخش داستانی و روایت و شخصیت هاست زیرا دو نقطه ضعف دیگری که از آن ها نام برده ام، ابدا مشکلات بزرگی نیستند. خیلی بازی ها هستند که داستانی کلیشه ای را به واسطه روایت عالی برای ما به یادماندنی کرده اند، ولی Rage 2 جزو این دسته هم نیست و روایتش هم غیر جذاب است. شخصیت پردازی ضعیف نیز مزید بر علت شده است و باید گفت تک تک شخصیت های بازی از اصلی و فرعی چنگی به دل نمی زنند و در کل بازی هیچ شخصیت قدرتمند و پرداخت شده ای نمی بینید و بی شک هیچ کدام از آن ها در یاد شما نخواهند ماند. وقایع داستانی این نسخه ۳۰ سال بعد از اتفاقات بازی اول رقم می خورد. شما در بازی در نقش Walker قرار می گیرید که آخرین بازمانده از رنجرها محسوب می شود. تعداد اکثریت انسان ها طی وقایع ناشی از Apophis ۹۹۹۴۲ از بین رفته اند و تنها تعداد کمی باقی مانده



غول پیکر با چرخ های عظیم و موتور سیکلت و ماشین های تانک مانند و حتی یک وسیله هوایی برای پرواز را شامل می شوند و هر کدام هم یک نوعی شخصی سازی شده و سلاح های مختلفی روی خود دارند. در کل باید گفت سازندگان بازی به خوبی موفق شده اند تا یک دنیای آخرالزمانی با کیفیت که پر است از انواع مناطق مختلف مثل صحرا و بیابان، کوهستان ها، مناطق جنگلی و سرسبز، دریاچه ها، سازه های ویران شده، تونل های مخوف و فاضلاب های زیرزمینی، محیط های صنعتی و همین طور انواع ساختمان های دارای تکنولوژی های کاملاً پیشرفته را شبیه سازی کنند و انصافاً باید بگویم دنیای Rage 2 بسیار زیبا خلق شده است و شاهد طراحی های جذابی در بازی هستیم.

ولی در منطقه های خیلی تاریک گاهی بازیاز واقعا اذیت می شود زیرا در برخی زوایا هیچ چیز در تاریکی دیده نمی شود. در Rage 2 با این که باز هم فضای غالب گرافیکی بازی، همان دنیای بیابانی و نابود شده است ولی تنوع محیط ها نسبت به بازی نخست خیلی بیشتر شده است و هر جور محیطی که فکر کنید در بخش های مختلف دنیای این نسخه به چشم می خورد. همچنین محیط هایی که در بازی مشاهده می کنیم و پای به آنها می گذاریم بسیار خوب از نظر جزییات خلق شده اند و محیط هایی خشک و خالی نیستند حالا چه پایگاه پیشرفته دشمن باشد و چه یک تونل پر از آلودگی موجودات جهش یافته در زیر زمین. دشمنان بازی نیز از نظر ظاهری عالی و فوق العاده جذاب و دیوانه وار خلق شده اند و از انواع دشمنان دیوانه و روانی مختلف تا دشمنان رباتیک قدرتمند و موجودات جهش یافته مخوف و... هر کدام از نظر ظاهری بسیار پر جزییات و عالی خلق شده اند. همچنین شاهد انواع ماشین های مختلف و متنوع که با جزییات بسیار زیاد طراحی شده اند هستیم که از سواری گرفته تا ماشین های





بکشد، مخصوصا در درجات سختی بالاترش و با شرایط سخت تر. یکی از بزرگترین مشکلات نسخه اول بازی عدم وجود یک سیستم راهیابی و راهنمایی کارآمد در دنیای بزرگ بازی بود که گاهی سبب می شد اعضا بتان بسیار خرد شود و احساس گیج شدن حین انجام ماموریت ها و گشت و گذار در دنیای بازی به شما دست بدهد ولی خوشبختانه این ایراد در نسخه دوم رفع شده است و اکنون شاهد یک سیستم راهیابی خوب در بازی هستیم که شما را از نزدیک ترین و بهترین راه به محل مورد نظرتان که روی نقشه برای ماموریت ها کاملا مشخص می شود یا خودتان مارک کرده اید، می رساند و باعث می شود که دیگر در دنیای بزرگ بازی گیج نشوید. صحبت از رسیدن به بخش های مختلف نقشه شد که قطعاً می دانید در این بازی با وسایل نقلیه مختلف باید این کار را انجام دهید. تنوع وسایل نقلیه در بازی معرکه است و تا دلتان بخواهد وسایل نقلیه گوناگون در بازی در اختیارتان قرار می گیرد که هر کدام را که برگردانید به یکی از شهرهای اصلی بازی و آن را در گاراژ خود سیو کنید، دیگر برای همیشه برای شما آزاد خواهد شد و می توانید از آن استفاده نمایید و با خرج کمی پول آن را هر کجا احضار کنید. البته یک وسیله نقلیه ثابت و قابل ارتقا هم از ابتدای بازی دارید که Phoenix نام دارد و کاملاً قابل ارتقا است و می توانید انواع سلاح های مختلف از موشک دنبال کننده تا مسلسل و mortar .. را روی آن نصب نمایید و قدرت بدنه اش را افزایش دهید. سایر ماشین های بازی خودشان هر کدام به شکلی cossumize شده هستند و اینها را دیگر نمی توانید تغییر دهید زیرا همه جور ماشین مختلف با شخصی سازی

وقتی می گویم Rage 2، یعنی شما اینطور در نظر بگیرید که میگویم «گیم پلی و اکشن ناب». این اصلیت و کلیت Rage 2 است. Rage 2 از نظر گیم پلی، ترکیب گان پلی معرکه و خوش دست و سریع Doom با دیوانه بازی و انفجارهای Just Cause و نبردهای ماشینی و شخصی سازی Mad Max و Rage به همراه المان های متعدد نقش آفرینی است. گیم پلی Rage 2 برای اکشن دوستان و عاشقان مبارزات دیوانه وار و شوتر پر از المان های نقش آفرینی و ارتقا و مبارزات ماشینی، به معنای واقعی «معرکه» است. در دنیای بزرگ بازی تعداد خیلی زیادی مناطق و بخش های مختلف وجود دارد که در هر کدام از اینها یک فعالیت و ماموریت انجام دادنی و انواع آیتم های مختلف مثل صندوق های گنج و... وجود دارد که آماده هستند شما آنها را پیدا کنید. هر ماموریت و نبردی که با دشمنان دارید روی نقشه برای شما مشخص می کند که درجه سختی آن ماموریت و آن منطقه از نظر دشمنان چگونه است و بین ۱ تا ۱۰ این درجه سختی متغیر است. در چنین دنیای دیوانه واری حتماً یک عده هم وارد صنعت سرگرمی و نمایش های مرگبار کشت و کشتار برای سرگرم کردن مردم شده اند و در wasteland هم یک خانم عجیب و دیوانه، شبکه ای به نام MB TV دارد که می توانید واردش شوید و به استقبال نبرد با موج های مختلف دشمنان با شرایط خاص (مثلاً فقط با شات گان) بروید و چالش ها را رد کنید و یک شوی موفقیت آمیز برای مردم اجرا نمایید و جایزه اش را هم بگیرید. این بخش هم از محتویات اضافی بازی است که خودش می تواند جدا از ماموریت ها و روند عادی بازی، شما را سرگرم نماید و به چالش

جانبی بسیار متنوع (مخصوصا در مورد قدرت ها و پراکت ها) وجود دارند که برای این بخش نیاز به weapon core mod و آیتم های مخصوص Nanotride و آیتم های مخصوص پراکت ها دارید که اینها را هم باید از دنیای بازی و درون صندوق ها جمع کنید و به دست آورید تا هر یک از این بخش ها را تا درجات بالا و با شاخه های مختلف ارتقا دهید. حالا جدا از همه این بخش ها خود شخصیت اصلی را هم می توانید در زمینه های قدرت بدنی (مقاومت در برابر ضربات و خط سلامتی)، آسیب سلاح ها و میزان قدرت و زمان Override ارتقا دهید که برای این ارتقاها هم باید آیتم های مخصوصی مثل یک سری غده های خاص جهش یافته ها و .. را نزد یک cyber Doctor ببرید تا شخصیتتان را در این شاخه ها قوی تر کنید. در هر شهر هم تعداد مختلفی از فروشنده ها وجود دارند که کلی آیتم های گوناگون می فروشند و می خردند و برای این بخش باید با دلار که واحد پولی بازی است خرید و فروش نمایید و کلی آیتم های عالی و لازم برای ارتقاها را از اینها بخرید و آیتم های فروشیان را هم به آنها بفروشید. در دنیای بازی هم فروشنده های متحرکی با ماشین حرکت می کنند که وقتی برایشان بوق بزنید می ایستند و با شما خرید و فروش می کنند! در کل باید گفت گیم پلی Rage 2 به قدری جذاب است که یک تنه می تواند باعث شود برچسب موفقیت به یک بازی بزنیم، چه برسد در Rage 2 که غیر داستان همه بخش های آن عالی هستند. هر چقدر که از قدرت و جذابیت گیم پلی این بازی بگویم باز هم حق مطلب را مثل وقتی که خودتان در دل نبردهای آن بروید ادا نمی کند. Rage 2 معنای واقعی و کامل یک گیم پلی دیوانه وار و بی نظیر و بمبی از هیجان است و گیم پلی بی شک ستاره بی چون و چرای این عنوان قلمداد می شود. Rage 2 چه در بخش مبارزات و ماموریت های اصلی و فرعی و چه در زمینه مبارزات ماشینی و ریسینگ و قابلیت های خوب شخصی سازی وسایل نقلیه و تجهیزات و انواع و اقسام ارتقا و ارزش تکرار بالا و ... در بازی بسیار عالی عمل می کند و این المان های مثبت و بی نهایت متنوع، عمق خاصی به گیم پلی بازی بخشیده اند.

مختلف را برای مبارزه با ترکیب قدرتها و سلاح ها و .. در اختیار شما قرار می دهند تا مثل بایوشاک بتوانید کلی روش جدید برای کشتن دشمنان از خودتان خلق کنید. در بازی دشمنان مختلفی شامل دشمنان انسانی و جهش یافته ها و دشمنان رباتیک و .. وجود دارند. همچنین باید به این نیز اشاره کنم که لذت و بی نظیر بودن مبارزات در درجات سختی بالاتر بسیار بسیار بهتر مشخص می شود. در لایه لایه بخش های مختلف گیم پلی بازی، المان های نقش آفرینی یا RPG تنیده شده اند که شامل مواردی مثل سیستم ارتقا و آپگرید برای هر چیزی که فکرش را بکنید از شخصیت بازی گرفته تا تک تک آیتم ها و قدرت ها و سلاح ها، مکانیک لوت کردن آیتم ها و صندوقچه های ارزشمند، ماموریت های جانبی و سیستم خرید و فروش با چندین نوع از فروشنده های گوناگون هستند. این المان های نقش آفرینی عمق فوق العاده ای به بازی بخشیده اند و ارزش تکرار آن را نیز بالا برده اند. در مبارزات و در طول بازی می توانید از قابلیت های Nanotride که در آرک ها هر یک را پیدا می کنید نیز استفاده نمایید. این قابلیت ها شامل مواردی مثل Slam که در آن به هوا می پرید و با مشت ضربه ای سهمگین به زمین وارد می کنید و تا دامنه ای مشخص دشمنان را به هوا می فرستید و از بین می برید و Barrier که با آن سپری جلوی خود می سازید و Dash که دویدن خیلی سریع در بازی ای زمانی خاص است و چندین مورد دیگر هستند که بسیار بسیار در نبردها و در طول بازی به کارتان می آیند و چندین نوع هجومی و دفاعی و ... دارند. Ark ها مهم ترین مناطق بازی هستند زیرا که در هر کدام یا یک قدرت Nanotrite جدید پیدا می کنید یا یک سلاح جدید. حدودا ۲۰ تا از این آرک ها در دنیای بازی وجود دارند که برای شما تقریبا ۱۰ سلاح گوناگون و ۱۰ قدرت Naanotrite خاص ازاد می کنند. برای ارتقای هر سلاح یا قدرت یا Project به درجات بالاتر، نیاز به آیتم Feltrite دارید که مهم ترین آیتم بازی است و مثل XP عمل می کند و از درون صندوق ها و دنیای بازی و انجام ماموریت ها اینها را می گیرید. حالا در هر درجه از سلاح یا پراکت یا قدرتان، یک سری ماد و ارتقاها

مختلف در دنیای بازی پراکنده هستند و بسته به سلیقه تان می تواند از هر کدام می خواهید بهره ببرید. علاوه بر ماموریت های مختلف بازی، کلی هم فعالیت های مربوط به ماشین ها و وسایل نقلیه در بازی وجود دارد که مقدار زیادی محتوای جذاب برای شما به همراه دارند. از بخش هایی مربوط به مسابقات ریسینگ و نبردهای ماشینی گرفته تا از بین بردن کاروان های قدرتمند ماشین های دشمن که با کلی اسکورت و وسایل نقلیه محافظ در دنیای بازی می چرخند و از بین بردنشان کار اصلا آسانی نیست، مخصوصا کاروان های بسیار بزرگی که خیلی خیلی قوی هستند و شاید حدود بیشتر از ۱۰ - ۱۵ ماشین در آنها وجود دارند و شما باید با مناسب ترین ماشینتان و بهترین سلاح های ممکن مثل موشک های تعقیب کننده و مورتار و ... این ماشین ها را یکی یکی از بین ببرید تا به ماشین اصلی برسید. مهم ترین نکته این است که با یک قابلیت خاص می توانید بخش های ضعیف و نقطه ضعف های ماشین دشمنان را ببینید و به آنها شلیک کنید تا زودتر از بین بروند. واقعا این نبردهای ماشینی با شخصی سازی های فراوان ماشین ها و کیفیت و تنوع بالای این وسایل نقلیه و ارتقاها و فراوان آنها، یکی از جذاب ترین بخش های بازی هستند و لذت و هیجان بالایی را به شما منتقل می کنند. گیم پلی بازی Rage 2 شامل اکشن بسیار سریع، هیجان انگیز و مرگبار به همراه شوتر اول شخص و همین طور بخش های سوم شخص ماشین سواری و مبارزات ماشینی و ریسینگ است. در مبارزات بازی شما به انواع و اقسام سلاح هایی که قابلیت ارتقا و آپگرید دارند مجهز هستید که تنوع خوبی نیز دارند و مانند نسخه اول شما سلاح های پرتابی مختلف مثل نارنجک و سلاح boomerang مانندی که wingstick نام دارد در اختیار دارید که تک اینها قابل ارتقا هستند و تازه با جمع کردن منابع و آیتم های مختلف، خودتان می توانید اینها را Craft کرده و بسازید. کیفیت سیستم تیراندازی بازی بسیار بالاست و حس و حال شلیک با سلاح های مختلف کاملا به بازی باز منتقل می شود و به معنای واقعی شاهد وجود گان پلی بی نظیر و سلاح های خوش دست و نبردهای اعتیاد آوری هستیم که ۱۰ ها روش

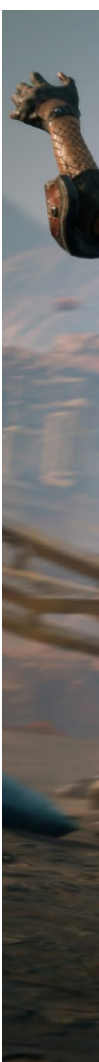
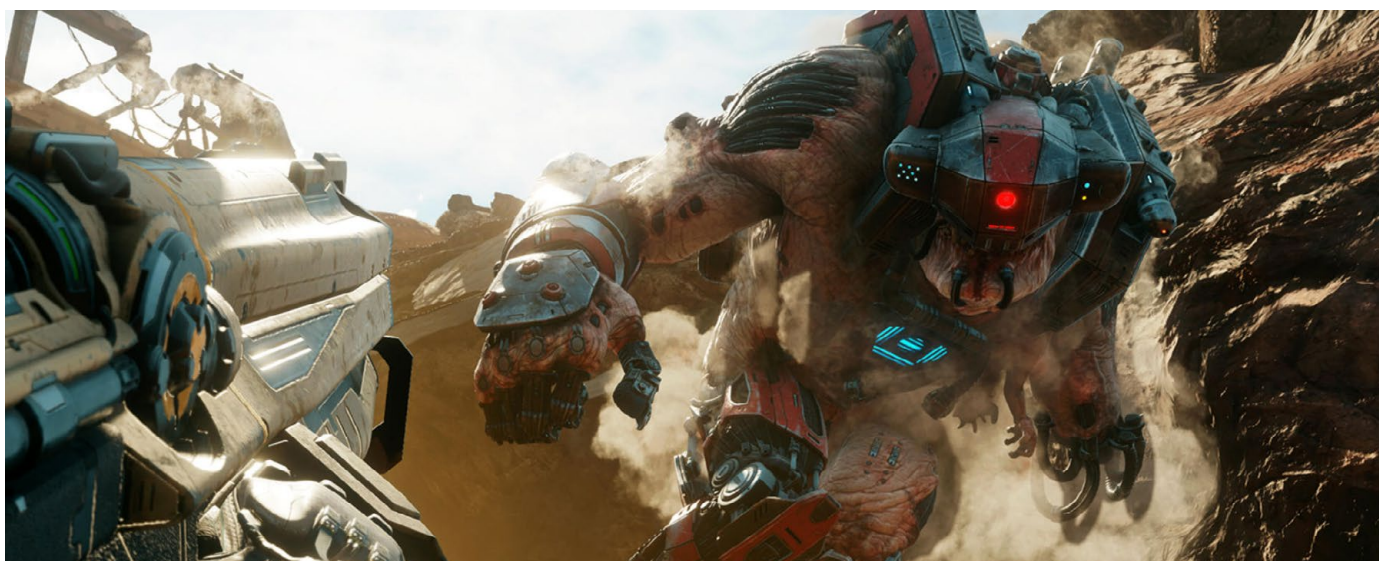


صداگذاری و موسیقی Rage 2 به معنای واقعی به القای حس و حال اتمسفر آخرالزمانی بازی به بازیباز کمک کرده و نقش خود را به خوبی ایفا می‌نمایند. بر عکس شخصیت پردازی ضعیف شخصیت‌ها، صداگذاری آن‌ها به خوبی انجام شده و صداها با چهره‌ها هماهنگ است و هماهنگی زمانی نیز دارند و در واقع بهترین بخش در مورد داستان و روایت و شخصیت‌های بازی، صداگذاری این شخصیت‌هاست. اگر دیالوگ‌ها و داستان و شخصیت پردازی‌های بهتری نیز در بازی وجود داشت، بسیار کیفیت کار صداگذاران بیشتر به چشم می‌آمد. صداهای محیط بازی و شلیک سلاح‌ها و ... نیز همگی بسیار با دقت و با کیفیت ضبط شده‌اند و در بازی شنیده می‌شوند تا از بالاترین کیفیت صداگذاری بازی در یک عنوان نسل هشتمی بهره‌مند شوید. موسیقی و قطعات ساندترک Rage 2 بسیار زیبا و منطبق با فضا سازی این عنوان خلق شده‌اند و انگار این موسیقی‌ها در دل دنیای ویران این عنوان بیرون آمده و کاملا متعلق به اتمسفر و فضای دنیای Rage 2 است. باید گفت سازندگان موسیقی Rage 2 به حق شایسته

تحسین و احترام هستند و یک ساندترک بسیار قابل قبول و زیبا را از خود به جای گذاشته‌اند و مشخص است که کاملا فضا، اتمسفر و حال و هوای بازی را درک کرده و بر اساس آن یک موسیقی کاملا هماهنگ ساخته‌اند. این موسیقی‌ها در برخی شرایط مثل مبارزات مرگبار و تعقیب و گریز ماشین‌ها و ... اوج می‌گیرند و گاهی هنگام قدم زدن یا رانندگی در دل بیابان‌های غم‌زده دنیای بازی چنان در پس زمینه حل می‌شوند که گویی جزو جدانشدنی دنیای نابود شده بازی که بوی مرگ می‌دهد هستند. در نهایت و بعد از بررسی بخش‌های مختلف بازی باید بگوییم بازی کردن و تجربه Rage 2 سرشار از آدرنالین و هیجان و سرگرمی و لذت ناب است. مخصوصا برای افرادی که مثل من واقعا عاشق نسخه اول Rage و عناوینی مثل Mad Max و Doom و المان‌های پرتعداد نقش‌آفرینی و ارتقا هستند، لذت تجربه این بازی چندین برابر می‌شود و در واقع باید بگوییم این بازی «خوراک» این نوع بازیبازان طالب اکشن و هیجان و مبارزات دیوانه‌وار پر از ارتقا و آپگرید و سلاح‌های قدرتمند است. Rage 2 یک معجون سراسر هیجان و

سرعت و لذت از ترکیب Mad و Max و Doom و برخی المان‌های Borderlands است. راستش یک نکته در مورد Rage 2 خیلی عجیب است. متای بازی نخست سری ۸۱ بود و تازه نتوانسته بود مطابق خیلی انتظارات عمل کند. حالا Rage 2 آمده و از هر نظر که فکرش را بکنید (غیر از داستان) بازی را چندین برابر نسبت به بازی اول ارتقا داده و کلی المان جدید و کاملا نو را در ریشه نسخه اول جاسازی کرده و عیب و ایرادهای آن را رفع کرده است، باید متایش بشود ۶۸!! همین ۲ خط که نوشتم را یک بار دیگر بخوانید تا به عجیب و غریب بودن موضوع پی ببرید. وقتی هم که خودتان آن را بازی کنید دیگر کاملا این حرف بنده را لمس خواهید کرد. Rage 2 یک اکشن سراسر هیجان و یک بازی فوق‌العاده است که کمتر عنوانی را در نسل هشتم شبیه آن شاهد بوده‌ایم و در آن تمامی المان‌های سبک‌های مختلف از ریسینگ گرفته تا مبارزه با ماشین و اکشن ماجراجویی جهان آزاد و شوتر اول شخص و نقش‌آفرینی و ده‌ها المان دیگر به شکلی بی‌نهایت سرگرم‌کننده و خاص، در کنار هم جمع شده‌اند. این بازی را از دست ندهید.





داستان کلیشه ای که فاقد هرگونه پیچش یا عمق خاصی است و شخصیت های نه چندان به یاد ماندنی، در طول بازی گاهی با باگ و مشکلات فنی کوچک مواجه می شوید، تنوع دشمنان می توانست خیلی بیشتر باشد و هماهنگ با المان های فوق العاده پرتعداد گیم پلی و سلاح های بی نظیر بازی عمل کند

طراحی هنری عالی دنیای بازی با انواع و اقسام محیط های متنوع و زیبا و شخصیت های گوناگون و عجیب از لحاظ ظاهری، خلق عالی یک دنیای آخرالزمانی با وفاداری به ریشه های نسخه اول سری، گیم پلی بی نهایت متنوع و جذاب و «یونیک» که المان های نقش آفرینی اش از حتی از بازی های سبک نقش آفرینی هم بیشتر است و تا انتهای بازی و حتی برای دفعات بعدی انگیزه لازم را به شما برای ادامه دادن می دهد زیرا همیشه جا برای ارتقای بیشتر در تمام زمینه ها هست، تقریباً تمام المان های گیم پلی بازی قابل ارتقا هستند، سلاح های بسیار جذاب و متنوع با انواع قابلیت ها و شلیک های مختلف، کلی قدرت ها و مهارت های خاص که در ترکیب با سلاح ها گیم پلی بی نظیری را خلق کرده اند، گان پلی فوق العاده لذتبخش و سریع و پر از هیجان، ماشین سواری عالی با قابلیت ارتقای ماشین ها و بیشتر از ۱۰ نوع وسیله نقلیه کاملاً متفاوت از سواری گرفته تا موتور و تانک کوچک و یک وسیله برای پرواز، کلی مأموریت و فعالیت های گوناگون که تازه در کنار اینها بخش های ریسپتگ و شرکت در مسابقات تلویزیونی خودشان کلی گیم پلی جدید دارند، ترکیبی فوق العاده از بهترین نکات عناوین Rage و Mad Max و تاحدودی Borderlands، صداگذاری و موسیقی عالی، ثبات بالا و عدم وجود افت فریم، زمان بارگزاری بسیار کوتاه، مبارزات «دیوانه وار» و سرشار از هیجان که در کمتر بازی نظیرش را دیده اید، صداگذاری با کیفیت





The Sinking City

معجون ناب ترس و کنجکاوی

مصطفی زاهدی

در طول زندگی تجربه کرده است! یکی دیگر از ویژگی های قابل توجه آثار لاکرفت، این است که معمولا قهرمانان و شخصیت های اصلی آثار او، همواره در جایگاه ضعف قرار دارند و در مقابل بسیاری از شیاطین، هیولاهای و دیگر موجودات مرموز و ترسناک، در بسیار آسیب پذیر هستند. در واقع در اکثر داستان های او، تنها کاری که می تواند شخصیت اصلی انجام دهد، نجات جان خویش و بقاست و دیگر خبری از کارهای قهرمانانه ای چون کشتن هیولاهای چند هزار ساله و نجات دنیا نیست. این نکته، در بازیهایی که از آثار او اقتباس شده اند نیز مشهود است و کاملا حس می

خطرناک باشند، گویی ما بیش تر به سمت آنها جذب می شویم!!! یکی از معروف ترین نویسندگان سبک وحشت یا Horror, H.p Lovecraft است. کسی که به واسطه نگارش آثاری چون Rats in the Wall و Call of Cthulu توانست هنر بی بدیل خود در خلق داستان هایی ترسناک، مرموز، خطرناک و در عین حال جذاب و سرگرم کننده را به نمایش بگذارد. البته پس از مرگ او و اقتباس از آثار او در سالهای بعد بود که شهرت لاکرفت بیشتر شد. نکات جالبی در مورد لاکرفت وجود دارد، به عنوان مثال بخش قابل توجهی از اتفاقات و جزئیات داستان های او، بر اساس کابوس هایی بوده که او

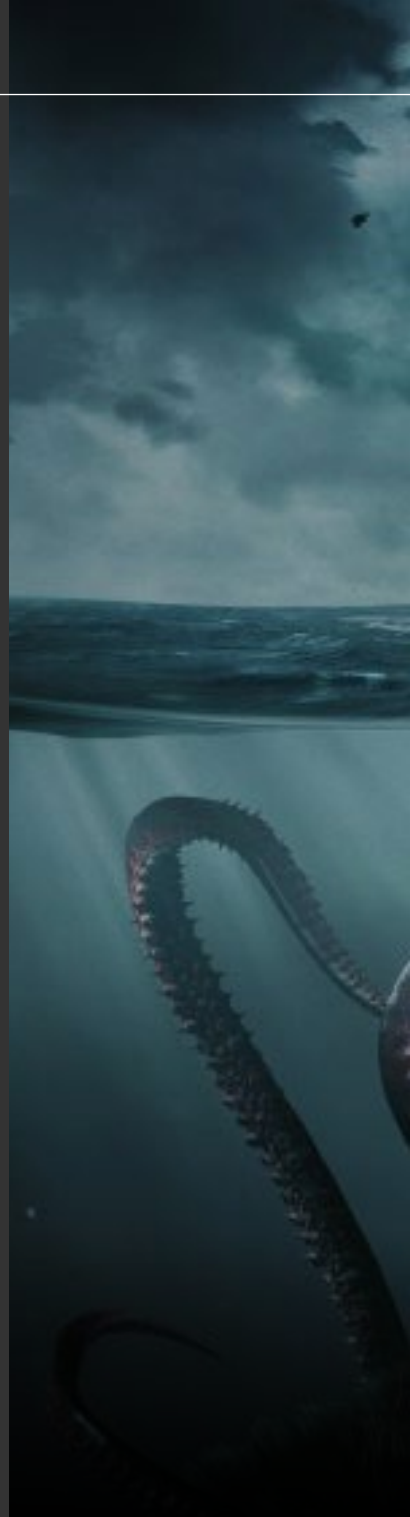
آثار ترسناک، چه در قالب داستان و فیلم، یا چه در قالب یک بازی ویدیویی می تواند تجربه ای بسیار خاص، ارزشمند و متفاوت نسبت به سایر آثار هنری به ارمغان بیاورد. عناوین ترسناک، همواره طرفداران و هواداران پر و پا قرصی داشته و دارند که سرشان بدجور برای کشف راز های مرموز و خطرناک، حتی در عجیب ترین شرایط ممکن درد می کند. اصولا حس «کنجکاوی» انسان مثل سوختی است که او را به جلو می راند و انسان را به کشف ناشناخته ها ترغیب می سازد. نمی دانم چه حکمتی است که ما انسان ها خودمان به دنبال ترس و اتفاقات عجیب هستیم. هر چقدر هم که

Release Date
June 27, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch
Developer(s)
Frogwares
Publisher(s)
Bigben Interactive
Genre(s)
Action-adventure
survival horror

از اصطلاحات و لغاتی که مردم Oakmont به کار می‌گیرند، از منابعی سیاه، جادویی و مرموز گرفته شده است. اما این تمام ماجرا نیست. چون چند ماهی است که یک سیل بزرگ، کل شهر را در بر گرفته است. سیلی که هیچ منشأ طبیعی و علمی ندارد و دلیل آن به ماوراءالطبیعه و مسائل مرموز بر می‌گردد. این سیل زندگی بسیاری از افراد را مختل کرده، و مانع راه‌های ارتباطی اصلی شهر نیز شده است. اما این تنها مشکل شهر نیست. برخی از ساختمان‌ها و قسمت‌های شهر، به تصرف موجودان و هیولاهای مختلفی در آمده‌اند. پا گذاشتن به این مناطق، مساوی است با مرگ حتمی...

نمیشود و تعداد افراد خارجی که از وجود این شهر آگاهی دارند، بسیار انگشت شمار است. شهر Oakmont، برای مدن طولانی‌پذیرای اتفاقات مرموز و عجیب، آدم‌های متفاوت و مسائلی بوده است که با علم و منطق قابل توجیح نبوده‌اند. مرموز بودن و حس ترس مبهم، در تک‌تک مردم شهر، ماهی‌گیران، فروشندگان و به‌طور عمده کل مردم دیده می‌شود. حتی در یک نگاه گذرا نیز به خوبی مشخص می‌کند که نه Oakmont شهری عادی است، نه مردم آن زندگی عادی را سپری می‌کنند. نکاتی جالب در مورد این شهر نیز وجود دارد. برای مثال با گذر زمان، مردم با نوعی گویش جدید صحبت می‌کند که ریشه‌ای نامشخص دارد. بعضی افراد معتقدند ریشه‌ی بعضی

شود. اما عنوانی که در ادامه به نقد و بررسی آن خواهیم پرداخت، بازی ترسناک است که با اضافه کردن عنصر معمایی-کارآگاهی، توانسته است عنوان ایده‌آلی برای علاقه‌مندان به عناوین کارآگاهی یا عناوین ترسناک تبدیل شود. بازی Sinking City، بر اساس نوشته‌های لاکرفت ساخته شده است. همین مسأله به تنهایی کفایت تا خیال‌بسیاری از افراد از بابت تم ترسناک و مرموز داستان راحت باشد. گفتیم داستان، اجازه دهید نیم‌نگاهی به داستان بازی بیاندازیم. Sinking City در دهه بیست میلادی (1920)، در شهری کوچک، مرموز و عجیب به نام Oakmont از ایالت ماساچوست جریان دارد. مکانی که نامی از آن در نقشه‌های معتبر دیده



بازیازان در Sinking City، کنترل فردی به نام Charles Reed را بر عهده می گیرند. Charles Reed، عضو سابق نیروی دریایی ارتش آمریکا بوده، و به همین دلیل در زمینه های نظامی و تیراندازی تعلیم دیده و ماهر است. او اکنون به یک کارآگاه خصوصی تبدیل شده که به صورت مستقل پرونده ها و موارد مشکوک را بررسی می کند. اما مسأله ی دیگری نیز در مورد Charles وجود دارد. او مدت هاست که دچار کابوس، توهم و یا بهتر است بگوییم Vision است. این تصویری که او مشاهده می کند و اتفاقاتی که تجربه می کند، زندگی او را به شدت با مشکل روبه رو کرده و مختل ساخته اند. البته این بخش منفی این Vision هاست. چون از طرف دیگر او یکسری قابلیت ها نیز به لطف مشاهده این تصاویر و اتفاقات خارق العاده دارد. برای مثال به لطف قابلیتی به نام Mind Eye، او می تواند صحنه هایی از گذشته را مشاهده کند که این مسأله در جریان بازی و هنگام تحقیقات در مورد موضوعات مختلف بسیار به درد بخور است چون به لطف نشان دادن گذشته، او می تواند متوجه شود که چه اتفاقی در آن مکان افتاده است. در این شرایط از شهر Boston به Oakmont سفر می کند. آن هم به دو دلیل، اول آنکه در مورد سیل عجیب و غریب و اتفاقات مرموزی که در شهر است تحقیق کند، و دوما اینکه بتواند در مورد توهمات، کابوس ها و Vision های خود که به نحوی با این شهر در ارتباط هستند نیز اطلاعات کسب کند.

به صورت کلی در عناوین معمایی-کارآگاهی، روایت داستان و شخصیت پردازی حرف اول را می زند. چون جذابیت پرونده ها، روند داستان و اتفاقات گوناگون، Plot Twist های احتمالی و موارد مشابه، مهم ترین بخش یک بازی معمایی-کارآگاهی محسوب می شوند. Sinking City نیز از این قاعده مستثنی نیست و داستان با اختلاف، مهم ترین رکن آن محسوب می شود. اما آیا داستان بازی، می تواند انتظارات را برآورده سازد؟ بله قطعاً. داستان بازی هم از لحاظ روایت و پرداخت بسیار مناسب و مطلوب عمل کرده است و هم Plot Twist ها و اتفاقات غیر منتظره جذابی را در بطن خود جای داده است. روایت داستان، به لطف بهره گرفتن از





آثار لاوکرفت کامل عنصر مرموز بودن و تم ترسناک خود را داراست که این مسأله، رنگ و بویی فوق العاده به داستان بازی بخشیده است. شخصیت پردازی کارکترها نیز، با توجه به نقشی که در مسیر داستان ایفا می کنند، بسیار منطقی و مناسب شکل گرفته، و بستر قابل قبولی برای به بلوغ رسیدن داستان بازی بوده است.

دیگر نکته مثبت در مورد داستان بازی این است که داستان بازی، تعادل بسیار خوبی در زمینه عناصر مختلف دارد. هم عنصر ترس در داستان پر رنگ و مشهود است، هم مرموز بودن بخشی از وقایع، و هم جنبه معمایی بازی در سطح مطلوبی قرار دارد. و مهم تر از همه، تعادل و بالانس مناسبی بین این موارد وجود دارد که باعث می شود داستان بیش از حد نیاز به سمت یکی از این بخش ها کشیده نشود.



و اما گیم پلی بازی، جایی که Sinking City عملکرد سینوسی و متغیری از خود به جای می‌گذارد. گیم پلی بازی از دو بخش کلی و اساسی تشکیل شده است. بخش معمایی-کارآگاهی بازی که شامل حل معماها و تحقیقات در مورد اتفاقات گوناگون است. و بخش مبارزات که شامل نبرد با هیولاها و موجودات شهر با استفاده از سلاح های موجود است.

بخش مربوط به معماها، تحقیقات و به طور کلی جنبه کارآگاهی و Investigation بازی، بسیار استاندارد، جذاب و چالش برانگیز است. شهر Oakmont پر است راز و رمز های سرپوشیده و غالباً ترسناک، و این بازیازان هستند که در نقش Charles Reed به کشف و برملا ساختن این رموز می‌پردازند. بخش معمایی-کارآگاهی بازی، برای افراد که عاشق این مکانیزم‌ها هستند، بسیار لذت بخش و جذاب خواهد بود. از صحبت کردن و بازجویی از مردم شهر ها و افراد مختلف گرفته، تا بررسی مدارک و یافته ها و تفسیر آنها جهت پی بردن به اطلاعات دقیق تر. در واقع اگر عناوینی چون L.A Noire یا Sherlock Holmes را تجربه کرده و از آنها لذت برده اید، سر و کله زدن با معما ها و اتفاقات پیش روی در Sinking City نیز برای شما سرگرم کننده و جذاب خواهند بود.

جهان آزاد بودن بازی نیز باعث هر چه پیچیده تر شدن مسائل مختلف در بخش داستان شده، بنابراین پس از حل یک اتفاق خاص، یا پیشروی در بازی با دست یافتن به مدارک و اطلاعات جدید، حس رضایت شیرینی را تجربه خواهید کرد. همانطور که کمی قبل گفتم،

Sinking City عنوانی جهان آزاد محسوب می‌شود. البته اشتباه نکنید، چون از مراحل فرعی و فعالیت های جانبی پرتعداد و Fetch Quests هایی که در دیگر بازیهای جهان باز وجود دارد خبری نیست. جهان آزاد بودن بازی، در خدمت روایت داستان و نحوه وقوع اتفاقات مختلف است. برای مثال شما متوجه می‌شوید که باید برای ادامه تحقیقات خود به فلان ساختمان رفته و فلان اطاق را به دقت بررسی کنید. پس از بررسی آن اطاق متوجه می‌شوید سرخ های بیشتر را باید از فلان فرد بخواهید که در نقطه ی دیگری از شهر زندگی می‌کند. و این روال زنجیره وار همچنان ادامه دارد. به این نکته نیز باید اشاره کنم که وسیله ارتباطی بین بخش های مختلف شهر، قایق هایی هستند که به وفور در گوشه و کنار شهر دیده می‌شوند.

در مورد خود فضای شهر Oakmont، باید بگویم سازندگان در خلق یک اتمسفر فوق العاده هماهنگ با فضای بازی بسیار موفق عمل کرده اند. ساختمان ها، خیابان ها و حتی مردم، به بهترین شکل ممکن به تصویر کشیده شده اند. اتمسفر گیرا و جذاب بازی، نقش بسیار قابل توجهی در انتقال بهتر حس ترس و وحشت به مخاطب ایفا می‌سازد که خوشبختانه سازندگان از این ویژگی به بهترین نحو ممکن استفاده برده اند.

اما بخش دوم گیم پلی Sinking City، مربوط به مبارزه با هیولاها، یا همان بخش اکشن بازی است. جایی که آن روی سکه بخش گیم پلی بازی مشخص می‌شود. هر چقدر در بخش معمایی-کارآگاهی، بازی عملکرد درخشانی از خود به





چهره شخصیت‌ها، در دیگر موارد کیفیت بافت‌ها و تکسچر‌ها ضعیف یا معمولی است در حدی که اصلا در حد و اندازه‌های بازی نیست. البته سازندگان از حیث خلق اتمسفر عملکرد بسیار خوبی داشته‌اند، اما در سایر موارد هنوز جای کار زیادی وجود دارد. نورپردازی در سطح خیلی خوبی کار نشده، سایه‌زنی‌ها گاهی تیز و غیرواقعی است و در کل گرافیک هنری بازی یکی از نقاط ضعف این عنوان به شمار می‌رود. گرافیک فنی بازی نیز شرایط مناسبی ندارد و در طول بازی، شما شاهد انواع باگ‌های گرافیکی مانند گیر کردن دشمنان در دیوار یا موارد مشابه خواهید بود. البته بخش قابل توجهی از این باگ‌ها در روند بازی مشکل ساز نخواهند بود. اما به هر حال این مشکلات فنی، می‌تواند کمی جلوه‌ی بازی را مخدوش سازند.

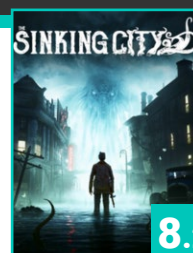
جای گذاشته است، در بخش مبارزات و گیم پلی مربوط به تیراندازی، عملکرد بازی چندان چنگی به دل نمی‌زند. گان پلی بازی خشک و بد قلق است و تا سطح استاندارد بسیار فاصله دارد. همچنین فیزیک حرکات و انیمیشن شخصیت Charles Reed و هیولاهای دیگر نیز آن کیفیت لازم را ندارند. البته طبیعی است که نمی‌توان انتظار کیفیت کلی به اندازه یک عنوان AAA را انتظار داشت. با این وجود بخش مبارزات و تیراندازی بازی هنوز فاصله زیادی تا سطح ایده آل دارد. البته پس از گذشت مدتی تا حدودی به تیراندازی خشک و سطحی بازی عادت خواهید کرد، ولی تا پایان ممکن است کمی از لذت شما هنگام تجربه بازی کاسته شود. از حیث گرافیک هنری نیز، بازی هنوز فاصله بسیار زیادی با عناوین روز دارد. به غیر از طراحی

راحتی می‌تواند یکی از برترین عناوین در سبک خود لقب بگیرد. با این وجود یکسری مشکلات فنی و همچنین ضعف مبارزات و تیراندازی بازی، موجب شده بازی نتواند به نهایت بلوغ خود برسد.

اگر از بازی‌هایی معمایی-کارآگاهی با تم ترسناک و مرموز استقبال کرده و از آنها لذت می‌برید، Sinking City می‌تواند انتخاب بسیار مناسبی برای شما باشد. به لطف معماهای جذاب، مکانیسم‌های سرگرم‌کننده و داستان درگیرکننده با تعلیق بالا، Sinking City به

- مبارزات و تیراندازی بازی سطحی و ضعیف است
برخی مشکلات فنی
گرافیک هنری بازی تا استاندارد فاصله زیادی دارد

+ داستان درگیرکننده و جذاب با تعلیق بالا
اتمسفر فوق‌العاده
معماها و مکانیسم‌های مربوط به بخش کارآگاهی بازی سرگرم‌کننده، جذاب و چالش برانگیز هستند.



Bloodstained: Ritual of the Night

یک مترویدوانیای اصیل

◆◆ سعید آقابابایی

بی‌نهایت جذاب از گشت و گذار، ماجراجویی، نقش‌آفرینی و مبارزات و باس فایت‌های هیجان‌انگیز است. بازی به شکلی زیبا شما را در دنیای فانتزی، تاریک و محزون خود قرار می‌دهد و از شما می‌خواهد ماجراجویی خود را از دل تاریکی و سپاهی برای رسیدن به روشنایی و امید بخشیدن به انسان‌ها آغاز کنید. ماجراجویی که واقعا لذتبخش و جذاب است و ساعات خیلی خوشی را برای شما رقم می‌زند. در این مطلب قصد داریم تا به بررسی Bloodstained: Ritual of the Night بپردازیم. پیشنهاد می‌کنم در ادامه این مقاله نقد و بررسی با مجله گیمفا همراه شوید.

Bloodstained: Ritual of the Night یک بازی الهام‌گرفته شده از یکی از شاهکارهای کلاسیک کسلوانیاست که به روز شده و تلفیقی از هنر و بازی به بهترین شکل در هم تنیده شده‌اند تا عنوانی لذت‌بخش خلق شود. یک بازی دو بعدی تاریک نقش‌آفرینی که توانست خیلی زود کمپین کیک استارتر خود را با موفقیت پشت سر بگذارد و مدتی قبل توسط کمپانی ۵۰۵ Games برای رایانه‌های شخصی، پلی‌استیشن ۴، نینتندو سویچ و ایکس‌باکس وان منتشر گردید و موفق شد تا امتیاز متای عالی ۸۴ را نیز از منتقدان دریافت کند. Bloodstained: Ritual of the Night یک تجربه

Release Date
18 June 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch
Developer(s)
ArtPlay
Publisher(s)
505 Games
Genre(s)
Metroidvania



او اصلا آسان نیست زیرا Gebel نزدیک ترین و بهترین دوست او بوده است. کلا مقوله داستان های عمیق با پیچش های داستانی زیاد و شخصیت های پرداخت شده، خیلی با بازی های دو بعدی جور در نمی آیند و «معمولا» عناوینی در این سبک و قالب، هیچ ادعایی در مورد این که یک داستان بی نظیر و چند لایه با شخصیت هایی عمیق و .. دارند، نداشته و ندارند و البته کسی هم در این مورد انتظار بالایی از آن ها ندارد. در این سبک عناوین، داستان هرگز در مرکز اهمیت قرار نداشته و ندارد و بیشتر به عنوان یک اهرم برای به جلو راندن بازیها، دادن دلیلی به او برای پیشروی در بازی، قانع کردنش برای کارهایی که باید انجام دهد و توجیه چرایی انجام آن ها استفاده می شود و نه یک رکن اساسی و حیاتی برای بازی که بار آن را به دوش خود بکشد.

اند. حالا بعد از ۱۰ سال شیاطین دوباره حمله کرده اند و Miriam که به خوابی عمیق رفته بوده است دوباره بر می خیزد و می بیند که Gebel که یک دوست خیلی خوب برای Miriam و مثل یک برادر برای انسانی به نام (که دوست Miriam نیز هست) بوده و یک انسان خوش قلب و خوب به حساب می آمده است، باعث این حمله بوده است و تبدیل به شخصیت منفی اصلی بازی آنتاگونیستی بی احساس شده است پای کلی از شیاطین مخوف را به دنیا باز کرده است و دیگر نشانی از آن دوست خوب و انسان خوش قلب ندارد و سیاهی تمام وجودش را فرا گرفته است. او هم مانند Miriam بسیار قدرتمند است و می تواند از قابلیت های جادویی به نام shad ها استفاده کند. Miriam با کمک و برخی شخصیت های دیگر، راهی سفری پرخطر برای تعقیب و رسیدن به Gebel و متوقف کردن او می شود و البته این سفر برای

Bloodstained: Ritual of بازی the Night یک داستان کاملا ساده و معمولی و کلیشه ای دارد و در آن خبری از داستان عمیق و شخصیت های چند وجهی در بازی نیست. البته در این سبک بازی های دو بعدی، معمولا همیشه شاهد داستان های ساده و سرراست فانتزی و نبرد بین خیر و شر مطلق هستیم. در واقع باید گفت هیچ شخصی عنوانی مثل Bloodstained: Ritual of the Night را برای لذت بردن از داستان قدرتمند و چندلایه آن تجربه نمی کند. در Bloodstained: Ritual of the Night شما در نقش دختری به نام Miriam قرار می گیرید که به همراه یک نفر دیگر به نام Gebel تنها بازماندگان گروهی از انسان های تقویت شده به لحاظ جادویی (مثل ویچرها) هستند که برای مبارزه با شیاطینی که پایشان به دنیای انسان ها باز شده است، چندین سال قبل خلق شده اند یا بهتر است بگویم تقویت شده



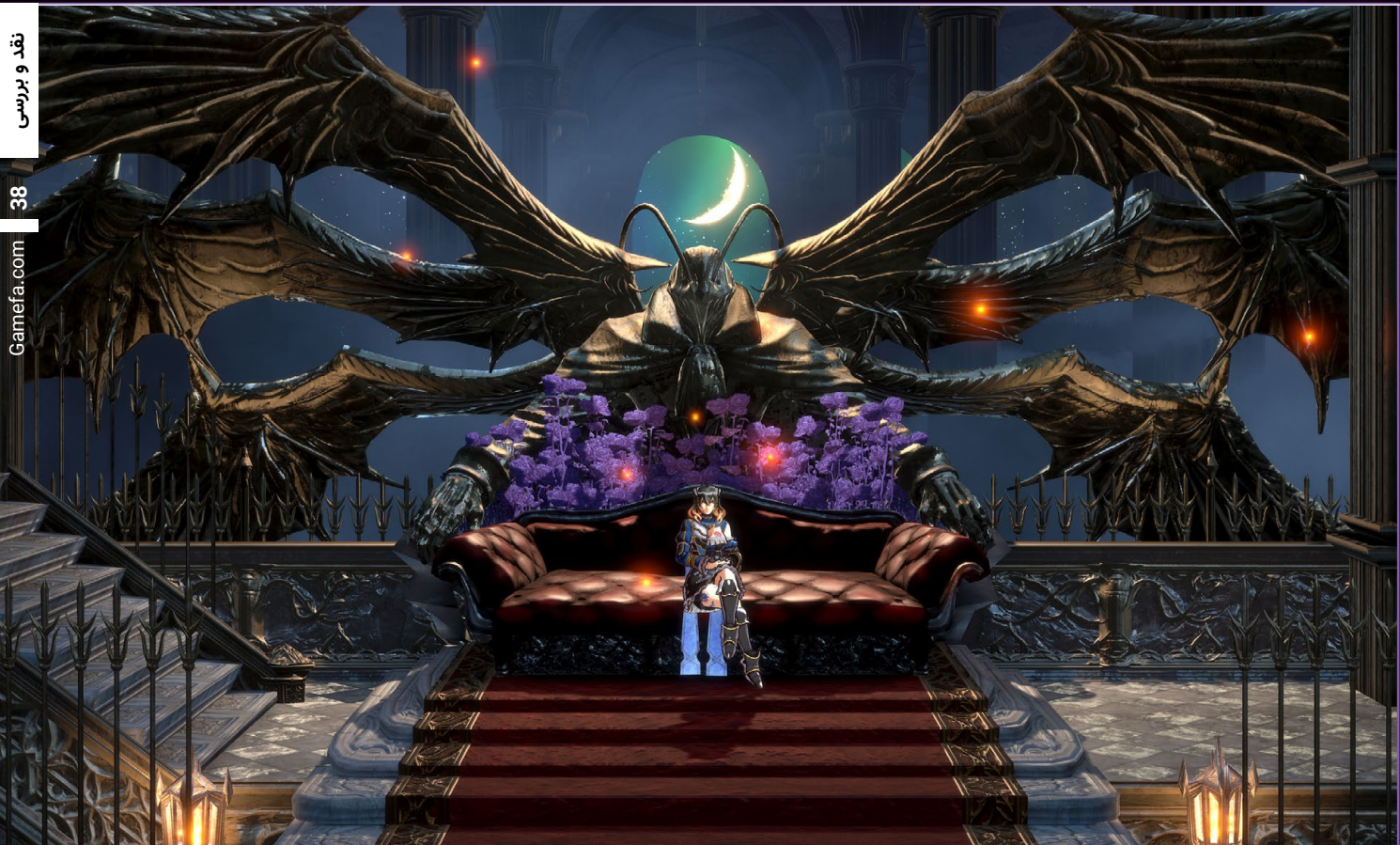


شود تا با روند بسیار متنوع و جذاب خود بازی را کاملا به بازی علاقمند نگاه داشته و سازندگان بالانس فوق العاده ای را بین بخش های گوناگون گیم پلی برقرار کرده اند و در این زمینه بازی کاملا متوازن است و هیچ بخشی در آن بیش از حد یا کمتر از حدی که باید باشد، نیست و همین توازن سبب می شود که حتی لحظه ای هم گیم پلی بازی برایتان خسته کننده نشود و همیشه آن جذابیت و زیبایی خود را که در ترکیب با طراحی مراحل بی نظیر بازی و دنیای پیکارچه آن است، برای بازیاز حفظ نماید و حتی او را به بازی کردن چند باره این بازی نیز مشتاق نماید. گشت و گذار و اکتشاف در بازی به اندازه خود مبارزات بازی اهمیت دارد و نقشه بازی معمولا راهنمای خوب و مفیدی برای هدایت شما در بازی به شمار می رود، هر چند که می توانست شامل آیکون ها و موارد بیشتری باشد که بازیاز بتواند در سفرهای چندین باره برگشت به محیط های قبلی، راحت تر به سراغ آیتم ها و بخش های مورد نظرش برود. طراحی دنیای بازی واقعا دیدنی است و به بهترین شکل، مناطق گوناگون نقشه بزرگ بازی به هم وصل می شوند و یک پیوستگی بسیار خوبی بین آنها وجود دارد که این نشانه هوشمندی سازندگان در خلق دنیایی پیکارچه است. در بازی تعداد خیلی زیادی اتاق و راهروهای مخفی و دیوارهای کاذب وجود دارد همچنین مسیرهای میانبر مختلفی نیز برای راحت تر شدن رفت و آمد در بازی قرار داده شده اند. در قسمت هایی از بازی قابلیت هایی پیدا می کنید و با توانایی هایی کسب می کنید که دسترسی شما به بخش هایی که قبلا به آن دسترسی نداشتید

و ویدیوهای بازی Bloodstained: Ritual of the Night نگاه می کنیم نوعی حس خاص از تاریکی و تباهی دنیای بازی به ما انتقال می یابد که بازیاز علاقمند به این نوع از طراحی را کاملا به خود جذب می کند. از لحاظ گرافیک فنی هم Bloodstained: Ritual of the Night یک بازی کاملا باثبات و عاری از مشکل و باگ است

Bloodstained: Ritual of the Night از لحاظ گرافیک هنری و طراحی های دنیای بازی عنوانی است که لحظه لحظه شما را بیشتر به تحسین هنر خود و طراحی های فانتزی تاریک و زیبایش وا می دارد و باعث می شود تا مدت های زیادی این عنوان در یاد و خاطره شما باقی بماند و هر گاه که به عنوانی





ها. البته خودتان هم می توانید این محلول های سلامتی و محلول های درمانی سم و نفرین و .. را بسازید ولی باید آیتم های مورد نیازشان را جمع کنید. امکان dismantle کردن آیتم ها به جای فروش آنها را هم دارید تا بتوانید مواد اولیه به دست آورید و باید این را مدیریت کنید که چه مواردی را بفروشید و کدام آیتم ها را dismantle کنید. شخصیت Miriam را نیز می توانید در بخش های مختلف شخصی سازی کنید. از سلاح های گوناگون یک دستی و دو دستی و نیزه گرفته تا شلاق و حتی سلاح گرم می توانید برای او تجهیز نمایید که هر کدام مقدار آسیب خاصی دارند و همچنین نوع آسیب خاصی را وارد می کنند (هم از نظر مدل آسیب مثل Thrust و slash و ... و هم از نظر المان های آسیب مثل آتش و برق و...). هر کدام از

تعدادشان بیشتر هم خواهد شد. باس ها هم بسیار عالی، متنوع، دشوار و داری طراحی های فوق العاده هستند و کشتنشان هم کار سختی است. گاهی حس می کنید در بازی تعادل سختی مقداری به هم می ریزد و گاهی انگار بازی خیلی آسان می شود و بعد ناگهان به یک باس می رسید که خیلی خیلی سخت می شود و بارها شما را می کشد و باید کلی آیتم سلامتی که کمیاب و گران هم هستند مصرف کنید. البته این عدم تعادل فقط در بخش هایی از بازی به چشم می خورد و همیشگی نیست ولی خب به هر شکل از نکات منفی است که در گیم پلی می توان به آن اشاره کرد. در بازی قابلیت craft کردن یا ساختن تمام آیتم ها و تجهیزات و غذاهای مختلف و محلول های گوناگون را هم دارید. برای ساختن آنها باید مواد خام مورد نیاز را از کشتن دشمنان و انجام ماموریت های جانبی و یافتن صندوق های گنج، جمع آوری کنید. همچنین قابلیت خرید و فروش انواع مختلف آیتم ها نیز در بازی وجود دارد که نقش پررنگی هم در بازی ایفا می کند زیرا خیلی وقت ها نیاز به طلا دارید تا بتوانید چند آیتم سلامتی بخرید زیرا گاهی در بازی خیلی لازمتان می شود و بازی هم بدجوری خسیس است در دادن این آیتم

را باز می کنند و برای رفتن به آن قسمت ها باید به عقب برگردید که این یک امر مهم و ارزشمند است و کاملا ارزش وقتی که برای بازگشتن به عقب صرف کنید را دارد و اگر مانند بنده باشید هر بار با کسب هر توانایی و قابلیت جدید به اول مرحله باز می گردید تا مبادا چیزی را از دست داده باشید. همچنین: Bloodstained: Ritual of the Night ارزش تکرار بسیار بالایی دارد و رسیدن به بخش های مختلف دنیای بزرگ بازی و یافتن آیتم ها و گنج های پنهان در کل مراحل، دلیل بسیار خوبی برای بازگشت دوباره به دنیای فانتزی و تاریک Bloodstained: Ritual of the Night هستند. در بازی با پیشروی در بخش های مختلف نقشه و کشتن دشمنان و شیاطین، امتیاز XP دریافت می کنید که باعث می شود لول شخصیت Miriam بالاتر رفته و قوی تر شود تا راحت تر بتوانید در بازی پیشروی کنید. بازی از تنوع بسیار عالی در دشمنان و باس ها برخوردار است و واقعا به هر منطقه جدیدی که وارد می شود کلی دشمن جدید اضافه می شوند و کلا سیستم دشمنان تغییر می کند. شاید در این چندین ساعت که بازی کرده ام چیزی بیشتر از ۲۵ نوع دشمن مختلف را دیده ام و قطعا وقتی وارد بخش های بعدی شوم



این سلاح های سر نیز بسته به اندازه و یک دستی یا دو دستی بودنشان سرعت ضربه خاصی دارند و سلاح های دو دستی که وزن بیشتری دارند و قدرتشان هم بیشتر است، سرعت ضربه کمتری دارند. از بخش سر شخصیت اصلی گرفته تا تن پوش و حلقه و گردنبند و... را نیز می توانید با آیتم های مختلف

تجهیز کنید و باید سعی کنید تا در بازی مدام تجهیزات بهتر کسب کنید یا بسازید تا stat های شخصیت اصلی بازی در بخش های مختلف مثل Strength و Intelligence و Luck و... بالاتر برود و میزان دافع او در ضربات فیزیکی و جادویی را نیز بیشتر کنید. همچنین جدا از تجهیزات، در طول بازی می توانید شخصیت اصلی را از نظر «ظاهری» نیز تغییر دهید و از مدل مو گرفته تا رنگ مو و چشم ها و ترکیب رنگ لباس ها و... را عوض کنید تا ظاهر او برایتان تکراری نشود. البته همه مدل موها و .. آزاد نیستند و برخی را باید دز طول بازی از صندوق های گنج و.. به دست

ذخیره کنید. سیستم ذخیره بازی از عناوین کلاسیک پیروی می کند و بارها ممکن است پادتان برود بازی را ذخیره کنید و کشته می شوید و ناگهان می فهمید که باید از ۲۰ دقیقه قبل بازی را آغاز کنید. گاهی هم فاصله بین اتاق های سیو زیاد است و مجبور می شوید هی برگردید به اتاق سیو قبلی تا پیشرفت و لولتان را ذخیره کنید منتها موضوع اینجاست که وقتی از اتاق سیو بیرون بروید کل دشمنان تمام مناطق بازی ریست شده اند. البته این فقط برای اتاق سیو نیست بلکه از هر اتاق که به اتاق دیگری بروید و دوباره برگردید به همان اتاق قبلی، دشمنان مدام ریست می شوند. به همین دلیل باید برای سیو کردن بازی خیلی دقت کنید و همیشه پادتان بماند که باید سریع پیشرفتتان را سیو کنید و این برای ما که خیلی وقت ها به سیو خودکار عادت کرده ایم می تواند آزار دهنده عجبیسی دارد و یاد دورانی می افتیم که سیو خودکار و حتی قبل تر از آن اصلا سیو وجود نداشت!! در واقع این موضوع نمی تواند یک نکته منفی محسوب می شود زیرا فقط باید حواستان جمع باشد و به قانون این بازی که سیو دستی است عادت کنید. در مجموع باید گفت گیم پلی Bloodstained: Ritual of the Night به معنای واقعی فوق العاده است و کاملا بر پایه لول زدن شخصیت و ارتقای قدرت ها و لوت کردن تجهیزات بهتر و گشتن کل نقشه چند طبقه بازی برای یافتن کل صندوق ها و گنج هاست.

بیاورید. Miriam قابلیت استفاده از shard ها را نیز دارد که در واقع همان جادوها و قدرت های ویژه او هستند و از نوار مانا یا MP مصرف می کنند. این shard ها ده نوع مختلف دارند که می توانید آنهایی را که بیشتر به کارتان می آیند (از نظر قابلیت حمله و دفاع و Passive و میزان مانایی که مصرف می کنند) در ۵ بخش و Category مختلف تجهیز کنید که شامل shard های هجومی، Passive و Familiar و... هستند که در هر شاخه باید یک shard را به دلخواه خود از بین موارد گوناگونی که در بازی به دست می آورید و واقعا تنوع شگفت انگیزی دارند انتخاب نمایید. در بازی shard های مختلف را به صورت رندوم با شکست دشمنان مختلف کسب می کنید و می شود گفت هر shard که از هر دشمن می گیرید در واقع قابلیت حمله کردن همان دشمن را برای شما به همراه می آورد و یا اصلا می توانید خود آن دشمن را به صورت یک روح موقتی احضار کنید تا حمله اش را انجام دهد و برود و هر حمله بسته به نوع shard و قدرتی که دارد مقدار مشخصی از نوار مانای شما می کاهد. سیستم سفر سریع از درون برخی اتاق های نقشه به اتاق های دیگر وجود دارد که باید این اتاق ها را یک بار پیدا کنید و سپس روی نقشه به رنگ سبز در می آیند و از آن به بعد قابل استفاده هستند و این موضوع با توجه به بازگشت های چندین باره به مناطق قبلی در بازی، در بازی بسیار به کارتان خواهد آمد. اتاق های قرمز هم برای سیو هستند و باید بازی را به صورت دستی





گیرد. سازندگان بازی واقعا هیچ اشتباه بزرگی را مرتکب نشده اند و حتی اشتباهات کوچک آن ها نیز بسیار بسیار کم تعداد است. این عنوان معنای کامل یک بازی دو بعدی نقش آفرینی فانتزی است و از همه نظر مطابق با استانداردهای عناوین کلاسیک و شاهکار ۲ بعدی عمل می کند و آن ها را کاملا به روز کرده و ارتقا می دهد. Bloodstained: Ritual of the Night عنوانی است که همیشه شور و شوق شما را برای ادامه حفظ می کند و در این راه، طراحی هنری و گرافیک بسیار زیبا و گیم پلی و مبارزات سرگرم کننده و المان های نقش آفرینی جذاب و عمیق، نقش اساسی را ایفا می کنند. استایل گرافیکی خاص و فانتزی تاریک، انواع و اقسام مناطق مختلف، گیم پلی عمیق و المان های نقش آفرینی جذاب و همین طور باس فایت های به یاد ماندنی و هیجان انگیز سبب شده اند تا با عنوانی عالی طرف باشیم.

Castlevania Symphony of the Night یا Castlevania Mirror of Fate یا عناوین مترویدوانیا هستیید بایستی حتما عنوان Bloodstained: Ritual of the Night را تجربه کنند زیرا که قطعا تجربه ای لذت بخش و جدید ولی با حس و حال آشنا برای آن ها خواهد بود و کلی از این ماجراجویی لذت خواهید برد. اگر به دنیای تجربه یک بازی دو بعدی نقش آفرینی پر از گشت و گذار و اکتشاف و باس فایت های زیبا و بازگشت به عقب برای لوتینگ آیتم ها و ... هستیید، Bloodstained: Ritual of the Night همان عنوانی است که انتظارش را می کشید. Bloodstained: Ritual of the Night به معنای واقعی کلمه یکی از بهترین و باکیفیت ترین عناوین ۲ بعدی است که می توانید تجربه کنید و بدون شک جزو برترین بازی های دو بعدی نسل هشتم محسوب می شود. یک بازی یونیک که در رده بازی هایی مثل Castlevania و Salt and Sanctuary

باید بگویم واقعا موسیقی های Night Bloodstained: Ritual of the Night زیبا و شاهکار است و وقتی آن را گوش کنید کاملا می فهمید چه می گویم. از چنین بازی اصلا انتظار چنین ساندترکی نداشتیم ولی به بهترین شکل ممکن سورپرایز شدم! یعنی به معنای واقعی قبل از تجربه بازی اصلا فکرش را هم نمی کردم که تا این حد موسیقی ها زیبا باشد. ساندترک بازی معرکه است و تا وقتی آن را تجربه نکنید نمی توانید باور کنید چقدر زیباست و چقدر عنوانی در این سبک می تواند در زمینه موسیقی عالی باشد. در مجموع و بعد از بررسی بخش های مختلف بازی باید بگویم دوستداران عناوین دو بعدی نقش آفرینی یا بازی های مترویدوانیا می توانند با عنوان Bloodstained: Ritual of the Night یکی از بهترین تجربه هایشان در این سبک را کسب کنند. اگر از طرفداران عناوین دو بعدی نقش آفرینی مثل Salt and Sanctuary و



داستان و شخصیت های نه چندان جذاب و عمیق، درجه سختی بازی گاه نامتعادل می شود و برخی وقت ها ناگهان خیلی سخت و گاهی خیلی آسان می شود، در بازی یکبار با باگ از نوع قفل شدن شخصیت اصلی روبرو شدم که هیچ دکمه ای کار نمی کرد و چون سیو بازی هم به صورت دستی است مجبور شدم خارج شوم و از سیوی که مربوط به ۱۵ دقیقه قبل بود مجددا آغاز کنم

طراحی هنری فوق العاده بازی و خلق یک دنیای تاریک فانتزی به زیباترین شکل ممکن که یادآور شاهکارهایی مثل «کسلوانیا سمفونی شب» است، طراحی بسیار عالی نقشه بازی و پیوستگی هوشمندانه محیط ها و مراحل به یکدیگر، گیم پلی بسیار جذاب و متنوع، المان های عالی و عمیق نقش آفرینی در قالب ارتقای لول شخصیت و لوت کردن آیتم ها و گنج ها در گوشه و کنار نقشه برای یافتن تجهیزات بهتر، ده ها سلاح مختلف با قابلیت های کاملا متفاوت و استایل های مبارزه متفاوت، ده ها نوع قابلیت جادویی مختلف در قالب shard های گوناگون که باید با هوشمندی آنها را بسته به شرایط برای شخصیت بازی فعال کنید، ارزش تکرار بالا و بارها و بارها برگشتن به محیط های قبلی برای یافتن گنج هایی که قبلا با توجه به قابلیت هایی که داشتید نمی توانستید به آنها دست پیدا کنید و بعدا با قابلیت هایی مثل پرش دوتایی می توانید برگردید و آیتم ها را جمع کنید، دشمنان و باس های مختلف و متنوع، ساندترک بسیار زیبا که قطعاتی در آن یافت می شود که دوست دارید بارها و بارها گوش کنید





Call of Duty Modern Warfare

ندای جاه طلبی

محمد آریا مقدم

فرنچایزی به قدمت و محبوبیت Call of Duty! ولی کماکان یک «بازی جدید» محسوب نمی‌شود. یک سال بعد Call of Duty WWII و دو سال بعد Call of Duty Black Ops IIII توانستند یکی با تجربه‌ای استثنایی در بخش داستان‌سرایی و تک‌نفره و دیگری به عنوان یک بازی آنلاین موفق، به آخرین نسخه‌های این مجموعه تاکنون، تبدیل شوند. انصافاً هم دو نسخه آخری COD بازی‌های چندان بدی نبودند و توانستند تا حدی پاسخ‌گوی انتظارات طرفداران و مخاطبان خود باشند.

اما چه خبری می‌تواند بهتر از خبر معرفی یک ریپوت از سه‌گانه Modern Warfare باشد؟ چه کسی دوست ندارد یک بار دیگر جان پرایس را ملاقات کند؟ کیست که نخواهد نسخه‌ای جدید از سه‌گانه تاریخی Modern Warfare را تجربه کند؟ اگر اخبار را این روزها دنبال کرده باشید، قطعاً در جریان هستید که اکتیویژن در صدد منتشر کردن یک نسخه جدید از سری Modern Warfare است که البته این نسخه Call of Duty Modern Warfare 4 نام خواهد گرفت؛ بلکه عنوانش Call of Duty Modern Warfare خواهد بود! این نسخه قرار است یک ریپوت باشد. ریپوتی که بر روی کاغذ، یک بازی همه‌پسند خواهد بود. با توجه به برگشتن بخش داستانی بازی و همچنین وعده‌های سازندگان مبنی بر یک بخش چندنفره جذاب و همچنین شایعاتی که پیرامون اضافه شدن بخش بتل‌رویال به بازی این روزها دهان به دهان می‌شوند، دست به دست هم داده تا هر بازیکنی، اعم از طرفدار سینگل‌پلیر، مالتی‌پلیر و حتی بتل‌رویال، به انتظار این بازی مورد انتظار بنشینند. اما خوب همه این‌ها که گفتیم چکیده‌ای از اطلاعاتی بود که از بازی Call of Duty Modern Warfare داریم. دوست دارید راجع به این بازی بیشتر بدانید، مفصل‌تر بحث کنیم و یک نگاه کلی به این بازی و اخبار آن تا به امروز داشته باشیم؟ پس شما را دعوت می‌کنم تا ادامه این مطلب را در مجله بیست و یکم گیمفا مطالعه کنید.

کتر کسی است که این روزها اسم مجموعه Call of Duty را نشنیده باشد. بگذارید البته جمله قبل را کمی اصلاح کنم؛ هیچ کیمری را نمی‌توان پیدا کرد که Call of Duty را نشاخته باشد! حتی احتمالاً خیلی از افراد غیرگیمر هم حداقل این اسم را چند باری شنیده‌اند. فرنچایز قدیمی و موفق Call of Duty از دوران حیاتش تا کنون، همواره حتی در دوران افت خود نیز جزو سردمداران سبک خود بوده است. با کاراکترهایی همچون John Price، Soap، MacTavish، Reznov، Menendez، David Mason و خیلی‌های دیگر، نام خود را در ذهن ما حک کرده است. برخی از نسخه‌های این مجموعه صرفاً بازی‌های آنلاین خوبی بوده‌اند مثل Call of Duty Black Ops IIII و بعضی‌های دیگر در ارائه یک داستان موفق هم سنگ‌تمام گذاشته‌اند مثل هر سه نسخه سه‌گانه MW، نسخه Black Ops 2 و شاید اخیراً WWII! شاید شوترهای جنگی دیگری هم در بازار در دوره‌هایی خاص توانسته باشند موفق‌تر از یکی از نسخه‌های Call of Duty ظاهر شوند ولی مجموعاً، ثبات این مجموعه طی سالیان اخیر، با وجود انتقاداتی که به آن وارد است، ستودنیست.

سه‌گانه Modern Warfare که اولین نسخه آن در سال 2007 و بدون در نظر گرفتن ریماستر آن، آخرین نسخه‌اش تحت عنوان Call of Duty Modern Warfare 3 در سال 2011 منتشر شد، از نقاط عطف این مجموعه به شمار می‌رود. به جرات می‌توان گفت که هرگز یک بازی جنگی تا این اندازه نتوانسته شخصیت ماندگار خلق کند. اگرچه در بحث روایت داستان بازی‌هایی مثل Spec Ops The Line هم می‌تواند حرف‌هایی برای گفتن داشته باشند، ولی فراموش نکنید که هر سه نسخه از سه‌گانه Modern Warfare جزو بهترین شوترهای تاریخ محسوب می‌شوند. ریماستر Call of Duty Modern Warfare 4 در سال 2016 منتشر شد. خوب این خبر خیلی خوبی برای طرفداران این بازی و مجموعه Call of Duty بود. یک تجدید دیدار فوق‌العاده با یکی از بهترین نسخه‌های



با توجه به اطلاعاتی که از بخش داستانی بازی Call of Duty Modern Warfare در دسترس است، می‌توان انتظار داشت که COD MW یکی از بهترین داستان‌ها یا شاید هم بهترین داستان این مجموعه را ارائه دهد. کاپیتان جان پرایس محبوب، در این نسخه حضور خواهد داشت، البته این کاراکتر هم مثل خود بازی، ریپوت شده است. Call of Duty Modern Warfare مشابه نسخه‌هایی مثل Black Ops II و Ghosts، جنگ مدرن را به تصویر می‌کشد، چیزی که کاملا در تضاد با چیزی است که قبلا در سه نسخه دیگر سری Modern Warfare دیده‌ایم. گروه‌بان Kyle Garrick شخصیت اصلی این نسخه خواهد بود که بیشتر بخش داستانی، کنترلش را بر عهده خواهید داشت. یک افسر سابق ارتش بریتانیا که اکنون با سرویس MPS کار می‌کند. دیگر کاراکتر مهم این بازی، Alex نام دارد. یک افسر CIA که در منطقه‌ای خیالی در خاور میانه به نام Urzekstan مستقر شده تا با شورشی‌های محلی

منطقه همکاری کند. طبق اطلاعات منتشر شده از این بازی، شما نیمه اول Campaign را با کایل، و نیمه دوم آن را با الکس سپری خواهید کرد. طبیعتا بازی NPC‌های دیگری هم خواهد داشت که فعلا در مورد آن‌ها چیز زیادی جز چند اسم نمی‌دانیم. اسامی که بردن نامشان هم در این مقاله، کمکی به مخاطب نمی‌کند. اگر وعده‌های سازندگان عملی شوند، قطعاً با یک داستان بی‌روح و سطحی رو به رو نخواهیم بود. حضور کاراکتری مثل کاپیتان پرایس، خود یک وزنه است. احتمال این که کاراکترهای دیگری هم از سری Modern Warfare در این نسخه حضور داشته باشند هم بسیار زیاد است. اگر خاطرتان باشد در Call of Duty Black Ops II، برخی از تصمیمات شما روی داستان بازی تاثیر می‌گذاشت. طبق مصاحبه رسمی که با کارگردان بازی Call of Duty Modern Warfare شده، ایشان تایید کرده بودند که در این نسخه انتخاب‌های بازیکن روی داستان بازی تاثیر خود را خواهند گذاشت.

عنوان Call of Duty Modern Warfare می‌خواهد بر خلاف گذشته، شما واقعا خود را به جای سرباز داخل میدان نبرد گذاشته و با وجدان خود رو به رو شوید. این طور که کارگردان بازی صحبت کرده، این بار ضربه‌هایی که به شما زده می‌شود صرفا حالت فیزیکی نداشته و می‌تواند به لحاظ روحی روانی هم روی شما تاثیر بگذارند. این موضوع، یکی از آن مواردی است که هرگز نمی‌توانیم کیفیتش را تا قبل از انتشار بازی تضمین کرده و یا مورد انتقاد قرار دهیم. قطعاً پس از انتشار بازی، با چشمانی باز می‌توانیم راجع به داستان و شرایط داستان بازی Call of Duty Modern Warfare نظر دهیم. کاملا واضح است که اینفینیتی وارد، وسواس خاصی روی بخش داستانی بازی به خرج داده است. همان طور که حتما تا الان هم متوجه شده‌اید، بر خلاف Call of Duty Black Ops 4، نسخه بعدی این مجموعه حالت تک‌نفره هم خواهد داشت. Zombie Mode یکی از حالت‌هایی





می‌توانم بگویم که Call of Duty Modern Warfare یکی از جاه‌طلبانه‌ترین بازی‌های تاریخ این مجموعه به شمار می‌آید. حذف کردن بخش Zombies Mode که از Call of Duty Ghosts به بعد در همه نسخه‌های این مجموعه حضور داشته، نشان از شجاعت اینفینیتی وارد می‌دهد. به احتمال بسیار زیاد، سازندگان تدارک بخش‌هایی به مراتب جذاب‌تر و مخاطب‌پسندتر از Zombies Mode را خواهند دید. این طور که پیداست بخش داستانی بازی بین 5 الی 9 ساعت طول خواهد کشید؛ تاپمی که کمی طولانی‌تر از Call of Duty Modern Warfare 3 به نظر می‌رسد. تا انتشار این بازی نزدیک به 2 ماه زمان باقی مانده است. 25 اکتبر 2019، تاریخ رسمی انتشار بازی است؛ به عبارتی اگر Call of Duty Modern Warfare با تاخیر مواجه نشود، بازیکنان از سوم آبان به نسخه کامل این بازی دسترسی خواهند داشت. Call of Duty Modern Warfare می‌تواند به یکی از بهترین نسخه‌های این مجموعه تبدیل شود، اما آیا این اتفاق رخ خواهد داد؟ تنها زمان پاسخ این سوال را مشخص می‌کند.

بیش نیست، ولی منبع آن یک یوتیوبر معتبر به شمار می‌رود. این طور که از شواهد پیداست، بازی Call of Duty Modern Warfare فاقد سیزن پس خواهد بود! در عوض طبق اعلام سازندگان، این بازی بیشترین بسته الحاقی را در بین کل مجموعه‌های این فرنچایز قدیمی به خود اختصاص خواهد داد. البته در مورد جزئیات بسته‌های الحاقی این بازی مورد انتظار فعلا حرفی به میان نیامده. گذشته از این موضوع، مشخص است که سازندگان قصد دارند عنوانی را منتشر کنند که صرف نظر از DLC‌های آینده، یک بازی کامل و کم‌نظیر در سبک خودش باشد. در Call of Duty Modern Warfare این امکان وجود دارد که با بات‌ها به صورت آفلاین و چندنفره بازی کنید! در واقع اگر جزو آن دسته از افرادی هستید که میانه خوبی با مبارزه کردن به صورت آفلاین با پلی‌های واقعی ندارند، Call of Duty Modern Warfare به فکر شما هم بوده است. قطعاً حالت چندنفره آفلاین و آفلاین بازی تفاوت‌های خاص خودش را خواهد داشت؛ ولی مجموعاً شما می‌توانید به صورت چندنفره در حالی که دشمنانان هوش مصنوعی هستند، به بازی کردن بپردازید.

به شمار می‌رود که در CODها، طرفداران خاص خودش را داشته است. از انصاف هم نگذریم، با وجود ایراداتی که به این بخش وارد بود، ولی می‌توانست تنوع خوبی به شمار برود. خبر بد برای طرفداران این حالت، این است که کارگردان بازی آقای Jacob Minkoff تایید کرده که Call of Duty Modern Warfare فاقد چنین حالتی خواهد بود. این موضوع به احتمال زیاد این فرصت را به اینفینیتی وارد می‌دهد تا تمرکز بیشتری را روی حالت‌های بخش چندنفره بازی گذاشته و در نهایت محصول با کیفیت‌تری را روانه بازار کند. چیزی که درباره آن مطمئن هستیم، این است که همه حالت‌های بخش چندنفره بازی معرفی نشده‌اند و این خبر خوبی است! احتمالاً سازندگان در نظر دارند تا یک بخش مالتی‌پلیر بی‌نظیر را در محصول جدید خود بگنجانند. حتی شایعاتی مبنی بر اضافه شدن یک مد بتل‌رویال به بازی Call of Duty Modern Warfare نیز شنیده می‌شود. مطابق این شایعه، کمتر از یک سال پس از انتشار نسخه اصلی، یک بخش بتل‌رویال به صورت جداگانه برای این بازی عرضه خواهد شد. همچنین گفته می‌شود که این حالت رایگان خواهد بود. با وجود این که فعلا این موضوع شایعه‌ای



Majin and the forsaken Kingdom

◆◆ سعید آقابابایی

لذت بخش، دوست داشتنی و شادی‌انگیز

هنوز هم در نسل هشتم وقتی این عنوان را تجربه می‌کنید چیزی از لذت آن برای شما کم نمی‌شود و انگار بازی با شما حرف می‌زند. از آنجا که خیلی از شما حتی نام Majin and the forsaken Kingdom را نیز نشنیده‌اید لازم است تا شما را از یکی از برترین تجربه‌های نسل هفتم آگاه کنم و شاید شما نیز با تجربه آن متوجه شوید که چه عنوان زیبایی را از دست داده بودید. اگر می‌خواهید بیشتر در مورد این بازی بدانید، پیشنهاد میکنم در ادامه با مجله گیمفا همراه شوید.

در بخش روزی روزگاری این شماره از مجله گیمفا می‌خواهم عنوانی را به شما معرفی کنم که مطمئن هستم بسیاری حتی نامش را نیز نشنیده‌اند اما از بهترین و لذت بخش ترین عناوین نسل هفتم بوده و به این دلیل آن را معرفی می‌کنم که هنوز هم کاملاً ارزش دارد که به یراغش تجربه کردنش بروید. صحبت از عنوانی به نام majin and the forsaken kingdom است. عنوانی که از لحظه لحظه آن لذت می‌برید و به معنای واقعی کیفیت می‌کنید. به عنوان یکی از کسانی که این بازی را چندین بار از زمان عرضه تا به حال تجربه کرده ام باید بگویم که

Release Date

November 23, 2010

Platforms

PlayStation 3

Xbox 360

Developer(s)

Game Republic

Publisher(s)

Namco Bandai Games

Genre(s)

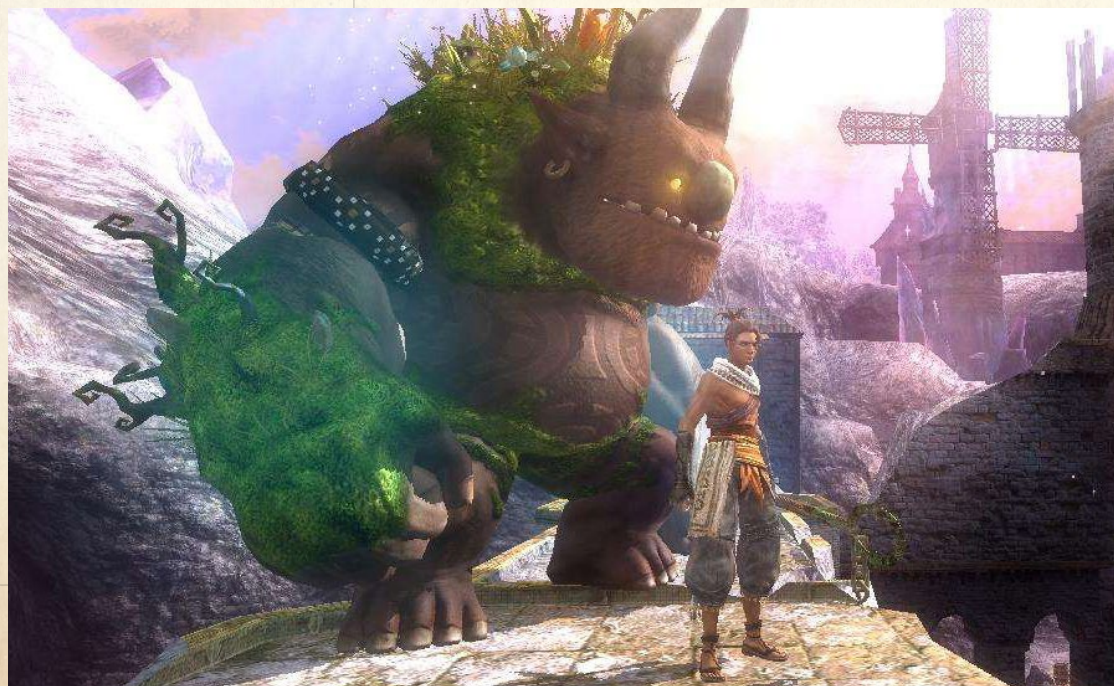
Action-adventure
puzzle



دلیلی دارد که غول مهربان و قدرتمندی به نام Majin نیز همراه اوست. در بازی شخصیت های زیادی را مشاهده نمی کنید ولی همین چند شخصیتی که وجود دارند واقعا عالی و دوست داشتنی هستند و به معنای واقعی در طول بازی عاشق Tepeu و مخصوصا Majin خواهید شد و آنها را بسیار دوست خواهید داشت و جالب هم اینجاست که با وجود سادگی این دو شخصیت، حتی سال ها بعد هم آنها را باز به یاد دارید که این واقعا نکته جالبی است و نشان دهنده کیفیت کار سازندگان برای خلق شخصیت هایی کاملا مناسب یک بازی فانتزی زیبا است.

عنوان Majin and the forsaken Kingdom از نظر بصری یک بازی بسیار دوست داشتنی است و واقعا جالب است که انگار وقتی میخوایم در مورد هر کدام از بخش های بازی صحبت کنم مدام کلمه دوست داشتنی در ابتدا به ذهنم می آید و واقعا هم همینطور است. یعنی داستان و گرافیک و پازل و گیم پلی و ... همگی در درجه اول بسیار دلنشین و دوست داشتنی هستند. طراحی هنری دنیای بازی و شخصیت های مختلف مخصوصا Majin واقعا زیبا و خوش آب و رنگ است و می توانم بگویم تا حدی شباهت به بازی Enslaved دارند که آن بازی هم از نظر هنری و رنگ بندی بی نظیر بود. البته از نظر فنی و کیفیت بافت ها Majin and the forsaken Kingdom هرگز از برترین های نسل هفتم نبود و از بافت ها و تکسچرهای ساده ای برخوردار بود ولی خب به هیچ وجه این موارد ضربه ای به تجربه شما وارد نمی کردند. اگر چه انیمیشن ها گاهی کهنه و قدیمی به نظر می رسند اما استایل گرافیکی بازی فوق العاده زیباست و دنیای بازی هنرمندانه طراحی شده است. سربازان تاریکی بسیار مناسب طراحی شده اند و کاملا با سیاهی مطلق پوشیده شده اند که یک ماده چسبناک به نظر می رسد که رد پاهای آنها را وقتی راه می روند بر روی زمین باقی می گذارد. زمانی که Tepeu آسیب می بیند، آرام آرام وی توسط همین سیاهی پوشیده می شود و گاهی دوست دارید بیشتر ضربه بخورید تا این افکت زیبا را هر چه بیشتر مشاهده کنید و مطمئنا می تواند جایزه یکی از برترین افکت ها در بازی های مختلف را از آن خود کند.

بازی Majin and the forsaken Kingdom از یک داستان ساده و صمیمی و دوست داشتنی بهره می برد که با این که بسیار قابل پیش بینی است ولی از آن داستان های فانتزی زیبایی است که با عشق آن را دنبال می کنید و منتظر می شوید تا در آخرش همه چیز به خوبی و خوشی تمام شود. داستان به این شکل آغاز می شود که مشاهده می کنیم دنیای این بازی توسط یک نیرو که تحت نام «تاریکی» شناخته می شود احاطه شده است. این نیروی پلید، موجودات زنده و مناطق مختلف را در بر می گیرد و می بلعد و آنها را تبدیل به سربازانی دیوانه و تقریبا شکست ناپذیر شیطان می کند. یک دزد جوان به نام Tepeu که توانایی صحبت با حیوانات را داراست به این قلمرو می آید تا خانه و زادگاهش را در برابر این تاریکی محافظت کند. زمانی که به این سرزمین می رسد یک نیروی باستانی که به وسیله تاریکی مخفی شده است را پیدا می کند، موجودی که با نام Majin شناخته می شود و این آشنایی است که سرنوشت او و دنیا را تغییر خواهد داد. در ابتدای داستان Tepeu و Majin به طرز جالبی با هم آشنا می شوند و باید با یکدیگر همکاری کنند تا شیطان را از بین ببرند، سرزمین را نجات دهند و البته به سبک این عناوین افسانه ای و زیبا در نهایت «پسر به دختره برسه!» شما در بازی نقش Tepeu ظاهر می شوید و هدف شما این است که تاریکی که کل این سرزمین فراموش شده را احاطه کرده است را متوقف کنید. البته Tepeu خودش به تنهایی حریف نیروهای شیطانی تاریکی نیست اما خب بالاخره



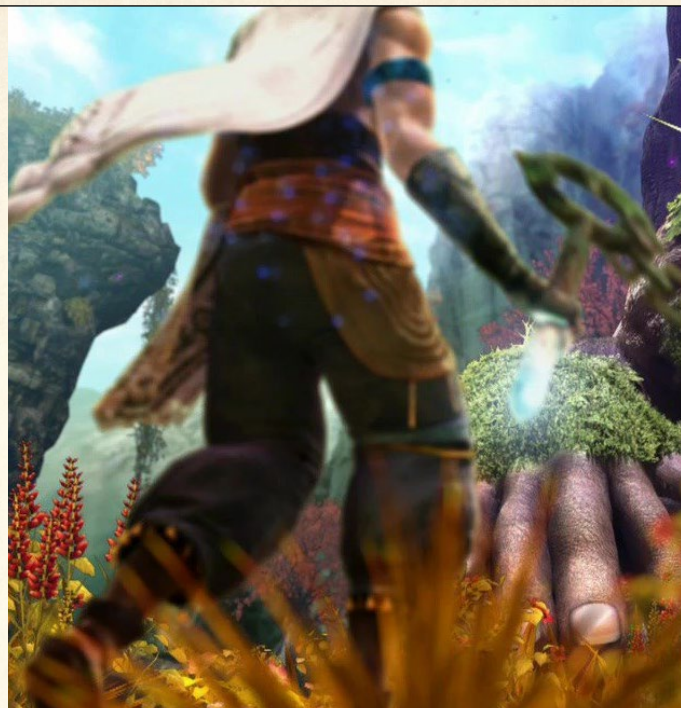


جابجایی سریع یا همان fast Travel وجود داشت می‌توانست بسیار به بازی کمک کند. البته در بازی اتاق‌هایی به نام اتاق انتقال یا Transport Room وجود دارند اما در کل نقشه بازی تنها ۵ عدد از آنها موجود است که دو تا از آنها هم باز نخواهند شد تا زمانی که یک باس خاص را شکست دهید. بازی پر است از ترفندهای جذاب و لذت بخش Co-op، اما هیچ گاه بیش از حد از آنها استفاده نمی‌کند و شورش را در نمی‌آورد. هیچ گاه بیش از حد یک کار را انجام نمی‌دهید و حتی من اعتقاد دارم که برخی قابلیت‌ها به اندازه کافی هم استفاده نمی‌شود. مثلا من دوست داشتم که می‌توانستم بیشتر در بازی سنگ‌ها را به روی دشمنان غلت دهم یا بشکه‌های انفجاری را بر سر آنها بیاندازم. در مجموع باید گفت بازی بسیار بیشتر بر تنوع خیلی زیاد متمرکز است تا تکرار. سازندگان بازی در استودیو Game Republic توانسته‌اند با عملکردی قابل تحسین کاری کنند که نقش Majin در بازی بسیار زیاد شود بدون این که به مرز اهمیت بازیباز نیز خدشه‌ای وارد شود. اهمیت وی در بازی کم‌رنگ شود. علیرغم این که شما در بازی به Majin دستور می‌دهید که کارهای مختلف را انجام دهد اما خود شما نیز (Tepeu) هیچ گاه بدون کار باقی نمی‌مانید. شما باید دزدکی حرکت کنید، بپرید، از پلتفرم‌ها بالا بروید و همچنین حملات و مبارزه انجام دهید تا در نهایت Majin را در امنیت و سالم نگاه دارید و البته همینطور خودتان را. تعدادی ضعف‌ها و نکات منفی در بازی وجود دارد که آن را از رسیدن به حد کمال باز داشته‌اند. انیمیشن‌ها گاهی بسیار قدیمی و کهنه به نظر می‌رسند (در همان زمان عرضه بازی) مخصوصا هنگام تشخیص محل تماس. همین باعث شده است تا برخی پرش‌های ساده در بازی نیز گاهی تبدیل به مشکل برای شما شوند. همچنین برخی از انیمیشن‌های بازی کاملا سرعت آن را می‌گیرند و حتی مستقیما بر روی مبارزات بازی نیز اثر

بازی Majin and the forsaken Kingdom از نظر گیم پلی یک عنوان اکشن ماجراجویی بر پایه مبارزات و حل کردن پازل‌های محیطی است. بازی چیزی در حدود ۸ ساعت زمان می‌برد تا به پایان برسد ولی اگر بخواهید بیشتر در دنیای فوق‌العاده زیبای بازی گشت و گذار و اکتشاف کنید این زمان بیشتر نیز می‌شود. مثلا من در بار نخست چیزی در حدود ۱۴ ساعت طول کشید تا بازی را به پایان برسانم و موفق شدم تا تمام آپگریدهای Majin غیر از یک عدد را به دست آورم و البته تعدادی از تکه‌های لباس‌های مختلف و چند آیتم ناشناخته را نیز پیدا نکردم. اگر بازی‌ها را مستقیما بر اساس مقدار محتوای آن خریداری می‌کنید باید گفت این بازی کاملا مناسب است و محتوای بسیار کافی دارد. دنیای Majin and the forsaken Kingdom پر موارد و آیتم‌های مختلف برای پیدا کردن است، از Memory shards یا «گوی‌های خاطرات» که پاداش Tepeu هستند گرفته تا صندوقچه‌ای مخفی که حاوی XP برای افزایش قدرت و استقامت Tepeu هستند و آیتم‌های ظاهری که برای تغییر ظاهر شخصیت‌ها به کار می‌رود و البته هر کدام قابلیت‌های مختص به خود را در اختیار بازیباز قرار می‌دهند. لباس‌های مختلف بازی در یک کلام بسیار «باحال» و Cool هستند و آرزوی می‌کنید که کاش باز هم لباس‌های بیشتری در بازی وجود داشت. با این که شاید در مواردی در بازی از بازگشت به عقب خسته شوید ولی محیط‌ها و دنیای بازی آن را جبران می‌کنند و به قدری زیبا هستند که اجازه خسته شدن را به شما نمی‌دهند و ضعف‌ها را می‌پوشانند. کسب یک قابلیت جدید در بازی بسیار جذاب و البته مهم است، مانند قدرت باد که مثلا از آن برای ورود به منطقه‌ای که قبلا نمی‌توانستید وارد آن شوید و آتش جلوی آن را گرفته است استفاده کنید و با حالت مکش نیروی باد، آتش را مهار کنید. اگر در نقشه بازی قابلیت

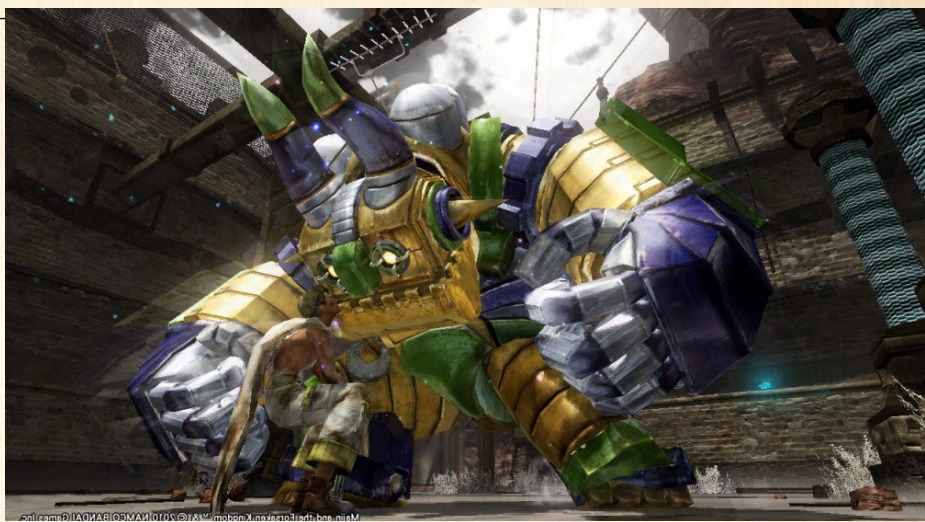
همچنین Tepeu می تواند به Majin دستور دهد تا از قابلیت های جادویی خود نیز برای کمک در مبارزات بازی استفاده کند. حمله به دشمنی که روی زمین افتاده است یا با جادو گیج شده است، موقعیت استفاده از حملات قدرتمند ترکیبی را برای شما ایجاد می کند که در آنها Majin و Tepeu همکاری می کنند و با یکدیگر ترکیب کرده تا کار دشمن را یک سره کنند. فشردن دکمه... به راحتی کمبورا اجرا میکند و بازی، پاداش این حملات ترکیبی را با Friendship Shards یا گوی های دوستی به شما می دهد. هر چه بیشتر از این گوی ها به دست آورید پیوند بین دو بازی باز قویتر می شود و این منجر به فنون جدید و حملات قدرتمندتر می شود. همان قدر که مبارزه و درگیری مستقیم در مبارزات تاثیر دارد، بسیاری از مبارزات را نیز می توان با استفاده از محیط بازی پیروز شد. در نقاط مختلف بازی می توانید به Majin دستور دهید که دیوارها و تخته سنگ های بزرگ را هل دهد و آنها را بر سر سربازان تاریکی آوار کند تا بلافاصله نابود شوند. اغلب در بازی وظیفه Tepeu است که دشمنان را به سمت تله ها هدایت کند که این موضوع به قدری جذاب است که هیچ گاه خسته کننده نمی شود. همچنین المان های ابتدایی و ساده مخفی کاری نیز در بازی وجود دارد که Tepeu می تواند از پشت سر سربازان ناآگاه به آرامی حرکت کند و کار آنها را از پشت تمام می کند. اگر Majin در نزدیکی دشمن نابود شده حضور نداشته باشد تا روح وی را جذب کند آن دشمن پس از دقایقی دوباره زنده خواهد شد. جالب است که به نوعی می توانیم بگوییم کلیت ساختار بازی و گیم پلی Majin and the forsaken Kingdom The Legend شباهت هایی با عناوین Zelda of Zelda دارد. اگر چه نمی توان تشابه دقیقی بین دنیای این عنوان و سیاه چال های سری زلدا پیدا کرد ولی روش و ساختاری که بازی بر روی آن بنا شده است بسیار شبیه به هم هستند. توانایی گردش آزاد در تمامی نقاط نقشه بازی و بازگشت به عقب با قابلیت های جدید برای دسترسی به مواردی که قبلا قابلیت دستیابی به آنها را نداشته ایم، حس آزادی که در کل بازی وجود دارد، به دست آوردن قابلیت های جدید با پیشروی در بازی که هر کدام برای مبارزات بازی و باس فایت ها بسیار حیاتی هستند (زیرا که رفته رفته در بازی سخت و سخت تر می شوند) همه و همه از مواردی هستند که Majin and the forsaken Kingdom را بسیار شبیه به عناوین سری زلدا می کنند.

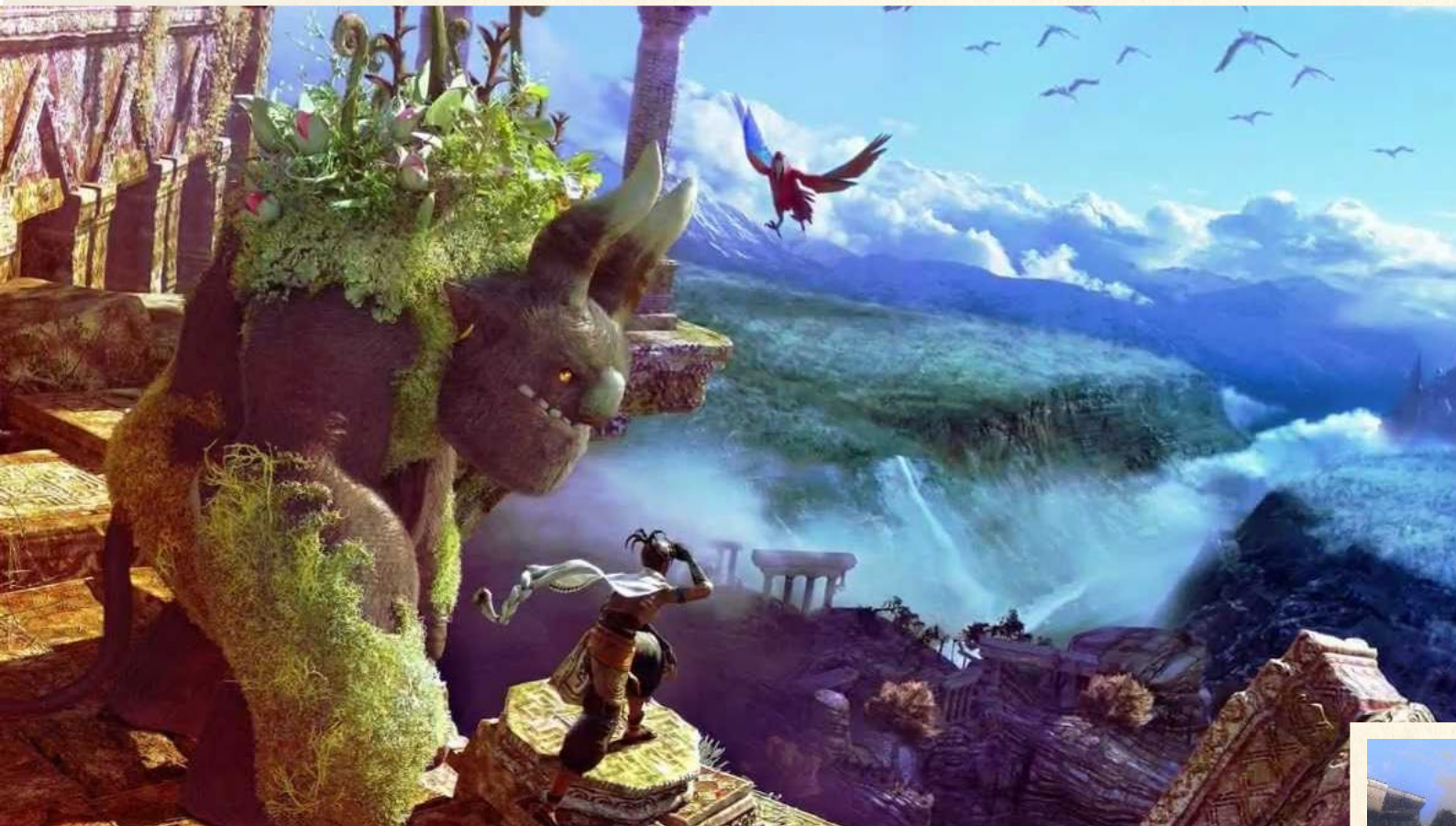
می گذارند. برای مثال یکی از باس فایت ها بسیار دشوار تر می شود به این خاطر که Tepeu یک انیمیشن مسخره و طولانی را هر بار قبل از این که یک حمله را انجام دهد تکرار می کند. همچنین انیمیشن «تمام شدن نفس» نیز که وقتی Tepeu برای مدت طولانی می دود مشاهده می کنید گاهی بسیار آزاردهنده است. مثل هر بازی اکشن ماجراجویی با کیفیتی، در این عنوان نیز پازل های مختلف و جذاب برای حل کردن وجود دارند که بسیار دلنشین و مناسب هستند. پازل های محیطی بازی چندان دشوار و پیچیده نیستند ولی کاملا هوشمندانه و جالب طراحی شده اند و استفاده بسیار خوبی از قابلیت های مختلف Majin می کنند که البته خود وی نیز مدام در حین گیم پلی و حل پازل ها آنها را به شما گوشزد می کند. در موارد معدودی هوش مصنوعی Majin ممکن است شما را کمی آزرده خاطر کند ولی تعداد این دفعات بسیار کم است و وی یک همکار بسیار مفید و تاثیرگذار برای شما محسوب می شود که کاملا به درستی این موضوع واقعا قابل ستایش است مخصوصا با توجه به زمان عرضه بازی. با استفاده از تعدادی دستوره های ساده و کاربردی شما می توانید Majin را به سمت کارهای مختلف هدایت کنید که هر کدام از این دستورات در طول بازی بسیار لازم و حیاتی هستند. اگر چه مبارزات بخش بزرگی از بازی هستند، ولی تمرکز اصلی بازی بر حل کردن پازل های محیطی به وسیله قابلیت های Majin است. با پیشرفت در بازی Majin قابلیت های باد، آتش، رعد و برق و طلسم سنگ کردن را به دست می آورد که هر کدام هم در مبارزه مفیده هستند و هم برای پیشروی در دنیای بازی و حل پازل ها. جدا از پازل ها، بازی بار اکشن بالایی نیز دارد و مبارزات هم از بخش های بسیار جذاب بازی هستند که بار اصلی آنها بر دوش Majin است ولی بازی باز نیز با این که ضربات Tepeu در مقایسه با Majin خیلی ضعیف تر است ولی کاملا نقش مهمی را در مبارزات ایفا می کند. Tepeu می تواند با پرتاب سنگ به دشمنان حواس آنها را پرت کند و یا آنها را به سمت بشکه های انفجاری و تله ها بکشد تا آنها را از بین برده یا گیج کند و Majin هم قدرتمندانه آنها را نقش بر زمین کند. این که هم خود را از آسیب دور نگاه دارید و هم امنیت Majin را تامین کنید گاهی در برخی مبارزات سخت می شود ولی در کل، هر مبارزه در بازی بسیار لذت بخش و قوی طراحی شده است مخصوصا زمانی که دشمنان بزرگ تر و قوی تر پای به میدان می گذارند.



بعد از توضیحات در مورد بخش های مختلف بازی باید گفت Majin and the forsaken Kingdom از آن عناوینی است که کمتر بازی دیگری می تواند حس شیرینی و لبخند رضایتی که از تجربه کردن آن بر لب شما می نشیند را به شما هدیه دهد. این یکی از آن بازی های خاص است که خیلی ها آن را از دست می دهند ولی آنها که آن را پیدا می کنند مانند من عاشق و شیفته آن می شوند و تبدیل به یکی از شیرین ترین تجربه های زندگیشان می شود آن هم با وجود این همه بازی های پر ادعا و بزرگ که از درون تهی هستند. بازی پر است از حس صمیمیت و لذت ناب یک بازی زیبا. نمی توان منکر برخی مشکلات شد ولی علیرغم برخی مشکلات ریز در انیمیشن ها و هوش مصنوعی، Majin and the forsaken Kingdom یک اثر عالی و فوق العاده از Game Republic است.

بازی از ابتدا تا انتها کاملا جذابیت و زیبایی خود را برای شما حفظ میکند و هرگز خسته کننده و تکراری نخواهد شد و حتی ارزش تکرار بالایی را نیز به خاطر وجود کلی ایتمها و لباس ها و موارد کشف کردنی در بازی، به آن بخشیده است. داستان بازی بسیار زیبا و ساده است و شخصیت های آن مخصوصا Majin فوق العاده خلق شده اند. گیم پلی بازی کاملا متنوع و منحصر به فرد است و تجربه کلی بازی هم به یاد ماندنی است و هم بسیار رضایت بخش و شیرین. کاش منتقدین قدر این بازی ها را بیشتر می دانستند و کاری نمی کردند که نهایتا استودیو گیم ریپابلیک با چندین بازی عالی و یونیک تعطیل شود. به هیچ وجه شک نکنید که اگر Majin and the forsaken Kingdom را تجربه نکرده اید باید حالا و در نسل هشتم سراغش بروید و حتی اکنون بعد از چندین سال نیز این بازی پر از لذت و زیبایی و شگفتی برای شما خواهد بود. عنوانی فوق العاده جذاب و زیبا که حس صمیمیت و بی آلتی محض را به شما هدیه می دهد. این بازی به قدری دوست داشتنی است که از لحظه لحظه آن لذت می برید و به معنای واقعی کیف می کنید. این یک «بازی» است، به معنای واقعی کلمه «بازی». یعنی سرگرم کننده و دوست داشتنی، بی آلتی و جذاب، لذت بخش و صمیمی. به طور کلی و برای جمع بندی تمام مواردی که در مورد این بازی بیان کردم اگر دو سه کلمه بخواهم در توضیح Majin and the forsaken Kingdom بیان کنم بدون شک می گویم « لذت بخش، دوست داشتنی و شادی انگیز. » از ابتدا تا انتها این بازی برای این طراحی شده است که لبخند رضایت بر روی لبان شما بنشانند و در این هدف، کاملا موفق نیز عمل کرده است. یک تجربه وسوسه کننده و گیرا که عشق سازندگان در آن کاملا مشهود است و بسیار هوشمندانه ساخته شده است.





- گاه‌ها مشکلاتی خفیف در هوش مصنوعی دیده می‌شود. برخی انیمیشن‌های بازی بسیار آزاردهنده هستند و سرعت بازی را می‌گیرند.

+ داستانی ساده و صمیمی، شخصیت ماجین بسیار دوست‌داشتنی است و سریع‌ا به وی علاقمند می‌شوید، طراحی هنری فوق‌العاده و دنیایی چشم‌نواز، گیم‌پلی جذاب که بین مبارزات و معماها کاملا بالانس شده است، ارتقای‌های جذاب، انواع قابلیت‌های بسیار مفید برای ماجین که با پیشرفت در بازی آزاد می‌شوند و بسیار به کار می‌آیند. یک بازی بسیار دوست‌داشتنی و دلنشین



8.9



Nioh 2

به سیاهی شب، به سرخی خون

◆◆ آریا مقدم

اورجینال بود و در عین حفظ المان‌هایی که در بازی‌های مشابه، باعث جذابیت آن عناوین شده بودند، امضای خاصی پای اثر داشت که این امضا در نسخه‌ی دوم بازی نیز دیده می‌شود. Nioh یکی از جذاب‌ترین گیم‌پلی‌ها را در بین عناوین مدرن داشت. مانند Sekiro یا Bloodborne، همواره باید طوری استراتژی خود را می‌چیدید تا بیشترین آسیب را با مصرف کمترین استامینا به دشمن وارد کنید. در Nioh شما همواره در حال یادگیری یک مکانیزم یا فن جدید بودید و همین یادگیری همیشگی، بیشترین خدمت را به جذابیت آن می‌کرد. علاوه بر این، داستان آدام ویلیامز (Adam Williams)، داستان مهیجی بود و با اینکه شاید خود این کاراکتر زیاد به یادماندنی ساخته نشده باشد، اما ژاپن قدیم و داستان‌های مربوط به آن، به خوبی با فضا سازی کم‌نظیر بازی و جلوه‌های بصری ناب عجین شده و تجربه‌ای لذت‌بخش برای طرفداران این سبک به وجود آورده بود. پس از عملکرد عالی بازی اول و تحسین و تمجیدهای فراوان از سوی منتقدان و بازیبازان، تقریباً همه انتظار آن را داشتند که نسخه‌ی دومی هم در کار باشد و این انتظار کاملاً به جا بود. پس از نمایش تریلر Nioh 2 و انتشار نسخه‌ی آلفای آن که در اختیار جمع محدودی از طرفداران و منتقدان قرار گرفت، اکنون دلمان قرص است که نسخه‌ی دوم در حال ساخت است. در این مقاله، اطلاعات درز شده از بازی و تجربه‌مان از نسخه‌ی آلفای بازی را روی هم گذاشتیم تا با هم بررسی کنیم و ببینیم آیا Nioh 2 قادر خواهد بود از نام نیکوی این سری محافظت کرده و یا حتی آن را محبوب‌تر کند؟ با ما همراه باشید!

یکی از بهترین اتفاقاتی که می‌تواند برای گیمرها بیفتد، انتشار یک بازی درجه یک است. هر سال تعداد انگشت‌شماری بازی AAA به بازار می‌آیند؛ بازی‌هایی که تقریباً همه دوست‌شان دارند و حتی کسانی هم که علاقه‌ای به آن عنوان خاص ندارند، آن را تحسین می‌کنند. اما مسئله این است که اگر این بازی‌ها توسط شرکت‌های پرآوازه ساخته شوند یا ادامه‌ای بر یک شاهکار باشند، انتظارات همه از آن بالا می‌رود و حتی اگر سازندگان همه‌ی قدرتشان را هم صرف ساخت آن کنند، باز تعدادی ناراضی خواهند بود. نسخه‌ی اول بازی Nioh در بهترین زمان ممکن پا به بازار گذاشت. دقیقاً وقتی که جای پای بازی‌های کمپانی From Software آن‌قدر محکم شده بود که طرفداران تشنه‌ی یک نقش‌آفرینی‌های عظیم، با محیط‌های بزرگ و فضا‌هایی تاریک باشند. هیچ کس از Nioh انتظار نداشت استانداردهای سبک را جابه‌جا کند و آن‌قدر خوب باشد که به سرعت خودش را میان نام‌های بزرگی مثل Dark Souls یا Bloodborne جای دهد. اولین نسخه‌ی Nioh عالی بود؛ یک بازی با کیفیت، خوش‌ساخت و کامل که توانست فراتر از انتظارات کسانی که منتظر انتشار بازی بودند ظاهر شود و توجه تعداد زیادی از طرفداران جدید را نیز به خود جلب کند. چیزی که امروزه در بازی‌ها شاید کمتر به چشم بخورد، اصالت و منحصری‌فرد بودن است. این مشکل به خصوص در بازی‌های شرکت‌های معروف‌تر بیشتر رخ می‌دهد، چون نمی‌خواهند با میزان فروش یک بازی که هزینه‌های هنگفتی برای ساختن آن صرف شده شوخی کنند و آن را در معرض ریسک قرار دهند. اما Nioh تا حد خوبی





در بخش گیم‌پلی متوجه مکانیزم جدیدی به نام Ki-pulse خواهید شد. نحوه‌ی کار آن به گونه‌ای است که اگر در زمان صحیحی دفاع کنید، جاخالی دهید یا ضربه بزنید، این نوار پر می‌شود و استامینای شما نیز هدر نمی‌رود. این باعث خواهد شد تا اکشنی پر فراز و نشیب را تجربه کنید و فقط روی یک شیوه‌ی حمله تمرکز نکنید. Nioh با شما مانند یک دلال حرفه‌ای رفتار می‌کند و در طی بازی به شما می‌فهماند چه کاری برایتان سود بیشتری خواهد داشت، اما آلترناتیوهایتان را هم از شما نخواهد گرفت.

گیم‌پلی Nioh 2 تغییرات دیگری نیز به خود دیده است. برای مثال نحوه‌ی تغییر شما به اهریمن (Demon) اکنون متفاوت‌تر از نسخه‌ی پیشین بازی صورت می‌گیرد. در نسخه‌ی اول، تبدیل آدام به اهریمن تقریباً مانند سری Devil May Cry بود، به این ترتیب که بر اثر ضرباتی این نوار پر می‌شد، و سپس می‌توانستید از Guardian Spirit آدام استفاده کرده و برای مدت کوتاهی با قدرت بسیار بیشتر با دشمنان بجنگید. در Nioh 2 اما چند نوع اهریمن وجود دارند که وقتی به آن‌ها تبدیل می‌شوید، نه تنها قدرت‌تان افزایش پیدا می‌کند، بلکه کلاً لیست حرکات جدیدی در اختیار خواهید داشت و از کمبوهای متفاوت استفاده خواهید کرد. سه اهریمنی که در نسخه‌ی آلفای بازی مشاهده کردیم، یکی موجود غول‌پیکری با شمشیری پهن و بزرگ بود که قدرت فیزیکی بسیار زیادی داشت، دیگری اهریمنی لاغر اندام و چابک با دو دشنه‌ی کوتاه بود که به سرعت می‌توانست حرکت کرده و ضربه‌های خود را پیاده کند،

زیادی به خود ببیند. در این نسخه، بسیاری از قابلیت‌های تغییر چهره و بدن هنوز قفل بودند و فقط حالت Base باز بود که برای هر جنسیت، چهار چهره‌ی پیش‌فرض وجود داشت. طراحی همین چهار مدل بسیار عالی بودند و با لیست بلند بالایی که در بخش منو برای هر جزء صورت وجود داشت، به نظر می‌رسد کاراکتر هیچ دو فردی شبیه به هم نباشند. طراحی هنری در بازی اول هم چه در مورد انسان‌ها و چه در مورد موجودات دیگر بسیار عالی بود و در شماره‌ی دوم بهتر هم شده است. بخش آموزشی بازی شما را به حال و هوای بازی اول خواهد برد، چراکه محیطی که در آن تمرین‌های ابتدایی خود را انجام خواهید داد، در بازی اول هم وجود داشت. در این بخش می‌توانید همه چیز، از جمله کمبوها، فینیشرها و تکنیک‌های جدید را تمرین کنید. بسیاری از ضربات و تکنیک‌ها از بازی اول قرض گرفته شده‌اند، اما چیزی که در این میان تغییر اساسی به خود دیده و حسابی توجه آدم را جلب می‌کند، درخت مهارت (Skill Tree) جدیدی است که برای بازی طراحی کرده‌اند. برخلاف بازی قبل که این مهارت‌ها کمی پخش و پلا بودند، در Nioh 2 درختی که طراحی شده، بسیار دقیق است؛ از یک نقطه‌ی مرکزی شروع می‌شود و شاخه‌هایش با دقت و ظرافت خاصی تقسیم می‌شوند تا بدانید چه چیزی در قدم بعدی بیشتر به کارتان خواهد آمد. مهارت‌های فعال (Active) در این منو با رنگ طلایی و مهارت‌های غیرفعال (Passive) با رنگ آبی مشخص شده‌اند تا کار شما برای مسیریابی راحت‌تر باشد.

از آنجایی که مدتی پیش، استودیوی سازنده‌ی بازی، یعنی Team Ninja، نسخه‌ی آزمایشی بازی را در اختیار عده‌ای از طرفداران قرار داد، بسیاری از چیزها اکنون مشخص است و لازم نیست همه چیز را حدس بزنیم. چیزی که از آلفای Nioh 2 فهمیدیم، این بود که قرار است در کلیات بازی از نسخه‌ی قبلی پیروی کند. حتی در این میان صدای برخی از طرفداران درآمد که می‌گفتند این Nioh 1.5 است و به قدر کافی محتوا و مکانیزم جدید در بازی وجود ندارد که بتوان از آن به عنوان شماره‌ی جدید بازی یاد کرد. البته به نظرم برای این تیبی از قضاوت‌ها هنوز زود است و با اینکه آلفای Nioh 2 فرق خیره‌کننده‌ای با نسخه‌ی پیشین نداشت، اما چیزهایی که اضافه شده بودند، به قدری خوب و مهیج بودند که نوید یک بازی درجه یک دیگر را بدهند. به علاوه، بازی قبلی آن‌قدر خوب بود که اگر سازندگان همه چیز را از آن کپی کرده و فقط داستان جدیدی برای بازی در نظر گرفته باشند، همچنان با یک بازی عالی طرف خواهیم بود.

داستان Nioh 2، چند دهه قبل از داستان بازی اول و جریانات آدام ویلیامز اتفاق خواهد افتاد. در Nioh 2 دیگر شما کنترل فرد از پیش تعیین شده‌ای را به عهده نخواهید گرفت و مانند اکثر بازی‌های هم‌سبک، باید خودتان کاراکتر خودتان را بسازید. این موضوع به وضوح داستان بازی را تحت تاثیر قرار خواهد داد، چرا که کاراکتر شما هم می‌تواند مرد باشد و هم زن. در نسخه‌ی آلفا، چیزی به وسعت کلاس‌بندی سری دارک سولز در بازی وجود نداشت، اما احتمالاً این بخش تغییرات



خارق‌العاده‌شان در ذهن آدم می‌ماندند. تنوع باس‌ها در نسخه‌ی دوم هم زیاد خواهد بود و همه‌جور باسی، از باس‌های انسانی و سریع و چابک، تا هیولاهای گول‌پیکر با چندین پا و دست در آخر هر مرحله انتظارتان را خواهند کشید! اکثر باس‌ها در Nioh 2 قدرتی به نام Dark Realm خواهند داشت. وقتی آن‌ها از این قدرت استفاده می‌کنند، محیط اطراف خاکستری می‌شود و سرعت عمل کاراکتر شما کاهش پیدا می‌کند، بنابراین مبارزه برایتان بسیار سخت‌تر خواهد شد. کسانی که عنوان قبلی را تجربه کرده باشند، می‌دانند که باس فایتهای بازی در حالت عادی هم سخت بود، چه برسد به اینکه چنین قدرتی هم به آن‌ها داده شود. مطمئناً در Nioh 2 با مبارزات سخت‌تری روبرو خواهیم شد.

و وسیع‌تر خواهد بود و در گوشه و کنار هر نقشه، یک عالمه چیز برای جستجو و آیتم‌های جدید خواهد داشت. از طرف دیگر همان‌طور که در بازی قبلی هم شاهد آن بودیم، محیط‌های بازی واقعاً متنوع هستند. در بازی اول شاهد محیط‌های باز با تغییرات آب و هوایی، تنگناهای تاریک، بناهای تاریخی و محیط‌های بسته بودیم که هر کدام به هنرمندانه‌ترین شکل ممکن ساخته شده بودند. امیدوارم محیط‌های بازی مانند بیشتر مکانیزم‌های گیم‌پلی‌اش از بازی اول کپی نشده باشند و Nioh 2 باز هم بتواند با طراحی محیط فوق‌العاده‌اش فکمان را بیندازد! در مورد باس‌ها باید بگویم Nioh 2 یکی از خلاقانه‌ترین بازی‌ها بود. تعداد باس‌ها زیاد بودند ولی هر کدام از آن‌ها قلق خاصی داشتند و حتی آن‌هایی که ضعیف‌تر بودند هم، به خاطر طراحی

و آخری اهریمنی جادوگر بود که در مبارزه‌ی دوربرد از دو تایی دیگر بهتر عمل می‌کرد و مجموعه حرکات جالبی داشت. وجود این اهریمن‌ها، خبر بسیار خوبی برای طرفداران بازی است، زیرا مبارزه با آن‌ها قدرت خاصی به شما می‌دهد و می‌توانید برای چند ثانیه هم که شده دشمنان‌تان را آن‌طور که مستحق‌اش هستند قلع و قمع کنید! از سوی دیگر، شاید در بازی اصلی تعداد این اهریمن‌ها و محدوده‌ی کمبوهای آن‌ها افزایش یابد و نحوه‌ی بازی هر فرد، به شدت شخصی‌سازی شود.

به نظر می‌رسد روند پیشروی Nioh 2 هم دقیقاً مانند نسخه‌ی پیشین باشد؛ به این شکل که تعدادی مرحله‌ی داستانی وسیع را پشت سر هم طی می‌کنید و در آخر هر مرحله با یک باس سرسخت مبارزه خواهید کرد. از نظر وسعت مراحل Nioh 2 بزرگ‌تر





آنجایی که تعداد یوکای‌ها در بازی اول زیاد بود و اکنون بیشتر هم شده است، انتظار تنوع زیادی را در این بخش داشته باشید. نام این مکانیزم Yokai Force است که نه تنها در این بازی بلکه در کل، مکانیزم بسیار خلاقانه‌ای است که بازی‌های دیگر هم می‌توانند از آن الگو بگیرند. تنوع سلاح‌هایی که در نسخه‌ی آلفا وجود داشتند کم بود، اما به نظر می‌رسد در نسخه‌ی نهایی بازی تعداد این سلاح‌ها افزایش یابد. تنوع کم سلاح‌ها مشکلی بود که در نسخه‌ی اول بازی نیز وجود داشت و با محتوای قابل داندودی که بعداً Team Ninja برای بازی منتشر کرد این مشکل حل شد. اما تیرهای دوقلویی که در نسخه‌ی آلفا وجود داشتند توجه همه را به خود جلب کردند. مبارزه با این تیرها لذت‌بخش است و هم سرعت خوبی دارند، هم حس وزن آن‌ها به لطف انیمیشن‌های خوش‌ساخت بازی به خوبی منتقل می‌شود. سلاح‌ها می‌توانند دو اثر مختلف روی دشمنان داشته باشند: اثر Blessed و Corruption. اولی آسیبی به نام Purity به دشمن وارد می‌کند و بعد از بلاک، بلافاصله

دشمنان بازی که از آن‌ها با نام یوکای (Yokai) یاد می‌شود نیز طراحی بسیار خوبی دارند. بیشتر دشمنان از افسانه‌های ژاپنی و نقاشی‌های باستانی این کشور بیرون کشیده شده‌اند و شکلی اهریمنی دارند. تعدادی از این یوکای‌ها از بازی قبلی کپی شده و برخی دیگر نیز جدیداً به بازی اضافه شده‌اند. علاوه بر این، بازی یک مکانیزم اساسی دیگر هم بر اساس این یوکای‌ها در خود جای داده که مکانیزم بسیار جالب و خلاقانه‌ای است. هر یوکای‌ای که می‌میرد، ممکن است هسته‌ی روحش (Soul Core) روی زمین بیفتد. با جمع‌آوری این Soul Core، می‌توانید از قدرت دشمنان‌تان، علیه دشمنان دیگر استفاده کنید. برای مثال یکی از دشمنان‌تان کرم غول‌پیکری است که می‌تواند به زیر زمین برود و در زمان مناسب بیرون آمده و به شما آسیب بزند، وقتی از هسته‌ی روح او استفاده می‌کنید، شما نیز برای مدت محدودی به شکل او در می‌آیید و قابلیت استفاده از قدرت او را خواهید داشت. در آن واحد می‌توانید قابلیت دو دشمن مختلف را برای خود برگزینید تا از آن‌ها استفاده کنید. از

است و احتمالاً در نسخه‌ی نهایی همه چیز بهتر هم شود. هنوز تاریخ مشخصی برای Nioh 2 مشخص نشده است، اما با چیزهایی که از این بازی دیدیم، تجربه‌ی بازی دوم اگر لذت‌بخش‌تر از بازی اول نباشد، بدتر هم نخواهد بود و باید منتظر بود و دید آیا Nioh 2 می‌تواند خودش را در بین بهترین عناوین نقش‌آفرینی معاصر جای دهد یا نه.

بازی با 60 فریم بر ثانیه و در دومی با 30 فریم بر ثانیه و به شکل فیلم به نمایش در خواهد آمد. البته حالت سومی هم به نام Variable Mode وجود دارد که آن را به دلیل تغییر فریم دائم تصویر پیشنهاد نمی‌کنم. به نظر می‌رسد بهترین حالت برای Nioh 2 همان Action Mode باشد که در آن حرکات نرم‌تر و روان‌تر هستند. در بخش گرافیکی بازی تغییر چشمگیری نکرده است. گرچه افکت‌های نور و سایه تا حدودی بهتر شده‌اند و طراحی مدل‌ها تحسین‌برانگیز

به شما اجازه‌ی حمله‌ی Ki-pulse داده می‌شود. برای افرادی که رویکرد سرعتی و تهاجمی‌تری دارند، این نوع از ضربات به نظر ایده‌آل‌تر می‌آیند. دومی نوار خاصی را پر می‌کند که پس از پر شدن می‌توانید آن را به کار گرفته و اجسام سنگین را به طرف دشمن پرتاب کرده و ضربات قدرتمندتری به آن‌ها وارد کنید. برای آشنایی بیشتر با اثر این حملات باید منتظر بازی اصلی بود. دوربین بازی دو حالت Action Mode و Movie Mode خواهد داشت که در اولی

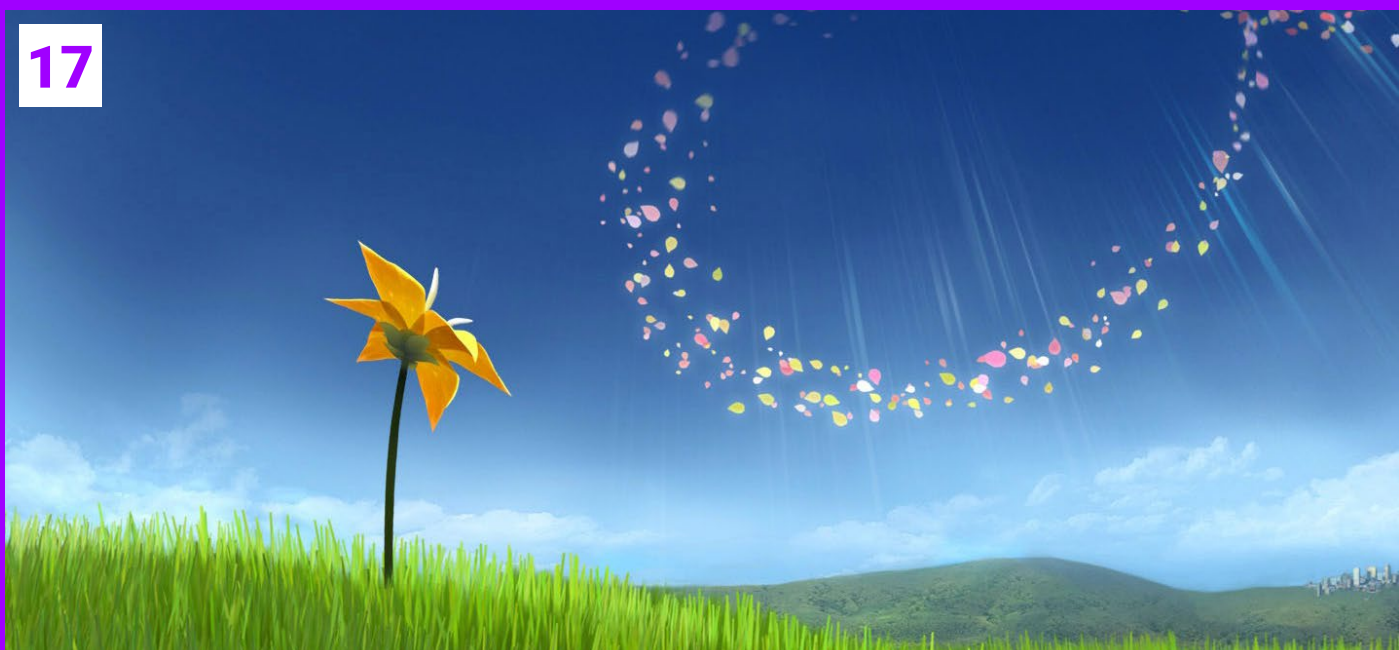


تبلور زیبایی در

عناوین دارای برترین گرافیک

طی سال‌ها و سال‌ها که از خلق نخستین بازی‌های رایانه‌ای در دنیا می‌گذرد، با پیشرفت بسیار زیاد تکنولوژی در نسل‌های مختلف، روز به روز کیفیت بصری بازی‌ها نیز افزایش یافته است که این به لطف ابزار قدرتمندتری است که پیشرفت تکنولوژی در اختیار سازندگان خوش ذوق بازی قرار داده است. زمانی که بر روی کنسول پلی استیشن ۱ با افتخار و خوشحالی تمام بازی فوتبال آن را به پدر و مادرم نشان می‌دادم که «ببینید چقدر چهره بازیکنان طبیعی و واقعی است» هرگز فکر نمی‌کردم که روزی به آن تصویر نگاه کنم و به هیچ وجه نتوانم چیزی جز چندین پیکسل زشت و بزرگ ببینم. هر نسل گمان می‌کردیم که دیگر آفرینش است و از این بهتر نمی‌شود اما شد و می‌شود و خواهد شد. هر چه جلوتر رفتیم کیفیت گرافیکی بازی‌ها بالاتر رفت و پای به قلمروهای جدید تری گذاشتیم تا جایی که اگر اکنون به ما بگویند که ۱۰ سال دیگر خودمان به واقع وارد دنیای بازی می‌شویم دیگر برای ما عجیب و غیر قابل هضم نیست زیرا چیزهایی دیده ایم که ما را به این باور نزدیک کرده‌اند. صحبت اصلی ما در این مطلب در مورد گرافیک و جلوه‌های بصری مخصوصاً از نوع هنری است و می‌خواهیم ۱۷ بازی برتر که دارای گرافیک و طراحی هنری شگفت‌انگیز و زیبایی هستند را با شما عزیزان مرور کنیم. در این مقاله به دیگر بخش‌های بازی‌های قرار داده شده در لیست هیچ توجهی نشده است و اصلاً در رده بندی کیفیت آن بخش‌ها مانند

17



Flower

گرافیک و طراحی هنری بی نظیرش هم که شده قطعاً تجربه کنید. اگر می‌خواهید که کمی احساس آرامش کنید و مدت هر چند کوتاهی از کشت و کشتار و اکشن به دور باشید، Flower، گل بازی‌هایی است که می‌توانید به آن پناه ببرید و روح خود را در آن رها کنید تا سبک و شاد در زیباترین دشت‌های دنیا بوزید و از لابه لای گل‌ها و گیاهان و دشت‌های زیبا حرکت کنید. شما کنترل باد را به دست می‌گیرید، کمک می‌کنید گل‌ها شکوفه دهند و زمین‌هایی مرده و بی‌رنگ را به دشت‌هایی رنگارنگ مملو از زندگی و جنب و جوش خواهید کرد. وقتی در حال تجربه این بازی هستید احساس سبک‌بالی عجیبی می‌کنید و انگار که خود با باد همراه شده‌اید و از لابه لای گل‌های زیبا و بی‌نظیر، خرامان گذر می‌کنید و گویی که بوی عطر خوش و سرمست‌کننده این گل‌های زیبا به مشامتان می‌رسد. Flower یک بازی روح افزا، فوق‌العاده زیبا و بی‌نهایت آرامش‌بخش است که نظیر آن در دنیای بازی‌های رایانه‌ای وجود ندارد و یک عنوان کاملاً یونیک و منحصر به فرد محسوب می‌گردد که در رتبه هفدهم لیست ما قرار گرفته است.

بهترین القاب برای بازی‌های Thatgamecompany «خاص» است، حال چه بازی Journey باشد و چه Flower و دیگر عناوین. در درجه بعدی نیز باید به زیبایی بصری فوق‌العاده عناوین این سازنده اشاره کرد که زیبایی بصری بازی‌های آن‌ها نیز خاص است و به طرز خاصی زیباست. در راس عناوین بی‌نظیر این شرکت از لحاظ زیبایی بصری و چشم‌نواز بودن، بدون شک بازی Flower است که مظهر زیبایی است. زیبایی این بازی وقتی که به عمق آن می‌روید به قدری مسحورکننده است که دوست ندارید چشم از صفحه تلویزیون بردارید و محو آن می‌شوید. Flower قبل از خلق دیگر شاهکار این استودیو یعنی Journey خلق شد و در سال ۲۰۰۹ برای کنسول PlayStation 3 منتشر گردید و البته بعدها در سال ۲۰۱۳ در اختیار کاربران PlayStation 4 و PlayStation Vita نیز قرار گرفت تا از لذت تجربه این عنوان به غایت زیبا محروم نشوند. از آن دست عناوینی است نشان می‌دهد وقتی بازی با عشق ساخته شود دیگر نیاز به اکسیر خاصی ندارد و در جای جای آن گویی بذر لذت کاشته می‌شود. Flower را باید به خاطر

کالبد یک بازی

یک هنری در تاریخ بازی‌ها

◆◆ سعید آقابابی

گیم پلی و ... لحاظ نشده است و تنها زیبایی بصری و چشم نواز بودن بازی مخصوصا از لحاظ طراحی هنری است که ملاک قرار گرفته و شاید عنوانی با تمام بخش‌های بی نظیر در رتبه ضعیف تری از یک عنوان معمولی در سایر زمینه‌ها که فقط در بخش گرافیک و زیبایی بصری شاهکار است، قرار گرفته باشد. در این مطلب هیچ توجهی به کوچک و بزرگ بودن یا مستقل و AAA بودن بازی‌ها نشده است و زیبایی هنری و گرافیکی یک عنوان تنها برگ برنده عناوین مختلف در برابر هم هستند. زیبایی گرافیکی و بصری شاید طراحی یک دنیا یا شهر فوق العاده با معماری بی نظیر باشد و یا یک عنوان سیاه و سفید ساده که همین سادگی اش هزاران حرف دارد و یا حتی یک عنوان بزرگ و مشهور که با گرافیک عالی و دیگر بخش‌های فوق العاده خود شناخته شده است. رتبه بندی و ترتیبی که در این لیست برای بازی‌های مختلف لحاظ شده است کاملا نظر شخصی نویسنده است و هیچ معیار و میزانی برای درست یا غلط بودن آن وجود ندارد زیرا پای سلیقه مطرح است البته سلیقه منطقی. پس بهتر است تا این مطلب را به عنوان یک مقاله سرگرم کننده در نظر بگیرید. از شما دعوت می‌کنم تا در ادامه مطلب «عناوین دارای برترین گرافیک هنری در تاریخ بازی‌ها» با بنده و مجله گیمفا همراه شوید.

16



Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

ها یک عنوان بی نظیر بود. شما در بازی نقش پسری به نام الیور بازی می‌کنید که باید به یک دنیای دیگر سفر کند تا مادرش را نجات دهد و همچنین بر نیروی شیطانی فائق آید، اما قطعا می‌دانید که کار به همین راحتی نخواهد بود و اتفاقاتی که در طول این مسیر برای وی رخ می‌دهد بستر داستانی محسوب می‌گردد. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch بدون شک یکی از عناوینی است که تنها توجه به جلوه‌های بصری آن نیز برای لزوم تجربه آن کافیهست، چه برسد که بدانید در زمینه گیم پلی نیز با عنوانی عالی طرف هستید. این عنوان در سبک نقش آفرینی بر پایه مبارزات نوبتی قرار دارد. تنها کافی است تا بازی را آغاز کنید تا پس از همان چند دقیقه ابتدایی محو دنیای زیبا و طراحی‌های ساده و صمیمی و چشم نواز بازی شوید. حتی اگر بازی نخستین را از دست داده اید اکنون در نسل هشتم، تجربه نسخه دوم این سری بی نظیر را از دست ندهید. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch جایگاه شانزدهم لیست ما قرار می‌گیرد.

بازی Ni no Kuni: Wrath of the White Witch توسط Level-5 و Studio Ghibli 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. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch بسیار بی‌سر و صدا در غرب منتشر شد و حتی شاید سازندگان هم انتظار چنین موفقیتی را نداشتند اما این بازی یک شاهکار بود و یکی از زیباترین و خوش‌رنگ و لعاب‌ترین عناوینی است که تا به حال کنسول پلی‌استیشن ۳ به خود دیده است و انگار بیشتر شاهد یک انیمه تعاملی هستیم تا یک بازی. البته جدا از جلوه‌های گرافیکی دیگر بخش‌های بازی نیز بسیار عالی بودند و گیم پلی و مبارزات فوق العاده آن در ترکیب با این گرافیک چشم‌نواز، 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. بدون شک این امتیازات نشان دهنده عنوانی هستند که نمی‌تواند فقط در یک بخش عالی باشد و این بازی به واقع در تمام قسمت

15



Rise of the Tomb Raider

های بازیبازان را به خود خیره کرد. بازی علاوه بر گرافیک فنی قدرتمند در زمینه گرافیک هنری نیز در سطح فوق العاده بالایی عمل کرد. البته جدا از گرافیک، Rise of the Tomb Raider در تمامی بخش‌های خود یک عنوان بسیار لذتبخش و جذاب بود اما اگر هیچ یک از این بخش‌های جذاب و قدرتمند را نداشت نیز تنها گرافیک و جلوه‌های بصری آن کافی بودند تا سری به دنیای آن بزنیم و از مشاهده زیبایی ناب بصری لذت ببریم. خلق دنیایی بی نظیر و وسیع با تنوع محیط‌های مختلف و آب و هوای مختلف از جنگلی گرفته تا کوهستانی و یخ زده، باعث شد تا بازی جلوه خاص و بی نظیری بیابد. به طور کلی باید گفت فرنچایز Tomb Raider یکی از بزرگترین فرنچایزها در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای و لارا کرافت نیز محبوبترین شخصیت مونثی است که تاکنون این هنر و این صنعت به خود دیده است. بسیاری از ما بازیبازان قدیمی‌تر با عناوین اولیه و بی نظیر این سری محبوب بزرگ شده ایم و ساعت‌ها، هفته‌ها، ماه‌ها و سال‌ها را پای آن صرف کرده ایم.

زمانی که در نسل هفتم متوجه شدیم قرار است تا فرنچایز Tomb Raider یک ریپوت و شروع مجدد را تجربه کند استرس بسیاری داشتیم که مبادا با یک بازی سطح پایین و ضعیف طرف باشیم اما سازندگان و توانمند بازی در استودیو کریستال داینامیکس کار خود را خوب بلد بودند و زمانی که بازی Tomb Raider در سال ۲۰۱۳ منتشر شد، تمام طرفداران ذوق کردند زیرا کیفیت بازی به حدی بالا بود که حتی خوشحال هم شدیم که این بازی ریپوت شده است. پس از موفقیت نسخه اول بازی و بعد از مدتی سازندگان بازی نسخه جدید این فرنچایز را برای کنسول‌های نسل هشتم و رایانه‌های شخصی و ایکس باکس ۳۶۰ با نام Rise of the Tomb Raider معرفی و منتشر کردند. عنوان Rise of the Tomb Raider نیز یک بازی فوق العاده عالی و یک تجربه بی نظیر را برای بازیبازان به ارمغان آورد و از نظر بصری نیز از یک گرافیک شگفت‌انگیز و فوق العاده بهره‌مند بود. عنوان Rise of the Tomb Raider یکی از برترین گرافیک‌ها و جلوه‌های بصری را داشت و چشم

14



Trine 2

ها می‌توان کارهای بسیار جالبی را انجام داد و به چندین روش مختلف معماهای مختلف را حل نمود. بدون شک اصلی‌ترین عامل موفقیت این عنوان، گرافیک هنری Trine 2 بود که روح هر بیننده و بازیباز و منتقدی را تسخیر می‌کرد. گرافیک بازی بسیار آرامش‌بخش، چشم‌نواز و لطیف است و حتی در گذر زمان رنگ‌کهنگی به خود نمی‌گیرد. یکی از عوامل اصلی این زیبایی گرافیکی هم بدون شک رنگ‌بندی فوق العاده زیبای آن است که رنگ و بوی خاصی را به طراحی‌های زیبای این بازی بخشیده است و حتی در برخی موارد با استفاده از افراق در رنگ آمیزی مثلاً در رنگ بنفش یا سبز، باعث خلق مناظر و صحنه‌هایی بدیع و بسیار زیبا شده است که به معنای واقعی کلمه چشم‌نواز و زیبا است. این بازی را تنها و تنها به خاطر گرافیک و طراحی هنری شاهکارش هم که شده باید تجربه نمایید. در واقع باید بگویم Trine 2 جزو بازی‌هایی است که از نقاشی و فیلم و تابلو و موسیقی هم زیباترند و در واقع انگار ترکیب تمامی این‌ها با هم هستند. بازی‌هایی که می‌توانیم به هر کسی که ادعا دارد بازی‌های رایانه‌ای یک هنر نیستند نشان دهیم و آن‌ها ساکت کنیم. بازی‌هایی با طراحی هنری و جلوه‌های بصری و رنگ‌بندی خارق العاده.

بعضی بازی‌ها مثل Ori and the Blind Forest یا Trine 2 انگار برای به رخ کشیدن هنری که در صنعت بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد ساخته شده‌اند و انگار یک تابلوی نقشی متحرک هستند تا یک بازی. نسخه اول Trine در سال ۲۰۰۹ منتشر گردید و چشم‌ها را به خود خیره کرد و نام استودیو Frozenbyte را بر سر زبان‌ها انداخت و موفق شد تا امتیاز متای ۸۳ را کسب نماید. سپس سازندگان با مقداری کار بیشتر و رفع ایرادات نسخه اول و بازخوردهایی که از طرفداران بازی دریافت کرده بودند، نسخه دوم را با جلوه‌های بصری، موسیقی و گیم‌پلی قویتر از قبل معرفی و منتشر کردند که این بازی نیز به موفقیت بالایی دست یافت و موفق شد تا امتیاز متای ۸۵ را کسب نماید که برای عنوانی در این سبک آن هم از یک استودیوی نه‌چندان شناخته‌شده یک موفقیت بی‌نظیر به شمار می‌رفت. در بازی اگر بخواهید آن را به صورت تک‌نفره پیش ببرید کنترل یک شوالیه، یک جادوگر و یک دزد را بر عهده دارید که باید با سوئچ کردن بین آن‌ها از مراحل و موانع مختلف بازی عبور و برخی پازل‌های محیطی را حل نمایید. شوالیه بیشتر برای مبارزات کاربرد دارد، دزد برای تیراندازی به دشمنان از راه دور و طناب زدن به نقاطی دور از دسترس و جادوگر نیز برای خلق پلتفرم‌ها و تسهیل پیشروی در بازی و برداشتن موانع محیطی به کار می‌آید و با ترکیب آن

13



Shadow of the Colossus

های این صنعت نمود. شما در نقش یک سوار شجاع و مبارز به نام Wander بودید که برای پس گرفتن زندگی عشقش Mono به سرزمین peninsula که Forbidden Land یا سرزمین ممنوعه نام داشت آمده بود و تنها همراه و کمکش در بازی اسب وفادارش Agro بود و البته کمک هایی نیز از جانب یک ماهیت وجودی مرموز که Dormin (برعکس نام وی «Nimrod» است) نام داشت نیز به وی می رسید. افسانه ها می گفتند که وی توانایی زنده کرده مردگان را دارد و برای همین نیز Wander به سرزمین ممنوعه قدم گذاشته بود. وی شمشیری باستانی را در اختیار دارد که تنها سلاحی در دنیاست که قابلیت از بین بردن colossi ها را داراست. Dormin به Wander قول می دهد که در ازای از بین بردن ۱۶ colossi توسط او، Mono را زنده کند و Wander با این که Dormin به او هشدار می دهد که باید برای زنده کردن Mono بهایی بسیار سنگین را بپردازد اما باز هم آن را می پذیرد و پای به میدان نبرد می گذارد. گرافیک هنری و طراحی های بازی به ویژه colossi ها بی نظیر و شگفت انگیز بود و از موجوداتی عظیم الجثه و بسیار غول پیکر با فرم بدنی انسان گونه گرفته تا فرم های حیوانات و پرنده و ... را شامل می شد که گاهی در زیر آب بوده یا در آسمان پرواز می کردند و باید نقطه ضعف آن ها را پیدا می کردید تا بتوانید طی نبرهائی حماسی و دشوار شکستشان دهید.

خیلی سخت است یک بازی در ۳ نسل عرضه شود و در هر ۳ نسل هم جزو شاهکارها و برترین های آن نسل باشد و در واقع انگار اصلا زمان روی آن تاثیر نداشته است. این داستان Shadow of the Colossus است که شاید تنها شاهکاری است که تجربه ۳ نسل متای بالای ۹۰ را داشته است. داستان از نسل ششم بود که آغاز شد. در لیست قدرتمند بازی های بسیار عالی و بزرگ کنسول پلی استیشن ۲ بازی Shadow of the Colossus جزو سردمداران نسل بود. این شاهکار جاودانه در سال ۲۰۰۵ توسط استودیو Team Ico که خالق یکی دیگر از برترین عناوین کنسول پلی استیشن ۲ یعنی Ico در سال ۲۰۰۱ بود و با همکاری Sony Interactive Entertainment و SIE Japan Studio ساخته و به صورت انحصاری برای پلی استیشن ۲ منتشر گردید و موفق به کسب امتیاز متای ۹۱ شد. بازی در زمان عرضه خود یکی از خوش گرافیک ترین بازی ها محسوب می شد و اسب سواری در دنیای بزرگ بازی با آن گرافیک زیبا و حرکت یال های اسب، یکی از برترین جلوه های گرافیکی بود که تا آن زمان تجربه و مشاهده کرده بودیم. در واقع یکی از دلایل اصلی زیبایی فوق العاده بازی همین گرافیک هنری و طراحی بسیار عالی و خاص دنیای بازی بود که آن را از هر عنوان دیگری متمایز می کرد و ترکیب این گرافیک هنری زیبا با گیم پلی جذاب و داستانی بسیار عالی، Shadow of the Colossus را تبدیل به یکی از برترین

12



Ori and the Blind Forest

الهام گرفته اند. برای پیشروی در بازی باید از روی پلتفرم های مختلف بازی عبور کنید و معماها را حل نمایید. همچنین بازی از یک سیستم ذخیره به نام soul links و یک سیستم آپگرید برای ارتقای توانایی ها و مهارت های Ori، بهره می برد. البته باید به این نکته اشاره کرد که هر چند بازی داستان و گیم پلی بسیار عالی دارد اما نقطه قوت و دلیل اصلی توجه بسیار زیاد و خاصی که به آن شد، استایل هنری و طراحی محیط بازی است که آن را به یکی از زیباترین و چشم نواز ترین عناوین از لحاظ گرافیک هنری تبدیل کرده است. این عنوان به خاطر طراحی و گرافیک هنری چشم نواز خود بسیار مورد تحسین قرار گرفت و جوایزی مانند BAFTA Games Award for Artistic Achievement و The Game Award for Best Art Direction را نیز از آن خود کرد. همچنین این عنوان به سبب گیم پلی جذاب، استایل هنری، داستان زیبا، سکانس های اکشن و طراحی محیط بی نظیر، بسیار تحسین شد و به طور کلی باید گفت Ori and the Blind Forest از آن بازی هایی است که تنها گرافیک شاهکارش برای لزوم تجربه ان کافیهست، چه برسد به این که تمامی بخش های دیگر آن هم شاهکار هستند. Ori and the Blind Forest در لیست ما جایگاه دوازدهم را به خود اختصاص داده است.

بازی Ori and the Blind Forest نیز مثل Trine 2 جزو عناوینی است که دوست دارید در بازی همه چیز را رها کنید و تنها و تنها به مناظر و محیط بازی بنگرید و لذت ببرید و غرق در دنیای زیبا و محیط چشم نواز آن شوید. عنوانی که روح هنر در آن جریان دارد و ذره ذره محیط و دنیای بازی و هر آنچه در آن می بینید در نهایت زیبایی و ظرافت و لطافت خلق شده اند و با بهترین و با کیفیت ترین انتخاب رنگ ها، رنگ آمیزی شده اند و چیزی مانند معجزه است. این بازی که در سبک پلتفرمر ماجراجویی دو بعدی تک نفره قرار دارد، توسط استودیو مستقل Moon Studios ساخته و در سال ۲۰۱۵ توسط مایکروسافت برای Xbox One، 360 و Microsoft Windows منتشر گردید و اتفاقا بر روی هر ۳ نیز با بازخوردهای بسیار مثبتی روبرو گردید و موفق شد تا امتیاز متای ۸۸ را کسب نماید. بازی داستان زیبایی دارد که به گفته سازندگان الهام گرفته شده از داستان های The Iron Giant و The Lion King است. شما در بازی کنترل Ori را به دست می گیرید که یک روح سفید محافظ است. وی قابلیت پرش روی دیوارها و بالا رفتن از آن ها و همچنین جفت شدن با یک روح دیگر به نام Sein را داراست. Sein نور و چشمان درخت روح جنگل است و قادر است تا شعله های روح شلیک کند. در طراحی گیم پلی بازی سازندگان از عناوینی مانند Rayman و Metroid

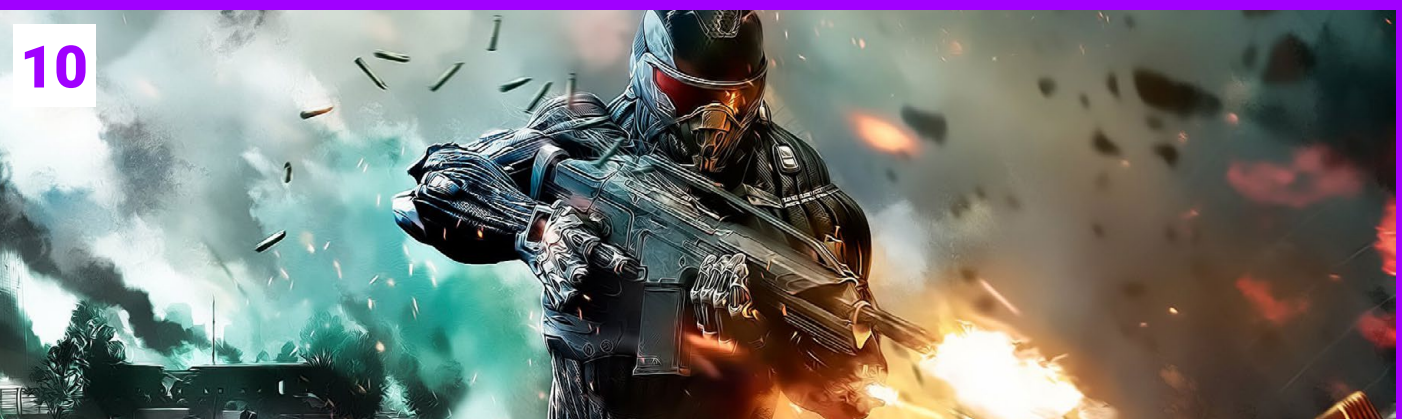


11

Okami

شخصیت‌ها و تمامی مواردی که در دنیای بازی مشاهده می‌کنید طراحی کاملاً خاص و منحصر به فردی دارند که هر بیننده‌ای را به تحسین وا می‌دارد. گرافیک بازی حالتی مانند کار با آبرنگ و همچنین Cell Shade دارد و شبیه به انیمه‌های ژاپنی جوهری است که با استایل‌های هنری گرافیکی دیگر ترکیب شده است. در بازی شما کنترل یک گرگ سفید رنگ زیبا که در حقیقت یک الهه است و Amaterasu که در افسانه‌های ژاپنی الهه خورشید است نام دارد را عهده دار هستید. گیم پلی بازی ترکیبی است از سبک اکشن، پلتفرمر و پازل و همان طور که بسیاری از منتقدان در نقدهای خود از این عنوان اشاره کرده‌اند از لحاظ استایل گیم پلی و پیشروی در بازی شبیه به عناوین The Legend of Zelda است. جالب است بدانید که در نسل ششم، این بازی با متای ۹۳ و کلی افتخار مانند انتخاب به عنوان بازی سال ۲۰۰۶ در وبسایت‌های معتبر مثل IGN و کسب جوایزی مانند BAFTA Games Award for Original و BAFTA Games Award for Artistic Achievement، متاسفانه از نظر تجاری موفق عمل نکرد اما هر چه زمان بیشتر و بیشتر گذشت ارزش و منزلت Okami بالاتر رفت و زیبایی آن بیشتر نمود پیدا کرد تا جایی که اکنون از Okami به عنوان یکی از برترین بازی‌های که در تاریخ این هنر و صنعت ساخته شده است یاد می‌کنند.

Okami یک عنوان اکشن ادونچر است که توسط Clover Studio و در نسل تحت نظر یک بازیساز توانا به نام هیدکی کامیا ساخته شد و در نسل ششم توسط کپکام منتشر گردید. بازی در سال ۲۰۰۶ در ژاپن و آمریکای شمالی و در سال ۲۰۰۷ در اروپا برای کنسول افسانه‌ای پلی استیشن ۲ عرضه شد. سپس در سال ۲۰۰۸ برای کنسول Wii نیز منتشر شد که البته ساخت این ورژن بازی را استودیو Ready at Dawn (خالق عناوین God of War کنسول PSP و بازی The Order 1886)، کپکام و Tose بر عهده داشتند. این بازی در سال ۲۰۱۲ برای کنسول خانگی نسل هفتم سونی یعنی پلی استیشن ۳ نیز منتشر گردید و سپس پای به نسل هشتم هم گذاشت. Okami عنوانی است که از هر لحاظ در سطح بسیار بالایی قرار دارد و در مجموع تمامی بخش‌های یکی از با کیفیت‌ترین عناوینی است که تاکنون ساخته شده است اما خاص‌ترین بخش آن بدون شک گرافیک هنری و طراحی‌های بی‌نظیر آن است که بازی را در سطح یک شاهکار هنری بالا برده است و یکی از چشم‌نوازترین عناوین در حوزه بازی‌های رایانه‌ای را رقم زده است. واقعاً باید گفت نظیر گرافیک هنری و طراحی Okami را در هیچ بازی دیگری نه در زمان خود و نه تا به امروز مشاهده نکرده ایم. Okami از لحاظ طراحی هنری یک شاهکار محض است و محیط‌ها، رنگ آمیزی،



10

Crysis

و انجین گرافیکی CryEngine 2 بر سر زبان‌ها افتاد. Crysis عنوانی است که هنوز هم بعد از سال‌ها اگر آن را بر روی بالاترین کیفیت گرافیکی بازی کنید از جلوه‌های بصری آن لذت می‌برید. وقایع بازی در زمان آینده رخ می‌دهند که یک ساختار بیگانه که در کوهستان واقع در جزیره‌ای در سواحل شرقی فیلیپین دفن شده است پیدا می‌شود. در بخش تک نفره بازی شما در نقش یک سرباز دلتا فورس ارتش آمریکا با نام Jake Dunn که در بازی با نام رمزی اش یعنی Nomad شناخته می‌شود. وی با انواع اقسام تجهیزات و سلاح‌های آینده مجهز شده است که در راس آنها «Nanosuit» قرار دارد که در واقع نشان و نماد این سری است که لباسی است که از روی یک طرح واقعی برای سربازهای ارتش آمریکا الهام گرفته شده است. مبارزات بازی که دشمنانی از کره شمالی و ... در محیط‌های مختلفی در جزیره انجام می‌شوند بسیار جذاب و نفس‌گیر هستند و گرافیک فوق‌العاده بازی که هنوز هم بعد از چند سال قدیمی نشده است، نقش بسیار زیادی در جذاب‌تر کردن بازی دارد. عنوان زیبای Crysis در لیست ما موفق به کسب جایگاه دهم شده است.

بازی نخست سری Crysis عنوانی بود که در سال انتشار خود و حتی تا چند سال بعد از آن نیز به عنوان یک میزان و شاخص گرافیکی برای بازی‌ها محسوب می‌شد و بسیار از سوی منتقدان و بازیبازان تحسین گردید. Crysis عنوانی در سبک شوتر اول شخص بود که توسط استودیو Crytek و بر اساس انجین گرافیکی قدرتمند CryEngine 2 ساخته شد و در سال ۲۰۰۷ توسط Electronic Arts برای رایانه‌های شخصی منتشر گردید. البته نسخه‌ای از این بازی در سال ۲۰۱۱ برای کنسول‌های نسل هفتمی پلی استیشن ۳ و ایکس‌باکس ۳۶۰ نیز منتشر گردید که برای این نسخه، بازی را به انجین CryEngine 3 آورده بودند. در زمان انتشار این بازی، حتی قدرتمندترین سیستم‌های رایانه شخصی نیز قادر به اجرا کردن آن نبودند و به چالش کشیده شدند و با یک بازی بی‌نظیر از لحاظ گرافیکی در دوره زمانی خود طرف بودیم که برای قدرتمندترین سیستم‌های بازی نیز اجرای آن روی بالاترین کیفیت کاری بسیار سخت و دشوار بود. محیط‌های فوق‌العاده زیبای جزیره با طراحی‌های عالی و جنگل‌های سرسبز و نورپردازی بسیار واقعی بازی، همه و همه باعث می‌شدند که باور این که Crysis در سال ۲۰۰۷ منتشر شده است بسیار سخت باشد و این‌گونه نام استودیو Crytek

9



The Last of Us

داشت، برای کنسول پلی‌استیشن ۴ منتشر کنند که در سال ۲۰۱۴ این اتفاق نیز افتاد و عنوانی که زیباترین و چشم‌نوازترین گرافیک‌های فنی و هنری در نسل هفتم را داشت، باز هم بهبودهای بیشتری از لحاظ گرافیک به خود دید و در نسخه The Last Of Us Remastered که به نسل هشتم آمد، شاهد عنوانی باز هم زیباتر از قبل بودیم. این بازی یک عنوان اکشن ماجراجویی وحشت و بقا با زایه دوربین سوم شخص است که در آن ما کنترل جوئل را به دست می‌گیریم. وی در دوره‌ای که دنیا توسط یک بیماری قارچی از بین رفته و انسان‌ها تبدیل به قاتلینی وحشتناک یا بیمارانی زامبی‌مانند شده‌اند، طی اتفاقاتی با دختری نوجوان به نام الی همراه می‌شود که گویا کلید حل این بیماری مخوف است و نسبت به آن مقاوم می‌باشد. جریان و اتفاقاتی که در سفر این دو رقم می‌خورد و رابطه‌ای که بین آن‌ها ایجاد می‌شود، داستان بازی را شکل می‌دهد و یکی از احساسی‌ترین و زیباترین روایت‌های داستانی که تاکنون در بازی‌ها دیده‌ایم را به ما هدیه می‌دهد. عنوان The Last of Us در تک‌تک بخش‌های خود و حتی در توجه به ریزترین جزئیات نیز یک شاهکار محض است که گرافیک نیز از این قاعده مستثنی نیست.

The Last of Us عنوانی است که نه تنها فقط به خاطر گرافیکش هم که باشد باید قطعاً آن را تجربه کنید، بلکه به خاطر تک‌تک بخش‌هایش نیز به مانند گرافیک ارزش بازی کردن را دارد چه برسد به این که می‌دانیم تمامی این بخش‌ها در کنار یکدیگر هستند و ترکیبی از چند شاهکار در بخش‌های مختلف داستان و گرافیک و گیم‌پلی و موسیقی و... با هم عنوانی را به نام The Last of Us شکل داده‌اند. بازی The Last of Us در بدبینانه‌ترین حالت، یکی از ۳-۲ عنوان برتر نسل هفتم بود و اگر بخواهیم خوشبینانه‌تر نگاه کنیم برترین بازی نسل هفتم و یکی از ۳-۲ بازی برتر تاریخ. شاهکار بی‌نظیر نات‌داگ در سال ۲۰۱۳ به صورت انحصاری برای کنسول پلی‌استیشن ۳ منتشر گردید و با امتیاز متای بی‌نظیر ۹۵ به کار خود در نسل هفتم پایان داد. بازی چه از لحاظ گرافیک فنی و چه هنری، برترین بازی نسل هفتم بود و به حدی زیبا و چشم‌نواز است که تماشای آن بر روی کنسول پلی‌استیشن ۳ هنوز که هنوز است از بسیاری بازی‌های جدید نسل هشتم هم لذت بخش‌تر و با کیفیت‌تر است. بعد از موفقیت خارق‌العاده این عنوان در نسل هفتم، سازندگان تصمیم گرفتند نسخه جدید و ریمستر شده از لحاظ گرافیکی این بازی به نام The Last of Us Remastered که البته بسته‌های Left Behind را نیز در خود

8



BioShock Infinite

العاده بود. گرافیک هنری و طراحی شهر کلمبیا یک شاهکار محض بود. به تصاویر بازی نگاه کنید تا این موضوع را تمام و کمال درک نمایید. تماشای شهری بر فراز ابرها و در دل آسمان با ساختمان‌های عظیم و مجسمه‌هایی غول‌پیکر، ریل‌های هوایی معلق در آسمان، کشتی‌های پرنده و... همه و همه باعث شده‌اند تا کلمبیا به شهری تبدیل شود که یکی از زیباترین‌ها در دنیای بازی‌های رایانه‌ای است و از نظر گرافیک هنری واقعا معرکه است. از لحاظ گرافیک فنی نیز این عنوان بسیار عالی عمل کرده است و مشکل خاصی در اجرای بازی از قبیل افت فریم، باگ، دیر لود شدن تکسچرها، بافت‌های بی‌کیفیت، مشکل در عمق دید و... وجود ندارد. نورپردازی در BioShock Infinite نیز با توجه به این که بازی در آسمان دنبال می‌شود بسیار مهم و حیاتی بوده است که سازندگان نیز قطعاً از این امر آگاه بوده و شاهد یکی از برترین نورپردازی‌ها در عناوین نسل هفتم هستیم. باید گفت وقتی که ذهن خلاق یک نابغه به نام کن لوین از اعماق اقیانوس‌ها به فراتر از ابرها برود، به جای ریچر شهری به نام کلمبیا و عنوانی با نام BioShock Infinite ساخته می‌شود. عنوانی بی‌نظیر که به مانند نسخه اول این سری در همه زمینه‌ها و مخصوصاً جلوه‌های بصری و طراحی هنری فوق‌العاده کار کرد و یکی از برترین بازی‌های تاریخ را رقم زد.

بدون شک یکی از اصلی‌ترین دلایل برای تجربه BioShock Infinite تماشای گرافیک فوق‌العاده و طراحی زیبای هر کلمبیا است که به مانند ریچر یک آرمان شهر مرده است، اما یک آرمان شهر مرده در آسمان بر اساس رویای آمریکایی. وقتی سوار بر ریل‌های معلق در کلمبیا در حال حرکت به مناطق مختلف شهر هستید از تماشای مناظری که می‌بینید به وجود خواهید آمد و از دیدن ابرها و طراحی زیبای آن‌ها لذت بسیاری می‌برید. همه چیز در بخش گرافیکی بازی BioShock Infinite چه از لحاظ فنی و چه هنری در سطح فوق‌العاده بالا قرار دارند و شاهد یکی از زیباترین شهرها در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای هستیم و یک باپوشاک واقعی. بازی BioShock Infinite عنوانی در سبک شوتر اول شخص است که توسط استودیو Irrational Games ساخته و در سال ۲۰۱۳ توسط ۲K Games برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن ۳ و ایکس‌باکس ۳۶۰ و رایانه‌های شخصی منتشر گردید. البته این بازی در کالکشنی که ادر نسل هشتم از این سری برای کنسول‌های نسل هشتمی پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان نیز عرضه شد، قرار دارد. این عنوان بعد از انتشار با سیلی از تحسین طرفداران و منتقدان مواجه شد و به عنوان یکی از برترین بازی‌های آن سال معرفی گردید و حتی در برخی موارد به عنوان بازی سال نیز انتخاب شد. این عنوان انواع و اقسام جوایز مختلف را نیز در بخش‌های مختلف دریافت و موفق گردید تا امتیاز متای ۹۴ را کسب نماید که کاملاً هم شایسته این شاهکار فوق

7



Uncharted 4: A Thief's End

درآمده‌اند. افکت‌های نورپردازی به قدری بی‌نقص و طبیعی و در اوج زیبایی کار شده‌اند که گاهی در بازی می‌ایستید و به تلالو اشعه‌های نور از بین شاخ و برگ درختان و یا تابیدن آن‌ها بر روی صورت شخصیت‌های جافتاده و پخته‌تر شده شخصیت‌های بازی می‌نگرید و کار سازندگان را تحسین می‌کنید. بازی از لحاظ ثبات در نرخ فریم ریت نیز بسیار مقتدر عمل می‌کند و به هیچ وجه در بازی با افت فریم مواجه نخواهید شد. از دیگر جهات فنی نیز بازی در بهترین کیفیت ممکن قرار دارد و هیچ گاه مواردی مثل دیر لود شدن برخی تکسچرها که امروزه گریبانگیر بسیاری از بازی‌های بزرگ دنیا نیز هست را مشاهده نمی‌کنید. از لحاظ «عمق دید» نیز بازی فوق‌العاده زیبا عمل می‌کند و شاهد مناظر بسیار زیبا و چشم‌نوازی در دوردست‌ها هستیم. در مجموع بایستی خیلی راحت گفت بدون هیچ شکی عنوان Uncharted 4: A Thief's End یک technical masterpiece یا شاهکار تکنیکی و یک Art Masterpiece یا شاهکار هنری است.

Uncharted 4: A Thief's End بازی نیست که آن را برای کنسولتان بخرید بلکه عنوانی است که باید برای تجربه همین یک بازی هم که شده کنسول بخرید! تجربه این بازی برای کسی که پلی‌استیشن 4 دارد مانند لزوم تجربه God of War 3 و Uncharted 2 برای کسی است که پلی‌استیشن 3 دارد. زمانی که مشغول بازی کردن Uncharted 4: A Thief's End بودم بارها و بارها ایستادم و به فوتو مد رفتم و اسکرین‌شات گرفتم این بازی واقعا چه از لحاظ فنی و چه از منظر طراحی هنری یک بازی کاملا بی‌نقص است. Uncharted 4: A Thief's End حتی اگر نصف گرافیک فنی و هنری که در حال حاضر دارد را دارا بود نیز باز هم جایش در این لیست بود! سازندگان به طرز وحشتناکی بر روی تمامی جزئیات گرافیکی بازی اعم از تکسچرها و طراحی چهره‌ها و ... وقت گذاشته‌اند و با وسواسی خاص آن‌ها را به بهترین شکل در بازی پیاده کرده‌اند. جزئیات صورت شخصیت‌ها و حالات چهره آن‌ها هنگام صحبت کردن و گشت و گذار در محیط فوق‌العاده دیدنی از کار

6



Dark Souls III

چند پله بالاتر از اکثر عناوین هم سبک از لحاظ گرافیک هنری قرار می‌دهد. جدا از موارد مربوط به گرافیک فنی مانند افت فریم و باگ و ... که خوشبختانه در نسخه سوم اصلا وجود ندارند، گرافیک هنری بازی است که باعث شده تا Dark Souls III از این فرنچایز در لیست ما قرار بگیرد زیرا در عناوین قبلی بعضا شاهد افت فریم و .. بودیم که در این نسخه رفع شده‌اند. مناظر زیادی در بازی‌های مختلف وجود دارند که حتی بسیار هم زیبا هستند اما تحت هیچ شرایطی تا کنون در عنوان دیگری چنین مناظری با این اتمسفر و جو تاریک و زیبایی که در عنوانی مثل دارک سولز 3 وجود دارد را مشاهده نکرده‌ایم. این طراحی، جادوی عناوین سولز است. این طراحی شاهکار هنری محدود به مناظر نیست. در بازی تک‌تک شخصیت‌ها، دشمنان، باس‌ها، محیط‌ها، ساختمان‌ها و هر چیز دیگری که در بازی می‌بینید همین طراحی شاهکار را دارند و هر قدمی که در بازی بر می‌دارید دوست دارید تا اگر دشمنان به شما مجال دهند بایستید و بارها دوربین بازی را بچرخانید و به مناظر و دورنمای بازی و محیط اطراف خود نگاه کنید تا هنر طراحی را تمام و کمال درک نمایید. نکته بسیار جالبی که همیشه در طراحی‌های محیط و مناطق مختلف عناوین سولز از جمله وجود دارد نوعی حس غربت و تنهایی و عدم امنیت است که در شکل و ذات طراحی‌های هنری این عناوین وجود دارد و حتی زمانی که هیچ خطری هم شما را تهدید نمی‌کند حس ناامنی و غربت شما را رها نمی‌کند که این کاملا به صورت عمد توسط طراحان در بازی قرار گرفته است و نشان از هنر بالای آنان در طراحی محیط‌ها، چه در مورد دشمنان بازی و مخصوصا در مورد باس‌ها، از هر عنوان دیگری متمایز است و این سری را یک یا حتی

مگر می‌شود در لیستی صحبت از برترین طراحی‌های هنری تاریخ باشد و نام عناوین استاد میازاکی را نشنویم. یکی از نکاتی که باعث می‌شود تا هیچ بازی دیگری شبیه عناوین استاد نباشد، همین طراحی هنری بی‌نظیر این عناوین هستند که محدود و منحصر به ذهن طراحان و خالقین عناوین این بازی‌ساز توانمند هستند. در واقع بازی‌های این نایغه دارای صحنه‌ها و طراحی‌هایی هستند که در هیچ عنوان دیگری امکان ندارد چنین طراحی‌هایی را مشاهده کنید. طراحی‌هایی که به واقع بازی‌باز را مات و مبهوت می‌کند و در درازمدت وی را طوری وابسته خود خواهند کرد که محیط دیگری در هیچ عنوانی به چشم شما چنین نمی‌آید که در عناوین میازاکی دیده‌اید. در این بخش لیست صحبت از سری سولز و نماینده این سری در لیست ما یعنی دارک سولز 3 است. دلایل بسیار زیاد و متعددی وجود دارد که برای لزوم تجربه کردن این بازی توسط شما آن‌ها را برشماریم اما بدون شک یکی از اصلی‌ترین آن‌ها گرافیک بازی و طراحی هنری آن است که مانند آن را هیچ گاه در بازی دیگری ندیده‌اید. عنوان Dark Souls III نیز به مانند تمامی نسخه‌های دیگر این سری از هر نظر بی‌نظیر و فوق‌العاده بود. گیم پلی فوق‌العاده و اعتیاد آور، مبارزات هاردکور و چالش برانگیز، موسیقی فوق‌العاده، داستانی مرموز و زیبا، همه و همه باعث شده‌اند تا یک بازی بسیار موفق دیگر در کارنامه این سازنده و این سری رقم بخورد اما نکته‌ای که در اصل و در کنار گیم پلی، باعث خاص شدن عناوین این فرنچایز شده است، طراحی و گرافیک هنری شاهکار بازی است که چه در مورد محیط‌ها، چه در مورد دشمنان بازی و مخصوصا در مورد باس‌ها، از هر عنوان دیگری متمایز است و این سری را یک یا حتی



Bloodborne

قرار گرفت که تنها رقیبی مانند ویچر ۳ می توانست از آن بالاتر قرار بگیرد که البته به حق هم بود. طراحی هنری بازی به حدی زیبا و فوق العاده انجام شده است که امکان ندارد بازیاز این سطح از حرفه ای‌گری که در طراحی دنیای این بازی به کار رفته است شگفت زده نشود و طراحان بازی را تحسین نکند. خیابان های سنگفرشی کثیف و پر از سیاهی، موجودات بدشکل و بدفرم مثل ترکیب سگ و کلاغ، هیولاهای غول پیکر، انسان های مجنون و دیوانه، دیو هایی که به شکل انسان در آمده اند، ساختمان های رنگ و رو رفته و دوده گرفته و کثیف، وسایل و لوازم رها شده در خیابان‌ها و کوچه‌ها مثل کالسکه‌ها و ...، هوای سیاه رنگ و آلوده، محیطی مرده و فاقد هر گونه شادابی، همه و همه باعث شده‌اند تا بازیاز کاملا در محیط و جو بازی قرار بگیرد و هر چه بیشتر در داستان بازی غرق شود. در واقع محیط شهر Yharnam کاملا منطبق و مکمل داستان بازی و داستان نیز کاملا در راستای طراحی محیط شهر است و این باعث هر چه بیشتر قدرتمند شدن Bloodborne شده است. جو Yharnam طوری است که حتی وقتی هیولا و دیو و دشمنی نیز در محیط حضور ندارد و شما مشغول قدم زدن در آن هستید هم احساس ناامنی و استرس به شما دست می دهد و حس دارید مانند این که هر لحظه یک نفر مشغول پاییدن و زیر نظر داشتن شماست و انگار محیط شهر، خیابان ها و ساختمان ها شما را جوری در بر گرفته اند که حالت خفگی به شما دست می دهد. در جای جای محیط شهر حس غم و اندوه و مردگی موج می‌زند و این‌طور به نظر می رسد که شهر بغضی در گلو دارد و مدت هاست که غمی بزرگ و کهنه در دلش خانه کرده است که هر لحظه بیم انفجار آن می رود. باید گفت شاهکار Bloodborne و بسته الحاقی فوق العاده آن یعنی The Old Hunters یکی از بی‌نقص ترین عناوینی است که در نسل هشتم منتشر شده است و در تک تک بخش های خود یک بازی بی نقص است، مخصوصا از لحاظ طراحی هنری که مد نظر ما در این لیست است.

از میازاکی به میازاکی! این وضعیت لیستی است که در آن صحبت از برترین طراحی و گرافیک هنری است، یعنی باید از یک بازی میازاکی به بازی بعدی میازاکی بپریم! تازه خوب است که از سری سولز یک نماینده قرار داده ایم وگرنه بیشتر از نصف این لیست فقط شاهکارهای استاد بود! در این بخش می رسیم به شاهکاری به نام Bloodborne که می توان گفت بهترین طراحی را بین بازی های آقای میازاکی دارد و از همه آنها سیاه تر و تاریک تر است. شهر Yharnam بالاتر از طراحی محیط‌های سری سولز، به عنوان برترین کار طراحان FromSoftware شناخته می شود. درست است که سری عناوین سولز همواره گرافیک هنری و طراحی های فوق العاده ای داشته اند و دارند اما طراحی و اتمسفر سنگین و تاریک موجود در Bloodborne و تم ویکتوریایی پارناک نابود شده، بسیار گیراتر است و تاثیر بیشتری را روی بازیاز می گذارد. کار طراحان و سازندگان بازی در استودیو From Software و در راس آنها هیدتاکا میازاکی در طراحی و فضا سازی شهر Yharnam چیزی از خلق یک شاهکار کمتر نیست و خلق این شهر را باید جزو Master Piece های این استودیو به حساب آورد. اتمسفر شهر Yharnam به دلیل نوع معماری خاص آن که برگرفته از لندن ویکتوریایی است بسیار تاریک تر و مخوف تر از اکثر مناطقی است که تاکنون در دیگر عناوین میازاکی مثل سری سولز مشاهده کرده ایم و به طور کلی باید گفت فضا سازی و اتمسفر شهر Yharnam به قدری حزن انگیز، تاریک، ناامید کننده و مرده است که Bloodborne را تبدیل به تاریک ترین عنوان میازاکی تاکنون کرده است. بگذارید تا از اطلاعات ابتدایی بازی شروع کنیم. عنوان Bloodborne توسط استودیو From Software با کارگردانی میازاکی ساخته شد و در سال ۲۰۱۵ توسط سونی انحصارا برای کنسول پلی استیشن ۴ منتشر گردید تا یکی از قدرتمند ترین عناوین انحصاری تاریخ برای این کنسول ثبت شود و فرنچایزی خلق شد که در آینده می توان به ساخت دنباله هایی قدرتمند برای آن امیدوار بود. این بازی بعد از انتشار با اقبال عمومی بازیازان و تحسین دسته جمعی منتقدان روبرو شد و در لیست کاندیداهای برترین بازی سال ۲۰۱۵ نیز



4

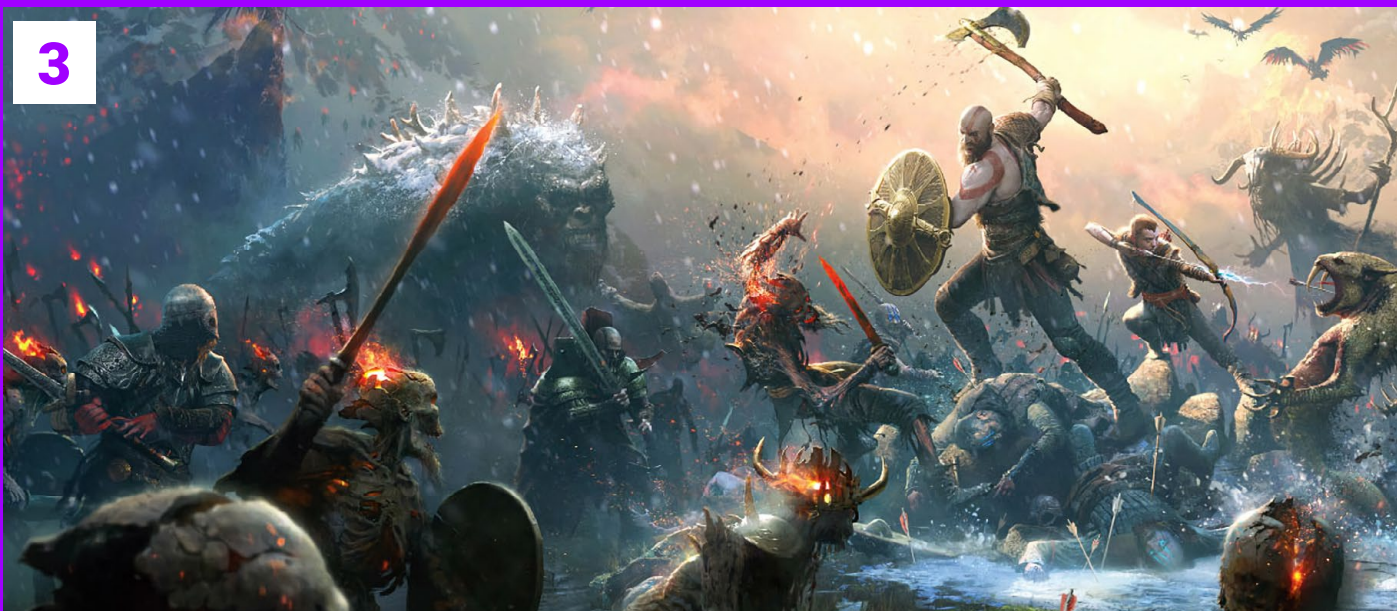


Red Dead Redemption 2

دشت کردن امتیازات ۱۰ کرد تا نهایتا متای عجیب و غریب ۹۷ را دریافت نماید. قطعا عنوانی با چنین امتیازی یعنی بدون هیچ شکی در تک بخش هایش یک شاهکار افسانه ای است و واقعا هم Red Dead Redemption 2 چنین عنوانی است. بخش گرافیک هم که موضوع صحبت ما در این مطلب است از این قانده مستثنی نیست و واقعا این بازی یک اثر هنری ماندگار و جاودانه از نظر گرافیکی است. شاید باید گفت تاکنون دنیای غرب وحشی را هرگز و هرگز به این زیبایی و با این واقعیت و جزئیات ندیده بودیم، ولی Red Dead Redemption 2 ما را به درون دنیای غرب وحشی برد، آن هم با ریزتری جزئیاتی که حتی تصورش هم برای خیلی از بازیسازان سخت است. عنوان Red Dead Redemption 2 در واقع یک میزبان و وپترین برای کیفیت بصری یک بازی در نسل هشتم است که حتی می شود گفت در زمینه بصری و طراحی از این نسل فراتر هم رفته است. هر چیزی که در این بازی می بینید از بهترین و زیباترین و واقعی ترین کیفیت بصری ممکن برخوردار است و دقیقا همان طور که گفتم بازی شما را به وسط غرب وحشی واقعی می برد. بازی Red Dead Redemption 2 بدون شک فقط به خاطر گرافیکش هم که شده نجره اش ضروری و لازم است، چه برسد به این که تک تک بخش هایش همین وضع را دارند و یکی از برترین عناوین تاریخ است.

سال ۲۰۱۰ بود که راک استار عنوانی را به نام Red Dead Redemption برای پلتفرم های نسل هفتمی پلی استیشن ۳ و ایکس باکس ۳۶۰ منتشر نمود که عنوانی شاهکار و بی نظیر بود و تاکنون عنوانی با محوریت غرب وحشی به این زیبایی ساخته نشده بود. این بازی در واقع دومین نسخه از فرنچایز Red Dead محسوب می شد که نسخه اول آن در سال ۲۰۰۴ با نام Red Dead Revolver منتشر شده بود، اما با عنوان Red Dead Redemption بود که این فرنچایز به یکی از برترین ها و محبوب ترین ها در دنیا تبدیل شد و متای رویایی ۹۵ را کسب نمود. بعد از موفقیت بی نظیر این بازی و انتخاب شدن به عنوان برترین بازی سال ۲۰۱۰، تمامی بازیسازان و افراد حاضر در صنعت گیم منتظر بودند که چه زمانی نسخه دوم این شاهکار معرفی خواهد شد. سرانجام در نسل هشتم بود که کاملا ناگهانی و غیر منتظره راک استار نسخه دوم Red Dead Redemption را با نام Red Dead Redemption 2 معرفی نمود و صنعت بازی را در موجی از هیجان و شوق فرو برد. زمان گذشت و این بازی شاهکار هم منتشر شد. بازی Red Dead Redemption 2 که مانند بازی اول در ژانر Open World, Action Adventure برای پلتفرم های Xbox One و Playsttion 4 منتشر گردید. این عنوان با انتشار خود باز هم مثل میمی در دنیای بازی ها منفجر شد و شروع به





God of War

در نسل هشتم همه می دانستیم که دیر یا زود باید شاهد معرفی عنوانی از سری God of War باشیم. زیرا که نام کریتوس از نسل ششم تا به امروز به نوعی با تمامی پلتفرم های پلی استیشن گره خورده است و هرگز نمی شود پلتفرمی جدید از پلی استیشن را بدون نام این سری تصور کرد. این اتفاق سرانجام در سال ۲۰۱۶ به حماسی ترین شکل ممکن رخ داد. رخ داد و بازی جدید سری معرفی گردید و سونی اعلام کرد بازی God of War جدید بدون هیچ پسوند و شماره و پیشوندی در حال توسعه و ساخت است. زمان گذشت و سرانجام بازی منتشر شد و خیلی زود تبدیل به یکی از شاهکارهای بی تکرار تاریخ شد. بازی God of War که کار ساخت و توسعه آن را استودیو SIE Santa Monica برعهده داشت، عنوانی در سبک هک اند اسلش سوم شخص محسوب می شود که در سال ۲۰۱۸، شرکت سرگرمی های تعاملی سونی (Sony Interactive Entertainment) آن را به صورت انحصاری برای کنسول پلی استیشن ۴ منتشر نمود تا ۷۰-۸۰ میلیون نفر را بهره مند کند و بقیه را هم به فکر بهره مند شدن بیاندازد. عنوان God of War با ارائه تغییرات ساختاری عظیم و البته حیاتی برای سری، در کنار وفاداری کامل به ریشه های گاد او وار، از مجموع نقد ها و نمرات خود، به کسب امتیاز متای شگفت انگیز ۹۴/۱۰۰ نائل آمد تا نامش تا همیشه جاودانه گردد. هرگز اشک های کوری بارلوگ افسانه ای را زمانی که اولین نمرات بازی که چند سال برایش زحمت کشیده بود را دید، فراموش نمی کنم. نخستین نکته قابل ذکر در مورد این بازی که از همان زمان معرفی مشهود بود و بعد هم با انتشار بازی کاملا به وضوح مشخص بود، تغییرات ساختاری است. باید گفت سازندگان

از عنوان Ascension درس گرفتند، زیرا در حالی که یکی از بزرگترین نسخه های این سری بود به خاطر عدم نوآوری و تغییر نسبت به نسخه سوم به آن انگ تکراری بودن زدند و به همین دلیل سازندگان می دانستند که اگر بخواهند عنوان جدید را هم به مانند قبل و با همان سبک و سیاق بسازند، باز هم بازخورد منفی خواهند گرفت، مخصوصا با توجه به این که یک نسل نیز تغییر کرده است و این بار ایجاد تغییرات در بازی از حیاتی هم حیاتی تر به نظر می رسد. اما جالب است که با این تغییرات هنوز روح و عظمت کریتوس و این سری کاملا در بازی وجود داشته و به چشم می آید. کریتوس با ظاهری جدید و داستانی جدید و متفاوت، سلاحی جدید، خانواده ای جدید و حتی سبک بازی تقریبا جدید، به نسل هشتم آمد تا باز هم ما را غرق در لذت و هیجان کند. در این شاهکار بی تکرار شاهد تمام چیزهایی که یک بازی برای تاریخ ساز بودن لازم دارد هستیم. از داستان گویی و روایت بی نظیر تا گرافیک فک بر انداز، گیم پلی شگفت انگیز، مبارزات خشن و مرگبار کریتوس با هیولاهای و سلاخی کردن دشمنان، هیولاهای و موجودات مخوف و متنوع، شخصیت های جدید، خدایان و موجودات اساطیری اسکاندیناوی، رابطه پدر و پسر که گاهی به چالش کشیده خواهد شد و همین طور نوعی درگیری درونی کریتوس برای ایجاد تعادل بین پدر بودن و یک استاد سخت گیر بودن، همه و همه مواردی هستند که در بازی نسل هشتمی God of War مشاهده کردیم. گرافیک و طراحی های هنری این بازی یکی از بزرگترین ها در کل تاریخ است و واقعا وقتی می گویند گرافیک «فک بر انداز» یعنی دقیقا گرافیک God of War.

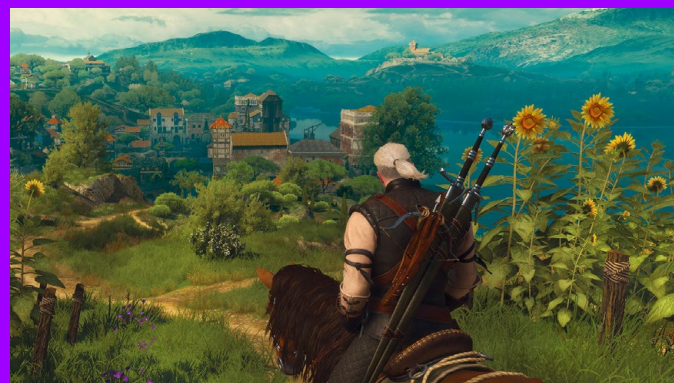




The Witcher 3: Wild Hunt

بیشتر بر روی جلوه های بصری The Witcher 3: Wild Hunt است. این بازی از لحاظ طراحی هنری و گرافیک در سطح بسیار بالایی قرار دارد. وقتی با گرالت در محیط بازی قدم می زنید تنها به لباس وی و جزئیاتی که در طراحی آن به کار رفته است دقت کنید تا متوجه کیفیت گرافیکی بازی شوید. حتی کوچکترین و ریزترین کم کاری در بخش گرافیک فنی و طراحی هنری بازی صورت نگرفته است و تمامی محیط ها و به طور کلی دنیای وسیع بازی در بالاترین سطح از کیفیت گرافیکی و همچنین تنوع ساخته شده اند. بافت ها و تکسچرهای موجود در دنیای بازی همگی در اوج کیفیت قرار دارند آن هم در چنین عنوانی با دنیایی بسیار بزرگ و وسیع، که این طراحی بازی را بیشتر از قبل ارزشمند می سازد و باید سازندگان را به خاطر این سطح از کیفیت آن هم در یک نقش آفرینی جهان آزاد تحسین کرد و ستود. شاهکار The Witcher 3: Wild Hunt حتی فقط به خاطر کیفیت بصری هم که شده تجربه اش ضروری و لازم است. کافیسیت تا مقداری به مناظر مختلف این بازی نگاه کنید و سوار بر اسب چرخي در دنیای آن بزنید تا برای همیشه شیفته زیبایی بصری بازی شوید و با خود بگویید «این بازی چیز دیگری است».

بازی The Witcher 3: Wild Hunt عنوانی است که حتی یک لحظه هم نمی توانید از آن چشم بردارید و نه تنها تا چندین وقت بعد از بازی کردن آن در یادتان می ماند و به آن فکر می کنید، بلکه تا آخر زندگی تان نیز این شاهکار جادویی را از یاد نخواهید برد و شاید هر مدت یکبار به سراغ آن بروید و دوباره بازی را تجربه نمایید. بیراه نیست اگر کسی بگوید The Witcher 3: Wild Hunt برترین، لذت بخش ترین و زیباترین بازی در طول تاریخ است. برای خیلی ها از جمله بنده واقعا همینطور است. این بازی هیچ گونه نقصی ندارد، مخصوصا بعد از آپدیت های منتشر شده برای بازی که تعدادی باگ ها و ایرادات گرافیکی را رفع کرد. به واقع بازی The Witcher 3: Wild Hunt یک «شاهکار محض» است، چه از لحاظ هنری، فنی، گیم پلی، موسیقی، صداگذاری، داستان، تصمیم گیر و انتخاب، ماموریت های جانبی و ... عنوانی که داستان ماموریت های جانبی آن از داستان اصلی پوترهای پوشالی این روزها برتر و وزیباتر است و شخصیت های نه چندان مهم آن شخصیت پردازی عمیق تری نسبت به شخصیت های اصلی خیلی از بازی های روز دارند. در مورد شاهکار بودن این بازی در بخش های مختلفش بارها و بارها صحبت کرده ایم اما در این مطلب تمرکز ما



1



BioShock

تصور این که قبل از قضایای بازی BioShock شهر چگونه بوده است و دیدن این که اکنون به چه روزی افتاده است بسیار دردناک است. از زیبایی تا زشتی، از سپیدی تا سیاهی، از امنیت تا ترس و از عرش به فرش. ساختمان‌های شیک و زیبا، تالارهای پر طمطراق و اعیانی، نماهای جذاب و که در جای جای ریچر به چشم می‌خورند، همه و همه حکایت از آرزوهای بزرگی داشت که اندرو رایان برای این شهر و ساکنین آن در سر می‌پرورانده است و قرار بوده تا بهترین جامعه انسانی که تاکنون در دنیا وجود داشته است در اعماق اقیانوس شکل بگیرد و سرنوشت نسل بشر را تغییر دهد، اما چه زود این رویاها، کابوسی مرگبار شدند و چه زود آرمان‌های شکل دادن تمدن ایده‌آل تبدیل به آرزویی محال شدند. شهر پر از فیلم‌ها و تابلوهایی تبلیغاتی است که نشان از اطمینان بنیانگذاران شهر به موفقیتشان است و تبلیغات انواع و اقسام Plasmidها و Gene Tonicها و مزایای استفاده از آن‌ها را با حالتی طنز و جذاب برای مردم توضیح می‌دهد و آن‌ها را تشویق به استفاده از این قابلیت‌ها می‌کند. هیچ عنوانی شهری مانند ریچر با آن پیشینه داستانی و آن طراحی محیطی ندارد. شهری که تا این حد از نظر طراحی هنری بی‌نقص و لایق بارها و بارها دیده شدن باشد. همان نمای گرافیکی ریچر در ویدئویی که از سطح اقیانوس و لا به لای ماهی‌ها به پایین می‌رویم و ناگهان نورهای کلان شهری در زیر آب را می‌بینیم از هر منظره گرافیکی و هنری در هر بازی دیگری زیباتر و شکفت انگیز تر است. همان طور که قبلا نیز خدمت شما عزیزان عرض کرده‌ام خلق کردن یک چنین شهری تنها و تنها از ذهن یک نارخه با دیدی وسیع نسبت به مسائل اجتماعی، عرف، ارزش‌ها، ضد ارزش‌ها و هنجارها بر می‌آید که خاطری نگران دارد. شخصی که همواره پیچش مو را می‌بیند و می‌تواند عمق فاجعه و کنه مطلب را درک کند. در انتها باید گفت بدون شک بازی BioShock شایسته ترین عنوان برای یک کشیدن لقب برترین طراحی‌ها و گرافیک هنری در تاریخ بازی‌های ویدئویی است.

اکثریت بازی‌ها هر چقدر هم که بزرگ باشند معمولا عنوان یا عناوینی شبیه به خود یا با همان حال و هوا دارند اما BioShock بازی است که هیچ مشابهی ندارد و تاکنون بازی با این طراحی هنری که ریچر دارد ساخته نشده است. نکته ای که BioShock دارد و هیچ بازی دیگری در این سطح عجیب و غریب از آن برخوردار نیست طراحی هنری بی نظیر، بی نقص، چشم نواز، شکفت انگیز، ترسناک، پند دهنده و عجیبی است که BioShock و شهر ریچر دارند. خلق چنین شهری در دنیای بازی‌های رایانه ای مطابق همان کاری بوده است که اندرو رایان در بازی انجام داده است. با این تفاوت که آرمان شهر اندرو رایان شکست می‌خورد و موفق نمی‌شود اما آرمان بازی کن لوین کاملا جواب مثبت می‌دهد و یکی از برترین بازی‌های تاریخ این هنر و صنعت خلق می‌شود. کن لوین خود به نوعی اندرو رایان بازی است اما از نوع موفقش. وقتی که به طراحی شهر ریچر، مناظر آن، دنیای زیر آب از پشت شیشه‌های شهر، ماهی‌ها، مردم دیوانه و قاتل شهر، مکان‌های تخریب شده شهر، بیگ ددی‌ها و همین طور لیتل سیسترها و هر چیز دیگری که در بازی است نگاه می‌کنیم در می‌یابیم که این بازی با هر بازی دیگری از نظر طراحی و گرافیک هنری متفاوت است؛ گرافیک هنری که هیچ بازی دیگری نتوانسته است در آن سطح، محیط و شهری را با این خصوصیات و المان‌ها و این سرنوشت و جو عمناک و مخوف را برای ما به نمایش در آورد و BioShock در این زمینه بی‌رقیب است. در و دیوار خراب و پنجره‌های زخمی، شیشه‌های شکسته و ریخته در همه جای شهر، مغازه‌های ویران غارت شده، انواع و اقسام آشغال‌ها و لوازم به دردخور که در شهر پخش شده‌اند، انسان‌هایی وحشی مانند که مانند حیوانات حمله می‌کنند و خیابان‌هایی که مانند میدان جنگ است و پر از گانگسترها و نواح اسلحه‌ها و خون و خونریزی و جنازه و اعضای کنده شده بدن است. در این شرایط چه زیبایی مجال دیده شدن می‌یابد؟ این همان شهری است که قرار بوده ایده‌آل‌ترین شهر برای ایده‌آل‌ترین زندگی باشد. از در و دیوار ریچر غم‌انده می‌بارد.





RETRO REPLAY

مردان خط مقدم

مصاحبه با Nolan North و Troy Baker

◆◆ سعید حلاجیان

امروزه تعداد سلبریتی هایی که در زمینه‌ی بازی‌های ویدئویی فعالیت می‌کنند زیاد نیست اما در این میان Troy Baker و Nolan North بدون شک دو تن از مشهورترین، محبوب‌ترین و موفق‌ترین‌ها هستند که در صدر این لیست قرار دارند و در پروژه‌های مختلفی از جمله بازی‌های انحصاری بزرگ پلی‌استیشن نقش آفرینی کرده‌اند. بنابراین فرصت را غنیمت شمرده و در جریان رویداد کامیک کان شهر منچستر مصاحبه‌ای را با این دو بازیگر و صداگذار خبره ترتیب داده ایم؛ بازیگرانی که هم اکنون نیز در سه پروژه The last of Us Part 2، Death Stranding و Marvel's Avengers ، با یکدیگر همکاری دارند و همین همکاری منجر به تاسیس یک کانال یوتیوب مشترک با نام Retro Replay شده است. این مصاحبه‌ی خواندنی را از دست ندهید و با مجله و گیمفا همراه شوید.

زمان کافی برای بازی داشتیم، در اون صورت شاید نمی توانستم هیچ کاری را انجام دهیم. منظورم این است که من به کنسول پلی‌استیشن 4 دارم که برای بچه های من نیست بلکه برای خودم است و من هنوز آن را راه اندازی نکردم چرا که من فکر نمی‌کنم که اصلا بتوانم خانواده ام را دوباره ببینم.

تروی بیکر: مشکل اینجاست؛ بازی Red Dead Redemption 2 دلیل اصلی نولان برای خرید پلی استیشن 4 بود. راستش را بخواهید من می ترسم نولان این بازی را تجربه کند چون ممکن است شش ماه بعد وی را ببینیم که ریش های بلندی دارد و می گوید « الان دقیقا در چه سالی هستیم»

نولان نورث:اره، حالا الان سال 1856 هستیم یا ...؟

تروی بیکر: من باید به اسبم رسیدگی کنم و تمیزش کنم

قاره اتفاق جالبی تو ماه فوریه بیافته، تروی؟

تروی بیکر: فوریه؟

ماه خوبی نه؟

تروی بیکر: من نمی دانم، چرا فوریه؟

اشلی جانسن گفته که ممکنه بازی Last of us 2 در

ماه فوریه عرضه بشه

تروی بیکر: اوه نه اون چی گفت؟

این خیلی جالبه

تروی بیکر: نه نه من حتی روحم هم خبر نداره ، چه زمانی این رو گفت؟

شاید اون ناگهانی چیزی رو که نباید فاش کرده

نولان نورث: من به سوالت جواب میدم و به شما می‌گویم که من چنین کارهایی را زیاد انجام دادم ؛ تا زمانی که شما بازی را بر روی قفسه فروشگاه ها ندیدید، هیچ حرف یا اعلامیه خاصی را از هیچ کسی باور نکنید؛ مگر اینکه شرکت سازنده رسماً تاریخ انتشار را اعلام کند.

سلام از آشنایی با شما خوشبختم. شما دو نفر از قهرمانان ما هستید

نولان نورث: اوه قهرمانان شما باید استانداردهای بالاتری داشته باشند

تروی بیکر: چه کسی نقش شخصیت همراه قهرمان را ایفا می کند؟

(خطاب به تروی) قطعاً شما .

تروی بیکر: لعنتی، باشه مشکلی نیست؛ این مصاحبه‌ی شماست هر طور که می‌خوای ازش لذت ببر.

نولان نورث: به خاطر طرز لباس پوشیدن هست تروی.

نولان، چرا تو انقدر در بازی های ویدئویی خفن هستی؟

نولان نورث: بخاطر اینکه تروی استاد من هست.

تروی بیکر: اوه پسر....

نولان نورث: نه، من دیگر در بازی‌های ویدئویی آنقدرها هم خوب نیستم. در گذشته و در دهه‌ی 80 در بازی‌های ویدئویی بسیار خوب بودم اما الان ... می‌دانید؟ زندگی مشکلاتی را بر سر راه من قرار داد اما من دوباره شروع کرده و روز به روز بهتر می‌شوم تروی بیکر: من فکر نمی‌کنم که اون بازی‌باز بدی باشد بلکه به نظر من نولان یک بازی‌باز تازه وارده اس. بسیاری از مردم این طور می‌گویند که نولان یک گیمر تقلبی است ولی نظر من این است که نه این طور نیست او در واقع یک بازی‌باز تازه وارد اما در عین حال بسیار ماهر است و خیلی سریع پیشرفت کرد . مثل اینکه در بازی Uncharted هدشات های زیاد انجام بدی.

نولان نورث: ممنونم ازت.

تروی بیکر: خواهش می‌کنم رفیق.

نولان نورث: این به چیز کاملاً جدید است زیرا واقعا اعتیاد آور است. اگر ما صداپیشگی و بازیگری انجام نمی‌دادیم و با هواداران نیز ملاقات نمی‌کردیم. و



تا به حال ساخته و این بازی بزرگ‌تر از آن چیزی است که من تصور آن را می‌کردم.

بسیار عالی، این پاسخ بسیار خوبی است. هم اکنون از تاریخ انتشار بازی Death Stranding مطلعیم . از 10-1 به این بازی از نظر وسعت چه نمره ای میدین

تروی بیکر: بسیار وسیع. این بازی جدید هیدئو کوچیماست. جالب اینکه فرصتی دست داد تا گیم پلی این بازی را از نزدیک ببینم و آن زمان با خود گفتم « او این واقعا شگفت انگیز است» این بازی دقیقا همان حسی را به من میده که موقع تجربه ی بازی Metal gear داشتم. البته بازی Metal Gear Solid V: The Phantom Pain جهان بازی را کمی باز تر کرده بود. اگر کوچیما بتواند به اهدافی که تعیین کرده برسد، این بازی یک عنوان شگفت انگیز خواهد بود..

ما بیشتر در رابطه با این بازی هیجان زده شدیم!

تروی بیکر: بله قطعاً شگفت انگیز و حاوی پیام خاصی خواهد بود اگر کوچیما را بشناسید، می‌دانید که او بازی نمی‌سازد بلکه دنیاهای شگفت انگیزی خلق می‌کند.

وی به دنبال این است که استانداردهای بازی‌های ویدیویی را فراتر ببرد و نه صرفاً فروش آن‌ها را.. بدون توجه به هیچ موضوعی خاصی این بازی قطعاً فروش خوبی خواهد داشت و چیزی که جالبه اول از همه نورمان ریداس هست . گذشته از اینکه از نظر اخلاقی واقعا فرد فوق العاده ای هست من هیچکس را مثل اون ندیدم که انقدر سخت کار کند اما نه این طور بگویم که Death Stranding بازی است که نام کوچیما را یدک می‌کشد و به همین دلیل قطعاً نام کوچیما تضمین کننده فروش خواهد بود نه نورمان ریداس و مدز میکلسن و یا حتی تروی بیکر،

تروی بیکر: بازی در تاریخ 31 فوریه عرضه می‌شود. **نولان نورث:** اره چون که 31 فوریه توی تقویم وجود نداره و فوریه 30 روزه است

تروی بیکر: اشلی جانسن گفته که بازی در تاریخ 31 فوریه عرضه میشه و مردم هم پیش از حد اون رو جدی گرفتند. من مطمئنم به زودی سونی با شالی تماس می‌گیره و بهش می‌گه ساکت شو و عکس العمل اشلی هم میتونه این باشه « دوستان، این فقط یک شوخیه» حقیقت اینه که من از تاریخ انتشار بازی خبر ندارم . من فکر می‌کنم آن‌ها بسیار هوشمندانه عمل کرده‌اند که نگذاشتند ما تاریخ انتشار بازی را بدانیم. زیرا ما نمی‌توانیم اشتباه کنیم و حرف‌های احمقانه‌ای بزنیم. نولان نورث: خب موضوع اینه که-

تروی بیکر: سوال من و پاسخ من

نولان نورث: موضوعی که در رابطه با استودیوی ناتس داگ وجود داره اینه که ناتس‌داگ این بازی را منتشر نخواهد کرد تا زمانی که بداند کاملاً آماده‌ی عرضه است تروی بیکر: درسته.

ایک بار دچار چنین اشتباهی شدیم و آن‌ها نمی‌خواهند که ما دوباره این اشتباه را تکرار کنیم. من می‌توانم همین قدر به شما بگویم که هنوز برروی این پروژه مشغول کار هستیم. بنابراین چون هنوز بازی در دست ساخت قرار دارد، در این مورد نظری ندارم. تا زمانی که عرضه نشود، همه فکر می‌کنند که این بازی ناقص است و حتی زمانی که بازی عرضه شود نیز با خود می‌گویند «ما یک بازی ناقص را عرضه کردیم» و این همان روند توسعه‌ی یک بازی است.

من می‌توانم به شما این را بگویم، The Last of Us 2 جاه طلبانه‌ترین بازی خواهد بود که استودیوی نات‌داگ

نولان چندتا از دیالوگ‌های نیتن دریک رو تو زندگی واقعی خودت استفاده کردی؟ راستش رو بگو

نولان نورث: فقط یکی.

فقط یکی؟ کدام دیالوگ

نولان نورث: "Aw, crap".

تروی بیکر: "Kitty got wet"?

نولان نورث: نه من هیچ وقت این جمله رو نمیگم این چیزی هست که همیشه مردم انتظار دارن که من اونو بگم اما همان طور که گفتم جمله ای که من اکثرا به کار می برم همون Aw Crap هست

بنابراین این تو بودی که چنین دیالوگی را به کاراکتر نیتن دریک دادی

نولان نورث: من یادم میاد که من توی مصاحبه ای به اشتباه این جمله رو گفتم و نویسنده بازی یعنی امی هنینگ اون رو یاد داشت کرد. یادم میاد امی جمله من رو اصلاح کرده بود یعنی من گفته بودم «Aw Crap» ولی امی نوشته بود "oh crap" در واقع امی متوجه جمله ای که من گفتم نشده بود

راستش یکی امروز در شهر منچستر به من گفت که اونها از اینکه من بازی Uncharted رو بازی میکنم و در کانال یوتیوب به اشتراک میگذارم خیلی خوشحالن و البته به من گفتن که من خیلی این جمله Aw Crap را تکرار می کنم و من مطمئن نیستم که این جمله در بازی واقعا وجود داره یا این چیزی هست که شما می گید

شما هر دو از ستاره های بازی Avengers هستید. چه حسی داره وقتی نقش تونی استارک و بروس بنر و بازی می کنید؟ امیدوارم نقش شما را درست گفته باشم

نولان نورث: بله درست گفتم. من در زمان کودکی طرفدار مارول و انتقام جویان بودم و البته فیلم های سینمایی. می دانید فوق العاده است که نقش یک شخصیتی رو بازی کنی که تعداد بسیاری از مردم عاشق اون هستن و معتقدن که من میتونم این نقش رو متفاوت ایفا کنم. من فقط امیدوارم که اون رو خراب نکنم و طوری بشه که وقتی می خوان از 10 بازیگر برتری که نقش مرد آهنی رو بازی کردن نام ببرن نولان نورث شماره یازده لیست باشه

تروی بیکر: ما همیشه در لیست شخصیت های منفور هستیم درسته؟ وقتی که اولین تریلر بازی Avengers منتشر شد کامنتهایی دریافت کردیم که گفتند فلان شخص شبیه کریس اوانز نیست یا فلان شخص شبیه رابرت دانی جونیور نیست پس شبیه چه کسی است؟ معلومه دقیقا شبیه مرد آهنی است. دقیقا شبیه کاپیتان آمریکا است و دقیقا شبیه بروس بنر است. بنابراین هیچ کاری از دست ما برنمیاد که بتوانیم دقیقا مشابه آن چه باشیم که در دنیای سینمایی مارول مشاهده کرده اید. بنابراین این کار را نکنید و کار متفاوتی انجام دهید

برای من زمانی که به من نشان دادند بروس واقعا چه شکلی است واکنش من این بود: اوه شما اون رو از Ultimates دزدیدید و این صد در صد شبیه همون شخصیت Ultimates است. این همان بروس بنر من است همان کسی است تقریبا کل نیویورک را نابود کرد و نمی تواند با گناهاش کنار بیاید. واکنش آن ها این بود: این دقیقا همان چیزی است که ما می خواهیم این دقیقا شخصیه که هرکسی فکر می کنه که اون یه ابرقهرمانه

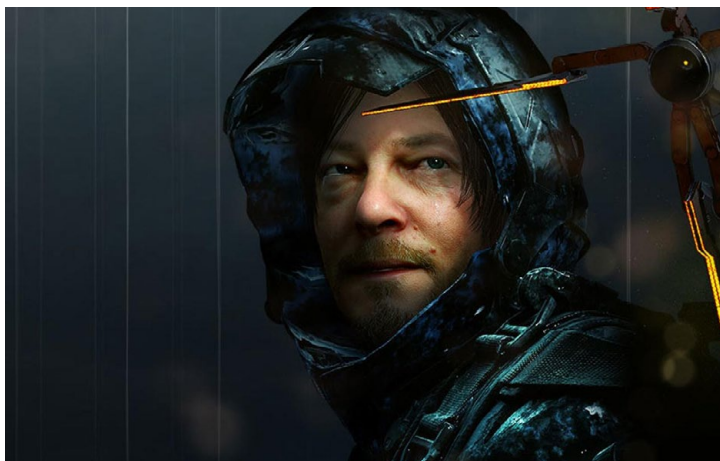
اما در واقع ما هیولا هستیم و باید اسیر باشیم من خیلی خوش حالم که اون ها چنین کار انجام داد. زیرا هرگز احساس نکردم که چنین کاری در فیلم های سینمایی انجام شده باشه. هنگامی که آن ها Thor: Ragnarok را ساختند فکر می کنم که با خود گفتند « اوه ما باید هالک را بامزه و خنده دار بسازیم و من این رو دوست نداشتم. من میخواستم بروس .. تنها چیزی که توی فیلم بروس باهاش کشمکش داشت این بود « من نمی خواهم دیگه رو بنر باشم من در قالب هالک خیلی خیلی بهترم» اما من فکر میکنم که بروس نباید دیگه بخواهد که هالک باشد و این همان خط داستانی است که باید در بازی بیشتر ان را کاوش کنیم.

نولان نورث: من فکر میکنم بسیاری از طرفداران فیلم های سینمایی انتقام جویان، چون در میان جوانان محبوبیت بسیاری دارد،

تروی بیکر: برداشت تندیه

نولان نورث: اره برداشت تندیه اما من فکر میکنم ما داریم کار درستی را در حق ماهیت این شخصیت ها و البته طرفداران کتاب های کمیک انجام میدیم

تروی بیکر: کاری که ما انجام دادیم این بود که خودمون رو در نقش اون ها تصور کردیم و این همان چیزیه که بازی به شما اجازه میده انجامش بدین. آن ها واقعا باید ما را استخدام کنند





نوشته ای را میخوام. واقعا کسی چنین چیزی رو گفته ؟ شگفت انگیزه . اون شخص باهوشی که اینو گفته کی بوده ؟ هی الان داره بارون میاد **نولان نورث:** اون شخص منچستره!
اره.

نولان نورث: نه من فکر نمیکنم که هیچ وقت برای نقش مشابهی مصاحبه کاری داده باشیم. اما من فکر میکنم از انجایی که در یک صنعت باهم کار کردیم و اسم ما مطرح شده دیگران فکر میکنند وجود ما باعث رقابت بیشتر می شود که در واقع هرگز چنین نبوده و این همان دلیلی است که ما retro Play را راه اندازی کردیم و این یکی از بزرگترین دلایل آن است. ما در واقع هر کدام نقش های خود را به طور جداگانه و در پتل های خود ایفا کردیم اما هر زمان که یکی از ما به دیگری پیوست خب مسلما بسیار جذاب تر و باحال تر بود. در این صورت می توانستیم توانایی های خود را به رخ یکدیگر بکشیم بنابراین روند همکاری ما کاملا طبیعی بود

تروی بیکر: ما نمی توانیم از دست یکدیگر خلاص شویم هنگامی که برای Roster Teeth Network ثبت نام کردیم این حس را داشتیم « خب دوسال دیگر»

حتما پیش اومده که شما دو نفر برای یک نقش مشابه مصاحبه کاری انجام دادین بنابراین به نظرم باید از یکدیگر متنفر باشید اما این طور به نظر می رسد که با هم خیلی خوب هستید

تروی بیکر: واقعا ؟ این طوری هستیم؟
نولان نورث: من گمان نمیکنم که معمولا برای نقش مشابهی از هردوی ما دعوت به کار کنند

تروی بیکر: تو چنین کاری کردی؟
نولان نورث: اول از همه نه . اما نه ما واقعا.. من گمان میکنم کسی زمانی این را گفت و تکرارش کردی آن ها گفتند « اگر یک فرد باهوش می خواهی من را بگیر و اگر .. میخواهی!» چه بود ؟

تروی بیکر: داره به جاهایی ختم میشه که من خیلی دوست دارم ادامه بده گزینه های زیادی وجود داره
نولان نورث: نه ، نه اون جمله مثل این بود « اگر یک فرد باهوش می خواهید من را انتخاب کن و اگر یک فرد خفن می خواهی تروی را »

تروی بیکر: اوه!

اون خوشش میاد

نولان نورث: من هم از اون خوشم میاد!
تروی بیکر: فوق العاده است. من پیراهنی با چنین

ده شخصیت برتر تروی بیکر



تروی بیکر شخصی است که محال است بازیاز باشیید و با هیچ یک از شخصیت‌هایی که وی تاکنون در نقش آنها ظاهر شده است خاطره‌ای نداشته باشید. از ندای وظیفه و بایوشاک گرفته تا آنچارتد و اینفیموس و ... همگی شاهد حضور تروی بیکر در عناوینشان بوده‌اند و از هنر وی بهره برده‌اند.

۱۰ - Delsin Rowe inFamous: Second Son

تروی بیکر که بارها در عناوین انحصاری سونی هنرنمایی کرده است این بار هم در یک عنوان انحصاری دیگر ساخته Sucker Punch یعنی inFamous: Second Son خوش درخشید و نقش شخصیت اصلی این بازی را به خوبی ایفا کرد به طوری که تقریباً تمامی بازی‌بازان توانسته بودند تا با Delsin Rowe ارتباط برقرار کنند و وی را شخصیت جذابی تلقی کنند، البته نه در اوایل بازی!

۹ - Jack Mitchell Call of Duty: Advanced Warfare
تروی بیکر در این بازی در نقش Jack Mitchell شخصیت اصلی بازی حاضر بود و افتخار اجرا به همراه کوین اسپیسی را نیز به کارنامه پربار خود افزود. در Call of Duty: Advanced Warfare علاوه بر اجرای صدایی شخصیت‌های بازی، سازندگان بازی در Sledgehammer Games ظاهر صداگذاران بازی را در خود این عنوان نیز استفاده کرده بودند که تصمیم درستی نیز بود.

۸ - Pagan Min Far Cry 4

پاگان مین در یک کلام یک عوضی لعنتی به تمام معنا بود! کسی که واقعا کمتر از واس دیوانه نبود و شخصیت کاملاً مریضی داشت و هیچ ابایی هم از خشونت آن هم به شکل کاملاً عریان نداشت. تروی بیکر در ایفای نقش پاگان مین در نسخه چهارم سری بازی محبوب فارکرای نشان داد که بویسافت گزینه کاملاً درستی را در انتخاب بازیگر برگزیده است. اجرای عالی تروی بیکر در همان اولین صحنه‌ای در بازی که با پاگان مین آشنا می‌شویم تا همیشه به یاد ماندنی است

۷ - Rhys Tales from the Borderlands

از بین دو شخصیت اصلی مذکر و مونث بازی Tales from the Borderlands ، صداگذاری و اجرای نقش شخصیت Rhys در بازی به عهده تروی بیکر بود. یکی از دلایلی که این عنوان بسیار محبوب و پرترفدار و زیبا است شخصیت‌های اصلی آن هستند که واقعا عالی خلق شده‌اند و شخصیت‌های عمیق و جذابی هستند و یکی از دلایل باورپذیر شدن این جذابیت، صداگذاری عالی آنهاست که به خوبی با اتمسفر و ذات شخصیتی هر شخصیت هماهنگ است.

۶ - Talion Middle-earth: Shadow of Mordor

شخصیت تالیون در Middle-earth: Shadow of Mordor از ابتدا تا انتهای بازی فرزا و نشیب‌های روحی و احساسی زیادی داشت و تروی بیکر موفق شده بود تا با صداگذاری بی‌نقص خود به بهترین شکل تمام این احساسات و حالات روحی را به بازیاز منتقل کند و وی را به بطن بازی بکشد. اجرا برای نقش تالیون در بازی Middle-earth: Shadow of Mordor یکی از برترین کارهای تروی بیکر در سالیان اخیر بوده است.

۵ - زمانی که اعلام شد در تنها نسخه‌ای از عناوین آرکام که توسط راک‌استدی ساخته نمی‌شد یعنی بازی Batman Arkham Origins قرار نیست که مارک همیل مانند همیشه در این سری نقش جوکر را ایفا کند بسیاری از بازیازان در سراسر دنیا از کیفیت نقش جوکر در این بازی نگران شده بودند. اما بعد از آن تروی بیکر آمد

و اجرای نقش جوکر را به عهده گرفت و بعد از انتشار بازی دیدیم که همه چیز خوشبختانه در سر جای خود است. قبول این نقش توسط تروی بیکر یک ریسک بزرگ و یک چالش جدی برای وی محسوب می‌شد و وی مانند همیشه از این چالش سربلند بیرون آمد

۴ - Ocelot Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

در Metal Gear Solid V: The Phantom Pain همه و همه بازیگران و صداگذاران کار خود را در بالاترین سطح انجام داده‌اند و یک اثر تاریخی دیگر از لحاظ داستان و روایت آن برای استاد کوچیما رقم زده‌اند و باید اعتراف کرد داستان‌های کوچیما به قدری زیبا و پیچیده و هوشمندانه و با فکر نوشته می‌شوند که کمتر کسی است که آن را بخواند و تمام عزمش را برای ارائه بهترین بازی و صداگذاری در آن داستان انجام ندهد. با اجرای فوق‌العاده نقش Ocelot در نسخه پنجم این سری تاریخ‌ساز تروی بیکر دیگر جای خالی بزرگی در کارنامه کاری‌اش باقی نماند.

۳ - در کنار قهرمان محبوبی مثل نیتن دریک قرار گرفتن و به چشم آمدن کار آسانی نیست و هر شخصیتی با هر بازیگری نمی‌تواند این کار را انجام دهد زیرا نیتن دریک به قدری محبوب و به قول خودمان آرتیست است که کنار او دیده شدن دشوار است ولی تروی بیکر در آنچارتد ۴ موفق شد تا به بهترین شکل این کار را انجام دهد و در نقش برادر بزرگتر نیتن یعنی سم خوش بدرخشد.

تروی بیکر موفق شده است تا خود را به عنوان یکی از صداگذاران و بازیگران مورد اعتماد استودیو ناتی داگ برای شرکت در بازی‌های این سازنده مطرح کند و این موضوع، فرصت حضور در برخی از برترین بازی‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای که توسط این استودیو ساخته می‌شود را برای وی فراهم می‌کند که این موقعیت به راحتی برای هر کسی فراهم نمی‌شود.

۲ - شخصیت اول که هیچ، حتی بازیگر نقش صندلی هم در شاهکار کن لوین یعنی Bioshock Infinite جزو بهترین‌هاست! این عنوان به قدری داستان زیبا و شخصیت‌های عمیقی داشت که اگر نقش آنها به خوبی ایفا می‌شد می‌توانست در زمره برترین‌ها قرار بگیرد و خوشبختانه همین اتفاق هم افتاد و ایفای نقش بوکر دوایت (شخصیت اصلی بازی) را تروی بیکر عهده دار شد و به همراه الیزابت داستان، افسانه‌ای بی‌نظیر و دراماتیک را خلق کردند. به امید ساخت یک Bioshock دیگر توسط استاد لوین...

۱ - Joel The Last of Us

تروی بیکر در نقش جوئل و اشلی جانسون در نقش الی در شاهکار The Last of Us ، به نوعی یکی از برترین ارتباط‌های بین دو شخصیت در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای را رقم زدند و The Last of Us نقطه اوج فعالیت کاری و حرفه‌ای آنها محسوب محسوب می‌شود. رابطه‌ای که ابتدا تنها بر اساس انجام یک ماموریت شکل گرفت و قرار نبود تا احساس به میان بیاید ولی هرچه گذشت رابطه عمیق و عمیق‌تر شد تا به حسی مثل پدر و دختر تبدیل شود، آن هم با تمام پیچیدگی‌ها و سختی‌ها و موانعی که بر سر راه این رابطه قرار داشت. همواره اگر کسی بخواهد نام تروی بیکر را با یک بازی و یک شخصیت مطرح کند بی‌شک آن بازی The Last of Us و آن شخصیت جوئل است. نقشی که تروی بیکر را به اوج قله‌های موفقیت رساند.



WALKER
COLE D.
239 - 762 - 502

0 NEG
201 - 912 - 104

SAUER
JEFF

417 - 387

HEZ
ANDRO J.
112 - 104

Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint

نقطه شکست یا پیروزی؟

آرین مرادی

کسی که زمانی به عنوان دوست به ماموریت رفته بودید، باید مبارزه کرده و او را در این رقابت شکست دهید.

SkellTech شرکتی است که از تکنولوژی بسیار سطح بالایی استفاده می‌کند و همان‌طور که می‌دانید، این تکنولوژی اگر در دستان انسان‌های نادرستی بیوفتد، می‌تواند دردسر بزرگی به بار بیاورد. در زمانی که صحبت‌ها و شایعاتی از گروهی به نام Wolves شنیده می‌شود، تمامی خطوط ارتباطی با این شرکت قطع می‌شود. تنها یک راه برای پی بردن به این که چه بلایی به سر این شرکت آمده وجود دارد و آن چیزی نیست بجز یک گروه تجسس که می‌تواند به خوبی از مسائل سر در بیاورد. در این میان باید با گروه Wolves نیز آشنا شوید و قصد و هدف آن‌ها را کشف کنید. شما به عنوان یکی از افراد این گروه تجسس، به جزیره‌ی Aurora فرستاده می‌شوید، ولی طبق معمول همه چیز آن‌طور که انتظار دارید پیش نمی‌رود و زمانی که به این منطقه می‌رسید، بالگرد شما مورد اصابت گلوله قرار می‌گیرد و سقوط می‌کند. اکنون ماموریت شما برای بقا، کشف راز Wolves و البته سر در آوردن از موضوع قطع ارتباط شرکت SkellTech شروع می‌شود. موضوع زمانی می‌تواند بسیار جذاب‌تر شود که پی ببرید رهبر گروه Wolves، کسی نیست بجز کول. دی واکر. این قضیه می‌تواند داستان را کمی شخصی‌تر کند و روابط میان شخصیت‌ها را زیباتر و با جزئیات‌تر نشان دهد.

Breakpoint نسخه‌ی این که به سراغ نسخه‌ی Breakpoint برویم، بد نیست کمی به عقب بازگردیم و نسخه‌ی قبلی، یعنی Wildlands را مورد بررسی کوتاهی قرار دهیم. داستان نسخه‌ی قبلی روایت‌گر گروهی از نیروهای ویژه بود که به بولیوی فرستاده شده بودند و هدف آن‌ها، از میان برداشتن کارت‌ل بود. در این میان، با سیل عظیمی از ماموریت‌های جانبی، میان‌پرده‌های جذاب و پیچش‌های داستانی غیر قابل پیش‌بینی روبرو بودیم. درست است که در نهایت این بازی دوباره داستان قهرمان‌های آمریکایی را روایت می‌کند و کمی کلیشه‌ای بود ولی اگر بخواهیم صادق باشیم و این نسخه را با عناوین قبلی یوبی‌سافت همانند The Division مقایسه کنیم، شاهد پیشرفت چشمگیر داستان هستیم.

اولین اشارات به نسخه‌ی Breakpoint، در یکی از مراحل نسخه‌ی قبلی به چشم بازی‌بازان خورده بود. دو بسته‌الحاقی رایگان برای نسخه‌ی Wildland منتشر شده بودند که ماموریت‌هایی همانند Operation Oracle را به بازی اضافه می‌کردند. شما در این ماموریت با شخصیتی به نام کول. دی واکر (Cole D. Walker) آشنا می‌شوید که در جبهه‌ی شما فعالیت کرده و یکی از یاران شما محسوب می‌شود. داستان این ماموریت حول محور بررسی شرکتی بزرگ به نام SkellTech می‌گردد. همین نقطه بود که دقیقاً جرقه‌ی آغاز داستان نسخه‌ی Breakpoint را می‌توان مشاهده کرد. در نسخه‌ی جدید این سری، با



داستان بازی نوید یک بخش داستانی جذاب را می‌دهد که برخلاف نسخه‌های قبلی، اکنون دشمن شما نیز همانند تیم شما، از تکنولوژی بالا و نیروهای تعلیم‌دیده بهره‌مند شده است. اگر همانند نسخه قبلی نیز شاهد چند پایان، پیش‌های داستانی جذاب و البته اتفاقات غیرقابل پیش‌بینی باشیم، می‌توان امیدوار بود که یوبی‌سافت از گذشته‌ی خود درس گرفته باشد و داستانی جذاب و گیرا را به بازی‌بازان تحویل دهد. البته اکنون یوبی‌سافت با ارائه‌ی عناوینی همچون *Assassin Creed Odyssey* که در سبک نقش‌آفرینی هستند، بیشتر در حیطه‌ی داستان‌سرایی تبحر پیدا کرده است و همین مورد می‌توان امید به داستان‌های زیبا را در آینده برای این شرکت بیشتر کند.

از داستان بازی که بگذریم، بیشترین موردی که شرکت یوبی‌سافت بر روی آن تبلیغات کرده، گیم‌پلی بازی است. گیم‌پلی سری *Ghost Recon* همیشه حالتی تاکتیکیال داشتند و از همان نسخه‌ی ابتدایی به شما لذت کار تیمی و حساب شده را نشان می‌دادند. در نسخه‌های مختلف این سری شما مشاهده کرده‌اید که اگر به همراهان خود هماهنگ باشید، ممکن است که بتوانید یک مرحله را به صورت کلی در حالت مخفیانه به پایان برسانید و نتایج خوبی بدست آورید. اما در طرفی دیگر اگر خبری از همکاری میان شما و یارانانتان نباشد، با یک زمین مبارزه‌ی بزرگ و خونین روبرو می‌شوید که البته به لطف گان‌پلی قابل قبول و سیستم کاورگیری جذاب، این قسمت نیز به سبک خودش بسیار عالی طراحی شده است.

نسخه‌ی *Wildlands* یک تفاوت عظیم با دیگر نسخه‌های این سری داشت و آن هم جهان‌آزاد شدن بازی بود. به این واسطه، گیم‌پلی بازی به صورت کامل از حالت خطی خارج شد و دست بازی‌باز برای انجام مراحل کاملاً باز شد. شما در نسخه‌ی پیشین با جهانی بزرگ روبرو بودید که برای رسیدن به محل ماموریت خود می‌توانستید از وسایل نقلیه‌ی مختلفی استفاده کنید. پس از رسیدن به محل ماموریت، برای انجام آن نیز روش‌های مختلفی در پیش روی شما قرار می‌گرفتند؛ شما می‌توانستید با برنامه‌ریزی درست، برای محل ماموریت تک‌تیرانداز مشخص کنید که زوایای مختلف محیط را بررسی کرده و به شما خبر دهد، سپس دست به کار شوید و با پشتیبانی افرادتان، ماموریت را به صورت مخفیانه و بدون سر و صدا به پایان برسانید. روش‌های دیگری نیز مثل درست کردن حمام خون و تپه‌ی جنازه‌های دشمنان نیز در دسترس بودند که البته کار به مراتب دشوارتری را باید انجام می‌دادید.

در نسخه‌ی *Breakpoint* نیز با همین فرمول روبرو هستیم ولی به مراتب کامل‌تر و البته با تغییراتی زیاد و کارآمد. نسخه‌ی قبلی، کمی محدودیت برای بازی‌باز ایجاد می‌کرد. برای مثال، اگر یک محیط با سیم خاردار محافظت شده باشد، شما نمی‌توانستید از این سد عبور کنید که برای بسیاری از بازی‌بازان این مورد آزار دهنده بود. از طرفی دیگر مکانیزم‌هایی همانند جایجایی اجساد نیز در بازی حضور نداشتند و جای خالی آن‌ها بسیار احساس می‌شد. در

ادامه، به تغییراتی که نسخه‌ی *Breakpoint* نسبت به نسخه‌ی قبلی کرده است، می‌پردازیم. اولین و بزرگ‌ترین تغییری که در بخش تک‌نفره‌ی بازی به وجود آمده است، نبود هم‌تیمی در صورتی است که به صورت آنلاین و چندنفره بازی را تجربه نکنید. نسخه‌ی *Breakpoint* تمرکز بسیار بالایی بر المان‌های بقا دارد و تبلیغات زیادی نیز بر روی این بخش شده است. دقیقاً به همین دلیل، یوبی‌سافت بیان کرده است که علاقه دارد تا شما در بخش تک‌نفره، واقعاً احساس تنهایی کنید، پشتوانه‌ای نداشته باشید و بدانید در میدان مبارزه باید تنها به خودتان تکیه کنید. به قول معروف، یوبی‌سافت می‌خواهد مثال بارز «گرگ تنها» را در این بازی پیاده‌سازی کند. از دیگر تفاوت‌های این نسخه، می‌توان به میزان آسیبی که می‌بینید و تاثیر آن‌ها اشاره کرد. شما در بازی می‌توانید خودتان، به زخم‌ها و آسیب‌هایی که دیده‌اید رسیدگی کنید (برخلاف نسخه‌های قبلی که فقط دوستانتان توانایی این کار را داشتند) و در صورتی که از این کار غافل شوید، تاثیرات زیادی از جمله عدم توانایی برای استفاده از سلاح سنگین یا عدم توانایی برای دویدن برای شما به وجود خواهد آمد. با آمدن نام سلاح سنگین این مورد را نیز ذکر کنیم که برخلاف نسخه‌های قبلی، اکنون امکان استفاده از سلاح‌هایی همچون آر پی جی وجود دارد و دست بازی‌بازان برای ایجاد یک زمین مبارزه‌ی پر سر و صدا باز است.

توانایی جالب دیگری نیز در بازی وجود دارد که شما می‌توانید با استفاده از آن، بیشتر بر روی بخش مخفی‌کاری حساب کنید. اکنون اگر برای مثال در میان گل‌ها دراز بکشید، می‌توانید آن را بر روی سر و صورت خود مالیده و به اصطلاح در میان گل استتار کنید. با توجه به درخواست‌های زیاد کاربران، قابلیت از بین بردن سیم‌خاردها نیز در بازی تعبیه شده است و اکنون آزادی عمل بیشتری پیش روی بازی‌باز قرار دارد. یکی از نکات منفی بزرگ نسخه‌ی قبل نیز خوشبختانه در این نسخه برطرف شده است؛ شما در این نسخه می‌توانید اجساد دشمنان یا دوست زخمی‌شده‌تان را از روی زمین بلند کرده و جا به جا کنید. از این رو، می‌توان به بخش مخفی‌کاری این بازی نیز بیش از پیش امیدوار بود.

در نسخه‌ی *Breakpoint* با سیستم کلاس (Class) و طراحی شخصیت نیز روبرو هستیم. طبق گفته‌های یوبی‌سافت، ۴ کلاس به صورت کلی در بازی وجود دارد و ۲ کلاس از این میان، به صورت کامل معرفی شده‌اند: *Sharpshooter*: این کلاس بیشتر برای کسانی طراحی شده است که به مبارزه از راه دور علاقه‌مند هستند. بازی‌بازان با انتخاب این کلاس، توانایی تعویض سریع‌تر خشاب‌ها و مهارت بالا در استفاده از سلاح‌های دوربرد را کسب می‌کنند.

Panther: همان‌طور که انتظار دارید، این کلاس مخصوص دوستانان مخفی‌کاری است و دشمنان شما قبل از این که مطلع شوند، از صفحه‌ی روزگار محو خواهند شد. مهارت‌های مخفیانه‌ی این کلاس بالاتر است و استفاده از بمب دودزا به شما این اجازه را می‌دهد که به

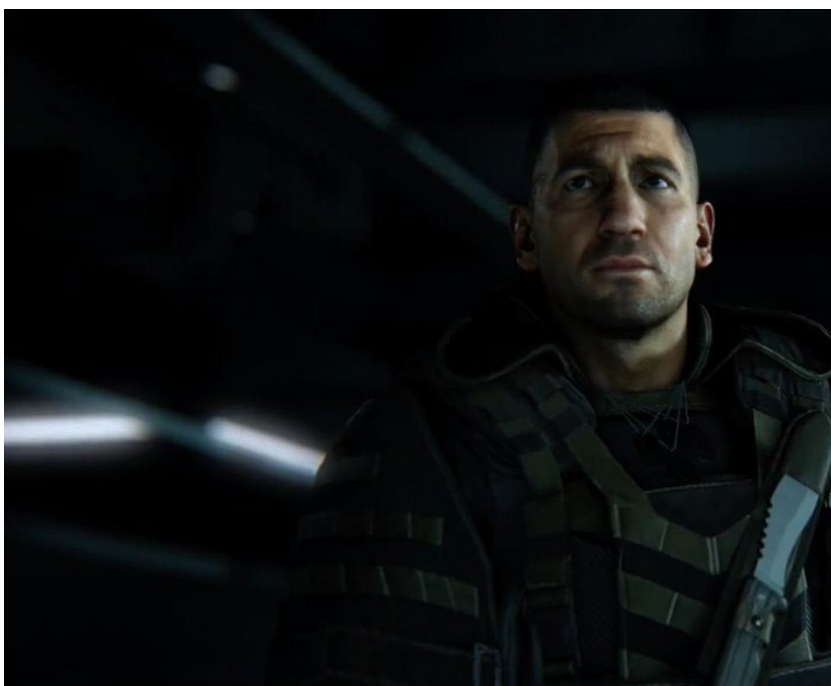


راحتی از دیدگان دشمنان در میانه‌ی مبارزات دور شوید. علاوه بر تمام این موارد که تنوع بالایی به بازی می‌بخشند، محیط بازی نیز در یک عنوان جهان‌باز تاثیر بسزایی دارد. طبق گفته‌های یوبی‌سافت، آب و هوا در بازی پویا بوده ولی هر منطقه در بازی یک جو مشخص خواهد داشت. در این نسخه با کوه‌های برفی، باتلاق‌های خطرناک و آتشفشان‌های فعال روبرو خواهید شد. محیط و آب و هوا ممکن است برای شما سود داشته یا از طرفی دیگر به ضرر شما تمام شوند. برای مثال، بارش برف حرکت شما را کند می‌کند ولی از طرفی دیگر صدای پای شما را کاهش می‌دهد. این وظیفه و تاکتیک شما است که باید با توجه به جو محیطی، نقشه‌ای مناسب برای انجام ماموریت طراحی کنید.

اگر بخواهیم بخش گیم‌پلی بازی را در چند خط خلاصه کنیم، یوبی‌سافت با نسخه‌ی Breakpoint تلاش کرده است تا مشکلات و کاستی‌های نسخه‌های قبلی را برطرف کند و اگر واقعا این امر را به درستی انجام دهد، با یک بازی خوش‌ساخت و کامل در حیطه‌ی شوتر نظامی روبرو خواهیم شد. با توجه به این که سری Ghost Recon کمی به عناوین MMO شبیه شده است، می‌توان انتظار داشت که محتویات زیادی برای این بازی پس از انتشار، عرضه شود. به طور دقیق، یوبی‌سافت بیان کرده است که هر ۴ ماه یک بار با محتویات بزرگ و جدیدی از سوی سازندگان روبرو خواهیم شد. در نتیجه، چشم‌های زیادی به موفقیت و معجون جدید شرکت یوبی‌سافت خیره مانده‌اند که امید است این انتظاراتها بیهوده نباشند.

تاکنون اطلاعات زیادی از جلوه‌های بصری بازی منتشر نشده است. نسخه‌ی Wildlands از گرافیک هنری بی‌نظیر و گرافیک فنی عالی برخوردار بود. بارها پیش آمده بود که در نسخه‌ی Wildlands ثابت مانده و تنها به منظره‌ی پیش رویتان خیره بمانید. از نظر نرخ فریم و لگ نیز این نسخه بسیار خوب عمل کرده بود و از همان ابتدای عرضه، با عنوانی با کیفیت روبرو بودیم. طی تریلرهایی که از نسخه‌ی Breakpoint منتشر شده است، می‌توان انتظار گرافیکی بهتر از نسخه‌ی قبل را داشت. افکت باران به خوبی در بازی پیاده‌سازی شده است و احساس خیس بودن را به صورت کامل به بازی‌باز منتقل می‌کند. از طرفی دیگر، سبزه‌ها و بوته‌های محیط جنگلی کاملا طراحی شده‌اند و با برخورد شما به آن‌ها، شاهد حرکتشان هستیم. نورپردازی طبق مواردی که مشاهده کردیم، در سطح بالایی قرار دارد و هنگامی که به سمت خورشید بچرخید، با باریکه‌های نور آن از میان شاخه‌ی درختان روبرو می‌شوید که صحنه‌های جذابی را خلق می‌کند. انیمیشن شخصیت اصلی نیز بسیار خوب طراحی شده و در زمان زخمی بودن، حس و حال توان نداشتن برای حمل اسلحه و دویدن و در زمان سلامت کامل، قدرت و چابکی را به خوبی به بازی‌باز منتقل می‌کند. صحبت از انیمیشن‌های شخصیت‌ها شد، نمی‌توان حرفی از سیستم مبارزات تن به تن بازی نزد. به نظر می‌رسد که یوبی‌سافت این بار با دستی پر به این حیطه وارد شده و تعداد زیادی انیمیشن‌ها و حرکت‌های تمام کننده برای دشمنان یک از حالات ایستاده، نشسته و ایستاده نیز حرکات مختلفی برای مبارزه‌ی تن به تن در نظر گرفته شده است که می‌تواند نوآوری جدید و جذابی باشد. با این وجود، تمامی موارد ذکر شده برای بخش گرافیکی، تنها مواردی است که از تریلرهای بازی مشاهده شده است و باید اقرار کرد که یوبی‌سافت در ساخت تریلر بازی، شهرت و مهارتی بی‌نظیر دارد. اگر گرافیک بازی چه از نظر هنری و چه از نظر فنی بتواند در حد تریلرهای نشان داده شده ظاهر شود، با یک بازی خوش رنگ و رو روبرو خواهیم شد.

صدآگذاری نیز طبق تریلرهای منتشر شده در سطح قابل قوی قرار دارد و صدای شلیک اسلحه‌ها، انفجارها، شکستن سطوح مختلف مانند شیشه و حتی سر خوردن شما بر روی زمین بسیار زیبا و شبیه به واقعیت طراحی شده است.





انتظارات از بازی Ghost Recon Breakpoint

بیشتر مواردی که لازم بود در رابطه با این بازی بدانید را در قسمت بالا ذکر کردیم، ولی اکنون به بخشی برسیم که خارج از تریلرهای نشان داده شده و اطلاعات منتشر شده از این بازی است: انتظاراتی که ما بازی‌بازان از یک چنین عنوانی داریم.

به طور قطع اولین مورد که در یک بازی آنلاین جلب توجه می‌کند، وضعیت سرورهای آن بازی است. اگر شما بهترین گیم‌پلی عنوان هم‌سبک خود را ارائه دهید ولی سرورهایی ضعیف داشته باشید که وصل شدن و متصل ماندن به آنان غیر ممکن باشد، بدون شک با شکست روبرو خواهید شد. در نتیجه انتظار داریم که نسخه‌ی Breakpoint، همانطور که نسخه‌ی قبلی توانست این کار را انجام دهد، یک بازی با سرورهای عالی و مناسب از همان زمان عرضه باشد.

مورد بعدی، ایراداتی است که به نسخه‌های قبلی وارد بود. بازی Ghost Recon Wildlands به هیچ عنوان بازی بدی نبود. تصحیح کنم، یک بازی نسبتاً عالی محسوب می‌شد، ولی باید اقرار کنیم که بدون هیچ حرف و حدیثی، سیستم رانندگی بازی کمبودهای زیادی داشت. سوار شدن بر یک موتور برابر بود با سرعت بیشتر در طی کردن مسافت‌های طولانی، ولی موقع پرش و رانندگی اصلاً هیچ حسی مبنی بر سنگینی یا داشتن وزن وسیله‌ی نقلیه به شما منتقل نمی‌شد. از طرفی دیگر، تنوع محیط در سیستم رانندگی بازی هیچ تاثیری نداشت. اگر بخواهیم دقیق‌تر این موضوع را بیان کنیم، موتورسواری بر روی برف و زمین خشک، هیچ تفاوتی در نسخه‌ی Wildlands نداشت. اکنون که دوباره با جهانی آزاد و محیط‌های متنوع زیستی روبرو هستیم، انتظار داریم که مشکل مذکور در Breakpoint به کلی حل شده باشد.

نهایتاً، به بخش ماموریت‌های فرعی می‌رسیم که یک قسمت جدایی ناپذیر از بازی‌های جهان‌آزاد محسوب می‌شود. بیایید صادق باشیم، ماموریت‌های فرعی می‌توانند یک بازی را به اوج یا قعر موفقیت بکشانند. عنوانی همچون Witcher 3 با ماموریت‌های فرعی که گاهی از مراحل داستانی بازی نیز جذاب‌تر بودند عرضه شد و توانست موفقیتی بی‌نظیر کسب کند. از طرفی دیگر نیز بازی Days Gone را مشاهده می‌کنیم. این بازی اصلاً و ابداً یک عنوان بد و ضعیف نیست، ولی بدون هیچ شکی هر بازیکنی پس از تجربه‌ای طولانی مدت، از آن خسته شده و به دلیل تکراری بودن مراحل مختلف، بازی را کنار می‌گذارد. شرکت یوبی‌سافت در گذشته درگیر این موضوع بود و در سری Assassins Creed شاهد ماموریت‌های فرعی تکراری زیادی بودیم. در چند سال اخیر و مخصوصاً با توجه به آخرین ساخته‌ی این شرکت در سبک نقش‌آفرینی یعنی Assassins Creed Odyssey، متوجه می‌شویم که این شرکت پتانسیل طراحی مراحل فرعی زیبا و پرمحتوایی را دارد. در نتیجه، انتظار داریم که در بازی Ghost Recon Breakpoint نیز شاهد چنین ماموریت‌هایی باشیم. البته از محتویات اضافی بازی نیز نمی‌توان چشم‌پوشی کرد که قرار است هر چند وقت یک بار، بازی را از روند عادی خود خارج کرده و دلیلی محکم برای بازگشت بازی‌بازان به سمت این عنوان باشند.



مروری بر تاریخچه سری Tom Clancy's Ghost Recon



پس از این نسخه، Ghost Recon Advanced Warfighter 2 عرضه شد که روایتگر ادامه‌ی داستان شما در قالب شخصیت اسکات میشل است. این بازی در مرزهای مکزیک دنبال می‌شود و به اتفاقات پس از نجات رئیس جمهور می‌پردازد. محبوبیت این سری به حدی بود که حتی ۲ نسخه از این مجموعه با نام‌های Ghost Recon Predator و Ghost Recon Shadow Wars در سال‌های ۲۰۱۰ و ۲۰۱۱ برای کنسول‌های دستی منتشر شدند. در سال ۲۰۱۲، شاهد انتشار نسخه‌ی Ghost Recon Future Soldier بودیم که این سری را به کلی وارد فاز جدیدی کرد. برای اولین بار در این مجموعه، بخش شخصی‌سازی به بازی اضافه شد و البته همکاری تیمی در بین اعضای گروه Ghost چند پله بالاتر رفت. این نسخه نیز در کشور روسیه روایت می‌شود و بنا بر محیط این کشور، شاهد اهمیت بیشتر بخش مخفی‌کاری در بازی بودیم. برخلاف این نسخه که یک بازی داستان‌محور به شمار می‌رفت، یوبی‌سافت بازی Ghost Recon Phantoms را به صورت رایگان و در همان سال انتشار Ghost Recon Future Soldier برای رایانه‌های شخصی در سبک شوتر تاکتیکی آنلاین منتشر کرد. شاید بتوان این نسخه را پیش‌زمینه‌ای دانست بر دو نسخه‌ی بعدی این سری که بخش آنلاین، قسمت مهمی از بازی را تشکیل می‌داد. در سال ۲۰۱۷ بازی Ghost Recon Wildlands برای کنسول‌های نسل هشتم و رایانه‌های شخصی عرضه شد که محوریت آنلاین داشت. همچنین برای اولین بار، این بازی به یک عنوان جهان‌آزاد تبدیل شده بود. در آینده‌ی نزدیک نیز شاهد نسخه‌ی بعدی این سری هستیم که امیدواریم به خوبی بتواند انظاراتی که از آن داریم را برآورده کند.

سری بازی‌های Ghost Recon محبوب‌ترین و البته قدرتمندترین فرانچایزهای مربوط به سبک شوتر تاکتیکی است. این سری روایتگر داستان یک بخش ویژه از نیروی نظامی آمریکا به نام Ghosts است که باید در هر نسخه چالش‌های متفاوتی را پشت سر بگذارند. اولین نسخه‌ی این سری که توسط تام کلنسی فقید به رشته‌ی تحریر درآمد، در سال ۲۰۰۱ منتشر و پس از آن نیز در سال ۲۰۱۰ برای نینتندو پورت شد. این نسخه بیانگر جنگ داخلی روسیه و البته مأموریت گروه Ghost که باید عملیاتی در منطقه‌ی Red Square در موسکو را انجام دهند، بود. از همین نسخه‌ی ابتدایی مشخص بود که یوبی‌سافت در تلاش است تا یک مجموعه‌ی کاملاً تاکتیکی و وابسته به همکاری تیمی را تحویل بازی‌بازان دهد. دومین نسخه‌ی این سری، داستانی در هم تنیده با سری Splinter Cell دارد و در آن شاهد جنگی هستیم که کره به تازگی راه انداخته است. در این نسخه نیز المان‌های همکاری تیمی و البته بخش مخفی‌کاری به زیبایی خود را نشان می‌دادند. نسخه‌ی سوم این سری با نام Ghost Recon Advanced Warfighter که در سال ۲۰۰۶ عرضه شد، کار را به خود آمریکا کشاند و دیگر کشورها را در این میان دخالت نداد. شما در این بازی وظیفه‌ی نجات رئیس‌جمهور را در طی ۷۲ ساعت دارید که البته روایتی جالب و نفس‌گیر به سبک تام کلنسی در این بازی وجود دارد. شما در این بازی می‌توانید به دیگر افراد گروه خود دستور دهید که در چه مکانی مستقر شوند، دنبال شما بیایند و یا حتی خشاب عوض کنند. سیستم دستور دادن در این بازی به دو نسخه‌ی ابتدایی سری Rainbow Six شابهت داشت. تنها یک سال





Mortal Kombat 11

خون، فریاد، مبارزه

♦♦ آریا مقدم

جایگاه اول هم قرار نگیرد، باید جزو انتخاب‌های اول باشد. برای من، مورتال کامیت یادآور صدای استخوان‌های شکسته، ضربات مهلک و کشنده، کاراکترهای کاریزماتیک، محیط‌های پویا و یک گیم‌پلی بی‌نظیر است که می‌تواند شما را ساعت‌ها پای صفحه‌ی تلویزیون یا مانیتور میخکوب کند. علاوه بر این، کارنامه‌ی این شاهکار شرکت NetherRealm Studios به قدری خوب است که کمتر دنباله‌ای تا به حال توانسته مانند مورتال کامیت به شکل پیوسته عالی باشد. پس از نسخه‌ی Komplexe Edition و شماره‌ی دهم این بازی، نام مورتال کامیت باز مانند دوران گذشته سر زبان‌ها

و سایلنت هیل. اگر در سبک‌های دیگر برای انتخاب بهترین بازی‌های آن سبک اختلاف نظر وجود داشته باشد، فکر نمی‌کنم کسی در مورد سبک مبارزه‌ای لحظه‌ای شک کند. مورتال کامیت (Mortal Kombat) سال‌هاست که دارد بر این سبک حکمرانی می‌کند و با اینکه این سبک اجداد دیگری مانند سری Tekken یا Street Fighter هم دارد، اما جای مورتال کامیت همیشه ویژه بوده است. یکی از دلایل ویژه بودن جایگاه این بازی، خشونت اغراق‌آمیزی است که در جای‌جای بازی دیده می‌شود. چنانچه لیستی از خشن‌ترین بازی‌های کامپیوتری تاریخ داشته باشیم، بدون شک اگر مورتال کامیت در

هر سبکی از بازی‌های کامپیوتری را در نظر بگیرید، یک یا چند بازی در آن وجود دارند که استانداردهای سبک را تعیین می‌کنند. این بازی‌ها یا اینقدر قدیمی‌اند که جزو اولین‌های سبک بوده‌اند و به نحوی نقش پدران‌های برای آن سبک ایفا می‌کنند، یا اینقدر خوب و اورجینال ساخته شده‌اند که حرفی برای گفتن باقی نمی‌گذارند و می‌توانند الگویی برای تمام بازی‌های هم‌سبک خود باشند. اگر در ذهن‌تان مرور کنید، برای هر سبکی یک یا چند نام به ذهنتان خطور خواهد کرد؛ در نقش‌آفرینی سری ویچر و دارک سولز، در سبک مسابقه‌ای نید فور اسپید و فورتزا و در سبک ترس و بقا، رزیدنت اویل

Release Date
April 23, 2019
Platforms
Microsoft Windows
Nintendo Switch
PlayStation 4
Xbox One
Google Stadia
Developer(s)
NetherRealm Studios
Publisher(s)
Warner Bros. Interactive
Entertainment
Genre(s)
Fighting



افتاد و همه منتظر این بودند که ببینند سازندگان چه برنامه‌های برای این عنوان خشن در نسخه‌ی جدید دارند. خوشبختانه این بار طولی نکشید که NetherRealm نسخه‌ی یازدهم را معرفی کرد و بسیاری از شخصیت‌های محبوب غایب در Mortal Kombat X را در این نسخه به بازی برگرداند. شماره‌ی یازدهم این بازی شاید متفاوت‌ترین بازی سری باشد. حتی با کمی اغراق می‌توان به آن به چشم یک ریویوت نگاه کرد. بسیاری از مکانیزم‌های بازی‌های قبلی حذف یا جایگزین شده‌اند، برخی کاراکترهای قدیمی با ظاهری بسیار متفاوت‌تر به بازی برگشته‌اند، کلیات بازی ساده و

از سرعت گیم‌پلی آن کم شده و داستان آن این بار کمی متفاوت‌تر است. از طرف دیگر این می‌تواند نویدی باشد برای کسانی که تا به حال این سری را بازی نکرده‌اند یا فقط در دوره‌می‌ها آن را با دوستان خود تجربه کرده‌اند، چرا که اکنون می‌توانند سوار این قطار شوند و ببینند ماجرا از چه قرار است. در ادامه‌ی مطلب، نگاهی خواهیم داشت به جدیدترین نسخه‌ی سری، یعنی Mortal Kombat 11 و با هم بررسی خواهیم کرد آیا مورتال کامبت با تغییرات اعمال شده، هنوز هم بر سبک خودش حکمرانی می‌کند یا نه؟ آیا بازی ارزش خریدن دارد؟ و سوال‌های دیگر. با ما همراه باشید!





چیزی که مورتال کامبت را از بسیاری از بازی‌های هم‌سبک خودش متمایز می‌کند، داستان مهیج و غنی‌ای است که در پس هر مبارزه وجود دارد. افرادی که مورتال کامبت را فقط در کلوب‌ها و گیم‌نت‌ها بازی کرده‌اند، معمولاً فکر می‌کنند این بازی نیز مانند بسیاری از بازی‌های مبارزه‌ای دیگر سطحی است و داستان عمیقی ندارد، اما باید بگویم داستان مورتال کامبت نقش مهمی دارد. که به خاطر سبک و ذات بازی می‌توانید بدون دانستن داستان هم از آن لذت ببرید، اما خواندن پس‌زمینه‌ی هر کاراکتر و گوش کردن به داستان بازی، دروازه‌های

جدیدی از لذت و هیجان را برایتان خواهد گشود. در مورتال کامبت 11، دشمن اصلی بازی، زنی به نام کرونیکا (Kronika) است که قابلیت بازی با زمان را دارد. داستان شماره‌ی یازدهم، دو سال پس از نسخه‌ی قبلی اتفاق می‌افتد. در شماره‌ی قبل دیدیم که کسی کیچ (Cassie Cage) شینوک (Shinnok) را شکست داد و Earthrealm موقتاً پیروز شد. حال سرنوشت شینوک در دست‌های خدای رعد و برق، یعنی ریدن (Raiden) است. ریدن که این بار شخصیتی بی‌رحم‌تر و خشن‌تر به خود گرفته به شینوک می‌گوید که این بار دیگر آمرزشی نخواهد داشت و تمام دشمنان Earthrealm را نابود خواهد کرد. شینوک به او یادآوری می‌کند که او نمی‌تواند یک خدای کهن را بکشد و ریدن هم این کار را نمی‌کند و به جای آن، پس از شکنجه‌های فراوان، سر شینوک را به عنوان هشدار برای لیو کنگ (Liu Kang) در Netherrealm می‌فرستد. در این میان، سر و کله‌ی کرونیکا که به او محافظ زمان (The Keeper of Time) می‌گویند پیدا می‌شود. او از به هم خوردن نظم جهان توسط ریدن ناخشنود است و سعی می‌کند به هر وسیله‌ای که شده نظم و هارمونی را به جهان

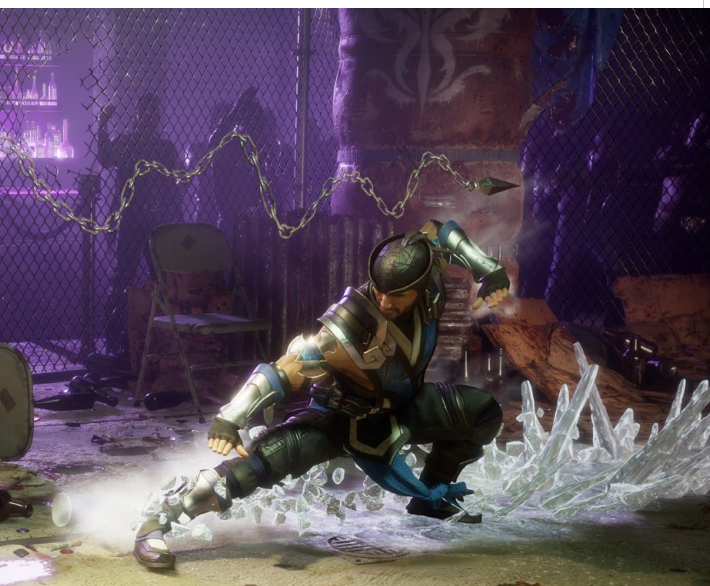
برگرداند. داستان بازی در 12 فصل مختلف گنجانده شده که در هر کدام از آن‌ها سرگذشت یک یا دو شخصیت روایت می‌شود. برخی از این فصل‌ها واقعاً جالب هستند و میان‌پرده‌های جذاب و نسبتاً طولانی، بُعد جدیدی به بازی می‌بخشند که در نسخه‌های قبلی با این کیفیت در بازی وجود نداشت. همچنین تم داستانی ایجاب کرده تا با ورژن جوان‌تر برخی از کاراکترهای بازی هم آشنا شویم و ببینیم از کجا به جایی که هستند رسیده‌اند. فصل‌هایی مانند War of the Homefront که درباره‌ی داستان جانی کیچ (Johnny Cage) است، Fire and Ice که داستان دو رقیب دیرینه‌ی بازی یعنی ساب زیرو و اسکورپیون را روایت می‌کند و Cutting the Strings که سری به داستان کاراکتر ریدن می‌زند واقعاً جذاب و دیدنی‌اند. اما نکته‌ی مثبت‌تر اینکه بازی خودش می‌داند هر فصل را کجا تمام کند که نهایت لذت را برده باشید، بدون اینکه شما را از هسته‌ی اصلی گیم‌پلی دور کرده باشد. در کل باید بگویم مورتال کامبت 11، کارش را در روایت یک داستان چند وجهی به بهترین شکل ممکن انجام داده و با یا بدون در نظر گرفتن سبک بازی، داستان آن عالیست.



گیمپلی مورتال کامبت 11 کمی آهسته‌تر از نسخه‌های پیشین سری است. البته این به آن معنا نیست که لذت و هیجان بازی پایین آمده، بلکه صرفاً تغییری است که باید اثرات آن بر روی گیمپلی کلی بازی مورد بررسی قرار بگیرد. چیزی که می‌توان گفت این است که این اثر اصلاً منفی نبوده، بلکه بار استراتژیک

بازی را بیشتر کرده و محیطی را ایجاد کرده تا بازی بیشتر روی تمرکز بنا شده باشد تا استرس. برای راحتی کار، باید گیمپلی بازی را به چند قسمت تقسیم کرده و آن‌ها را جداگانه بررسی نمود. بنابراین می‌خواهم اول از بخش تمرینی بازی شروع کنم.





مورتال کامبت 11 شاید یکی از کامل‌ترین بازی‌های مبارزه‌ای از جهت بخش تمرینی باشد. با اینکه تقریباً همه‌ی بازی‌های مبارزه‌ای این بخش را در خود دارند، اما خود مخاطب است که معمولاً آن را نادیده گرفته و مستقیماً به سراغ مسابقه می‌رود. این کار می‌تواند دو دلیل داشته باشد؛ اول اینکه ممکن است شما یک گیمر حرفه‌ای در سبک مبارزه‌ای نباشید و برای اینکه با دوستان‌تان وقت بگذرانید بخواهید چند راند بازی کنید. طبیعی است که در این حال وقت نخواهید گذاشت تا به این بخش سر زده و مکانیزم بازی را زیر و رو کنید. دوم اینکه شما وقت زیادی را با بازی‌های مبارزه‌ای می‌گذرانید، اما ترجیح می‌دهید همه چیز را تجربه‌ی یاد بگیرید. اگر مورد شما اولی است، مورتال کامبت 11 بهترین مورتال کامبتی است که برای مخاطبین غیرجدی یا به اصطلاح Casual ساخته شده است. کافیت تا جای دکمه‌ها و لیست کوتاهی از کمبوها را بداند تا بتواند چندین و چند ساعت با دوستان‌تان خوش بگذرانید. بازی حتی یک سری مکانیزم‌ها را نسبت به عناوین قبلی تغییر داده تا کلیات بازی ساده‌تر شود. همانطور که گفتم الان بهترین وقت است که به جمع کامبت بازان بپیوندید، چون با این مکانیزم‌های ساده و داستان جدید، فرق وحشتناکی با حرفه‌ای‌ترهای این سری نخواهید داشت. اما اگر از دسته‌ی دوم هستید و یک کامبت‌باز حرفه‌ای، باید بگویم بخش آموزشی نه تنها جذاب است، بلکه می‌تواند بازی شما را دگرگون کند. به شخصه در هیچ بازی مبارزه‌ای دیگر ندیده بودم که سازندگان اینقدر به بازی خود مسلط باشند و دست

مخاطب را گرفته و همه‌ی لایه‌های گیم‌پلی را برایش با زبانی ساده و در قالب گیم‌پلی‌های کوتاه شرح دهند. نوعی احترام به مخاطب در بازی موج می‌زند که واقعاً خوشایند و خوشحال‌کننده است. بخش آموزشی مورتال کامبت 11 محدودیتی ندارد، اگر کسی هستید که تا به حال این بازی را امتحان نکرده یا کسی که زمان زیادی پای نسخه‌های پیشین بازی گذاشته، نکات زیادی برای یادگیری وجود دارد. بازی از کمبوهایی بسیار ساده شروع می‌کند، سپس به شما یاد می‌دهد چگونه کمبوهای خودتان را بسازید. به شما آموزش می‌دهد چه وقتی برای دفاع مناسب‌تر است و چه موقعی باید حمله کنید. همچنین یاد می‌گیرد چگونه وقتی بازی به نفع شماست، استراتژی خود را غالب کرده و همان روش را ادامه دهید و وقتی به ضرر شماست، بازی را زیر و رو کرده و آن را به نفع خود تغییر دهید. حتی استفاده از دوربین، نقاط کور و قابل دسترس آن و استفاده از محیط هم با عمق بسیار خوبی در این بخش به شما آموزش داده می‌شود تا یک بار برای همیشه مورتال کامبت را کامل یاد بگیرید.

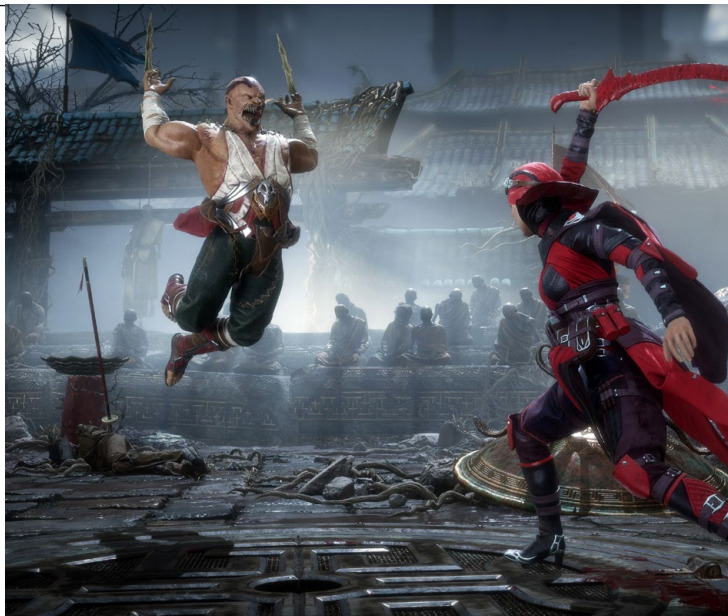
از نظر گیم‌پلی کلی یک سری چیزها از بازی حذف و یک سری چیزهای دیگر جایگزین آن‌ها شده‌اند. اولاً نوار استامینا که در Mortal Kombat X وجود داشت، در این نسخه دیده نمی‌شود. این یکی از تغییراتی است که در جهت مینیمال‌تر کردن مکانیزم بازی صورت گرفته و طوری که عده‌ی زیادی قبل از انتشار بازی فکر می‌کردند حذف آن موضوع بزرگی باشد و به گیم‌پلی ضربه بزند، این‌طور نیست. نکته‌ی قابل توجه دیگر، دو نواری عمود بر همی است که در گوشه‌ی تصویر دیده می‌شود.

اول اینکه شخصیت‌های محبوبی مانند کابال (Kabal)، نوب سایبوت (Noob Saibot)، چید (Jade) و اسکارلت (Skarlet) به بازی برگشته‌اند. طراحی مدل برخی از این کاراکترها مانند کابال بسیار عالی است، اما اسکارلت جدید اصلاً در حد و اندازه‌ی اسکارلت قبلی ظاهر نشده. البته در کل طراحی چهره و مدل در مورتال کامبت نسبت به بازی قبلی پسرفت داشته و کاراکترهایی مثل اسکورپیون و ساب زیرو نیز ابهت سابق را ندارند. کاراکترهایی مثل ارون بلک (Erion Black) و دوورا (D'Vorah) نیز از نسخه‌ی قبلی خودشان را به لیست مبارزان این بازی رسانده‌اند. اما در کنار این مبارزهایی که قبلاً دیدیم، سه مبارز جدید نیز به لیست اضافه شده‌اند که بازی با آن‌ها لذت‌بخش است. اولی گراس (Geras)، از افراد کرونیکا است که قابلیت برگرداندن زمان را دارد. این قابلیت شاید منحصر‌بفردترین قابلیت‌اش باشد که در چند شماره‌ی اخیر بازی به کاراکتری داده شده و می‌تواند تغییر زیادی در بازی ایجاد کند. بعدی کتریان (Cetrion)، دومین آنتاگونیست بازی و یکی از باس‌های قدرتمند است که از نظر ظاهری نیز به خود کرونیکا شباهت دارد و سومی Kollector نام دارد که شبیه موجودات خزنده بوده و شش دست دارد و از این جهت یادآور شیوا، دیگر شخصیت این سری است. انیمیشن Fatal Blow و فینیشر Kollector جزو باحال‌ترین انیمیشن‌های بازی است. به علاوه همه‌ی این‌ها، هر کاراکتر تعداد زیادی لباس مختلف دارد، و وقتی می‌گوییم زیاد منظورم سه چهار تا نیست، این تعداد واقعاً زیاد است. البته برخی از این اسکین‌ها صرفاً رنگ متفاوتی از اسکینی دیگر هستند، اما باز نمی‌توان این اقدام NetherRealm Studios را تحسین نکرده رها کرد. مطمئناً این چیزی است که بیشتر طرفداران آن را می‌خواستند و بالاخره به آن دست پیدا کردند. گفتنی است که لازم نیست مانند بازی Dead or Alive برای چند تا اسکین بیشتر چند ده دلار اضافه خرج کنید و این پوسته‌ها به مرور در بازی برایتان باز می‌شوند یا در بخش Krypt آن‌ها را پیدا خواهید کرد.



یکی از این نوارها برای ضربات دفاعی (Defensive) و دیگری برای ضربات تهاجمی (Offensive) است. به دلیل آسیبی که هنگام بازی دفاعی به کاراکتر شما وارد می‌شود، نمی‌توانید کل مدت را به بلاک کردن حملات حریف‌تان بپردازید و اینجاست که نوار دفاعی به کمک‌تان خواهد آمد. به طور کلی، این نوارها دربرگیرنده‌ی تعداد خاصی از کمبوها، حرکات دفاعی و استفاده از محیط هستند. همچنین ماهیت Combo Breakerها تغییر کرده و دیگر نوار مشترکی با نوار X-Ray ندارد. حرف از X-Ray شد، باید بگوییم یکی از بزرگترین تغییراتی که در این نسخه اعمال شده، حذف نوار X-Ray است. دیگر مانند مورتال کامبت 9 و 10 چیزی به نام X-Ray در بازی وجود ندارد، اما نگران انیمیشن‌های خشن و خونینی که هنگام اجرای تکنیک X-Ray می‌دیدید نباشید، آن‌ها همچنان در بازی هستند فقط به شکلی دیگر. مورتال کامبت 11 سیستم جدیدی به نام Fatal Blow را معرفی می‌کند که دیگر مانند نسخه‌ی پیشین با ضربه زدن یا خوردن پر نمی‌شود، بلکه وقتی نوار سلامت شما به آن آخرها می‌رسد، می‌توانید از این قابلیت خود استفاده کرده و دوباره ورق را به نفع خود برگردانید. مکانیزم جدیدی به نام Flawless Blow نیز در این بازی اضافه شده که وقتی یک دفاع به موقع و بی‌نقص انجام می‌دهید، شما را در موقعیت اجرای یک ضدحمله‌ی قدرتمند قرار می‌دهد. کمبوهای بازی نیز کوتاه‌تر و متنوع‌تر شده‌اند. در کل تغییراتی که اضافه شده‌اند همگی در خدمت بازی هستند تا به ضرر آن و اکنون گیم‌پلی مورتال کامبت، ترکیبی از همه‌ی مکانیزم‌های خوب و لذت‌بخش است.

لیست مبارزان در مورتال کامبت 11، لیست جمع و جور و بسیار خوبی است. البته همیشه در هر نسخه از این بازی، جای برخی مبارزان خالی است، چون نمی‌شود همه‌ی کاراکترهای سری را در یک بازی جای داد، اما سازندگان تلاش خود را کرده‌اند تا بهترین ترکیب را ممکن وارد مورتال کامبت 11 کنند و باید گفت موفق هم شده‌اند.





ایفا می‌کند و باید مثلاً در زیر بارش شهاب سنگ یا یک محیط آتش‌گرفته با حریف خود مبارزه کنید. بازی در این بخش به شما آیتم‌های ویژه‌ای نیز می‌دهد که می‌توانید آن‌ها را به موقع علیه حریفان‌تان استفاده کنید.

مورتال کامبت از نظر انیمیشن‌های موجود در بازی از همیشه بهتر است. کاتسین‌هایی که در بخش داستانی وجود دارند آن‌قدر خوش‌ساخت و چشم‌نوازند که واقعاً دوست ندارید تمام شوند. گری خواندن‌های مبارزان برای هم‌دیگر جذاب‌تر و شخصی‌تر از همیشه کار شده‌اند. بخش Krypt گیم‌پلی روانی دارد و آدم را به این فکر می‌اندازد که شاید بد نباشد استودیوی NetherRealm به ساخت یک بازی سوم شخص نیز فکر کند. رنگ‌های بازی به زیبایی رنگ‌های نسخه‌ی قبلی نیستند، اما محیط‌های بسیار خوبی به بازی اضافه شده و گرافیک فنی بازی نیز از همیشه بهتر است. صداگذاری شخصیت‌ها به بهترین شکل ممکن انجام شده و شخصیت شوخ جانی کیچ شما را

بخش Krypt در بازی‌های گذشته قابل بازی نبود و این امکان در مورتال کامبت 11 به بازیاز داده می‌شود تا با یک کاراکتر در این بخش مانند یک بازی Dungeon Crawler و از دید سوم شخص قدم بزنند و به رازهایی در مورد هر کاراکتر، آیتم‌های قابل جمع‌آوری و پوسته‌های جدید دست پیدا کند. حتی روح‌هایی هم برای ترساندن شما در این بخش قرار داده شده‌اند، پس حواستان به جامپ اسکرها هم باشد!

بخش Klassic Tower بازی نیز کار خودش را در این نسخه به خوبی انجام می‌دهد. البته در روزهای ابتدایی بازی مشکلاتی در این بخش از جمله سخت‌بودن برخی مراحل و بالانس نبودن مبارزات وجود داشت که با یک آپدیت زود هنگام از سمت استودیو NetherRealm اکثر این مشکلات حل شدند. در این بازی، کرونیکا است که نقش «رییس رییس‌ها» را بازی می‌کند و پس از شکست هم‌هی حریف‌هایتان در Tower، به کرونیکا خواهید رسید. در Klassic Towers، محیط هم نقش زیادی



11 داده باشید. چه بخواهید این عنوان را به شکل داستانی پیش ببرید، چه آن را در کلوب بازی کنید و چه آنلاین تجربه‌اش کنید، مورتال کامبت 11 ساعت‌ها می‌تواند شما را با گیم‌پلی روان و لذت‌بخش روی صندلی میخکوب کند.

در این بازی جدی واقعاً سر حال می‌آورد. افکت‌های صوتی کمی گنگ‌تر شده‌اند که باعث می‌شود شخصاً افکت‌های بازی قبلی را بیشتر دوست داشته باشم. در کل باید بگویم اگر بخواهید بهترین بازی مبارزه‌ای را در همین لحظه انتخاب کنید، بعید است انتخابی بهتر از Mortal Kombat



- بخش Klassic Tower کاملاً بالانس نیست.
طراحی برخی مدل‌ها و رنگ‌بندی بازی پسرفت داشته.

+ مبارزه‌ی خوش‌ساخت، لذت‌بخش و خیره‌کننده.
بارگشت شخصیت‌های محبوب سری.
بخش داستانی غنی و خوب بازی که باعث می‌شود بیشتر با هر کاراکتر ارتباط برقرار کنید.
قابلیت شخصی‌سازی بالا.
بخش آموزشی بی‌نقص که به شما سواد عمیقی از مکانیزم بازی می‌دهد.



A Plague Tale: Innocence

کودکان معصوم، قربانی خشم

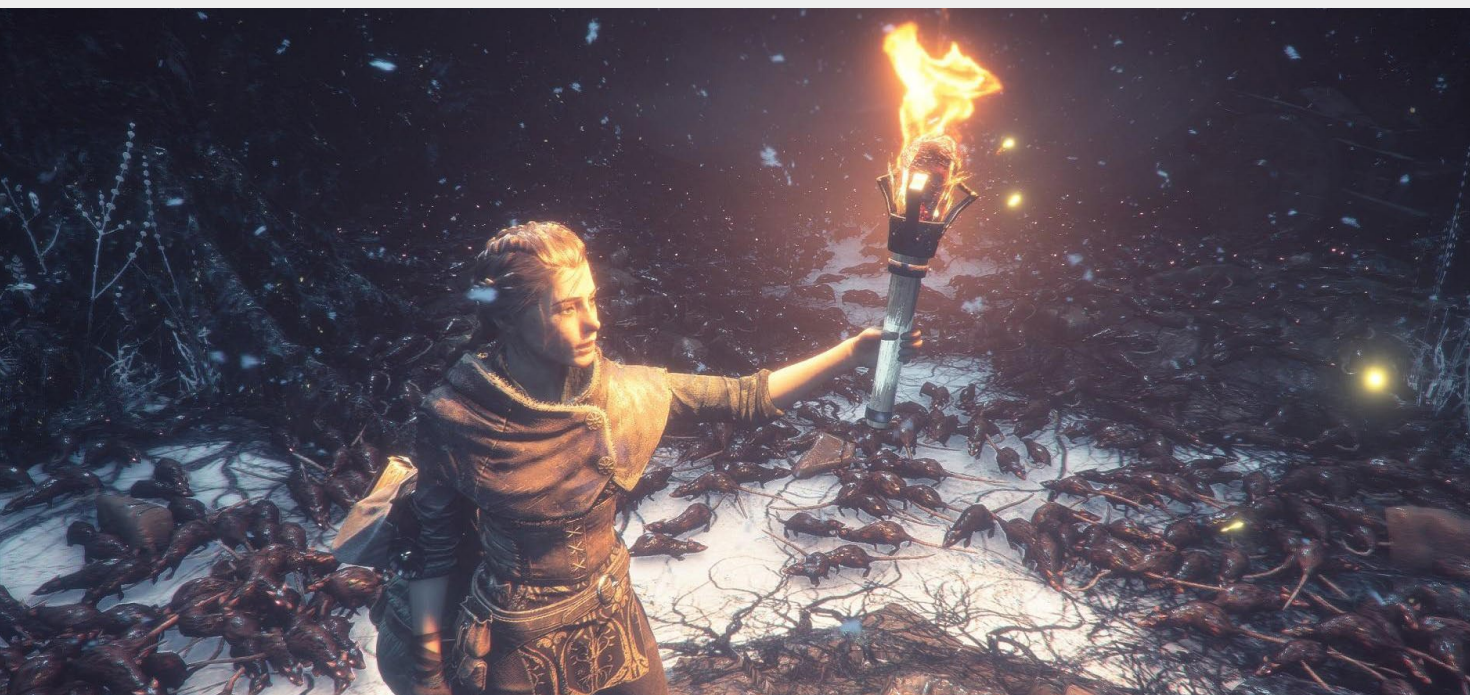
◆◆ مهدی رضایی

این بازی‌ها، بازی‌نامه و نحوه روایت داستان، حرف اول و آخر را می‌زند. یک بازی داستان‌محور بدون پیش‌زمینه و روایت مناسب داستانی به هیچ موفقتی دست نخواهد یافت؛ حتی اگر بهترین گیم‌پلی و گرافیک را ارائه دهد. در واقع داستان برای این‌گونه بازی‌ها، حکم بالانس بودن Hero ها در یک عنوان Online را دارد؛ هرچقدر قهرمانان یک بازی آنلاین با تعادل بیشتری در بازی حضور داشته باشند، جذب بازیازان به آن عنوان هم بیشتر خواهد شد. درست مانند روایت و داستان در یک بازی داستان‌محور. A Plague Tale: Innocence در حالی به بازار آمد که بازی‌های

برای ما سکناس‌های به یادماندنی رقم نمی‌رند. در هیچ بازی آنلاینی نمی‌توانید معنای واقعی عشق، دوستی، انتقام و.. را دریابید؛ چون صرفاً پای آن‌ها وقت می‌گذرانید، زندگی نمی‌کنید. موردی که خوشبختانه در مورد بازی A Plague Tale: Innocence صادق نیست. عرضه بازی مانند A Plague Tale: Innocence برای من که چنین عقایدی دارم و می‌دانم بسیاری از گیمرها هم با من موافقت، بسیار هیجان‌انگیز بود. بعد از مدت‌ها یک بازی کتلا داستان‌محور با گیم‌پلی چالشی و به تصویر کشیدن داستان تراژدیک طاعون که میلیون‌ها انسان را روی زمین به کام بدبختی کشاند. در

اگر بخواهید نام ۵ مورد از بهترین بازی‌های عمرتان را نام ببرید چند مورد آن را بازی‌های تمام آنلاین بدون داستان تشکیل می‌دهند؟ واقعا پادتان هست طولانی‌ترین Kill Streakتان در بازی‌هایی مانند COD BO3 یا Overwatch چقدر بود؟ فکر می‌کنم اگر صادقانه بخواهید به این سوال‌ها پاسخ دهید، جواب‌ها کاملاً مشخص باشد. اصلاً قصد توهین به بازی‌های سرویس‌محور و تمام آنلاین را ندارم؛ اتفاقاً خودم یکی از کسانی هستم که اگر بیشتر از بازی‌های داستانی پای این عناوین وقت نگذرانم، کمتر هم وقت پایش نمی‌گذارم. اما حقیقت این است که هیچ بازی آنلاینی

Release Date
May 14, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Asobo Studio
Publisher(s)
Focus Home Interactive
Genre(s)
Action-adventure
stealth
survival horror



این چینی، آن هم به صورت Multi-Platform بسیار کمیاب شده‌اند. در نسلی که تقریباً بازی‌های خطی نایاب شده‌اند و اکثر استودیوها رو به تعریف داستان بازی‌های خود در یک جهان باز رو آورده‌اند، Asobo Studio تصمیم به روایت داستان و بازی خود به صورت خطی گرفت و Focus Home Interactive هم که همواره حامی و دوست‌دار بازی‌های تمام آفلاین داستانی بوده است، نشر بازی را بر عهده گرفت و این‌گونه شد که یک ایده خوب با جان گرفتن توسط یک استودیو خلاق و حمایت یک ناشر قدرتمند، به بازی زیبا به نام A Plague Tale: Innocence تبدیل شد



نمی‌کند. چه می‌توان کرد وقتی همیشه همه‌چیز طبق عدالت نیست و ظلم فرمانروای مطلق می‌شود. خانواده De Rune با وجود آن‌که همواره از قدرت‌مندهای منطقه بودند، اما هیچگاه رو به ظلم نیاوردند. اما در نهایت جواب خوبی‌هایشان را صدها بدی و ستم گرفتند.

داستان بازی ماجرای هیجان‌انگیز و ترازدیک دو کودک به نام‌های Amicia و Hugo است. دو کودکی که خیلی زودتر از آن‌چیزی که فکرشان را می‌کردند، محکوم به تنهایی و پذیرش مسئولیت‌هایی بسیار سنگین شدند چون دیگر سایه‌ی خانواده را بالای سرشان نمی‌دیدند. دو کودک تنها که باید به جز چند همراه هم سن و سالی که در ادامه داستان به آن‌ها می‌پیوندند باید در برابر تمام دنیا بایستند؛ باید تمام دنیا را شکست دهند تا بتوانند زندگی کنند.

به عبارت بهتر تا Hugo بتواند زندگی کند Amicia. یک روز با پدرش Lord De Rune در حال بازی در جنگل است که ناگهان موجوداتی عجیب سگش را به زیر زمین برده و او را می‌خورند. مادر و برادر Amicia که مدت مدیدی است از مادر و برادرش دور است به دستور پدر به قلعه آن‌ها می‌رود و اخبار را می‌گوید؛ در آنجاست که وضعیت نابه سامان برادر مریضش را می‌بیند و تنها دقایقی

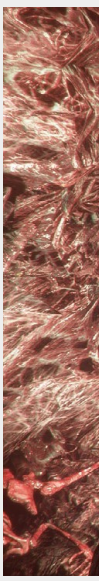
روایتی که قرار است در A Plague Tale: Innocence شاهدش باشیم، کاملاً خطی بوده و جای هیچ تغییری ندارد. حال دلیلش چه ریسک نکردن سازنده بوده، چه کمبود بودجه و یا هر چیز دیگری، کاملاً جواب داده و با یک روند سر راست و در عین حال با پیچیدگی‌های به موقع طرف هستیم. داستان کاملاً در مواقع مناسب روندش تعبیر می‌کند، یک شخصیت جدید به بازی اضافه شده و یا حذف می‌شود. تمام اتفاقات بازی کاملاً حساب شده بوده و شاهد یک داستان نسبتاً بی‌نقص هستیم. شخصیت‌پردازی، چیزی که بسیاری از بازی‌های امروزه، از آن بی‌بهره‌اند در APT: کاملاً مناسب و پرداخت شده است؛ حال چه شخصیت‌های فرعی و کم‌تاثیر را در نظر بگیریم که حضورشان کوتاه است و چه Hugo و Amicia که تقریباً بیش از ۷۰ درصد بار داستان را به دوش می‌کشند.

اتمسفر بازی کاملاً با داستان و روند آن تطابق دارد. یک اتمسفر مرده و سرد که به خوبی مظلومیت دو کودک و اوج بی‌گناهی یک شهر را به تصویر می‌کشد. شهر و خانواده‌ای که تنها گناهشان داشتن یک زدگی بی‌آزار بوده و فقط می‌خواهند فرزندانشان را از دست ظالمین و جاه‌طلبین افراطی قدرت دور نگهدارند. اما چه می‌شود کرد که طبیعت همواره آدم‌های خوب را به عنوان مناسب‌ترین‌ها انتخاب

از پشت به کار خواهند آمد، یکی برای مجبور کردن دشمن به انداختن کلاه و محافظ خود به دلیل سوختگی زیاد و همینطور الی آخر. این تنوع در تکراری نشدن بازی کمک شایانی خواهد کرد. رابطه‌ای که میان هوگو و آمیسیا شکل می‌گیرد، در گیم‌پلی بازی هم تاثیرگذار خواهد بود. به عنوان مثال در مواقعی حال هوگو بد می‌شود و از حال می‌رود و شما به عنوان تنها عضو خانواده او باید او را کمک کنید. مثلا با او صحبت کنید، کمی با او قدم بزنید، او را کول بگیرید و... به طوری که داستان و گیم‌پلی به طور کامل در خدمت یکدیگر هستند. تا به حال شده تمام هم و غم مبارزات و دشمنان و ارتقا دادن خودتان را در یک بازی فراموش کنید و تمام فکر و ذکرتان محافظت از کودک معصومی باشد که از قضا با شما نسبت خونی هم دارد؟ فکر نمی‌کنم. اما A Plague Tale Innocence به زیبایی تمام این کار را انجام می‌دهد.

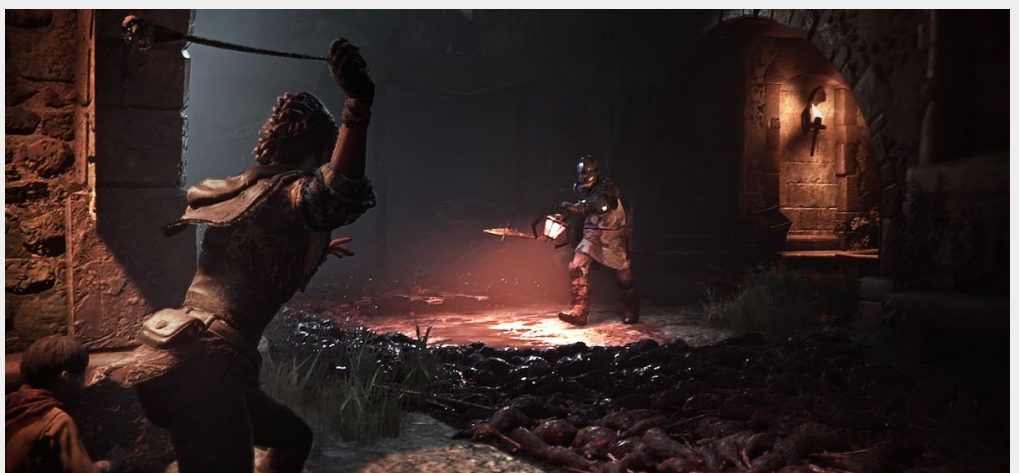
مثبتی است. در اینجا لازم است به یکی از ایرادات مهم بازی در این باره بپردازم؛ موقعیت‌هایی در بازی وجود دارند که شما به ظاهر آزاد هستید و هرطور که بخواهید می‌توانید دشمنان را حذف کنید، اما در عمل این‌گونه نیست و مثلا اگر دشمن را در فلان نقطه نکشید قادر به پیشروی نخواهید بود و مجبور به پارگذاری مجدد بازی از Checkpoint قبلی خواهید شد که در مواقعی بسیار آزاردهنده می‌شود. در مبارزات می‌توانید از وسایل و مواد شیمیایی مختلفی استفاده کنید. بازی در این امر کمی واقع گرایانه عمل کرده و هیچ جادوی خاصی، برای مبارزه با دشمنان استفاده نخواهد شد و تنها به ازای مقداری که در داستان پیشروی کرده‌اید، به شما مهارت‌ها و تکییات مختلفی داده خواهد شد که هر کدام کاربرد خاصی خواهند داشت. مثلا یکی از آن‌ها، برای مخفی کاری و خفه کردن دشمنان

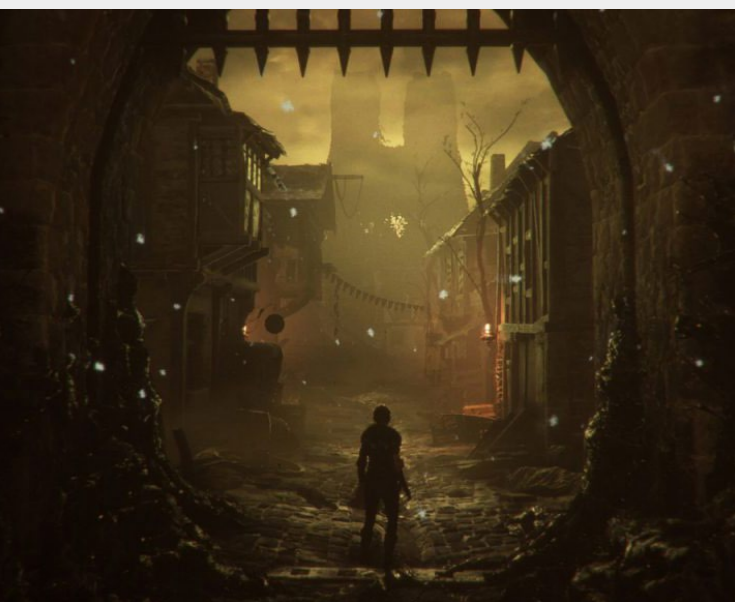
لازم است تا آمیسیا و هوگو تمام دارایی یکدیگر از این جهان بی‌رحم و کثیف شوند. داستان بازی را تمام و کمال باید خودتان تجربه کنید تا بفهمید Asobo چه شاهکاری در زمینه داستان‌سرایی آفریده است. از هر جای بازی بتوان ایراد گرفت، قطعا داستان جری آن‌ها نخواهد بود. عمده گیم‌پلی بازی را مبارزه با سربازان، موش‌ها و حل معماهایی که تعدادشان چندان زیاد نیست تشکیل می‌دهد. مبارزه با سربازان به لطف هوش مصنوعی قابل قبولشان در درجه Hard اصلا آسان نیست و باید با احتیاط عمل کنید. برای مبارزه با آن‌ها می‌توانید با پرتاب اشیا حواسشان را پرت کنید و فرار کنید، از پشت به آن‌ها نزدیک شوید و با ماده خواب‌آور از سر راه برشان دارید و یا با سنگ و وسایل دیگر آن‌ها را بکشید. انتخاب با شماست و بازی در این زمینه دست شما را باز می‌گذارد که برای یک بازی خطی بسیار نکته



معماهای بازی نیز مانند مبارزات خوب از آب درآمده‌اند و به شخصه از استودیوی کوچکی همچون Asobo توقع چنین معماها و مبارزات خوب و کارامدی را نداشتیم. معماهای بازی اکثرا ساده هستند اما طراحی خلاقانه و دلنشینی دارند. البته معماهای نادری چون معمای کتابخانه هم در بازی وجود دارند که شما را واقعا به فکر و گشت و گذار وا می‌دارند. توصیه من برای لذت بردن هر چه تمام‌تر از بازی، عدم استفاده از راهنما چه در هنگام مبارزات و چه در حل معماهاست؛ در این صورت لذت بازی و هنر سازندگان آن را کاملا درک خواهید کرد.

تنوع دشمنان و محیطها یکی دیگر از مسائلی است که به خوبی به آن پرداخته شده است. دشمنان در طول 17 مرحله بازی انواع مختلفی دارند که هرچند شیوه مبارزه با آنها در دو یا نهایتا سه روش خاص خلاصه می‌شوند، اما باعث هر چه بیشتر جذاب‌تر شدن بازی شده‌اند. محیطها هم از جنگل گرفته تا برفی و خشک و گرم همه در بازی دیده می‌شوند و تنها موردی که آرزو می‌کردم سازندگان آن را در بازی به کار می‌بردند، تاثیر سرما و گرما در گیم‌پلی بازی بود که البته عدم وجود آن هم به منزله ایراد برای اولین بازی بزرگ این استودیو محسوب نمی‌شود. کیفیت تکسچرهای بازی بسیار خوب است و هم در کنسولها هم در PC به هیچ وجه شاهد کم‌کاری سازندگان نیستیم. کیفیت اجزای محیط حتی از نزدیک هم خوب است و دچار تاری و از این دست مسائل نمی‌شوند. افکت‌های بازی همچون آتش و برف و گرد و غبار نیز به زیبایی هر چه تمام‌تر کار شده‌اند و به خصوص اگر بازی را در PS4 Pro انجام دهید به اوج زیبایی آنها پی خواهید برد. طراحی هنری با ترکیب رنگ‌های تیره و تار به خصوص در اوایل و اواخر بازی به شکل معجزه آسایی شما را در غم دو کودک غرق خواهد کرد، با خنده ی آنها خواهید خندید و با گریه آنها غمگین خواهید شد. خوشبختانه هیچ افت فریمی را به جز اندک مواردی بسیار نادر که اصلا به چشم نمی‌آیند در بازی مشاهده نشد و حتی اگر هزاران موش و دشمن سرتان آوار شوند هم بازی با نرخ فریم ثابت خود اجرا خواهد شد. ناگفته نماند که انیمیشن دشمنان می‌توانست سطح بهتری با توجه به کیفیت





بصری عالی بازی داشته باشد. هر چقدر هم المان‌های یک بازی قدرتمند باشد، اگر در بخش صداگذاری و موسیقی بلندگد بسیار از حد استاندارد دور می‌شود. مشکلاتی مانند Audio Skipping که به شخصه در بازی‌های بسیاری، به خصوص در بازی‌های داستان‌محور پرذیلوگ مشاهده کردم، در بازی وجود ندارد. صداگذاری کاراکترها کاملاً با شخصیت‌پردازی آن‌ها همخوانی دارد و در بخش Lip-sync هم مشکلی دیده نمی‌شود. موسیقی هم که یکی از برترین بخش‌های بازی است و از همان ابتدا با موسیقی منوی بازی انس خواهید گرفت. موسیقی متن بازی دارای چندین

قطعه کاملاً متناسب با حال و هوای بازی است و غم و جودی آمیسیا و هوگو و سیه روزی آن‌ها را به خوبی با آن حس خواهید کرد. بازی داستان محور فوق‌العاده است که به تمام طرفداران این سبک و طرفداران ذات واقعی بازی‌های رایانه‌ای که همان هنر و سرگرمی در کنار هم است، توصیه می‌شود. با تجربه این عنوان به روزهایی خواهید رفت که اوج هنر را در بازی‌ها می‌دیدیم و خبری از مریضی چون خرید درون برنامه‌ای، Skin و... نبود. این بازی را باید بازی کنید تا مفهوم هنر را بار دیگر لمس کنید.

- Chromatic Abortion خاموش نمی‌شود
انیمیشن دشمنان می‌توانست بهتر باشد
مسیر پیش از حد خطی برخی مراحل که دست و پای بازیاز را بیش از حد می‌بندد

+ داستان عالی
شخصیت‌پردازی خوب
آنتاگونیست مناسب
رابطه زیبای خواهر و برادری که به خوبی در حین روایت داستان لمس می‌شود
طراحی هنری عالی
کیفیت بصری خوب
فریم ریت ثابت
موسیقی عالی
صداگذاری مناسب
هنر خالص!



Wolfenstein Youngblood

احساس لذت بخش نازی کشی

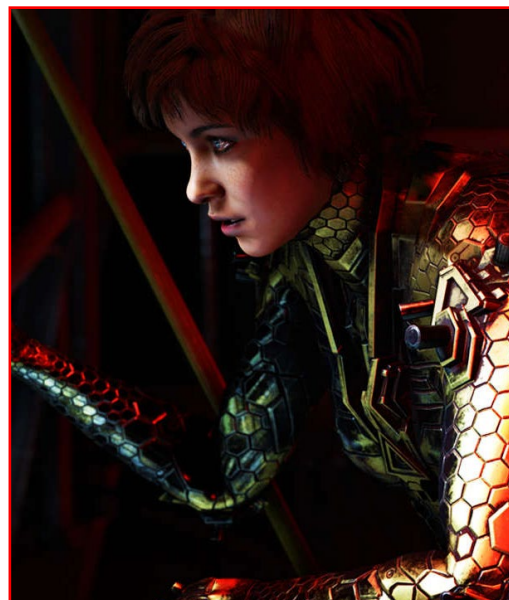
محمد آریا مقدم

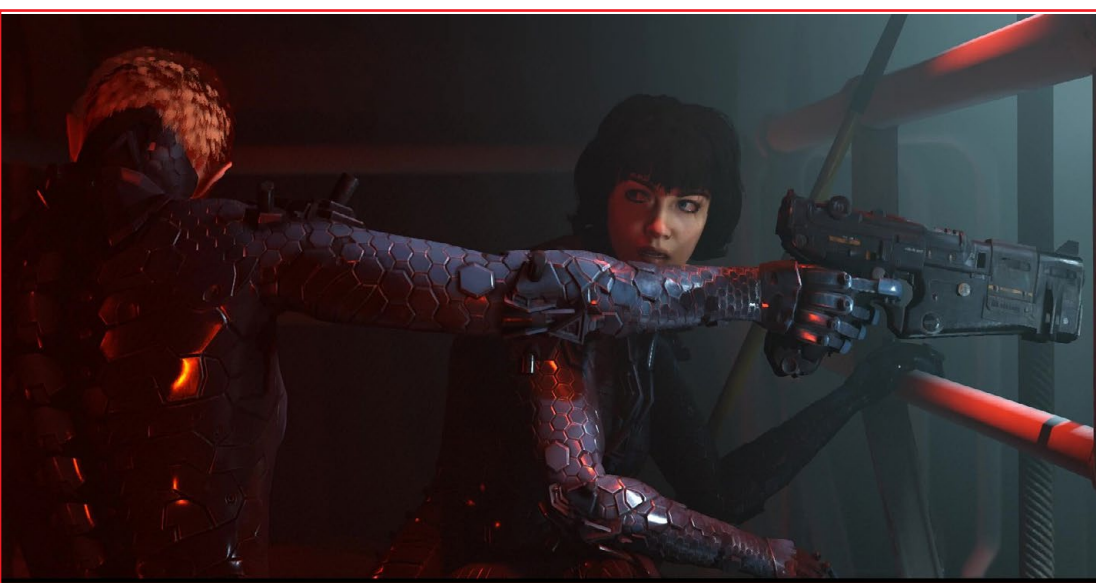


را حفظ کرده و عموماً در حد و اندازه‌های یک شوتر قابل قبول کار کرده است. آخرین نسخه منتشر شده از این مجموعه، Wolfenstein Youngblood نام دارد. یک بازی 30 دلاری که بیشتر حالت یک اسپین آف را دارد و یک بازی با ارزش در سال 2019 به نظر می‌رسد. البته پس از تجربه این عنوان، متوجه خواهید شد که Youngblood نسبت به نسخه‌های دیگر، به نظر کمبودهای بیشتری داشته و در بخش‌های مختلفی لنگ می‌زند. اما در مجموع می‌توان به عنوان یک بازی 30 دلاری خوب، روی آن حساب باز کرد. در ادامه با نقد و بررسی این بازی در خدمت شما خواهیم بود.

حتی اگر از دنبال کننده‌های چندین بازی‌های ویدیویی نباشید هم اسم ولفنشتاین به گوشتان خورده است. یک شوتر اول شخص موفق و محبوب که نسخه اول آن در سال 1981 تحت عنوان Castle Wolfenstein منتشر شد. به احتمال بسیار زیاد، شما هم تاکنون حداقل یک نسخه از این مجموعه را تجربه کرده‌اید و اطلاعات کافی در رابطه با این فرنچایز قدیمی را دارید. از انتشار اولین ولفنشتاین تا به امروز، اتفاقات زیادی برای این مجموعه افتاده و کش و قوس‌های فراوانی داشته. با این حال، حتی ضعیف‌ترین ولفنشتاین‌های منتشر شده هم طرفداران خود

Release Date
July 25, 2019
Platforms
Microsoft Windows
Nintendo Switch
PlayStation 4
Xbox One
Google Stadia
Developer(s)
MachineGames
Arkane Studios
Publisher(s)
Bethesda Softworks
Genre(s)
First-person shooter



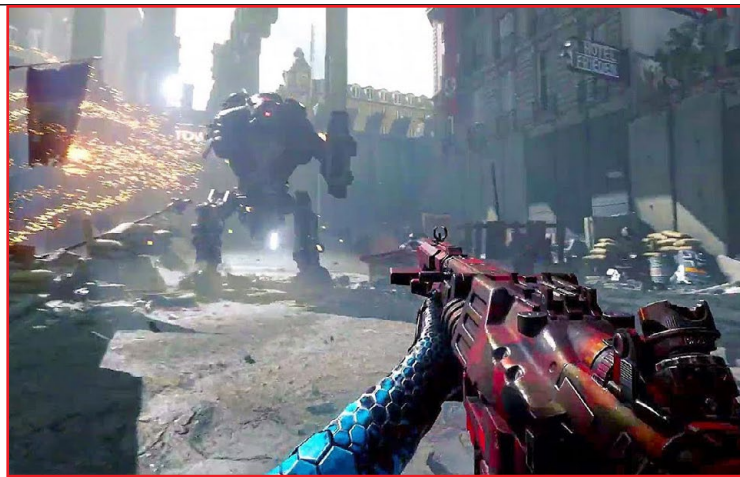


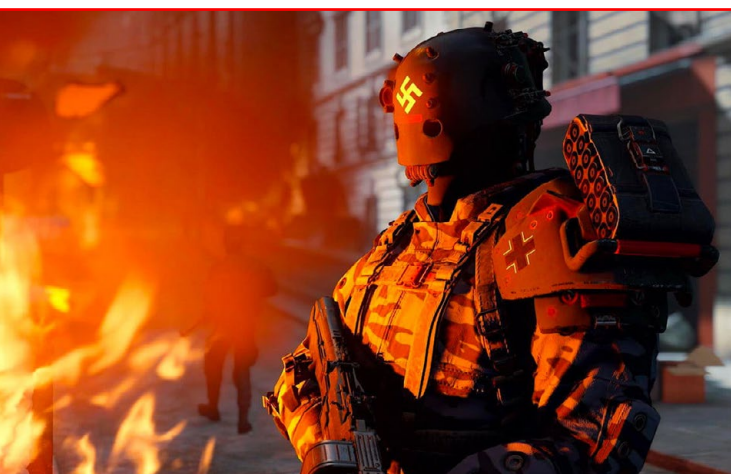
داستان بازی را می‌توان یکی از نقاط ضعف بازی دانست. لاقبل نسبت به دیگر ولفشتاین‌ها، Youngblood نتوانسته عملکرد قابل قبولی را به نمایش بگذارد. اجازه دهید تا اول داستان بازی را شرح دهیم و سپس به ضعف‌ها و مشکلاتش بپردازیم. اتفاقات بازی Wolfenstein Youngblood تقریباً 20 سال پس از اتفاقات Wolfenstein II: The New Colossus رخ می‌دهند. محل رویدادهای بازی این بار پاریس و شخصیت‌های اصلی Youngblood، دوقلوهای B.J. Blazkowicz با نام‌های جسیکا و سوفیا هستند. چیزی که در اوایل بازی متوجه می‌شوید، این است که B.J. Blazkowicz احتمالاً در پاریس است. پس جسیکا و سوفیا پا به فرانسه گذاشته و ماجراجویی‌های خود را آغاز می‌کنند. علاوه بر تلاش برای پیدا کردن پدر، جسیکا و سوفیا سعی دارند تا در این مسیر ضربه‌های جبران ناپذیری را هم به نازی‌ها وارد کنند.

ایده‌ای که در داستان بازی Wolfenstein Youngblood به کار رفته، اصلاً ایده بدی نیست. این که این مجموعه پتانسیل داشتن ایده‌های بهتر را هم دارد، یک بحث جداست ولی به طور کلی، شروع بازی نمی‌تواند بازیکن را

تبدیل به یک اثر لذت‌بخش و ماندگار برای شما شود، قطعاً یکی از اصلی‌ترین عوامل گان‌پلی عالی این بازی است. اگر داستان بازی نسبت به قبل افت زیادی داشته و این موضوع کاملاً روی بازی تأثیر منفی می‌گذارد، اما در بحث گیم‌پلی به طور کلی Youngblood توانسته به انتظارات پاسخ مثبت دهد. تعداد سلاح‌های موجود در این بازی چندان زیاد نیست، اما کشتن دشمنان با همین تعداد سلاح آن قدر لذت‌بخش و شیرین است که حتی فکر تنوع سلاح هم به ذهنتان خطور نخواهد کرد. بماند که تنوع سلاح‌های بازی هم چندان بد نیست و سعی شده از کلاس‌های مختلف، سلاح‌هایی در بازی گنجانده شوند. همچنین سلاح‌های بازی قابل شخصی‌سازی هستند و هم به لحاظ ظاهری و هم به لحاظ کاربردی می‌توانند زیباتر و مرگ‌بارتر شوند. استفاده از المان‌های نقش آفرینی در ولفنشتاین یانگ‌بلاد کاملاً محسوس است. این المان‌ها در بحث شخصی‌سازی، به جذابیت بازی کمک می‌کنند.

دلسرد کند. منتهی زمانی که بحث شخصیت‌پردازی به میان می‌آید، ولفنشتاین یانگ‌بلاد دیگر هیچ حرفی برای گفتن ندارد. حتی به عنوان یک اسپین‌آف هم در این زمینه ضعیف عمل کرده و این عملکرد ضعیف، ضربه مهلکی را بر پیکره بازی وارد می‌کند. ضعف در طراحی دو پروتاگونیست درست و حسابی بیشتر برای افرادی ملموس می‌شود که قبلاً دیگر نسخه‌های ولفنشتاین را تجربه کرده‌اند. نه تنها پروتاگونیست‌ها، بلکه بازی در طراحی یک آنتاگونیستی که در حد این مجموعه باشد هم ناکام مانده. شاید هم واقعا این نسخه، قصد نداشته که روی داستان بازی تمرکز زیادی داشته باشد. خب نتیجه هم مشخص است و داستان بازی پر از ایراد و کم و کاستی‌هاست. حال به تمام این موارد، می‌توانید خسته‌کننده شدن روایت داستان و موارد این چنینی را هم اضافه کنید. گان‌پلی ولفنشتاین از قدیم زبانزد بوده و اصلاً یکی از دلایل محبوبیت این مجموعه هم همین است. اگر Wolfenstein Youngblood





در مورد شخصی سازی سلاح‌ها احتمالاً احتیاج به دادن توضیحات اضافه نباشد. مثل دیگر بازی‌ها، همه چیز در منوی شخصی سازی واضح است و خوشبختانه خبری از پیچیدگی‌های بی‌هوده و آزاردهنده هم نیست. سلاح‌های شما هر کدام ویژگی‌های خاص خودشان را دارند و به همین خاطر، احتمالاً از بیشتر سلاح‌های بازی استفاده خواهید کرد. الحق که درستش هم همین است! به شما توصیه می‌کنم که حتی لذت نازی کشی با یکی از سلاح‌های بازی را از دست ندهید. سلاح‌های بازی هر کدام در مواردی نظیر فایر ریت، دمیج، دقت و حتی کنترل با هم متفاوت هستند. به همین دلیل شما با سلاح‌هایی سر و کار خواهید داشت که هر کدام نقاط ضعف و قوت خاص خود را دارند. به لطف سیستم شخصی سازی که در بازی گنجانده شده نیز می‌توانید تغییراتی را روی اسلحه خود اعمال کنید تا بتوانید راحت‌تر کارتان را با آن سلاح انجام دهید.

یکی از مشکلات بزرگ بازی ولفنشتاین یانگ‌بلاد، ضعف هوش مصنوعی دشمنان است. این نسخه در واقع یک بازی Co Op است اما خب اگر به صورت آفلاین به تجربه این بازی بپردازید، همراه شما هوش مصنوعی خواهد بود. قطعاً روی تجربه بازی تاثیر منفی خودش را هم می‌گذارد. نکته این جاست که وضعیت هوش

مصنوعی همراه شما در حالی که آفلاین باشید چندان قابل قبول نیست. اما AI دشمنان شما در یک کلام افتضاح است! همیشه هوش مصنوعی برای من یکی از نکات مهم در کیفیت و جذابیت یک بازی به شمار می‌رود. باید اعتراف کرد که در ولفنشتاین یانگ‌بلاد، به طور کلی هوش مصنوعی دشمنان به اصطلاح خودمانی، تعطیل است! مراحل بازی به تریبی طراحی شده‌اند که شما می‌توانید به صورت مخفیانه هم کار خود را پیش ببرید. در بحث طراحی مراحل و لول دیزاین، ولفنشتاین یانگ‌بلاد بد کار نکرده و توانسته همان چیزی باشد که بازیکنان انتظارش را دارند. به شرطی که شما یک Co Op واقعی را تجربه کنید و یارتان هم هوش مصنوعی نباشد، می‌توانید از تک تک مراحل این بازی لذت ببرید. البته همان طور که اشاره شد، هوش مصنوعی دشمنان شما ضعف دارد و اصلاً نمی‌توان منکر این قضیه شد.

استفاده از المان‌های نقش آفرینی به شخصی سازی سلاح‌هایتان محدود نمی‌شود. بازی یک سیستم ارتقا سطح یا Level-up را در خود گنجانده است. مثل هر بازی دیگری، در ولفنشتاین یانگ‌بلاد هم به ازای کارهای مثبتی که در دنیای بازی انجام می‌دهید، امتیاز XP دریافت کرده و در نهایت پس از رسیدن به مقدار خاصی از این امتیازات، سطح شما افزایش پیدا



کاراکترها و همچنین افکت‌های صوتی جانبی هم باعث می‌شوند تا ولفنشتاین بتواند در بحث صداگذاری و موسیقی نیز نمره قبولی بگیرد.

بدون شک Wolfenstein Youngblood یکی از بهترین نسخه‌های این مجموعه نیست. تغییراتی که سازندگان در این اسپین آف ایجاد کرده‌اند، می‌تواند گاهی اوقات به نفع بازی تمام شده و در برخی موارد هم بازی‌باز را آزار دهد. با وجود مشکلات و کاستی‌های فراوان و همچنین غیر قابل مقایسه بودن با نسخه‌های موفق این مجموعه، کماکان Youngblood ارزش مبلغی حتی فراتر از 30 دلار را هم دارد. اسپین آفی که می‌تواند برای طرفداران شوتر اول شخص، تبدیل به یکی از بازی‌های لذت بخش سال 2019 شود.

ولفنشتاین به نوعی منحصر به فرد هم طراحی شده. نقد و بررسی که می‌خوانید مربوط به نسخه رایانه‌های شخصی این بازی است. نسخه PC این بازی خوشبختانه با مشکلات فنی دست و پنجه نرم نمی‌کند. به آن صورت، خبری از باگ‌های وحشتناک و تعیین کننده نیست و کیفیت بافت‌ها نیز در وضعیت مناسبی به سر می‌برد. همان طور که می‌دانید، ولفنشتاین پر از تیراندازی و انفجار و اتفاقات مشابه است. روی افکت‌های صوتی و بصری بازی هم به خوبی کار شده است. این موضوع در مورد انفجارها خیلی ملموس است و به چشم می‌آید. این طور که به نظرم می‌آید، یانگ بلاد می‌توانست بازی بهینه‌تری باشد ولی خب در مجموع، این موضوع خیلی چشمگیر نیست و اصلا ممکن است بازیکن متوجه آن هم نشود. صداگذاری فوق‌العاده سلاح‌های بازی، وضعیت مطلوب صداگذاری

گرافیک بازی را تحسین کنیم. البته در عین حال، انتقادی هم به آن وارد نیست. بازی در برخی موارد توانسته فوق‌العاده ظاهر شود که مثال بارز آن گان پلی بازیست. در برخی موارد هم مثل داستان، نتوانسته هیچ حرفی برای گفتن داشته باشد. گرافیک بازی اما چه به لحاظ هنری و چه به لحاظ فنی، خنثی است. پاریس و فرانسه در بازی‌های زیادی به تصویر کشیده شده‌اند. حال حاضر نمونه‌هایی هستند که شخصاً در ذهن دارم. با این حال اگر می‌خواهید یک پاریس واقعی را ببینید، Assassin's Creed Unity را توصیه می‌کنم! گذشته از این صحبت‌ها، در Wolfenstein Youngblood این شهر به خوبی به تصویر کشیده شده است. معماری پاریس قابل قبول است ولی در حدی نیست که بخواهیم انگشت به دهان بمانیم. به اقتضای تم بازی و مجموعه، پاریس در

می‌کند. بدین ترتیب دیگر شما قادر نیستید تا با هر دشمن و در هر سطحی به راحتی به پیکار بپردازید. حقیقت این است که طرفداران قدیمی این مجموعه، احتمالاً به چنین سیستمی با این وسعت، در بازی خود به این راحتی‌ها عادت نکنند ولی خب در مجموع، سازندگان در پیاده‌سازی این سیستم بد کار نکرده‌اند. البته مشکلات ریزی هم در این میان دیده می‌شود که می‌توان از آن‌ها چشم پوشی کرد. بالا رفتن سطح شما مساوی با برخورداری از توانایی‌های خاصی بوده که می‌تواند در مبارزات به نفع شما مورد استفاده قرار بگیرند. به جز این، طبیعتاً دیگر امتیازات بالا رفتن سطح، مثل دیگر بازی‌ها بوده و نیاز نیست که در موردشان توضیح اضافه‌ای داده شود.

وقتی به Wolfenstein Youngblood به عنوان یک بازی نگاه می‌کنیم که در سال 2019 منتشر شده، حقیقتاً نمی‌توانیم

- داستان ضعیف
- هوش مصنوعی غیرقابل قبول
- عدم تنوع در مراحل فرعی

+ گان پلی فوق العاده بازی
+ کیفیت بازی با توجه به قیمت آن
+ طراحی و دیزاین مراحل
+ صداگذاری بازی



8.5



Layers of Fear 2

در لایه های ترس و جنون

سعيد آقابابايي ◆◆

حالاتی از جنون می شود و رو به دیوانگی می رود، حالا چه بازیگر باشد و چه نقاش! صحبت از بازیگر شد. بگذارید چند خطی از تم اصلی داستان بازی بگویم. شخصیت اصلی در Layers of Fear 2 که شما کنترل وی را بر عهده دارید یک بازیگر مشهور هالیوودی است که توسط یک کارگردان که همیشه به عجیب و غریب بودن مشهور بوده است برای یک فیلم که قرار است وقایعش در یک کشتی روی اقیانوس رقم بخورد، دعوت می شود تا در فیلم ایفای نقش کند، اما خب حتما می دانید که داستان و وقایعی که در این کشتی مرموز و مخوف انتظار این بازیگر هالیوودی و شما را می کشند خیلی فراتر و پیچیده تر

همراه شوید. داستان و روایت قدرتمندترین بخش های Layers of Fear 2 هستند و در واقع نقطه عطف آن محسوب می شوند. داستان بازی به معنای واقعی چند لایه است و با این که نسخه اول هم داستان عالی داشت ولی این نسخه از نظر عمق داستان بسیار کامل تر و جذاب تر است و مدام با ماجراها و سورپرایزهای جدیدی روبرو می شوید. موضوع قابل تحسین اینجاست که با وجود این که بازی دوم از همه نظر نسبت به عنوان نخست پیشرفت کرده است ولی به کلیت و ریشه های داستانی آن وفادار مانده است و باز هم در این نسخه شاهد ماجرای یک هنرمند هستیم که طی وقایع بازی دچار

بازی اول Layers of Fear با داستان جذاب و المان های گیم پلی خوش دستی که در داستان بازی تنیده شده بودند، یک بازی جذاب سبک وحشت و یک عنوان داستان محور عالی بود و با روش خاص خود، ترسی روانی را در وجود ما نهادینه می کرد. اکنون در نسل هشتم Layers of Fear 2 نیز که توسط استودیو لهستانی Bloober پس از ساخت دو بازی Layers of Fear و بازی سایبرپانک Observer ساخته شده است، برای کنسول های پلی استیشن 4 و ایکس باکس وان و همینطور رایانه های شخصی در دسترس علاقمندان قرار گرفته است و قصد داریم در این مطلب به بررسی آن پردازیم. در ادامه این مقاله با مجله گیمفا

Release Date
May 28, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Bloober Team
Publisher(s)
Gun Media
Genre(s)
Adventure
Casual
Indie



راز کهنه و عجیب از افراد قدیمی حاضر در این کشتی می خواهند از دل آن سر بر آورند و شما را به جنون بکشانند. درست است که با توجه به تجربه نسخه اول قطعاً از این بازی نیز انتظار داستانی عالی را داشتیم ولی باز هم تا حدودی از زیبایی و جذابیت روایت داستان Layers of Fear 2 سورپرایز شدم زیرا داستان به طرز موفقیت آمیزی شما را درگیر خود می‌کند و به قول معروف یک داستان زیرپوستی با ترسی از نوع درونی مانند نسخه اول است. در مجموع باید گفت داستان بازی Layers of Fear 2 که به طرز شگفت انگیزی تاریک و جذاب است، برجسته‌ترین بخش بازی و قلب تپنده آن است.

و تاریک تر از بازی در یک فیلم هستند و البته در کنار این داستان، خط های داستانی دیگری را نیز در بازی دنبال می کنیم (مانند ماجرای دو تن از حاضرین قدیمی کشتی یعنی یک خواهر و برادر به نام لیلی و جیمز که وانمود می کرده اند دزد دریایی هستند). ایده حرکت تدریجی یک هنرمند به سمت جنون و قرار گرفتن در یک کشتی با کارگردانی عجیب و غریب و دیوانه همراه یک داستان و پیشینه مرموز و هیولاهایی که در کشتی پرسه می زنند و مثلاً دارند نقششان را در فیلم ایفا می کنند، بسیار بسیار جذاب است. هر چه جلوتر می رود می فهمید که نه تنها یک چیز، بلکه خیلی چیزها انگار درست نیستند و کلی



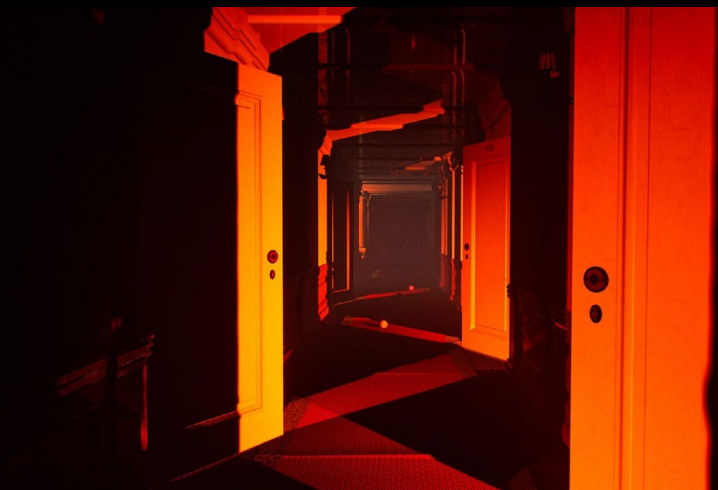
مخصوصا در بخش هایی از کشتی بسیار مخوف و استرس زا طراحی شده اند و حتی محیط های خالی آن قدر فضا سازی فوق العاده ای دارند که باعث وحشت و ایجاد حس نا امنی می شوند. طراحی و خلق آیتم ها و جزئیات اطراف شما در دنیای بازی واقعا فوق العاده عالی و پر جزئیات و با کیفیت صورت گرفته است و هر آیتمی که می بینید (چه آن هایی که می توانید با آن ها تعامل کنید و چه آیتم های ثابت) بسیار با دقت و زیبا طراحی و خلق شده اند و گرافیک بالایی دارند. در مجموع باید گفت سازندگان Layers of Fear 2 ایده و تمی جذاب را با جلوه های بصری و گرافیک زیبا در کنار فضا سازی فوق العاده، ترکیب کرده اند و حس ترس را به خوبی به بازی باز منتقل می کنند.

در این سال ها ساختن و خلق بازی یا فیلم با کیفیت در سبک وحشت بسیار کار سختی است زیرا که هر روزه با افزایش این محصولات دارد ترساندن بازی بازان و بینندگان سخت تر و سخت تر می شود و به همین دلیل خلق عنوانی مثل Layers of Fear 2 در سال ۲۰۱۹ که بتواند ترس و وحشت و دلهره را به جان مخاطبش بباندازد خیلی دشوار و قابل تحسین است. داشتن یک ایده جذاب برای یک بازی رایانه ای آن هم در ژانر وحشت تنها آغاز قضیه است و باید در یک فضا و محیط مناسب و صحیح از لحاظ بصری و ساختار گیم پلی پیاده شود. ژانر وحشت که در نسل های گذشته معمولا همواره به صورت وحشت بقا بود، در سال های اخیر و با انتشار پرتعداد عناوین ترسناک فاقد اکشن، به نوعی انسانی تر و قابل لمس تر و باورپذیرتر شده است و در واقع ترسی است که برای یک انسان

افت فریم نبودم. علاوه بر طراحی فوق العاده عالی محیط کشتی و دنیای بازی، از نظر کیفیت تکسچرها و بافت های تشکیل دهنده این محیط جذاب هم Layers of Fear 2 یک عنوان بسیار باثبات با گرافیکی شارپ و بهینه شده است تا تا تمام تمرکز بازی باز روی غرق شدن در محیط و داستان بازی باشد. تنوع محیط ها در Layers of Fear 2 بسیار عالی است و مخصوصا این موضوع از آن جهت بیشتر به چشم می آید که مدام شاهد تغییرات در دنیای اطرافتان به صورت لحظه ای و تغییر شکل محیط ها هستید که سبب می شوند بازی از لحاظ بصری تنوع و جذابیتش را برای شما حفظ نماید و رنگ و بوی تکراری شدن را به خود نگیرد. طراحی های هنری Layers of Fear 2 بسیار زیبا و کاملا مناسب فضا و اتمسفر این بازی انجام شده اند. سازندگان و طراحان هنری هنرمند بازی Layers of Fear 2 موفق شده اند تا به بهترین شکل، ایده گفته شده را با طراحی هنری جذاب و جلوه های بصری با کیفیت پیاده کنند و یکی از برترین عناوین سبک وحشت در این نسل را رقم بزنند. محیط های مختلف بازی

موفقیت عناوین سبک وحشت بقا به طور مستقیم با المان های بصری (به همراه صوتی) در ارتباط است زیرا آن چه که بازی باز می بیند و می شنود باید وی را بترساند و به وی استرس منتقل کند تا بتوانیم بگوییم یک بازی سبک وحشت رسالت خود را به درستی انجام داده است. و در غیر این صورت یک بازی موفق سبک وحشت نیست. در ابتدا به سراغ یکی از مهم ترین عوامل بصری در یک بازی سبک وحشت یعنی نورپردازی می رویم. حتما می دانید که اهمیت و ارزش نورپردازی در عناوین وحشت، چند برابر عناوین دیگر سبک هاست و سازندگان Layers of Fear 2 که به خوبی این را می دانسته اند به بهترین شکل ممکن از افکت های نورپردازی در راستای القای بیشتر حس وحشت و تعلیق به دنیای بازی استفاده کرده اند و شاهد نورپردازی حرفه ای و با کیفیتی هستیم. بازی Layers of Fear 2 برخلاف بازی نخست که ایراداتی از نظر ثبات اجرا و گرافیک فنی و تکسچرهای ضعیف داشت، بسیار بهینه و باثبات اجرا می شود و در طول زمان تجربه این عنوان هرگز شاهد مشکلات فنی مثل باگ و





JumpScare نیز استفاده می کند ولی در کل ترس در این بازی یک حالت مرموز و خاص دارد و مانند بازی های ترسناک سطحی نیست و بیشتر طبیعت *psychological* یا روانی دارد که آرام آرام به وجود شما نفوذ می کند. در اینجا باید به یک نکته منفی از گیم پلی این بازی اشاره کنم. محیط و دنیای کاملاً خطی *Layers of Fear 2* و کمبود المان های متنوع گیم پلی سبب می شود تا پس از یک بار، دیگر هیچ دلیل خاصی برای دوباره بازی کردن نداشته باشید و در واقع بازی خاصیتی به نام ارزش تکرار را از لحاظ تنوع محتوا ندارد. حالا برویم به سراغ برترین المان گیم پلی این بازی. بدون شک مهم ترین و برترین قابلیت و المان گیم پلی *Layers of Fear 2* که آن را یونیک و بسیار جذاب کرده است، دستکاری و بازی با محیط اطراف شماست و در کسری از ثانیه و در یک چشم به هم زدن می بینید که دنیای اطرافتان تغییراتی می کند و شاید اصلاً چیزی که می بینید دروغ است و این تغییرات ناگهانی دنیای اطرافتان واقعاً این بازی را بی نهایت جذاب کرده است و هر لحظه حتی در یک محیط آرام هم

معمولی مثل ما که نه اسلحه داریم و نه یک کماندوی دوره دیده هستیم بسیار قابل همذات پنداری تر است. در این نوع بازی ها توجه به محیط اطراف و فرو رفتن در داستان و وقایعی که در بازی جریان دارند هدف اصلی بازی و سازندگان آن است و قصد دارند تا با یک داستان و روایت جذاب و تاریک و با استفاده از جلوه های صوتی و بصری جذاب، شما را هر لحظه اصطلاحاً *on toe* نگاه دارند و استرس و تنش درونی را به شما منتقل نمایند و گاهی هم با صحنه های *jump scare* شما را شدیداً هیجان زده کنند. البته این نوع بازی های فاقد اکشن، جدا از بازخوردهای مناسبی که گرفته اند و ترس خالصی که به واسطه آسیب پذیر بودن بازیاز در بازی به وی منتقل کرده اند، تأثیر منفی هم روی خیلی از بازیازان داشته اند، مخصوصاً کسانی که با وحشت بقا و اکشن در کنار وحشت عادت کرده اند. از لحاظ نوع ترسی که بازی به بازیاز منتقل می کند باید بگویم بازی *Layers of Fear 2* گاهی و در مواردی معدود، از ترس های رایج تر و واکنش های ناگهانی یا

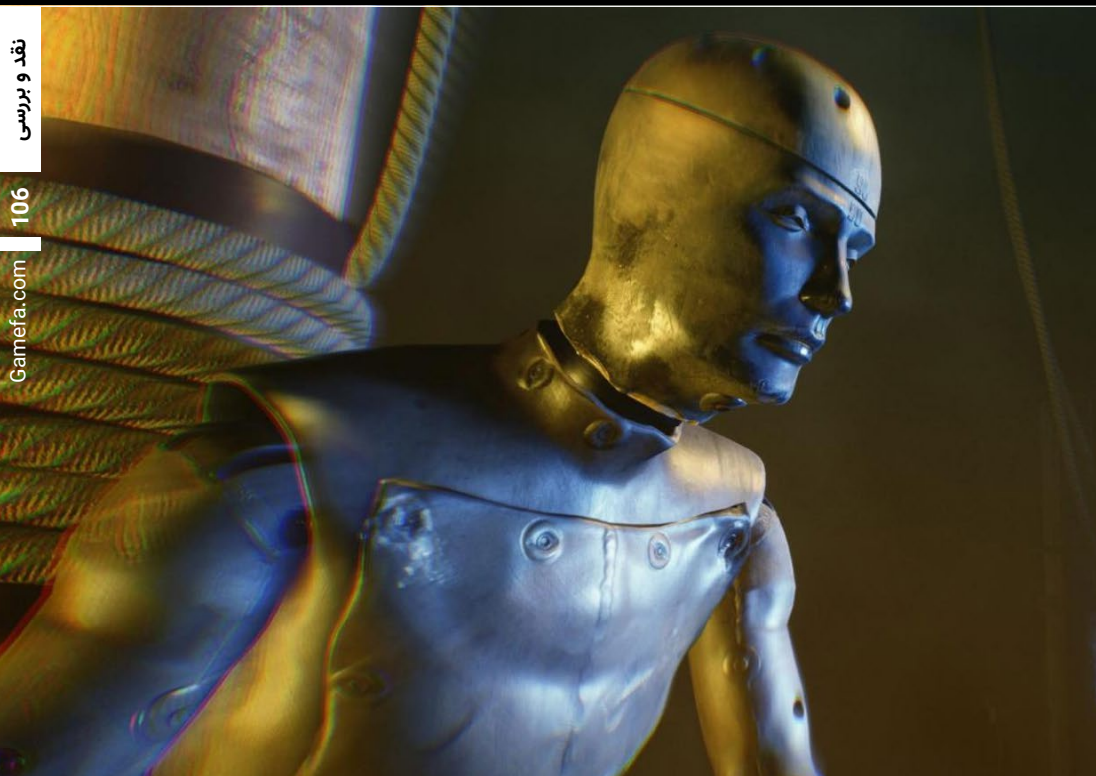


نهایتاً از این داستان می‌گیرید تاثیرگذار هستند، البته تعداد این تصمیمات خیلی کم هستند و جوری نیست که ارزش تکرار بازی را بالا ببرند.

می‌رسیم به قسمت صوتی بازی! موسیقی و ساند ترک‌های Layers of Fear 2، زیبا و کاملاً مناسب این عنوان است و دقیقاً با محیط بازی و اتمسفر خاص آن تطابق و هماهنگی دارد. پر واضح است که سازندگان موسیقی بازی کاملاً فضا و حس و حال بازی و داستان و اتمسفر آن را درک کرده‌اند و قطعاتی کاملاً مطابق با بازی را compose کرده‌اند که در خیلی موارد به صورت ریز و زیر پوستی احساس نا امنی و وحشت را به شما منتقل می‌کنند در حالی که شاید اصلاً خودتان متوجه این موضوع نباشید. صداگذاری عنوان Layers of Fear 2 نیز در یک کلام فوق‌العاده است و به بهترین شکل نقشش را در راستای هر چه جذاب تر و وحشت‌انگیزتر کردن بازی ایفا می‌کند، مخصوصاً در ترکیب با افکت‌ها و جلوه‌های بصری بی‌نظیر بازی هنگام تغییر محیط اطراف شما. صداگذاری محیطی، صدا پیشگی شخصیت‌ها و قطعات موسیقی بازی به قدری عالی در دل بازی و عمق لایه‌های آن پنهان شده‌اند که گویی جزو جدانشدنی محیط بازی هستند و دلهره را به معنای واقعی کلمه به شما منتقل می‌کنند. صداگذاری بازی با استفاده از جلوه‌های صوتی محیطی ظریف، شما را به دل دنیای بازی می‌برد و البته گاهی نیز با استفاده خوب و به موقع از سروصداهایی بلندتر و خاص، کاملاً موفق می‌شود که حس آشفتگی و پریشانی را به شما منتقل کرده و حس آرامشتان را به هم بریزد. از صدای باز و بسته شدن درب‌ها تا صحبت کردن

توجه به کیفیت بسیار بالای بازی در تمام زمینه‌ها، جا داشت که شاهد معماهای بسیار کامل تر و عمیق‌تری باشیم تا باز هم ارزش بازی از این که هست نیز بالاتر برود (البته باید به این هم اشاره کنم که این طور نیست که صد معماهای بازی این طور باشند زیرا یکی دو عدد معمای نسبتاً جذاب و یونیک هم داریم). به هر شکل این معماهای زیادی ساده در ترکیب با محیط خطی بازی سبب شده‌اند تا بازی حرف خاصی در «تنوع گیم‌پلی» نداشته باشد و خیلی وقت‌ها وزن خودش را کاملاً روی داستان و روایت معرکه‌اش بیاندازد که البته داستان و روایت هم موفق می‌شوند این بار را خیلی وقت‌ها به دوش بکشند. در بازی Layers of Fear 2 همان طور که قبل‌تر هم اشاره شد، هم شاهد ترس روانی و درونی در تک‌تک لحظات به واسطه اتمسفر و داستان و فضا سازی آن هستیم و هم از صحنه‌های نرمال و رایج ترس‌های لحظه‌ای یا Jump Scare‌ها بهره‌مند می‌شویم، اما نکته مثبت اینجاست که حتی همین صحنه‌های کلیشه‌ای ترس‌های لحظه‌ای که امروز در دنیای بازی‌ها و فیلم‌ها پر است نیز در بازی Layers of Fear 2 بسیار خوب و به جا هستند و نه تنها تکراری و قابل‌عادت نمی‌شوند بلکه زمان بندی بسیار خوبی دارند و باعث می‌شود تا ابداً لوث نشوند و همیشه جذابیتشان را برای شما حفظ نمایند که در این زمینه نیز کار سازندگان جای تحسین دارد. در Layers of Fear 2 شاهد وجود برخی پایان‌های مختلف هم هستیم و گاهی در بخش‌هایی از بازی باید تصمیماتی بگیرید که حیاتی و مهم قلمداد می‌شوند و روی برآیند و پایانی که

شما را کاملاً آماده واکنش نگاه می‌دارد زیرا هر لحظه ممکن است همه چیز در اطرافتان تغییر کند، دقیقاً مثل حالتی که در نسخه اول این سری و همچنین دموی شاهکار P.T شاهد بودیم. این المان جذاب تغییر در محیط واقعاً کار هوشمندانه‌ای از سوی سازندگان بوده است که کاملاً با ذهن شما بازی می‌کند و جالب است بدانید که شاید مثلاً در یک بخش یا یک محیط از بازی فکر کنید هیچ دربی وجود ندارد و دربی که از آن آمده‌اید هم دیگر نیست، ولی در آن اتاق یک درب هست که فقط باید از زاویه خاصی دیده شود تا بتوانید آن را پیدا کنید. همین موضوع تغییرات لحظه‌ای و دستکاری کردن دنیای اطراف شما، در مواقعی باعث می‌شود که حس کنید با این که کاملاً در یک بازی خطی هستید ولی مقداری حال و هوای گشت و گذار در دنیایی بزرگتر را دارید که درست پیاده کردن چنین مکانیکی در یک عنوان سبک وحشت، واقعاً تحسین برانگیز است و سازندگان کاری بسیار عالی و باکیفیت را انجام داده‌اند. همچنین لازم به ذکر است که کل دنیای بازی و محیط‌های آن، درون کشتی نیستند زیرا با تغییرات فوق‌العاده هیجان‌انگیز و جذاب و لحظه‌ای در دنیای اطرافتان در طول بازی ممکن است که مثلاً درون یک راهرو در کشتی در حال رفتن هستید و با از یک درب وارد می‌شوید و ناگهان در می‌یابید که رفته‌اید به محیطی بیرون از کشتی. معماهای بازی Layers of Fear 2 چندان جذاب نیستند زیرا خیلی ساده هستند و اصلاً برای رد کردنشان به مشکل نمی‌خورید یا به فکر کردن زیادی نیاز ندارید و اغلب شامل انجام یک کار برای باز کردن یک درب و مواردی از این دست هستند که با

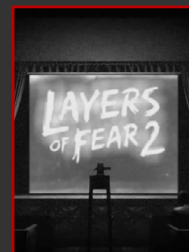


حدوداً هشت ساعت است که در زمینه گرافیک، صداگذاری، داستان و روایت آن فوق العاده عمل می کند و سازنده این نکات عالی را با یک المان گیم پلی جذاب (تغییر لحظه ای دنیای بازی) ترکیب کرده است و عنوانی با اتمسفر بسیار گیرا و جوی یونیک پدید آورده است که سرشار است از معانی و مفاهیم عمیق و مختلف. با اطمینان می توانم بگویم بازی Layers of Fear 2 یکی از برترین و خاص ترین عناوین سبک وحشت است در سال های اخیر است و به مانند بازی اول (البته بهتر از آن) حس ترس و وحشتی که به بازیاز منتقل می کند شبیه به دیگر عناوینی که اغلب، فقط وحشت های سطحی و ناگهانی را به همراه دارند نیست. اگر به شنیدن یک داستان و روایت عالی در محیطی وهم انگیز و استرس زا علاقمند هستید تجربه Layers of Fear 2 یکی از برترین انتخاب های آن است.

شخصیت های بازی در بالاترین سطح ممکن قرار دارند. از بهترین نکات روایت بازی صدای معرکه و فوق العاده راوی بازی است که یک تنه کلی به این عنوان ارزش بخشیده است و با بهترین دیالوگ ها و بهترین صداگذاری ممکن با شما ارتباط برقرار می کند و زیر پوستتان می رود تا در هر ۵ مرحله یا act بازی، صدای وی را در کشتی مرده و عجیب و وحشت انگیز آن بشنوید. این راوی در واقع همان کارگردانی است که شما را برای بازی در فیلمش به کشتی دعوت کرده است. در نهایت باید گفت Layers of Fear 2 عنوانی است که حرف های زیادی برای گفتن دارد. سازندگان بازی در استودیو Bloober با Layers of Fear 2 نشان داده اند که دیگر می توان با اطمینان از آن ها به عنوان یکی از استودیوهای خبره و ماهر در خلق عناوین سبک وحشت نام برد. بازی Layers of Fear 2 یک تجربه جذاب و تاریک

محیط و دنیای کاملاً خطی بازی و کمبود المان های متنوع گیم پلی سبب می شود تا پس از یک بار دیگر هیچ دلیلی برای دوباره بازی کردن نداشته باشید و بازی چیزی به نام ارزش تکرار ندارد، معماهایی که زیادی ساده هستند و در ترکیب با محیط خطی بازی سبب شده اند تا بازی حرف خاصی در گیم پلی نداشته باشد و خیلی وقت ها وزن خودش را کاملاً روی داستان و روایت معرکه اش بیاندازد

داستان فوق العاده زیبا که به واسطه روایت جذابی که دارد ارزشش چند برابر شده و حساسی ذهن را درگیر خود می کند و بدون شک مهم ترین نقطه قوت بازی است که سبب شده این عنوان به یک انتخاب عالی برای علاقمندان به داستان بازی ها تبدیل شود، طراحی هنری و فضا سازی فوق العاده بازی که کاملاً شما را غرق در داستان بازی می کند، طراحی زیبا و چشم نواز محیط کشتی که علاوه بر زیبایی بصری سبب شده است تا بازیاز حس تعلیق و وحشت بیشتری را حس کند وقتی می بیند در محیطی است که تا کیلومترها اطرافش فقط اقیانوس است و پس، تغییرات لحظه ای دنیای بازی که بدون شک مهم ترین المان گیم پلی است و حساسی ذهن شما را درگیر خود می کند و استرس زاست، استفاده بیشتر از ترس درونی و ذهنی نسبت به صحنه های jump scare که سبب شده است عنوانی عمیق و باکیفیت را در سبک وحشت شاهد باشیم (البته صحنه های jump scare نیز داریم)، صداگذاری معرکه بازی



خاندهی لامن خلاقیت

برترین بازی‌های مستقل سال ۲۰۱۹

Sayonara: Wild Hearts

استودیوی سیموگو با عرضه‌ی بازی‌هایی نظیر Year Walk و Device 6، رزومه‌ی قدرتمندی را برای خود ثبت کرده و ظاهراً عنوان Sayonara: Wild Hearts نیز قرار است تا در میان بهترین‌های این توسعه‌دهنده قرار بگیرد؛ یک بازی ریتم محور که بیشتر شبیه یک موزیک ویدئوی تعاملی است تا یک Guitar Hero تکراری دیگر. Wild Hearts دارای یک استایل تقریباً بی‌نقص است؛ این استایل هنری گیم‌پلی بازی که شامل ترکیبی از صحنه‌های دکمه زنی و اکشن می‌شود را با انیمیشن‌های فوق‌العاده‌ی آن ترکیب کرده و کاری می‌کند که جلوه‌های بصری نقش بیشتری را در ارائه‌ی تجربه‌ای هیجان انگیز داشته باشند.

The Sojourn

بازی The Sojourn که توسط توسعه‌دهندگان خود به چیزی ما بین Portal و Journey توصیف شده، عنوانی اول شخص معمایی است که بازی‌بازان را در اتاق‌هایی قرار می‌دهد که حول محور فضا و زمان جریان دارند. در این اتاق‌ها، یک پورتال تاریک جادویی به شما قدرتهایی می‌دهد که می‌توانید با آن‌ها پل‌های شکسته را تعمیر کرده و یا جای خود را با یک مجسمه عوض کنید، اما این جادو بی‌انتهای نیست و با برداشتن هر قدن تحلیل می‌رود. پس برای عبور از یک پل، شما باید مناسب‌ترین و بهینه‌ترین راه را پیدا کنید. استایل هنری The Sojourn بسیار زیبا بوده و مشاهده‌ی روند بازسازی محیط بازی نیز بشدت تحسین برانگیز است. حال باید دید که آیا The Sojourn می‌تواند این خلاقیت را در تمام بخش‌های بازی نیز ارائه دهد یا خیر.

Neo Cab

Neo Cab یک بازی داستان محور است که در آینده جریان دارد. در دنیایی که همه چیز به صورت خودکار انجام می‌شود، شما نقش آخرین راننده‌ی انسان یک سرویس حمل و نقل را ایفا خواهید. به عنوان Lina، شخصیت اصلی بازی، شما باید مسافران را سوار کرده، احساسات خود را کنترل کنید و برای بدست آوردن امتیاز پنج ستاره هر کاری انجام دهید. در نظر گرفتن هزینه‌های مربوط به سوخت ماشین و همچنین دیگر اتفاقات غیر منتظره مانند جریمه شدن، بخشی از چالش‌های این بازی محسوب می‌شوند. ایجاد تعادل در نیازهای خود نیز کار سختی است. برای بهبود شرایط فیزیکی خود استراحت می‌کنید یا این که ترجیح می‌دهید برای کسب درآمد بیشتر، مسافرین بیشتری را به مقصد برسانید؟ آیا برای کسب امتیاز بالا و راضی کردن مشتری، نظرات و احساسات خود را نادیده خواهید گرفت؟ این موارد تنها بخشی از تصمیماتی هستند که می‌توانند شرایط را تغییر دهند؛ برای مثال، اگر افسردگی داشته باشید، نمی‌توانید به خوبی با مشتری ارتباط برقرار کنید.

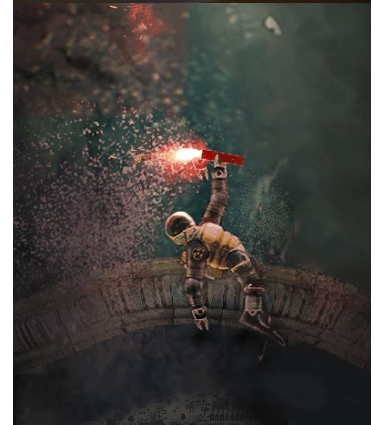
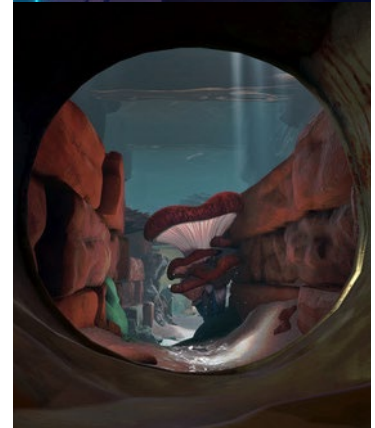
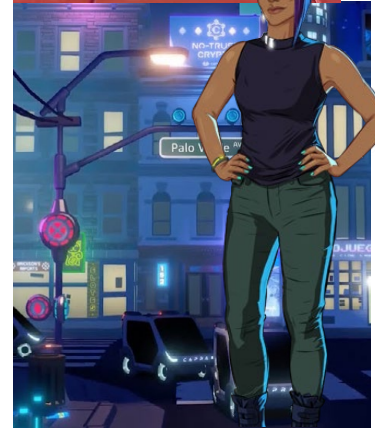
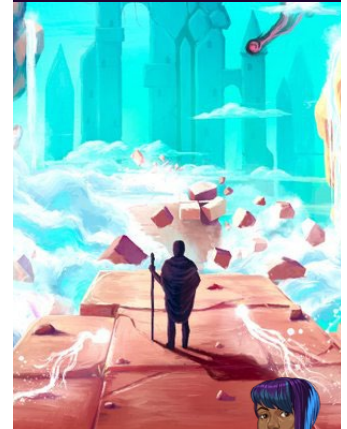
علاوه بر راضی کردن مشتری‌ها و کسب درآمد، باید بدانید که Lina به تازگی وارد شهر شده و در حال آشنایی با فساد تکنولوژی و دنیای اطراف خود است. اما زمانی که دوستش به طرز مرموزی ناپدید می‌شود، زندگی Lina حسابی تغییر می‌کند. این بازی که برای عرض در سال جاری برنامه‌ریزی شده است، قصد دارد تا اهمیت انسانیت و همچنین مشکلاتی که ممکن است در یک دنیای تحت کنترل هوش مصنوعی رخ دهند، بپردازد.

Metamorphosis

استودیوی لهستانی آوید ورکس در حال ساخت یک عنوان سکو بازی معمایی براساس داستان کوتاه Franz Kafka است. شما کنترل فروشنده‌ای به نام Gregor Samsa را برعهده دارید؛ شخصی که پس از بیدار شدن متوجه می‌شود که به یک حشره تبدیل شده است. در حالی که Samsa مشغول مواجهه با این فاجعه است، شما باید از موانع قرار گرفته در دنیای عادی و فانتزی عبور کنید. بازی به طور عمدی بر روی حس طنز و وضعیت عجیب و احمقانه‌ی Samsa تمرکز می‌کند. البته اگر در بخشی از بازی گیر کرده و به مشکل بخورید، می‌توانید با استفاده از یک دوربین به خصوص که نقطه‌ی دید شما را تغییر می‌دهد، مسیرهای جدیدی را کشف کنید. در نهایت باید اشاره کنیم که این بازی یک تجربه‌ی نسبتاً کوتاه پنج تا شش ساعته است.

Barotrauma

Barotrauma یک بازی شبیه ساز چندنفره‌ی آنلاین دو بعدی غرق شدن در فضاست. بله، استودیوهای فیک‌فیش و آندرتو، توسعه‌دهندگان این عنوان، ساخته خود را دقیقاً با همین جمله توصیف کرده‌اند. در این بازی، یک تیم حداکثر ۱۶ نفره باید برای عبور از آب‌های خطرناک زیر سطح یخ زده‌ی Europa، یکی از قمرهای سیاره‌ی مشتری، با یکدیگر همکاری کنند. هر شخص باید مسئولیت یکی از بخش‌های زیردریایی را بر عهده بگیرد؛ از کاپیتان و افسر امنیتی گرفته تا مهندسان برق و مکانیک‌ها. در طول سفر، اتفاقات زیادی رخ خواهد داد؛ برای مثال، هیولا به زیردریایی حمله می‌کنند و شما مجبور می‌شوید از سلاح‌ها برای دور کردن آن‌ها استفاده کرده و همچنین آسیب‌ها و خسارت‌های وارد شده به بدنه را تعمیر کنید. علاوه بر این، امکان دارد که خدمه بیمار شوند، سیستم‌های زیردریایی از کار بیافتند و حتی آتش سوزی رخ دهد. حالا تصور کنید که تمام این مشکلات به طور همزمان ظاهر شوند؛ در این مواقع شاهد یک گیم‌پلی دیوانه وار خواهیم بود.



در دنیای امروز بازی های ویدئویی، عناوین مستقل نقش بسیار حیاتی و مهمی را ایفا می کنند و یکی از چرخ دنده های اصلی گرداننده صنعت گیم هستند که هنوز خلاقیت را زنده نگه داشته اند و به بازیسازان با استعداد، مجال شناخته شدن بدون سرمایه هنگفت می دهند. در این عرصه نیز مانند تمام حوزه ها، برترین ها و ضعیف ترین ها وجود دارند و امروز صحبت ما در مورد برترین هاست، البته در سال ۲۰۱۹. در واقع می خواهیم نگاهی به برترین عناوین مستقلی که در سال ۲۰۱۹ منتشر شده یا خواهند شد بیاندازیم و شما را با این عناوین باکیفیت بیشتر آشنا کنیم. با مجله گیمفا همراه شوید.

Dead End Job

با یک لحن طنز عالی، یک استایل هنری جذاب که از سری Ren and Stimpy الهام گرفته شده است و یک حلقه ی گیم پلی درگیر کننده که شامل رسیدن به رتبه های بالاتر می شود، Dead End Job عنوانی است که باید آن را در نظر داشته باشید. شما در واقع یک شکارچی روح هستید که در Ghouls-B-Gone کار می کنید. همان طور که از نامش مشخص است، شما اشباح و موجودات مختلف را جمع آوری می کنید. در ابتدا شما به عنوان یک ورودی ساده استخدام می شوید، اما با پیشرفت در بازی، عنوان های شغلی بهتری را دریافت خواهید کرد. با شکست دادن دشمنان و نجات دادن مردم، امتیاز و دستمزد شما نیز افزایش پیدا خواهد کرد. محیط های بازی با الگوریتم ساخته شده و شامل دفترها، رستوران ها، پارک ها و... می شوند. هر استیج دارای Power-Up ها و آیتم های سلامتی است که پس از شکست دادن دشمنان و تکمیل اهداف ظاهر می شوند. Dead End Job از سیستم بدون وقفه ی Co-Op نیز بهره می برد؛ پس هر وقت که خواستید، می توانید یکی از دوستان خود را نیز وارد دنیای عجیب بازی کنید.

Totally Reliable Delivery Service

Totally Reliable Delivery Service از ترکیب فیزیک خنده دار و یک تجربه ی دیوانه وار و شلوغ Co-Op تشکیل شده است. در این بازی شما باید با کمک دوست خود، بسته های مختلف را جابه جا کنید. کنترل های این عنوان که عمدتاً با بی دقتی طراحی شده اند، سبب می شوند تا شاهد موقعیت ها و اتفاقات غیر منتظره و سرگرم کننده باشید. برای انتقال سریع تر بسته ها با حداقل میزان آسیب، شما می توانید از وسایل نقلیه استفاده کنید. اما در نظر داشته باشید که حتی حساب شده ترین استراتژی ها نیز ممکن است به فاجعه های خنده داری تبدیل شوند.

Katana Zero

عنوانی را تصور کنید که به شما اجازه می دهد با لگد درها را باز کرده و دشمنان را به هم بکوبید، گلوله ها را به سمت دشمنان بازگردانید و به طور کلی، هر چیزی که در مقابل خود می بینید را در تنها چند ثانیه نابود کنید. این همان ایده ی بازی Katana Zero است؛ یک عنوان فوق العاده ی دو بعدی اکشن که حالا بر روی رایانه های شخصی و کنسول نینتندو سوییچ در دسترس قرار دارد. بازی بازان باید با عبور از اتاق های مختلف، به سبک Hotline Miami با لشکری از دشمنان روبه رو شوند. هر چه که بیشتر در بازی پیشرفت کنید، اتاق ها نیز طولانی تر می شوند و تنها یک اشتباه کافی است تا مجبور شوید که کار خود را از ابتدا آغاز کنید. علاوه بر این، Katana Zero از یک سیستم انتخاب دیالوگ جالب نیز استفاده می کند. در برخی موارد یک انتخاب می تواند جان شما را نجات داده یا این که ماموریت را به کلی نابود کند. پس از قبل از هر انجام هر کاری باید به عواقب آن خوب فکر کنید.

Sloppy Forgeries

طرفداران بازی های Draw Something و Drawful به زودی می توانند یک عنوان چند نفره ی دیگر را تجربه کنند. این بازی دونفره ی رقابتی، افرادی که ادعا می کنند نقاش های خوبی هستند را در مقابل یکدیگر قرار می دهد تا برخی از مهم ترین آثار هنری نظیر The Scream، La Danse، Starry Night، Mona Lisa و The Whistler's Mother را به وسیله ی موس یا صفحه ی لمسی بازسازی کنند. از آنجایی که این افراد باید آثار هنری را در مدت زمان مشخصی جعل کنند، نتایج بدست آمده بسیار عجیب و خنده دار خواهند بود. مشاهده ی بازی بازانی که قصد دارند این آثار را با عجله بازسازی کنند، سرگرم کننده است و بازی نیز با استفاده از مقایسه ی پیکسلی، مشخص می کند که چه کسی نقاشی بهتری را کشیده است.

Overland

ساخته ی بعدی خالقان Canabalt، یک بازی گروهی استراتژی است که از بازی بازان می خواهد تا در آمریکای آخرالزمانی سفر کرده و در این دنیای خطرناک زنده بمانند. هر مرحله با الگوریتم ساخته می شود؛ پس هر سفر شما منحصر به فرد خواهد بود. برخلاف بسیاری از بازی های استراتژی نوبتی، در عنوان Overland، نبرد باید آخرین راه شما باشید. در واقع شما باید از دشمنان دوری کرده و در عین حال به جمع آوری منابع بپردازید. در طول مسیر، شما با بازماندگان بیشتری مواجه می شوید که می توانند به گروه شما نیز ملحق شوند. شب ها شما باید مسیر خود را با استفاده از منور و جنراتور برق روشن کنید. البته باید در نظر داشته باشید که جنراتورها صدای زیادی تولید کرده و هیولاها را به سمت شما می کشانند.

