

مجله الکترونیکی



GAMEFA.COM

شماره ۳

اردیبهشت و خرداد ۱۳۹۳

APRIL, MAY ۲۰۱۴

# BATMAN ARKHAM KNIGHT

# E3 2014 COVERAGE



ویژه نوزدهمین نمایشگاه سالانه سرگرمی‌های الکترونیکی  
Halo 5 - Call of Duty: Advanced Warfare - Enemy Front - Sniper Elite 3

سردییر - حامد زاهدی

درود بی پایان به شما همراهان همیشگی گیمفا.

شماره ای که پیش رو دارید به ۲۰۱۴ E۳ اختصاص دارد و دوستان شما در گیمفا طبق سنت هر ساله با پوشش اخبار و عنوانین معرفی شده قبل از مراسم E۳ به پیشواز بزرگ ترین نمایشگاه تاریخ صنعت بازی های ویدیویی رفته اند. امسال تعداد قابل توجه ای عنوان جدید معرفی شدند و بزودی به نمایش در خواهند آمد که می توان بسیاری از آن ها را غیر متظره دانست. البته نگفته نماند که قصد داشتیم شماره سوم مجله را بعد از برگزاری نمایشگاه منتشر نماییم تا پوشش و گزارش کاملی از نمایشگاه نیز داشته باشیم اما بنا بر تصمیماتی که در کادر مدیریتی گرفته شد به دلیل گزارش لحظه به لحظه مراسم E۳ و تحلیل فرانچایزها و یا IP های جدید معرفی شده و بالا بودن حجم خبری، انتشار مجله را کاری اضافی دانستیم. مجله ای که در اختیار دارید حاصل زحمت ۳۵ روزه کادر تحریریه می باشد و امیدواریم از مقاله ها و مطالب موجود نهایت استفاده و بهره را ببرید.

با تشکر

کادر مجله الکترونیکی گیمفا

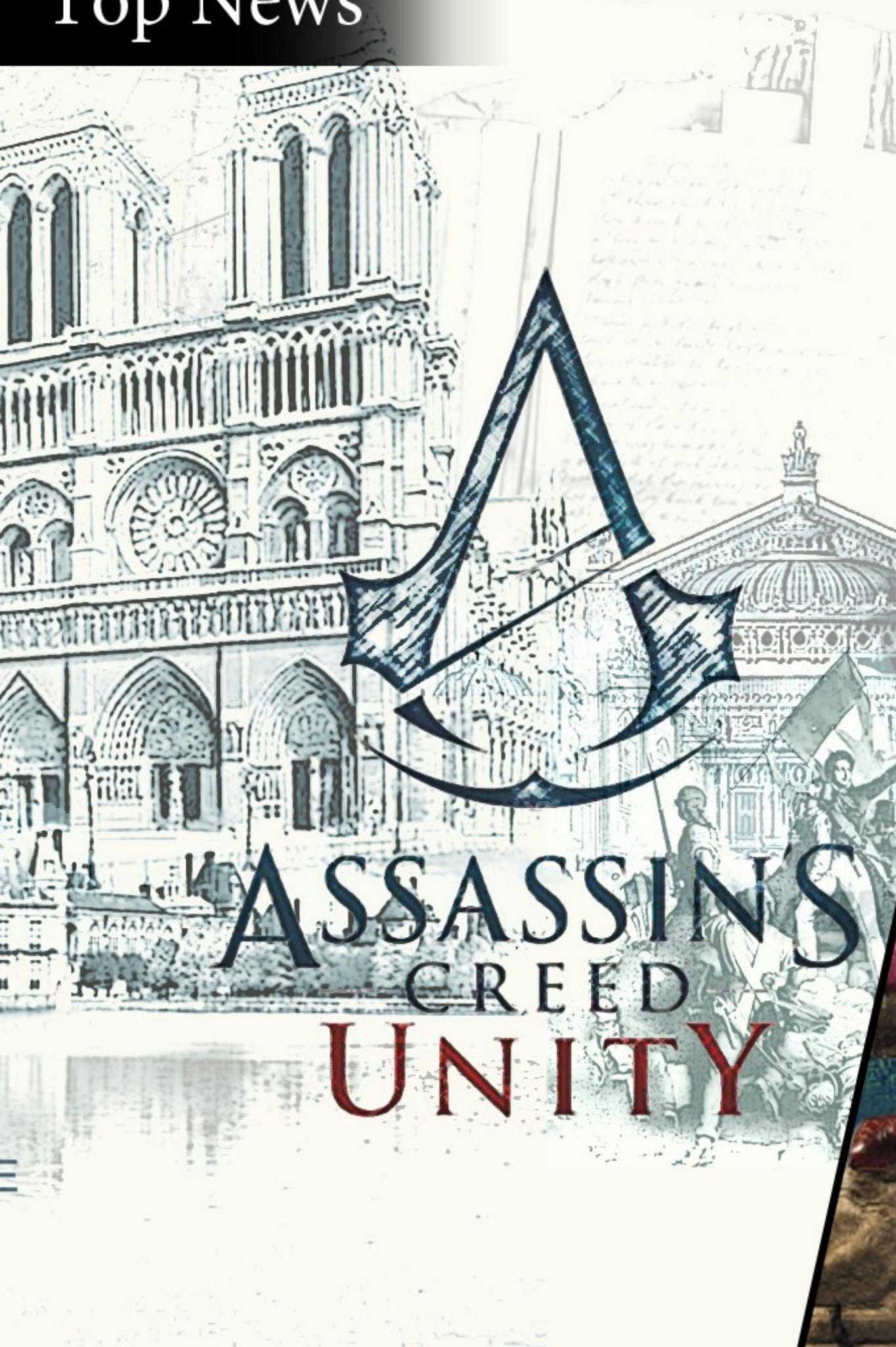
مسئول کل و صاحب امتیاز: کسری نراقی

صفحه آرایی: لیلا جوادی

تحریریه:

محمد حسین صفری، آرش عارف نیا، کیوان آمیرزاده، محمد حسین جعفریان، امیر سینا برجسته، مهدی اسماعیل زاده، علی گودرزی، مسعود تیموری، امیر حسین والی امیر محمد بابائیان محمد ارشیا جباری زادگان، علیرضا مرادی

# Top News



- کوجیما : تریلر E3 عنوان MGS V : The Phantom Pain همانند فیلم های اکشن خواهد بود
- عنوان Halo 5: Guardians رسما معرفی شد
- عنوان Far Cry 4 رسما معرفی شد
- ۱۰ استودیو بر روی Assassin's Creed : Unity کار می کنند
- Tom Clancy's The Division تاخیر خورد
- نمایش ۴۵ دقیقه ای عنوان The Witcher ۳ : Wild Hunt در E3
- اولین نمره رسمی عنوان Watch Dogs منتشر شد
- Left ۴ Dead ۲ و Half-Life ۳ در حال ساخت می باشد
- Watch Dogs با رم پایین تر از ۶GB هم قابل اجرا است
- منتظر اطلاعات جدید از عنوان Hitman باشید



Preview



Dragon Age: Inquisition  
Enemy Front  
Murdered: Soul Susp

خشم اژدها  
دنیا در سیل جنگ  
مقتولی در جستجوی قاتل خود





## Review

Sniper Elite III

جنگ ناتمام هیتلر

The LEGO Movie Videogame

بدنام

Infamous

Bound By Flame

ارواح تاریک

Dark Souls II

DARK SOULS

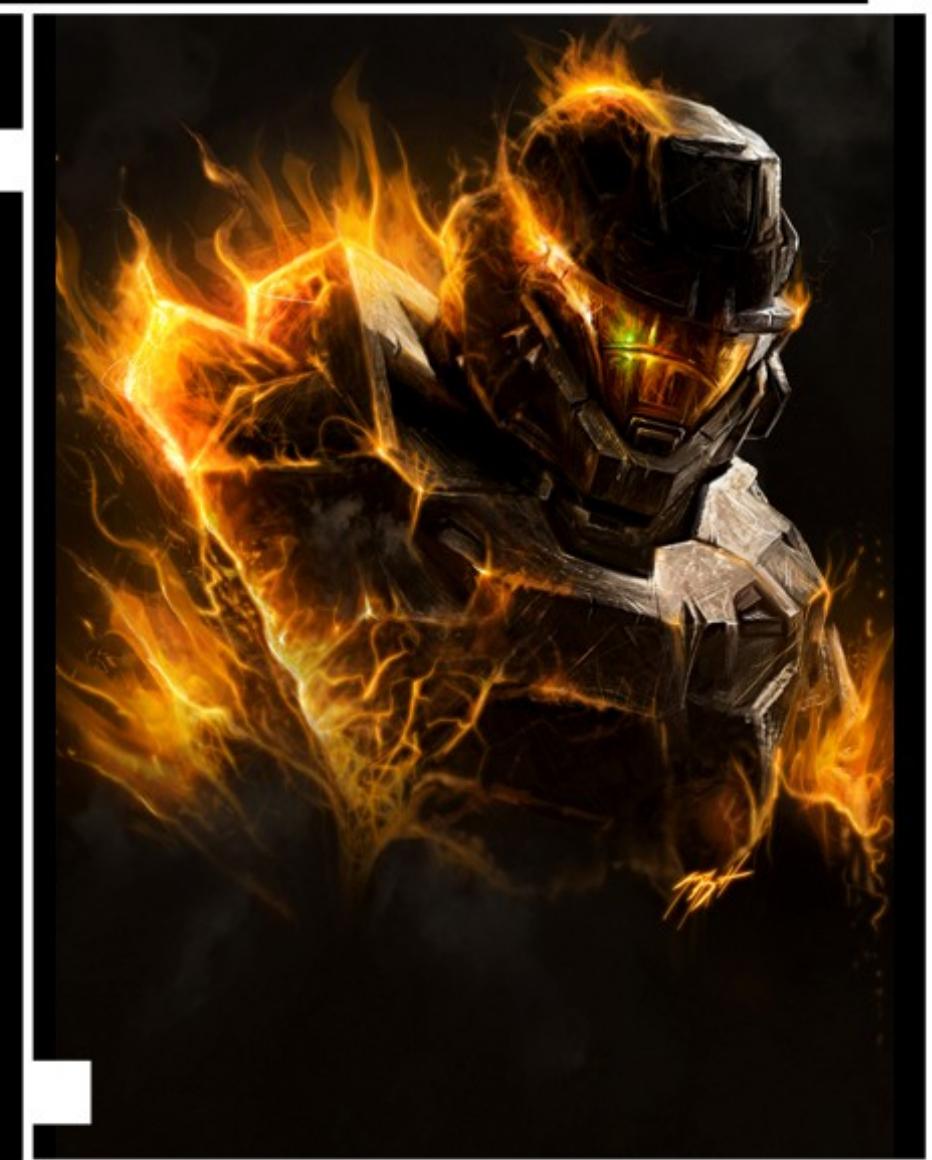


کوجیما : تریلر E3 عنوان MGS V : The Phantom Pain همانند فیلم های اکشن خواهد بود. یکی از عنوانین که سال گذشته با نمایش خود در E3 غوغای به پا کرد، عنوان جدید استاد هیدو کوجیما یعنی Metal Gear Solid V : The Phantom Pain بود که توانست با همان تک نمایش طرفداران را به وجود آورد. حال با گذشت یک سال از آن زمان بار دیگر قرار است تریلری از این بازی این بار در E3 ۲۰۱۴ منتشر شود. هیدو کوجیما در تویتر خود اعلام کرده است که در حال کار بر روی این تریلر می باشد و جزئیاتی از این تریلر را منتشر کرده است : من انتظار دارم که نوع تریلر امسال ما همانند فیلم های اکشن هالیوودی باشد، یعنی اینکه در آن انفجار، سقوط و نابودی وجود دارد. درگیری، تعقیب و گریز و صحنه های سینمایی برخی از ویژگی های این نمایش خواهد بود.

البته من سعی کرده ام این نمایش متفاوت باشد و به همین دلیل تا حد ممکن از اسکریپت در آن استفاده نکرده ام. مردم پس از تجربه ای Ground Zeroes اعلام کردند که دوست دارند در The Phantom Pain انتقام بگیرند به همین دلیل تیم من نشانه های از چیز هایی که برای Snake اتفاق افتاده است را در نمایش E3 قرار داده اند. بنابراین به شما مژده می دهم شاهد انتقام و تراژدی برای تیم Snake و خود او خواهید بود.

## عنوان Halo 5: Guardians رسما معرفی شد

پس از آنکه شاهد شایعات زیادی در مورد نسخه ای جدید Halo بودیم بالاخره و در عین ناباوری نسخه ای جدید سری عنوانی HALO با نام Halo 5: Guardians رسما از سوی استودیوی ۳۴۳ Industries معرفی شد. لازم به ذکر است که قرار این این نسخه به صورت انحصاری بر روی کنسول نسل هشتم XBOX ONE عرضه شود . این استودیو در رابطه با این عنوان اعلام کرد : Halo 5: Guardians یک وظیفه ای بزرگ بر دوش ما بود. بنابراین طرفداران واقعا پاداش این صبر و تحمل خود را خواهند گرفت و در می یابند که چرخه ای سه ساله ای تولید چه تاثیری بر بهبود کیفیت این عنوان داشته است. ما در این ۳ سال نه تنها یک بازی ساختیم بله یک موتور گرافیکی جدید نیز خلق کردیم. ما در روی Xbox ۳۶۰ با محدودیت هایی روبرو بودیم و زمانی که مطلع شدیم می توانیم بر روی کنسول Xbox One کار کنیم، بسیار خوشحال شدیم. البته Xbox ۳۶۰ هنوز چیز هایی در آستین خود دارد که به موقع آن ها را نشان خواهد داد. ما در حال حاضر در حال حرکت به سوی یک پلتفرم کاملاً جدید به نام Xbox One هستیم، کنسولی که دارای معماری جدید، سخت افزار جدید و امکانات جدید است. ما در Halo 5: Guardians سعی کردیم بر اکوسیستم و جهان بازی فشار وارد کنیم و آن را وارد یک مرحله ای جدید کنیم. من وعده می دهم که ما چیز های بسیار هیجان انگیزی برای طرفداران جدید و طرفداران وفادار این سری خواهیم داشت. Halo 5: Guardians در پاییز ۲۰۱۵ بر روی Xbox One عرضه خواهد شد.



## عنوان ۴ Far Cry رسما معرفی شد

شرکت Ubisoft رسما بازی Far Cry ۴ را برای پلتفرم های Xbox ۳۶۰، Xbox One، PlayStation ۳، PlayStation ۴، Windows PC معرفی کرده است که در ۱۸ نوامبر (مصادف با ۲۷ آبان) عرضه خواهد شد. عنوان Far Cry ۴ در منطقه ای خیالی به نام Kyrat دنبال می شود. منطقه ای نفسی گیر، خطرناک و وحشی در کوهستان های هیمالیا که توسط نیرو های یک فرد مستبد اداره می شود. Kyrat به طرز باشکوهی در هیمالیا نهفته است. این سرزمین کشوری غرق در جنگ و خشونت است. شما Ajay Ghale نام دارید و Kyrat سفر می کنید تا در مراسم تدفین مادرتان حضور پیدا کنید اما ناگهان خود را در گیر یک جنگ داخلی برای سرنگونی رژیم دیکتاتوری Ubisoft Kiev می بینید. این بازی توسط استودیو های Ubisoft Min，Ubisoft studio ، Ubisoft Toronto ، Ubisoft Shanghai، Ubisoft Montreal، Red Storm Entertainment ساخته می شود.

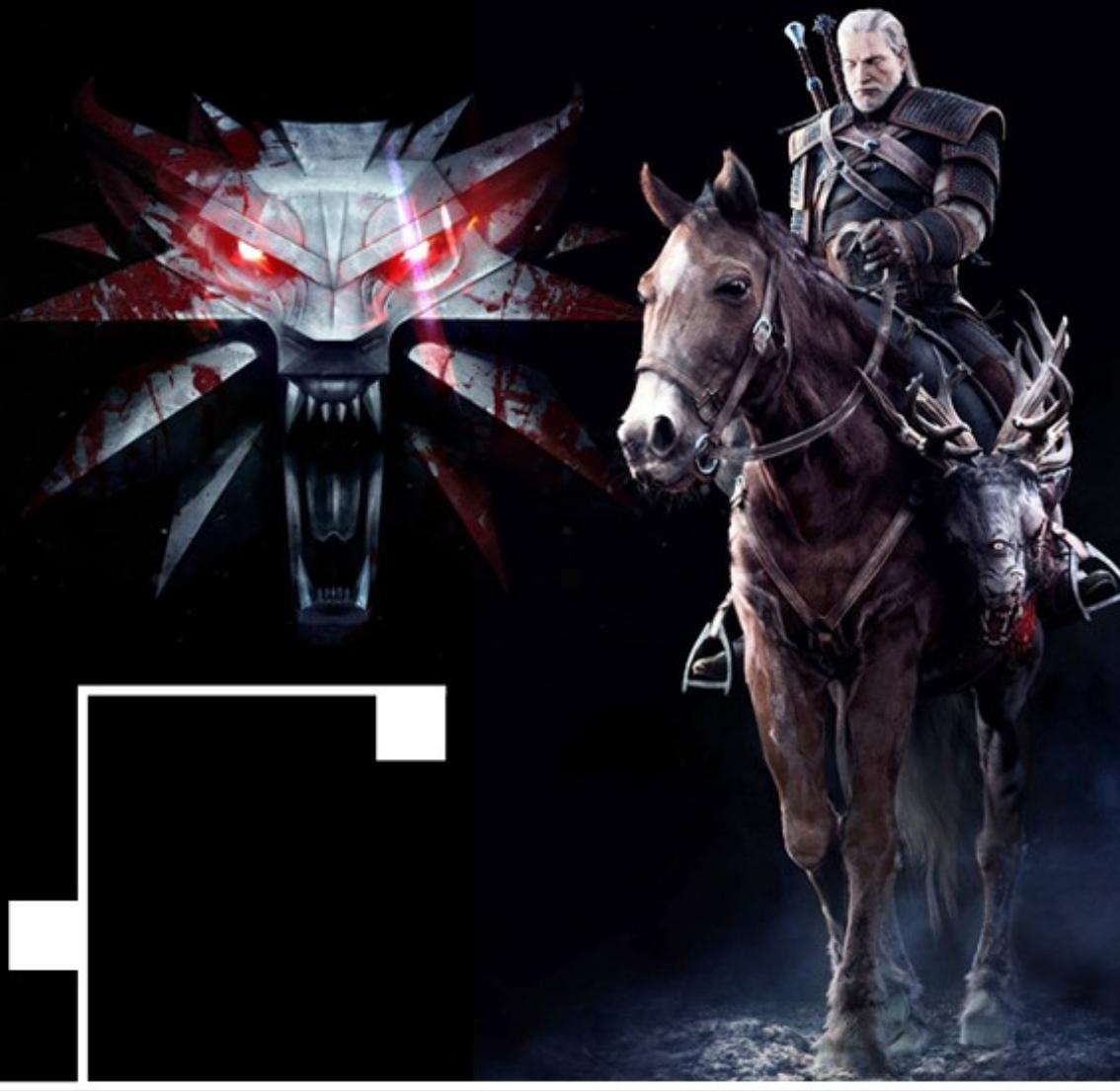


## ۱۰ استودیو بر روی Assassin's Creed : Unity کار می کنند

پس از اینکه در سال گذشته عنوان Assassin's Creed ۴ : Black Flag توسط ۸ استودیو مختلف توسعه یافت، حال یوبی سافت اعلام کرد نسخه جدید این بازی یعنی Assassin's Creed : Unity توسط ۱۰ استودیو در حال ساخت است.

یوبی سافت اعلام کرده که این عنوان یک عنوان کاملاً جدید همراه با نوآوری های فراوان خواهد بود و توسط ۱۰ استودیو زیر توسعه یافته است : Ubisoft Montreal ، Toronto ، Singapore ، Quebec ، Bucharest Annecy ، Shanghai ، Chengdu ، Kiev ، Montpellier





## نمایش ۴۵ دقیقه ای عنوان The Witcher ۳ : Wild Hunt در E3

CD Projekt RED ما را از برنامه هاییش برای E3 ۲۰۱۴ با خبر کرده است. نمایشگاهی که بدون شک امسال یکی از بهترین سالگرد های خودش را خواهد داشت. بر طبق صحبت های این کمپانی یک بررسی ۴۵ دقیقه ای از گیم پلی برای E3 امسال برنامه ریزی شده است. این برنامه شامل بیش از ۴۰ دقیقه گیم پلی بازی می باشد. همچنین این شرکت لهستانی در برنامه های خود می خواهد یک تریلر سینماتیک جدید از بازی را منتشر کند.

هم اکنون The Witcher 3: Wild Hunt شاهکار شرکت لهستانی قرار است تا در اوایل سال ۲۰۱۵ منتشر شود. این شرکت قول داده است که این نسخه نه تنها موفقیتی برای این سری بلکه یکی از بهترین RPG های جهان خواهد بود.

## Tom Clancy's The Division تاخیر خورد

Tom Clancy's The Division سرانجام شایعات به حقیقت پیوست و یوبی سافت رسماً اعلام کرد که عنوان در سال ۲۰۱۴ عرضه خواهد شد و بازی در تاریخ نامعلومی در سال ۲۰۱۵ منتشر خواهد شد. پس از این خبر وبسایت GameReactor به نقل از منبع داخلی دراستودیو Massive، اعلام کرده ممکن است این عنوان حتی در سال ۲۰۱۵ نیز عرضه نشود. The Division بدون شک یکی از بلند پروازانه ترین عنوانی ما و شرکت یوبی سافت است و ما به طور طبیعی این موضوع را درک کردیم. ما در حال افزایش منابع خود و استخدام نیرو های جدید هستیم و در انتظار این هستیم که استودیو های دیگر یوبی سافت پس از انجام پروژه های خود به ما ملحق شوند تا بتوانیم یک بازی عالی و کامل را ارایه دهیم. من فکر می کنم هنوز تاریخ انتشار بازی کمی خوش بینانه است چون ما هنوز هیچ عملکرد مثبتی نداشته ایم و هنوز مشکلات عظیمی درباره ای جهان آنلайн این بازی وجود دارد بنابراین ممکن است بازی در سال ۲۰۱۵ نیز عرضه نشود. با این حال هم ما و هم یوبی سافت از این پروژه راضی هستیم چون هم یک عنوان فوق العاده است و هم موتوری جدیدی را به وجود آورده که می توان از آن در بسیاری از پروژه های آینده استفاده کرد. فشار زیادی بر ما وارد است زیرا یوبی سافت نمی خواهد اشتباه ۴ Battlefield را تکرار کند و با نمایش های خود، طرفداران را فریب بدهد.



## اولین نمره‌ی رسمی عنوان Watch Dogs منتشر شد

با آنکه دیگر چیزی تا انتشار یکی از برترین IP‌های شرکت یویسافت نمانده است اما با این حال اخبار و شایعات زیادی در مورد عنوان Watch Dogs منتشر می‌شود همانطور که می‌دانید کمتر از یک هفته‌ی دیگر این عنوان برای کنسول‌های نسل هفتم و کنسول‌های نسل هشتم و پلتفرم PC روانه‌ی بازار و پس از چندی برای کنسول دستی Wii U عرضه خواهد شد.

یکی از معترترین مجلات فرانسوی با نام Jeux Vidéo موفق به ثبت اولین نقد عنوان Watch Dogs شده است این در حالی است که این مجله به این بازی نمره‌ی ۱۹ از ۲۰ را عطا کرده است و تمامی بخش‌های آن را تحسین کرده است. این مجله در مورد بخش‌های مختلف بازی اینگونه سخن گفته است. گیم پلی: بخش گیم پلی این عنوان عالی کار کرده است و قابلیت هک کردن در این بازی توانسته موفقیت‌های زیادی را به این عنوان عطا کند. گرافیک: بخش گیم پلی عالی کار کرده است و توانسته است شیکاگو را با گرافیکی عالی زنده نگه دارد.

## WATCH DOGS



صداگذاری: موسیقی و افکت‌های صداگذاری عالی کار شده است و توانسته است یکی از موفق‌ترین بخش‌های بازی باشد اما موسیقی‌های داخل ماشین‌ها محدود است.  
طولانی بودن بازی: با توجه به آنکه این عنوان یک بازی جهان‌آزاد می‌باشد و دارای بخش چند نفره می‌باشد خواهد توانست چندین ساعت شما را مشغول کند.  
نکات مثبت: گیم پلی و طراحی - زنده نگه داشتن شیکاگو به لطف گرافیکی عالی - محتویات عالی و سخاوتمندانه  
نکات منفی: وجود ایرادی در داخل داستان - اولین بارگذاری بازی

## Watch Dogs با رم پایین تر از ۶GB هم قابل اجرا است

پس از اینکه یوبی‌سافت اعلام کرد که برای اجرای عنوان Watch Dogs برای PC حداقل رم ۶ گیگابایتی نیاز است، عده‌ی زیادی از طرفداران این عنوان از اجرای آن نامیدند ولی حال Jonathan Morin، سرپرست تیم سازنده‌ی بازی، در توییتر خود رسماً اعلام کرده است که بازی با رم ۴ گیگابایتی نیز قابل اجرا است. او در توییتر خود ابتدا اعلام کرد که با رم ۴ گیگابایتی نیز این عنوان قابل اجرا است و آن‌ها بسیار تلاش کرده‌اند تا بازی با این رم نیز اجرا شود تا طرفداران بتوانند این بازی را تجربه کنند. او هم چنین اعلام کرد نسخه‌های PS4 و Xbox One بازی نیز از گرافیکی خارق العاده نسبت به PC برخوردارند ولی با این حال باز هم PC برتری هایی نسبت به نسخه‌های کنسولی دارد. وی مدتی بعد، در توییتر خود در پاسخ به سوال یکی از طرفداران که پرسیده بود آیا با رم ۲ گیگابایتی نیز می‌توان بازی را اجرا کرد، اعلام کرد که این کار ممکن است و بازی اجرا خواهد شد ولی وی نمی‌تواند هیچ تضمینی برای یک تجربه‌ی خوب به آن‌ها بدهد زیرا برای کیفیت Ultra به سیستم قدرتمند تری نیاز است. به این ترتیب دیگر می‌توان گفت هر سیستمی توانایی اجرای این بازی البته با کیفیت پایین را دارد و حال همه‌ی می‌توانند از این عنوان لذت ببرند.

## Left 4 Dead 3 و Half-Life 3 در حال ساخت می باشند

مدت هاست که شایعات بسیار زیادی راجع به Half-Life 3 در حال پخش شدن می باشد. شرکت Valve اعلام کرده است که هیچ برنامه ای برای ساخت نسخه سوم Half-Life ندارد، اما با توجه به شایعات، Left 4 Dead 3 و Half-Life 3 مدت زیادی است که در دست ساخت می باشند.

سازنده بازی Counter-Strike، لی مین، گفته است که:

Half-Life 3 در دست ساخت می باشد. من چندین کانسپت آرت از بازی را دیده ام. با توجه به کانسپت آرت هایی که دیده ام، می توانم بگویم که بازی در جهان Half-Life جریان دارد. همچنین Left 4 Dead 3 نیز در دست ساخت می باشد. من کانسپت آرت هایی از هر دو این بازی ها دیده ام و می توانم بگویم که همه چیز فوق العاده به نظر می رسد.



## منتظر اطلاعات جدید از عنوان Hitman باشید

چندی پیش خبری مبنی بر انتشار عنوان جدید Hitman منتشر شد این خبر در حالی منتشر شد که استودیوی IO Interactive در وبلاگ رسمی Hitman صراحتاً اعلام کرده است که در آینده باید منتظر اطلاعات جدیدی از سری بازی های Hitman باشیم.

به زودی ما اطلاعات جدیدی از سری بازی های Hitman برای علاقه مندان به این بازی منتشر خواهیم کرد. شما باید در همین ماه منتظر اطلاعات جدیدی از عنوان جدید این بازی باشید.



# MURDERED SOUL SUSPECT



سازمان اسناد و کتابخانه ملی

مدها: تک نفرہ

Xbox ۳۶۰ / PlayStation ۲ / PlayStation ۴ / Xbox One / Microsoft Windows

## سازندموتور بازی سازی: ۳ Unreal Engine

Airtight Games: سازنده

### سازندسیک / Third Person / Adventure / Puzzle :

تاریخ انتشار: ۳ ژوئن ۱۴۰۰ (۲۰ خرداد ۱۳۹۳)

## مقتولی در جستجوی قاتل خود

### Murdered: Soul Suspect

ایده جدید در دنیای بازی های رایانه ای یکی از مهمترین معیار هایی است که می تواند بازی را بزرگ کند و مورد توجه همگان قرار دهد. اما ایده جدید ممکن است در برخی جاها نیز دچار شکست بازی شود نمونه آن را می تواند در بازی Dark Dishonored مشاهده کنید. اما بر عکس آن هم ممکن است، به عنوان مثال در عنوان ما شاهد گیم پلی جذاب با ایده های ناب و خلاقانه ای بودیم که توانست خیلی سریع در یاد بازی کننده ها بماند.

تا به امروز عنوان های زیادی ساخته شده است که شما را در نقش کاراگاهی قرار میدهند و وظیفه شما پیدا کردن قاتل دیگران است. اما تا به حال در نقش مقتولی بوده اید که در جستجو قاتل خود باشد؟! جدیدترین عنوان کمپانی Square Enix به شما این امکان را می دهد که در نقش روحی سرگردان قرار بگیرید و به دنبال قاتل خود باشید. عنوان Murdered: Soul Suspect توانست در اولین نمایش خود طرفداران زیادی را برای خود دست و پا کند. این عنوان هم با داشتن ایده جدید و البته سرگرم کننده یکی از بزرگترین و مهمترین عنوان های سال ۲۰۱۴ می باشد.

## نگاهی کوتاه به کمپانی Square Enix

کمپانی Square Enix یکی از بزرگترین و موفق ترین کمپانی های ژاپنی می باشد. این شرکت بازی های موفقی همچون سری بازی های Final Fantasy ، Hitman ، Deus Ex و Tomb Raider را در کارنامه خود دارد. این شرکت در سال ۱۹۷۵ با نام "ایکس" تاسیس شد و در سال ۲۰۰۳ با شرکت "اسکور" قرارداد بست و با هم کمپانی Square Enix را بنیان نهادند.

## داستان یک روح

داستان بازی در حول شخصیتی به نام Ronan O'Connor روایت می شود. "رونان" یکی از بزرگترین کاراگاه های شهر خود می باشد و همیشه در پیدا کردن قاتل ها موفق بوده است. بازی از جایی شروع می شود که شخصیت اصلی بازی با سیگاری بر لب در خیابان های شهر Salem (واقع در ایالت "ماساقوست") در حال قدم زدن می باشد که ناگهان توجه او به مردی مرموز جلب می شود. زمانی که او به دنبال این مرد می رود در کمال ناباوری بدن بی جان خود را بر روی زمین می بیندازمانی که کمی فکر می کند متوجه پرت شدن از شیشه ساختمانی بر روی زمین می شود. کاراگاهی که همیشه به دنبال قاتل دیگران بوده، باید به دنبال قاتل خود بگردد!

داستان در یک عنوان موفق نقش پررنگی را ایفا می کند و اگر داستان قوی باشد به احتمال زیاد بازی مورد قبول بازی کننده ها قرار می گیرد. در عنوان Murdered نیز داستان به خوبی هرچه تمام تر پیاده شده است. ممکن است سوال های زیادی برای بازی کننده ها به موقع بازی کردن این عنوان پیش بیاید، مانند این که چرا ۷ گلوله به "رونان" شلیک شد؟ چرا گلوله ها به سمت چپ بدن او اصابت کرد؟ و یا قاتل چه نسبتی با "رونان" داشته است؟ داستان این عنوان باعث شده است که بازی مرموز بودن خود را حفظ کند! در بازی فقط شما روح سرگردان نمی باشید، روح های شیطانی دیگری نیز وجود دارند که برخی دشمنان شما و برخی به کمک کردن قاتل خود به شما کمک می کنند.

## چه کسی مرا کشته است؟

همانطور که اشاره شد، شما در این بازی نقش روحی سرگردان را بازی خواهید کرد پس هیچ محدودیتی برای گشت و گذار در این شهر نخواهید داشت. به عنوان مثال شما می توانید به راحتی از دیوار ها عبور کنید، از انسان ها بگذرید و یا داخل جسم انسان های زنده شوید تا بتوانید شواهد را بهتر بررسی کنید. در اولین تریلر منتشر شده از این عنوان ما شاهد تسخیر بدن یکی از پلیس ها توسط "رونان" بودیم. با این کار شما می توانید صحبت های خود را راحت تر به گوش دیگران برسانید تا هرچه سریع تر قاتل خود را پیدا کنید. حل کردن معما بیشترین نقش را در گیم پلی عنوان Murdered ایفا خواهد کرد. شما می بایست همچون عناوینی نظیر Sherlock Holmes و یا L.A.Noire با جستجو و بررسی شواهد به حل معماها پردازید. در این بین می توانید با تسخیر بدن انسان ها، شواهد خود را از این طریق به دیگر افراد منتقل کنید.

اما به گفته سازندگان ما نباید منتظر معماهای آسان باشیم! ممکن است شک معما به قدری شما را خسته کند که از بازی دست بکشید، اما سازندگان فکر این را هم کرده اند، آن ها با قرار دادن مراحل فرعی هم حس کاراگاه بودن "رونان" را حفظ کرده اند و هم باعث شده اند که بازی کننده از بازی خسته نشود. علاوه بر معماها، دشمنان و باس فایت های زیادی در بازی وجود خواهند داشت که قسط به چالش کشیدن بازی کننده را دارند. شما دو انتخاب برای رویارویی با این دشمنان خواهید داشت، اول این که می توانید با استفاده از توانایی و قدرت های کاراگاهی خود با آن ها مبارزه کنید، دوم این که می توانید با فرار کردن از دست آن ها به ادامه بازی پردازید. در کل اگر می خواهید از تمام هوش و استعداد خود (!) استفاده کنید، عنوان **Murdered** انتخاب بسیار خوبی برای شما می باشد. زیرا با داشتن گیم پلی زیبا و چالش برانگیز خود، انتظار هر گیمری را براورده می کند.

## مرموز بودن زیباست

همانطور که اطلاع دارید بازی با استفاده از موتور گرافیکی **Unreal Engine 3** ساخته و پردازش خواهد شد. به گفته سازندگان آن ها از حداکثر این موتور استفاده کرده اند که عنوانی قابل قبول را منتشر کنند. به دلیل این که بازی هم برای کنسول های نسل هشتم و هم هفتم منتشر خواهد شد، کیفیت بافت ها در دو کنسول **Xbox One** و **PlayStation 4** بهتر خواهد بود. بنا به گفته **Airtight Games** اگر قصد دارید تا از این بازی لذت کافی را ببرید بر روی کنسول های نسل هشتمی و یا با حداکثر تنظیمات گرافیکی بر روی **PC** تجربه کنید.

کیفیت رنگ ها و سایه ها نیز به خوبی بر روی این عنوان پیاده شده است، چون بازی در شهری جن زده روایت می شود، سایه و نقاط سیاه نقش پررنگی در گرافیک دارند. خوشبختانه باید از این لحاظ خیالمن راحت باشد، زیرا **Airtight Game** امتحان خود را در رابطه با گرافیک پس داده است. شخصیت اصلی بازی نیز به خوبی طراحی شده است، چین و چروک صورت، حالت های مختلف صورت همچون شاد بودن و یا غمگین بودن بسیار زیبا کار شده است. چون شخصیت اصلی از همان ابتدا به صورت روحی سرگردان ظاهر می شود، بر روی بدن "رونان" ما شاهد حاله ای آبی رنگ می باشیم که باعث می شود حس طبیعی بودن آن به بازی کننده منتقل شود. طراحی شهر نیز به خوبی کار شده است، بازی کننده کاملا می تواند با محیط سرد و مرده شهر **Salem** ارتباط برقرار کند.

در رابطه با طراحی **NPC** ها (مردم عادی) نیز می توان امیدوار بود، به عنوان مثال در تریلر هایی که از این عنوان منتشر شد بر روی مردمی که بیشتر در بازی نقش دارند نسبت به بقیه مردم بهتر کار شده است.

اگر نگاهی به شناسنامه بازی بیندازید، متوجه خواهید شد که در قسمت "سبک بازی" **Puzzle** نیز به چشم می خورد. سازندگان در این رابطه چنین گفته اند: بازی ما اکشن نیست و خبری از بخش های مبارزات تن به تن و این جور چیزها در بازی خیلی نیست. ما می خواهیم که بازی بیشتر فکری باشد. می خواهیم بازیکنان در مورد برخوردهایی که با آن ها مواجه می شوند و در مورد فضاهای فکر کنند و در تحقیقاتشان استراتژی خوبی داشته باشند. بازی ما اصولاً دارای گام های کندری نسبت به دیگر عنایین است و بیشتر شبیه به سوختگی است که اثرش را آرام آرام بر محیط می گذارد. چرا که با این کار ما می خواهیم که تهدیدها، راز و رمز ها و فتنه ها در بازی تنفس بسیار خوبی داشته باشند و باعث استرس شما بشوند. پس نباید منتظر یک بازی اکشن با درگیری های پی در پی باشیم.

## صدایی مرموز میاید!

تا به امروز اطلاعات دقیقی از موسیقی و صداگذاری عنوان **Murdered: Soul Suspect** منتشر نشده است، اما با توجه به اولین تریلر منتشر شده از این عنوان می توان تا حدودی از وضعیت موسیقی و صداگذاری این عنوان راضی بود. موسیقی کاملاً با حال و هوای شهر "سالم" و اتفاقاتی که در آنجا رخ داده است، همخوانی دارد. در رابطه با صداگذاری نیز می توان در حد عالی یاد کرد. استرس و لرزش صدای "رونان" هنگامی که متوجه می شود جان خود را از دست داده است به خوبی کار شده است و بازی کننده را کاملاً در حال و هوای خود غرق می کند.

روح آشته

ممکن است خیلی ها این عنوان را به عنوان یک بازی ساده و خسته کننده یاد کنند که مدام باید به دنبال سرنخ برای پیدا کردن قاتل خود در طول بازی باشیم. اما این طور نیست، به جرات می توان گفت که "ایده جدید" در کمتر بازی به چشم می خورد. به گفته کارگردان این بازی، زمانی که داستان را به برنامه نویسان تحویل داده بود، از استقبال نشدن آن می ترسید، اما باید گفت که ایشان کار خود را به خوبی انجام داده اند و تا به اینجا همگان را حیرت زده کرده است! برای تجربه این عنوان زمان زیادی باقی نمانده است، پس سریعاً کنسول نسل هشتمی خود را تهیه کنید تا حداکثر تجربه را از این عنوان ببرید!

نویسنده: امیر سینا بر جسته

# MURDERED

SOUL SUSPECT

SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO  
DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO

MURDERED: SOUL SUSPECT AND THE MURDERED: SOUL SUSPECT LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS  
OR TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

# ENEMY FRONT

RESISTANCE HAS NO  
FRONT LINE

Enemy Front

دنیا در سیل جنگ

City Interactive

سازنده:

Bandai Namco Games

ناشر:

2014 ژوئن 10

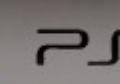
تاریخ انتشار:

Open World

سبک: شوتر اول شخص

ENEMY FRONT

نویسنده: محمد ارشیا جباری زادگان



## دور افتاده

در سال ۲۰۱۶ هستیم و دیگر کمتر کسی از دنیای گیم یادی از خاطرات جنگ جهانی دوم می‌کند، زمانی که شوتر اول شخص مختص به جنگ‌های جهانی بود و ایده‌های اصلی Medal Of Honor و خیلی از فرنچایزهای قدیمی دیگر بر روی همین فدایکاری‌ها بنا شده است. امروزه یا شما یک لشکر تک نفره هستید که به دل دشمن می‌زنید و یا خبری از یک جنگ واقعی نیست. روایی اول شخص بر روی همین جنگ‌ها چیده شد و پرورش یافت در نهایت مانند دو مینوهاست یه هم چسبیده فرو ریخت تا شکل جدیدی از بازی‌ها و سبک‌ها را بسازد ولی در این میان خیلی‌ها هنوز فراموش نکرده‌اند که Captain Price در جنگ جهانی دوم هم بود، این که چطور صد‌ها بار برلین را فتح کردند و یا این که سر چند صد نازی را بریده‌اند. یک نمونه از این اشخاص سازندگان خلاق City Interactive می‌باشند که با دادن ایده‌ی Enemy Front بازی‌های جنگی و اول شخص را وارد فاز جدیدی از تحول خود کرده‌اند.

## پشت کوه ها

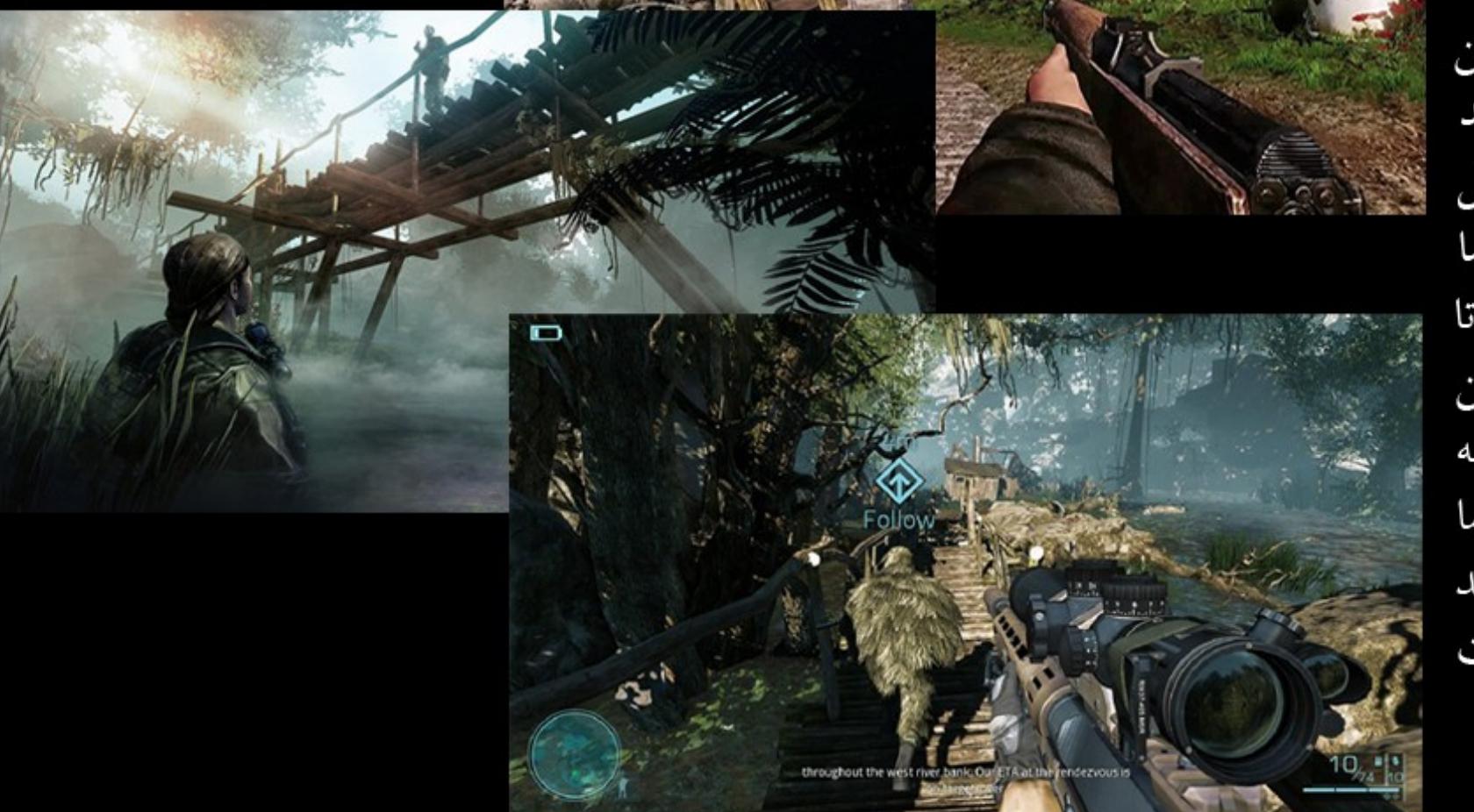
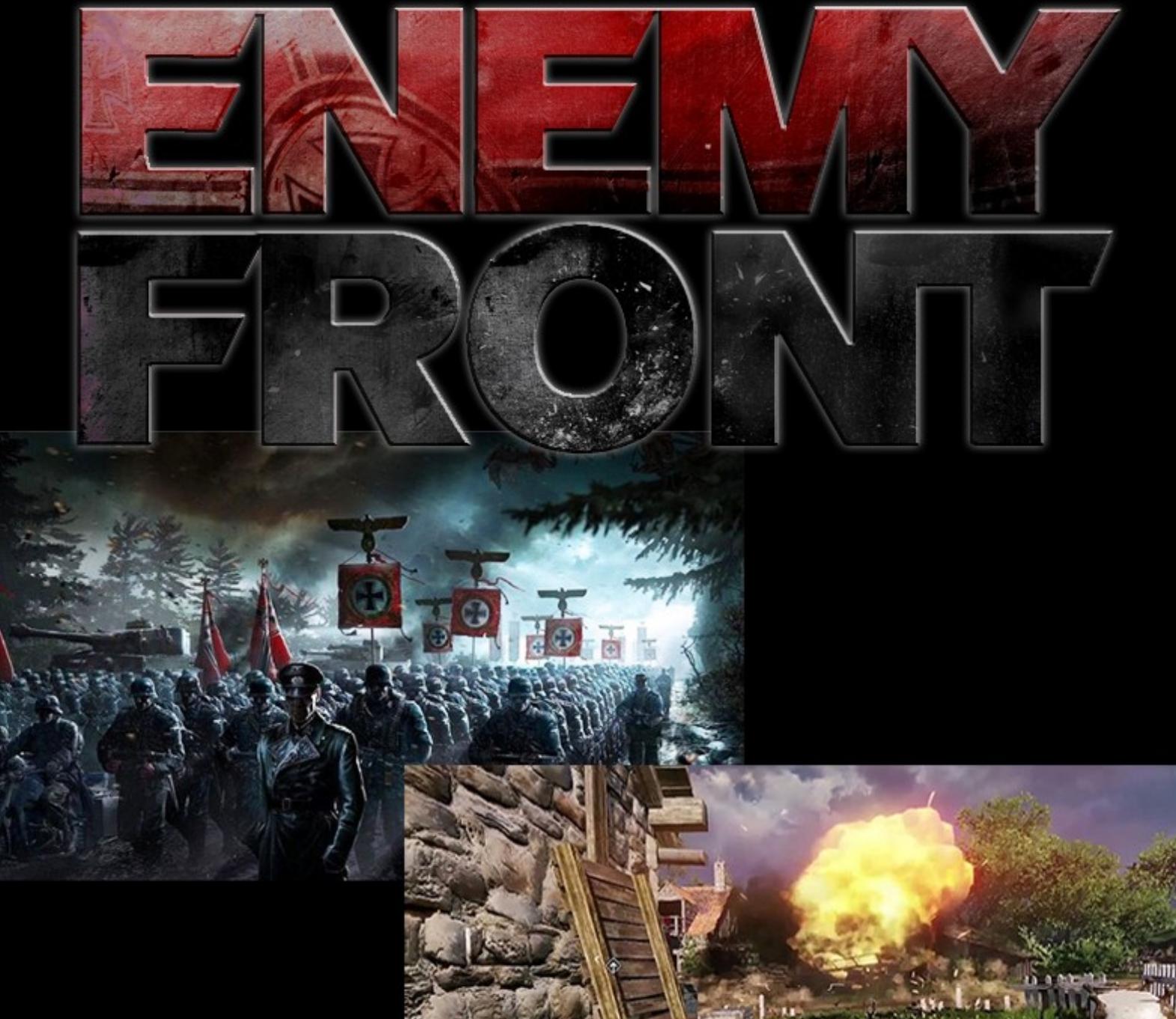
آتش جنگ دل بچه‌های یتیم را مانند کباب می‌سوزاند و این کباب خوراک آن بالایی‌است. رودخانه‌ای که زمانی محل بازی بچه‌های دبستانی بوده است حال به خون همان بچه‌ها رنگین شده است و دریاها که منشأ زیبایی برای مردم بودند حالا منشأ جسد‌های ناشناخته هستند. بچه‌هایی که روزی با سنگ‌ها بازی می‌کردند حالا جزوی از آن‌ها شده‌اند، جنگ است. رایش سوم تمامی نیروهای خود را به سراق یهودیان و مردم اروپا می‌فرستد. جنگل‌های آرامی که خانه‌ی عشق عشاقد بود حالا خراب شده است و کیلوها خاکستر از آن بر جای مانده است. کسانی که برای غذا دادن به بچه‌هایشان کل زندگی را تلاش کرده بودند خودشان را تهی می‌دیدند، تهی از همدم و خانواده‌ای. کار این افراد این شده است تا مردم و خانواده‌های دیگر را خوشحال کنند، آری دلچک خنداندن است با این که از درون نابود شده است، پس فرق این سربازان چیست؟ پس این‌ها دلچکان، دلچک نیستند. شاید کار خیلی از آن‌ها منجر به گریه‌ی دیگران شود تا زاری. دست کدام دلچک به خون از جوان تا پیر آلوده شده است؟ جنگ است و ندای آزادی در همه جا به گوش می‌رسد، از دهان هر کسی به گوش می‌رسد. سربازان بی‌کس و تنها در کنجی آرزوی مرگ می‌کنند و خیلی‌ها هم به آرزوی خود می‌رسند، برخی از سرما می‌میرند، بقیه از گرسنگی و خیلی از عفونت. Robert Hawkins هیچ کدام از این کارها را نمی‌تواند بکند. هیچ چیز خطرناک تراز یک آمریکایی خشمگین در زمین دشمن نیست، باور کنید حتی امروزه در هاکی هم می‌توانید این را ببینید چه بر سد به جنگی که میلیون‌ها نفر در برابر شما صفت کشیده‌اند. رابت تنها و بی‌کس در اروپای اشغالی جنگ زده در تلاش است تا به خانه‌ی خود برگردد ولی نه، اگر خانه‌ای در کار نباشد چه؟ به کجا دارد می‌رود؟ به همین علت او باید این خونریزی را پایان ببخشد. به خاطر تمام برادرانی که در نبرد از داسته است و تمام خانواده‌هایی که در این میان کشته شده‌اند، جنگ طرف خوب و بد ندارد، چه در چهره و چه در باطن. هر دو طرف بد هستند اما یک طرف شیطان خالص است و بسیار بد تراز دشمن خود.



رابرت در سرزمین اشغالی باید به سمت بهترین ها برود، نیرو های نفوذی و کماندوی بریتانیا که با ندای آزادی دست به هر کاری می زندن و گروه های مقاومت زود جوش فرانسوی که دیگر الان کشوری ندارند. داستان این بازی از درون خاطرات رابرت سپری می شود و بر اساس واقعیت های تاریخی است و جنایات آلمانی ها در جنگ جهانی دوم را به خوبی به تصویر کشیده است. داستان مخاطب را به جاهایی می برد که کمتر در بازی های جنگ جهانی دوم به آن ها رجوع شده است مانند لهستان و یا نروژ. این بازی همراه با جذابیت های خاصی در روایت داستان است که قبلا هم نمونه اش را از City Interactive دیده ایم. همانطور که بالاتر گفته شد بازی در خاطرات رابرت هاوکیتز طی می شود و از طریق Flashback هایی داستان را یادآور می شود که بسیار جالب است و شما تشهی این خواهید شد که رابرت چه راهی را رفته است تا به وضعی که الان در آن است رسیده است. این گونه روایت داستان حس کنگکاوی مخاطب را برمی انگیزد تا بازی برای هر بازیکنی جذاب باشد. جنگ ها به غیر از تم وحشیانه و خون آلود خود پر هستند از داستان های متفاوتی که برای مردم پیش آمده است، نکته ای مثبت دیگری که در روایت داستان این بازی وجود دارد این است تعریف کردن و به تصویر کشیدن همین داستان هاست که در حاشیه ای یک اروپایی غرق در خون بازی را جذاب تر و البته طولانی تر می کند ولی داستان را کش نمی دهد یعنی شما هیچ وقت از این روایت های متفاوت خسته نخواهید شد و از داستان اصلی منحرف نخواهید شد بلکه با تنفر بیشتر به ادامه ای مسیر خود خواهید پرداخت.

## یک گلوله تنفر

در این قسمت شما را با قابلیت های گیم پلی این بازی فوق العاده بیشتر آشنا می کنیم. این بازی اولین عنوان جنگ جهانی است که دنیا را به صورت Open World نشان می دهد بله در طول بازی شما به هر کجای اروپا با هر ماشینی می توانید سفر کنید. برای فواصل نزدیک دویدن همراه با صدای نفس نفس بسیار مناسب است چون اگر دشمنی سر راه شما سبز شد خیلی راحت و بی سر و صدا به سمت یک سنگر مناسب لیز خواهید خورد تا موقعیت مناسب برای شما ساخته شود، سپس تنها کاری که قرار است شما انجام بدھید این است که یک نارنجک در میان دشمنان خود بیاندازید تا شاهد فوران خون آن ها و قطعه قطعه شدن اجزای بدنشان باشید. البته باید خیلی سریع باشید چون اگر یک نفر دیگر شما را بینید با صدای به مانند فرشته ای خود دوستان خود را صدا خواهد کرد و مطمئن باشید هوش مصنوعی احمق نخواهد بود. محیط بازی جوری برای شما طراحی شده است تا پشت اجسام مختلف سنگر بگیرید و به حساب دشمن های متفاوت برسید.



البته غرق مناظر جذاب نشود چون بالکنی که اسلحه‌ی شما می‌زند اگر دشمن خود را به خوبی دیدید خوش شانسید چه برسد به جنگل‌ها و مراتع زیبای اروپایی. بر خلاف خیلی از بازی‌های اول شخص دیگر شما باید در بازی حرکت داشته باشید چون دشمن شما برای یافتن سلطه بر شما تمام مدت در حال تغییر موقعیت خود است و شما هم باید این کار را بکنید. باید جای خود را عوض کنید تا دیگر دست دشمن به شما نرسد و مطمئن باشید که اگر این کار را نکنید یک نازی از پشت سر به حساب شما خواهد رسید. در بازی شما می‌توانید بهتر استفاده از محیط را بکنید، محیطی با تخریب پذیری باور نکردنی تغذیه شده با Cry Engine ۳ که به شما کلید دسترسی به خطرناک ترین اسلحه خانه‌ی جهان را داده است، طبیعت. شما می‌توانید یک کوه را بر سر دشمن خود ببریزید و یا خیلی راحت پناهگاه آن‌ها را روی سرشار خراب کنید. البته می‌توانید ماشین پارک شده‌ی آن‌ها در فراز تپه را با ترکاندن لاستیک هایش بر سر دشمنان مانند بهمن روان کنید. آن‌هایی که له می‌شوند که دیگر هیچ. یک سری در میانه‌ی مبارزه تلاش خواهند کرد تا به نزدیکی این ماشین بروند تا از آن به عنوان سنگر استفاده کنند و این موقع است که شما کاشف بنزین را شکر خواهید کرد. یک شلیک مستقیم با یک Sniper به سمت یک باک پر می‌تواند چه معنی داشته باشد؟ برووووووم!!!

در بازی راه‌های متفاوتی برای شما تعییه شده است تا از پس دشمنان خود رد شوید. می‌توانید از دور آن‌ها را با Sniper نابود کنید و یا به دل آن‌ها بزنید.



البته می‌توانید کل بازی هم از مخفی استفاده کنید، یا مخفیانه همه را بکشید و شما کاری کنید که آرزو کنند ای کاش مرده بودند. وقتی مخفیانه به پشت محافظatan دشمن می‌رسید با اینمشن‌های زیبایی شاهد چاقو خوردن او خواهید بود و پس از آن حتی می‌توانید از جسد او برای راحتی خود استفاده کنید. دشمنان را به راه دیگری بکشید و یا جسد را قایم کنید و راه خود را ادامه بدهید. البته شما می‌توانید یک محافظ را گروگان بگیرید و بقیه را مجبور به تسليم کنید، البته این راه هم برای شما باز است تا از آن بدبوخت به عنوان یک سنگر گوشته استفاده کنید. به مانند سری اسنایپر دوربین بازی به هنگام تکه شدن دشمن تغییر حالت خواهد داد یعنی وقتی از راه دور کسی را می‌کشید می‌توانید شاهد تکه شدن جمجمه‌ی او و پرت شدن او از روی ساختمان باشید آن‌هم از فاصله‌ی دو متری. شما می‌توانید به کاخ دشمن نازی نفوذ کنید و بمب خود را در آن‌جا کار بگذارید و سپس خیلی راحت آن را منفجر کنید و بگذارید الوارهای در حال سوختن به همراه بتن کارهای خود را انجام دهند. دوست دارید دشمن خود را شگفت‌زده بکنید؟ نگران نباشید در را برای همین کارها گذاشته‌اند. جوری در را روی صورت دشمنان خود خورد کنید که انگار آسمان بر سرشار خراب شده است. البته شما می‌توانید از شب به عنوان یک نقطه‌ی قوت استفاده کنید ولی فکر نکنید که دشمنان شما نا بینا هستند چون پروژکتورهای آن‌ها و چراغ قوه‌های تانک‌ها و سرباز‌ها محیط را از روز هم روشن تر می‌کند.

## جنگ خوش تیپ

همانطور که دیدید سازندگان بازی در قسمت گیم پلی بسیار گسترده و عالی کار کرده اند. حالا نوبت به بررسی کار طراحان بازی می رسد. این بازی با همچنین محیط بزرگی بدون شک به جلوه های بصری زیبا و گرافیک بالا نیاز دارد. مهم ترین عامل طبیعی جلوه دادن جنگ در بازی ها نور پردازی خوب است، در زمان شلیک، انفجار و حتی نگاه کردن به کوه های آلپ که نوک آن ها را برف تسخیر کرده است. همانطور که گفتم جزئیات زیادی در بازی وجود دارد که می توانید از آن ها استفاده کنید. تک تک این اجسام به بهترین شکل از روی مدل واقعی خود الهام گرفته شده اند و به همراه یک گرافیک نسل هشتمی و قدرت بالای Cry Engine 3 به همراه بهترین کیفیت وارد محیط بازی شده اند. همانطور که قبل تر گفتم در بازی انفجار وجود دارد. از ماشینی که شما به آن شلیک خواهید کرد تا به هوای پیماهایی که در آسمان مورد اصابت ضربات دشمن قرار می گیرند و همین طور بمب باران های نازی ها. حتی اگر بخواهید یک خانه را در بازی بتراکنید انفجار آن اصلی ترین معیار ترکیدن خانه است و اصلی ترین معیار ترکیدن؟ نور پردازی. بازی به خوبی در این هنگام دوربین را کنترل می کند. شما هر چقدر که به انفجار ها نزدیک تر باشید مانور بیشتری بر روی دوربین و نور پردازی بازی خواهید کرد. وقتی شما دشمنان را با اسلحه ای تک تیر انداز از دور می زنید دوربین مخصوص مرگ دشمن فعال می شود. دوربین به زیبایی جلو می رود تا به دشمن شما برسد و کم کم حواشی دوربین تار و مات می شود تا تمرکز به مرکز صفحه جلب شود و آن موقع است که خون خوش رنگ بر روی دوربین فواره خواهد زد. طراحی اسلحه ها در بازی به خوبی کار شده است. تمامی اسلحه ها از روی مدل های واقعی ساخته شده اند و گرافیک فوق العاده ای دارند. قبل تر گفته شد که محیط بازی تخریب پذیر است، برعکس خیلی از بازی های دیگر تخریب پذیری بسیار روانی را در بازی شاهد هستیم مثلاً قسمتی از چوب می ترکد و به هوا می پاشد و قسمت های مختلف زمین را پر می کند در حالی که قسمت های دیگر چوب که سالم مانده است از نرده چوبی آویزان مانده اند و گاه به زمین می خورند. فقط گلوله و نارنجک نیست که این کار را انجام می دهد، گاهی جسد بی جان دشمن شما هم می تواند باعث خرابی محیط شود. بازی در محیط های برفی و کوهستانی هم روایت می شود. برف گاهی چشم را کور می کند و سربازان همراه با محیط تغییر می کنند. هم ظاهر آن ها و هم طرز پوشش. برفی که می بارد به زودی محیط اطراف شما را پر خواهد کرد و جسد های نازی های خون خوار را پنهان خواهد کرد که از خلاقيت سازندگان اين بازی است. وقتی شما در يك كليسا هستيد فضای پايني و كف تاريک تراز بالا خواهد بود که در نور مستقيم قرار دارد. همچنین شما می توانيد تمام مدت باريکه های نور را در محیط بازی بینيد چون گرد و خاک است که هر لحظه به هوا می پاشد و نور قرمز رنگی را پدید می آورد چون حتی خون هم در فضا رسوب کرده است و تم قرمز رنگی به محیط بازی داده است. دریاچه ها در بازی با زیبایی تمام ساخته شده اند و موج های زیبا و کوچک آرامش را نقدمه می دهد البته اگر این دریاچه پر از نیرو های آلمانی با قایق های گشت نباشد.

در بازی انواع متفاوتی اسلحه، سرباز و تانک وجود دارد که به بهترین شکل ممکن طراحی شده اند و شما می توانید رد گلوله های خود بر آن ها را بینید. قسمت دیگر طراحی ساخت کاراکتر ها بوده است. از طریق داستان بازی شما به رابرت هاوکیتز متصل خواهید بود ولی از طریق طراحی خوب شما به کاراکتر های انقلابی هم رزم خود متصل خواهید شد. کسانی از مقاومت های فرانسوی و کماندوهای انگلیسی که هر روز جان خود را برای نجات اروپا می دهند. کار دیگری که سازندگان برای این بازی کرده اند استفاده از پرچم بوده است به گونه ای که وقتی در میان کلی پرچم امپراطوری رایش آلمان یک پرچم از نیروهای خودی می بینید امیدوار می شوید. شما اگر بازی را چند بار انجام دهید بدون شک از دو چیز خسته نخواهید شد: روش های به پایان رساندن مرحله و گرافیک بازی. شاید بتوان گفت این بازی بتواند یکی از بهترین گرافیک ها را بر روی نسل هفتم اجرا کند چون این بازی مانند خیلی های دیگر در نسل هشتم حضور ندارد و تنها برای Xbox 360 و PC منتشر خواهد شد. بازتاب نور در بازی وجود دارد، از دوربین استنایپری در فاصله ای دور گرفته تا تانک های دشمن و حتی اسلحه ای سربازان آلمانی که سر راه شما قرار خواهند گرفت. شما می توانید از این بازتاب استفاده کنید تا مکان دشمنان خود را تشخیص بدهید و با یک استراتژی خوب به جنگ دشمنان بروید. همانطور که دیدید بخش گرافیکی کار هم بی نقص به نظر می رسد.

## بخوان هیتلر

نکته ای مثبتی که کلا بازی های جنگی دارند پخش موسیقی های حماسی در آن هاست و Enemy Front هم از این قاعده مستثنی نخواهد بود. سازنده ای اصلی موسیقی بازی هنوز معرفی نشده است ولی تا ماه دیگر که بازی منتشر خواهد شد، خواهیم فهمید. موسیقی بازی وقتی نبرد شما تمام می شود آرام می گیرد و باز هم با دیدن دشمن ریتم خاص

خود را می گیرد. خوبی کار آن جاست که موسیقی با روشی که شما برای سپری کردن مراحل طی می کنید موازی خواهد بود، می خواهید از دور به حساب دشمنان خود برسید و یا از نزدیک آن ها را تیر باران کنید، آن ها را رد کنید و یا با مخفی کاری تک تک آن ها را بکشید. بازی در شرایط حساس داستانی با پخش کردن موسیقی حماسی اهمیت آن لحظه را به شما القامی کند که در این رابطه یک مثال خوب و آشنا بازی *Call Of Duty 3* خواهد بود. این بازی هم به درستی از نوتهای جنگ استفاده خواهد کرد. زمانی که کشتار زن ها و بچه ها را بینید موسیقی به حدی غمگین و سپس تندر می شود که شما را مجبور می کند از دشمن خود منتفر باشد. وقتی وارد به محیطی می شوید یک نوت خاص برای شما پخش می شود که حال و هوای محیط را به شما می فهماند، بزرگی و ابهت آن و حتی خطرناکی آن. باور کنید هر وقت نوت مرگ را بشنوید خواهید فهمید که کار شما تمام است. موسیقی این بازی با شما حرف می زندو باید دید که آیا این ویژگی تنها در تریلر بازی ها بوده است و یا در بازی اصلی هم رعایت خواهد شد.

### بیار ای باران پاییزی بر خاکستر من

در کل با یک عنوان متفاوت از جنگ جهانی دوم طرف هستیم که داستان خوب خود را با محیطی غنی و پر جزئیات تغذیه کرده است و به بازیکن این آزادی را در سبک شوتر اول شخص داده است تا هر گونه که می خواهد بازی کند، حتی به مانند یک بازی ماجراجویی و به همراه آن شما شاهد نور پردازی خیره کننده و موسقی جالبی با ریتم حماسی خواهید بود. در این بازی شما جنایات نازی ها در دوران جنگ جهانی دوم را خواهید دید و به نقاطی از اروپا و سرزمین های رایش خواهید رفت که در هیچ بازی دیگری نرفته اید.



# DRAGON AGE™ INQUISITION

پیش نمایش



معرفی نسل جدیدی از کنسول‌ها همواره دغدغه‌ای دو طرفه – چه برای استودیوهای بازی سازی و چه برای شرکت‌های بزرگی نظیر سونی و مايكروسافت – بوده است چه بسا سرمایه‌گذاری‌های هنگفتی که در ساخت بازی‌های بزرگ و کوچک انحصاری و مولتی‌پلتفرم از کف سازند گانش رفته است. بازی‌های زیادی در ژانرهای مختلف برای سلاطین مختلف توسعه می‌یابند که اگر نگاهی به آن‌ها بیندازیم متوجه می‌شویم که قابلیت‌های متعددی کنسول‌های جدید دارند باعث شده که دست سازند گان برای ساخت و توسعه بازی‌هایشان بازتر باشد از این رو عناوینی که در صفحه انتشار هستند همگی از ژانرهای محیط باز و نقش‌آفرینی ریشه‌ای دارند که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به عناوینی چون The Witcher ۳ و The Division یا عنوان محیط بازی است که بر پایه‌ی محتواهای آنلاین کلان پایه‌ریزی شده و منوها و قابلیت‌های اش باعث شده‌اند دست کمی از یک نقش‌آفرینی نسل هشتمی نداشته باشد و دومی دنباله‌ای است بر یکی از پرآوازه‌ترین نقش‌آفرینی‌های نسل قبل که نسخه‌ی دوماش جزو طلايه‌داران این سبک در نسل هفتم بود. از آن جایی که همیشه دستی در تمامی ژانرها دارد برای نسل بعد یکی از بزرگترین پروژه‌های تمام نشده‌اش را به یکی از کارکشته‌ترین استودیوهایش در این زمینه داده است.

استودیوی که با ساخت سه گانه‌ی Mass Effect به اعتبار خود بیش از پیش افزود: Bioware.

اول که با نام Dragon Age Origins شناخته شده است پنج سال پیش برای پلتفرم‌های معمول عرضه شد و با سبک و سیاق خاصی که داشت توانست خیلی زود میان بازی‌های روی بورس آن زمان جای باز کند و به رقیبی برای The Elder Scrolls مبدل شد که تا آن زمان یکی از برترین‌های سری Oblivion و نامی‌ترین‌های این سبک به شمار می‌رفت. در ادامه دو سال بعد یعنی ۲۰۱۱ نسخه‌ی دوم این اثر – Dragon Age II – عرضه شد که با مخالفت‌های پی در پی منتقدان روبرو شد به خصوص آن که در همان سال دو رقیب غول‌آسا یعنی The Elder Scrolls Skyrim و The Witcher ۲ داشت. نسخه‌ی دوم با این که نوآوری‌های مختص خودش را داشت اما کارنامه‌ی تمیز Bioware را لکه‌دار کرد و دلیل اش نیخته بودن بازی در نزد مخاطبین بود و مشکلات ریزی که گریبان‌گیر این اثر شده بود. هنگام شروع نسل جدید اولین پروژه‌ی نسل هشتمی این شرکت با نام کامل Dragon Age: Inquisition رونمایی شد و در حال حاضر توانسته طرفداران زیادی برای خودش دست و پا کند.

این بازی قرار است آبروی بر باد رفته‌ی Bioware را به این استودیو بازگرداند. تغییر سکانس انتها یی ۳ و مهر بدنامی که بر پیشانی DA خورده است باعث شده که سازند گان تمام تلاش خود را به کار بینند تا عنوانی جدید و با نوآوری‌های نسل جدید بسازند و به گفته‌ی خودشان پروژه‌ی این بازی را دو بار تکرار کرده‌اند. بار اول تمامی کارهایی را که انجام داده بودند را نادیده گرفته و برای بار دوم تمامی سناریوها را بازنویسی کرده‌اند. گرافیک بازی با توجه به تریلرها یی که در جریان همایش‌های متعدد امسال به نمایش در آمد واقعاً بهترین دست آورد ممکن از کنسول‌های نسل بعد است.



سیستم دیالوگ‌بندی، انتخاب یار برای تشکیل گروه و استفاده از آیتم‌ها و سعی بیشتری به خود دیده‌اند و از قبل برنامه‌ریزی شده‌اند.

هر قسمتی از دنیای DA: Inquisition دارای پوشش آب و هوایی و زیست محیط مختص خودش است. گونه‌های جانوری مختلفی که در بازی وجود دارند به مخاطب کمک می‌کنند که بتوانند خوراک‌های متعددی را برای رفع گرسنگی تهیه کنند و یا آن‌ها را برای بعد ذخیره کنند. عوامل طبیعی همچون کوه‌ها، صخره‌ها و آب‌گیرها می‌توانند مانع پیشروی تان شوند و ممکن است عمق بیشتری به ماجراجویی‌هایتان بدهند. این بار دست و دل بازی Bioware ای‌ها باعث شده که بتوانیم از حیواناتی همچون اسب و شتر برای پیشروی در بیابان و دشت‌ها استفاده کنیم. کنترل این مرکب‌ها به روانی کنترل مرکب‌های The Witcher است. پیدا کردن دوستان و تشکیل گروه‌های مختلفی که در بازی امکان‌پذیر است این بار بیشتر از پیش آنالیز شده است.

فرض کنید که روستایی مورد حمله قرار گرفته است. اگر آن‌ها را به حال خود رها کنید احتمالاً غارت می‌شود و از بین می‌رود اما اگر به کمک مدافعان روستا بشتابید و از آن‌ها در برابر مهاجمان دفاع کنید در آن روستا می‌توانید به بسیاری از منابعی که سخت به دست می‌آیند دسترسی آسان داشته باشید و علاوه بر آن هم گروه‌های قوی‌تری را همراه خودتان داشته باشید.

هر چقدر به صورت تیمی کار کنید، بیشتر نتایج بهتری عایدتان می‌شود. مبارزات بهتر از قبل طراحی شده‌اند و دشمنان مثل احمق‌های شمشیر به دست رفتار نمی‌کنند. یکی از دلایلی که به مبارزات عمق و ژرفای خاصی بخشیده هوش مصنوعی خیلی خوب دشمنان است. آن‌ها نوبتی حمله نمی‌کنند و دارای استراتژی خاص خودشان هستند. ممکن است دقیقاً زمانی که از مبارزات خسته باشید دور تان حلقه‌ای جمع بشوند و چند تایی حمله‌ور شوند. تعداد اسلحه‌های داخل بازی بیشتر شده است اما سازندگان روی استفاده‌ی آن‌ها تاکید بیشتری داشته‌اند یعنی در واقع اسلحه‌های بی‌صرف در کوله‌پشتی خودتان تلنبار نمی‌کنند بلکه با توجه به کلاس‌بندی شخصیت اصلی سلاح‌ها را به ترتیب انتخاب می‌کنید که بیشترین بازده را داشته باشند.

اما چالش‌هایی که سازندگان برای سخت‌تر کردن بازی تدرآک دیده‌اند، اژدهایان مختلفی هستند که در محیط بازی با آن‌ها روبرو خواهید شد. کلاس‌های مختلفی از اژدهایان وجود دارند که در تریلرهای اخیر فقط دو الی سه مورد از این موجودات خشن معرفی شده‌اند که قد و قامت بزرگ و مهیبی دارند و به راحتی از پا در نمی‌آیند. سلاح اصلی این موجودات نیز زور بازو و آتش دهانشان است.





ایجاد ارتباط با دیگر شخصیت‌های بازی همواره جزو چالش‌های دو نسخه‌ی قبل محسوب شده است. سازندگان که حالا با کمک سخت‌افزارهای قدرتمند کنسول‌های نسل هشتم توانسته‌اند بسیاری از محدودیت‌ها را پشت سر بگذارند سیستم ارتباطی جدیدی را تنظیم کرده‌اند که به لطف آن می‌توانید به صورت خیلی طبیعی با دیگر شخصیت‌های دنیای Dragon Age Keep Inquisition ارتباط برقرار کنید. حتی با کمک سیستمی به نام DA: Origins را به DA: Origins متقل کنید می‌توانید گفت و گوهای نسخه‌ی دوم و

که سیستمی مشابه سیستم به کار رفته در نسخه‌ی سوم Mass Effect است.

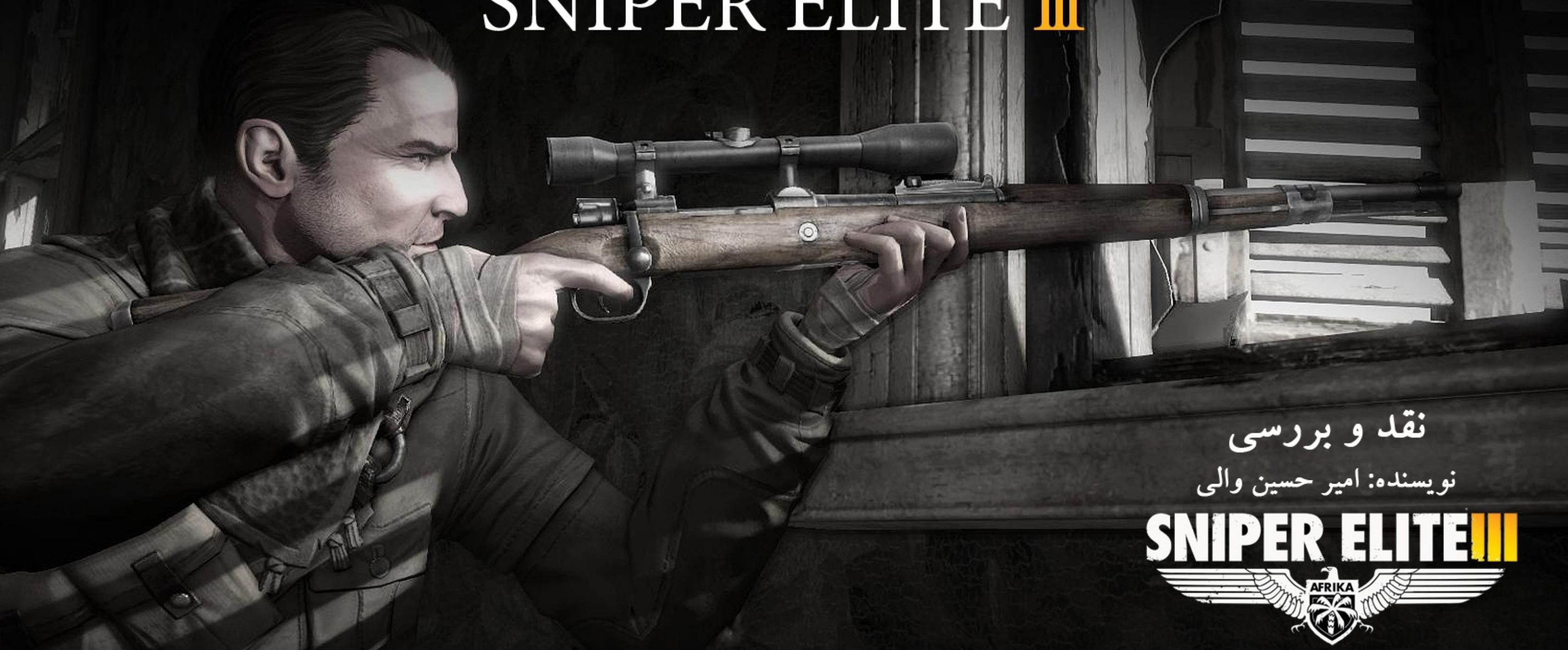
برای مثال دیگر گفت و گوها به گفتن "سلام، خدا حافظ" ختم نمی‌شوند و می‌توانید دوستانتان را از مقصد سفرتان مطلع کنید یا جایی را برای ملاقات دوباره تعیین کنید. از آن جایی که موتور پایه‌ی بازی موتور قدرتمند عناوینی همچون ۴ Battlefield و PvZ: Garden Warfare یعنی فراتست بایت ۳ (Frostbite ۳) است تخریب پذیری اجزای محیط بسیار طبیعی و زیبا طراحی شده‌اند. به عنوان مثال پوشش شخصیت‌ها و یا عوامل محیطی مانند تخته سنگ‌ها و یا الوارهای چوب در اثر ضربات اسلحه‌ها تخریب پذیر هستند بنابراین می‌توانید برای مثال خانه‌ای را بر روی سر گروهی از دشمنان خراب کنید تا این که با تک تک آن‌ها به صورت جداگانه بجنگید. سازندگان بازی در مورد عناوینی که از آن‌ها برای ساخت Inquisition استفاده کرده‌اند اظهار داشتند که از بازی‌های بزرگی همچون :

Red Dead: Redemption, TES Skyrim, Grand Theft Auto V, Far Cry ۳ نام بردن و در مورد آن‌ها نکات مثبتی را نام برده‌اند. این مسئله را می‌توان با مشاهده‌ی چند دقیقه‌ای از نمایش‌های اخیر بازی استنباط کرد. حتی یکی از نویسندهای بازی مستقیماً به این موضوع اشاره کرد که یکی از الگوهای اصلی آن‌ها برای طراحی شخصیت‌های جانبی، Skyrim بوده است.

در نهایت می‌توان مطمئن بود که DA: Inquisition در کنار عناوین بزرگ نقش‌آفرینی نسل هشتم بازی قدرتمندی خواهد بود؛ چه از نظر بصری و چه از نظر عمقی بودن داستان و گیم‌پلی. تا به اینجا تک تک اجزای مهم یک نقش‌آفرینی ایده‌آل در این بازی دیده‌ایم: مبارزات واقع گرایانه، تخریب پذیری فوق العاده، سیستم دیالوگ‌ها و ارتباط با دیگر شخصیت‌های بازی همه و همه جزو امضاهای اصلی Inquisition هستند که قلب‌امیدواریم قربانی پول پرستی Electronic Arts نشوند!

# جنگ ناتمام هیتلر ...

# SNIPER ELITE III



نقد و بررسی

نویسنده: امیر حسین والی

**SNIPER ELITE III**

در نسل های گذشته کمتر شاهد یک بازی فوق العاده و تمام عیار بودیم که در آن بتوانیم تجربه‌ی یک تک تیر انداز حرفه‌ای بودن را به دست آوریم و تقریباً همه‌ی بازی‌ها کمی شیشه خردۀ در کارشان وجود داشت. اما اگر تنها یک بازی باشد که این حس را حتی به مقدار کمی هم به ما منتقل کند، سری Sniper Elite است. داشتن داستان‌های زیبا و المان‌های جدید در زمینه‌ی شوتر مخفی کاری، به خوبی توانست سری محبوبی در میان گیمران شود و انتشار محتویات قابل دانلودی همچون Sniper Elite : Nazi Zombie Army که در آن موقعیت این را داشتید که ارتش زامبی که حال تبدیل به یک ارتش زامبی شده بودند را به قتل برسانید، باعث شده بود این سری فروش بیشتری پیدا کند و Rebellion که اوضاع را مناسب دیده بود و تقریباً بستر را برای نسخه‌ی سوم آماده کرده بود، سکوت خود را شکست و تایید کرد که نسخه‌ی سوم این عنوان در سال ۲۰۱۴ منتشر خواهد شد.

## جنگ همچنان ادامه دارد ... !

داستان همچنان حول جنگ بین متفقین و نازی ها می باشد. در این نسخه داستان اصلی جنگ در سال های ۱۹۴۰ تا ۱۹۴۳ را روایت می کند. شخصیت اصلی بازی فردی به نام Karl FairBurne بوده که یک تک تیر انداز به شدت ماهر در نیروهای ویژه OSS است و در نبردهای تن به تن نیز حرفی برای گفتن دارد. نکته ای که در مورد این بازی تازه و جدید محسوب می شود، مکان بازی است. در Sniper Elite V1 و Sniper Elite V2 جنگ اصلی بیشتر در خیابان ها و شهر های مختلف رخ می داد که باید اهداف خود را شناسایی و سپس به قتل برسانید اما در Sniper Elite V3 دست از این کلیشه برداشته است و شما را وارد بیابان های بی کران آفریقا می کند. دلیل انتخاب آفریقا این است که نیروهای نازی پس از به دست آوردن آفریقا، پایگاه های زیادی تاسیس کرده اند و اهداف مهمی در این پایگاه ها رفت و آمد می کنند. یکی دیگر از دلایل انتخاب آفریقا این است که در بیابان های آفریقا، تپه های بزرگ متعددی وجود دارد که می توانید در آن به خوبی استمار کرده، پنهان شده و هدف خود را مورد سرنگون کنید. ربلیون وجود DLC داستانی را نیز تایید کرده که از همان ابتدا در دسترس است. این "گرگ خاکستری را شکار کن" (Hunt The Grey Wolf) نام دارد و همان طور که از اسمش پیداست باید شخصی را ترور کنید. اما چه شخصی؟ خوب مشخص است. چه کسی بهتر از هیتلر برای ترور کردن. اما نکته ای جالب اینجاست که هیتلر، بدل خود را نیز به همراه خود آورده و باید از بین این دو نفر انتخاب کنید که چه کسی هیتلر واقعی است و در آخر نیز متوجه نخواهد شد که هیتلر اصلی را کشته اید یا خیر! داستان این محتوا به این شکل است که هیتلر برای بازدید از پایگاه ها و مواضع فتح شده توسط نازی ها به شهر Tobruk واقع در شما آفریقا سفر می کند و حال وظیفه ای تک تیر انداز بازی است که یک تنها با یک تیر او را از پای در بیاورد.

یکی از نکات قابل توجهی که در بازی وجود دارد، شباهت زیاد شخصیت بازی به شخصیت اصلی بازی Spec Ops : The Line یعنی کاپیتان مارتین واکر است. اگر ربلیون بتواند شخصیت پردازی "کارل" را نیز شبیه کاپیتان واکر بکند، از لحاظ داستانی Sniper Elite V3 چیزی کم نخواهد داشت و المان های داستانی از گذشته بهتر و جذاب تر می شوند. یکی دیگر از المان های جذاب و زیبای بازی حضور روزنامه نویس، طنز پرداز، نویسنده و فیلم نامه نویس مشهور آقای Charlie Brooker است. پیش از این آقای چارلی برو کر اعلام کرده بود که علاقه ای زیادی به این فرنچایز دارد و در نتیجه تیم سازنده بازی از او درخواست کردند که به عنوان یکی از شخصیت های بازی حضور داشته باشد و او با کمال میل این پیشنهاد را پذیرفت. همچنین یک عکس از آقای چارلی بوکر منتشر شده بود که در استدیوی ربلیون در حال گرفتن موشن کپچر از شخصیت خودش است.

## تک تیر انداز ورژن ۱۳ !

المان های اصلی نسخه ای سوم سری Sniper Elite، مانند نسخه های گذشته است. شما ابتدا باید یک موقعیت مناسب برای گرفتن پناه و مخفی شدن پیدا کنید و سپس موضع دشمن را شناسایی کرده و بعد هدف خود را به قتل برسانید. به نظر ساده می آید اما مشکل اصلی اینجاست که سربازان نازی به قدری هوشیار و دقیق هستند که کار شما را به شدت سخت می کنند و شما باید مخفیانه هدف خود را به انجام برسانید و اگر تنها یک نفر از سربازان نازی متوجه حضور شما بشود، کارتان به شدت سخت شده و نجات از دست آن ها تقریبا غیر ممکن خواهد شد. اسلحه ای اصلی در بازی، Snipe شمام است که در طول مراحل بازی قابل ارتقاء بوده و می توانید شکل و شمایل، قدرت و سرعت آن را ارتقا بدهید. علاوه بر Snipe، شما یک چاقوی ارتشی و یک کلت کمری نیز دارید که در مواقع مبارزه های تن به تن می توانید از آن استفاده کنید و دشمن خود را به هلاکت برسانید. قابل ذکر است که تمامی سلاح های شما در بازی دارای صدا خفه کن است. هوش مصنوعی دشمنان در بازی ارتقا یافته که کار شما را سخت تر خواهد کرد. دیگر حرکات دشمنان در بازی قابل پیش بینی نیست و هر لحظه ممکن است حرکتی انجام داده و یا مسیر خود را عوض کنند و مواعی سر راه شما قرار دهند. در نسخه های گذشته دشمنان تنها با حس دیداری خود می توانستند حضور شما را شناسایی کنند؛ اما در این نسخه حس شنیداری نیز به بازی اضافه شده است که اگر احساس کنند صدایی به گوششان رسیده است، به جستجو می پردازند تا شما را پیدا کنند که در چنین موقعی باید در سایه ها و پشت اجسام بزرگ پنهان شوید و به همین دلیل است که نبردهای تن به تن به هیچ وجه توصیه نمی شود اما در صورت این که وارد نبرد تن به تن شدید باید بدون ایجاد سر و صدا دشمن را از پای در آورید. برنامه ریزی و تاکتیک جنگی حرف اول را در بازی می زند. سازندگان محیط های موجود در بازی را چند برابر نسخه های قبلی کرده اند و به شما این موقعیت را داده اند که برای کشتن دشمنان بهترین موقعیت را انتخاب کنید و برنامه ریزی خوب و مناسب لازمه ای این ویژگی می باشد.

شلیک در این نسخه همانند نسخه‌ی قبل خواهد بود. ابتدا باید وزش باد را در نظر بگیرید، نفس خود را در سینه محبوس و یک شلیک تمیز و بدون ایراد به مغز هدف وارد کنید. همان طور که اشاره شد بازی در بیابان آفریقا رخ می‌دهد، پس ممکن است زمانی که شما در حال شلیک هستید، یک طوفان شن به پا شود و شما وقت کافی برای شلیک نداشته باشید؛ آن جاست که باید به غریزه‌ی خود اعتماد کرده و با چشم‌انی تقریباً کور شلیک کنید و اگر تیرتان خطا رفت منتظر حمله‌ی یک ارتش باشید! حبس کردن نفس در سینه نیز مانند گذشته نیست و تعداد ثانیه‌هایی که می‌توانید نفس خود را در سینه حبس کنید کاهش یافته است و باید در مدت زمان کوتاه‌تری، کاری کنید کارستان! در نسخه‌های گذشته صحنه‌های X-Ray که پس از شلیک‌های تمیز و دقیق، رونمایی می‌شد و حرکت گلوله را نشان می‌داد، در این نسخه نیز وجود دارد. ربلیون با ذکر این که این ویژگی یکی از نماد‌های این بازیست و تقریباً جز یکی از سنت‌های این بازی حساب می‌شود، اضافه کرد که در این نسخه قرار است کیفیت X-Ray‌ها به شدت فوق العاده و جذاب باشد و گیمر پس از دیدن این صحنه‌ها به وجود بیاید. ما تمرکز و وقت زیادی برای ساخت حرکت سینماتیک دوربین هنگام شلیک گلوله صرف کرده‌ایم. صحنه‌های X-Ray تنها به شلیک گلوله ختم نمی‌شوند، بلکه در انفجار‌ها و بشکه‌های مواد منفجره، حرکت ماشین‌ها و ... نیز از تکنولوژی صحنه‌های X-Ray استفاده شد که بازی را واقع گرایانه‌تر می‌کند.

بازی همانند نسخه‌های گذشته دارای بخش چند نفره نیز می‌باشد. در بخش چند نفره می‌توانید با دوستانتان به رقابت پردازید و برای یک دیگر کمین کرده و پس از رویت، به یک دیگر شلیک کنید یا به صورت دوستانه به ارتش دشمن یورش برد و هدف مورد نظرتان را مورد شلیک گروهی قرار دهید. حداکثر تعدادی که می‌توانند در بخش چند نفره حضور یابند، ۱۲ نفر است و ربلیون در این باره می‌گوید برای جلوگیری از ایجاد باگ‌های گرافیکی تنها ۱۲ نفر گنجایش بخش مولتی پلیر است؛ زیرا این بازی بر روی کنسول‌های نسل هفتم نیز منتشر می‌شود.

به نظر می‌رسد، استودیو سازنده به خوبی اشکالات نسخه‌های گذشته را پیدا کرده و می‌خواهد در نسخه‌ی جدید آن را بازسازی کند و با اضافه کردن المان‌های جدید و جذاب، یک پایان فوق العاده برای این سه گانه در نظر بگیرد.

## تیراندازی در بیابان‌های آفریقا!

اولین پیشرفت قابل توجهی که در تریلرها و اسکرین‌شات‌های منتشر شده از بازی می‌توان مشاهده کرد، گرافیک بازی است. به نظر می‌رسد ربلیون توانسته است به خوبی یک گرافیک فوق العاده و متعادل بین نسل هفت و هشت ارائه دهد تا لذت تک تیرانداز بودن چند برابر شود. در نسخه‌های گذشته با حمله‌ی چندین دشمن، افت فریم‌های زیادی دیده می‌شد و همین عامل باعث نارضایتی گیمر می‌گردید؛ اما ربلیون این قول را داده است که در این نسخه شاهد هیچ افت فریمی نخواهیم بود و به راحتی می‌توانیم بازی را حتی با وجود ده‌ها دشمن بدون اشکال پیش ببریم...

بازی Sniper Elite V3 بر روی هر دو کنسول نسل هشتمی یعنی Xbox One و PS4 و کامپیوترهای شخصی با کیفیت ۱۰۸۰p اجرا خواهد شد اما با این حال کیفیت نسخه‌ی PS4 کمی از نسخه‌ی Xbox One بهتر است و برای کنسول‌های نسل هفتم نیز کیفیت ۷۲۰p در نظر گرفته شده است. به نظر می‌رسد در این نسخه شاهد یک گرافیک زیبا و جذاب باشیم و اشکال‌های گرافیکی بازی نیز به صفر برسند.

## یک شلیک، یک هدف!

طبق همین اطلاعات کمی که از بازی منتشر شده است، به نظر می‌رسد Sniper Elite V3 می‌رود تا یک بازی فوق العاده زیبا در سبک شوتر مخفی کاری را رقم بزند. حال باید منتظر باشیم تا بینم در ۱۰ آذر امسال، Rebellion چه گلی بر سر این سری خواهد زد و ضمن این که این نسخه، آخرین نسخه از این سه گانه است، ربلیون باید تمام تلاش خود را بکند تا یک پایان زیبا در نظر گرفته و یک خاطره‌ی خوش از این بازی که به نوئی بهترین بازی در سبک تک تیراندازی محسوب می‌شود در ذهن و یاد گیمرها باقی بگذارد.



بارها و بارها دیده شده است که از روی فیلم ها بازی ویدئویی ساخته می شود و بالعکس ، به خصوص وقتی که آن فیلم مخصوص کودکان باشد. در اصل این یک شگرد برای بازار یابی و فروش بیشتر است. بازی هایی که بر اساس فیلم های سینمایی ساخته می شوند شناس این را ندارد که شروعی دوباره را شاهد باشند. برای مثال کارتوهای علمی تخیلی ماجرا یی کمپانی Disney که بدون هیچ ژانری خاصی هستند. تا قبل از The LEGO Movie Videogame بروی ۳DS بسیاری از این موارد بودند که در گام های خود نا امید شدند. اگر شما هنوز بازی خود را انتخاب نکرده اید، بهتر است سراغ The LEGO Movie Videogame بروید که به مانند فیلم خود است، چرا که بازی ۱۰ دقیقه بیشتر از فیلم خود شما را سرگرم خواهد کرد. داستان در مورد کارگری به نام Emmet Brickowski سکونت و به کار مشغول است. او دوستانی مانند Bricksburg Master Builders را همراه خود دارد.

این موضوع اساساً یک بخش بزرگ از بازی نیست، و به هیچ وج هم تصمیم گیری در مورد انتخاب نسخه کنسولی یا چیز دیگری هم نیست، اما این مسائل کوچک به کیفیت و تعامل بازی می افزاید. با استفاده از قابلیت تاچ (صفحه لمسی) در عنوانین LEGO در حال کار با آجرها بیشتر احساس راحتی و واقعی بودن خواهد کرد. همانطور که داستان مربوط به فیلم است و همه صحنه های سینمایی بازی از فیلم برداشته شده اند، متاسفانه این درست نیست که می گویند این بازی بهترین کار بروی ویدئوها با کیفیت از فیلم و بازیهای U Wii را منعکس نمی کند. کیفیت صحنه های سینمایی قابل تحمل هستند و صدا پیشگی هم بسیار مطلوب انجام شده و به بهبود کیفیت بازی کمک کرده است. ولی به نظر می رسد همه چیز بسیار فشرده سازی شده برخی چیزها لبه های دندانه دار دارند و در حال نمایش در صفحه اذیت می کنند. گرافیک در برخی مراحل و Stage ها به نظر بهتر از سایر قسمت ها در بازی است، با محیط های رنگارنگ و طراحی منحصر بفرد کاراکترها، با این حال از قابلیت اصلی کنسول یعنی ۳D Effect به خوبی استفاده نشده است نتوانسته است به طور کلی در تجربه نهایی تاثیر بگذارد به محیط ها عمق بیشتری بیخشد. این موضوع را نمیتوان عادلانه دانست که نسخه ۳DS بازی را نسخه کنسول های خانگی آن مقایسه کنیم، بخصوص وقتی که روند طی کردن The LEGO Movie Videogame گیم پلی در هر نسخه متفاوت است. این گونه بازی ها برروی کنسول های بروی ۳DS نشان می دهد که ایده های این گونه بازی ها برروی کنسول های دستی در حال کاهش هستند، سایر چیزها به غیر از کاراکترها تقریباً در برخی موارد با LEGO Marvel Super Heroes: Universe in Peril می بازند. با وارد شدن به مراحل بازی شما را تشویق می کند که برای باز کردن کاراکترها و قابلیت های بیشتر ایتم های مخفی و آجرهای قرمز را جمع آوری کنید. این سری از LEGO نیست، و هر چیزی به قولی باید جای پای خود را محکم کند و این نشان از این دارد که این نسخه هیچ روند روبرویی برای پیشرفت نداشته است. طرفداران The LEGO Movie و سایر بازی های قبلی LEGO مطمئن باشند که این بازی نیز همچنان لذت بخش است، اما انتظار چیز خاصی از این بازی نسبت به چیزهایی که قبلاً دیده اید را نداشته باشید. نقاط قوت: سرگرم کننده و خنده دار، طراحی منحصر به فرد کاراکترها نقاط ضعف: داستان قابل پیش بینی، افت فریم، کوتا بودن مراحل و بازی، زمان مناسب stud استهای بیشتری را جمع آوری کنید. دقیق از آنالوگ های U Wii.



## نمره ۵/۱۰

# THE LEGO MOVIE

COMIC-CON 2013

از ناکجا آباد قدرتی بسیار زیاد به شما می رسد.... چه می کنید؟

این ایده اصلی سری بازی های infamous یا بدنام است که از سال های گذشته توسط استدیو sucker punch ساخته شده و در انحصار سونی است. از این بازی تا به امروز چهار نسخه عرضه شده است که تمامی آنها با واکنش مثبت شمشقان موواجه شده و اکنون نسخه چهارم آن در نسل هشتم، عرضه شده است. نسخه چهارم از این بازی در تاریخ چهارم فبریه ۱۳۰ رونمایی شد و آنقدر انتظار ها با دیدن چند تیزر از بازی بالا رفت که تمامی حاضرین به این بازی لقب system seller (بازی که باعث فروش کنسول PS4 خواهد شد) دادند. اما آیا این بازی توانسته تمامی انتظارات را برا آورده کند و مخاطبان را راضی نگه دارد؟ باید صبر کنید و تا پایان این نقد و بررسی با من همراه باشید... پشیمان نخواهید شد

infamous second son

نام :

sucker punch

سازنده :

sony computer entertainment

ناشر :

single player

مد :

playstation 4

پلتفرم:

Action - Adventure

سبک :

۲۰۱۴ مارس ۲۱

تاریخ انتشار:

نویسنده: علی گودرزی

inFAMOUS



## نغمه ای از جنس آتش و سنگ

چند سال پس از اتفاقاتی که در ۲۰۰۷<sup>۱</sup> infamous افتاد می گذرد. حال دولت در حال بوجود آوردن افرادی به نام conduit است. این افراد دارای قدرت های خارق العاده همچون قدرت کنترل دود و کنترل برق و ..... هستند که برای دولت کار می کنند و آنها را در اعمالی همچون جنگ یاری می کنند. امروز قرار است این conduit های دانا از اسرار کثیف دولت محاکمه شوند.... چرا؟ چون دارای قدرت های خارق العاده هستند و دولت آنها را bio-terrorist خطاب می کند. این بایو تروریست ها سوار بر یک ون (van) در حال رفتن به محل محاکمه هستند. از قضا delsin row هم که به علت مسخره کردن تصویر کلاسیک شهرشان یعنی برادرش reggie در حال منتقل شدن به سوی کلانتری توسط برادرش است، با ون واژگون شده ای روپرتو می شود که متعلق به bio-terrorist ها یا همان conduit ها است. دلسین و برادرش وارد کار می شوند و می خواهند به آنها کمک کنند اما با فردی به نام هنک (hank) روبرو می شوند که در حال بازیابی قدرتش است. از آنجایی که این فرد در بین مردم خیلی بد شناخته می شوند، برادر دلسین بر روی هنک اسلحه می کشد و او هم دلسین را به عنوان سپر انسانی گروگان می گیرد که دلسین هم بالمس کردن دست هنک وارد دنیای conduit ها می شود. پس از درگیری های مختلف و تعقیب و گریز، دلسین با آنتاگونیست بازی آشنا می شود. آنتاگونیست بازی agustine نام دارد. آگستین رئیس سازمان D.U.P. است، سازمانی که وظیفه اصلی آنها بوجود آوردن conduit ها، استفاده از آنها و در نهایت معرفی آنها تحت عنوان bio-terrorist و محاکمه شان است. پس از مواجهه دلسین و آگستین، شاهد یک گفتگوی معنی دار بین آن دو خواهیم بود که واقعا هنر صدایگذاری و نویسندهگی ماهرانه این بازی را نشان می دهد. دلسین برای اینکه خیلی سریع از مهلکه فرار کند به ماموران می گوید: آفرین خیلی خوب کار کردیم بچه ها مخصوصا تو با تو خیلی حال کردم!

سپس توجه آگستین به دلسین جلب می شود و وارد کار می شود:

چرا انقدر هیجان زده ای ؟؟؟ ترسیدی؟؟ اصولا به ۲ دلیل هیجان زده می شیم - ۱- وقتی ترسیدیم - ۲- وقتی چیزی داریم که در حال پنهان کردن هستیم !!  
دلسین در پاسخ می گوید: من وقتی که به دختر رو می بیشم هیجان زده می شم !!

پس از این جمله و دیدن صورت مضطرب دلسین، آگستین متوجه می شود که delsin دارای قدرتی خارق العاده است، تصمیم می گیرد که با به خطر انداختن جان مادر بزرگ delsin از او اعتراض بگیرد که در اینجا ۲ انتخاب داریم که راه بازی باز را مشخص می کند:

### ۱- انتخاب خوب: اعتراف کردن

### ۲- انتخاب بد: بد و بیراهه گفتن و طفره رفتن

پس از این اتفاق، delsin بی هوش می شود و بعد از به هوش آمدن متوجه می شود که تمامی افراد شهرش توسط aguestine مورد ضرب و شتم قرار گرفته اند، پس تصمیم می گیرد که با تسخیر کردن قدرت aguesitne، همشهری های خود و همچنین مادر بزرگش را معالجه کند. پس بند های کفشه را می بندد و راهی سیاتل می شود. Delsin در طی این راه با دوستان بسیار زیادی مواجه می شود که در ابتدا با آنها دشمن است و بعد از جنگیدن با آنها و تسخیر کردن قدرت های آنها، آماده نبرد نهایی می شود. در نهایت، طی یک نبرد خیلی حساسی و بسته به انتخاب های بازی باز، aguestine را از سر راهش بر می دارد. در این قسمت از سری بازی های بدنام (infamous) همچون قسمت های گذشته شاهد داستانی بسیار قدرتمند هستیم که تمامی گیران را در گر خود خواهد کرد. شخصیت های در این بازی به توجه به دیالوگ ها و کارهایی که انجام می دهند و حتی لحن صدا و چهره شخصیت پردازی شده اند همچون delsin row یا همان شخصیت اصلی بازی که واقعا بر روی شخصیتش تمرکز ویژه ای شده است و همانند ناتان دریک که در سری uncharted مخاطبان را عاشق خود کرده بود، هم شخصیت عالی دارد که واقعا بر مخاطبانش تاثیر می گذارد باعث شادی یا ناراحتی مخاطب خواهد شد. بیشترین تمرکز در شخصیت پردازی، به ارتباط دو برادر بر می گردد که دقیقا همانند delsin در سری sherlock holmes و microft holmes کار شده است.

## بیوگرافی شخصیت های مهم:



Delsin row : همراه با مادر بزرگش و برادرش در یکی از ایالت های آمریکا زندگی می کند که یک اتفاق تمامی زندگی اش را تغییر می دهد و او را تبدیل به قهرمان/ضد قهرمان تبدیل می کند. شخصیتی شوخ طبع دارد و بسیار مهربان است و زیر بار ظلم و ستم نمی رود که از نکات مثبت شخصیت او است. خیلی زود از کوره در می رود و کله شق است که بی تجربگی و خام بودن او را نشان می دهد. حرفه اصلی او قبل از تبدیل شدن به conduit ، طراحی و نقاشی بر روی دیوار های شهرش با اسپری های گرافیتی است که بعد از conduit شدن، آن را ادامه می دهد.

Reggie row : برادر delsin است. او کلانتر شهرش است و فردی مهربان و دلرحم است. شاید کمی رفتارش خشک باشد ولی همچون یک پدر مواظب برادر کوچکترش است و هیچ وقت او را تنها نمی گذارد و تا پای جانش هم از برادرش مرافت می کند. تقریبا بیشتر اوقات با برادر کم صبرش به علت کار های عجولانه و دیوانه وارانه اش بحث می کند و زودتر از برادرش بحث را به پایان می رساند. ایده های بسیار خوب و خلاقانه اش، همیشه همراه برادرش است و او را یاری می کند.

Bettie : مادر بزرگ delsin و reggie است و تنها همدم آنها است و همچنین تنها بهانه delsin برای نابود کردن aguestine و نجات دادن مردمش است.

Hank : پس از اینکه قدرتش را بدست می آورد، به کارهای منفی روی می آورد. نظیر سرقت از بانک اما بالاخره دست گیر می شود و به زندان می رود. سپس به D.U.P فرستاده می شود و تا امروز برای آنها کار می کرد و فقط منتظر بود که یک فرصت طلایی برای فرار پیش بیاید که پیش آمد و او فرار کرد و پس از یک درگیری کوچک، قدرتش را به delsin منتقل کرد.

AUGUSTINE : قبل از بدست آوردن قدرتش یک تفنگدار ساده در ارتش بود. پس از اینکه قدرتش را بدست آورد، همچون fatch رانده شد. اما او همچون fatch به اعتیاد روی نیاورد بلکه سازمانی به نام D.U.P را تاسیس کرد و تصمیم گرفت که تمامی conduit های رانده شده را جذب کند یا به نویی خانه دوم آنها را تاسیس کند. جایی که آنها بتوانند راحت زندگی کنند اما نتوانست به خواسته های شیطانی اش تن داد تا اینکه روزی پسری به نام delsin توجهش را جلب کرد....

FATCH : پس از اینکه قدرتش را بدست می آورد، از خانه رانده می شود و همراه با برادرش به کوچه و خیابانها پناه می آورد. وارد هر شهر و روستایی که می شدند، مردم آنها را می راندند اما فروشنده های مواد مخدر به آنها پناه دادند و باعث شدند که آنها معتاد شوند. روزی فرار سید که fatch از شدت خماری دچار توهمندی شد و فکر کرد که برادرش اجناش را دزدیده، به همین خاطر با او جنگید و او را به قتل رساند.

## راه قهرمان

دوربین های مدار بسته و مخفی را نابود کنید، به اعتراضات مردم در برابر biotrrorist ها پاسخ بدهید(با مشت ولگد!) و هزاران کار دیگر که با انجام دادن هر یک، صاحب امتیازات خوب و بد خواهید شد که شخصیت شما را در مقابل مردم شکل می دهد. شما در این بازی مختار هستید که از بین دو راه تعریف شده، یکی را انتخاب کنید:

- خوب
- بد

هر کدام از این موارد دارای درجاتی هستند که با به دست آوردن آنها، به تعداد مهارت های شما هم افزوده خواهد شد و شما قادر خواهید بود که مهارت های قبلی خود را گسترش دهیم؛ یعنی با بالاتر رفتن سطح شما در هر یک از این دو جناح، باید با پیدا کردن اجسامی به نام SHARD خود را تقویت کنید که متناسب با افزایش پیدا کردن رده شما، باید SHARD بیشتری را جمع آوری کنید تا یکی از قدرت هایتان را افزایش دهید. هر کدام از این دو جناح، ارتقاء های مخصوص خودش را دارد؛ مثلاً ارتقاء های جناح خوب بیشتر بر روی زندگانی داشتن افراد تمرکز دارد ولی جناح بد کاملاً برعکس عمل می کند. و در مقیاس بیشتری بر دشمنان احمال کنید. هر کدام از این دو جناح (خوب یا بد) دارای ۵ درجه می باشد و هر درجه به میزان خوب یا بد بودنش، رنگ لبستان را تغییر خواهد داد؛ یعنی با انجام کار خوب لبستان رنگش درنهایت سفید خواهد شد و با انجام کار های بد لبستان درنهایت مشکی خواهد شد. از لحاظ بخش سکو بازی، در این قسمت شاهد تحولی عظیم نسبت به قسمت های قبلی هستیم. سکو بازی در قسمت های گذشته به فشردن مسلسل وارد کمپین پرش بود اما در این قسمت و در بخش سکو بازی، باید بصورت کاملاً زمانبندی شده دکمه پرش را فشار دهید که همین زمانبندی کار شماراً واقع گرایانه و صدق البته مشکل تر خواهد کرد. در این قسمت و به مقتضای قدرتتان، می توانید از محیط اطرافتان استفاده کنید و سرعتتان را بالا ببرید؛ مثلاً با استفاده از قدرت دود می توانید وارد کانال های کولر شوید و با سرعت بسیار زیادی از آن سوی کانال کولر خارج شوید، با استفاده از قدرت نتون به شکل نور(فوتوون) از روی یک ساختمان کامل با سرعت بی نهایت عبور کنید و ... یکی از مهم ترین بخش های گیمپلی سری بازی های INFAMOUS، مبارزات تن به تن و از راه دور بوده است که در این قسمت، در هر دو بخش شاهد پیشرفته بسیار تحسین برانگیز هستیم. سلاح شما در بخش مبارزات تن به تن نوعی زنجیر است که همانند کاراکتر کریتوس در سری بازی های GOD OF WAR، همیشه به دست شما وصل خواهد بود و در موقعی که انتخاب مناسبی برای پیشبرد نبرد از راه دور ندارید به شما کمک خواهد کرد. در بخش نبردهای تن به تن، شما قادر خواهید بود که حداقل با سه ضربه دشمنان را نابود کنید و به زمین یاندازید.

گیم پلی در سری بازی های infamous نقش بسیار مهمی را ایفا می کند و می توانم به جرئت بگویم که عامل بقای این فرنچایز در صنعت بازی های رایانه ای، همین گیم پلی جذاب بوده است.

گیم پلی بازی از چهار بخش تشکیل شده است:  
• فضای کاملاً باز یا open world

- مبارزات نزدیک و تن به تن
- مبارزات از راه دور با استفاده از قدرت های ویژه
- سکو بازی

در این بازی شما کاملاً آزاد هستید تا هر کاری را که دلتان بخواهد انجام دهید؛ با فروشندگان مواد مخدر مبارزه کنید، به کشیدن اشکال گرافیتی بر روی دیوارها پردازید، کمپ های دشمنان را تسخیر کنید، به جمع کردن فایل های صوتی بپردازید،



در این لحظه دارای دو انتخاب هستید:

- دشمنتان را بکشید و امتیاز منفی خود را افزایش دهید
- دشمنتان را دستگیر کنید و امتیاز مثبت خود را افزایش دهید

پایه و اساس سری بازی های UNCHARTED INFAMOUS بسیار سریع هستند. شما قادر خواهید بود که با فشردن دکمه ای تمرکز خود را افزایش داده (AIM کنید) و از سرعت خود بکاهید یا می توانید بدون داشتن تمرکز و سرعت دشمنان را از سر راهتان بردارید. در مبارزات از راه دور شما قادر خواهید بود که از ۴ مهارت استفاده کنید:

- گلوله های سبک: گلوله های معمولی که شما قادر به شلیک کردن آنها خواهید بود
- موشک: موشک های قدرتی که شما می توانید با استفاده از آنها کمپ های دشمنان را برسرشان خراب کنید
- نارنجک: می توانند افراد بسیار زیادی را در اطرافشان گیج کنند تا شما بر روی آنها تمام کننده اجرا کنید یا آنها را دستگیر کنید
- گلوله های پخش شونده: در فاصله ی نزدیک خیلی عالی هستند و مانند یک شاتگان عمل میکنند  
در این قسمت شما دارای پنج قدرت خواهید بود که از کاراکتر ها و شخصیت های مختلفی بدست خواهید آورد:
- قدرت دود: اولین قدرتی که بدست می آورید که تقریبا در بخش قدرت خیلی درخشنan است
- قدرت نئون: از لحاظ سرعت و قدرت بی نهایت عالی است. سرعت نور از موهبت های نئون خواهد بود که با آن می توانید بدون محدودیت و با سرعت بسیار زیاد بدود و در موقع خطر و زمانی که خط سلامتی خیلی کمی دارید بتوانید به یک مکان امن رفته و برای حرکت بعدی خود طرح ریزی کنید.
- قدرت رسانه: این قدرت خیلی عجیب است. می توانید این قدرت را از آنتن های ماهواره ای دریافت کنید. این قدرت بیشتر بر مخفی کاری تمرکز دارد. شما می توانید با استفاده از این قدرت نامرئی شوید و دشمنان را از پشت سر قافل گیر کنید
- قدرت سنگ: بسیار مستحکم و قدرتی است ولی سرعتتان را کاهش می دهد اما همانطور که اشاره کردم از لحاظ استحکام و قدرت دربرابر دشمنان سربلند خواهید شد. هر یک از این ۴ قدرت دارای یک super move است. این حرکت ویژه در صورتی در دسترس شما قرار می گیرد که تعداد معینی از دشمنان را نابود کنید. از دیگر مزایای این بازی که به متعادل بودنش هم کمک کرده است می توان به محدود بودن قدرت ها اشاره کرد که حس قهرمان بودن را کاملا به شما القا می کند. به همین علت مجبور هستید که دنبال آنتن های ماهواره، لامپ نئون، دودکش و ماموران با قدرت سنگ بگردید!



دشمنان شما هم در بازی دست و پا بسته نیستند و متناسب با پیشرفتان در بازی شاهد قدرتمند شدنشان خواهد بود. جالب اینجاست که بعضی از آنها دارای قدرت سنگی هم هستند که باعث می شود که بازی سخت تر شود. در کل بازی دارای پنج کلاس از دشمنان است.

#### • معمولی: سربازان معمولی D.U.P

دارای قدرت سنگ: همان سربازان معمولی هستند که دارای قدرت سنگ هستند و می توانند خیلی بلند پرش کنند.

• سنگین: چقر و بدبدن هستند! دارای وزن بسیار زیاد و یک minigun و یک زره بسیار قدرتمند که نابود کردنش را بسیار سخت خواهد کرد.

• ربات: این نوع از دشمنان همان سربازان معمولی هستند که دارای یک زره رباتی شکل قرار گرفته اند که نابود کردنش نیازمند وقت صرف کردن و سرعت بالا است.

• تک تیرانداز: این نوع از دشمنان بیشتر دور از دسترس هستند و گلوله هایی با میزان آسیب پذیری بالایی به شما شلیک می کنند.

شرکت SUCKER PUNCH در این قسمت از سری بازی های INFAMOUS، در بخش گیم پلی واقعا گل کاشته اند و به تمامی درخواست های طرفداران پاسخ داده و بازی را از تمامی جوانب سنجیده و بهبود داده اند؛ به عنوان مثال یکی از بزرگ ترین ایراد های قسمت های قبلی رابط کاربری بود که در این قسمت به بهترین شکل ممکن ایراد هاییش برطرف شده است.

#### صدای قهرمان

یکی از بهترین و تحسین برانگیزترین بخش های این بازی، بخش صداگذاری است. سازندگان در این بخش واقعا عالی کار کرده اند و رضایت مخاطبان خود را به بهترین شکل ممکن جلب کرده اند. از لحاظ صداگذاری شخصیت ها و نحوه تاثیر گذاری آنها و هماهنگی صدای کاراکتر ها با دهانشان و ... کاملا عالی کارشده است به طوری که به راحتی می توانید نوع و میزان احساسات کاراکتر ها را از نوع و تن صدایشان متوجه شوید. از بهترین و زیباترین صداگذاری های انجام شده در این بازی، می توان به صداگذاری شخصیت اصلی یعنی دلسین که توسط صداگذار معروف و حرفه ای به نام تروی ییکر انجام شده است نام برد. تروی ییکر افسانه ای که با صداگذاری RESIDENT EVIL و THE LAST OF US و BIOSHOCK در بازی هایی همچون و ... معرف حضورتان است، صدای پرنشاطش را به دلسین قرض داده است تا احساسات را در شما و در همه موقع به بهترین شکل ممکن القا کند تا شما او را تحسین کنید. صداگذاری این بازی در مقیاس های ریزی همچون فاصله و ... هم رعایت شده است و قدرت صدای اشخاص با توجه به فاصله ای که دارند متفاوت خواهد بود؛ مثلا با فاصله گرفتن از فرد متکلم (چشمه صوت) قدرت صدایش کاهش خواهد یافت و شما اصواتی نامفهوم را دریافت خواهید کرد. دیگر مسئله ای ریزی که به آن توجه شده است، صدای تولید شده توسط شما به توجه به منطقه ای که در آن قرار دارید است مثلا اگر از روی اجسام چوبی عبور کنید صدای مربوط به همان اجسام را خواهید شنید و اگر از روی برگ و .... عبور کنید صدای مربوط به همان اجسام را خواهید شنید.



سری بازی های infamous هیچ وقت از لحاظ بصری حرفی برای گفتن نداشته است اما این بار قرار است بازی به شکل دیگری رقم بخورد. موتور گرافیکی این قسمت از بازی های unreal engine4، unreal engine4.... اولین حضور این موتور گرافیکی در صنعت بازی های رایانه مصادف شده است با بازی second son : infamous . اگر بخواهیم بی اغراق گرافیک بازی را نقد کنیم، باید بگوییم که گرافیک این بازی چیزی فراتر از شاهکار است. تمامی المان هایی که گرافیک یک بازی را ایده آل می کند در این بازی وجود دارد. از همان ابتدای بازی، اولین و مهم ترین عنصری که به چشم می آید وضعه تصویر بالا و بسیار عالی بازی است. بازی در پلتفرم PS4 به شکل 1080P و 60 فریم اجرا خواهد شد به همین علت شاهد اینمیشن هایی بسیار عالی که همگی موشن کپچر شده اند خواهید بود. از لحاظ سایه پردازی و کیفیت بافت ها توضیح ندهم بهتر است چون زبان در توضیح ناتوان است. سایه پردازی بسیار خوب و عالی انجام شده است که مهم ترین شرط اش یکپارچه بودن سایه ها و نداشتن هیچگونه لبه است.



بافت ها هم بر خلاف موتور گرافیکی نسل قبلی آنریل، بسیار سریع و عالی پردازش می شوند که همین نواد در صد بآگ های بازی را از بین برده است. اما مهم ترین عنصری که در گرافیک بازی خودنمایی می کند، پردازش است. پردازش مهم ترین عاملی است که لقب نسل بعدی را به این بازی بخشیده است. شما در این بازی قدرت هایی را در دسترس دارید که از ذرات بسیار زیادی تشکیل شده اند همچون نئون و دود. به همین علت، بازی سیستم ذرات بسیار عالی را باید داشته باشد تا بتواند شما را به قهرمان بازی بسیار نزدیک تر کند بازی کردن این بازی را برای شما لذت بخش تر بکند؛ مثلاً شما هنگامی SUPER MOVE قدرت دود را اجرا بکنید، به دود تبدیل شده و به آسمان می روید و با قدرت به سوی زمین باز خواهید گشت که همین باعث می شود که بینهایت ذره در هوا معلق شود و شیشه های بسیار زیادی بشکند و..... که همگی به برتری گرافیکی این بازی اشاره دارد. از دیگر نکات خوب گرافیک بازی می توان به وسعت بسیار زیاد شهر اشاره کرد که واقعاً عالی و مثال زدنی است و از وسعت تمامی شهر هایی که در قسمت های گذشته این سری بازی بوده، بهتر است. نکته دیگری که گرافیک بازی را بسیار بهتر از قبل کرده است، فیزیک بسیار خوب است. فیزیک این بازی کاملاً داینامیک است و دست مخاطب را کاملاً باز می گذارد تا با استفاده از عوامل طبیعی، دشمنانش را نابود کند و پیش برود و یا داینامیک بودن عنصر دود باعث می شود که شما مدت ها به تماشای آن مشغول شوید و خسته از تماشای این عنصر نشوید. طراحی محیط هم از دیگر نکات عالی بازی است که واقعاً خیره کننده کار شده است. فقط کافی است به تصویری که از محله چینی ها در بازی تهیه شده است، دقت کنید... همین.

#### حرف آخر

فرنچایز INFAMOUS نسل جدید را بسیار خوب آغاز کرد و با توجه به داستان غنی که دارد، می توان انتظار یک فرنچایز بسیار قدرتمند را در طی سال های آینده داشت که با ارائه دادن گرافیک و داستان و موسیقی عالی در کنار گیم پلی محسن، یک عنوان بسیار موفق خواهد بود.

نقد و بررسی

# DARK SOULS

## Review



# گر صبر کنی ز غوره حلوا سازی

اگر در جست و جوی بازی هستید که حتی اجازه نفس کشیدن را به شما ندهد، Dark Souls II انتخاب مناسبی می باشد. DS II به ما یاد آوری کرد که "Hardcore Gaming" هنوز زنده است و بر خلاف اکثر عناوین تجاری، تکراری و البته آسان، می توان عنوانی عرضه کرد که سختی Dark Souls را به بازیبازان تحمیل کند. پس از عرضه نسخه اول این بازی و به دست آوردن موفقیت های بسیار، From Software به فکر ساختن ادامه ای برای Dark Souls افتاد که از همان روز های نخستین در گیر شایعات شد؛ شایعاتی که خبر از "آسان شدن بازی برای جذب مخاطبین بیشتر" می داد. باید گفت که تمام این سخنان صرفاً در حد یک شایعه باقی ماند؛ چراکه From Software تیمی نیست که قواعد و اصول اصلی عنوان خود را فراموش کند. DS II با مبارزه های مرگ بار و گرافیک پیشرفته تر و البته روایت داستانی جذاب بازگشته است تا نفرینش را برعکس تمام بازیبازان مسلط کند.



سری Souls از آغاز با PC بیگانه بود و پس از عرضه Dark Souls و کسب موفقیت های بسیار، PC باز ها دست به کار شدند و با جمع آوری امضا خواستار پورت این عنوان برای PC شدند. مسئولان From Software که از این بازار به وجود آمده هیجان زده بودند، DS را برای PC پورت کردند. اما بی دقتی آنان در پورت بازی بر روی PC تجربه این بازی را برای بازیبازان سخت تر کرد. به گونه ای که شاهد انواع و اقسام افت فریم ها و مشکلات فنی دیگر بودیم. نسخه اول Dark Souls با تمام مشکلات، فروش فوق العاده ای بر روی PC داشت و From Software را متقدurd کرد تا نسخه دوم این بازی را برای PC منتشر کند. اما این بار شاهد یک نسخه کاملاً بهینه سازی شده و برتر (نسبت به نسخه های کنسولی) هستیم که ارزش تجربه چند باره را دارد.

اگر به دنبال یک بازی معمولی همانند نسخه های جدید Assassin's Creed و Call of Duty هستید سریعاً این صفحات را اوراق بزنید، چون Dark Souls به شما رحم نخواهد کرد. DS شما را از دنیای فرنچایزهای سالانه و تکراری دور خواهد کرد و با تجربه انجام یک "بازی واقعی" آشنا خواهد کرد. این بازی را حتی با دیگر Action RPG های ساده و تکرای مقایسه نکنید؛ چراکه DS II با هر آنچه که دیده اید متفاوت است. این بازی تعریف دیگری از مرگ را برای شما روایت خواهد کرد. دنیای Dark Souls II گسترده و زیبا بوده و در هر گوشی از بازی آشنا خواهد شد؛ راز هایی که خود را فقط و فقط برای بازیبازان هارد کور نمایان می کنند. مرگ در Dark Souls با دیگر بازی ها متفاوت است؛ با هر بار مرگ چیزی خواهد آموخت و تجربه ای جدید کسب خواهد کرد.

## گیم پلی

همان طور که در مقدمه گفته شد، این بازی را باید با هیچ Action RPG دیگری مقایسه کرد. هیچ راهنمایی در بازی وجود ندارد و حتی خبری از Quest Log (که وظیفه اطلاع رسانی در مورد ماموریت های بازی را دارد) نیست. شما در یک دنیای مخربه رها شده اید و باید تنها بی به دنبال سعادت بگردید. تعدادی Bonfire در بازی قرار داده شده تا شما بتوانید پیشرفت خود را در بازی Save کنید و عملیات Level Up را انجام دهید. البته وجه رایج در بازی Soul (روح) می باشد که با کشتن دشمنان به دست می آید.

Dark Souls شما را مجبور به مطالعه و تفکر و طرح ریزی در مورد حرکات دشمنان خواهد کرد. نباید انتظار داشته باشد که با فشردن پیاپی دکمه حمله بتوانید دشمنان را نابود کنید؛ چرا که برای حمله به دشمنان نیاز به انرژی دارید و این انرژی با هر ضربه و دفاع شما کاهش پیدا می کند؛ پس مدیریت منابع و زمان شناسی در نبردهای DS حیاتی هستند. دشمنان دارای نقاط ضعفی هستند؛ اما این نقاط ضعف در هر کدام با دیگری متفاوت است. وظیفه شما می باشد که با شناسایی نقاط ضعف دشمنان، آن ها را از پا در یاورید. ممکن است که برای یک نبرد، فقط ۳۰ دقیقه صرف شناسایی حرکات دشمنان شود. پس نامید نباشد و با صرف زمان دشمنان را از سر راه بردارید. پس از هر بار مردن، تمام محتویاتی که با خود حمل می کردید به صورت یک بسته در همان محل رها می شود که باید برای به دست آوردنش تلاش کنید؛ پس اگر در تلاش مجدد برای به دست آوردنش ناکام شوید، برای همیشه آن ها را از دست خواهید داد.

Bonfire به صورت کلی Dark Souls II در زمینه گم پلی به شدت به سری Souls پاییند است و تنها شاهد تغییرات کوچکی در گیم پلی بازی هستیم. با هر بار استفاده از Bonfire اکثر دشمنانی که کشته بودید به دنیا باز می گردند. البته استثنائاتی نیز وجود دارد. در بعضی مکان ها برای به وجود آوردن آزادی عمل این بازگردانی صورت نمی گیرد. طراحی سیستم Fast Travel نیز دچار تحولاتی شده است. این سیستم را در بازی هایی همچون ۳ Skyrim و Far Cry مشاهده کرده اید. با هر بار بازدید از یک مکان، برای بازدید های بعدی لازم نیست تا تمام مسیر را طی کنید. کافیست نقشه را باز کنید تا با انتخاب آن مکان، سریعاً منتقل شوید. در Dark Souls II این جا به جایی به وسیله Bonfire ها صورت می گیرد. پس از فعال کردن هر کدام از آن ها، می توانید با یک کلیک، به آنجا منتقل شوید. به شخصه ترجیح می دهم تمام محیط را کاوش کنم تا با تمام رازهای آن آشنا شوم. اما این گزینه برای کسانی است که دوست دارند بازی را در مدت زمان کم تری به پایان برسانند و از طی کردن مسافت های طولانی دل خوشی ندارند.

DS همیشه به سخت بودن مشهور بوده است. اگر دوست دارید بدانید که نسبت سختی این بازی نسبت به نسخه اول Dark Souls چگونه است، باید بگوییم بازی اندکی آسان تر شده است؛ اما تضمین می کنم که هزاران بار سازندگان را به خاطر سخت بودن بازی نفرین خواهید کرد! با اطمینان می توان آن را چالش برانگیز ترین عنوان ۲۰۱۴ نامید. این تصمیم From Software بوده تا با کاهش مقدار سختی بازی و اضافه کردن امکانات جانبی همانند Fast Travel طیف گسترده تری از بازی بازان را به خود جذب کند؛ البته اگر شما همان دشواری DSI را می خواهید، می توانید از این امکانات جانبی و انتخابی صرف نظر کنید.

بارزات Dark Souls II دقیقاً به همان شکل است که باید باشد. در واقع مبارزات لذت بخش تراز گذشته نیز شده اند چراکه می توانید از اجزای محیطی نیز برای دفع خطر دشمنان استفاده کنید. سیستم های جدیدی نیز برای متنوع تر کردن مبارزه به بازی افزوده شده است. در واقع پایه های مبارزه به ریشه های این سری پاییند بوده اند و عمل هایی مانند دفاع، غلتیدن، حمله و فرار از مبارزه همچنان به میزان Stamina (انرژی) شما بستگی دارد. دیگر خبری از Run & Gun و فشردن پی در پی دکمه ها برای پیروزی نیست بلکه باید در مدیریت منابع به اندازه کافی کوشایید. کافیست در میدان مبارزه میزان انرژی خود را خالی کنید، آن وقت است که پیغام You Are Dead بر روی صفحه نقش خواهد بست. یکی از بزرگترین مزایای سری Souls باس فایت های اعجاب انگیز آن است که Dark Souls II نیز از این قاعده مستثنی نمی باشد. باس ها به حدی جان سخت و قدرتمند هستند که پس از کشتنشان احساس غرور خواهید کرد. هوش مصنوعی دشمنان نیز جالب است. هیچ گاه نمی توانید یک استراتری را بر روی دو نفر اجرا کنید پس دائماً باید در حال مطالعه و طرح ریزی برای مبارزه با دشمنان باشید.

اندکی پس از شروع بازی به شما حق شخصی سازی داده خواهد شد و شما می توانید برای خود نام، توانایی، کلاس و هدیه ای انتخاب کنید. در انتخاب کلاس ها دقت لازم را داشته باشید چرا که ممکن است در چند ساعت اولیه بازی تفاوتی در سبک بازی شما ایجاد نکند؛ اما با پیشرفت بازی تفاوت ها را احساس خواهید کرد. ۸ کلاس مختلف برای انتخاب وجود دارد که مشابه با اکثر بازی های RPG از شوالیه سنگین اسلحه تا جادو گر سبک وزن را شامل می شود. کلاس ها نسبت به ۱ Dark Souls کاهش داشته اند که فرصت یک انتخاب دقیق تر را به ما می دهد.

## داستان

قصد ندارم در مورد داستان بازی چیزی را فاش کنم؛ اما یکی از زیبایی های سری Dark Souls II شما را در دنیای Drangelic رها می کند تا داستان خود را کشف کنید. بستگی به خود شما دارد که چگونه داستانی را ببینید و مطمئناً داستانی که شما مشاهده می کنید، با تجربه دوستان تفاوت خواهد داشت.

شخصیت های NPC منبع بسیار خوبی برای کشف داستان بازی هستند. راهی که سازندگان بازی برای روایت در نظر گرفته اند، استفاده از محیط به جای دیالوگ است، "دیالوگ" در این بازی نقش کمتری در برابر با دیگر بازی ها دارد، مانند این می باشد که در دنیای سرد و بی روح Drangelic کسی رمکی برای صحبت کردن ندارد. اما در میان همان تعداد محدود دیالوگ های بازی، شاه جمله هایی را می توان یافت که راه خود را به زندگی روزمره انسان خواهند یافت. داستان بازی فاصله زیادی با نسخه ۱ Dark Souls دارد، پس نگران پیش زمینه های داستانی نباشید. البته اگر DS را تجربه کرده باشید، در ک بهتری از فضای DS II خواهید داشت.

یکی از زیبایی های Dark Souls به روایت جالب آن از مرگ بر می گردد. مرگ وسیله ای است برای آموختن. تمام تلاش شخصیت اصلی بازی این است که به حالت انسانی خود باز گردد، مرده را نمی توان دوباره کشت. در راه انسان شدن اگر مردید و بار دیگر همان اشتباه را تکرار کردید، شما لایق زندگی نیستید. پس از مرگ بیاموزید، به اشتباهات مرگبار خود فکر کنید و آنان را اصلاح کنید. بزرگترین درسی که DS می تواند به انسان بدهد، صبر است.

یک ضرب المثل است که می گوید "گر صبر کنی ز غوره حلوا سازی". این بازی برای آن دسته از بازیبازان است که علاقه به طرح ریزی دارند، تمام مبارزات بازی با آزمون و خطای پیش می رود، کمتر دشمنی را در بازی پیدا می کنید که بتوان او را در اولین دیدار کشت. شما باید رفتار او را مطالعه کنید، نقاط ضعفشو را پیدا کنید و به آن ها حمله کنید تا پیروزی را به دست آورید.

## Graphics

اولین نکته ضعیف گرافیک بازی، نور پردازی آن است. فکر می کنم که طراحان گرافیک بازی سعی در القا حس ناامیدی داشتند که در این امر موفق نبوده اند. نورپردازی بازی پیش از حد ساده است، البته باز هم استثنائاتی وجود دارد و گاهها نورپردازی های خبی را شاهد هستیم. Dark Souls II تنوع محیطی بسیار خوبی را به نمایش می گذارد، از دریاچه های خونین گرفته تا جنگل ها فرسوده و انبود گرفته تا ساختمان های قرون وسطایی و گورستان.... همه و همه را در بازی شاهد هستیم. اگر نسخه PC اولین شماره از Dark Souls را تجربه کردید و از افت فریم های پی در پی آن ناراضی بودید خبر های خوبی برای شما دارم. اگر از سخت افزار مناسب استفاده می کنید دیگر شاهد افت فریم های آزار دهنده نخواهید بود. البته به ندرت هنگام چرخش دوربین شاهد افت فریم هایی در حد ۵ تا ۱۰ فریم خواهید بود. هنگامی که نسخه اول DS برای PC عرضه شد، شاهد یک پورت بد بودیم، اما قضیه در DS II متفاوت است، تنظیمات گرافیکی مناسب با PC در بازی تعییه شده است و ۶۰ فریم بر ثانیه تجربه ای روان تر از کنسول ها را به ارمغان می آورد.



# DARK SOULS™

نکته ای که در هنگام بازی متوجه آن شدم، تفاوت زیاد گرافیک بازی با تریلر های قبل از عرضه رسمی است، دلیل این تفاوت مشخص نیست اما می توان حدس زد که هدف From Software به دست آوردن ۶۰ فریم بر ثانیه بر روی سیستم های متوسط و ضعیف تر باشد. بهینه سازی بازی نیز به شدت خوب است، با تمام تنظیمات گرافیکی ممکن و قرار دادن آن ها بر روی PC متوسط می توانید ۶۰ فریم بر ثانیه را تجربه کنید.

## کلام آخر

این بازی همان چیزی است که شما از یک Souls واقعی انتظار دارید. یکی از بزرگترین چالش های From Software در تهیه این بازی، بهبود المان های نسخه پیشین در عین پاییندی به ریشه ها و جذب مخاطبان جدید بود که در تمام این موارد موفق عمل کرده است. اگر لذت یک بازی "هارد کور" واقعی را می خواهید، Dark Souls II برای شما است. این بازی برای شما داستان را روایت نمی کند و به شما هیچ سرنخی نمی دهد، این شما هستید که باید در دنیای بازی اکتشاف کنید و داستان خود را بسازید.

نمره: ۹۰



## نقد و بررسی

## زیبا و فانتزی! اما دروغین!

دُنیا را تاریکی فراگرفته است. مردم فریاد می کشند و می سوزند. شعله های آتش همه جا را پر کرده است. هیچ خانه ای امن نیست و هیچ نفسی به درستی کشیده نمی شود. در این دُنیا هر دیو و اژدهایی وجود دارد. جهان رو به زوال می رود. همه چیز در حال نابودی است. حتی کورسویی از امید دیده نمی شود. برف هماز این آتش حراس دارد. فرزند مادر خویش و پدر فرزند خویش را برای زنده ماندن رها می کند. انسانیت به زیر دست و پا می رود. غذا آرزو می شود. تفکر بی معنا می شود. تخت خواب کلمه ای احمقانه است و رویا...؟ رویا دیگر هیچ معنا بی ندارد....در میان تمام این تاریکی ها جنگ جویی سر بر می آورد و به دنبال اهریمن دنیای خویش می رود. قصد او نابود کردن این تاریکی است. اما او هم در بعضی زمان ها از خویش سوالی می پرسد: کدام تاریکی؟ کدام تاریکی باید نابود شود؟ در دنیایی که هر شخص تبدیل به اهریمن خویش گشته است. اما او نا امید نمی شود. جنگجویان و مردمان روشن دل به دور او حلقه می زنند و او شمشیرش را در کورسویی از امید بالا می برد ... کورسویی که به زودی آن هم از بین خواهد رفت....

### اشتباه نکنید!

به طور قطع خواننده پس از مشاهده این متن این عنوان را با عنوانی بزرگی چون The Witcher مقایسه می کند. اما باید به طور جدی این هشدار را بدھیم که گول این سخن ها را نخورید. این ها ادعای سازندگان از داستان این عنوان بود و بس. اما حقیقت ماجرا صرفا محیط هایی یخی و آتشین است که شما در آن ها باید با احمقانه ترین دشمنان ممکن مبارزه کنید و صرفا بدانید که دُنیا تاریک شده است! این عنوان در بخش داستان هیچ نکته ای برای ارائه ندارد مگر بعضی انتخاب ها در این عنوان که به بررسی آن ها خواهیم پرداخت. پس تمام پیش نمایش های زیبایی که از این عنوان خوانده اید را فراموش کنید و با فکری باز این نقد و بررسی را دنبال کنید تا به این حقیقت که این عنوان ادعایی بیش نبود دست یابید.

### انتظار بی جا...

Focus Home Interactive نام ناشر این عنوان است. ناشری که ۱۴ سال آزگار در حال فعالیت در حوزه نشر گیم است اما تا کنون عنوانی بسیار خوب از آن ندیده ایم. نمونه خراب کاری های این ناشر را می توان در عنوان Game of Thrones یافت که ۲ سال پیش منتشر شد و به شخصه نمی دانم چگونه توانست این عظمت داستانی و این نقشه بزرگ را با این قدرت به گند بکشاند! پس زمانی که این شرکت ناشر عنوانی باشد انتظار زیاد بی معنی است! Spiders! نام شرکت سازنده این عنوان است. شرکتی که قرار است اولین بازی خود را به بازار عرضه کند. حال همچین شرکتی که از چند انسان تازه کار ساخته شده است.

ادعای ساخت عنوانی در حد و یا بهتر از اسکایریم را دارد و عده ای گیمر نیز بعد از مشاهده ادعاهای وی شک می کنند که نکند واقعا خبری است و قرار است عنوانی عالی عرضه شود. اما همین ادعاهای بی معنی نشان می دهد که هر انتظاری که از این عنوان داشته اید بی جا بوده است. صحبت در رابطه با حجم یک عنوان برای نقد آن معقول و درست نیست. اما زمانی که سازندگان حرف از لوکیشن های بزرگ و ... و ... می زنند و در پایان حجم حقیقی این عنوان برای کنسول ها کمتر از ۳ گیگ می شود.... خودتان دیگر قضاوت کنید!

Bound By Flame	نام عنوان :
Action RPG	سبک :
Play Station ۳ . Xbox ۳۶۰	پلتفرم ها :
Play Station ۴ . PC	



گیم پلی در آغاز عملکرد خوبی داشته است! اما دقت کنید که این عملکرد خوب فقط در ابتدای بازی دیده می شود. در حقیقت می توان گفت Bound By Flame عمل به اصول اولیه یک عنوان RPG راضی کننده بوده است. در ابتدای بازی این شما هستید که برای خود چهره انتخاب می کنید و مرد یا زن بودن شخصیت نیز توسط شما تعیین می شود. در ابتدای بازی شما انتخاب می کنید یک شخصیت شیطانی باشید یا یک انسان درست. در حقیقت این انتخاب از محدود ویژگی های خوب در این عنوان به شمار می رود. چرا که شما باید انتخاب کنید که در برابر شیاطین قدرت یک شیطان را داشته باشید یا تا ابد چون شوالیه ای مبارزه کنید. سلاح و شکل شما میل شخصیت نیز کاملاً به اختیار شماست.

از ابتدای بازی شما همراه با گروهی کوچک به جنگ دشمنان می روید. در حقیقت همواره این گروه مبارز شما را همراهی می کنند و هر اندازه که در گیم پلی Level بالاتری کسب کنید می توانید افراد بیشتری را به درون گروه خود بیاورید. بازی دارای لوکیشن های متفاوتی می باشد اما تمام آن ها از جزئیات بسیار کمی بهره مندند و به طور کل بازی در لوکیشن های خود حال چه در آب و چه در آتش هیچ چیز خاصی برای ارائه ندارد. در تمامی بخش های این عنوان شما با مبارزاتی ساده و تکراری رو به رو خواهید بود و به هیچ عنوان خبری از یک سیستم پویا برای مبارزات نخواهد بود. صرفا یک سری حرکات تکراری که از شما بر دشمنان و از دشمنان بر شما وارد می شود.

در بخش گیم پلی انتخاب هایی برای شما در نظر گرفته شده است که می تواند خط داستانی عنوان را عوض کند. به جرئت می توان گفت تنها سیستم پویا و ارزشمند این عنوان همین بخش است. چرا که از همان ابتدا شما می توانید با در نظر گرفتن خوبی و شخصیت خود انتخاب هایی انجام دهید که تمام آن ها به طور کامل در شکل گیری داستان موثر خواهند بود... حتی با در نظر گرفتن تمام مشکلات این بخش بازهم باید پذیرفت که در این عنوان گیم پلی از محدود بخش های امیدوار کننده به شمار می رود که شاید یک بار تجربه این عنوان را قابل تحمل سازد.

### آتش ۹۹۹۹۹۹۹

باید پذیرفت که سازندگان در بخش گرافیک و صدا گذاری این عنوان غوغای کرده اند! هر چه قدر هم که تلاش کنید نمی توانید چنین دنیایی را تا این حد احتمانه و بی معنی بسازید. در تمام بازی حتی شخصیت های اصلی جز یک سری اینیمیشن تکراری هیچ حرکتی ندارند و شما در زمان صحبت یک شخصیت فقط باز و بسته شدن بی معنی لب ها را مشاهده می کنید. صدای گرسنگ و شمشیر و سنگ و هر وسیله ای برای مبارزه در این عنوان تفاوتی با دیگری ندارد و به شخصه معتقدم سازندگان تلاش بسیاری کرده اند تا بتوانند چنین صداگذاری بی معنی و پوچی را به ارمغان بیاورند. گرافیک این عنوان نیز دست کمی از این ماجرا ندارد. شما با تعداد مثلاً زیادی لوکیشن رو به رو خواهید بود اما در هیچ کدام رنگی درست و زیبا نخواهید دید. جزئیات که اصولاً در این عنوان کلمه ای بی معناست. یک بخش یخی در این عنوان یک زمین سفید است که همواره توپ های کوچولوی سفید در هوا در حرکت است و ۵ تا چادر کاملاً یک شکل در این محیط دیده می شود. یا تمام یک کوهستان صرفاً از یک نوع سنگ ساخته شده است. به طور جدی اشاره می کنم که این بخش جلوه ضعیف ترین عملکرد ها در این عنوان است.

### آتش سردا پوچ و بی معنا

این عنوان هیچ چیز خاصی برای ارائه نداشت و ندارد و به همین دلیل سعی بر نوشتن متنی کوتاه و صرفاً آگاهی دهنده بود که وقت شما را نیز بی جهت اشغال نکند. این عنوان حتی در نبود عنوانی بزرگ چون Dark Souls نیز هیچ چیز برای ارائه ندارد چه بر سر زمانی که این همه بازی بزرگ در انواع سبک ها منتشر شده است. پس به طور جدی به شما توصیه می کنم که حتی به یک بار تجربه این عنوان فکر هم نکنید چرا که این بازی صرفاً ادعایی داغ از طرف سازندگان بود که در حقیقت هیچ گرمایی برای ارائه ندارد و به هیچ عنوان گیمر را جذب خویش نمی کندا هم اکنون که این نقد پایان یافت من هم از عذاب تجربه این عنوان فارغ شدم!

نکات مثبت: رعایت اصول یک عنوان RPG - انتخاب های ارزشمند در داستان و غیره ۹۹۹۹۹

نکات منفی: داستانی پوچ و خشک - کمبود جدی جزئیات - سناریو های تکراری مبارزه - کسل کننده بودن گیم پلی - موسیقی و صدا گذاری بسیار ضعیف و ...

## ظهور شوالیه‌ی تاریکی

پس از عرضه‌ی فیلم سینمایی بتمن و رابین به کارگردانی جوئل شوماخر که یک اثر بسیار ضعیف بود، Warner Bros تصمیم گرفت که مدتی به این قهرمان کهنه کار استراحت دهد تا بتواند فکری برای ظهرور دوباره‌ی این قهرمان بیندیشد. سال ۲۰۰۵ را می‌توان ظهرور دوباره شوالیه‌ی تاریکی نامید، سالی که در آن یک کارگردان جوان با نام کریستوفر نولان دست به ساخت نسخه‌ای جدید از سری فیلم‌های بتمن زد

و تفکر جدیدی در مقوله‌ی ابر قهرمانی را ایجاد کرد. این فیلم که Batman Begins نام داشت با استقبال بسیار خوب طرفداران همراه شد و موفق شد تحسین متقدان رانیز با خود همراه کند. نولان در این فیلم به اینکه بروس وین چگونه به بتمن تبدیل می‌شود می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه این قهرمان محبوب شکل می‌گیرد. اما کار به همین جا ختم نمی‌شود، در ادامه‌ی روندی که نولان در پیش گرفت، وی دومین فیلم از سری فیلم‌های بتمن خود را ساخت که یک شاهکار به تمام عیار بود و توانست



Batman : Arkham Knight	نام:
Rocksteady	سازنده:
Warner Bros	ناشر:
Action-adventure	سبک:
Xbox One, PS4, PC	پلتفرم‌ها:
۲۰۱۴	تاریخ انتشار:



بازی فوق العاده هیث لجر در نقش جوکر که چند ماه پیش از اکران فیلم در گذشت، سبب شد وی جایزه بهترین بازیگر مکمل مرد را از آکادمی اسکار دریافت کند.

Warner Bros با توجه به موقیت‌های فیلم‌های بتمن و موج جدیدی که در شخصیت پردازی این شخصیت به راه افتاد، تصمیم گرفت بر روی نسخه‌ی جدیدی از سری بازی‌های رایانه‌ای این کاراکتر کار کند.

هشتمین فیلم برتر دنیا نام بگیرد. فیلم The Dark Knight نام داشت و در این فیلم تمامی مرزهای ابر قهرمانی شکسته شد و در واقع تعريف جدیدی از فیلم‌های ابر قهرمانی ارایه کرد که اکنون بسیاری از فیلم‌ها از آن الگو می‌گیرند.

این بار داستان پیرامون مبارزه‌ی بتمن با یکی از سخت ترین دشمنانش یعنی جوکر می‌باشد، فردی که بتمن را به مرز نابودی و تباہی می‌کشد و او را ذره ذره نابود می‌سازد.





سرانجام بازی معرفی شد و با انتشار یک تریلر سینماتیک و اطلاعات جدیدی از داستان و گیم پلی خود، همگی طرفداران را به وجود آورد.

The Dark Knight Rises عنوان Batman : Arkham Knight نیز قرار است سخت ترین چالش بتمن را به تصویر بکشد و او را به مرز تباہی بکشاند اما سرانجام قهرمان بار دیگر خیزش خواهد کرد و یک حماسه رقم می زند، حماسه ای که آخرین حماسه‌ی اوست.

### شوالیه‌ی آركام

پس از مرگ جوکر در پایان Arkham City، گانه زنی‌ها برای انتخاب ضد قهرمان اصلی نسخه‌ی بعدی بسیار زیاد بوده است.

این حرفی است که خود تیم سازنده نیز تایید کرده است و اعلام کرده که برای یافتن یک ضد قهرمان مناسب که بتواند بتمن را به چالش بکشد بسیار فکر کرده اند.

بازی حدود ۲ سال پس از حادث نسخه‌ی قبلی اتفاق می افتد.

تا دیگر کسی فکر این را هم نکند که بتواند عنوانی بهتر از Arkham City برای شخصیت بتمن بسازد. پس از این نسخه اعلام شد که دیگر Rocksteady بتمنی نخواهد ساخت اما از سوی دیگر نولان راضی شد تا نسخه‌ی پایانی سه گانه‌ی بتمن را بسازد. عنوانی که بار دیگر تباہی قهرمان را به تصویر کشید و این بار او را با ضد قهرمانی به نام بین رو به رو کرد که بتمن را هم از لحاظ جسمی و هم روحی شکست داد.

The Dark Knight Rises این فیلم که نام گرفت و بار دیگر توانست تحسین تمامی متقدان و طرفداران را به همراه داشته باشد و به خوبی توانست به حماسه‌ی بتمن در دنیای سینما پایان دهد.

اما از سوی دیگر با اعلام اینکه استودیو Warner Bros. Games Montréal در حال کار بر روی نسخه‌ی جدید بتمن است، عده‌ی زیادی از طرفداران دیگر از این سری در دنیای بازی‌های رایانه‌ای قطع امید کردند، غافل از اینکه Rocksteady نیز همانند نولان تصمیم گرفته است که سومین نسخه‌ی این سری را نیز راونه بازار کند تا این بار به حماسه‌ی بتمن در دنیای بازی‌های رایانه‌ای پایان دهد.

به این ترتیب یک نسخه‌ی کاملاً جدید و متفاوت با نسخه‌های قبلی با نام Batman : Arkham Asylum که توسط استودیو خوش ذوق Rocksteady ساخته شد و به تبعیت از تم تاریک فیلم‌های بتمن نولان فضای بسیار تاریکی در بازی حکم فرما بود. بازی از همه لحظه‌ی یک شاهکار محسوب می‌شد و توانست این بار نام بتمن را در دنیای بازی‌های رایانه‌ای نیز، بر سر زبان‌ها بیندازد. در حالی که نولان تصمیم گرفته بود دیگر فیلمی از بتمن تولید نکند، استودیو Rocksteady به سختی در حال کار بر روی نسخه‌ی دوم سری بازی‌های بتمن بود.

Batman : Arkham City نام داشت در سال ۲۰۱۱ عرضه شد و یک شاهکار وصف نا شدنی بود. بازی در بسیاری از محافل نامزد دریافت بهترین بازی سال شد اما با بدشانسی به رقیب سر سختی به نام Skyrim برخورد کرد و در بسیاری از موارد نتوانست جایزه‌ای دریافت کند.

روایت عالی داستان بازی که به خوبی بازیکنان را تا پایان همراه خود نگه می‌داشت و گیم پلی دیدنی و جذاب آن در کنار سبب شد گرافیک چشم نواز

او که چندی پیش در نسخه‌ی که Batman : Arkham Origins نیز حضور داشت اینبار نیز با شمایل گذشته‌ی خود در تلاش است تا بتمن را نابود کند.

وی فرزند یک خانواده‌ی ثروتمند بود اما به دلیل کارهای ناردست خانواده‌اش، تو ماس وین باعث ورشکستگی آن‌ها می‌شود و همین باعث می‌شود که وی کینه‌ای ابدی از خاندان وی در سینه داشته باشد.

### Harley Quinn

بدون شک یکی از شخصیت‌های اصلی این عنوان هارلی کوئین خواهد بود، زیرا به دلیل اتفاقاتی که در نسخه‌ی Arkham City به وقوع پیوست باید منتظر انگیزه‌های خاص وی برای نابودی بتمن باشیم.

Harleen Frances Quinzel نام واقعی وی و در ابتدا از پشکان تیمارستان آرکام بود ولی زمانی که به روانکاوی جوکر پرداخت، دلباخته او شد و به او کمک کرد تا از تیمارستان فرار کند.

وی در Arkham City نیز حضور پر رنگی داشت اما مرگ جوکر تمامی آرزو‌های او را نابود کرد و حال او در پی انتقام از بتمن است.

هدف در قدم اول با بمب گذاری شهر آن را خالی از سکنه کرده است و از سوی دیگر تمامی خلافکاران مهم شهر را گرد هم آورده است تا اینبار به طور یکپارچه به بتمن حمله کنند.

### Two-Face

مرد دو چهره یا همان هاروی دنت از دیگر دشمنان بتمن در این نسخه خواهد بود. وی که در نسخه‌ی Arkham City نیز حضور داشت اینبار به تهدیدی بسیار جدی تر برای بتمن بدل شده است. نام واقعی وی هاروی دنت می‌باشد و پیش از اینکه به یک جنایتکار تبدیل شود خود دادستان شهر بود و با جرم و جنایت مقابله می‌کرد و به او لقب شوالیه‌ی سفید گاتهم را داده بودند ولی در اثر یک حادثه‌ی شوم نصف صورت او سوخت و باعث شد دو چهره به وجود بیاید. در واقع نام دو چهره اشاره به قسمت‌های بد و خوب هاروی دنت دارد که واو دچار نوعی تضاد شخصیتی است که باعث شده یک مدت دادستان شهر باشد و حال به جنایتکاری مخوف تبدیل شود و به همین دلیل توانایی تصمیم گیری ندارد و از سکه و شانس برای فعالیت هاش استفاده می‌کند.

### Penguin

Oswald Chesterfield Cobblepot معروف به پنگوئن از دیگر دشمنان بتمن در این نسخه است.

می‌دهد وی بر خلاف بتمن از سلاح‌های گرم استفاده می‌کند و همچنین پوشش وی شبیه به شوالیه‌ها می‌باشد. شایعات زیادی پیرامون اینکه او چه فردی است منتشر شده است ولی هیچ کدام آن‌ها آنقدر محتمل نیستند که بتوان به آن‌ها اتناکانمود. از سوی دیگر این بار یار همیشگی بتمن یعنی Oracle نیز نقش مهمی در بازی ایفا می‌کند. این بار بتمن این توانایی را دارد که به مخفیگاه وی برود و با او مستقیماً گفت و گو کند.

با توجه به از دیاد کاراکتر‌های موجود در بازی درباره‌ی برخی از آن‌ها به توضیحات کوتاهی بسنده می‌کنیم :

### Scarecrow

Scarecrow دشمن اصلی بتمن در این نسخه خواهد بود. شخصی که پیش از اینکه به یک جنایتکار و جانی تبدیل شود یک دکتر روان‌پزشک با نام Jonathan Crane بود که در جریان یکی از آزمایشات خود چهره اش آسیب جدی دید و از این واقعه به بعد ماسکی به صورت زد و نام Scarecrow را برای خود برگزید. وی برخلاف دشمنان دیگر بتمن که خود توانایی مبارزه‌ی تن به تن با او را دارند، در پشت قضایا قرار دارد و همانند جوکر نقش هدایت کننده را ایفا می‌کند و حال پس از مرگ جوکر قرار است او با بتمن وارد مبارزه شود و برای رسیدن به این

سکانسی آغازین بازی از جایی شروع می‌شود که شهر گاتهم در حال تخلیه است. علت تخلیه‌ی شهر نیز بمب گذاری شخصیت Scarecrow در نقاط مختلف شهر است.

گویا این بمب گذاری از پیش طراحی شده بوده است و پیش از این Scarecrow با اکثر خلافکاران بزرگ شهر مانند پنگوئن، دو چهره و هارلی کوئین دیدار داشته است و از آن‌ها خواسته است تا با همکاری یکدیگر یک بار برای همیشه بتمن را نابود کنند. با تخلیه‌ی شهر، فضای مناسبی برای خلافکاران پیش می‌آید تا بتوانند با استفاده از ضعف نیرو‌های پلیس کنترل کل گاتهم را به دست گیرند. در این میان بار دیگر بتمن شلن خود را به تن می‌کند تا دشمنان خود را شکست دهد اما در این میان یک چالش بزرگ برای بتمن وجود دارد و آن وجود یک دشمن کاملاً جدید است که بتمن هیچ اطلاعاتی درباره‌ی او ندارد.

Arkham Knight علاوه بر اینکه نام بازی است، نام دشمن جدید بتمن نیز می‌باشد که قرار است سخت ترین چالش را برای او رقم بزند. تیم سازنده تنها اعلام کرده است که این شخصیت یک شخصیت کاملاً جدید است که در نسخه‌های پیشین حضور نداشته است و هیچ اطلاعاتی از این شخصیت منتشر نکرده است و تنها چندین تصویر از ظاهر او منتشر شده است که نشان

Scarerow و نشان دهد چه خطر بزرگی بتمن را تهدید می کند. در این نسخه بازگشته است و تمامی جنایت کاران و خلافکاران را با هم متحد کرده است تا بتمن را نابود کند و این خطری است که بتمن تا کنون هیچگاه با آن رو به رو نشده بود. البته بتمن در برابر این تهدید بزرگ احساس ضعف و شکست نمی کند بلکه اطمینان دارد که آن مقدار نیرومند است که بتواند این تهدید را نیز خنثی کند. در این راه Batmobile را به بازی اضافه کردیم تا قدرت بتمن نسبت به قبل بیشتر شود و این یک برنده کاملاً جدید است که در این نسخه وجود دارد. البته Batmobile می کند اما بتمن تا کنون توانسته تمامی معما های او را حل کند و به همین دلیل وی در تلاش است تا بتمن را از راه خود کنار بزند. تا کنون همین اطلاعات اندک از داستان بازی به بیرون درز کرده است اما به نظر می رسد شاهد یک داستان حماسی و جذاب خواهیم بود که می خواهد آخرین مبارزه های بتمن را به تصویر بکشد.

Riddler تنها کسی که می تواند با معما هاش بتمن را به چالش بکشد شخصیت Riddler در این نسخه حضور او در Atkham Origins به شدت احساس می شد و حال او در Edward Nashton نام واقعی او تخصصی او ایجاد معما و پازل های بسیار سختی است که هیچ کس موفق به حال آن ها نمی شود و برای حل آن ها باید به مرحله ای جنون بررسد و همین او را خوشحال می کند اما بتمن تا کنون تمامی معما های او را حل کند و به همین دلیل وی در تلاش است تا بتمن را از راه خود کنار بزند. تا کنون همین اطلاعات اندک از داستان بازی به بیرون درز کرده است اما به نظر می رسد شاهد یک داستان حماسی و جذاب خواهیم بود که می خواهد آخرین مبارزه های بتمن را به تصویر بکشد.

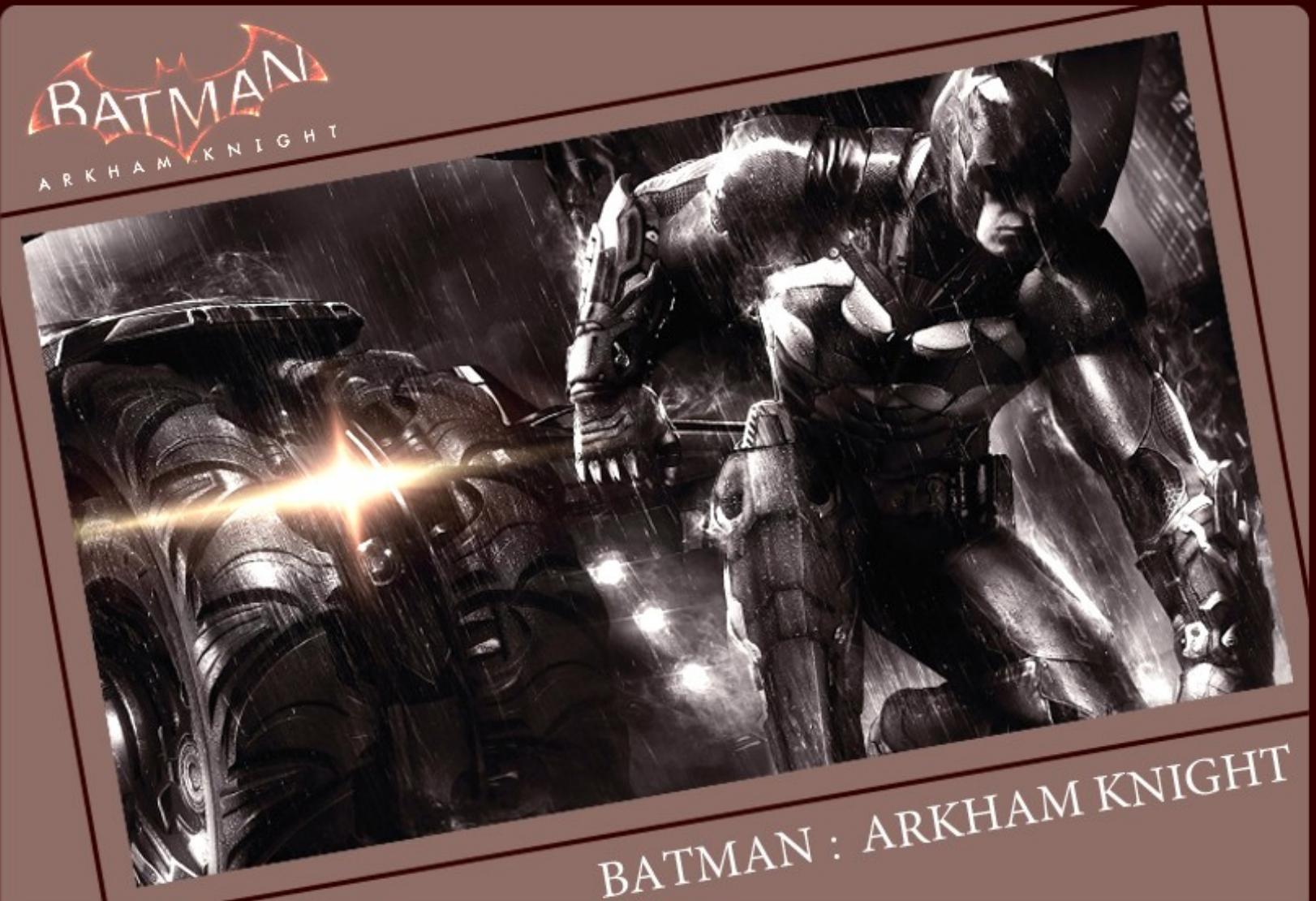
Batmobile همه چیز است آگاهانه آن را در بازی قرار گرفته اید. این چیزی است که ما بسیار آگاهانه آن را در بازی قرار دادیم و به کمک آن یک همکاری فوق العاده بین انسان و ماشین ایجاد کردیم. Batmobile را بر اساس تجربیاتی که در دو نسخه پیرامون آن منتشر شده است. اولین تغییر اساسی و کلیدی گیم پلی بازی که یک نوآوری نیز محسوب می شود، وجود Batmobile در بازی است. این بار بتمن قبلى کسب کرده ایم، طراحی نمودیم با این تفاوت که این بار Batmobile نقش کلیدی در بازی خواهد داشت و همانند یکی از کاراکتر های اصلی داستان خواهد بود Batmobile وسیله ای نقلیه ای خواهد بود که می تواند با هدایت بتمن هر کاری را انجام دهد و این یک پیوستگی بسیار شکفت انگیز بین این دو پدید آورده است بابراین انتخاب Batmobile بسیار هوشمندانه بوده است و می تواند همانند یکی از شخصیت های اصلی داستان باشد. توانایی دیگری که در بازی گنجانده شده است، استفاده از تمامی ابزار ها و گجت ها در هنگام پرواز است. پیش از این تنها در هنگام پرواز توانایی استفاده از Grappling Gun Arkham Knight باشد. بتمن این توانایی را دارد که از تمامی گجت های خود هنگام پرواز استفاده کند. Fear Takedown قابلیت جدید دیگری است که در بازی وجود دارد. این قابلیت به شما این اجازه را می دهد که پس از شکست دادن یک دشمن با آهسته کردن زمان دشمنان دیگر را که ترسیده اند به سرعت از بین ببرید.

همچنین بتمن این توانایی را دارد که با دفاع در برابر یک دشمن او را به سوی یک دشمن دیگر پرتاپ کند و سپس با یک ضربه هر دوی آن ها را شکست دهد. نکته ای که از مهم ترین موارد است و تمامی مکانیک های موجود در گیم پلی این عنوان Gotham City در این نسخه حدود ۵ برابر بزرگ تر از Arkham City است و تنها به ۳ بخش مختلف تقسیم می شود که برای ورود به هر بخش هیچ لودینگ و بارگذاری وجود نخواهد داشت.

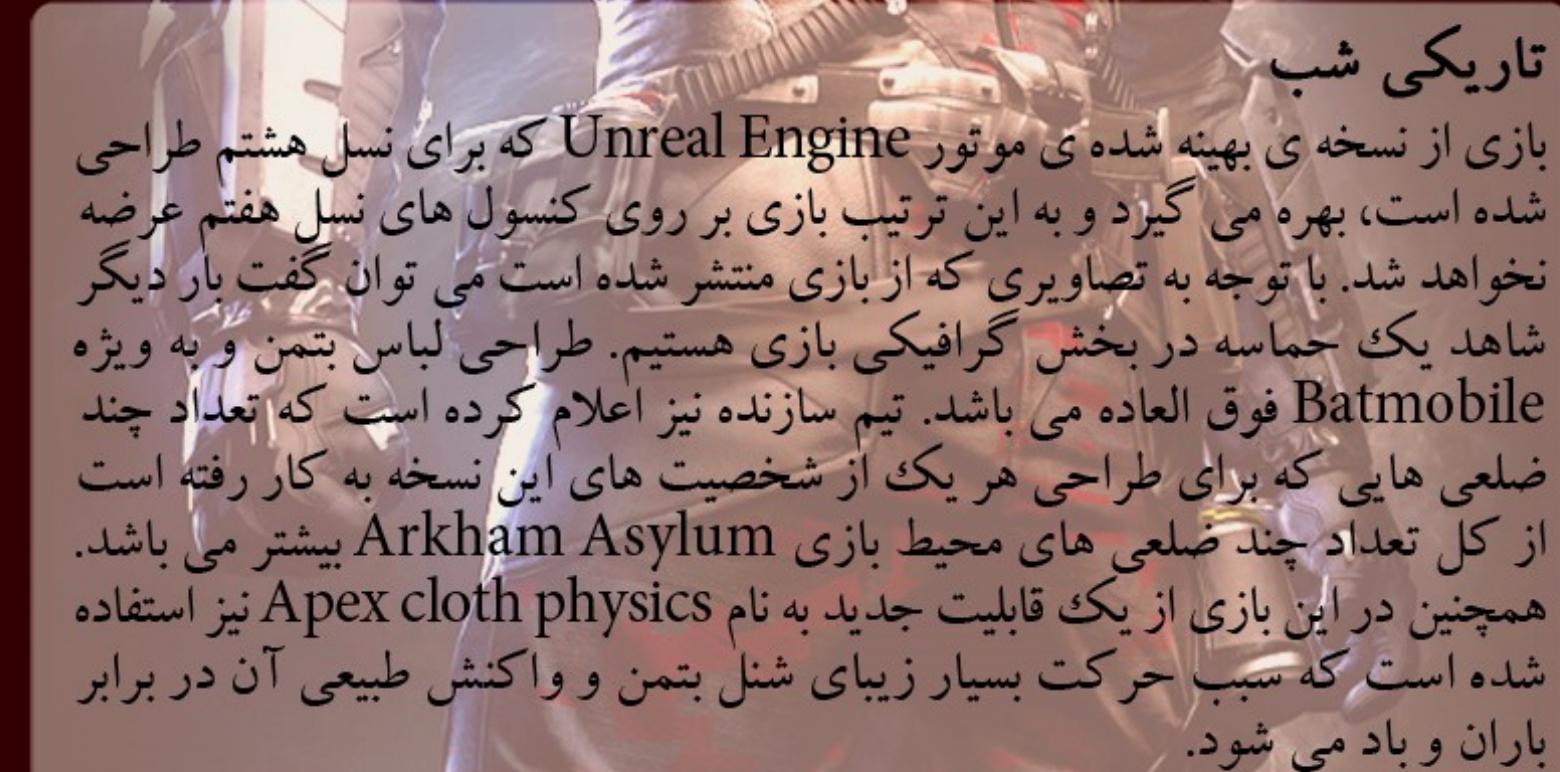
Arkham Knight منتشر نشده ولی اطلاعات زیادی تا به حال نمایشی از گیم پلی Arkham Knight منتشر شده است. اولین تغییر اساسی و کلیدی گیم پلی بازی که یک نوآوری نیز محسوب می شود، وجود Batmobile در بازی است. این بار بتمن این توانایی را دارد که همراه با Batmobile خیابان های گاتهام به رانندگی پردازد و چیز های جدیدی را کشف کند. طراحی Batmobile در این نسخه کاملاً از روی ماشین بتمن در سری فیلم های او بوده است. Batmobile این بار دارای یک مخزن سوخت قوی است که با زدن یک دکمه باعث می شود که بتمن از سطوح بلند بپردازد که دقیقاً همانند ویژگی ماشین بتمن در فیلم های او وجود داشته است. همچنین هیچ در برابر Batmobile توانایی مقاومت ندارد و بتمن با این خودرو رانندگی بازی Batmobile در این بازی قابل استفاده باشد تمامی خیابان های گاتهام بازی دیگر طراحی و اجرا شده اند تا فضای کافی برای مانوردهی Batmobile فراهم باشد. همچنین بتمن این توانایی را دارد که در حین رانندگی بازی Batmobile با زدن یک دکمه به سرعت از آن به بیرون بپردازد و با شکستن شیشه ای یک ساختمان که دشمن در آن وجود دارد، وی را از پای در آورد. از طرف دیگر Batmobile این بار در بخش معما های بازی نیز نقش دارد. در معماهایی که شخصیت ریدلر برای بتمن طراحی کرده است ابتدا باید بازی Batmobile را بازی کرده است و سپس بتمن را با پیروزی به پایان برسانید تا سپس بتوانید بتمن را بازی کرده است را با پیروزی به پایان برسانید تا سپس بتوانید بتمن را بازی کنید. با این تفاسیر در گیم پلی این عنوان Batmobile بازی دارد که در هین تهیه کننده ای بازی در رابطه با Dax Ginn نیز قابل اجرا است. بتمن این توانایی را دارد که سطح آن را با میزان نیروی بتمن متعادل کند و می گوید: در این نسخه بتمن از همیشه نیرومند تر است و ما وظیفه بتمن چیز هایی در بازی قرار دهیم که سطح آن را با میزان نیروی بتمن متعادل کند.

همچنین با توجه به اینکه لباس بتمن از بخش های جدا از هم تشکیل شده هنگام بارش باران می توانید قطرات آن را در میان شیار های لباس وی تماسا کنید که قطعا فوق العاده خواهد بود. حرکات چهره ای شخصیت ها و سخن گفتن آن ها دست کمی از واقعیت نخواهد داشت. برای اولین بار در سری بازی های بتمن و در عنوان قرار دارید و این کار یک چالش بسیار دشوار بود. نسل هشتم واقعا بهترین فرصت برای ارایه ی چیز های جدید بود. ما در این بازی تنها جزئیات را بیشتر نکرده ایم زیرا این چیزی است که در همه ای بازی های جدید خود متعهد هستیم که آن را انجام دهیم. ما در واقع کاری کرده ایم که بازی به مقیاس یک حماسه برسد و شما می توانید یک حماسه با جزئیات بالا را بر روی کنسول های نسل هشتم تجربه کنید Arkham City و Arkham Asylum او در این زمینه اظهار داشت :

استودیو Rocksteady در حال انجام کار های زیادی بر روی پایان تریلوژی Arkham می باشد به طوری که طرفداران به معنای واقعی کلمه یک بتمن را تجربه خواهند کرد. ما بسیار خوشحال هستیم که قادر به کار بر روی کنسول های قدرتمند نسل هشتم می باشیم که مواردی را امکان پذیر کرده اند که پیش از این تنها تصور آن ها ممکن بود مثلا رانندگی با Batmobile در شهر گاتهام که بسیار پیچیده است و مستلزم بازسازی کامل شهر گاتهام بود.



این شهر فقط یک چیز نیست بلکه تلفیقی از نور و بازتاب آن است. گاتهام در بازی همواره بارانی است و بازی در شب دنبال می شود. هنگامی که شما در کوچه ها و خیابان های گاتهام قدم بر می دارید، با سبک جدیدی از معماری آشنا می شوید ولی ما سعی کرده ایم با این تغییرات باز هم شما احساس کنید در همان شهر قدیمی قرار دارید و این کار یک چالش بسیار دشوار بود. نسل هشتم واقعا بهترین فرصت برای ارایه ی چیز های جدید بود. ما در این بازی تنها جزئیات را بیشتر نکرده ایم زیرا این چیزی است که در همه ای بازی های جدید خود متعهد هستیم که آن را انجام دهیم. ما در واقع کاری کرده ایم که بازی به مقیاس یک حماسه برسد و شما می توانید یک حماسه با جزئیات بالا را بر روی کنسول های نسل هشتم تجربه کنید Arkham City هر دو بازی های بسیار خوبی بودند ولی ما می خواستیم با Arkham Knight به سطح جدیدی برویم. برای این کار ما این بار کل شهر گاتهام را طراحی کردیم که در نسخه های پیشین نظر نداشته است. این یک چالش بسیار بزرگ و فنی بود اما ما با ذوق بسیار آن را انجام دادیم. لباس بتمن نیز در این نسخه دچار تغییرات زیادی شده است. همانند فیلم های بتمن، لباس او در این نسخه از بخش های جدا از هم تشکیل شده است که سرعت او را افزایش می دهد ولی از مقاومت آن در برابر گلوله کاسته شده است. همچنین لباس جدید او این توانایی را دارد که شنل را از آن جدا کرد و از شنل به عنوان یک وسیله ای دفاعی بهره گرفت. در کل می توان گفت گیم پلی Arkham Knight دارای نوآوری های فراوانی است که مهم ترین آن ها توانایی رانندگی با Batmobile می باشد و از سوی دیگر وجود مکانیک های جدید مانند Fear Takedown کیفیت گیم پلی بازی افزوده است.



## تاریکی شب

بازی از نسخه ی بهینه شده ی موتور Unreal Engine که برای نسل هشتم طراحی شده است، بهره می گیرد و به این ترتیب بازی بر روی کنسول های نسل هفتم عرضه خواهد شد. با توجه به تصاویری که از بازی منتشر شده است می توان گفت بازی دیگر شاهد یک حماسه در بخش گرافیکی بازی هستیم. طراحی لباس بتمن و به ویژه Batmobile فوق العاده می باشد. تیم سازنده نیز اعلام کرده است که تعداد چند ضلعی هایی که برای طراحی هر یک از شخصیت های این نسخه به کار رفته است از کل تعداد چند ضلعی های محیط بازی Arkham Asylum بیشتر می باشد. همچنین در این بازی از یک قابلیت جدید به نام Apex cloth physics نیز استفاده شده است که سبب حرکت بسیار زیبای شنل بتمن و واکنش طبیعی آن در برابر باران و باد می شود.

آقای Dax Ginn درباره ی گرافیک این عنوان می گوید :  
از دیدگاه من، داشتن بسیاری از قابلیت ها به این معنی است که اعضای تیم سازنده ی بازی بسیار خلاق هستند که توانسته اند چنین قابلیت هایی را پدید آورند هر چند محدودیت هایی نیز وجود دارد ولی در حدی نیست که جلوی کار تیم ما را بگیرد و مانع امکان پذیر شدن برخی از ایده ها شود. وجود مقدار زیادی انرژی و خلاقیت در تیم Rocksteady سبب شده است که ما در محیطی کار کنیم که هر چیزی در آن امکان پذیر است و این احساس فوق العاده ای به ما داده است. وی درباره جداول دو کنسول نسل هشتمی PS4 و Xbox One بر روی کیفیت بازی ها نیز اظهار داشت : من فکر می کنم این چیز ها طبیعی است زیرا هنوز بسیاری از چیز ها وجود دارد که آشکار نشده است و هر یک از دو کمپانی از آن ها به عنوان سلاح پنهان خود استفاده می کنند. ما از زمانی که دریافتیم دوره ی PS3 و Xbox 360 به پایان رسیده است، تمام تلاش خود را بر روی کنسول های نسل هشتمی قرار دادیم. البته این کار بسیار سخت بود زیرا ما در ابتدای کار با سخت افزار این دو کنسول آشنایی نداشتیم و لی به مرور زمان توانستیم اطلاعات خوبی به دست بیاوریم و من می توانم از همین جا اعلام کنم که این کار با کیفیت p1080 و ۶۰ فریم بر روی Batman : Arkham Knight با کیفیت PS4 و Xbox One اجرا خواهد شد و دو نسخه ی نسل هشتمی هیچ تفاوتی با هم نخواهند داشت.

نویسنده: محمد حسین صفری



گرافیک Batman : Arkham Knight طبق تصاویر منتشر شده از بازی فوق العاده خواهد بود و حتی صحنه های سینمایی بازی نیز از پیش رندر شده نمی باشند و توسط خود موتور بازی طراحی شده اند که نشان می دهد نسخه ی جدیدی از Unreal Engine برای این بازی استفاده شده است که هنوز مشخص نیست که نسخه ی بهینه شده ی Unreal Engine3 می باشد یا اینکه تیم سازنده از موتور جدید و قدرتمند Unreal Engine4 استفاده کرده است.

#### هارمونی حماسه و وظیفه

در نسخه ی Arkham Origins صدای پیشگان بسیاری از کاراکتر های اصلی بازی نظری بتمن و جوکر حضور نداشتند و این شایعه پیش آمده بود که دیگر شاهد شنیدن صدای Kevin Conroy در نقش بتمن نخواهیم بود ولی در این نسخه تمامی صدای پیشگان قبلی حضور خواهند داشت و Kevin Conroy به جای بتمن، Nolan North به جای پنگوئن، Troy Baker به جای ریدلر، Tara Strong به جای هارلی کوئین و Wally Wingert در نقش دو چهره صحبت خواهند کرد.

آهنگساز این عنوان David Buckley چندی پیش نیز خواهد بود. David Buckley وظیفه ی آهنگسازی نسخه ی جدید سری بازی های Call of Duty یعنی Call of Duty : Ghosts را برعهده داشت. البته قرار است Nick Arundel که در دو نسخه ی قبلی این سری یعنی Arkham Asylum و Arkham City حضور Buckley همکاری کند تا وی بتواند با تم و فضای این سری بازی آشنا شود. وی پیش از این نیز در ساخت موسیقی زیبای بازی Metal Gear Solid 4 شرکت داشته است و در فیلم های سینمایی و سریال های متعددی نیز آهنگساز بوده است.  
افسانه تاریکی

بدون شک Batman : Arkham Knight بهترین و بزرگ ترین نسخه ی این سه گانه خواهد بود که سعی دارد با به چالش کشیدن بتمن و قرار دادن وی در مرز تباہی یک حماسه ی دیگر را رقم بزند. گیم پلی جذاب بازی در کنار المان های تازه نظری Batmobile و همچنین گرافیک مثال زدنی بازی قطعاً جذاب خواهد بود.



# BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE

امتیاز کل:  
۶۵ از ۱۰

سازنده:

Armature Studios

ناشر:

Warner Bros. Interactive

تاریخ عرضه:  
۲۰۱۴ اپریل

پلتفرم مورد نقد:  
Wii U

مهدی اسماعیل زاده



تا زمانی که بازی های خوبی در کنسول های دستی باشد، پورت عناوین محبوب کنسول های خانگی نیز ادامه خواهد داشت. این عناوین گاها شامل موارد ذیل هستند، محتوای نسبتاً کمتریو تغیرات کمی نسبت به نسخه اصلی خود دارند. تغیرات گرافیکی تقریباً خوبی نسبت به نسخه دستی خوددارند و با توجه به پورت از کنسول دستی از محدودیت در گیم پلی نیز رنج می برد. گاهی اوقات این پورت های شکست را نیز در پی دارند و هدف انان دستیابی به سود دهی است. این پورت ها مربوط به بازی های نیز و اغاز این کار با پورت عنوان Resident Evil: Revelations از کنسول دستی ۳DS به کنسولهای خانگی و PC شروع شد و این کار با موفقیت ۲۰ سال پیش نیز و اغاز این کار با پورت عنوان Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate ادامه پیدا کرد توسعه دهنده‌گان این بازی ها را برای کنسول های خانگی بازنویسی کردند. جدیدترین این پورت ها نیز Batman: Arkham Origins Blackgate - Deluxe Edition نام دارند که به تازگی برای کنسول های خانگی و PC پورت شده است.

اگر شما از آن دست از کسانی هستید که نسخه کنسول های دستی Batman: Arkham Origins Blackgate را بازی کرده باشید هیچ چیز به جز HD سازی در این نسخه نخواهید دید.

داستان بازی همان داستان است که همراه با villain های مشهور زندان Blackgate با همان گیم پلی بدون هیچ تغییری. یک بازی در استایل ۲D Metroidvania در سبک beat-em-up چیزی بیشتر از یک عرضه مجدد بدون هیچ مورد بزرگی نیست.

اگر شما علاقه مند به انجام بازی هستید قبل از خریداری بازی حتماً این نقد را بخوانید.

کنترلر بازی Blackgate - Deluxe Edition در Wii U به مانند نسخه ۳DS هست ولی بدون استفاده از قابلیت صفحه لمسی. کنترل بازی درست به مانند نسخه اصلی است ان هم برای کسانی که به بازی آشنا باشند ولی این آشنایی زیاد چیز خوبی به نظر نمی رسد. بازی کنترلر نسبتاً خوبی دارد و به سادگی می توان به آن عادت کرد. با این حال برخی از مشکلات اصلی بازی اصلی در نسخه کنسول های خانگی هنوز درست نشده اند. مخصوصاً این که برخی از حرکات و کنترل های بت من سنگین است و این موضوع به خوبی حس می شود.

سیستم مبارزات و دفاع بازی همیشه خوب کار نمی کند و در برخی مواقع دکمه سمت راست در مبارزات باعث مرگ بازیکن می شود چرا که به خوبی کار نمی کند. مبارزه با دشمنان بازی و سیستم مبارزاتی به مانند نسخه کنسولی Arkham Origins و سایر بازی های سری Arkham بروی کنسولها است. ولی یک بازی با سیستم مبارزات ۳D در یک محیط و جهان ۲D کمی محدودیت در برخی موارد ایجاد می کند. برای مثال باید بعد از حمله اول بالا فاصله بچرخید و نفر بعدی را از پای در بیاورید این در حالی است که دشمن از پشت سر به شما حمله می کند و این یکی از مشکلات کنترل در بازی است.

به عنوان یک بازی پلتفرمر نقشه یکی از اهمیت است آن هم با استفاده از صفحه نمایش گیم پد ولی این نسخه از صفحه لمسی پشتیبانی نمی کند و این یک نکته منفی است. برای رفتن به نقشه و بررسی محیط و زوم کردن به روی یک نقطه خاص شما هنوز نیاز دارید از قسمت Batcomputer وارد منو نقشه شوید و با استفاده از صفحه TV یا قابلیت off-TV-Play با این وجود برای دیدن نقشه و دارایی های Btaman نیز احساس می شود که هنوز هم نیاز به قابلیت صفحه لمسی است. بهبود گرافیک بازی نسبتاً دارای تغییرات خوبی نسبت به نسخه دستی خود است با این حال از هر فرصت به منظور ارتقاء این بازی و فراتر رفتن از یک پورت HD استفاده نشده است مخصوصاً ویژگیهای کنسول Wii U نادیده گرفته شده است. اگر شما تصاویر بازی را دیده باشید ممکن است نسخه Deluxe Edition را برای خریداری نادیده بگیرید.

بهترین بخش در نسخه دستی بازیروایت داستان بازی از طریق صفحات و حالت کمیکی بود که باعث انتقال عناصر داستان بین گیم پلی بود و این حالت نیز در نسخه HD شده بازی دوباره بازگشته است، اما یک جای کار اشتباه است. در حالی که این قسمت به سبک کتابهای کمیک است و بسیار سرگرم کننده به نظر می‌رسد واضح است که حرکات کمیکی آنان به شفافیت و کیفت لازم نیست و upscaled نیست. هنگامی که نگاه دقیق تری به این میان پرده‌های با کیفیت میندازیم واضح است که این میان پرده‌ها پرازابهام هستند و حتی دارای مشکلات گرافیکی و این موضوع در صفحه نمایش‌های بزرگ خوب به نظر نمی‌اید. بازی دارای چند BOSS و مینی BOSS است که برخی از آنان شامل: ( Cat women, Joker, Penguin, Black Mack ) است. رابطه کاربری بازی چیزی شبیه به نسخه اصلی سری Arkham با همان HUD نداشتند دادن خط سلامت است و دارایی‌های بت من هم قابل ارتقا هستند مثل ارتقا بترنگ یا گرفتن سلاحی جدید.

گرافیک و صفحه‌های cinematic بازی از نسخه ۳DS و PSV بازی بهتر هستند الخصوص در مقایسه با cinematic‌ها بافت محیط‌ها و مدل‌های شخصیت‌ها بسیار بهتر و دقیق‌تر از نسخه کنسول‌های دستی هستند، اما این بدان معنا نیست که وقتی مشکلات گرافیکی دیده می‌شوند می‌توان آنان را نادیده گرفت. نمی‌توان شمارش کرد که چندین دفعه مشت بت من از بدن دشمنان عبور می‌شود یا شنل بت من در زمین فرو می‌رود و دست و پا از سیستم و ساختمان عبور می‌کنند.

گشت و گذار و محیط‌های مکرر در طبیعت ژانر Metroidvania است. ولی در Blackgate – Deluxe Edition رفتن از نقطه‌ای به مکان دیگر خسته کننده نیست. تغییر در محیط بازی به خوبی دیده می‌شود همچنین با آزاد کردن و استفاده از دیگر امکانات و لباس‌های رنگی بت من و دیدن دشمنان در هر منطقه بازی دید تازه‌ای به گیمر می‌بخشد. مسئله دیگر تکرار و عدم تنوع در دشمنان و زندانیان در محیط بازی است که با عدم جذابیت محیط بازی این اشکال توجیه ناپذیر است.



واقعیت این است که Batman: Arkham Origins Blackgate - Deluxe Edition یک پلتفرم تقریبا سرگرم کننده است ولی تجربه جدیدی را به بازیکن منقل نمی کند. این بازی پر از ایده های بزرگی است که اجرا ضعیفی در این نسخه داشتند بازی platformer خوب و سرگرم کننده نمی باشد. این نسخه یک تجربه کاملا نا امید کننده است چرا که تقریبا همه چیز به جز پیشرفت گرافیکی دست نخورده باقی مانده اند.

نقاط قوت: پورت نسبتا خوب

        off Tv- Play  
        حمایت از

        بهبود کیفیت کاراکترها و محیط نیست به نسخه دستی.

        نقاط ضعف: نبود فیزیک

        باگ های متعدد

        همه گرافیک و تکسچرها و بافت های بازی HD نشده اند.

        نبود حالت صفحه لمسی و استفاده نکردن از قابلیت های Wii U

        بدون محتوای جدید

        انمیشن های نسباتا سنگین و پراشکال

        برخی ابهامات داستانی در میان



مهم ترین ضعف های سری Assissin's Creed کدامند؟



ASSASSIN'S  
CREED™

کیوان آمیرزاده

ASSASSIN'S  
CREED™

متاسفانه با منتشر شدن *Assassins Creed: Comet*، به نظر می رسد که سازندگان فعلاً قصد ندارند که فرنچایز را دوباره به اصالت خود بازگردانند. برای مثال فرنچایز *Metal Gear Solid* با منتشر کردن نسخه های فراوان، هرگز داستان بازی را به ناکجا آباد نبرد و اصالت بازی را حفظ نمود.

**۲: ضعف در شخصیت پردازی:** یکی از مهم ترین مشکلات کنونی سری بازی های فرقه قاتلان، این است که سازندگان هرگز از شخصیت پردازی مناسبی در دو نسخه آخر استفاده نکردند. اگر نسخه سوم بازی را به یاد داشته باشید، متوجه می شوید که کانر شخصیتی است که هرگز نمی توان با اون ارتباطی برقرار کرد و شخصیت بسیار عجیبی برای این سری بازی ها دارد! او هرگز نمی خنده و در هیچ قسمت از بازی، نمی تواند با دیگران به درستی ارتباط برقرار کند. شما در نسخه سوم بازی، دوست ها کانر زیاد هستند اما نمی توان حتی با یکی از آنها ارتباط برقرار کرد! طراحی شخصیت ها به طرزی بی روح است، که شما حس می کنید در بازی کاملاً تنها هستید و این نکته فقط در دو نسخه آخر صدق می کند. اگر یادتان باشد، Ezio دوست و یاوری با نام "لئوناردو داوینچی" داشت. شخصیت پردازی زیبا و بی نقص این فرد باعث شد که همگان واقعاً یک حس عمیق صمیمیت را بین این دو شخصیت حس کنند که دلیل اصلی آن، هماهنگ بودن آنها بود ولی در دو نسخه آخر، یاوران و دوستان شما، شخصیت کاملاً متفاوتی نسبت به شما دارند که باعث گرفتن انتقام، به وجود آمد؛ اما دور شدن از ریشه های بازی، از نسخه سوم این عنوان شروع شد و اولین قدم برای نابود کردن این ریشه آن بود که شما ادوالین هیچ وجه مشترکی با ادوارد ندارد و شما باید او را به عنوان یک NPC حساب کنید در صورتی که "یوبیسافت" آنها را بهترین دوست های یکدیگر می دانست. متاسفانه دشمنان شما هم در نسخه های بعدتر، از شخصیت پردازی کمتری بهره می برند که شما در نسخه های آخر، کمتر ترقیب به کشن دشمنانتان دارید که دلیل آن، شخصیت پردازی هرچه ضعیف تر و بی اثر بودن آنها، به دلیل زیاد بودن دشمنان شماست. شاید اگر تعداد دشمنان کم شود، بر روی شخصیت پردازی تمرکز بیشتری بشود و همین امر می تواند دشمنان بی نظیری را به پدید آورد. ضعف در شخصیت پردازی شخصیت اصلی و تعارض شدید با دوستانشان، باعث شد که توجه ها با سرعت بیشتری نسبت به این فرنچایز، کمتر شود که شخصیت پردازی ضعیف دشمنان شما نیز، جذابیت بازی را کاهش داد. برای مثال، "رودریگو بورجیا"، شخصیت پردازی ریشه های خود برگرداند و گروهی از قاتلان را در سراسر فرانسه قرار دهد تا دوباره به ریشه های خود برگردد.

# ASSASSIN'S C R E E D



صد درصد یکی از محبوب ترین فرنچایز ها در طول تاریخ دنیای بازی های رایانه ای، عنوان *Assassins Creed* است که توانسته مخاطبین بسیاری را جذب خود کند. حتماً شما هم متوجه شده اید که عنوان *Assassins Creed* چه نسخه های بیشتری از این عنوان وارد بازار شد، جذابیت اصلی خود را از دست داد و به کل از ریشه ها دور شد. هم اکنون عده ای این فرنچایز را ضعیف می دانند. شاید منتشر شدن سالی یک AC باعث شد که مخالفان بیشتر شوند. این فرنچایز بعد از چند سال، دچار ضعف های بسیار شدیدی شد که باعث شد از طرفداران کاسته شود و به مخالفان اضافه شود. حال به مهم ترین ضعف های این فرنچایز نگاهی می اندازیم.

**۱: دور شدن از ریشه ها:** صد درصد مهم ترین مسئله ای که باعث شد این فرنچایز ضعیف شود، تحریف و دستکاری زیاد در داستان اصلی بازی بود. داستان اصلی بازی به زمانی بر می گردد که فرقه ای از قاتلان به وجود آمده اند تا عدالت را بربا کنند و با سرکوبی ظلم و ستم، روشنایی را بازگردانند.

قرار داشتن در یک گروه بزرگ که همگی قاتل بودند، مهم ترین ویژگی داستان نسخه اول بود. اگر توجه کرده باشید، می بینید که با آمدن نسخه های داستان اصلی شد و یک داستان خطی با موضوع گرفتن انتقام، به وجود آمد؛ اما دور شدن از ریشه های بازی، از نسخه سوم در ابتدای بازی، در نقش یک Templar هستید! در ادامه شما در نقش فردی با نام "کانر" قرار گرفتید که او هیچ چیزی درباره قاتلان نمی دانست و داستان اصلی بازی نیز، گرفتن انتقام بود. دور شدن از ریشه ها، در نسخه چهارم به اوج خود رسید یعنی زمانی که یک فرد که فقط برای پول کار می کند و احترامی به اعتقادات قاتلان نمی گذارد، در نقش یک قاتل قرار گرفت. این امر باعث شد که نسخه چهارم بازی، به کل از ریشه های اصلی فرنچایز، دور شود. در واقع سازندگان بازی، با قرار دادن شخصیت اصلی بازی در نقش دزد دریایی، رسماریشه های "فرقه قاتلان" را ترد کردند که این موضوع در سرتاسر بازی، قابل مشاهده بود. اگر Ubisoft انتظار دارد که دوباره استقبال بسیار گرمی از این فرنچایز شود، باید این بازی را به ریشه های خود برگرداند و گروهی از قاتلان را در سراسر فرانسه قرار دهد تا دوباره به ریشه های خود برگردد.

# ASSASSIN'S C R E E D



متاسفانه شخصیت پردازی در زمان حال، در نسخه آخر، در حد صفر بود! یک شخصیت که هرگز سخن نمی‌گوید و شما هرگز با او ارتباطی برقرار نخواهید کرد. صد درصد شخصیت پردازی "دزموند مایلز"، صدها برابر بهتر از شخصیت پردازی است که در زمان حال نسخه چهارم، مشاهده می‌شود. شاید ضعف در شخصیت پردازی، بعد از دور شدن از ریشه‌ها، مهم ترین ضعفی باشد که ما در حال مشاهده هستیم.

**۳: مراحل بازی:** یکی از ضعف‌هایی که به مرور زمان متوجه آن شدیم، کمبود تنوع در امر احال اصلی و بیهوده بودن بیش از حد مراحل فرعی است. مراحل اصلی بازی در نسخه آخر، به شدت کلیشه‌ای و حوصله سر بر شده بودند به طرزی که بیش از نصف بازی، شما باید دو فرد را که در حال راه رفتن و صحبت با یکدیگر هستند را دنبال کنید. این نوع مراحل، جذابیت کمی دارند و بازیاد شدن این نوع مراحل، مراحل به شدت کلیشه‌ای شدند. متاسفانه در دیگر مراحل بازی نیز، شما باید با کشتی خود وارد مناطق ممنوعه شوید و یک کشتی را دنبال کنید! فقط تعداد انگشت شماری از مراحل متنوع هستند و این نکته باعث می‌شود که از جذابیت بازی به شدت کاسته شود و محرك خاصی را برای اتمام بازی پیدا نکنید. در واقع باید تنوع در مراحل بازی زیاد شود تا بازیکن هرچه بیشتر علاقه مند به ادامه بازی شود. نسخه دوم این سری، بازی بود که تقریباً هر بازیکن، ۴ بار آن را بدون تکراری و کلیشه شدن، تمام کرده است. عامل این مسئله، تنوع بسیار زیاد مراحل بود که تنوع به قدری در نسخه دوم زیاد بود، که شما به سختی دو مرحله با گیم پلی یکسان پیدا می‌کنید که همین امر، عامل موفقیت نسخه دوم شد. متاسفانه کلیشه‌ای شدن بیش از حد در نسخه‌ی آخر، یکی از مهم ترین عوامل ضعف بازی بود که مقیاس کمتری از آن را در نسخه‌های قبلی می‌توانستیم حس کنیم.

مراحل فرعی، یکی از مهم ترین قسمت‌های یک بازی است که این ماموریت‌ها، با اهمیت کمتر، می‌توانند یک عنوان را موفق کنند. در نسخه آخر، ضعف شدیدی در مراحل جانبی حس می‌شد به طوری که تقریباً تمام آنها قتل و کشتن است که هیچ ربطی هم به داستان بازی ندارد. در نسخه سوم، این بیهودگی در نقطه اوج قرار گرفت. جمع آوری پوست حیوانات یا کشتن افراد برای کسب پول، تقریباً کل ماموریت‌های فرعی را شکل می‌داد. پول‌هایی که کسب می‌کردید، تقریباً به هیچ درد شما نمی‌خوردند چرا که قیمت‌ها نسبت به پولی که دارید، خیلی کمتر بود و همین امر باعث می‌شد که بعد از مدتی کوتاه، تمام ماموریت‌های فرعی کلیشه‌ای و به درد نخور شوند. در نسخه‌ی اول، ماموریت‌های فرعی کمی در بازی بود اما تمام آنها، نقش مهمی در داستان بازی داشتند و به شما برای فهمیدن بهتر بازی، کمک می‌کردند و یا در نسخه "پیوند برادری"، شما مجبورید تا مراحل فرعی را انجام دهید تا پول جمع آوری کنید و معازه‌های بیشتری زا بازسازی کنید و تنوع مراحل جانبی، باعث شد که افراد زیادی نسخه پیوند برادری را ۱۰۰ درصد کنند. پس مراحل جانبی بیهوده و مراحل اصلی که اکثراً تکراری هستند، باعث ضعف شدید نسخه آخر و سوم بازی شد.

**۴: تغییرات تهاجمی:** شاید یکی از مهم ترین عوامل ضعف این سری بازی، تفاوت‌های زیاد است. شما از نسخه سوم، شاهد تفاوت‌های به شدت زیادی در زمان بازی، شخصیت اول بازی، گیم پلی و سیستم مبارزاتی این عنوان مشاهده کردید. این تفاوت‌ها تا حدی قابل قبول هستند و نوآوری محسوب می‌شوند؛ اما، بعضی از جنبه‌های بازی بیش از حد تغییر کرده بودند به حدی که خیلی از طرفداران را زده می‌کردند. عرضه سالانه این عنوان نیز، به کلیشه‌ای شدن بازی، کمک کرد! تغییر شخصیت اصلی بازی، امری جالب بود اما شخصیت انتخابی، هیچ ربطی به اتزیو یا "الطاھر"، پیدا نمی‌کرد که این تغییری بسیار زننده محسوب می‌شود! سازندگان چنان شخصیت اول بازی را نسبت به نسخه‌های پیشی تغییر دادند که شما فکر می‌کنید در حال بازی کردن یک عنوان دیگر هستید! اگر "یوبیسافت" در تغییرات خود ملایم تر پیش می‌رفت، شاید هم اکنون با نسخه‌هایی مشابه با نسخه‌های پیشین مواجه می‌شدیم.

مشکل دیگر در تغییرات، تغییر زمان بازی بود. با رواج پیدا کردن اسلحه های گرم در بازی، مهم ترین اسلحه این سری، یعنی "خنجر مخفی"، دیگر کار آمد نیست. سازندگان با تغییرات بسیار بزرگ در زمان بازی، مجبور به ترد کردن اسلحه مخفی شدند ولی می توانستند مراحل مهمی را در بازی قرار دهند که قدرت و شکوه این سلاح رانگه دارد اما سازندگان خنجر مخفی را صرفا یک سلاح اضافی در بازی کردند که شاید این تغییر، عده ای از هواداران را مایوس کرد. شاید یوبیسافت می توانست زمان را آهسته آهسته پیش ببرد تا حدی که قسمت هایی از ریشه ای این سری، همچنان باقی بماند اما تغییرات ناگهانی در تغییرات گیم پلی نیز، صدمات زیادی را به این عنوان وارد کرد. صد در صد بزرگترین اشتباه یوبیسافت، ربط دادن دزدان دریایی به قاتلان بود چرا که واقعاً دو قشر متضاد با یکدیگر را، یکی کرد که تعارض شدید در این قسمت، یکی دیگر از مشکلات کار بود.

در کل نباید انکار کنیم که عنوان **Assassins Creed** هنوز هم جزو بهترین بازی های حال حاضر می باشد و با داشتن طرفداران بسیار، همیشه جزو برترین ها خواهد بود اما دور شدن از ریشه ها، می تواند در دراز مدت ضرباتی را به این عنوان بزند. پس امیدواریم که در نسخه ای جدید عنوان فرقه قاتلان، مشکلات بازی به حداقل برسد و بتوانیم یک عنوان فوق شاهکار را، مشاهده کنیم.

**ASSASSIN'S  
C R E E D**



# The Greatest Video Game Music Vol. 2

نویسنده: آرش عارف نیا



# The Greatest Video Game Music Vol. 1

نویسنده: آرش عارف نیا

محتوایی که در این مقاله مشاهده خواهید کرد مربوط به بازی خاصی نمی باشد، بلکه حاصل خلاقیت و نوآوری مجموعه *Philharmonic* در تنظیم مجدد گلچینی از قطعات بازی‌های مختلف بوده است که در این بین می‌توان به عنوانین مطرحی چون *The Legend of Zelda*, *Assassin's Creed Revelation*, *Skyrim*, *Mass Effect* اشاره نمود. آلبوم *Greatest Video Game Music 2* مجموعه‌ای مطابق با هر سلیقه بوده و قطعاتی که برای این آلبوم انتخاب شده اند از موسیقی‌های آرام همانند *Deus Ex: Human Revolution Main Title* تا موسیقی‌های حماسی مانند قطعه *Far Horizons* شامل می‌شود.

این آلبوم بر خلاف قسمت اول که بر روی قطعات حماسی تمرکز بیشتری داشت، روند آرامی را در دستور کار قرار داده و حاوی قطعاتی ملائم تر است. یکی از ایرادهای واردۀ بر آلبوم، عدم هماهنگی بعضی موسیقی‌ها با قطعات بعدی و قبلی می‌باشد. در آلبوم قبلی این هماهنگی بیشتر خود نمایی می‌کرد و در پایان هر قطعه "یک پل" برای انتقال به قطعه بعدی محیا شده بود که آلبوم را یک نواخت تر جلوه می‌داد. البته قطعاتی که برای این آلبوم انتخاب شده اند به حد کافی قوی هستند و این ضعف را پوشش می‌دهند.

این آلبوم نسبت به پدرش تاریک تر است، چرا که اکثر Main Theme هایی که برای حضور در این آلبوم انتخاب شده اند این موضوع را اجتناب ناپذیر کرده است. البته این مسئله را نمی توان ایراد تلقی کرد، اما بهتر بود که تنوع قطعات بالا تر می رفت و شاهد قطعاتی با تم روشن تر می بودیم.

Dragon Roost Island که از Legend of Zelda: The Wind Walkerدر این مجموعه حضور دارد با گیتار آغاز می شود که بسیار هم زیباست؛ هرچند این زیبایی با ساز های دیگر تکمیل می شود. در واقع این قطعه چند تنظیم مختلف از یک ملودی است که در یک مکان جمع شده اند.

یکی از زیباترین محسوب می شود. مهم نیست در چه آلبومی باشد و در کنار چه قطعاتی قرار گرفته باشد، چرا که این قطعه برتر از همه است. Far Horizons دقیقاً چیزی است که از Skyrim انتظار دارید. حماسی، ملودیک و آرامش بخش. این موسیقی را هنگام قله نورده و تماشای حیوانات اهلی در گوش کنید تا مفهوم واقعی موسیقی متن را درک کنید. نسخه جدید این قطعه نیز که در این آلبوم خواهید شنید دست کمی از شاهکار Jeremy Soule ندارد. در تنظیم مجدد این قطعه از نیز در پیش زمینه استفاده شده که به زیبایی آن کمک بسیاری نموده است.

از ۲ موسیقی بازی Mass Effect ۳ می باشد.

Deus Ex: Human Revolution نیز یکی از بهترین قطعاتش را در این آلبوم حاضر می‌بیند. به شخصه پس از شنیدن Main Title از این آلبوم بازی را تجربه کردم. این قطعه برای شما یاد آور شاهکار‌های Michael McCann و Hans Zimmer خواهد بود. در این آلبوم به خوبی از ساز‌های مجازی و واقعی بهره برده است تا یک فضای Cyber-Punk مورد نیاز برای این بازی را فراهم کند. Icarus (Main Title) دقیقاً حس و حال بازی Deus Ex: Human Revolution را به شما می‌رساند. یک موسیقی با درون مایه مذهبی، آینده‌نگری، امید و ناامیدی که به خوبی ساز‌های واقعی و Synth را با هم ترکیب کرده است. Choir زنانه که در این قطعه استفاده شده نیز زیبا‌یابی کار را دوچندان نموده که خالی از لطف نیست.

# پنج داستانی که باید آن ها را تبدیل به بازی کند ! Telltale Games



مطمئناً یکی از قدرتمند ترین شرکت ها در زمینهٔ ساخت بازی های ماجراجویی، شرکت تل تیل است که با انتشار بازی های بسیار زیبا و ماجراجویی های بی کران گیمران را مجدوب خود کرده است.

از بازی های معروف این شرکت می توان به دو بازی The Walking Dead Season 1 ، The Walking Dead Season 2 و The Wolf Among Us اشاره کرد که بازی The Walking Dead Season 1 در مراسم VGA 2012 شبکهٔ اسپایک به عنوان بهترین بازی سال شناخته شد. بعد از انتشار بازی The Walking Dead ، تل تیل شروع به انتشار اپیزودیک یک بازی جدید با نام The Wolf Among Us کرد که بر اساس کمیک بوک های Fable ساخته شده بود. پس از انتشار این بازی و نمرات فوق العادهٔ آن همگی دریافتند که تل تیل شرکتی همانند ناتی داگ بوده که تمام بازی هایش شاهکار به تمام عیار است. اما به نظر شما اگر تل تیل بخواهد فرنچایز جدیدی را منتشر کند، چه داستان های دیگر نوآورانهٔ تر و جذاب تر است؟ در ادامهٔ مقاله به معرفی ۵ داستان خواهیم پرداخت که ارزش داستانی زیاد داشته و تل تیل می تواند از آن یک بازی فوق العادهٔ بسازد.

## ۵- Gravity [ Movie ]

فیلم نامهٔ جذاب فیلم "گرانش" به همراه المان های زیبا و انتخاب های تاثیر گذار می تواند عنوانی باشد که تل تیل آن را در قالب بازی بسازد. تصور کنید که کنترل شخصیت دکتر رایان استون را بر عهده دارید و باید برای زنده ماندن و بقا دست به هر کاری بزنید و در این راه فضانورد مت کوالسکی نیز همراه شما نیز بخواهد بود. تصور کنید صداییشه های این عنوان بازیگران اصلی این فیلم یعنی ساندرا بولوک و جرج کلونی باشند و آن موقع است که شاهد یک بازی فوق العادهٔ زیبا بر اساس داستان این فیلم خواهیم بود. اما ساخت این بازی، نمی تواند همانند The Walking Dead و The Wolf Among Us اپیزودیک باشد و باید تنها در یک نسخهٔ کامل و طولانی منتشر شود. بی شک فیلم "گرانش" می تواند یک انتخاب مناسب برای تل تیل باشد.

## ۴- The Conjuring

راز های دفن شده در یک خانهٔ جهنمی. اگر یک شرکت باشد که بتواند یک بازی از روی فیلم سینمایی The Conjuring بسازد، آن شرکت بدون شک و تردید تل تیل است. شما در نقش لورین وارن ظاهر خواهید شد و به خانواده ای که این خانهٔ جهنمی را خریداری کرده اند، کمک خواهید کرد تا از راز نهفته در این خانه با قدرت های ماوراء طبیعی که دارید سر در آورده و کمک کنید. اما برای ساخت این بازی نیز نمی توان از حالت اپیزودیک استفاده کرد و باید به صورت یک بازی کامل و طولانی ساخته شود. اگر برای صداییشه‌گان اصلی بازی از بازیگران اصلی فیلم یعنی پاتریک ولیسون و ورا فارمیگا استفاده شود، انتظار عنوانی بسیار واقع گرایانهٔ تر خواهیم داشت. فیلم نامهٔ The Conjuring با کمی تغییرات می تواند یکی از بهترین انتخاب های تل تیل برای ساخت بازی باشد.

## ۳- Fringe

اگر تعصب دیدن فیلم و سریال داشته باشید، سریال "حاشیه" یکی از آن سریال هایی می باشد که حتماً باید آن را مشاهده کرده و اثر خوب آقای جی جی آبرامز را از دست ندهید. در این داستان باید کنترل شخصیت اولویا دانهام، یک پلیس بین المللی را به عهده بگیرید که وظیفهٔ او بررسی اتفاقات عجیب و ماوراء الزمینی است که در این راه همراهانی همچون پیتر بی شاپ و دکتر والتر بی شاپ خواهد داشت که به او در طول مسیر کمک زیادی خواهند کرد. یکی از مزایای این داستان این است که به خاطر مخفی بودن این داستان و تبدیل آن به سریال، تل تیل نیز می تواند این بازی را به صورت اپیزودیک منتشر کند. در این بازی می توانید از راز های فراتطبیعی پرده بردارید و به آن ها خاتمه دهید.

## Harry Potter -۱

تقریباً حدود ۸ بازی برای داستان عظیم و پیچیده‌ی هری پاتر وجود دارد اما هیچکدام از آن‌ها نتوانسته اند انتظارات علاقه مندان به این داستان را برابر آورده کنند. تصور کنید شما به عنوان هری پاتر کنترل بازی را در دست بگیرید، آن هم بازی که تل تیل آن را ساخته و قرار است شما را به یک ماجراجویی با طعم هری پاتر وارد کند. این داستان به خاطر طولانی و حجمی بودن توانایی این را دارد که به صورت اپیزودیک بازی برایش ساخته شود و حتی می‌توان آن را فصل‌بندی هم کرد زیرا کتاب‌های هری پاتر به شدت طولانی و حجمی بوده و داستان‌های زیادی از هری پاتر را پیش می‌برد. حتی تل تیل می‌تواند از چهره‌های جدید که مربوط به فیلم‌های هری پاتر نباشد برای نمایش چهره‌های شخصیت‌های بازی استفاده کند تا هم‌نوآوری بشود و هم چهره‌ی دیگری از هری پاتر را مشاهده کنیم.

## Sherlock Holmes -۱

شلوک هولمز، شلوک هولمز و شلوک هولمز! یک شخصیت دوست داشتنی، قد بلند، لهجه‌ی بریتیش زیبا، موهای برق اندامه و هوشی پر از تفکر و ذهنی در گیر حل اسرار و رموز نهفته در معماها. فکر نکنم کسی از این که تل تیل یک بازی درباره‌ی داستان زندگی شلوک هولمز بسازد، بدش بیاید. البته بازی‌های دیگری در همین سبک درباره‌ی شلوک هولمز وجود دارد اما آن بازی که تل تیل در این سبک بسازد کجا و بازی‌های دیگر کجا! به خاطر ماجراهای متعددی که در زندگی شلوک اتفاق می‌افتد، تل تیل به راحتی می‌تواند این داستان را به صورت اپیزودیک تبدیل به بازی کند. شما در بازی کنترل شخصیت شلوک رو به عهده خواهید گرفت و به همراه دستیار تان آقای جان واتسون وارد ماجراجویی‌های بزرگی می‌شوید و تا وقتی که مجرمان را دستگیر نکرده‌اید آرام و قرار خواهید گرفت. داستان شلوک هولمز بهترین انتخاب برای تل تیل است که تبدیل به بازی شود.

شاید بازی‌های دیگری هم بود که می‌توانستیم آن را در لیست این ۵ بازی بیاوریم اما اگر به لیست توجه کنیم تنوعی وجود داشته و هیچکدام از داستان‌های ذکر شده، شبیه به یک دیگر نیستند و سبک‌ها و داستان‌های یک شکلی ندارند. هم‌اکنون تل تیل در حال ساخت بازی از سریال Game of Thrones است. پس می‌توان انتظار داشت که تل تیل ممکن است سراغ بازی‌های دیگر نیز برود.

Harry Potter

نویسنده: امیر حسین والی

# نگاهی بر زندگی مرحوم دکتر شروین استاد زاده

## نویسنده: علی گودرزی



سال ۱۳۹۲ برای ما گیمران خیلی خوب بود اماً پایان بسیار بدی داشت. در پایان این سال یکی از بزرگترین بازی نامه نویسنان دار فانی را وداء گفت و از میان ما رفت. کسی که نامش تضمین کننده موفقیت بازی های رایانه ای بود. تام کلنی در پایان سال ۱۳۹۲ از دنیا رفت و برای ما خاطره بسیار بدی بر جای گذاشت. با آغاز سال ۱۳۹۳ اتفاق تلخ دیگری برای گیمران و صنعت بازی های رایانه ای رخ داد و آن هم در گذشت یکی از مغز متفکر های جوان صنعت پرنسپات بازی های رایانه ای که فقط ۴۰ سال داشت؛ یعنی دکتر شروین استاد زاده بود. اصلاً فکرش را هم نمی کردیم که صنعت جوان بازی های رایانه ای به این زودی ها یکی از اعضاش را از دست بدهد و برایش مراسم ختم بگیرد.

به پاس تشکر از تمامی زحماتش برای این مرز و بوم و صنعت بازی های رایانه ای و برای آشنایی بیشتر شما با این مرد بزرگ، مقاله ای را نوشته ام که خواندنش خالی از لطف نیست. روحش شاد و یادش گرامی باد.

عاشق کسب علم و دانش بود. در سال ۱۳۷۷ در رشته مهندسی رایانه با گرایش نرم افزار از دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات مدرک کارشناسی ارشدش را گرفت و در همانجا مشغول به کار شد. در سال ۱۳۸۸ عضو هیئت علمی آن دانشگاه شد و به طور رسمی تدریس را شروع کرد. اهل وقت کشی نبود و برای هر کاری که می کرد برنامه داشت. زمانی که همراه دوستانش دور یکدیگر جمع می شدند و با PC تحت کومودور بازی جزیره میمون را بازی می کردند، از بقیه زودتر جدا می شد تا به علم اندوزی و درس خواندنش برسد. نظم و انظباط از سر و رویش بالا می رفت! اگر به PS۲ X۳۶۰ یا اش نگاهی بیاندازید، فکر می کنید که تازه از جعبه درآمده اند. همیشه به شخصه به دفتر نشریه دنیای بازی مراجعه می کرد و چند شماره از روزنامه را با وسواس بسیار می خرید و تا نخورده به خانه اش می برد و می خواند و به آرشیویش اضافه می کرد.

از لحاظ گیمی، عاشق بازی های ماجرایی و اشاره و کلیک بود و از افت کردن این سبک اصلاح نگران نبود بلکه امید داشت که این سبک دوباره مثل گذشته عالی خواهد شد. جالب است بدانید که این او اخر تصمیم داشت همراه با سید طه رسولی، اولین بازی عمرش به نام پرونده ابر سیاه را بازینامه را هم از سومین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دریافت کرد. از لحاظ اخلاقی آدم بسیار خاصی بود.

هیچ وقت دوست نداشت طوری حرف بزند که افراد احساس کنند که از او خیلی عقب هستند و این فروتنی او را نشان می داد. ناسا مقاله اش را تایید کرده بود و او آنقدر مقاله اش را عادی جلوه می داد انگار اتفاقی نیافتداده است. بسیار بی سر و صدا بود و آرام و شیک تمامی کارهایش را انجام می داد. نفهمیدیم چه زمانی رتبه های او ۲ دانشکده اش را کسب می کرد، نفهمیدیم چه زمانی وارد هیئت علمی دانشگاه شد و اصلاً نفهمیدیم چه زمانی....

این بود ماجرای یکی از بزرگترین و مفید ترین افراد صنعت بازی های رایانه ای که با تمام سادگی و بی شیله پیلگی عجین شده بود. امیدواریم که با خواندن این مقاله بزرگی این مرد را درک کرده باشید. مردی که بعد از تام کلانسی، بزرگ ترین داغی بود که بر سینه صنعت بازی های رایانه ای حک شد. او با تمامی خاطرات خوش و تلخ رفت و ابدی شد و ماجرای جدیدش را آغاز کرد. این مقاله نوشتیم تا بگوییم که او همیشه در قلب ما خواهد بود و از طرف تمام خانواده گیمفا می گوییم: هر گز تنها قدم نخواهی گذاشت.

نقد خود اشاره می کنیم که نسخه DSiWare بازی در سال ۲۰۱۲ دارای کنترل ساده‌ای بود که شیاهتی هایی نیز به Balloon Fight داشت. تنها کاری که باید بکنید این است که با استفاده از استیک کنترل و D-pad کاراکتر خود را کنترل کنید و با استفاده از هر دکمه دیگری سرعت بگیرید.

(بازی از صفحه لمسی برای کنترل استفاده نمی کند) مواطبه باشید چرا که با شتاب گرفتن زیاد فیزیک زیر آب به شما صدمه می زند و باعث پرتاب شدن Nep<sup>2</sup>no به سمت دیوار می شود. تغییرات ۹۰ درجه ناگهانی می توان برای کسانی که اولین بار است بازی را انجام می دهند بسیار ناراحت کننده باشد. اگر شما به دیوار برخورد کنید چند ثانیه قبل از بازیابی سلامت خود Nep<sup>2</sup>no چشمک می زند اگر دچار حادثه شوید Nep<sup>2</sup>no دوباره چشم می زند، و در آخر باعث انفجار Nep<sup>2</sup>no می شود و صفحه نورانی شده و مجبور هستید مرحله را از اول شروع کنید.

Abyss در مورد کنترل و محاسبه مقدار حرکت است پس شما نمی توانید در هر مرحله به سرعت حرکت کنید چرا که باید در استفاده و حرکت Nep<sup>2</sup>no بیومکانیکی به شکل سایکل‌پس با نام Abyss در تجربه کافی را داشته باشید.

هیچ محدودیت زمانی در بازی وجود ندارد، ولی زمان‌تان در هر مرحله برای ثبت در آفلاین استفاده می شود. همان چیزهایی که در صفحه گیم پد نشان داده می شود در صفحه TV هم نمایش داده می شود، پس بازی دارای off-TV play ساده‌ای است.

پس استفاده از حالت off-TV play توصیه نمی شود. Abyss دارای ویژگیهای خاصی است که شامل مرحله است که دارای پشت زمینه سیاه با موانعی با رنگ خاکستری سیاه و تاریک هست. استفاده از نور و روشنایی واقعی صفحه تلوزیون بهتر و اسان تر از استفاده از رنگ های کم در صفحه نمایش گیم پد است.

Abyss دقیقا از آن دسته از بازی هایی است که فروشگاه eShop کنسول Wii به آن نیاز دارد، چرا که این فروشگاه نیازی بیشتری به بازی های بزرگ adventure indie دارد که دارای بیش هنری قوی و متمرکز بروی مکانیزم اصلی بازی هستند. بازی ای با بودجه مناسب و قیمت خوب. شما نمی توانید بازی استدیو بارسلونایی EnjoyUp Games را که بازی سال ۲۰۱۲ شبکه DSiWare را دوباره به صورت HD عرضه کرده نادیده بگیرید.

یادآوری عنایین اولیه کنسول NES باعث می شود Abyss را از آن دست بازی هایی بدانیم که هیچ داستانی ندارد و نیازی به خواندن manual آن نیست. نمی توان کاملاً گفت که بازی داستان ندارد چرا که با یک داستان مختصر و مفید در آینده دور در سال ۲۰۲۴ همراه می شویم جایی که انسان هاتمام منابع طبیعی را استفاده کردند و به پایان رسانده اند. این در حالی است که دولت جهانی شما را برای انجام ماموریت فرستاده است. شما در نقش یک زیردریایی بیومکانیکی به شکل سایکل‌پس با نام Nep<sup>2</sup>no در اعماق دریا هستید. چرا که باید منابع انرژی جدید را به نام Gaia را جمع آوری کنید. بازی بدون هیچ cutscene است و شما در ماجراجویی خود با هیچ چیزی مبارزه ئ برخورد نخواهید کرد. بازی دارای درجه سختی dark است که آخرین درجه پاداش را در ماجراجویی به شما می دهد.

Abyss محدود به یک سری موارد است که شامل یک گیم پلی ساده و متمرکز بروی هسته گیم پلی است که کاملاً راضی کننده است. شما در نقش Nep<sup>2</sup>no از طریق غارهای عماق دریا باید ۶ گوی Gaia را در هر مرحله جمع آوری کنید. در بازی هیچ گونه دشمنی وجود ندارد و چالش اصلی چگونه تمام کردن مرحله و کنترل کردن خود است. ما در

# ABYSS



eShop

Abyss	نام بازی:
EnjoyUp Games	سازنده:
EnjoyUp Games	ناشر:
Wii U (eShop)	پلتفرم:



بازی طوری طراحی شده که شما احساس می‌کنید در اعماق اقیانوس هستید. مراحل بازی دارای رنگ بندی بسیار خوب هستند که برخی دارای پشت زمینه سیاه و رمز آلود می‌باشند. این چیزی است که فلسفه طراحی Abyss را کاملاً نمایش می‌دهد. متاسفانه تعداد موسیقی‌های بازی کم هستند ولی با این حال در سبک electronica هستند و مناسب با طراحی و روند گیم پلی هستند. یک بازی Abyss مستقل کوچک با کمی تغییرات نسبت به نسخه DS خود است. با کنترلی دشوار و گرافیکی خوب است که تنوع کمی در گیم پلی دارد، اما EnjoyUp Games بازی یک بازی در سبک و استایل هنری با استفاده از electronic موسیقی متن را توسعه داده و در اختیار گیمران قرار داده است. اگر زمان دارید کنترل بازی را یاد بگیرید و در بازی پاداش دریافت کنید زیرا این بازی در سبک reflex-based arcade-style زیرا این بازی برای طرفداران old school ساخته شده است. مهم ترین چیز در خصوص Abyss قیم کم بازی در موقعه عرضه است که حتی قیمت آن از یک فنجان چای هم کمتر است، با این حال Abyss ارزش امتحان کردن را دارد.

نقاط قوت: یک ماجراجویی بزرگ در زیر دریا، آفلاین برای ثبت رکورد زمانی، صدا یشه leaderboard خوب ارتباط رادیویی، ارزش بیشتر از قیمت، موسیقی متن زیبا

نقاط ضعف: نبود حالت آنلاین، نداشتن چالش و دشمن، حمایت نکردن از کنترل صفحه لمسی، حالت off-TV play ساده و بی مصرف، نداشتن آموزش و کنترل سخت.

Abyss دارای ویژگی Mode دونفره است که در حالت شروع ماموریت و شروع ماموریت دونفره در دسترس است. این حالت شامل ۱۲ مرحله کوتاه و به طور کلی مشکل هستند که تجربه خوبی را به همراه دارند. حالت دونفره دقیقاً مانند چیزی شبیه به تمام کردن مسابقه بین ۲ نفر و یا نمایش دادن مرگ ۲ نفر است که برای یکی در صفحه نمایش گیم پد برای یکی در صفحه نمایش TV و یکی هم با استفاده از Wii Remote قابل دسترسی است.

متاسفانه بازی دارای حالت آنلاین و بدون حمایت از Pro Controller کنسول Wii U است. اما باری این بازی با ارزش پول کم یک محدودیت حساب نمی‌شود.

اگر شما یک بار تمام ۱۲ مرحله را تمام کنید، حالت Dark Mode آزاد می‌شود که به جای جمع آوری ۶ گوی Gaia باید ۸ گوی جمع آوری کنید و بازی دارای time-attack Arcade Mode نیز خواهد بود.

درجه سختی های Abyss برای همه قابل فهم نیست. هیچ آموزشی وجود ندارد که به شما بگوید چگونه کاراکتر را کنترل کنید و شما باید همه چیز را خودتان کشف کنید. گرافیک low-fi سختی بازی را دوچندان می‌کند، دنیای بازی تیره و تاراست درست مانند اب گل آلود و حس نا آمیدی و یاس را منتقل می‌کند.

سیستم خط سلامت بازی دارای مشکلاتی است که می‌توان از آنان چشم پوشی کرد، شما بارها خواهید مرد بارها و بارها حتی با ۲ ضربه می‌میرید و آنقدر مرحله های کوتاه را تکرار خواهید کرد که در به پایان بردن ستاد مرحله استاد شوید. وقتی شما در تمام مراحل استاد شدید یک تجربه خوب از بازی کسب خواهید کرد. تنها رابط بین Nep2no و دنیای خارج از اعماق دریا توسط یک ارتباط رادیویی با یک فرد ناشناس است. مردی با لهجه اسپانیایی لذت بخش خود که ماجراهای شما را روایت می‌کند او در واقعی که شما سرعتان زیاد باشد یا به دیوار برخورد کنید می‌گوید "Slow down"! Woo hoo hoo! Mission complete" و بمیرد او می‌گوید "Nooooooooo! Nep2nooooo" در چنین شرایطی در بازی Abyss این صدا بسیار دلنشین و لذت بخش است.

Abyss دارای گرافیک و نرگ بندی شاد و خوبی است، Nep2no تنها و تک چشم در زیر دریا که با یک چراغ راه را روشن کرده است، چاله‌های زیر دریا و غارهای مخفی، هنگامی که به دیوار برخورد می‌کند یا یک گوی Gaia پیدا می‌کند، نوری روشن می‌شود و نور بیشتر و بیشتر می‌شود.

صنعت گیم و دیگر صنایع در دهه حاضر روابط نسبتاً تنگاتنگی را با یکدیگر یافتند. در این دهه و دهه گذشته به دلیل پیشرفت تکنولوژی و رشد و نمو سطح آگاهی مردم خیلی چیز‌ها دچار تغییرات شگرفی شدند که صنعت گیم نیز مشمول این قاعده می‌شود. در ۲۰ سال اخیر همواره شاهد ورود نوآوری‌هایی شگرف در زمینه گیم بودیم که مسبب آن واقع گرایانه شدن آن بود؛ این قرابت شدید به واقعیت با ورود صنعت سینما و در پی آن دخول مسائل اقتصادی و سیاسی به حوضه بازی‌های ویدیوئی دو چندان شد؛ به نحوی که ماهیت بازی‌های ویدیوئی که هدف آن سرگرم کردن جوانان بود را از هویت خود مقداری دوری کرد و آلت رسیدن افراد و ارگان‌های دخیل را برای رسیدن به موفقیت فراهم آورده به طوری که افراد و ارگان‌های ذی نفوذ، صنعت گیم را معراج خود برای رسیدن به اهدافشان دانند. البته بهتر است یک طرفه قضاوت نکینم چرا که ورود صنعت سینما و دیگر موضوعات به گیم ضمن واقع گرایانه کردن آن، اسباب جذابیت بیشتر آن را فراهم آوردن. بازی‌هایی سینماتیک که با داستان محوری سیناریو فیلم سینمایی و گیم پلی در انحصار خود و با مضمون سیاسی، اجتماعی، درام، اکشن و ... که جذابیت مهتری را نسبت به بازی‌های نسل قبل از خود به مخاطبان ارائه می‌دهند، البته در چند وقت اخیر قاعده دخول سینما به گیم تغییر کرده چنان که از بازی‌ها، فیلم سینمایی می‌سازند (البته این سنت در قبل نیز وجود داشته ولی درصد آن در حال فزونی یافته است) که در نظر ما گیمران حالات متعددی ندارد؛ اکثریت ما معتقدیم بازی‌هایی که بعد از آن‌ها فیلم ساخته می‌شود با شکست مواجه می‌شوند، حداقل اکثریت آن‌ها! اما این قاعده برای بازی‌هایی که از روی فیلم‌های سینمایی ساخته می‌شوند، متفاوت است و قضاوت از آن‌ها به بعد از تجربه آن موکول می‌شود. لپ کلام این است که در این رابطه تنگاتنگ بین سینما و گیم همواره چالش‌ها، قضاوت‌ها چه خوب و چه بد وجود داشته است که گاه‌ها باعث جذابیت و گاه‌ها باعث ایجاد سردی و بی‌روحی در هردو آن‌ها می‌شود. ما در این مقاله قصد داریم تا با استفاده از تاریخچه اقتباس از فیلم‌ها در گیم و بلعکس و ذکر آن و هم‌چنین با به چالش کشیدن آن (نه از بعد منفی) شما را هر چه بیشتر با این رابطه آشنا کرده، شمارا از خصیصه‌های این رابطه آگاه کنیم و آن را به سمع و نظرتان برسانیم.

## تاریخچه رابطه سینما و گیم

اولین جرقه ایجاد رابطه میان صنعت گیم و سینما توسط کمپانی‌های قدرتمند کشور ژاپن یعنی Sega و خصوصاً Nintendo زده شد. با ورود کنسول نینتندو به خانه‌های مردم آمریکا و سراسر مردم جهان و خانوادگی شدن کنسول‌های وقت این کمپانی در بین مردم سراسر جهان، باعث شد تا صنعت تشهه معروفیت سینما یکی از راه‌های جذب درآمد بیشتر و طرفداران بسی کثیر تر را در صنعت گیم بیند. این امر باعث شد تا در سال ۱۹۸۹، یکی از کمپانی‌های فیلم سازی در همکاری با شرکت ژاپنی نینتندو اقدام به ساخت فیلمی بکند که مردمیت و محبوبیت شرکت مذکور و بازی‌هایش را به مردم منتقل کند این امر باعث شد تا در همان سال فیلم جادوگر ساخته شود که پیش زمینه ای برای خود نمایی IP‌های شرکت نینتندو باشد برای مثال یک سال بعد از انتشار آن فیلم و در پی آن عرضه سراسری بازی محبوب <sup>۳</sup> Super Mario Bros، این بازی توانست با فروش ۱۷ میلیون نسخه کپی رکوری بی نظیر را از جنبه فروش نسبت به بازی‌های دیگر آن مقطع زمانی را کسب کرده، رکوردي که زمینه‌ی آن را صنعت سینما فراهم آورد. این اتفاق شروعی بود برای اقتباس بازی‌ها از فیلم‌ها مخصوصاً برای بازی‌های در انحصار نینتندو که در سال ۱۹۹۰ این امر شیوع یافت. دیگر این امر باعث شد تا حتی فیلم‌های سینمایی نیز به اقتباس از بازی‌های ویدئویی پرداختند. سرdestه این این اقتباس‌ها یعنی بزرگترین و معروف ترین اقتباس از بازی‌های ویدئویی اختصاص دارد به اقتباس از بازی Super Mario Bro، بازی‌ای که می‌تواند موجب معروفیت دوچندان فیلم سینمایی مذکور شود. این فیلم ساخته شد و Bob Hoskins در نقش ماریو ایفای نقش کرد. این فیلم با بودجه ای ۴۲ میلیون دلاری ساخته شد و با اینکه تبلیغی برای فرنچایز مذکور محسوب می‌شد، با بازخورد خوبی رو به رو شده و زمینه مجذوبیت بیشتر ماریو را فراهم آورد. ساخت این فیلم باعث شد تا موجی عظیم در سینما‌ها به وجود آید و آن ورود قشر گیمر به آن بود. صنعت سینما نیز با دانستن این امر، زمینه ورد دنیای گیم به تئاتر و سینما را فراهم آورده، آن را به ثبات رساندند. از سال ۱۹۹۰ به بعد به لطف جذابیت ایجاد شده توسط بازی‌های: Street Fighter II، Mortal Kombat، Virtua Fighter، Arcade چندین بازی دیگر، صنعت سینما سعی کرد تا با استفاده ای از آن‌ها برای خود جذب درآمدی بیشتر کند.

این بازی ها غالباً توسط پیست کمپانی بازی سازی معروف ساخته شدند که آن ها عبارت اند از: Street Fighter (سری بازی Midway)، کمپانی Capcom (سری بازی THE king Of Fighter) و SNK (سازنده بازی Mortal Kombat). کمپانی هایی بودند که زمینه ساخته شدن فیلم هایی اقتباسی از بازی های ویدئویی مذکور را فراهم آوردند. بازی های ذکر شده از درجه خشوند بالایی برخوردار بودند و این این خوراکی است برای سوژه داستانی فیلم های هالیوودی چرا که خشونت در این فیلم ها موج می زند. به دنبال ساخت فیلم Double Dragon اقتباس شده از بازی Aracde با همان نام در سال ۱۹۹۴، فیلم سینمایی دیگری با اقتباس از سری بازی های Street Fighter ساخته شد؛ با اینکه فروش این فیلم بسیار نامید کننده بود اما ساخت.

فیلم از این بازی زمینه فیلم سازی براساس اقتباسی از دیگر بازی ها را فراهم آورد. برخلاف فروش ناموفق فیلم مذکور، فیلم اقتباس شده از Mortal Kombat با فروشی بسیار موفق توانست، نگاه بیندگان را مجدوب خود کند؛ شایان به ذکر است کاگردان این فیلم آقای Paul Anderson بود. این فیلم با بودجه ای ۲۰ میلیون دلاری ساخته شد و با فروش ۷۰ میلیون دلاری در آمریکا و ۱۲۲ میلیون دلاری در جهان توانست موفقیت خود را پیش تثیت کند. این موفقیت چشمگیر کاف ساخت قسمتی دیگر از این فیلم را می داد لذا در سال ۱۹۹۷ قسمت دوم این فیلم یعنی Mortal Kombat: Annihilation به کارگردانی John Leonetti ساخته شد. بعد از شکست سخت پروژه فیلم Wing Commander در سال ۱۹۹۹ که از روی بازی علمی تخیلی با همین نام ساخته شد، ادامه دهنده موفقیت فیلم های Mortal Kombat باید فیلمی می بود که از هر لحاظ مخاطبان را ارضا می کرد و البته نوآوری هایی را نیز در خود می داشت. اینجا بود که در سال ۲۰۰۱ نوبت به زنی رسید تا موفقیت هایی فیلم های اقتباسی از بازی هارا به اوج خود برساند و آن کسی نبود جز Lara Croft: Tomb Raider! اینجا بود تا نوبت به ساخت فیلم Lara Croft: Tomb Raider برسد.

این فیلم با بودجه ای ۸۰ میلیون دلاری ساخته شد و بازخورد آن ۱۳۱ میلیون دلار بود که ۴۷ میلیون دلار آن در هفته اول به دست آمد. این فیلم، موفق ترین اثر هنری بود که از روی یک بازی اقتباس شده بود. در سال ۲۰۰۳ قسمتی دیگر از این فیلم ساخته شد، آن هم با نام Tomb Raider: The Cradle Of Life و به کارگردانی Jan de Bont و نقطه قوت آن که بسیار می درخشید، بازی متاثر کننده Angelina Jolie بود. در همان سال ها در ژاپن سعی شد تا با اقتباس از سری بازی Final Fantasy فیلمی با بودجه هنگفتی ساخته شود ولی این فیلم با شکست بدی رو به رو شد و با فروشی بسیار کم، داغ بدی را بر دل سازنده گان خود گذاشت. در همین برهه زمانی فیلم سازان هالیوودی تصمیم گرفتند تا با احیای سنت ساخت فیلم های Horror اقتباسی از فیلم ها و بازی ها به جذب مخاطب پردازنند برای مثال: ساخت فیلم The Ring از روی Ringu، فیلم Pulse از روی Kairo و ... که در ادامه این اقتباس ها به دنیای گیم دوباره رخنه کرد.

لذا سعی شد تا از بازی های ترسناک، فیلم هایی ترسناک بسازند. اولین بازی که هدف قرار گرفت عنوان Resident Evil بود. این فیلم در سال ۲۰۰۲ با بودجه ۳۲ میلیون دلاری ساخته شد و با فروش ۱۰۱ میلیون دلاری در جهان، افتخار بزرگی را برای خود کسب کرد.

در این فیلم Milla Jovovich به ایفای نقش می پرداخت. موفقیت این فیلم باعث شد تا قسمت دوم آن نیز با نام Apocalypse به کارگردانی Alex Witt ساخته شود. طبق این اقتباس ها برای ساخت فیلم ترسناک، کاگردان آلمانی که فیلم های ترسناک آن زبان زد عام و خاص است یعنی Uwe Boll شروع به ساخت فیلم هایی به اقتباس از بازی های ویدئویی کرد. او روند ساخت فیلم ها را با اقتباس از بازی های:

House Of Dead، عنوان Alone In Dark و Blood Rayne به انجام رسانید. ساخت این فیلم ها باعث شد تا گیمرانی که هیچ وقت پول خود را برای دیدن فیلم صرف نمی کردند، به سینما ها کشانده بشوند. در کل استقبال از اقتباس از بازی های ویدئویی باعث شد تا خیلی بازی ها در لیست ساخت برای فیلم ها قرار گرفته و سوژه ای برای ساخت فیلم ها شده اند برای مثال: MGS، Splinter Cell، Watch Dogs و .... که می توانند در نوع خود جذاب باشند. به هر حال بازی های زیاد و فیلم های زیادی را می توان به این طومار اضافه نمود که ما از ذکر آن پرهیز می کنیم.

## تعامل دنیای گیم و سینما در عین تناقضات آن‌ها

همان طور که همه ما می‌دانیم ماهیت گیم و سینما متفاوت است و پیدا کردن رابطه و یا نقطه مشترک بین آن‌ها با کاوشی بسیار حاصل خواهد شد چرا که هردو معقوله ای جدا هستند. در سینما شما نمی‌توانید سرنوشت فیلم را تعیین کنید و فقط می‌توانید آن را پیش‌بینی کنید اما در دنیای گیم شما هستید که سرنوشت از پیش تعیین شده داستان بازی را به ارمغان می‌رسانید و آن را پیاده می‌کنید. این است که پایش ما را برای پیدا کردن نقطه مشترک بین این دو صنعت به راهی بی‌راهه می‌رساند؛ این است تناقض بین آن‌ها. اما رابطه ای که موجب تعامل این دو می‌شود، اقتباس آن‌ها از یکدیگر است که باعث شده بین آن‌ها تعامل به وجود آید و این تعامل بین این دو صنعت رابطه برادری برقرار کرده است. رابطه ای که بین آن‌ها پیوندی ناگستینی ایجاد کند، پیوندی که شاید دیگر از بین نرود. البته بازی‌هایی هستند که نه از آن‌ها فیلمی ساخته شده یا از روی فیلمی ساخته شده باشند و حتی موقفیت‌های زیادی را هم نیز کسب کرده باشد ولی حضور بازی و فیلمی با مضمونی مشابه که از روی یکدیگر اقتباس شده‌اند باعث فزونی طرفداران هر دو صنعت شده و با این امر باعث ورود طرفداران سینما به گیم وی‌لیکس شوند.



Lara Croft: Tomb Raider فیلمی است اکشن با مضمونی فانتزی که با بهره گیری از داستان بازی Tomb Raider ساخته شد. کارگردان این فیلم آقای Simon West می‌باشد. این فیلم مزین به بازی Angelina Jolie در نقش لار کرافت و .... می‌باشد.



Super Mario Bros فیلمی است که به اقتباس از بازی Super Mario Bros ساخته شده؛ این فیلم سینمایی در سال ۱۹۹۳ در ژانر‌های کمدی-علمی تخیلی-فانتزی آماده ورود و ارائه به تماشاگران شد.

Bob Hoskins، John Leguizamo، Dennis Hopper و Samantha Mathis در این فیلم به ایفای نقش پرداختند. داستان این بازی روایت گر زندگی ماریو و برادرش لوئیجی بود. این فیلم ضمن کسب موقفیت‌های شگرف، توانست به جایزه Saturn دست یابد.

# SUPER MARIO BROS.

بازی های ویدیویی هم اکنون راه خود را به هر خانه ای پیدا کرده اند. کمتر کسی در جامعه جهانی یافت می شود که حداقل یک بار به سراغ این عنوانین نرفته باشد و از تجربه یک بازی خوب لذت نبرده باشد. چرا که این سرگرمی تا حد در میان همگان فraigیر شده است که نا آشنا بودن با آن پدیده ای غیر ممکن به شمار می رود. حال در زمانی که تمام دنیا بازی های بزرگ خود را تولید می کنند و به همگان قدرت خویش را نمایش می دهند، چه قدر ارزشمند است اگر ایرانیان نیز در این صنعت پر اهمیت آغاز به کار کنند و عنوانی لایق استاندارد های جهانی را بیافرینند. یکی از بزرگترین عنوانین شناخته شده ایرانی که موفق به دریافت درجه برترین بازی مستقل جهان نیز شد، پروژه عالی ارتش های فرازمینی می باشد. عنوانی که قطعاً به خوبی با آن آشنا هستید. حال به سراغ جناب آقای اسرافیلیان از استودیو راسپینا رفته ایم و می خواهیم مصاحبه ای کلی با ایشان در رابطه با این گروه و عنوان ارتش های فرازمینی داشته باشیم.

با ما همراه باشید:

### ۱\_ لطفاً استودیو راسپینا رو معرفی کنید

شرکت راسپینا بیش از ۴ سال هاست که تمرکز خودش رو معطوف حوزه بازی های ایرانی ارتشهای فرازمینی را آماده ای انتشار در تابستان ۹۳ می کنیم. ارتشهای فرازمینی نخستین بازی این استودیو بعد از فعالیتی طولانی محسوب میشه و دلیلش هم تاکید تولید کنندگان بر ارائه یک بازی شایسته و لذت بخش هست.

### ۲\_ شاید این حرف دیگر خیلی تکراری باشه ولی میخواهم به طور دقیق پروژه ارتش های فرازمینی رو به طور کامل معرفی کنید

بازی ارتشهای فرازمینی نخستین بار در نمایشگاه تابستان ۹۱ به عموم گیمرها معرفی شد و تریلر رونمایی آن بازخوردهای فوق العاده خوبی داشت. این موضوع ما رو تشویق کرد تا تمام تلاش و تمرکز من رو بر استمرار کیفیت در ادامه ای روند تولید معطوف کنیم و مواردی که تاکنون انتظار مخاطبین ایرانی از بازیهای داخلی بوده و کمتر رعایت شده را تا حد ممکن اجرا کنیم که مواردی مثل گرافیک بازی، گیم پلی متنوع و اکشن همراه با داستانی متناسب و جذاب و عاری بودن بازی از باگ و مشکل مد نظر قرار داده شده اند تا بتوانیم محصولی شایسته را روانه بازار کنیم. سبک بازی تیر اندازی اول شخص و روایتی از آینده و جنگهایی که شکل می گیره داره؛ منابع انرژی جدیدی که بهانه ای می شن تا جنگ وارد مرحله جدیدی بشه. در بازی بازیکن به همراه یارانش پیشروی می کنه و بسته به درجه سختی یارانش در جنگ درگیر میشن. هوش مصنوعی قوی که بین دشمنای زمینی، هوایی و یارای بازیکن حاکم هست، حس جنگ تمام عیار رو منتقل خواهد کرد.

### ۳\_ لطفاً در صد پیشرفت این پروژه و میزانی که تا انتهای مونده رو برای ما بگوید

تولید فنی بازی به اتمام رسیده و پروژه مراحل انتها یی تست و پالیش را طی می کند. این روند تا اواسط اردیبهشت ماه به اتمام خواهد رسید.

### ۴\_ اگر بخواهید یک ویژگی بسیار خاص از این بازی رو نام ببرید که باعث بشود همه مردم علاقه مند به خرید این عنوان بشوند چه چیزی رو نام می برد؟

مهم ترین مواردی که باعث می شه تا بازیکن تجربه ای لذت بخش را از یک بازی استاندارد در این سبک به همراه داشته باشد در بازی گنجانده شده و در همه موارد استاندارد سازی لازم انجام شده است. در پاسخ این سوال به طور خلاصه می توان گفت ارتشهای فرازمینی بازیکن را در اتمسفری نو و فضایی متفاوت با آنچه تاکنون تجربه کرده، قرار خواهد داد و بازیکن گیم پلی سریع و روان و جنگهای کارگردانی شده همراه با داستانی درگیر کننده را پیش رو خواهد داشت. نهایت جزئیات ممکن پیاده سازی شده و با در نظر گرفتن سبک و سیاق بازی آنچه در جزئیات بصری، ممکن و در انجین Unreal Development Kit (UDK) در دسترس بود به کار گرفته شده تا گرافیک بازی جذابیت خاص خود را داشته باشد.

**۵\_ آیا احتمال عرضه بازی برای کنسول ها نیز وجود دارد؟**

در قدم نخست بازی برای PC در کشور عرضه خواهد شد اما پس از عرضه بازی خارج از کشور و بسته به استقبال مخاطبین، انتشار بازی برای کنسولها دور از ذهن نیست. محدودیت دسترسی به امکانات لازم و تکنولوژیهای مورد نیاز دلیل هم زمان نبودن عرضه بازی برای کامپیوترهای شخصی و کنسولهاست.

**۶\_ تا چه میزان سعی شده فرهنگ های ایرانی در بازی به نمایش گذاشته بشود؟**

نمایش فرهنگ ایرانی در بازی SCI-FI (علمی تخیلی) که صحبت از زمان آینده می کنه، محدودیت زیادی رو به همراه داره اما با این حال وقتی بازیکن در این بازی پیش می ره حس برخوردها، گفتارها و اتمسفر بازی رو کاملا ایرانی می بینه. حتی در یکی از مراحل بازی محیطی رو از تخت جمشید الگو گرفتیم تا از لحاظ بصری هم برای بازیکن جذاب باشه و از طرفی با عرضه بازی خارج از کشور، تبلیغ معماری غنی ایرانی شده باشه.

**۷\_ چه زمانی می تونیم منتظر اطلاعات جدید از این بازی و یا انتشار یک تریلر کاملا رسمی از گیم پلی این عنوان باشیم؟ آیا نسخه نهایی با کیفیت تر از تریلر اولیه منتشر شده در مرداد ۹۲ خواهد بود؟**

تریلری که مرداد ۹۲ از گیم پلی بازی عرضه شد کاملا رسمی بود! تریلری که پیوسته ۴ دقیقه از بازی رو به نمایش گذاشت. در اون ویدیو نخستین خروجی گیم پلی و هوش مصنوعی نمایش داده شد و پس از اون انرژی و زمان بسیاری صرف بهبود و ترمیم هوش مصنوعی شد و نتیجه این شد که کیفیتی که الان در گیم پلی بازی وجود داره با آنچه قبل بود قابل مقایسه نیست! نوروز اعلام کردیم خبری غافلگیر کننده خواهیم داشت. طی روزهای آتی خبرهای بیشتری منتشر خواهیم کرد. با مشخص شدن زمان دقیق انتشار بازی، تریلر لانچ هم به نمایش گذاشته خواهد شد.

**۸\_ در آخر هم میخوام هر چه می خواهید به ما و خوانندگان عزیز مجله گیمفا دیجیتال بگویید.**

از شما و مخاطبین عزیزتون برای حمایتی که از ما داشتین و دارین ممنونم. تولید به خوبی به پایان رسیده و طی این مدت سازندگان بازی تمام وقت هر چه در توان داشتند برای به ثمر رسیدن این پروژه گذاشتنند. مشتاقیم تا هر چه سریعتر بتونیں این بازی رو تجربه کنین و ما رو از نظرات خوبتون آگاه کنیں. طی روزهای آینده خبرها و تصاویر بیشتری از طریق سایت بازی و شرکت (facebook.com/etarmies)، صفحه فیس بوک بازی ([www.etarmies.com](http://www.etarmies.com)، [www.raspina.co](http://www.raspina.co))، سایت گیمفا و دیگر منابع مرتبط منتشر خواهد شد.

## با نمایشگاه E3 بیشتر آشنا شویم

کمتر از یک ماه دیگر تا بزرگترین رویداد Gaming سال مانده است. نسل هشتم آغاز شده است و رقابت داغ سونی و مایکروسافت برای جذب مشتریان ادامه دارد. تمام ناشران و سازندگان بازی با دست پر به استقبال یک June دیگر می‌روند تا بزرگترین E3 تاریخ تا به کنون را رقم بزنند. البته کنسول U Wii را نباید نادیده گرفت، پلتفرم مادر (PC) نیز حاضر است. Ubisoft, EA, Valve, Sony, Microsoft Nintendo و هر ناشر دیگری که می‌شناسید در این نمایشگاه جدید ترین دست آوردهای خود را در زمینه Gaming به دنیا معرفی خواهد کرد. عناوینی همچون ۱۸۸۶ Last Guardian, Quantum Break, The Order و خیلی عناوین دیگر بری حضور در این نمایشگاه تایید شده اند و شایعاتی مبنی بر حضور عناوین دیگری همچون ۲ Tomb Raider 2, Mortal Kombat, Beyond Good and Evil نیز به گوش می‌رسد. در این مقاله قصد داریم تا پیش نگاهی به E3 ۲۰۱۴ داشته باشیم و پیش‌بینی هایی در مورد عناوینی که به نمایش در خواهد آمد داشته باشیم.

June هر سال بهترین ماه برای هر بازی‌بازی است، E3 ۲۰۱۴ بزرگترین نمایشگاه Gaming سال است که محل نمایش آخرین دست آوردهای ناشران و سازندگان بازی می‌باشد. این نمایش امسال در تاریخ ۱۰ ژوئن و به مدت ۳ روز در Los Angles برگزار خواهد شد. تمامی ناشران بزرگ برای حضور در این مراسم اعلام آمادگی کرده اند. سونی و مایکروسافت نیز با تمام قدرت برای تبلیغ کنسول‌های جدیدشان پا به نمایشگاه خواهند گذاشت و سورپرازی‌های بزرگی را برای طرفداران خواهند داشت. نینتندو هم که بدون توجه به رقابت کنسول‌ها راه خودش را می‌رود در این نمایشگاه حضور دارد و برای بهبود وضعیت فروش کنسول "Wii U" عناوینی را رونمایی خواهد کرد.

Sony

با شناختی که از سونی داریم، این شرکت ژاپنی تمام برگهای برنده اش را در E3 ۲۰۱۴ رو نخواهد کرد، اما امسال با سال‌های دیگر متفاوت است. فرزند جدید سونی "PS4" پا به دنیا گذاشته است و نیاز به عناوین انحصاری قدرتمندی دارد تا بتواند خودش را ثابت کند. عناوینی که از استودیوهای بی‌شمار First Party سونی به دنیا عرضه خواهد شد. یکی از بزرگترین نمایش‌های امسال سونی مربوط به ناتی داگ است که عنوان جدیدی از سری Uncharted می‌باشد، این فرنچایز بر روی PS3 متولد شد و اکنون در سال ۲۰۱۴ تبدیل به برگه که از طرفداران برای دیدن اولین تریلر گیم پلی آن لحظ شماری می‌کنند. ناتی داگ که سال گذشته با نمایش The Last of Us همگان را متحیر کرد، با Uncharted Adventure باز خواهد گشت. آنچه مشخص است این است که Uncharted جدید در E3 ۲۰۱۴ نمایش داشت اما نوع آن در پرده‌ای از ابهام قرار دارد. ممکن است که این تریلر از نوع سینمایی باشد و در پایان تاریخ عرضه بازی را نمایش دهد یا تریلر گیم پلی از بازی باشد که در صورت دوم طرفداران سونی و ناتی داگ خوشحال تر خواهد بود. در مورد اینکه این بازی ادامه مستقیم بر آخرین نسخه Uncharted خواهد بود نیز اطلاعاتی در دسترس نیست البته ممکن است ناتی داگ از موفقیت Tomb Raider درس گرفته باشد و یک Reboot را برای طرفداران در نظر گرفته باشد. باید تا کنفرانس سونی در E3 متظر ماند و دید.

طی چند روز گذشته اخبار مبهمی در مورد IP جدید Guerilla Games را بر روی خروجی گیمفا مطالعه کرده اید. این استودیو سال گذشته اولین عنوان انحصاری PS4 به نام KillZone: Shadow Fall را معرفی کرد و به نظر می‌رسد برای سال ۲۰۱۴ نیز برنامه‌هایی داشته باشد. متأسفانه اطلاعات زیادی از این بازی جدیدی در دسترس نیست اما برخی منابع اشاره کرده اند که این بازی ممکن است RPG باشد. Guerilla Games بر روی وبسایت خود اعلام کرد که به تعدادی هنرمند و طراح برای کار بر روی موضوعاتی همچون جادو، افسانه و مرده نیاز دارد. ممکن است که این آگهی با نمایش سال ۲۰۱۴ این استودیو در E3 مرتبط باشد. یکی از استودیوهایی که هنوز به First Party سونی تبدیل نشده است، که با تهیه عناوین کنسول دستی God of War به شهرت رسید. عنوان جدید و در دست ساخت این استودیو ۱۸۸۶ Ready at Dawn نیز در این نمایشگاه تریلرهای جدیدی از گیم پلی و روند ساخت بازی را به دنیا نشان خواهد داد. انتظارات سونی و RaD از این بازی بسیار بالا است، تا حدی که در مصاحبه‌هایی Game of the Year را با عنوان The Order: ۱۸۸۶ خطاب کردند.

یکی از مرموز ترین عنوانین انحصاری سونی The Last Guardian می باشد که علیرغم مدت طولانی که از معرفی شدنی می گذرد، اطلاعات چندانی به بازی بازار ارائه نکرده است. این عنوان برای اولین بار بر روی PS3 معرفی شد، اما با توجه به معرفی PS4 شک و شبه هایی در مورد پلتفرم آن به وجود آمده است. منابع موثق خبر از آن دارند که تاخیر های پی در پی این بازی به خاطر مشکلات فنی نبوده است، بلکه استودیو سازنده با آگاهی یافتن از توانایی های جدید PS4 آن را برای نسل جدید آماده می کند. اطلاعاتی که ثابت کند این بازی در E3 نمایش خواهد داشت در دسترس نیست، اما ممکن است سونی بالاخره به خواسته های طرفداران احترام بگذارد و نمایشی از این بازی را در E3 داشته باشد.

اگر اخبار سایت را دنبال کرده باشید، خبر دارید که سونی Bend (عنوان مخفی کاری) شهرت دارد، آمادگی خود را برای حضور در E3 اعلام کرده است. این استودیو خبر داده است که بازگشت آن ها با یک عنوان مخفی کاری با طعم Adventure خواهد بود. در آگهی این استودیو آمده بود که آن ها به طراحان و اینیشن سازانی برای تولید یک بازی AAA نیاز دارد. ممکن است که بازی مورد نظر این استودیو نسخه جدیدی از Syphon Filter باشد. البته باید با E3 ماند و دید.

شعبه لندن استودیو سونی هم که به تیم های مختلفی تقسیم شده است، اخیراً آگهی استخدامی را بر روی وبسایت خود قرار داد که از نیاز آن ها به یک طراح ماشین خبر می داد. ممکن است که در نمایشگاه امسال شاهد رونمایی از Quantic Dream باشیم. The Getaway نیز نماشی هایی از بازی جید خود بر روی PS4 خواهد داشت.

## Microsoft

کنفرانس سال ۲۰۱۳ مایکروسافت در سایه سیاست های اشتباه سران آن بود، اما اگر آن ها را نادیده بگیریم کنفرانس مایکروسافت کاملاً زیبا بود و آینده خوبی را نشان می داد. امسال نیز مایکروسافت با نمایش هایی همچون Quantum Break، Halo و Forza در این نمایشگاه حاضر خواهد بود.

در E3 ۲۰۱۳ عنوان جدیدی از سری Halo معرفی شد اما هیچ گونه اطلاعاتی را در اختیار بازی بازار ارائه نداد. The ۴۴۳ Industries که وظیفه ساخت Halo را بر عهده گرفته است، امسال نمایش هایی از گیم پلی بازی خواهد داشت و تاریخ انتشار احتمالی آن را به دنیا خواهد گفت.

Turn ۱۰ که به خاطر ساخت سری Forza مشهور است با یک نسخه جدید از این بازی در E3 حاضر خواهد بود. احتمال این که شاهد رونمایی ۲ Forza Horizon باشیم بالاست، چراکه نسخه اول از این سری موفقیت بسیاری کسب کرد.

Mehem ترین انحصاری Xbox One تا به حال عنوان Quantum Break از سازنده Alan Wake و Max Payne می باشد. ممکن است که Remedy Entertainment نمایش هایی از گیم پلی این عنوان را به اشتراک بگذارد.

پس از تلاش های فراوان توانست حق و حقوق Gears of War را از Epic خریداری کند. اکنون The Black Tusk Studios مسئول ساخت سری جدید Gears of War را به عهده دارد. واضح است که مدت زمان کمی صرف ساخت این بازی شده است، اما ممکن است که یک نمایش سینمایی از این بازی داشته باشیم. جالب است که بدانید این بازی توسط موتور قدرتمند ۴ Unreal Engine خواهد شد.

یکی دیگر از عنوانینی که توسط ۴ Unreal Engine در دست ساخت است، Fable Legends می باشد. عنوانی که به ۴۰۰ سال قبل از اتفاقات اولین سری بازی باز می گردد. این عنوان را می توان به صورت Co op چهار نفره نیز ادامه داد. اطلاعات زیادی از این بازی در دسترس است و انتظار می رود که شاهد یک تریلر گیم پلی از این عنوان باشیم. Lionhead Studios عنوان در دست ساخت دیگری نیز دارد که ممکن است در نمایش امسال شاهد آن باشیم، اما به هر حال این E3 است و هر چیزی در آن ممکن است. نمایش های دیگری نیز از بازی Sunset Overdrive در این نمایشگاه را شاهد خواهیم بود. یکی دیگر از تمرکز های کنسول مایکروسافت بر جنبه های دیگر سرگرمی خواهد بود، پس مایکروسافت در مورد سرویس های Cloud نیز خواهد داشت.

بی شک مورد انتظارترین عنوان The Witcher 3: Wild Hunt RPG سال 2014 می باشد. عناوین دیگری همچون : Tom Clancy's The Division , Assassins Creed: Unity , Watch Dogs , The Crew ,

و عنوان جدید Far Cry 4 از یوبی سافت را شاهد خواهیم بود.

Konami نیز با PES 2015 در نمایشگاه حضور خواهد داشت و کوچیما اطلاعات بیشتری از MGS V: The Phantom Pain را به اشتراک خواهد گذاشت. EA نیز از نسخه جدید از فرنچایز های ورزشی خود و دمو های جدیدی از Dragon Age: Inquisition پرده برداری خواهد کرد و Activision نیز Call of Duty: Advanced Warfare را به نمایش خواهد گذاشت. Bungie هم با Arkham Knight در E3 2014 حضور خواهد داشت.

از دیگر عناوین مهم امسال می توان به

Lords of the Fallen

Middle Earth: Shadow of Mordor

و اشاره کرد.

Square Enix با نمایش هایی از Tomb Raider 2 و نسخه جدید Hitman (احتمالی) در این نمایشگاه خواهد بود.

# E3 2014

# PRESS CONFERENCE



ویژه نوزدهمین نمایشگاه سالانه سرگرمی های الکترونیکی  
Halo 5 - Call of Duty: Advanced Warfare - Enemy Front - Sniper Elite 3

