

Digital

مجله بازی های رایانه ای گیمفا - شماره دوم - فروردین ۹۳

Gamefa.com

WITCHER 3 : WILD HUNT

- Wolfenstein : The New Order
- inFamous : Second Son
- Killzone : Shadow Fall
- Metal Gear Solid V : Ground Zeroes
- Castlevania : Lord of Shadow 2
- Destiny
- The Evil Within
- Diablo III : Reaper of Souls
- Dark Phantom

موسیقی : عقیده قاتلان : **بیوند برادری**

تاریکی فرا میرسد ! | پیش نمایش شبگرد : طلوع تاریکی

شماره ۱ | emaG

XBOX ONE عبارت است از : ...

صاحبه با عوامل بازی



من مجھوں ہستم !

XBOX ONE سرگذشت



گیمفا

سردبیر سایت - حامد زاهدی

با سلام. از اینکه سال نو را با مجله گیمفا آغاز می کنید، بسیار خشنودیم. سال ۹۲ نیز با تمام خوبی و بدی هایی که پیرامون خود داشت، گذشت و رفت. خدا را شکر توانستیم به موفقیت های عظیمی همچون، قرار گرفتن در جایگاه اول بهترین سایت بازی های رایانه ای، پشتیبانی لحظه به لحظه اخبار بازی ها، نوشتن مقوله های متنوع و ... دست پیدا کردیم.

در ایام نوروز مقوله های متنوعی برای شما در نظر گرفتیم که می توان به مقاله ۲۰ بازی برتر سال ۹۲ اشاره نمود. عناوین موجود در این مقاله توسط تمامی اعضا تحریریه انتخاب شده اند و نظر شخصی یک فرد (خودم را می گویم!) نیست. دوستانی نیز درخواست کرده بودند که ظاهر سایت را تغییر دهیم؛ همان طور که مشاهده می کنید، ظاهر سایت تغییر کرده و حال و هوای بهاری به خود گرفته است که امیدواریم مورد پسند شما یاران همیشگی گیمفا قرار گرفته باشد. بهار بهترین بهانه برای آغاز، و آغاز بهاری زیستن است آغاز بهار بر شما عزیزان مبارک باد.

سردبیر مجله - سید محمد رضا قدملو

امیدواریم سال خوبی را در پیش داشته باشید و تمام عقده های دلтан باز گشاید. سرانجام مجله گیمفا دیجیتال ۲ هم با طرحی جدید به استقبال شما عزیزان آمد. از این خشنود هستیم که هم اکنون پرمخاطب ترین مجله الکترونیکی بازی های رایانه ای را شما گرامیان مطالعه میکنید. طرح ویژه این شماره از مجله عنوان محبوب و جهان - باز The Witcher : Wild Hunt هست که از جذابیت خاصی برخوردار می باشد. وبسایت گیمفا هم همانطور که دوست عزیزان آقای زاهدی فرمودند حال و هوای بهاری گرفته است. امیدواریم دل شما هم حال و هوای بهاری در تمام فصول داشته باشد.

کسانی که در مجله حضور داشتند :

تحریریه

ارشیا جباری زادگان ، علیرضا مرادی ، محمدحسین جعفریان ، آرش عارف نیا ، هامون حمزه ، آریا توکلی ، امیر سینا برجسته ، سید حسین هاشمی ، محمدحسین صفری ، علی گودرزی مسعود تیموری ، مسعود حیدری

سپرستان : امیر سینا برجسته ، سید حسین هاشمی

با تشکر ویژه از :

امید حسینجان زاده ، شرکت پر迪س گیم که ما در بررسی و مصاحبه با عوامل بازی شبگرد یاری رسانیدند.



News

أخبار



WWW.GAMEFA.COM

WWW.FACEBOOK.COM/GAMEFA.DIGITAL



نمرات عنوان Yaiba: Ninja Gaiden Z منتشر شد



عنوان Little Inferno مرز یک میلیون
فروش را رد کرد



تصاویری جدید از بازی Kinect Sport Rivals منتشر شد



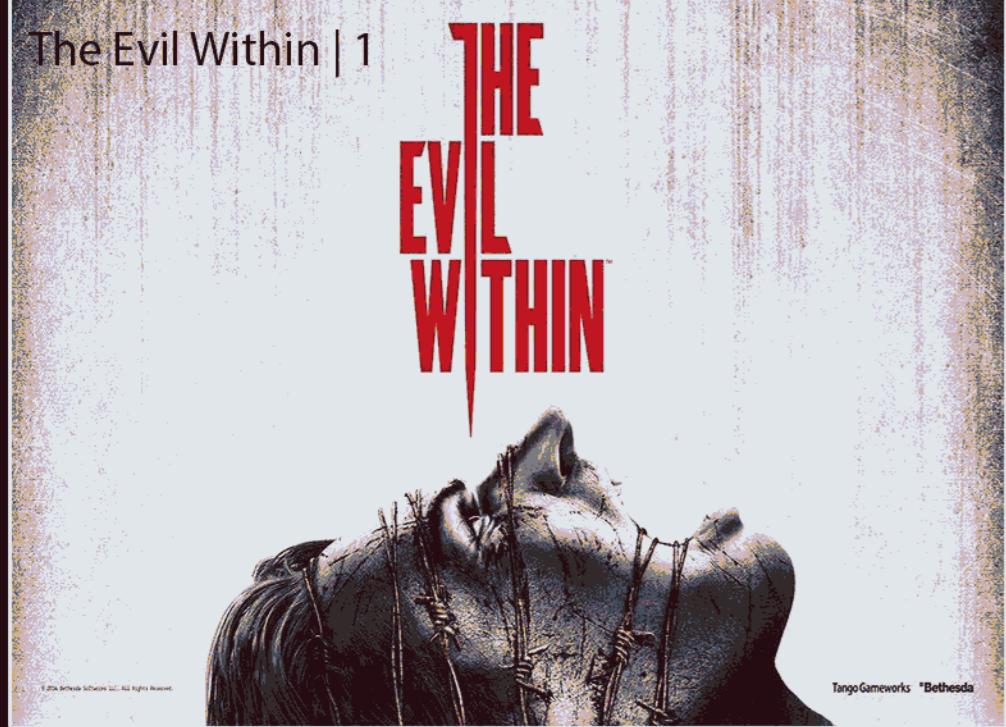
ویدویی جدید از بازی Shergard منتشر شد

Preview

The Witcher : Wild Hunt | 6



The Evil Within | 1



inFAMOUS : Second Son | 39



Wolfenstein : The New Order | 22



Metal Gear Solid V : Ground Zeroes | 27

Review

Thief | 30



Diablo 3 : Reaper of Souls | 42



Killzone : Shadow Fall | 34



Castlevania : Lord of Shadow | 15



شیطان قیام میکند

■ آرش عارف نیا

THE
EVIL
WITHIN

تنها نام Bethesda (همراه این بازی) لازم است تا تمام این پیش نمایش را کنار بگذارد و به موفقیت این بازی ایمان کامل داشته باشید. ناشری که با دو دهه سابقه و انتشار The Elder Scrolls یکی از محبوب ترین ها بین بازیبازان است. این شرکت در سال ۱۹۹۰ توسط Christo-Weaver پایه گذاری شد و از همان موقع به عنوان یکی از بهترین ناشران صنعت گیم فعالیت می کند. از دیگر محصولات Bethesda می توان به سری Fallout، Star Trek و Dzdan دریابی کارائیب اشاره کرد.

Shinji Mikami Survival Sultan سبک Horror بازگشته است تا تخت پادشاهی را بر دیگر تصاحب کند. البته او در این راه تنها نیست و ناشر بزرگی چون Bethesda را پشت خود می بیند. تنها نام Shinji Mikami و Shinji Mikami پشت این بازی لازم است تا موفقیت آن را تضمین شده بدانیم، اما هر اتفاقی ممکن است. آیا شاهد شاهکاری همچون Resident Evil 4 خواهیم بود؟ آیا این بازی می تواند موفقیت های گذشته Shinji Mikami را تکرار کند و بار دیگر Survival Horror را به اوج خود برساند؟

عنوان های زیادی برای نام گذاری این مقاله در ذهن داشتم: بازگشت باشکوه سلطان، Resident Evil Hill و Survival Horror بر روی یک صندلی، کودتا برای حکومت بر اهریمن درون. اما در نهایت با توجه به نام و محتوای بازی، این عنوان را انتخاب کردم. شیطان درون قیام کرده است، قیامی علیه قهرمانان بازی و صد البته قیامی برای باز پس گیری تخت پادشاهی سبکی که این روز ها شاهد عناوینی چون Outlast و Daylight است.



این صحنه، این دهکده برای طرفداران RE4 آشناست.

Tango Game Works

این استودیویی ژاپنی در سال 2010 توسط Shinji Mikami در توکیو تاسیس شد و زیر نظر ZeniMax Asia کار می‌کند. این استودیو کار خود را با 13 عضو شروع کرد، اما د حال حاضر 65 نفر عضو دارد. البته Shinji Mikami در مصاحبه‌ای گفت که دوست دارد این استودیو با 100 نفر کار خود را ادامه دهد. Tango Frameworks به محض شروع کار، توسط ZeniMax خریداری شد و اعلام کرد که کار خود را بر روی پروژه‌ای با اسم رمز "Zwei" آغاز کرده است. پروژه‌ای که Shinji Mikami را بار دیگر به Survival Horror باز می‌گرداند. البته در آغاز تریلر هایی به صورت Live Action (زنده و واقعی) از بازی نشان داده شد که سازنده آن‌ها، کارگردان سریال محبوب The Walking Dead بود. سرانجام در تاریخ 19 آپریل 2014، این پروژه به "Within" تغییر نام داد این استودیو ترکیبی از کارمندان سابق Game Republic و Capcom را در اختیار دارد. بعد از فروپاشی Tango Frameworks بسیاری از کارمندان این استودیو در Tango Frameworks مشغول به فعالیت شدند.

THE EVIL WITHIN™

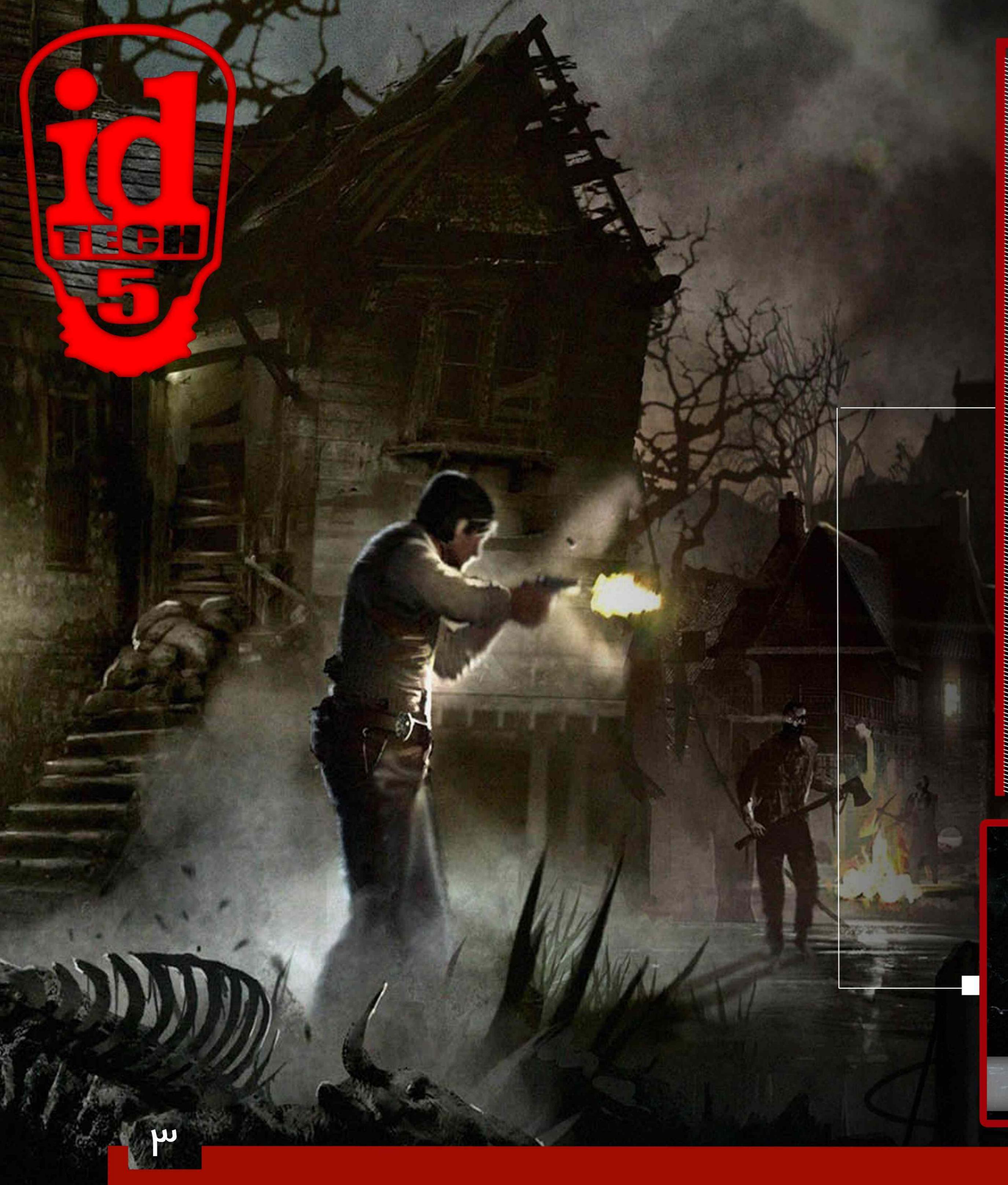


شینجی میکامی، پدر سبک ترسناک بازی‌های رایانه‌ای

بازی ساز 48 ساله ژاپنی، بیشترین تاثیر را بر سبک Survival Horror داشته است. او با Resident Evil، کتاب قانون زنگنه (Vanquish) را نوشت و با Resident Evil 4 آن را تکمیل کرد. مهارت او در ایجاد ترس و دلهره زبان زد خاص و عام است و یکی از دلایلی که ما را به موفقیت این بازی امیدوار می‌کند، نام Shinji Mikami است. البته او برای ساختن Devil May Cry هم مورد تحسین است. اما دلیل اصلی شهرت او را فقط در دو کلمه Survival Horror . او هم اکنون استودیو Tango Frameworks را پایه گذاری کرده است که زیر نظر شرکت ZeniMax Media (شرکت مادر Bethesda) فعالیت می‌کند. حالا Shinji Mikami به نقطه شروع بازگشته است، جایی که از آنجا شروع کرد و به خاطر آن معروف شد:

Survival Horror

First Look



id Tech 5

این موتور توسط id تهیه شده است که برای اولین بار توسط Apple Worldwide Developers Conference John Carmack رونمایی شد. Rage اولین بازی بود که با id Tech 5 ساخته شود و تا به حال بازی هایی همچون Doom 4, Wolfenstein: The New Order و The Evil Within با این موتور در دست ساخت هستند.

Story

کارآگاه Sebastian Castellanos به همراه همکارانش Joseph Oda و Julie Kidman بر سر صحنه جرم حاظر می شوند و می بینند که تعداد زیادی از پلیس ها قتل عام شده اند. اوضاع اصلا رو به راه نیست. آنها وارد تیمارستان نزدیک آنجا می شوند. فیلم های دوربین ها را نگاه می کنند و متوجه می شوند یک نفر، یک زامبی همه را نابود کرده است. ناگهان Sebastian مورد حمله قرار می گیرد و از هوش می رود.

بعد از به هوش آمدن خود را درگیر در تله می بیند.

در ادامه ماجرا، سbastian خود را از تله آزاد می کند و یک زامبی را می بیند که در حال سلاخی کردن یک جسد است. در این صحنه یکی از مکانیسم های جذاب این بازی را مشاهده می کنید، Sebastian، تنها و دست خالی مجبور به مخفی کاری و فرار از دست دشمنان است. او به هر حال موفق به فرار می شود و از تیمارستان به بیرون می رود، اما دنیای روبروی او چیز غریبی است که تا به حال مشاهده نشده است. دنیا نابود شده است، آخرالزمان شده است و شما با کنترل Sebastian باید پرده از این راز ها بردارید.

یک نکته که بازی را به شدت جذاب می کند، ناتوانی Sebastian در مقابل دشمنان است. خبری از ابرقهرمان های مرسوم در بازی و سینما نیست، شما یک انسان فانی، ضعیف و البته باهوش هستید که باید با سیل عظیم دشمنان روبرو شوید.

زامبی ها در بازی با سلاح به استقبال شما میایند!



دوربین بازی پویا است. با توجه به موقعیت های مختلف، جای خود را عوض می کند. انتخاب اسلحه ها هم در بازی انجام می شود و هیچ توقفی برای فکر کردن در مورد اسلحه وجود ندارد، در واقع می توان سیستم انتخاب اسلحه این بازی را با GTA V مقایسه کرد. با شلیک به هر قسمت از بدن دشمنان، واکنش متفاوتی را خواهید دید، برای مثال: شلیک کردن به پای دشمنان، باعث سقوط آن ها می شود. هوش مصنوعی دشمنان نیز پویا است که شما را به تغییر استراتژی تشویق می کند، هیچ گاه شاهد تکرار یک رفتار از دشمنان نخواهید بود، حتی پس از Reset شدن بازی. همانطور که گفتیم منابع شما محدود است. اسلحه و مهمات هم جز همین منابع حساب می شوند. مخفی کاری در بازی برای حفظ اسلحه و مهمات، یکی از گزینه های بازی پیش روی شماست.

در واقع با دست خالی نمی توان به مبارزه با زامبی هایی رفت که حتی در مقابل گلوله تفنگ هم مقاوم هستند. مخفی کاری، آن هم در یک بازی ترسناک، زدن چند نشانه با یک تیر است. هم شما را مجبور به طرح ریزی و خودداری از تکرار می کند، هم مدت زمان بازی را افزایش می دهد و هم آدرنالین خون شما را به شدت تحريك می کند. فکر کنید که در حال مخفی کاری هستید و ناگهان یک زامبی از پشت سر به شما حمله می کند، چه حسی به شما دست می دهد؟ این بازی به شدت از المان های Survival Horror تبعیت می کند. در این بازی، مبارزه جزیی از بازی است اما این مبارزات زمانی زیبا می شوند که شما کمبود اسلحه و مهمات و خون خود را حس کنید. شما ضعیف تر از همیشه هستید و باید تمام انرژی خود را به کار گیرید تا زنده بمانید. "بقا" چیزی است که این بازی حول محور آن می چرخد.

این بازی، اکشن ۴ Resident Evil را با ترس روانی Silent Hill به همراه دارد. در یکی از تریلر هایی که از بازی دیدیم، داستان در دهکده ای متروک و صد البته مملو از زامبی ادامه پیدا می کرد. اگر ۴ Resident Evil را تجربه کرده باشید، این صحنه برایتان آشنا خواهد بود، تلاش های Leon برای زنده ماندن. در این صحنه استفاده از تله برای نابودی دشمنان به خوبی نشان داده می شود. Sebastian تنها مقدار کمی گلوله با خود به همراه دارد که با نابود کردن آن ارتضی زامبی کافی نیست، پس از اتمام گلوله ها چه اتفاق می افتد؟ باید فرار کرد.

گیم پلی

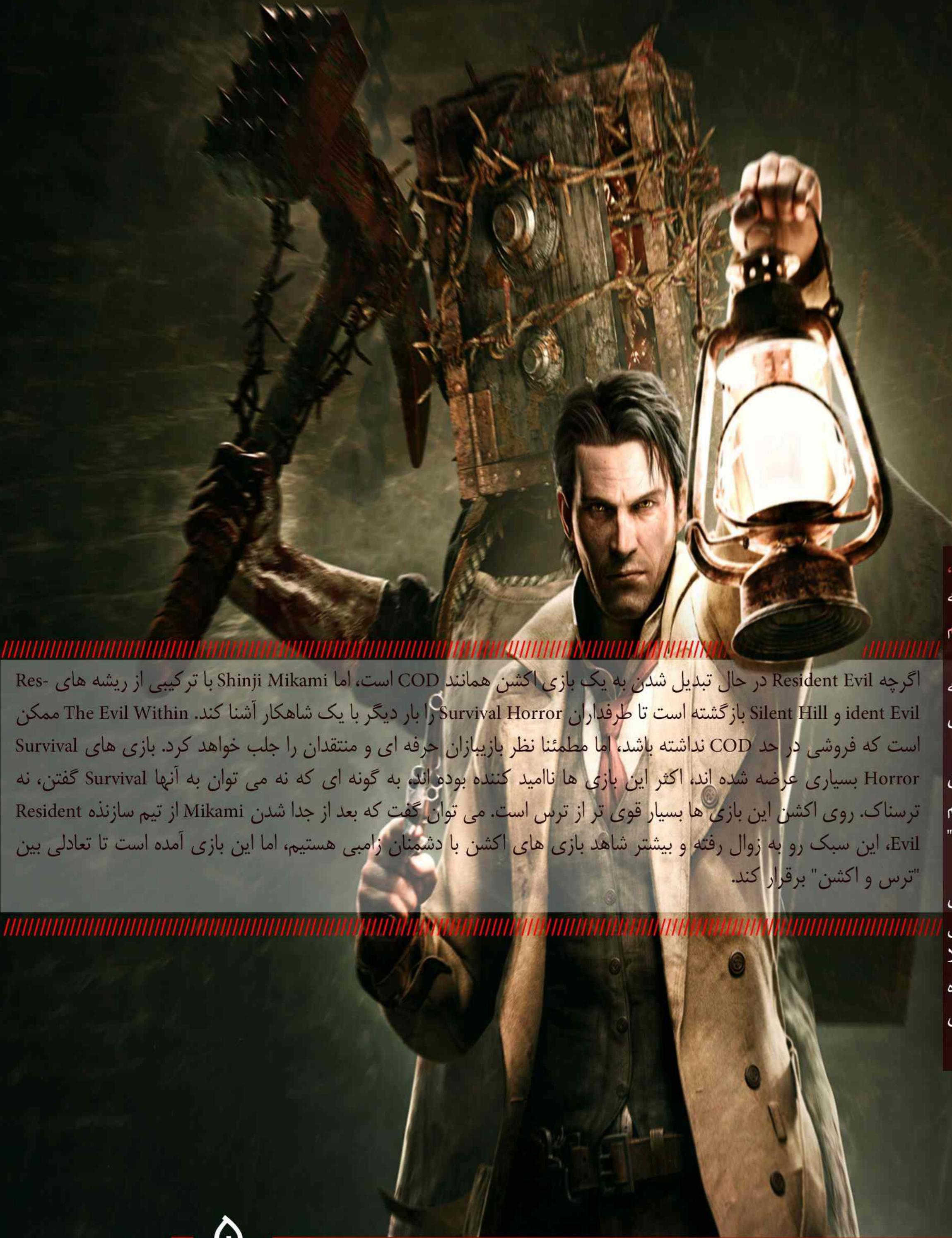
هر آنچه که از یک Survival Horror انتظار دارید، در این بازی پیدا می شود. در واقع سازندگان آن از ۳ عامل کلیدی برای غنی تر کردن Gameplay بازی استفاده کرده اند.

Survival Horror خالص شما باید با منابع محدودی که بازی در دسترسitan قرار می دهد، بازی را به پایان برسانید. مزیت این کار، به چالش کشیدن هوش و میزان تطبیق بازیکن با محیط است. این عامل به افزایش هیجان بازی هم کمک شایانی خواهد کرد. منابع شما محدود است، آیا می توانید خود را از این مخصوصه نجات دهید؟

معما ها و تله ها شما نه تنها باید تلاش کنید که زنده بمانید، بلکه باید با تله های مرگ نیز دست و پنجه نرم کنید. تله های بازی قوه تشخیص ندارند و هر موجودی را می بلעند. درست فکر می کنید، می توانید از آنها در جهت منافع خودتان استفاده کنید و دشمناتان را با آنها سلاخی کنید، این فقط بستگی به هوش و موقعیت سنجی شما دارد.

تغییر ناگهانی محیط در بازی، تغییرات ناگهانی حاصل می شود. این تغییرات بر اساس انتخاب ها و اعمال خودتان است. می توانید برای درک بهتر این موضوع به "فلش بک" هایی فکر کنید که در Metro Last Light می دیدید. با انجام دادن کاری، نتایج آن را در واقعیت مشاهده خواهید کرد.





اگرچه Resident Evil در حال تبدیل شدن به یک بازی اکشن همانند COD است، اما Shinji Mikami با ترکیبی از ریشه های Survival Horror و Silent Hill بازگشته است تا طرفداران Survival Horror را بار دیگر با یک شاهکار آشنا کند. The Evil Within ممکن است که فروشی در حد COD نداشته باشد، اما مطمئناً نظر بازیازان حرفه ای و منتقدان را جلب خواهد کرد. بازی های Survival Horror بسیاری عرضه شده اند، اکثر این بازی ها نالمید کننده بوده اند به گونه ای که نه می توان به آنها گفتن، نه id Tech 5 با موتور id Tech 5 ساخته می شود. مسئولان Tango Frameworks در مصاحبه ای گفتند: ما این موتور را برای زاویه دید "سوم شخص" بهینه کرده ایم. Id Tech 5 بهترین موتوری است که ما می توانستیم استفاده کنیم. این موتور فوق العاده انعطاف پذیر و کاربر پسند است، "سیستم انیمیشن" و "نورپردازی پویا" این موتور از بهترین هاست.

اگر به تریلر ها نگاه کنیم، متوجه می شویم که حق با آنهاست. id Tech 5 به خوبی زاویه دید سوم شخص را برای این بازی فراهم کرده است. زاویه دوربین به گونه ای است که بیشترین مقدار ترس را به شما منتقل می کند، دوربین این بازی پویا است و گاهی اوقات سینمایی هم می شود. نورپردازی این بازی هم کاملاً سینمایی است و id Tech 5 به خوبی این نورپردازی را مدیریت کرده است. در نورپردازی کاملاً اغراق شده است و بیشتر شبیه به نورپردازی فیلم های هالیوودی است. البته یکی از دلایل زیبایی این بازی، نورپردازی تاریک و بیویای آن است.

The Witcher Wild Hunt
CD Project Red
Warner Bros
Action , Open World , RPG
2014
PC , XBOX ONE , PS4

آخرین نفس های گرگ سفید

دنیا تغییر کرده است، زندگانی و مرگ بُوی دیگری به خود گرفته است. دیگر زمستان زمانی برای عیب و شادی نیست. مردم باید از سوختن بترسند. سوختنی که فراگیر شده و راه فراری ندارد. همه در این سرما می سوزند و آتش سرد سرما چه قدر سوزان است. خانه های مردم بدترین جا برای آرامش آن هاست. شب ها طولانی شده اند و زندگی ها کوتاه. کشور در دغدغه ی بزرگی قرار گرفته است. هیچ کس توان تاب آوردن ندارد. همه در زیر سقف های سرد خانه شان در امید یخ نزدن می سوزند. دیگر امید از بین رفته است. همه چیز از بین رفته است. هیچ کس، هیچ کس تا به حال این همه سرما را تجربه نکرده بود. سرمایی که گویا جنس متفاوتی دارد. گویا کار متفاوتی انجام می دهد. این سرما، سرمایی عجیب است. سرمایی که تمام خانه ها، زندگی ها، خانواده ها، باورها را و از همه مهمتر امید را می سوزاند. دنیا آتشکده ای بی رحم از سرما شده است. جایی که گرگ سفید هم می برد!...! جایی که گرگ سفید هم از روی روشن با دشمن نهایی اش می هراسد...

■ محمدحسین جعفریان – پرونده ویژه
ویرایشگر : سید حسین هاشمی



Preview
بیش نمایش



گرالت این بار حماسه را پایان می‌دهد ...

نگاهی به گذشته

از آن جا که داستان یکی از مباحثی است که در که البته باعث به وجود آمدن قدرت‌هایی عجیب در سری The Witcher بیداد می‌کند، تصمیم گرفتم وی شد. مانند سرعت حرکت بسیار بالا و قدرت قبل از آغاز صحبت‌ها در رابطه با The Witcher ۳: Wild Hunt یک خلاصه داستان و یک بیوگرافی کوتاه در رابطه با دو نسخه قبلی و به خصوص گرالت هنوز کودک بود که مادرش او را برگزید. لقب Eric Graft Roger Vesemir را برگزید. لقبی که توسط استادش یعنی Korin نام زنده کننده سری بازی های "آر پی جی" نام بود. گرالت هنوز کودک بود که در حالی که تبدیل او به یک ویچر، وی را به قلعه جادوگرها فرستاد تا مراحل لازم را طی کند و تبدیل به یک پایان دوره آموزش گرالت در Kaer Morhen همان قلعه جادوگرها)، وی نشان گرگ خود را ویچر شود. اصولاً در آن قلعه بر روی بدن داوطلبان آزمایشات وحشتناکی انجام می‌دادند که عده‌کمی از آن‌ها جان سالم به در می‌بردند اما گرالت موفق شد و زنده ماند. تمام رنگدانه‌های بدن گرالت را ای که گرالت فعالیتش را در آن جا آغاز کرد، The Roach نام داشت. که البته تمام داستان بازی نیز زردی چشم گرالت و رنگ سفید موها و پوستش از همین نقطه آغاز می‌شود. اتفاقاتی که در این منطقه رخ داد، گرالت بین همه مناطق به عنوان یک "گرگ سفید" می‌نامند. به علت همین توان بسیار عجیب گرالت در سن کودکی بود که آن‌ها آزمایشات بسیار دیگری را بر روی اعمال کردند. داشتند،

در حقیقت ویچرها یک سری شمشیر زن حرفه‌ای هستند که به تمام فنون رزمی مسلط هستند و بر روی زن‌های بدنشان نیز تغییراتی بسیار خاص اعمال شده است. آن‌ها از سنین کودکی تمرینات بسیار خاص خود را آغاز می‌کنند و به تمام فنون جادوگری و ساخت سم و ... تسلط پیدا می‌کنند و با استفاده از تمام این قابلیت‌ها از مردم در مقابل موجودات شیطانی و اژدهایان و ... مراقبت می‌کنند. در دنیای ویچرها گرالت جزء یهترین و حرفه‌ای ترین ویچرها به شمار می‌رود. چه در شمشیر زنی و چه در جادوگری و چه در ساخت انواع سم‌ها. اما گرالت یک تفاوت اساسی با تمام ویچرها دارد. تفاوتی که در او وجود دارد در رابطه با احساس ایست. منظورم از این حرف را در ادامه توضیح خواهم داد ...

وقتی که یک استودیو بازی سازی در دنیا اعلام کند که در حال ساخت بزرگترین بازی یک سبک مشخصی می‌باشد، سخت می‌شود این ادعا را پذیرفت. اما زمانی که تاریخچه موقعيت آمیز سری ویچر را مروي می‌کنیم و به کارهای بزرگ کمپانی لهستانی اش یعنی CD Projekt RED نگاهی می‌اندازیم، در می‌یابیم که این بار این ادعا کاملاً از حقیقت نشئت گرفته است و قرار است با بزرگترین عنوان سبک RPG روبرو شویم.

دنیای ویچر

وقتی که یک بازی شما را آنقدر با خود درگیر کند که خودتان را در دنیای آن بازی احساس کنید، دیگر شما به چشم یک ضربه زدن با شمشیر یا یک گیم پلی ساده به آن نگاه نخواهید کرد. بلکه همواره با تمام حالات شخصیت‌ها انس و خویش می‌گیرید و در هر لحظه از شادی و غم‌شان تا احساسات و باور هایشان را احساس خواهید کرد. همراه آن‌ها آدم می‌کشید و همراه آن‌ها زندگی می‌کنید. هنر سری ویچردر همین موضوع است. این بازی برای شما تجربه‌ای بسیار خاص و به یاد ماندنی رقم می‌زند. تجربه‌ای که شما را به عمق دنیای ویچرها می‌برد. داستان چند لایه و غیر خطی آن شما را با گرالت همراه می‌کند. همراه می‌کند که با او انتخاب کنید. با او تصمیم بگیرید. با او حرکت کنید و زندگی کنید و بمیرید... اما حقیقتاً ویچرها چه هستند؟ همه این‌ها هستند؟ دنیای این بازی چگونه است؟ همه این‌ها سوالاتی است که ابتدا می‌خواهیم پاسخ آن‌ها را بدھیم. اولین نسخه از سری بازی ویچر در سال ۲۰۰۷ توسط شرکت لهستانی "سی‌دی پروجکت رد" منتشر شد. عنوانی که هیچ‌کس از آن انتظار خاصی نداشت اما تبدیل به یک بازی بزرگ شد و این شرکت لهستانی که تا آن زمان بازی‌های شرکت‌های مختلف را به زبان لهستانی دوبله می‌کرد، ناگهان به نام زنده کننده سری بازی‌های "آر پی جی" نام گرفت! همه چیز دنیای ویچر از کتاب‌های یک نویسنده لهستانی سرچشمه گرفته است. نام حقیقی دنیای ویچر به زبان لهستانی Wiedzmin است. دنیای که با دستان و قلم توانمند آندری ساپکوسکی" به وجود آمد. او استاد نوشتن داستان‌های سبک فانتزی و قرون وسطایی است که البته گل سر سبد نوشه هایش سری داستان‌های ویچر می‌باشد که از ۳ جلد کتاب و ۵ داستان کوتاه تشکیل شده است. آندری ساپکوسکی در لهستان از بزرگترین نویسنگان به شمار می‌رود. این داستان، یک سری پیوسته است که تمام ماجراهایش در دنیایی بسیار خاص و حول شخصیتی به نام گرالت از ریویا (Graft of Rivia) می‌چرخد. دنیایی که از ویچرها یا همان جادوگران تشکیل شده است.

پایان یک حماسه همواره از یک آغاز نشئت می‌گیرد. آغازی که باید آن را حداقل در حدی کوتاه توصیف کرد. به همین دلیل قبل از تشریح داستان بازی The Witcher ۳: Wild Hunt نگاهی گذرا به دو بازی قبلی نیز خواهیم داشت.

همان طور که در قبل اشاره کردیم، بازی The Witcher را کمپانی لهستانی CD Projekt Red در سال ۲۰۰۷ به صورت انحصاری برای کامپیوترهای خانگی ساخته است. داستان بازی در رابطه با سرنوشت شومی است که سرزمین شمالی را تهدید می‌کند. بر طبق آینین اتیلین و پیشگویی جادوگر بزرگ، جهان در زمستانی که به زودی می‌رسد، نابود خواهد شد؛ سرزمین های شمالی از برف و یخ و سرمای کشنده پوشیده می‌شوند و مردم هیچ جایی برای امان بردن به آن، نخواهند داشت... اما پیشگویی مردم را نمی‌ترساند. بسیاری اصلاً به آن باور ندارند. ترس حقیقی آن ها از یک چیز است: جنگ! بعد از جنگ نایت الف با امپراطوری سهمگین جنوبی یعنی Nilfgaard، الف های سرزمین شمالی اسیر و نابود شدند. بر اثر منازعات و کوتاه بینی، پادشاهان سقوط کردند. مردم می‌دانستند که به زودی نوبت آن ها خواهد رسید اما در بین این اغتشاش ها و هرج و مرج ها، ناگهان یک سنگر امن پدیدار می‌شود، محفل رز های سوخته... سلحشوران راهب قسم خورده تا آرامش و رفاه را به مردم سرزمین بازگرداند و برای شکست Nilfgaard تمام حکومت های شمالی را متعدد کنند. در این میان گرگ سفید ...

در زمینه گرافیکی این بازی نه تنها چیزی کم ندارد بلکه یکی از بهترین بازی های سال ۲۰۰۷ به حساب می‌آید. این بازی از اولین موتور این شرکت یعنی RED Engine استفاده می‌کند. نور پردازی خوب، بافت های باکیفیت، رنگ آمیزی زیبا، همه و همه دست به دست همدادند تا در محیط نسبتاً بزرگی که سازندگان در نظر گرفته بودند و البته با در نظر گرفتن سال عرضه بازی، گرافیک بازی قابل قبول باشد. این بازی با تمام کمبود هایش به خاطر داستان فوق العاده اش توانست متای را دریافت کند. ۸۰

در سال ۲۰۱۲ بود که استودیوی بازیسازی The Witcher با عرضه بازی CD Projekt RED بازی Assassins of Kings بازار کرد ۲: Assassin's Kings. یکی از بهترین بازی های نقش آفرینی در چند سال اخیر را راهی بازار کرد The Witcher ۲. یک بازی بسیار فوق العاده بود و بازیکنان را با دنیایی کهن و حماسی رویرو می‌کرد. این بازی را می‌توان ترکیب بسیار خوبی از داستان های فانتزی، مبارزه های حماسی و صحنه های بسیار هیجان انگیز دانست که در کمتر عنوانی می‌توان مانند آن را یافت. موقوفیت این بازی روی PC باعث شد تا استودیو CD Projekt RED این بازی را برخلاف نسخه قبلی برای کنسول Xbox ۳۶۰ و سیستم عامل MAC هم عرضه کند. داستان نسخه دوم از جایی آغاز می‌شود که گرالت در زندان به سر می‌برد و پس از شکنجه دیدن، توسط یکی از دوستان اش به نام روچ (Roche) (مورد بازجویی قرار می‌گیرد و وی از گرالت می‌خواهد تا داستان زندانی شدن اش را موه به مو برای وی تعریف کند و گرالت شروع به تعریف ماجرا می‌کند. داستان نسخه دوم تقریباً از اواخر داستان نسخه اول آغاز می‌شود. جایی که بین پادشاه فولتست و خانواده اش جنگی صورت می‌گیرد و او از گرالت برای پیروزی در این جنگ درخواست کمک می‌کند. چرا که او از زمانی که گرالت دختر وی را از طلبی وحشتناک نجات داد، به او اعتماد دارد. (در نسخه اول روح دختر پادشاه یعنی Adda Tussell شیاطین تسخیر شده بود و هر شب او تبدیل به یک گرگ وحشی می‌شد و همواره خوی آن شیاطین را داشت اما گرالت با قدرت فوق العاده جادوی خویش شیاطین را شکست داده و روح دختر را آزاد کرد و او دوباره به شکل انسانی خود در آمد و از آن زمان پادشاه گرالت را یار و همراه همیشگی خویش می‌دانست.)

برای ساخت نسخه دوم این بازی از نسخه دوم موتور RED Engine استفاده شد. موتور بازی سازی قدرتمندی که توانست آن همه قلعه و ... را خلق کند و حقیقتاً نام سری ویچر بعد از عرضه این نسخه بود که بر زبان همگان افتاد. برای درک تفاوت میان نسخه اول و دوم بازی کافیست عکس زیر را با عکسی که از گیم پلی نسخه اول قرارداده شده مقایسه کنید...
این بازی برنده جوایز بسیاری شد و البته توانست متای ۸۸ را دریافت کند!

Witcher 1 In - Game



Witcher 2 In-Game





اوج قدرت داستان پردازی شرکت سازنده در نسخه سوم یا همان نسخه پایانی مشخص می‌شود. دیگر داستان حول یک شخصیت و به محوریت یک ماموریت خاص پیش نمی‌رود. همه چیز متفاوت شده است. همه چیز حال و حالت دیگری دارد. این بار داستان هزاران بار حمامی تر از نسخه‌های پیشین شده است. این بار داستان می‌تواند شما را به فکر فرو ببرد. می‌توانند شما را به چالش بکشد. چالشی که تنها راه خلاصی از آن انتخاب است. بزرگترین چیزی که سازنده‌گان در این نسخه آن را نمایان کرده اند انتخاب هاست. انتخاب‌هایی که در نسخه‌های پیشین نیز وجود داشت اما تاثیر آن‌ها به این شدت پردازش نشده نبود. این بار داستان بر اساس گرالتی که شما می‌سازید شکل می‌گیرد. گرالتی که شما به آن تکامل و شخصیت می‌بخشید. در حقیقت گرالت فردی پخته تر از قبل شده است اما این شما هستید که همواره باید خودتان را به جای گرالت بگذارید و انتخاب کنید. این مبحث آن قدر در این بازی پر اهمیت است که با تمام انتخاب‌هایتان در حقیقت شخصیتی برای گرالت تعریف می‌کنید و در پایان شما بر اساس این شخصیت تعریف شده و کارهایی که با او انجام داده اید یکی از ۳۶ پایان مختلف بازی را می‌بینید. آری این دیگر حقیقتاً یک نوآوری بزرگ است که در یک بازی ۳۶ پایان متفاوت وجود داشته باشد. جهانی که برای این بازی ساخته شده است ۳۵ برابر بزرگتر از نسخه دوم بوده و نکته جالب این جاست که حتی از دنبای اسکایریم نیز بیش از ۲۰ درصد بزرگ‌تر است. جناب آقای Michał Platkow-Gilewski طی مصاحبه اش با RPS، در جواب سوالی، مبنی بر این که استودیوی CD Projekt RED چگونه دنیایی را خلق خواهد کرد؟ آیا آن گونه که از عنوان Bethesda یعنی اسکایریم دیدیم؟، این گونه پاسخ می‌دهد:

ساخت نیست که از اسکایریم هم نام ببریم اما من معتقدم که کاملاً متفاوت با آن خواهد بود. چیزی که ما خلق کرده ایم یک عنوان open-world RPG است: گاری که انجام می‌دهیم برگرفته و مشتق شده از داستانی RPG است که در یک محیط رخ می‌دهد. برای ما مهمترین جنبه بازی همیشه داستان است. و البته باید یادآور شد که داستان هر آن چه که اتفاق می‌افتد نیست و انتخاب‌ها و عواقبی که هر کدام به دنبال خواهند داشت نیز موضع خواهد بود. ما برای هر شخصیت یک تعریف داریم. پس از این که آن‌ها را ملاقات کنید می‌توانید به یاد آورید که آن‌ها چه کسی هستند و چرا گاری که باید را انجام می‌دهند. تمام این‌ها از مواردی هستند که برای ما مهم تلقی می‌شوند

Platkow Gilewsk در ادامه اضافه کرد که ساخت یک چنین جهان عمیقی بدون چالش هم نبود :

این چالشی بزرگ است اما ما تمام جوانب آن را سنجیدیم و به سختی کار می کنیم تا یک تجربه عالی از روایت داستانی به شما بدهیم آن هم در یک محیط open-world تا آن جا که هر کدام از رفتارها و حرکات شما عواقب خاصی را در پی خواهد داشت. تعدادشان زیاد خواهد بود همان گونه که در ویچر ۲ شاهد بودید. ما می خواهیم که تمام تجربیاتمان را در این زمینه برای شما به ارمغان آوریم و آن را در یک محیط open-world قرار دهیم. حرکات و رفتارهای بزرگ و کوچک می توانند برای شما عوابی بزرگ یا کوچک به همراه داشته باشند. همین قدر کافی است که به شما بگوییم که ما آماده ۳۶ گونه پایان کاملاً مختلف با توجه به نحوه به پایان رساندن بازی توسط شما هستیم، آن هم با انتخابهای متفاوت در هر کجای ۳۶ منطقه مختلف بازی وجود خواهد داشت و هر منطقه نیز نسبت به مناطق دیگر تفاوت های قابل توجهی را دارا خواهد بود.



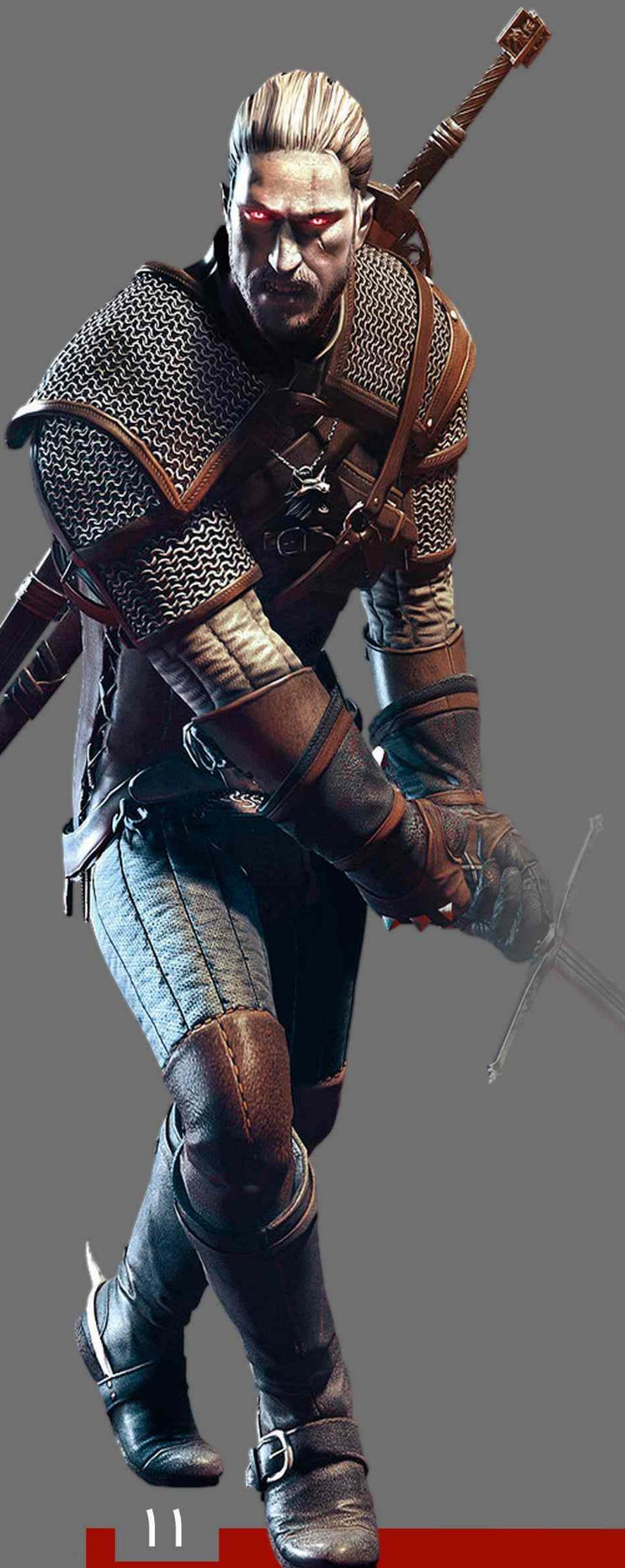
یکی از قابلیت‌های بسیار خاصی که در دنیای ویچر ۳ وجود دارد و آن را به طرزی فوق العاده طبیعی نشان می‌دهد، وجود همین ۳۶ منطقه مختلف است. چرا که مردم این مناطق هر کدام آداب و اصول خود را دارند. هر کدام اخلاق‌های مخصوص به خود را دارند. هر کدام قدرتی و عقیده‌ای دارند و هر کدام باوری دارند. جالب ترین موضوع این بخش این است که هر فردی در این بازی به پشتونه وجود هوش مصنوعی قوی دارای یک شخصیت خواهد بود. شخصیتی که به افکار و رفتار هر کس جهت می‌دهد. طراحی‌ها چه در شخصیت و چه در قیافه و لباس چنان متفاوت است که شما ۲ نفر شبیه به هم در بازی پیدا نخواهید کرد. آری این قدرت نسل هشتم است! قدرتی که هنوز مانده تا آن را باور کنیم... نکته جالب دیگر در رابطه با این بازی این است که شما ممکن است یک جنس ثابت را در یک منطقه ازتر از منطقه دیگر بیابید که این موضوع هدف اصلی سازندگان را روشن تر می‌سازد: "دیگر هدف ما ساخت یک دنیاست نه یک بازی. دنیابی که بتوان آن را باور کرد". یکی از کارکنان شرکت CD Projekt RED در رابطه با انتخاب‌های موجود در بازی می‌گوید:

"چه می‌شود اگر شما یک فرد بیگناه را بکشید؟ آیا این کار همانند به قتل رساندن یک موجود و شخص شیطانیست؟ رشد شخصیت در بازی بر اساس اقدامات بازی‌باز انجام می‌شود که این‌ها ریشه در داستان بازی دارد. بازی در مورد تغییر جهان است و اینکه گرالت چگونه تکامل می‌باید، این‌ها خودشان از ضروریات یک بازی نقش آفرینی می‌باشند. این‌ها سازنده همان ۳۶ پایان بازی هستند."



همانطور که از صحبت‌های سازندگان بازی مشخص است این عنوان بیش از هر چیز در انتخاب‌ها بازی‌باز را آزاد گذاشته است. در رفتار گیمر را آزاد گذاشته است. تمام سعی سازندگان این بوده که همه چیز تا حد ممکن آزاد و بر عهده شخص بازیکن باشد. به طور مثال گرالت می‌تواند در مقابل راهزنان، آنها را بکشد یا ببخد، یا میتواند دارایی هایشان را ازشان بگیرد و یا می‌تواند آن‌ها را با خویش همراه سازد. تمام این عوامل در داستان بازی تاثیر گذارند و راه و مسیری متفاوت را برای رسیدن به ۳۶ پایان مختلف بازی برای بازی‌باز رقم می‌زنند. رئیس گروه ساخت بازی Konrad Tomaszewicz در مورد پایان بازی می‌گوید:

پس از خاتمه‌ی بازی به شما پایان دیگری هم نشان داده خواهد شد که خلاصه‌ای از بزرگترین عوابی که از انتخاب‌هایتان در طول بازی کرده اید را به شما نشان خواهد داد. برخی از آن‌ها تغییراتی در اوضاع سیاسی و اجتماعی جهان را نشان می‌دهد و برخی از آن‌ها هم باعث تغییراتی در وضعیت مکانی که شما در آن هستید خواهد شد. از تغییرات دیگر نیز که بسته به انتخاب‌های شما در پایان بازی به وجود می‌آید، می‌توان به تغییراتی در زندگی دوستان و دشمنانتان اشاره کرد. بستگی به نوع انتخاب‌های شما در بازی، زمانی که ماجراجویی‌های خودتان را به اتمام می‌رسانید یک جهان کاملاً متفاوت را در پشت خود داشته باشید.



- یکی از سازندگان این بازی در توصیف ساخته شان اینگونه می‌گوید:

- به نظرم تمام خلق این بازی مربوط به روشی است که ما داستان بازی را با جهان مخلوط می‌کنیم و گرافیک چشم نواز موتور گرافیکی روشی برای حقیقی تر کردن این دنیاست. هدف ما این است که بازی باز اولین بار این عنوان را تجربه می‌کنند با خود بگویند، بسیار خوب؛ یک بازی نسل بعدی اینگونه است." همه این‌ها به همراه ۵۰ ساعت گیم پلی به شما نوید یک عنوان فوق العاده را می‌دهد. ۵۰ ساعت گیم پلی داستانی و ۵۰ ساعت گیم پلی فرعی. البته یکی از نکاتی که از بخش گیم پلی از همان ابتدا حذف شد، بخش آنلاین بود.

- که سازندگان در رابطه با علت از بین بردن این بخش این گونه می‌گویند:

- گرالت یک شخصیت برای همه است. اما او یک شخصیت است. شخصیتی که شما از همان یک گرالت می‌سازید. گرالت یکتاست و به همین علت وجود بخش آنلاین بی مفهوم است.

نفس‌های گرگ سفید

اگر یادتان باشد گفتیم که یکی از تفاوت‌های بزرگ این عنوان با دو شماره قبل، وجود داستانی بسیار خاص و پیچیده است. داستانی که با همین اطلاعات کمی که از آن داریم باید بگوییم فوق العاده است! داستانی که قرار است حاصل ۷ سال کار باشد. حتی می‌گویید تمام بازی ویچر ۳ فقط در حدود ۲ یا ۳ سال ساخته می‌شود. اما باید بگوییم که در اشتباه هستید. چرا که هر آن چه در ویچر ۳ وجود دارد، دسترنج زحماتی است که برای ۲ نسخه قبلی کشیده شد. نکته جذاب این ۳ گانه دقیقاً در همین موضوع است. این که داستان به زیبایی دنبال می‌شود و در جایی، رها یا تعویض نمی‌شود. روایت آن فوق العاده است. همه چیز این بازی فوق العاده است، دلیل آن فقط و

فقط یک چیز است: سازندگان از کارهای قبلی خود درس گرفته‌اند. آن‌ها وقتی شماره سوم را عرضه می‌کنند که هیچ کدام از مشکلات ۲ شماره قبلی در آن دیده نشود. وقتی شماره ۳ را عرضه می‌کنند که گرافیک آن دنیایی فراتر از گرافیک ۲ نسخه‌ی قبلی باشد و از همه مهمتر زمانی نسخه سوم و پایان دهنده بازی را عرضه می‌کنند که داستانش و رای تصویر باشد. داستانی که هم اکنون با هم به گوشه‌ای از آن می‌نگریم...

داستان زمانی را به تصویر می‌کشد که گرالت بین دو حمله قرار می‌گیرد. او نمی‌داند به کجا برود و چه کند. از طرفی امپراطوری مهیب نیلفگارد (Nilfgaard) به پادشاهی شمال حمله کرده و مردم از گرالت کمک می‌خواهند و از طرفی او می‌داند که زمستان این بار بسیار مهیب‌تر خواهد بود و دلیل آن گروه Wild Hunt است. گرالت نمی‌داند که کدام را انتخاب کند و به مبارزه با کدام برود. این بار روایت داستانی جذاب تر شده است و حماسه‌ای بزرگ‌تر را در ذهن می‌پروراند. داستانی پخته که روایت روزهای سخت جنگ و خونریزی، زمستان و تاریکی، ترس و بی‌امانی را در پی دارد. زمستان و جنگی که هر کدام از دیگری بدتر و مهیب‌تر است.

جهان در حال نابودی است. شاید دنیا پایان نپذیرد اما این همه خون و خونریزی تفاوتی با پایان دنیا ندارد. خانه‌ها ویران شده‌اند. بچه‌های یتیم شده‌اند و بر دل بسیاری از پدرها داغ از دست دادن فرزند نهفته شده‌اند. امپراطوری مهیب و غارتگر نیلفگارد دوباره به پا خواسته تا آخرین توان‌های پادشاهی شمال را از او بگیرد. آن‌ها به هیچ چیز رحم نمی‌کنند. همه جارا به خاک و خون می‌کشند. هدف آن‌ها مشخص است. اما گرالت از چیزی دیگر وحشت دارد...

از نیرویی تاریک که اگر موفق به شکست آن نشود، تاریکی همه جا را فراخواهد گرفت. آری، گرالتی که از هیچ موجودی یا هیولا‌یی یا جنگی نمی‌ترسد، این بار از فکر رویارویی با حریف هراس دارد. چرا که حریف متفاوت شده است. گروه Wild Hunt با همه دشمنان تفاوتی اساسی دارند. تفاوتی که گرالت به خوبی از آن آگاه است. تفاوتی که گرالت را می‌ترساند. او با رقبای بسیاری جنگیده اما توان رو به روی با رهبر این گروه یعنی King of The Wild Hunt را ندارد. گرالت هرگز شکستش از او را فراموش نکرده است. (گرالت در نسخه اول با او مواجه شده است.)



یک پوستر تبلیغاتی از ۳ Witcher که نشان دهنده یک موجود جن مانند می‌باشد!

مردمان شجاع اما خودسر کشور، دست به مبارزه می‌زنند. می‌خواهند در برابر بلاهایی که گروه Wild Hunt بر سر آن‌ها می‌آورند، ایستادگی کنند. اما آن‌ها نمی‌دانند که این کار مانند مبارزه با چوب در برابر یک اژدهاست! برای گروه Wild Hunt هیچ رقیبی وجود ندارد. در حقیقت کسی توان رقابت با آن‌ها را ندارد. به جز یک نفر، گرالت. گرالتی که ریس گروه وايلد هانت به دنبال اوست. چرا که او تنها رقیب خود را شناخته است.

وحشت در همه جا موج می‌زند و این بار گرالت باز هم باید انتخاب کند: نیلگارد یا وايلد هانت؟ با کدام مبارزه کند...؟ دقیقاً به همین دلیل است که سازندگان این بازی بر روی اهمیت انتخاب در بازی به این شدت تاکید دارند. در حقیقت آن‌ها داستان بازی که برایشان از همه چیز مهمتر است را برآ اساس انتخاب پایه گذاری کرده‌اند. در حقیقت باید پذیرفت که همه چیز در این بازی از یک موضوع نشئت می‌گیرد: انتخاب!

وسایل نقلیه...

وقتی سازندگان چتین دنیای بزرگی را خلق می‌کنند، قطعاً برای آن‌ها نوع و توانایی حرکت در این محیط بزرگ از اهمیت بالایی برخوردار است. به این دلیل که نه تنها باید امکان حرکت در بازی فراهم باشد، بلکه لازمه این موضوع ساخت روندی جذاب و منطقی برای زیر پا گذاشتن این نقشه بزرگ است. یکی از ویژگی‌های نسخه سوم این بازی یعنی Wild Hunt این است که در کنار وجود اسب‌های فوق العاده برای پیمودن مسیر‌ها، یکی از مهمترین عوامل جا به جایی کشته‌ها هستند. کشته‌هایی که چندین نوع از آن‌ها در بازی وجود دارد و در حقیقت باید اعتراف کرد که هرکدام از آن‌ها به چه زیبایی طراحی شده‌اند. تیم سازنده اعلام کرده است برای کاوش و جست و جو در برخی از مناطق بازی استفاده از قایق ضروری است. البته در جواب نگرانی بعضی از کاربران، یکی از سازندگان این گونه پاسخ داده است:

یک شکارچی هیولای حرفه‌ای می‌باشد و ملوان تصورش نکنید. ما نمی‌خواهیم که در این شخصیت تغییرات ایجاد کنیم و نمی‌توانیم به سادگی تصور کنیم که او در به در به دنبال شکار ماهی بپردازد! با این حال قایقرانی جزو فعالیت‌های بسیار مهم در *The Witcher 3* است و برای کاوش در برخی مناطق ضروری می‌باشد. در بخش‌های تکنیکی، قایق‌ها به طور کامل به مانند واقعیت شبیه سازی شده‌اند و نسبت به وزش باد و حرکات اقیانوس‌ها و امواج که کاملاً به مانند واقعیت است، قایق از خود واکنش نشان می‌دهد. استفاده از قایق واقعیک لذت واقعی برای کاوش می‌باشد، البته ما در حال انجام برنامه ریزی‌های بیشتری با قایق هستیم.



Witcher 3
سیستم مبارزات

از داستان و توضیحات کلی گذشتیم. حال می‌خواهیم برای شما همه چیز را از گیم پلی این بازی بگوییم. در دنیای یک بازی RPG همواره مبارزات نقش بسیار پر رنگی داشته و دارند. از آن جا که سازندگان عنوان ویچر می‌خواهند از همه کارهایشان درس بگیرند، نظرات مردم را شنیدند. تمام مشکلات را پذیرفتند و برای پایان این حماسه یک مبارزه حماسی را به ارمغان آوردند. و این انتقاد پذیری این شرکت را نشان می‌دهد که کاملاً مشکلات ۲ نسخه قبل را پذیرفته و به چه زیبایی آن‌ها را بر طرف کرده است. یکی از مدیران "سی‌دی پروجکت رد" در رابطه با بخش مبارزات این گونه می‌گوید:

"چیزی که ما همراه با سیستم مبارزات *Witcher 3* می‌خواستیم این بود که نشان بدھیم که چگونه Graft از شمشیر خود استفاده می‌کند. او در شمشیر زنی استاد است. Graft در مبارزه با جمعیت زیاد دارای تسلطی بسیار خوب می‌باشد و می‌تواند پنج یا شش دشمن را شکست دهد اما در *Witcher 2* اتفاقاتی افتاده بود که مردم و طرفداران این بازی به ما می‌گفتند که مبارزات این عنوان سرگرمی بیش از حد کمی دارد و صادقانه به ما می‌گفتند که مبارزات بازی نیز دارای قوانین بسیار ساده‌ای است. بنابراین ما تصمیم گرفتیم که بر روی تاکتیک‌های مبارزات مقداری بیشتر کار کنیم و تاکتیک‌های جدید مبارزات به قدری هیجان انگیز است که احساس کنترل حقیقی مطلق در یک میدان جنگ را خواهید داشت. این چیزی است که ما در این قسمت هدف خود قرار داده ایم. این پایان کار نیست، به هر حال ایجاد راه‌های مختلف ریخته گری هستند که به طور کلی دو برابر تعداد جادوهای اولیه را در اختیارتان قرار خواهد داد. این "ویژگی‌های خامن و جایگزین" با توسعه بیشتر شخصیت، باز خواهند شد اما فکر نمی‌کنم این جایگزین‌ها قادر به بیشتری به نسبت جادوها داشته باشند. آنها برای موارد تاکتیکی مختلفی کاربردی خواهند بود. سیستم جادوهای ما به صورت ثانویه خواهند بود، برای مثال شما از جادویی استفاده می‌کنید که بر زمین ضربه زده و دشمن روبروی خود را از پای در می‌آورید اما با پیشرفت در بازی قادر به باز کردن حالت ثانویه این جادو خواهید بود و با کمک آن دشمنان بیشتری تحت تاثیر ضربات و جادوها قرار خواهند گرفت. تمامی جادوهای موجود در بازی از قابلیت ثانویه برخوردار خواهند بود."

باید پذیرفت که سازندگان در بخش گیم پلی نیز از هیچ جزئیاتی دریغ نکرده اند و هدف اصلیشان یعنی تا حد ممکن طبیعی تر شدن بازی را هرگز کنار نگذاشته اند.

اوج رحمت برای ساخت بازی بزرگ!

یکی از کارهایی که شرکت "سی دی پروجکت رد" انجام داده و هیچ شرکتی تا به حال انجام نداده است، ساخت یک موتور جدید برای هر بازی است. وقتی که قرار شد ویچر ۱ ساخته شود، آن‌ها موتور قدرتمند RED Engine را ساختند. اما زمانی که آغاز به ساخت ویچر ۲ کردند، پرونده آن موتور بسته شد و از ابتدا نسخه جدید آن یعنی ۲ RED Engine را پر قدرت تر از گذشته ساختند. موضوع زمانی به اوج خودش رسید که آن‌ها یکی از بزرگترین موتورهای بازی سازی را که قرار است مفهوم گرافیک را تغییر دهد یعنی ۳ RED Engine را فقط و فقط برای سومین بازیشان یعنی ۳ Witcher خلق کردند. این اهمیت بازی برای آن‌ها را نشان می‌دهد. آن‌ها به هر دری می‌زنند تا بازیشان رشد کند و همین موضوع است که باعث به وجود آمدن این گرافیک رویایی در ویچر ۳ شده است.

آن‌ها دست به ساخت سیستم حقيقی و طبیعی آب و هوا و شب و روز زندن. به همه چیز توجه کردند. چرا که آن‌ها در حال ساخت یک دنیای بزرگ هستند. از توجهات بسیار خوب سازندگان در بازی می‌توان به سعی در حقيقة بودن مکان‌ها اشاره کرد. آن‌ها محیط‌های را برگرفته از دنیای حقيقی ساخته اند. در حقیقت قبل از شروع به ساخت، یک تیم حرفه‌ای از طرف این شرکت لهستانی برای عکس برداری به مناطق مختلف دنیا فرستاده شد و با استفاده تصاویر تهیه شده این‌ها، محیط‌های بازی آفریده شد. از دیگر نکات بسیار پر اهمیت در بازی این است که برای طراحی تک حرکات شخصیت‌های اصلی و نه فقط گرالت، از تکنولوژی موشن کیچر استفاده شده است که این موضوع نیز بر زیبایی بازی بسیار می‌افزاید. طراح بازی آقای Paweł Sasko طی مصاحبه‌ای که درباره‌ی بهبود گرافیکی این نسخه داشت، اعلام کرد:

"CD Projekt RED" به خوبی از چالش‌ها استقبال می‌کند. خلق گرافیک دلنویز برای بازی‌هایی با ماموریت خطی، کار سختی نیست. چون می‌توان نقاطی که بازیباز به آن‌ها متمرکز می‌شود را شناسایی کرده و بهتر کار کرد اما وقتی عنوان بزرگی مثل The Witcher ۳ مطرح می‌شود مارا با چالش‌های به مراتب بزرگی روبرو می‌کند و این موضوع باعث هیجان زده شدن هنرمندان و بازیسازهای ما می‌شود. اسکرین‌شات‌هایی که از بازی منتشر شده است با نسخه‌ی قدیمی موتور این بازی گرفته شده بودند. اکثر آن‌ها تغیرات زیادی به خود دیده و دوباره برنامه نویسی شده اند. علاوه بر آن جلوه‌های بصری جدیدی را به بازی اضافه نموده ایم و این کارها را تا زمانی ادامه خواهیم داد که به کیفیت CG برسیم. هدف برنامه نویسان ما فقط به این موضوع محدود نمی‌شود و سعی ما بر آن بوده است که بخش هنری گروه ما یکی از گروه‌های متفرق و قوی شرکت باشد. اکثر اعضای CD Projekt RED این استفاده از QTEs نیز مشارکت داشته اند و تماماً با چالش‌های این عنوان آشناشی کامل دارند. به خوبی می‌دانیم که به کار گرفتن مهارت‌ها و خلاقیت‌های هنری برای ما سودمند بوده و ما را در جهت دادن تکسچرهای عظیم و اجرایی وقفه‌ی آنها کمک کند. زمانی که ما بازی را عرضه می‌کنیم دارای بالاترین گرافیک در یک بازی RPG خواهیم بود."



تفاوتی با دنیای واقعی حس نمیشود

تمام این سخن‌ها این نشان می‌دهد که این شرکت از دو قوه اصلی گرالت یعنی شمشیر زنی و جادو به طرز بسیار فوق العاده ای استفاده کرده است که این موضوع بیش از پیش بر بزرگی و زیبایی گیم پلی این بازی افزوده است. به همین دلیل است که می‌گوییم اگر ۲ نسخه قبلی نبود، این بازی تا این حد بزرگ نمی‌شد.

به جز بخش آنلاین که از این بازی حذف شده است، بخش‌های مختلفی به این بازی افزوده و یا از آن حذف شده است: از جمله قابلیت‌های دیگر در این نسخه، سیستم جاخالی دادن در مبارزات، زدن کمبوهای مختلف در حین مبارزه، پرش که در نسخه‌های قبلی وجود نداشت، اسب سواری و قایق رانی، شکار کردن جانوران مختلف و ... می‌باشد که در ادامه توضیحات بیشتری در موردشان داده می‌شود.

سازندگان برای اینکه فضای بازی و رفتار گرلت را شبیه به کتاب‌های The Witcher کنند به وی قابلیت جاخالی دادن و پرش را اعطای کرده اند. اینبار ویچر ما بر خلاف نسخه‌های قبلی می‌تواند بپرد و از هر جایی بالا برود. یک قابلیت جدید و خوب دیگر که در بخش مبارزات بازی می‌درخشند، در حقیقت حس ششم یک ویچر یعنی Witcher Senses است. قابلیتی که شبیه آن را در بازی اساسینس کرید و بتمن دیده بودیم. این قابلیت به بازیکنان کمک شایانی می‌کند که بتوانند از پس قدرت بسیار زیاد حریفان برآیند. در حقیقت این قابلیت به شما نقطه ضعف حریف را نشان می‌دهد که شما می‌توانید با ضربه زدن به نقطه حساس او، به راحتی او را از پای درآورید.

سازندگان بازی، موفقیت خود را در پایبند بودن به کتاب و اصول آن دانسته اند، Konrad Tomaszkiewicz رهبر ساخت بازی در این رابطه و البته قابلیت جدید حس ششم اظهار داشته است

اول از همه ما سبک مبارزه کردن بازی را مطابق همان چیزی کردیم که Andrzej Sapkowski در رمان‌های The Witcher آن را شرح داده است. دومین کار ما این بود که کل سیستم مبارزه کردن را تغییر داده ایم و ما نمی‌خواهیم که دیگر به بازیکنان فشار بیاوریم که در هنگام مبارزه کردن تمام وقت از این سوبه آن سو بروند. در حال حاضر سیستم مبارزات The Witcher به شما این اجازه را خواهد داد که به نقاط ضعیف دشمنان ضربه بزنید و توانایی‌های خاص آن‌ها را غیرفعال کنید.

از بخش‌های مهمی که از گیم پلی این عنوان حذف شد، می‌توان به دکمه زنی‌ها و باس‌های بازی اشاره کرد که سازندگان در این رابطه این گونه توضیح می‌دهند:

این بخش را برای چنین تجربه‌ای از بازی نمی‌توان توصیه کرد و معمولاً متناسب بازیکنان نیز نیست. تعداد کمی از بازی‌ها در بخش دکمه زنی سرگرم کننده هستند. به عنوان مثال در سری بازی‌های Uncharted دکمه زنی بازی به قدری خوب است که شما حتی متوجه نمی‌شوید که با زدن مرتب دکمه زنی یا همان QTE‌ها بخش‌های بازی را به اتمام رسانده اید و من فکر می‌کنم که تنها راه استفاده از QTE‌ها بستگی به نوع آینده‌ای که در بازی‌ها است می‌باشد و در حال حاضر بازی ما هیچ گونه باسی نخواهد داشت. اما در عوض برخورد هایی با مقدار زیادی از دشمنان بزرگ داستان ایفا می‌کنند.

یکی از نکات بسیار عجیب در ساخت بازی این است که با تمام این حرف‌ها و گرافیک و ...، بازی هیچ گونه لودینگی نخواهد داشت و شما حتی ثانیه‌ای منتظر لود یک مرحله نخواهید بود! که این موضوع در نوع خود بی‌نظیر است!

صداگذاری

اگر دنبایی که قرار است حقیقی باشد و همواره بوى حقیقت بدهد، موسیقی از آن ملزمات اساسی به شمار می‌آید. در این بازی که همه چیز رو به نابودی است و گرگ سفید نفس‌های آخرش را می‌کشد، Adam Skorupa باز هم مانند ۲ شماره قبل نقش سازنده موسیقی متن را بر عهده گرفته است. تاکنون چنان موسیقی ای از این بازی به ما نرسیده است به جز دو ترک کوتاه. اما چیزی که از این مرد در گذشته دیده ایم سندی برای ماست تا باور کنیم که بازی در این بخش نیز فوق العاده خواهد بود و صدای حقیقی حقیقت را به گوش ما خواهد رساند. حقیقتی که تن گرگ سفید را نیز لرزانده است...

در بخش صداگذاری نیز، از آن جا که بسیاری از شخصیت‌های ۲ نسخه قبل در این شماره نیز وجود دارند، رهبر ساخت بازی این گونه بخش صداگذاری شخصیت‌ها را توصیف می‌کند:

"تمام گروه برای حقیقی تر شدن این بازی تلاش کردند و به هدف خود نیز رسیده اند. ما شخصیت‌های بسیاری را از گذشته با خود همراه کرده ایم که هرگز صداگذار آن‌ها تغییری نخواهد کرد اما چه شخصیت‌های قدیمی و چه شخصیت‌های جدید، صدایی در خور شخصیت خودشان خواهند داشت و البته ما حتی به لحن گفتن یک کلمه که غمگین باشد یا خشمگین نیز توجه کرده ایم."

گرگ سفید در آتش!

این بازی فقط با نمایش هایش تا هم اکنون توانسته تایید و تمجید تمام معتقدان را به دست آورد و همه آن‌ها منتظرند تا این حماسه در اوج زیبایی به پایان رسد. حماسه‌ای که گرگ سفید را به وجود آورد و او را در برابر همه انتخاب‌های حقیقی زندگی قرار داد. ویچر عنوانی است که از یک قهرمان و تفاوت‌هایی حرف می‌زنند.

تفاوت‌هایی که جلوه تمامشان در اولین تریلر نسخه سوم قابل درک است. گرگ سفید تفاوتی با دیگر ویچر‌ها دارد. او احساس دارد. او به مردم فکر می‌کند و از همه مهمتر او مهربان است...

آری، هرگز نشان نمی‌دهد اما او نگران مردم است و هر چه قدر

می‌خواهد خود را یک انسان بی احساس جلوه دهد، نمی‌تواند.

چرا که او قبل از قهرمان بودنش او یک انسان است...

و تمام این چند هزار کلمه‌ی این نوشته فقط به منظور رساندن

یک پیام بود: اگر می‌خواهید بدانید بزرگترین عنوانی که باید

انتظارش را بکشید، کدام بازی است. به شما معرفی اش می‌کنم:

The Witcher 3: Wild Hunt



TRAILER

پیش نمایش

MercurySteam

Konami

Hack & Slash / Action Adventure

Mercury Engine 2

PC , XBOX360 , PS3



شاهزاده تاریکی

بازگشت گابریل برای طرفداران Castlevania امری خوشحال کننده است. درست است که گابریل دیگر خوی و خلق انسانی ندارد و نام دراکولا را یدک می کشد، اما این خود یک نو آوری و یک تغییر مفید در روند Castlevania به حساب می آید. از این که نمرات دریافت شده چندان دلچسب نیستند باید حسرت خورد چرا که این نسخه به احتمال قوی آخرین نسخه از فرانچایز عظیم و با قدمت Castlevania است و جایی برای جبران نیست. با وجود ظلمی که متقدان در حق LOS 2 کردند اما باز هم می توان "اربابان سایه" را یکی از برترین عنوانین Hack & Slash دانست. عنوانی که نسبت به نسخه قبلی نیز تغییرات فراوانی کرده است که برخی از آن ها مثبت و مسلمان برخی از آن ها منفی و به ضرر آخرین نسخه از یکی از عظیم ترین فرانچایز های تاریخ Hack & Slash بوده اند.



سازنده



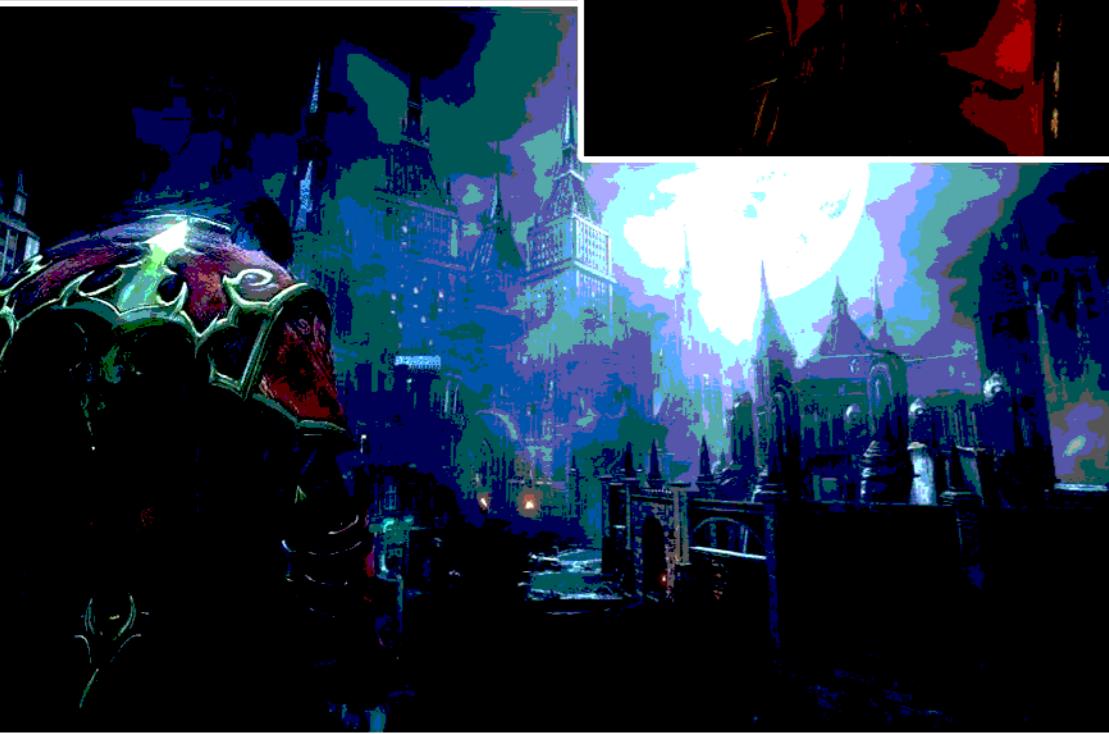
ارباب سایه ها

استودیوی اسپانیایی Mercury Steam، برترین استودیوی اسپانیایی و سازنده‌ی عنوانین Lords of Shadow ۱ و ۲ به وجود آمد، کاپریل به خوابی عمیق فرو رفت. او که پس از از دست دادن نخستین عنوان ساخته شده توسط استودیوی American McGee Pres-cury Steam ندارد، Zobek را پیش روی خود می‌بیند. زوبک به دراکولا پیشنهاد نابودی شیاطین را عرضه شد. این استودیوی اسپانیایی توسط یکی از افراد استودیوی Rebel Act Studios بنا نهاد زندگی دراکولا پس از اندکی تأمل، متوجه وضعیت شد. ظاهراً استودیوی Mercury Steam موفقیت‌های بیشتری نسبت به Rebel Act Studios کسب کرده است. با کمی نگاه به کارنامه‌ی Castlevania، دراکولا پیشنهاد زوبک را می‌جذبه اشته خود می‌شود. این وضعیت، زندگی جاویدان است که با طلسما از سوی شیاطین ۲۷ سال سابقه می‌شویم که امری تحسین بر انگیز است. کمتر عنوانی پیدا می‌شود که سابقه ای همچون Castlevania داشته باشد اما هنوز هم دوام آورده باشد و نامش بر زبان مردم جاری باشد. افراد بزرگی همچون Hideo Kojima به طور اشتباخ خود می‌شود. او فرزند خود را به این فرنچایز عظیم نقش آفریده‌اند. البته این امر جای تأمل و اندوه دارد که Alucard متولد ۲ Shadow می‌شود. Alucard هیچ دینی به پدرش ندارد و در صدد قتل او است. دراکولا برای رسیدن پایان کار این دنباله‌ی پر فراز نشیب خواهد بکلید قدرت‌هایش به بازگشت به قصر خود بود. چندی پیش، توسط یکی از کارمندان Mercury Steam حقایقی فاش شد که تفکر درباره آنان تأسف بر انگیز است. طبق این سخنان، مدیر پروژه Alvarez به نام گفت فاکتوری که یک عنوان را از دیگر عنوانین متمایز می‌کند، گیم پلی آن است. گیم پلی نسخه دوم اربابان سایه بسیار قوی تر و چالش بر انگیز تر از نسخه اول شده است. درست است که دیگر معما هایی همچون کسوف و خسوف به چشم نمی‌آیند اما این ضعف و مشکل بزرگی به حساب نمی‌آید. قابلیت‌های متنوع یا به عبارتی دیگر سلاح‌های متنوعی برای دراکولا فراهم است که به کمک آن‌ها می‌توان دشمنان را به هر نحوی که مایل هستید نابود کنید.

گیم پلی

فردی به نام Alvarez بوده است که غرور شدیدی (به دلیل موفقیت ۱ LOS) گریبان گیر وی شده بود. این غرور و رفتار تحقیر آمیز او با کارمندان LOS ۲ بوده. جالب دلیل بسیاری از ناموفقیت‌های LOS ۲ است بدانید که موتور گرافیکی این عنوان متعلق به ۱۰ سال پیش است و برنامه تویسان به علت عدم دسترسی به کد های مخصوص، موفق به آپدیت این موتور نشده‌اند! این موتور گرافیکی توسط ۲ نفر ساخته شده که یکی از آنان بنا نهاد Mercury Steam بوده است.

• گاپریل



کیم پلی موسیقی گرافیک



سلاح اصلی در اکولا که به گونه ای جایگزین صلیب معروف Survival Whip نام دارد که با عرضه عنوانی همچون Castlevania 2 شbahت بیشتری به یک عنوان موسیقی های Horror دارند و به هیچ وجه قابل مقایسه با موسیقی های حماسی God of War DmC Devil May Cry و به ویژه ^۳ God of War انتظارات گیمر ها از گرافیک در عناوین Hack & Slash بالاتر رفت. اما در ۲ Castle Lords of Shadow همراه داشت. علاوه بر Blood Whip در اکولا از دو سلاح دیگر به نام های Void و Chaos Claws نیز بهره مند است که هر دوی آن ها بسیار کابردی شاهد تعریف دیگری هستیم. تکسچر ها کیفیت چندانی ندارند و می توان آن ها را متوسط نام گذاری کرد. البته برخی افکت ها مانند افکت خون نسبت به برخی مراحل و گیم پلی همانهنجی و هم خوانی قابل قبولی دارند. موسیقی ها اثر آقای Void Sword در مناطقی که خط سلامتی در اکولا رو به پایان است کاربرد عناوین دیگر از کیفیت بهتری بر خوردار هستند. همانطور که اشاره شد، تم بازی دارد چرا که با دریافت آن ضربات آسیب کمتری به در اکولا وارد می شود. لازم به ذکر است که سیاه است پس عملأ نور پردازی وجود ندارد اما در عوض طراحی محیط ها به خوبی تحسین بر انگیزی را داشتند.

صورة گرفته است. سعی زیادی در طراحی در اکولا با ابهت صورت گرفته است آقای Robert Carlyle صدای پیشگوی شخصیت در اکولا را بر عهده داشتند. ایشان در Chaos Claws شامل دو چنگال آتشین می شود که عملکرد آن با پوشش داده اند. این سلاح بر خلاف Void Sword که تا حدودی موفق بوده. طراحی دشمنان خوب و متنوع است و مخاطبان را راضی کردند. البته دقت بیشتری صورت می گرفت، با عنوانی نقش کردند. اگر در طراحی بافت و تکسچر ها دقت بیشتری صورت می گرفت، با عنوانی تدافعی دارد، حالت تهاجم دارد و در حملات کابردی است. هنگامی که خط سلامتی در اکولا خون موفق تر از لحاظ گرافیکی رویرو بودیم. درست است که گرافیک فنی مشکلات در اکولا رو به پایان است، در اکولا با مکیدن خون دشمنان سلامتی از دست رفته را فراوانی دارد اما خوشبختانه بر روی گرافیک هنری زمان بیشتری گذاشته شده در اکولا می بازد. شاید انتخاب یک صدای خشن، بیشتر تداعی گنده ای در اکولا می بازد در دو زمان حال و گذشته به وقوع می پیوندد و اکثر زمان بازی متعلق به زمان است و نتیجه ای آن، خلق جاذبه های بصری بسیار خوب از جنبه هنری بوده است.

همان طور که اشاره شد، موتور گرافیکی Mercury Engine به ۱۰ سال پیش تعلق دارد و بدون هیچ تغییری اعم از آپدیت، به کار گرفته شده است که علی رغم حس نمی شود چرا که هر دو تم سیاه و تاریکی دارند که Castle Lords of Shadow ۲ را از عناوین Hack & Slash دیگر مخفوف تر می سازد. در بازی آیتم اساسی برای موتور گرافیکی خود بکند، چرا که اگر همین راه را در پیش بگیرد های مخفی و امتیازی نیز وجود دارند که به کمک آن ها می توان جایزه هایی به همچ شناسی برای موفقیت در نسل هشتم خواهد داشت و باید برای بقا بجنگد! دست آورده که شامل فلش بک یا پس زمینه های داستانی می شوند.

پایان نا فرجام دراکولا

آخرین نسخه‌ی سری Castlevania که حدود ۲۷ سال از عمر آن می‌گذرد، با اجحاف بسیاری مواجه شد و مورد کم لطفی متقدین قرار گرفت. اما این امر، دلیل قانع کننده‌ای برای نام دراکولا باز گشته است، گابریل که هم اکنون با یدک کشیدن نام دراکولا باز گشته است، نیست. درست است که خبری از معماهای جذاب و درگیر کننده‌ی قبل نیست اما هنوز هم مبارزات لذت بخش هستند و دراکولا پر ابهت تر از قبل به نظر می‌رسد. محیط بازی، گیم پلی چالش بر انگیز، داستان پر پیچ و خم و دیگر فاکتورهای ریز و درشت که در طول بازی به چشم می‌خورند، همه و همه عنوانی متفاوت در سبک Hack & Slash ایجاد کرده‌اند که با گیم پلی بسیار طویل، مخاطبان Steam بسیار محدود بوده‌اند و شرایط کارکنان نیز بسیار وخیم و اسفناک. پس حتی رو برو شدن با عنوانی متوسط رو به بالا، کاری شاهکار به حساب می‌آید.

فقط ۹
بررسی

Review

89%

داستان ، گیم پلی طولانی ، طراحی خوب افکت‌ها
موسیقی کم نظیر



مشکلاتی در تکسچرها و بافت‌ها



BATMAN ARKHAM KNIGHT

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Jesper Kyd

Jesper Kyd، نامی که برای اکثر بازیگران علاقه مند به موسیقی آشناست. Jesper به خاطر تهیه موسیقی برای فرنچایز های Assassin's Creed, Hitman, Borderland و Dark Siders II مجهله است که صاحب بخش موسیقی شود. تا زمانی که مجله به صورت PDF منتشر شود، در این بخش لینک گذاری خواهیم داشت اما با پیشرفت مجله و اضافه شدن فرمت EXE، پخش کننده اختصاصی نیز در مجله قرار داده خواهد شد تا شما به صورت "پند رسانه ای" از مطالب موسیقی مجله استفاده کنید. کار این بخش به صورت "کار مجانية" برای استودیو های بازی سازی انحصاری است. Kyd کار خود را با فرآگیری پیانو، تئوری موسیقی، گیتار کلایسک و خواندن در نوجوانی آغاز کرد. او فعالیت خود را به صورت "کار مجانية" برای Hitman: Code-Name 47 به او پیشنهاد شد. او بعد از درخشش در ساخت موسیقی برای این بازی به شهرت رسید و نسخه بعدی این بازی یعنی Hitman: Silent Assassin را نیز آهنگسازی کرد. کارهای زیبایی که او ساخت، او را تبدیل به آهنگساز همیشگی سری Hitman کرد. Jesper Kyd کارهای دیگری همچون State of Decay, Soulcalibur V, Forza Motorsport 4 و Kane and Lynch of Decay در کار نامه خود دارد.

Assassin's Creed: Brotherhood زیباترین آلبوم های ساخته شده توسط Jesper Kyd است. او برای نسخه های پیشین Assassin's Creed هم موسیقی ساخته بود و مسئولان Ubisoft با دیگر به او اعتماد کردند تا برای این فرنچایز موسیقی تهیه کند. او همچنین برای نسخه های بعدی این بازی هم با Ubisoft همکاری داشت. فضای این آلبوم تاریک تر از نسخه پیشین بود و ترکیبی از سازهای زنده و مجازی را در خود داشت. Per-cussion های حماسی هم در این آلبوم به شدت مورد استفاده قرار داده شده است و صد البته ساز های مجازی هم برای تهیه Atmosphere و فضاسازی در آلبوم حضور دارند. صدای Choir به صورت تک نوازی، امضای Jesper پای کار های زیبایی است. یک نمونه از این کارها قطعه آغازین این آلبوم است. Borgia Occupation، نام قطعه اول این آلبوم است. سلطنت Borgia ها بر ایتالیا در این قطعه به خوبی نشان داده شده است. فضای آسوده و فساد در ایتالیا را به خوبی می توان در این قطعه دید و این هنر Jesper Kyd است که با ترکیب صدایها، به خوبی فضاسازی را انجام می دهد.

Percussion در این قطعه شاهد Drum ها و Percussion های فوق العاده سنگین هستیم که زیربنای کار را تشکیل می دهند و تا پایان کار هم نوخته می شوند. صدای Choir که در کارهای مهم Jesper Kyd استفاده می شود، در این کار نیز شنیده می شود. نکته جالب این کار، استفاده از سازهای مجازی است به کونه ای که همانند صدای واقعی جلوه کنند و شما ممکن است حتی حضور این صدایها را حس نکنید. در این قطعه از تکنیک Loop استفاده شده است، صدای Percussion در این آلبوم قطعه بی تغییر می مانند و سازهای کششی (String) وظیفه القای حس را به عهده دارند.

Master Assassin هم یکی از آن موسیقی های مبتنی بر "ریتم" این آلبوم است. استفاده فوق العاده سنگین از Percussion، آن را از دیگر قطعات این آلبوم جدا کرده است. هر چند در ادامه با اضافه شدن گیتار، شاهد روند آرام تری خواهیم بود. Master Assassin یکی از قطعات زیبای آلبوم است.

در این آلبوم قطعات "روشن تر" هم وجود دارد. City of Rome یکی از آن قطعات "شهری" زیبایی است که می توانید به چنگ بیاورید. این قطعه را می توان با قطعات "قهقهه خانه ای" Skyrim مقایسه کرد. زندگی شهری آن زمان را می توان در این قطعه مشاهده کرد. Percussion و Brass و سازهای کششی در این کار استفاده شده اند البته نباید از گیتار آکوستیک نیز غافل شد که به خوبی در بین نوای سنگین سازهای برنجی خود را نشان داده است.

The Brotherhood Escapes را در زمان تعقیب و گریز های بازی شنیده اید. قطعه ای حماسی که از ترکیب تکنیک های خاص String و Percussion به وجود آمده است. اگر بخواهیم این قطعه را نام گذاری کنم، به آن "کولی" خواهیم نامید. اگر به آن گوش دهیم دلیل نام گذاری آن را خواهید فهمید.



همانطور که می دانید، در سایت قسمتی به نام "موسیقی" راه اندازی شده که با استقبال خوب مخاطبان گیمفا هم مواجه شد. بعد از سایت، نوبت مجله است که صاحب بخش موسیقی شود. تا زمانی که مجله به صورت PDF منتشر شود، در این بخش لینک گذاری خواهیم داشت اما با پیشرفت مجله و اضافه شدن فرمت EXE، پخش کننده اختصاصی نیز در مجله قرار داده خواهد شد تا شما به صورت "پند رسانه ای" از مطالب موسیقی مجله شماره مجله، آلبوم موسیقی یک بازی را بررسی خواهیم کرد و در پایان لینک دانلود بهترین قطعات این آلبوم برای شما قرار خواهیم داد. البته لینک دانلود رسمی نیز برای کسانی که قصد حمایت و خرید آلبوم را دارند هم در دسترس می باشد. برای شروع این بخش، آلبوم بازی Hitman: Silent Assassin را برای شما در نظر گرفته ایم. البته از نسخه های بعدی "مجله گیمفا" شما می توانید در انتخاب آلبوم مشارکت داشته باشد. کافیست که نظرات خود را با ما در میان بگذارید.

هم اکنون دانلود کنید و یا بخرید ! :

Available on
iTunes

موجود بر روی
کوچک

یک مثَّت خاطره!

یادتون هست با هزار تا مشفت و سختی خودتون رو میرسوندید پشت شهرداری (تهرانیا البته) که یک بازی بخشد و وقت اضافیتون رو باهاش پر کنید ؟! بعد دوباره با هزار تا مشفت برمیگشید خونه و کنسول رو وصل میکردید تلویزیون رو روشن میکردید ولی چشمتون روز بد تبینه ، یادتون رفته بود که صدای تلویزیون رو دیشب کم کنید و القضا اون موقع اعضا خانواده هم در خواب بودند و شما هم یک بازی خربده بودید که نوش بر از مثال بوده و صدای تلویزیون رو تا آخر زیاد ، پس اینجا سه نوع اتفاق میفته :

۱. خرد شدن تلویزیون با اون عظمت و وزش روی سر شما و تا چند روز سرگیجه
۲. برخورده یک عدد دمپایی یا کتف فلزی (که اکثراً مادرها داشتند) به صورت شما
۳. پرت شدن کنسول زیون پسته به داخل کوچه !

خب هممون این خاطرات رو داشتیم و نمیشه خودمون رو قول بزنیم و کلاس برآیم . حالا یک دسته . والا ما بچه بودیم یه شمشیر پلاستیکی میخربیدن اونم بعد چون گریه کردن ، تازه سه هفته بعدش یا همون شمشیر جنان میزدیمون که جرئت نمیکردیم به مامانمون بگیم گشمنویه !! :

ره صداله رو یه شب رختن !

یکسری ادم ها پیداشدند که سعی دارن ویسایت گیمفا رو تحقیر کنن ولی موفق نمیشون . اینده خدنا ها خیلی رحمت کشیدن و خروج کردن و حتی به خیلی از کارمندان حرفه ای سایت رو بردن ! و در اون پیحوای این ها فاتحه گیمفا رو خوننه بودن و پنده شخصا دیدم که یکی از مدیران این شرکت عکسی از قبیر گیمفا که تا ۷۰ میلیون سال دیگه ساخته نمیشه رو طراحی کرده بودند ! ولی چشمشون روز بد دید و گیمفا این به عنوان برترین ویسایت گیم ایران شناخته میشود . والا ما بچه بودیم بزرگترین بحران ازندگیمون این بود که جطوری میتویم یه تیمی مثل منتخب جهان رو با نیم عربستان سعودی توی فوتبال ۹۹ با ضربه کاسته بیزین و شکستش بدمیم . گیمفا که هیچ وقت شکست نمیخوره ...

انتحار بر موردا

این رو اول بگم که گیفا این حدود ۵ سال سن داره و تابه حال یه همچین اسپیی نیخوردیم که حدود ۸۹ نفر با مجله موافقت کردن ولی یه نفر یه دفعه اون وسط مارو به پدو بیرا کشید که جراحت آینه ای نظروریه ؟! چرا انقدر طراحی شده ؟! الکی انتقاد بی مورد کرد ، ولی ما از ایشون حدود ۱۲ بار معدود خواهی کردیم ولی بعد که تحقیق گردیم فهمیدیم ایشون از یک سایت همسایه او مدد بوده و دلش یک جایگه بوده ! اینجاست که میگن بزر که چشم حسود و بخیل ای :

یک کنول نبور ! PS1

من یادمه کنسول PS1 ام خراب شده بود و مشکلش آزمیچر داخلش بود که سی دی توش نمیخردید . من و دوستان فکر کردیم و این کار رو انجام دادیم که یکی سی دی رو تند تند با دستش نکون . بدنه دو نفر دیگه هم بازی کنن ... ما بیشتر به اون شخصی که سی دی رو میخوند میخندیم تا بازی کنیم . حالا فرض کنید همینکار رو با PS4 انجام بدیم . خدا و کیلی خراب نمیشه ؟ نه این همه قمپوز در میکن که قویه ، همین PS4 رو اینکارو باهاش کنیم خراب نمیشه ! Xbox One که بحثش کاملاً جداست ! اون منفرض میشه اینکارو انجام بیم : والا ما بچه بودیم سیم دسته بازی حکم گرز آهنین رو برآمون تداعی میکرد ! :

به فکر این بودیم که بتوانیم مغز خسته یک گیمر ایرانی را شاد کنیم . برای همین یک بخش جدید به نام بخش ایمگ درست کردیم . کلمه ایمگ برعکس کلمه گیم هست پس به ما نگید که تقلب صورت گرفته ! در این بخش با شما دوستانه صحبت میکیم و خبری از گفتگوهای کتابی نیست ! این بخش میتواند لبخندی بر لبان شما بنشاند و تنوعی در زندگی شما ایجاد کند ، چون ما میدانیم که برنامه زندگی شما این است : مدرسه ، بازی ، خواب . و این روند همینطوری تا سالیان دراز ادامه خواهد داشت و تا جایی که عزراپل شخصا خودش بیاید و شما را از این منجلاب بیرون بکشد.

مسترچیف هم از این قاعده مستثنی نیست !



آخه مگه میشه ؟! اینارو از کجا میارن ؟!





Wolfenstein®

THE NEW ORDER™

ارشیا جبلی زادگان

از تاریخ گذشته!

آتش زبانه می کشد. دیگر آن خانه‌ی همیشگی سر جایش نیست. شاید از جای خود مهاجرت کرده است تا از آتش شعله کش در امان بماند. صبر کن. آن خانه هنوز آنچاست ولی آتش جنگ در آن رخنه کرده است. جنگ است. هزاران خانه نابود شد، هزاران کودک یتیم شدند و جایی برای ماندن نبود. فقط دو راه بود. رو به جلو و یا رو به عقب، در هر سمت مرگ زبانه می کشید. قربانیانش برایش رقص مرگ به راه انداخته بودند. سال ۱۹۴۶ است. عنگ جهانی دوم در اروپا طنین می اندازد. متفقین برای آخرین حمله آماده می شوند. آخرین امید تا در برابر استکبار رژیم نازی مبارزه کنند و راهشان را به خرابه‌هایی که زمانی خانه‌ی آن‌ها بوده پیدا کنند. بخت با آن‌ها خیلی یار نبوده است. این بار همه چیز به نفعشان بود. آلمانی‌ها در موضع دفاعی بودند ولی شанс باز هم از پشت خنجر زد و سینه‌ی امید را درید. با شکست حمله‌ی آن‌ها به ژنرال خون خوار، Wilhelm Strasse، تنها امیدشان تکه پاره شد. ژنرال مرگ افکن با هوش خود تمامی متفقین را عقب راند و شهر‌ها و خانه‌های معددودی را که سالم مانده بود به نام خود تسخیر کرد و ماجرا تازه شروع شد. سال ۱۹۶۰ است. جنگ تمام است. ققنوس‌ها از زیر خاکستر سر بر آورده اند، حیف که این ققنوس‌ها شیطانی اند. دیواری که زمانی آن را خانه‌ی نامیدید حالا جایی است که دیگران را از خانه شان می گیرد. کاشانه‌ی شما تبدیل به شکنجه گاه دشمن شده است. بزرگترین قدرت‌های جهان در برابر رژیم استکباری نازی‌ها زانو زده اند. دیگر امیدی که در زندان زندگی زوری هم کیر افتاده بود سر به زیر آورده است. دیگر تمام شده است.

نازی ها هم با تیروهای کشنده، تنها میزان باقی مانده از روزنه های این زندان را می بندند. نازی ها قوانین دنیا را زیر مشت آهینه خود له کرده اند. ولی گاهی اشک های یک مادر، فریاد های یک یتیم و نفرین های یک پیرمرد دیوار این زندان را فرو می شکند تا نیروی نفرت تمامی کار خود را انجام دهد. ساقی آن کاپیتان - B.J. Blazkowicz می باشد. قهرمان سابق جنگ و نماینده ی مشت مردم بر پیکر دیو بی پایان نازی قرعه را به نفع خود می چرخاند و خود را به آتش می زند، آتش که چه بگویم، عذاب جهنمی. البته در این عذاب تنها آتش نیست. ابر سرباز ها و ربات ها و هالک های نازی آتش را گرم نگه داشته اند ولی فقط یک نفر است که می تواند جلوی ژنرال مرگ افکن را بگیرد، هرم نفس مردم یعنی B.J. Blazkowicz که مانند موشکی به سیاره ای نازی پرتاب شده است. در این دنیای تاریکی فقط یک شانس برای زنده ماندن خواهد بود، یک شانس برای زنده نگه داشتن، یک شانس برای دوباره نوشتن سرنوشت یک جهان.

William B.J. Blazkowicz در دنیای درد ها باید از اسلحه هایی استفاده کند که نازی ها از آن برای نابودی انسانیت استفاده می کردند. سه سال بعد از اتفاقات بازی Wolfenstein مامور سابق OSA یعنی Blazkowicz بعد از ۱۴ سال بستری در تیمارستان در فراق دشمن دیرینه از تیمارستان فرار می کند تا دشمن را به حق خود برساند. آن دشمن قدیمی.

روزی مانند ۱۳ سال قبلی بود، Blazkowicz در جای خود نشسته بود و به دیواری زل زده بود. اشتباه کرد اشتباه. او نه، آن جوان آلمانی، یکی از سربازان سگ خوی ژنرال آدم کش همه ای افراد آن تیمارستان را سلاخی کرد، کسانی که برای ۱۴ سال نقش خانواده او را داشتند. چیزی شکافت و خون بر در و دیوار تیمارستان پاشید، Blazkowicz برگشت، اما چیزی را نمی دانست، دشمن هیچ وقت نرفته بود، دنیا در کنترل آن هاست.

یادی از گذشته

سری بازی های Wolfenstein جایی برای قتل عام و هیجان بوده است، حالا قصد داریم تا کمی با هم به گذشته ی این سری نگاه کنیم تا به عناصر اصلی گیم پلی، پی ببریم.

Castle Wolfenstein

ساخت سال ۱۹۸۱ و یک بازی شوتر، مخفی کاری و اکشن - Magراجویی. پایه ی اصلی این قسمت از بازی هم که توسط Muse Software ساخته شده بود، جنگ جهانی دوم بود. این بازی از دید یک ناظر از بالا دیده می شود.

Beyond Castle Wolfenstein

این قسمت از سری Wolfenstein هم که قسمت دوم بود ادامه ی قسمت قبل و ساخته ی Muse است. می توان گفت که این قسمت از بازی استارتی بوده است برای سوق دادن گیم پلی بازی به سمت مخفی کاری. این بازی دیگر از فاز اکشن و Magراجویی خارج شده است و به سمت مخفی کاری مطلق رفته است.

Wolfenstein 3D

سه قسمت اول این سری بر روی زندگی - William "B.J." Blazkowicz رژیم نازی تمرکز دارد. از این قسمت و با قدرت کنسولی بازی تبدیل به شوتری اول شخص و مهیج ساخته ی ID Software می شود.



Spear of Destiny

در نیزه ی سرنوشت باز هم با همان کاراکتر قبلی سر و کار داریم. بازی به لطف ID Software کاملا از سمت مخفی کاری به شوتری اول شخص و بکش بکش تبدیل شده است. در بازی کاپیتان سعی دارد تا نیزه ی سرنوشت را از دست نازی ها در آورد و به مکان اصلیش باز گرداند.



Return to Castle Wolfenstein

این بازی در سال ۲۰۰۱ و برای کنسول های خوبی مانند PS2 عرضه شد. ناشر این نسخه از سری Wolfenstein Activision بوده است. یکی از مزایایی که این نسخه نسبت به بقیه ی عناوین قبلی دارد وجود قسمت آنلاین در بازی است.



Wolfenstein: Enemy Territory

این قسمت از بازی تماماً آنلاین بوده است. سری قبلی تجربه ی خیلی خوبی برای سازندگان داشته است، مولتی پلیر می تواند یک اهرم موفق باشد. سازنده و ناشر بازی از همان نسخه ی قبلی به حرکت در آمده اند. این بازی که در سال ۲۰۰۳ منتشر شد کاملاً یک بازی شوتر از همه لحاظ بود.



Wolfenstein RPG

این قسمت از بازی در سال ۲۰۰۸ برای گوشی های عرضه شد و حاصل همکاری بین EA Mobile با ID Mobile بوده است. در این قسمت گیم پلی بازی علاوه بر شوتر بودن به سمت نقش آفرینی هم سوق داده شده بود.

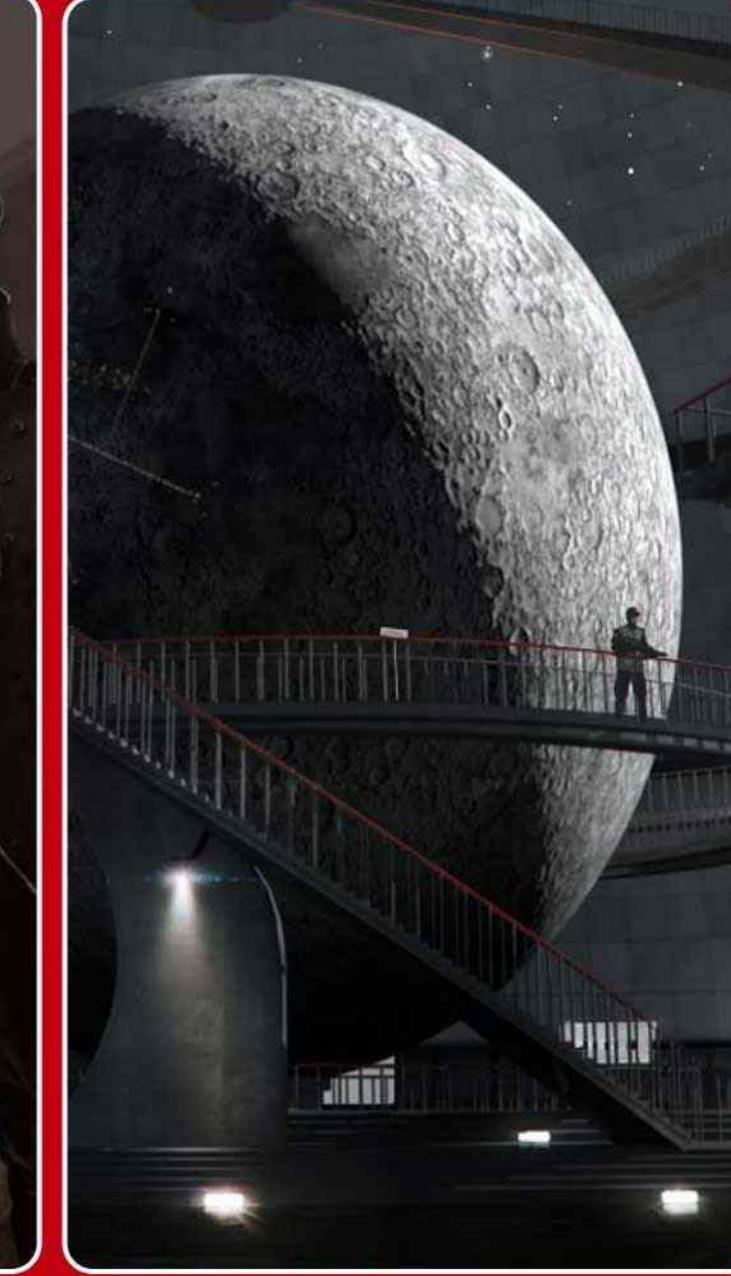
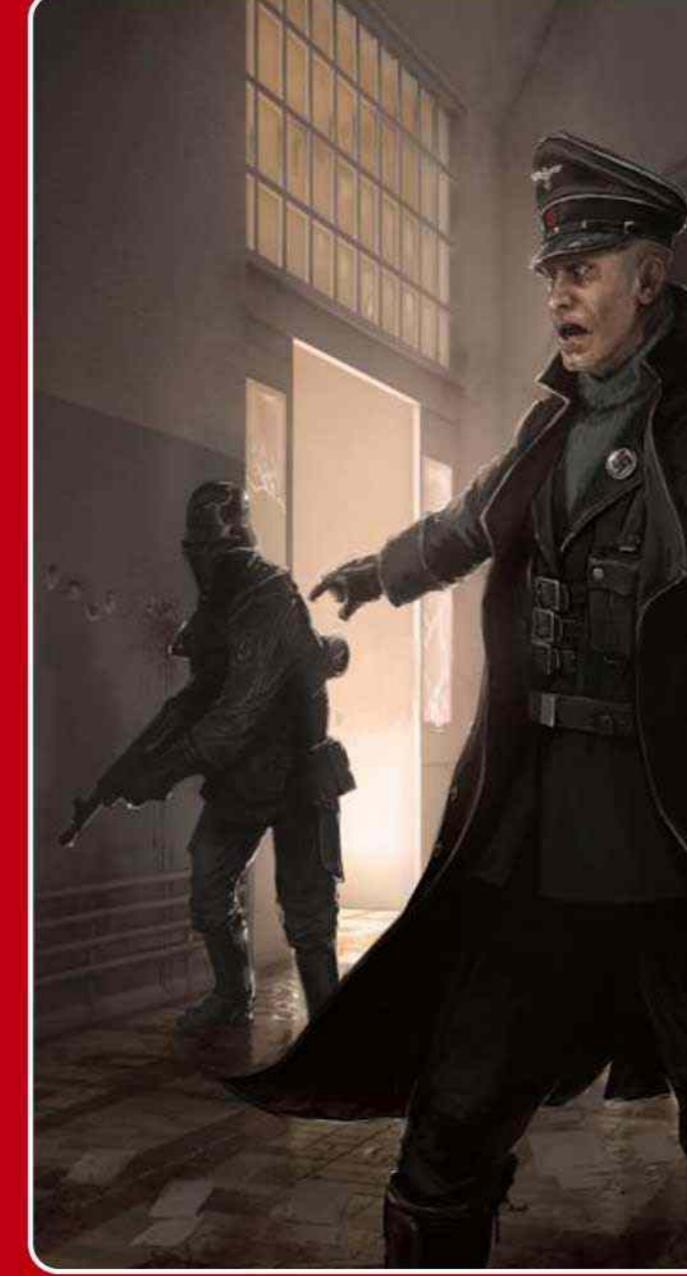


یک قسمت دیگر از این بازی با قهرمان همیشگی اش که در سال ۲۰۰۸ توسط همکاری بین Ac- id Software و id Software حاصل شد. داستان این بازی بهتر از نسخه های قبلی است و عناصر مخفی کاری تا حد کمی به بازی بر گشته اند. بازی بخش آنلاین هم داشته است.

گلوله شکسته

با تمامی اوصافی که در بالا دیدیم اصلی ترین عنصر گیم پلی این بازی شوتر است. سبک شوتر کاملاً با بازی های دیگر متفاوت است و سبک تابی را دارد. شما باید با تمامی شور و هیجان در جایی که هیچ سنگری برای شما وجود ندارد، جلو بروید و دهن دشمنان خود را با یک گلوله شیرین کنید. البته از تجربه های قبلی نتیجه گرفته شده که قسمت مخفی کاری برای بازی بد نیست. بله بازی در این قسمت به ریشه ی اصلی خود برگشته است و شما می توانید با استفاده از قابلیت هایی مانند Lean و دیدن از گوشه ی دیوارها، مراحل خیلی زیادی را با مخفی کاری به اتمام برسانید. البته همیشه خونریزی در این بازی حرف اول را زده است، حالا بازی را با گرافیک نسل بعد تصویر کنید، مخفی کاری می تواند لذت خودش را داشته باشد ولی تکیه ی اصلی بازی بر روی آبکش کردن دشمنان و پاشیدن خون آن ها بر روی چهره ی دوستانشان است. با توجه به خلاصه سازنده ی بازی یعنی Machine Games و ناشر بازی یعنی Bethesda عنامر جدیدی به بازی اضافه شده است که قبلاً آن را ندیده ایم، مثلاً سگ های نازی.

سگ های نازی



دیگری وجود نخواهد داشت، سرباز ها با هم فرق دارند و همینجا نگه می دارم. در بازی شما با چیزهایی خیلی بیشتر از سرباز های معمولی دست و پنجه نرم خواهید کرد، از ربات های نازی با تکنولوژی پیشرفته گرفته تا سرباز هایی که با تغییرات زننده فنا ناپذیر شده اند. همین گاهی باعث می شود روند گیم پلی کند شود، ولی اینطور نیست. گوییم روند گیم پلی منظورم تغییر سریع محیط در بازی نیست. شاید در این مبارزات سخت مکان شما در بازی تغییر نکند و در یک نقطه گیر کرده باشید ولی گیم پلی همان روند تند را دارد، قسمت بزرگی از آن مدیون به موسیقی بازی است که به آن می رسیم. گاهی این روند از سطح زمین هم خارج کی شود. در بعضی از بازی ها تنها Cut Scene ها در آسمان و یا زیر دریا طی می شود ولی در Wolfenstein: The New Order گیم پلی خاصی داشت با عنصری خاص که بازی را خاص می کند، خواهید کرد William "B.J." Blazkowicz خون زیادی را اطراف خود وقتی شود، هر قسمت دوباره و بعد از گذشت زمانی پر می شود و زمان پر شدن هر کدام از این نوارها یکسان نیست. بهتر است روند بازی را بدون نشانه طی کنید، حالت اصلی و اولیه اینجاست که William "B.J." Blazkowicz دشمنان خود را اسلحه ها در بازی بدون نشانه است، یعنی شما باید حتی از پشت دیوار بر زمین می زند، البته به همراه آن دیوار که میان راه او قرار گرفته بود. محیط بازی از تخریب پذیری زمان گیر است. بازی ضعیف کار شده است؟ خیر. بهتر است که شما دشمنان خود را به صورت رگباری گلوله باران کنید، بیشتر گیم پلی بازی در فاصله ای نزدیک صورت می گیرد پس شلیک بدون نشانه خیلی جذاب تر است، هم در وقت صرفه جویی کرده اید، هم دشمن خود را به سرعت کشته اید و این که در حین تیر اندازی محیط اطراف را از دست نمی دهید. بداید که هوش مصنوعی بازی بالاست پس باید حواستان به محیط بازی باشد چون ممکن یکی از نازی ها به پشت شما برسد و شما را خیلی راحت به رگبار بیندد. کاپیتان بیچاره هم که فقط یک نوار سلامتی برای ضمانت جان خود دارد بدون جان بر روی زمین می افتد و هدف و امید مردم از بین می رود، پس حواستان باشد. سیستم Checkpoint و Save مکرر در بازی وجود دارد تا شما از یک گیم پلی روان و سریع لذت ببرید.. در طی روند بازی شما می توانید دستگاه های مرگباری مانند تیربار هواییما و ... را کنترل کنید. بازی تنها در خشکی روایت نمی شود، همان طور که بالاتر گفتم گیم پلی بازی می تواند شما را بالای ابر ها و یا در آغوش نهنگ ها قرار دهد. شما در بازی می توانید دشمن کاری رد کرد و بالاخره نوبت به وقتی می رسد که شما دشمن را با گلوله های خود پذیرا باشید. از دیگر قابلیت های بازی که روند گیم پلی را جذاب می کند این است که دوربین در بازی خشک نیست. دوربین هم به همراه تکانه های بازی تکان می خورد، به همراه شما می لرزد و در آغوش شما بر روی زمین می افتد. تمامی انفجار های بازی از دور دست بر روی لرزش زمین بازی و دوربین تأثیر می گذارد و این اتفاق می تواند میان آتش بار شما بر دشمن اتفاق بیفت.

Wolfenstein® THE NEW ORDER™

جنگ چهانی در آتش

امروزه کیفیت یکی از پایه ها و اصول بازی خوب است، کیفیت به منظور گرافیک نیست بلکه جلوه های بصری و طراحی بازی. در Wolfenstein هر دوی این عوامل با هم دیده می شود، کیفیت و طراحی. شخصیت های بازی به حدی طبیعی هستند که حس می کنید آن ها را در مقابل خود قرار داده اید. لباس های آن ها و طراحی کلی شان به خوبی کار شده است، از یک سگ نگهبان، تا یار خودی و یک نازی بی رحم. عناصری مانند آتش و دود در بازی زیاد است که حس جنگ را کاملاً منتقل می کند و معنی جنگ را نشان می دهد، همان خانه های سوخته و کودکان یتیم شده. در کل تعامی انفجار ها در بازی مهیب، با صدای بلند و زیبا کار شده اند. چیزی که درباره ی گرافیک نسل بعدی خیلی مشهود است، نورپردازی می باشد. تا به حال در دنیای واقعی به خورشید نگاه کرده اید؟ در بازی هم همین پدیده با کیفیت خیلی بالاتری نسبت به قبل به تصویر کشیده شده است. این بدان معناست که با سایه هایی سایه طرف هستیم. دیگر خبری از سایه های رنگ و رو رفته و بد شکل نیست، به نسل هشتم خوش آمدید. هر قسمت از محیط بازی جان دارد، یعنی با هر گونه ضربه ی فیزیکی تغییر می کند، از زمین های پراز چاله چوله گرفته تا ستون های ریخته در برابر MG دستی کاپیتان. در بازی های اول شخص بکش بکش چه چیزی حرف اول را میزند؟ بله، آفرین خون. خونی که از شما، دشمن و یا یک جسد می رود بسیار زیبا و لذت بخش است، بله برای اولین بار یا فکر کنم چندین بار می توانید از پاشیدن خون بر روی در و دیوار لذت ببرید و مزه ی خون را در دهان خود حس کنید. نکته ی دیگر در بازی که خیلی مربوط به نورپردازی می شود وجود دارد، جرقه. از انفجار بمب تا منبع اثری نازی ها و رعد و برق دنیا پر از جرقه است که با رنگ آبی و صدای گوش خراش روند بازی را به خوبی جلو می برد. این از کیفیت و گرافیک بازی، می رسیم بر سر قسمت اصلی یعنی طراحی بازی. دنیای شما محدود نیست. شما می توانید کوه های دور دست را که در آتش جنگ در حال سوختن است را ببینید. پرندگانی که از روی سر شما پرواز می کنند ندای امید به نامیدان می دهند و حرکت ابر ها نشان از پایان دوره ی نازی ها دارد. ساختمان ها و قلعه های سنگی نازی ها به اندازه ای پر از جزئیات ساخته شده است که شما تصمیم خواهید گرفت که دست از بازی بردارید و به تماشای این قلعه ی با ابهت مشغول شوید و بر نازی ها درود بفرستید!

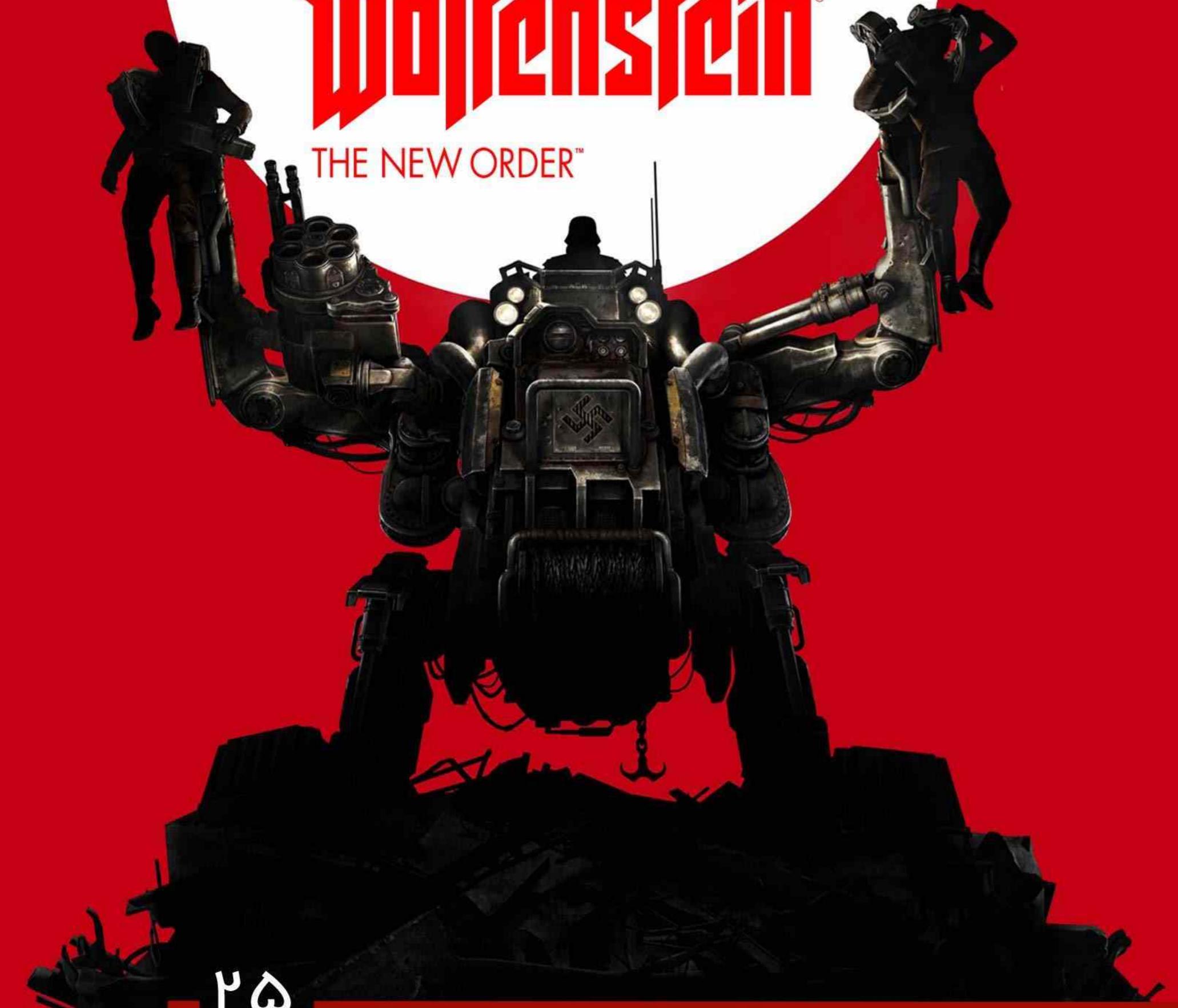
جنگ آسمانی

اگر فقط چشمها یتان را ببینید و به موسیقی های این بازی گوش دهید لذت خواهید برد، چه برسد که تطبیق آن با گیم پلی را ببینید. موسیقی بازی به حدی انعطاف پذیر است که انگار برای شما ساخته شده است، مانند این که شما کاراکتر بازی را کنترل می کنید و ارکسترنی هم برای بازی آهنگ می سازد، حتی در موقع شلیک گلوله توسط شما و یا دشمنان ریتم آهنگ تند می شود و یا به اصطلاح استرس آهنگ را تغییر می دهد و حس خاصی را به شما القا می کند که کاملاً متناسب با شرایطی است که در آن قرار دارید. حجم صدای موسیقی با اسلحه ای که انتخاب خواهید کرد متناسب است، آهنگی که در پشت تیربار خواهید شنید با آهنگی که به همراه یک چاقو خواهید داشت متفاوت است. بازی در موقع مخفی کاری حالتی زیرکانه به خود می گیرد، موسیقی آرام و کشیده می شود و شمارا به صبر و امداد و در صورت دیده شدن توسط دشمن به ناگهان تند می شود، در گذشته هم موسیقی این سری متحصر به فرد بوده است، امکان ندارد که حرکات شما در بازی بدون تأثیر موسیقی بر روی شما باشد.

هیتلر غرق در قدرت !

از هر نظر که به آن نگاه کنید فوق العاده است، داستان، موسیقی، گیم پلی و... . این بازی پتانسیل خوب بودن و بهترین بودن را دارد ولی به این معنی نیست که خوب از آب در خواهد آمد، خیلی از بازی ها و ایده ها همینگونه نابود شده اند. باید دید که Machine Games از پس اولین تجربه اش با این بازی بر می آید یا نه.

**Wolfenstein®
THE NEW ORDER™**



بد شناسی. شاید این عنوانی است که به توان به کنسول نسل هشتمی مایکروسافت داد. در طی این چند ماهی که از عرضه‌ی این کنسول می‌گذرد این کنسول سرکوفت های بدی از منتقدان و گیمرها خورده است ولی من آن را سرگرمی خواهم گذاشت. Xbox One بهترین وسیله ایست که بشر تا به الان برای سرگرمی خود ساخته است، حالا یک دور این بی تهایت تا یک را با هم بررسی می‌کنیم تا بدانیم با این عمر کم Xbox One چه کارهایی توانسته است انجام دهد. Xbox One برای آینده ساخته شده است، با یک طراحی مدرن و خیره کننده و یک پردازنده‌ی ۸۶ هسته‌ای ۸۶ بیتی این کنسول می‌تواند خیلی از رویاهای را به واقعیت تبدیل کند. این کنسول معرفی شد و کلی سر و صدایه‌ی پا کرد. در ابتدا بر روی این کنسول قفل DRM یا همان لزوم برای اتصال همیشگی به اینترنت پا بر جا بود که مردم زیادی را که فقط ۴۵ مگ بر ثانیه! سرعت اینترنت را بر انگیخت به هر حال هر گونه که بود مایکروسافت بعد از کلی بحث و حرف و حدیث دست از سر DRM برداشت، البته به قول خودشان فعلًا. مدتی از عرضه‌ی این کنسول می‌گذرد، دیسک های بلوری یک از بهترین سرگرمی‌های این کنسول به شمار می‌رفت، این دیسک‌ها کار نمی‌کنند. از اولین مشکلات این کنسول که برای اول کار طبیعی بود کار نکردن دیسک‌های بلوری بر روی دستگاه بود که مایکروسافت آن را با انتظار آپدیتی برطرف کرد. بعد از این واقعه همه جوهر تکه و تهمت به مایکروسافت نسبت داده شد، دزد و ... و حتی شایعاتی مانند نشت مایعی از زیر این کنسول. البته اگر از سنگ هم ۱ ساعت کار بکشید آب می‌شود ولی به هر حال مایکروسافت با وجود قیمت ۱۰۰ دلاری بیشتر از رقیبیش دل خیلی از مردم را به دست آورد. خیلی‌ها دوست داشتند یک تماس با کیفیت Full HD با کنسول خود داشته باشند. کنسول خود را صدا کنند و یا با دست کانال‌های تلویزیونی را عوض کنند. بله تجربه‌ای از گیمینگ، تلویزیون، رادیو، موسیقی، فیلم و خیلی‌چیز‌های دیگر و اینجا بود که مایکروسافت با یکی از بزرگترین مشکلات برخورد کرد که البته از نظر خیلی‌ها مشکلی به حساب نمی‌آمد. خیلی‌ها این پدیده را به گردن CPU، eSRAM و GPU کنسول انداختند ولی این قطعات سخت افزاری بهترین کارایی خود را انجام داده بودند و حتی توانایی انجام بیشتر از این را هم داشتند. این جا بود که دشمنان و طرفداران سوئی شروع کردند به کوچک شماردن Xbox One. بعضی از بازی‌های مولتی‌پلتفرم مانند Call Of Duty: Ghosts با کیفیت ۱۰۸۰p بر روی کنسول اجرا نمی‌شد و حتی فریم ریت آن به ۶۰p نمی‌رسید. هرچه مایکروسافت سعی کرد که بگویید این انتخاب سازندگان بوده است و ایده آل ترین حالت برای این بازی است کسی گوش نداد و فن‌های سوئی هم مایکروسافت را به بازی گرفتند. البته با وجود عناوین انحصری و بازی‌های دیگر با کیفیت ۱۰۸۰p و فریم ریت ۶۰p فریم ریت ۱۰۸۰p را زیباترین گرافیک و جلوه‌های بصری را در بین بازی‌های نسل بعدی دارد و آتش ۱۰۸۰p در برابر ۹۲۰p Killzone و Ryse در برابر هم صفت آرایی کردند. هنوز هم عده‌ی زیادی باور دارند که Ryse

سوئی و مایکروسافت قسمت بازی‌های را پشت سر گذاشته بودند. آینده‌ی گیمینگ آنلاین و برنامه‌های کنسول‌ها در پشت این قسمت بود. مایکروسافت در بخش آنلاین قدرت بیشتری داشت و دارد حتی با صرف نظر از این که به خاطر این قدرت قصد داشتن قفل DRM را بر روی کنسول خود داشته باشند. بازی‌های آنلاین می‌توانست اهمیت زیادی داشته باشد که با وجود بازی‌های تمام آنلاین مانند Titanfall و اضافیات انحصری مولتی‌پلیر بازی‌های مانند Call Of Duty این قسمت بر طرف شد. سپس نوبت به برنامه‌های مانند Twitch رسید تا اهرم مردم باشد. مایکروسافت میانه‌ی خیلی خوبی با سازندگان ندارد. یکی از آن‌ها سازندگان Twitch می‌باشد که باعث شد این برنامه با تأخیر برای کنسول سوئی عرضه شود. البته برنامه‌های پر فروشی مانند سفارش آنلاین پیتنا بخش آنلاین Xbox One را تقویت بخشید و Xbox Live جان تازه ای گرفت. این دو شرکت در آتش بس می‌باشند تا راند دوم شروع شود. مایکروسافت توانست نظر سازندگان و مردم را به خود جلب کند ولی هنوز یکی از بزرگترین عوامل سرگرمی برای مردم باشد. البته در ایران خیلی از این قابلیت‌های معركه به خاطر سرعت پایین قابل اجرا نخواهد بود در حالی که سوئی کمی دور اندیشی در باره‌ی سرعت‌های بد را کرده است. کمی بد اقبالی و کمی هم شاید بی تجربگی مایکروسافت باعث این شکست شد ولی هنوز حداقل ۶ سال تا پایان این جنگ مانده است. کنسول‌ها PC‌هایی هستند که به جای ۴۰ هزار دلار قیمت ۴۰۰ دلار قیمت دارند و فرمتی برای عموم جامعه می‌باشد. عموم در این میان بیشترین نفع را می‌برد. سودی که به سوئی و مایکروسافت و بخش خصوصی آمریکا می‌رسد میلیارددی است پس بعد از این همه درگیری شاید با یک مساوی طرف باشیم.

این از بی‌نهایت تا یکه کنسول Xbox One بود. بینیم در راند‌ها بعده این کنسول تا سال‌های آینده چگونه خواهد بود.



سرگذشت XBOXONE من مجھوں ہستم!

ارشیا جباری زادگان

مایکروسافت اصرار داشت که این کیفیت‌ها فرقی با هم ندارند و یا این فرق بسیار کم است در حالی که عکس‌های ساختگی در اینترنت بر عکس این را می‌زد. شماکدام یک را باور داشتید، مایکروسافت و یا هزاران سایت اینترنتی؟ اینگونه بود که مایکروسافت هم با بدشانسی بزرگی مواجه شد. امروز این آتش دوباره توسط Watch Dogs روشن شد البته در کل های طرفداران این کنسول با فن‌های سوئی هیچ وقت این آتش خاموشی نخواهد گرفت. این کنسول با داشتن دسته‌ای بسیار عالی وارد میدان شد، دسته‌ای که خیلی‌ها سعی در ضعیف نشان دادن آن در برابر Dual Shock داشتند ولی بهترین دسته‌ی نسل بعد متعلق به Xbox One است، این تجربه‌ای عالی با بازی‌ها را در اختیار شما قرار می‌دهد که شاید هیچ وقت با کنترلر Dual Shock حس نکنید. سپس بعد از گذشت ۲ یا ۳ ماه از عرضه‌ی کنسول‌ها مقایسه‌ی تمامی بازی‌ها شروع شد. تفکر اصلی مردم این بوده و هست که بازی‌های سوئی بسیار بهتر عمل کرده اند مخصوصاً عناوین انحصری اما واقعیت این است که نمرات ۳ و ۴ این بازی‌ها قابل مقایسه با ۸ و ۹ خیلی از عناوین انحصری نیست، بر مدر آن‌ها Dead Rising و حالا پرچم دار جدید یعنی Titanfall که در زیر لگد های دیگران مقاومت می‌کند. شاید مایکروسافت دلیل اصلی این بد بینی‌ها بوده است چون جوابگویی درستی نداشته ولی در این قسمت مایکروسافت از لحاظ کیفیت برند بیرون آمد. رسیدیم به قسمت بعدی مبارزه‌ی این دو کنسول، سخت افزار، عامل اصلی لنگ Xbox One است. سوئی سخت eSRAM و CPU افزار مایکروسافت را هدف قرار داد. مایکروسافت کیفیت تری نسبت به کنسول سوئی دارد ولی این قطعات عامل کم بودن کیفیت بازی‌ها نیست. همان طور که در بالا گفته شد این انتخاب به عهده‌ی بازی سازان است که فکر می‌کنند چه کیفیتی برای بازی بهتر است، شاید واقعاً Xbox One قابلیت این حجم از داده‌ها را نداشته باشد چون تنها کینکت Xbox One چند برابر بازی‌های سوئی نیاز به پردازش دارد. در این قسمت مردم دید خوبی به مایکروسافت نداشتند ولی آتش بعدی این جدال ناگهان همه را شگفت زده کرد. کریسمس شد و بعد از آن فروش سوئی به حدی بوده است که PS4 نایاب شده بود. میزان فروش کنسول و بازی‌های سوئی بیشتر از مایکروسافت شده بود. مایکروسافت مهمترین عامل بقایش را از دست داد، اطمینان مردم ولی هنوز یک قسمت از این سریزه تا پایان راند اول مانده است قابلیت‌ها.



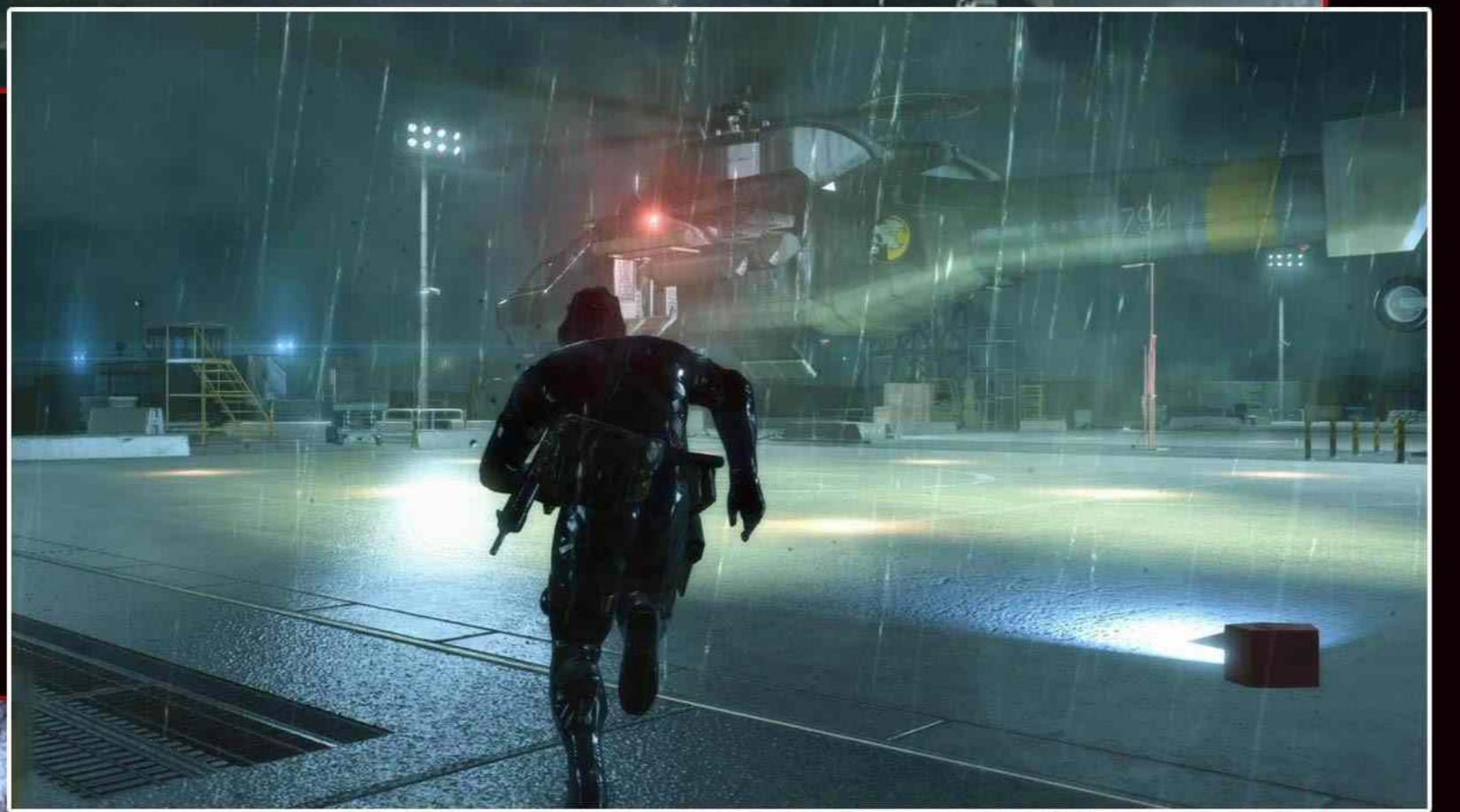
مار از صفر شروع میکند

بازی Metal Gear Solid: Ground Zeroes که در ابتدا قرار بود، به همراه Metal Gear Solid :The phantom pain نظر کوچیما به یک بازی مجزا تبدیل شد، که پیش درآمدی بر Tpp می باشد. معمولا بازی های ساخت هیدئو کوچیما داعیه ای برای حضور در بین بهترین بازی سال دارند و MGS: GZ از این قانده مستثنانیست. البته، احتمال حضور نسخه TPP اگر در سال ۲۰۱۴ منتشر شود، بیشتر است. هیدئو کوچیما یک پنی ید طولایی در سبک مخفی کاری دارد؛ او همیشه و در همه نسخه های mgs چیز جدید و نویی را رو کرده است، که تحسین منتقدین را دربر داشته است. کم کم تمام طرفداران سری بازی های MGS متوجه علاقه خود به snake(big boss) شده اند و شخصیت دوم بازی را بیشتر از Soild Snake پسر او دوست دارند. دو بازی آینده از این سری مرکز بر روی شخصیت Snake است.

■ علیرضا مرادی

METAL GEAR SOLID

Ground Zeroes



FOX VS. XOF

داستان باری اتفاقات رخ داده پس از Metal Gear Solid: Peace Walker را دنبال می کند. این اتفاقات در سال ۱۹۷۵ روی می دهد، اسنیک (بیگ باس) برای سازمانی مخفی به نام "سربازان بدون مرز" کار می کند. وظیفه آن ها برقراری صلح در جهان است. آن ها به طور مخفیانه در جنگ ها و در گیری ها شرکت می کنند. در نقطه مقابل این گروه، سازمانی جاسوسی مخفی دیگری به نام Camp Omega قرار دارد، که وظیفه خرابکاری و شکنجه های سنگین دارد. این کمپ در دریای کوبا مستقر است. Paz زنی که در بازی Metal Gear Solid ۳ مخفی دیگری است، به نام Kazuhira Miller یکی از صمیمی ترین دوستان اسنیک خبر سلامتی اش را می دهد. وقتی اسنیک متوجه می شود، که chico و Paz توسط سربازان XOF دستگیر می شود. او به Kazuhira Miller قبل همکار اسنیک بود، توسط سربازان XOF اقدام کرد، توسط سربازان XOF دستگیر می شود. FOX گروه مخفی است، که اسنیک از اعضای آن است و XOF دشمن این گروه است، که نامشان را از عکس FOX گرفته اند، تا عمق کینه را نشان دهند. در ابتدا اسنیک پیشنهاد قتل او را می دهد، زیرا حس می کند، که ممکن است، در بازجویی ها و شکنجه ها اطلاعاتی را لو دهد، ولی Kaz با این مسئله مخالفت می کند و زنده می باشد. Major zero Cipher ها و Major zero مفید می داند. Paz کمک بزرگی در سرکوبی Chico و Paz از کمپ امگا است. برساند. ماموریت اصلی اسنیک در این بازی نجات جان Chico و Paz از کمپ امگا است. اما این پایان ماجرا نیست و فردی که خود را skull face می نامد و فرمانده کمپ امگا است، به همراه سربازان XOF برای تصرف Mother Base محل فرماندهی سازمان FOX به آن جا حمله می کنند. طبق اطلاعاتی که از نسخه بعدی این مجموعه داریم، می دانیم که اتفاق خوشی برای اسنیک در پایان این بازی نمی افتاد. زیرا او به کما می رود و واقع بازی بعد، ۹ سال پس از این بازی است، زمانی که اسنیک بالاخره به هوش آمده است.

بیوگرافی

Snake

آن نقش اول بازی است، فردی که قصد ریشه کن کردن جنگ در تمام دنیا را دارد. در بازی های قبلی این مجموعه به غیر از mgs ۴ صدآذار او david hayter بوده است، اما در این نسخه صدآذاری او به keifer Sutherland بازیگر معروف سریال "24" سپرده شده است. اسنیک در این بازی کمی سالخورده شده است و چین و چروک نشانه پیری روی صورتش نقش بسته شده است. اما، این عوامل باعث کند شده یا ضعیف شدن او نمی شود. Keifer Sutherland موشن کپچر اسنیک را هم بر عهده دارد. اسنیک ماری است، که بی صدا می خزد و طعمه اش را پیدا می کند. کاز دوست صمیمی اوست و آن ها میهن پرستان واقعی هستند. در اولین تریلر هایی که از این بازی منتشر شد، عبارت "from FOX two phantom were born" به چشم خورد؛ اکنون می دانیم، که یکی از این دو اسنیک است، از هویت نفر دوم خبر نداریم.

Kazuhira miller

او دوست دورگه زاپنی آمریکایی اسنیک است؛ در این بازی نقش مهمی را ایفا می کند و به نوعی دست راست اسنیک است. البته، اسنیک او را مانند یک دوست می دارد و در بعضی کارها با او مشورت هم می کند. او تنها کسی است، که به اسنیک وفادار بوده و هست. آن ها عضو سازمان سربازان بی مرز هستند و به کمک هم از mother base دفاع می کنند.

Skull Face

او نقش منفی بازی است. اگر اسنيک مار بازی باشد، او بدون شک پونه است. اما، اين بار بجای اين که در لونه مار سبز بشود، قرار است، با کلی سرباز تا دندان مسلح به لونه مار حمله کنند. Skull face فردی است، که صورتی زخمی دارد. او فرمانده گروه XOF است، در همین حال او Paz را گروگان گرفته است. همیشه در سری بازی های MGS مبارزات خوبی موجود بوده است. پیش بینی می شود، که مبارزه ای سخت با او در پیش داشته باشیم. در آخر این که اميدوارم شخصیت پردازی خوبی برای او شکل گرفته باشد، زیرا همان قدر که شخصیت پردازی آنتاگونیست هم مهم است.

اسنيک بی مرز

ذات سری بازی های MGS بر پایه مخفی کاری سوم شخص است، این بازی هم از این قائمه مستثنی نیست. شاید بتوان نزدیک ترین بازی به مانند Peace walker Splinter cell MGS دانست. در این بازی به مانند Motherbase به کنترل Smartphone بوسیله SmartPhone در دست اسنيک هستید؛ مثلاً می توانید در هر لحظه به آن جا متصل شوید و وسایل و تجهیزاتتان را بهینه کنید. در بازی سیستم تغییر شب و روز خودکار وجود دارد و بسته به نوع حرکت شما به مکان مورد نظر، آن جا شب یا روز خواهد بود. از دیگر ویژگی های این بازی این است، که شما قادر خواهید بود، تا مراحل را پشت سر هم طی نکنید و آن ها را همان طور که مایلید، پشت سر بگذارید. البته، این موضوع باعث سردرگمی در داستان بازی نمی شود و شما متوجه اتفاقات رخ داده در بازی خواهید بود..



در بازی میتوان از فنون رزمی برای به پا در آوردن دشمن استفاده نمود

مار خوش خط و خال

موتور گرافیک این نسخه موتور گرافیک تازه ساخت Konami با نام FOX Engine است. Konami با هدف ساخت بهترین موتور گرافیک دنیا این موتور گرافیک را توسعه داده است. تا حال بازی pes ۲۰۱۴ بوسیله FOX Engine ساخته شده است. گرافیک بازی با وسوسی که کوجیما در این بخش دارد، به بهترین شکل ساخته شده است. همیشه سری بازی های MGS بهترین گرافیک واقع گرایانه را در زمان خود داشتند.

METAL GEAR SOLID
COMING 2014

غیرمنتظره ای روپرو خواهید شد، مثلاً هنگامی که در حال عبور از منطقه ای برای رسیدن به مقصد هستید، ناگهان باران می گیرد، یا باد شدیدی شروع به وزیدن می کند. در بازی روش های مختلفی برای رسیدن از نقطه A به نقطه B موجود است و گیمر با توجه به سلیقه اش مسیری را انتخاب می کند، مثلاً با موتور سیکلت مسافت را طی کند، با با هلی کوپتر، یا حتی جت. همین طور می توانید، موسیقی های مورد نظر خودتان را در این موقع گوش کنید.(باید آهنگ ها را قبل از کنسول خود ریخته باشید). این نکته را هم مورد توجه قرار دهید، که اگر صدای آهنگ را خیلی بلند کنید، دشمنان متوجه شما می شوند و سرانجام خوشی در انتظارتان خواهد بود. در این بازی از رابط کاربری HUD کمتر استفاده می شود، تا گیمپلی بازی پویاتر و سینمایی تر بشود. در این بازی مثل بازی Farcry 3 اسنيک می تواند، با دوربینی که به همراه دارد، موقعیت دشمنان را مشخص کند و علامتی روی آن ها بگذارد، تا جای آن ها را گم نکند. اینمیشن ها فوق العاده پیشرفته است و رفتار اسنيک تا حد بسیاری به واقعیت نزدیک شده است. او قادر است، بدو، بشیند و حتی سینه خیز حرکت کند. سیستم کاور گیری بازی، که نقش بسیاری در بازی دارد، هم بسیار خوب کار شده است. از آن جایی که دوربین بازی از زاویه سوم شخص است، گیمر می تواند در هنگام مخفی شدن هم به محیط اطرافش مسلط باشد و همه جا را با هم زیرنظر داشته باشد. با استفاده از d-pad دسته کنسول توانایی تعویض اسلحه خود را دارد، مطمئناً یک اسلحه بی صدا به همراه خواهید داشت و بقیه اسلحه های همراه را می توانید، خودتان انتخاب کنید.

هنگامی که یکی از سربازان دشمن متوجه حضور شما می شود، بازی بطور خودکار، زمان را آهسته می کند، تا شما سرباز مطلع را از پا در آورید. این حالت قابلیت غیرفعال کردن را دارد. وقتی شما وارد کمپ دشمن می شوید، روز و شب متغیر است. به پایان رساندن مرحله در شب آسان تر است، زیرا تاریکی شب به مخفی شدن شما کمک می کند، اما در شب دشمنان از چراغ قوه و وسایلی اینچنین استفاده می کنند و مثل همه بازی های قبلی(به سنت تبدیل شده است) دشمنان و تی شما را ببینند، علامت تعجبی همراه با صدا روی سر او ظاهر می شود، که شما در این هنگام باید تمام تمرکزتان بر روی کشتن آن سرباز بگذارید.

در بسیاری از مراحل این توانایی را دارید، که بدون شلیک گلوله ای دشمنان را یکی پس از دیگری از بین ببرید.(گیمر در این حالت، می بایست از توانایی بالایی برخوردار باشد. وقتی اسنيک به آرامی به دشمنش نزدیک شود می تواند او را Takedown کند، یا او را گروگان بگیرد و حتی در بعضی مواقع از او اطلاعات کسب کند.

Thief
Eidos Montreal
2014
Stealth
PC , XBOX ONE , PS4 , PS3 , XBOX360

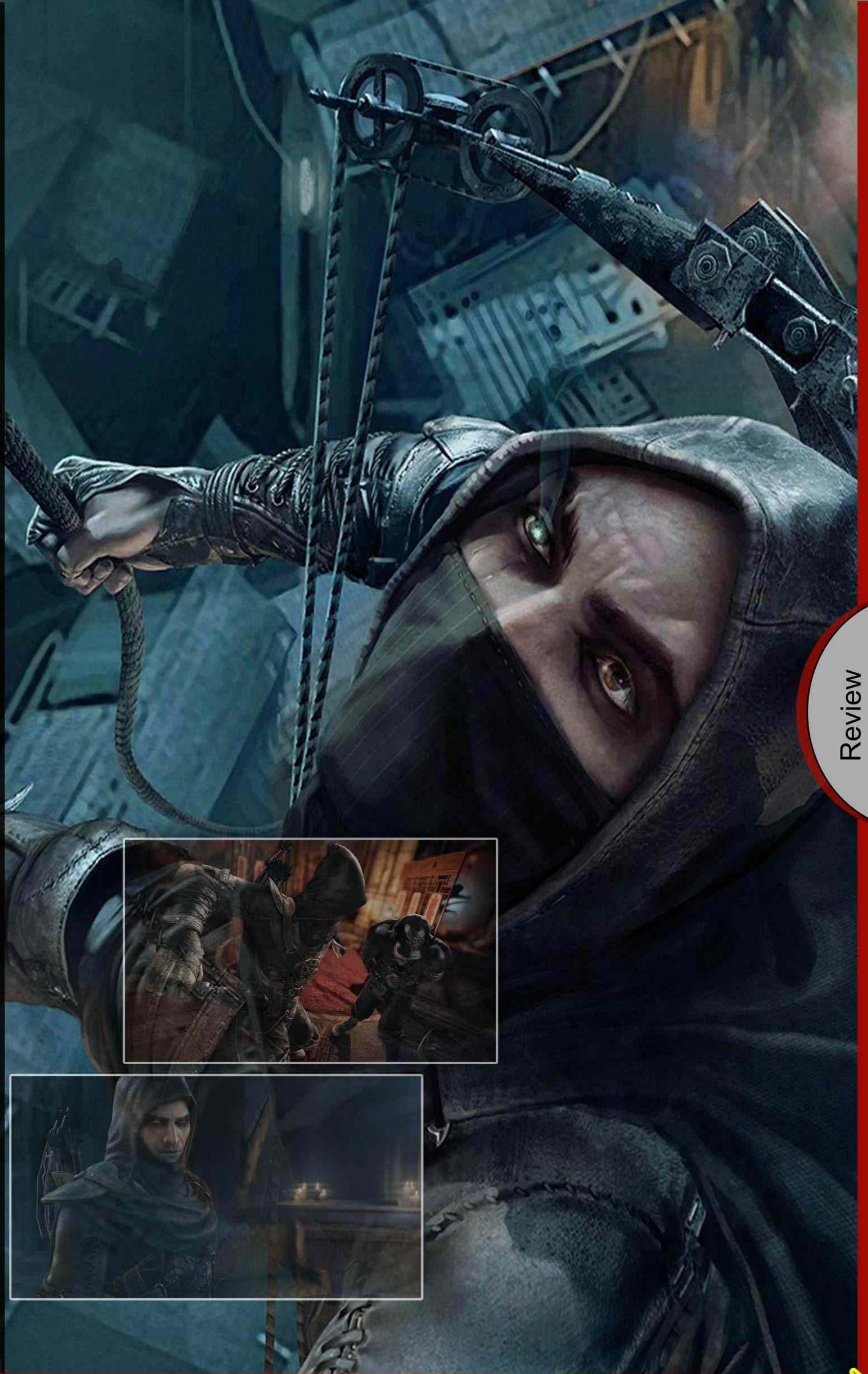


سبک مخفی کاری در دهه‌ی اخیر دچار تغییرات گسترده‌ای شده است، اکثر عنوان‌ین این سبک که روزی سردمدار سبک مخفی کاری بودند با اضافه کردن چاشنی اکشن به گیم پلی خود، از اصالت خویش فاصله گرفتند و طرفداران قدیمی این سبک را ناراحت کردند. از سوی دیگر همه‌ی عنوان‌ین سبک مخفی کاری در حالت سوم شخص جریان داشتند و همین سبب می‌شد تا آن ترس و نگرانی همیشگی از لو رفتن که باید در سبک مخفی کاری وجود داشته باشد، از بین برود. در چنین شرایطی استدیو EIDOS Montreal که پیش از این ساخت عنوان موفق Deus Ex را در کارنامه داشت، تصمیم گرفت بر روی یکی از برترین عنوان‌ین سبک مخفی کاری کار کند و با ریبوت و بازسازی این بازی، روح تازه‌ای به کالبد آن بدمد. این عنوان Thief نام داشت که پس از وقفه‌ای ۱۰ ساله قرار بود بار دیگر جای خود را در کنسول‌ها و رایانه‌های شخصی باز کند.

محمد حسین صفری

تهرمان تاریکی ها!

نقد و بررسی | Review



شاه دزد

همان طور که در مقدمه‌ی مقاله ذکر شد داستان بازی بار دیگر شما را در نقش Garrett قرار می‌دهد. در ابتدای بازی وی به همراه دوست و همکارش که Erin نام دارد در جست و جوی یک شی از جنس سنگ می‌باشد که بسیار عجیب و قیمتی است و هنگامی که به آن دست می‌یابند ناگهان انرژی مرموزی از این سنگ خارج می‌شود و Erin را در خود می‌بلعد و Garrett را نیز بیهوش می‌سازد. وی پس از یک سال به هوش می‌آید و متوجه می‌شود شهر توسط نیروهای ظالم شخصی به نام Baron اداره می‌شود و مردم در خفقان و سختی زندگی می‌کنند. او تصمیم می‌گیرد که اینبار علاوه بر دزدی از انسان‌های ظالم و ثروتمند به دنبال نجات مردم نیز باشد و به این ترتیب است که یک دزد تبدیل به یک قهرمان می‌شود. نویسنده‌گان بازی سعی کرده‌اند که سیر تکاملی شخصیت Garrett را به تصویر بکشند و نشان دهند که وی چگونه از یک دزد مطلق به یک ناجی تبدیل می‌شود که در این زمینه بسیار خوب عمل کرده‌اند. از طرف دیگر در شهر اصلی بازی که The City نام دارد، بیماری طاعون نیز فراگیر شده است و فضایی بسیار غم زده را تشکیل داده است که به خوبی حس ناامیدی مردم شهر را منتقل می‌کند و سازندگان بسیار عالی به فضا سازی شهر پرداخته‌اند. داستان Thief یکی از نکات قوت آن به حساب می‌آید، شروع داستان با اینکه کمی گنج است ولی با کشش‌های مناسب شما را با خود همراه می‌سازد. از سوی دیگر شخصیت پردازی مناسب شخصیت‌های اصلی و فرعی به خصوص Garrett و فضا سازی فوق العاده‌ی بازی به خوبی شما را با خود همراه می‌سازد.

در میان سایه‌ها

اولین نکته‌ی اصلی در گیم پلی Thief استفاده از سایه‌ها و مخفی کاری است. سایه‌ها در واقع بهترین پناهگاه‌ها برای شما می‌باشد و نور به نوعی دشمن اصلی شما به حساب می‌آید. بازی تمرکز اصلی خود را بر روی مخفی کاری گذاشته است و در واقع به جز صحنه‌های نبرد تن به تن بخش اکشنی در بازی وجود نخواهد داشت. Garrett در ابتدای کار توانایی‌های دارد که به مرور زمان این توانایی‌ها افزایش می‌یابد و به نوعی ارتقا خواهد یافت. یکی از توانایی‌های مهم Garrett قابلیتی نظیر دید عقابی در سری Assassins Creed می‌باشد. از آنجایی که وی در نسخه‌های قبلی چشم خود را از دست داده است، از یک چشم مکانیکی بهره می‌گیرد که این توانایی را به وی می‌دهد که افراد خوب را از دشمنان تشخیص دهد و بتواند اهداف خود را شناسایی کند. دومین قابلیتی که در بازی وجود دارد، Focus نام دارد. این قابلیت زمانی قابل استفاده خواهد بود که شما به روش مخفیانه به دشمنان نزدیک شوید و بخواهید آن را از پای در آورید، در این صورت بازی از حالت اول شخص به سوم شخص تبدیل می‌شود و شما باید با دکمه زنی دشمن را ناید کنید که البته این قابلیت در همه‌ی موقع قابل استفاده نیست و محدودیت دارد. در گیم پلی این شما هستید که می‌توانید انتخاب کنید چگونه یک دشمن را از سر راه خود بردارید، برای مثال می‌توانید با استفاده از کمان خود و با یک تیر وی را از پای در آورید یا اینکه از پشت سر به او نزدیک شوید و وی را بیهوش کنید یا اینکه بدون هیچ درگیری فقط با پرت کردن حواس او، به راه خود ادامه دهید.

THIEF

Review

را به شدت اذیت خواهد کرد. تقریباً می‌توان گفت در تمام طول بازی شاهد افت فریم خواهید بود که به کلی لذت بازی را از بین خواهد برداشت. از طرف دیگر نور پردازی بازی و سایه زنی آن در یک کلام فوق العاده است. از آنجایی که بازی تماماً در محیط‌های تاریک و بسته جریان دارد نیاز به نورپردازی و سایه زنی مناسب است که تیم سازنده به خوبی این کار را انجام داده است. کیفیت بافت‌ها و مدل سازی‌ها نیز مناسب است و شما را راضی می‌کند. بازی بر روی Xbox One با کیفیت ۱۰۸۰p و بر روی PS4 با کیفیت ۹۰۰p

گرافیکی این دو نسخه چندان قابل تشخیص نیست.

صدا حساس هستند و با کوچک ترین صدای بی‌مورد به حضور فردی بیگانه مشکوک شده و برای یافتن او شروع به جست و جو در محیط می‌کنند. با اینکه Thief در این زمینه‌ها خوب کار کرده است ولی از سوی دیگر در ایجاد تعادل در گیم‌پلی نا موفق بوده است. گیم‌پلی بازی بر اساس یک اصول مشخص پیش نمی‌رود و شاهد از هم گسیختگی مراحل بازی می‌باشیم در حالی که همگی در یک چیزتر یا بخش قرار دارند. از سوی دیگر سیستم مبارزات تن به تن بازی نیز تعریف چندانی ندارد و در آن شاهد تکرار همیشگی یک تا دو تمام کننده هستیم. در کل گیم‌پلی Thief با اینکه در برخی از موارد بسیار عالی بوده است اما در بسیاری از موارد نیز ضعیف عمل کرده است، در طول گیم‌پلی تنها استفاده از کمان مناسب کار شده است و سایر بخش‌ها دارای مشکلات فراوانی می‌باشند که از ارزش این عنوان کاسته است.

ظرافت سایه‌ها

بازی با موتور Unreal Engine 3 ساخته شده است که می‌توان به آن لقب یک موتور تاریخ مصرف گذشته را داد که برای عناوین نسل هشتمی اصلاً منصرف نیست. با اینکه گرافیک محیطی بازی و همچنین کیفیت تکسچرها بسیار مناسب می‌باشد، اما افت فریم مداوم شما را

بر خلاف سایر عناوین این سبک که تنها نام مخفی کاری را با خود یدک می‌کشنند و در آن‌ها انواع سلاح‌های گرم و سرد وجود دارد، در Thief تنها دو سلاح وجود دارد که یکی از آن‌ها Blackjack نام دارد که همانند باتوم می‌باشد و فقط در درگیری‌های تن به تن کاربرد دارد. اما سلاح دوم که سلاح اصلی بازی نیز به شمار می‌آید یک کمان می‌باشد، که به وسیله‌ی آن عمدۀ‌ی کارهای مهم در گیم‌پلی انجام می‌پذیرد. این کمان دارای تیرهای مختلفی می‌باشد برای مثال Rope Arrow برای ایجاد یک مسیر جدید و بالا رفتن از جاهای مرتفع، Water Arrow برای خاموش کردن مشعل‌ها و ایجاد سایه و Fire Arrow برای به آتش کشیدن یک محیط. از سوی دیگر سلاح‌ها در بازی قابلیت آپگرید کردن را نیز دارا می‌باشند که برای این کار به پول زیادی نیاز دارید اما این پول را باید از کجا به دست آورید؟ پاسخ مشخص است، شما یک دزد ماهر هستید پس باید با دزدی از افراد ثروتمند این مقدار پول را به دست آورید. مراحل فرعی بازی تمرکز بسیار زیادی بر روی دزدی دارند که همین امر سبب شده روند آن‌ها پس از مدتی به شدت تکراری شود که شما را از تجربه‌ی این ماموریت‌های منصرف می‌سازد. از سوی دیگر شاهد هوش مصنوعی مناسب دشمنان هستیم به نحوی که آن‌ها به ایجاد سر و

قهرمان سایه ها

عنوان Thief شاید به دلیل تبلیغات گسترده‌ی آن که انتظارات را بالا برد بود، چندان موفق نشد و در سطح یک عنوان متوسط باقی ماند. با اینکه ایده و داستان بازی و ویژگی‌های جدید گیم پلی از کیفیت بالایی برخوردار بودند ولی عدم تعادل میان بخش‌های مختلف گیم پلی و افت فریم شدید بازی، بزرگ ترین ضربه را به این عنوان زدند.

70
%



شروع گنگ بازی، عدم پیوند و تعادل میان بخش‌های مختلف گیم پلی، تکراری بودن ماموریت‌های فرعی، افت فریم مداوم در بازی، گرافیک نسبتاً ضعیف بر روی کنسول‌های نسل هشتم، تعویض صدای پیشه‌ی شخصیت اصلی



ایده‌های جدید گیم پلی، پاییندی به اصول مخفی‌کاری، شخصیت پردازی مناسب Garrett، گرافیک محیطی مناسب، نور پردازی فوق العاده

شیوه نبرد

بردی عظیم آغاز شده است . شیپورچی در شیپورش دمیده است و نبرد را شروع کرده است . خودتان کاملا میدانید که می خواهم از چه موضوعی صحبت کنم . نسل هشتم با نبردی خونین و زیبا آغاز شده است . از همان لحظه ای که دو شرکت سونی و مایکروسافت ساخت کنسول های نسل بعدی شان را تایید کردند در شیپور جنگ دمیدند و دنیا را متحول کردند . آنها تا این لحظه از برگ های برنده خود رونمایی کرده اند و بعضی از آنها را عرضه کرده که تقریبا هیچکدامشان به جریکی از آنها موفق ظاهر نشده و عمل نکرده است . بازی های بسیاری را دو شرکت سونی و مایکروسافت رونمایی کرده اند و بر روی آنها در نمایشگاه های مختلف مانور بسیاری دادند و بر موفقیت بازی هایشان کاملا مطمئن بودند اما هنگام عرضه شدن کنسول هایشان تمام نقشه هایشان نقش بر آب شد . بازی هایی همچون نوعی شکست عظیم تبدیل شدند و در تاریخ شکست های بزرگ هم ثبت شدند به خصوص عنوان Fighter within که Fighter within یک افتضاح بود و آبروی مایکروسافت را برد و تمامی هامی هایش را نسب به خودش سست تر کرد و خیال طرفداران سونی را برای موفقیت سونی راحت تر کرد اما نباید به همین عناوین عرضه شده تا به امروز بسنه کرد و موفقیت این دو شرکت را پیشینی کرد چون تا سال های آینده عناوین بسیار زیادی عرضه خواهند شد و برای شرکت های رقیشان چالش خواهند آفرید . عناوینی مثل :

Quantum Break ، Uncharted4 ، Order 1886
TitanFall ، Lords of fallen ... که با عرضه شدنشان معلوم خواهند کرد که کدام کنسول بهتر عمل کرده و کدام یک بد تر .

منتقد کنسول های نسل هشتم - علی گودرزی

KILLZONE™ SHADOW FALL

بسیار خوب و عالی توانست که طرفداران بسیار زیادی را پیدا کند و در کنار عنوانین پر آوازه ای همچون :

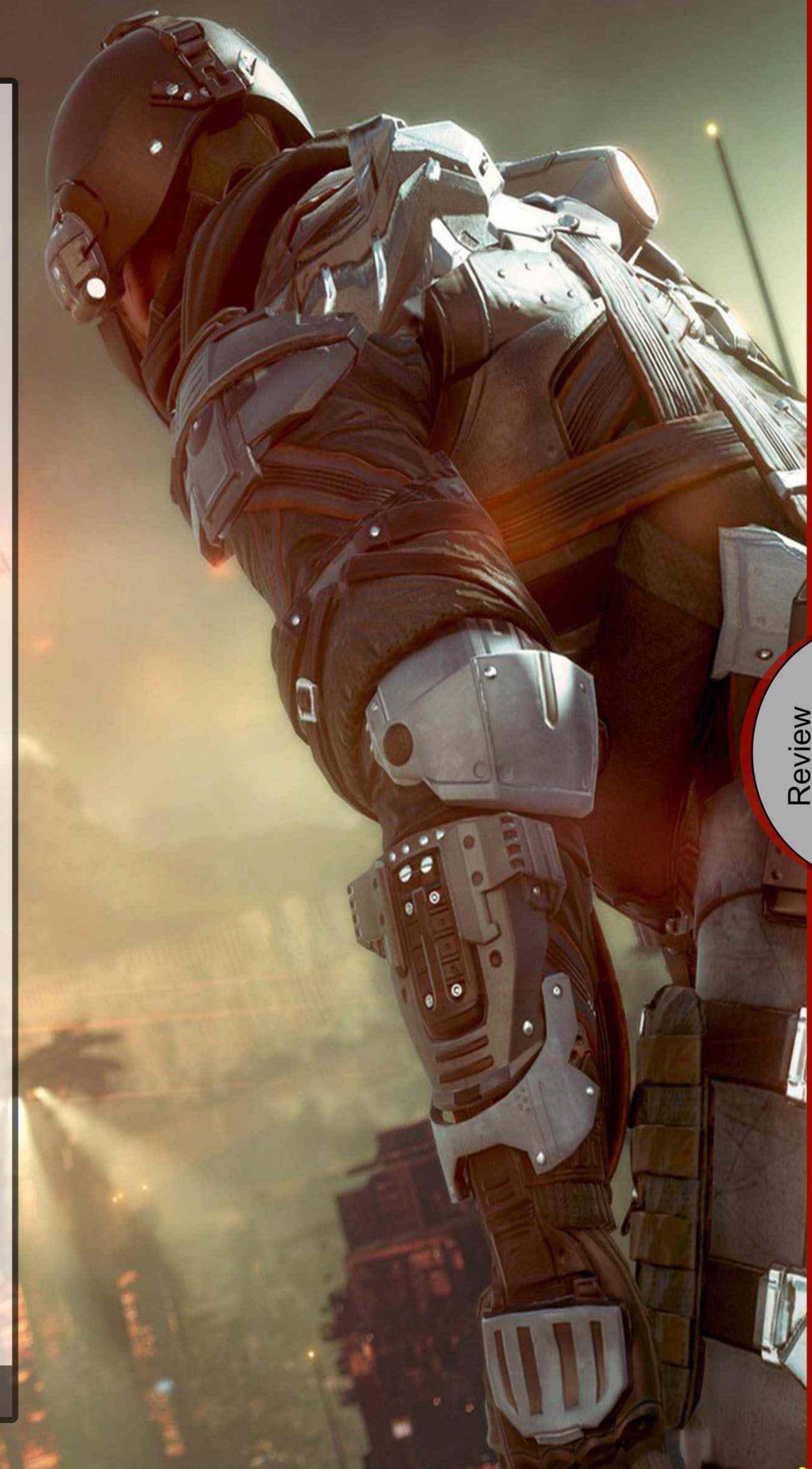
Uncharted , God of War , Crash bandicoot , Resistance و ... به عنوان نمادی برای شرکت سونس تبدیل شود. اخیرین قسمت از این عنوان تا به این لحظه همانطور که خودتان هم بهتر از من می دانید Shadow fall نام دارد. این بازی در نمایش سونی که سال گذشته برای خبرنگاران ترتیب داده بود رو نمایی شد و توانست که در مرکز توجه ها قرار گیرد و به امید اول طرفداران سونی تبدیل شود. این بازی در همان اولین لحظه ای که به نمایش در آمد ، با داشتن گیم پلی جذاب و گرافیک خیره کننده ، موسیقی عالی و ایده داستانی فوق العاده توانست که توجه ها را به خود جلب کند و در زمان عرضه شدنش هم نمرات بسیار خوبی را کسب کند. حال با من همراه باشید تا به سراق بررسی این بازی شگفت آنگیز برویم.



KILLZONE™ SHADOW FALL

از موضوع اصلی دور نشویم. همانطور که عرض کردم در بازی های انحصاری که تا کنون عرضه شده اند تنها یک یا دو عنوان هستند که موفقیت نسبی بدست آوردهند :

Dead rising3 : Shadow Fall Killzone : Shadow Fall داشتن گرافیک و خط داستانی و گیمپلی و موسیقی نسبتاً خوب توانستند بازی های خوبی شوند که در این مقاله قصد دارم که بازی Killzone: Shadow Fall را به بوته نقد ببرم تا بینیم که آیا یان قسمت از سری بازی های کیلزون توانسته است که انتظارات را برآورده کند و پیشرفت کند یا خیر. سری بازی های Killzone از همان ابتدا همراه با سونی بوده است . سری بازی های کیلزون حدود ۲۵ سال است که همراه همیشگی و با وفای سونی بوده است و در تمامی کنسول های شرکت سونی حضور داشته است. سری بازی های کیلزون بسیار پر حاشیه بوده اند و همیشه هم طرفداران مایکروسافت با طرفداران سونی بر سر اینکه کیلزون بهتر است یا هیلو بحث می کردد و حالا ها هم بحث آنها با وجود Killzone Shadow Fall و معرفی Halo5 تمامی ندارد یا یکی دیگر از حواسی سری بازی های کیلزون آن دموی Killzone 2 بود که سر و صدای عظیمی راه انداخت و بعد از دموی Killzone Shadow Fall در مراسم e3 بازیازان شک داشتند که این دمو هم همانند killzone2 ساختگی نباشد و سرشان کلاه نرفته باشد! سری بازی های کیلزون داستانشان خیلی ساده و خطی است و در مورد تلاش و دست و پازدن نژاد انسان ها در برابر نژاد هلگاست ها است همچون داستان سری بازی های Gears of war یا سری بازی های محبوب Halo . تا کنون ۴ قسمت مختلف از سری بازی های کیلزون منتشر شده است که یکی از دیگری بهتر بوده اند و همیشه در حال پیشرفت بوده اند که آخرین قسمت killzone mercenary عرضه شده از این سری بازی ، ps vita بوده است که با وجود اینکه بر روی کنسول دستی عرضه شده بود اما باز هم توجه منتقدان را به خودش جلب کرد و توانست که بدرخشد. سری بازی های کیلزون با داشتن گیمپلی بسیار سریع و خشن خوب که واقعاً در زمان عرضه شدنش خیلی کم پیدا می شد و گرافیکی بسیار دیدنی و چشم نواز و موسیقی



به علت اینکه خیلی از شما خوانندگان گرامی از کنسول PS4 بهره مند نمی باشید به همین علت داستان بازی را کامل و بی پرده می نویسم سری بازی های کیلزون دارای داستانی سر راست هستند. داستان این بازی هم درباره تلاش انسان ها و تلاش آن ها برای نابود کردن و از بین بردن نزدیک به نام هلگاست است که در پی این هدف دست به هر کاری خواهند زد و تمامی حقه های خود را بکار خواهند بست. اما در قسمت جدید از این سری بازی ها شاهد یک داستان گویی واقعه عالی هستیم بطوری که اصلاً کلیشه ای نیست و کاملاً گیرا است و شما را تا انتهای بازی با خود همراه خواهد کرد.

۶۰ سال پس از آن نبرد سنگین به فرماندهی شوچنکو (شخصیت اصلی قسمت سوم) که در نهایت به زمین کشانیده شد و سپس stahl هم زنده ماند، stahl جان سالم به در برد و انسان هایی را که مثل خودش جان سالم به در برده بودند را هم همراه با خود برد و اسیر کرد. او انسان ها را به سیاره ای به نام وکتا (vekta) برد و در آن حکومتی کاملاً مدرن را به وجود آورد که هیچ انسانی فکر نمی کرد که هلگاست ها، پس از نابودی سرزمینشان، هلگان، بتوانند به این سرعت برگردند و دوباره تجدید قوا کنند. اما این پایان ماجرا نبود. شبی، پدری همراه با پسر ۵ ساله اش لوکاس تصمیم به فرار از کمپ اسیران می گیرد. او در راه فرار به یکی از ماموران گروه shadow marshal بر می خورد. این افسر که سینکلایر (sinclair) نام دارد به آنها کمک می کند که فرار کنند اما در آخرین لحظه که پدر تنها به یک پرش کوچک نیاز دارد تا دست پالسار که منتظر او است را بگیرد و فرار کند، افسران دشمن؛ یعنی هلگاست ها از راه می رسند و پدر را مورد هدف قرار می دهند و او را نابود می کنند. حال لوکاس تنها است و هیچ یاوری ندارد. پدرش ازین رفتہ است و حالا او تنها مانده است. هنگامی که قاتلان پدرش؛ یعنی آن ۳ نفر به او نزدیک شدند، پالسار به کمکش می آید و او را بر روی شانه اش می نشاند و رهایی او را سبب می شود. حال پالسار که لوکاس کالن را یتیم می بیند، تصمیم می گیرد که خودش هم در این گروه عضو شود. پس از آن ماجرا کشته شدن پدر لوکاس؛ یعنی ۱۰ سال shadow marshal بعد، انسان های زیادی در سیاره وکتا ساکن می شوند و تعداد زیاد آنها سبب می شود که توافقی میان دو نژاد انسان و هلگان ایجاد شود و دیواری میان انسانها و هلگان ها کشیده می شود. لوکاس خیلی عالی مدارج را طی می کند و ۱۷ سال آینده، وقتی به سن ۲۲ سالگی رسید، به درجه shadow marshal می رسد و آماده ماموریت های این گروه می شود. او در ماموریت هایش درمی یابد که هلگاست ها در طی این سالها در حال آماده سازی خودشان برای کارهایی بر خدمت توافق هستند. ایندا به این موضوع شک می کند که شاید اشتباہ کرده است اما با حمله گروه black hand به آن سوی دیوار و ازین بردن خیل عظیمی از انسانها، شک او به یقین تبدیل می شود و نبرد آغاز می شود. گروه black hand گروهی از هلگاست های تندرو است که واقعاً از انسان ها نفرت دارند و نزد هلگاست را برتر می دانند و هر انسانی را که می بینند ازین می بند. پس از آن حمله انسان ها که فکر می کنند که این حمله به دستور مستقیم پادشاه هلگاست ها بوده است، تصمیم به فرستادن لوکاس به آن سوی دیوار می گیرند و او را وارد یک ماجرا بسیار بزرگ و عظیم می کنند که برای یک shadow marshall به سن ۲۲ بسیار خطرناک خواهد بود. لوکاس در این ماجرا بزرگ اسیر می شود و در این اسارت با دختر ملکه هی هلگاست ها آشنا می شود. دختر ملکه هم که از نوع انسان است و هم از نوع هلگاست است و از این نبرد و نابودی نژاد انسان ها و هلگاست ها به تنگ آمده است، لوکاس را آزاد می کند و همراه با لوکاس به جنگ با black hand می روند.

لوکاس که با وجود echo (دختر ملکه) می داند که شخصی به نام ماسار (massar) در حال ساختن نوعی اسلحه است، تصمیم می گیرند که این اسلحه را نابود کنند. به همین علت به سفری خطرناک را به سیاره نابود شده و افسانه ای هلگان آغاز می کنند تا به این نبرد بی پایان، پایان دهند. اما وقتی که لوکاس وارد این سیاره می شود، اسلحه ای عظیم را مشاهده می کند که اصلاً قابل نابودی نیست! او در می یابد که این نبرد باید در همین لحظه به پایان برسد آن هم با صلح کردن! یعنی توافقی باید صورت گیرد و این نبرد تمام شود در غیر این صورت با توجه به اسلحه های بی پایان و فوق العاده مرگبار هلگاست ها، این نبرد کاملاً بر سود هلگاست ها خواهد بود تا انسان ها. لوکاس با ماسار تماس می گیرد و صلح را از او خواستار می شود اما ماسار که به لوکاس شک کرده است و فکر می کند که او هم جزوی از هلگاست ها شده است، به او دستور می دهد که به هر قیمتی که شده فرد کنترل کننده این اسلحه یعنی استاهل را نابود کند. لوکاس هم به هر قیمتی وارد منطقه عظیم هلگاست ها می شود و نبردی یک به صد هزار رخ می دهد که به قدری حمامی است که شما را یاد پایان فیلم ماتریکس می اندازد! در نهایت لوکاس به استاهل می رسد و می خواهد با صحبت او را مقاعده کند که با انسانها صلح کند اما در همین لحظه گلوله ای با مغز استاهل اثابت می کند و او را می کشد و همان فرد ضارب خود لوکاس را نیز مورد هدف قرار می دهد. این فردی کسی نیست جز پدر خوانده لوکاس یعنی sinclair که لوکاس را به علت شکی که به او داشت با شلیک گلوله ای به سر به قتل می رساند. حال او به عنوان قهرمان ملی شناخته می شود و به سرزمین انسانها بازگشته است و مراسم سخن رانی برگزار کرده است اما فردی دیگر هم دورادر در این مراسم حضور دارد. او یک تک تیر انداز است و کسی نیست جز ایکو که با گفتن جمله for kallen به سوی پالسار شلیک می کند ولی در حین اینکه شاهد اثابت گلوله به سر پالسار باشیم بازی به پایان می رسد

گرافیک هنری بسیار زیبا





۴- تیر اندازی: این ربات می‌تواند که در تیر اندازی‌های سنگین به شما کمک کند و توجه دشمنان را با تیر اندازی به خودش جلب کند و بعضی از آنها را هم نابود کند

۵- اهیا کردن: این ربات می‌تواند شما را در صورت داشتن بسته های ادرنالین بعد از هربار مردن اهیا کند

۶- هک کردن: این ربات می‌تواند که به سیستم‌های هلاکاست‌ها نفوذ کند و آنها را هک کند . از دیگر ویژگی‌های خوب گیمپلی استفاده خوب شخصیت اصلی از چاقو است. در این بازی کارکتر شما همچون کارکتر قسمت سوم بازی فارکرای یعنی جیسون بروودی از چاقو استفاده کامل می‌کند و بازده ۱۰۰ درصد را از چاقو می‌گیرد و حرکات بسیار زیبایی با چاقوی خود بر روی دشمنان انجام می‌دهد که جای تقدیر دارد. از دیگر ویژگی‌های خوب گیمپلی تنوع بالای دشمنان است . در این بازی شما از کوچک ترین نوع هلاکاست‌ها تا بزرگ ترین و خطرناک ترین و حتی هوایپما‌های انها نبرد خواهید داشت که واقعاً عالی است. از دیگر نکات خوب که در بازی وجود دارد، وجود صحنه‌های سینمایی بسیار زیاد است که اصلاً گیمر را خسته نمی‌کند . شما در این بازی به مناطق فراوانی اعضام خواهید شد و در تمامی این مناطق، از جاذبه صفر بگیرید تا جنگل و دشت و دریا، صحنه سینمایی‌های فراوانی خواهید دید که خلاقيت تیم گوریلا را می‌رساند. هوش مصنوعی بازی هم که در بالاترین درجه ممکن قرار دارد و هوش از سرتان می‌برد . دشمنان بازی دقیقاً همچون یک انسان آکاه تصمیم‌گیری می‌کنند و به همین علت برای شما چالش‌های فراوانی ایجاد خواهد کرد . سازندگان در این قسمت از سری بازی‌های کیلزون خلاقيت‌های فراوانی انجام داده اند که بیشتر آنها به دسته Dualshock 4 مربوط می‌شود. سازندگان برای اینکه در این بازی شما اصلاً تفاوت بازی و واقعیت را احساس نکنید با استفاده از دسته یا کنترلر مرضی بین حقیقت و بازی را خوبی خوبی باریک کرده اند. شما در این بازی با برداشت audio log شاهد پخش شدن انها از اسپیکر داخلی دسته خواهید بود. یا با تیر خوردن شاهد تغییر رنگ دادن چراغ دسته تان خواهید بود ... در این بازی شما می‌توانید با گشت و گذار روزنامه‌هایی را پیدا کنید که مربوط به دوران قبل از اتفاق داستان بازی است که به شما اطلاع خواهند داد که در طی این چند سال چه اتفاقاتی رخ داده است.

موسیقی

این روزها دیگر موسیقی به عضوی جدا نشدنی از بازی‌ها تبدیل شده اند که هر روز بهتر از دیروز پیشرفت می‌کنند. Killzone نیز از این قاعده پیروی می‌کنند . موسیقی در این قسمت از سری بازی‌های کیلزون به بهترین شکل ممکن نواخته شده است و همین باعث می‌شود که بهتر از قبیل حس و حال بزیا به مخاطب داده شود. موسیقی بازی با توجه به محیطی که در آن قرار دارید و با توجه به شرایطی که در آن قرار دارید تغییر می‌کند که این بسته به شرایط دارد. مثلاً اگر در گیر شوید بازی ریتمی سریع به خود می‌گیرد و اگر در حال مخفی کاری باشید بازی ریتمی آرام و البته هیجانی دارد.

همانطور که خواندید داستان بازی بسیار زیبا است و در این قسمت شاهد داستانی به نسبت کمتر کلیشه و به نسبت خیلی بهتر از قسمت های قبلی و یا می‌توان گفت که داستان بازی به نسبت به سایر بازی‌های اول شخص بسیار نوآور تر و خیلی زیبا تر نوشته و پرداخته تر شده است و برای یک بازی لانچ هم بسیار خوب است که دارای داستانی زیبا و عالی باشد که در بین عنوان‌های لانچ بر روی کنسول‌های نسل هشتم هم بهترین داستان را همین بازی کیلزون دارد که باید صیر کرد و دید که سری بازی‌های HALO که واقعاً داستانشان محشر و زیبا است در قسمت پنجم چه خواهند کرد. با دیدن پایان بازی کاملاً برایتان معلوم خواهد شد که قسمت بعدی بازی در راه است و مثل اینکه سازندگان می‌خواهند علاوه بر ساختن کیلزون‌های شماره محور همچون KILLZONE 2 و KILLZONE 3 ... می‌خواهد که عنوان shadow fall را هم به شکل موازی ادامه دهد و به عنوانی همچون

call of duty تبدیلش کند. بدون هیچ گونه شک و شباهه ای می‌دانیم که گیم پلی در سری بازی‌های کیلزون در اولویت اول قرار دارد . سری بازی‌های کیلزون همیشه دارای گیم پلی سریع و فوق العاده زیبا بوده است . به همین علت در این پنج قسمتی که از این بازی منتشر شده است شاهد گیمپلی خوب و قدرتمندی بودیم که مخاطبان را کاملاً راضی می‌کرد و نمره کامل هم می‌گرفت . این قسمت از سری بازی‌های کیلزون هم دارای گیمپلی خوبی عالی و قدرتمند است و گیمران را کاملاً در گیر خود خواهد کرد. همانطور که می‌دانید سبک بازی تیراندازی اول شخص است به همین علت شما در این بازی یک اسلحه سنگین و یک اسلحه سبک را با خود حمل خواهید کرد که اسلحه اصلی که نماد اصلی بازی هم محاسب می‌شود قابل تعویض نیست ولی اسلحه دوم کاملاً قابل تعویض است که می‌تواند ساخته انسانها باشد یا ساخته هلاکاست ها باشد. شما در این قسمت از سری بازی‌های کیلزون علاوه بر اینکه می‌توانید با استفاده از اسلحه دشمنان را نابود کنید، می‌توانید با استفاده از چاقوی مخصوص لوکاس دشمنان را به بدترین شکل ممکن نابود کنید. از دیگر قابلیت‌های خوبی عالی بازی می‌توان به یک هواپیمای کوچک یا drone اشاره کرد که در تمام بازی موجود است که ویژگی‌های بسیار خوب و عالی دارد و گیمپلی بازی را متحول کرده است. ویژگی‌های این drone عبارتند از:

۱- سپر الکترومغناطیسی: این ربات در هر شرایطی می‌تواند سپری الکترومغناطیسی را در فضایی محدود برایتان بسازد که کمکی بسیار به شما در میدان‌های سنگین نبرد خواهد کرد مخصوصاً در مراحل پایانی بازی که نبردهای خوبی سنگین خواهد شد

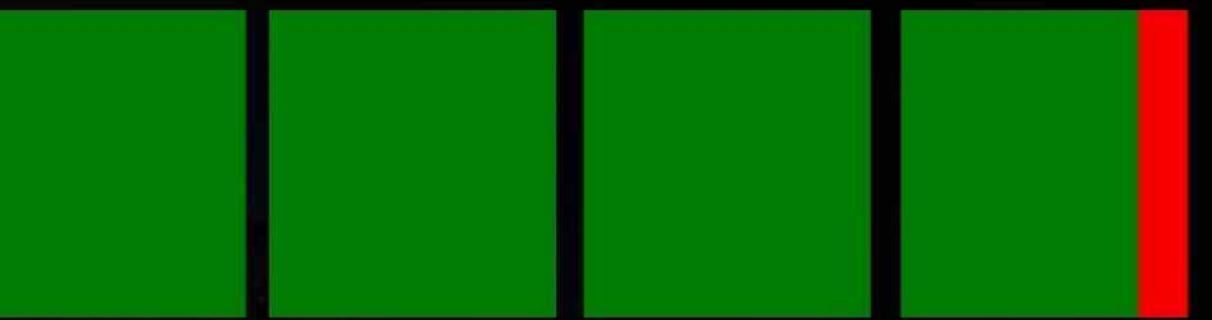
۲- شوک الکتریکی: این ربات می‌تواند در محدوده ای شوک الکتریکی ایجاد کند و افراد را تا ۲۵ ثانیه گیج کند

۳- جابجایی سریع: این ربات می‌تواند با استفاده از اتصال یک ریسمان به دو نقطه باعث شود که شما با گرفتن قسمتی از این ریسمان بین این دو نقطه به شکل سریع نقل مکان کنید

A detailed image of the Killzone: Shadow Fall cover art, featuring a soldier in a blue suit with a red visor and a futuristic weapon.

KILLZONE™
SHADOW FALL

98%



+ گرافیک منحصر به فرد ، سلاح های جذاب ، استفاده مناسب DualShock4

- ضعف کوچکی در روایت داستان بازی

نسل قدرت نمایی

همانطور که میدانید وارد نسل هشتم شده ایم پس بزرگترین تغییری که شاهدش خواهیم بود تغییرات بزرگ بصری و گرافیکی است که در این قسمت از سری بازی های کیلزون کاملا مشهود هم هست. نورپردازی بازی به حدی زیبا کار شده است که رد شدن نور خورشید از میان درختان در بازی بسیار لذت بخش می باشد تا جایی که دوست دارید مدت ها به این رد شدن نور خورشید از میان درختان و ساطع نور خورشید نگاه کنید. اگر بخواهیم یکی از بی نقص ترین بخش های این بازی را نام ببریم همین بخش گرافیک بازی می باشد که جای هیچ بحث و گلایه ای را به گوریلا گیمز وارد نمی کند. جزئیات در تمامی لوکیشن ها عالی است و شما اگر به اجسامی که در بازی وجود دارد نزدیک بشویید متوجه خواهید شد که Killzone: Shadow fall یکی از پر جزئیات ترین بازی هایی می باشد که تا به حال مشاهده کرده اید.

در طول بازی هلگاست هایی متفاوت با شکل هایی متفاوت را مشاهده خواهید کرد که جزئیات لباس آنها بسیار دیدنی می باشد. تنهای کافی است یکی از آنها را نقش بر زمین کنید و به جلوی آن باستید تا متوجه این تغییر بزرگ و چشم گیر بشویید. جزئیات اسلحه ها نیز در بازی بسیار کم است اما جزئیات همان تعداد اسلحه های موجود در بازی بسیار زیاد است. در این قسمت از سری بازی های کیلزون تمامی حرکات کاراکتر ها توسط حسگر های motion capture استفاده شده است. حرکات موشن چشم گیر و گسترده است. اگر چه تعداد اسلحه ها در بازی بسیار زیاد است. حرکات و صدای گذاری کاراکتر "Thomas Sinclaire" مردی و راهنمای اصلی شما در بازی توسط آقای David Harewood و همچنین خانم Jamie Gray Hyder نیز مسئولیت اجرای موشن کپچر کردن حرکات و همچنین صدای گذاری "Echo" را در بازی بر عهده دارند. (به دلیل اسپویل نشدن داستان بازی تنها اشاره ای کوچک از وجود "Echo" در طول بازی کردم تا خودتان با او و نقش او در طول بازی رو به رو بشوید)

منطقه جنگی

اما بدون شک بزرگترین بخش Killzone: ShadowFall چند نفره ای آن می باشد. کسانی که قسمت های چند نفره ای Killzone ۲ و Killzone ۳ را تجربه کرده اند توقع بسیار زیادی از این بخش در Killzone: Shadow fall داشتند که گوریلا گیمز با این بخش به توقع آنها پاسخی عالی داد. به صورت کلی سرعت بخش چند نفره ای Shadowfall از نسخه ۳ کمتر شده است و شما باید به صورت تاکتیکی و با برنامه ریزی این بخش را به پیش ببرید. اما بدون شک این کار گوریلا گیمز این بخش را لذت بخش تر کرده است و هنوز هم یکی از اصلی ترین دلیل خرید شما برای Shadowfall بخش چند نفره ای اعتیاد آور آن می باشد.

بخش پرطرفدار Warzone به این قسمت باز گشته است و و بخش های دیگری نیز به مانند deathmatch, capture the flag, domination و بیشتر که باید به صورت کار گروهی و با دوستان خود ماموریت های تایین شده را انجام بدھید در بازی وجود دارد. شما می توانید از میان سه کلاس Support, Assault, Recon یکی را انتخاب کنید و به شکل دلخواه خود نیز کاراکتر خود را شخصی سازی کنید. تمامی اسلحه ها در ابتدای کار باز می باشند اما شما با انجام دادن challenge های مختلف می توانید جزئیات اضافی به مانند صدا خفه کن، لیزر و بیشتر را به آنها اضافه کنید. شما همچنین می توانید برای شروع کردن بخش چند نفره بخش هایی به مانند spawn grenades و recon drones را برای خود انتخاب کنید و همیشه این شک در شما به وجود می آید که از میان آنها کدام یک را انتخاب کنید چون تمامی آنها در این بخش برای شما مفید هستند.

۲۴ نفر در مسابقات مختلف در بخش چند نفره وجود دارند که بنابر مدی که انتخاب می کنید یا به صورت سه گروه ۸ نفره و یا به صورت دو تیم ۱۲ نفره در می آید و به مقابله در کنار یکدیگر در می آید. بدون شک این قسمت یکی از بهترین بخش های چند نفره ای سال های اخیر می باشد و اگر شما توانستید این بازی را خریداری کنید حتما این بخش را تجربه کنید.

inFamous : Sceond Son

Sony

Sucker Punch

2014

Action Adventure / Open-World

PS4

آرش عارف نیا



در یک روز به ظاهر معمولی، Reggie Delsin Rowe به همراه برادرش در حال رانندگی به سمت سیاتل هستند. آن‌ها در مورد زندگی روزمره و صد البته سیستم جدید امنیتی، DUP، صحبت می‌کنند. سیستمی که شهر را تبدیل به یک پادگان نظامی کرده است، دوربین‌های مدار بسته تمام شهر را زیر نظر دارند و تمام جاده‌ها توسط نظامیان بررسی می‌شود. این بازی به گفته Sucker Punch، یک انتقاد مستقیم به سیاست‌های امنیتی ایالات متحده است که بعد از اتفاقات ۱۱ سپتامبر زندگی مردم را به جهنم تبدیل کرده است و روزانه حلقه را بر مردم تنگ و تنگ تر می‌کند. نمایشی که Sony در E³ ۲۰۱۳ داشت فق العاده بود و یکی از بهترین نمایش‌ها، inFamous: Second Son بود که با جزییات خیره کننده گرافیکی و گیم‌پلی زیبا توانست نظر بسیاری از متقاضان و مخاطبان را به خود جلب کند. کوچکترین سایه‌ها در بازی قابل مشاهده بودند و جزییات بیداد می‌کرد، حتی در مورد NPC‌ها (که معمولاً در بازی‌های دیگر دست کم گرفته می‌شوند) همه چیز زیبا بود.

بذرگان : دومین فرزند
۳۹

جنون آتشین

آرامش قبل توفان

استفاده از نئون در بازی که دشمنان را نابود می‌سازد

قدرت های دیگر شما باعث به وجود آمدن Comboها خواهد شد. دیگر برای شیک مجبور نیستید که L1 را فشار دهید تا هدف بر روی صفحه آشکار شود و شما نشانه گیری کنید، نشانه گیری به صورت راحت تر در اختیار شماست. حرکات رزمی هم در این بازی مورد تأکید هستند، در Second Son می توانید لذت بردن کار دولت آمریکا DUP را به وجود آورد. سازمانی که وظیفه نابودی Conduit ها را به عهده داشت، این موجودات توانایی های قرا بشری داشتند که برای جامعه خطر آفرین محسوب می شدند. Conduit، DUP،

عنوان بیوتوریست به مردم معرفی کرد تا لزوم کشتار آن ها بیش از پیش برای جامعه مشخص شود. DUP موفق می شود که بیوتوریست ها را نابود کند اما تعدادی از آن ها جان سالم به در می بردند که نقش اول Second Son هم یکی از آن ها است. بیوتوریست ها تنها کسانی هستند که توانایی مقابله با سیستم آلوده حکومتی را دارند و برای همین، دولت ها خواستار نابودی همه آن ها هستند.

شما در این بازی نقش Delsin Rowe، یک "نقاش خیابانی" هستید که زندگی بی هدف و پوچی را می گذراند. یک روز هنگام عبور از دروازه های شهر ماموران متوجه می شوند که او یکی از بازمانده های Conduit ها است و این یک نقطه عطف در زندگی Delsin Rowe می باشد. او به این نکته پی می برد که می تواند از قدرتش در راه خدمت به مردمش استفاده کند.

نیز یکی از المان های مورد تأکید این بازی است. شما با دیدن دیگر Conduit ها می توانید توانایی های آنها را تقلید کنید. در دمو های بازی بر "گاز نئون" تأکید شده بود که می توان با آن فواصل دور را نیز هدف گرفت.

ریشه ها

این بازی یک ادامه مستقیم بر نسخه پیشین Cole MacGrath خود می باشد که در آن RFI را فعال کند تا John White (یکی از ابر انسان هایی که به duit معروف بودند) را نابود کند. نتیجه این عمل، نابودی تمام Conduit ها در دنیا بود. برای این کار دولت آمریکا DUP را به وجود آورد. سازمانی که وظیفه نابودی Conduit ها را معرفی شد. Nate Fox از Sucker Punch عنوانی رونمایی کرد که تبدیل به یکی از بزرگترین انحصاری های Sony شد. عنوانی که با تاکید بر گیم پلی سریع و استفاده از قدرت های خیالی، یک تجربه فوق العاده را به ارمغان می آورد. و حالا در سال ۲۰۱۴ همه منتظر انتشار نسخه سوم این بازی به نام "mous Second Son inFamous" هستند.

SO اواین بار در کنفرانس مطبوعاتی سونی inFamous "mous Second Son" را با این توضیحات به همگان نشان داد: "دنیا تحت کنترل دولت هاست، چه اتفاقی می افتاد اگر مردم قدرت را به دست بگیرند؟". این بازی درون مایه سیاسی دارد و از کمبود آزادی در دنیا شکایت می کند. "هرچ و مرچ" ایده بنیادین این بازی را شکل می دهد، نبردی بین مردم و دولت برای کسب قدرت شکل گرفته است و حاصل آن چیزی جز ویرانی و نابودی George Orwell به نام ۱۹۸۴ را بخوانید (که منشا الهام بسیاری از بازی ها از جمله Bioshock است) به این ایده برخواهید خورد: "تکنولوژی Big Brother، قدرت بیشتری را به (اسم رمز نظام سلطه در دنیای ۱۹۸۴) برای کنترل بر مردم بخشیده است اما ابیوهی از قدرت های ناشناخته را نیز در اختیار مردم قرار داده است تا بر نظام سلطه نظارت و کنترل داشته باشند". دنیای inFamous نیز چنین ماجرایی دارد. مردم قدرت های فراتطبیعی که سیستم برای کنترلشان استفاده می کند را به دست آورده اند و آشوب بزرگی جهان را فرا گرفته است. در این بین یکی از این مردم معمولی (که به مانند Dante در Devil May Cry) به ظاهر یک جوان خوش گذران است، به درون خود باز می گردد و بیداری را به دست می آورد و نیت می کند که منجی مردمش باشد.

گیم پلی

Second Son به گذشتگان این سری وفادار خواهد ماند. بازی Open World است که فضای بسیاری را برای گشت و گذار در اختیار شما قرار می دهد. زنجیری که دور دستان شما بسته شده است اسلحه اصلی شما برای مبارزات است، البته ترکیب این زنجیر با



پیش
نیز
باشند

بدنام انحصاری میشود!

دوربین بازی هم "سوم شخص" است که برای بازی های این چنینی (اکشن ماجراجویی) بسیار مناسب می باشد. Second Son یک بازی "جهان باز" می باشد، شما می توانید هر کجا که می خواهید بروید. در دمو هایی که نشان داده شد، تمام نقشه آزاد نبود ولی شما می توانید با پیشرفت در بازی به نقاط دیگر نقشه نیز دسترسی پیدا کنید. Mini game ها و ماموریت های فرعی نیز تجربه بازی را برای شما لذت بخش تر خواهند کرد. Second Son به شما قدرت می هد تا نیرو های Conduit ها را جذب کنید و به جای قدرت اصلی خودتان، الکتریسیته، استفاده کنید. هر قدرت جدیدی که کسب می کنید، بر گیم پلی بازی تاثیر مستقیم خواهد داشت. Infamous همیشه بر پایه انتخاب های بازیکن بوده است، شما مختار هستید که هر کاری را که می خواهید انجام بدید، به هر کجا که می خواهید بروید و از همه مهم تر شخصیت خود را بسازید. سیستم تنبیه و تشویق بازی نیز با نام "Karmatic Choices" در بازی حاضر است. هر عملی که شما انجام می دهید، به صورت مثبت یا منفی در بازی تاثیر خواهد داشت و پایان بازی را رقم می زند. همچنین کارهایی که شما در بازی انجام می دهید، ظاهر شما را تغییر می دهد، بر بازی تاثیر می گذارد و رفتار دیگران را با شما معین می کند. در واقع شما م توانید انتخاب کنید که خوب باشید یا بد، البته بازی را به عنوان یک فرد میانه رو آغاز خواهید کرد اما انتخاب های شما در بازی دهیل خواهد بود و سرنوشت شما را مشخص خواهد کرد تخریب پذیری هم یکی از نقاط قوت این بازی می باشد. اگر چیزی را در بازی تخریب کنید، تا پایان بازی به همان شکل خواهد ماند، پس مراقب قدرتتان باشید تا پشیمانی به بار نیاورد.

گرافیک

یکی از برترین گرافیک های بازی های رزولوشن بالا، سیستم Particle بسیار پیشرفته، و انفجار های مهیب و خشن از نکات مثبت گرافیک این بازی هستند. دود و آتش که دو عنصر اصلی در این بازی هستند به شدت واقع گرایانه طراحی شده اند. دمو های بازی جزیبات فوق العاده ای را به نشان می دهند. آب در زیر آجر های شکسته دیوار ها لانه می کند، بخار آب ها با بالاترین جزیبات از سیستم فاضلاب شهر بیرون می آیند، همه و همه این اتفاقات این بازی را به یکی از پر جزیبات ترین بازی های ویدئویی تبدیل می کنند. یکی از نکاتی که پیش تر به آن اشاره کردیم، فیزیک فوق العاده بازی است. در دمو ها دیدیم که سه تک تیر انداز بالای برجی بودند و Delsin با شلیک به ستون های آن بنا، ویرانه ای به پا کرد. لباس های شخصیت ها نیز به خوبی طراحی شده است و با وزش باد شاهد تکان خوردن لباس ها هستیم. Sucker Punch برای هر چه واقعی تر شدن شخصیت های بازی، به صورت فوق العاده سنگینی از Motion Capture استفاده می کند که نتیجه اش را می توان در دمو های بازی دید. شخصیت های اصلی بازی کاملا بر اساس بازیگران واقعی Travis Willingham و Troy Baker و Travis Willingham ساخته شده اند که شباهت های بی نظیری نیز بین آن هاست. برخلاف نسخه های قبلی این بازی که در دنیاهای خیالی اتفاق می افتادند (علیرغم اینکه نام آن شهر New York بود) Second Son در یک نسخه واقعی و شیوه سازی شده از شهر Seattle اتفاق می افتد. این بازی در آینده اتفاق می افتد و روشن است که تفاوت هایی با نسخه کنونی شهر دارد، اما این تفاوت ها خیلی بزرگ نیست و "روح شهر" در آن حفظ شده است. این بازی از قدرت PS4 به خوبی بهره گرفته است. مراحل از نسخه های پیشین بازی بزرگ تر شده اند و دیگر شاهد افت فریم نیستیم، حتی زمانی که در حال مبارزه هستیم و Particle ها در صحنه بیداد می کنند و در همان حال یک ساختمان به صورت کامل تخریب می شود، شاهد هیچ افت فریمی نیستیم و این نشان می دهد که کنسول جدید Sony به خوبی توانسته نیاز های بازی سازان را بروترف کند.

یکی از زیباترین و جذاب ترین بازی هایی است که در سال ۲۰۱۴ عرضه خواهد شد. این عنوان می تواند یک برگ برنده برای Sony باشد تا به فروش کنسول جدیدش، PS4، کمک شایانی کند. اگر چه این بازی قابلیت "چند نفره آنلاین" را ندارد، اما دنیای بازی به حدی بزرگ و جذاب می باشد که شما نبود این بخش را حس نخواهید کرد. این بازی می تواند یک از آن دسته بازی هایی باشد که دنیای Video Gaming را از لحظه گیم پلی و گرافیک و داستان پردازی به جلو سوق بدهد. یکی از نکاتی که ما را بیشتر به تجربه این عنوان امیدوار می کند، درون مایه اعتراضی آن است که تا حدودی آن را از دیگر بازی ها جدا می کند. تنها چند ماه تا عرضه این بازی فرصت باقی است و به زودی تجربه این بازی برای صاحبان PS4 ممکن خواهد شد.



چندی پیش شاهد ۲۰۱۳ Gamescom بودیم، گیمز کامی که شاید اگر دقیق به آن نگاه کنیم نسبت به مراسم های قبلی خود شاید بهتر بود و برای اولین بار قرار بود که میزبان دو کنسول جدید شرکت های سونی و مایکروسافت باشد که آن موقع هنوز عرضه نشده بودند. نمایش های زیادی را از استودیو های مختلف شاهد بودیم اما یکی از همین استودیو ها Blizzard بود که عنوان موفق ۳ Diablo را عرضه کرد. عنوان نقش آفرینی بسیار خوبی بود و توانست نمرات خوبی را کسب کند. همچنین این عنوان از زمان عرضه تا حال فروشی بیشتر از ۱۵ میلیون نسخه داشته است. این عنوان ابتدا بر روی PC و بعد ها روی کنسول های نسل هفتم منتشر شد که موفقیت خوبی هم بر روی کنسول ها داشت. در ۲۰۱۳ Gamescom استودیو Blizzard یک بسته الحاقی با نام Diablo ۳: Reaper Of Souls را به نمایش عموم در آورد. انگار زمان آن رسیده است که دوباره به حال و هوای ۳ Diablo برگردیم ولی با امکانات و مراحل جدید.



Diablo3 در نگاهی کوتاه عنوانی بسیار جذاب بود و زمانی که بر روی کنسول ها نیز منتشر شد نیز تجربه ی جدیدی برای طرفداران بوجود آورد. این عنوان که یکی از بهترین های عنوانی نقش آفرینی است توانست مانند نسخه قبل توجه خیلی ها را به خود جلب کند. البته جدا از اینکه به عقیده خیلی ها این قسمت فضا و داستان تاریک قسمت دوم را نداشت اما در بسیاری از بخش های دیگر بهتر عمل کرد. انتخاب نژاد ها و آیتم های درون بازی و روند مراحل و بخش Multi Player آن همگی نکاتی بودند که باعث شدند این بازی بسیار خوب بدرخشد. موسیقی بازی بسیار با فضای آن سازگار بود با اینکه در بعضی مراحل شاید موسیقی ها به دل نشینند ولی می توان گفت که موسیقی آن در کل بسیار خوب بود. صدا گذاری شخصیت ها نیز بسیار خوب کار شده بودند و بسیار شنیدنی بودند. یکی دیگر از نکات خوب بازی نبود تکرار در ان بود. به طور مثال در حین بازی هیچگاه آیتم های تکراری یافت نمی شود یا هرگز نمی توان حدس زد که هدف مورد نظر در چه جایی قرار دارد و در طی راه چه چیزهایی وجود دارد. طبق اخباری که در ابتداء ROS : Diablo شنیده شد مشخص شد این بسته الحاقی یک شخصیت جدید به بازی اضافه خواهد کرد. نام این شخصیت Crusader است. شاید با شنیدن کلمه Crusader یاد مبارزان مذهبی و مقدس بیفتید ولی وقتی این بسته الحاقی را تجربه کنید هیچ حس مذهبی از این شخصیت به شما منتقل نمی شود. Crusader شbahت هایی به Paladin از Diablo 2 دارد و از نزدیک با دشمنان مبارزه می کند. او همچنین سپر هم دارد که در مبارزات به شما کمک می کند و در کل این شخصیت جدید در مبارزه و شکست دشمنان بسیار قوی و قدرتمند است. Crusader یک قابلیت جذاب دیگر هم دارد و آن هم استفاده از صاعقه است. هنگامی که دشمنان بیش از حد به او نزدیک شوند او می تواند از آسمان صاعقه ای به دشمنان بزند و آسیب زیادی به آن ها وارد کند. Crusader می تواند از سلاحی که باید در دو دست قرار بگیرد در یک دست استفاده کند و در دست دیگر سپر را نگه دارد که به شما اجازه می دهد از ترکیب عالی و قدرتمندی استفاده کنید. به غیر از Crusader ویژگی های جدید دیگری هم به بازی اضافه شده است. از مهم ترین این ویژگی ها می توان به اضافه شدن Act پنجم اشاره کرد که بیانگر جستجوی Nephalem و مبارزه با شیاطین و متوقف کردن Malthael و بقیه افراد اوست. در بخش Level Up و یا همان ارتقای شخصیت و گسترش دادن توانایی ها و ویژگی های شخصیت هم سطح جدیدی از ارتقا اضافه شده است که به بازیکن امکان این را می دهد که به Level 70 برسد و مهارت ها و توانایی های جدید بدست آورد. خلاصه با این قسمت می توانید اوقات فراغت خود را پر کنید. این بخش جدید در صورت کامل شدن تمامی Act ها آزاد می شود. گشت و گذار با دوستانتان در این بخش و مبارزات و ... این قسمت را بسیار هیجان انگیز کرده است. با ورود به این بخش یک نقشه در اختیار شما قرار می گیرد که هر وقت بخواهید می توانید به هر نقطه از آن بروید. هر روز در 5 منطقه از کل دنیای بازی یک شانک پدید می اید که اگر به آن جا بروید بایستی یک داستان را دنبال کنید و در نهایت با Boss و بقیه دشمنان خود بجنگید. با کامل کردن هر یک از این Quest ها بازی مبلغی به شما پرداخت می کند. قدرت های جدید و ترکیبات هم همچنان در بازی وجود دارند که بعضی از این قدرت ها که شاید آشنا باشند مانند الکتریسیته و ... اگر در زمان مناسب از این قدرت ها استفاده شود، بسیار کار آمد خواهد بود. اما در کل چیزی که شاید در بازی خیلی تغییرات ایجاد کند انتخاب درجه سختی می باشد که در عنوان اصلی یعنی Diablo 3 اینطور نبود اما اوضاع در Reaper Of Souls متفاوت است. یعنی با توجه به درجه سختی که بازیاز در بازی انتخاب می کند جزیيات بیشتری در بازی برای او نمایان می شود. حالا این جزیيات شامل خیلی موارد می شوند. همانطور که گفته شد شما اینبار با دشمن جدیدی طرف هستید که البته او را از قبل می شناسید. Nam او است که به نوع لقب فرشته حکمت را داشته است اما اینبار او با نام فرشته مرگ مقابل شما قرار می گیرد. از دیگر بخش های جالب و اضافه شده می توان به یک پایان متفاوت اشاره کرد که سرزمین Nephalem Rift را معرفی می کند. Nephalem Rift که قبلا Loot Run خطاب می شد و دارای مکان های جدید و هیولا های جدید است. درجه سختی های بازی نیز مانند خیلی دیگر از بخش های آن تغییر یافته اند و اینبار شاهد 5 درجه سختی که شامل Normal, Hard, Expert, Master, Torment می باشدند، هستیم. شاید در برخی از قسمت های بازی، روند و مبارزات به قدری ساده شوند که بازیاز را از درجه سختی که انتخاب کرده است پشیمان کند. همانند نسخه اصلی نیز ایتم هایی در مراحل وجود دارند که هر کدام مربوط به یکی از قابلیت های شخصیت شما می باشند و می توانند در طول بازی کمک های بسیار به شما در ارتقای شخصیت بکنند. از دیگر مباحث مطرح در بخش گیم پلی Crafting می باشد که با ارتقای Level بازی گسترش می یابد. شما در بازی می توانید با هماهنگ کردن زره های خود، ظاهر شخصیت خود را بسیار جالب تر کنید که در کل بخش Crafting مانند قبل بسیار جالب است. سیستم مبارزات هم مانند نسخه اصلی است و تفاوت چندانی با آن ندارد. هنگامی که در بازی شخصیت شما بمیرد و یا به نوعی شکست بخورید ۱۰ تا از مقاومت آیتم های شما اعم از سلاح ها و ... کم می شود. اگر نتیجه گیری کلی از گیم پلی داشته باشیم تقریباً گیم پلی همان گیم پلی است ولی جذابیت و جزیيات آن بیشتر شده است.

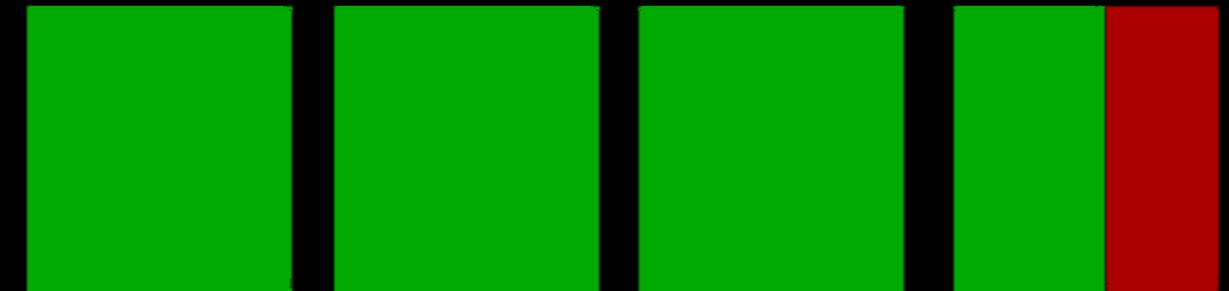
اگر به یاد داشته باشید شما در حین بازی و مراحل همراهانی داشتید در Reaper Of Souls هم این همراهان وجود دارند اما تغییری در آن ها داده نشده است و شخصیت جدیدی به آن ها اضافه نشده است.





بخش Multi Player بازی هم دقیقاً مانند ۳ Diablo است و به همان اندازه لذت بخش که یکی از نقاط قوت بازی است و با اضافه شدن Adventure Mode هم این قسمت رنگ و بویی تازه گرفته است. اگر صادق باشیم قطعاً ۲ Diablo از ۳ Diablo بپرورد و اگر کمی توجه کنیم این موضوع در مورد Reaper Of Souls هم صدق می کند و باید گفت Blizzard اینبار هم شاهکاری دیگر روانه بازار کرد. مبارزات، بخش Adventure Mode و شخصیت جدید اضافه شده همگی دلایلی هستند که باید برای تجربه آن ها Reaper Of Souls را بازی کرد. داستان بازی همانطور که مشخص است همان داستان ۳ Diablo است و تنها چیزی که آن را از داستان ۲ Diablo متفاوت می سازد اضافه شدن Act پنجم است که در نهایت به پایانی متفاوت می انجامد. داستان بازی بیست سال پس از وقایع ۲ Diablo اتفاق می افتد در حالی که شیاطین دوباره به زمین حمله کرده اند و اینبار قصدی جدی تراز قبل برای نابودی زمین دارند. Tyreal که در بازی فرشته عدالت است وقتی می بیند در خواست هایش برای کمک به زمینیان بی نیجه است خود به میان آن ها می رود. داستان بازی شاید می توانست بهتر از این باشد و از نظر بعضی از متقدان هم ۳ Diablo نسبت به عنایین قبلی کمی ضعیف تر در داستان عمل کرده است. اما این همه ای ماجرا نیست ادامه ای ماجرا زمانی اتفاق می افتد که شما وارد Act پنجم شوید. همانطور که در قبل گفته شد این قسمت هم فقط پایان متفاوت دارد و در کل روند اصلی داستان در همه جای بازی استوار است.

93%



شخصیت جدید Crafting.Crusader بسیار عالی، گیم
Adventure پلی خوب، اضافه شدن بخش جدید و جذاب Mode

روند داستانی ضعیف نسبت به نسخه های قبل، اسانی
بیش از اندازه در برخی از مراحل، موسیقی کسل کننده در
برخی از قسمت های بازی، موسیقی تکراری

شناور در اعماق حاضرات!

ماریو و Snes

در سال ۱۹۹۰ میلادی، نینتندو از کنسول ۱۶ بیتی اش رونمایی کرد که قرار بود بعد از میکرو وارد عرصه شود و به طرفدارانش به ویژه طرفداران ماریو قول داد که سری جدیدی از ماریو را خارج خواهد کرد. تحلیلگران و نقاد های عرصه بازی ، سال ۱۹۹۰ تا ۱۹۹۵ را سال خوبی برای نینتندو و کنسول جدیدش پیش بینی کردند چون از آن طرف داستان سگا با رونمایی از کنسول Genesis تقریباً نصف آرزو های شرکت نینتندو را به باد فنا داد و از ان طرف نسخه جدید ماریو با نام super Mario world زودتر از موقد در همان سال به همراه دو عنوان دیگر با نام های F-Zero و Pilot Wings منتشر کرد اما با این حال به لطف خداوند دوباره این قسمت از ماریو در لیست برترین عنوانی از نظر گیمرها و بازیباز ها قرار گرفت.

بازی بیشتر به سبک فانتزی و کارتونی پیش رفته بود تا واقع گرایانه و دارای نقشه برای انتخاب که هر کدام دارای تقریباً ۷۲ مرحله و ۹۰ مسیر بودند که باز هم برای خودش شاهکاری بود.

شاهکار های دیگر

بعد ها نینتندو نسخه های زیادی از ماریو را همچون super Mario kart ، super Mario kart ۲: Yoshi's Island ، Super Mario World ۲: Yoshi's Island ، Super Mario ۶۴ ، Super Mario party و نسخه ای که اخیراً با نام Super Mario ۳D world برای Wii U منتشر شده بود به کار خود ادامه می دهد





عدلت در طلوع تاریکه^{+ مصاحبه}

■ مسعود حیدری

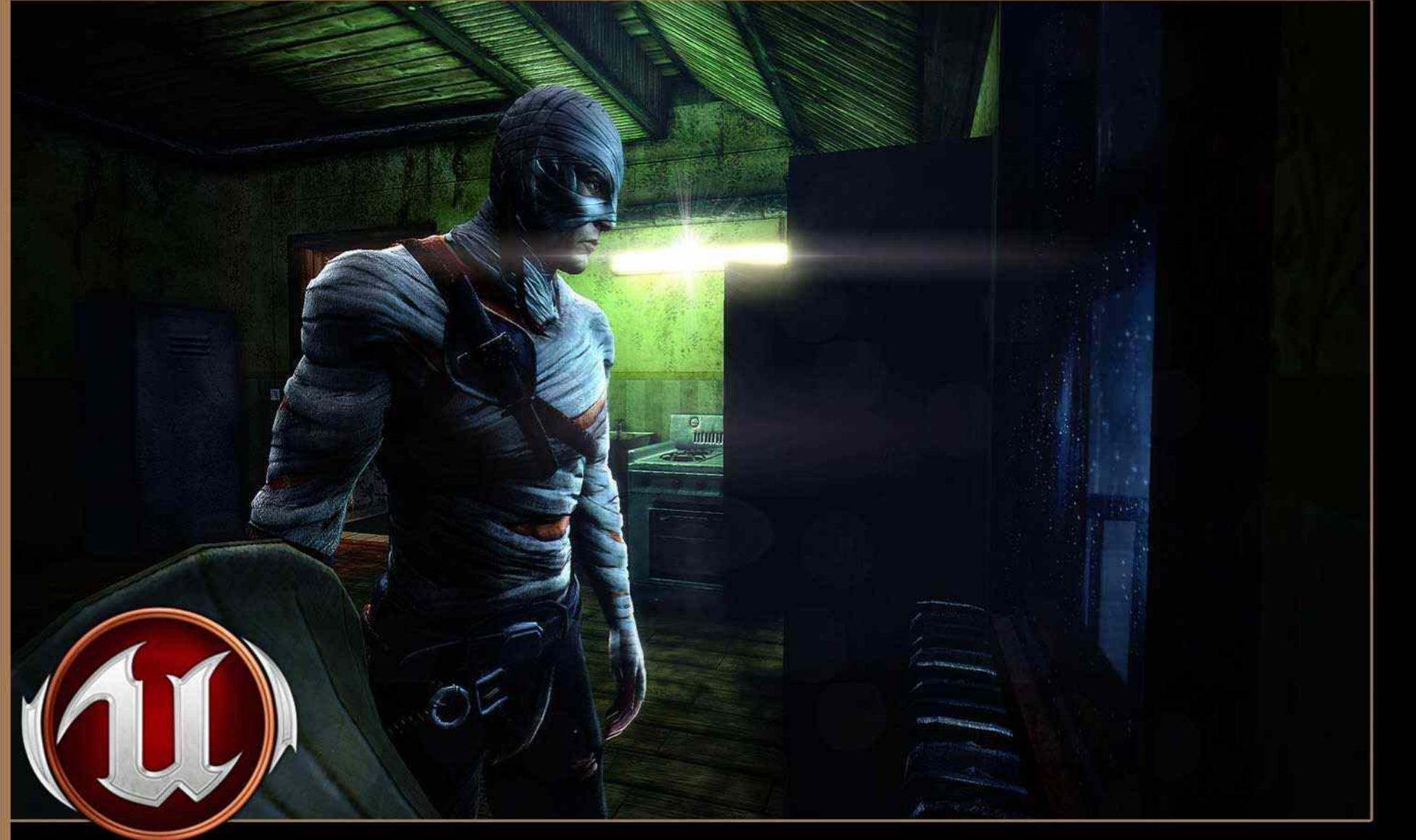
در این سه سالی که گذشت، صنعت بازی سازی ایران عنوان های خوبی را به نمایش گذاشت. صنعت بازی سازی در ایران تقریباً نو پا است و به تدریج پله های ترقی را طی می کند که خوش بختانه هر سال شاهد پیشرفت های زیادی در این زمینه هستیم. شبگرد: طلوع تاریکی از جمله بازی ای است که به خوبی در خور توجه دیگران قرار گرفت و امید ما را به بازی های داخلی بیشتر از قبل کرد

شبگرد طلوع تاریک

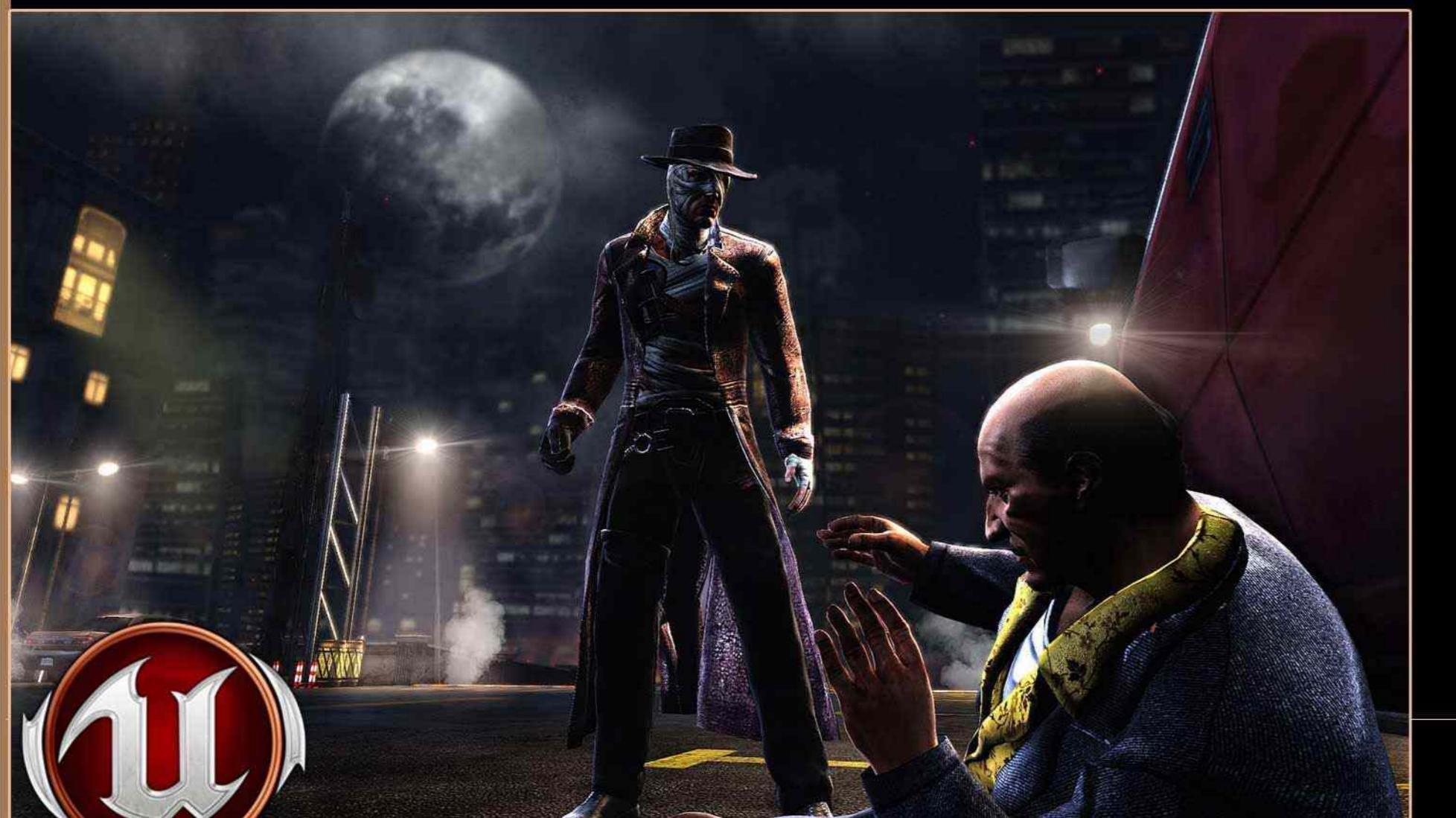


"زمانی که خلافکاران از دست عدالت فرار می‌کنند و در تاریکی شب دنیا را به سمت تباہی میبرند، مردی از جنس شب، از درون سایه‌ها علیه آنها بر میخیزد. او شبگرد، فرشته شب و آواز عدالت است و ناخواسته وارد ماجرایی می‌شود که آینده‌ای مبهم دارد. قهمانی که برای پی‌بردن به سرگذشت تاریکش به کابوس خلافکاران تبدیل می‌شود."

شبگرد: طلوع تاریکی اولین بازی نوار ایرانی به سبک اکشن سوم شخص است. این بازی آخرین عنوان در دست ساخت شرکت پردازی گیم است. نوار یک اصطلاح سینمایی که بیشتر برای توصیف فیلم به سبک درام جنایی است، استفاده می‌شود. معنی "نوار" به معنی تاریک با سبک سیاه و سفید که ریشه‌ای از اکسپرسیونیستی آلمان است، شناخته می‌شود. شیوه‌ای جدید از بیان تجسمی است که در آن هنرمند برای القای هیجان خود از رنگ‌های تند و اشکال کج استفاده می‌کند. اکسپرسیونیسم نوعی اغراق در رنگها و شکلهای است، شیوه‌ای عاری از طبیعت گرایی که می‌خواست حالات عاطفی را هرچه روشنتر و صریح تر بیان نماید. حادثه‌ای که برای او رخ داد حادثه‌ای عجیب بود. بافت پوستی او به شدت آسیب دیده است، حضور شبگرد در روز درد و رنج‌های فراوانی را به او می‌دهد. او حافظه خود را از دست داده است و هیچ چیزی به یاد ندارد و اکنون به انسانی سرگردان تبدیل شده است، کسی نمی‌داند به دنبال چه چیزی می‌رود و چه سرنوشتی در پیش دارد. صدماتی که به او وارد شده است قابل جبران نیست و او را به مرز افسردگی کشانده است. چیزی برای از دست دادن ندارد و کسی خواهان کمک به او نیست. شبگرد با تاریکی خو گرفته است و خودش را عضوی از تاریکی شب میداند، عدالت حرف اول را برای او می‌زندو به دنبال منشا اتفاقاتی که بر سرش آمده می‌باشد، اتفاقاتی که هیچ وقت آن را از یاد نخواهد برد. از داستان بازی شبگرد به فیلم های خارجی در این سبک به خصوص سبک درام جای تعجبی ندارد و حتی هر شخصیت داستان مربوط به خود را دارد. شbahat های شبگرد از دست دادن ندارد و البته سایر شخصیت‌های دیگر به خوبی انجام شده است و می‌توان آن را یک نقطه عطف دانست. طبق حرف‌های سازندگان شبگرد از بازی های نظریه مکس پین و دارکنس ایده‌های خوبی گرفته است اما به این معنی نیست که شبگرد: طلوع تاریکی یک بازی تقیید شده است بلکه سازندگان آن ایده‌ها را به نحوی وارد بازی کرده اند که حس یک بازی تکراری را به ما منتقل نکنند. داستان بازی از طریق میان پرده‌ها به نمایش گذاشته می‌شود و ۴۰ دقیقه صحنه نمایشی را به همراه خواهد داشت چرا که شبگرد از تکنولوژی روز دنیا یعنی موشن کپچر نیز استفاده کرده است اینکه چقدر این تکنولوژی در ایران گسترش یافته است را فاکتور میگیریم اما همین که این عنوان از این تکنولوژی بهره گرفته است نشان می‌دهد که یک سرو گردن از بازی‌های داخلی بالاتر است. با حضور عنوان ایرانی شبگرد در نمایشگاه خارجی چون گیمز کام آلمان، نمایشگاه بازی تهران آن را بیشتر از پیش مطرح کرد و به موفقیت خود افزود، این موفقیت به قدری بود که سازندگان به فکر عرضه بازی در خارج افتادند البته انتظار این می‌رود ابتدا شبگرد در ایران و سپس در خارج منتشر بشود. شبگرد پتانسیل ادامه نسخه‌های بعدی را دارد اما این بستگی به زمان عرضه بازی دارد که آیا بازی که متنظرش بودیم همان است و تا چه میزان از آن استقبال می‌شود. سبک بازی اکشن سوم شخص است و همانطور که پیش تر اشاره شد گیم پلی بازی شباهت قابل توجه ای به مکس پین دارد، البته بعید به نظر می‌رسد ایده‌ای که از عنوان دارکنس گرفته اند در گیم پلی استفاده شده باشد. در هنگام مبارزه تقریباً با یک اکشن خالص همراه هستیم به معنی دیگر بازی از سیستم مخفی کاری بهره نمی‌برد و نباید از یک دشمن هم دریغ نمود. تنوع اسلحه‌های بازی یکی از بخش‌های خوب بازی است، در گیم پلی حمل دو اسلحه هم‌زمان برای شخصیت در نظر نگرفته شده است البته ممکن است در تریلر جدیدی که چند روز دیگر منتشر می‌شود این بخش هم به آن اضافه بشود. آهسته شدن صحنه بازی و شلیک به چند دشمن، مبارزه تن به تن با دشمن از طریق کلیک زدن سریع بازی مکانیک‌های دیگر بازی است البته این که شبگرد مانند مکس پین در هوا شیرجه می‌زند یا نه معلوم نشده است. سیستم کاور گیری شخصیت قسمت اصلی بازی به حساب می‌آید و تیر اندازی کور بخش دیگری از بازی است. تا اکنون در گیم پلی هیچ گونه نوار سلامتی و نقشه به طور کلی "HUD" دیده نمی‌شود اما در بازی می‌توان احیای جان را به صورت اتوماتیک انجام داد. مدت زمان گیم پلی بازی حدوداً ۵-۶ ساعت است که نسبت به یک بازی مستقل با عنوان های بزرگ غربی چیزی کم ندارد و از لوکیشن‌های متنوعی بهره گرفته است. شبگرد: طلوع تاریکی با "UDK" در حال ساخت است و تقریباً گرافیک خوبی را به نمایش گذاشته است اما گرافیک ارتش‌های فرازمینی از شبگرد یک سرو گردن بالاتر است که نمی‌توان از آن ایراد گرفت چرا که این یک بازی مستقل بوده و نبود افراد کافی روی این محصول با این کیفیت نشان از قدرتمند بودن این استودیو دارد. تکنولوژی موشن بلور در گیم پلی مشاهده نشده است، کیفیت کم دشمنان کمی توی ذوق می‌زند و امیدواریم که در تریلر جدید تر این افت کیفیت از بین رفته باشد. انفجارها در بازی خوب کار شده است و مکان‌های بازی به خوبی بر اساس واقعیت طراحی شده است. صدا گذاری و موسیقی در بازی شبگرد توسط صدا پیشگان خوبی انجام گرفته است و با موسیقی خوبی روبرو هستیم. ساخت شبگرد بعد از دو سال به اتمام رسیده است و در مرحله تست و عرضه به سر می‌برد و انتظار می‌رود در ۳ ماه اول سال ۹۳ عرضه شود.



گرافیک بالای بازی در قیاس بازی‌های نسل هشتم خارجی می‌باشد!



شبگرد طلوع تاریک



صاحبہ با بازیگر "شبگرد: طلوع قاریکے"

خبرنگار: مسعود حیدری



سلام، لطفاً خودتان را برای خوانندگان عزیز معرفی کنید؟

- با سلام، شهربیار هاریان فر، نویسنده مجله بازی رایانه هستم و به همراه حمید عبدالهی در بخش داستان و موشن کپچر بازی شبگرد مشغول به فعالیت هستیم. آیا شبگرد به دنبال انتقام کسی است که این اتفاقات را به سرشن آورده است یا به دنبال عدالت خواهی است؟

- در ابتدا به دنبال کسی است که این بلا رو سرشن آورده، ولی در ادامه این سوال مطرح می شود که چرا باید برای رسیدن به هدفش جان انسان های دیگر را بگیرد. این اتفاقاتی که برای شبگرد افتاده است خودش باعث این کار بوده به منظور دیگر خودش را وارد ماجرا یی خطرناک کرده که به او ارتباط نداشته است.

چرا سبک نوار؟

- به فضای بازی میخورد، یعنی این فضایی هست که میشه حس بهتری از کاراکترها گرفت و اسکریپت نویسی متناسب با فضای حاکم بر بازی نوشته شد. ایده اولیه بازی چه طوری به دست آمد؟

- این بازی براساس طرح اولیه آقای محمود بالالی شکل گرفته و ما برای یک بازی کامپیوتری آمادش کردیم.

شما چند وقت است که به پروژه اضافه شده اید؟

دو سال

تا جایی که مشخص است، شبگرد به بازی مکس پین شباهت زیادی دارد آیا فقط گیم پلی به بازی مکس پین نزدیک است یا در صحنه های سینماتیک هم این شباهت مشاهده می شود؟

- بیشتر از مکس پین ایده گرفته ایم، می توان گفت فضاسازی بازی "دارکنس" را احتمالاً تداعی می کند، اما در کنارش مکس پین هم منبع الهام بوده است ولی شبگرد کاملاً متفاوت از این دو بازی هست، هم در روایت داستانی و هم در گیم پلی.

آیا شخصیت بازی همیشه تنها به جنگ با دشمنان می رود؟ شخصیت های فرعی فقط در کات سین ها مشاهده می شود در گیم پلی چطور؟

- کسی شبگرد را در بازی به صورت "یار" همراهی نمی کند. شخصیت های فرعی در بازی وارد میشوند و حتی شما باید به دنبال آن ها بروید و یا با آن ها مبارزه کنید.

وجود چند پایان در بازی مثل بازی "دارکنس" وجود دارد؟

خیر، بازی یک پایان بیشتر ندارد.

وجود شخصیت زن چه منفی یا غیر منفی در داستان نقشی دارد؟

خیر به طور کلی شخصیت زن در بازی وجود ندارد.

تنها یک تریلر از گیم پلی منتشر شده است که قضاوت در موردش زود است! قبل از عرضه بازی، تریلری جدید از گیم پلی منتشر می شود یا همزمان با عرضه شاهد لانچ تریلر خواهیم بود؟

- تقریباً تا چند روز دیگر تریلر جدیدی از بازی عرضه میشود، اما تریلر بعدی برای بعد از عید در حال کار هست.



شبگرد طلوع تاریک

مهمترین بازی ها و فیلم هایی که برای شبگرد ایده گرفته اید را نام ببرید؟
- فیلمهایی مثل Gramm 21 , Fight Club , Seven منبع الهام بوده است.

شبگرد توانایی های منحصر به فردی هم دارد؟

- شبگرد مثل یک انسان عادی است و قدرت ویژه ای ندارد، در نتیجه بحران های فراوانی ممکن است اتفاق بله، به همراه آقای حمید عبدالهی نقش های بازی را انجام داده ایم.

در طول بازی شبگرد حرف می زند یا علاقه ای به حرف زدن ندارد؟

- بازی هم مونولوگ یا درون گویی دارد و هم دیالوگ برای شخصیت وجود دارد.

شبگرد: طلوع تاریکی از فیلم و بازی بتمن هم ایده گرفته است؟

- بله. حواسه سازی در بتمن کاملاً به چشم میخوره و قهرمان پروری دیده می شود.

بازی چند ساعت گیم پلی دارد؟ تنوع در گیم پلی وجود دارد؟

- بازی حدود ۵ یا ۶ ساعت هست و از مراحل متنوعی ساخته شده است. بله، بازی از مراحل مختلفی با لوکیشن های متفاوتی ساخته شده است.

همانند بازی "دیس هانرد" داستان ها و راز های نگفته شده ای در جای جای بازی وجود دارد؟

- نه. بازی ما اکشن روانشناسانه هست و به تم و فضای کاری ما ارتباطی پیدا نمیکند.

در بازی با چند شخصیت منفی رو برو هستیم؟

- تعداد شخصیت های منفی زیاد هست که برای اولین بار دارای داستان های فرعی و مرتبط با یکدیگر هستند.

در ساخت شبگرد حمایت شدید؟

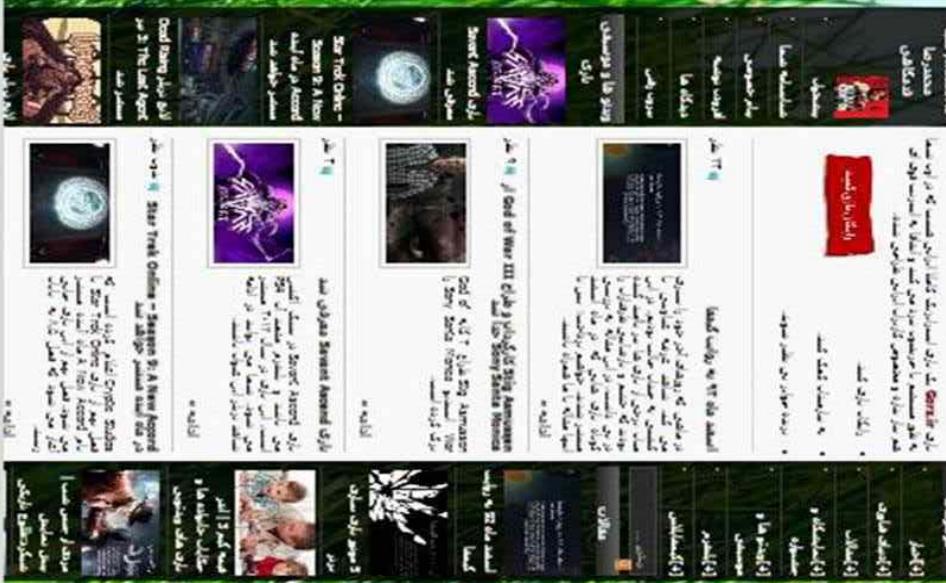
- حمایت هایی انجام شده است اما می توانست بهتر هم باشد.

مراحل ساخت بازی به کجا رسیده است؟

- بازی به اتمام رسیده است و مرحله تست را به سر می برد. بازی با لوکیشن های متفاوتی ساخته شده است.

شبگرد به دنبال منشا این اتفاقات است، در طول بازی او باید به دنبال شخصیت های منفی مختلفی برود؟

- برای رسیدن به حقیقت به دنبال شخصیت هایی میرود و در طول بازی یافتن آنها نیازمند سرنخ هایی است.



amefa

رسانه‌ی خبری/حلیلی تخصصی بازی‌های ویدئویی گیمفا



FACEBOOK.COM / GAMEFA.DIGITAL