

مجله بازی های رایانه ای گیمفا - شماره ۵۲ + اسفند ۹۲

www.Gamefa.com

TOM CLANCY'S

THE DIVISION™

- The Division
- Gran Turismo 6
- Assassins Creed : Liberation
- NBA 2K14
- Metal Gear Rising : Revegeance
- Master 90
- E.T.Armies
- The Elder Scroll : Online
- Watch Dogs
- Theif
- TitanFall
- Dark Souls II



را رایگان دانلود کنید...!

گیمفا

مجله گیمفا



معرفی بازی ایرانی مسکر نود
بیش نمایش بازی ایرانی ارتض های فرازمینی

سید محمد رضا قدمگاهی

سردییر و طراح مجله

خیلی ها گیمفا را به رتبه اش میشناسند، خیلی ها به بروز بودن آن و خیلی ها هم به مجله های محبوب این وبسایت خبری / تحلیلی بازی های رایانه ای! یک ماه پیش تصمیم بر این شد که مجله گیمفا با کادر مدیریتی جدید دوباره باز سازی شود. مجله با موفقیت کامل و همکاری کادر تحریریه و به خصوص آقای امید حسینجان زاده تقریباً به پایان رسید. حال شما میتوانید در ادامه جلد شماره یک مجله گیمفا : دیجیتال را با طرح بازی رایانه ای Tom Clancy's The Division مشاهده فرمایید. در این مجله یادی هم از زنده یاد Tom Clancy's شده است. سردییر این مجله آقای سید محمد رضا قدمگاهی است که تجربه نسبتاً خوبی در زمینه طراحی مجله داشته است. ایشان هم به مانند دیگر کادر تحریریه و خبرنگاری از رنج سنی پایینی برخوردار میباشد. پس اگر نقص یا مشکل و یا غلط املایی جزیی در مجله مشاهده کردید حتماً بدانید که در نسخه های بعد اثری از این مشکلات نبوده و کاملاً منقرض میشوند. مدیر مسئول این مجله آقای کسری تراقي میباشد. ایشان تجربه بسیار زیادی در کارهای این چنینی داشتند و همانطور که میدانید و معرف حضورتان است ایشان مدیر کل مجموعه گیمفا هم میباشند. این مجله به شما کاربران عزیز و گرامی تعهد میدهد که در امور خود بدقولی نکند و سعی بر این دارد تا با تامین شدن نیازهای خود به محبوب ترین مجله الکترونیکی فارسی زبان تبدیل شود. قابل ذکر است طراحی این مجله با نظارت کامل جمعی از حرفه ای ها در امر ساخت مجله، صورت گرفته است و دارای آخرین استاندارد های جهانی است. پس انتقادات بی مورد کاملاً بی جا و کذب است.



حامد زاهدی

سردییر سایت

درود بی پایان به شما همراهان همیشگی گیمفا. در ماهی که گذشت، سایت گیمفا با تغییر و تحولاتی رو برو شد. آقای دانیال نوروزی یکی از دو مدیر سابق به همراه آقای رسول خردمندی سردییر پیشین از سمت خود استعفا داده و با انتشار بیانه ای رسماً از گیمفا خدا حافظی نمودند؛ جای دارد در ابتدا مقدمه، از خدمات هر دو بزرگوار نهایت قدردانی را داشته باشم. اواسط دی ماه، بر اثر برخی از جو سازی های منفی علیه گیمفا، با مشلاکتی روبرو شدیم اما درست در زمانی که همگان آینده تاریکی را برای سایت در ذهن خود می پروراندند، مدیریت کل مجموعه گیمفا، آقای کسری تراقي با تدبیر و عکس العمل به موقعه از بروز بحران جلوگیری نمودند. راستی، خودم را معرفی نکردم! بنده حامد زاهدی سردییر فعلی هستم و وظیفه اداره امور سایت را بر عهده دارم. در دو ماه دی و بهمن، گیمفا پیشرفت چشم گیری داشت و توانست در زمینه های گوناگون، آمار و ارقام جدیدی را ثبت کند. خدمت تمامی بازیبازهای ایرانی، با افتخار اعلام می نماییم، وب سایت بازی های کامپیوتری گیمفا، بر طبق آمار الکسا، با پشت سر گذاشت تمامی رقبا، موفق به کسب عنوان بهترین سایت و منبع خبری و تحلیلی بازی های رایانه ای شده است. کسب این موفقیت بزرگ را به تمامی گیمفاپی های گرامی تبریک و تهنیت عرض می کنیم. تیم جدید و قدرت مند ما، که ۲ ماه از تشکیل آن می گذرد با فعالیت مستمر و حرفة ای خود توانسته رکوردهای جدیدی در بروزرسانی سایت، ثبت کند. خبرنگاران، در دو ماه دی و بهمن با ارسال ۵۶۰ هزار و اعضای تحریریه با ارسال ۶۰ مقاله در ۶۰ روز، نقش اساسی در این مهم ایفا کرده اند. برای گسترش و تنوع پیشتر در روند فعالیت، تصمیم به ایجاد مقوله هایی نیز گرفتیم که در این بین می توان به دو مقاله هفتگی، خانواده گیمفا و موب بازی اشاره نماییم. هدف از انتشار مقوله های هفتگی، بالابردن میزان همبستگی میان کاربران و مخاطبین عزیز بوده و تلاش اصلی در جهت رفع کمی و کاستی های موجود در سایت می باشد. شما خوانندگان گرامی می توانید از طریق ایمیل یا انجمن گیمفا، به صورت مستقیم با اعضای تحریریه و خبرنگاران به تبادل اطلاعات پردازید و یا انتقاد ها و پیشنهادات خود را به گوش مسئولان سایت برسانید. پیروز باشید.

بسم اللار حمن الرحيم

جای دارد از تمامی اعضای تحریریه ، مسئولین وبسایت گیمفا و به خصوص شما خواننده عزیز سپاس به عمل بیاوریم . مجموعه گیمفا از افرادی که ما را در تهیه و تنظیم و نشر مجله یاری کردند ، قدردانی میکند

مدیر مسئول :

کسری تراقي

سردییر مجله :

سید محمد رضا قدمگاهی

اعضای تحریریه

با تشکر از « امید حسینجان زاده »

سرپرست تحریریه : امیر سهیل ابراهیمی

علیرضا مرادی ، ارشیا حبیاری زادگان ، آرش عارف نیا
محمدحسین صفری ، مسعود حیدری ، مسعود تیموری



کرمانشا
دیجیتال

وب سایت خبری/ تحلیلی بازی های ویدئویی

Reviews



Metal Gear Solid : Revengeance | 6



Gran Turismo 6 | 2



ASSASSINS CREED : LIBERATION | 28



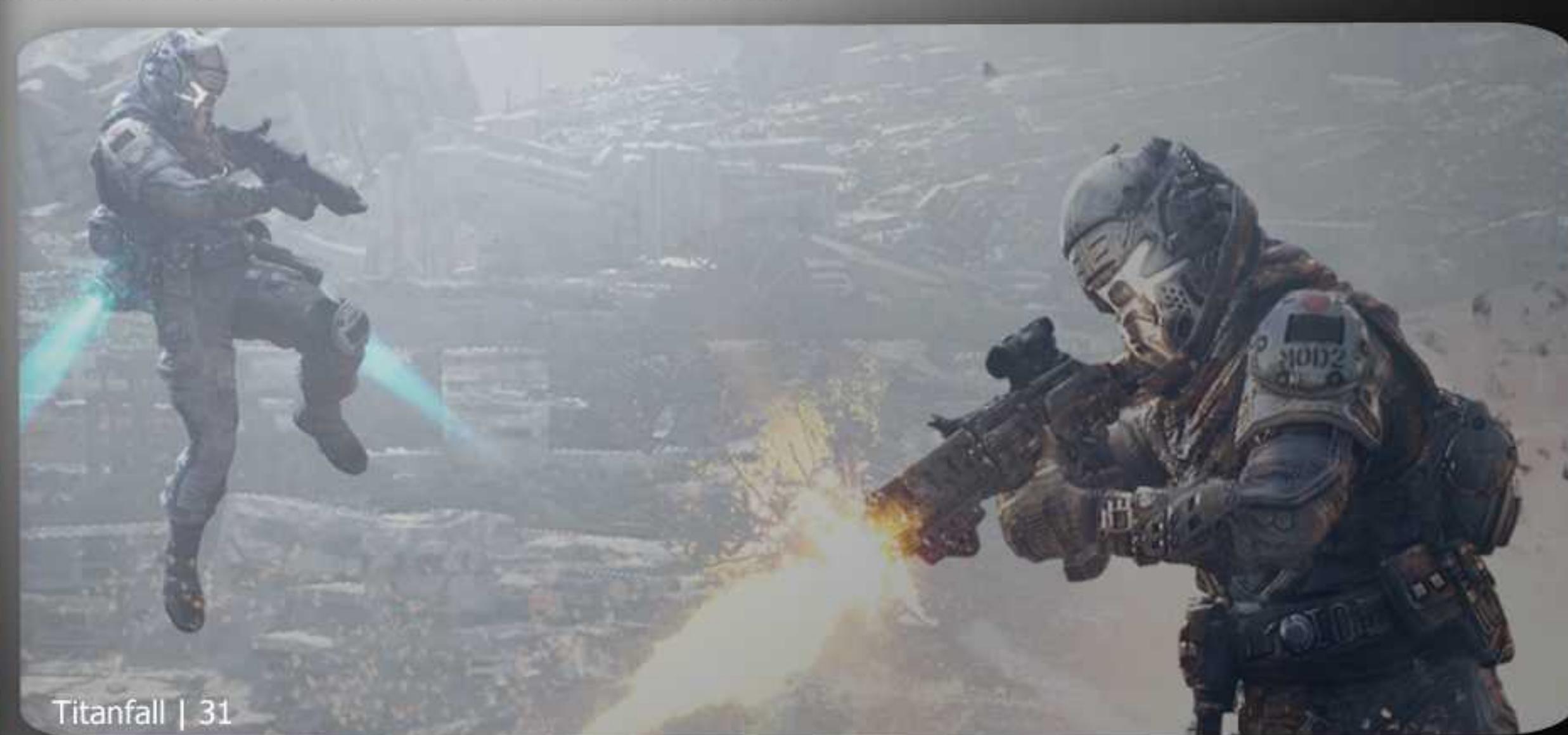
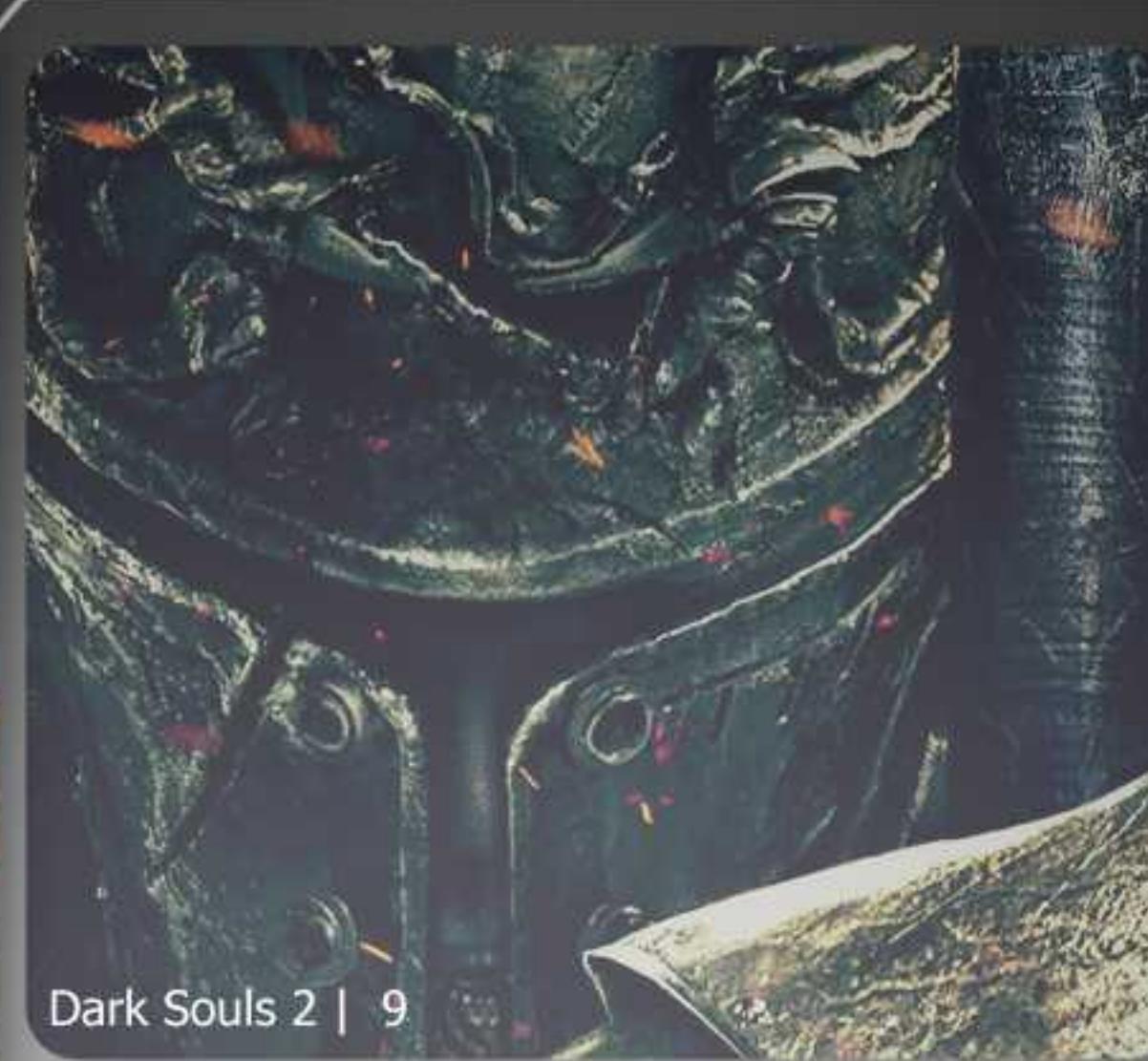
NBA 2K14 | 35



MR90 | 20

جذب
کلی
کنی

Previews



טַבְעָה
לְבָנָה
לְבָנָה
לְבָנָה

بازگویی افتخارات سری Gran Turismo و این که بگوئیم تا به حال چند میلیون نسخه فروش داشته است کار بیهوده ای است. این که تا به حال هیچ عنوانی در سبک Racing به گرد پای GT هم نرسیده و یا این که لقب "پرافتخارترین انحصاری کنسول‌های سونی" خود در انحصار این سری است کاری از پیش جلو نمی‌برد. اما چیزی که اهمیت دارد این است که "کیکیزو" و تیمش بار دیگر با هدف به ارمغان آوردن یک شبیه‌ساز واقعی رانندگی ششمین نسخه از این سری را در انحصار کنسول خسته‌ی سونی یعنی PS3 روانه‌ی بازار کردند؛ اما پس از پانزده سال کسب تجربه و حرف و حدیث‌هایی که همچنان پشت سر نسخه‌ی پنجم بازی زده می‌شد، می‌توان بار دیگر GT را سلطان این سبک دانست یا فقط باید به یاد خاطرات گذشته افسوس خورد؟



چیزی که واقعیت دارد این است که GT6 فوق العاده است. کار سختی است که تازه کارها بتوانند خود را با شرایط بازی وفق دهند. اما کسی که بیش از یک دهه با این سری زندگی کرده است "واقعاً" با بازی کردن GT6 ارضا می‌شود. خیلی سخت است که بتوان از جلوه‌های بصری بازی ایراد گرفت و یا وسوس Polyphony در طراحی جزئیات و ریزه‌کاری‌ها را مورد انتقاد قرار داد. چرا که تعهد استوار تیم سازنده برای تولید و عرضه‌ی شبیه‌ساز واقعی رانندگی پس از پانزده سال قابل ستایش است. حتی اگر برخی هنوز در هیروت ویراژ دادن با بوگاتی را در اتوبان سیر می‌کنند، نمی‌توان این را ایرادی به بازی گرفت. کسی که بازی کردن شبیه‌ساز رانندگی سونی دارد، GT یکه تازه این سبک است اما در کل اگر دل و روده‌ی بازی را از بدنش بیرون بشیم صد رقیب عنوانی برای رویارویی با شبیه‌ساز رانندگی سونی دارد. درصد عنوانی با سبک و سیاق جدید و معماری و طراحی جدیدی برای عرضه به مخاطبیش دارد.

تعداد ماشین‌ها به طرز سراسام آوری زیاد است و به لطف منوی حدید بازی می‌توانید ماشین‌ها را از جهات مختلف جستجو کرده و به ۱۰۰۰ و چند ماشین بازی دسترسی داشته باشید. لایسننس‌های مختلفی در هنگام طی کردن Career به بازی باز اعطای شود و می‌توانید در رنج خاصی از مسابقات شش گانه‌ی بازی مسابقه دهید و ستاره کسب کنید. این خود پروسه‌ی طولانی و پر چالشی را در مقابل مخاطب بازی قرار می‌دهد که مخاطبان تازه‌کار را هم به بازی جذب می‌کند. دقیقت کنید که روند بازی هیچ تغییری نکرده است اما نوع مسابقات، منوها و سیستم امتیازدهی بازی دوستداران Racing های غربی را هم به بازی جذب می‌کند و تا حدودی از محتواهای ژاپنی محور خارج می‌کند.

بازی مثل نسخه‌های قبلی با یک سکانس معرفی کوتاه شروع می‌شود و بازی کسانی که سابقه‌ی تجربه‌ی این سری را نداشته‌اند پشت رول یک Clio RS نشانده و در جاده‌ی جدید بازی تحت عنوان Brands Hatch آموزش‌های اولیه لازم را می‌دهد. هر چند که شاید در ابتداء سیستم Trackday و یا هندلینگ بازی تا حدودی نا فرم و غریب باشد ولی پس از مدتی برای بازی باز عادی خواهد شد. بخش Career بازی با سیستمی که پیشتر "یامائوچی" هنگام رونمایی از بازی از آن صحبت کرده بود، آغاز می‌شود یعنی ابتداء باید لیسانس شروع بازی را دریافت کنید و مدال‌های طلا و نقره و برنز را کسب کرده و از میان ماشین‌های متواتر که اول در دسترسitan است برای مسابقات مختلف استفاده کنید و از گاراژ شخصی‌tan برای آرشیو کردن این ماشین‌ها استفاده کنید.





GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR 6

مسابقه های شانه به شانه لذتی دارد!

نقد و بررسی

بخش تیونینگ و تغییرات داخلی اتومبیل‌ها این بار بسیار کامل‌تر از گذشته شده و مواردی که در نسخه پنجم غایب بودند، بار دیگر به سری GT بازگشته‌اند. بازی باز می‌تواند انواع تغییرات را در بخش‌های مختلف اتومبیل داده و آن را متناسب با نوع مسابقه و رقبا آماده کند. در کنار این‌ها می‌توان تغییرات جزئی نیز در ظاهر اتومبیل ایجاد کرد که شامل مواردی چون تعویض چراغ‌ها، چرخ‌ها و اسپویلر می‌شود.

بدون شک یکی از بزرگ‌ترین دستاوردهای تاریخ برای انسان‌ها سفر به ماه بود و فضانوردان در این راه از وسیله نقلیه مخصوصی استفاده کردند که برای حرکت روی سطح ماه بهینه‌سازی شده بود. Lunar Roving Vehicle یا ماهنورد نام این وسیله نقلیه خاطره‌انگیز بود و اینکه GT میزبان آن خواهد بود. رانندگی با ماهنورد نیز امکان‌پذیر است و برای بخش‌هایی چون Photo Travel Mode به کار می‌رود. از جمله تغییرات مهم بازی می‌توان به سیل عظیم تحولات بخش بصری بازی و طراحی ماشین‌ها اشاره کرد. مهم نیست که تیم Criterion فقط ۱۰۰ اتومبیل برای The Crew چند ده Wanted طراحی کرده‌اند یا Arcade سازنده همگی فقط تجربه‌ی کار روی Racing ها را در کارنامه‌ی خود داشته‌اند و در اکثر زمینه‌ها صدای موتور اتومبیل‌ها با هم یکی است یا جزئیات به خوبی رعایت نشده‌اند که البته این به عنوان یک ایراد به چنین عناوینی وارد نیست اما برای یک شیوه‌ساز رانندگی چرا. فرض کنید ۱۲۰۰ اتومبیل برای بازی دارید و اکثر صداها با هم یکسان است. پس از گذر چند ساعت صد درصد از بازی زده می‌شوید. قرار نیست بگوییم که استاندارد صدآگذاری در این بازی رعایت شده است ولی هر وقت عنوانی این چنینی در حیطه‌ی این صنعت بی‌کران مشاهده فرمودید ما را هم بی‌خبر نگذارید! از نکات مثبت طراحی ماشین‌ها می‌توان به تکنولوژی Adaptive Tesselation اشاره کرد که زیبایی دو چندانی به محیط بازی داده است. درخشش رینگ و اصطکاک فوق العاده‌ی تایرها روی آسفالتی که جای Take-off های رانندگان دیگر بر روی آن حک شده است حال و هوایی به بازی داده است که برای یک بازی نسل هفتمی جلوه‌ی فوق العاده‌ای دارد.

برای این شماره ۳۳ جاده‌ی اصلی در نظر گرفته شده است که هر کدام‌شان به چند صورت مختلف مورد استفاده قرار می‌گیرند. بنابراین در مجموع می‌شود ۷۱ پیست آماده‌ی مسابقه دادن که دو عدد از شماره‌ی قبلی کمتر است. پیست‌های قدیمی از GT5 به ۶ متنقل شده‌اند و تیم سازنده آن‌ها را بازسازی کرده است. از مهم‌ترین پیست‌های بازی همچنین می‌توان به Mount Panarom و Silverstone Circuit قبل از شروع هر مسابقه علاوه بر چک کردن وضع قطعات موتور ماشین و لاستیک‌ها باید به شرایط آب و هوایی حین انجام مسابقه نیز توجه کرد. برای مثال بارها پیش می‌آید که در دور سوم مسابقه و در حالی که تنها یک دور برای به اتمام رساندن مسابقه و برد قطعی فاصله دارید بارش باران باعث لیز شدن زمین و ساییدگی تایرها ماشین شده و از رقبا عقب می‌مانید؛ برای یک شیوه ساز رانندگی چیز جدیدی نیست! هندلینگ بازی و کنترل ماشین در ۶ Gran Turismo بسیار روان است البته به شرطی که بازی باز هدفش در محله‌ی اول حفظ جایگاه فعلی اش باشد. تجربه نشان داده که اول شدن در هر مسابقه همواره باید به عنوان هدف‌های بعدی بازی باز باشد چرا که در عین حال سایش تایرها، مقدار مصرف سوخت و خطر سبقت گرفتن رقبا باید به عنوان خطرهای تهدید کننده برای مخاطب بازی باشد. استراتژی استفاده از لاستیک و بنزین اهمیت خیلی زیادی دارد. باید حساب و کتاب کنید که هر چند دور یکبار به "PIT" بروید و تعویض لاستیک داشته باشید یا سوخت‌گیری کنید. از این‌رو تعداد لاستیک‌های اضافه شده به شماره‌ی ششم به شدت افزایش یافته و مدل‌های گوناگونی هم برای بازی مدنظر گرفته شده که قطعاً استراتژی دقیق‌تری هم برای استفاده کردن‌شان لازم است. از "خیلی خشک" و "اسپورت" بگیرید تا "ریسینگ" و "خیلی نرم" که آن "خیلی نرم"‌ها بذجوی و سوسه برانگیز هستند اما حیف که خیلی زود داغ می‌کنند و ساییده می‌شوند! کنترل ماشین‌ها در سرعت بالا و پایین با هم متفاوت است و اندکی اوضاع سخت‌تر می‌شود. مدل لاستیک، وزن اتومبیل و شرایط آب و هوایی، تاثیر بهم رابط بیشتری نسبت قبل، بر کنترل ماشین‌تان می‌گذارد و دیگر از آن آسایش و راحتی خبری نیست! البته اگر از رانندگان حرفه‌ای بودید که چه بهتر! چون این‌بار دیگر باید همه‌ی ترمزها را به موقع بزنید، ریس‌لاین را رعایت کنید و پیچ‌ها را درست بپیچید و گرنه کارتان با در و دیوار است و چمن‌های کنار جاده!





نمره نهایی

۸۳/۱۰۰

موتور رندر HDR نیز در GT ۶ بهبود قابل توجهی نسبت به قبل دارد و کیفیت نورپردازی و افکتهایی چون موشن بلور نیز تغییرات زیادی به خود دیده‌اند. یکی از بزرگ ترین ایرادات نسخه قبلی نیز نبود زاویه دید از داخل (کاکیپیت) در اتومبیل‌های استاندارد بود که متأسفانه این قضیه در این نسخه نیز به چشم می‌خورد و این اتومبیل‌ها یا با زاویه کاکیپیت بسیار ساده که در آپدیت GT ۵ ارائه شد همراه می‌شوند.

قابل ذکر است که این نسخه از بازی چندین اتومبیل سفارشی شده در کنار اتومبیل‌های فرمول، شخصی‌سازی شده و کلاسیک دارد. تعداد این ماشین‌ها زیاد نیست اما رانندگی با مرسدس بنز و مدل جدید فورده که نمونه‌ی خارجی‌اش وجود ندارد حال و هوای عجیبی دارد! همچنانی تعداد زیادی از ماشین‌های بازی از طریق محتواهای دانلودی در PlayStation Network عرضه می‌شوند و یا در دراز مدت عرضه خواهند شد. مشکلی که همیشه برای مخاطبان GT یک نکته متفاوت به شمار می‌رفته است وجود Loading های طولانی در منوها و قبل از شروع هر مسابقه بوده است. این مشکل از GT ۵ Gran Turismo به عنوان یک شاخه اصلی این سری مورد سرکوبی متقدان قرار گرفته و در این شماره هم با وجود این که بارگذاری‌ها کوتاه‌تر هستند اما همچنان باعث آررده خاطر شدن مخاطب بازی می‌شوند.

در نهایت می‌توان گفت که پس از پروسه‌ی سه ساله ساخت – Gran Tu-6 استودیوی Polyphony Digital بار دیگر نشان داد که به عنوان بهترین سازنده در ژانر Racing شناخته شده است. هر چند که به عنوان "یامانوچی" ساخت نسخه‌ی بعدی GT تحت عنوان – Gran Tu-7 rismo آن هم در انحصار PS4 کلید خورده است اما به نظر نمی‌رسد تا کمتر از ۴-۳ سال آینده به مرحله‌ی Gold برسد. اگر از هواداران پر و پا قرص Gran Turismo هستید، در تهیه‌ی این عنوان درستگ نکنید.

سایه گذاری عالی طراحی شده است!



METAL GEAR RISING: Revengeance
KONAMI
PC
2014
XBOX360 , PS3 (2013)



نقد بررسی عنوان

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

METAL GEAR BEYONETTA اینبار در لباس

Metal Gear Rising: Revengeance با تمام Metal Gear هایی دیده اید تفاوت دارد. دیگر خبری از مخفی کاری های آنچنانی نیست و این بار با یک Hack n Slash طرف هستیم البته یک MG به خاطر مخفی کاری هایش معروف است و در این نسخه هم می توان در بعضی مواقع از مخفی کاری استفاده کرد تا از مبارزه به دور ماند- پنهان شدن یا درگیر شدن در یک مبارزه خوبین کاملا به سبک بازی شما بستگی دارد و انتخابی است-. وقایع این بازی ۴ سال بعد از MGS ۴: Guns of the Patriots در نقش Raiden که یک نینجای Cyborg می باشد ، به مقابله با Desperado Enforcement پردازید. توضیحات: استودیوی نام آشتای-Plati num Games بیشتر برای ساختن بازی های اکشن و با سرعت بالا معروف شده است . از جمله بازی های این استودیو می توان به- Bayo- Vanquish netta Kojima Productions داستان پردازی و ... همراهی می کند .

Metal Gear Rising: Revengeance اولین بازی Kojima Pro-duction می شود . در Platinum Game این نسخه، تغییراتی را اعمال کرد، تغییراتی که شامل Gameplay و داستان می شد. البته این تغییرات قابل پیش بینی بود، چرا که استودیو Hack n Slash Platinum Games ساختن بازی های Bayonetta و عنوانی اکشنی با سرعت بالا در کارنامه خود داشت و عنوانی مخفی کاری کمتری از این استودیو معرفی شده بود. PG در ساخت این بازی تنها نبود و کارکنان Kojima Productions در داستان سرایی و Platinum Games از ایده های بازی Bayonetta در این عنوان استفاده کرده است که MGR : Revenge- ance را از طرح اصلی، بسیار دور کرده است .

نداي الکترونیکی

یکی از بخش های جالب بازی، موسیقی و صدا گذاری آن است. آهنگ هایی که انتخاب شده اند با خشونت بازی کاملاً هماهنگ هستند، هیچ گاه فضای بازی ساکت نمی شود و همیشه آهنگ های شلوغ در حال پخش هستند. البته در بعضی از قطعات موسیقی بازی، Drum ها بسیار سبک و بی حجم می شوند و ریتم از پا می افتد، اما در حالت کلی موسیقی ها خوب ظاهر شده اند. البته باید اشاره کنم که آلبوم Soundtrack این بازی، به هیچ وجه آلبومی نیست که بتوان به صورت جداگانه از بازی گوش کرد و لذت بردن مگر اینکه طرفدار متعصب این سری باشد. اگر آلبوم Soundtrack بازی را دریافت کرده باشید، این آلبوم دارای ۲۹ قطعه است، شاید بگویید که این تعداد زیاد است اما باید بدانید که نصف این قطعات به صورت Remix هستند و چیز جدیدی برای ارائه کردن ندارند.

در کل تنوع حرکات در بازی بسیار عالیست اما هرکسی از آنان استفاده نخواهد کرد. اکشن بازی بیشتر برای گیمرهای Casual God of War هاست اما در تاکسانی که طرفدار اکشن هایی مانند Hack n Slash هستند. با اینکه خشونت بازی بسیار بالا و بی رحم می باشد، اما اجرا کردنش بسیار ساده است، شما حتی مجبور به استفاده از سیستم دفاع نمی شوید و جای خالی Combo های بیشتر را حس نخواهید کرد. در درجه های آسان تا متوسط شما با همان حرکات اولیه هم می توانید بازی را به پایان برسانید، بدون اینکه نیازی به حرکات پیشرفته تر پیدا کنید حتی نیازی به Block کردن هم پیدا نمی کنید. این بازی برای PC عرضه شده است، اما به هیچ وجه به شما پیشنهاد نمی کنم که با Mouse و Keyboard این بازی را تجربه کنید، چون این یک بازی برای Keypad است و Keypad آن برای Keyboard جالب نیست.



زمانی که باتری های Raiden کاملا شارژ می شوند و او وارد حالت Ripper Mode می شود، دیگر کسی جلوه دار او نیست و او از کوچکترین تا بزرگترین دشمنان را ظرف چند ثانیه به کوچکترین قطعات تقسیم می کند. هیچ دشمنی توانایی دفاع در برابر Raiden را در حالت Ripper Mode ندارد.

سینمایی قهرمان

یکی از نکاتی که این بازی را نسبت به نسخه کنسولی متفاوت می کند، بزرگترین مشکل Gameplay این بازی دوربین آن است. اگر بازی را روی درجه سختی بالا و هنگام مبارزه با Boss ها تجربه کرده باشید، می دانید گرافیک پیشرفته تر و زیباتر آن است. MGR از ۱۰۸۰p ۱۵۰Hz پشتیبانی می کند چه می گوییم. انتظار می رفت که Port Nسخه PC این بازی، مشکل دوربین و دیگر شاهد Cut Scene های SD همانند چیزی که بر روی Xbox ۳۶۰ بود را حل کند اما این انتظار بیهوده بود. دوربین بازی به شدت روی Raiden قفل شده است و شما را از دیدن اطراف بی بهره می گذارد. این مشکل زمانی شدت می گیرد که دشمنان دسته دسته از اطراف به سمت شما زده اند و شما متوجه نمی شوید و البته زمانی که نزدیک به یک دیوار باشید، این مشکل شما را به شدت آزار خواهد داد.

بزرگترین مشکل Gameplay این بازی دوربین آن است. اگر بازی را روی ضربات پشت سر هم آنها را به کوچکترین قطعات تقسیم کنید. MGR شما را به استفاده از Combo ها تشویق می کند، حرکاتی که باید با ترکیب کردن دکمه های حمله اجرا کنید. هرچه زمانی شدت می گیرد که دشمنان دسته دسته از اطراف به سمت شما زده اند و شما متوجه نمی شوید و البته زمانی که نزدیک به یک دیوار باشید، این مشکل شما را به شدت آزار خواهد داد.

این بازی به هیچ وجه به ریشه های Gameplay سری Metal Gear وفا دار نیست. MG را به خاطر ابهتش در سبک مخفی کاری می شناسیم، اما در این نسخه شاهد یک بازی Action و Vanquish هستیم که بیشتر به Bayonetta و Hack n Slash شبیه است تا یک Metal Gear اصلی. اجتنابی هم از آن نیست چون سازنده بازی تغییر کرده است، این اولین Metal Gear Production ساخته نمی شود، بلکه است که به دست Kojima Production توسعه داشته است. بهترین نکته در مورد بازی Combat (سیستم مبارزاتی) آن است. نبرد ها فوق العاده خشن و خونین هستند و این نبرد ها هنگامی که با موسیقی های بازی ترکیب شوند ارزش تجربه چندین باره را به بازی می بخشد. شما یک شمشیر در دست دارید که قابلیت تکه کردن هر چیزی که در بازی می بینید را دارد. البته به استثنای دیوار ها ! بعد از کشتن دشمنان، دوربین در حالتی سینمایی قرار می گیرد و شما می توانید که با استفاده از حرکات افقی و عمودی شمشیر دشمنان را به تکه های بسیار زیاد تقسیم کنید. تنوع این "تکه کردن ها" در بازی خوب است چون با حرکات "تصادفی" در هر جهتی می توانید برش های مختلفی در بدن دشمنان ایجاد کنید، در واقع برای ایجاد این تنوع باید به PG تبرک گفت. اسلحه های دیگری نیز در بازی به عنوان Sub-Weapon وجود دارند که استفاده از آنان در درجه های سختی بالا توصیه نمی شود، چراکه به شدت پیچیده می شود و زمانی که با دوربین بازی ترکیب می شود، واقعاً شماراً اذیت می کند. این اسلحه ها بعد از کشتن یک Boss یا هنگام مبارزه به دست می آیند. با هم از نقاط قوت بازی به حساب می آید، تنوع آن ها و پیش زمینه داستانی که برای آنان قرار داده شده است، Boss ها را به چیز بیشتری از یک "غول آخر" ساده تبدیل کرده است.

Raiden توانایی اجرای حرکات Finisher را نیز دارد، به این حرکات Zan Datsu گفته می شود. زمانی که از این حرکت استفاده می کنید، زمان آهسته می شود و نقطه ضعف دشمنان به صورت قرمز روی بدن آنان نمایان می شود و شما می توانید که با ضرباتی دشمنان را از پا در بیاورید. البته این این کار میزان جان Raiden را Heal (بازیابی) می کند. البته Zan Datsu در بازی وجود دارد کار نیست و حالتی هم به نام Ripper Mode در بازی وجود دارد که فقط هنگامی که باتری های Raiden کاملا شارژ می شود و آن هم برای مدت محدود قابل استفاده است. در این حالت زره و سیستم دفاعی دشمنان از کار امی افتاد و شما قادر هستید که با ضربات پشت سر هم آنها را به کوچکترین قطعات تقسیم کنید. MGR شما را به استفاده از Combo ها تشویق می کند، حرکاتی که باید با ترکیب کردن دکمه های حمله اجرا کنید. هرچه زمانی شدت می گیرد که دشمنان دسته دسته از اطراف به سمت شما زده اند و شما متوجه نمی شوید و البته زمانی که نزدیک به یک دیوار باشید، چرا که ترکیب حرکات و اسلحه های جدید برای Raiden افزایش زمان بر است و عملاً Combo ها نقش زیادی در بازی زیاد سخت و نخواهید کرد، چرا که ترکیب حرکات با یکدیگر بسیار سخت و زمان بر است و عملاً Combo ها نقش زیادی در بازی ایفا نمی کنند.

Draw Distance ها هم مشکلاتی دارند. محیط هایی که دورتر از محیط و آن سوی نقشه هستند به مانند یک عکس می مانند که با افکت Blur تار و مات شده باشند و اصلاً واقعی نشان نمی دهند. در نمای کلی، گرافیک بازی برای یک Hack n Slash خوب است اما عالی نیست. در بعضی Chapter ها طراحی مراحل بسیار خوبی را شاهد هستیم، اما در اندکی از آنها هم طراحی چنگی به دل نمی زند. بیشترین عاملی که باعث دلزدگی از بحث گرافیکی بازی می شود، خلوت بودن بیش از حد بعضی از مراحل و منطقه ها در بازی می باشد که به نظر می رسد از کم کاری استودیو PG در بحث Optimize کردن باشد. چون آنها می خواسته اند که ۶۰ فریم ثابت را داشته باشند پس ساده ترین راه را انتخاب کرده اند و محیط های خلوت را در اولویت قرار داده اند.

روایت الکترونیکی

یک دیگر از ایراداتی که به بازی وارد است، زمان فوق العاده کم نسبت به حجم بازی (۲۵ گیگابایت) است؛ داستان بازی به ۷ قسمت تقسیم می شود که بعضی از قسمت های آن واقعاً کوتاه هستند و بازی کردن کامل بازی به سبک Adventure (گشتن در محیط و پیدا کردن راز ها و نکات مخفی و اکتشاف گسترده در محیط) بیشتر از ۷-۶ ساعت وقت شما را نخواهد گرفت. همانطور که گفتم این بازی نام Metal Gear را یدک می کشد و به هر حال انتظارات پردازی فوق العاده از این نسخه بالا بود، اگر به دنبال روایت عمیق و شخصیت پردازی فوق العاده هستید که همیشه جزئی از Metal Gear هست، آن را در این بازی نخواهید یافت. این بازی سوالات بی جواب بسیاری را هم در ذهن مخاطب ایجاد می کند که به هیچکدامشان پاسخ نمی دهد.

اگر این عنوان اسم Metal Gear را یدک نمی کشید، نمره بالاتری می گرفت، این بازی سرعت اکشن بالایی را داراست که بر روی ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا می شود و شما را لحظه ای راحت نخواهد گذاشت، اما با تجربه یک Metal Gear امیل تفاوت دارد. بر خلاف تمام ایراداتی که به این بازی وارد است، این بازی ارزش تجربه چندین باره را دارد و شما از نبردهای این بازی و سیستم Zan Datsu و Ripper Mode چیزی نبود که از یک Metal Gear انتظار میرفت.

تقد و بررسی بازی :

نمره کل

۹۰

PC EDITION

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE



جان سخت دیگر

پیش نمایش

Dark Souls 2
RPG / Action
FromSoftware
XBOX360 | PS3 | PC
2014

تعریف شما از یک بازی سخت چیست؟ چه معیار هایی را برای یک عنوان سخت انتخاب می کنید؟ کمبود مهمات؟ وجود غول های بزرگ؟ زیاد بودن فاصله CheckPoint ها؟ سیاه چال های عمیق؟ حال همه این موارد را با هم ترکیب و در بازی قرار دهید! نتیجه آن، عنوان DarkSols می باشد. عنوانی که اکثر طرفداران و متقدان آن را با نام "دشوار ترین مجموعه ای تاریخ بازی های ویدئویی" یاد می کنند!

DarkSouls II برای اولین بار در نمایشگاه VGA ۲۰۱۲ معرفی شد؛ نخستین بار که تریلر این عنوان منتشر شد خیلی ها منتظر لوگوی نسخه دوم عنوان Demon's Souls بودند، اما وقتی نوشته DarkSouls II بر روی صحنه ظاهر شد بیشتری ها را متعجب کرد. عده ای از تایید شدن نسخه دوم این عنوان خوشحال شدند و عده ای دیگر هم از این که دوباره بازی ای با این سختی بر میگردد نگران و مضطرب شدند! پس لطفا اگر دل و جرات بازی کردن این عنوان را دارید، این مقاله را تا انتهای مطالعه کنید! نامکو (Namco) یکی از شرکت های مرتبط با سرگرمی واقع در ژاپن است که در زمینه ساخت بازی های رایانه ای شهرت دارد. در ۲۹ سپتامبر سال ۲۰۰۵، نامکو به طور رسمی با شرکت ژاپنی عروسک سازی باندای ترکیب شد و نامکو باندای را تأسیس نمودند؛ یکی از بزرگترین شرکت های سرگرمی واقع در ژاپن. برخی از بازی های مشهور و معروف این کمپانی عبارتند از: پک-من (Pac-Man)، تکن (Tekken)، ایس کمبت (Ace Combat)، دارک سولز (DarkSouls) می باشند. نامکو در عصر بازی های آرکید توانست از بقیه رقبا پیشی بگیرد و معروف ترین بازی آن یعنی پک-من به عنوان پرفروشترین بازی آرکید در تاریخ محسوب می شود.

افیرسیننا برجسته

پیش نمایش

DARK SOULS

اما باید دید که آیا این شخصیت ها در داستان تاثیر می گذارند یا خیر. داستان DarkSouls II رابطه زمانی خاصی با نسخه قبلی اش ندارد. یعنی ادامه عنوان DarkSouls نمی باشد. اما خالی از ارتباط هم نیست. داستان نسخه اول بعضی ها را گیج کرده بود و سوالاتی را در پایان بازی برای خیلی ها به وجود آورده بود. اما قرار است DarkSouls II داستانی منطقی تر و قابل فهم تری داشته باشد.

■ یکی از سخت ترین مراحل بازی، گذر از پل ازدها می باشد. که گذر از آن کار هر کسی نیست. زیرا هنگام رد شدن از این پل شما هم باید با دشمنان مبارزه کنید و هم مراقب پاره نشدن طناب های پل باشید

داستان مربوط به شخصیتی است که گرفتار طلسی قدرتمند شده است که او را تبدیل به موجود دیگری کرده است. در طول بازی او تلاش می کند تا از این طلس خطرناک نجات پیدا کند. لازم به ذکر است که حوادث بازی در دنیای Lordan رخ نمی دهد، و دنیای جدیدی پی ریزی شده است. بازی از جایی شروع می شود که شما بدون هیچ اسلحه یا تجهیزاتی باید راه خود را از مکانی ترسناک و تاریک باز کنید. پس از طی کردن مسافتی به خانه ای می رسید که در آنجا می توانید شخصیت مورد نظر خود را در یکی از کلاس های جنگجو، شکارچی، سرباز و... انتخاب کنید و به مبارزه بپردازید. یکی از مهم ترین اجزای عناوین نقش آفرینی (RPG)، دارا بودن داستانی زیبا می باشد. در نسخه پیشین زیاد به داستان اهمیت داده نشده بود و بازی کتان فقط در حال مبارزه با دشمنان خود بودند. به گفته آقای "شیبویا" نویسنده ای جدیدی به تیم اضافه شده اند تا همگی برای ساختن داستانی زیبا تلاش کنند. وی در ادامه اضافه کرد که شخصیت های مستقل زیادی در طول بازی، اضافه خواهند شد.

گیم پلی

سخت، سخت، سخت؛ این ها کلماتی هستند که برای توصیف گیم پلی DarkSouls II به کار برده می شوند!

اول از همه باید بدانید در دنیای DarkSouls II وقوع هیچ حادثه ای عجیب نیست؛ یعنی زمانی که در غارها، مکان های تاریک و یا حتی در امن ترین قلعه ها پرسه می زنید، باید متوجه اتفاقی جدید باشید! البته سازندگان با قرار دادن مکان هایی امن (Safe Hose) کمی کار را برایتان آسان تر کرده اند، اما تعداد این اماکن امن زیاد نیست، پس زیاد دلتان را صابون نزنید!

اگر می خواهید مدام بر روی صفحه نمایش خود جمله "You Died" را مشاهده نکنید، باید با برنامه سراغ دشمنان خود بروید. اول از همه باید در انتخاب کاراکتر مورد نظر خود در اول بازی توجه کنید و با توجه به نحوه بازی خود، شخصیت مورد نظر را انتخاب کنید. بعد از انتخاب شخصیت مورد نظر باید نقاط ضعف یا قوت هر دشمنی را پیدا کنید؛ زیرا در دنیای DarkSouls II دشمنان زیادی با ویژگی های منحصر به فرد خود وجود دارد و این وظیفه شماست تا این نقاط را پیدا کنید. در دنیای DarkSouls II دشمنان زیادی با ویژگی های منحصر به فرد خود وجود دارد و این وظیفه شماست تا این نقاط را پیدا کنید. شاید با خود بگویید به راحتی می توان نقاط ضعف دشمن مورد نظر را پیدا کرد، اما این طور نیست؛ زیرا زمانی که شما در حال پیدا کردن نقاط ضعف هستید دشمنان شما بیکار نیستند و داشتم در حال ضربه زدن به شما هستند

انتخاب سلاح ها نیز در DarkSouls II حائز اهمیت است. به عنوان مثال بعضی از سلاح ها بسیار پرقدرت و سهمگین هستند، اما در مقابل به علت سنگینی زیاد، سرعت مبارزه شما را کاهش می دهند. دیگر نگران کم شدن نوار جان خود نباشید! زیرا در بازی آیتمی به نام LifeGem وجود دارد که برای تقویت سلامتی شخصیت اصلی به کار می رود. البته باید به این نکته توجه داشت که هنگامی که جان شما در حال پرشدن است، سرعت شما بسیار کند می شود. پس در مکان هایی جان خود را افزایش دهید که دشمنی در آن جا نباشد. از دشواری هایی که در نسخه اول عنوان DarkSouls می باشد، به چشم می خورد، فاصله زیاد CheckPoint ها بود. به عنوان مثال بازی کننده مراحله ای را با تمام دشواری هایش به جان خود دارد، اما با یک اشتباه کوچک باید آن مرحله را دوباره تکرار کند، اینجاست که گیم پل های شما دچار مشکل می شوند (!). در برخی از مراحل نیز معماهایی به چشم می خورد. حل کردن بعضی از معما ها لذت بخش و برخی کمی اعصاب خرد کن است! البته خورد شدن اعصاب بازی کننده ها بخشی از برنامه سازندگان است!

یکی از مهم ترین تغییراتی که در نسخه دوم عنوان DarkSouls رخ داده است، گرافیک آن است. به طوری که مجله Edge طی خبری اعلام کرده است که گرافیک DarkSouls II در حد نسل هشتم می باشد و قابل مقایسه با عنوان Watch Dogs می باشد! DarkSouls II توسط موتور اصلاح شده قدرت گرفته است و به فته سازندگان این موتور برای حل مشکلات نسخه اول این عنوان ساخته شده است و مشکلات گرافیکی اعم از افت فریم وجود برخی از باگ های احتمالی را رفع کرده است. همانطور که می دانید بازی در دنیایی جهان باز (Open-World) جریان دارد. وسعت نقشه تغییری نکرده است. عنصر های زیادی در نسخه دوم اضافه شده باشد؛ اما مکان ها زیباتر و پربارتر شده است. عنصر های زیادی در نسخه دوم اضافه شده است. از مهم ترین آن ها می توان به وزش باد، تضاد شب و روز، آتش، هوای بارانی و ... اشاره کرد. یکی از مهم ترین عوامل طبیعی، هوای بارانی است. در هوای بارانی سرعت راه رفتن شخصیت اصلی کم می شود و گاهی متوجه لیز خوردن هم باشید! تضاد شب و روز هم در بازی نقش مهمی را ایفا می کند، پس سازندگان وقت زیادی صرف کار بر روی آتش گذاشته اند. زیرا در تاریکی یکی از مهم ترین ابزار های شما منشاء آتش خواهد بود. تمام این ویژگی ها دست در دست هم داده اند تا بازی کننده به هیچ عنوان از محیط اطراف خود خسته نشود و دید طبیعی تری نسبت به اطرافش داشته باشد.



●

●

●

●

●

●

آوای سختی

موسیقی یکی از مهم ترین ارکان در بازی های ویدئویی به حساب می آید. همانند نسخه اول عنوان DarkSouls ، وظیفه ساخت موسیقی نسخه دوم نیز توسط آقای Motoi Sakuraba انجام می شود. آقای "ساکورابا" آهنگساز کار بلد ژاپنی است و تجربه آهنگسازی در بسیاری از بازی های ویدئویی، اینمه ها، سریال های تلویزیونی و... دارد. انتظار می رود که ایشان در نسخه دوم عنوان DarkSouls نیز همانند همیشه موفق ظاهر شود.

برخلاف سال ۱۳ ۲۰ که کمتر عنوان RPG به چشم می خورد، در سال ۱۴ ۲۰ شاهد عنایین بزرگی در این سبک می باشیم. در اینجا کار برای عنوان DarkSouls II کمی سخت می شود، زیرا باید با عنایینی همچون The Witcher ۳: Wild Hunt، The Elder Scrolls Online، Dragon Age: Inquisition و خیلی بازی های دیگر رقابت کند. اما DarkSouls II برای هر بازی کننده ای ساخته نشده است! تنها کسانی می توانند این عنوان را به پایان برسانند که هیچ گونه ترسی از غول های این عنوان نداشته باشند و هر شکستی را مقدمه ای پیروزی بدانند. پس بهتر است گیم پد های خود را برای شکسته شدن آماده کنید! در آخر هم این جمله را از سازندگان داشته باشید: "به هیچ وجه منتظر عنوان آسان تری نباشید!"

با وجود این که در عنوان DarkSouls II مکالمه ای صورت نمی گیرد، اما صدا گذاری نیز همانند موسیقی نقش پر رنگی را در بازی ایفا می کند. در دنیای DarkSouls بیشتر ارواح و موجودات غول پیکر به چشم می خورد و تعداد انگشت شماری انسان در آن جا پیدا می شود. بنابر این سازندگان لزومی برای مکالمه بین کاراکتر ها نمی بینند. اگر چه در بعضی از مواقع مکالماتی بین انسان ها یا راوی داستان صورت می گیرد.

صدای شمشیر ها نیز به خوبی هرچه تمام تر صورت گرفته است تا حس اضطراب به بازی کننده در هنگام مبارزه داده شود.



پس از ۱۰ سال دوری از بازی thief سازندگان بازی دست به reboot این بازی زدند. بازی که چهارمین نسخه از این مجموعه بازی به حساب می‌آید. Thief یکی از سردمداران سبک مخفی کاری در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای است، که نسخه‌های قبلی آن نمرات خوبی از سایت‌های معتبر دریافت کرده‌اند. این بازی که بسیار شبیه به بازی dishonored هست در شهری طاعون زده، مخوف و تاریک بنام the city اتفاق می‌افتد گیم‌پلی بازی با توجه به تریلر و تصاویر منتشر شده به بازی dishonored که سال پیش به بازار آمد شباهت دارد اما از نظر داستان زمین تا آسمان تفاوت دارد. محیط تاریک و مه‌گرفته شهر از ویرگی‌های این بازی در طول یکی دو دهه ای که از عمر این فرنچایز می‌گذرد، است.

به گفته سازندگان بازی این بازی در ابتدا فقط برای کنسولهای نسل بعد منتشر شود و رایانه‌های شخصی اما به درخواست طرفداران، این بازی بر روی کنسولهای نسل هفتم یعنی PS3 و XBOX360 هم منتشر می‌شود.

پیش نمایش
مرد تنها شُب

THIEF™



دشمن بسیار نزدیک است!

همین طور یک قابلیت جدید در بازی به اسم focus وجود دارد که به وسیله آن می توانید دید قویتری داشته باشید، لوله هایی که شما قادرید از آن ها بالا بروید پررنگ می شوندو اشیایی که می توانند به شما کمک کنند تا به کمک آن ها خود را به موقعیت مشخص شده برسانید و همین طور شمع هایی که می توانید از سر راه بردارید تا محیط تاریک تر شود را مشخص می کند. focus هم چنین به شما این قابلیت را می دهد تا زمان را آهسته کنید تا garrett بتواند به راحتی جیب زنی کند. اما این قابلیت همیشگی نیست و یک خط سفید در پایین صفحه به شما نشان می دهد که چقدر می توانید از توانایی استفاده کند. این قدرت خود به خود پر می شود اما بسیار طول می کشد اما شما می توانید با جمع آوری بسته هایی خودتان را سریع تر بازیابی کنید. یکی دیگر از توانایی های garrett استفاده از blackjack هست که به شما اجازه میدهد تا با یک حرکت دشمنان خود را با یک ضربه به درک و اصل کنید. شما میتوانید با پول می توانید با یک جهش سریع از ستونی یا از یک cover به یک دیگر بروید بدون اینکه دیده شوید شما چندین نوع تیر در اختیار دارید که یکی از آنها تیر آبی (water arrow) است که به وسیله آن می توانید مشعل ها را خاموش کنید تا خود را از دید دشمنان مخفی سازید از دیگر تیر های شما تیر آتش است که می توانید با آن مکانهایی را آتش بزنید یا یک نوع تیر دیگر که تیری است که به آن طناب وصل میکنید و با آن از مکان های بلند مثل دیوار بالا میروید تا خود را به مقصد برسانید. همین طور موانع الکتریکی هم وجود دارند که با شلیک تیر از بین نمی روند و باید کلید روشن و خاموش آن را پیدا کنید. دیگر تیری که شما دارید، یک تیر آغشته به داروی بیوهشی است. وقتی یکی از نگهبانان شمارا ببیند مثل خیلی از بازی های مخفی کاری دیگر اعتماد به نفس بالایی ندارد تا یک تنه به جنگ شما بیاید بلکه با توجه به هوش مصنوعی که دارد دوستان خود را خبر میکند تا شما را گروهی و دسته همیشی یکبار برای همیشه از بین ببرند ، حال بازیسازان به شما راه های مختلفی را نشان داده اند تا دشمنان و نگهبانان را منحرف کنید و طوری رفتار نکنید که به شما مشکوک شوند و شمارا برخلاف تصویر غافل گیر کنند. وظیفه شما در هر مرحله این است، که پس از یافتن شیء مورد نظر از آن محل بگردید و باز دیگر به برج ساعت بروید. آن جا مخفیگاه شماست.



مرد تنهای شب!

تакتیک های زیادی برای آزادی عمل بازیکار قرار گرفته است که به شما در مخفی نگه داشتن خودتان کمک می کنند از جمله به آهستگی راه رفتن یا خرامیدن (ducking) ، نشستن ، مخفی شدن در پشت اجسام و سایه ها ، مخفی شدن و راه رفتن از میان افراد متفرقه و یا مخفی شدن در مکان های شلوغ ، همین طور استفاده از خزه ها برای بی صدا کردن صدای کفشها و قدم ها یعنی این که راه رفتن روی چمن و سزه ها بی صدا و راه رفتن از درون آب باعث صدا می شود و نگهبانان را با خبر می کند اما سریعترین و بهترین مخفی شدن ماندن در تاریکی و استفاده از سایه ی اجسام است یک دایره سفید یه اسم light gem در پایین صفحه وجود دارد که نشان می دهد شما چقدر در دید دشمنان هستید استفاده از یک شمشیر در دست یا یک کمان کشیده شما را لو می دهد پس باید خط رفت و آمد نگهبانان را در ذهن تجسم کرد و آنها را از پشت یا از بالای سر غافل گیر کرد ، در بازی شما قادر هستید به وسیله چشم مصنوعی garrett از پشت دیوار دشمنان خود را ببینید تعداد آنها را به دست آورید و برای حرکت بعدی خود طرحی نو در انگلیزیدا شما همچنین می توانید با یک جهش سریع از ستونی یا از یک cover به یک دیگر بروید بدون اینکه دیده شوید شما چندین نوع تیر در اختیار دارید که یکی از آنها تیر آبی (water arrow) است که به وسیله آن می توانید مشعل ها را خاموش کنید تا خود را از دید دشمنان مخفی سازید از دیگر تیر های شما تیر آتش است که می توانید با آن مکانهایی را آتش بزنید یا یک نوع تیر دیگر که تیری است که به آن طناب وصل میکنید و با آن از مکان های بلند مثل دیوار بالا میروید تا خود را به مقصد برسانید. همین طور موانع الکتریکی هم وجود دارند که با شلیک تیر از بین نمی روند و باید کلید روشن و خاموش آن را پیدا کنید. دیگر تیری که شما دارید، یک تیر آغشته به داروی بیوهشی است. وقتی یکی از نگهبانان شمارا ببیند مثل خیلی از بازی های مخفی کاری دیگر اعتماد به نفس بالایی ندارد تا یک تنه به جنگ شما بیاید بلکه با توجه به هوش مصنوعی که دارد دوستان خود را خبر میکند تا شما را گروهی و دسته همیشی یکبار برای همیشه از بین ببرند ، حال بازیسازان به شما راه های مختلفی را نشان داده اند تا دشمنان و نگهبانان را منحرف کنید و طوری رفتار نکنید که به شما مشکوک شوند و شمارا برخلاف تصویر غافل گیر کنند. وظیفه شما در هر مرحله این است، که پس از یافتن شیء مورد نظر از آن محل بگردید و باز دیگر به برج ساعت بروید. آن جا مخفیگاه شماست.

شکارچی سایه ها

در سال ۱۹۹۸ اولین بازی این فرنچایز بنام Thief: the dark project gamespot در سال ۲۰۰۵ در نمره ۶ را از سایت IGN به این بازی نمره ۶ را داد. آخرین بازی که از این مجموعه منتشرشده deadly shadows نام دارد، که نمره ۸.۳ را از pot دریافت کرده است.

من با سایه ها دوست هستم

گیم پلی این بازی از دیرباز بر یک اصل استوار بوده است "مخفي" بمعنی از کنار دشمنان بدون اینکه متوجه حضور شوند بگذر assassins splinter cell creed یعنی گیمر میباشد در جایی مخفی شود و منتظر حرکات دشمنان باشد و وقتی فرمست را مناسب دید طوری حرکت کند تا آنها متوجه حضور او نشوند ، میتواند همیگذاری در این بازی بخشی جدایی ناپذیر از گیم پلی است که علاوه بر اینکه garrett متوجه می شود دشمننا در کجا هستند و میدایشان از کجا می آید آنها نیز متوجه صدای راه رفتن شما می شوند .



تیر و کمان یک سلاح اساسی در روند بازی میباشد!

گیم پلی

درباره‌ی داستان باید بگم که بازی‌باز کتترل شخصی به اسم garrett را مانند نسخه‌های پیشین می‌گیرد او یک دزد کهنه کار است و در این شغل بسیار چیره دست هست او بعد از ۱۰ سال از اتفاقات نسخه قبلی به the city باز گشته است تا از ثروتمندان دزدی کند البته او این کار را برای رضای خدا انجام نمی‌دهد و دزدی می‌کند تا به وسیله آن امرار معاش کند. شهری است که افراد ثروتمند و فقیر در آن زندگی می‌کنند هیچ روابط خوبی بین این دو گروه از جامعه وجود ندارد تضاد طبقاتی بیداد می‌کند در این بین افرادی هم از این بی‌قانونی و بی‌بداد دموکراسی نهایت استفاده را می‌برند. داستان بازی در زمان نامشخصی هست اما از نوع پوشش و ساختمان‌ها می‌توانیم به این موضوع پی‌بریم که بازی درین سالهای میلادی نامیده می‌شود (قرن وسطی که از قرن پنجم تا قرن پانزدهم) این موضع کاملاً در نوع پوشش و خیابان‌ها و ساختمان‌ها موج می‌زند و نشان گر ضعیف بودن وضع مالی مردم آن عصر هست.

آیا The Baron داروغه ناتینگهام است؟

نام حاکم شهر و رئیس دولت the city است اما از نجبا و اشراف شهر هم محسوب می‌شود و از قدرتمندان نظام فوادی شهرهم محسوب می‌شود، به عنوان فرمانده ارتش در جنگ‌ها شرکت می‌کند. اگر چه شورای شهر و چند چندین دفاتر اداری دیگر از جمله سازمان دیده بانی در شهر هم موجود است اما حرف و نظر baron وزنه سنگینی در تصمیمات برای شهر به حساب می‌آید از جمله‌ی این دیکتاتوری‌ها در نظام مالیاتی شهر است.

آنریل انجین چگونه عملکردی داشته است؟

الحق موتور گرافیک ساخت شرکت epic در این نسل کمک بزرگی به بازی سازان دنیا کرده این موتور که در ساخت metro last bioshock infinite و light کمک کرده است، این بار برای ساخت این بازی بزرگ AAA هم در نظر گرفته شده اما با توجه به ساخت موتور unreal engine ۴ برای بازی‌های نسل بعد کنسول‌ها، آیا گرافیک بازی thief می‌تواند بر روی کنسول‌های Xbox One و PS4 هم گرافیکی خیره کنند را ارائه کند؟ جواب این سوال را الان نمی‌شود داد باید صبر کرد و دید. اما به طور کلی صورت garrett پر جزییات تر شده از نظر بدنتی هم دارای دستان کشیده تری هست.

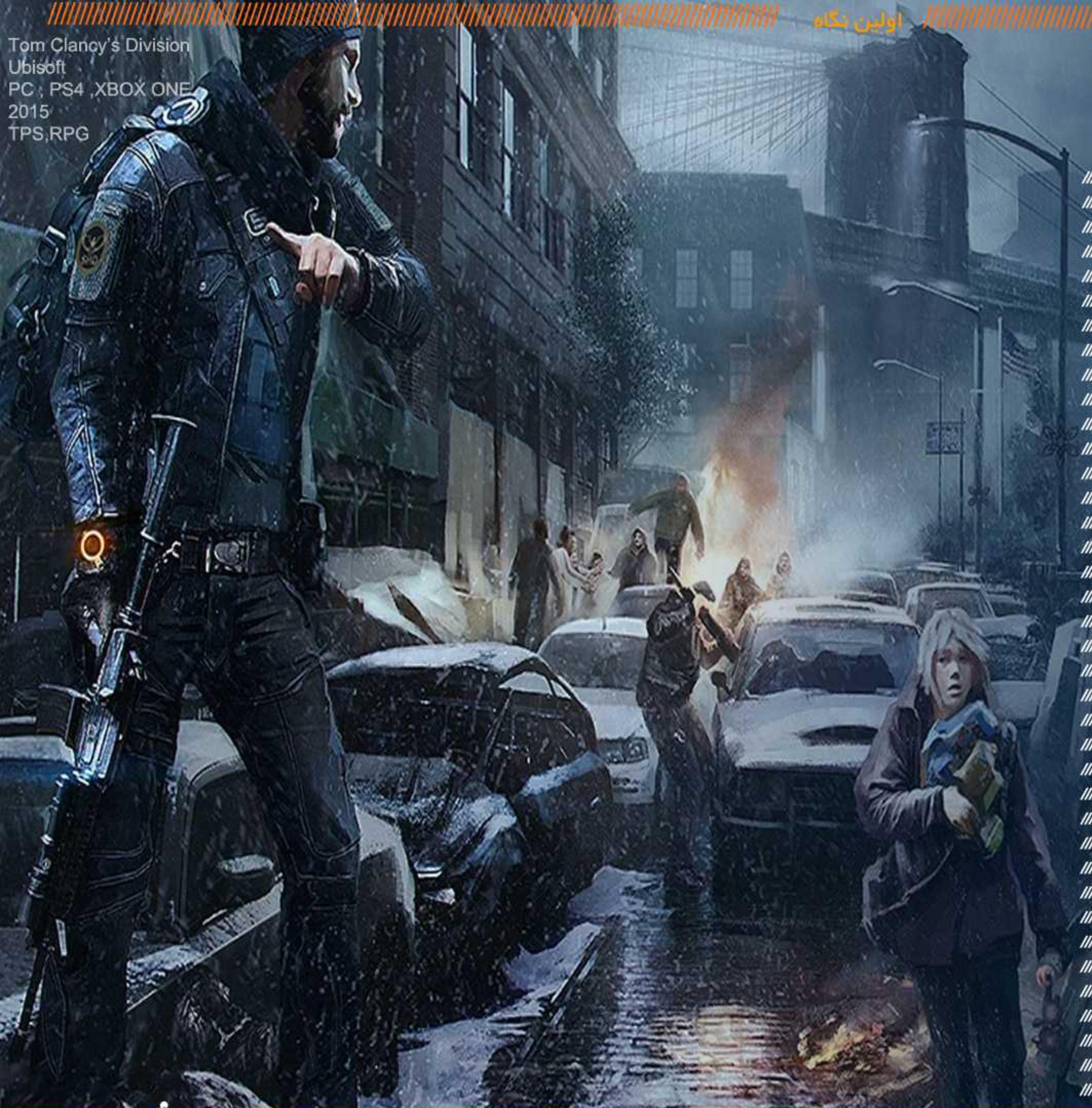
THIEF
+



**UNREAL
ENGINE 3**



دشمنان نیز زیباتر طراحی شده اند و واقع گرایانه تر ولی موتور UE3 باز هم با وجود این که کمی قدیمی است اما مطمئناً گرافیک زیباتری را نسبت به بازی‌های قبلی ارائه خواهد کرد از نظر صدای صدای garrett تغییر صدای صدای پیشه garrett هست که شاید برای طرفداران قدیمی کمی ناخوشایند باشد، صدا پیشه garrett که تا به حال آقای Stephen russel بوده این بار به آقای romano orzari محول شده است که با توجه به تریلر هایی که تا به حال متشر شده و صدای او را شنیده ایم باید به انتخاب کارگردان بازی آقای Nicolas cantin آفرین گفت چون که صدای ایشان خیلی به صدای شخصیت بازی garrett می‌خورد و شخصیت مرموز و به گونه‌ای قهرمان ضد قهرمان بازی را برای شنونده قابل درک می‌کند. برای فهمیدن این که آیا این بازی توانایی حضور در بین بهترین بازی‌های سال را دارد، یا خیر باید تا زمان انتشار آن صبر کرد.



**TOM CLANCY'S
THE DIVISION**

پیش نمایش

زمستان سیاه سلیمان آرش عارف نیا

دقایق پایانی کنفرانس Ubisoft در ۲۰۱۳ E3 بود که این بازی معرفی شد و پس از دقایقی به یکی از مورد انتظارترین بازی های نسل بعد تبدیل شد. تنها نام Tom Clancy در این بازی کافی بود تا طرفداران از کیفیت بازی مطمئن شوند، البته واضح بود که به مانند اکثر کارهای Tom Clancy، با یک ملت آشوب زده طرف هستیم. همه چیز بازی کامل بود و هیچ ایرادی نداشت، زمستان سیاه نسل هشتم شروع شده است.

The Division بازی است که توسط استودیو Massive Entertainment در حال ساخت است و Ubisoft وظیفه انتشار آن را به عهده دارد. برای اولین بار که این بازی را در ۲۰۱۳ E3 مشاهده کردم، مطمئن شدم که نسل هشتم شروع شده است. در آخر زمانی شاهد جزییاتی هستید که تا به حال در صنعت Game بی سابقه بوده است. به لطف موتور Snowdrop شاهد گرافیک بی نظیری در این بازی هستیم، موتور نسل هشتمی که به صورت اختصاصی برای تهیه این بازی ساخته شده است. دنیا را آشوب فرا گرفته و شما به عنوان یکی از اعضای گروه The Division وظیفه دارید از بحران جلوگیری کنید. بحرانی که توسط سردمداران آمریکا و بر اثر سهل انگاری و اشتباه در اجرای عملیات "زمستان سیاه" به وجود آمده است. از اگر با Tom Clancy آشنا باشید می دانید که او توانایی بسیاری در ترکیب و قایع دنیای واقعی با خیال دارد. در واقع عملیات زمستان سیاه وجود خارجی دارد، این اسم یک اسم رمز برای عملیاتی بود که در ژوئن ۲۰۰۱ توسط "سازمان طرح ریزی و مطالعات بین الملل آمریکا" اجرا شد. هدف از این عملیات، نشان دادن نتایج یک حمله بیولوژیکی و سنجش میزان هوشیاری و واکنش آمریکا نسبت به این حملات بود.

"روز اول: ظرفیت بیمارستان ها تکمیل شده است و بیمارستان ها توانایی پذیرش بیمارهای بیشتری را ندارند. ممکن است که مردم دست به آشوب بزنند. روز دوم: قرنطینه آغاز شده است، منابع و مواد غذایی و آشامیدنی باید جیره بندی شده اند، تمام راه های ارتباطی و حمل و نقل مسدود شده اند. روز سوم: تجارت بین الملل متوقف شده است، مایع نفتی به پایان رسیده اند، ذخایر رو به اتمام هستند. روز چهارم: مردم خود سر شده اند، قفسه فروشگاه ها خالی است، گرسنگی و نا امیدی بر مردم سایه افکنده و مردم دست به هر کاری می زندت زنده بمانند. رو پنجم: هر کسی یک تهدید است و همه جا را آشوب و بی نظمی فرا گرفته است. گزارشی که خواندید، گزارشی بود از شیوع ویروس در ایالات متحده و بعد از عملیات "زمستان سیاه".



تصویر آغازین بازی. این تصویر به خوبی به ما می گوید با چه دنیایی طرف هستیم. دنیایی که بر اثر بیماری و قحطی به این روز افتاده است. آشوب همه جا را فرا گرفته است و تنها راه نجات را باید در گروه The Division یافتد.

در سال ۲۰۰۱، عملیاتی به نام "زمستان سیاه/Dark Winter" به اجرا در آمد که در واقع تمرینی بود تا هوشیاری ایالات متحده را برای پاسخ به حمله واقعی "بیولوژیکی" بسنجد. طرح واقعاً عجیب و خطرناک بود و همانطور که انتظار می رفت، این طرح خیلی راحت طی چند روز از کنترل خارج شد و بی نظمی و هرج و مرج سراسر ایالت متحده را فرا گرفت و آشوبی سهمگین به پا شد. رئیس جمهور آمریکا طی سخنرانی به اشتباه بودن این طرح اعتراف کرد (البته این سخنرانی در بازی به طرز زیرکانه ای این موضوع را القا می کند که کشور یا کشورهایی به اتحاد خود با آمریکا پایبند شودند اند و خیانت کرده اند).

"Dark Winter" نشان داد که تا چه حد ضعیف و آسیب پذیر شده ایم. زندگی ما، امنیت ما، و رفاه ما بر پایه یک اقتصاد ضعیف و سست بنا شده است. ما نظام پیچیده ای را پایه ریزی کردیم که حتی خودمان نمی دانیم چگونه کنترلش کنیم. نفت، قدرت، ترابری، و حمل و نقل پایه های اقتصاد ما را تشکیل می دهند. ما در دنیای پیچیده ای زندگی می کنیم و هر چقدر این دنیا پیچیده تر می شود، شکننده تر و ضعیف تر می شود. نظامی که ما برپا کرده ایم، بر اساس زنجیره تولید جهانی است که به مانند زنجیر عمل می کند، ما هر چیزی را که لازم داشته باشیم در زمان خودش مبادله می کنیم. اما فرض کنید که یک حلقه از این زنجیره پاره شود، تمام زنجیره نابود می شود. حالا محرك این سیستم چیست؟ پول"

Ubisoft Massive که قبلا با نام Entertainment شناخته می شد، در سال ۱۹۹۷ پایه گذاری شد. این استودیو قبلا زیر مجموعه ای از Activision Blizzard بود ولی از سال ۲۰۰۸ در کارنامه اش کار Ground Control, World in Conflict را دارد. البته Massive در ساخت بازی Far Assasin's Creed Revelation و هایی مانند Cry Conflict ۳ هم نقش داشته است. در سال ۲۰۰۸ این استودیو را برای Activision Blizzard فروش گذاشت که Ubisoft خریدار آن شد. این استودیو از بد و ورودش به Ubisoft موفق ظاهر شده و در پروژه های Far Assassin's Creed و Cry ۳ به خوبی کار کرد تا اعتماد Ubisoft را برای ساخت این بازی جلب کند، که تا به حال به نظر می رسد که از این وظیفه نیز سربلند بیرون بیاید. اگر بازی های World In Conflict Ubisoft Massive مهارت بالایی در بازی Tactical The Division، هم به مانند Ghost Recon و Rainbow Six اضافه کرده باشد، (که از متعاق های اصلی الهام این بازی بوده اند) تاکتیکی است، یعنی شما گروهی از سربازان را دارید که از فرمان های شما تبعیت می کنند. این استودیو کاملًا به پیچ و خم های ساختن بازی هایی به این سبک آشنا است و به نظر می رسد که این بازی هم با موفقیت رو برو شود.



Ubisoft Massive وظیفه ساخت این بازی را بر عهده دارد. این استودیوی خوشبام در ساخت بازی های موفق همچون Far Cry ۳ همکاری داشته است. البته Massive سابقه بازی های استراتژی و تکنیکی را هم دارد و امید می رود که بتواند به خوبی The Division را بسازد.

صحت از Tom Clancy شد، شما برای لذت بردن بیشتر از این بازی مجبور هستید که بیشتر با این شخصیت آشنا شوید. Tom Clancy که سابقه همکاری طولانی مدتی با Ubisoft داشت، متولد سال ۱۹۴۷ بود و در سن ۶۶ سالگی و در سال ۲۰۱۳ دار فانی را وداع گفت. او بیشتر به خاطر داستان های نظامی و جاسوسی و مسadel جنگ سرد معروف است. او بیش از ۱۰۰ میلیون نسخه از کتاب هایش را به فروش رسانده است و ۱۷ رمان از او به عنوان پرفروش ترین کتاب سال برگزیده شده اند. در سال ۱۹۹۶، او یک Red Storm Entertainment / طوفان سرخ را بنا نهاد و موفقیت هایی کسب کرد. بعد از این موفقیت ها Ubisoft مشتاق شد که این کمپانی را از آنها بخرد و از آن به بعد Ubisoft در بسیاری از بازی هایش استفاده کرد که البته در تمام آن بازی ها از اسم Tom Clancy نیز استفاده شد. Tom Clancy's The Division مثل Rainbow Six، Ghost Recon، Splinter Cell، HAWX و EndWar برداری شد. در واقع Tom Clancy نامی شد که همراه شدنی با هر بازی عامل موفقیت آن بازی بود و Ubisoft تا به حال ۷۶ میلیون نسخه از بازی های برنده Tom Clancy را به فروش رسانده که آمار موفقیت آمیزی را به جای گذاشته است. حالا استودیو Ubisoft Massive و موتور بازی Tom Clancy همکار شده اند تا دنبیای بازیابان معرفی کنند. البته بازی نسل هشتمی، هرچه بهتر به بازیابان معرفی کنند. ممکن است که با دنیایی جدید مواجه شوید اما آن چیزی که Tom Clancy به خاطر آن معروف است را خواهید چشید؛ مبارزه های سهمگین، نبرد های تاکتیکی، تصمیم گیری های حساس و ضد البته ایده گرفتن از اتفاقات دنیای واقعی شما را مطمئن خواهد کرد که یک کلاسیک را تجربه خواهید کرد.

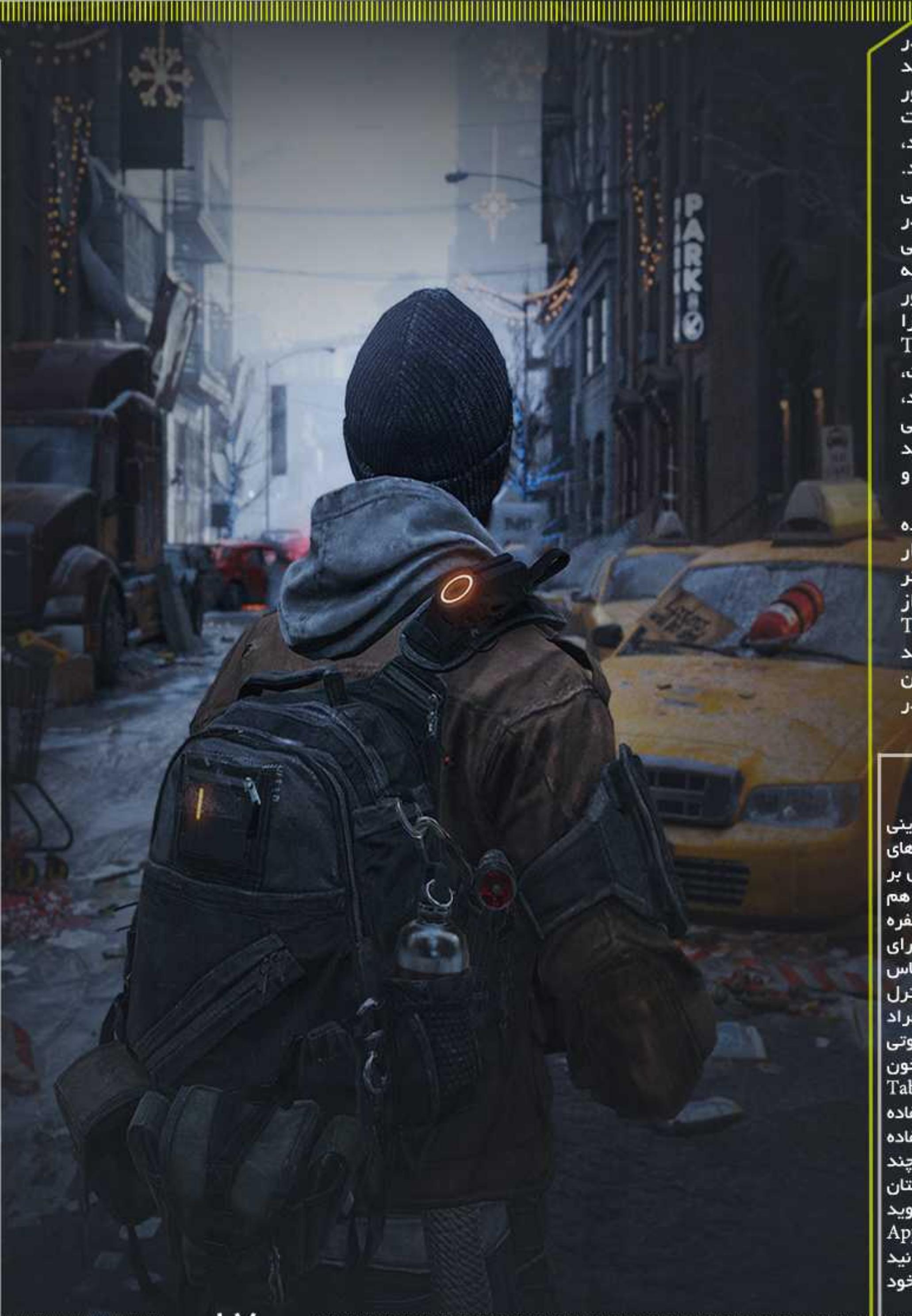




این بازی با گیم پلی پویایی که دارد، ببروی گجت ها
هم قابل استفاده میباشد

همه چیز ویران شده است!

این بازی چیز های زیادی برای کسانی که تمام محیط را گشت می زندند دارد. بسیاری از اسلحه ها و قابلیت ها، در گوشہ کنار محیط پنهان شده است و هر شی که در بازی است قابلیت استفاده را دارد. افراد مرد هم منبع های خوبی برای به دست آوردن پول و غذا و اسلحه هستند. این بازی سعی دارد که از کلیشه های سبک نقش آفرینی دوری کند. دیگر شما مجبور نیستید که با یک نفر صحبت کنید تا از او ماموریتی دریافت کنید. تمام شهر New York زیر پای شماست تا در آن به انجام ماموریت پردازید، کافیست که اهل رسیک کردن و دردسر باشید. این بازی نقش آفرینی هم هست یعنی شما می توانید قابلیت های جدید کسب کنید و قابلیت هایی که در اختبار دارید را قادرمند تر کنید و این توانایی ها در سیستم Skill Tree قابل ترفیع هستند. Skill Tree را در بازی هایی مانند Skyrim دیده اید، سیستم درختی شامل ریشه هایی می شود، مثلاً توانایی ثرد تن به تن، مبارزه با اسلحه و هر امکان دیگری که مد نظر دارید. هر کدام از این توانایی ها خود شاخه هایی دیگر دارد که باید به بھبھد آنها پردازید. مثلا در قسمت مباره تن به تن می توان زیر شاخه های همچون: استفاده از دو دست، جاچالی های سریع تر و ... را جداد و به همین منوال می توانید که به افزایش توانایی های خود پردازید. یکی از نکاتی که در مورد این بازی باید مورد توجه قرار بگیرد این است که این یک بازی Survival است، یعنی شما باید تلاش کنید که زنده بمانید. مهم نیست که طبیعت باشد یا انسان یا زامبی؛ شما باید از حملات آنان جان سالم به در ببرید. در این بازی باید به دنبال آب و غذا باشید چونکه زندگی شما به آنان وابسته است البته باید دید که این موضوع در این بازی به واقعیت تبدیل می شود یا همانند بازی Tomb Raider که تبلیغات زیادی برای این موضوع داشت، بنی مصرف می ماند؟! گروه های زیادی در بازی حضور دارند که می توانید در آن ها عضو شوید و به انجام ماموریت پردازید البته به گفته سازندگان بازی تعدادی از گروه هایی که در بازی وجود دارند شما را به دردسر خواهند انداخت، پس در روابط خود محافظه کارانه رفتار کنید.



در سال ۲۰۱۷ دستور رئیس جمهور به اجرا در آمد. دستوری که برای موقع ضروری و حملاتی مانند Dark Winter بود. یکی از مواردی که در این دستور مورد تأکید قرار گرفت، ایجاد گروه های ضربت دولتی بود تا زمانی که همه نیروها از کار می افتدند. البته این نیروها کاملاً مخفیانه به کار خود ادامه می دهند و ظاهرا جزئی از مردم عادی هستند اما در واقع افسران بلند مرتبه هستند که با فنون جنگی آشنایی کامل دارند. این گروه ها ابتکار عمل را به دست دارند و توانایی این را دارند که بدون دستور مستقیم از کسی، خود وارد کار شوند و اوضاع را مرتب کنند. سه هفته قبل از اتفاقات - The División، در روزی که به Black Friday موسوم است، روزی که همه مردم آمریکا به خرید می روند، ویروسی به وجود آمد که از راه لمس کردن اشیایی مانند اسکناس به انسان سرایت می کند و باعث شد که میلیون ها نفر از مردم در آن روز آگوده شوند و خود بود. ظرف پنج روز، ایالات متحده شاهد سقوط خود بود. در بین این آشوب گروهی به از افراد فوق العاده حرفة ای و تمرين دیده به نام The Division قرار است که اوضاع را بهبود بخشد و از بحران بیشتر جلوگیری کند. تمام نیروها و روش های قدیمی از The Division تاثیر ندارد و این شما هستید که در گروه Division وظیفه روبرو شدن با بحران را دارید، باید جامعه را از سقوط نجات دهید و صد البته منشا این سهل انگاری و اشتباه را پیدا کنید؛ آیا پای خیانت در میان است؟

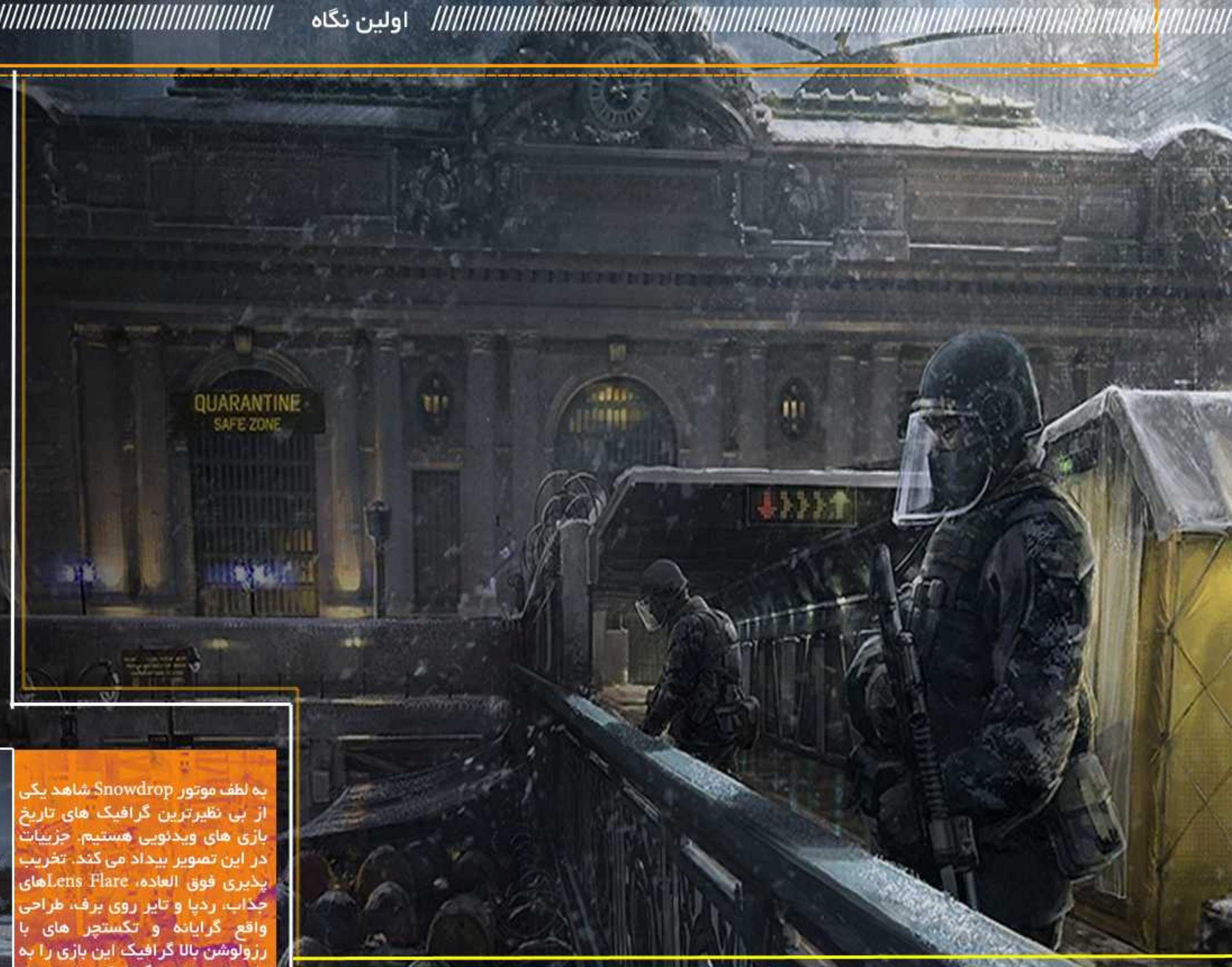
گیم پلی

سبک این بازی "چند نفره آنلاین، جهان باز، نقش آفرینی است" اما با توجه به تریلر ها به شدت شبیه با بازی های Ghost Recon و Rainbow Six است. این بازی را می شود تک نفره هم بازی کرد اما به گفته Ubisoft لذت این بازی در چند نفره بازی کردن آن است. البته توانایی های ویژه ای برای استفاده از Tablet در بازی گنجانده شده است. بر اساس چیزی که تریلر ها دیدیم، بازیکنی که Tablet را در کنترل خود دارد، می تواند با دید پرندگان که از بالا دارد افراد دشمن پشت سنگر را شناسایی کند، با دیگران چت صوتی داشته باشد، برای گروه اسلحه فراهم کند و میزان خون افراد گروه را بازیابی کند. چیزی که از استفاده از Tablet در این بازی دیدیم فراتر از بازی های گذشته بود و استفاده از Tablet دیگر جنبه تبلیغاتی ندارد و کاملاً مورد استفاده است. همانطور که قبل اشاره کردیم این بازی یک بازی "چند نفره آنلاین" است، بنابر این شما باید بدانید که دوستانتان در کجای نقشه قرار دارند تا بتوانید به آن ها ملحق شوید یا خطرات را به آنها گوشزد کنید. در این موقع اختصاصی این بازی به کمک شما خواهد آمد. شما می توانید با نصب این App بر روی Tablet و یا گوشی هوشمند خود از قابلیت های جالب آن بهره ببرید.

گرافیک

این بازی توسط موتور Snowdrop تهیه می شود، موتوری که به صورت اختصاصی برای تهیه این بازی طراحی شده است. اطلاعات بسیاری در مورد این موتور در دسترس نیست اما با توجه به تریلرهایی که از بازی پخش شده است، این موتور یکی از بهترین موتورهای ساخته شده برای نسل بعد است. این موتور فقط توانایی خروجی دادن بر روی شده PS4، Xbox one و PC را دارد. Snowdrop طی دو سال گذشته توسط ۶ برنامه نویس در دست ساخت بوده که به قول سازنده، هدف آنها: ایجاد یک موتور نسل بعدی، با نورپردازی و تخریب واقع گرایانه است. برای این کار از سیستم Global Illumination استفاده شده است، زمانی که یک تخریب در محیط اتفاق می افتد، موتور به صورت خودکار نورپردازی را با محیط همانگ می کند و در حقیقت نورپردازی محیط تغییر می کند. جزئیات در این موتور به صورت دیوانه کننده ای بالاست، علاوه بر جزئیات محیطی مانند ذرات گرد و غبار یا تکه های شکسته شیشه روی زمین، این موتور توانایی زیادی در خلق جزئیات واقعی دارد. در صحنه ای که به ایستگاه پلیس حمله شد شاهد این بودیم که بازیکن هنگام گذر از کنار ماشین پلیس در آن را بست، این جزئیات ممکن است که از نظر برخی بی ارزش جلوه کند، اما نشان از این دارد که این موتور به خوبی قادر است که محیط را به صورت واقعی شبیه سازی کند. در ادامه تیر اندازی شروع می شود که بازیکن با تیر اندازی به تابلوی پلیس را شروع می کند و در این لحظه یکی از زیباترین تخریب پذیری ها بازی های ویدئویی را شاهد هستیم. بعد از تیر اندازی، نور خورشید شروع به بروز آمدن از جای گلوله های روی تابلو است.

به لطف موتور Snowdrop شاهد یکی از بی نظیرترین گرافیک های تاریخ بازی های ویدئویی هستیم. جزئیات در این تصویر بیداد می کند. تخریب پذیری فوق العاده، Lens Flare های جذاب، ردیا و تایر روی برف، طراحی واقع گرایانه و تکستچر های بازی روزلوشن بالا گرافیک این بازی را به یکی از بهترین گرافیک های تاریخ بازی های ویدئویی تبدیل کرده است



دمویی که در ۱۳ VGX از بازی پخش شد نکات بسیار جالبی را در مورد گرافیک بازی یادآور شد که در ادامه می خوانید: "موتور Snowdrop برای طراحی وسیع و عمیق Tom Clancy's The Division ساخته شد. تا به حال هیچ بازی ویدئویی این حد جزئیات را نداشته است. New York آشوب زده و تخریب شده، یک سیستم چرخش روز و شب تعیینه شده است، در واقع این سیستم یکی از نقاط قوت این موتور است. همانطور که در تریلر های بازی دیده ایم روز و شب کامل‌ا در این بازی پویا هستند و سیستم آب و هوا هم فوق العاده است. Dynamic Material یکی از توانایی های این موتور است که در سیستم آب و هوای پویا" این موتور را پاری می کند. در بازی هنگامی که بارش برف است، بعد از دقایقی برف ها تبدیل به آب می شوند و یا بر اثر رفت و آمد انسان ها یا ماشین ها، ردیا و تایر بر روی برف می مانند. به لطف موتور فیزیکی Havok که در این بازی استفاده شده است تخریب پذیری بسیار زیبایی را شاهد هستیم که با بازی های گذشته تفاوت بسیار دارد.

در این بازی باگ های زیادی مشاهده نشده است، بازی فوق العاده روان اجرا شد و نکته جالب بود که هیچ گونه صفحه Loading در بازی نبود. به لطف Snowdrop هوش مصنوعی NPC های بازی هم به شدت بالاست. بعد از اینکه یک ماموریت با موفقیت انجام شد افراد گروه به صورت خودکار برای Loot کردم آیتم ها و اشیا از دشمنان مرده دست به کار می شوند. البته باید هنگام این کار مراقب باشید که توسط دیگر گروه ها مورد حمله قرار نگیرید. در این موتور سیستم واقع گرایانه تغییر آب و هوا و چرخش روز و شب تعیینه شده است. همانطور که در تریلر های بازی دیده ایم روز و شب کامل در این بازی پویا هستند و سیستم آب و هوا هم فوق العاده است. Dynamic Material یکی از توانایی های این موتور است که در سیستم آب و هوای پویا" این موتور را پاری می کند. در بازی هنگامی که بارش برف است، بعد از دقایقی برف ها تبدیل به آب می شوند و یا بر اثر رفت و آمد انسان ها یا ماشین ها، ردیا و تایر بر روی برف می مانند. به لطف موتور فیزیکی Havok که در این بازی استفاده شده است تخریب پذیری بسیار زیبایی را شاهد هستیم که با بازی های گذشته تفاوت بسیار دارد.

Internet Platform

Javscript

Google Chrome

یا به توب ...

مستر نود

OFFICIAL MATCH BALL



نقد و بررسی

مروزه اگرچه بازی های ایرانی زیاد زبان زد عام و خاص نیستند ، ولی بازی های آنلاین ایرانی در جهان حرف اول را میزند. همانطور که میدانید بازی آسمان دز تواست جوایز زیادی در جشنواره بازی های تحت وب کسب کند. حال یک بازی فوتبالی و شبیه ساز مریگری وارد عرصه بازی های اینترنت شده است. شرکت سازنده این بازی طراحی بازی چون گز را در کارنامه خود دارد و بازی جدید آن عنوانی نیست جز مستر ۹۰ !



شاید برخی از جوانان و نوجوانان فوتبال دوست ، علاقه زیادی به مریگری داشته باشند و دوست داشته باشند که تیمی داشته باشند که در بین هزاران تیم به رقابت پردازد و تیم ها را یک پس از دیگری از بین ببرد و یا بخواهد تالیگ دسته یک صعود کرده و قهرمان جام های بازی به خصوص جام های حذفی شود. مستر ۹۰ این امکان را فراهم میکند که شما تیم خود را مدیریت کنید ، لباس طراحی کنید ، آرم تیم را طراحی کنید ، بازی دوستانه ایجاد کنید ، بازیکن بخرید یا به فروش برسانید. ادر این مقاله امکانات این بازی تحت وب برای شما توضیح داده میشود.



۵۰ / ۵۰

It's Good Game

۵۰ / ۵۰

نمره کل

۴۵ / ۵۰

استانداردهای وب

۴۹ / ۵۰

محیط کاربری

گرافیک

نقد و بررسی

یکی از عنصر های خلاق و موثر در روند بازی تمرین دادن بازیکنان خود پله های ترقی را یکی باala بروید. در این قسمت میتوانید ترکیبی برای چینش بازیکنان خود قرار دهید. ناگفته نماند که اگر مرتبی بهتری برای اینکار استخدام کنید میتوانید حرفه ای تر و زمان بیشتری را برای تمرین بازیکنان یک تیم صرف کنید.

در این تاکنیک باید شما زیرکانه عمل کرده و بازیکنان خود را شناسایی کنید و اگر بازیکنی دارای انرژی یا روحیه لازم نبود آنرا با یک بازیکن دیگر تعویض کنید یکی دیگر از عنصر های موفقیت در این بازی متناسب است . اگر کمک مرتبی مناسبی برای تیم خود انتخاب کنید ، او مدیریت و ترکیب تیم را بر عهده گرفته و کار شما را راحت تر میکند ، البته باید به او پول بیشتری بدھید تا وقت خود را صرف تیم شما کند.



هر کدام از این ویژگی ها یک راز موفقیت دارند ، مثلا اگر پارکینگ تاسیس کنید تماشاگران شما همیشه در ورزشگاه حضور خواهند یافت ، یا اگر رستوران تاسیس کنید هاداران در بین بازی استادیوم را ترک نمیکنند. ناگفته نماند که ساخت بیلبورد یا تابلوی نتیجه باعث برد بیشتر شما در بازی های لیگ و دوستانه خواهد شد.

بازیکن ها

در این بازی بخش خرید و فروش بازیکن گسترده تر از باقی بازی های آنلاین مدیریتی فوتbal میباشد. در این قسمت شما به کمک آنالیزگر خود میتوانید بهترین بازیکن هارا انتخاب کرده و بر اساس انرژی و قدرت بدنی آنها را خریداری کرده و در ترکیب تیم جای دهید . همچنین میتوانید اخبار خرید و فروش بازیکنان جدید را در این پانل مشاهده کنید.

در خرید بازیکن هم هیچ ریسکی نباید انجام دهید . این بازی یک فرمی برای شما تهیه کرده است که بتوانید راحت تر بازیکنان مورد علاقه خود را خریداری کنید.

البته این بخش دارای تعیین چیدمان بازی هم هست و شما میتوانید با کمک آنالیزور های خود تعیین سبک هم انجام دهید. مثلا برای خط حمله مشخص کنید که به سبک حمله از جناحین حمله کنند یا ضد حمله یا حتی برای دفاع تیم خود تعیین کنید که چه مقدار استقامت به خرج دهنده یا اینکه یک دفاع تهاجمی بسازیدا.

استادیوم

این بازی آنلاین سراسر سرشار از عناصر موفقیت است و توجه به هر یک میتواند جرقه ای در تیم شما ایجاد کند ، استادیوم تیم شما ، آبروی تیم شماست. شما میتوانید به امکانات ورزشگاه خود بیافزا باید و آن را به اصطلاح آپگرید کنید. زین من آنرا بهبود دهید ، صندلی ها را افزایش دهید ، نور افکن ها را قوی کنید ، فروشگاه ، پارکینگ ، رستوران و زمین تمرین تاسیس کنید. حتی شما میتوانید بليط ورزشگاه خود را برای تماشا گران ارزان یا گران کنید که هر یک بر درصد خوشبودی آن ها تاثير دارد یا میتوانید در کل ورزشگاه جدید خریداری کنید .



HACK

تعريف شما از یک بازی رایانه ای چیست ؟ این که بازی را چیزی تلقی می کنید که به وسیله ای آن می توانید لحظاتی از ساعت روزمره خود را با آن سرگرم شوید و تنها به آن به چشم یک سرگرمی نگاه می کنید یا اینکه بازی های رایانه ای را یک ابزار مهم در سطح ارتباطات و حتی شبیه ساز زندگی واقعی انسان می دانید . طرز تفکر درباره ای بازی های رایانه ای در هر فردی متفاوت می باشد ، عده ای کثیر بازی ها را وسیله ای برای سرگرمی و پر کردن اووقات فراغت خود می دانند و از این رو است که بازی ها بزرگی چون سری Call of Duty و Assassins Creed پس از چندین شماره به دلیل اینکه چنین افرادی وجود دارند بدون تغییر در یک شکل و شمایل جدید تولید و به بازار عرضه می شوند . این مسئله جایی کاملا Call of Duty می کند که عنوان Modern Warfare با اینکه از لحاظ فنی در سطح خوبی قرار نداشت ولی از لحاظ فروش توانست تمامی رکوردها را جا به جا کند و حتی لقب پر فروش ترین سرگرمی جهان در سال ۲۰۱۱ را تصاحب نماید .

Watch Dogs
Ubisoft Montreal
XBOX ONE , PS4 , PS3 , XBOX360
,PC
2014

پیش نمایش

WATCH DOGS

جهان به شما
متصل شد !

چنین دیدی که بازی را یک سرگرمی تلقی می کنند مانع این شده است تا IP های جدید بتوانند فرمتی برای عرض اندام پیدا کنند و به همین دلیل است که سازندگان بیشتر به ساختن ادامه‌ی عنوانی قبلی روی می آورند و از ریسک کردن پرهیز می کنند. در حالی که به آخرین روز های نسل هفتم بازی های رایانه‌ای نزدیک می شویم این مسئله بسیار بیشتر به چشم می آید و شاهد این می باشیم که سازندگان برای به دست آوردن سود بیشتر نسخه‌های بعدی و البته تکراری فرانچایز های خود را منتشر می کنند. در چنین شرایطی Ubisoft Montreal با دست پر به نمایشگاه E3 ۲۰۱۲ آمده بود، این استودیوی توان عنوانی را از دو سال پیش یعنی از سال ۲۰۱۰ در دست ساخت داشت که ایده های بسیار بلند پروازاته ای پشت آن قرار گرفته بود. ایده هایی که در هیچ عنوانی تا به حال مشاهده نشده بود که مهم ترین آن ها ایده‌ی قراردادن هک در یک بازی رایانه‌ای و استفاده از آن به عنوان اصلی ترین سلاح می باشد.

یوبی‌سافت این عنوان را در اخیرین لحظات کنفرانس خود در E3 ۲۰۱۲ معرفی کرد، عنوانی که Watch Dogs نام دارد و داستان آن پیرامون شخصی به نام Aiden Pearce می باشد که یک هکر قدرتمند است. با کوله باری از بوآوری‌ها و ایده های ناب است، ایده هایی که کوچکترین اجزای موجود در بازی نیز را بر گرفته اند. یوبی‌سافت برای اینکه بتواند برای این عنوان به یک داستان مناسب برسد حدود دو سال وقت صرف کرد تا توانست به چنین داستان مناسبی با پیشنهادهای عالی برسد، داستانی که از بطن جامعه آمریکا و تضاد های آن بر گرفته شده است.

تکنولوژی همیشه مفید نیست

داستان بازی پیرامون یک حادثه‌ی واقعی در سال ۲۰۰۳ در آمریکا می باشد. در این سال یک هکر به نام Reymond Kenney با انتشار یک ویروس در سیستم مدیریتی آمریکا باعث سبب شده است تا این سوال میان مخاطبان پیش بیاید که چرا برای این عنوان شیکاگو انتخاب شده است در حالی که شهر های بزرگ تر و البته جذاب تری چون نیویورک می توانست لوکیشن اصلی بازی باشد. کارگردان این عنوان یعنی آقای Jonathan Morin علت اصلی انتخاب شیکاگو را تناقضات آشکار آن اعلام کرده است. شیکاگو در واقع شهری است که در ظاهر بسیار مدرن و شیک به نظر می رسد و از تجهیزات بسیار پیشرفته ای استفاده می کند ولی در باطن این شهر همین تجهیزات پیشرفته باعث افزایش سطح جرم و فساد شده اند و این تناقض، شیکاگو را برای اینکه داستان بازی در آن جریان داشته باشد مناسب کرده است. امری که در سری پر طرفدار GTA نیز کاملاً رعایت شده است و همیشه مکان هایی که بازی در آن جریان داشته است دارای همین تضاد ها بوده اند. وسعت شهر شیکاگو در واقعیت حدود ۶۵ کیلومتر مربع می باشد که اگر یوبی‌سافت بخواهد دقیقاً این وسعت را در بازی پردازش کند در واقع یک کار غیر ممکن را ارایه داده است هر چند هنوز نقشه‌ی این بازی مشخص نشده است ولی با توجه به اینکه این عنوان یک Open World است قطعاً سعی بر این بوده است که بیشترین وسعت ممکن در بازی وجود داشته باشد. همچنین مکان های حقیقی این شهر نظیر پارک مشهور میلینیوم، آسمان خراش شیکاگو و مرکز خرید جان هنکاک این شهر نیز در بازی وجود خواهد داشت.

سیستمی که در سال ۲۰۱۱ در شیکاگو راه اندازی شد تا بر مردم شهر نظارت داشته باشد ولی پس از مدتی این سیستم تحت نظرت نهاد های خصوصی و البته فاسد افتاد و آن ها از این سیستم برای پیشگیری از هر گونه‌ی حادثه یا اتفاقی سیستم نظارت بر شهر را به یک سیستم کامپیوتری به نام Central Operation System تبدیل کنند. نتیجه برای باج خواهی از آنان استفاده می کردند. در این میان عده‌ی زیادی که قصد مقابله با چنین نا عدالتی ها را داشتند توسط این سیستم سرکوب می شدند یکی از این افراد شخمتی اصلی بازی یعنی Aiden Pearce می باشد که خانواده اش در این راه می‌مددمی‌ی جدید است. Aiden براز مقابله با تمامی این نابسامانی ها و نجات مردم و از همه مهتر انتقام از کسانی که به خانواده اش مددم دیده اند دست به یک خیزش می زند، خیزشی که می تواند تمام شیکاگو را به ورطه‌ی نابودی بکشاند. با توجه به اینکه Aiden یک هکر با سابقه است تنها راه مقابله با این سیستم که به اختصار eLOS نامیده می شود را هک کردن این سیستم می داند.



WATCH DOGS

همانطور که گفته شده شخصیت اصلی بازی یعنی Aiden Pearce یک هکر قدرتمند و البته یک مجرم می باشد که سعی داشت با سیستم های نظراتی با مردم مقابله کند ولی در این راه خانواده‌ی اوی توسط شرکت های ناظر بر این سیستم صدمه‌ی جدی دیدند و حال Aiden خود را مقصراً این امر می داند و مسلماً Aiden یک قهرمان نظیر قهرمانان کمیک بوكی که تنها نجات مردم هدف آن ها است نمی باشد، نکته‌ی که طراح داستان بازی یعنی Kevin Shortt نیز روی آن تاکید داشته است و اظهار داشته است که Aiden یک قهرمان یا ناجی نیست که شهر را از دست دشمنان آن نجات دهد بلکه او تنها به دنبال هدف خود یعنی انتقام از عاملان صدمه‌ی دیدن خانواده اش می باشد و در این راه از هیچ کاری ابیان ندارد، خصوصیتی که سبب می شود او بیشتر به یک ضد قهرمان در نظر باید تا یک قهرمان. ظاهر Aiden او را بیش از پیش مرموز می کند یک کت بارانی که همواره بر تن دارد و یک کلاه آفتاب‌گیر او را به یک شخصیت مرموز تبدیل کرده است. البته شایعاتی منتشر شده است که او عضو یک گروه هکری به نام DedSec می باشد که هک کردن چیزی که سازندگان بازی نیز تاکید و پیش از آن داشته‌اند اینکه در واقع شهر شیکاگو سلاح اصلی بازی به شمار می رود. همانطور وی موفق به هک کردن این سیستم بسیار پیچیده می شود و حال می تواند از آن به نفع خود و برای رسیدن به اهدافش استفاده کند. از آنجایی که iOS تمامی تجهیزات الکترونیکی شهر نظیر دوربین های مدار بسته و حتی چراغ های قرمز را تحت نظارت خود دارد، Aiden با هک کردن آن در واقع توانسته کل شهر شیکاگو را در دست بگیرد و از آن به عنوان سلاح اصلی خود استفاده کند چیزی که سازندگان بازی نیز تاکید و پیش از آن داشته‌اند اینکه در واقع شهر شیکاگو این سلاح اصلی بازی به شمار می رود. همانطور وی موفق به هک کردن این سیستم بسیار پیچیده می شود و حال می تواند از آن به نفع خود و برای رسیدن به اهدافش استفاده کند. از آنجایی که کوچکترین اجزای موجود در بازی نیز را بر گرفته اند. یوبی‌سافت برای اینکه بتواند برای این عنوان به یک داستان مناسب برسد حدود دو سال وقت صرف کرد تا توانست به چنین داستان مناسبی با پیشنهادهای عالی برسد، داستانی که از بطن جامعه آمریکا و تضاد های آن بر گرفته شده است.

همانطور که گفته شده این سیستم بسیار پیچیده می شود و حال می تواند این سیستم را از نظر امنیتی که در سایر عنوانین صنعت بازی سازی زیاد مورد مورد استفاده قرار نگرفته است و همین مسئله سبب شده است تا این سوال میان مخاطبان پیش بیاید که چرا برای این عنوان شیکاگو انتخاب شده است در حالی که شهر های بزرگ تر و البته جذاب تری چون نیویورک می توانست لوکیشن اصلی بازی باشد. کارگردان این عنوان یعنی آقای Jonathan Morin علت اصلی انتخاب شیکاگو را تناقضات آشکار آن اعلام کرده است. شیکاگو در واقع شهری است که در ظاهر بسیار مدرن و شیک به نظر می رسد و از تجهیزات بسیار پیشرفته ای استفاده می کند ولی در باطن این شهر همین تجهیزات پیشرفته باعث افزایش سطح جرم و فساد شده اند و این تناقض، شیکاگو را برای اینکه داستان بازی در آن جریان داشته باشد مناسب کرده است. امری که در سری پر طرفدار GTA نیز کاملاً رعایت شده است و همیشه مکان هایی که بازی در آن جریان داشته است دارای همین تضاد ها بوده اند. وسعت شهر شیکاگو در واقعیت حدود ۶۵ کیلومتر مربع می باشد که اگر یوبی‌سافت بخواهد دقیقاً این وسعت را در بازی پردازش کند در واقع یک کار غیر ممکن را ارایه داده است هر چند هنوز نقشه‌ی این بازی مشخص نشده است ولی با توجه به اینکه این عنوان یک Open World است قطعاً سعی بر این بوده است که بیشترین وسعت ممکن در بازی وجود داشته باشد. همچنین مکان های حقیقی این شهر نظیر پارک مشهور میلینیوم، آسمان خراش شیکاگو و مرکز خرید جان هنکاک این شهر نیز در بازی وجود خواهد داشت.

Aiden



WATCH DOGS

همچنین Aiden قادر است با استفاده از اینترنت Wi-Fi تلفن همراه خود و هک کردن وب کم های منزل مردم عادی به درون زندگی شخصی آن ها نیز سرک باشند که در واقع سازندگان به این امر می خواهند نشان دهند که در دنیای امروز و با وجود چنین تکنولوژی هایی حريم شخصی به معنای واقعی وجود نخواهد داشت و مردم پیوسته تحت نظر هستند. در واقع Aiden هر چیز الکترونیکی موجود در شهر را هک کند که این اجسام شامل چراغ های قرمز، خود پرداز ها و ... می شود. او می تواند با هک کردن خودپرداز ها به راحتی و بدون کوچک ترین دردس پول به دست آورده و دیگر نیازی نیست برای به دست آوردن پول به جنگ و جدال بپردازد. او با هک کردن چراغ های قرمز می تواند باعث تصادف چندین خودرو شود و حتی می تواند میله های فلزی که مسیر جاده را سد می کند نیز هک کند و باعث برخورد خودرو ها به آن ها شود. توانایی های Aiden در هک کردن به این خلاصه نمی شود و او حتی قادر است با زدن یک دکمه برق منطقه ای را قطع کند و به آسانی و بدون حلب توجه از نقطه ای مورد نظر عبور کند و حتی قادر است با هک کردن قطار های شهری باعث توقف آن ها شود و پس از اینکه وارد آن شد باز دیگر آن را به حرکت در آورده. هک کردن در بخش مخفی کاری بازی نیز کمک شایانی به شما خواهد کرد، شما می توانید با هک کردن یک بالابر یا با هک کردن دزدگیر خودرو توجه دشمن را به آن جلب کنید و او را به صورت مخفیانه از بین ببرید. شاید فکر کنید هک کردن تمامی این موارد کار بسیاری سختی باشد ولی تنها وسیله ای لازم برای این کار تلفن همراه Aiden می باشد، او با زدن یک دکمه می تواند هر یک کار هایی که در بالا گفته شد را در کسری از ثانیه انجام دهد.

گیم پلی بازی در بخش مبارزات همانند سایر اکشن های سوم شخص به دو بخش تقسیم می شود اکشن و مخفی کاری. در بخش اکشن Aiden این توانایی را دارد که در پشت اجسام کاور بگیرد و با اسلحه های خود به دشمنان شلیک کند. در این بخش یک قابلیت همانند قابلیت Bult Time سری Max Payne وجود دارد که با استفاده از آن زمان به حالت کند در می آید و Aiden قادر است به راحتی دشمنان خود را از بین ببرد. از آنجایی که Aiden یک ابر قهرمان نیست و همانند قهرمانان سایر بازی ها آموزش خاصی ندیده است نباید انتظار حرکات خارق العاده ای چون حرکات سم فیشر را از او داشت با این حال او نیز قادر است با حرکات پارکور از اجسام بالا ببرود و از موانع عبور کند، گویا پارکور کار بودن در بازی های یوبی سافت موروثی است و تمامی قهرمانان بازی های این شرکت قابلیت بالا رفتن از در و دیوار را دارا می باشند! سلاح دستی Aiden یک باتوم قدرتمند است که قابلیت باز و بسته شدن دارد و Aiden قادر است با آن ضربات دردناکی به دشمنان خود بزند یا با استفاده از آن دشمنان خود را خفه کند.

دانستان Watch Dogs برگرفته از تضاد های جامعه آمریکا می باشد، تضاد هایی که توسط مردم آمریکا نیز پذیرفته شده است، جایی که شهر های این کشور در ظاهر برای هر فردی که از بیرون به آن نگاه می کند بسیار ایده آل و روایایی به نظر می رسد در حالی که در بطن آن جنایات و فساد هایی جریان دارد که تنها مردم شهر که در آن زندگی می کند می توانند آن را درک کنند. این تضاد ها سبب می شود تا در برخی مواقعی شاهد خیزش افرادی همانند Aiden باشیم که البته به شدت سرکوب می شوند ولی همین سرکوب ها سبب می شود تا افرادی نظری Aiden به یک خطر بزرگ تبدیل شوند و بخواهند اساس یک نظام را زیر سوال ببرند، این همان چیزی است یوبی سافت اساس داستان بازی قرار داده است یعنی فساد و سرکوبی که منجر به قیام می شود.

هک سلاح شماست

Assassins Creed را می توان در واقع نمودنی مدرن سری Watch Dogs دانست به این علت که سبک این دو بازی کاملا مشابه یکدیگر می باشد زیرا هر دوی این عنوانین در سبک اکشن سوم شخص و مخفی کاری می باشند با این تفاوت که Watch Dogs سعی دارد یک جهان بزرگ تر را به تصویر بکشد. Aiden برای مقابله شرکت های ناظرتی از سیستم خود آن هایره می گیرد در واقع Aiden از همان سیستم ناظرتی یا ctOS برای مقابله با دشمنان استفاده می کند. Aiden می تواند با هک کردن دوربین های مدار بسته موقعیت منطقه ای را که زیر نظر دوربین ها می باشد را مشاهده کند و حتی افرادی را که در محدوده ی دوربین وجود دارند شناسایی کند. او همچنین قادر است با هک کردن دوربین های بازی قابل مشاهده بود. در سیستم ctOS یک بانک اطلاعاتی از اشخاص موجود در شهر وجود دارد و Aiden با هک کردن این سیستم پیچیده به این بانک اطلاعاتی دست یافته است. او قادر است با هک کردن تلفن های همراه این اشخاص اطلاعات مربوط به آن ها را استخراج کند در چنین مواقعی است که ممکن است وی در این جستجو به یک فرد مجرم برسد که در این حالت می تواند وی را به شیوه ای خود مجازات کند.

البته او دارای وسیله ای است که برای حکم یک کلید حیاتی را دارد و به همین دلیل است که او به T-Bone کمک می کند. سومین شخصیت فردی اصلالتا چیزی به نام Jordi Chin می باشد. وی در واقع یک Aiden دلال با نفوذ به شمار می رود و هر چیزی که بخواهد را برای وی فراهم می کند که این امر در نمایش بازی در ۲۰۱۲ E3 مشاهده شد. البته در این میان شخصیت دیگری نیز در بازی وجود دارد که پایان نمایش بازی در ۲۰۱۲ E3 بازیکن در نقش وی قرار می گیرد، فردی که از طرق تلفن با Aiden در تماس بود و آمدن پلیس ها را به وی هشدار داد که هنوز اطلاعاتی درباره ای وی منتشر نشده است البته گویا وی در بازی با نام Old Friend شناخته می شود و از دوستان قدیمی Aiden به شمار می آید که دوباره وارد زندگی وی شده است و قصد دارد به Aiden Pearce رسیدن به هدفش باری نماید. خود Aiden Pearce نیز که اصلتا یک بریتانیایی است و در ایرلند شمالی که زیر نظر انگلیس می باشد متولد شده است، یک هکر قدرتمند می باشد که دوران زندگی خود را در محله های نا آرام شیکاگو گذرانده است و همین سبب شده است تا برای دفاع از خود در برابر خطرات به خشونت روی بیاورد و از این رو خشونت به یکی از ویژگی های شخصیتی وی بدل شده است. خانواده او که توسط شرکت های حاکم بر سیستم نظراتی ctOS آسیب دیده اند دلیل اصلی Aiden برای تبدیل شدن به یک ضد قهرمان می باشد، ضد قهرمانی که تنها هدفش برای وی اهمیت دارد.

هک سلاح شماست یعنی این!



همانند سایر عنایین Open World در Watch Dogs نیز توانایی دزدیدن خودرو ها و رانندگی با آن ها در سطح شهر وجود دارد. هنگامی که شما توسط پلیس ها تعقیب می شوید خودرو ها بهترین راه برای فرار از مهلهکه می باشند البته در این میان قدرت هک به کمک شما خواهد آمد. برای مثال هنگامی که با خودرو خود از چراغ قرمز عبور کردید با هک کردن آن می توانید باعث تصادف خودرو های پلیس با سایر خودرو ها شوید یا موضع فلزی خیابان را هک کرده و باعث برخورد خودرو های پلیس با آن ها شوید. التیه تنها این خودروهای پلیس نمی باشد که به دنبال شما خواهند بود در برخی از موقع بالگرد های پلیس نیز شما را تعقیب خواهند کرد و با انداختن نور افکن خود بر روی خودروی شما کار شما را برای فرار سخت می کنند البته چاره ای این کار رفتن داخل یک تونل و سپس یافتن یک مکان مناسب و هک کردن درب آن برای ورود به آن می باشد تا بدون کوچکترین دردسر از شر بالگرد های پلیس خلاص شوید البته شما قادرید با هک کردن سیستم پروازی بالگرد باعث سقوط آن بشوید. در طول گیم پلی تنها شاهد خودرو ها نخواهیم بود بلکه Aiden قادر است سوار بر موتور سیکلت نیز بشود و حتی با قایق های موتوری رودخانه ای معروف شیکاگو را طی کند که تمامی بخش های مربوط به حمل و نقل این عنوان بر عهده ی استودیو Ubisoft Reflections بوده است که در زمینه ی بازی های Ubisoft Montreal ریسینگ فعالیت دارد و عنوان ریسینگ The Crew را نیز در دست ساخت دارد. با همکاری این استودیو بخش های مربوط به رانندگی Watch Dogs را طراحی کرده است و تا کنون حضور ۳۰ خودروی متنوع در بازی تایید شده است. شاید با این توضیحات تصویر کنید که خودرو ها در Watch Dogs تنها برای عبور و مرور و فرار از دست پلیس مناسب می باشند در حالی که حتی با خودرو نیز می توانید به مخفی کاری بپردازید. شما قادرید هنگامی که پلیس ها به سمت شما نزدیک می شوند چراغ های خودروی خود را خاموش کنید که در این حالت Aiden سر خود را پایین می آورد و گویا کسی در خودرو حضور ندارد و کنار خیابان پارک شده است که این امر نشان از نبوغ بالای سازندگان این عنوان دارد که با بهره گیری از ایده های مناسب خود توانسته اند از هر وسیله بهره چند منظوره بگیرند.

در بازی شما قادرید با مراجعه به فروشگاه ها لوازم مورد نیاز خود را خریداری کنید که این لوازم شامل تجهیزات فراوانی از نظر اسلحه، فشنگ و ... می شود. تنها نکته ای که در این میهم باقی مانده است این می باشد که آیا قابلیت آپگرید کردن اسلحه ها در طول گیم پلی وجود دارد یا خیر که هنوز یوبی سافت به طور رسمی این نکته را تایید نکرده است ولی با توجه به سایر بازی های این شرکت می توان اطمینان داشت که قابلیت آپگرید کردن اسلحه ها در بازی وجود خواهد داشت. با توجه به اینکه Aiden یک مجرم شناخته شده است تصویر او با راه از سطح تلویزیون پخش می شود و ممکن است هنگامی که در یکی از همین مغازه ها در حال خرید هستید فروشنده متوجه ی تصویر شما در تلویزیون خود بشود و سعی کند به پلیس اطلاع دهد که البته شما قادرید با اسلحه کشیدن و تهدید وی و حتی گرفتن تلفن همراه او و خرد کردن آن مانع این کار شوید.

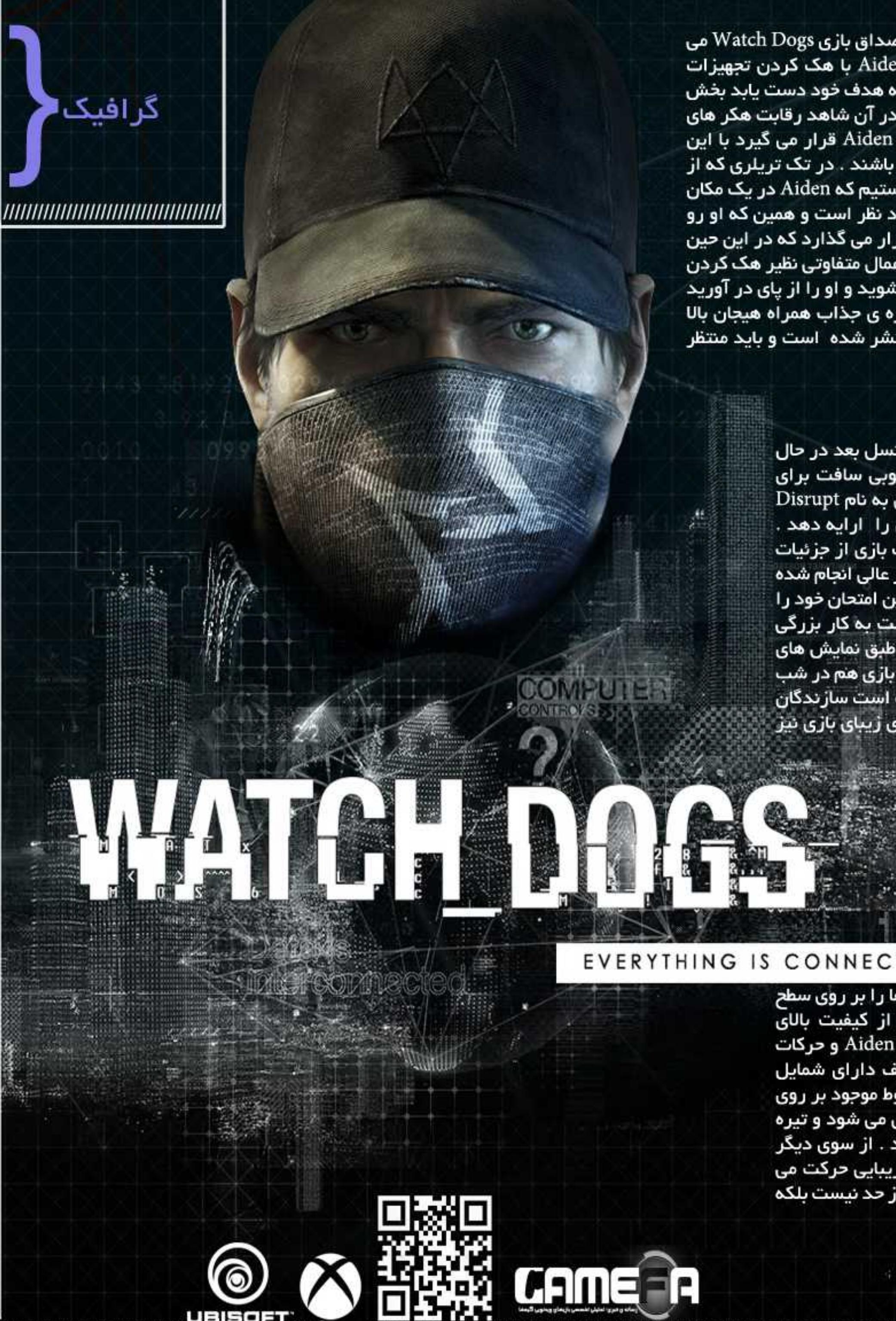
مردم عادی نسبت به اعمال شما واکنش های خاصی نشان می دهند چنان چه در طول ماموریت های خود به جان مردم اهمیت ندهید و برای رسیدن به هدف خود دست به هر کاری بزنید چهره ی شما نزد مردم بیش از پیش تیره تر می شود و این باعث می شود تا با مشاهده شما به سرعت به پلیس گزارش دهند حال اگر در طول بازی و هنگامی که در خیابان ها قدم می زنید مشاهده کنید مجرمی در حال آزار و اذیت یک فرد است می توانید با گرفتن آن مجرم وجهی خوبی در نزد مردم عادی پیدا کنید. البته سازندگان اعلام کرده اند در تمامی ماموریت ها انتخابی وجود ندارد که کاملا خوب باشد و هر به کسی آسیب نزند و در واقع تمامی انتخاب هایی که بازی باز پیش رو دارد خاکستری می باشدند و هر کدام دارای جنبه های مثبت و منفی خود می باشند هر چند ما می دانیم که اعمال Aiden برای نابودی این سیستم حفاظتی به نفع مردم است ولی از آنجایی که مردم عادی خبر ندارند توسط این سیستم تحت نظارت هستند اعمال Aiden خرابکارانه تلقی می کنند از این رو است که او را یک مجرم می دانند تا یک ناجی!

در کل گیم پلی Watch Dogs که به گفته ای سازندگان حدود ۸۰ ساعت شما را به خود مشغول خواهد کرد یک گیم پلی فوق العاده جذاب و دیدنی می باشد که تمامی اجزای آن هنرمندانه و با دقت کنار هم چیده شده است. همین ایده هک کردن خود به تنها ی نشان از ایده های بلندپروازانه ی سازندگان برای گیم پلی این عنوان را نشان می دهد. گیم پلی که سراسر هیجان است و در هر لحظه ای آن چندین انتخاب پیش روی شما است که چگونه آن را پیش ببرید. بدون شک این عنوان در زمینه ی گیم پلی رقیب جدی برای پیشتاب سبک Open World یعنی سری GTA خواهد بود.



نکته‌ی دیگری که در اکثر بازی‌های Open World و حتی سایر سبک‌ها مشاهده می‌شود و از نکات منفی به شمار می‌آید، عدم تفاوت ظاهری NPC‌های موجود در گیم‌پلی می‌باشد. در اکثر بازی‌های روز مردم عادی همانند یک روبات از سمتی به سمت دیگر حرکت می‌کنند و گویا سازندگان تنها آن‌ها را برای پر کردن مکان‌های بازی ایجاد کرده‌اند که البته این نکته در Watch Dogs کاملاً متفاوت است. سازندگان اعلام کرده‌اند که به هیچ وجه شاهد NPC‌هایی با چهره‌های یکسان نخواهیم بود و از آنجایی که Aiden می‌تواند به اطلاعات شخصی مردم عادی نیز دست یابد به همین دلیل نام‌های یکسان نیز مشاهده نخواهیم کرد، این مسئله زمانی رسمیت پیدا می‌کند که یوبی‌سافت از طرفداران بازی می‌خواهد با ارسال عکس و نام خود کاراکتر آن‌ها در بازی ساخته شود و وجود داشته باشد. مردم عادی در این عنوان نسبت به حوادثی که اتفاق می‌افتد کاملاً هوشمندانه عمل می‌کنند برای مثال هنگامی که صدای تیراندازی می‌شنود به سرعت و با فریاد‌های بلند از مکان مورد نظر دور می‌شوند. اوج هوش مصنوعی مردم عادی را می‌توان در نمایش E3 ۲۰۱۲ بازی مشاهده کرد جایی که خودرویی به دلیل هک شدن چراغ قرمز توسط Aiden تصادف کرده است و در این تصادف همسر مرد داخل خودرو که راننده بوده است جان خود را از دست داده است و این مرد با صدایی بغض کرده همسر خود را می‌کند و از وی می‌خواهد بیدار شود. چنین عکس العمل‌هایی در Watch Dogs کم نیستند و حتی اگر وب کم منزل مردم را هک کنید مشاهده خواهید کرد که آن‌ها درباره‌ی مسائل روزمره نظیر بیکاری و غیره صحبت می‌کنند.

از طرف دیگر حرکات عالی و نرم Aiden در طول گیم‌پلی واقعاً به چشم می‌آید. طبق رویه‌ی عادی سازندگان از قابلیت موشن کیپر برای ضبط حرکات پارکور و مبارزات تن به تن استفاده کرده‌اند و برای این کار از بازیگران با تجربه بیهوده گرفته‌اند. طراحی اسلحه‌های موجود در بازی نیز با توجه به اینکه Ubisoft Montreal سبقه‌ی طولانی در ساخت بازی‌های اکشن که اسلحه جزو جدا شدتنی آن‌ها می‌باشد دارد، از کیفیت خوبی بخوردار می‌باشد. تنها نکته‌ای که درباره‌ی بخش گرافیکی بازی نگران کننده است تفاوت زیاد گرافیک بازی بر روی کنسول‌های این نسل نسبت به نسل بعد می‌باشد زیرا از ابتدا اعلام شد که پلتفرم اصلی این بازی در ابتدا PC و سپس کنسول‌های نسل بعد می‌باشد و خود سازندگان نیز صراحتاً اعلام کرده‌اند که نسخه‌های نسل بعد از کیفیت بهتری بخوردار می‌باشند ولی از آنجایی که تمام تریلوهای بازی بر روی نسل بعد بوده است و تک تریلر منتشر شده از بازی بر روی این نسل از کیفیت نسبتاً بدی برخوردار بود، مخاطبان نگران این موضوع شده بودند که کارگردان بازی یعنی Jonathan Morin علت این امر را ارتباطات زیاد برای ساخت یک تریلر و اشتباهات سه‌بعدی دانسته است و اعلام کرده‌که کیفیت بازی بر روی کنسول‌های این نسل بسیار بیشتر از نمایش‌های آن خواهد بود



گرافیک

Everything is connected. این جمله‌ی مشهوری است که مصداق بازی Watch Dogs می‌باشد. در کنار بخش تک نفره‌ی بازی که در آن Aiden Pearce با هک کردن تجهیزات الکترونیکی شیکاگو و ایجاد هرج و مرج در آن سعی می‌کند به هدف خود دست یابد بخش چند نفره‌ی نیز برای این عنوان در نظر گرفته شده است که در آن شاهد رقابت هک‌های شیکاگو می‌باشیم. در این بخش نیز شما در نقش Aiden Pearce قرار می‌گیرید با این تفاوت که اینبار اهداف شما سایر هک‌های شهر شیکاگو می‌باشد. در تک تریلری که از بخش چند نفره‌ی این عنوان منتشر شده است شاهد این هستیم که در یک مکان شلوغ با هک کردن تلفن همراه افراد در حال یافته هک مورد نظر است و همین که در این حین یک تعقیب و گریز فوق العاده رخ می‌دهد که شما قادرید با اعمال متفاوتی نظیر هک کردن جعبه‌ی توزیع برق و منفجر کردن آن مانع حرکت هک رقیب شوید و او را از پای در آورید. یوبی‌سافت وعده داده است که شاهد یک بخش چند نفره‌ی جذاب همراه هیجان‌بالا باشیم هر چند تنها یک نمایش از بخش چند نفره‌ی بازی منتشر شده است و باید منتظر اطلاعات بیشتری از این بخش بود.

نمای تکنولوژی

با توجه به اینکه عنوان Watch Dogs بر روی کنسول‌های نسل بعد در حال ساخت است مسلمانه از گرافیک مناسبی برخوردار است. یوبی‌سافت برای Disrupt ساخت این عنوان دست به ساخت موتور جدید و قدرتمندی به نام Aiden داشت تا به وسیله‌ی آن بتواند یک گرافیک قابل قبول را ارایه دهد. همانطور که در تریلر های بازی به واضح قابل مشاهده است بازی از جزئیات فوق العاده ای برخوردار است و طراحی محیط‌های بازی بسیار عالی انجام شده است. یوبی‌سافت که در طراحی محیط‌های واقعی پیش از این امتحان خود را در سری Assassin's Creed پس داده است حال اینبار دست به کار بزرگی زده است و باید شهر شیکاگو را بازسازی کند که تاکنون و طبق نمایش‌های بازی عالی عمل کرده است. نورپردازی بازی باتوجه به اینکه بازی هم در شب و هم در روز جریان دارد با اینکه مستلزم دقت فراوان بوده است سازندگان به خوبی آن را انجام داده اند و در این بین از سایه‌ی رنگ‌های زیبای بازی نیز نمی‌توان چشم پوشی کرد. از سوی دیگر افکت های موجود در بازی نظیر انفجار و باران بسیار زیبا طراحی شده اند این مسئله جایی به چشم می‌آید که شما در هوا برای بارانی حالت

Bult Time گونه‌ی بازی را فعال کنید، در این هنگام است که شاهد حرکت آرام قطرات باران در برابر چشم‌تان خواهید بود. افکت‌های بازی به اینجا خلاصه نمی‌شوند زیرا سازندگان در این بخش دست به نوآوری زده اند و شما در هوا سردد پاییز می‌توانید شاهد حرکت برگ درختان

در هوا و حتی در پیاده رو‌ها باشید و ممکن است این برگ‌ها را بر روی سطح آب رودخانه‌ی شیکاگو نیز مشاهده کنید که این نشان از کیفیت بالای گرافیکی این عنوان دارد. از سوی دیگر طراحی کت بارانی Aiden و حرکات او نیز ستودنی است، بارانی Aiden در آب و هوا مختلف دارای شما می‌باشد. مخفی است برای مثال در هوا آفتایی به خوبی شاهد خطوط موجود بر روی آن خواهید بود در حالی که در هوا بارانی این بارانی خیس می‌شود و تیره تر به نظر می‌آید و دیگر تشخیص این خطوط سخت می‌باشد. از سوی دیگر هنگامی که باد می‌وزد بارانی Aiden به شکل فوق العاده زیبایی حرکت می‌کند که البته این حرکت مانند سایر بازی‌ها مصنوعی و بیش از حد نیست بلکه بسیار زیبا می‌باشد.

Coming soon

It's A Great Game



ضرب آهنگ تکنولوژی

هنوز اطلاعات چندانی پیرامون آهنگ سازی این عنوان و حتی صدا گذاران آن منتشر نشده است و تنها اعلام شده است که آقای Noam Jenkin صدای پیشه ای شخصیت اصلی بازی یعنی Aiden Pearce می باشد. هر چند وی تجربه ی چندانی در زمینه ی صدای پیشه ای ندارد ولی جنس صدای او به خوبی با روحیه ای خشن و همچنین حس نفرت درون Aiden متناسب است. موسیقی هایی که تا کنون در حین تریلر های بازی پخش شده است همگی ریتمی تند و اکشن دارند که خود نشان از این دارد که با یک بازی کاملا سریع رو به رو خواهیم بود. از سوی دیگر صدا گذاری اسلحه ها و حتی خودرو های موجود در بازی در کنار صدای تصادف ها و ضربه ها کیفیت قابل قبولی دارند و راضی کننده می باشند.

عمر تکنولوژی

عنوان Watch Dogs دقیقا همان چیزی است که در این زمان به آن نیاز بود، یک IP جدید همراه با کوله باری از ایده های جدید به همراه گرافیک مثل زدنی و گیم پلی فوق العاده هیجان انگیز همراه با داستانی برگرفته از واقعیت های جامعه ای آمریکا و تضاد های موجود در آن که هر فردی را مجبا به تجربه خود کند. هر چند از همین الان می توان اطمینان داشت که Watch Dogs نیز دارای دنباله های پیاپی همانند سری Assassins Creed خواهد بود ولی نمی توان از تلاشی که سازندگان برای ساخت چنین عنوان در رده یکی چشم پوشی کرد و آن را نادیده گرفت زیرا پس از مدت ها در سبک Open World شاهد یک رقیب شایسته برای سری GTA خواهیم بود.



شهر به همراه مخلفاتش در دستان شماست !

Ubisoft Sofia
Action , Adventure , Stealth
PC , XBOX360 , PS3, PS Vita
2013

نقد و بررسی بازی Assassins Creed : Liberation
محمدحسین صفری



خون رهای آزادی

همگی سری محبوب Assassins Creed را با شخصیت های مذکوری می شناسیم که هر کدام دارای اصول و عقاید خود بودند اما تا به حال فکر کرده اید که اگر شخصیت اصلی این عنوان یک کاراکتر موئث باشد، چه مسائلی پیش خواهد آمد و اینکه هدایت یک قاتل موئث چگونه خواهد بود؟ پس از عرضه ی چند عنوان از سری Assassins Creed عده ای از طرفداران این سری از یوبی سافت درخواست کردند تا در یکی از عنوانین این سری کاراکتر اصلی شخصیتی موئث باشد. یوبی سافت نیز به درستی می دانست که این عمل یک ریسک بزرگ است به همین دلیل تصمیم گرفت در یکی از عنوانین فرعی این سری که بر روی کنسول دستی Ps Vita عرضه می شود شخصیت اصلی یک کاراکتر موئث باشد. این عنوان که Assassin's Creed III: Liberation نام داشت با همه ی کمی و کاستی هایی که دارا بود، توانست رضایت طرفداران جلب کند. دو سال پس از عرضه ی این عنوان هنگامی که یوبی سافت عنوان Assassin's Creed IV : Black Flag را عرضه کرده بود و با موفقیت چشمگیری رو بیه رو شده بود تصمیم گرفت این عنوان را بهینه سازی کرده و بر روی Xbox ۳۶۰ ، PS3 و PC عرضه کند.

سلاح

Aveline این سری ندارد و تنها سلاح جدید وی یک شلاق است که به وسیله‌ی آن می‌تواند از مناطق صعب العبور بگذرد و یا دشمنان را به سمت خود بکشد و آن‌ها را از پای در آورد. در واقع کاربرد این شلاق چیزی همانند Rope Dart در Assassin's Creed III

باشد. در بازی سیستم تجارت نیز وجود دارد و به وسیله‌ی آن شما می‌توانید کشتی‌هایی را با کالایی‌های مجهز کنید و آن‌ها را به شهرهای مختلف بفرستید اما این سیستم چندان کارآمد نیست زیرا شما در طول بازی به پول حاصل از این تجارت احتیاج چندانی نخواهید داشت زیرا بازی به قدری ساده است که بدون هیچ خریدی می‌توانید آن را به پایان برسانید.

مکان‌هایی که بازی در آنجا دنبال می‌شود به سه شهر New Orleans که لوکیشن اصلی بازی است، شهر جنگلی Bayou و شهر Chichen Itza در مکزیک تقسیم می‌شوند که هر کدام دارای شرایط خاص خود می‌باشند اما به قدری وسیع و بزرگ نیستند که شما را ترقیب به جست و جو در خود کنند. ماموریت‌های فرعی بازی نیز هر چند جذاب هستند اما پس از مدتی خسته کننده خواهند شد و شما را از ادامه‌ی بازی منصرف خواهد کرد.

طعم یک بازی HD

همانطور که از نام بازی پیداست این عنوان یک پورت می‌باشد که در بخش گرافیکی خود از حالت SD به HD تبدیل شده است. اگر بخواهیم منصافانه نگاهی به گرافیک این نسخه و نسخه‌ی Ps Vita بیندازیم تفاوت گرافیک که ناشی از بوجود آن در نسخه‌های پورت شده است را مشاهده خواهیم کرد که این امر جای تحسین دارد اما اگر بخواهیم گرافیک این عنوان را با عنوانی روز یا حتی نسخه‌ی جدید این سری یعنی Blak Flag مقایسه کنیم، ضعف آن نمایان می‌شود. بسیاری از بافت‌های بازی خیلی دیر بارگذاری می‌شوند و ممکن است شما از دور تنها یک چند ضلعی را ببینید ولی هنگامی که به آن نزدیک شوید متوجه شوید آن چند ضلعی یک عمارت بوده است.

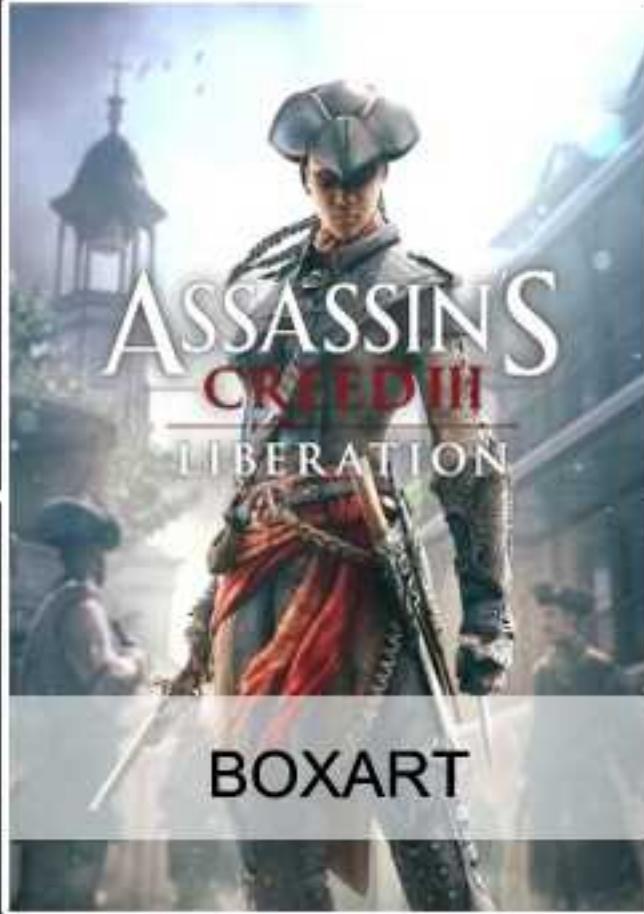


راه آزادی

گیم‌پلی Liberation بر پایه‌ی همان هسته‌ی اصلی گیم‌پلی این سری بنا شده است که دارای تغییرات جزئی نیز می‌باشد. اولین تغییر عمده در گیم‌پلی این نسخه که به نوعی نوآوری نیز محسوب می‌شود، استفاده از سه لباس مختلف در طول بازی است. Aveline در طول بازی می‌تواند در مکان‌های مخصوصی لباس خود را تغییر بدهد. وی دارای سه لباس مختلف در طول بازی است که اولین آن‌ها لباس Lady است. Aveline در این لباس می‌تواند تنها سلاح همشیگی خود یعنی Hidden Blade را حمل کند و همچنین با چتر خود که مجهز به دارت‌های سمی است دشمنان را از پای درآورد. لباس دوم، همان پوشش اصلی-Assasins های باشد. اگر Aveline در این لباس باشد، هنگامی که در محدوده‌ی دید سربازان اسپانیایی ظاهر شود، به حضور او مشکوک می‌شوند و با وی وارد جنگ خواهند شد.



مبارزه با گیم‌پلی متفاوت تر از نسخه‌های قبلی این عنوان لذت‌بخش است



آزادی از بند اسارت

همانطور که در مقدمه‌ی مقاله بیان شد در این عنوان شما در نقش یک شخصیت مومن قرار می‌گیرد که Aveline de Grandpre نام دارد. وی یک دختر دورگه‌ی آفریقایی - فرانسوی است. در ابتدای بازی مشاهده خواهید کرد که وی مادر خود را که آفریقایی است گم می‌کند و به همراه پدر فرانسوی و مادر ناتنی اش زندگی می‌کند. بازی در شهر New Orleans دارد که اکنون از بندرهای مهم ایلات متحده‌ی آمریکا به شمار می‌آید. این شهر در زمان بازی یعنی قرن ۱۸ در دست فرانسوی‌ها بود و توسط آن‌ها اداره می‌شد اما اسپانیایی‌ها توانستند فرانسوی‌ها را شکست دهند و این شهر را به تصرف خود در آورند. مردم از سلطه‌ی اسپانیایی‌ها ناراضی هستند و اینجا است که Aveline به عنوان عضوی از فرقه‌ی Assassins های به کمک مردم شهر می‌آید تا آن‌ها را از بند اسارت آزاد کند و به آزادی برساند. سازندگان در زمینه‌ی شخصیت پردازی به Ave-line نیز شخصیت پردازی درستی ندارد، در واقع تیم سازندگان سعی داشته زندگی Aveline را از کودکی تا بزرگسالی به تصویر بکشند و به نوعی سیر تکاملی او را به تصویر بکشند همان‌چنان مشاهده که در Assassin's Creed III درباره‌ی شخصیت Connor کردیم ولی اینبار سازندگان چندان موفق نبوده اند. در زمینه‌ی شخصیت پردازی کاراکترهای فرعی باز هم شاهد ضعف عمیقی هستیم، تنها دو یا سه نفر از شخصیت‌ها نظیر Agaté دارای شخصیت پردازی قابل قبول می‌باشند و حتی آنتagonیست اصلی شخصیت پردازی قابل قبول می‌باشند و حتی آنتagonیست اصلی بازی نیز که از شخصیت‌های نزدیک به Aveline است آن طور که باید و شاید معرفی و پردازش نشده است. در کل داستان بازی آن طور که انتظار می‌رفت، نبود و به خوبی شما را با خود همراه نمی‌سازد.

آزادی

نمره کل

65

/100

انیمیشن هایی که برای مبارزات نیز تعییه شده است به شدت تکراری و خسته کننده است و کافی است یک یا دو ساعت بازی را انجام دهید تا دیگر هیچ انیمیشن جدیدی را در مبارزات مشاهده نکنید. از طرف دیگر افت فریم بازی در صحنه های شلوغ به شدت آزاد دهنده است به طوری که ممکن است به یکباره در میان مبارزه شاهد حرکت آهسته باشید. انیمیشن های صورت کاراکتر های خوب کار شده است اما در برخی از مواقع حرکت لب ها با سخنان گفته شده هماهنگ نیست. می توان گفت گرافیک Liberation اگر چه نسبت به نسخه ی کنسول دستی خود بسیار بهتر شده است اما در مقایسه با عنایین روز بسیار ضعیف تر است و دارای مشکلات متعددی است.

شاید تنها بخشی که ضعفی در آن دیده نمی شود بخش صدایگذاری Liberation باشد و صدایگذاری شخصیت های بازی به ویژه شخصیت Aveline به خوبی انجام شده است و صدایگذاران شخصیت های فرعی نیز به خوبی وظیفه خود را انجام داده اند. صدایگذاری محیط نیز بسیار خوب می باشد و تنها کمی صدایگذاری مردم عادی دچار مشکل می باشد که البته چندان آزار دهنده نیست. موسیقی بازی تلفیق مناسبی از موسیقی محلی به همراه تم اکشن است اما تعداد کم ترک های آن و تکرار متناوب آن تا حدودی از ارزش آن کاسته است.

تفاوت زیادی در نسخه HD و SD به چشم میخورد



HD

SD

Respawn
XBOX ONE , XBOX360
MMO / Action / FPS
2014



تاباهی تایتان ها !

در جست و جوی مرگ در فضایی که بوی مرگ می دهد، اما مرگ خود را پنهان کرده است و این وظیفه‌ی شماست که مرگ را پیدا کنید، بله مرگ از شما می‌ترسد. در خیلی از بازی‌های ویدئویی مرگ است که شما را دنبال می‌کند ولی در Titanfall خبری از مرگ نیست. این کار شماست تا او را پیدا کنید، گاهی در قالب یک گاوله و گاهی در قالب یک غول ۱۵ متری. بازی‌های Multiplayer و آنلاین تا بحال در میان مردم طرفدار زیادی پیدا کرده است ولی آن‌ها خیلی شبیه به هم هستند. یک زمین برای بازیکنان تا قدرت یکدیگر را به رخ هم بکشند و یک کشت و کشتار راه بیاندازند. در Titanfall دیگر خبری از بیهوده گذراندن وقت نیست، شما یک داستان دارید که پایانی دارد و با دوستانتان به آغوش این داستان می‌روید.

Vince Zampella و تیم Respawn Entertainment تمامی تجربه‌ی خود از بخش آنلاین فرچایز Call Of Duty آورده اند و قصد دارند که این بازی را اولین از نوع خود کنند. جایی که دیگر مرگ حرف اول را نمی‌زنند، این Titanfall است.

این بازی در E3 ۲۰۱۳ بیش از ۶۰ جایزه را درو کرد و بدون شک یکی از بهترین بازی‌های حاضر در E3 بود. البته بعد از آن Titanfall خود را ثابت کرد و قاطعانه گفت که لایق ۶۰ جایزه است. اخراجی‌های Infinity Ward با استفاده از تجربه‌های قبلی Titanfall را ارائه میدهند.

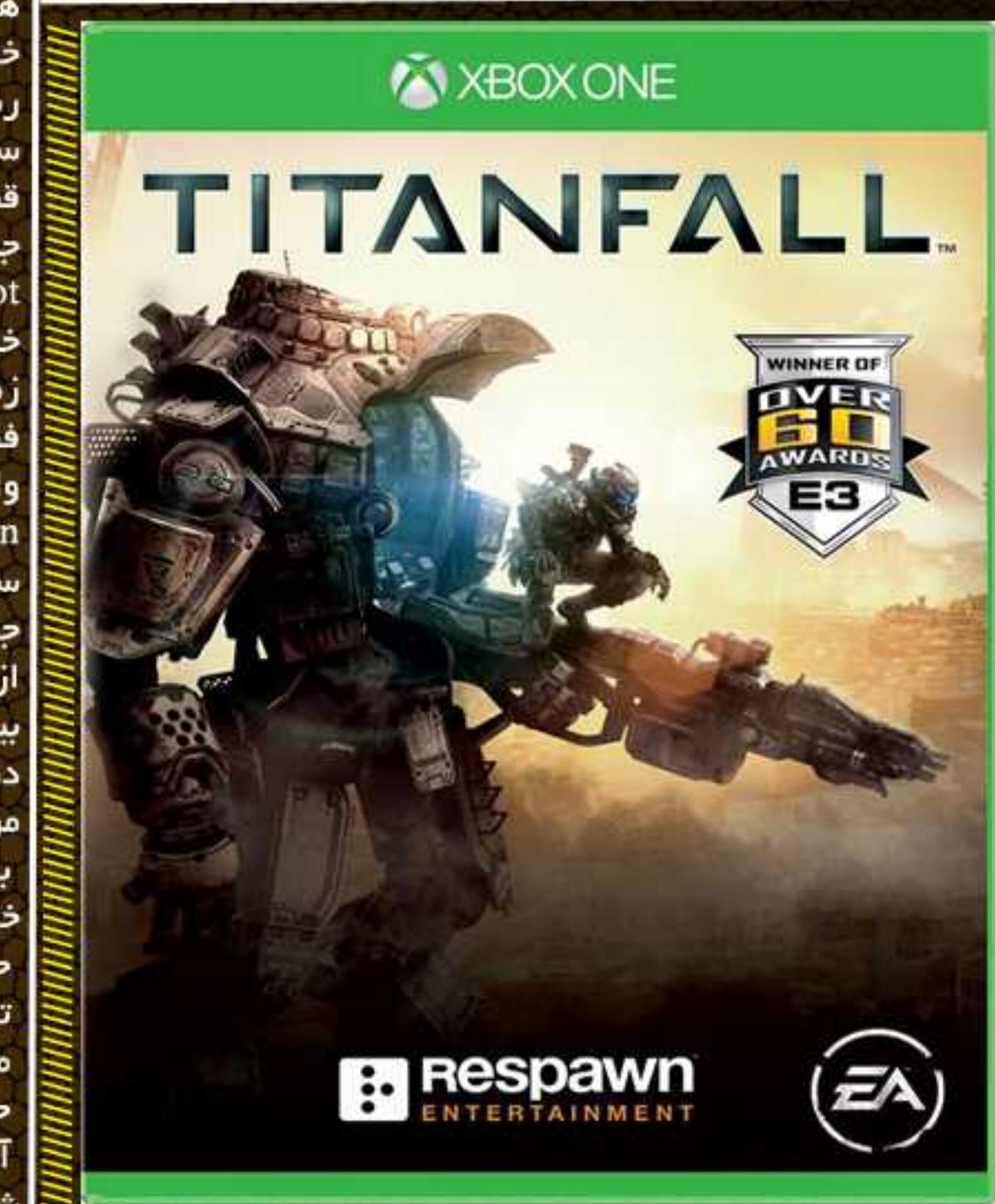
ارشیا جباری زادگان

یکی از نکاتی که Titanfall را از هزاران بازی دیگر در این سبک جدا می کند و این پروژه از Respawn را تبدیل به محصولی یکتا می کند، داستان پردازی آن است. کمتر بازی آنلاینی دیده شده است که پایان و شروع و داستانی داشته باشد و آن را به بهترین شکل ممکن پرورش و گسترش داده باشد، Titanfall یکی از آن معده بازی هاست که داستانی به بزرگی نام خود دارد و آن را به بهترین شکل ممکن نگاشته است. قبل از روایت داستان اصلی بازی باید به نکات Cut Scene: بازی این بازی توجه کرد: در بازی وجود دارد و بازی دارای کاراکترهای زیادی خواهد بود. تا همینجا می فهمیم که بازی سبک جدیدی از روایت داستان در Multiplayer بازی را به وجود آورده است. وظایف اولیه شما این است، اگر علاقه ای به مرگ ندارید پس او را دنبال نکنید. ممکن است یک غول ۲۰۰ متری بر سر شما بریزند و آن وقت است که دیگر به یار خود مرگ ملحق خواهید شد. البته Respawn برای این بخش از بازی هم تدبیری دارد که در ادامه به آن ها می رسیم. در بازی منطقه ای به نام مرز، از دور دست تا به الان یکی از بزرگترین خواسته ها و آرزوهای بشر رفتن به فضای بوده است. حالا در اوج تمدن، فضاهای کشف شده توسط انسان که شامل چند مجموعه ای ستاره ای است مرز نام گرفته است که محیط بزرگی است ولی هنوز جاهای زیادی در دنیا دست نخورده باقی مانده است.

احزاب جنگ

مانند هر جنگی این بازی هم به دو جبهه متفاوت نیاز دارد تا در مقابل هم قرار بگیرند. اولین سمت از جبهه ای تایتان ها در اختیار گروهی است که غلبه ای اصلی بر میدان نبرد را دارد، یعنی IMC کار خود را تحت عنوان صنایع Hammond شروع کرد. حرfe ای اصلی آن ها کنند زمین و پیدا کردن منابع طبیعی بوده است. آن ها با جمع آوری اطلاعات اقرن این شرکت ربات هایی را برای سود بیشتر خود ساخته اند. آن ها Titan ها را ساختند تا سود بیشتری داشته باشند ولی از هراس انواع دزد ها همه ای Titan ها مجهز به سلاح جنگی هستند. حالا که جنگ سرزمین را در برگرفته است این Titan ها فقط برای استفاده ای نظامی ساخته می شود. دشمنان اصلی آن ها دزدان، راهزنان و قاتلان بوده اند. هنوز هم دشمن تغییر نکرده است ولی لباس آن ها تغییر کرده است. آن ها سامان یافته اند و ربات های خود را ساخته اند. این داستان خوب و بد است که هارا به طرف دیگر ماجرا می کشند، شبه نظامیان.

همانطور که گفته شد دزدان، قاتلان و راهزنان. آن ها همیشه بوده اند و برای مدت زیادی هم خواهند بود ولی آن ها هم حس کردن که خیلی در حقشان ظلم شده است. چرا شما تبدیل به یک دزد می شوید؟ چون تمامی سرهایی یک سرزمین به دست یک عددی خاص می رسد. پس آن ها تصمیم گرفته اند که کار معمولی خود را رها کنند. شبه نظامیان سرباز های مردمی هستند و برای مردم می جنگند، این بار سامان یافته و مجهز به انواع سلاح های کشتار. گل سر سبد آن ها Titan ها، نکته ای اصلی این بازی این است که از هر طرف که به این قضیه نگاه کنید در آن آدم خوب و بد پیدا نمی کنید. فقط سرباز و چنگ است. مرگ از سر گلوله تا به سر یک ربات جولان می دهد و این جا دیگر وقتی برای خیر و شر نیست. فقط مرگ. یا به دنبال آن می روید و یا او شمارا بیدا می کند. شما در هر لشگر یک خلبان یا همان Pilot هستید. شما افتخار حزب خود هستید. به مانند یک گل که شیره ای زینور را بیرون می کشد شما هم مرگ را از دریچه های Titan خود پرتاب می کنید. گلوله و موشک دیگر مهم نیست تنها مرگ است که دیده می شود. چه در آسمان باشید و چه در دریا و ساختمان و زیر زمین برای جبهه ای خود فدایکاری می کنید. شما کاری به دنیای اطراف ندارید، مانند فیلتری که فقط یک چیز را می بینید و ماهیچه هایی که فقط یک هدف را دنبال می کنند، مرگ. شما در بازی فرمانده ای خواهید داشت، درست است اداره ای یک لشگر را به دست یک خلبان تازه وارد نمی دهند. به نظر می رسد محوریت اصلی داستان بر روی شبه نظامیان بنا شده باشد. از فرماندهان شبه نظامیان می توان به MacAlan اشاره کرد. او از بهترین فرماندهان نیروهای IMC بوده است ولی به محض اینکه از فساد پشت پرده ای آن ها پرده برداشت یکی از سفینه های IMC را معروف به کشتی دزدید و به نیروهای Militia پیوست. البته او داستان مخصوص بخ و دش را دارد همان تازه از نفرتی که در طول سال ها گلولیش را می فشند خود را به تمامی اعماقی دزدان و قاچاقچیان اثبات کرد تا نشانه ای دیگر از صدای مردم بیچاره باشد. از دیگر همراهان او می توانیم به مغز جامعه اشاره کنیم. Bish نفرین هکری که دنیا تا به حال به خود دیده است در جبهه ای مردم در حال مبارزه است. او با احساس خیانتی که IMC به او کرده است به کارش ادامه می دهد و خیلی از مردم دلیل اصلی ساخت تایتان ها برای خودشان را اطلاعات به دست آمده از Bish می داند. اما اگر یک نفر باشد که حقی برای نابودی IMC داشته باشد آن یک نفر Sarah است. هوا بس ناجوانمردانه سرد بود وقتی که افسران بی رحم IMC خانواده ای او را به قتل رساندند. او به دنبال انتقام خانواده ای خود و حالا خانواده ای مردم است. او از پشت جبهه سرباز ها را اداره نمی کند. او در میان آن ها می جنگد و به آن ها روحیه می دهد. مردم می دانند، تا او به انتقام ترسیده است افسران IMC نگران سایه های اطراف خود هستند. بهترین راه مردم در این میان چیست؟ آن ها باید در مقابل دشمنانشان بایستند. نه فقط بایستند بلکه دست به اسلحه هم ببرند و از حق گمشده ای خود دفاع کنند. حقی که مدت هاست توسط مرگ و دوستانش ریوده شده است و بازیچه ای دست آن هاست. از دیگر نوآوری های بازی می توان به این اشاره کرد: شما یا خلبان یک تایتان هستید یا یک جسد. شاید صدها بار دشمنان را به استقبال از مرگ وادر کرده باشید ولی هنوز موجودی وجود دارد که مرگ هنوز از آن وحشت دارد و به سمت او نمی رود. البته مرگ هم گاهی اوقات مشتی بر آسمان بر می دارد و زندگی خود را با مرگی دردناک به خطر می اندازد.



بچرخ پرتاپ کن

Stryde

تنها هدف به وجود آمدن این ربات لاغر مردمی زنده ماندن با سرعت بالا و چاکری در میدان نبرد بوده است. بله، بقا، اگر شما می خواهید به موقعیتی برروید تا نیروهای خود را از آن جا فراری دهید سریع ترین و امن ترین سواری برای شما یک تایتان Stryder خواهد بود. این ربات از لحاظ سرعت می تواند رقیب خوبی برای Atlas باشد. چاکری و تحرک پذیری این تایتان در هیچ تایتان دیگری مشاهده نمی کنید خواهد داشت که به نظر من اصلا به زره تیازی ندارد.

خوب این از اولین اهرم های نیروهای بازی. حالا نویت به دومین اهرم برای پیروزی می رسد. چلنانچه شما به آن ها بگویید. Pilot ها شخصیت تایتان ها را می سازند. هیچ تایتانی بدون

یک خلبان ماهر که او را مهار کند نمی تواند در آتشدان نبرد سرد بماند و نابود خواهد شد. تمامی سربازان در باری این قابلیت را خواهند داشت تا یک تایتان را کنترل کن و به اصطلاح خلبان آن شوند ولی این ویژگی در بعضی ها بازتر است. این افراد تیازی به یک آقا بالا سر ندارند تا تایتان های دشمن را نابود کنند و خودشان به خودی خود یک پا تایتان هستند که تا آخرین ذره ی باروت اسلحه هایشان را دشمن می جنگند. آن ها مانند تمامی سربازان در بازی به وسیله ی یک جت پک کوچک که به پشت آن ها نصب شده است قابلیت پوشش های بلند را دارند. این به آن ها این اجازه را می دهد تا سوار تایتان خود شوند، از تایتان دوستانشان سواری بگیرند و یا تایتان تیم مقابل را نسخیر کنند. بله اگر آنقدر شناس داشته باشد تا به ربات دشمن نزدیک شوند به راحتی می توانند سر دشمن مقابل خود را بکنند. آن ها به رقصان مرگ معروف هستند. همان‌گهی هایی که با یک تایتان برقرار می کنند مانند یک رابطه ی یک‌و پسری بین آن هاست. کافی است تا از زیر پای کودک خود به طرف دیگر سر بخورند تا کودک آن ها را برای یک بازی در روز تعطیل ببرد، بازی با مرگ. این اینمیشن ها در بازی بسیار جالب طراحی شده است مانند حرکات بین خلبان و تایتان تا شکستن در خانه ها و گردن دشمنان و حتی ریختن ساخته ها. محیط بازی تا حد بسیار خوبی تخریب پذیر است و زیر بار غرش تایتان ها می شکند.

بدون شک در نسل هشتم گرافیک و گیم پلی از همه چیز مهم ترند. یعنی فاکتورهایی هستند که بازی را به چشم می آورند. Titanfall بازی ای هست که از چشم هم بیرون می زند. تجربه ای جدید از گیم پلی و گرافیک. شما دو دشمن مشخص در بازی دارید: تایتان ها و خلبان ها. در ابتدا نمونه های سنگین و کندتری از تایتان ها در صنعت استفاده می شدند. وقتی IMC خود را نیازمند محافظت دید از این ربات ها برای مقامد نظامی استفاده کرد. در ابتدا این موجودات خیلی ساده بودند ول جریان روزگار و گردد چرخ جهان آن ها را به چاک ترین و کشنده ترین ساخته های انسان تبدیل کرد. با استفاده از تکنولوژی های روز Frontier شده است آن ها به تندی می توانند خود را از مسیر خطر دور کنند و با گلوله هایی به اندازه ای بعضی از آن ها می توانند جلوی گلوله هارا بگیرند و آن ها را به سمت فرستنده ی گلوله ها برگردانند. در بازی فقط یک تایتان وجود ندارد، سه تایتان مناسب برای سه موقعیت در بازی:

Atlas

این ربات بدون شک بهترین موجود زمین نبرد است. این تایتان ذره ای از تمامی خاصیت های تایتان ها را در خود دارد و نقش پشتیبان را ایفا می کند. هر کجا که ربات خودی کم آورد این Atlas است که وارد زمین نبرد می شود. با اسلحه هایی قوی و چالاکی بالا، این غول غیرقابل تعقیب است و اگر احساس خطر بکند می تواند به راحتی پا به فرار بگذارد. در تیربار، جنگ زمین به هوا، پشتیبانی تاکتیکی و هر موقعیت دیگر Atlas بهترین دوست شما و دشمن مرگ خواهد بود. البته در نظر داشته باشید که به دست آوردن چنین الماسی در میدان نبرد بسیار سخت است.

Ogre

این تایتان به تمامی معنا یک تانک جنگی در لباس تایتان است. زره مقاومی که یک Ogre دارد او را از هر گونه خطری در زمین بازی مصون نگه می دارد. اگر مأموریت شما در بازه زنده ماندن است تنها جواهری که در حیب شما برق می زند همین ربات است. با زره و البته اسلحه های سنگین این موجود بهترین راه برای دفاع از موقعیت ها و البته پیشروی در دل دشمن است. همانطور که از ظاهرش مشخص است این ربات خیلی سریع حرکت نمی کند چون برای سرعت ساخته نشده است.



عرش خدایان

بدون شک موسیقی در بازی ها یک نقش اساسی دارد. بیشتر احساساتی که شما از یک بازی دارید به خاطر موسیقی های آن بازی است. در Titanfall ما شاهد موسیقی های اکشن زیبایی هستیم که با قرار گرفتن بازیکن در شرایط متفاوت ریتم خاصی به خود می گیرد، مانند دیدن یک تایتان و یا هدف بودن و حتی پرش و نمایش مأموریتی جدید. به نظر می رسد برای هر اینمیشن در بازی یک موسیقی طراحی شده است که بهترین حس از بازی را به شما می دهد. -Ste-phen Barton کار ساخت موسیقی بازی را انجام می دهد که در گذشته کارهای او در Call Of Duty و Metal Gear Solid را دیده اید پس مطمئن باشید اگر بازی کمبودی داشته باشد آن کمبود در بخش موسیقی خواهد بود.

Titanfall تمامی عناصر برای تبدیل شدن به یک بازی خوب را دارد و انحصاری بودن بازی برای مایکروسافت هم به این امر کمک می کند البته شاید خیلی ها نتوانند این بازی را تجربه کنند ولی کسانی که آن را تجربه کرده اند برایشان بسیار خوش آیند خواهد بود.

این ایرانی قبل تر هم بر روی نقشه های Modern Warfare کار می کرده است. همانطور که قبل تر هم گفته شد سرباز شما در بازی آزادی تمام را دارد تا به هر کجا که می خواهد بپرداز و هر لبه ای را که می خواهد بگیرد و از آن بالا ببرد. امکیات شما در بازی به محفوظ برای شما به نمایش در می آید مانند بازی-Battle field ۴ شما شاهد امکیات ناشی از موقوفیت های خود خواهید بود. این بازی شما را به بهترین نحو به سوی دشمنان می برد تا مرگ را با آن ها آشنا کنید. کسانی که از اسلحه های آن ها تیری شلیک شده است بر روی نقشه تایتان می شوند و شما می توانید به مقابله ی آن ها بروید و همچنین شما می توانید محل یار خود را که کشته شده است را در صفحه ی بازی ببینید. بالای سر تمامی بازیکنان اسم آن ها نمایش داده می شود که به شما کمک می کند زیرا اسم دشمن شما قرمز خواهد بود و شما می توانید دشمن خود را به راحتی شناسایی کنید. در حملات دستی هم شما می توانید دشمن خود را با شکستن گردنش مغلوب کنید و یا به راحتی با لگدی او را از روی پشت بام خانه ای بر روی زمین پخش کنید. شما به عنوان یک خلبان به راحتی می توانید Titan دشمن خود را نابود کنید. در بازی کلاس های متفاوتی وجود دارد و هر کلاس هم یک اسلحه های ضد تایتان دارد که بعد از چند ضربه می تواند یک تایتان را نابود کند. هر تایتان در بازی دو سلاح دارد که به زیبایی ساخته شده اند و هر کدام تأثیرات متفاوتی دارند، یکی از آن ها برای سربازان پیاده به کار می رود و یکی هم برای مقابله با تایتان هاست البته شما می توانید هر کدام از سلاح های تایتان را بر روی هر کدام از دشمنان افتخان کنید. نارنجک های بازی بسیار زیبا هستند و پس از انفجار دشمن را به هوا پرتاب می کنند.



به سمت انفجار تایتان!

دیگر عناصری که گیم پلی Titanfall را در میان رقبایش مزین کرده است توانایی های فردی بازیکن است. با اینکه در دنیای بازی همه چیز در کنترل تایتان هاست ولی به این معنی نیست که نبرد در دنیای بازی تنها تایتان در برابر تایتان است. خیلی از اوقات این یک موشک از سوی یک خلبان پیاده است که تایتان مقابل را از پای در می آورد. اگر با خلبان تایتان دشمن کل کل دارید بدانید که ترکاندن تایتان او هیچ نتیجه ای بجز عصبی کردن او ندارد. فکر IMC می رسیده است که در این موقع باید جان سربازش را نجات دهد پس با زدن یک دکمه خلبان بیچاره ۱۵۰ متر به هوا پرتاب می شود. البته شانس مردن او در راه هوا به زمین زیاد است چون میدان تیر است که او بر روی آن سقوط می کند و نه تشک ولی با این حال اگر او زنده بماند مواضع شما را می داند و با استفاده از جت پک خود از دیواری به دیوار دیگر می پردازد را به هر نحوی که شده است به پشت بامی که شما در آن پناه گرفته اید می رساند و اگر موقعیتش را داشته باشد گردن شما را از پشت تکه می کند و گرنه شما را به سراغ اجدادتان می فرستد. اگر شما عاشق بازی های آنلاین هستید ولی همیشه جزو افراد ضعیف هستید نگران نباشید چون Respawn تدبیری به حال شما هم کند و این را بدانید که نقشه صورت ۶ به ۶ اجرا خواهد شد و این را بدانید که بازی دویگ هستند. در بازی بیش از ۵ هوش مصنوعی باهش وجود دارد که کمی از بازیکنان ضعیف ترند ولی احمق نیستند. اگر همیشه در بازی ها ضعیف هستید می توانید دست خود را با آن ها گرم کنید و بعد از اینکه حسابی با مرگ آشنا شدید او را به سراغ بازیکنان حرفه ای ببرید. البته فکر نکنید کشتن یک هوش مصنوعی کار ساده ایست چون آن ها هم می توانند خلبان حرفه ای یک تایتان شوند و بازیکنان دیگر را بکشند. آن ها برای مردن به وجود آمده اند بلکه به وجود آمده اند تا از مرگ بازیکنان لذت ببرند.

Dead With 8th Gen

درست است که بازی برای کنسول نسل هفتمنی مایکروسافت یعنی Xbox ۳۶۰ هم عرضه می شود ولی تمرکز اصلی جلوه های بصری و گرافیکی بازی برای کنسول Xbox One و PC بوده است به همین دلیل بازی بر روی کنسول های نسل هفتمنی هم بسیار زیبا به نظر می رسد. سرباز ها و تایتان ها طراحی خوبی دارند و شبیه به هم درست نشده اند و با هم تفاوت های زیادی دارند. نقاط روشن و نورهای LED مانند بر روی کلاه و بدن خلبان و همچنین سیم بیچی ها و مفصل های بیرون زده و ظاهر آتش گرفته و ضربه دیده ی تایتان ها می کند. خوبی کار شده است و چشم را خیره به تایتان ها می کند. همچنین Texture های بازی حال و هوای نسل بعدی دارند و بسیار واقع گرایانه ساخته شده اند.

محافظان سبد

برای بازی کردن و لذت بردن از NBA2K14 نازم نیست، که بسکتبالیست باشید، یا بسکتبال را به طور حرفة ای دنبال کنید. برای بازی کردن از NBA2K14 تنها کافیست، قدری از قوانین بسکتبال را بلد باشید. البته، بسکتبالی که به طور حرفة ای انجام می شود؛ نه آن که از تلویزیون تا به حال دیده اید. بسکتبال ورزشی که توسط میلیون ها نفر در سراسر جهان برگزار می شود. این ورزش از محبوبیت بالایی هم برخوردار است. در نوع حرفة ای آن سرعت جا به جایی توپ در زمین بسیار بالاست. در بازی NBA2K14 سعی زیادی شده، تا این سرعت و مهارت بازیکنان در بازی قرار بگیرد. تا حدودی هم این امر (مخصوصا نسخه کنسول های هشتم) در بازی مشاهده می شود. این بازی که عنوان بهترین بازی ورزشی سال ۲۰۱۴ را از آن خود کرده است و واقعاً لائق این عنوان بوده، ارزش امتحان کردن، را دارد.

NBA 2K14
Visual Concepts
2K Sports
2014
XBOX360 , PS3, PC , iOS , Android

■ علیرضا مرادی

نقد و بررسی
NBA 2K14

بر فراز سبد!

مثلا بازیکن شما پس از انعقاد قرارداد با تیمی، با مدیرعاملش گفتگو می کند. پس از هر مسابقه می بایست در کنفرانس مطبوعاتی شرکت کنید و به یک سوال پاسخ بدهید. شما دارای یک شبکه اجتماعی هستید و می توانید نظرات هواداران خودتان و تیمتان را بخوانید. معمولاً قبل از هر مسابقه یکی از بازیکنان تیم حریف برای شما کری می خواند و از شما کاری را درخواست می کند. مثلا از شما می خواهد، که در بازی روبروی او ۲۰ امتیاز بگیرید، یا ۵ پاس گل بدید. انجام این وظایف برای شما امتیازاتی خواهد داشت. بعضی موقع ها در بحبوحه بازی مربی تان به شما وظیفه ای محول می کند، که انجام دادن آن هم برایتان امتیازاتی را دربرخواهد داشت. البته، بعضی مواقع درخواست هایی که از شما می کند، بسیار سخت و انجام ناپذیر است. (برای مثال از شما می خواهد، که ۱۵ امتیاز مستقیم برای تیمتان بیاورید، بدون آن که تیم حریف امتیازی به دست آورد). از همه زیباتر وقتی است، که شما بهترین بازیکن میدان می شوید، یا بهترین بازیکن ماه یا هفته می شوید. در این موقع عکس شما را روی محلات چاپ می کنند و حتی بیلبوردی از تصویر شمارا در شهر قرار می دهند.

NBA2K14 هنوز هم بخشی برای کسانی که می خواهند، مدیر یک باشگاه بشوند، دارد. Association برای این افراد بسیار مناسب است. در این بخش می توانید، در بخش مدیر یک باشگاه ظاهز شوید. برای تیمتان بازیکن بخرید، تعویض کنید. تمرین هایی برای تیمتان در نظر بگیرید. در نسخه کنسول های نسل هشتم این بازی توانایی های بیشتری هم خواهید داشت. (قیمت بلیت مسابقه تیمتان را گران یا ارزان کنید، نور های ورزشگاه را کم یا زیاد کنید...)

در بسکتبال سیستمی مثل فوتبال وجود ندارد، که جای هر بازیکن را مشخص کند. هر ۵ بازیکن پست مخصوصی دارند، که از روی فیزیک بدنشان و نوع مهارت های آن ها مشخص می شود. مثلا بازیکن مرکزی (center) معمولاً قد بلندی دارد. او مامور ریباند کردن توپ هایی است، که وارد سبد نشده اند. در این نسخه بیشتر روی دفاع کردن کار شده است. block و steal move ها، در هنگام درگیری با مدافعان حریف، یا هر زمان که فکرش را بکنید. Right stick analog کار شما را بسیار راحت می کند. هر طرف که آن را این آنالوگ کار موارد را خوب انجام ندهید، هر قدر هم که در حمله قوی باشید، باز هم نتیجه نمی گیرید.

گیم پلی بازی در نگاه اول بسیار سخت است، اما با تمرین کردن و سپری کردن ساعاتی می توانید، به مهارت بالایی برسید، که لذت بازی را بازی شما دوچندان خواهد کرد.

در بازی ۷۸ تیم وجود دارد، ۳۳ تیم کنوتی ۱۶ NBA تیم euroleague و ۳۴ تیم کلاسیک NBA که بسیار نوستalgیک است. زیرا شما می توانید، تیمی که مایکل جردن در آن بازی می کرد، یا تیمی که الن ایورسن در آن حضور داشت، حتی تیمی که لری برد در آن حضور داشت، بازی کنید. اگر DLC های این بازی را تهیه کنید، می توانید، تیم U.S.A را هم اضافه کنید.

مد های بسیاری هم در بازی وجود دارد، که محبوب ترین آن ها MyPLAYER است. در این حالت شما بازیکنی می سازید، که می تواند تبدیل به یک افسانه شود. ریزه کاری هایی که در این بخش وجود دارد، باعث محبوبیت این بخش می شود (ریزه کاری هایی که در نسخه کنسول های نسل هشتم به وفور یافت می شوند).

گیم پلی بازی اصلی ترین بخش آن به حساب می آید. سریع، دقیق و تکنیکی؛ وقتی که وارد بازی می شوید، تمام این نکات در عرض چند دقیقه به نظرتان خواهد آمد. هر چیزی که در یک بازی بسکتبال واقعی مشاهده کرده اید، به بهترین شکل مشاهده خواهید کرد. برای چرخاندن و حرکت دادن توپ در هنگام post move ها، در هنگام درگیری با مدافعان حریف، یا هر زمان که فکرش را بکنید. Right stick analog را بسیار خواهد آمد. استفاده از این آنالوگ کار شما را بسیار راحت می کند. هر طرف که آن را بچرخانید، دستتان به همراه توپ به همان سمت، به گردش درخواهد آمد. برای شوت کردن هم می توانید از این آنالوگ استفاده کنید، که سرعت و دقت گیم پلی را به حد بالایی می رساند. پرتتاب های سه امتیازی یکی از سخت ترین بخش های گیم پلی است. برای این پرتتاب ها شما باید مطمئن باشید، که مدافعان حریف شما را تحت فشار قرار نداده باشد، زیرا در این صورت، دقت پرتتابتان به طور محسوسی پایین می آید. علاوه بر این موضوع، زمان بندی مناسب برای رها کردن توپ هم بسیار مهم است. تقریبا یک ثانیه یا حتی کم تر زمان مناسب رها کردن توپ شلیک کنید، مطمئن باشید، که وارد سبد خواهد شد. پس دادن در بازی با کمک دکمه A انجام خواهد شد. (RS هم در مواقعی می تواند پاس بدهد) با این که کار خیلی راحتی محسوب می شود، اما در بعضی مواقع با یک اشتباه کوچک، فرصت را برای تیم حریف مهیا می کنید، که امتیاز بگیرد.

تاکتیک هایی که شما می توانید، از آن ها در موقعیت مناسب فرصت خوبی را برای شما ایجاد می کند، تا خود را به سبد برسانید.

نمره کل



گیم پلی پویا و هوشمند، هوش مصنوعی خوب حریفان، سعی در نزدیک گردن بازی به NBA واقعی، گرافیک خوب و صدایگذاری خوب، موسیقی مناسب با بازی، رفتار واقع گرایانه بازیکنان معروف، وجود تیم های متتنوع مخصوصاً قدیمی ها، وجود تیم هایی مثل بارسلونا و رئال مادرید، وجود مد های متتنوع و بسیار

لبران جیمز را می توان بهترین بازیکن کنونی مسابقات NBA دانست. او که لقب king را توسط هواداران دریافت کرده است. نقش مهمی در این بازی دارد. اولین چیزی که از او به چشم می خورد، تصویر او روی Box Art بازی است. او نظرات و پیشنهادات زیادی هم در مورد گیم پلی و واقع گرایانه کردن آن داده است. لبران در انتخاب soundtrack های بازی هم نقش داشته است. بخشی هم بنام lebron james path to greatness در بازی وجود دارد، که می توانید، در آن در نقش لبران باشید و با او به قهرمانی NBA برسید.

آسمان خراش ها

گرافیک بازی در نسخه های Xbox 360 و PS3 تفاوت چندانی با NBA 2K ۱۳ ندارد. هنوز هم طراحی چهره ها بسیار دقیق و زیباست. البته، طراحی چهره برخی بازیکنان معروف کمی بهتر از دیگر بازیکنان است، بازیکنانی مثل کوین دورانت، دواین وید، کارملو آنتونی و لبران جیمز بسیار شبیه به خودشان هستند. شکل پرتاب کردن توپ، شکل حرکت با توب، حتی برخی حرکت های دست و بدنشان هم به مانند خودشان شبیه سازی شده است. علاوه بر این ها دقیق زیادی برروی طراحی خالکوبی هایشان صورت گرفته است، که همه نشان از دقیق بازیسازان دارد.

برخلاف بازیکنان مشهور، دیگر بازیکنان طراحی مثل آن ها ندارند و گاهی رفتاری مثل روبات از آن ها سر می زند. از دیگر باگ های بازی می توان به این اشاره کرد، که مردمیان از خط می گذرند و وارد زمین مسابقه می شوند، یا گاهی توپ وارد سبد نمی شود و چند دور روی آن می زند، که احتمال این اتفاق با توجه به قوانین فیزیک، خیلی خیلی کم است.

تمام این ایراداتی که در گرافیک مشاهده می شود، بسیار پایین است و هیچ کدام نمی تواند، قادری از ارزش های این بازی کم کند.

رفتار تماشاگران هم بسیار خوب کار شده است، مثلا در هنگام تصاحب توپ توسط بهترین بازیکن تیم حریف، او را هو می کنند. آن ها وقتی تیم محبو بشان عقب می افتد، ساکت می شوند و وقتی تیم محبو بشان چند امتیاز پیشی می گیرد، وزشگاه را روی سر می گذارند.

گزارشگران بازی هم خیلی خوب هستند. آن ها به نکاتی در بازی اشاره می کنند، که حتی فکرش را هم نمی توانید، بکنید. آن ها علاوه بر دادن آمار بازیکنان و تیم ها به برخی نکات تاکتیکی هم اشاره می کنند. یک گوینده خبر هم وجود دارد، که اخبار را در بین دو نیمه به اطلاع می رساند. (در نسخه کنسول های نسل هشتم، او حتی با مردمیان در پایان بازی مصاحبه می کند و دلیل موفقیت یا عدم آن را می پرسد)

Soundtrack های بازی هم که همگی توسط لبران جیمز انتخاب شده اند. اکثر از خوانندگان معروف مثل robin thicke و eminem، kanye west هستند. سبک موسیقی ها هم بیشتر رپ است. بسکتبال ورزش محبوب سیاه پوستان است و آن ها هم از این نوع سبک موسیقی بیشتر استقبال می کنند. در کل موسیقی های انتخاب شده، کاملاً با هیجان و سرعت گیم پلی بازی تناسب دارد.

برخی باگ های گرافیکی کوچک، نقص هایی کوچک در رفتار بازیکنان

طرد شدگان

در این چند سال اخیر صنعت بازیسازی در ایران پیشرفتی سریع و مطلوبی داشته است، تقریباً پنج سالی است که بصورت جدی صنعت بازی سازی در ایران جلو می رود، البته قبل از آن هم عنوان های انگشت شماری بود که مناسفانه خیلی از این عنوان ها، استاندارد بازیهای کنونی در ایران را نداشتند! ارتش فرازمینی یکی از عنوان های ایرانی و البته شایسته تقدیر است، عنوانی که توسط استودیو راسپینا در دست ساخت است توانست موفقیت های پی در پی در ایران و عرصه جهانی کسب کند.



آیا میدانستید: ارتش فرازمنی به عنوان برترین بازی مستقل جهان سال ۱۳۹۵ معرفی شد و در نمایشگاه گیمزکام آلمان و ای ۳ آمریکا معرفی شد و با بازخورد های خوبی روبرو شد . ارتشهای فرازمنی روایت گر جنگ های بشریت در آینده ای دور بر سر مشکلی بزرگ یعنی انرژی است، زمانی که زمین ویرانی و به فراموشی سپرده شده است، دیگر در زمین انرژی پیدا وجود ندارد، تنها راه بقا سفر به سیاره های دیگر است، سفری که در آن به دلیل کمبود انرژی جنگ هایی بین بشریت اتفاق می افتد، و منابع انرژی جدید سرنوشت دیگری را رقم می زند، طردشدنگانی که توانستند زمین را ترک کنند و زمینیان طرشان کردند، از این رو آنها با هم متحد شدند و برای به دست آوردن انرژی و انتقام متحد شدند تا کشورهایی که به آنها اهمیت نداده اند را ویران کنند ، ایران نیز از جمله کشورهایی است که در سیاره دیگر زندگی می کند مورد حمله طردشدنگان قرار می گیرد. ارتش های فرازمنی یک اکشن اول شخص است، ساخت عنوان ارتش فرازمنی تقریبا ۳ سال است که با انجین قدرتمند UDK آغاز شده است، گیم پلی این بازی همانند عنوان های چون سری کال او دیوتی، کرایسیس و بتلفیلد، بولدستردم الگوبرداری شده است و ان طور که پیداست سازندگان تاکیدی بر سریع و روان بودن گیم پلی دارند و واقعا هم همینطور است، اما مجبویتی که این بازی بین بازیکن های ایرانی ایجاد کرده است ساخته شدن آن با توجه به استاندارد های جهانی است، وجود چندین سلاح متفاوت و و البته کارامد در بازی یک نکته مثبت به حساب می آید هر چند هنوز معلوم نیست که تمام سلاح ها از همان ابتدای بازی در دسترس است یا خیر به علاوه هنوز وجود نارنجک و سلاح سرد در بازی دیده نشده است که امیدواریم کل گیم پلی را فقط صحنه های پر از درگیری تشکیل ندهد و مخفی کاری هم در بازی وجود داشه باشد، وجود Hud در گیم پلی از جمله نقشه محیط، اطلاعات مربوط به اسلحه یکی از ایده های خوب به شمار می رود که به درستی به کار برده شده است جالب است که کمتر بازی ایرانی پیدا می شود که اصول Hud را تا این حد رعایت کرده باشد و وجود همین موضوع باعث شده ارتش های فرازمنی از سایر عنوان های دیگر ایران برتری پیدا کند، سنگرگیری یکی از مکانیک های مهم در بازی است اما متاسفانه بین گیم پلی و دشمنان تعامل خوبی برقرار نشده است و همین باعث شده بازی کمی خسته کنند ، به نظر برسد و سنگر گیری کاری تقریباً معنی باشد چرا که در تریلری که مشاهده کردیم بازیکن به راحتی همه دشمنان را از بین می برد که امیدواریم هوش مصنوی دشمنان و سایر شخصیت های غیر قابل بازی خیلی بهتر از این باشد البته چالش هایی هم در بازی متنظر بازیکن هستند از جمله حضور سفینه در بین در گیری ها و وارد شدن نیروی جدید در محیط باعث شده گیم پلی هیجان انگیزی را به بازیکن ها تحويل دهد !

تصویر هنری از این بازی

یکی از بخش هایی که کمتر کسی فکرش را می کرد در این مدت کم عملی شود بهبود گرافیک در بازی های ایرانی است، خوشبختانه گرافیک ارتش های فرازمینی قدمی رو به ترقی در صنعت بازی سازی کشورمان در سمت جهانی شدن است و امیدواریم رو به روز پیشرفت شگرفی در این زمینه داشته باشیم، چیزی که در گیم پلی مشاهده می شود به نظر می آید که سازندگان از انجین یو دی کا نهایت استفاده را کرده اند و کمی بی انصافی است اگر ایرادی در بازی بگیریم البته اینکه سبک گرافیک بازی با سایر بازیهای مطرح جهان شباht دارد را در نظر نمی گیریم، صحنه های سینماتیک در بازی به خوبی قرار داده شده است و کمبودی در این بخش دیده نمی شود، اضافه شدن موشن بلور و قطره های باران در صفحه بازی از جمله افکت هایی است که به مرور در بازیهای اکشن-تخیلی دیده می شود علاوه بر شباht هایی که در گرافیک بازی بازی های خارجی دیده می شود تم سبز و آبی محیط باعث شده بازی کمی خاص تر به نظر برسد، اما یکی از بخش های قابل توجه نور پردازی قوی ان است که به هر چه زیبا تر شدن گرافیک بازی کمک شایانی کرده است، انفجار ها نیز به خوبی پیاده سازی شده است از جمله نکته قوت این بازی طراحی بسیار خوب شخصیت های اصلی و فرعی است، جالب است بدانید که خیلی از افرادی که تریلر بازی را دیده اند اولین نظری که درباره بازی داده اند شباht خاص اسلحه اصلی بازیکن با اسلحه سری بازیهای کیلزون است. بافت هایی که برای مدل ها در نظر گرفته شده است خوب است اما می تواند خیلی بهتر شود.

قسمت موسیقی بازی خوب است و در صحنه های بدون درگیری با ریتم ملایم روبرو هستیم که در اوج درگیری ها این ریتم تندر تر خواهد شد اما متاسفانه در بخش صدایگذاری به خصوص شخصیت ها کم کاری احساس می شود، دیالوگ های شخصیت ها خوب است اما میتوانست بهتر و جذاب تر باشد.

دو تریلر از داخل بازی پخش شده است اما هنوز اطلاعات کاملی در اختیار نداریم، اما انتظار می رود تا آخر اسفند ماه اطلاعات جدیدی توسط سازندگان این پروژه داده شود، رده بندی سنی، پلتفرم های بازی نیز هنوز مشخص نشده است و امیدواریم در تریلر بعدی این بازی اطلاعات کامل تری در اختیار شما خوانندگان عزیز بگذاریم! انتظار می رود ارتش های فرازمینی در اوایل سال ۹۴ در داخل کشور و سپس در شبکه بزرگ "استیم" پخش شود.



مناظر تاریخی از جمله تخت جمشید در این بازی بیداد میکند



زیر پای شما Tamriel

کمتر گیمری را میتوان یافت که حداقل یکی از عنوانین کنیبه بزرگان را امتحان نکرده باشد. بدون شک یکی از بزرگترین فرنچایزهای تاریخ بازی های رایانه ای، کنیبه بزرگان، می باشد که آخرین نسخه آن، *Skyrim*، طوفانی در صنعت گیم به پا کرد. فرنچایزی که با عرضه شدن هر عنوان جدیدتر از آن، استاندارد های جدیدی را در سبک نقش آفرینی خلق می کند و هر شماره پیشرفت چشمگیری نسبت به شماره های داشته. انتظارات از این عنوان به حدی بالاست که شاید بسیاری از گیمر ها آماده مقایسه کردن آن با شاهکار "World of Warcraft" و *Dota 2* باشند. این نسخه هجدو همین نسخه از فرنچایز *The Elder Scrolls* است (اگر DLC ها را حساب کنیم) و موج جدیدی در MMO خلق خواهد کرد. البته این بازی یک MMO با طعم نقش آفرینی است. اگر از آن همه عظمت و بزرگی محیط اسکالیریم انگشت تعجب به دهان گرفته بودید باید عرض نمایم که اسکالیریم قطعه ای کوچک در برابر عظمت محیط تامریل خواهد بود و تیم استودیوی «Zenimax» خواب های زیادی برای شما دیدند. تمام اتفاقات سری پنجم این بازی یعنی *Skyrim* تنها در همان منطقه *Skyrim* اتفاق می افتد در صورتی که این منطقه در برابر *Tamriel* به مانند کشور در برابر قاره هست. اگر زمانی در *Skyrim* راه را گم میکردید آن باید نقشه همیشه همراهتان باشد.



پیش نمایش

The Elder Scrolls

ONLINE

Nightblade : ترجمه فارسی این کلاس، تیغ شب، می شود و همانگونه که از اسمش پیداست مناسب افرادی که بیشتر مخفی کاری را دوست دارند می باشد. قابلیت "سرعت" ، مخفی شدن، و کار با خنجر" در این کلاس از دیگر کلاس ها قوی تر است. اگر از طرفداران سری Hitman هستید، به شما یشنhad می کنم که مخفی کاری را

در دنیای Elder Scrolls هم امتحان کنید.

Templar : این کلاس نیز با قابلیت حاده و مبارزه طراحی شده است . قابلیت استفاده از نور خورشید را دارند و با جادوی آتش راحت تر هستند. این کلاس تنها کلاس در بازی می باشد که توانایی Heal کردن یعنی همان بازیابی جان را دارند و میتوانند آن روبرای خودشان و هم تیمی هایشان استفاده کنند.

DragonKnight : این گروه نسبت به بقیه کلاس ها، مبارز تر می باشد و مبارزه با سلاح های سنگین برای این دسته از بقیه راحت تر است و همچنین تنها گروهی هستند که میتوانند زره ازدھا را بر تن کنند.

Sorcerer : جادوگر ها نیز جزو کلاس آخر می باشند که بیشترین تواناییشان در فراخوانی روح ها و موجودات فراتریمعی و ایجاد زره جادویی و ... است. این گروه با سلاح میانه خوبی ندارند و بیشتر از خنجر و کمان استفاده می کنند (البته برای این گروه لباس های مختلفی در بازی قرار داده شده است که با پوشیدن آن لباس ها قدرت بیشتری را کسب می کنند).

شیوه Level Up در این بازی همانند نسخه پیشین، اسکایریم، است که لول آپ کردن توسط Skill Line ها انجام میشود. هر کلاس ۳ اسکیل لاین منحصر به خود را دارد به علاوه تعدادی از لاین های دیگر مانند افزایش زره و اسلحه و ... نیز بین همه مشترک می باشد . هر بازیکن ۵ ویژگی : Health , Armor , Magicka , Stamina و Power را در دسترس دارد که با هر بار لول آپ یک امتیاز برای قدرت بخشیدن به یکی از این ویژگی ها به بازیکن اهدا میشود . همچنین امتیاز هایی هم برای انجام Side Quest ها یا همان ماموریت های جانبی در نظر گرفته شده است. در بازی دسته بندی هایی (Faction) نیز وجود دارد که بازیکن در زمان طراحی شخصیت خود در بازی بسته به هدفش باید یکی از آنها را از بین ۳ گروه زیر انتخاب کند

- .۱ Aldmeri Dominion
- .۲ Daggerfall Covenant
- .۳ Ebonheart Pact

Zenimax به سختی در حال کار بر روی این عنوان هستند، تا عنوانی که باب میل طرفداران باشد، را به عرضه در بیاورند. حتی فکر اینکه تمام Tamriel زیر پای آدم باشد ما را برای خرید این سری مطمئن میکند. شاید سوالی که برای شما پیش می آید این است که: این بازی قرار است که همانند دیگر MMO ها باشد و با Warcraft رقابت کند و یا قرار است که به ریشه های The Elder Scrolls پایبند باشد؟ جواب شما هر دو مورد است. این بازی هم قرار است تجربه یک Elder Scrolls اصلی را به ما بدهد و هم به مقابله با غول WoW یعنی WoW بپردازد. در واقع بعد از تلاش های شکست خورده بسیاری از شرکت ها برای The Elder Scrolls Online WoW، اینکه بازی مردمی بسیار یک عنوان ریشه دار است که از پایگاه مردمی Oblivion خوبی برخوردار است و به پشتونه نسخه های قبلی این سری Skyrim و Oblivion. خطری بالقوه برای شاهکار این سبک یعنی WoW به حساب می آید.

داستان بازی ۱۵۰۰ سال قبل از اتفاقات اسکایریم و در دوره Second Era اتفاق می افتد. دوره ای که با نام (Interregnum) معروف است. هرج و مر ج Tamriel را در بر گرفته و در این بین پرنیس Molag Bal از این موقعیت استفاده کرده و نقشه‌ی کشیدن این منطقه به زیر سلطه خود را میکشد. او برای انجام این کار وسیله هایی را به اسم Dark Anchor به آنجا میفرستد و در این بین نبرد همیشگی بین خیر و شر شکل میگیرد. داستان بازی ادامه این اتفاقات است که هر بازیکن بعد از انتخاب تزاد و کلاس و دسته میتواند نقشی در به ثمر رسیدن داستان داشته باشد. همانطور که اشاره شد سبک بازی مولتی پلیر آنلاین هست که در این بازی ها تنوع حرف اول را میزند و هر بازیکن، بنا بر توانایی ها و علاقه های خود یک کلاس از کلاس های موجود در کاراکتر های بازی را انتخاب میکند و به بازی کردن میپردازد:

۱. Nightblade
۲. Templar
۳. Dragonknight
۴. Sorcerer

چهار کلاس قابل بازی در این نسخه گنجانده شده که هر کدام از آنها توانایی های منحصر به فرد خود را دارد که در دیگر کلاس ها یافت نمیشود و هر کدام از آنها مناسب با یک سبک از بازیکنان هستند. طبق وعده هایی که داده شده حتی سلاح ها و قدرت های ویژه ای هم برای هر کدام از کلاس ها قرار داده شده که توسط دیگر کلاس ها قابل استفاده نیست.



Tamriel استفاده می شود. هنوز اطلاعات ریاضی از این قطعات در دست نیست ولی به ظاهر گار سختی برای شکست دادن آنها در بازی پیش رو داریم



گروه ها



باس فایت های واقعاً غول پیکر!

که توسط ملکه Dominion Ayrenn جوان رهبری می شوند،
فتشكل از سه قبیله Altmer، Bosmer و Khajiit هستند که این
گروه اعتقاد دارند که باهوش ترین موجودات Tamriel هستند و
انسان های "ضعیف و بی تجربه" و "کم عمر" را لایق حکمرانی نمی
دانند.

Redguard Covenant از سه تزاد Orc، Breton و Ebonheart Pact تشکیل می شود و رهبر آنها شاه Emeric است. کسانی که در این اتحاد هستند، دشمنان قدیم یکدیگر هستند که برای منافع مشترک دور هم جمع شده اند.

Ebonheart Pact می باشند. مناطق Skyrim و Morrowind و Dunmer نیز تحت نفوذ این اتحاد است. البته همانند Daggerfall Covenant نیز گروه هم با یکدیگر دشمن بوده اند و فقط به خاطر حفظ قلمروشان متحاد شدند.

موارد بالا، گروه هایی هستند که هر کدام هدفی را دنبال میکنند و مناطقی را هم تحت اختیار دارند که باید مناطق تحت نفوذ خود را افزایش دهند. قابلیت صلح ثیز در بازی وجود دارد.

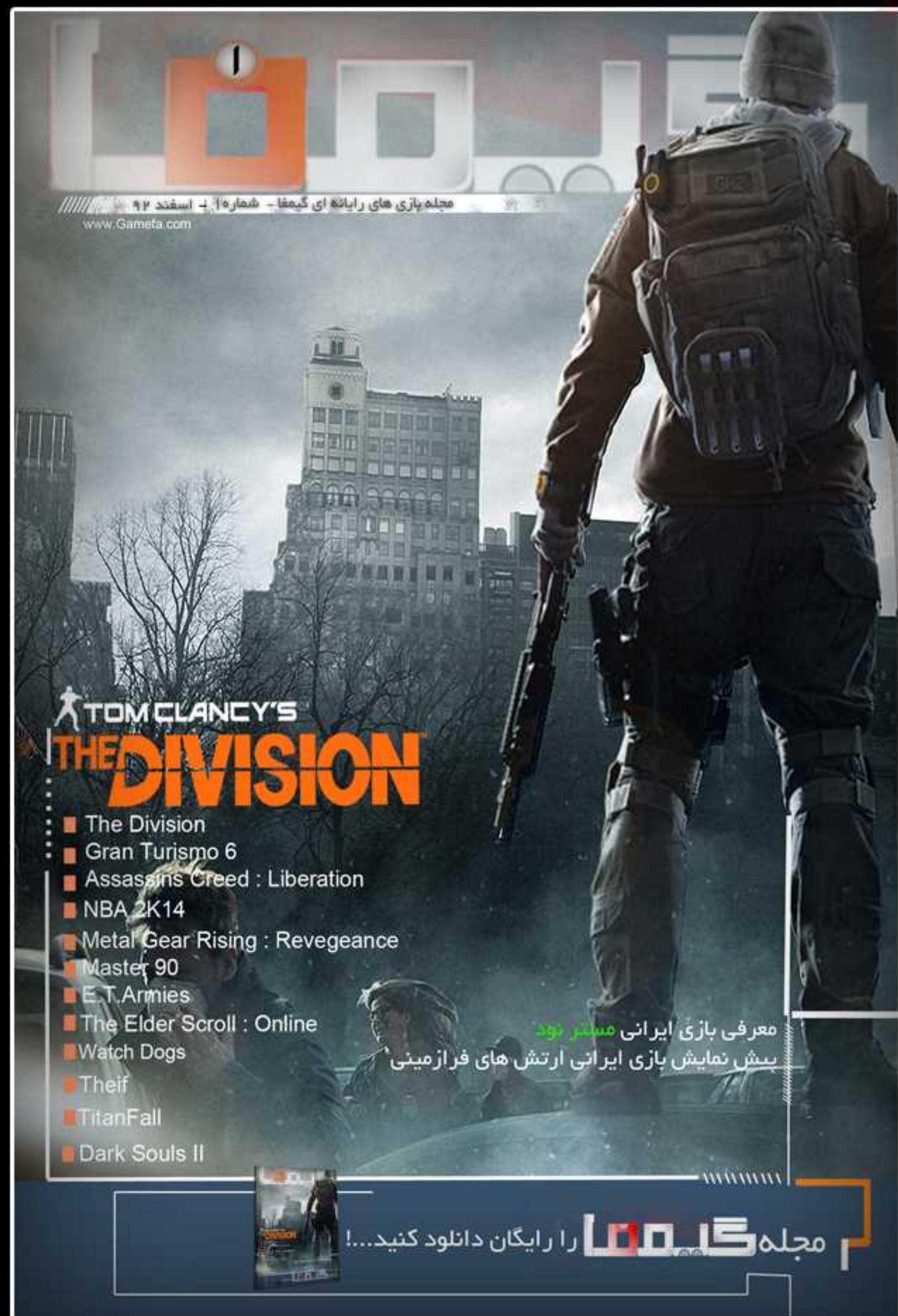
گرافیک بازی هم خیره کننده است. ممکن است به خاطر آنلاین بودن بازی، گرافیک فنی بازی آنچنان بالا نباشد و دقیقاً هم نباید انتظار گرافیک فنی بالا را داشت چون MMO ها در آن حالتی نیستند که بتوان از آنها گرافیک بالا را انتظار داشت ولی هنوز هم گرافیک هنری بازی حرف های زیادی برای گفتن دارد. تماسای منظره ها و حیوانات اهلی در کوهستان و جنگل های ابوده و رودخانه های گسترده ترکیبی را به وجود خواهد آورد که هر انسانی را مجذوب خود خواهد کرد. پیشنهاد من به شما این است که قطعه Far Horizons را از موسیقی های Skyrim را گوش کنید

و به بالای یکی از تپه های قله ها بروید و به اطراف بنگرید تا حس واقعی آزادی و زیبایی را حس کنید. این چیزی است که سری The Elder Scrolls به خاطر آن مشهور شده است. یکی از دلایلی که قرار است گرافیک بازی نسبت به Skyrim پایین تر باشد به گفته مسئولان Bethesda و Zenimax است: "ما میخواهیم در بک Oblivion دیدیم. قابلیت هایی هم برای هر تزاد وجود دارد که فقط ۵ تای آن را میتوان همزمان استفاده کرد. یکی از مشکلاتی که در Skyrim وجود داشت و با آمدن نسخه Legendary بروز نداشت، نبود امکان مبارزه بر روی اسپ بود که این مشکل در ابتدا در این نسخه حل شده است. اگر به خاطر بیاورید، در Skyrim می توانستید نقشه را باز کنید و با کلیک بر روی مناطقی که قبل از آنها بروید. این عمل ناممکن است در منطقه Wayshrines قابل استفاده خواهد بود. همچنین هر بازیکن قادر به نگه داری از یک حیوان خواهد بود که میتواند در نبرد از آن استفاده کند.

نکته جالب این است که همانند Skyrim قابلیت سوییچ کردن بین دید اول شخص و سوم شخص وجود دارد و سیستم مبارزاتی دقیقاً همان چیزی است که در نسخه های قبلی، Oblivion دیدید. قابلیت هایی هم برای هر تزاد وجود دارد که فقط ۵ تای آن را میتوان همزمان استفاده کرد. یکی از مشکلاتی که در Skyrim وجود داشت و با آمدن نسخه Legendary بروز نداشت، نبود امکان مبارزه بر روی اسپ بود که این مشکل در ابتدا در این نسخه حل شده است. اگر به خاطر بیاورید، در Skyrim می توانستید نقشه را باز کنید و با کلیک بر روی مناطقی که قبل از آنها بروید. این عمل ناممکن است در منطقه Wayshrines قابل استفاده خواهد بود. همچنین هر بازیکن قادر به نگه داری از یک حیوان خواهد بود که میتواند در نبرد از آن استفاده کند.

هنگام عرضه بازی قابلیت Level-Up فقط تا لول ۵ وجود خواهد داشت، ولی مدتی بعد از عرضه بازی بیشتر هم میشود. همچنین سیستم Morality & Criminality یا همان تشویق به خاطر رعایت اخلاق و تنبیه و تحت تعقیب بودن به خاطر کارهای ناشایسته هم در زمان عرضه در دسترس نیست، ولی بعد از مدتی به بازی اضافه خواهد شد. دسته The Thieves Guild و Dark Brotherhood که از محبوب ترین دسته ها در سری Elder Scrolls به حساب می آیند هم بعد از عرضه به بازی اضافه خواهد شد. قابلیت تبدیل شدن به گرگینه و خون آشام هم در بازی وجود دارد که برای این کار باید توسط یکی از این حیوان ها گزیده شوید. البته هنوز در مورد سیستم درماتی بازی، تاییدی از سوی استودیوی سازنده، منتشر نشده است.

برای بازی کردن این عنوان باید ۱۵ دلار بپردازید که باید دید آیا این رقم به فروش بازی لطفه می زند یا خیر؟ زیرا بازار بازی های MMO پر از عنایون جالب اما Free to Play است که به صورت مجاني توسط بازیابان تجربه می شود. اما به هر حال هیچ کدام از آن عنایون The Elder Scrolls Free To Play نام را یدک نمی کشند. باید منتظر ماند و دید این بازی در اوایل تابستان ۱۴۰۵ برای کامپیوتر های شخصی و Mac و کنسول های نسل هشتم عرضه خواهد شد و می توان با اشتراک ماهیانه کمتر از ۱۵ دلار، دنیای بیکران Tamriel را زیر پای خود داشته باشید و از گرددش در آن لذت ببرید.



گامتا

مجله

وب سایت خبری/تحلیلی بازی‌های ویدئویی

از این پس رایگان ، در سراسر شبکه مجازی
ایترنت

مجله شماره یک - ۱ اسفندماه ۱۳۹۲

www.Gamefa.Com



گامتا

وب سایت خبری/تحلیلی بازی‌های ویدئویی

دیجیتال