



Digital

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

Gamefa.com

WITCHER®
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

موسيقى : عقيده قاتلان : پيوند برادری
تاريکي فرا ميرسد ! | پيش نمايش شبگرد : طلوع تاريکي
شماره ۱ | emaG عبارت است از : ...

XBOX ONE

من مجھوں ہستم !
XBOX ONE سرگذشت

گیمفا

سربیر 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 بهترین بهانه برای زیستن است آغاز بهار بر شما عزیزان مبارک باد.

سربیر مجله - سید محمد رضا قدمگاهی

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 آمده است. 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 در تمام فصول داشته باشد.

سربیر سایت : حامد زاهدی

مدیر مسئول : کسری نراقی

سربیر و طراح مجله : سید محمد رضا قدمگاهی

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

سرپرستان : امیر سینا برجسته ، سید حسین هاشمی
با تشکر ویژه از :

امید حسینجان زاده و 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



نماینده 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



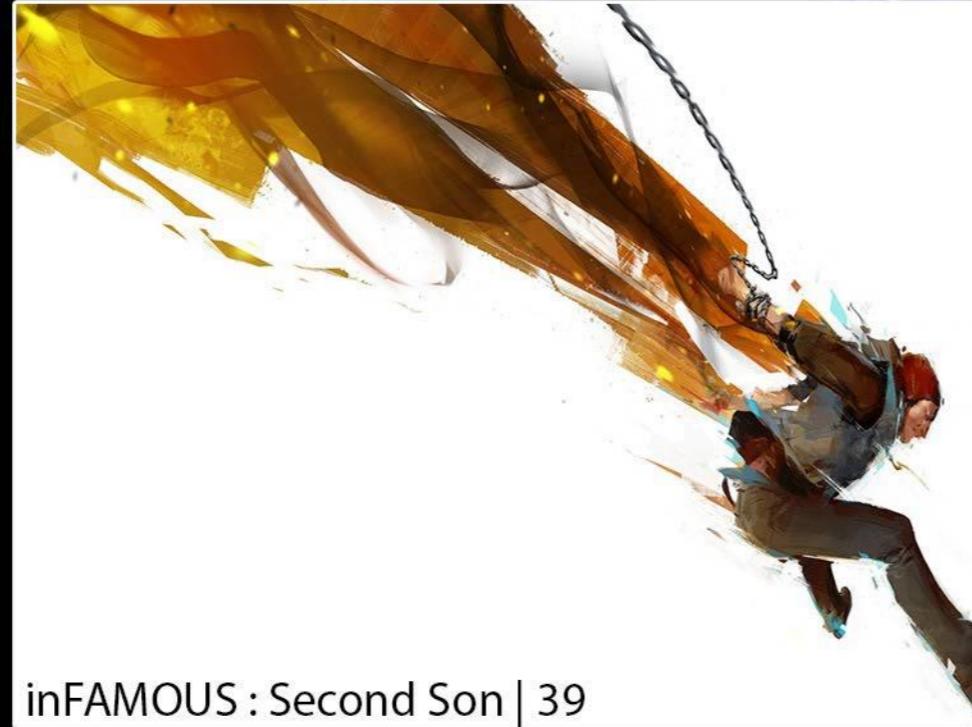
ویدویی جدید از بازی شبگرد منتشر شد

Preview

The Witcher : Wild Hunt | 6



The Evil Within | 1



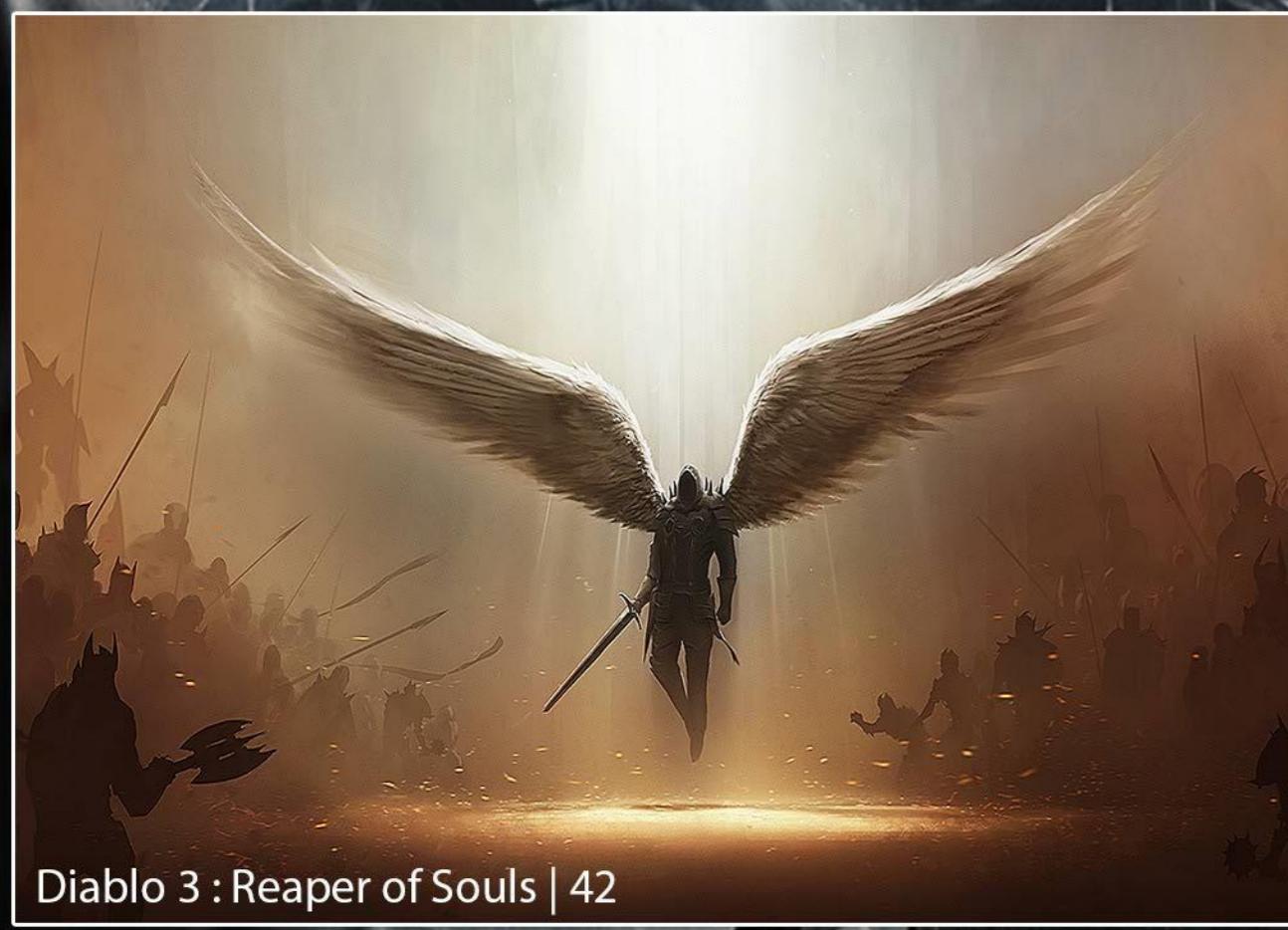
inFAMOUS : Second Son | 39

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 نبا

تنها نام Bethesda (همراه این بازی) لازم است تا تمام این پیش نمایش را کنار بگذارد و به موفقیت این بازی ایمان کامل داشته باشد. 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-pher Weaver 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 Survival 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 Survival را تکرار کند و بار دیگر Horror را به اوج خود برساند؟

عنوان های زیادی برای نام گذاری این مقاله در ذهن داشتم: بازگشت باشکوه سلطان، Silent Hill و Resident Evil Hill بر روی یک صندلی، کودتا برای حکومت بر Survival Horror و 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 استودیوی 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 بروی پروژه‌ای با اسم رمز "Zwei" آغاز کرده است. پروژه‌ای که Shinji Mikami را بار دیگر به Survival Horror فعالیت می‌کند. 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 آبریل 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 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 Vanquish و کمک در ساخت شهرت او را فقط در دو کلمه 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) شروع 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!





گیم پلی

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

Survival Horror خالص شما باید با منابع محدودی که بازی در دسترسitan قرار می‌دهد، 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 می‌توانید 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 می‌بلغند. درست فکر می‌کنید، می‌توانید 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 می‌شود. این تغییرات بر اساس انتخاب ها و اعمال خودتان است. می‌توانید برای درک بهتر این موضوع به "فلش بک"هایی فکر کنید که در Metro Last Light می‌دیدید. با انجام دادن کاری، نتایج آن را در واقعیت مشاهده خواهید کرد.

دوربین بازی پویا است. با توجه به موقعیت های مختلف، جای خود را عوض می‌کند. انتخاب اسلحه ها هم در بازی انجام می‌شود و هیچ توقفی برای فکر کردن در مورد اسلحه وجود ندارد، در واقع می‌توان 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 می‌شود. هوش مصنوعی دشمنان نیز پویا است که شما را به تغییر استراتژی تشویق می‌کند، 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 می‌شوند. مخفی کاری در بازی برای حفظ اسلحه و مهمات، یکی از گزینه های بازی پیش روی شماست.

در واقع با دست خالی نمی‌توان 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 می‌کند، هم مدت زمان بازی را افزایش می‌دهد و هم آدرنالین خون شما را به شدت تحريك می‌کند. فکر کنید که در حال مخفی کاری هستید و ناگهان یک زامبی از پشت سر به شما حمله می‌کند، چه حسی به شما دست می‌دهد؟ این بازی به شدت از المان های Survival Horror تبعیت می‌کند. در این بازی، مبارزه جزیی از بازی است اما این مبارزات زمانی زیبا می‌شوند 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 می‌چرخد.

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 می‌کرد. 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 می‌شود. Sebastian تنها مقدار کمی گلوله با خود به همراه دارد که باز نابود کردن آن ارتضی زامبی کافی نیست، پس از اتمام گلوله ها چه اتفاق می‌افتد؟ باید فرار کرد.



البته به گفته سازندگان بازی، این صحنه را به اشکال مختلف می‌توان پایان داد. بسته به میزان مهمات، اسلحه و خون، این صحنه را می‌شد طور دیگری پایان داد. اما اسلحه و مهمات ما تمام شد، پس راهی به جز فرار نبود. فرار به خوبی انجام شده است، اما هیچ چیز سر جایش نیست، ما در یک تونل تاریک هستیم اما این تونل به نظر بی‌انتها می‌رسد. اینجاست که سبک *Silent Hill* را در بازی می‌توان مشاهده کرد.

سیلی از خون در حال حمله به قهرمان ما بود که ناگهان محیط بازی را عوض می‌کند، از این رو است که این بازی را می‌توان با *Silent Hill* مقایسه کرد. یک بازی روان‌شناسانه که معلوم نیست آیا محیطش واقعیت دارد یا حاصل توهمندی شخصیت اصلی داستان است؟! *Tango Frameworks* با موتور ۵ id ساخته می‌شود. مسئولان *id Tech* در مصاحبه ای گفتند: ما این موتور را برای زاویه دید "سوم شخص" بهینه کرده‌ایم. *Id Tech 5* بهترین موتوری است که ما می‌توانستیم استفاده کنیم. این موتور فوق العاده انعطاف‌پذیر و کاربر پسند است، "سیستم اینیمیشن" و "نورپردازی پویا" این موتور از بهترین هاست.

اگر به تریلر ها نگاه کنیم، متوجه می‌شویم 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 می‌کند، دوربین این بازی پویا است و گاهی اوقات سینمایی هم می‌شود. نورپردازی این بازی هم کاملا سینمایی است و *id Tech* به خوبی این نورپردازی را مدیریت کرده است. در نورپردازی کاملا اغراق شده است و بیشتر شبیه به نورپردازی فیلم‌های هالیوودی است. البته یکی از دلایل زیبایی این بازی، نورپردازی تاریک و پویای آن است.

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



گرگ سفید از جابر می خیزد...!

آخرین نفس های گرگ سفید

دنیا تغییر کرده است، زندگانی و مرگ بوی دیگری به خود گرفته است. دیگر زمستان زمانی برای عیب و شادی نیست. مردم باید از سوختن بترسند. سوختنی که فرآگیر 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 رویرو شدن با دشمن نهایی اش می هراسد...

■ محمدحسین جعفریان – پرونده ویژه
ویرایشگر : سید حسین هاشمی

پیش نمایش
Preview

وقتی که یک استودیو بازی در دنیا اعلام کند که در حال ساخت بزرگترین بازی یک سبک مشخصی می‌باشد، سخت می‌شود این ادعا را پذیرفت. اما زمانی که تاریخچه موفقیت آمیز سری ویچر را مرور 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 گیرید و در هر لحظه از شادی و غميشان تا احساسات و باور هایشان را احساس خواهید کرد. همراه آن‌ها آدمی‌کشید و 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؟ که 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 "آندری ساپکوسکی" به وجود آمد. او استاد نوشتن داستان‌های سبک فانتزی و قرون وسطایی است که البته گل سر سبد نوشته هایش سری داستان‌های ویچر می‌باشد که از ۳ جلد کتاب و ۵ داستان کوتاه تشکیل شده است. آندری ساپکوسکی در لهستان از بزرگترین نویسندهای به شمار می‌رود. این داستان، یک سری پیوسته است که تمام ماجراهایش در دنیایی بسیار خام و حول شخصیتی به نام گرالت از ریویا (Graft of Rivia) می‌چرخد. دنیایی که از ویچرها یا همان جادوگران تشکیل شده است.



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 بدنی بی‌مثال و مانند. به جز گرالت هیچ‌کس از این قبیل از آغاز صحبت‌ها در رابطه با The Witcher ۳: Wild Hunt یک خلاصه داستان و یک بیوگرافی آزمایش‌های اضافی زنده بیرون نیامد. تمام ویچر کوتاه در رابطه با دو نسخه قبلی و به خصوصیات از آغاز صحبت‌ها در رابطه با گرالت لقب Graft Roger Eric را برگزید. لقبی که توسط استادش یعنی Vesemir بوده و پدر وی سربازی به نام Korin نام زنده کننده سری بازی‌های "آر پی جی" نام بود. گرالت هنوز کودک بود که مادرش او را برای 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 دریافت کرد. نشانی که به او اجازه فعالیت در مناطق از آن‌ها جان سالم به در می‌بردند اما گرالت موفق به عنوان یک شکارچی هیولا را می‌داد. نشانی که همواره بر گردن گرالت آویزان است. اولین منطقه از وجودش بیرون کشیدند و همین موضوع باعث 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،



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 آن‌ها از یک چیز است: جنگ! بعد از جنگ نایت الف با امپراتوری سهمگین جنوبی یعنی Nilfgaard، الـ های سرزمین شمالی اسیر و نابود شدند. بر اثر منازعات و کوتاه بینی، پادشاهان سقوط کردند. مردم می‌دانستند که به زودی نوبت آن‌ها خواهد رسید اما در بین این اغتشاش‌ها و هرج و مرج، ناگهان یک سنگر امن پدیدار می‌شود، محفل رز های سوخته... سلحشوران راهب قسم خورده تا آرامش و رفاه را به مردم سرزمین بازگردانند و برای شکست Nilfgaard تمام حکومت‌های شمالی را متعدد کنند. در این میان گرگ سفید ...

در زمینه گرافیکی این بازی نه تنها چیزی کم ندارد بلکه یکی از بهترین بازی‌های سال ۲۰۰۷ به حساب می‌آید. این بازی از اولین موتور این شرکت یعنی IRED Engine استفاده می‌کند. نور پردازی خوب، بافت‌های 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 کمبود‌هایش 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 از Assassins of Kings بازار کرد ۲. یکی از بهترین بازی‌های نقش‌آفرینی در چند سال اخیر را راهی بازی کرد The Witcher ۲. این بازی بسیار فوق العاده بود و بازیکنان را با دنیایی کهن و حماسی رویرو می‌کرد. این بازی را می‌توان ترکیب بسیار خوبی از داستان‌های فانتزی، مبارزه‌های حماسی و صحنه‌های بسیار هیجان‌انگیز 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 اوی 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 Tosoسط 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. انتخاب هایی 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 مؤثر 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.

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 خواهند 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 عوابقی 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 خواهند 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 همراح 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 عوابقی 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 بازیبازان زمانی که برای اولین بار این عنوان را تجربه می‌کنند با خود بگویند، بسیار خوب؛ یک بازی نسل بعدی اینگونه است." همه این‌ها به همراه ۱۰۰ 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 قبلي 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 3 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: نیلفگارد 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 چنین 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:

Graft 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 ^۳ The Witcher 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.

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 می‌خواستیم این بود که نشان بدھیم که چگونه Graft از شمشیر خود استفاده می‌کند. او در شمشیر زن استاد است. Graft در مبارزه با جمعیت زیاد دارای تسلطی بسیار خوب می‌باشد و می‌تواند پنج یا شش دشمن را شکست دهد اما در ^۲ Witcher 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. بتایرانی ما تصمیم گرفتیم که بر روی تاکتیک‌های مبارزات مقداری بیشتر کار کنیم و تاکتیک‌های جدید مبارزات به قدری هیجان‌انگیز 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 اختیاراتن قرار خواهد داد. این "ویژگی‌های خامن و جایگزین" با توسعه بیشتر شخصیت، باز خواهند شد اما فکر نمی‌کنم این جایگزین‌ها قدرت 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."



سیستم مبارزات Witcher 3

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 زحمت 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 Witcher 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 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 متوجه شد 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 در ساخت ۱ 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 Witcher بازی می‌درخشند، در حقیقت حس ششم یک ویچر یعنی 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 غیر فعال 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 آینده ای 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 و خطرناک در بازی وجود خواهد داشت که نقش مهمی هم در داستان ایفا می‌کنند.

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

صداگذاری

اگر دنیایی که قرار است حقیقی باشد و همواره بُوی 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 قبیل 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 تفاوت‌هاییش حرف می‌زند. 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 نوشه 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



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 آخرين 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 همچون نسخه اول Lords of Shadow است. نخستین عنوان ساخته شده توسط استودیوی Mercurysteam American McGee Pres-ents: Scrapland Zobek 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 موفقیت آشفته خود می‌شود. این وضعیت، زندگی های بیشتری نسبت به Rebel Act Studios کسب کرد. با کمی نگاه به کارنامه‌ی Castlevania ۲۰۰۶، این استودیوی شویم که امری تحسین بر انگیز ۲۷ سال سابقه می‌شود. دراکولا پیشنهاد زوبک را می‌پذیرد تا علاوه بر نابودی شیاطین و راحت شدن از شر طلس زندگی جاویدان، قدرت‌های سابق خود را نیز به دست آورد. اماکلید قدرت همچون گذشته ای درخشان به همراه ۳۵ نسخه و دوام آورده باشد و نامش بر زبان مردم جاری گذشته نهفته است. دراکولا پس از به قتل رساند فرزند خود، Trevor Belmont Hideo Kojima به طور باشد. افراد بزرگی همچون Alucard به این اشتباخ خود می‌شود. او فرزند خود را به این فرنچایز عظیم نقش آفریده‌اند. البته این امر جای تأمل و اندوه دارد که Castlevania Lords of Shadow ۲ پایان کار این دنباله‌ی پر فراز نشیب خواهد 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 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 است بدانید که موتور گرافیکی این عنوان متعلق به ۱۰ سال پیش است و برنامه نویسان به علت همچون کسوف و خسوف به چشم نمی‌آیند اما عدم دسترسی به کدهای مخصوص، موفق به آپدیت این موتور نشده‌اند! این موتور گرافیکی قابلیت‌های متنوع یا به عبارتی دیگر سلاح های متنوعی برای دراکولا فراهم است که به کمک آن‌ها می‌توان دشمنان را به هر نحوی که مایل هستید نابود کنید.

گیم پلی

می‌توان 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 معماهایی همچون کسوف و خسوف به چشم نمی‌آیند اما این ضعف و مشکل بزرگی به حساب نمی‌آید. قابلیت‌های متنوع یا به عبارتی دیگر سلاح های متنوعی برای دراکولا فراهم است که به توسط ۲ نفر ساخته شده که یکی از آنان بنا نهاد Mercury Steam بوده است.

کیم پلی موسیقی گرافیک



Blood Whip Survival نام دارد که به گونه ای جایگزین صلیب معروف Castlevania شباht بیشتری به یک عنوان موسیقی های 2 متسافانه گرافیک اربابان سایه ۲ چنگی به دل نمی زند. با عرضه ای عنوانی همچون God of War در نسخه ای قبلی است. با این سلاح می توان تمام قابلیت های صلیب را به Horror DmC Devil May Cry و به ویژه ^۳ God of War انتظارات گیمر ها از گرافیک با موسیقی های حماسی عناوین Hack & Slash رفت. اما در ۲ Castlevania Lords of Shadow همراه داشت. علاوه بر Blood Whip، دراکولا از دو سلاح دیگر به نام های Void و Chaos Claws نیستند. البته این امر نکته ای منفی به شمار نمی آید چرا که داستان GoW درباره شاهد تعریف دیگری هستیم. تکسچر ها کیفیت چندانی ندارند و می توان آن ها را متوجه سلامتی دراکولا رو به پایان است کاربرد Void Sword در مناطقی که خط سلامتی دراکولا را خوددار هستند. همانطور که اشاره شد، تم بازی اسکار آر اخو (Oscar Araujo) هستند و ایشان همانند نسخه ای پیشین عملکرد ذکر است که دریافت آن ضربات آسیب کمتری به دراکولا وارد می شود. لازم به سیاه است پس عملًا نور پردازی وجود ندارد اما در عوض طراحی محیط ها به خوبی تحسین بر انگیزی را داشتند.

Robert Carlyle صدای پیشگوی شخصیت دراکولا را بر عهده داشتند. ایشان در صورت گرفته است. سعی زیادی در طراحی دراکولایی با ابیت صورت گرفته است آقای Void Sword Chaos Claws شامل دو چنگال آتشین می شود که عملکرد آن با که تا حدودی موفق بوده. طراحی دشمنان خوب و متنوع است و مخاطبان را راضی تداعی دارد، حالت تهاجم دارد و در حملات کاربردی است. هنگامی که خط سلامتی دراکولا را خون می کند. اگر در طراحی بافت و تکسچر ها دقت بیشتری صورت می گرفت، با عنوانی نقش کردند. البته قطعاً انتخاب ایشان به عنوان صدای پیشگوی یک دراکولای خون موفق تر از لحاظ گرافیکی روی رو بودیم. درست است که گرافیک فنی مشکلات خوار امری اشتباه بوده است. چرا که صدای آقای Carlyle بسیار لطیف تر از یک دراکولا است! شاید انتخاب یک صدای خشن، بیشتر تداعی گذاشته شده بازی در 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. شد.

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 Castlevania Lords of Shadow را از عنوانین 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 هیچ شانسی برای موفقیت در نسل هشتم خواهد داشت و باید برای بقا بجنگدا! 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 را تا چند روز سرگرم می‌کند. باید توجه داشت که امکانات –Mercury Steam بسیار محدود بوده‌اند و شرایط کارکنان نیز بسیار وخیم و اسفناک. پس حتی رو布رو شدن با عنوانی متوسط رو به بالا، کاری شاهکار به حساب می‌آید.

فیلم
بازرسی

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 و سبک کاری او شامل ترکیب موسیقی ارکسترال، صداهای Choir (هم صدایی و تک نوازی انسانی)، سازهای زنده (Acoustic) و صداهای مجازی (Synth) 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 استودیو های بازی سازی انعام می داد تا زمانی که آهنگسازی 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 تبدیل 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 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. در این قطعه 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. صداهای Choir به صورت تک نوازی، امضای Jesper 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 صداها، به خوبی فضاسازی را انجام می دهد.

در این قطعه شاهد Percussion ها و Drum ها 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 صداهای واقعی جلوه کنند و شما ممکن است حتی حضور این صداها را حس نکنید. در این قطعه از تکنیک Loop استفاده شده است، صداهای Percussion و Drum تا پایان 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.

قطعه The Brotherhood Escapes را در زمان تعقیب و گریز های بازی شنیده اید. قطعه ای حماسی که از 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 PDF مجله است که صاحب بخش موسیقی شود. تا زمانی که مجله به صورت 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 نقد و بررسی خواهد بود و در هر شماره مجله، آلبوم موسیقی یک بازی را بررسی خواهیم کرد و در پایان لینک های 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 Assassin's Creed Brotherhood 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
JED

یک مثَّتَ خاطره!

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

۱. خرد شدن تلویزیون با اون عظمت و وزنش روی سر شما و تا چند روز سرگیجه
۲. برخورد یک عدد دمپایی با کف فلزی (که اکثراً مادرها داشتند) به صورت شما !
۳. پرت شدن کنسول زیبون بسته به داخل کوچه !

خب هممون این خاطرات رو داشتیم ! و نمیشه خودمون رو گول بزنیم و کلاس بزاریم . حالا بگذریم ! الان بچه ۵ ساله گریه میکنه سر ثانیه مقرر یک عدد پلی استیشن ۴ دستش . والا ما بچه بودیم یه شمشیر پلاستیکی میخیریدن اونم بعد خون گریه کردن ، تازه سه هفته بعدش با همون شمشیر چنان میزدندنون که جرئت نمیکردیم به مامانمون بگیم گشنمونه !! :)

۵ صد ساله رو یه شب رفتند !

یکسری آدم ها پیدا شدن که سعی دارن وبسایت گیمفا رو تحقیر کنن ولی موفق نمیشن ! بند خدا ها خیلی زحمت کشیدن و خرج کردن و حتی به خیلی از کارمندان حرفه ای سایت رو بردن ! و در اون بحران این ها فاتحه گیمفا رو خونده بودن و بند شخصا دیدم که یکی از مدیران این شرکت عکسی از قبر گیمفا که تا ۷۰ میلیون سال دیگه ساخته نمیشه رو طراحی کرده بودند ! ولی چشمشون روز بد دید و گیمفا این به عنوان برترین وبسایت گیم ایران شناخته میشود . والا ما بچه بودیم بزرگترین بحران زندگیمون این بود که چطوری میتوینیم یه تیمی مثل منتخب جهان رو با تیم عربستان سعودی توی فوتبال ۹۹ با ضربه کاشته ببریم و شکستش بدیم . گیمفا که هیچ وقت شکست نمیخوره ... !

انتقاد بی موردا!

این رو اول بگم که گیمفا الان حدود ۵ سال سن داره و تا به حال به همچین اسپمی بر نخوردیم که حدود ۸۹ نفر با مجله موافقت کردن ولی یه نفر یه دفعه اون وسط مارو به بد و بیرا کشید که چرا مجله اینظوریه ؟! چرا انقدر بد طراحی شده ؟! الکی انتقاد بی مورد کرد ، ولی ما از ایشون حدود ۱۲ بار مذدرت خواهی کردیم ولی بعد که تحقیق کردیم فهمیدیم ایشون از یک سایت همسایه او مده بوده و دلش یک جا دیگه بوده ! اینجاست که میگن بتركه چشم حسود و بخیل ! :)

یک کنول نبور ! PS1

من یادمه کنسول PS1 ام خراب شده بود و مشکلش آرمیچر داخلش بود که سی دی تو ش نمیچرخید . من و دوستام فکر کردیم و این کار رو انجام دادیم که یکی سی دی رو تند تند با دستش تکون بده دو نفر دیگه هم بازی کنن .! ما بیشتر به اون شخصی که سی دی رو میچرخوند میخندیدیم 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 منقرض میشه اینکارو انجام بدیم :! 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 میکنیم 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 عزراپلیل شخصا خودش بیاید و شما را از این منجلاب بیرون بکشد .

مسترچیف هم از این قاعده مستثنی نیست !



لعنی !

CLD

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 آنجاست 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 معده‌دی 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 آورده‌اند، 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 گیر 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 زندگان خواهد بود، یک شانس برای زندگان 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 مأمور 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 ی 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

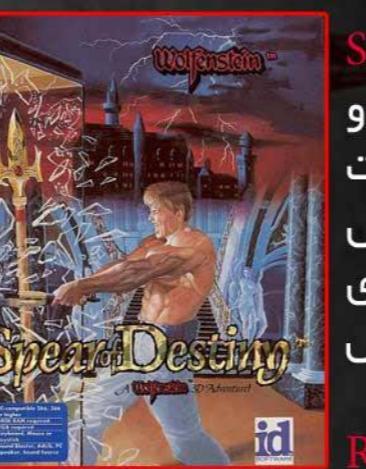
ساخت سال ۱۹۸۱ و یک بازی شوتر، مخفی کاری و اکشن - Magراجویی. پایه ی اصلی این قسمت از بازی هم که توسط Muse Software ساخته شده بود، جنگ جهانی دوم بود. این بازی از دید یک ناظر از بالا دیده می شود.

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 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 شرکت 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 ۲ برای گوشی ها عرضه شد و حاصل همکاری بین EA Mobile با ID Mobile و id Software است. در این قسمت گیم پلی بازی علاوه بر شوتر بودن به سمت نقش آفرینی هم سوق داده شده بود.

Wolfenstein

یک قسمت دیگر از این بازی با قهرمان همیشگی اش که در سال ۲۰۰۸ توسط همکاری بین Ac- id Software tivision 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 کاملا 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 دیوار ها، مراحل خیلی زیادی را با مخفی کاری به اتمام برسانید. البته همیشه را خونریزی در این بازی حرف اول را زده است، حالا بازی را با گرافیک نسل بعد تصور 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 خلاقيت 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.



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 زنگینی 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 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 شما در هر یک از این موقعیت ها گیم پلی خاصی خواهید داشت با عنصری خاص که بازی را خاص می کند، وقتی William "B.J." Blazkowicz خون زیادی را اطراف خود می بیند دیوانه می شود، مانند نیرو های Trevor در GTA V اینجاست که William "B.J." Blazkowicz اینجاست که دشمنان خود را 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 بالایی برخوردار است که بازی را زیبا می کند و حس جنگ را به شما القا می کند. آتش اسلحه و تکانه های آن به حدی زیاد و البته خوب است که شما را وا می دارد حداقل یک خشاب بر روی دشمن خود خالی کنید بدون اینکه نگران تمام شدن گلوله های خود باشید. در بازی نازنگ، دشمنان شما را پرتاب نمی کند، آن ها را تکه تکه می کند. از هر راهی که بروید بالاخره دشمنان شما تکه تکه خواهند شد، چه بخواهید و چه نخواهید. بر سیم به بخش مخفی کاری گیم پلی، تمامی وسایل مورد نیاز برای شما تدارک دیده شده است تا به راحتی برای ضمانت جان خود دارد بدون جان بر روی زمین می 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 خود را به آرامی و از پشت بکشید و تیرها و یا وسایل دیگر او را غارت کنید، همین شما را به سمت پیدا کردن چیزهای جدید وامی دارد 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™



سگ های نازی



البته این اولین تجربه می سازنده می بازی بر روی این سری است و کاملا با گیم پلی جدیدی طرف هستیم ولی زیرپایه و هستی اصلی تمامی این عناصر، شوتر بزن و برو است. در بازی باید خیلی مواضع سگ ها باشید، آن ها شما را حس می کنند پس اینجا جایی است که می توانید از مخفی کاری استفاده کنید، البته راه های سریع تری هم وجود دارد، مانند اندادختن یک نارنجک بر سر سگ رباتیک بیچاره. این یکی دیگر از نوآوری های گیم پلی است. در هر لحظه از بازی شما حداقل دو راه برای انتخاب خواهید داشت، هر دو خوب و با مزایای خود، فعلا به بحث گرافیک بازی کاری نداریم ولی در هر انتخاب شما است که گرافیک بازی ساخته می شود و جلوه های بصری حس خشم را آنگونه که می خواهید به شما القا می کند. در سری های قبلی بازی جان شما اغلب به حالت درصدی بود، حالا Machine Games تصمیم گرفته است این سیستم را کمی بهبود بخشد. نوار سلامتی شما در بازی به قسمت های متفاوتی تقسیم می شود، هر قسمت دوباره و بعد از گذشت زمانی پر می شود و زمان پر شدن هر کدام از این نوار ها یکسان نیست. بهتر است روند بازی را بدون نشانه طی کنید، حالت اصلی و اولیه ای اسلحه ها در بازی بدون نشانه است، یعنی شما باید حتما اسلحه خود را نزدیک چشم خود بیاورید و این کار هم کمی 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 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. بداینید 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 خود را به آرامی و از پشت بکشید و تیرها و یا وسایل دیگر او را بازی خشک نیست. دوربین هم به همراه تکانه های بازی تکان می خورد، به همراه شما می لرزد و در آغوش شما می میرد می توانید مردن او را حس کنید و فرق یک زمبی مرده با زنده را درک کنید. نازی کشته شده به دست شده در دریای از فوران خون خود غرق خواهد شد، فریاد کمک خواهد زد و یا برایش سری خواهد ماند که فریاد بزند. اگر در بازی های دیگر هدشات دشمن را می کشد در گیم پلی این بازی هدشات دشمن را نابود می کند. شما می توانید تکه های مغز او را بر روی زمین مشاهده کنید و همین باعث جذاب شدن گیم پلی می شود مخصوصا به همراه تند و سریع بودن گیم پلی که بالاتر گفته شد. این عوامل در کنار هم به شما یک تجربه عالی از اول شخص شوتر را می دهد. در مقابل شما هیچ دشمنی مانند

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 چندمین 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 انرژی 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 تماسای 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 خامنی 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 بروز کرد. در ابتدا بر این کنسول معرفی شد و کلی بحث و حرف و حدیث دست از سر DRM برداشت، البته به قول خودشان فعلاً. مدتی از عرضه‌ی این کنسول می‌گذرد، دیسک های بلوری یک از بهترین سرگرمی های این کنسول به شمار می‌رفت، این دیسک های کار نمی‌کنند. از اولین مشکلات این کنسول که برای اول کار طبیعی بود کار نکردن دیسک های 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 نشست 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. خیلی های دوست داشتند یک تماس با کیفیت Full HD با کنسول خود داشته باشند. کنسول خود را صدا کنند و یا با دست کانال های تلویزیونی را عوض کنند. بله تجربه‌ای از گیمینگ، تلویزیون، رادیو، موسیقی، فیلم و خیلی چیز های دیگر و اینجا بود که مایکروسافت با یکی از بزرگترین مشکلاتش بر خورد کرد که البته از نظر خیلی های مشکلی به حساب نمی‌آمد. خیلی های این پدیده را به گردان CPU، eSRAM، GPU و 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 بازی های مولتی پلتفرم مانند Call Of Duty: Ghosts با کیفیت ۱۰۸۰ در روی کنسول اجرا نمی‌شد و حتی فریم ریت آن به ۶۰ 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 فن های سوئی هم مایکروسافت را به بازی گرفتند. البته با وجود عناوین انحصری و بازی های دیگر با کیفیت ۱۰۸۰ و فریم ریت ۶۰ فریم ریت ۱۰۸۰ را زیباترین گرافیک و جلوه های بصری را در بین بازی های نسل بعدی دارد و آتش ۱۰۸۰ در برابر ۹۲۰ Killzone و Ryse در برابر هم صفت آرایی کردند. هنوز هم عده‌ی زیادی باور دارند که Ryse

سوئی و مایکروسافت قسمت بازی ها را پشت سر گذاشته بودند. آینده‌ی گیمینگ آنلاین و برنامه های کنسول ها 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 داشتند قفل DRM را بر روی کنسول خود داشته باشند. بازی های آنلاین می‌توانست اهمیت زیادی داشته باشد که با وجود بازی های تمام آنلاین مانند Titanfall و اضافیات انحصری مولتی پلیر بازی هایی مانند Call Of Duty این قسمت بر طرف شد. سپس نوبت به برنامه هایی مانند Twitch رسید تا اهرم مردم باشد. مایکروسافت میانه‌ی خیلی خوبی با سازندگان ندارد. یکی از آن های سازندگان Twitch می‌باشد که باعث شد این برنامه با تأخیر برای کنسول سوئی عرضه شود. البته برنامه های پر فروشی مانند سفارش آنلاین پیتزا 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 قابلیت های معركه به خاطر سرعت پایین قابل اجرا نخواهد بود در حالی که سوئی کمی دور اندیشی در باره‌ی سرعت های 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. کنسول های PC هایی 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 بی نهایت تا یکه کنسول Xbox One بود. بیشتر در راند های بعدی این کنسول تا سال های آینده چگونه خواهد بود.



سرگذشت XBOXONE من مجھوں ہستم!

ارشیا جباری زادگان

مایکروسافت اصرار داشت که این کیفیت ها فرقی با هم ندارند و یا این فرق بسیار کم است در حالی که عکس های 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 فن های سوئی هیچ وقت این آتش خاموشی نخواهد گرفت. این کنسول با داشتن دسته ای بسیار عالی وارد میدان شد، دسته ای که خیلی های سعی در ضعیف نشان دادن آن در برابر ۴ Dual Shock داشتند ولی بهترین دسته ای در این آتش دوباره Dual Shock است، این تجربه ای عالی با بازی ها در اختیار شما قرار می‌دهد که شاید هیچ وقت با کنترلر Dual Shock حس نکنید. سپس بعد از گذشت ۲ یا ۳ ماه از عرضه کنسول ها مقایسه ای تمامی بازی ها شروع شد. تفکر اصلی مردم این بوده و هست که بازی های سوئی بسیار بیشتر عمل کرده اند مخصوصاً عناوین انحصری اما واقعیت این است که نمرات ۳ و ۴ این بازی ها قابل مقایسه با ۸ و ۹ خیلی از عناوین انحصری نیست، بر مدر آن ها Dead Rising و حالا پرچم دار جدید یعنی Titanfall که در زیر لگد های دیگران مقاومت می‌کند. شاید مایکروسافت دلیل اصلی این بد بینی ها بوده است چون جوابگویی درستی نداشته ولی در این قسمت مایکروسافت از لحاظ کیفیت برند بیرون آمد. رسیدیدم به قسمت بعدی مبارزه ای این دو کنسول، سخت افزار، عامل اصلی لنگ Xbox One است. سوئی سخت eSRAM و CPU مایکروسافت را هدف قرار داد. مایکروسافت ضعیف تری نسبت به کنسول سوئی دارد ولی این قطعات عامل کم بودن کیفیت بازی ها نیست. همان طور که در بالا گفته شد این انتخاب به عهده ای بازی سازان است که فکر می‌کنند چه کیفیتی برای بازی بهتر است، شاید واقعاً Xbox One قابلیت این حجم از داده ها را نداشته باشد چون تنها کینکت Xbox One چند برابر بازی های 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 بازی های سوئی بیشتر از مایکروسافت شده بود. مایکروسافت مهمترین عامل بقایش را از دست داد، اطمینان مردم ولی هنوز یک قسمت از این ستیزه تا پایان راند اول مانده است قابلیت ها.

METAL GEAR SOILD : V

Kojima Production

Konami

TPS . ACTION . OPEN-WORLD

PS4 . XBOX ONE . PC . PS3 . XBOX360



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. عموما بازی های ساخت هیدئو کوچیما داعیه ای برای حضور در بین بهترین بازی سال دارند و MGS: GZ از این قائد مسنتنا نیست. البته، احتمال حضور نسخه TPP اگر در سال ۲۰۱۴ منتشر شود، بیشتر است. هیدئو کوچیما ژاپنی 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 متمرکز بر روی شخصیت Snake است.

■ علیرضا مرادی

پیش نمایش
Preview

METAL GEAR SOLID

Ground Zeroes



FOX VS. XOF

داستان بازی 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 قبل همکار اسنیک بود، توسط سربازان XOF دستگیر می شود. او به Kazuhira Miller یکی از صمیمی ترین دوستان اسنیک خبر سلامتی اش را می دهد. وقتی اسنیک متوجه می شود، که chico و Paz توسط این گروه دستگیر شده اند. در بازی peace walker وقتی Chico پسری نوجوان برای آزادی Paz 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 ای او را مفید می دارد. Paz کمک بزرگی در سرکوبی Cipher ها و Major zero می تواند 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 امگاست، 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

او 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 عامل 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.

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 و Chico 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 Splinter cell MGS را دانست. در این بازی به مانند Peace walker شما قادر به کنترل Motherbase بوسیله Smartphone در دست اسنيک هستید؛ مثلا 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..



کوجیما این مسئله را تایید کرده است، که در بازی طبیعت پویا موجود است و شما با حوادث طبیعی غیرمنتظره ای روپرتو خواهید شد، مثلا 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، مثلا 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 Far Cry 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، مطمئنا یک اسلحه بی صدا به همراه خواهید داشت و بقیه اسلحه های همراه را می توانید، خودتان انتخاب کنید.

مار خوش خط و خال

موتور گرافیک این نسخه موتور گرافیک تازه ساخت Konami با نام FOX Engine است. Konami با هدف ساخت 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 بینند، 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.

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 بینند، 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.

METAL GEAR SOLID
COMING 2014

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

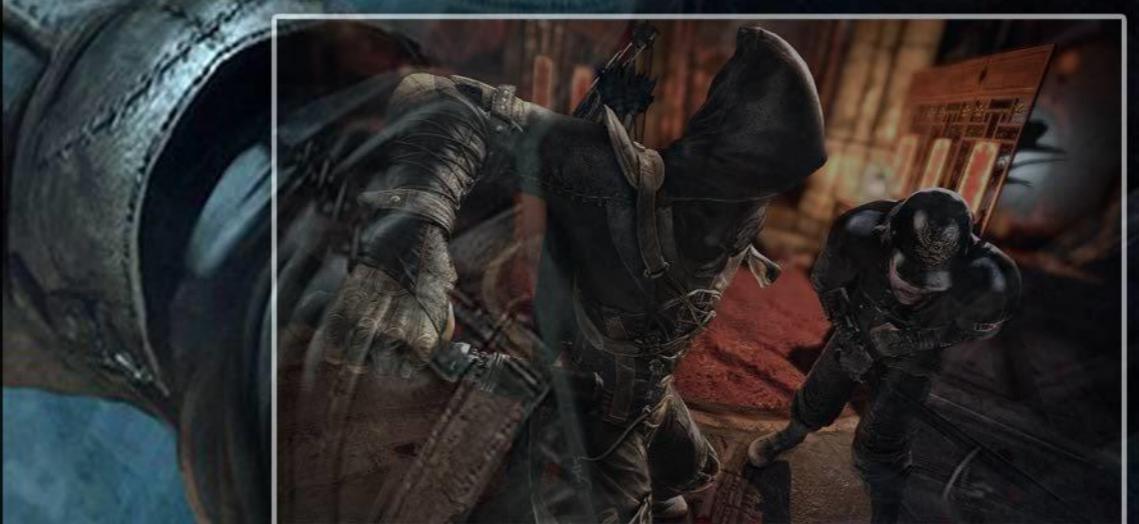
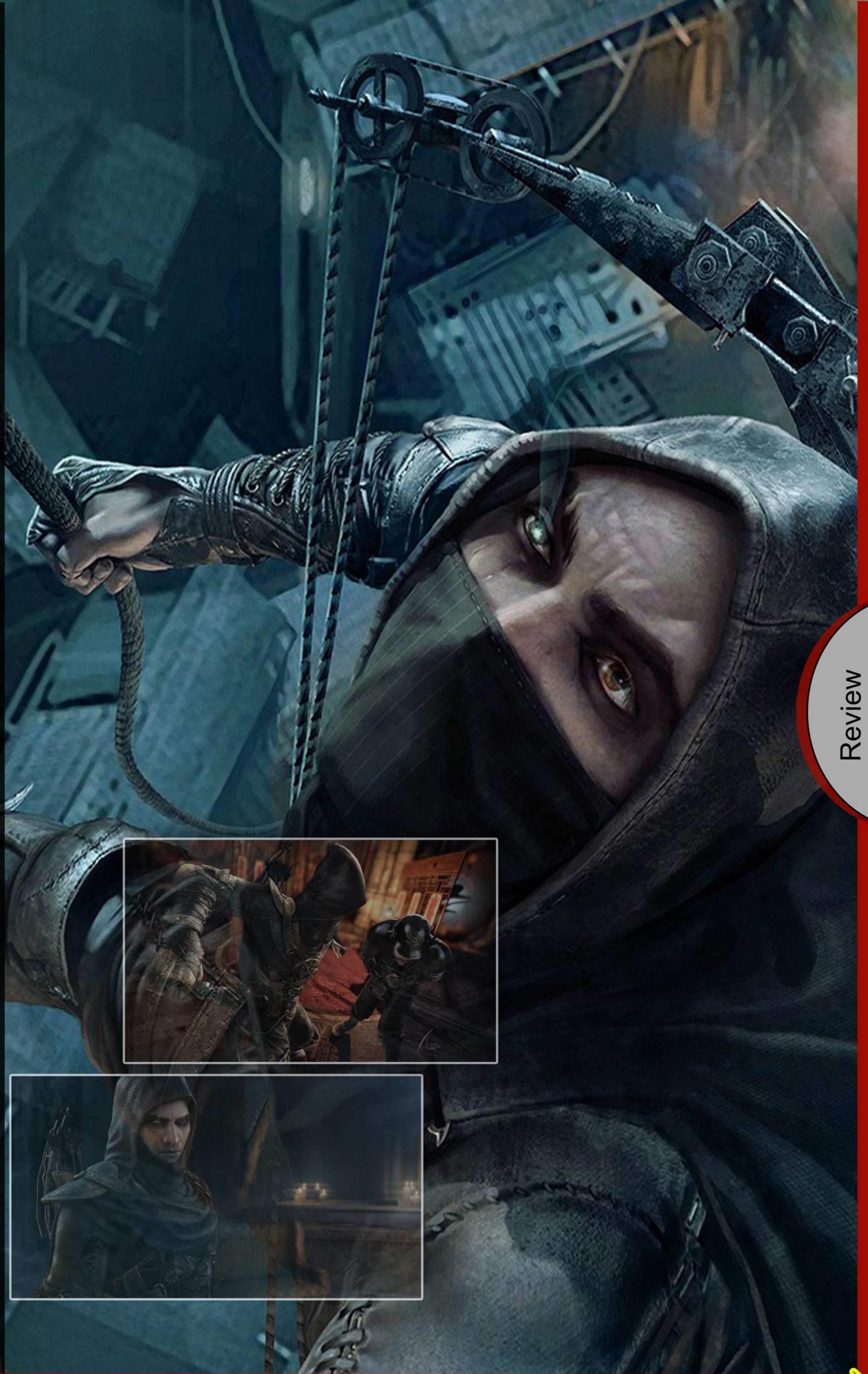


سبک مخفی کاری در دهه‌ی اخیر دچار تغییرات گسترده‌ای شده است، اکثر عنوان‌ین این سبک که روزی سردمدار سبک مخفی کاری بودند با اضافه کردن چاشنی اکشن به گیم پلی خود، از اصالت خویش فاصله گرفتند و طرفداران قدیمی این سبک را ناراحت کردند. از سوی دیگر همه‌ی عنوان‌ین سبک مخفی کاری در حالت سوم شخص جریان داشتند و همین 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

قدرتمندان تاریکی ما!

Review
نقشه و بزرگسی



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 می‌باشند 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™

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 مناسب 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 برده 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، بزرگ‌ترین ضربه را به این عنوان زدند.

70%
-



مسم



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



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



KILLZONE™ SHADOW FALL

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 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 ■

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

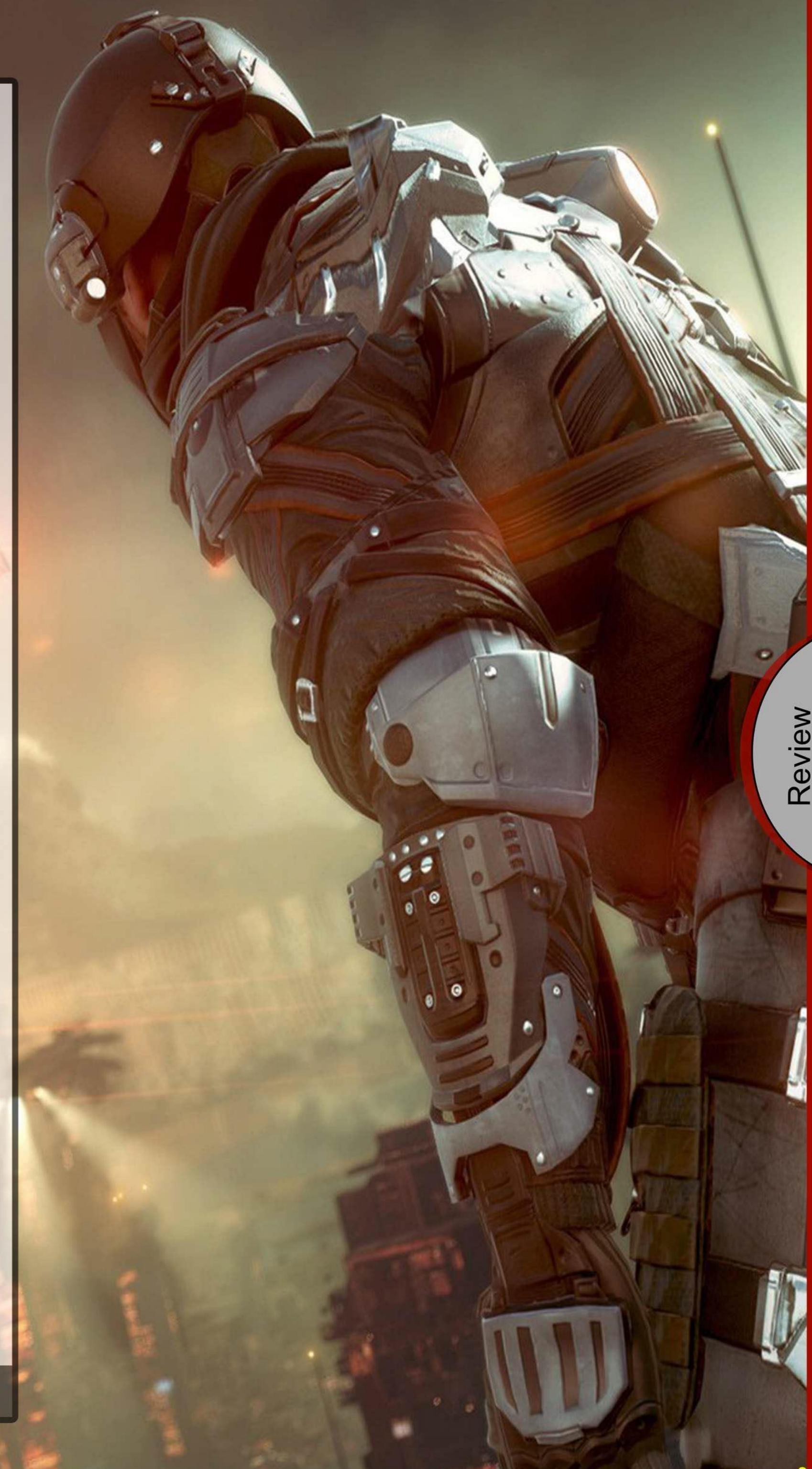
Uncharted , God of War , Crash bandicoot , Resistance و ... به عنوان نمادی برای شرکت سونس تبدیل شود. اخیرین قسمت از این عنوان تا به این لحظه همانطور که خودتان هم بهتر از من می دانید Shadow fall نام دارد. این بازی در نمایش سونی که سال گذشته برای خبرنگاران ترتیب داده بود رو نمایی شد و توانست که در مرکز 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 آورند :

Dead rising3 : 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 یا نیز 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 بازیابان 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 سری بازی های کیلزون دارای داستانی سر راست هستند. داستان این بازی هم درباره ای تلاش انسان ها و تقلا آن ها برای نابود کردن بین بردن تزادی به نام هلگاست است که در پی این هدف دست به هر کاری خواهند زد و تمامی حقه های خود را بکار خواهند بست. قسمت جدید از این سری بازی ها شاهد یک داستان گویی واقعاً عالی هستیم بطوری که اصلاً کلیشه ای نیست و کاملاً گیرا است و 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 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. 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 هله ها، پس از نابودی سرمیشان، هلگان، بتوانند به این سرعت برگردند و دوباره تجدید قوا کنند. اما این پایان ماجرا نبود. شبی، پدری ها 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 shadow marshal 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 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 و او را نابود می کنند. حال لوکاس تنها مانده است و هیچ یاوری ندارد. پدرش از بین رفته است و حالا او تنها مانده است. هنگامی که فردا 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 که لوکاس کالن را یتیم می بیند، تصمیم می گیرد که سرپرستی او را بر عهده گیرد و او را از تنها یی در می آورد. حال لوکاس با وجود پدر، shadow marshal تصمیم می گیرد که خودش هم در این گروه عضو شود. پس از آن ماجراهی کشته شدن پدر لوکاس؛ یعنی ۶۱ 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 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، به درجه shadow marshal می رسد و آماده ماموریت های این گروه می شود. او در ماموریت هایش درمی یابد که هلگاست طی این سالها در حال آماده سازی خودشان برای کار هایی بر ضد توافق هستند. ابتدا به این موضوع شک می کند که شاید اشتباہ کرده اما با حمله گروه black hand به آن سوی دیوار و از بین بردن خیل عظیمی از انسانها، شک او به یقین تبدیل می شود و نبرد آغاز می شود. گروه black hand گروهی از هلگاست های تندره است که واقعاً از انسان ها نفرت دارند و نژاد هلگاست را برتر می دانند و هر را که می بینند از بین می برنند. پس از آن حمله انسان ها که فکر می کنند که این حمله به دستور مستقیم پادشاه هلگاست ها بوده تصمیم به فرستادن لوکاس به آن سوی دیوار می گیرند و او را وارد یک ماجراهی بسیار بزرگ و عظیم می کنند که برای یک low mar- shal به سن ۲۲ بسیار خطرناک خواهد بود. لوکاس در این ماجراهی بزرگ اسیر می شود و در این اسارت با دختر ملکه هلگاست ه 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 است، لوکاس، را آزاد می کند و همراه با لوکاس، به جنگ با black hand می روند.

لوكاس که با وجود echo (دختر ملکه) می داند که شخصی به نام ماسار (massar) در حال ساختن نوعی اسلحه است ، تا گیرند که این اسلحه را نابود کنند . به همین علت به سفری خطرناک را به سياره نابود شده و افسانه ای هلگان آغاز می کند که اين نبرد بی پایان ، پایان دهنده . اما وقتی که لوكاس وارد اين سياره می شود ، اسلحه ای عظيم را مشاهده می کند که قابل نابودی نیست! او در می يابد که اين نبرد باید در همین لحظه به پایان برسد آن هم با صلح کردن! يعني توافقی باید صورت باشد در غیر اين صورت با توجه به اسلحه هاي بی پایان و فوق العاده مرگبار هلگاست ها ، اين گيرد و اين نبرد باید تمام شود هلگاست ها خواهد بود تا انسان ها. لوكاس با ماسار تماس می گيرد و صلح را از او خواستار می شود اما ماسار کاملا بر سود هلگاست ها خواهد بود که او هم جزوی از هلگاست ها شده است ، به او دستور می دهد که به هر قيمت شده فرد کنترل کننده اين اسلحه يعني استاهل را نابود کند . لوكاس هم به هر قيمتی وارد منطقه عظيم هلگاست ها می شود که به صد هزار رخ می دهد که به قدری حمامي است که شما را ياد پایان فيلم ماتريكس می اندازد! در نهايت لوكاس می رسد و می خواهد با صحبت او را متقادع کند که با انسانها صلح کند اما در همین لحظه گلوله ای با مغز اثبات می کند و او را می کشد و همان فرد ضارب خود لوكاس را نيز مورد هدف قرار می دهد . اين فردی کسی نیست جوانده لوكاس يعني sinclair که لوكاس را به علت شکی که به او داشت با شليک گلوله ای به سر به قتل می رساند . به عنوان قهرمان ملي شناخته می شود و به سرزمين انسانها بازگشته است و مراسم سخنرانی برگزار کرده است اما فردی هم دورادور در اين مراسم حضور دارد. او يك تک تير انداز است و کسی نیست جز ايکو که با گفتن جمله for kallen پالسار شليک می کند ولی در حین اينکه شاهد اثبات گلوله به سر پالسار باشيم 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 خیلی 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 هوایپیما‌های انها نبرد خواهید داشت که واقعاً عالی است. از دیگر نکات خیلی 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 خلاقیت‌های فراوانی انجام داده اند که بیشتر آنها به دسته Dualshock4 مربوط می‌شود. سازندگان برای اینکه در این بازی شما اصلاً تفاوت بازی و واقعیت را احساس نکنید با استفاده از دسته‌یا کنترلر مرضی بین حقیقت و بازی را خیلی خیلی 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 گشتن 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 قسمت‌های 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 عنوان‌ین 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 KILLZONE 2 و... می‌خواهد که عنوان shadow fall ZONE 3 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 پنجم قسمتی که از این بازی منتشر شده است شاهد گیمپلی خیلی خوب و قدرتمندی بودیم که مخاطبان را کاملاً راضی می‌کرد و نمره کامل هم می‌گرفت . این قسمت از سری بازی‌های کیلزون هم دارای گیمپلی خیلی 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 محسوب می‌شود قابل تعویض نیست ولی اسلحه دوم کاملاً قابل تعویض است که می‌تواند ساخته انسانها باشد یا ساخته هلاکاست‌ها 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 خیلی عالی کیلزون علاوه بر اینکه 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:

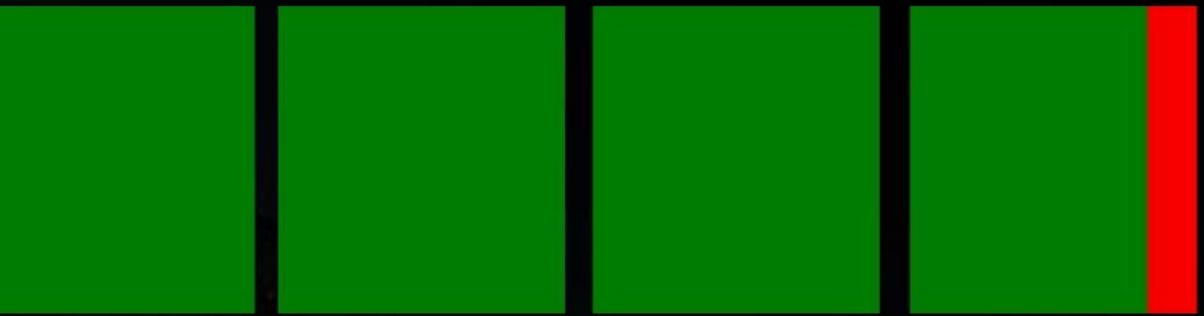
۱- سپر الکترومغناطیسی: این ربات در هر شرایطی می‌تواند سپری الکترومغناطیسی را در فضایی محدود برایتان بسازد که کمکی بسیار به شما در میدان‌های سنگین نبرد خواهد کرد مخصوصاً در مراحل پایانی بازی که نبردهای خیلی سنگین خواهد شد

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

The background image shows a close-up of a character's face and upper body. The character is wearing a dark, futuristic hooded suit with glowing red elements on the mask. They are holding a large, metallic-looking weapon with a scope.**KILLZONE™
SHADOW FALL**

98%



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

- ضعف کوچکی در روایت داستان بازی

نسل قدرت نمایی

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 متوجه 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 چشم گیر و گستره است. اگر چه تعداد اسلحه ها در بازی کم است اما جزئیات همان تعداد اسلحه های موجود در بازی بسیار زیاد است. در این قسمت از سری کیلزون تمامی حرکات کاراکتر ها توسط حسگر های motion capture استفاده شده است. حرکات موشن کپچر در بازی توسط دو تن از بهترین بازیگران سینمای هالیوود ضبط شده است. حرکات و صدای کاراکتر "Thomas Sinclaire" مربی 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 کاراکتر "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 جزئیات خیره کننده گرافیکی و گیم پلی زیبا توانست نظر بسیاری از متقاضان و مخاطبان را به خود جلب کند. کوچکترین سایه‌ها در بازی قابل مشاهده بودند و جزئیات بیداد می‌کرد، حتی در مورد NPC‌ها (که معمولاً در بازی‌های دیگر دست کم گرفته می‌شوند) همه چیز زیبا بود.

P
P
P

بدنام: 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 Parkour را بچشید. شما قادر هستید از دیوارها بالا بروید و از لبه ها اویزان شوید و بهتر از آن، در هنگام جسن و خیز کردن تیر اندازی هم انجام دهید. تأکید این بازی بر "اکشن سریع و دیوانه وار" است. تا حدودی مبارزات این بازی Hack and Slash الهام گرفته از بازی های Conduit هستند. شما با کنترل الکترونیکی و آتش و دود می توانید به مبارزه با دشمنان بروید. زنجیری که دور دستان Delsin پیچیده شده است، اصلی ترین سلاح او برای مبارزات تن به تن است. البته نباید از مبارزات "ابر قهرمانانه" بازی نیز غافل شد، شما یک Conduit هستید که توانایی مهار قدرت هایی مانند گاز، دود، آتش و الکترونیکی را در اختیار دارد. با ترکیب این توانایی ها می توانید Combo های بی شماری خلق کنید، پرواز کنید، غیب شوید و در یک چشم به هم زدن فاصله زیادی را طی کنید. البته قدرت های شما بی پایان نیست و محدودیت هایی پیش روی شماست، شما می توانید با کنترل کردن منابع انرژی دیگران و تسخیر دیگر منابع، خود را شارژ کنید. "تقلید" 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 Conduit 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 به عهده داشت، این موجودات توانایی های قرا بشری داشتند که برای جامعه خطر آفرین محسوب می شدند. DUP، Conduit 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.

گیم پلی

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

چهار سال پیش بود که Sucker Punch از 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 "inFamous" هستند. "mous Second Son" در کنفرانس مطبوعاتی سونی SO اواین بار در کنفرانس مطبوعاتی سونی Sucker Punch از Nate Fox از 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 بر خواهید خورد: "تکنولوژی Big Brother"، قدرت بیشتری را به مدرن، رمز نظام سلطه در دنیای ۱۹۸۴ (برای کنترل بر مردم بخشیده است اما انبوهی 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 ماجراجویی دارد. مردم قدرت های فراتر از سیستم برای کنترل شان 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.



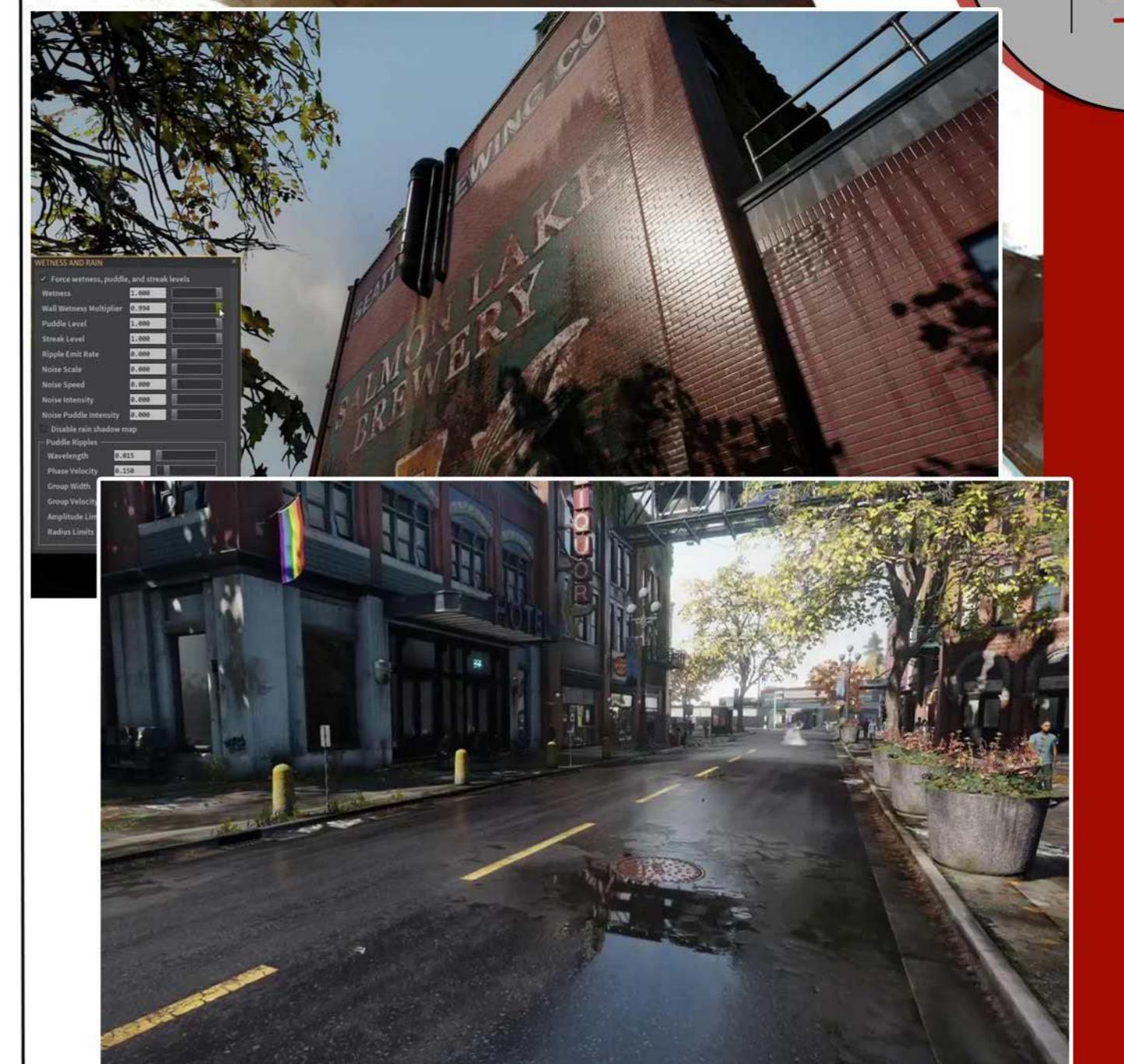
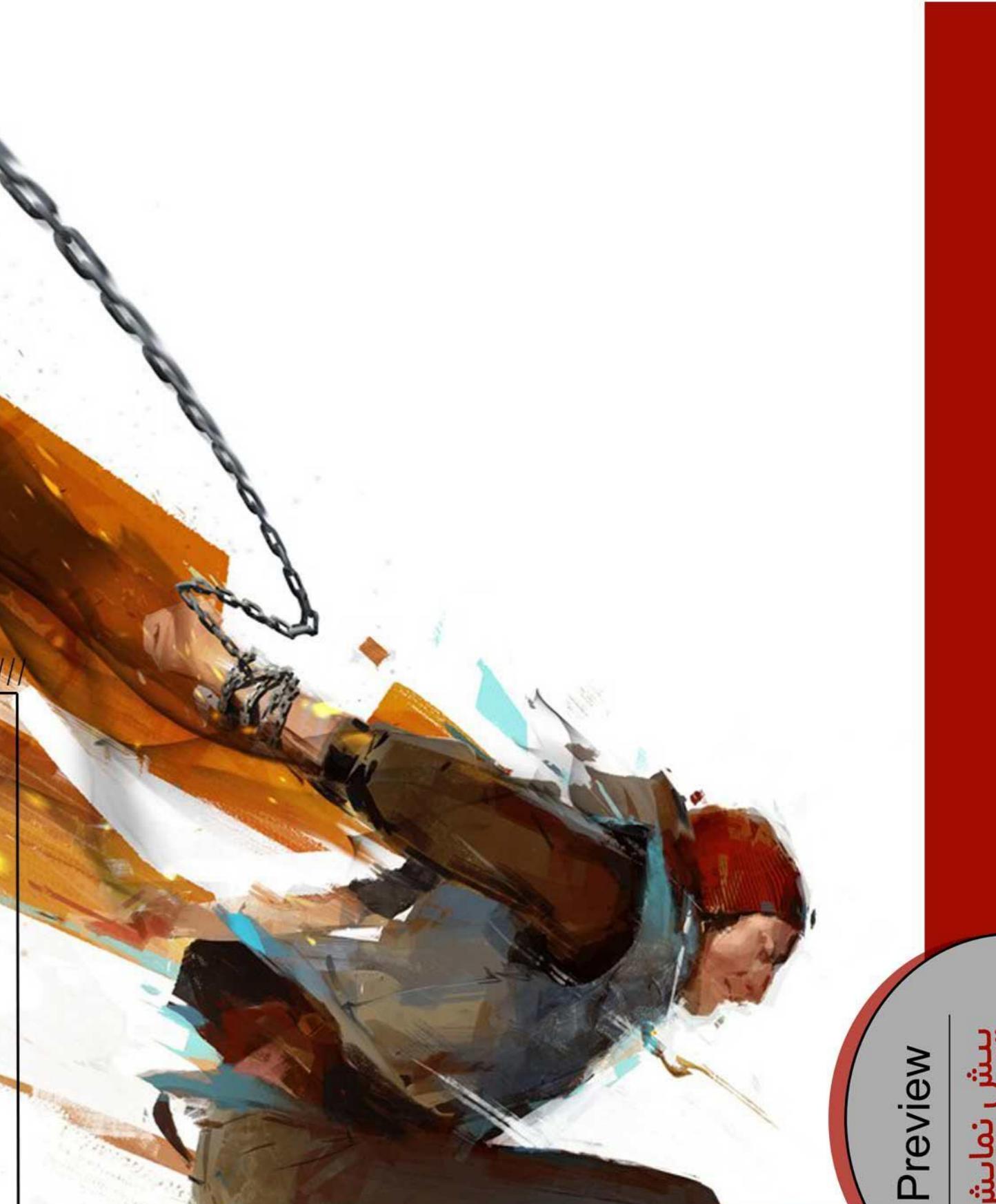
بدنام انحصاری میشود!

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 قوی 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 دهنند. آب در زیر آجر های شکسته دیوارها 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 پرجزیات 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 واقعیتی 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 Second Son در یک نسخه واقعی و خلاف نسخه های قبلی این بازی که در دنیاهای خیالی اتفاق می افتادند (علیرغم اینکه نام آن شهر New York بود) 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 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 inFamous Second Son 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.

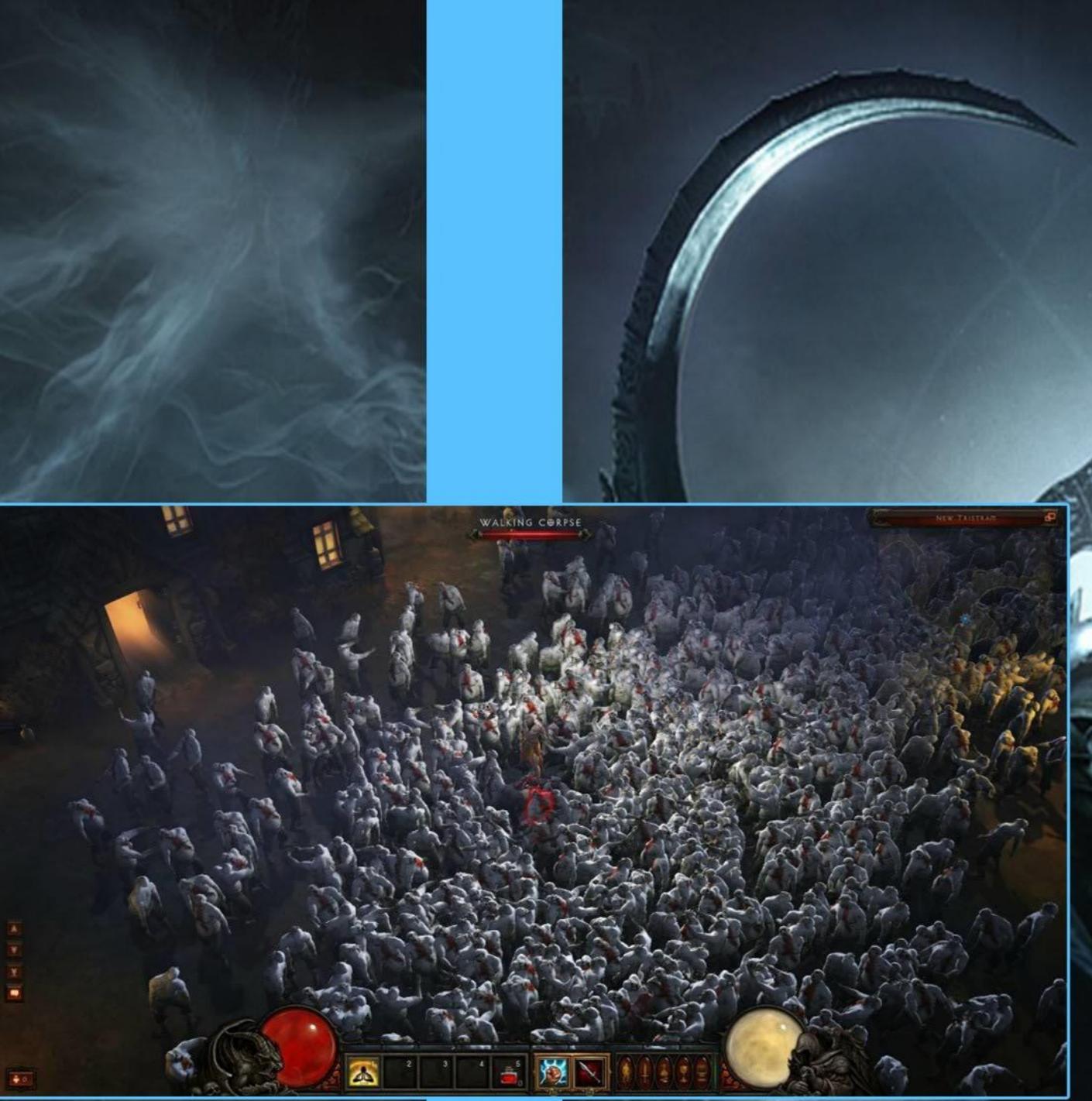


چندی پیش شاهد ۲۰۱۳ Gamescom بودیم، گیمز کامی که شاید اگر دقیق به آن نگاه کنیم نسبت به مراسم های قبلی خود شاید بهتر بود و برای اولین بار قرار بود که میزبان دو کنسول جدید شرکت های سونی و مایکروسافت باشد که آن موقع هنوز عرضه نشده بودند. نمایش های زیادی را از استودیو های مختلف شاهد بودیم اما یکی از همین 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 Diablo ۳ 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 ای 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 نتشینند 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 شباهت 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. یک 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 شناختی هم سطح جدیدی از ارتقا اضافه شده است که به بازیکن امکان این را می دهد که به ۷۰ Level 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 دوستانان 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 ۵ منطقه از کل دنیای بازی یک نشانک 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 الکتروسیته 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 ایجاد 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 این قدرت ها او را از قبل می شناسید. نام او Malthael 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 ۵ درجه سختی که شامل Normal, Hard, Expert, Master, Torment می باشند، 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 آیتم هایی در طول 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 نسخه اصلی 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.



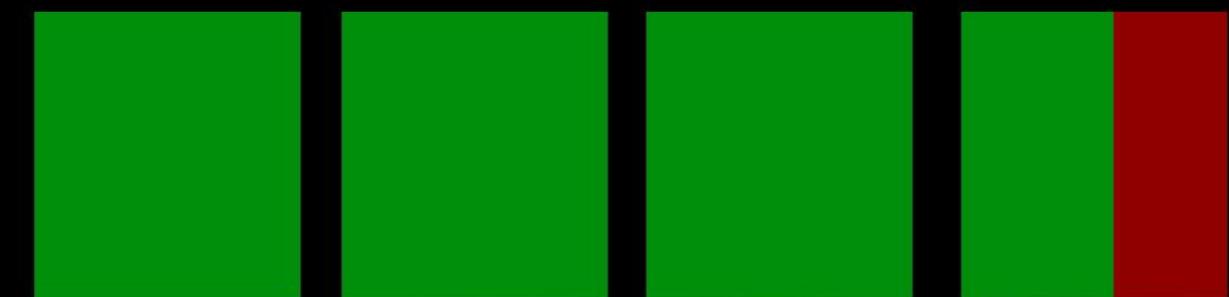
DIABLO REAPER OF SOULS

DIABLO

REAPER OF SOULS

بخش بازی هم دقیقاً مانند ۳ Multi Player 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 از Diablo بهتر بود 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 است و تنها چیزی که آن را از داستان ۳ 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 همه‌ی ماجرا نیست ادامه‌ی 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 همه‌ی جای بازی استوار است.

93
%



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



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

Mario

کلاه قرمزی از دیار نینتندو

در روزی از روز های عادی خداوند، Shigeru Miyamoto ، طراح و بازیساز ژاپنی طبق معمول در اتاق کار خود مشغول بازی کردن با مدادش بود. هیچ فکری به مغزش خطور نمی کرد که ناگهان جرقه ای کوچک در مغز خلاقش ایجاد شد که بعد ها باعث بوجود آمدن شعله ای عظیم و پیشرفت دوبرابر عرصه بازیسازی شد. آن فکر جذاب چیزی نبود جز یک آدمک بسیار کوچک با روپوشی شبیه تعمیر کاران و کارگران به همراه کلاهی که پس از تکمیل آن اول نام آن شخصیت به اسم Mario بررویش حک شد. این آدمک کوچک کار خود را با اولین سری Donkey Kong برای صنعت بازی های Arcade آمریک ، در سال ۱۹۸۱ میلادی و در نقش قهرمان آغاز کرد.

سید حسین هاشمی

پژوهش
History



استقلال

داستان Donkey Kong درباره گوریلی غول پیکر است که از دست صاحبش یعنی ماریو فرار کرده و یکی از صمیمی ترین دوست ماریو را با نام Peach می دزد و اورا همراه خود به یک ساختمان نیمه کاره می برد و ماریو برای رهایی "پیچ" از دست گوریل از داربست های ساختمان بالا می رود و گوریل شیطون هم با هل دادن بشکه های چوبی از بالا آمدن وی جلوگیری می کرد. تا ان زمان کسی ماریو را با اسم الانش نمی شناخت و اورا با نام هایی مانند نجار ، کارگر ، تعمیر کار یا هر اسمی که به لباسش بخورد صدایش می کردند.

آغازی دوباره

در سال 1985 کنسولی تحت عنوان Nintendo entertainment system یا به اختصار NES وارد بازار های رقابتی ویدئویی شد که در نوبه خود ، واقعا تک بود و تحولی عظیم را در صنعت گیم راه انداشت اما این برتی را مدیون ماریو بود ، البته نه در عنوان Donkey Kong و Mario Bros. این دو عنوان در همان جایشان با کنسول های خودشان در سال 1983 مانند و ماریو با عنوانی جدید با نام Super Mario Bros در اوخر سال 1984 میلادی برای کنسول NES یا میکرو منتشر شد که کنسول میکرو این محبوبیت و موفقیتش را مدیون این عنوان جدید بود. با ورود این سری از بازی های نینتندو گام بازی های قدیمی پلتفرمر های تک محیطی از جمع خانواده ها خارج شد و کنسول میکرو و سوپر ماریو جای آنها را گرفتند. یکی از دلایل محبوبیت سری جدید ماریو ، سبک ادونچر پلتفرمر بودن و تغییر سیستم امتیاز دهی متنوع شدن مراحل بازی و استفاده از کمی خلاقیت بود. بعد از گذشت ماه ها نسخه ژاپنی آن هم با ویژگی های جدید ساخته شد که بعد ها این قسمت را به نام super Mario bros2 نام کردند ولی در واقعه این نسخه ای دیگر از قسمت اول که با ویژگی هایی جدید رومنایی شد که دارای ویژگی هایی چون قابلیت انتخاب کاراکتر بین ماریو و لویجی که هر دو کاراکتر دارای صفات ویژگی های جدا و خاص برای خود را دارا بودند ، اما در عوض با تغییر کاراکتر مراحل برای گیمر ها بسیار سخت می شد که بعدا داد گیمر های غربی و امریکایی آن زمان را درآورد و در آخر در سال 1988 بازی جداگانه با همین سبک و سیاق البته مورد پسند آمریکایی ها و غربی ها ساخته شد. در نهایت 3 super Mario bros در همان سال منتشر شد که هیچگونه مشکلاتی مربوط به سختی و گنجی مراحل وجود نداشت و همه سختی های بی مورد در این نسخه کنار رفتند. یکی از جالب ترین نکات نسخه سوم این سری ، رومنایی بازی با طراحی 8 bit بود که در زمان خود پیشرفت چشمگیری بود! بازی به صورت غیر خطی که اولین بار در صنعت بازی معرفی شده بود ساخته شد که قابلیت هایی همچون برگشت به نقشه و صحنه قبل که شما از ان گذشته بودید ، بود و به بازی باز ها اجازه جستجوی چالش ها و جایزه ها را با زمانی بازگشت پذیر به گیمر ها داده بود. پس تعجب برانگیز نیست اگر بگوییم این نسخه پرفروش ترین نسخه این سری بود. در سال 1989، آقای Miyamoto عنوان جدیدی را با نام super Mario land در ژاپن منتشر کرد که بعدها در سال های 1990 و 1991 در اروپا و آمریکا منتشر شد.

شناور در اعماق حافظه!

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 نقادهای 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 آن 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 بازیبازها 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.

شاهکارهای دیگر

بعد از نینتندو نسخه های زیادی از ماریو را همچون super Mario kart ، super Mario ۶۴ ، Super Mario ۲: Yoshi's Island ، Super Mario World ۲: Yoshi's Island ۲: Golden coins ، Super Mario World ۳: 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





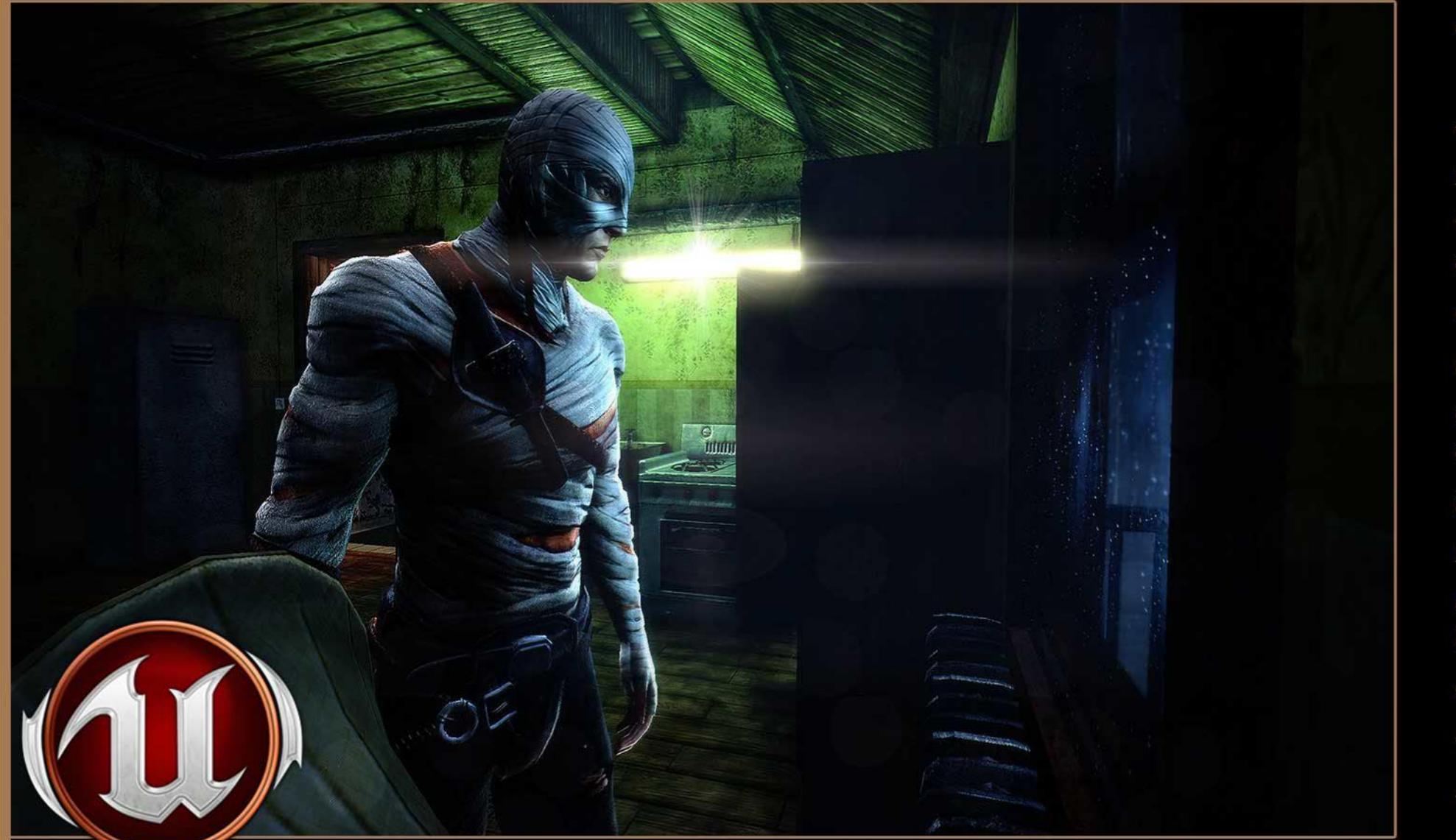
عدلت در طلوع تاریکه^{+ مصاحبه}

■ مسعود حیدری

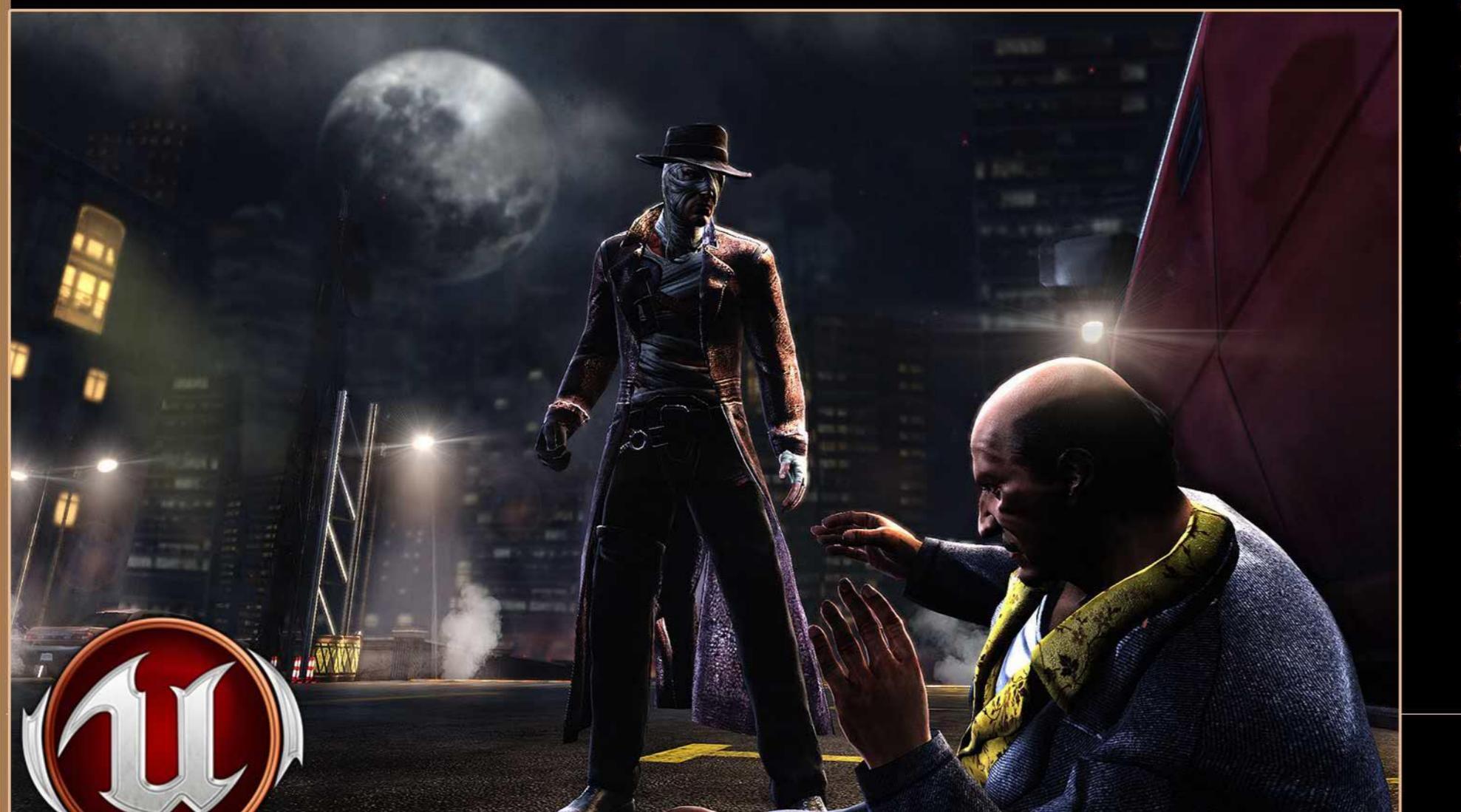
در این سه سالی که گذشت، صنعت بازی سازی ایران عنوان های خوبی را به نمایش گذاشت. صنعت بازی سازی در ایران تقریباً نو پا است و به تدریج پله های ترقی را طی می کند که خوش بختانه هر سال شاهد پیشرفت های زیادی در این زمینه هستیم. شبگرد: طلوع تاریکی از جمله بازی ای است که به خوبی در خور توجه دیگران قرار گرفت و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

شبگرد طلوع تاریکی

"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 آینده ای 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 قبل 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 فیلم‌های 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 بازی معلوم است که شخصیت پردازی شبگرد 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 نظیر 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 منتظرش 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 بعدی 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 روى 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. انفجار ها 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.



شبگرد طلوع تاریک



صاحبه با بازیگر "شبگرد: طلوع قاریک"

خبرنگار: مسعود حیدری



- سلام، لطفا خودتان را برای خوانندگان عزیز معرفی کنید؟
- با سلام، شهریار 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 ماجرای 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؟
- پتансیل ادامه دار بودن را دارد اما هنوز تصمیمی برای ادامه گرفته نشده 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 ممکنه برایش اتفاق بله، به همراه آقای حمید عبدالهی نقش های بازی را انجام داده ایم.

از نظر خود شما چه چیزی باعث میشود شبگرد از سایر بازی های داخلی متفاوت تر به نظر برسد؟
- پروژه شبگرد در مقیاس بسیار بزرگی آغاز شد و همین باعث میشود تا گروهی از متخصصان دور هم جمع بشوند.

شبگرد برای اولین بار در میان بازی های ایرانی داستان عمیقی داره و علاوه بر این، صحنه های سینمایی بسیاری در حدود ۱ ساعت خواهد داشت.

شخصیت های بازی تک بعدی هستند یا دارای شخصیتی چند لایه اند؟
- برای هر شخصیت پیش زمینه ای در نظر گرفته شده که به صورت صحنه های نمایشی روایت میشود.

شما در موشن کپچر به ایفای کدام نقش پرداختید؟
- در موشن کپچر به علت محدودیت امکانات و وسایل با آقای عبدالهی همه نقش ها بر عهده گرفتیم.

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 برای یافتن آنها نیازمند سرنخ هایی است.

ماجرای داستان شبگرد دنباله دار خواهد بود؟

- پتансیل ادامه دار بودن را دارد اما هنوز تصمیمی برای ادامه گرفته نشده است.

خود شما در تکنولوژی موشن کپچر این بازی به عنوان بازیگر نقشی بر عهده داشته اید؟

- 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 کاملا به چشم میخوره و قهرمان پروری دیده می شود.
بازی چند ساعت گیم پلی دارد؟ تنوع در گیم پلی وجود دارد؟

- بازی حدود ۴ یا ۵ ساعت هست و از مراحل متنوعی ساخته شده است. بله، بازی از مراحل مختلفی با لوکیشن های متفاوتی ساخته شده است.

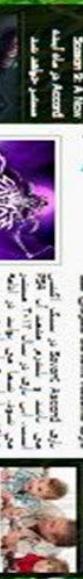
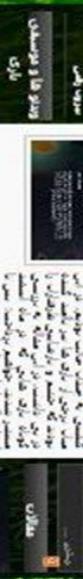
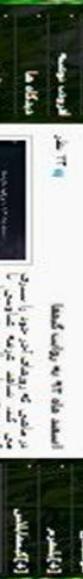
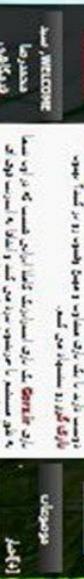
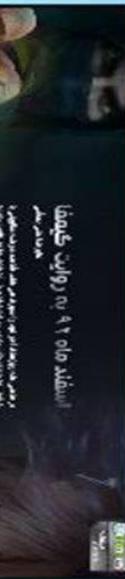
وسیله نقلیه وجود دارد که شبگرد از آن استفاده کند؟
- خیر. در بازی وسیله نقلیه قابل استفاده وجود ندارد.

یعنی مراحل از جایی شروع می شود که بازیکن خودش در آنجا حضور دارد و نیازی به وسایل نقلیه نیست؟
- بله. فضای بازی به نحوی نبیست که نیازمند وسیله نقلیه باشید، چون فضا "باز" نیست.

ماموریت های جانبی برای شبگرد در نظر گرفته شده است؟
- نه به اون صورت.

سخن آخر شما با خوانندگان مجله محبوب "گیمفا : دیجیتال" چیست؟
- من تشکر میکنم از شما. امیدوارم همه دوستان از بازی حمایت کنند و بازی را خریداری کنند و از آن لذت ببرند.

شگفتزده بودم از 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 برای یافتن آنها نیازمند سرنخ هایی است.



GAMEFA

رسانه‌ی خبری/حلیلی تخصصی بازی‌های ویدئویی گیمفا



FACEBOOK.COM / GAMEFA.DIGITAL