

گیمفا

ویژه نامه هشت سالگی گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال

www.Gamefa.com

شماره نوزدهم

شهریور ۱۳۹۷

September 2018





سعید آقابابایی

سخن سردبیر

عرض سلام ادب دارم خدمت تمامی یاران و همراهان همیشگی گیمفا که چه در سایت و چه در مجله هیچ گاه ما رو تنها نداشتین و همیشه حمایت شما رو به همراهمون داشتیم که از این بابت قدردان همتون هستیم. خیلی زود نوبت رسید به مجله جدید گیمفا و البته در واقع منظور اصلی این حرف آن است که خیلی زود چند ماه گذشت و خیلی زود گیمفا هم هشت ساله شد و زمان، لحظه ای هم برای ما نمی ایستد و منتظرمان نمی ماند. این مجله یک ویژگی خاص دارد و آن هم این است که یک هدیه به مناسبت هشت سالگی گیمفاست و یک ویژه نامه که به این منظور طراحی و نوشته شده است. گیمفا هشت سال است که کنارتان بوده و مدام در هر سال سعیش بر این بوده است که گیمهای ایران را از سایت های خارجی در تمام زمینه ها بی نیاز کند و خدا رو شکر که در این زمینه هم موفق بوده و به لطف حمایت های شما حالا تبدیل به برترین و باکیفیت ترین وبسایت تخصصی گیم در ایران شده است که بزرگترین ناشران و سازندگان دنیا آن را به رسمیت می شناسند و از گیمفا حمایت می کنند که این مایه فخر و مباهات کاربران گیمفاست که در واقع این افتخار به خاطر حمایت این کاربران عزیز بوده است. در واقع اگر گیمفایی وجود دارد که امروز 8 ساله شود، به برکت وجود و حمایت همراهانش است که بی شک بهترین و وفادارترین کاربرها هستند و تیم گیمفا و شخص بنده همواره مدیونشان هستیم و خواهیم بود. دیگر زیاد صحبت نمی کنم و وقتان را نمی گیرم. در مورد گیم در کشورمان هم که بهتر است اصلا صحبتی نکنم و وارد بحث دلار و قیمت شرم آور بازی ها و انصاف صفر فروشندگان بازی در ایران نشویم و داغ دل خودم و شما را تازه نکنم. آرزو دارم که در این روز انتهایی تابستان با مطالعه این مجله، مقداری حال و هوایتان بهتر شود و با شور و شوق به استقبال پاییز و سیل بازی هایش بروید. امید است که این مجله ویژه نامه هشت سالگی گیمفا موجب رضایت خاطر عزیز شما را فراهم آورد.

79-82

The Division 2



15-20

Dark Souls
Remastered



29-32

Fallout 76

gamefa_official



gamefa.official



مدیر مسئول

کسری نراقی

سردبیر

سعید آقابابایی

طراحی و صفحه‌آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی - محمد آریا مقدم - حسین غزالی -
امیر مهدی نامجو - هامون معتقدی - محمدحسین
باجلان - رضا توکلی - مهدی رحیمی - مهدی
رضایی - مصطفی زاهدی

اخبار

1-2

نقد و بررسی

God of War	3-10
VAMPIR	11-14
Dark Souls Remastered	15-20
A Way Out	41-46
Far Cry 5	47-52
Detroit: Become Human	65-72
The Crew 2	73-78

پیش‌نمایش

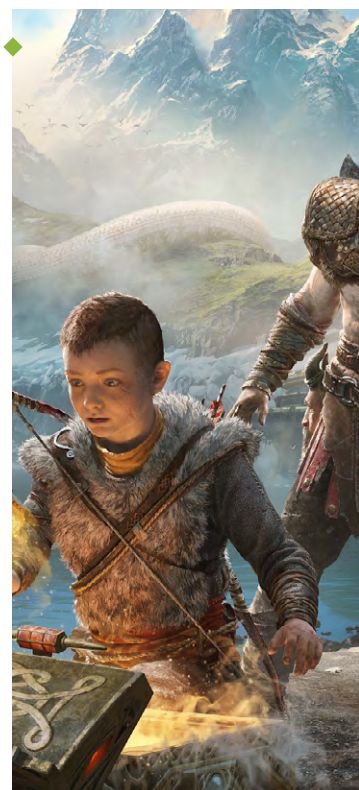
Call of Duty: Black Ops IIII	21-28
Fallout 76	29-32
Red Dead Redemption 2	53-56
Battlefield V	57-60
The Division 2	79-82

برترین‌ها

Assassin's Creed	33-40
برترین عناوین سری	
10 بازی اکشن برتر در موبایل	61-64
برترین عناوین اکشن نقش‌آفرینی	83-87
در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای	

فهرست

3-10
God of War



73-78
The Crew 2



47-52
Far Cry 5

تهیه کننده God of War به استودیو جدید مایکروسافت پیوست



افراد دیگری از جمله Annie Lochr، Blake Fischer، Christian Cantamessa، Daniel Neuburger و Lindsey McQueeney از این پس برای استودیو Initiative کار خواهند کرد. مایکروسافت که در نسل هشتم نتوانسته در تولید عناوین انحصاری در مقابل رقیب دیرینه‌اش حرف زیادی برای گفتن داشته باشد با انتقادات زیادی روبه روست. در مقابل بازی‌های بزرگی چون Spider-Man، God of War، Horizon Zero Dawn و بسیاری از بازی‌های دیگر، Xbox One هیچ انحصاری نتوانسته تولید کند و اکنون در حال پیدا کردن راهی برای راضی نگه داشتن کاربران خودش است.

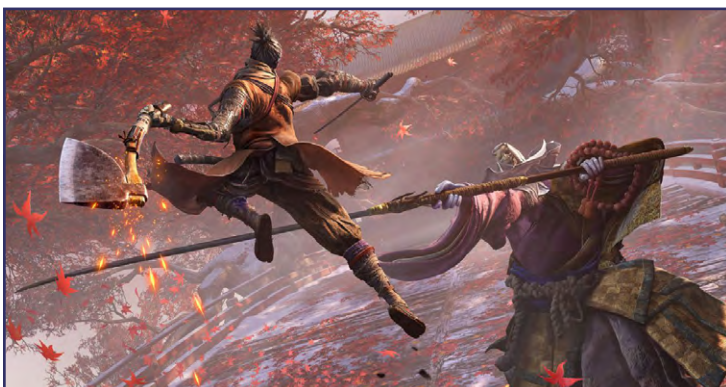
استودیو Initiative یکی از استودیوهای جدید مایکروسافت با هدف توسعه بازی‌های انحصاری برای کنسول Xbox One است. چندی پیش آقای Darrell Galagher مدیر استودیو Initiative، اسامی افرادی را که به تازگی به این استودیو پیوسته‌اند اعلام کرد که در این میان اسم Brian Westergaard بیشتر به چشم می‌خورد. آقای Westergaard که پیش از این تهیه کننده ارشد بخش انیمیشن و بخش داستانی در استودیو Santa Monica بوده، به عنوان خالق God of War از وی نام برده می‌شود. ایشان همچنین سابقه کار بر روی بازی Rise of Tomb Raider را نیز داشته‌اند. علاوه بر Brian Westergaard

عنوان Days Gone زمان بارگذاری نخواهد داشت



اگرچه بیشتر عناوینی که زمان بارگذاری در طول گشت و گذار در محیط را ندارند، برای شروع مجدد زمان طولانی را صرف می‌کنند. حال باید دید که آیا سازندگان Days Gone می‌توانند راه حلی برای این موضوع پیدا کنند یا خیر. برای کسانی که با این بازی آشنایی کافی ندارند، Days Gone عنوانی اکشن و ماجراجویی جهان باز است که در آن شما کنترل شخصیتی به نام Deacon St. John که یک جایزه بگیر بوده و به دنبال انگیزه‌ای برای زندگی کردن می‌گردد را در دست خواهید گرفت. عنوان Days Gone در تاریخ 22 فوریه سال 2019 به صورت انحصاری برای کنسول PS4 منتشر خواهد شد.

همانند بسیاری از بازی‌های جهان بازی مثل The Witcher 3، The Legend of Zelda: Breath of the Wild و همچنین بازی Cyberpunk، عنوان Days Gone که از جمله عناوین مورد انتظار انحصاری سونی به شمار می‌رود نیز دارای جهانی یک پارچه و بدون زمان بارگذاری خواهد بود. علاوه بر این ویژگی، محیط بازی Days Gone محیطی کاملاً قابل کاوش خواهد بود، به عبارتی دیگر تقریباً هیچ اتاق یا محیط بسته‌ای در بازی وجود ندارد و هیچ چیز جلوی شما را برای گشت و گذار در محیط بازی نخواهد گرفت. هر دو ویژگی را این روزها در بسیاری از بازی‌های جهان دیده‌ایم و این نشان می‌دهد که پروژه جدید Sony Bend از بازی‌های مشابه خود عقب نمانده است.



تاریخ انتشار عنوان Sekiro: Shadow Die Twice مشخص شد

چندی پیش تاریخ دقیق انتشار عنوان Sekiro: Shadow Die Twice از همین الان از آن به عنوان جانشین سری Souls نام برده می‌شود مشخص شد. بازی Sekiro: Shadows Die Twice در تاریخ 22 مارس سال 2019 (2 فروردین 1398) منتشر می‌شود و این تاریخ انتشار، نسخه PC بازی را نیز شامل می‌شود. اگر از طرفداران سری Souls هستید، بهتر است از همین الان اقدام به پیش خرید بازی کنید. جریانات بازی در دوره سنگوکو در ژاپن رخ می‌دهند و یک قهرمان که اکتیویژن او را «one - armed wolf» می‌نامد از مرگ بازگشته تا هم جان مردی که وی را ارباب می‌نامند نجات دهد و هم دشمن قدیمی خود را نابود کند. قهرمان بازی که یک شبه نینجا است می‌تواند از سلاح‌ها و تجهیزات مختلفی مثل شمشیر و سلاح‌های دوربرد استفاده کند. لازم به ذکر است که Sekiro: Shadows Die Twice توسط فرام سافتور توسعه یافته و اکتیویژن آن را منتشر می‌کند.



با نمرات عنوان Spider-Man همراه ما باشید

یکی از جدیدترین و بهترین بازی‌هایی که اخیراً برای کنسول PS4 به صورت انحصاری منتشر شده، Spider-Man نام دارد. همان‌طور که مطلع هستید عنوان Spider-Man که محصول استودیو اینسپایر گیمز بوده و اخیراً با بازخوردهای مثبتی از سوی منتقدان رو به رو شده است. به عنوان مثال گیم اینفورمر به بازی Spider-Man نمره فوق‌العاده 9.5 از 10 داده است. وبسایت گیم اسپات نیز با اعطای نمره 9 در خلاصه توضیحات خود آورده که بازی اگرچه مشکلات ریزی دارد اما این مشکلات نمی‌توانند دستاورد بزرگ سازندگان را زیر سوال ببرند و Spider-Man تجربه فوق‌العاده‌ای حتی بعد از به پایان رساندن بخش داستانی خواهد بود. IGN نیز که یکی دیگر از وبسایت‌های مرجع به شمار می‌رود به این بازی نمره 8.7 را داده است. عنوان Spider-Man در متاکریتیک با متای نهایی 87 به کار خود پایان داده است.



نمرات عنوان Shadow of The Tomb Raider مشخص شدند

به تازگی نسخه دیگری از سری Tomb Raider منتشر شده و طبق معمول منتقدین بازی را مورد بررسی قرار داده‌اند. Shadow of The Tomb Raider اکنون سومین نسخه سه گانه اسکوتر انیکس بوده که به نظر می‌رسد نسبت به دو نسخه قبل ضعیف‌تر ظاهر شده است. اولین نسخه این مجموعه که توسط Square Enix منتشر شد در نهایت توانست با متای 86 به کار خود پایان داد. نسخه بعدی این مجموعه Rise of The Tomb Raider بود که بازخوردهای مثبت کمتری از کاربران دریافت کرده اما این نسخه نیز نهایتاً توانست به لحاظ نمره متا موفقیت نسخه پیشین خود را تکرار کند. Rise of The Tomb Raider برای یک سال در انحصار مایکروسافت بود. Shadow of The Tomb Raider که دست کم برای مدتی، آخرین نسخه این مجموعه خواهد بود، به این موضوع که چگونه لارا کرافت لقب مهاجم مقبره را به خود اختصاص می‌دهد، می‌پردازد. وبسایت IGN با دادن نمره 9 به بازی و همچنین انتقاد از محتویات نسبتاً کم، به طور کلی از این عنوان راضی بوده است. دیگر سایت مشهور، یعنی گیم اسپات به بازی نمره 6 را داده و البته در خلاصه توضیحات آورده که Shadow of The Tomb Raider در مجموع بازی لذت بخشی است. متای نهایی این عنوان در متاکراتیک برای نسخه‌های PS4، PC، و Xbox One به ترتیب 81، 78 و 83 است.



Devil May Cry 5 دنباله نسخه دوم خواهد بود

از انتشار Devil May Cry 4 که آخرین نسخه منتشر شده از این سری است تقریباً یک دهه می‌گذرد. در E3 امسال عنوان Devil May Cry 5 تایید شد و از آن زمان اخبار زیادی مبنی بر اینکه DMC 5 دنباله نسخه قبلی خود خواهد بود شنیده می‌شد. اما طبق آخرین اخباری که از سازندگان به دستمان رسیده، این چنین نیست. مطابق گفته‌های تهیه کننده عنوان Devil May Cry 5، این نسخه دنباله نسخه دوم بازی خواهد بود. Devil May Cry 2 احتمالاً ضعیف‌ترین نسخه این مجموعه بوده که با انتقادات زیادی رو به رو شد و نتوانست در نهایت به عنوان یک بازی موفق در ذهن‌ها باقی بماند. نسخه بعدی نیز در واقع پیش درآمدی از نسخه اول بازی بود. همانطور که واضح است بازه زمانی داستان نسخه‌های مختلف Devil May Cry از قاعده خاصی پیروی نکرده و تنها افرادی که همه نسخه‌های این مجموعه را تجربه کرده باشند با داستان آن به طور کافی آشنایی دارند. تاکنون Devil May Cry 2 دنباله‌ای نداشته و اکنون در DMC 5 شاهد دایتهای پیرتر خواهیم بود. Devil May Cry 5 در تاریخ 8 مارس 2019 برای Xbox One، PC، و PS4 منتشر خواهد شد.

Halo 5 برای رایانه‌های شخصی منتشر نخواهد شد

همان‌طور که در جریان هستید بسیاری از عناوین انحصاری این نسل Xbox One برای PC نیز منتشر شده‌اند. Forza Horizon 3، Quantum Break، Recore و Sea of Thieves تنها چند نمونه از بازی‌های پرشماری هستند که به غیر از Xbox One، در دسترس کاربران ویندوز 10 نیز قرار گرفته‌اند. یکی از مورد انتظارترین بازی‌های انحصاری مایکروسافت Halo: Infinite بوده اما این روزها Halo 5: Guardians توجهات بیشتری را به خود جلب کرده بود و دلایل هم شایعاتی مربوط به انتشار نسخه‌های رایانه‌های شخصی آن بود. اگرچه قبلاً نیز چنین موضوعی تکذیب شده بود، اما چندی پیش مایکروسافت تغییری روی طرح جلد این بازی در آمازون داد که سبب قوت گرفتن دوباره شایعات شد. مایکروسافت در اقدامی که دلایل هنوز مشخص نیست عبارت "Xbox One Only On" را جایگزین عبارت "Xbox One Exclusive" کرد. در پاسخ به این شایعات نماینده مایکروسافت در پاسخی به سایت CNET یک بار دیگر این شایعات را رد کرده و تاکید کرد که خبری از انتشار Halo 5: Guardians برای ویندوز 10 نخواهد بود.

با وجود اینکه یک بار دیگر احتمال انتشار Halo 5: Guardians برای کاربران ویندوز 10 رد شد، باید دید آیا باری دیگر شاهد قوت گرفتن چنین شایعاتی خواهیم بود یا خیر. لازم به ذکر است که نسخه رایگان Ausar که شامل محتویات بخش چند نفره بازی و ابزارهای Forge است تنها نسخه Halo 5 برای رایانه‌های شخصی بوده و کاربرانی که ویندوز 10 دارند می‌توانند به این نسخه دسترسی داشته باشند.





God of War

به عظمت دروازه های والهالا

◆◆ سعید آقابابایی

2018 است و بدون شک یکی از مهم‌ترین کاندیداهای برنده شدن جایزه بازی سال نیز خواهد بود که احتمالاً باید منتظر رقابتش با غول راک استار یعنی نسخه دوم Red Dead Redemption باشیم. در این مطلب قصد داریم تا به بررسی نقاط قوت و نقاط ضعف نداشته ی بازی God of War بپردازیم و آنها برای شما عزیزان برشماریم، البته به صورت خلاصه‌تر از نقد و بررسی خیلی خیلی کاملی که در سایت به صورت متنی و ویدئویی برایتان قرار دادیم. پس اگر تاکنون با ما همراه بوده‌اید پیشنهاد میکنم در ادامه نقد و بررسی God of War با بنده و مجله ویژه نامه هشت سالگی گیمفا همراه شوید.

خود جنگیده ایم (البته نه جنگ به شیوه کریتوس!) تا برایمان پلی استیشن بخرد و بتوانیم همراه کریتوس شویم. قبل از انتشار نسخه جدید God of War خیلی استرس داشتیم که نکند تغییرات زیاد به مذاق منتقدین خوش نیاید و بخواهند شروع کنند از همان اول بازی را بکوبند، ولی وقتی بازی منتشر شد دیدیم که گویا این بازی حتی از تفکراتی که ما داشتیم هم خیلی خفن‌تر است و مشاهده کردیم که یکی یکی و پشت سر هم نمرات شاهکار و 10 و 10 و 10 برای این بازی منتشر می‌شد و مدام قند در دل ما و کوری بارلوگ اب می‌شد! به راحتی می‌توان گفت بازی جدید God of War تا به امروز با فاصله برترین بازی سال

سرانجام بعد از مدت‌ها انتظار و انتظار و دیدن چندین باره و هر روزه تریلرهای عنوان نسل هشتمی God of War، کریتوس در قالب یک پدر پای به سرزمین‌های اسکاندیناوی و البته سرزمین قلب ما گذاشت و شاهکاری که مدتها منتظرش بودیم را در روبرویمان دیدم. طرفداران God of War و کسانی که این عنوان را تجربه کرده اند خوب می‌دانند که این سری هرگز تنها یک فرنچایز بازی و یک نام برای ما نبوده است و نخواهد بود. کریتوس و God of War مظهر و نماد بازی‌های رایانه‌ای و یکی از جاودانه‌ترین خاطرات ما هستند که با آنها بازگ شده ایم و به خاطرشان کلی با در سن پایین‌تر با والدین

Release Date

April 20, 2018

Platforms

PlayStation 4

Developer(s)

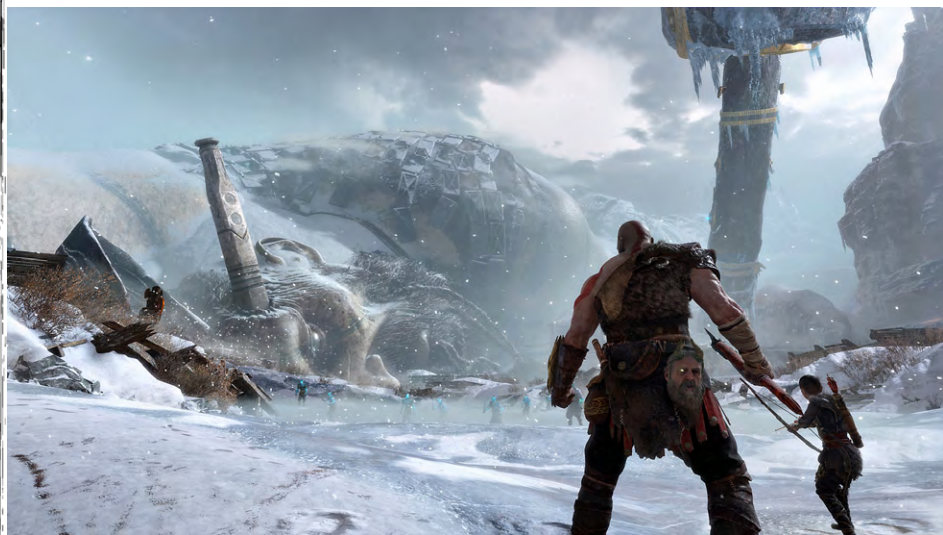
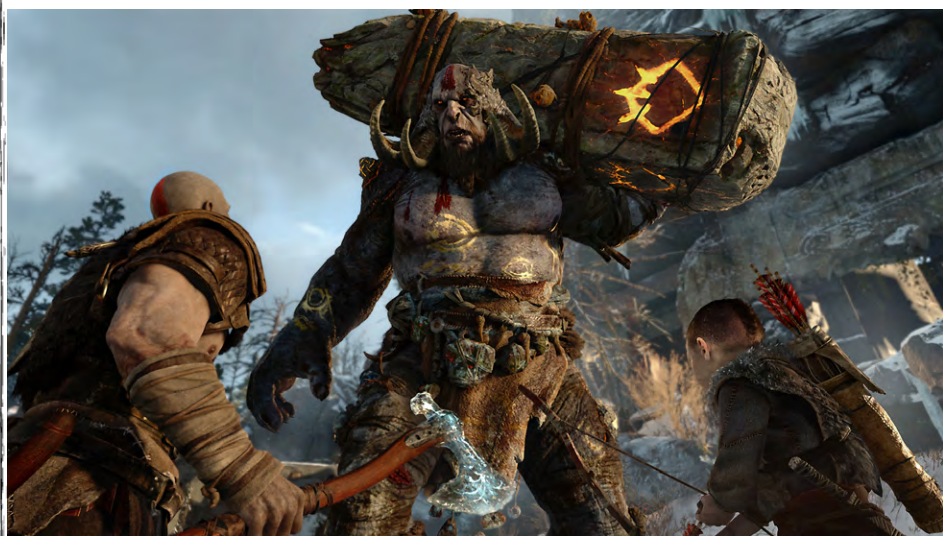
SIE Santa Monica Studio

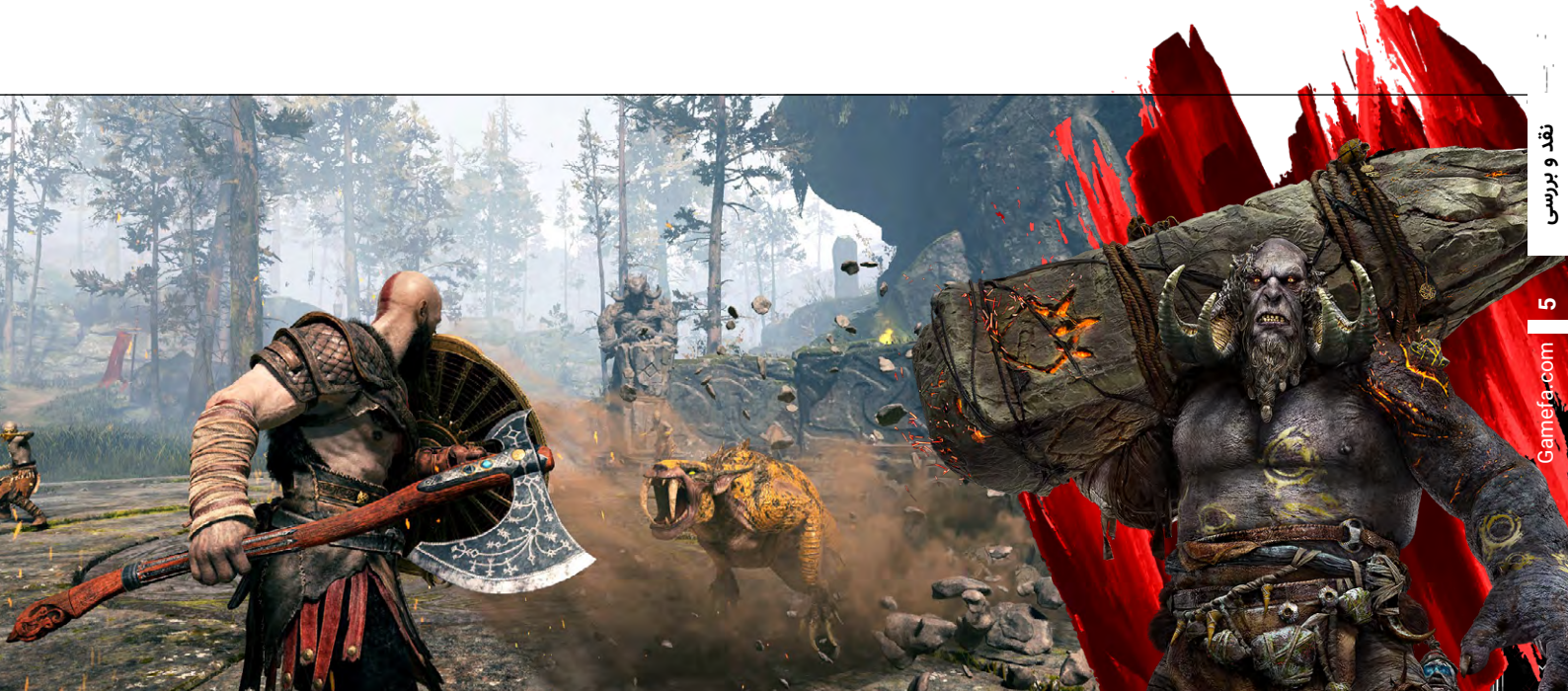
Publisher(s)

Sony Interactive Entertainment

Genre(s)

Action-adventure





پدر بودن برای یک خدا هم سخت است...

داستان همواره یکی از ستون‌های محکم و نقاط عطف سری عناوین God of War بوده است و در بازی جدید این موضوع بسیار از همیشه نیز پررنگ‌تر شده است.

مطمئن هستیم که بسیاری از طرفداران این سری محبوب، دیگر نمی‌خواستند شاهد داستانی مربوط به خدایان یونان و کوه المپ و تایتن‌ها باشند و این موضوع کاملاً از بازخوردهای بازی Ascension مشخص بود که این سری نیاز به تغییر دارد، مخصوصاً وقتی که یک نسل هم

جلوتر آمسیم. کوری بارلوگ و تیم هنرمندش نیز کاملاً به این موضوع واقف بوده‌اند و این تغییر فضای عمیق را با تغییر سرزمین و تم داستانی بازی در آن اعمال کرده‌اند تا فضا کاملاً برای یک افسانه سازی جدید و خلق یک ۳ گانه شاهکار دیگر فراهم گردد. حتما می‌دانید که به مانند تمامی المان‌های بازی، داستان و زمینه داستانی بازی جدید گاد او وار نیز کاملاً تغییر کرده است و در این عنوان شاهد به آتش کشیدن سرزمین‌های شمالی و اسکاندیناوی توسط کریتوس هستیم. بله، God of War از یونان و اسطوره‌های یونان و خدایان آن، به سرزمین‌های اسکاندیناوی آمده است و کریتوس بعد از سلاخی یونان و خدایانش به سراغ اسکاندیناوی و اساطیرش آمده و البته در کنار این‌ها، ماموریتی خاص‌تر نیز در قالب تربیت فرزند دارد. در بازی جدید God of War شاهد روشن شدن بخش‌هایی از شخصیت کریتوس هستیم که هرگز تا به حال وی را از این منظر ندیده بودیم و شاید حتی فکر هم نمی‌کردیم که اصلاً کریتوس چنین ابعادی نیز در شخصیت خود داشته باشد. در واقع در عنوان جدید God of War بیشترین موضوعی که در مورد داستان بازی به چشم می‌خورد اضافه شدن بسیار زیاد بار احساسی به داستان است که تاکنون حتی ذره‌ای از این احساس را در عناوین قبلی سری مشاهده نکرده ایم و نگاه از این زاویه جدید با بار احساسی بیشتر در عنوان جدید خدای جنگ، موضوعی بسیار جذاب و قابل تحسین است که سازندگان به خوبی آن را در دل خشم و خشونت کریتوس





حل کرده اند. همچنین کریتوس در بازی با شخصیت‌های مختلفی تعامل دارد و این تعاملات و روابط در سایه این که کریتوس مدام به این فکر هست که چه تاثیری بر روی پسرش دارند، داستان بسیار عمیق تری را نسبت به قبل و شخصیت یک بعدی و تماما خشن کریتوس رقم می‌زند. این تغییرات گسترده و عمیق داستان بازی یکی از مهم‌ترین نکاتی است که در بازی اعمال شده است و همین موضوع، یکی از بزرگترین نقاط قوت بازی جدید نیز هست. داستان و ماجراجویی جدید کریتوس در سرزمین‌های شمالی از عشق و احساس گرفته تا پدر بودن و خشم و جنون همیشگی کریتوس را با خود به همراه دارد. جالب اینجاست که وقتی بازی را آغاز می‌کنید و مقداری در آن پیشروی می‌کنید کاملاً در می‌یابید که جدا از فضا و داستان و سرزمین بازی، اصلی‌ترین چیزی که در بازی تغییر کرده است، شخصیت خود کریتوس و نگاه او هست که بسیار پخته‌تر شده

و بهبود یافته است و دلیل این هم چیزی نیست جز داشتن یک فرزند که پدرش را قهرمان خود می‌بیند. در واقع در این عنوان ما جنبه‌ای دیگر از شخصیت کریتوس را شاهد هستیم که برای ما بسیار جدید است و جدا از خشم و جنون و مرگ و رنج، ما شخصیت پدرانه کریتوس را نیز به تماشا می‌نشینیم که بسیار جذابیت دارد. کریتوس حالا تک تک رفتارهایش را در بازی بر اساس این که چه تاثیری روی پسرش می‌گذارند انجام می‌دهد و خیلی بیشتر از خودش؛ به فکر فرزندش است، چیزی که اصلاً فکر نمی‌کردیم در ذات کریتوس باشد. در مجموع باید گفت که سازندگان و نویسندگان باز هم در زمینه داستان و شخصیت پردازی شگفت انگیز کار کرده اند و به خوبی زاویه‌ای دیگر از شخصیت مرگبار و خشن کریتوس را که همواره به یک شکل او را می‌شناختیم در این شاهکار برای ما به نمایش در آورده اند.

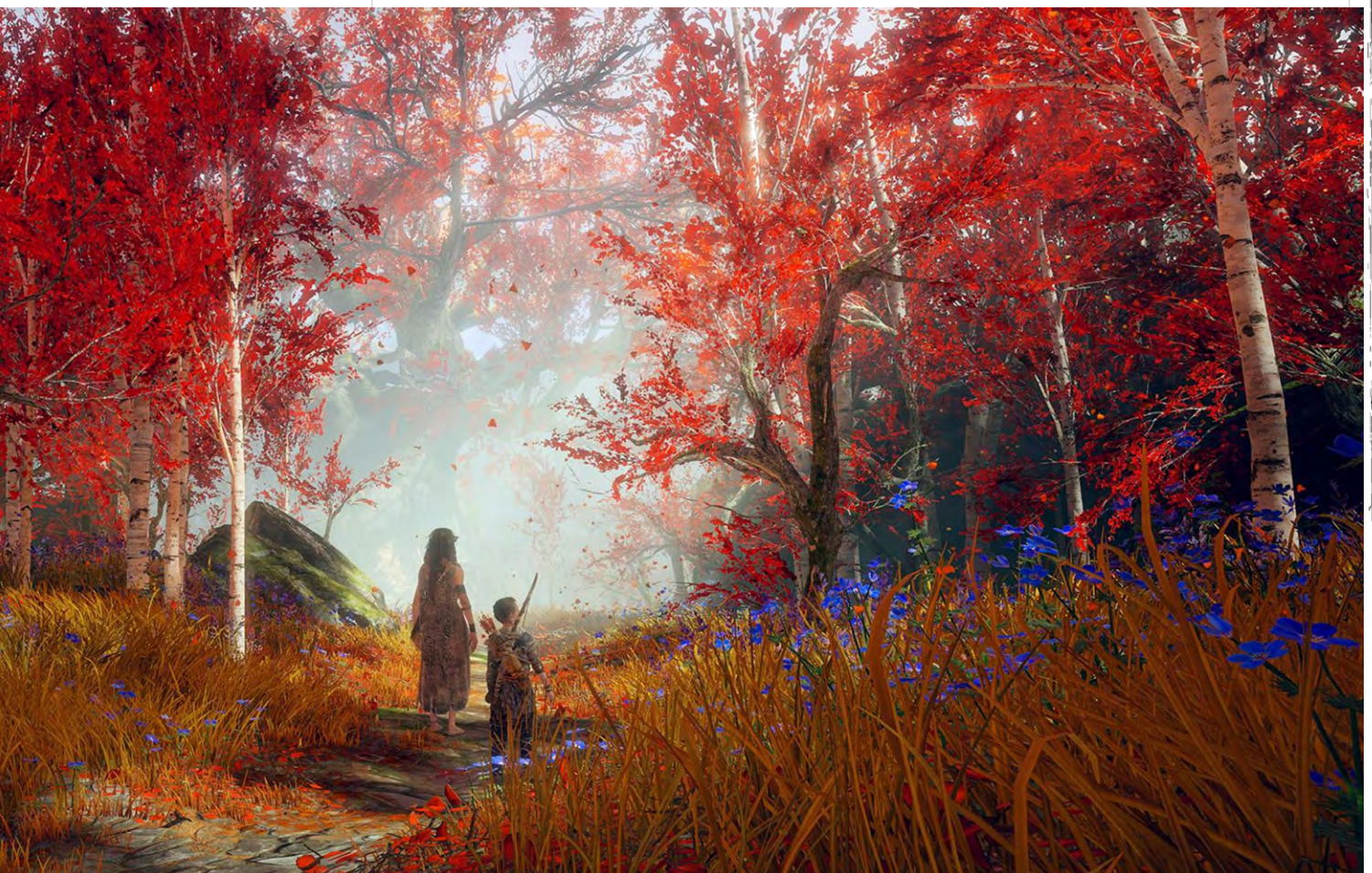


اسکاندیناوی، تبلور زیبایی بصری

بخش گرافیکی و بصری عنوان God of War کیفیت فوق العاده‌ای دارد و یکی از برگ‌های برنده این بازی قلمداد می‌گردد و به وضوح مشخص است که سازندگان در طول دوره ۵ ساله ساخت بازی، وقت و تمرکز زیادی را بر روی کیفیت ظاهری آن گذاشته‌اند. در راستای تغییرات همه جانبه در بازی جدید، بخش بصری آن نیز نسبت به قبل دچار تغییرات ساختاری و عظیمی شده و گرافیک بازی در این نسخه بسیار واقع گرایانه‌تر از قبل هست و این بار با گرافیکی بسیار جدی‌تر و نبردهای حماسی‌تر، به سرزمین‌های شمالی و اسکاندیناوی می‌رویم تا ماجراجویی جدیدی را با خدای جنگ آغاز نماییم. از همان دقایق نخستینی که بازی را آغاز می‌کنید، کیفیت بصری God of War شما را شگفت زده می‌کند و هر چقدر که جلوتر می‌روید، مشاهده می‌کنید که دنیای بازی تا چه حد زیبا و فانتزی و جذاب طراحی شده و از آن مهم‌تر نیز تنوع مناطق مختلف است که در آن از محیط‌های سرد و یخ زده سرزمین‌های شمالی گرفته تا مناطق جنگلی و سرسبزتر، رودخانه‌ها، مناطق کوهستانی و غارها همه همه به بهترین شکل و ترتیب ممکن در کنار هم قرار گرفته‌اند تا ترکیبی بی نظیر را شکل دهند و حتی لحظه‌ای

هم از قدم زدن و ماجراجویی در دنیای بازی خسته و دلزده نشوید. در واقع باید گفت God of War از لحاظ طراحی و کارگردانی هنری عنوانی شاهکار است و طراحی دنیا و مراحل و شخصیت‌ها و دشمنان این بازی در سطح فوق العاده‌ای قرار دارد. کارگردانی سکانس‌های بازی از لحاظ هنری بسیار هوشمندانه است و زوایای دوربین‌ها در هنگام صحنه‌ها و سکانس‌های مختلف بازی به قدری عالی انتخاب شده است که هیجان بازی را چند برابر بیشتر کرده و جذابیت مضاعفی را به بازی باز ترریق می‌کند. دنیای بازی کاملاً بر اساس افسانه‌های شمالی و مناطق اسکاندیناوی خلق شده و شاهد محیط‌هایی فوق العاده طبیعی و واقع گرایانه در بازی هستیم. طراحی مناطق بازی کاملاً منطبق با فضا و تم داستانی و جدید بازی انجام شده و این دنیای زیبا با انواع و اقسام هیولاهای، دشمنان فوق العاده مخوف، موجودات عظیم الجثه با طراحی‌هایی تحسین برانگیز، باس‌های بی نهایت عظیم و خوفناک و همین‌طور شخصیت‌های متنوع و جذاب پر شده و، نکته مهم‌تر هم این جاست که این تنوع فقط بر اساس تکیه بر کمیت نیست و به کیفیت تک تک جریبات نیز در خلق آن‌ها دقت شده است و

تمرکز در خلق ریزترین جزئیات گرافیکی در بازی بیداد می‌کند. از لحاظ گرافیک فنی در God of War نیز شاهد عنوانی کاملاً با ثبات، روان و مستحکم هستیم و هرگز شاهد وجود مواردی مثل باگ و مشکلات گرافیک فنی اعم از افت فریم و مواردی از این دست نیستیم. بازی از لحاظ کیفیت طراحی تکسچرها، چه از نماهای دور و چه نزدیک فوق العاده عمل می‌کند و شاهد مواردی مثل دیر لود شدن تکسچرها نیز در بازی نخواهید بود. دیگر تکنیک‌ها و افکت‌های بصری از قبیل سایه زنی‌ها و عمق دید مناظر و مواردی از این دست نیز به بهترین شکل در دل گرافیک بازی اعمال شده‌اند تا هر چه بیشتر شما را غرق در دنیای بی نظیر God of War کنند. همچنین نورپردازی در بازی بسیار باکیفیت است و نورپردازی داینامیک بازی در تک تک صحنه‌های آن خیره‌کننده و واقعی عمل می‌کند و نقش بسیار مهمی را در هر چه زیباتر کردن دنیای بازی در حین ماجراجویی شما با کریتوس ایفا می‌کند. در نهایت و در مورد جلوه‌های بصری بازی باید گفت شاهد عنوانی هستیم که از منظر فنی و خلق دنیایی زیبا و طراحی و کارگردانی هنری در بالاترین سطح قرار دارد و شاهد یکی از قدرتمندترین جلوه‌های بصری در نسل هشتم هستیم.



بی نظیری از موجودات و هیولاها دارید که از دشمنان معمولی و کوچک گرفته تا مینی باس‌ها و باس‌های عظیم الجثه و غول پیکر همگی مبارزات فوق العاده جذاب و چالش برانگیزی را برای شما رقم می‌زنند و تنوع مبارزات چه از لحاظ دشمنان و چه از لحاظ تنوع کمبوها به حدی بالاست که گیم پلی بازی را همیشه در بالاترین سطح هیجان برای بازیاز نگاه می‌دارد. مبارزات God of War بر پایه خلق و تشکیل کمبوهایی فوق العاده با تمام کننده‌های مرگبار و خونین بنا شده است و به این شکل نبردهای بسیار جذابی را خلق می‌کند. البته تجربه بازی‌های قبلی این سری کمکی به شما نمی‌کند و قطعا در این بازی جدید زمانی طول می‌کشد تا کاملا قلق مبارزات دستتان بیاید و بتوانید زنجیره ای جذاب از کمبوها را ایجاد نمایید. در خصوص سرعت مبارزات نسبت به عناوین قبلی این فرنچایز باید گفت طبیعی است که هر چقدر دوربین از شخصیت اصلی یک بازی دورتر باشد سرعت مبارزات در دید مخاطب بیشتر به نظر می‌رسد و به طور کلی زاویه سوم شخص و دوربین پشت شانه، مبارزات کندتری نسبت به عنوانی با دهانه دوربین بازتر و ایزومتریک دارد. به همین ترتیب هم در بازی جدید God of War، سرعت مبارزات با توجه به نزدیک‌تر شدن دوربین به کریتوس، نسبت به قبل پایین آمده است. اما خوشبختانه با وجود این تغییرات و حتی کم شدن سرعت نبردها، نه تنها کیفیت و حماسی بودن آن مبارزات کاهش نیافته است، بلکه حتی به سبب صحنه‌های نزدیک‌تر و دیدن خشونت واضح‌تر در نبردها، وزن و واقعی‌گری مبارزات بیشتر نیز شده است و دیدن خشونت کریتوس از نماهای نزدیک‌تر بسیار تماشایی از کار در آمده است. یکی دیگر از تغییرات اساسی گیم پلی بازی مربوط به سلاح کریتوس می‌شود که سلاح اصلی او در این بازی جدید، یک تبر افسانه‌ای هست که قطعا عاشق آن خواهید شد و به حدی مبارزات حماسی و صحنه‌های عظیم و سلاخی‌های بی نظیری با این تبر انجام می‌شود که هر بازیاز و بیننده‌ای را به وجد می‌آورد. زمانی که کریتوس این تبر را به هر کجا پرت می‌کند، مجدداً به دست خودش باز می‌گردد و با همین قابلیت، سازندگان کمبوها و حملات بی نظیر و بسیار خشن و خونینی را خلق کرده اند که دیدن آن‌ها در بازی فوق العاده هیجان انگیز است.

این بازی مشخص بود که ظاهر کریتوس دستخوش تغییر شده و در این عنوان شاهد بالا رفتن سن او و محاسن بلندش هستیم تا راحت‌تر بتونیم خدای جنگ را در قامت یک پدر و یک معلم در این عنوان درک کنیم، زیرا که برای اولین بار در گیم پلی عناوین این سری، همراهی نیز در بازی داریم که حتماً می‌دانید آترئوس پسر کریتوس است و باید حواسمان به او نیز باشد و البته وی نیز به پدرش کمک می‌کند تا زمانی مثل کریتوس، یک جنگاور بی نظیر شود و شاید روزی در نسخه‌ای از این سری شاهد حضور Atreus به عنوان نقش اصلی باشیم. بازی جدید God of War بر خلاف عناوین قبلی این سری که حالت خطی داشتند، ماهیتی «نیمه جهان آزاد» دارد و اکنون خیلی بیشتر از قبل قابلیت گشت و گذار در محیط و تعامل با شخصیت‌ها و انجام برخی فعالیت‌های جانبی در بازی وجود دارد که وجود این المان‌ها باعث جذاب‌تر شدن بازی شده اند و از آن مهم‌تر این که نقش بزرگی در بخشیدن عمق بیشتر به گیم پلی این نسخه ایفا می‌کنند. البته این بازی هرگز مانند یک بازی اکشن نقش آفرینی و جهان آزاد نیست ولی به مانند بازی‌های قبلی هم کاملاً خطی نبوده و شما را در پیشبرد مسیر آزادتر می‌گذارد و روند ارتقای شما در شاخه‌های مختلف را در بازی شاهد هستیم که تغییری بسیار شیرین و جذاب است، مخصوصاً برای دوست داران نقش آفرینی. به همین ترتیب، بسته به روش بازی کردنتان و مقدار گشت و گذاری که در دنیای بازی انجام می‌دهید و توجه کردن به فعالیت‌های جانبی، شما می‌توانید این عنوان را بین حدود 20 تا ۳۰ ساعت به پایان برسانید. فضای بازی و دنیایی که گیم پلی در آن اعمال می‌شود به طور کامل تغییر کرده است و کریتوس از یونان و مقر خدایان و تایتان‌ها و کوه المپ، به سزمین‌های اسکاندیناوی و نبرد با موجودات اساطیری آن رفته است. زاویه دید و دوربین بازی نیز کاملاً تغییر کرده و دیگر آن حالت تقریباً از بالا به پایین بازی‌های قبلی را در این عنوان شاهد نیستیم و اکنون دوربین به پشت کریتوس آمده است و نماها و مبارزات بازی را بسیار نزدیک‌تر و جذاب‌تر دنبال می‌کنیم که این موضوع با توجه به گرافیک بالای بازی و خشونت بالای آن، هیجان‌رگباری را به شما منتقل می‌کند. در بازی شما انواع و اقسام نبردهای مختلف را با تنوع



خدای جنگ، خدای گیم پلی!

شاخه گیم پلی همان قسمتی است که دستخوش تغییرات عظیم در بازی جدید God of War شده و در واقع تمامی ساختار عناوین قبلی این سبک از دوربین بازی گرفته تا سلاح کریتوس و المان‌های مختلف تغییرات بسیار بزرگی به خود دیده اند و این بار کریتوس به جای خراب کردن مقر خدایان یونان به سراغ لرزاندن پایه‌های دروازه والهالا آمده است. اتفاقاً همین تغییرات زیاد گیم پلی هم دلیل نگرانی اکثر طرفداران این سری قبل از انتشار بود که خوشبختانه مشخص شد تغییرات به جایی بوده و کاملاً لازم بوده اند. در حقیقت می‌توانیم بگوییم فقط «خشونت» کریتوس است که از عناوین قبلی به سزمین‌های اسکاندیناوی رسیده است و البته ریشه اصلی این فرنچایز نیز همین خشونت است که باعث شده است هنوز هم شاهد یک «God of War» محض باشیم، اما در لباسی جدید و نسل هشتمی. از همان اولین تریلر معرفی





گشت و گذار و مبارزات و نبردهای حماسی و حتی بخش‌های احساسی‌تر داستان، بی نظیر عمل می‌کنند و به حدی زیبا و حماسی هستند که هر شنونده‌ای را حتی بیرون از بازی به وجد می‌آورند. در واقع باید گفت آقای Bear McCreary، با ساخت و تنظیم این اثر بی نظیر، یک شاهکار موسیقایی را خلق نموده است.

چه کردی با ما آقای McCreary !!

قطعات موسیقی و ساندترک بازی جدید God of War بدون شک یک کار جاودانه و بی نهایت شنیدنی است که قطعاً جزو برترین موسیقی‌های بازی در سال 2018 به حساب می‌آید و به قدری زیباست که دوست دارید خارج از بازی هم مدام به آنها گوش فر دهید و کیف کنید. قطعات موسیقی متن بازی در لحظه لحظه بازی و هنگام



خو را به جا آورده است تا به طور کاملاً حس و حال بازی در هر لحظه آن، به بازیاز منتقل شود. اما بدون شک مهم‌ترین نکته در صداگذاری شخصیت‌های بازی مربوط به اجرای بی نظیر Christopher Judge در قالب کریتوس است که نگرانی ما را از تغییر صدایش به صفر رساند و آن قدر عالی و حرفه‌ای شخصیتی را که ما سال‌هاست با صدای خاص Terrence C. Carson می‌شناخته ایم، صداگذاری کرده است که طرفداران سری کاملاً آن را می‌پذیریم و انگار که به صورت طبیعی و با روند بالاتر رفتن سن کریتوس، صدای وی جا افتاده‌تر و پخته‌تر از قبل شده است.

Christopher Judge جانشین

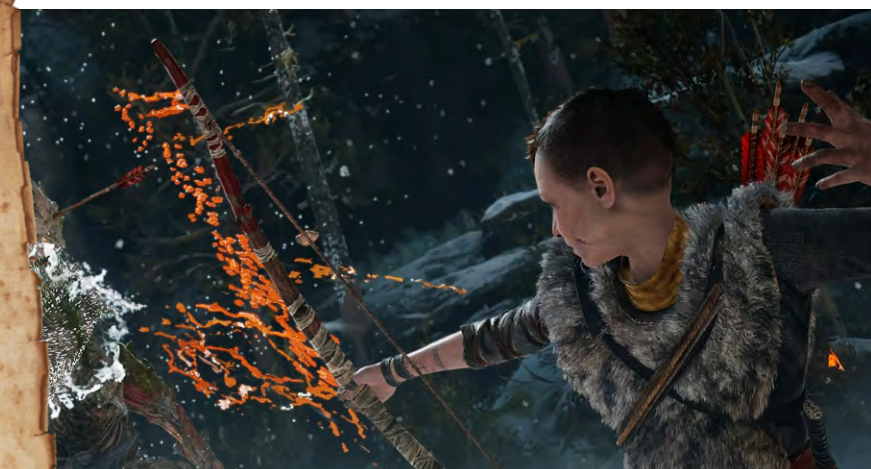
شایسته T. C. Carson

عنوان God of War یک بازی کاملاً بی نقص و اصطلاحاً پرفکت در زمینه صداگذاری محسوب می‌شود و چه در زمینه صداگذاری محیطی و چه صداگذاری شخصیت‌ها و شاهد یکی از بهترین بازی‌های تاریخ هستیم و این صداگذاری بی نقص در کنار موسیقی‌های شاهکار سبب می‌شود تا هرچه بیشتر در دل داستان و وقایع بازی غرق شوید و احساسات هر شخصیت را کاملاً لمس نمایید. کیفیت کار صداگذاری تمام شخصیت‌های بازی و هیولاهای ... در بالاترین سطح ممکن قرار دارد و کاملاً واضح است که هر شخص به بهترین شکل وظیفه



به عظمت دروازه‌های والاهالا

در مجموع و بعد از بررسی بخش‌های مختلف عنوان جدید God of War باید خیلی خلاصه و واضح خدمت شما عرض کنم که «God of War» عنوانی است که حتی لحظه‌ای درنگ در خرید و تجربه آن جایز نیست. و عنوانی است که به تنهایی ارزش خرید پادشاه نسل هشتم یعنی پلی استیشن 4 را دارد. این فرنچایز افسانه‌ای قطعاً نیاز به تغییراتی عظیم و انقلابی داشت و خوشبختانه کوری بارلوگ و تیم هنرمندش در سانتامونیکا به بهترین شکل این تغییرات بزرگ را در بازی اعمال کردند تا نه تنها تمامی صنعت بازی اعم از منتقدان و بازیبازان از این تغییرات راضی باشند و آن را تحسین کنند بلکه کاملاً به ریشه‌های سری هم وفادار باشد و هنوز هم شاهد یک God of War باشیم که این در واقع نقطه عطف و بزرگترین مزیت این بازی بزرگ است. در واقع با وجود سیل تغییرات عظیم، ساختاری و بنیادی مخصوصاً در گیم پلی بازی، هنوز هم عظمت کریتوس و سری God of War کاملاً مشهود است و در رگ‌های بازی جریان دارد و در واقع هنوز هم وقتی در حال تجربه این بازی هستید، کاملاً حس و حال بازی کردن یک عنوان از سری God of War را دارید و روح این سری کاملاً در بازی جریان داشته و ریشه‌های آن حفظ شده است. بازی جدید «God of War» یک شروع مجدد و یک ری‌بوت بسیار هوشمندانه (که البته ریسک بالایی داشت ولی این ریسک به بهترین شکل جواب داد) برای این سری محسوب می‌شود و حالا قرار است تا در همین بستر و زمینه جدیدی که در این بازی به ما معرفی شد، شاهد عناوین جدیدتر و شاید خلق ۳ گانه بی تکرار دیگری باشیم.



چه به صورت یک بازی کلی و چه به صورت بخش بخش این بازی حتی یک نقص هم ندارد

بهترین شروع دوباره برای فرنچایز و افسانه ای که نیاز به یک تغییر بزرگ داشت و این تغییر بزرگ به بهترین شکل انجام گرفته است تا نه تنها به ریشه‌های سری لطمه نخورد بلکه زمینه برای یک 3 گانه بزرگ دیگر نیز فراهم گردد که این بهترین نکته مثبت بازی است، داستان و ماجراجویی جدید کریتوس همه چیز دارد از عشق و احساس تا پدر بودن و خشم و جنون، یکی از بهترین روابط بین شخصیت اصلی و همراهش در بازی بین کریتوس و آترئوس برقرار است، گرافیک خیره کننده و چشم نواز که هر بیننده ای را شگفت زده می کند، گیم پلی و مبارزات و کمپوهای بی نظیر که همچنان خشم کریتوس را کاملاً در خود دارند و با این که زاویه دوربین عوض شده است ولی هیچ چیزی از خشونت و جنون مبارزات کم که نشده است هیچ، بلکه به خاطر کیفیت گرافیکی بالاتر و نزدیک تر بودن صحنه ها، خیلی بیشتر از قبل نیز به چشم می آید و سلاخی کردن دشمنان بسیار جذاب تر شده است، سلاح جدید کریتوس هیچ کم و کسری نسبت به blade of chaos محبوب ندارد، موسیقی در حد شاهکارترین بازی های تاریخ، صداگذاری بی نقص و بی نظیر شخصیت ها و بازی که سبب شده است اصلاً نبود صداگذاری قدیمی کریتوس حس نشود. بهترین نسخه فرنچایز گاد او وار تا به امروز که جای نسخه سوم را می گیرد.



VAMPIR

رستگاری در گروی عطش خون

محمد آریامقدم



فقط می‌توانند شب‌ها از پناهگاه خود خارج شوند و مردم عادی هم قربانی‌هایی بیش نیستند. تدابیر امنیتی شکارچیان زندگی را برای شهروندان معمولی نیز مشکل کرده. لندن دیگر نه به مهندس احتیاج دارد، نه به خلبان و نه به هیچ حرفه دیگری. یا باید شکارچی باشید یا خون‌آشام، یا پزشک و یا یک شهروند در حال رنج کشیدن. آمار بیمارهای شهر بالا رفته و اتفاقات عجیب و غریبی در حال رخ دادن است. خون‌آشام‌هایی پدید آمده‌اند که حتی مرگ‌بارتر از آنفلوآنزای اسپانیایی‌اند. در این شرایط ناپسامان، در این دنیای تاریک و ترسناک، آیا کسی می‌تواند نقش یک ناجی را ایفا کند؟

هر ملتی، هر کشوری و در مقیاس‌های کوچک‌تر هر شهری به یک ناجی احتیاج دارد. کسی که بتواند وضعیت را به حالت سابق بازگرداند و عموماً این ناجی ناشناس می‌ماند. حداقل در فیلم‌ها که اینطور است! زمانی که لندن در سال 1918 غرق در سکوت و تاریکی و ترس می‌شود به شدت نبود چنین قهرمانی را احساس می‌کند. جای خالی کسی احساس می‌شود که بتواند کورسوی امیدی برای مردم ایجاد کند، مردمی که دست و پا زدنشان صرفاً زمان مرگشان را به تاخیر می‌اندازد. شهر دیگر یکپارچه نیست و هرکس از قوانین خودش پیروی می‌کند و ضعیف‌ترها نیز بیش از بقیه در این میان رنج می‌کشند. خون‌آشام‌های بیچاره

Release Date

June 5, 2018

Platforms

PlayStation 4

Xbox One

Microsoft Windows

Developer(s)

Dontnod Entertainment

Publisher(s)

Focus Home Interactive

Genre(s)

Action role-playing



شخصیت‌ها ارتباط برقرار کنید که خبر از عمیق بودن کاراکترهای بازی می‌دهد. تمرکز سازندگان روی بخش داستانی بازی به نفع این قسمت و به ضرر دیگر بخش‌های بازی است. Vampyr با توجه به انتخاب‌های شما 4 پایان متفاوت دارد. یکی از نقاط قوت داستان بازی نیز دقیقا همینجاست! شما به طور مستقیم نمی‌توانید یک گزینه را انتخاب کنید، بلکه انتخاب‌های شما در طول بازی هستند که یکی از 4 پایان را برایتان رقم خواهند زد. این 4 پایان شامل دو پایان خوش و دو پایان بد است و همان‌طور که اشاره کردیم بسته به انتخاب‌های شما در طول بازی، یکی از این 4 پایان برایتان رقم خواهد خورد پس در تمامی تصمیماتی که می‌گیرید، تاکید می‌کنم تمامی تصمیماتان، عواقب را در نظر بگیرید.

در بازی Vampyr تقریباً هر حرکتی که انجام می‌دهید عواقبی را در پی خواهد داشت. از اول بازی تا آخرین مرحله آن، دست شما در انتخاب‌هایتان کاملاً باز است و تنها چند مورد استثنا وجود دارد که بازی شما را وادار به انجام کاری می‌کند. دکتر رید اکنون یک خون‌آشام است و برای قوی‌تر شدن باید از خون مردم تغذیه کند. تغذیه نکردن از خون مردم برای جاناتان رید مشکلاتی را در پی خواهد داشت اما در عوض پایدانی شادتر را رقم می‌زند. با مکیدن خون هر شخص مقدار مشخصی XP دریافت خواهید کرد. هر چقدر که اطلاعات شما از شخصیت‌های بازی بیشتر باشد، این XP نیز بیشتر خواهد بود و در نهایت هم کیفیت خون افراد سالم بیش از افراد مریض است. بهترین راه بدست آوردن XP همین است. در همین راستا، می‌توانید برای مردم بیمار داروهایی تجویز کنید، برای افراد مختلف کارهایی را انجام دهید و رازهای مردم را کشف کنید. در واقع NPC‌های بازی تأثیر مستقیم روی شما دارند و شخصیت‌پردازی آن‌ها نیز جای تعریف و تمجید دارد.

اتفاقات دنیای Vampyr در سال 1918 رخ می‌دهند. دکتر Jonathan Reid که اخیراً تبدیل به یک خون‌آشام شده مصمم است که لندن و مردمش را از آنفلوآنزای اسپانیایی که جان بسیاری را گرفته، نجات دهد. Vampyr یک بازی داستان‌محور است، بدین معنا که تمرکز خود را بیشتر روی داستان بازی گذاشته و تا حد زیادی نیز موفق ظاهر شده است. زمانی که بازی را شروع می‌کنید دکتر رید به یک خون‌آشام تبدیل شده و نمی‌تواند این را باور کند. او به مرور متوجه توانایی‌های خاصش می‌شود و از این توانایی‌ها در جهت منافع مردم و از بین بردن عامل بدبختی شهر استفاده می‌کند. استودیو Dontnod از دکتر رید شخصیتی فوق‌العاده ساخته است. دکتر رید در اتفاقات اوایل بازی یک شخص سردرگم به نظر می‌رسد که پر از سوال‌های بدون جواب است. اولین سوال مطرح شده این است که چه کسی او را تبدیل به یک هیولا کرده و تا پایان بازی نیز این سوال را از افراد مختلف به شکل‌های متفاوتی می‌پرسد. بازی خیلی خوب شما را برای تبدیل شدن به یک خون‌آشام در قالب شخصیت دکتر رید آماده می‌کند. روایت یکپارچه و تقریباً بدون نقص داستان بازی شما را تا پایان میخکوب پشت پلنفرم خود نگه داشته و هر لحظه خود نزدیک‌تر می‌کند. دکتر رید در طول بازی اطلاعاتی را در مورد خود با دیگر کاراکترهای بازی به اشتراک می‌گذارد و ابعاد متفاوت این شخصیت را خواهید شناخت. دکتر رید از شخصیت‌پردازی عمیق و قدرتمندی بهره می‌برد و در این مورد نیز کار سازندگان حرف ندارد و این قضیه برای شخصیت‌های دیگر هم صادق است. کاراکترهای مختلف بازی نه تنها از شخصیت‌پردازی قوی برخوردار هستند، بلکه این پتانسیل را دارند که بازیکن را تحت تأثیر قرار بدهند. شما می‌توانید با این





به خود شما بوده و اصلا دوست ندارند کسی وارد منطقه تحت کنترلشان شود، مشکل اینجاست که شما گاهی اوقات باید از این مناطق رد شوید تا به محل مورد نظر برسید. تا اینجا، مبارزات بازی فوق العاده نبوده ولی ایراد چندان بزرگی هم ندارند. بحث تکراری شدن مبارزات بیشتر حالت سلیقه‌ای داشته و بهتر است آن را مطرح نکنیم. Bossهای بازی اما اصلا در حد انتظارات عمل نمی‌کنند. تقریبا مبارزه با تمامی رئیس‌ها حالتی یکسان داشته و فقط به یک استراتژی برای غلبه بر آن‌ها احتیاج دارید. کوچک‌ترین تفاوتی که بتوان به آن اشاره کرد در تاکتیک جنگی گول‌های بازی دیده نمی‌شود و در نتیجه، بدون تجربه چالش خاصی آن‌ها را از پیش رو نخواهید داشت. به غیر از کمبوهای اصلی، شما می‌توانید از توانایی‌های خاصی که در بخش درخت مهارت کسب می‌کنید نیز بهره ببرید. این توانایی‌ها قابل ارتقا یافتن نیز هستند و می‌توانند نتایج مبارزات دشوار را به طور کلی تغییر دهند. مثلا یکی از توانایی‌های خاص، ساخت شبی از خود و فرستادن آن برای مبارزه با دشمنان است. این مهارت‌ها گاهی تدافعی و بعضی اوقات هم تهاجمی هستند. به غیر از شهروندان اصلی 4 ناحیه از شهر لندن، شما باید در بقیه موارد اصول مبارزه را بلد باشید. اگر بخواهید خون یکی از مردم شهر را بخورید، کافیت با استفاده از قابلیت Mesmerise کنترل ذهن وی را در دست گرفته و او را به نقطه امنی ببرید و کار را تمام کنید. از دیگر نقاط ضعف بازی می‌توان به هوش مصنوعی دشمنان اشاره کرد که تعریف چندان‌ی ندارد. دشمنان شما کلا پرت هستند و با کمی حوصله می‌توانید بدون دیده شدن راه خود را ادامه دهید.

اصلا اکشن نبود. طبیعتا بازی مثل LiS نمی‌تواند برای طرفداران بازی‌های اکشن انتخاب مناسبی باشد. بازیکنان در Vampyr مبارزات زیادی را تجربه خواهند کرد که البته این مبارزات خیلی بی نقص نیستند. شما می‌توانید دو نوع سلاح را با خود حمل کنید و این سلاح‌ها قابل ارتقا دادن هم هستند. روی PC، برای استفاده از اسلحه‌هایتان فقط کافیت کلیک راست و چپ را فشار دهید. دشمنان شما اساسا یا انسان هستند یا خون‌آشام‌های دیگر. انسان‌ها که در واقع همان شکارچی‌های خون‌آشام هستند و از تفنگ نیز استفاده می‌کنند. هر چه در بازی جلوتر بروید، سطح این دشمنان بیشتر شده و برایتان دردسرهای بیشتری ایجاد خواهند کرد. گروه دیگری که باید نگران آن‌ها باشید خون‌آشام‌های دون پایه هستند که بیشتر در فاضلاب‌ها و نقاط تاریک و متروکه شهر حضور پیدا می‌کنند. البته این دسته از دشمنان شما وحشی بوده و اگر از توانایی‌های کافی برخوردار نباشید نمی‌توانید پیروز میدان نبرد باشید. گروهی دیگر از دشمنان شما که به گرگ‌نماها شبیه هستند Vulkodها بوده که تقریبا اواخر بازی با آن‌ها دست و پنجه نرم خواهید کرد. گروهی دیگر از خون‌آشام‌ها نیز شبیه

المان‌های نقش آفرینی در Vampyr به شما در پیشروی بازی کمک شایانی خواهند کرد. درخت مهارت دکت‌ر رید در بازی شما را به خوردن خون بیشتر وسوسه می‌کند! این درخت مهارت شامل توانایی‌های ویژه‌ایست که دکت‌ر رید می‌تواند کسب کند تا در مبارزاتش راحت‌تر دشمنان را از سر راه بردارد. همچنین در این قسمت می‌تواند گنجایش خون خود را افزایش داده و یا استقامت خود را بیشتر کنید. شما می‌توانید تا پایان بازی از خون هیچکس تغذیه نکنید منتهی در این صورت، کاری بسیار دشوار را در پیش خواهید داشت که البته نتیجه‌اش را در پایان می‌بینید. مرگ هر NPC تاثیر منفی روی شهر داشته و افراد ناحیه را بیمار می‌کند. بنابراین اگر می‌خواهید مردم را سالم ببینید باید از خوردن خون دیگران صرف نظر کرده یا از قبل داروهای خود را آماده کنید. ضمنا کشتن NPCها روی دیگران نیز تاثیر خواهد گذاشت. به عنوان مثال اگر شریک عشقی یکی از شخصیت‌های بازی را به قتل برسانید، NPC دیگر به یک شکارچی خون‌آشام تبدیل خواهد شد. خیلی از بازی‌بازها Dontnod Entertainment را با بازی Life is Strange می‌شناسند، عنوانی که





در مجموع Vampyr را می‌توان از تجربه‌های لذت‌بخش سال 2018 دانست. یک بازی با داستانی غنی و شخصیت‌پردازی و روایت داستانی قابل قبول که البته مشکلات جزئی را هم در این زمینه در خود می‌بیند. تمرکز بیش از حد بازی روی بخش داستانی، باعث پدید آمدن یک بازی با داستانی موفق شده که البته در بقیه بخش‌ها مشکلاتی را در خود می‌بیند. به طور کلی روی هرچیزی که به رساندن مفهوم داستانی بازی کمک کند کار شده و در بقیه موارد سازندگان خیلی به خود زحمت نداده‌اند و نتوانسته‌اند که ضعف‌های بازی را بپوشانند. به عنوان مثال، گرافیک هنری بازی که اتمسفر آن را به نمایش می‌گذارد در شرایط مطلوبی به سر می‌برد و برعکس گرافیک فنی بازی نمی‌تواند چندان راضی‌کننده باشد. Vampyr تجربه‌ای نو برای بازیکنان به ارمغان خواهد داشت و ما را با دنیای خون‌آشام‌ها که در بازی‌های ویدئویی مورد کم‌لطفی قرار گرفته‌اند بیشتر آشنا می‌کند. Vampyr برای کسانی که فقط به بازی‌های Call of Duty و GTA علاقه دارند اصلاً انتخاب مناسبی نیست ولی برای کسانی که از بازی‌های داستان محور لذت می‌برند تجربه‌ای به یاد ماندنی خواهد بود.

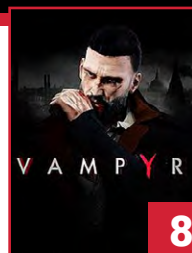
طراحی صورت کاراکترها خیلی جای تعریف ندارد. وارد خانه افراد مختلف که می‌شوید، این ضعف بیشتر نمایان می‌شود جایی که مشخص است سازندگان روی طراحی جزئیات محیط خیلی کار نکرده‌اند. Vampyr را نمی‌توان یک بازی در حد نسل هشتم دانست و دلیل این موضوع هم فقط ضعف گرافیک فنیست. علاوه بر این مشکلات، باگ‌هایی از بازی نیز گزارش شده‌اند که شخصاً به آن‌ها برخورد نکرده ولی ظاهراً کاربران زیادی را آزار داده است.

دیگر بخش قابل تحسین بازی، بخش صداگذاری و موسیقی بازی بوده که رسالت خود را انجام می‌دهد. داستان بازی، طراحی هنری آن و موسیقی‌های بازی همه در یک راستا قدم برمی‌دارند که توانایی‌های سازندگان را نشان می‌دهد. صداگذاری شخصیت‌ها به نحو احسن انجام شده و نمی‌توان ایراد خاصی بدان گرفت. خصوصاً صداگذاری خود دکتر رید و تغییرات آن در حالات مختلف. لحن صدای جان‌تان رید به شکلی قابل قبول تغییر می‌کند. بازی‌های زیادی را دیده‌ام که در این بخش بی‌دقتی به خرج می‌دهند اما Vampyr در این دسته از بازی‌ها قرار نمی‌گیرد. از موسیقی‌ها و ساندترک‌های گوش‌نواز، احساسی و گهگاه ترسناک بازی نیز نباید غافل شد.

شخصاً به اتمسفر یک بازی خیلی اهمیت می‌دهم. معتقدم بازی‌هایی که بتوانند با طراحی دنیای بازی نیمی از حرف خود را بزنند جای تحسین فراوان دارند. صرف‌نظر از جلوه‌های بصری، طراحی محیط به تنهایی یکی از نقاط قوت بازی به شمار می‌رود. کوچه پس کوچه‌های تاریک لندن، خانه‌های خرابه، دیوارهای فرسوده و راه‌های باریک که به مناطق خطرناک دنیای بازی وصل می‌شوند توانایی به تصویر کشیدن تم اصلی بازی را دارند. تم بازی هرآنچه که می‌خواهد باشد، سازنده باید بتواند این تم را به تصویر بکشد و Dontnod Entertainment از عهده این کار برآمده است. دنیای بازی پر از نقاط مخوفیست که شاید فقط یک خون‌آشام به خودش جرئت ورود به چنین نقطه‌هایی را بدهد. قبرستان بازی مثلاً، نمونه‌ای از همین لوکیشن‌هاست. رنگ پردازی و نورپردازی بازی هم به کیفیت گرافیک هنری بازی کمک می‌کند و در نهایت خلاقیت سازندگان باعث شده که Vampyr از دنیایی تاریک و مغموم‌کننده برخوردار باشد. در این میان اما نباید از کیفیت نسبتاً پایین بافت‌های بازی غافل شد. در بازی‌هایی با محیط‌های شادتر، اهمیت کیفیت تکسچرها بیشتر به چشم می‌خورد ولی با کمی دقت متوجه می‌شوید که دنیای بازی Vampyr فاقد جزئیات کافیست.

– ضعف هوش مصنوعی
– کیفیت پایین بافت‌ها
– مبارزه با باس‌ها

+ داستانی غنی و قدرتمند
+ اتمسفر و طراحی هنری بازی
+ اهمیت انتخاب‌ها و عواقب آن‌ها
+ موسیقی و صداگذاری بازی



Dark Souls Remastered

ارواحی که هنوز هم سیاهند

مهدی رحیمی ♦♦

کند، اما موفقیت اصلی برای کمپانی فرام سافتور وقتی از راه رسید که آن‌ها اولین بازی فرنچایز خارق‌العاده‌ی دارک سولز، یعنی دارک سولز یک را به بازار عرضه کردند. این بازی در زمان عرضه، از هر لحاظ انقلابی محسوب می‌شد و توانست موفقیت عظیمی برای سازندگان به ارمغان بیاورد. نسخه‌های بعدی این بازی نیز در سال‌های بعد عرضه شدند و حتی بازی بلادبورن از همین کمپانی نیز بعداً عرضه شد که آن هم موفق شد به درجه‌ی بالایی از محبوبیت برسد و شاید بتوان گفت حتی یک بازی از این کمپانی دوست داشتنی نبوده که مورد نفرت مخاطبان قرار بگیرد و هر بار، یک شاهکار تحویل گیرنده داده‌اند.

عرضه می‌شدند. سختی بالای بازی نسبت به بازی‌های هم دوره‌ی خود و یک گیم‌پلی پیچیده که همیشه بازیکن را درگیر نگه می‌دارد و اجازه‌ی کوچکترین اشتباه به او نمی‌دهد، داستان پیچیده، این‌که با هر بار مرگ تمام روح‌های خود را از دست خواهید داد و مجبور خواهید شد دوباره به مکانی که دفعه‌ی ثل در آن مردید برگردید و آن‌ها را جمع‌آوری کنید وگرنه برای همیشه آن‌ها را از دست خواهید داد، نقشه‌پردازی پیچیده و مثال‌های دیگر؛ همه در بازی‌های سولز وجود داشته‌اند. با این‌که بازی دیمونز سولز که اولین بازی از سری سولز محسوب می‌شد توانست موفقیتی هر چند نسبی برای سازندگان ایجاد

در حیطه‌ی توضیحات و بررسی‌ها در مورد بازی‌های سری سولز و بلادبورن، حرف و حدیث‌های زیادی می‌توان گفت. اکثر افراد، از این بازی‌ها به عنوان شاهکاری در عناوین بازی‌سازی یاد می‌کنند و عده‌ای نیز هستند که از آن‌ها به خاطر سختی بیش از اندازه‌شان شکایت دارند. هر کدام از این‌ها که درست باشد، شما نمی‌توانید محبوبیت بیش از اندازه‌ی این سری بازی‌ها را، به هر دلیلی هم که معروف شده باشند، انکار کنید. اولین سری بازی‌های سولز، دیمونز سولز نام داشت که به نوعی تعریف کننده‌ی ژانر و همچنین توصیف کننده‌ی ویژگی‌های کلی سری بازی‌هایی بود که بعد از آن عنوان

Release Date
May 25th 2018
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch
Developer(s)
FromSoftware
Publisher(s)
Namco Bandai Games
JP: FromSoftware
Genre(s)
Action role-playing



آخرین بازی آن‌ها نیز، که یک بازی با تم نینجایی و ژاپنی است و قرار است در بهار سال بعدی منتشر شود، سکپرو نام دارد و تئریا همه مطمئن‌اند این بازی نیز، برگ زرین دیگری در در تاریخ افتخارات این شرکت رقم خواهد زد. مدتی پیش، یک نسخه‌ی ریمستر شده از نسخه‌ی اول مجموعه‌ی دارک سولز منتشر شد که البته در موارد زیادی نسبت به نسخه‌ی اصلی خود پیشرفت داشته ولی باز هم جایی را برای حسرت خوردن باقی می‌گذارد. با نقد و بررسی نسخه‌ی ریمستر شده‌ی بازی دارک سولز با گیمفا همراه باشید.



برخی از گیرهای قدیمی نباشد. در هر صورت، فرام سافتور گزینه‌ی ریمستر را برای این عنوان انتخاب کرده و باید دید این انتخاب، در نهایت به نفع گیرم تمام شده یا به ضرر آن.

اولین مورد در مورد بررسی این بازی، داستان آن است که به واقع حتی پس از گذشت این همه سال، با بازگشت به آن، عظمت آن را حس کردن و قسمت قسمت آن را کشف کردن، لذت بسیار بالایی به بازی باز می‌دهد. البته که قرار نبوده داستان بازی با نسخه‌ی ریمستر تغییر کند، پس نمره‌ی آن هم نسبت به گذشته تغییری نخواهد دید. برخلاف خیلی از بازی‌ها که داستان خودشان را در صورتتان فرو می‌کنند و هی مدام به شما می‌گویند «نگاه کن. این داستان منه. می‌گم نگاه کن به داستان من. توجه کن بش. خیلی مهمه.» دارک سولز این رویه را پیش نمی‌گیرد و مانند شخصی که برایش فرقی نمی‌کند شما به داستانش توجه کنید یا نه، فقط می‌گوید «داستانی در بازی وجود دارد. می‌خواهی دنبالش بگردی؟ می‌توانی بروی بگردی. اما من هیچ کمکی به تو نخواهم کرد.» این ممکن است برای بعضی بازی‌بازان که به داستان گویی سراسر عادت کرده‌اند، کمی سخت باشد، اما برای عده‌ای دیگر، مانند یک قضیه‌ی نو، به شدت جذاب است و سریعاً جذبشان می‌کند. همان‌طور که گفته شد، شما حتی می‌توانید از اول تا آخر بازی را بروید، بدون این که حتی یک ذره از داستان بازی را بفهمید. حتی در دفعه‌ی اول برای من هم این اتفاق افتاد. تا آخر داستان هم نمی‌دانستم اوضاع از چه قرار است. فقط می‌دانستم که باید یک پاروی خیلی قوی را بکشم و وقتی هم

و صدا پیشرفت می‌کنند. در ریمیک، اغلب سازندگان استفاده کمی از کدهای اورجینال می‌برند و می‌توان گفت بازی را از اول می‌سازند. البته، برای هر کدام از این موارد یک خوبی و یک بدی وجود دارد. در ریمستر، خوبی این است که شما می‌توانید مطمئن باشید بازی‌ای که دارید تجربه می‌کنید، تا حد زیادی شبیه به

اولین چیزی که باید برای نقد و بررسی بازی توضیح دهیم، خود معنی کلمه‌ی ریمستر است. هر چه نباشد، این بازی وقتی برای اولین بار پخش شد، از انواع نقطه نظرات مختلف مورد بررسی قرار گرفت و توانست کلمه‌ی شاهکار را از آن خود کند، پس ما باید چه چیزی را در این نقد بررسی کنیم؟ اگر بخواهیم





هستند که این بازی یکی از پیچیده‌ترین داستان‌های ممکن را دارد. البته، همه‌ی موارد داستان نیز برای شما واضح نمی‌شود. نقاط گنگ زیادی برای شما وجود خواهد داشت که تا پایان بازی نیز برای شما روشن نخواهند شد. این چنین نوع بازی‌ای است. که تصمیم می‌گیرد بخشی از داستان را نیز به تخیل خود گیرم واگذار کند تا با فکر خودش، قسمت‌هایی را که دوست دارد پر کند. داستان بازی بزرگ، پیچیده و لذت بخش در هنگام کشف است و حتماً به شما توصیه می‌شود وقت کافی برای فهم و کشف کامل آن بگذارید. بازی از حیثی داستان‌سرای، نمره‌ی کامل را می‌گیرد.



برای مدتی نیز این اتفاق می‌افتد. اما آتش دوباره خاموش می‌شود و حال، نوبت ماست که به عنوان یک انسانی که نمی‌تواند بمیرد، بلند شویم و دوباره به انتخاب خودمان آتش را احیا کنیم یا مشاهده کنیم که دنیا در تاریکی فرو می‌رود. البته، این داستانی که توضیح داده شد، به سختی حتی سطح این اقیانوس عمیق را می‌خراشد. از هر خیانت و اتفاق بد، از هر فداکاری و اتفاق خوبی که بخواهید، در این داستان اتفاق می‌افتد. گوین رهبر یک فرقه‌ی شیطانی می‌شود تا انسان‌ها را مهر کنند، اصلاً گوین خودش به انسان‌ها خیانت می‌کند. سیث پس از مدتی دیوانه می‌شود، چند خزنده‌ی عظیم‌الجثه که معلوم نیست چه مدت است زنده‌اند، از مدت‌ها پیش در هر دو طرف ماجرا، روشنایی و تاریکی، در حال دسپسه چینی هستند، یک شوالیه‌ی شجاع همراه با سگش مجبور می‌شود خودش را برای جلوگیری از پخش شدن تاریکی قربانی کند و هزاران اتفاق ریز و درشت دیگر، تعداد بسیار زیادی ان پی سی، که هر کدام در موقعیت‌های مختلف حرف‌های گوناگونی برای گفتن دارند، و هر کدام مأموریت‌هایی دارند که باید با دقت تمام انجام دهید و گرنه شکست می‌خورید، و موارد زیاد دیگر همه و همه دلیل بر این

این اتفاق افتاد، از این‌که خودم آتش گرفتم متعجب شدم. اما پس از ساعت‌ها تلاش برای درک موضوع و کمک گرفتن از منبع بی‌پایان دانش، یعنی اینترنت، و همچنین صحبت‌کردن‌های دوباره و دوباره با ان پی سی‌ها و شنیدن ده‌باره‌ی هر دیالوگ، کم کم حال و هوای بازی به دستم آمد. سال‌ها پیش، دنیا پر از اژدهاها بود. آن‌ها موجوداتی باشکوه و قدرتمند بودند که البته به واسطه‌ی پوست سنگی قویشان، جاودانه در این زمین تاریک زندگی می‌کردند. روزی، چند شعله شروع به سوختن می‌کنند و چهار لرد بزرگ، گوین، نیتو، جادوگر آیزالا و همچنین پیگمی، که پدر انسان‌ها بود، چهار روح را از درون آتش پیدا می‌کنند. با این کار، آن‌ها اژدهایان را به چالش می‌کشند و با کمک سیث، که یک اژدهای بدون فلس بود و به نوع خودش خیانت کرد، توانستند اژدهایان را شکست دهند. حال، دنیا پس از سال‌های زیادی که شکوفا شده و در سایه‌ی عصر آتش پیشرفت کرده، دارد آرام آرام فرو می‌ریزد. تاریکی و برزخ از همه جا در حال نزدیک شدن است و شعله‌ای که در ابتدا به آن اشاره شد، دارد کم کم خاموش می‌شود. حال، گوین، پادشاه تمام این تمدن عظیم، تصمیم می‌گیرد خود را قربانی کند تا بتواند آتش را نجات دهد. البته،



صحبت می‌کنیم که از ابتدا نیز در حد شاهکار و بسیار خوب بوده است و عیب و ایرادهای کمی برای شروع کار داشته است. می‌توان گفت ریمستر کننده‌ها، کار خود را در این‌جا به نحو احسن انجام داده‌اند و باعث پیشرفت و به کمال رسیدن گیم‌پلی بازی برای تجربه‌ی امروزی شده‌اند. بازی در حیطه‌ی آنلاین هم تغییراتی از جمله‌ی تعداد هم تیمی‌ها به خود دیده که باعث شده تعادل بیشتر به بازی برگردد و حتی لذت آنلاین بازی کردن همراه با دوستان، بیشتر شود. مورد دیگری که وجود دارد کیبوردها و کنترل‌های بازی است که در نسخه‌ی قبلی یک افتضاح به تمام معنا بود ولی در این نسخه بهبود یافته و کار کردن با آن و همچنین منوها بسیار ساده‌تر شده است. بازی از حیطه‌ی گیم‌پلی نیز نمره‌ی کامل را می‌گیرد.

مورد بعدی، گرافیک بازی است که البته به غیر از نرخ فریم، هدف اصلی نسخه‌ی ریمستر شده‌ی یک بازی است. اول از همه، بگذارید نظرم را روشن کنم. من به هیچ‌وجه فکر نمی‌کنم تغییرات کمی در گرافیک بازی صورت گرفته است. خیر. مطمئن هستم سازندگان تمام تلاششان را به کار گرفته‌اند تا بازی تا جای ممکن زیبا به نظر برسد. و البته، کیفیت بافت‌ها به طرز قابل قبولی افزایش داشته است. البته، جا برای پیشرفت نیز باقی مانده است. با این‌که بازی زیبا به نظر می‌رسد، مواردی هستند که باعث توی ذوق خوردن گیمر می‌شود که از آن‌ها می‌توان به روح‌هایی که به شما جذب می‌شوند و هیومنیتی‌هایی که شما مصرف می‌کنید اشاره کرد. درست است که این‌ها تاثیر زیادی در بازی ندارند، اما همین تفاوت‌های کوچک باعث شاهکار نامیدن یک بازی و خوب نامیدن دیگری می‌شوند. به غیر از

گیم‌پلی بازی دارک سولز. شاید همین چهار کلمه، مرا بیش از صد ساعت درگیر خودش کرد. اگر به یاد داشته باشید گفتم در دفعه‌ی اول که این بازی را انجام می‌دادم، بدون فهمیدن داستان تا آخرش رفتم. خوب، دلیل حواس‌پرتی من، این بود که بیش از اندازه مشغول لذت بردن از گیم‌پلی شاهکار این عنوان بودم. این که در هر مبارزه باید به دقت حریفانم را تحت نظر می‌گرفتم تا در لحظه‌ی مناسب ضربه بزنم، این که اگر حواسم نبود در دو ثانیه می‌توانستند نسخه‌ام را ببینند و این‌که هر بار کلی تکنیک‌گ مختلف بود که می‌توانستم امتحان کنم، همه و همه مرا به وجد می‌آورد. سیستم کلاس بندی بازی تفاوتی با قبل نداشته است. بازی هنوز هم از کلاس‌های قبلی بهره می‌برد که البته می‌توانید جلوتر که در بازی پیش‌رفت داشتید، کلاس‌های مختلف را با هم ترکیب کنید. چه یک جنگجوی جادوگر باشد، چه یک شوالیه که از دست آتشی بهره می‌برد، ترکیب‌های بسیار زیادی وجود دارد که البته هر کدام برای خود به شدت لذت بخش هستند. بازی از لحاظ فریم ریت، پیشرفت خارق‌العاده‌ی داشته که البته یکی از تاثیرات مهم ریمستر در همین‌جاست. در مبارزات قبلی، که نرخ فریم سی سقف مقداری بود که می‌توانستید داشته باشید، در بعضی مواقع به دلیل افت نرخ فریم یا حتی کمبود نرخ فریم برای محاسبه‌ی درست زمان ضربه خوردن، می‌مردید و تمام روح‌های باارزشتان را از دست می‌دادید. این بار، با استفاده از نرخ فریم شصت و همچنین ثابت بودن آن، کنترل شما بر روی بازی‌تان به مقدار زیادی بالا رفته است و این گیم‌پلی را بیش از پیش روان و لذت بخش می‌کند. البته، ما داریم در مورد یک گیم‌پلی





خلاصه و نتیجه‌گیری

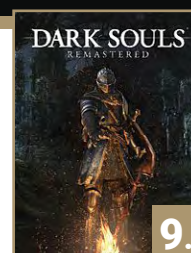
این نسخه، کاملترین نسخه‌ای است که می‌توانید از بازی دارک سولز تهیه کنید. گرافیک بازی، هر چند نه تا حد اعلا، ولی تا حد قابل قبولی افزایش پیدا کرده، گیم‌پلی بازی همراه با نرخ فریم ثابت و شصت، زیباتر از همیشه به نظر می‌رسد. شما به دو بسته‌ی الحاقی بازی نیز همراه با مقدار زیادی محتویات اضافه دسترسی خواهید داشت. این بازی از یک داستان بسیار بزرگ و پیچیده و البته زیبا نیز بهره می‌برد که همراه با موزیک عالی، همه و همه یک شاهکار را با قیمت مناسب به شما تقدیم می‌کنند. هر چند به دلیل برخی سیاست‌های قیمت‌گذاری شبیه برانگیز، نمی‌توان راحت خرید این نسخه را به دارندگان نسخه‌ی قبلی پیشنهاد کرد، اما اگر تاکنون این بازی را تجربه نکرده‌اید، تجربه‌ی آن با این قیمت و البته پیشرفت‌های بصری زیاد، حتماً به شما پیشنهاد می‌شود تا از این شاهکار لذت ببرید.

این موارد، کیفیت بافت‌های بازی نیز می‌توانست بیش از پیش پیشرفت کند و برای یک بازی با این قیمت، که البته پایین‌تر در موردش صحبت خواهیم کرد، کمی ناکافی به نظر می‌رسد. گفتنی است این به خود بازی ضربه‌ای وارد نمی‌کند، بلکه همان‌طور که در اول گفته شد، ما داریم صحبت می‌کنیم که ببینیم آیا همراه با این‌که دارک سولز یک بازی شاهکار هست، آیا یک ریمست شاهکار هم هست یا خیر؟ که متأسفانه به خاطر کیفیت بافت‌های پایین، جواب خیر برای این سوال در نظر گرفته می‌شود. خارج از این بحث، دارک سولز یک ریمستر خوب است. کیفیت بافت‌ها افزایش خوبی پیدا کرده و بازی از لحاظ ثبات نرخ فریم حرف ندارد. پیش‌تر گفته شد که این مهم در تجربه‌ی بازی نیز نقش مهمی دارد و به هر چه مهم‌تر شدن این بازی، کمک شایانی می‌کند. پس با این‌که دارک سولز یک ریمستر شاهکار نیست، اما یک ریمستر خوب است که تعدادی مشکلات هر چند ریز دارد که آن را از رسیدن به پتانسیل واقعی‌اش، باز می‌دارد. بازی از گرافیک هنری شاهکاری بهره می‌برد که حتی از زمانی که عرضه شد، همیشه مورد بحث بوده است. گرافیک هنری بازی چه در مواقعی که می‌خواهد فضاهای کوچک و تنگ و تاریک را به ما عرضه کند، چه زمانی که می‌خواهد سازه‌های عظیم خود را به رخ بکشد و چه زمانی که بحث در مورد دشمنان باشد، همیشه پر از خلاقیتی دیوانه‌وار است که باعث می‌شود شما همراه با تعجب به صفحه‌ی مانیتورتان خیره شوید و با خود بگویید: «مگر این ممکن است؟» بازی از هر لحاظ در این مهم عالی است و نمره‌ی کامل را نیز در این بخش می‌گیرد.

بازی در بخش موزیک و هم‌انگیز و شگفت‌انگیز خود، همیشه عالی بوده و حال با افزایش کیفیت صدا، عالی‌تر نیز شده است. صدای دیالوگ‌های کاراکترهای

+ داستان عالی
گیم‌پلی شاهکار
نرخ فریم ثابت شصت
موزیک عالی
گرافیک هنری خارق‌العاده

- گرافیک فنی می‌توانست کمی پیشرفت بیشتری به خود ببیند.



9.5



Call of Duty: Black Ops III

چندنفره، استاندارد، بدون داستان

◆◆ امیرمهدی نامجو

Sledghammer را نیز به ساخت این سری باز کرد و این استودیو با Infinity Ward در ساخت آن همکاری داشتند. این نسخه به نوعی داستان سری Modern Warfare را به پایان رساند و هر چند گمانه‌زنی‌هایی برای انتشار نسخه بعدی این سری در سال آینده وجود دارد ولی طبیعتاً در آن صورت نیز احتمالاً خط داستانی به نسبت متفاوت‌تری را شاهد خواهیم بود. سال 2012 شاهد نسخه دوم سری Black Ops بودیم که مانند نسخه اول یکسری حاشیه‌هایی از نظر داستانی نیز در پی داشت. در سال 2013 شاهد عرضه Call of Duty: Ghost بودیم که نسبت به سایر بازی‌های قبلی این سری، نمرات کمتری را دریافت کرد. سال 2014، عنوان Advanced Warfare توسط Sledghammer ساخته شد و در سال بعد نسخه سوم سری Black Ops منتشر شد. سال 2016 نسخه Infinite Warfare منتشر شد که فضای بازی را به آینده خیلی دور برده بود اما در عوض سال گذشته نسخه WWII دوباره بازی را به ریشه‌هایش و جنگ جهانی اول برگرداند و اکنون امسال شاهد پانزدهمین نسخه اصلی سری و چهارمین عنوان سری Black Ops خواهیم بود.

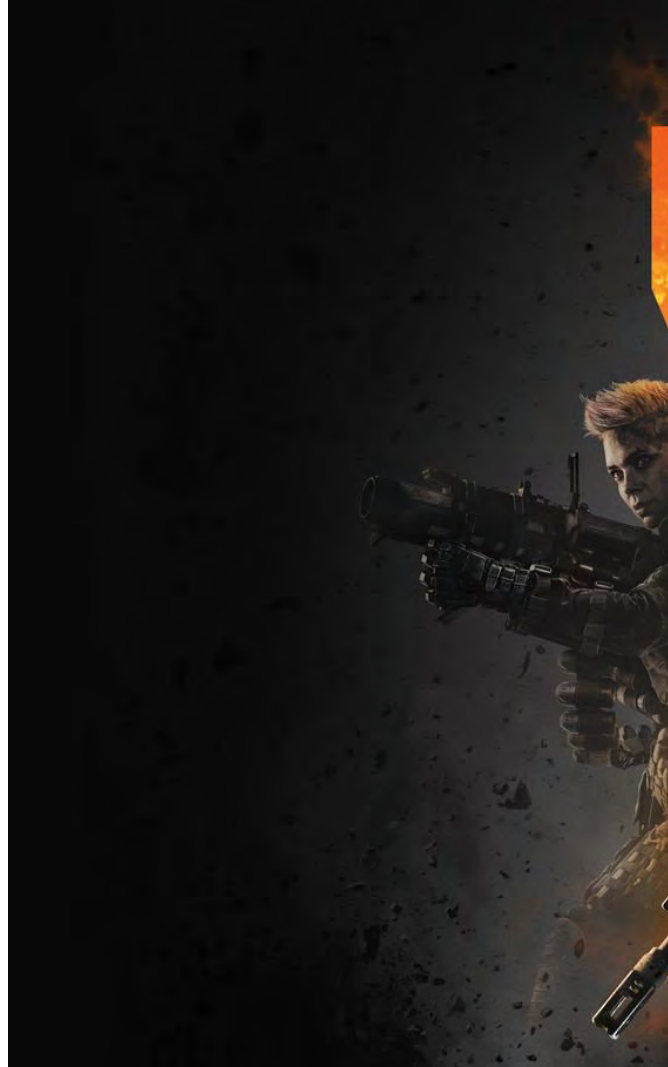
بعد یعنی سال 2005، دومین نسخه سری با نام Call of Duty II منتشر شد و پس از آن هر سال شاهد انتشار نسخه جدیدی از این سری بوده‌ایم. این عنوان همانند نسخه قبلی خود با استقبال بسیار خوبی رو به رو شد و بخش چندنفره بسیار کامل‌تری نیز نسبت به نسخه اول داشت. نسخه سوم با نام Call of Duty 3 اولین Call of Duty بود که استودیو Treyarch وظیفه ساخت آن را بر عهده داشت. پس از این عنوان تا سال 2010، هر سال یکی از این دو استودیو وظیفه ساخت نسخه جدید را داشت. نسخه Modern Warfare که به اعتقاد جمعی از طرفداران بهترین نسخه سری است و توسط Infinity Ward ساخته شده، در سال 2007 منتشر شد و سال بعد، نسخه World at War توسط Treyarch ساخته شد. پس از آن در سال 2009، نسخه بعدی سری Modern Warfare منتشر شده که جنجال‌های زیادی نیز به خاطر مرحله No Russian آن پدید آمد. در سال 2010، عنوان Call of Duty: Black Ops توسط Treyarch ساخته شد که یکی از جنجالی‌ترین بازی‌های آن روزها نیز بود و حواشی زیادی پیرامون داستان آن شکل گرفت. سال 2011 نسخه بعدی Modern Warfare منتشر شد. این عنوان اولین نسخه‌ای بود که پای استودیو

به رسم هر ساله شرکت Activision، امسال نیز شاهد نسخه جدیدی از سری Call of Duty خواهیم بود که توسط استودیو Treyarch ساخته خواهد شد. این نسخه سری تفاوت‌های مهمی با نسخه‌های قبلی دارد و مخصوصاً به دلیل تمرکز بسیار بیش‌تر سازنده بر روی بخش چندنفره عنوان متفاوتی نسبت به نسخه‌های قبلی محسوب می‌شود و در این مقاله، قصد بررسی دانسته‌هایمان از نسخه جدید این سری را داریم. اما پیش از پرداختن به Black Ops III کمی در مورد تاریخچه این سری توضیح می‌دهیم. همان‌طور که می‌دانید، ناشر این سری در تمامی نسخه‌ها شرکت Activision بوده است ولی سازنده نسخه‌های مختلف این سری، سه استودیو Infinity Ward، Sledghammer و Treyarch هستند که چند سالی است که به صورت نوبتی، هر کدام یکی از قسمت‌های این سری را می‌سازد. اولین نسخه این سری با نام Call of Duty در سال 2003 و توسط استودیو Infinity Ward ساخته و در ابتدا تنها برای PC منتشر شد. این نسخه با استقبال خوبی چه از طرف منتقدان و چه از طرف بازیکنان مواجه شد و طبیعتاً راه را برای ساخت نسخه‌های جدید باز کرد. دو سال



Black Ops 4 نسبت به نسخه‌های قبلی در زمینه شیوه کلی بازی تغییرات زیادی داشته است که هر چند فقط مربوط به این نسخه می‌شوند و شامل نسخه‌های بعدی این سری نیستند ولی به هر حال جنجال‌های زیادی روی این موضوعات ایجاد شده است. از همین ابتدا و قبل از بررسی گیم پلی این نسخه، سراغ مهم‌ترین جنجال این نسخه می‌رویم. نبود بخش معمول کمپین تک‌نفره در بازی، بی‌شک یکی از بزرگ‌ترین جنجال‌هایی بوده که تا به حال در مورد این سری به وجود آمده است. به هر حال فرنچایز Call of Duty و حتی همین سری Black Ops، نسخه‌هایی با داستان‌های بسیار عالی داشته‌اند و بر سر داستان نسخه اول این سری که در دوران جنگ سرد روایت می‌شد، جنجال‌های زیادی شکل گرفت. یکی از مشخصه‌های اصلی این سری، صحنه‌های سینمایی فراوان در طول بازی و همین‌طور انفجارهای عظیم و بزرگ در این بخش بوده است و حتی شاهد فرو ریختن برج ایفل و انفجار بمب اتم هم در این فرنچایز بوده‌ایم و حال شاهد این هستیم که این بخش در این نسخه حذف شده است. قطعاً حذف این بخش به هر دلیلی که هست، برای این عنوان نکته مثبتی محسوب نمی‌شود ولی به هر حال سازندگان این سری اطمینان داده‌اند که نسخه‌های بعدی همان روند سنتی داستانی را دارند و نبود بخش داستانی قرار نیست در این سری دائمی باشد و بیش‌تر به دلیل عدم استقبال از داستان Black Ops 3 است که این نسخه بخش داستانی ندارد.

البته نبود کمپین تک‌نفره به این معنی نیست که کلاً هیچ نوع داستانی در بازی وجود ندارد. تعدادی مرحله تک‌نفره در بازی قرار داده شده‌اند که پیش زمینه داستانی شخصیت‌های بخش چندنفره را تعریف می‌کنند و از نظر زمانی نیز در دوره‌ای بین وقایع Black Ops II و Black Ops III قرار دارند. این مراحل از نظر گیم پلی کاملاً متکی به توانایی‌های شخصیت انتخابی هستند تا از این طریق بازیکنان با شیوه مبارزه و عملکرد این شخصیت‌ها نیز بیش‌تر آشنا شوند. البته به هر حال این مراحل نمی‌توانند جای یک کمپین داستانی منسجم را بگیرند اما با این وجود حضور چنین بخشی بهتر از نبود آن است هر چند دیگر نمی‌توان انتظار یک داستان جنجالی را از آن داشت.





می‌کنیم نیز در این بخش حضور دارند. به جز این بخش بتل رویال، مودهای سنتی و معمول بخش چندنفره در بازی حضور دارند اما چیزی که آن را نسبت به نسخه‌های قبلی متفاوت می‌کند، تغییراتی است که در گیم پلی کلی اثر ایجاد شده است. اولین تغییر که مخصوصاً مورد استقبال کاربران حرفه‌ای بازی قرار گرفت، نبود امکان حرکت روی دیوار برخلاف نسخه قبلی سری Black Ops است. سازندگان در صحبت‌های مختلفی که پیرامون بخش چندنفره بازی داشته‌اند، به شدت بر روی عبارت «چکمه‌ها روی زمین» (Boots on the Ground) تأکید داشته‌اند تا خیال طرفداران از بابت حذف ویژگی حرکت روی دیوار که به طور کلی آن طور که باید و شاید مورد استقبال کاربران حرفه‌ای بازی قرار نگرفت راحت باشد. چنین سیستمی شاید تا حدودی به تقلید از عنوان Titanfall و استقبال خوبی که از بازی شد در Black Ops 3 پیاده‌سازی شد ولی به هر حال با سبک و سیاق معمول سری هماهنگ نبود. در این زمینه Titanfall با توجه به این که IP کاملاً جدیدی بود و دنیای خاص خودش را چه از نظر داستانی و چه از نظر کلیت گیم پلی مبتنی بر چنین مواردی پیاده‌سازی کرده بود، طبیعتاً طرفداران نیز از آن استقبال خوبی کردند اما اصول کلی گیم بوده‌اند و فضای داستانی نسخه‌های محبوب سری نیز هیچ‌کدام مهبای چنین شرایطی نبودند و اضافه شدن چنین بخشی به بازی، باعث واکنش منفی بازیکنان حرفه‌ای سری شد و به هر حال در این نسخه شاهد چنین چیزی نخواهیم بود.

بخش چندنفره بازی نیز دستخوش تغییرات مختلفی شده است. اول از همه به بزرگ‌ترین این تغییرات یعنی اضافه شدن بخش Blackout می‌پردازیم. بخش Blackout حالت بتل رویال این بازی است و به این ترتیب Call of Duty of Duty هم با این بخش رسماً به موج بزرگ بازی‌های بتل رویال پیوست. البته از طرف دیگر رقیب اصلی این بازی یعنی Battlefield 5 هم دارای بخش بتل رویال خواهد بود و بدین ترتیب شاهد رقابت جالبی میان این دو بازی از نظر کیفیت این بخش خواهیم بود. به هر حال از زمان مطرح شدن وجود چنین بخشی در بازی و ادعاهای سازندگان در مورد مساحت بسیار زیاد این بخش، همچنان نگرانی‌هایی مبنی بر چگونگی پیاده‌سازی این مود و هماهنگی آن با سبک و سیاق این سری وجود داشته است. بخش آزمایش و بتای این مود از 10 سپتامبر یعنی 19 شهریور آغاز خواهد شد و هنوز در مورد چگونگی پیاده‌سازی دقیق خود این بخش در زمان نگارش این مقاله اطلاع دقیقی در دسترس نیست. با این وجود از روی تریلرهای منتشر شده و صحبت‌های سازندگان در مورد این بخش اطلاعاتی هر چند کم در مورد این بخش منتشر شده‌اند. یکی از مواردی که سازندگان روی آن تأکید داشته‌اند وجود هر سه نوع وسایل نقلیه هوایی، زمینی و آبی در این بخش است که طبیعتاً با توجه به رقاباتی که Call of Duty در زمینه بتل رویال دارد، وجود چنین مواردی اصلاً دور از انتظار نیست و کاملاً ضروری است. در این بخش شخصیت‌های قدیمی سری نظیر Mason و Reznov و همچنین شخصیت‌های بخش زامبی بازی که در ادامه آن را هم بررسی



تغییراتی در زمینه نحوه کارکرد گلوله‌ها نیز رخ داده که البته خود سازندگان گفته‌اند به جز افراد دقیق و حرفه‌ای سری، شاید خیلی‌ها متوجه آن نشوند. سیستم ردیابی مسیر حرکت سه بعدی بازی دچار تغییراتی شده و موارد جدیدی نظیر محاسبه افت ارتفاع گلوله در اثر گذر زمان در این نسخه لحاظ شده‌اند که خود سازندگان هم گفته‌اند تا به حال در نسخه‌های قبلی آن‌قدر مورد توجه قرار نگرفته بودند. بخشی از این تغییرات نظیر افت ارتفاع گلوله به دلیل ابعاد بزرگ نقشه بخش Blackout وارد کار شده‌اند و البته سازندگان در این مورد اطمینان داده‌اند که انجام این بخش و کار با سلاح آن به همان شکل معمولی که در بازیکنان از بخش چندنفره می‌شناسند و با آن آشنا هستند انجام می‌شود و این تغییرات هر چند برای بالانس کردن بازی و واقع‌گرایی آن انجام شده ولی طوری نیستند که تجربه بازی را به طور کامل دگرگون کنند و باعث نارضایتی بازیکنانی شوند که به سیستم‌های قدیمی عادت دارند و چنین موضوعاتی را بیش‌تر افراد خیلی حرفه‌ای بازی که مدت زمان بسیار زیادی را به انجام نسخه‌های مختلف این سری اختصاص داده‌اند، احساس می‌کنند. سیستم عقب نشینی سلاح‌ها نیز تغییراتی داشته و سازندگان با ایجاد این تغییرات، سعی داشته‌اند که سیستم عقب نشینی سلاح را تا حد امکان از حالت تصادفی خارج کنند و الگوی مشخصی به آن بدهند. به گفته آنان در حالت تصادفی ممکن است تیر شما به دلیل همین حرکات تصادفی به شخص خاصی اصابت نکند و هیچ دلیلی هم برای این موضوع وجود نداشته و به خاطر تصادفی بودن، راهی برای درس گرفتن از اشتباه قبلی وجود نداشت ولی حال با الگو دار کردن این سیستم، اگر بخواهید خیلی حرفه‌ای بازی کنید می‌توانید با تحلیل دقیق این الگوها، روی مواردی نظیر عقب نشینی سلاح هم برنامه ریزی کنید و متناسب با این که بعد از شلیک گلوله‌های اولیه، سلاح به چه موقعیتی می‌رود، وضعیت اولیه سلاح را تنظیم کنید. البته باز هم باید تأکید کرد که این چند موردی که ذکر کردیم، برای بازیکنان معمولی و شیوه بازی آنان تغییر خاصی را در پی نداشته و چنین تغییراتی، صرفاً جهت بهبود بازی در رقابت‌های حرفه‌ای این عنوان بوده است.





که 6 نفر آن‌ها در نسخه Black Ops 3 هم حضور داشتند (Ruin، Prophet، Nomad و Battery، Seraph، Firebreak) و 4 نفر از آن‌ها در این نسخه به بازی اضافه شده‌اند (Recon، Ajax، Torque و Crash). البته شخصیت‌های قدیمی هم صرفاً کپی نسخه‌های قبلی نیستند و تغییراتی چه از نظر ظاهری و چه بعضی از توانایی‌ها به آن‌ها اضافه شده است. مثلاً شخصیت Ruin در این نسخه از یک Grappling Hook بهره‌مند است که می‌تواند با استفاده از آن راحت‌تر در محیط بازی جابه‌جا بشود. این قابلیت تا حدودی شبیه قابلیت شخصیت Widowmaker در بازی Overwatch است؛ اما طبیعتاً بخش جذاب‌تر ماجرا، شخصیت‌های جدید هستند که همگی توانایی‌های جالبی دارند.

از شخصیت Torque شروع می‌کنیم. به گفته سازندگان این شخصیت متخصص کنترل مسیرهای حرکتی است. این شخصیت می‌تواند در هر نقطه محیط موانعی را قرار بدهد که هم می‌توان از آن به عنوان سنگر استفاده کرد و هم این که می‌توان مسیرهای حرکتی گروه مقابل را محدود کرد. یکی از موانع این شخصیت می‌تواند باعث ایجاد گرما و اعوجاج در دید شخصیت‌های حریف شود و نوع دیگری موانع که در اصل سیم‌خاردار هستند باعث می‌شوند که دشمنان حین عبور از آن آسیب دیده و از سرعت حرکتشان نیز کم بشود. به طور کلی وظیفه این شخصیت کنترل کردن جریان حرکتی شخصیت‌ها در بازی است.

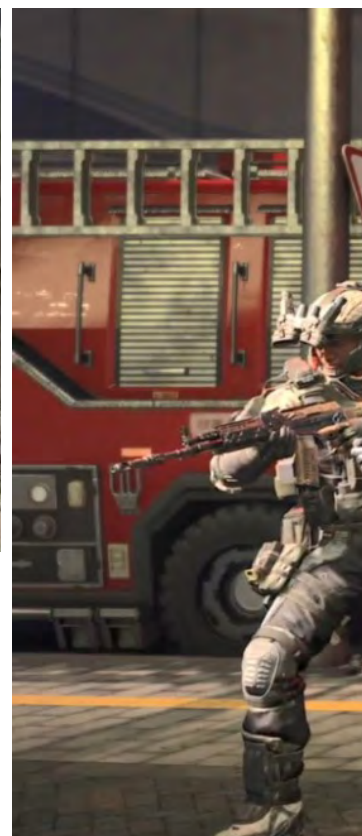
اما بهبود دیگری که در روند گیم پلی بازی داده شده، بازگشت سیستم Specialist یا متخصص به بازی است که آخرین بار در عنوان قبلی Treyarch یعنی Black Ops 3 از آن استفاده شده بود. اصول اولیه این سیستم بر این اساس استوار است که شما قرار نیست یک سرباز پایه و ضعیف باشید و در عوض نوعی سیستم کلاس مشابه بازی‌های نقش آفرینی اضافه شده که در هنگام انجام بازی چندنفره، با انتخاب شخصیت مورد نظر خود که توانایی‌های ویژه و خاصی دارد، متناسب با روشی که دوست دارید به انجام بازی می‌پردازید. یکی از مزایای این سیستم این است که افرادی که شاید از نظر هدف‌گیری و سرعت عمل نسبت به بعضی از بازیکنان وضعیت ضعیف‌تری دارند می‌توانند نقش‌هایی که پیش‌تر پشتیبانی محور (Support) هستند را انتخاب کنند و در عین این که حجم مبارزاتی کمتری بر دوششان باشد، کمک شایانی به پیروزی تیمشان بکنند. البته در کل این موضوع بدین معنی نیست که این افراد نیاز به هیچ نوع سرعت عمل و دقتی ندارند و طبیعتاً همچنان مبارزه با سلاح و سرعت عمل بالا در هر بخشی و حتی این کلاس‌ها موضوع اساسی محسوب می‌شود و آن طور نیست که کلاسی کلاً بدون نیاز به استفاده از سلاح و سرعت عمل وجود داشته باشد ولی به هر حال وجود چنین نقش‌هایی می‌تواند باعث شود که افرادی که در این زمینه کمتر توانایی دارند هم از بازی لذت ببرند. تا به حال 10 متخصص یا Specialist مختلف برای بازی تأیید شده است

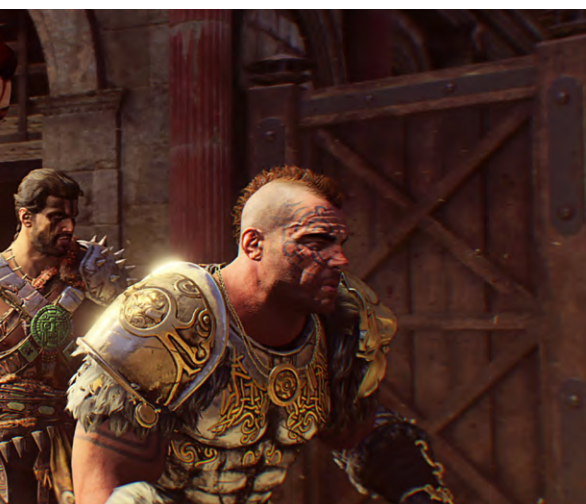
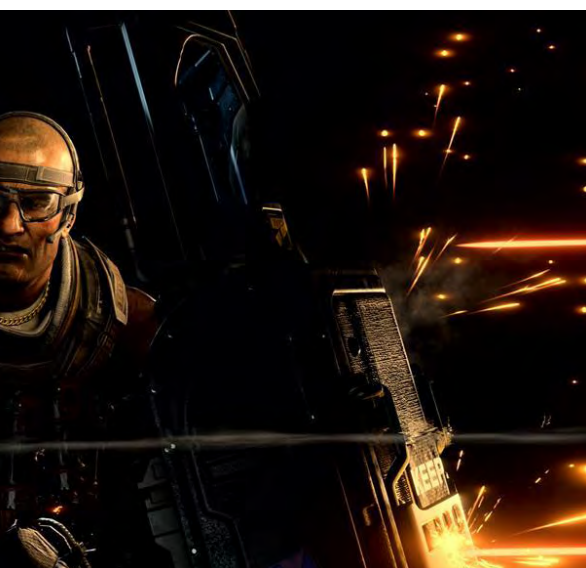


وارد کار کرده است و بخش‌هایی از میدان نبرد که در محدوده دید شما و دیگر اعضای تیمتان قرار ندارند، روی نقشه نیز با رنگ تاریک‌تر مشخص می‌شوند و دشمنانی که در این قسمت‌ها باشند، تا زمانی که روی محدوده دید شما قرار نگیرند، روی نقشه ظاهر نمی‌شوند ولی توانایی‌های شخصیت Recon باعث می‌شود امکان شناسایی موقعیت دشمنانی که در محدوده دید شخصیت‌ها قرار ندارند نیز میسر شود.

شخصیت Crash هم درمانگر میدانی است و می‌تواند به درمان یا تقویت قدرت (در اصطلاح Buff کردن) نیروهای خودی بپردازد. بدین ترتیب افرادی که شاید خیلی در مبارزه دقیق و سریع نباشند می‌توانند در نقش چنین شخصیتی، حکم پشتیبانی را برای افراد تیم داشته باشند. البته همچنان به هر حال برای چنین شخصیتی نیز تیراندازی و مبارزه اهمیت بالایی دارد ولی طبیعتاً این اهمیت نسبت به شخصیت‌هایی که مبارزه‌جوتر هستند، کمتر است.

شخصیت Ajax حکم یک سپر متحرک را دارد و سایر اعضای تیم نیز می‌توانند از سپر او به عنوان سنگر استفاده کنند. این شخصیت هم می‌تواند با سپر خود سایر افراد را به عقب براند و هم این که از بخش کوچکی که روی سپر تعبیه شده، به تیراندازی پرداخته و بدون کوچک‌ترین آسیبی دشمنان را تار و مار کند. این شخصیت به Flashbang هم مجهز است و می‌تواند از آن در مواقع ضروری برای از بین بردن دید دشمنان استفاده کرده تا در همین حین نیروهای خودی بتوانند پشت سنگر مستحکم او مخفی شوند. شخصیت Recon همان طور که از اسمش که مخفف کلمه Reconnaissance به معنای شناسایی مشخص است، متخصص آشکار سازی موقعیت دشمنان است. این شخصیت قابلیت‌هایی به نام Sensor Dart و Vision Pulse دارد که موقعیت دشمنان را برای همه اعضای تیم آشکار می‌کند. در همین مورد باید بگوییم که این بازی سیستمی شبیه Fog of War رایج در بازی‌های استراتژی را





نمی‌کنیم بلکه به بازیکنان کمک می‌کنیم تا به یکدیگر کمک کنند. هر کاری که شما انجام می‌دهید به شما نفع می‌رساند اما اگر شما آن کار را به خوبی انجام دهید، به همه بازیکنان دیگر نیز منفعت می‌رسانید.»

از این موارد که بگذریم، همان طور که احتمالاً می‌دانید اولین نسخه‌ای از سری Call of Duty که بخش زامبی داشت، نسخه World at War ساخته شده توسط Treyarch بود و از همان زمان نام این شرکت با بخش زامبی گره خورده و طبیعتاً حضور بخش زامبی در عنوان جدید این استودیو نیز موضوع غافلگیرکننده‌ای نیست. اما بخش زامبی سری Call of Duty همواره داستانی نیز با خود داشته است و این نسخه به جای یک خط داستانی از دو خط داستانی در این بخش استفاده می‌کند. یک بخش ادامه خط داستانی Aether است که از نسخه‌های قبلی شروع شده است. برای این خط داستانی تا به حال یک نقشه به نام Voyage of Despair طراحی شده است که در کشتی معروف تایتانیک روی داده و به دلایلی، سر و کله زامبی‌ها در کشتی پیدا شده است. شخصیت‌های این خط داستانی چهار شخصیت از نسخه‌های قبلی هستند که از آن‌ها با نام Primis یاد می‌شود (شخصیت‌های دمپسی، تاکو، ریچتوفن و نیکولای). اما شخصیت‌های اصلی خط داستانی جدید که از آن با نام آشوب (Chaos) یاد می‌شود، چهار شخصیت جدید به نام‌های اسکارت، شاو، دیگو و برونو هستند. دو نقشه برای این خط داستانی طراحی شده است. نقشه IX در روم باستان قرار دارد و شخصیت‌ها از طریق سفر در زمان به آن دوران رفته و در یک میدان مبارزات گلاادیاتوری باید با زامبی‌ها رو به رو شوند. نقشه دوم Blood of the Dead نام دارد که یادآور نقشه Mob of the Dead در Black Ops II است و همانند آن نقشه در جزیره و زندان معروف آلکاتراز جریان دارد. نقشه‌ی دیگری جدا از این دو خط داستانی با نام Classified برای بازی طراحی شده که در اصل بازسازی نقشه Five در نسخه اول Black Ops است. شخصیت اصلی‌های این نقشه نیز همان اعضای گروه Primis است که در این بخش که از نظر زمانی از بخش تایتانیک دیرتر اتفاق می‌افتد، با نام Ultimis شناخته می‌شوند. این نقشه تنها در دسترس کسانی است که بازی را پیش خرید کرده و یا اقدام به خرید Black Ops Pass بکنند.

البته شاید با توجه به چیزی که از نسخه‌های قبلی Call of Duty در نظر دارید، با خود بگویید که مگر با اندکی صبر بعد از اصابت گلوله، شخصیت اصلی خود به خود درمان نمی‌شود؟ در جواب باید بگوییم که این رویه در این نسخه از بازی برهم خورده است و دیگر نمی‌توانید بعد از خوردن چند تیر، در گوشه‌ای مخفی شوید تا بعد از سه چهار ثانیه، سلامتی شخصیت به طور کامل بازیابی شود. در این نسخه همانند بخش تک‌نفره Call of Duty WWII، سیستم سلامتی رایج سایر بازی‌ها به این عنوان وارد شده و بعد از تیر خوردن از نوار سلامتی کم شده و برای احیای آن باید آیتم‌های بازیابی سلامتی را پیدا کنید و یا این که نیروهای درمانگر نظیر Crash به درمان سایر بازیکنان بپردازند. طبیعتاً این تغییر یکی از تحولات پرحاشیه Call of Duty است و بسیاری از بازیکنان سیستم سنتی سری Call of Duty را بیش‌تر می‌پسندیدند ولی به هر حال چنین سیستمی هم به حرفه‌ای‌تر شدن همه بازیکنان در خلال انجام آن کمک می‌کند و هم این که باعث تحولی نسبتاً مهم در نحوه انجام بازی توسط افراد می‌شود و جلوی حرکات منفعلانه برای بازیابی خودکار سلامتی را می‌گیرد و با توجه به انتقاداتی که در طول سال‌ها به تکراری شدن بخش چندنفره این سری وارد می‌شد، شاید چنین تغییراتی خیلی هم عجیب نباشد و برخلاف تغییراتی نظیر سیستم ردیابی گلوله و عقب نشینی سلاح که بیش‌تر جهت واقع‌گرایانه‌تر شدن بازی انجام شده ولی در شیوه انجام بازی توسط بازیکنان معمولی اثر ندارد، اما این تغییر بازیابی سلامتی در نحوه بازی بازیکنان معمولی هم اثر گذاشته و باعث ایجاد تنوع در روند گیم پلی این سری می‌شود.

یکی از مواردی که در نسخه آزمایشی بخش چندنفره بازی نظر بسیاری را جلب کرده بود، اهمیت بیش‌تر بازی تیمی است. به خصوص حضور شخصیت‌هایی نظیر Crash که وظیفه پشتیبانی از سایر اعضای تیم را بر عهده دارند و تغییراتی که در سیستم سلامتی ایجاد شده باعث اهمیت بیش‌تر هماهنگی با تیم شده است. البته سازندگان قصد تحمیل بازی تیمی را ندارند و در مورد شخصیت Crash نیز آقای Dan Bunting یکی از روسای Treyarch این طور گفته است:

«این شخصیت نمونه خوبی از این است که ما بازی تیمی را تحمیل



این نسخه از Call of Duty فارغ از گیم پلی و موارد این چنینی، سنت شکنی در مورد نسخه PC نیز داشته است و برخلاف همه نسخه‌های قبلی این عنوان که بر روی شبکه استیم عرضه شدند، این نسخه فقط برای شبکه Battle.net شرکت بلیزارد عرضه می‌شود. همان طور که می‌دانید، شرکت Activision Blizzard یک هلدینگ بزرگ است که شرکت‌های اکتیویژن و بلیزارد و چندین شرکت دیگر را شامل می‌شود. هر چند این دو شرکت در بسیاری از بازی‌ها به طور کاملاً جداگانه فعالیت می‌کنند اما طبیعتاً سود هر شرکت، تا حدی به نفع دیگری نیز هست و امکان همکاری‌های نزدیک‌تری بین این دو وجود دارد. از این رو شرکت اکتیویژن تصمیم گرفته که این بازی، به جای پلتفرم Steam، تنها برای شبکه Battle.net عرضه شود. بعد از Destiny 2 که اتفاقاً ناشر آن بازی نیز اکتیویژن است، Black Ops 4 دومین عنوانی است که علیرغم این که بلیزارد در ساخت آن هیچ نقشی نداشته، برای شبکه اختصاصی بلیزارد عرضه شده است. هر چند در کل این روزها که تقریباً بخش بسیار بزرگی از بازار PC متعلق به شبکه استیم است عرضه نشدن بازی روی این شبکه، شاید برای ناشر یک عنوان ریسک نسبتاً بزرگی باشد و در عین حال ترجیح بسیاری از بازیکنان نیز شبکه استیم است که به آن عادت کرده‌اند، اما به هر حال عرضه بازی برای Battle.net، هم می‌تواند تا حدودی از شبکه استیم انحصار زدایی کند و باعث ایجاد رقابت جدی‌تری در میان سیستم‌های عرضه بازی PC بشود و هم

جمع‌بندی نهایی: با همه مواردی که گفتیم، به نظر می‌رسد این نسخه از Call of Duty تغییرات جالبی را در گیم پلی بخش چندنفره آن ایجاد کرده است تا از انتقاداتی که در این سال‌ها نسبت به تکراری شدن این بخش می‌شد، بکاهد. تغییراتی نظیر ایجاد سیستمی نظیر Fog of War و حذف سیستم بازیابی سلامتی خودکار، باعث می‌شوند که هم روند بازی واقع‌گرایانه‌تر باشد و هم این که جلوی استفاده از استراتژی‌های همیشگی و تکراری بازیکنان گرفته شود. البته با همه این‌ها نبود بخش کمپین باعث نارضایتی عده‌ای از طرفداران خواهد شد ولی شاید دو خط داستانی در بخش زامبی و یکسری مأموریت تک‌نفره در مورد پیشینه شخصیت‌های بخش چندنفره تا حدی از این اعتراضات بکاهد. در کل با توجه به چیزی که تا به حال از گیم پلی بازی دیده‌ایم، در بخش چندنفره می‌توانیم انتظار بازی بسیار خوبی را داشته باشیم و در کنار این باید منتظر بود تا ببینیم سازندگان از پس پیاده‌سازی ایده بتل رویال در بخش Blackout برمی‌آیند یا نه.





Fallout 76

این Wasteland تمام ناشدنی...

مصطفی زاهدی ◆◆

هواداران منتظر انتشار نسخه چهارم بودند. انتظار آنها بالاخره بعد از هشت سال جواب داد و نسخه چهارم از سری fallout در سال 2015 عرضه شد. نسخه چهارم موفقیت‌ها و دستاوردهای نسخه قبلی را تکرار کرد و حتی در زمینه فروش بسیار بهتر از نسخه قبل عمل کرد (فروش نسخه چهارم چیز نزدیک 15 میلیون نسخه اعلام شده است)

یکی از مهم‌ترین دلایل علاقه طرفداران و منتقدان به این بازی، خلق دنیایی بزرگ و در عین حال پر جزئیات و همچنین ارائه یک عنوان تک نفره فوق العاده بود. به همین دلیل پس از اینکه ساخت نسخه بعدی رسماً تأیید شد و بعد از مدتی شایعات ضد و نقیض، todd howard گارگردان باتجربه و برجسته این بازی رسماً اعلام کرد نسخه بعدی از سری fallout، یک عنوان تمام آنلاین خواهد بود، تعداد قابل توجهی از هواداران و طرفداران این بازی، دچار ناباوری شدند و با خشم و عصبانیت در شبکه‌های مجازی و سایت‌های مختلف به Bethesda حمله ور شدند. برای آنها غیر قابل پذیرش بود که فرانچایزی که سالها به خاطر خلق دنیایی بزرگ و خارق العاده برای بخش یک نفره و افلاین شناخته شده است، به یکباره به بازی تمام آنلاین تبدیل شود. این اعتراضات هیچانی ادامه داشتند تا زمانی که برخی از سازندگان، مانند todd howard که پیش‌تر از اون نام بردیم، توضیحاتی را درباره بازی ارائه دادند. آن موقع بود که آن دسته از طرفداران که تعصب کمتری داشته و منطق بیشتری داشتند، آرام‌تر شده و تصمیم گرفتند به سازندگان اعتماد کنند. از جمله این صحبت‌ها می‌توان به صحبت‌های تاد هاوارد اشاره کرد که گفت: «به همان میزان که طرفداران از این که ما این کار انجام می‌دهیم می‌ترسند، ما (سازندگان) هم گاهی اوقات می‌ترسیم. اما برای موفقیت باید چیزهای جدیدی را امتحان کنید»

آخراًزمان همیشه یکی از موضوعاتی بوده است که بخش قابل توجهی از صنعت گیم و فیلم و سریال به آن توجه ویژه ای داشته اند...از terminator و walking dead در زمینه فیلم و سریال گرفته تا horizon و metro در صنعت بازیهای ویدیویی. آخراًزمان خود بخش‌های مختلفی را داراست. از حمله موجودات فضایی گرفته، تا پیشرفت بی رویه هوش مصنوعی و ربات‌ها و یا وقوع حملات اتمی و بعضاً در موارد محدود ترکیبی از دو یا چند مورد. یکی از باسابقه ترین، پرفروشترین و محبوب‌ترین فرانچایزهای بازی‌های ویدیویی با تم پسا اخلالزمانی، عنوان fallout است. ابتدا اجازه دهید کمی درباره تاریخچه و ریشه این سری صحبت کنیم. نسخه اول سری fallout در سال 1997 عرضه شد. سبک بازی در آن زمان بر خلاف نسخه‌های سوم و چهارم که اکشن نقش افرینی هستند، نقش افرینی بود. این بازی هم از نگاه منتقدان و هم بازیبازان به عنوان یکی از برترین بازی‌های سال لقب گرفت. نسخه دوم fallout تنها یک سال پس از عرضه نسخه اول در سال 1998 عرضه شد. این بازی هم در زمینه فروش و هم نمرات موفق ظاهر شد و تنها ایرادی که منتقدان در آن زمان به بازی وارد کردند، عدم پیشرفت در زمینه‌های مختلف نسبت به نسخه اول بود. پس از عرضه دو نسخه از این سری، تا یک دهه خبری از نسخه ای جدید از این سری نبود (هر چند دو نسخه فرعی از سری fallout در طی این دهه انتشار یافتند). اما در سال 2008 نسخه سوم از این سری این بار توسط Bethesda games studio توسعه یافت (سازنده نسخه‌های اول و دوم black isle studio بود). fallout 3 علاوه بر فروش نزدیک به ده میلیون نسخه در مقیاس جهانی، بسیاری از جوایز را نیز درو کرد و به عنوان یک شاهکار در تاریخ بازی‌های ویدیویی خود را به همگان ثابت کرد. بعد از موفقیت‌های همه جانبه نسخه سوم،





علاوه بزرگی ابعاد، سازندگان وعده داده اند از لحاظ کیفیت و جزئیات نیز از نسخه‌های قبلی به مراتب بهتر و کامل‌تر عمل کند. همچنین سازندگان در زمینه امکانات و آزادی عمل مربوط به ساخت و تجهیز پایگاه، وعده داده اند که گزینه‌های بیشتری را در برابر بازیازان قرار خواهند داد. همچنین سازندگان تایید کرده اند که شما پس از ساخت و تجهیز پایگاه خود در هر جایی از نقشه (از مناطق بی آب و علف گرفته تا سرسبز) می‌توانید پایگاه خود را به مکانی دیگر منتقل کنید. ویژگی که بسیار جذاب و جالب به نظر می‌رسد. هر چند تا الان سازندگان از ارائه جزئیات بیشتر در این باره خودداری کرده اند. اما به نوبه‌ی خود وجود این امکان، آزادی عمل بسیار بیشتری به بازیازان می‌دهد... تاد هاوارد همچنین در گفت و گویی اعلام کرد که نورپردازی، سایه زنی و رندرینگ اجسام بسیار بهتر از نسخه چهارم کار شده است و تغییرات مثبت زیادی به خود دیده است...

نکته قابل توجه دیگر درباره‌ی محیط و جهان بازی، مربوط به ساختمان‌ها و مناطق مختلف است. در نسخه‌های سوم و چهارم fallout، ما با ساختمان‌ها، مغازه‌ها و مناطقی روبه رو می‌شدیم که حداقل یک تا دو قرن است که خالی از سکنه شده اند. اما در این نسخه این مدت زمان بسیار کمتر است. بنابراین طبیعی است که با ساختمان‌ها و مناطقی متفاوت‌تر از نسخه‌های قبل مواجه شویم. در مورد مکان و شهری که بازی در آن رخ می‌دهد، باید بگویم که ویرجینیای غربی (west Virginia) این بار وظیفه میزبانی از این نسخه را بر عهده دارد. همچنین با دقت در تیرلرهای و تیزرهای منتشر شده، می‌توان به وجود برخی مکان‌های واقعی در بازی پی برد. البته مکان‌هایی این بار در سال 2076 و با سر و شکلی بسیار متفاوت از ظاهر امروز خود.

همچنین Bethesda تایید کرده است که فرهنگ و برخی آداب و رسوم و ویژگی‌هایی که مربوط به این شهر است (در دنیای واقعی) در بازی وجود خواهد داشت. مانند برخی افسانه‌های محلی و قدیمی...

فکر میکنم توضیحات ابتدایی همه گفته شده است. برویم سر اصل مطلب. از داستان بازی شروع کنیم. داستان بازی به احتمال بسیار قوی، در سال 2076 رخ خواهد داد. این بدان معنی است که fallout 76 از لحاظ خط زمانی (timeline) زودتر از تمامی نسخه‌های پیشین که در قرن‌های 22، 23 روایت می‌شدند، جریان خواهد داشت... سازندگان وجود بخش کمپین تک نفره (که البته بازهم آنلاین خواهد بود) را تایید کرده اند. هر چند اطلاعات زیادی از داستان بازی و شخصیت‌های آن در دست نیست، اما با توجه به کیفیت شخصیت پردازی و روایت داستان در نسخه‌های قبلی، می‌توان در نظر گرفت که نویسندگان یکبار دیگر یک داستان قابل قبول را ارائه خواهند داد.

نکته دیگر که اشاره به آن خالی از لطف نیست، این است که fallout 76، برخلاف نسخه‌های قبلی که شما امکان تعامل، صحبت و گرفتن مأموریت از بسیاری از NPCها داشتید. خالی از هرگونه NPC غیر انسانی است. بدین معنی که هر شخصیتی که در هر جای بازی با آن برخورد خواهید کرد، یک پلیر واقعی و آنلاین است و شما با ادم‌های واقعی تعامل و گفت‌گو خواهید داشت، نه هوش مصنوعی. که البته این مساله هم دارای نکات مثبت و هم منفی است، که البته تا زمان انتشار بازی، نمی‌توان با قاطعیت در مورد نتیجه این اقدام قضاوت کرد در مورد بخش ارتقاء شخصیت باید بگویم، با توجه به گفته‌های سازندگان، سیستم skill و perk که در نسخه‌های قبل وجود داشتند، در این نسخه هم وجود خواهند داشت. اما به دلیل آنلاین بودن بازی، این بخش تفاوت‌هایی به خود خواهد دید. که البته به این دلیل که هوش مصنوعی به نوعی جای خود را به هوش انسانی داده است، این امر اجتناب‌ناپذیر و منطقی به نظر می‌رسد که مثلاً مهارت‌های مربوط به مکالمه و چک و چانه زدن نمی‌تواند مانند نسخه‌های قبل باشد.

برویم سراغ محیط و دنیای بازی. بر طبق وعده Bethesda، ما شاهد بزرگترین و پرجزییات‌ترین دنیای سری fallout خواهیم بود. دنیایی که

هاب مختلف fallout 76 در بخش تعاملات بازیازان با یکدیگر بسیار جذاب به نظر می‌رسد

در پایان خوب است اشاره ایی به گرافیک این بازی نیز بکنیم. همانطور که پیشتر گفتیم، سازندگان وعده نورپردازی واقع گرایانه تر، سایه زنی بهتر و کیفیت بهتر تکسچرها چه از نزدیک و دور را داده اند. همچنین Bethesda به هواداران قول داده است تمامی تلاش خود را می‌کند تا بازی از لحاظ فنی کم نقص باشد و باگ‌های گرافیکی در آن به حداقل برسد. موضوعی که در نسخه‌های قبل گاه و بیگاه دیده می‌شد و گاهی باعث ازردن بازیاز می‌شد. امیدواریم که سازندگان از پس انجام این کار به خوبی برآید. در مورد گرافیک محیطی بازی هم، باید به این نکته اشاره کنم که به نظر می‌رسد دنیای fallout 76 به مراتب زیباتر، سرسبزتر و خوش و آب و رنگ‌تر از نسخه‌های قبلی باشد. یکی از مهم‌ترین علل این موضوع هم همان نکته ای است که قبلا به آن اشاره کردم. زمان وقوع بازی صدها سال جلوتر از نسخه سوم و چهارم است و بالطبع، خرابی و ویرانی، به نهایت درجه خود نرسیده است و هنوز اندک مناطق آباد در بازی وجود دارد

و در پایان بد نیست اشاره ای کوتاه به موسیقی بازی داشته باشیم. در تریلر معرفی بازی، اهنگ country road به گوش می‌رسید. اهنگی بسیار زیبا، محبوب و البته دوست داشتنی و فوق العاده. به نظر می‌رسد به خاطر جریان داشتن بازی در ویرجینیای غربی، اهنگهای مختلفی در سبک کانتتری وجود داشته باشند. البته هر گونه قضاوت و نظر دادن درباره موسیقی بازی الان امکان پذیر نیست و باید دید Bethesda چه سوپرایزهایی برای هواداران و منتقدان آماده کرده است (برخی هواداران از Bethesda درخواست کرده اند تا ساندترک‌های بازی را همراه بازی یا همراه نسخه‌های کالکتور ادیشن عرضه کند)

سخن پایانی: fallout 76: زیبا به نظر می‌رسد. عنوانی تمام آنلاین با به کارگیری بسیاری از المان‌ها و ویژگیهای نسخه‌های قبلی و بهبود در بخش‌های مختلف. Bethesda همواره طرفداران را راضی نگه داشته و بسیار کم پیش می‌آید که عنوانی از Bethesda عرضه شود و مورد استقبال منتقدین و بازیازان قرار نگیرد.

بازی fallout 76 در تاریخ چهاردهم نوامبر امسال منتشر می‌شود. باید دید آیا این نسخه می‌تواند به روند رو به رشد و صعودی سری ادامه بدهد یا نه؟؟؟ امیدواریم که این اتفاق بیفتد.....

در مورد جابه جایی در این دنیای وسیع هم باید اشاره کنم که همانطور که حدس زده میشد، امکان جابه جایی سریع (fast travel) در بازی وجود خواهد داشت. البته وجود وسایل نقلیه تاکنون نه تکذیب و نه تایید شده است...

و اما برویم سراغ گیم پلی بازی... بلاشک متفاوت‌ترین بخش مربوط به گیم پلی سری fallout در مقایسه با دیگر عناوین هم سبک، وجود بخش V.A.T.S می باشد. اگر یک نسخه از این سری را تجربه کرده اید به خوبی با این سیستم اشنایی دارید. طبق گفته سازندگان، به مانند بخش ارتقاء شخصیت، در این زمینه هم ما شاهد تغییراتی نسبت به نسخه قبلی خواهیم بود. کارگردان بازی، تاد هاوارد به این نکته اشاره کرده است که مانند نسخه سوم، که هنگام استفاده از این سیستم، زمان متوقف می‌شد، یا مانند نسخه چهارم که سرعت گذشت زمان کم می‌شد، در این نسخه، هنگام استفاده از V.A.T.S، زمان به سپری شدن به شکل عادی ادامه می‌دهد. در نگاه اول این مسئله کمی عجیب به نظر می‌رسد، اما سازندگان وعده داده اند که این سیستم مانند نسخه‌های قبلی لذت بخش و البته بسیار کارآمد خواهد بود

. دیگر بخش اضافه شده به fallout 76 تخریب و نابودی شهر و دنیای بازی است. بله، درست شنیدید، علاوه بر ساخت و ساز و آباد کردن مناطق و پایگاه‌های مختلف، بازیازان می‌توانند موشک‌های اتمی به پایگاه‌های مقرر و یا هر نقطه‌ی دلخواه دیگر در بازی پرتاب کنند. البته برای انجام این کار، شما باید ابتدا سیلو‌هایی را پیدا کنید که موشک‌هایی در آنها وجود دارند که البته غیرفعال هستند. برای فعال کردن و در نتیجه استفاده از این موشک‌ها، شما نیاز به پیدا کردن کدهای دسترسی دارید. که بعد از پیدا کردن این کدها، شما می‌توانید پایگاه دشمنان را روی سرشان خراب کنید!!! این بخش بسیار جالب به نظر می‌رسد...

آخرین نکته مربوط به گیم بازی، آزادی عمل بازیاز در نحوه بازی است. شما می‌توانید پایگاهی تاسیس کنید و افرادی استخدام کنید و به بازماندگان کمک کنید. یا می‌توانید مناطقی را برای مبادلات و تجارت ایجاد کنید یا حتی گروهی تشکیل داده و به غارت بپردازید. انتخاب با شماست. البته هر انتخاب دارای عواقب مختلفی خواهد بود. علاوه بر تشکیل یا تاسیس یک گروه، شما می‌توانید عضو هر کدام از گروه‌های موجود در بازی بشوید و به فعالیت‌های مختلف بپردازید. از جنبه



آسمان، پهنه پرو

برترین عناوین Assassin's Creed



پتانسیلی بی‌نهایت بالا برای خلق عناوینی زیبا و بی‌نظیر است و در نسخه‌هایی که سازندگان از این پتانسیل استفاده کرده‌اند شاهد خلق یک Masterpiece یا به قول خودمان شاهکار بوده‌ایم ولی در بعضی نسخه‌ها نیز یوپی‌سافت از این پتانسیل بهره خوبی نبرده است و تجربه‌ای متوسط (برای نام این سری) و البته باز هم لذت‌بخش را برای ما به ارمغان آورده است.

همان‌طور که اطلاع دارید جدیدترین نسخه از این سری با نام Assassin's Creed: Odyssey در دست ساخت قرار دارد و قرار است تا در پاییز امسال (چند روز دیگر) منتشر شود و این بار برای اولین

عنوان ضعیف یاد می‌کنیم تنها در برابر عناوین قدرتمند خود این سری ضعیف‌تر هستند و در مقایسه با سایر عناوین هم‌سبک شاید از بسیاری از آن‌ها برتر و زیباتر باشند. بسیاری از شیرین‌ترین و به یاد ماندنی‌ترین لحظات و خاطرات بازی ما با نسخه‌های گوناگون این سری رقم خورده است و اگر چه خیلی وقت‌ها یوپی‌سافت سیاست پول دوستانه‌ای را در مورد این سری در پیش گرفته است، اما ما باز هم از تجربه سالیانه این بازی لذت می‌بریم و شاید در ته دلمان از بازی کردن هر ساله یک نسخه از این سری ناراضی نباشیم. فرنچایز Assassin's Creed دارای

بدون شک سری عناوین محبوب و پرتعداد Assassin's Creed یکی از برترین فرنچایزهای دو نسل اخیر بازی‌های رایانه‌ای محسوب می‌شود و با وجود فراز و نشیب‌های زیادی که در مسیر خود از آغاز تاکنون داشته است باز هم توانسته تا محبوبیت خود را بین بازی‌بازان حفظ کرده و آن‌ها را مجاب به انجام تک‌تک نسخه‌های این سری کند. با این که در برخی نسخه‌های جدیدتر این سری شاهد مشکلاتی واقعاً ناامید کننده بوده‌ایم و برخی نسخه‌ها در حد و اندازه‌های نام این سری ظاهر نشده‌اند اما باید قبول کرد که نسخه‌هایی که ما از آن‌ها به

از عقاب‌هاست..

اولین سری Assassin

♦♦ سعید آقابابی



برترین عناوین فرنچایز Assassin's Creed و ارائه توضیحاتی در خصوص هر نسخه در مجله گیمفا باشید تا هرچه بیشتر این سری محبوب و دوست‌داشتنی را بشناسیم و با مرور خصوصیات عناوین مختلف این فرنچایز هم خاطراتی شیرین برایمان یادآوری گردد و با بینشی دقیق‌تر و تازه‌تر به استقبال عناوین بعدی این سری در آینده برویم و یا اگر قصد بازی کردن نسخه‌ای از این سری را داریم با مطالعه این مطلب بتوانیم بازی خود را انتخاب کنیم. پس در ادامه این مطلب با بنده و مجله ویژه‌نامه هشت سالگی گیمفا همراه شوید.

نسخه‌های این سری مشخص گردند. در این لیست تنها عناوین اصلی سری که برای کنسول‌های خانگی و PC عرضه شده‌اند و به شکل فیزیکی نیز انتشار یافته‌اند را به حساب آورده‌ایم و عناوین فرعی و دانلودی را قرار نداده‌ایم. لازم به ذکر است که این رتبه‌بندی بر اساس نظر نویسنده می‌باشد و ممکن است که نظرات شما دوستان عزیز در خصوص رتبه نسخه‌های مختلف، متفاوت باشد و ترجیح می‌دهید تا ترتیب دیگری را شاهد باشید. بیشتر از این وقت شما را نمی‌گیرم و از شما عزیزان و دوستان عزیز گیمفایی دعوت می‌کنم تا در ادامه مطلب شاهد لیست

بار شاهد یک اساسینز کرید نقش آفرینی به صورت رسمی خواهیم بود. در واقع با این که همیشه این سری المان‌های پر رنگ نقش آفرینی را در خود داشته است ولی همواره نهایتاً یک بازی اکشن ماجراجویی محسوب شده ولی این بار به طور رسمی بازی جدید این سری یک بازی اکشن آر پی جی معرفی شده است و پر از المان‌های جدید خواهد بود و سازندگان قصد دارند تا تحولی عظیم در این فرنچایز ایجاد کنند. به همین بهانه تصمیم گرفتیم تا در مجله گیمفا نگاهی کلی به این فرنچایز محبوب بیاندازیم و برترین عناوین این سری را به ترتیب کیفیت رتبه‌بندی نماییم تا برترین

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



تاریخ انتشار: 15 نوامبر 2011

پلتفرم مقصد: پلی استیشن 3، ایکس باکس 360، رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4

10

امتیاز متا:
80/100

عنوان Assassin's Creed: Revelations واقعا بازی بدی نبود و اتفاقا لذت‌بخش نیز بود و حتی در زمان انتشار خود نیز بر خلاف چندین نسخه از عناوین جدیدتر این سری، اصلا دارای باگ و مشکلات دردرساز نبود و صیقل‌یافته به نظر می‌رسید. بر خلاف عناوین جدیدتر این سری، بازی دارای مکانیک‌های تاریخ گذشته نبود. بر خلاف عناوین جدیدتر سری، این عنوان از طراحی مراحل کهنه و قدیمی شده رنج نمی‌برد اما موضوع این جاست که Assassin's Creed: Revelations هیچ کاری را آن‌قدر خوب و کامل انجام نمی‌داد که تبدیل به یک ستون محکم در بازی شود. بازی دارای هدف و زمینه کاملا مشخصی نبود و همچنین انجام یک سری کارهای مبهم و تکرار شونده نیز باعث شده بود تا روند پیشروی در بازی شدیداً به وقفه بیافتد و حتی به قتل برسد! (ساختن بمب و دفاع از قلعه). از لحاظ داستان‌سرایی و روایت قصه، این بازی معنای واقعی پر کردن داستان و کش‌دادن آن است و تا حد

امکان، حرکت از نقطه پایانی شاهکاری به نام Assassin's Creed II را به تاخیر می‌انداخت. البته Assassin's Creed: Revelations شایسته تقدیر نیز هست، زیرا یکپارچه‌سازی داستان Ezio و Altair را بسیار خوب انجام داده است و بی‌نهایت عالی، آن‌ها را در جهت نتیجه‌گیری و به سرانجام رساندن خوشایند داستان Ezio و شروع زمینه‌سازی برای نسخه سوم بازی، در هم تنیده است. Revelations عنوانی است که اگر تنها و تنها مقداری بیشتر در زمینه‌های مختلف مخصوصاً گیم‌پلی بهتر عمل می‌کرد (البته منظور این نیست که اکنون عملکرد بدی دارد، فقط این را می‌گویم که اگر بهتر و با برنامه‌تر از آن‌ها استفاده می‌شد)، بازی خیلی بهتری بود و اکنون در مقاله ما نیز می‌توانست جایگاه خیلی بهتری داشته باشد. به هر شکل عنوان Assassin's Creed: Revelations در لیست ما جایگاه دهم را به خود اختصاص داده است تا 3 گانه ادزیو، هر 3 جزو برترین‌های این سری باشند.

ASSASSIN'S CREED III



تاریخ انتشار: 30 اکتبر 2012

پلتفرم مقصد: پلی استیشن 3، ایکس باکس 360، رایانه‌های شخصی، وی یو

9

امتیاز متا:
85/100

Assassin's Creed III قبل از انتشار و روی کاغذ بی‌نظیر به نظر می‌رسید. یک تم و زمینه داستانی عالی (انقلاب آمریکا)، یک شخصیت با پتانسیل بالا (یک بومی آمریکایی که درگیر جریانات استقلال آمریکا و جنگ‌های دریایی بین Assassin‌ها و تمپلارها می‌شود)، بهبودهای اساسی در مکانیک‌های کلی سری که به نظر تاریخ گذشته می‌رسیدند، بزرگ‌ترین نقشه در سری و همچنین کلی کار برای انجام دادن در بازی. اما بازی در عمل چیز دیگری از آب در آمد و تبدیل به یکی از عناوین ناامیدکننده در این سری شد (البته در مقایسه با دیگر نسخه‌های این سری، وگرنه به طور کلی بازی زیبا و جذاب بود). سیستم راه رفتن و دویدن جدید بازی مشکل‌ساز بود چون دویدن و بالا رفتن هر دو روی یک دکمه قرار داده شده بودند، مبارزات بازی با اضافه شدن اسلحه‌های گرم شکل سنگین و خشکی به خود گرفته بودند، طراحی مراحل ایراداتی داشت و بازی از تکیه بیش از حد بر گوش ایستادن و تعقیب کردن و ردیابی کردن رنج می‌برد، قدم زدن و راه رفتن فاجعه بود تازه با یک

آموزش ۱۰ ساعته! و البته باید اشاره کرد که بازی در زمان انتشار بسیار پر باگ و مشکل‌دار بود. به طور کلی تمام موارد به کار رفته در بازی نیمه کاره بودند و هیچ‌یک از المان‌ها و مکانیک‌های به کار رفته در بازی درست پرداخت نشده بودند. با وجود تمام موارد گفته شده، Assassin's Creed III همچنان عنوانی است که واقعا ارزش بازی کردن را دارد و همان‌طور که گفته شد در مقایسه با دیگر نسخه‌های این سری ضعیف عمل کرد وگرنه بازی زیبا و جذابی است و حتی متای 85 را نیز در اختیار دارد. فضا و اتمسفر بازی فوق‌العاده بود، مبارزات بازی جزو برترین‌ها در تمام سری بود و از همه مهم‌تر این که مبارزات دریایی را به این فرنچایز آورد که شاید برترین اتفاقی است که تاکنون در سری Assassin's Creed رخ داده است. Assassin's Creed III شاید عنوان شاخص و زیباترین بازی در نسل خود نیست اما همیشه ارزش تجربه کردن را دارد و این عنوان در لیست ما جایگاه نهم را به خود اختصاص داده است

ASSASSIN'S CREED



تاریخ انتشار: 13 نوامبر 2007
پلتفرم مقصد: پلی استیشن 3، ایکس باکس 360، رایانه‌های شخصی

8

امتیاز متا:
81/100



تحسین همگان را برانگیزد و تبدیل به یک سمبل و یک نماد برای آغاز یک فرنچایز موفق و منحصر به فرد گردد. نکته مهم دیگر در مورد این بازی داستان آن بود که بازی را به یک رمان تکنیکی گرافیکی زیبا تبدیل کرده بود و در بازار بازی‌های رایانه‌ای در آن زمان چیزی شبیه به آن وجود نداشت. روند داستان‌گویی بازی سریعا بازی‌باز را غرق در دنیای خود می‌کرد و با بیان داستان دزموند مایلز که در یک ساختمان به اسارت گرفته شده و متهم به یک توطئه تاریخی شده است، بازی‌باز را شیفته خود و تشنه‌تر برای ادامه داستان بازی می‌کرد. تجربه بازی Assassin's Creed در حال حاضر یک تجربه زجرآور است ولی در زمان خود واقعا بی‌نظیر و فوق‌العاده بود که هیچ بازی مشابهی نداشت و آغاز یک افسانه عظیم بود. Assassin's Creed در لیست ما از برترین بازی‌های این سری محبوب، موفق شده است تا در جایگاه هشتم قرار بگیرد.

بازی اصلی Assassin's Creed قدیمی‌ترین نسخه و در واقع نقطه آغازین این فرنچایز محسوب می‌شود دارای موارد تکراری و اعصاب خردکن و همچنین گیم‌پلی محدودی بود اما نکته مهم این است که وقتی به زمان انتشار آن می‌نگریم می‌بینیم که در آن زمان هیچ عنوانی شبیه به آن وجود نداشت و اولین عنوان با این حال و هوا و مکانیک‌ها بود که منتشر می‌شد و همین بازی را تبدیل به یک اسطوره کرد. حتی با وجود تکراری شدن و کمبود کارهای انجام دادنی در بازی، این عنوان توسط استایل مخفی‌کاری و کشتن منحصر به فرد خود (در آن زمان) که بر المان‌های واقعی Assassinate کردن تأکید داشت (جمع آوری اطلاعات از هدف، برنامه‌ریزی قتل، قتل هدف، گریختن از مهلکه) به همراه سیستم روان و خوش‌دست پارکور و حرکت کردن سریع و همچنین جو و اتمسفر تاریخی معتبر و دقیقا پیاده سازی شده‌ای که در سراسر بازی وجود داشت، توانست

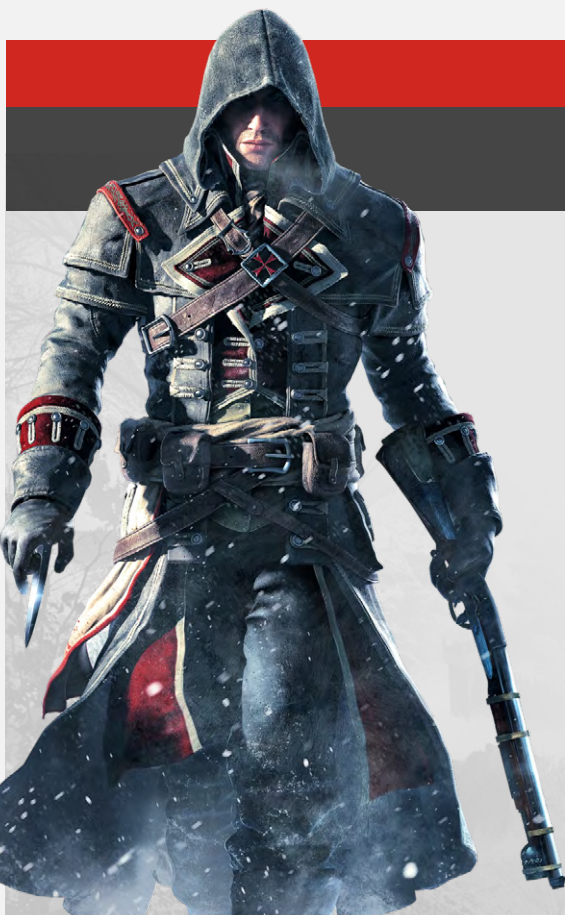
ASSASSIN'S CREED: Rogue



تاریخ انتشار: 11 نوامبر 2014
پلتفرم مقصد: پلی استیشن 3، ایکس باکس 360، رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4

7

امتیاز متا:
74/100



عظیم و بی‌نظیر بود. اگر بخواهیم به صورت کلی به دلایل زیاد موفق نشدن بازی Assassin's Creed: Rogue اشاره کنیم باید گفت: ضعف فضا سازی و اتمسفر، ضعف مفرط در بازاریابی این عنوان و انتشار بر روی پلتفرم‌های نسل هفتم در حالی که پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان در کانون توجه بودند و یک نسخه جدید از این فرنچایز هم برای نسل هشتم با هایپ زیاد وجود داشت. حیف شد! چون واقعا بازی جذابی بود. اگر شانسش را دارید حتما آن را تجربه کنید مخصوصا با توجه به این که یوبیسافت آن را برای نسل هشتم هم منتشر کرده است تا بازیبازان جدیدتر نیز بتوانند اولین بار در این سری مقداری هم در نقش یک تمپلار بازی کنند و کمی هم با دیدگاه‌های آن‌ها آشنا شوند. Assassin's Creed: Rogue در لیست ما از برترین عناوین این سری در جایگاه هفتم قرار می‌گیرد.

بیچاره Assassin's Creed: Rogue! این عنوان واقعا بازی زیبایی بود ولی بدشانسی آورد و زیاد مورد توجه قرار نگرفت. Assassin's Creed: Rogue که آخرین بازی از ۳ گانه Assassin's Creed III محسوب می‌شود به همراه هایپ وحشتناک بازی Assassin's Creed: Unity منتشر شد و در واقع در این هایپ غرق شد و مورد توجه اکثریت قرار نگرفت، علی‌رغم این که واقعا بازی زیبایی بود. البته باید به این اشاره کرد که تمام مواردی که در بازی وجود داشت احساسی را کاملا مشابه و بدون هیچ تغییری نسبت به بازی Assassin's Creed IV: Black Flag به ما منتقل می‌کرد بدون این که هیچ نکته جدیدی را به آن افزوده باشد و این نیز یکی از دلایل کمتر توجه شدن به این بازی بود. بسیاری از افراد این عنوان را نخریدند چون با خود می‌گفتند اگر پیشتر Black Flag می‌خواستیم که خود Assassin's Creed IV: Black Flag را بیشتر بازی می‌کردیم که واقعا

Assassin's Creed: Unity



تاریخ انتشار: 11 نوامبر 2014

پلتفرم مقصد: رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4

6

امتیاز متا:
72/100

باز هم نقشه و سیستم چک کردن ماموریت‌ها در بازی گیج‌کننده و بیش از حد شلوغ بود، کمپین اصلی بازی طراحی ماموریت‌های ضعیفی داشت و مخفی‌کاری بازی وحشتناک بود. تاکید سازندگان بر بخش چندنفره در جای‌جای طراحی مراحل و ماموریت‌های بازی به چشم می‌خورد که باعث ضعیف شدن بخش تک‌نفره بازی که در حقیقت قرار است فرم اصلی Assassin's Creed باشد شده بود. در مجموع Assassin's Creed: Unity نیز مانند اکثر عناوین این لیست که تاکنون به آن‌ها اشاره کردیم مخلوطی از نکات مثبت و منفی است، به چیزهایی که در بازی خوب است، به بهترین شکل خوب است و عالی کار شده‌اند (مانند جاه‌طلبی و جسارت سازندگان در ایجاد تغییر المان‌های کهنه سری در این نسخه) اما از طرفی دیگر بازی ضعف‌های بارز زیادی نیز دارد که از ارزش آن کاسته‌اند. ولی یک نکته کاملاً شاخص است و آن این است که یونیتی عنوانی است که تجربه آن (البته با اعمال پچ‌های بازی) به همه علاقمندان این سری شیدا توصیه می‌شود و یکی از برترین بازی‌های منتشر شده در این فرنچایز است که البته می‌توانست خیلی بهتر از اینها باشد ولی مشکلاتش کار دستش داد تا این بازی اکنون در لیست ما جایگاه ششم را به خود اختصاص دهد.

می‌توانیم صحبت در مورد این نسخه را با غر زدن و نالیدن از باگ‌ها آغاز کنیم که البته درست نیز هست اما بیا بید یک بار برای همیشه این موضوع را تمام کنیم. تمام باگ‌های زمان عرضه Assassin's Creed: Unity (که اکنون اکثرشان رفع شده‌اند) به کنار، ولی این بازی واقعاً زیبا و فوق‌العاده بود و تازه بعد از پدیده‌هایی که برای آن آمد باگ‌ها و مشکلات فنی اش هم کاملاً رفع شد. بازی جاه‌طلبی خیره‌کننده‌ای داشت، این بازی تکامل طراحی هسته و پایه‌ای سری را که از سال ۲۰۰۹ بازی دوم Assassin's Creed تقریباً دست‌نخورده باقی مانده بود را با خود به همراه آورد، سیستم گیم‌پلی جدید این عنوان در بازی Co op که به صورت وارد شدن/ خارج شدن از بازی بود بسیار عالی بود، زمینه و تم کلی بازی که در دوره انقلاب فرانسه رخ می‌داد بی‌نظیر بود، یک محیط سندباکس فوق‌العاده و وسیع در پاریس انقلابی، و همچنین داستان‌گویی متفاوت از سایر نسخه‌های سری Assassin's Creed با نبردها و درگیری‌هایی بزرگ‌تر و تاکید بر اثرات متقابل شخصیت اصلی بازی در داستان. از طراحی شاهکار و نوغ‌آمیز پاریس نیز نباید گذشت که به بهترین شکل ممکن انجام شده بود. البته Assassin's Creed: Unity از مشکلات زیادی نیز رنج می‌برد و حتی اگر باگ‌ها را اصلاً در نظر نگیریم

Assassin's Creed Syndicate



تاریخ انتشار: 23 اکتبر 2015

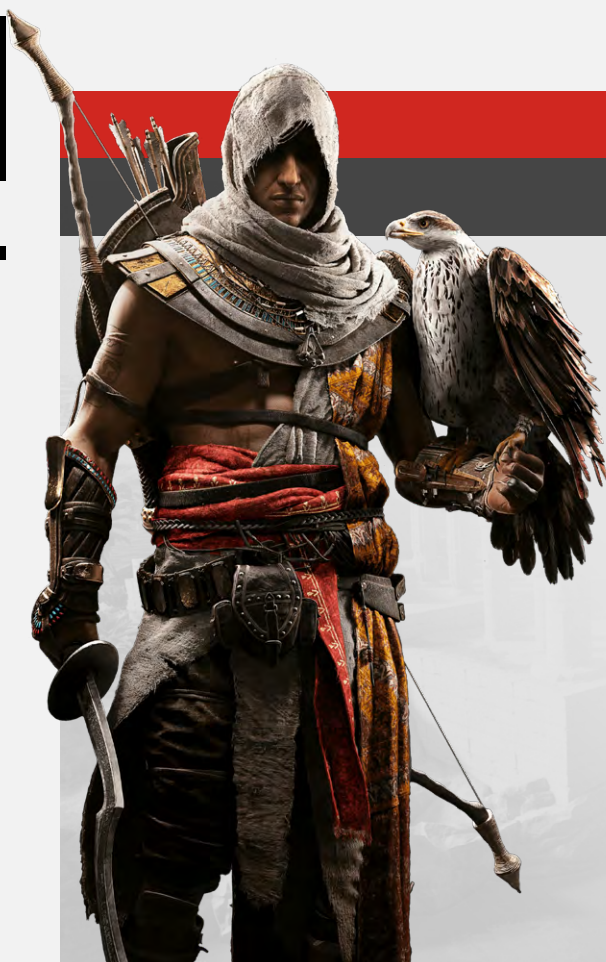
پلتفرم مقصد: رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4

5

امتیاز متا:
78/100

بودند. گیم‌پلی روان و جذاب، موسیقی زیبا، گرافیک فنی و هنری عالی و روایت داستانی زیبا به همراه شخصیت‌پردازی مطلوب دست به دست هم دادند تا بعد از شکست یونیتی (که تنها از نظر فنی شکست خورد و آن هم با آپدیت حل می‌شد) دوباره شاهد یک Assassin's Creed فوق‌العاده باشیم که بی‌شک بعد از ۳ نسخه برتر بدون چون و چرای سری، مکان پنجم برترین‌ها را در این فرنچایز با قاطعیت به خود اختصاص دهد. بازی تنها ایرادات کمی در بخش کنترل شخصیت و کالسکه‌رانی داشت و البته به عنوان یک نکته منفی می‌توان گفت پیشرفت گرافیکی اندکی را نسبت به نسخه یونیتی به خود دیده بود. در مجموع Assassin's Creed Syndicate عنوانی بسیار زیبا و جذاب است که تجربه آن برای علاقمندان سری و طرفداران عناوین اکشن ماجراجویی جهان ازاد باکیفیت نیز فوق‌العاده لذت‌بخش است.

بازی Assassin's Creed Syndicate یکی از عناوین نسل هشتمی این فرنچایز محبوب محسوب می‌شود که در اواخر سال 2015 منتشر شد و بازی‌بازان را به لندن ویکتوریایی و عصر انقلاب صنعتی برد. جایی که شما در نقش یک برادر و خواهر از فرقه اساسین‌ها قرار می‌گیرید و بایستی به مانند همیشه با انواع روش‌های مختلف با تمپلارها مبارزه می‌کردید و آن‌ها را در انجام نقشه‌های خود بر ضد اساسین‌ها ناکام می‌گذاشتید. در این بازی پویبیسافت که از مشکلات زمان انتشار نسخه یونیتی درس گرفته بود، اشتباه خود را تکرار نکرد و بازی در زمان لانچ کاملاً روان و صیقل یافته بود و شاهد یک گرافیکی چشم‌نواز و نسل هشتمی با گرافیکی چشم‌نواز و گیم‌پلی بهینه بودیم که می‌توانست طرفداران را راضی نگاه دارد. این عنوان تقریباً در تمامی بخش‌ها موفق عمل کرد و ضعف‌های اندکی داشت که در مقایسه با نکات مثبت بازی کاملاً قابل چشم‌پوشی



Assassin's Creed: Origins

تاریخ انتشار: 27 اکتبر 2017

پلتفرم مقصد: رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4



4

همیشه و از همان ابتدای آغاز به کار سری اساسینز کرید، می‌دانستیم که بالاخره یک نسخه از این سری در کشور مصر خواهد بود و البته دوست هم داشتیم که این اتفاق بیافتد. سرانجام در جدیدترین نسخه منتشر شده از این فرنچایز که دهمین بازی اصلی آن نیز محسوب می‌شود، یعنی بازی Assassin's Creed: Origins این موضوع به واقعیت پیوست و شاهد عنوان‌جذابی بودیم که ما را به سرزمین فراغت برد و اتفاقاً پیش از آمدی کلی برای این سری نیز محسوب می‌شد و روند آغاز به کار و تشکیل شدن فرق اساسین‌ها را به نوعی برای ما بازگو می‌کرد و در همه زمینه‌ها نیز موفق عمل کرد تا امروز از آن به عنوان یکی از برترین بازی‌های این سری یاد کنیم. حتی منتقدین سخت گیر این روزها نیز همین عقیده را داشتند و این بازی موفق شد تا امتیاز متای عالی 85 را به خود اختصاص دهد. وقایع بازی در مصر و نزدیک به انتهای دوره Ptolemaic period (49-47 BC) رخ می‌دهد و داستان شخصیتی به نام

Bayek را دنبال می‌کند که یک Medjay است (این افراد در سرزمین جدید مصر به عنوان نیروهای منتخب و برگزیده پلیس محسوب می‌شدند). در این بازی در واقع ما ریشه‌های آغاز نبرد بین فرق برادری اساسین‌ها و فرقه تمپلار را دنبال می‌کنیم و وقایع بسیار جذابی را شاهد هستیم که مانند همیشه، وقایع تاریخی واقعی به زیبایی با وقایع خیالی اساسین‌ها و تمپلارها ترکیب شده است و یک داستان باورپذیر برای بازی‌باز شکل گرفته است که کاملاً واقعی به نظر می‌رسد. بازی از داستان عالی، شخصیت‌های عمیق، صداگذاری معرکه، سیستم گیم پلی عمیق و طراحی بی نظیر مصر و جلوه‌های بصری فوق العاده ای برخوردار است و تقریباً می‌توان گفت در تمامی زمینه‌ها عالی عمل کرده است. بدون شک Assassin's Creed: Origins یکی از بهترین انتخاب‌ها برای تجربه کردن در نسل هشتم است و این عنوان زیبا در لیست ما از برترین عناوین این سری در جایگاه چهارم قرار می‌گیرد.

امتیاز متا:
85/100

Assassin's Creed: Brotherhood

تاریخ انتشار: 16 نوامبر 2010

پلتفرم مقصد: پلی استیشن 3، ایکس باکس 360، رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4



3



بازنکردنی و بالانس فوق العاده فعالیت‌های جانبی بازی که اصلاً جنبه‌ای اجبار نداشتند و گویا همگی به داستان اصلی بازی متصل بودند و باعث می‌شدند تا کوچک‌ترین نقاط و گوشه کنار نقشه را با شوق و ذوق جستجو و اکتشاف کنیم، همه و همه باعث شدند تا یک عنوان بی‌نقص خلق گردد. در حقیقت در تمام نسخه‌های این فرنچایز شاید این قوی‌ترین و بهترین انتشار باشد. هیچ یک از المان‌های این بازی نقصی نداشتند و حتی بخش چندنفره نیز واقعاً عالی و بی‌نظیر بود. بدون شک Assassin's Creed: Brotherhood در لیست ما در جایگاه سوم قرار دارد هیچ کم و کسری برای قرار داشتن در رتبه اول نیز ندارد و فقط فرعی بودن آن باعث شده است تا در جایگاه سوم قرار بگیرد اما بدون هیچ شک و تردیدی تجربه آن را به همه بازی‌بازان توصیه می‌کنم زیرا حتی امروز که چندین سال از انتشار آن می‌گذرد هنوز هم فوق‌العاده جذاب و بی‌نظیر است و بهترین جلوه‌های این فرنچایز را برای شما نمایش می‌دهد و ارزش دارد تا در نسخه ری‌مستر شده 3 گانه ادریو به تجربه آن بپردازید.

ضعیف ترین بازی‌های سری اساسینز کرید جزو بهترین بازی‌های سبک خود هستند و بنابر این وقتی که می‌گوییم یک بازی از فرنچایز Assassin's Creed خیلی خوب است، یعنی با یک عنوان بی‌نظیر و شاهکار طرف هستیم و خوب بودن یک نسخه از این سری یعنی یک بازی عالی و فوق‌العاده که هیچ عنوانی مثل Assassin's Creed: Brotherhood این را نشان نمی‌دهد. عنوانی که بی شک یکی از برترین بازی‌های جهان آزاد تاریخ نیز هست. این بازی که یک سال پس از شاهکاری به نام Assassin's Creed II منتشر شد تقریباً در همه زمینه‌ها جد خود را گسترش داده بود و این کار را به شیوه‌ای معقول نیز انجام داده بود، یعنی بهبودهایی که در این نسخه اعمال شده بودند به هیچ وجه بهبوده نبودند و اتفاقاً همگی مهم و معنی‌دار و لازم بودند و باعث شدند تجربه این بازی بسیار جذاب گردد. تم داستانی جذاب و پر کشش در شهر رم، مکانیک جذاب انجمن برادری، ادامه دادن داستان جذاب شخصیت محبوب Ezio، دشمنان و شخصیت منفی‌هایی عالی در قالب خانواده Borgia، برخی طراحی ماموریت‌های بی‌نظیر در این فرنچایز، موسیقی

امتیاز متا:
90/100



تاریخ انتشار: 29 اکتبر 2013

پلتفرم مقصد: پلی استیشن 3، ایکس باکس 360، رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4

2

امتیاز متا:
88/100

انجام دادنی در بازی وجود ندارد و تقریباً بر خلاف اکثر نسخه‌های این سری، انجام فعالیت‌های جانبی به بدنه اصلی بازی متصل است و انجام دادن آن‌ها بسیار جذاب است. این فعالیت‌های جانبی در حقیقت یکی از برترین بخش‌های بازی نیز هستند و شکار وال، جستجوی گنج در جزیره‌ای دور افتاده، جستجوی معابد باستانی Mayan، حمله به کشتی‌های دیگر و شکست دادن آن‌ها و سپس تصرف مواد اولیه مورد نیاز خود و به خدمت در آوردن خدمه آن‌ها برای کشتی خود، همه و همه از جذاب‌ترین بخش‌های این بازی شگفت‌انگیز هستند. البته بلک فلیگ قدم‌های اشتباهی نیز برداشته بود که همه آن‌ها مربوط به بخش Assassin's Creed گونه بازی بودند. تاکید شدید و خسته‌کننده بر مأموریت‌های تعقیب و گوش ایستادن و مکانیک‌های تاریخ گذشته مخفی‌کاری به پیکره بازی ضربه زده‌اند ولی با این وجود نیز Assassin's Creed IV: Black Flag از آن‌ها جان سالم به در می‌برد و با یک روایت داستان شگفت‌انگیز و درگیر کننده (که شاید برترین نتیجه‌گیری را در تاریخ این فرنچایز تاکنون دارد) موفق می‌شود تا تجربه‌ای منحصر به فرد و فوق سرگرم‌کننده را برای ما به ارمغان آورد تا در لیست ما از برترین بازی‌های این سری نیز با شایستگی جایگاه دوم را به خود اختصاص دهد.

بدون هیچ تردیدی Assassin's Creed IV: Black Flag سرگرم‌کننده‌ترین نسخه در این فرنچایز است و بزرگ‌ترین دلیل پیروزی آن نیز المان‌های جذاب و نقش‌آفرینی گونه هدایت‌گشتی و نبردهای دریایی بی‌نظیر بود. این عنوان که داستان یک دزد دریایی Assassin به نام Edward Kenway را روایت می‌کند المان‌های سنتی این سری را با روش خود به فرمان در آورده است تا عنوانی را به ما هدیه دهد که به راحتی توانسته لقب جذاب‌ترین و سرگرم‌کننده‌ترین نسخه این سری را به دست آورد. بخش نبردهای دریایی بازی Assassin's Creed III که در آن بازی حکم فعالیت‌های جانبی را داشت در این نسخه بسط داده شده است و ستون فقرات و پایه اصلی Black Flag را شکل داده‌اند. مسیر یابی و سفر در دریا و همچنین مبارزات دریایی در بازی با کنترلی خلاقانه و استادانه به بهترین شکل در دسترس شما هستند و البته در قسمت خارج از کشتی و روی زمین نیز حرکات مختلف مثل راه رفتن و دویدن و مبارزات این نسخه بی‌نقص کار شده است. همچنین Assassin's Creed IV: Black Flag نقشه‌ای عظیم برای گشت و گذار و اکتشاف را در اختیار ما قرار می‌دهد که بزرگترین در این فرنچایز است و تمام المان‌هایی که شما از یک بازی Assassin's Creed می‌خواهید را برای شما به همراه دارد. هیچ کمبودی در کارها و فعالیت‌های

ASSASSIN'S CREED II



تاریخ انتشار: 17 نوامبر 2009

پلتفرم مقصد: پلی استیشن 3، ایکس باکس 360، رایانه‌های شخصی، ایکس باکس وان، پلی استیشن 4

1

امتیاز متا:
91/100

در دسترس طراحی شده بود، مبارزات بازی بسیار جذاب بود، تکرار بسیار زیاد در نسخه اول بازی توسط طراحی بسیار متنوع مأموریت‌ها در این نسخه رفع شده بود، بهترین شکل و روند قتل یا Assassination در کل این سری را در این نسخه شاهد بودیم و همچنین تعداد بسیار زیادی مأموریت جانبی که در بدنه بازی حل شده بودند و انجام دادنشان بسیار جذاب و سرگرم‌کننده بود باعث شده بودند تا یک شاهکار شکل بگیرد که از هیچ نظر ایراد خاص و عمده‌ای بر آن وارد نبود. Assassin's Creed II به واقع یک تجربه جادویی بود و طوری بازی‌باز را در اتمسفر و فضای خود قرار می‌داد که تنها تعداد کمی از عناوین قادر به انجام این کار هستند. این بازی نه تنها بهترین عنوان سری Assassin's Creed تا کنون می‌باشد (و ممکن است تا همیشه هم برترین باقی بماند) بلکه یکی از برترین عناوین نسل هفتم بازی‌های رایانه‌ای و البته یکی از بهترین عناوین جهان آزاد ساخته شده در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای نیز هست. Assassin's Creed II یک مثال و الگوی بارز برای چگونه ساخته شدن یک دنباله می‌باشد و عنوانی است که بدون هیچ گونه عذر و بهانه‌ای باید در لیست و آرشیو هر بازی‌بازی وجود داشته باشد و گر نه آن شخص ضرر بزرگی کرده است. Assassin's Creed II با شایستگی هر چه تمام‌تر بر تخت پادشاهی برترین عناوین این سری تکیه می‌زند.

خودتان هم خوب می‌دانید که نیازی نبود شماره اول لیست برترین عناوین فرنچایز Assassin's Creed را چک کنید زیرا همه ما می‌دانیم که چه عنوانی در جایگاه نخست قرار دارد. Assassin's Creed 2 یک درخشش یکپارچه و دائمی در این فرنچایز است، عنوانی که هنوز هم پس از انتشار حدود 10 نسخه دیگر از این سری، ارزش بارها و بارها تکرار را دارد و فرمول موفق آن قابل استفاده است. می‌دانید به چه دلیل؟ زیرا که Assassin's Creed II یک شاهکار بی نظیر است. این عنوان به راحتی یکی از برترین بازی‌های جهان آزاد تاریخ است که تاکنون ساخته شده است و به جای یک نقشه، ۳ نقشه به ما برای بازی کردن می‌دهد که فضا و حال و هوای عصر رنسانس در ایتالیا کاملاً در آن‌ها مشهود است. همچنین Ezio برترین و محبوب‌ترین پروتاگونیست سری است و دنبال کردن ماجراهای او از بدو تولد تا پایان سفرش برای انتقام، به بهترین و درگیرکننده‌ترین شکل ممکن نوشته شده است. موسیقی بازی با قطعات شاهکار جسیپر کید، بی‌نظیر بود و بی‌نهایت شنیدنی. مکانیک‌های بازی... وای که چه مکانیک‌هایی! Assassin's Creed II کاملاً به قول نسخه اول و اورجینال بازی وفا کرد، تا حدی که گویی بازی اول تنها یک دموی پروتوتایپ تکنیکی بوده است تا زمانی که بازی Assassin's Creed II سرانجام منتشر گردد. حرکت کردن و راه رفتن و دویدن و بالا رفتن از ساختمان‌ها فوق‌العاده عالی و

ASSASSIN'S — CREED —



مجازات برای آنهاست و در ملغمه‌ای از فساد غوطه‌ورند. اگرچه سودای مرگ به همراه داریم ولی در راستای نیت خیر خود قصد داریم تا زمین را از جور و ظلم و فساد تمپلارها پاک کنیم، وظیفه‌ای سخت و طاقت‌فرسا که نیاز به مبارزانی دارد که روح خود را نیز در گرو اصول و عقایدشان در میدان مبارزه می‌گذارند. آری من یک اساسین هستم، سوداگر مرگم اما با اهدافی درست...

برای پاک کردن زمین از شر یک فاسد دیگر و یک دشمن قسم خورده بمانم. سنتی که سال‌ها پیش از من اجدادم و برادران و خواهرانم آن را به جا آورده‌اند و باشد که تا نابودی تمامی دشمنان، بعد از من نیز این مسیر ادامه یابد و نام اساسین‌ها جاودانه و تمپلارها در دفتر بدنامان تاریخ حک شوند. آری ما اساسین هستیم و کیش و آیینمان قتل است اما نه قتل انسان‌های بی‌گناه، بلکه از بین بردن کسانی که مرگ، کمترین

در انتهای این مطلب با نوشته ای در مورد سری محبوب و بزرگ Assassin's Creed که برای شما عزیزان به رشته تحریر در آورده ام، ژرونده این مقاله را می‌بندیم: بر بلندای ساختمان‌های سر به فلک کشیده شهر سبک‌بالانه حرکت می‌کنم و تن خویش بر تن آسمان می‌سایم. آسمان قلمرو امن و مرا یاری‌رسان است تا مثل عقابی تیزپرواز و تیزچشم اهداف خود را بر روی زمین نظاره‌گر باشم و در کمین موقعیتی



A Way Out

پایان سفر همیشه شیرین نیست

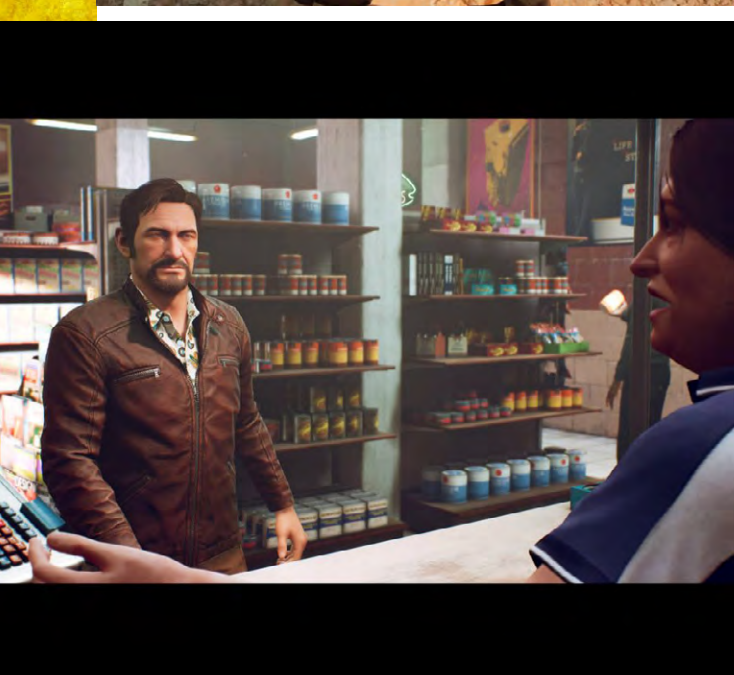
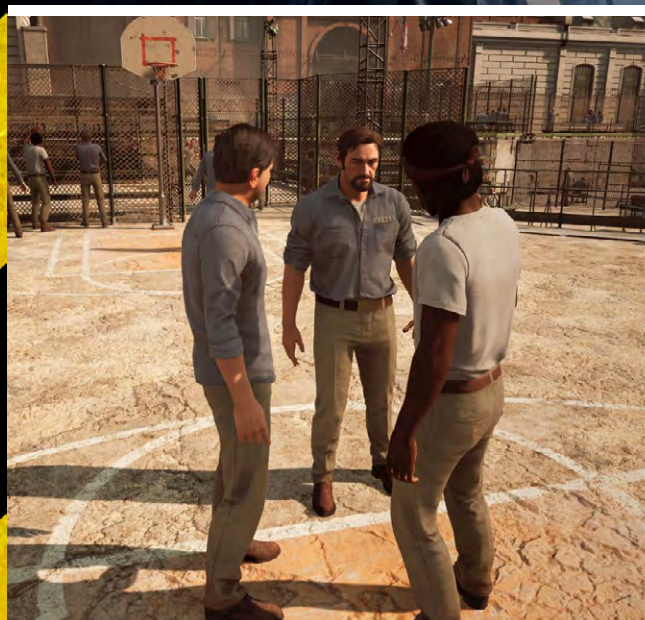
♦♦ هامون معتقدی



سوژه‌ها بهانه‌ای شده برای ساخت جدیدترین اثر جوزف فارس کارگردان بازی Brothers a tale of two Sons! تا بتواند برای دومین بار همه را انگشت به دهان گذاشته و شاهکاری دیگر خلق کند. شاهکاری از جنس لذت و خلاقیت! شاهکاری که قرار است چیزهای جدیدی به صنعت بازی‌های ویدئویی اضافه کرده و امضای خود کارگردان را به همراه داشته باشد. این عنوان که A Way Out یا راهی به بیرون نام دارد قرار است علاوه بر روایت فرار دو زندانی، داستانی وسیع‌تر و در ابعادی بزرگ‌تر را ارائه کند، که همه این‌ها در بستر Co-Up بازی رخ خواهند داد. در ادامه با نقد و بررسی این عنوان همراه باشید.

فرار از زندان! سوژه‌ای که تا کنون دستمایه ساخت فیلم‌های (و بعضاً سریال‌ها) بسیاری بوده و همیشه هم جذابیت‌های خاص خود را داشته است. از محیط زندان و حواشی حضور همه جور تبهکار و جنایتکار تا بی‌گناه و مظلوم گرفته تا مراقب‌ها و نیروهای حفاظتی که اگر چه در زندان رئیس به شمار می‌روند اما این امر باعث نشده و نخواهد شد که شیبی از دست زندانیان خوابی آسوده داشته باشند. البته نکاتی که گفتیم فقط مخصوص فیلم‌ها و داستان‌ها بود و گرنه چه بسیار انسان‌های شریفی که در زندان به سر می‌برند و چوب اشتباهات لحظه‌ای و کوچکشان را می‌خورند. بگذریم! تمام این

Release Date
March 23, 2018
Platforms
PlayStation 4
Xbox One
Microsoft Windows
Developer(s)
Hazelight Studios
Publisher(s)
Electronic Arts
Genre(s)
Action - Adventure





خیلی جاها با هم نمی‌خوانند. نتیجه نهایی هم آن شده که آن جور که باید و شاید نمی‌توانیم برای شخصیت‌ها دلسوزی کرده و آن‌ها را خودمان فرض کنیم. از این قضیه که بگذریم روایت داستان در A Way Out نسبتاً قوی و جذاب بوده و در تجربه کوتاه 6 ساعته بازی به هیچ عنوان خسته دنبال خواهیم شد و تا آخر داستان را خوبی شروع شده اوج می‌گیرد، ضربه نهایی را وارد می‌سازد و یک نتیجه‌گیری قوی را ارائه می‌کند. اشکال دیگری که در داستان وجود دارد آن است که، روایت بازی تنها داستان این دو شخصیت است و نه کسان دیگر! در واقع در بازی شاهد خانواده‌های این دو نفر و دشمن اصلی آن‌ها هستیم که هیچ کدام کوچکترین عمقی نداشته و هیچ جزییاتی هم در مورد آن‌ها ارائه نمی‌شود. چطور می‌توان برای روابط عاطفی این دو نفر با فرزندانشان و همسرانشان اشک ریخت و دل سوزاند در حالی که چون آن‌ها را اصلاً نمی‌شناسیم هیچ حسی به آن‌ها نداریم. کافی است گیم‌ری که Brothers a Tale of Two Sons را بازی می‌کند اندکی احساس و دلسوزی در قلب خود داشته باشد تا در پایان متأثر شده و اگر هم زار زار شروع به گریه نمی‌کند، در بهت و حیرت فرو رود. چیزی که می‌توانست در A Way Out هم باشد اما نیست! و با توجه به ایده محشر بازی و پتانسیل بالای آن فقط می‌توان افسوس خورد. با تمام این تفاسیر A Way Out نه تنها بازی بدی نیست بلکه در تجربه‌ای را ارائه می‌کند که شاید هیچ بازی دیگری ارائه نکرده است. و آن هم بر می‌گردد به گیم‌پلی بازی که در ادامه به آن پرداخته خواهد شد.

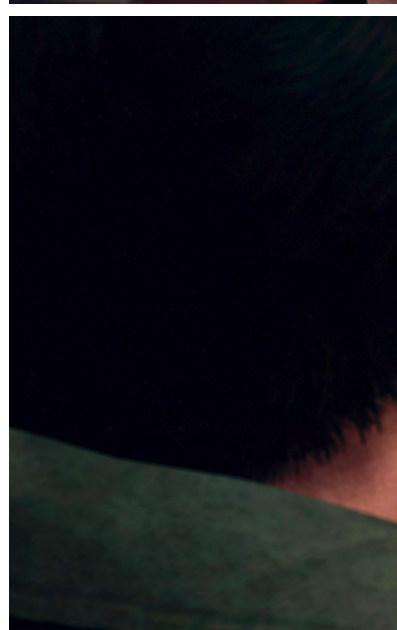
ابتدا از داستان بازی شروع می‌کنیم. بازی روایتگر قصه دو شخصیت و ارتباط آن دو با یکدیگر است. لئو (Leo) و وینسنت (Vincent)! لئو از کودکی بدون پدر و مادر رشد کرده و بزرگ شدن در یتیم‌خانه و نبودن بزرگتر بالا سر باعث شده به جرم و بزهکاری روی آورده و سر از زندان در آورد. او زمانی لو رفت که در حال دزدیدن الماسی گرانبیشت و باارزش بود. در واقع لئو قرار است نقش شخص کله‌خواب داستان را ایفا کند. شخصیت دیگر داستان یعنی وینسنت بر خلاف لئو شخصی منطقی و آرام و با برنامه است که بیشتر از نیروی عقل خود استفاده می‌کند تا قدرت بدنی‌اش! در عنوان قبلی فارس یعنی برادران : افسانه دو پسر روابط دو برادر به قدری عمیق و خوب کار شده بود که ما را هر چه بیشتر در نقش و جلد آن‌ها قرار می‌داد و همزادپنداری بسیار زیادی با آن‌ها داشتیم. متأسفانه شخصیت‌های A Way Out عمق شخصیت‌های بازی قبلی فارس را ندارند. در واقع می‌توان گفت شخصیت آن‌ها آن گونه که معرفی می‌شوند، از آب در نیامده‌اند. علت آن هم آزادی عملی است که به بازیبازان داده می‌شود. در بازی به اجبار دو دوست و آشنا باید با هم به بازی بپردازند (دو نفری که در شبکه PSN از دوستان هم به شمار می‌روند و آن‌ها در بازی فرصت دارند که با هم صحبت کرده و کارها را تقسیم کنند. فارس از طرفی خواسته که یکی از شخصیت‌ها قلدر و قوی‌هیکل و کله‌خر باشد و دیگری محافظه‌کار و آرام و منطقی! و از طرف دیگر خواسته خود بازیبازان بتوانند شخصیت خودشان را در بازی هم بروز بدهند که طبیعتاً این دو با هم تناقض دارند و

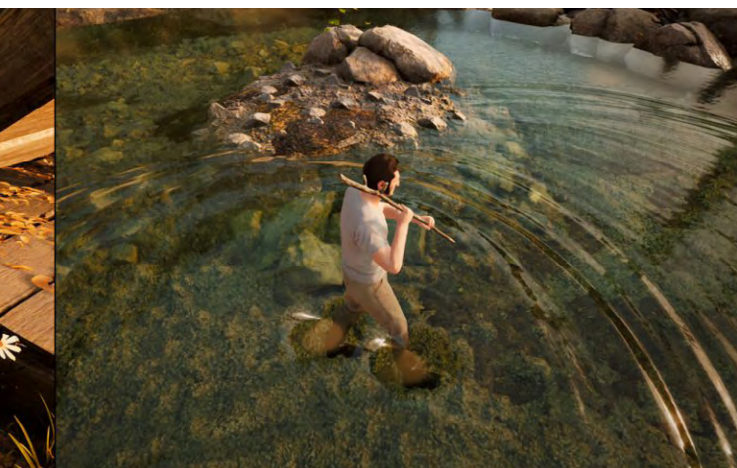
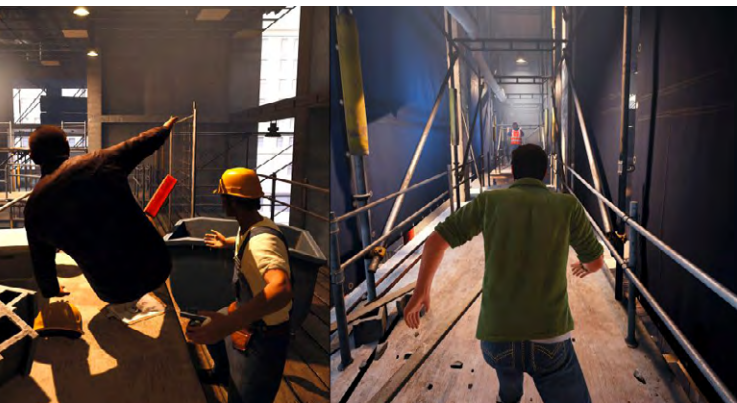


و این دو به دشمن هم تبدیل می‌شوند! در واقع دو نفری که رغبت زیاد به هم کمک می‌کردند، از جایی به بعد دشمن هم شده و باید همدیگر را بکشند! احساسی که در این لحظات تجربه خواهید کرد با هیچ احساس دیگری در دنیای بازی‌های ویدئویی قابل تجربه نیست! در پایان لاجرم یکی از این دو نفر به دست دیگری کشته خواهند شد و آن گاه حس و حال طرفین بازی دیدنی خواهد بود! اگر لئو بمیرد اوج نامردی را شاهد خواهیم بود! کسی که به او خیانت شده و همیشه یک وسیله بوده و در پایان هم جان داده! اما لااقل قهرمانانه و با شرف می‌میرد! در حالی که مرگ وینسنت می‌تواند گیم‌ری که نقش او را بر عهده داشته به بالاترین درجه تلخی برساند! یک خائن که در پایان نیز شکست خورده است! اگر بخواهیم ارزیابی کلی‌ای از داستان بازی داشته باشیم باید بگوییم ایده‌ای بکر و ناب که هیچ کجا ندیده‌ایم و تجربه‌ای عالی به شمار می‌رود، اما می‌توانست با عمق و جزئیات بیشتر، خیلی خیلی بهتر از این باشد.

جذاب و لذت‌بخشند. برای مثال گیم‌رها می‌توانند لحظه‌ای از فکر فرار از زندان و کشتن آنتاگونیست داستان (که متأسفانه به او هم هیچ حسی نداریم) رها شوند و با هم دارت بازی کنند! یا با دیگر افراد صحبت کرده و کمی به حرف و دغدغه دیگران گوش کنند. در قسمت کوچکی از بازی دو بازی‌باز می‌توانند در نقش لئو و وینسنت به مچ انداختن مشغول شوند و آن قدر دکمه‌های دسته یا کیبورد را فشار دهند که بالاخره یکی کم بیاورد! و همه این‌ها نشان از ذوق و خلاقیت جوزف فارس و تیم سازنده بازی دارد. (خطر شدید اسپویل! اگه تا به حال این عنوان را تجربه نکرده‌اید به هیچ عنوان ادامه این پاراگراف را نخوانید زیرا لذت تجربه آن برایتان نصف خواهد شد!) در نقطه عطف بازی متوجه خواهیم شد که وینسنت یک پلیس مخفی بوده و تمام این‌ها تله‌ای از پلیس بوده برای به دست آوردن مجدد یک الماس و از لئو سواستفاده شده است! در این هنگام شخصیتی که نقش لئو را داشته از گیم‌ری که به جای لئو بوده ناخودآگاه عصبانی شده

همان گونه که پیشتر گفته شد گیم‌پلی بازی شامل بازی دو نفر به صورت Online Co-Up و یا Local Co-Up خواهد بود به این صورت که اجباراً دو دوست باید بازی را با هم به پایان برسانند! آن هم از ابتدا تا انتها! هر کدام ابتدا نقش یک شخصیت را به عهده خواهند گرفت و تقریباً تا پایان بازی صفحه بازی به دو قسمت تقسیم خواهد شد و گیم‌رها می‌توانند علاوه بر بازی خودشان رقیب را نیز مشاهده کنند. هماهنگی این دو نفر و انجام دادن کارها در بازی جادوی اصلی بازی است که لذتی بسیار زیاد را به همراه دارد. لذتی از جنس کمک به همدیگر و پیشروی در داستان! لذتی از جنس دوستی و ارتباط واقعی در دل دنیای مجازی! لذتی از جنس یک هدف داشتن و برای یک هدف جنگیدن! چیزهایی که نه تنها در بازی‌های دیگر، بلکه در هیچ مدیوم دیگری نیز قابل مشاهده نیست. البته بازی تنها به همکاری و تعاون خلاصه نمی‌شود. در عنوان A Way Out مینی‌گیم‌های بسیار زیادی تعبیه شده که همگی





بیشتر یک فیلم دو نفره تعاملی بسازند تا بازی چالشی و سخت! صحبت از فیلم شد! باید اشاره کرد به نماهای فوق‌العاده قوی و شاهکار بازی که شدیداً به گیم‌پلی بازی کمک می‌کند و به خصوص در صحنه‌های تعقیب و گریز یک هنر ناب و بی‌نقص را نمایش می‌گذارد. دیدن همزمان دو نما از دوشخصیت بازی و بازی با دوربین و نماهای گیم لذتی را به همراه دارد که بهتر است خودتان تجربه نمایید.

گرافیک بازی چه از منظر هنری و چه فنی بسیار خوب کار شده است. البته از منظر هنری خوب‌تر! مکان‌ها و محیط‌های بازی همگی با جزئیات بسیار بالا کار شده‌اند و در طراحی هیچ چیزی در محیط‌های به نسبت شلوغ بازی، کم‌کاری صورت نگرفته! گرافیک فنی بازی هم اگر چه به کیفیت بازی‌های AAA و غول این نسل نیست، اما کاملاً قابل قبول است. نکته‌ای که به شدت در بازی به چشم می‌آید مناظر زیبا و چشم‌نواز بازی هستند که به خصوص در جنگل (به سبک الگوشان یعنی آنچارتد!) بازیاز را به وجد می‌آورند. موسیقی و صداگذاری بازی هم هر دو در سطحی قابل قبول انجام شده‌اند. موسیقی‌های بازی به ویژه در تعقیب و گریزها کاملاً حس هیجان را منتقل می‌کنند و صداگذاری هم کاملاً حرفه‌ای و بی‌نقص است.

گیم‌پلی بازی را می‌توان ترکیب دو عنوان کاملاً بی‌ربط به هم دانست! ترکیب بازی قبلی سازنده Sons و سری Uncharted! از طرفی شاهد همکاری دو نفر با هم و حل کردن پازل‌ها و معماهای به نسبت آسان بازی هستیم و از طرفی هم اکشن بازی خواه با پای پیاده و در حال شلیک با اسلحه یا سوار بر وسایل نقلیه، یک تقلید (یا در بهترین حالت الگوبرداری!) بسیار خوب از سری Uncharted است. البته تجربه 6، 7 ساعته بازی خود شامل مرحله‌ای است که از تنوع بسیار زیادی برخوردارند و هیچ وقت هم خسته‌کننده نخواهند شد. همان طور که خود کارگردان در جایی اشاره کرده که من ترجیح می‌دهم تجربیات مختلفی را در بازی خود قرار دهم و گیم‌پلی تنوع بالایی داشته باشد تا این که بر روی یک بخش متمرکز شده و آن را به بهترین نحو ممکن بسازم! همان طور که پیش‌تر گفته شد، معماها و پازل‌هایی که باید دونفره حل شوند بخش عظیمی از بازی را به خود اختصاص داده‌اند. متأسفانه این معماها اکثر بیش از حد ساده هستند کمتر نیازمند خلاقیت و فکر و امتحان کردن ایده‌های مختلف‌اند. البته که حل آن‌ها به صورت دونفره می‌تواند جذاب باشد اما تقریباً هیچ کجای بازی نیست که به خاطر حل معمایی به مشکل بر بخوریم! شاید دلیل این امر این باشد که سازندگان می‌خواستند





به عنوان جمع‌بندی باید گفت که A Way Out اگر چه همانند شاهکار قبلی سازنده بازی یعنی Brothers بی‌نقص و کامل نیست، اما به همان اندازه جریان‌ساز و بدیع و نو است (چه بسا بیشتر) در روزگار مرگ عناوین Local Co-Op تجربه‌ای را ارائه می‌کند که تا مدت‌ها در ذهن می‌ماند. 6 یا 7 ساعت لذت ناب و خالص از جنس دوستی و رقابت! در این بین اگر چه شخصیت‌پردازی‌ها کمی ضعیف هستند و عمق کمی دارند، اما یک داستان جذاب و مهیج با روایتی پر از غافلگیری به همراه گیم‌پلی جدید و نوی بازی تجربه بسیار خوبی را برای گیم‌رها رقم خواهند زد.



– عمق کم شخصیت‌های داستان
معمایا و چالش‌ها اغلب ساده‌اند و خلاقیت کمی در طراحی
آن‌ها به کار رفته

+ دونفره بودن بازی و حل معماها و چالش‌ها با یکدیگر
اجبار بازی کردن با یک دوست (باید بازی کنید تا درک کنید)
دوربین و نماهای فوق‌العاده حرفه‌ای
داستان جذاب و غافلگی‌کننده
گرافیک فنی مناسب
تنوع بالا در گیم‌پلی
مینی‌گیم‌های جذاب
مناظر زیبای بازی
طراحی پرجزییات و خوب اجزای محیط



8.5



Far Cry 5

جدال با فرقه دروغین ظلم

◆◆ هامون معتقدی

این سری نیز به حساب می‌آید عادت کرده‌ایم که همواره شاهد یک ضدقهرمان و آدم‌بده دیوانه و بی‌رحم و خشن باشیم، تا داستان بازی حول کشتن و شکست دادن آن شخص بچرخد. این امر هم به علت وجود شخصیت Vaas بود. شخصی که دشمن اصلی بازی محسوب می‌شد و به جای آن که با دیوانگی بی حد و حصر خودش منفور همه شود، یکی از محبوب‌ترین شخصیت‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای شد. علاوه بر تن صدا و لحن حرف زدن و شوخی‌های بامزه‌اش ظاهر جذابی هم داشت و کارهای عجیب و غریب هم زیاد انجام می‌داد. متأسفانه در فارکرای چهار ضدقهرمان بازی به هیچ وجه و اندازه‌های Vaas ظاهر نشد و

داستان آن‌ها هیچ ارتباطی به یکدیگر نداشت. حتی بعضاً شاهد محیط و اتمسفر کاملاً متعددی در آن‌ها بودیم. اما همه آن‌ها در یک چیز مشترک بودن و آن هم یک شوتر ناب و لذت‌بخش بود. نسخه‌های اول و سوم در فضایی جزیره مانند پر از جنگل‌های سرسبز جریان داشته‌اند. نسخه دوم ما را به دل آفریقا می‌برد و ماجراهای جذابی را روایت می‌کرد. نسخه چهارم هم در کوه‌های هیمالیا و کشور نپال اتفاق می‌افتاد و عناوین Far Cry Blood و Far Cry Primal Dragon نیز ما را به ترتیب به زمان انسان‌های اولیه و یک جهان مدرن و سایبرپانکی می‌بردند. از نسخه سوم یعنی Far Cry 3 که به اعتقاد خیلی‌ها برترین عنوان

اگر در همین ابتدای مقاله بازی‌ها را به دو دسته کلی عناوینی که صرفاً قرار است لذت‌بخش و جذاب باشند و عناوینی که می‌خواهند بر روی گیم‌ر تاثیر گذاشته و بر معرفت، دانش، شناخت و هر چیز دیگری در او بیافزایند، تقسیم بندی کنیم، کارمان بسیار راحت‌تر خواهد بود. سری فارکرای، مجموعه عناوین جذابی است که توسط کمپانی یوبی‌سافت عرضه می‌شوند و همگی در دسته اول قرار می‌گیرند. یعنی تنها می‌خواهند کیف بدهند و جذاب باشند و به تا کنون بهترین نحو ممکن هم این کار را انجام داده‌اند. از 14 سال پیش که بازی Far Cry عرضه شد تا کنون شاهد نسخه‌های متعددی بودیم که البته

Release Date
March 27, 2018
Platforms
PlayStation 4
Xbox One
Microsoft Windows
Developer(s)
Ubisoft Montreal
Ubisoft Toronto
Publisher(s)
Ubisoft
Genre(s)
Action-adventure
first-person shooter



سازندگان بازی خود از تکرار آن چه انجام داده بودند عاجز ماندند. پس از ساخت Far Cry Primal حتی بودن اسم Far Cry در آن نقطه ضعفی جدی برای این فرنچایز محسوب می‌شد، سازندگان به فکر افتادند تا این سری محبوب را دوباره بر سر زبان‌ها انداخته و به اوج برگردانند. آن‌ها سعی کردند این بار به جای یک آنتاگونیست وحشی یک ایدئولوژی مخوف و خطرناک خلق کنند. یک آیین افراطی و خشن که پتانسیل بسیار بالایی برای روایت یک داستان جذاب و مهم‌تر از همه خلق شخصیت‌های ضدقهرمان جذاب و دوست‌داشتنی دارد. با این مقدمه به نقد Far Cry 5 می‌پردازیم.



است. بر خلاف عناوین قبلی Far Cry که با یک یا نهایتاً دو شخصیت اصلی منفی طرف بودیم در این عنوان با تعداد بیشتری از سرگروه‌های این آیین افراطی طرف هستیم. در واقع همان ابتدا به دنبال کشتن پدر نخواهیم بود و ابتدا می‌بایست اطرافیان او را شکست داده و پایه‌های حکومت او را سست کنیم تا به او نزدیک و نزدیک‌تر شویم. داستان اگر چه روایت بسیار جذاب و شخصیت‌های دوست‌داشتنی‌ای دارد، اما هیچ‌گاه از این حد فراتر نمی‌تواند تأثیری عمیق گذاشته و جهان‌بینی افراد را تغییر دهد. البته از آن‌جا که خودش هم هرگز چنین ادعایی نداشته و پیرو بازی‌های قبلی یوبی سافت است که در آن‌ها باید تنها و تنها لذت ببریم، ایرادی به آن وارد نیست. در واقع اگر هدف دنبال کردن یک داستان و روایت پرکشش و هیجان باشد Far Cry 5 به خوبی از عهده این مهم برآمده و نمره قبولی می‌گیرد.

جوزف سید شخصیت منفی اصلی داستان است. لقب او پدر است و به نوعی رهبر معنوی دشمنان بازی محسوب می‌شود. بازی در شهری خیالی به نام Montana اتفاق می‌افتد و افراد آن اکثراً پیرو مذهبی با نام دروازه بهشت هستند که جوزف سید رهبر آن است و خود را فرستاده‌ای از سوی خدا می‌داند که می‌خواهد با هر روشی شده از فروپاشی دنیا جلوگیری نماید. در واقع برای او هدف کاملاً هر وسیله‌ای را توجیه کرده و با همین بی‌رحم بودن و قساوت قلبش توانسته مریدان بسیاری به دست آورده و بر آن‌ها حکومت کند. طبیعتاً در هر جایی که ظلمی باشد، گروهی نیز برای مقاومت علیه آن به پا خواهند خواست (حداقل در بازی‌های ویدئویی که این گونه است!). در این‌جا نیز ما به عنوان شخصیت اصلی داستان به مانند عناوین اخیر Far Cry عضو از این گروه مقاومت هستیم و هدفمان نابودی اعضای این گروه افراطی مخوف





کاملاً احساس می‌کنیم اسلحه‌ای در دست داریم و تیراندازی با آن و کشتن آدم‌بدهای داستان لذت‌بخش است. سلاح‌های بسیار متنوع و جذابی که می‌توانند همه سلیقه‌ها را راضی کرده و همگی به زیبایی طراحی و ظاهرسازی شده‌اند. بازی را می‌توان مانند عناوین قبلی این سری در بسیاری از جاها به طور مخفی کاری انجام داد و مپ را از دشمنان خالی کرد، اما همان‌طوری که بسیاری از طرفداران اعتقاد دارند لذت کشتن و سلاخی دشمنان با روش‌های سریع‌تر و خشن‌تر لذت بخش تر بوده و این مورد در این عنوان با همراه‌هایی که در اختیار داریم لذت بخش تر از قبل نیز خواهد بود. این عامل وقتی نمود بیشتری پیدا می‌کند که بدانیم متأسفانه کیفیت مخفی کاری در این عنوان پایین‌تر از حد انتظار بوده و بعضی اوقات دشمنانی را مشاهده می‌کنیم که قاعداً باید ما را ببینند اما نمی‌بینند و آن گاه است که یک لحظه توی ذوقمان می‌خورد و لذت مخفی بودن به طوری کلی گرفته خواهد شد. پس همان‌طور که گفته شد بهتر است زیاد سراغ مخفی کاری نرویم و به کشتن مستقیم دشمنان اکتفا کنیم.

ابتدا با گیم‌پلی بازی شروع می‌کنیم. در ابتدای بازی بر خلاف تمامی عناوین دیگر Far Cry با یک قهرمان ثابت طرف نیستیم و قادر خواهیم بود آن را از نظر ظاهری شخصی سازی بکنیم. شخصی سازی نسبتاً خوبی در بازی قرار داده شده و خواهیم توانست با ظاهری که خود دوست داریم چه در حالت آفلاین و چه در بخش آنلاین بازی به تجربه بازی بپردازیم. هسته اصلی بازی همان چیزی است که در عناوین قبلی شاهد بودیم. تیراندازی و کشتن دشمنان در یک محیط وحشی و طبیعی و پیشروی در مپ بازی و قوی و قوی‌تر شدن. البته دیگر خبری از شکار هدفمند حیوانات برای ارتقا کیف و وسایل شخصی خود نخواهد بود اما المان‌های دیگری به گیم‌پلی بازی اضافه شده‌اند که آن را تازه و متنوع و نو کرده‌اند. از جمله این المان‌ها می‌توان به داشتن یک همراه در بازی اضافه کرد، که رنگ و بوی کاملاً تازه‌ای به بازی داده است. گان‌پلی و کیفیت تیراندازی در عناوین Far Cry همیشه جزو بهترین‌های زمانه خود بوده و در این بازی هم همین‌طور است. شلیک با اسلحه‌ها طوری است که





با توجه به طراحی خوب مراحل و محیطها این طور نیست که از بازی زده شویم، اما عنوان Far Cry 5 می‌توانست ماموریت‌های متنوع‌تر و جذاب‌تری در دل خود داشته باشد.

در مورد گرافیک بازی هر چه بگوییم کم گفته‌ایم. دنیای بازی به معنای واقعی کلمه زیبا و تماشایی و چشم‌نواز است. در واقع یکی از عواملی که همیشه Far Cry را به یک عنوان دوست‌داشتنی تبدیل کرده محیطها و مناظر زیبا و طبیعت وحشی چشم‌نواز آنهاست. این عامل در Far Cry 5 نیز وجود دارد، با این تفاوت که محیطهای بازی کمی متنوع‌تر شده‌اند و جنگل بازی از آن حالت سبز خالص و شاد در آمده و حالت طبیعی‌تیر به خود گرفته است. کیفیت چمن و درختها و کوهها بسیار عالی است و گشت و گذار در دنیای جهان‌باز بازی بی‌نهایت لذت بخش است. چهره شخصیت‌های اصلی هم خوب کار شده و وسایل نقلیه و اسلحه‌ها و حیوانات نیز طراحی بسیار خوبی دارند. البته دو نکته منفی در گرافیک فنی بازی وجود دارد که اگر چه به تجربه کلی بازی آسیب زیادی نمی‌زنند اما وجود دارند. اولی بافت‌های ضعیف در طراحی برخی اشیاء و دومی هم طراحی یکسان چهره و لباس دشمنان بازی است که هر دو بعضی اوقات توی ذوق می‌زنند اما گرافیک بازی را می‌توان در مجموع خوب توصیف کرد موسیقی و صداگذاری بازی هر دو همانند اکثر عناوین یوبی سافت بسیار خوب و حرفه‌ای کار شده‌اند. البته موسیقی بازی چیزی نیست که بخواهیم در خارج از بازی نیز به آن گوش کرده و لذت ببریم یا همیشه آن را در خاطر نگاه داریم اما به هر حال وظیفه خود را درست انجام می‌دهد.

اگر سازندگان به این بخش توجه بیشتری می‌کردند تا لذت استفاده از این وسایل به بیش‌ترین مقدار خود برسد. نکته منفی دیگری که می‌توان در مورد گیم‌پلی بازی عنوان کرد تکراری شدن برخی از ماموریت‌هاست که چیز جدیدی برای عرضه ندارند و صرفاً از محلی به محل دیگر منتقل می‌شوند و تنها باید تعداد زیادی دشمن را قلع و قمع کنیم. البته

رام کردن حیوانات و استفاده از آنها در نبردها نیز لذت مخصوص به خود را داشته و می‌تواند در مبارزات بسیار چاره ساز باشد. همچنین وجود وسایل نقلیه متعدد و هم بر جذابیت گیم‌پلی بازی افزوده است. البته هندلینگ آنها اگر عمیق‌تر و درست‌تر کار می‌شد می‌توانست جذابیت بیشتری هم داشته باشد. به هر حال چه بهتر بود





به عنوان جمع‌بندی می‌توان گفت فارکرای در مواردی که از آن انتظار داریم عالی عمل کرده است. با گرافیک زیبا و طبیعت چشم‌نواز جهان باز خود و گیم‌پلی مفرح و گان‌پلی صیقل‌یافته‌اش تا پایان بازی لذت‌بخش باقی خواهد ماند. در این بین مشکلاتی نیز وجود دارند که از جمله آن‌ها می‌توان به هوش مصنوعی ضعیف دشمنان هنگام مخفی کاری و همچنین کیفیت ضعیف برخی بافت‌ها اشاره کرد. البته بوی‌سافت است و انتظار یک بازی کامل بیرون دادن کاملاً در مورد آن انتظاری بی‌جاست. در نتیجه طرفداران نسخه پنجم فرنچایز Far Cry Cry خواهد توانست طرفداران آن را راضی نماید.



- مخفی‌کاری ضعیف
کیفیت پایین برخی بافت‌ها
مراحل و دشمنان بعضاً تکراری

+ گرافیک فنی در کل خوب است
گرافیک هنری عالی و محیط‌های زیبا و چشم‌نواز
گیم‌پلی جذاب و دوست‌داشتنی
موسیقی و صداگذاری مناسب
روایت داستان جذاب



8.5



Red Dead Redemption 2

خطی قرمز از خون بی‌رنگ!

حسین غزالی ♦♦



شروع... پایان! تمام کارهای ما در همین دو کلمه خلاصه می‌شوند! دیگر حد وسطی وجود ندارد و آن وسط، بین همان نقطه‌ها اتفاق خاصی نخواهد افتاد، مطمئن باشید. شروع همان پایان است و پایان همان شروع. مسئله این است که شروع کنی؛ قوی هم شروع کنی. مسئله این است که وقتی شروع می‌کنی، پاهایت نلرزد و سر نخوری. چون اگر شروع مسیرت را اشتباه بروی، یافتن خط پایان به یک آرزوی احمقانه تبدیل می‌شود! باید محکم پایت را بکوبی؛ طوری که سنگ‌ها از قدرت پاهایت به خودشان بلرزد و دور خودشان تاب بخورند، و استخوان پایت درد بگیرد و خاک از همه طرف بلند شود! اگر محکم شروع کردی، آنگاه می‌توانی با اطمینان راه بروی. وقتی قوی شروع کنی، قوی هم تمام می‌کنی، حتی اگر شکست بخوری! چون مثل یک قوی شکست می‌خوری و اگر مثل یک قهرمان قوی شکست خورده‌ای، مطمئناً برنده شدی!

قانون بسیار ساده‌ای است! یا قوی شروع کن، یا اگر قوی شروع نکردی، از دوباره قوی شروع کن! راک‌استار، قوی شروع کرد؛ و قوی بود. پاهایش را جوری به زمین می‌کوباند که دنیا ناگهان تکان می‌خورد و کلی آدم در یک لحظه به هوا می‌رفتند. اینگونه بود که Red Dead شکل گرفت. مثل یک شروع محکم... مثل خیلی از شروع‌های بزرگ دیگر! رد دد بازی خوبی است، چون کارش را بدون لرزش آغاز کرد. باقی بازی‌ها هم خوب هستند. چون وقتی یک عنوان متوسط دادند و دیدند که پاهایشان کمی لرزید، سریع بلند شدند و از اول شروع کردند. Red Dead Redemption همیشه مثال خوبی برای اینگونه شروع‌هاست. مجموعه خاصی که پاهایش را از همان ابتدا محکم روی زمین کوبید و مسیرش را رفت. اکنون اما، می‌خواهد ادامه بدهد. دوباره ادامه بدهد مثل یک قهرمان. همانگونه که قبل از او هم همینطور بود.



دزدی بزرگ از بانک دچار مشکل می‌شوند و تحت تعقیب هستند. مقامات قانونی شهر بلک واتر، برای دستگیری و یا حتی کشتن آنها جایزه بزرگی ترتیب داده‌اند و تقریباً همه شهر به دنبال شما هستند. پس راه چاره، بدون شک راه انداختن یک کمپ و پناهگاه خوب است. یک کمپ خوب و دور از دسترس، در جنگل که به طرز بی‌نظیری زنده و پویاست. مثل تمامی نقاط در نقشه بازی. وبسایت IGN در فرصت تقریباً یک ساعته‌ای که برای تجربه این عنوان ارزشمند داشته، بارها و بارها به این نکته مهم اشاره کرده. دقیقاً همین پویا بودن جهان بازی و البته امکان تعامل عالی با بیشتر اجزای بازی. در کمپ قدم بزنید، کنار آتش بنشینید و با دوستان و رفقا یک گپ دوستانه بزنید، آهنگ بخوانید، بازی کنید، بروید ماهیگیری، بروید شکار، همانند ماجراجویی‌هایتان در GTA، دست به دزدی‌های خفن بزنید و پول پارو کنید، کمی در بارها بنشینید و غم روزگار فراموش کنید و کلی کار و فعالیت دیگر که مطمئناً Red Dead Redemption 2 را زیباتر از همیشه نشان می‌دهند.

پس از تأخیری که بازی از سال گذشته داشت، سازندگان قول دادند که دیگر تأخیری در کار نخواهد بود. بازی Red Dead Redemption قرار است تا در تاریخ 4 آبان 1397 منتشر بشود؛ یعنی همین نزدیکی‌ها! خب، بگذارید قبل از نوشتن مقدمه سوم برویم سراغ اصل مطلب. خودتان هم خوب می‌دانید که اصلاً Red Dead نیازی به معرفی و این صحبت‌ها ندارد. بازی، پیش‌درآمدی بر نسخه ابتدایی مجموعه است، و داستان آرتر مورگان را برای ما بازگو می‌کند. جایی که ما باید با آرتر و گروهش در دنیای خاص آن روزهای آمریکا همراه باشیم. جایی که آمریکا، در راه گذشت از دنیای قدیم به سوی پیشرفت و مدرنیته است. روستاها به شهر تبدیل می‌شوند و مردم، کم‌کم با داس و گندم خداحافظی می‌کنند. آرتر مورگان، عضوی از گروه قانون‌شکن و بی‌رحم داچ است. به نوعی او یکی از مهم‌ترین اعضای گروه داچ، و جایگزین او خواهد بود. او بی‌رحم است، قدرت بدنی فوق‌العاده‌ای دارد و مهارت‌هایش در تیراندازی بی‌نظیر است. شروع داستان بازی، در جایی رقم می‌خورد که آرتر و دارودسته داچ، در یک





پیدا کنید و انجام بدهید و بعد برگردید!!! راک‌استار در واقع، سعی کرده تا خودش را به خوبی از بازی‌های این روزها دور نگه دارد و با ویژگی‌های متفاوتی که ارائه می‌دهد، مرز بازی را با واقعیت باریکتر از همیشه بکند. رفتار شما با شخصیت‌ها، برای همیشه در یاد آنها می‌ماند و مردم به دقت حرکات شما را زیر نظر دارند و به کوچکترین حرکت نامتعارف شما واکنش نشان می‌دهند. بازی آنقدر در جزئیات دقیق عمل کرده که حتی گاهی ممکن است متوجه نشوید که روبه‌روی شما یک مرحله فرعی قد علم کرده! یک نکته مهمی که در آخرین تریلر بازی دیدیم، رابطه مورگان با اسبش بود! راک‌استار ایندفعه به طور جدی پایش را فراتر از بازی‌های قبلی گذاشته و اسب‌ها دیگر، فقط قرار نیست برای شما وسیله جابه‌جایی سریع باشند؛ بلکه شما باید به اسبان رسیدگی کنید، به او غذا بدهید، او را نوازش کنید و حتی در مواقع حساس، از او استفاده کنید و راهی برای نجات داشته باشید. گاهی حتی، این شما هستید که باید غذای اهالی کمپ را تامین کنید و کمک‌دست آنها باشید. برای مثال، گاهی آشپز کمپ از شما می‌خواهد که برای او کمی شکار کنید و گوشت بیاورید و گاهی هم اهالی کمپ شخصاً از شما این درخواست را خواهند داشت و شما از حیوانات مختلفی که در نقشه‌بازی هستند استفاده خواهید کرد. حیواناتی از جمله خرگوش‌ها و پرندگان و گوزن و آهوها که البته بسته به بدن و میزان گوشی که دارند، به مدت معینی می‌توانند غذای همراهان را تامین کنند.

البته قابلیت شکار و برخی از قابلیت‌های دیگر در سطح پایین‌تر، با تجربه نسخه ابتدایی هم به‌دست می‌آمدند اما این بار، خیلی چیزها فرق کرده است. به لطف قدرت بیشتر کنسول‌های بازی نسل هشتم، دقت بر روی جزئیات که از ویژگی‌های همیشگی بازی‌های راک‌استار است، اینبار کامل‌تر از همیشه نشان می‌دهد. رفتار NPC ها به طرز عجیبی عالی است و به گفته IGN به خوبی حس بودن در غرب وحشی را به شما می‌دهد. شرایط کمپ نیز به مرور زمان تغییر می‌کند. مثلاً هنگام غروب، می‌بینید که تعدادی از افراد به دنبال چوب برای هیزم هستند و یا هنگام شب بسیاری دور آتش جمع هستند و یا در حال نوشیدن قهوه و یا نوشیدنی هستند. بسیاری هم خواب هستند یا در حال بازی. این پویایی جهان، به طرز بی‌نظیری مهم و زیباست. ولی یک نکته بی‌نظیر دیگر هم در بازی وجود دارد که یقیناً خاص است و متفاوت؛ مأموریت‌های فرعی بازی، برخلاف بسیاری از بازی‌های رایج این روزها، هیچکدام در قالب میان‌پرده‌ها و تکه‌های جداگانه صورت نمی‌گیرند و به شکل خاصی در جریان گیم‌پلی همیشگی و عادی بازی هستند. شما در حال قدم زدن هستید، ناگهان یک نفر، شما را صدا می‌زند و از شما کمک می‌خواهد و این شما هستید که تصمیم می‌گیرید به گفته او توجه کنید یا خیر! نکته جالب‌تر هم تازه اینجاست که حتی اگر شما به گفته‌های فرد توجه کنید، بازی هیچ نشانه یا نکته خاصی برای شما به نمایش در نمی‌آورد و این شما هستید که باید خواسته آن فرد را در زمان مناسب به یاد بسپارید، بروید و با زحمت خودتان

است. در این میان، چیزی که مشخص شده، پویا بودن آب و هواست و بیشتر از این، شاهد تاثیر این آب و هوا بر روی گیم‌پلی بازی هستیم. باران، برف، مناطق مختلف با شرایط متفاوت، مناطق خشک و صحرایی، جنگل‌ها و مناطق کوهستانی قطعاً تجربیات متفاوتی به شما می‌دهند. درباره گیم‌پلی اما، واقعاً بازهم نیازی نیست زیاد حرف بزنیم چراکه همه چیز مشخص است! راک‌استار بازهم کاری کرده کارستان! شبیه به آن چیزی که در GTA V با قابلیت‌های هر کاراکتر دیدیم، این بار مورگان به ما نشان می‌دهد! ما شاهد نوعی خاص از مبارزات در بازی هستیم که خیلی روان‌تر از نسخه قبلی به نظر می‌رسد. در نهایت باید بگویم که، بعضی بازی‌ها هستند که خوب بودنشان، یعنی بی‌نظیر بودنشان را خیلی وقت پیش ثابت کردند و به قول خودمان، آنها شروعاتشان را هم قوی نشان دادند و قدم‌هایشان را محکم کوبیدند؛ و گاهی وقتی می‌خواهند یک بازی جدید معرفی کنند، باید یک آمویه آناناس در دستان بگیریم، و فقط ببینیم که چه برایمان آورده‌اند! با خیال راحت...

در شکار هم حتی شاهد نوآوری‌های خاص راک‌استار هستیم و بنظر می‌رسد که راک‌استار در این مورد هم کم نگذاشته است! باید بدانید که شکار در بازی، به بهترین حالت خود رد دنیای بازی‌های ویدیویی رسیده است. مثلاً برای شکار یک گوزن، اگر به سر او نزدیک و مثلاً تیر شما به پای گوزن برخورد کند، او برای مدتی خونریزی می‌کند و در نهایت باید به دنبالش بدوید تا بالاخره کشته شود. در زمینه گرافیک که، فکر نکنم حرف مهمی مانده باشد! شاید بیشتر شما تریلر سوم بازی جدید راک‌استار را دیده باشید. گرافیک فنی و هنری بازی، واقعاً زبانمان را بند می‌آورد و دیگر چیز عجیبی نیست اگر اینطور از کیفیت بصری بازی بگوییم؛ چرا که راک‌استار، خودش را بارها در بازی‌های قبل ثابت کرده و واقعاً چیز عجیبی هم نیست این مسئله. آن نورپردازی بی‌مانند و چهره‌های زنده‌ای که مثلشان را در کمتر عناوینی می‌بینیم.

درباره نقشه بازی البته اطلاعات خیلی زیادی در دسترس نداریم اما دور از انتظار نخواهد بود اگر حدس بزنیم که نقشه بازی خیلی خیلی بزرگ





Battlefield V

آیا EA از میدان نبرد جان سالم به در خواهد برد؟

♦ ♦ محمدحسین باجلان

خاطر مقداری پول بیشتر و خوشحال کردن سرمایه گذاران یک شبه بر باد دهد. درست است که در جهان امروز پول همه چیز است و حرف اول و آخر را می زند. سرمایه گذار در هر مجموعه ای اولین اولویت را دارد ولی آیا هیچ کسی در کل این مجموعه متوجه نمی شود که وقتی دیگر محبوبیت نداشته باشی یعنی مشتری نداری و نبود مشتری یعنی نبود پول. به همین سادگی EA موفق شد با یک تیر چندین و چند نشان بزند که هیچ کدام هم در جهت مثبت نبود و یکی پس از دیگری سبب آسیب و خسارت بود. حالا البته برای نسخه پنجم به نظر می رسد که آن ها از اشتباهاتشان شاید در ظاهر درس گرفته باشند و حداقل Microtransaction و DLC های پولی از بازی حذف شده اند ولی اگر سعی نکنند پشت سر هم به طرفداران بازی توهین نکنند شاید یک روزی هم بالاخره ما این بازی را خریدیم! این قضیه هم در واقع از جایی شروع می شود که باز هم EA و DICE حاضرند برای مقداری خرید بیشتر بازی به هر ابزاری متوسل شوند تا قشر بیشتری را به سمت بازی بکشاند. با اعتراض عده ای از بازیبازان که حالا چرا عکس یک سرباز مونث بر روی کاور بازی قرار گرفته و واکنش یکی از تیم سازنده که حالا وی هم در موقعیت بدی قرار دارد و احتمال جدایی وی از تیم نیز وجود دارد که خطاب به آن فرد که گفته بود که تو هیچ از تاریخ نمی دانی و این چنین بحث هایی، مشخص شد EA به شدت به دنبال جذب دسته های جدید مخاطبان و خصوصا بانوان برای این بازی و بازی های آتی است و به سبک عنوانی همچون R6 که با ارائه یکی در میان آن ها موفق شد که گروه ها و ملیت های جدیدی را نیز به سمت بازی خود جذب کند ولی تفاوت در آن است که حقیقت جنگ جهانی دوم چیز دیگری است و واقعا زنان نیز در عرصه نبرد ها حضور داشتند ولی در همه طرف های درگیر بار اصلی جنگ بر دوش مردان بوده است و این را نمی توان کتمان کرد، این یک حقیقت است، وجود سربازان زن در جنگ جالب است ولی باید با ابعاد و حجم واقعی نیز همگونی داشته باشد. از سوی دیگر در نبرد های نوین ولی بر عکس و نقش زنان به شدت در حال پر رنگ شدن است و اگر بازی در شرایط روز قرار داشت باز هم این مسئله به راحتی هر چه تمام تر قابل حضم بود.

دلایل بسیاری وجود دارد که چرا Battlefield 1 نه تنها نتوانست تمام انتظارات را برآورده کند، بلکه که به یک بازی شکست خورده نیز مبدل شد که در واقع شاید در روز های اول همه هایپ وجودش بودیم و در شروع فروش خوبی داشت ولی به تدریج و حالا بعد از مدت زیادی از عرضه بازی تقریبا اکثر ما از خرید بازی پشیمانیم. در روز های اول و خصوصا بتای بازی همه چیز خوب به نظر می رسید و جدای از یکی دو مشکلی که تقریبا در هر بتایی امری عادی است و جای نگرانی هم ایجاد نمی کند، بازی نقص دیگری نداشت. گرافیک بازی به شدت بهبود یافته بود و از سوی دیگر بازی به یک عنوان 60 فریم خالص بدل شده بود. روان شدن بازی از سوی دیگر به گیم پلی آن نیز به شدت کمک کرده بود و این روان شدن از همان روز اول هم بسیار مقدم بود و هم بسیار به فروش بازی کمک کرد. بر خلاف شماره چهارم که تجربه اول بر روی نسل جدید بود که با مشکلات وحشتناک عرضه اش تا سالیان سال غیر قابل بازی بود و حتی هنوز هم چندی از مشکلاتش بر طرف نشده، و نسخه Hardline که واقعا چرا اسم میدان نبرد را برای آن بازی در نظر گرفته بودند، البته نمی گوئیم Hardline بازی بدی بود، بلکه دقیقا بر عکس عنوان جالب و خلاقانه ای هم بود که مشابهنش با آن شرایط تا پیش از آن هم وجود نداشت و اگر هم عنوانی در سبک آن یافت می شد هم نه بخش چند نفره جذابش را داشت و نه امکانت بازی را ولی در هر صورت حرف ما این است که با تمام این ها هارد لاین هر چیزی بود به غیر از یک Battlefield و EA در آن روز ها تمام تلاشش را به کار بسته بود که طی یک حرکت اکتیویژن طور هر شوتری در دنیای خودش را با یک اسم Battlefield مزین کند تا شاید اندکی فروشش بالا تر برود. در واقع تنها دلیلی که بسیاری خاطرات عالی دنیای Modern Warfare و خصوصا شماره دومش را کنار بگذارند و به این سری علاقه مند شوند همین رفتار های احمقانه اکتیویژن از مشکلات با استدیو واقعی IW تا جهت دهی به سری برای نبرد های آینده و دیگر قضایا بود که توانست نقطه ورود خوبی برای میدان نبرد باشد تا بتواند دل هواداران قدیمی COD را برپاید و در این کار هم موفق بود و حالا بعد از سال ها تلاش به ناگاه با یکی دو حرکت به شدت منفور دیگر، توانست نتیجه تلاش سال ها تیم های بازی ساز به





دارد، بالانس وسایل نقلیه است که باید دید به طور مثال اگر آلمانی‌ها به پانتزر 4 و تایگر 2 مسلح شوند، آمریکایی‌ها با خود چه به میدان خواهند آورد چون هر چه باشد، تایگر حتی در نسخه اول هم از تقریباً تمام خودروهای سبک و سنگین اصلی سایر ارتش‌های جنگ برتر بود و حالا باید دید که نیروهای متفقیین به تعداد بیشتر تانک مجهز می‌شوند و یا تانک‌های آزمایشی را به میدان جنگ خواهند فرستاد. از سوی دیگر ویژگی جالبی در بازی وجود دارد که می‌توانید به وسیله آن از قدرت‌های ویژه‌ای استفاده کنید که تا به این‌جا یکی از آن‌ها موشک‌های V1 بود که جدای از قدرت آن‌ها افکت‌های گرافیکی فوق‌العاده هم دارند که سبب می‌شود شاهد باران V1‌ها بر سر میدان نبرد در بازی باشیم. ولی باز هم یکی دیگر از زد حال‌های EA نبود تمام مودهای بخش چند نفره از روز اول در بازی است که باز هم ما را یکی دو ماه برای تجربه آن‌ها منتظر نگاه خواهد داشت و هنوز هم به نظر نمی‌رسد نه از دایناسور مود خبری باشد و نه از همکاری تیمی. در کل باید گفت که گیم پلی بازی بدون شک هیچ تفاوتی در محتوی و منطق با شماره اول نخواهد داشت و این هم منطقی است. البته دروغ نیست بگویم اگر دلمان برای حال و هوای آهسته‌تر شماره سوم و یا حتی BC2 هم تنگ شده که با وجود سرعت کمتر در هر کاری، حس واقعیت بیشتری را به شما القا می‌کردند. البته این تصمیم به منظور روان‌تر کردن بازی و جذب مخاطب بیشتر خصوصاً در برابر دشمن همیشگی این سری یعنی ندای وظیفه بود که البته موفق به جذب تعداد زیادی از مخاطبان آن خصوصاً در زمان سری بتلفیلد 4 و ندای وظیفه گوست شد. ولی واقعا هر چیزی که من به عنوان یک طرفدار قدیمی این سری، از آن میدانستم دیگر محو شده است و واقعا دیگر بهانه‌ای حداقل برای خرید این شماره باقی نمانده است. یکی دیگر از بدی‌های اخیر سیستم واقعا آزار دهنده Revolution است که واقعا نایی برای بخش چند نفره بازی نگذاشته است. در ظاهر تمام این‌ها جالب است و مثلاً خراب شدن یک ساختمان عظیم در بازی یا تغییر در شکل نقشه که البته باز هم همه چیز از نسخه سوم و یک دی ال سی به خصوص شروع شد، با نمک و جالب به نظر می‌رسد ولی سازندگان با زیاده روی در این کار به طور کامل بازی را مختل کردند. تغییر شدید آب و هوایی در طول بازی هم بی‌منطق است و هم برنامه شما در طول بازی را مختل می‌کند. اگر به طور مثال یک نقشه از ابتدا مه زده یا بارانی باشد، شما می‌دانید که قرار نیست که از یک کلاس به خصوص استفاده کنید و یا دور بعضی وسایل را خط خواهید کشید. شاید دیدن این مسایل یکی دو بار زیبا باشد ولی بلایی که بر سر بعضی نقشه‌ها می‌آمد سبب می‌شد که به کل دور آن نقشه‌ها را خط بکشیم. حداقل امیدواریم سازندگان در بعضی نقشه‌ها امکان غیر فعال سازی این قابلیت را برای سرورهای اختصاصی فعال کند تا شاید بشود در ارامش به قتل عام خودمان بپردازیم و یا این‌که حداقل به یک شکل منطقی در بازی اضافه گردد.

از سویی بازی مجدداً قرار است در حال و هوای جنگ جهانی جریان داشته باشد و بتلفیلد به عنوان مجموعه‌ای که همه از آن انتظار تنوع فوق‌العاده در امر تجهیزات و ادوات جنگی، اعم از هوایی زمینی و دریایی و یا حتی هم زیر سطحی را دارند و در نسخه پیشین و با تنوع به شدت پایین در همه چیز ثابت کرد که دلیل این که بسیاری به سراغ جنگ اول جهانی نمی‌روند چیست. درواقع به این این تنوع پایین در مجموعه‌ای که به شخصی سازی و تکرار پذیری بالا معروف بود، حالا باید برای یک دوربین اسلحه اضافی یک چالش کاملاً اضافی را پشت سر بگذارید و یا از سویی سیستم عجیب تانک‌ها که حالا هر کشوری به هر تانکی دسترسی داشت، سبب شده که دیگر همان اندک واقع‌گرایی بازی نیز از بین برود.

حالا البته نسخه جدید شرایط جدید خودش را دارد و حداقل از نظر تجهیزات جای بهتری دارد. البته مشکل اصلی هنوز هم با همان زمان اجرای بازی است که باز هم سازندگان تصمیم به انتخاب یک جنگ جهانی دیگر برای آن گرفته‌اند که به نظر باز هم خسته کننده است و شاید تنها دلیلی که میدان نبرد به دنیای مدرن یعنی جایی که واقعا به آن تعلق دارد باز نمی‌گردد هم آن باشد که شاید دیگر هیچ فرصتی در آینده برای بازگشت به این جنگ‌ها نباشد ولی فعلاً که تا به این‌جا کار بتلفیلد با نبردهای گذشته کاری را کرد که ندای وظیفه با جنگ‌های آینده و رسماً دیگر ما از هر دو آن‌ها بیزار شده ایم. به سنت هر میدان نبرد دیگری این بازی نیز کاملاً بر روی مود چند نفره خود تمرکز خواهد داشت و این نه تنها عجیب نیست، بلکه به شدت هم عالی است. تا به این‌جا می‌دانیم بازی دقیقاً از همان کلاس‌های قدیمی سری پشتیبانی می‌کند که تقریباً همان تجهیزات قدیمی را نیز با خود حمل خواهند کرد. با توجه به این‌که در این‌جا پیدا کردن اسلحه‌های اتوماتیک کاری به مراتب راحت‌تر است ولی احتمالاً باز هم باید همان ترکیب نسخه قبلی را شاهد باشیم که نیروهای کلاس‌های Assault و Scout از اسلحه‌های نیمه اتوماتیک و گلنگدنی استفاده خواهند کرد و کلاس‌های Engineer و Support نیز به همان سلاح‌های اتوماتیک دستی و مسلسل‌هایی که توانایی باز کردن پایه را نیز دارند، مجهز هستند. همین خود تا به این‌جا یک بالانس خوب محسوب می‌شود که هر کلاس با توجه به توانایی‌های خود و محبوبیتش قدرت‌های متفاوتی دارد. البته در نسخه اول ثابت شد که با وجود دقت کمتر و مشکلات فراوان حین شلیک، باز هم کلاس Support محبوب‌ترین کلاس خواهد بود و بارها برای شما پیش خواهد آمد که توسط آن‌ها کشته شوید.

دیگر چیزی که در بازی شاهدش خواهیم بود تنوع در وسایل نقلیه زمینی و هوایی است که باز هم چیزی تاره‌ای نیست و حالا با کمک گرافیک افزوده شده بازی که به وسیله موتور پر تجربه ولی در عین حال پر ایراد فراسایت به دست آمده است، بسیار زیبا تر از همیشه هم به نظر خواهد رسید. البته باز هم مسئله‌ای که وجود



البته بازی اگر از یک جهت قرار باشد به خوبی پیشرفت داشته باشد، آن چیزی نیست به جز بهبود گرافیکی بازی برای تمامی کنسول ها و رایانه های شخصی. همین جا باید گفت که نسخه قبلی با تمام ایراداتی که داشت از نظر گرافیکی بر روی تمامی پلتفرم های موجود واقعا زیبا بود و در این مسئله هم هیچ شکی نبود. جدای از آن بازی از نظر فریم ریت ثابتش هم قابل ستایش بود و کمتر صحنه ای پیش می آمد که شما بخواهید شاهد افت فریم باشید. چه بر روی هوا یا روی زمین و در در نبرد های خیابانی سنگین، با کمک بهینه سازی ها و تکنولوژی های جدید هیچ وقت از این جهت نا امید نخواهید شد. حالا تمام این پیشرفت ها را در نظر داشته باشید و از سوی دیگر هم حالا هم کنسول های میان نسلی از همان روز اول از تمام ویژگی های افزوده را به همراه خواهند داشت و البته که اوج نمایش گرافیکی بازی هم برای رایانه های شخصی محفوظ خواهد بود. در هر صورت اگر به دنبال یک بازی بسیار زیبا حداقل در بعد نمایشی باشید، می توانید مطمئن باشید که در این زمینه به هیچ وجه نا امید نخواهید شد و به راحتی بازی را خریداری کنید. در کل باید گفت امسال اصلا سال خوبی برای بتلفیلد و هوادارانش نخواهد بود. از یک سو عرضه بازی بین دو عنوان بسیار خشن و عصبی دیگر به نام های ندای وظیفه و نسخه جدید Red Dead سبب شده است که حالا بازیازان جدید نیز سخت تر متوجه این بازی بشوند. نتیجه این شده است که حالا این بازی کمترین حد از پیش خرید های تمام تاریخ خود را تجربه کند که زنگ خطری برای سران EA است که اولاً با سیاست های وحشتناک خود طیف وسیعی از بازیازان را یا از دست داده اند یا این که در خرید بازی به شک انداخته اند و از سویی نیز واقعا نکته چندان وحشتناک و خاصی نیز نسبت به شماره پیشین برای عرضه ندارد که در برابر داستان غنی رد دد و یا بخش حالا به شدت متنوع تر از همیشه COD حالا بی دفاع تر از همیشه ظاهر شده است و خود EA هم نمی داند که دیگر چه کاری از دستش ساخته است ولی حالا یک نکته از همیشه آشکار تر است و آن هم فروش به شدت ضعیف این بازی است که خوشبختانه باعث تغییرات به شدت بنیادین در آینده این سری و کل مجموعه EA می شود.



میدان نبرد ک

۱۰ بازی اکشن

امروزه هر سبک و مدلی که در دنیای بازی‌های ویدیویی وجود دارد، نمونه‌ای مشابه در هم موبایل دارد. حتی سخت‌ترین بازی‌ها از لحاظ کنترل روی صفحه کوچک موبایل، مانند بازی‌های استراتژیک و شوتر اول‌شخص هم به‌خوبی بر روی این پلتفرم اجرا شده‌اند. در این مقاله قصد داریم شما را با بهترین بازی‌های سبک اکشن در موبایل آشنا کنیم. تعداد بازی‌های ساخته شده برای موبایل هر سال بیش از سال قبل می‌شود اما متأسفانه کیفیت آنها سال به سال افزایش پیدا نمی‌کند و در بهترین حالت در جایگاه قبلی خود باقی می‌مانند. یکی از سبک‌های پرطرفدار در بازی‌های ویدیویی، بدون شک اکشن است و در موبایل هم بازی‌های بسیار موفقی در این سبک دیده می‌شود. بازی‌های معرفی شده در این لیست در زیرژانرهای اکشن اول‌شخص (First-Person)، سوم‌شخص (Third-Person)، شوتر

The Executive Game



توسعه‌دهنده:

Noodlecake Studios Inc

ناشر:

Riverman Media LLC

تاریخ عرضه:

Jul 2, 2015

سیستم‌عامل:

Android, iOS, Windows

Phone

قیمت:

2.99 دلار

10

اول عرضه خود در فروشگاه iTunes اپل، دومین بازی پرفروش سیستم‌عامل آی‌اواس شد. بازی به‌صورت کلی آسان بوده و ریتم سریعی دارد. شما در این بازی مدام باید از ساختمان‌ها در مسیرهای تعریف شده بالا رفته و به سراغ حیوانات درون شرکت و همچنین شهر بروید. بازی از لحاظ کیفیت تصویر جز بهترین‌ها نیست و تجربه متفاوتی را ایجاد نمی‌کند اما از لحاظ تکنیک‌های اکشن کمی تفاوت دارد. شما در The Executive Game می‌توانید ضربه‌های متفاوتی را به دشمنان وارد کنید. برای مثال از قسمت پا شخصیت خودتان، می‌توانید به صورت حریف، دست خود را بکشید تا ضربه این‌گونه اعمال شود. در لحظه‌های مبارزه، بازی کاملاً مشابه عناوین Fighting می‌شود، با این تفاوت که دشمنان در پایین‌ترین درجه هوش مصنوعی و تکنیک هستند و در اصل چالشی را برای شما ایجاد نمی‌کنند. فن‌های بازی را باید از طریق پول‌هایی که درون بازی بدست می‌آورید خریداری کرده و سپس در بازی پیاده کنید.

در جایگاه آخر لیست 10 بازی برتر اکشن موبایل، The Executive Game قرار دارد. این بازی جز آن دسته عنوان‌هایی است که صرفاً به‌خاطر مسائل تکنیکی و به‌نمایش گذاشتن یک اکشن عالی، مورد توجه قرار نگرفته است. این بازی اتفاقاً گیم‌پلی بسیار ساده و آسانی دارد و به‌راحتی می‌توانید آن را تجربه کنید. اما موردی که باعث می‌شود کمی متفاوت‌تر از سایر بازی‌های اکشن باشد، این است که بازی به صورت نمادین دنیای امروز را به‌تصویر می‌کشد. شخصیت اصلی بازی که در مسیرهای از پیش تعریف شده مدام در حال دویدن است، مدیرعامل یک شرکت خیالی در یک شهر خیالی است که بسیار به دنیای امروز شباهت دارد. در این دنیا ناگهان همه افراد شرکت با توجه ویژگی‌هایی که دارند، تبدیل به حیوان می‌شوند و این حیوانات سد راه کسی هستند که به دنبال پیشرفت و ترقی است. تعریف این‌گونه داستان، پرداختن به آن و نشان دادن خوی حیوانی انسان‌ها باعث شد که بازی توسط منتقدین مورد توجه قرار بگیرد. همچنین بازی در هفته

Street Fighter IV



توسعه‌دهنده:

Capcom

ناشر:

Capcom

تاریخ عرضه:

Mar 10, 2010

سیستم‌عامل:

Android, iOS

قیمت:

4.99 دلار

داستانی و تمرینی، دارای بخش آنلاین بوده و می‌توانید با دوستان و یا سایر بازیکنان آنلاین این بازی، به‌راحتی بنشینید. در نسخه جدید که Street Fighter IV CE نام دارد، 6 شخصیت جدید برای اولین بار در بازی معرفی شدند. گیم‌پلی بازی همانطور که گفته شد تغییر نکرده ولی همچنان جذاب و سریع است. اما با گذشت سال‌ها از عرضه اولین نسخه، یک سری ایرادها وجود دارد. برای مثال طراحی رابط کاربری و منوی بازی به‌شدت کهنه و قدیمی است و آدم احساس می‌کند که با یک بازی مربوط به سگا جنسیس طرف است. (در این حد!) همچنین کلیدهای فرضی بازی طراحی خوبی ندارند و واقعاً بزرگ و بدشکل هستند. البته خوشبختانه Street Fighter IV از دسته جانبی پشتیبانی می‌کند و می‌توانید از دسته‌های مخصوص موبایل و یا دسته پلی‌استیشن 4 برای تجربه بهتر استفاده کنید. بازی برای سیستم‌عامل آی‌اواس به صورت پولی منتشر شده است ولی در سیستم‌عامل اندروید کاربران می‌توانند پس از تجربه 3 مرحله با استفاده از سیستم پرداخت درون‌برنامه‌ای ادامه بازی را خریداری کنند.

در جایگاه نهم لیست به یک بازی سبک مبارزاتی قدیمی می‌رسیم. عنوان Street Fighter IV که در سال 2010 برای اندروید و آی‌اواس منتشر شد، همچنان جز بهترین بازی‌های این سبک بر روی موبایل است. این بازی همچنان پس از گذشت هشت، سال بروزرسانی دریافت می‌کند. کپ‌کام توسعه‌دهنده و ناشر بازی همچنان نسخه چهارم مبارز خیابانی را بر روی موبایل رها نکرده و به‌تازگی امسال نسخه Champion Edition آن را هم جایگزین نسخه اصلی کرده است. این بازی سبک مبارزاتی را می‌توان استانداردترین بازی Fighting بر روی موبایل دانست. تکنیک‌ها و کمبوهای حساب‌وکتاب شده، سیستم هوشمند آسیب‌پذیری شخصیت‌ها، به همراه طراحی هنری و همچنین صداگذاری بسیار خوب، باعث شده که پس از گذشت سال‌ها همچنان بازی تازه و نو به‌نظر برسد. در نسخه ویژه‌ای که امسال رونمایی شد، تعبیری در ماهیت و گیم‌پلی بازی ایجاد نشده است و صرفاً شخصیت‌های جدیدی به آن اضافه شده‌اند. البته قابلیت‌های آنلاین کردن بازی و همچنین استریم کردن مسابقات دوستانه بر روی یوتیوب از ویژگی‌های نسخه جدید هستند. Street Fighter IV علاوه بر بخش

9

ف دست شما

برتر در موبایل

♦♦ رضا توکلی

(Shooter) و مبارزه‌ای (Fighting) قرار می‌گیرند. همچنین بازی‌های جهان‌باز و بتل‌رویال هم در این لیست قرار دارند. مانند هر مقاله «10 برتر» دیگر، از هر سری بازی تنها یک نسخه در لیست قرار گرفته است اما توصیه بنده به‌عنوان نویسنده این است که اگر از فرم کلی بازی خوشتان آمد، حتماً نسخه‌های دیگر آن را هم تجربه کنید. برای تهیه این لیست بیش از 45 بازی مورد بررسی قرار گرفت و در نهایت این 10 عنوان، انتخاب شدند و طبیعتاً بسیاری از بازی‌های شاید مهم در لیست جای ندارند. همچنین رتبه‌بندی و انتخاب بازی‌ها کاملاً بر اساس سلیقه و نظر نویسنده انجام شده است. در ادامه با معرفی بهترین‌های اکشن موبایل همراه باشید.

Hitman: Sniper



توسعه‌دهنده:

Square Enix Montreal

ناشر:

Square Enix

تاریخ عرضه:

Jun 3, 2015

سیستم‌عامل:

Android, iOS

قیمت:

0.99 دلار

8

کل عملیات یک مرحله شود. همچنین دیگر در مراحل میانی دیگر شاهد کاراکترهای هدف ثابت نیستیم و آنها مدام در مسیرهایی در حال حرکت هستند.

با اینکه بازی به صورت غیر-رایگان منتشر شده است اما باز می‌توانید تجهیزات و سلاح‌های جدیدی را بدون انجام مراحل از فروشگاه بازی خریداری کنید. Hitman: Sniper در هنگام عرضه بر روی اندروید و آی‌اواس 4.99 دلار قیمت داشت اما اگر امروز قصد تجربه بازی را دارید می‌توانید آن را تنها با یک دلار دریافت کنید. از دیگر ویژگی‌های مثبت بازی می‌توان به کیفیت تصویر بالای آن اشاره کرد. طراحی هنری و فنی بازی در سطح بالایی قرار داشته و بسیار چشم‌نواز است. به‌دلیل محدود بودن فضای بازی و سلاح‌ها، همین تعداد کم نیز در بالاترین سطح ممکن از لحاظ طراحی هنری قرار دارند و این باعث شده که نمای بهتری از بازی دیده شود. همچنین کنار تصویر، صداگذاری بازی هم قابل تحسین است. برای یک بازی که مدام باید با شلیک سر و کار داشته باشید، صدا اهمیت بالایی داشته و اگر یک‌نواخت و تکراری بود، می‌توانست جز نکات منفی بازی به حساب بیاید که خوشبختانه در Hitman: Sniper این‌گونه نیست.

شخصیت هیتمن بر روی موبایل هم دو نسخه بسیار خوب برای علاقه‌مندان دارد. سری بازی Go، شرکت اسکوئر انیکس که برای شخصیت‌های Lara Croft، Hitman، و همچنین سری بازی Deus Ex طرفدارن بسیاری دارد، جز بهترین‌های سبک پازل و معمایی هستند. این شرکت پیش‌تر در سال 2015 نسخه‌ای تحت عنوان Sniper را از سری بازی‌های مخفی‌کاری Hitman برای اندروید و آی‌اواس منتشر کرد. این بازی جز معدود بازی‌های مخفی‌کاری بر روی موبایل است و تجربه آن حداقل برای یک‌بار توصیه می‌شود. در Hitman: Sniper 150 مرحله پیش‌روی شما بوده و می‌توانید آنها را با بیش از 15 سلاح مختلف تجربه کنید. بخش اصلی گیم‌پلی بازی بر روی نشانه‌گیری و شلیک بر روی هدف‌های تعیین شده است اما در این بازی حرکات دیگری مانند تعویض سریع خشاب سلاح و همچنین تنظیم حالت آماده‌به‌کار تفنگ را نیز باید انجام دهید که جذابیت بازی را دو چندان می‌کند. همچنین سرعت انجام کارها در بازی بسیار مهم بوده و باید بتوانید در زمان مشخص هدف‌های مشخص‌شده را از پای در بیاورید. البته در مراحل ابتدایی شاید بازی کمی ساده به نظر برسد اما رفته‌رفته بازی حرفه‌ای‌تر شده و یک حرکت اشتباه می‌تواند باعث لو رفتن

Shadow Fight 3



توسعه‌دهنده:

Nekki Limited

ناشر:

Nekki Limited

تاریخ عرضه:

Nov 16, 2017

سیستم‌عامل:

Android, iOS

قیمت:

رایگان

7

2 برای این جایگاه انتخاب شده است. بازی رایگان Shadow Fight 3 دارای سیستم ارتقا پیشرفته است و شما در آن می‌توانید، لباس، زره و پوشش‌های مختلف خود را ارتقا داده و همچنین از فروشگاه سلاح‌های جدیدی را برای خود خریداری و آنها را سپس آپدیت کنید. ویژگی این بازی این است که دیگر محدود به قابلیت‌های پیش‌فرض شخصیت‌ها نیستید و می‌توانید همه لوازم آنها را عوض کنید. برای مثال در بازی‌های سبک مبارزه‌ای که از شخصیت‌های مبارز مطرح مانند، شخصیت‌های موتال کامبت، دنیای سینمای دی‌سی و مارول استفاده می‌کنند، نمی‌توانید شخصی‌سازی دلخواه را داشته باشید اما Shadow Fight 3 این امکان را در اختیار شما قرار می‌دهد. اما خوب ویژگی منفی همه بازی‌های رایگان که امروزه در حال انتشار هستند، در این بازی هم به‌چشم می‌خورد. پرداخت درون برنامه‌ای و خرید لوازم جانبی و یا آپدیت کردن آنها که از طریق فروشگاه درون بازی انجام می‌شود، منفی‌ترین ویژگی بازی به حساب می‌آید.

توسعه‌دهنده مستقل Nekki در سال گذشته با عرضه نسخه سوم سری بازی Shadow Fight، یکی از سریع‌ترین پیشرفت‌ها را در عرضه تولید بازی برای موبایل داشت. نسخه‌های اول و دوم این سری که در حد یک بازی کوتاه، جمع‌وجور و سبک مبارزه‌ای (Fighting) بودند، اصلاً در جمع بهترین بازی‌های موبایل در یک دسته‌بندی خاص قرار نمی‌گرفتند ولی نسخه سوم Shadow Fight با جهشی عظیم، به یک‌باره این بازی را وارد لیست بهترین‌های سبک مبارزه‌ای بر روی موبایل کرد. پیشرفت تنها در گیم‌پلی و اجرای تکنیک‌های جدید نبود، بلکه بازی از نو طراحی شده بود. تنها کافی است به حجم 20 مگابایت و 1.2 گیگابایت، نسخه دوم و سوم نگاه کنید، تا متوجه تغییرها شوید. کیفیت طراحی بازی چه در بخش فنی و چه در بخش هنری، قابل تحسین است و یک بازی مبارزه‌ای بسیار خوب را همراه با تکنیک‌های فراوان در اختیار کاربران قرار می‌دهد. این بازی که با محوریت مبارزه با شمشیر و سلاح‌های سرد طراحی شده است، از بین دو بازی دیگر Mortal Kombat X و Injustice

PUBG Mobile



توسعه‌دهنده:

PUBG Corporation

ناشر:

Tencent Mobile
International Limited

تاریخ عرضه:

Mar 19, 2018

سیستم‌عامل:

Android, iOS

قیمت: رایگان

در سال جاری پای بازی‌های سبک بتل‌رویال هم به موبایل کشیده شد و پس هم‌گیر شدن این سبک از بازی با PlayerUnknown's Battlegrounds در رایانه‌های شخصی، چندین توسعه‌دهنده بر روی موبایل، بازی‌های خود را با محوریت این سبک بر روی موبایل عرضه کردند. مهم‌ترین ساخته سبک بتل‌رویال تا پیش از PUBG، بازی Rules of Survival بود که بیش از 10 میلیون بازیکن داشت. پس از این بازی، توسعه‌دهنده‌ها دیگر موبایل، به‌خصوص بر روی سیستم‌عامل اندروید، بازی‌های مشابهی را ساختند اما پس عرضه نسخه رسمی بازی PUBG روی موبایل، اغلب کاربران به سراغ بازی مرجع رفتند. در نسخه موبایل بازی PUBG شما به‌همراه سایر افراد آنلاین در بازی، باید در یک جزیره خالی از سکنه، با استفاده از لوازم و تجهیزات موجود، خود را مسلح کنید و به سراغ کشتن سایر افراد بازی بروید. در این مدل از بازی شما باید برای حفظ جان خود سایر افراد را کشته و سعی کنید آخرین فرد زنده روی جزیره باشید. برنده نهایی کسی است که در هر دست بازی کشته نشود. بازی هم به‌صورت تک‌نفره و هم در حالت‌های گروهی دو نفره و تیمی چهار نفره قابل بازی است. این بازی رایگان هم مشابه سایر بازی‌ها، از پرداخت

درون‌برنامه‌ای پشتیبانی کرده و شما می‌توانید لوازم و لباس‌های مختلفی را پیش از ورود به جزیره برای خود خریداری کنید.

در لیست بهترین بازی‌های اکشن تنها یک بازی بتل‌رویال انتخاب شد و آن هم اولین ارائه‌دهنده این سبک در دنیای بازی‌های ویدیویی است. در کنار PUBG بر روی موبایل، می‌توانید بازی دیگری به‌نام Fortnite Battle Royale را هم تجربه کنید. فورت‌نایت محصول شرکت Epic Games با ارائه محتوای فانتزی در قالب یک بازی سبک بتل‌رویال و استفاده از تکنیک‌های عامه‌پسند در خود بازی و هم تبلیغات و بازاریابی آن، توانست مخاطبین بیشتری را جذب خود کند و امروزه این Fortnite است که به‌عنوان یک بازی بتل‌رویال عمومی بین افراد شناخته می‌شود. هر دو بازی هم‌اکنون برای سیستم‌عامل‌های اندروید و آی‌اواس در دسترس هستند و می‌توانید هر کدام را که دوست دارید تجربه کنید. هر دو ویژگی‌های خاص خود را دارند اما در اصل سیستم بازی آنها یکی است. اما اگر دوست دارید بر روی موبایل یک بازی بتل‌رویال نزدیک به واقعیت را تجربه کنید، PUBG را روی موبایل از دست ندهید.

Infinity Blade II



توسعه‌دهنده:

Chair Entertainment

ناشر:

Epic Games

تاریخ عرضه:

Nov 29, 2011

سیستم‌عامل:

iOS

قیمت:

6.99 دلار

یکی از سری بازی‌هایی که به صورت اختصاصی برای توسعه و افزایش سطح کیفی بازی‌های موبایل، ساخته شده است، سری بازی Infinity Blade نام دارد. این مجموعه که در قالب 3 بازی در سال‌های 2010، 2011 و 2013 منتشر شد، روایت‌گر داستانی خیالی بر اساس رمانی به همین نام است. در این داستان حماسی که در زمانی نامشخص اتفاق می‌افتد، خدایی از جنس تاریکی و نفرت حکومت کرده و ارتشی زره‌پوش شامل انسان‌های عجیب و گروهی از موجودات ماورا الطبیعه را در اختیار دارد و در این بین فردی به نام Sifis قصد دارد، جلوی آن را خدا را بگیرد. این داستان کاملاً کلیشه‌ای در 3 قسمت به آن پرداخته می‌شود اما بهترین قسمت این مجموعه، قسمت دوم است. در قسمت دوم که با نام Infinity Blade II منتشر شده است، شاهد بیشترین زمان گیم‌پلی و صحنه‌های مبارزه هستیم. این بازی اکشن نقش‌آفرینی که زاویه دید سوم‌شخص دارد، با سایر بازی‌هایی که در رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها دیدیم، متفاوت است. خبری از کلیدهای فرضی برای حرکت و پرش و این داستان‌ها نیست و بازی به شکل یک فیلم روایت می‌شود و شما تنها در قسمت‌های مبارزه باید درست به‌کار شوید. تمامی حرکات بازی و

گفتگو در قالب کات‌سین‌های سینمایی کارگردانی شده‌اند و این برای یک بازی موبایل بسیار بار ارزش است. در بازی‌هایی که همیشه مشکل پرداخت به داستان، شخصیت‌پردازی و همچنین صداگذاری، یک مشکل بوده است، Infinity Blade به‌خوبی این موارد را به‌عنوان یکی از شاخه‌های خود در بازی پیاده کرده است.

این بازی توسط Epic Games (ناشر بازی Fortnite) به‌صورت انحصاری برای سیستم‌عامل آی‌اواس منتشر شده است. هر نسخه این بازی روی هم 5.3 گیگابایت حجم دارند که نشان می‌دهد، با بازی پر باری طرف هستیم. بالاخره بازی تماماً به صورت ویدیو نمایش داده می‌شود و شخصیت‌ها همگی صداگذاری شده‌اند. همچنین بازی کیفیت تصویر بالایی هم در زمان عرضه خود داشته و با اینکه از آخرین نسخه آن 5 سال می‌گذرد اما باز هم می‌توان آن را در بین بهترین بازی‌ها از لحاظ کیفیت تصویر قرار داد. هر سه قسمت بازی Infinity Blade روی یک قیمت 20 دلار قابل خریداری هستند. لازم به‌ذکر است که این بازی به‌صورت تخصصی برای دستگاه‌های آی‌پد شرکت اپل بهینه شده است و بهترین تجربه بازی را می‌توانید با این دستگاه داشته باشید.

Shadowgun Legends



توسعه‌دهنده:

Madfinger Games

ناشر:

Madfinger Games

تاریخ عرضه:

Mar 21, 2018

سیستم‌عامل:

Android, iOS, tvOS

قیمت:

رایگان

Madfinger همانند گیم‌لافت یکی از توسعه‌دهندگان بازی‌های موبایل است که سعی در ارتقا سطح کیفی بازی‌ها دارد و همیشه بازی‌های خود را با یک سطح استاندارد مشخص عرضه می‌کند. پیش از عرضه سری بازی Shadowgun، این استودیو سری بازی زامبی‌محور Dead Trigger را عرضه کرده بود. نسخه افسانه‌ها از بازی Shadowgun جز بهترین بازی‌های سبک شوتر اول‌شخص بر روی موبایل است و برای آن هم دلایل کافی وجود دارد. این نسخه از بازی، کامل‌ترین مجموعه دشمنان و سلاح‌ها را دارد و همچنین از لحاظ کیفیت تصویر و طراحی فنی هم نه‌تنها بهترین نسخه خود بازی، بلکه جز بهترین کیفیت تصویرها در بین کل بازی‌های موبایلی است. داستان Shadowgun Legends در مورد آینده دور سیاره زمین است. در این سیاره که دیگر موجودات فضایی به آن حمله کرده‌اند و قصد دارند آن را مال خود کنند، گروهی از انسان‌ها می‌خواهند جلو آنها را بگیرند. این بازی که کاملاً فضایی فانتزی و در برخی قسمت‌ها کم‌دی دارد، همانند بازی‌های نقش‌آفرینی طراحی شده است. شما در ابتدا باید شخصیت و یا در این نسخه، به‌اصطلاح یک افسانه را بسازید و آن را وارد دنیای بازی کنید. شما همانند بازی Sims آپشن‌های مختلفی برای ویرایش و شخصی‌سازی کاراکتر خود دارید. متأسفانه بازی

به‌صورت رایگان منتشر شده است و این یعنی باید منتظر پیشنهادهای درون برنامه برای خرید لوازم باشیم. به‌دلیل همین پیشنهادهای تبلیغاتی درون بازی، Shadowgun Legends فقط به‌صورت آنلاین قابل بازی است و حتی بخش داستانی که هیچ المان آنلاینی ندارد را هم باید همراه با اینترنت پشت سر بگذارید.

همان‌طور که گفته شد، گیم‌پلی بازی اول‌شخص است اما وقتی پس از انجام مأموریت‌های بازی شما به یک محیط امن که به‌نوعی خانه شما است (به‌نام Hub) می‌روید، نمای بازی سوم‌شخص شده و می‌توانید به‌صورت کامل شخصیتی که آن را در ابتدای بازی ساختید را مشاهده کنید. با اینکه بازی شباهت بسیار زیادی به بازی Destiny دارد اما به‌هر حال از لحاظ کیفیت تصویر در جمع بهترین‌های موبایل قرار می‌گیرد. تنها کافی است که در هنگام انجام مراحل به اطراف خود نگاه کنید. کیفیت بافت زمین، طراحی عناصر کوچک و بزرگ و حتی بی‌اهمیت محیط، سلاح‌ها و تیرهای شلیک‌شده واقعاً در سطح بالایی قرار دارد. البته این مورد را هم باید در نظر گرفت که این بازی نسبت همه بازی‌های معرفی شده در این لیست جدیدتر است و طبیعتاً باید دارای کیفیت تصویر بالایی باشد.



توسعه دهنده:

War Drum Studios

ناشر:

Rockstar Games

تاریخ عرضه:

Dec 12, 2013

سیستم عامل:

Android, iOS, Windows

Phone, FireOS

قیمت:

6.99 دلار

N.O.V.A. 3



توسعه دهنده:

Gameloft

ناشر:

Gameloft

تاریخ عرضه:

May 10, 2012

سیستم عامل:

Android, iOS, BlackBerry,

Windows Phone

قیمت:

رایگان

Modern Combat 2: Black Pegasus



توسعه دهنده:

Gameloft

ناشر:

Gameloft

تاریخ عرضه:

Oct 7, 2010

سیستم عامل:

Android, iOS

قیمت:

2.99 دلار

قرار ندادن یکی از نسخه‌های بازی Grand Theft Auto در لیست بهترین بازی‌های اکشن کاری سختی است ولی از آن سخت‌تر انتخاب رتبه سوم برای آن است. یکی از نسخه‌های فرنچایز جی‌تی‌ای با نام San Andreas که علاوه بر این که یکی از باکیفیت ترین عناوین این سری محبوب به شمار می رود، جزو برترین بازی‌های سبک جهان آزاد یا open world نیز قلمداد می‌گردد. این عنوان خاطره‌انگیز یکی از اولین بازی‌هایی است که به صورت کامل بر روی موبایل پورت شد. یعنی شرکت سازنده بدون هیچ تغییری بازی را همان گونه که از پیش بوده، بر روی یک پلتفرم جدید عرضه کرده است. این پورت که همراه با تست و بررسی فراوان، تقریباً بی نقص برای اندروید، آی‌اواس و ویندوز فون عرضه شده است، تجربه ماجراجویی در Los Santos همراه با Cd را بر روی موبایل ممکن می‌سازد. سازنده بازی یعنی شرکت Rockstar با همکاری توسعه دهنده موبایل War Drum Studios این بازی را مجدد در سال 2013 آماده کرده است. دیگر نوشتن در مورد داستان بازی تکراری شده است اما داستان Grand Theft Auto: San Andreas از جایی شروع می‌شود که کارل جانسون (CJ) باخبر می‌شود که مادرش مرده و دوباره به شهر خود یعنی Los Santos برای

انتقام بر می‌گردد. تمامی مراحل، شخصیت‌ها و محیط به خوبی بر روی یک بازی موبایل منتقل شده است و به راحتی می‌توانید ساعت‌ها مشغول بازی در محیط شوید. این بازی که در دسته بازی‌های سبک اکشن سوم شخص قرار می‌گیرد، توسط کلیدهای فرضی که برای کنترل روی صفحه قرار گرفته‌اند، عمل می‌کند. کلیدهای بازی به خوبی تمامی حرکات شخصیت را پوشش داده‌اند و می‌توانید تمامی کارهایی که با دسته کنسول نسل ششمی خود و یا رایانه شخصی انجام می‌دادید را هم با موبایل انجام دهید اما خب طبیعتاً کمی کار با آن سخت‌تر و زمان می‌برد تا به آن عادت کنید. کیفیت تصویر بازی همان گونه که در نسخه قدیمی وجود داشته، در موبایل هم به چشم می‌خورد با این تفاوت که اگر امروز Grand Theft Auto: San Andreas را بر روی تلویزیون یا کنسول بازی کنید، متوجه پایین بودن کیفیت آن می‌شوید، اما در صفحه کوچک موبایل این چنین نیست. کیفیت فنی بازی بر روی موبایل مناسب است و مشکلی از این بابت نخواهید داشت. در مجموع نسخه سوم بازی GTA تجربه بسیار خوبی بر روی سیستم‌عامل‌های موبایلی بوده و تجربه آن توصیه می‌شود.

جدید، دیگر در فروشگاه‌های اندروید و آی‌اواس قابل دریافت نیستند و شما تنها می‌توانید نسخه سوم این مجموعه را دانلود و بازی کنید. N.O.V.A. 3 با اینکه در سال 2012 منتشر شده است اما تا به حال چندین بار بروزرسانی بزرگ دریافت کرده است و کیفیت تصویر آن امروزه در حد بهترین‌ها بوده و ایرادی در این بخش ندارد. N.O.V.A. 3 هم همانند سایر بازی‌های شوتر اول شخص بر روی موبایل از کلیدهای فرضی پشتیبانی می‌کند و مجبور هستید که برای تجربه بازی، به آنها عادت کنید. البته عادت کردن به این کلیدها کار سختی نیست و اگر هم تا الان با آنها مشکل داشته‌اید، بهتر است زوتر با تجربه بازی‌های مختلف به آن عادت کنید، زیرا بهترین بازی‌هایی که در سبک اکشن برای موبایل طراحی شده‌اند همگی از این کلیدها استفاده می‌کنند و همه بازی‌ها مشابه همین بازی (به دلیل قدیمی بودن) از دسته‌های مخصوص موبایل و همچنین دسته پلی‌استیشن پشتیبانی نمی‌کنند و تنها راه بازی، کلیدهای خود آن است. در پایان لازم به ذکر است که N.O.V.A. اولین بازی موبایلی بود که دارای بخش Multi-Player آنلاین برای یک بازی شوتر اول شخص بود.

بالاخره به یکی از بازی‌های شرکت گیم‌لافت (Gameloft) در لیست رسیدیم. وقتی بخواهیم از بین بازی‌های جهان‌باز نماینده‌ای در لیست انتخاب کنیم، تا وقتی GTA: San Andreas باشد، نوبت به سری Gangstar گیم‌لافت نمی‌رسد اما در بین بازی‌های شوتر اول شخص، می‌تواند بهترین جایگاه‌ها را از آن خود کند. به غیر از سری بازی‌های گنگستر، آسفالت و مدرن کمیت این شرکت، نام سری بازی N.O.V.A که مخفف عبارت Near Orbit Vanguard Alliance است، به عنوان بازی سبک شوتر اول شخص با تم علمی تخیلی دیده می‌شود. این بازی که اولین نسخه آن در سال 2009 عرضه شده بود، توانست در جمع بازی‌های موفق اکشن همان سال قرار بگیرد و حتی از لحاظ امتیاز منتقدین در متاکریتیک از دو بازی دیگر این مجموعه بهتر باشد. (امتیاز 94/100) این بازی که داستانی کلیشه‌ای در مورد هجوم بیگانه‌ها به زمین در آینده دور را به تصویر می‌کشد، در اکشن بسیار بهتر از داستان عمل می‌کند. بازی با ترکیب المان‌های بازی‌های Halo، Call of Duty و Kill Zone توانسته یک شوتر اول شخص مهیج را برای موبایل آماده کند. با اینکه دو نسخه اول این مجموعه از لحاظ نظر منتقدین برتر بوده‌اند اما امروزه به دلیل پشتیبانی نکردن از موبایل‌ها و سخت‌افزارهای

نا امید شوید. گیم‌لافت همیشه از سطح میانگین بازی‌های همان سال - از لحاظ کیفیت طراحی هنری و فنی - بالاتر بوده و در همان سال عرضه بازی هم، Modern Combat 2: Black Pegasus بهترین طراحی را داشته است و تا به امروز یک بروزرسانی بزرگ برای ارتقا سطح کیفیت فنی و همچنین یک بروزرسانی دیگر برای اضافه کردن قابلیت Multi-Player داشته است. بازی Modern Combat 2: Black Pegasus پس از عرضه مورد توجه مخاطبین و منتقدین قرار گرفت و نه تنها از نسخه ابتدایی بلکه از نسخه سوم بازی هم فروش بیشتری داشت. این بازی برای اولین بار مشابه سری Modern Warfare داشت و همچنین قابلیت بازی با چند کاراکتر را داشت و محیط‌های بازی ثابت نبودند و در آن محیط‌های برفی، شن و طوفان و جنگلی طراحی شده بود. پیشرفت گرافیکی بازی هم نسبت به نسخه اول بسیار خوب بود، به طوری نسخه سوم هم کاملاً بر اساس همین نسخه دوم ساخته و طراحی شد. همانطور که مطرح شد انتخاب بهترین بین نسخه دوم و چهارم کمی سخت است ولی به هر حال نسخه دوم انتخاب شده است اما حتماً نسخه چهارم این بازی را هم تجربه کنید.

و اما رتبه اول. شاید در ابتدا بسیاری حدس می‌زدند که رتبه اول مربوط به سری بازی Modern Combat شرکت Gameloft باشد. اما انتخاب اینکه کدام نسخه از بقیه بهتر است واقعاً کار سختی است. نسخه دوم و چهارم بازی، جز بهترین‌های این مجموعه بوده‌اند و با اختلاف بسیار کم، نسخه دوم با نام Modern Combat 2: Black Pegasus به عنوان بهترین بازی اکشن موبایل انتخاب شده است. این بازی که برای اولین بار در سال 2010 منتشر شده است، مربوط به دورانی که مردم بابت یک بازی پول پرداخت می‌کردند و می‌توانستند، هر زمان با هر شرایطی یک بازی کامل را تجربه کنند. دیگری خبری از تکنیک‌های کوتاه کردن مرحله برای خالی کردن انرژی (که در نسخه پنجم استفاده شد) و یا بسته‌ها و تفنگ‌های ویژه که تنها در فروشگاه قابل خریداری بودند (مربوط به نسخه پنجم و چهارم) نیست و این نسخه دوم بازی است که همچنان به عنوان برترین نسخه این مجموعه از آن یاد می‌شود. با اینکه پیشرفت در سطح کیفیت فنی و هنری بازی در نسخه چهارم کاملاً مشهود بود اما نسخه دوم حال و هوایی مشابه نسخه‌های قدیمی Call of Duty روی موبایل را دارد و کیفیت تصویر آن هم آنقدر پایین نیست که از تجربه بازی



Detroit: Become Human

اندرویدها روح دارند

♦♦ مهدی رضایی



ربات‌ها هم با چندبرابر همین سرعت پیشرفت کنند؛ چه خواهد شد؟ آینده‌ای روشن را می‌بینید که در آن روبات‌ها مانند انسان‌ها زندگی می‌کنند و هر دو برای برقراری صلح و راحتی بشریت در تلاش هستند یا آینده‌ای تاریک که اندرویدها شورش کرده و می‌خواهند برتر از انسان‌ها زندگی کنند؟ شاید هم انسان‌ها به دلیل این که اندرویدها جای آن‌ها را در کارخانه‌ها و شرکت‌ها گرفته‌اند قیام کنند. دیوید کیچ برای ساخت بازی جدید خود همین موضوع را دست‌مایه خود قرار داده است. عنوان Detroit: Become Human که هم اکنون قصد بررسی آن را داریم تا ببینیم Quantic Dream بعد از 5 سال که از آخرین عنوانشان می‌گذرد، چه عملکردی از خود نشان داده است. با ما همراه باشید.

سال‌ها پیش، زمانی که چندان سنی نداشتیم، همواره از کلمه روبات بیزار بودیم. دلیل اصلی آن هم طراحی خشک و بی‌روح آن‌ها بود که هیچ جذابیتی برایمان نداشتند. اکنون که زمان زیادی از آن روزها می‌گذرد، روبات‌های امروزی دیگر شباهت بسیار کمی با آن‌چیزی که از کلمه روبات در ذهنم بود، دارند. حرکات روبات‌ها بسیار منعطف‌تر شده، دستورات بسیار متنوع‌تری را می‌پذیرند و کارها را تقریباً بدون نقص انجام می‌دهند.

تمام این تحولات، فقط در عرض 15-20 سال رخ داد. در این مدت روبات‌ها از وسایلی خشک و کم‌کاربرد، به موجوداتی پیشرفته و کاربردی تبدیل شدند که کمتر کسی می‌توانست آن را تصور کند. حال فرض کنید از زمان حال هم به 20 سال آینده برویم و

Release Date

25 May 2018

Platforms

PlayStation 4

Developer(s)

Quantic Dream

Publisher(s)

Sony Interactive

Entertainment

Genre(s)

Adventure





بود. اندرویدها، تمامی کارهایی که یک انسان معمولی قادر به انجامشان هست را به شکلی بهتر و بی‌نقص‌تر انجام داده و کم‌ترین مشکلی هم به وجود نمی‌آورند، مردم Detroit هم به شدت از آن‌ها استقبال کرده و طولی نخواهد کشید که تعداد آن‌ها از انسان‌ها هم بیشتر خواهد شد. Cyberlife سیستم درونی این ربات‌ها را هم شبیه به انسان طراحی کرده تا تفاوت‌های میان بشر و اندرویدها به حداقل برسد، سیستم پمپاژ قلب مانند Blue Blood یا Thirium 310 که (خون اندرویدها) را در بدن آن‌ها به چرخش در می‌آورد و Biocomponents های مختلفی که اجزای بدن آن‌ها را می‌سازد، باعث شده حتی از نظر سیستم‌های داخلی هم فقط تفاوت‌هایی جزئی با انسان‌ها داشته باشند. به واسطه همین Biocomponent ها، این اندرویدها حتی می‌توانند سرما، گرما، درد، خوشحالی و بسیاری از حس‌های دیگر را داشته باشند. تقریباً می‌توان گفت این اندرویدها به حدی پیشرفته‌اند که کوچکترین شباهتی به نمونه‌های اولیه خود ندارند.

قرار بگیرد و جوایز بسیاری هم از آن خود کرد، بازی که با احساسات همه‌مان بازی کرد و کلاس درسی برای دیگر استودیوهای مشتاق به ساخت عناوین درام تعاملی بود، شاهکاری که Heavy Rain نام داشت.

Detroit: Become Human که به اختصار از آن با نام D:BH یاد می‌کنیم، مانند بهترین بازی یعنی Heavy Rain و بر خلاف Fahrenheit و Beyond شروع آرامی دارد و تا شروع جریان‌ات اصلی اش هم هیچ عجله‌ای ندارد. شهر Detroit که به لطف کمپانی Cyberlife، حالا مملو از اندرویدهای بزرگ و کوچک با کاربردهای مختلفی است، در ابتدا بسیار آرام نشان داده می‌شود. مردم از اندرویدها که چاره‌ای جز مطیع بودن ندارند، کاملاً راضی هستند و اندرویدها هم حتی اگر از وضع موجود ناراضی باشند، به تنهایی قادر به انجام تغییری در زندگی برده‌مانند خود نیستند. اندرویدها به حدی پیشرفته طراحی شده‌اند که اگر LED آبی‌رنگ موجود در قسمت کناری سرشان نبود، تشخیص انسان نبودن آن‌ها غیر ممکن

اصولاً عناوین Interactive Drama را باید با متوذهای خاص خودش بررسی کرد. بگذارید روراست باشم، شما نمی‌توانید از چنین عناوینی انتظار یک گیم‌پلی چالش برانگیز داشته باشید، نباید فکر کنید اگر توجه چندانی به دیالوگ‌ها یا موارد ریز که گاهی نیازمند دانش نسبتاً خوبی از زبان انگلیسی هستند نداشته باشید به خوبی با داستان ارتباط برقرار خواهید کرد. موسیقی زیبا و صداگذاری خوب شخصیت‌ها که باید بازیگرهای خوبی هم باشند، یک اصل انکارناپذیر و واجب در این دست از بازی‌هاست؛ اصولی که شاید در بسیاری از بازی‌های دیگر تا این حد مهم نیستند و به آن‌ها به چشم اولویت‌های اصلی نگاه نمی‌شود. خوشبختانه Quantic Dream یکی از بهترین‌ها (اگر نگوئیم بهترین) استودیوها در ساخت عناوین درام تعاملی است که سال‌های متمادی با دیوید کیچ، کارگردان و موسیقی دان کاربلد خود بازی‌های بسیار با کیفیت و راضی‌کننده‌ای به بازار عرضه کرده است؛ بازی‌هایی که حتی یکی از آن‌ها توانست در جمع نامزدهای بهترین بازی سال





و به نوعی تنها اندروید کارگاه در Detroit است و به بررسی پرونده‌هایی می‌پردازد که در یک طرف آن Deviant ها (اندرویدهایی که از دستورات پیش فرض سرپیچی کرده و مرتکب جرمی شده اند) هستند و سعی در دستگیری آن‌ها دارد. کارا هم یک اندروید خدمتکار است که توسط مردی دائم‌الخمر خریداری شده و وظیفه انجام کارهای خانه او را بر عهده دارد. طبق اتفاقاتی هر 3 این شخصیت‌ها (البته بیشتر کانر و مارکوس) متوجه می‌شوند توانایی‌های بسیار بیشتر از آن‌چیز که در برنامه‌شان نوشته شده دارند و لیاقت آن‌ها بسیار فراتر از برده بودن صرف است. مارکوس به جرم قتل توسط پلیس دستگیر شده و در قبرستان اندرویدها انداخته می‌شود؛ کارا بعد از این‌که صاحبش، دختر خود Alice را تا سر حد مرگ کتک می‌زند از خانه فرار می‌کنند و این دو خیلی زود در همان اوایل Deviant می‌شوند و همین‌جاست که داستان زیبای Detroit: Become Human آغاز می‌شود.

D:BH داستان 3 اندروید است که در ابتدا مانند دیگر هم‌نوعان خود برده‌هایی پیشرفته برای صاحبان خود هستند و چندان هم از اوضاع زندگی خود ناراضی نیستند، با این تصور که فقط وظیفه خود را انجام می‌دهند و برده‌بودن تنها کاری است که قادر به انجامش هستند. این 3 اندروید، مارکوس، کانر و کارا نام دارند که البته داستان کارا بیشتر بار احساسی بازی را به دوش می‌کشد و بخش‌های اجتماعی-سیاسی بازی که پیام‌های زیادی هم دارد، بر عهده‌ی مارکوس و کانر است و در بخش‌های پایانی، ترازو کاملاً به سمت پیام‌های سیاسی متمایل می‌شود. مارکوس، با صاحب خود Alfred که به دلیل بیماری قلبی، روزهای پایانی عمرش را سپری می‌کند و یک نقاش حرفه‌ای است، رابطه پدری-پسری دارد و برخلاف اکثر اندرویدها که به دارنده خود به چشم ارباب نگاه می‌کنند، مارکوس به آلفرد مثل یک پدر نگاه می‌کند و دلیل آن هم رفتار بسیار خوب و مهربانانه آلفرد با اوست. کانر یک بارزس پلیس

همانطور که گفتیم بار احساسی داستان، بیشتر بر دوش Kara است. او بعد از فرار با Alice به مرور رابطه‌اش را با او نزدیک می‌کند و طولی نمی‌کشد تا Alice را همانند دخترش به خود نزدیک ببیند. آلیس هم که هیچگاه خانواده‌ی مناسبی نداشته و چندان طعم خانواده را نچشیده خیلی زود به کارا نزدیک می‌شود. در طول داستان Kara، صحنات احساسی بسیار زیبایی وجود دارد که اگر با دقت داستان را دنبال کنید، می‌تواند اشک شما را هم سرازیر کند. قسمت‌هایی مانند Find A Shelter در اوایل بازی و قسمت‌های پایانی بازی که به دترویت هستتید، نهایت مهر یک مادر به دختر نمایش داده می‌شود؛ عشق واقعی که شاید سرانجامش هم چیزی جز مرگ مادر و دختر نباشد، اما لحظه‌ای برای با هم بودن و روایی زیبا دست از تلاش برنمی‌دارند. معنای واقعی و کامل یک عشق را در قسمت‌های کارا خواهید دید. مارکوس بعد از طرد شدنش به وسیله انسان‌ها تا آستانه مرگ پیش می‌رود، اما با کمی شانس و

تلاش دوباره به زندگی برمی‌گردد. مارکوسی که از مرگ برمی‌گردد، کمتر شباهتی با قبل خود نداشته و سراسر تنفر و انتقام است. او از طریق یکی از اندرویدهای در حال مرگ با گروهی به نام Jericho آشنا می‌شود و به سختی آن‌ها را پیدا می‌کند. بعد از پیدا کردن این گروه و دیدن عذابی که هم نوعانش می‌کشند و اخباری که روزانه مرگ صدها اندروید که قربانی صاحبانشان هستند را اعلام می‌کند، ندایی از درون مارکوس را بیدار می‌کند، ندایی که از همان اول و بعد از این‌که آلفرد به او ثابت کرد قدرت تفکر دارد، مانند آتشی زیر خاکستر نمایان شد و حالا با شدت تمام شعله‌ور می‌شود: ندای آزادی. مارکوس دیگر نمی‌تواند برده دست بشر باشد و سعی می‌کند این حس را در دیگر اندرویدها هم بیدار کند. او به کمک Luci که رهبر جریان چریکوست به دیگر افراد معتبر آن ثابت می‌کند آن‌ها هم مانند انسان‌ها حق زندگی دارند و باید در کنار دیگران، آزادانه و با حقوق مساوی زندگی کنند. کانر داستانش تا حدی متفاوت از این دوست. او با انسان‌ها

کار میکند و حتی بارها توسط دیگر افسران پلیس مورد تحقیر واقع می‌شود، اما اعتقاد دارد او فقط یک ماشین است و باید همان‌گونه که برنامه‌اش می‌گوید، رفتار کند و حق انتخاب ندارد. کانر با همکاری هنک که شخصیت‌پردازی فوق‌العاده‌ای دارد و او را بدون شک می‌توان جزء بهترین Companion‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای از لحاظ شخصیت‌پردازی دانست، مدام به مشکل می‌خورد و بارها تا آستانه مختومه کردن پرونده‌ها و قطع ارتباط هم پیش می‌روند. هنک در جریان یکی از ماموریت‌ها متوجه می‌شوند اندرویدها هم حق زندگی دارند و نباید تا این حد ظالمانه با آن‌ها برخورد شود (که البته گذشته هنک در آن بی‌تاثیر نیست) از این جا به بعد، تغییرات هنک به مرور کانر را هم تغییر می‌دهد؛ تا جایی که کانر که همیشه به خودش و دیگر اندرویدها به چشم یک ماشین نگاه می‌کرد، در مورد کشتن یک اندروید شک می‌کند و نمی‌خواهد جان او را بگیرد.





مردم کشورهایی که سالهاست مورد ظلم بالادستان خود واقع می‌شوند نیز باشد. نماد برده‌داری نوین که هم اکنون در بیشتر نقاط جهان هم رواج یافته و روز به روز در حال فراگیرتر شدن است. دیوید کیچ همواره در بازی‌های خود پیام‌های سیاسی اجتماعی فوق‌العاده‌ای داشته است، خوشحالیم که Detroit هم همین روند را دنبال کرده و خیلی واضح و روشن حرف‌هایش را می‌زند. Detroit، فاجعه‌ای را به تصویر می‌کشد که همه از آن آگاه هستند و بازی کردن آن بیشتر ما را به حال خود متاسف می‌کند.

نکته دیگری که در مورد داستان بازی وجود دارد، رابطه شما با دیگر شخصیت‌هاست که با انتخاب‌هایتان صورت می‌گیرد؛ به عنوان مثال، کارا می‌تواند خیلی زود با آلیس دوست شود و رابطه‌ای در حد خانواده با او برقرار کند و در عین حال هم می‌تواند با انتخاب‌های بدش او را از خود دورتر و دورتر کند. رابطه مارکوس با Nora معشوقه‌اش و کانر با هنک هم همین حالت را دارد و انتخاب‌هایتان کاملاً روابط شخصیت‌ها را تغییر می‌دهد و در سرنوشتشان تاثیرگذار است. دیالوگ‌های شخصیت‌ها طیف بسیار گسترده‌ای دارد، اما با این وجود، هیچ‌کدام هم صرفاً برای خالی نبودن عریضه نوشته نشده‌اند. در بدترین حالت ممکن، دیالوگ‌ها حاوی یک نکته طنز برای از بین بردن خستگی هستند و هر دیالوگ و جمله‌ای که گفته می‌شود دارای یک هدف مشخص است، البته از کنایه‌های هنک به کانر هم نگذریم که در نوع خود بسیار جالب است. با در نظر گرفتن موارد گفته شده داستان Detroit: Become Human و روایت آن شاهکاری است که بعید می‌دانم استودیویی جز Quantic Dream، می‌توانست از پس آن بر بیاید.

شخصیت‌پردازی کاراکترها همیشه در بازی‌های Quantic Dream اولویت اول بوده است. خوشبختانه Detroit هم از این قاعده مستثنا نیست و یکی از بهترین شخصیت‌پردازی‌های نسل هشت را در آن شاهدیم. حتی برای لحظاتی هم شخصیت‌ها حس مصنوعی بودن به شما نمی‌دهند و تک تک حرکات و اعمالشان در بازی دلیل احساسی یا منطقی دارد. کانر به عنوان یک شخصیت خشک که دلیل بیشتر رفتارهایش ریشه در منطق یا علم دارد، کانر به عنوان یک مادر دلسوز نه به آن صورت آزادی اندرویدها برایش مهم است و نه باقی حواشی که در اطرافش پیش می‌آید یا در اخبار گفته می‌شود، دنیای او فقط و فقط Alice است و هر کاری هم می‌کند برای نجات او از آمریکاست. مارکوس هم تمام جهانش فقط در آزادی‌خواهی خلاصه شده و حتی در این راه حاضر است اندرویدهای دیگری را هم از بین ببرد. تمام این موارد با دقت تمام در بازی کار شده و هیچ‌گاه رفتار دوگانه‌ای از شخصیت‌ها نخواهید دید. البته اشتباه نکنید، شخصیت‌ها دچار تغییراتی در رفتار خود بنا به تحویلی که در آن‌ها شکل می‌گیرد می‌شوند، اما این رفتارها در راستای مسیری است که اکنون در آن قرار دارند. به عنوان مثال کانر قبل از تبدیل شدن به Deviant (که انتخاب آن کاملاً با خودتان است) هیچ‌گاه حرفی مبنی بر علاقه به آزادی اندرویدها یا حقوق اندرویدها نمی‌زند و همواره فقط در راستای مسیر مورد نظرش تلاش می‌کند. خوشبختانه بر خلاف Beyond، نحوه روایت داستان حالتی خطی دارد و بازی مدام ما را به قسمت‌های مختلف زمانی نمی‌برد و همین مورد باعث همذات پنداری بیشتر ما با داستان بازی می‌شود. Detroit: Become Human با آن‌که در مورد اندرویدهاست اما می‌تواند نماد





قابل چشم‌پوشی هم نیست. اما مهم‌ترین بخش گیم‌پلی بازی، انتخاب‌هاست. انتخاب‌ها به بازی شما، DNA می‌دهند و به آن هویت می‌بخشند. اگر 10 فرد به طور همزمان بازی را آغاز کنند، احتمال این که به 10 پایان متفاوت برسند، یا مسیر داستان برایشان تفاوت کند، زیاد است و دلیل آن هم انتخاب‌هایی است که در مسیر داستان دارند. بیشتر انتخاب‌های شما در بازی بسیار مهم بوده و جدای از انتخاب‌های حیاتی که شک نکنید در بازی تاثیر بسیار مهمی دارد، انتخاب‌های سطحی که به نظر مهم هم نیستند نیز به تدریج روی روابط شما با دیگران و چهره عمومی شما در اجتماع (که ملاک بسیار مهمی در بازی است و پایان‌های متفاوتی را رقم می‌زند) تاثیر داشته و در نهایت سرنوشت بازی و شخصیت‌ها را تغییر می‌دهند. Flowchart، جدولی است که بعد از هر بخش از بازی نمایش داده شده و از آن‌جا می‌توانید تک انتخاب‌های خود و نتایجشان را ببینید و همین‌طور ببینید دوستانتان یا دیگر بازیازها چه انتخاب‌هایی داشته‌اند و چند درصد به انتخاب شما نزدیک بوده‌اند. انتخاب‌هایتان به حدی مسیر روایت داستان را عوض می‌کنند که ممکن است وقتی بازی را چندین بار متوالی تجربه کنید و بازهم مورد جدیدی را ببینید که فکرش را هم نمی‌کرده‌اید. در یکی یکی انتخاب‌هایتان دقت کنید، سرنوشت انقلاب اندرویدها و سرنوشت یک مادر و دختر در داستان شماست. لطفا آن‌ها را نجات دهید!

متأسفانه به گیم‌پلی در بازی‌های درام تعاملی، چندان توجهی نمی‌شود و در 90 درصد این بازی‌ها گیم‌پلی بسیار سطحی را شاهد هستیم که هر کسی از عهده انجام آن بر می‌آید. البته چندی است که تعداد بازی‌های این سبک که گیم‌پلی بسیار خوبی دارند روبه افزایش است و امیدواریم کوانتیک دریم هم به این جریان بپیوندد. گیم‌پلی، همچنان به QTE ها و جست‌وجوی محیط خلاصه می‌شوند اما این بار عمق بیشتری پیدا کرده‌اند و چالش بیشتری برای شما دارند. در صحناتی هم با وجود آن که تنها دکمه‌زنی را شاهد هستیم، اما دستورات استراتژیک هم به بازی اضافه می‌شوند که بسیار لذت‌بخش است و باید با QTE ها همزمان دو گروه را برای حمله یا دفاع در مواقع لازم هدایت کنید. امیدواریم از این دست نوآوری‌ها در بازی‌های این شرکت بیشتر ببینیم. متأسفانه سکانس‌های جست و جو، به دلیل قابلیتی به نام Amazon Cyberlife تا حد زیادی چالش خود را از دست داده‌اند و خیلی بعید است به لطف این ویژگی چیزی را در محیط دست نخورده باقی بگذارید. Amazon Cyberlife دید مخصوص اندرویدهاست که با فشردن R2 فعال شده و موارد قابل تعامل روشن می‌شوند. توصیه می‌کنم برای داشتن یک تجربه ناب از گیم‌پلی بازی، از این ویژگی حداقل برای بار اول استفاده نکنید و از بار دوم به بعد از آن بهره ببرید. تنها مورد آزار دهنده در گیم‌پلی درک نکردن برخی دستورات Motion Sensor توسط بازی است که البته بسیار به ندرت پیش می‌آید اما

نسل بگذارید و فقط از لحاظ کیفیت بصری باهم مقایسه کنید خنده‌تان خواهد گرفت! جزئیات صورت شخصیت‌ها و تغییر حالت چهره‌ها بسیار خوب است و کم‌ترین نقصی در آن دیده نمی‌شود. شگفت‌انگیز است که با وجود چنین کیفیت بصری، D: BH از کم‌ترین افت‌فریمی رنج نمی‌برد و حتی در صحنات شلوغ پایانی بازی، باز هم فریم ثابت 30 را شاهد هستیم. تعریف از گرافیک بازی کافیتست، خودتان تجربه کنید و از یک گرافیک بی‌نقص و چشم‌نواز لذت ببرید. همانطور که گفتیم، صداگذاری و موسیقی در بازی‌های Interactive Drama، باید جزو اولویت‌ها باشد. این دو مورد نقش بسزایی در همذات‌پنداری بازی‌باز با محیط بازی و شخصیت‌ها خواهد داشت و هر چقدر بهتر و با کیفیت‌تر باشند، قطعاً درصد موفقیت بازی هم بالاتر خواهد بود. جای تعجب نیست که Detroit: Become Human مانند دیگر آثار این شرکت، از لحاظ موسیقی متن و صداگذاری در رده‌ی بهترین بازی‌های نسل قرار می‌گیرد. کارگردان بازی، دیوید کیچ، خود یک موسیقیدان است و خود روی تمام قطعه‌های به کار رفته نظارت داشته که نتیجه آن هم قطعاتی Original، زیبا و گوش‌نواز است. اگر تا به حال موفق به تجربه خود بازی نشده‌اید، حداقل Soundtrack‌های آن را گوش کنید. صداگذاری شخصیت‌ها هم طبق روال آثار کوانتیک دریم در بالاترین سطح قرار دارد و حتی شخصیت‌های فرعی که در حد چند جمله هم در بازی نقش دارند، به بهترین نحو ممکن وظیفه خود را انجام داده‌اند. فقط کافیتست قسمت پایانی بازی که کارا و آلیس در تلاش برای فرار از مرز هستند را از Youtube ببینید تا با گوش خودتان، شاهکار کوانتیک دریم در صداگذاری کاراکترها را بشنوید.

اما مهم‌ترین بخش گیم‌پلی بازی، انتخاب‌هاست. انتخاب‌ها به بازی شما، DNA می‌دهند و به آن هویت می‌بخشند. اگر 10 فرد به طور همزمان بازی را آغاز کنند، احتمال این که به 10 پایان متفاوت برسند، یا مسیر داستان برایشان تفاوت کند، زیاد است و دلیل آن هم انتخاب‌هایی است که در مسیر داستان دارند. بیشتر انتخاب‌های شما در بازی بسیار مهم بوده و جدای از انتخاب‌های حیاتی که شک نکنید در بازی تاثیر بسیار مهمی دارد، انتخاب‌های سطحی که به نظر مهم هم نیستند نیز به تدریج روی روابط شما با دیگران و چهره عمومی شما در اجتماع (که ملاک بسیار مهمی در بازی است و پایان‌های متفاوتی را رقم می‌زند) تاثیر داشته و در نهایت سرنوشت بازی و شخصیت‌ها را تغییر می‌دهند. Flowchart، جدولی است که بعد از هر بخش از بازی نمایش داده شده و از آن‌جا می‌توانید تک انتخاب‌های خود و نتایجشان را ببینید و همینطور ببینید دوستانان یا دیگر بازی‌بازها چه انتخاب‌هایی داشته‌اند و چند درصد به انتخاب شما نزدیک بوده‌اند. انتخاب‌هایتان به حدی مسیر روایت داستان را عوض می‌کنند که ممکن است وقتی بازی را چندین بار متوالی تجربه کنید و بازهم مورد جدیدی را ببینید که فکرش را هم نمی‌کرده‌اید. در یکی یکی انتخاب‌هایتان دقت کنید، سرنوشت انقلاب اندرویدها و سرنوشت یک مادر و دختر در دستان شماست. لطفاً آن‌ها را نجات دهید!

جلوه‌های بصری در بازی تقریباً هیچ حرفی را برای گفتن نمی‌گذارند و به شخصه هیچ عنوانی را جز Horizon: Zero Dawn در کنسول PS4، هم‌سطح با آن ندیدم. کیفیت بافت‌ها و افکت‌های باران و نورپردازی بازی چیزی فراتر از نسل فعلی را نشان می‌دهد و اگر Detroit را کنار بسیاری از بازی‌های این



موسیقی فوق‌العاده برای خرید هر عنوانی کافیتست، حتی اگر آن عنوان در گیم‌پلی خود نقص‌هایی داشته باشد. Detroit را بخرید و از یک داستان عالی نهایت لذت را ببرید.

نهایت دقت و منطق انجام شود. اما با این وجود، توصیه به خرید و تجربه Detroit، کار سختی محسوب نمی‌شود. داستانی شاهکار با روایتی عالی در کنار یک گرافیک چشم‌نواز و

معولاً قضاوت در مورد بازی‌های تعاملی، سخت است و نمی‌توان به راحتی آن را برای هر کسی توصیه کرد؛ به خصوص با قیمت فعلی دلار که تهیه هر بازی باید با

- به ندرت دستورات Motion_Sensor توسط بازی درک نمی‌شود
بخش‌های مارکوس فقط در یک سوم پایانی جذاب است

+ داستان و شخصیت پردازی فوق‌العاده
روایت سینمایی و منسجم
پایان‌های متفاوت و زیبا
پرداختن به هر دو بعد احساسی و سیاسی-اجتماعی داستان به حد کافی
تعاملات بیشتر و تعیین‌کننده‌تر در گیم‌پلی
جست و جو در بخش کانسرت لذت بخش است
دکمه زنی‌ها نقش تعیین‌کننده‌ای در گیم‌پلی دارند و دکوری نیستند
کیفیت بصری حیرت‌انگیز
طراحی عالی چهره‌ها
فریم ریت ثابت
موسیقی زیبا و متناسب با هر بخش
صداگذاری بی‌نقص شخصیت‌ها به خصوص کانر و کارا
شخصیت‌های فرعی مهم و تاثیرگذار و پرداخته شده





The Crew 2

این یوبیسافت باحال!!

محمدحسین باجلان

خود بازی‌های خوبی هستند که واقعا ما را ساعت‌ها سرگرم نگاه خواهند داشت. ولی Crew ذاتش یک بازی دیگر بود که سعی داشت اندکی از توجه و دقت ما را نسبت به خودش برآید و در این کار هم موفق نشد و حالا باز هم با نسخه دوم تلاش دیگری داشت که البته آن هم چندان موفق به نظر نمی‌رسد.

بازی در کل روی یکی دو مورد بیشتر نمی‌تواند که مانور تبلیغاتی بکند و شاید هم همین یکی دو مورد باشد که بار سبک جذابیت بازی را به دوش می‌کشد. اولین نکته در خصوص بازی نقشه نسبتا بزرگ آن است که به طور مثال در حرکتی نمادین سعی کرده است که به پهلاوری کل ایالات متحده باشد. به صورت نمادین باز هم تعدادی از شهرهای اصلی و مهم

نفره از کمبود وحشتناک‌تر محتوا ضربه‌های اساسی دریافت کرد. البته یوبی سافت به همین راحتی از خیر فرنچایزهای خود نمی‌گذرد که دیگر هم نمی‌دانیم که خبر خوبی ست یا بد و حالا تصمیم گرفته است که نسخه دوم عنوانی را عرضه کند که کمتر کسی هم در انتظارش است. بازی The Crew 2 در واقع تغییر خاصی نسبت به نسخه اول نداشته است و تمام آن ایده‌های اولیه بار دیگر به نمایش گذاشته شده اند و شاید یکی دو مورد جدید هم به بازی اضافه شده باشد، دقیقا مانند آنچه که هر سال در عناوین با عرضه سالیانه مانند فیفا می‌بینیم، با این تفاوت که حداقل عناوینی همچون فیفا و یا حتی سری فورترا که دارای سیستم عرضه سالانه هستند، حداقل در ذات و هسته

خوب باز هم یوبی سافت در حال تلاش برای خلق یک مجموعه جدید و ما هم در حال تماشای تقلاهای بی معنی و خنده دار آن ها! چندان زمانی از عرضه نسخه اول عنوان Crew نمی‌گذرد که مثلا قصد داشت تقریبا به سبک هر عنوان دیگری از یوبی سافت یک سبک را از نو تعریف کند. یوبی سافت به طور قطع در بیشتر عناوین خود با مشکلات جدی روبرو بود که این عنوان هم از این قاعده مستثنی نشد. مشکلی که تقریبا همه عناوین این شرکت با آن دست و پنجه نرم می‌کنند، کمبود شدید محتوی در آن‌ها است که این بازی هم به شدت از آن رنج می‌برد. بازی در مود تک نفره خود به سرعت یکنواخت می‌شد و هیچ گاه سورپرایز جدید برای شما نداشت و در بخش چند

Release Date
June 29, 2018
Platforms
PlayStation 4
Xbox One
Microsoft Windows
Developer(s)
Ivory Tower
Publisher(s)
Ubisoft
Genre(s)
Racing



زیبایی مانند صحرایی که تازه نم
نم باران به سراغش آمده است یا
شهرهای خشک و آماده مسابقه
درگ، کمک می‌کند.
یکی از ویژگی‌های جالب بازی و
در واقع عنصر اصلی سازنده بازی
قابلیت انتخاب بین سه نوع وسیله
مختلف برای سفر در دنیای بازی
است. اولی به طور قطع خودروها
و موتور سیکلت‌هایی هستند که
سلطان واقعی جاده‌های بازی
هستند. بهترین نرخ سرعت و
شتاب مربوط به این دسته است.
اوج خلاقیت و تنوع وسایل نقلیه
بازی را این بخش به دست آورده
است و تقریباً تمام ویژگی‌های
اصلی بازی و بیشتر مسابقات نیز
حول محور این گروه است که
جلوتر باز هم به آن‌ها خواهیم
پرداخت.

مانند نیو یورک یا لس آنجلس و
میامی هم در بازی حضور دارند
که حداقل یک تور ساده و باز
هم نمادین به آمریکا، برای شما
خواهد بود. البته برای بهتر شدن
شرایط هم حالا تغییر شرایط آب
هوایی و چرخه روز و شب نیز به
بازی افزوده شده است که شاید
در ظاهر بسیار جذاب باشد، ولی
در نظر داشته باشید که این شرایط
کاملاً تصادفی و رندوم است و
دیدن شهر میامی زیر یکی دو متر
برف چیز چندان خاصی در این بازی
نخواهد بود و از سویی مثلاً در سال
2018 زندگی می‌کنیم و چرخه‌های
تصادفی آب و هوایی دیگر چندان
عجیب و جذاب نیستند. البته به
غیر از این یکی دو مورد در سایر
موارد این شرایط به بازی به شدت
کمک می‌کنند و حداقل به آن ارزش
تکرار پذیری برای دیدن مناظر



دسته دوم قایق‌ها هستند که وظیفه انجام رقابت در دل دریاها و دریاچه‌های بازی را به عهده دارند. تنوع این گروه به طبع بسیار کمتر از گروه‌های دیگر است و این مسئله هم بسیار منطقی چون شاید تنها تفاوت قایق‌ها در دنیای واقعی با یکدیگر هم فقط بر سر تعداد موتورها و قدرت خروجی هر کدام است و واقعا دیگر تفاوتی در ظاهر قایق‌ها وجود ندارد و شاید تفاوتی نخواهد در قایق‌های لوکس‌تر به وجود بیاید که در این بازی هم جایی ندارند. البته دسته سوم و جالب‌تر مربوط به وسایل نقلیه هوایی است که شاید جالب‌ترین و جذاب‌ترین ادوات حمل و نقل در بازی به حساب بیایند. هواپیماها البته باز از تنوع کمی بهره می‌برند و شاید کمتر از تعداد انگشتان دو دست مدل مختلف برای تجربه وجود داشته باشند که به طرز عجیبی نیز همه به شدت آهسته و خسته کننده شده اند. در واقع خودروهای به طرز واضحی از قایق‌ها ستر هستند و حالا هواپیماها نیز به طرز عجیبی از خودرو آهسته و یا در بهترین حالت هم سرعت آن‌ها هستند. تنوع پایین هواپیما، سرعت بد و کم بودن تنوع و تعداد مراحل از جمله مشکلاتی است که به شدت قرار است با آن‌ها سر و کله بزنید.

عنوان دیگر نقطه قوت بازی تنوع خوبی فی ما بین شهرهای متنوع و فضاهای جدیدی باشد تا سعی کند کمتر سبب خسته کننده شدن باشد. تقریباً هر عنوان ریسینگی بعد از مدتی خسته کننده می‌شود و این امر برای عناوین آرکید که قرار است در یک دنیای محیط باز هم جریان داشته باشند هم به مراتب قابل رفع‌تر است. تنها کاری که باید انجام دهید آن است که فقط دنیای بازی را پر کنید از چالش‌های گوناگون و با گوناگونی ظاهری بازی هم طرفداران را پای بازی نگاه دارید. این کاری است که سری فورترزا هورایزن به خوبی موفق شده است که آن را عملی کند و از سوی دیگر هم مجموعه ای به نام Need for Speed هم ثابت کرده است که این کار فقط بر روی کاغذ ساده است و در عمل همه سختی کار به آن است. البته حالا باید گفت که این بازی تا به اینجا چندان هم خوب عمل نکرده است و محیط‌ها نه تنها به سرعت خسته کننده می‌شوند، بلکه چالش‌های بازی هم به شدت محدود هستند.

تعداد وسایل نقلیه اندکی کم است و به سرعت توی ذوق خواهد زد ولی یک ویژگی جالب بازی، توانایی سوئیچ بین وسایل نقلیه است که شما می‌توانید در هر لحظه بین هر وسیله ای در بازی جابجا بشوید که اولاً با وجود افکت‌های تصویری جالب و توانایی تغییر کلی سبک بازی بسیار هیجان انگیز نیز به نظر می‌رسد و می‌توان متصور بود که عده بسیاری در بازی مدام در حال سوئیچ بین وسایل مختلف باشند. جدای از این مورد ویژگی جالب دیگری حول محور وسایل نقلیه بازی پیدا نمی‌شود و شاید انجام چند حرکت خودسرانه و یا چندین پرش و کارهای عجیب دیگر باشد که بتواند به هیجان بازی اندکی بیافزاید. از منظر سرعت هم شاید هواپیماهای بازی اندکی سریع‌تر به نظر برسد ولی آن قدر آهسته پرواز می‌کنند که در شرایط خارج از مسابقات ترجیح خواهید داد که با خودروهای زمینی جابجا شوید و با تمام این‌ها شرایط دریاها هم دیگر نیازی به توضیح ندارد. محیط بازی البته سعی کرده به





بازگردیم به موسیقی‌های موجود در بازی که همه ترکیبی ثابت از سبک‌های پر سر و صدایی هستند که واقعا لذت بخش هستند ولی از دو جهت باز هم مناسب و کافی نیستند. اول آن که تعداد ترک‌ها در هر سبک موسیقی به شدت محدود است و دوم آن که به فرض در میانه‌های جاده هوس موسیقی کلاسیک به سرتان بزند که باز هم باید فراموشش کنید و به یاد بیاورید این جا فورزا نیست که همه چیز حاضر و آماده برای شما باشد. شاید بازی از یک نظر نسبت به شماره پیشین پیشرفت داشته باشد که آن هم در حیطه گرافیک نمایشی بازی است. نسبت به نسخه اول کیفیت بافت‌ها و افکت‌ها پیشرفت داشته است که این خود جای تشکر دارد. این افکت‌ها خود را بیشتر در حین تغییرات دینامیک آب و هوای بازی نشان می‌دهند و لذت دو چندان به بازی خواهند افزود ولی باز هم در برابر سایر عناوین حتی مولتی پلتفرم دیگر مانند NFS هنوز هم بازی نه تنها پولیش نشده بلکه تا حدی هم از رنگ و رو رفته به نظر می‌رسد ولی از سوی دیگر لازم به ذکر است که کنسول‌های میان نسلی به خاطر ویژگی Super Sampling و یا حتی رزولوشن بالاتر خود بسیار بهتر و زیباتر به نظر می‌رسند و از سویی نیز این کیفیت کمتر سبب شده است تا حداقل مشکلی از بابت فریم ریت در بازی نداشته باشیم که باز هم بسیار مهم‌تر است.

صدا گذاری خودروها در یک کلام با وجود آن که از روی نمونه‌های واقعی صدا برداری نشده اند و از سویی هم تعدادی خودرو غیر واقعی هم یافت می‌شود، باز هم نسبتا قابل قبول است. البته این کار خاصی هم نبوده است و رسما سازندگان بدون آنکه کسی هم بخواهد مدرکی از آن‌ها داشته باشد، می‌توانند از صدای دیگر بازی‌ها هم ایده برداری کنند. از سوی دیگر البته موسیقی بازی به عنوان یکی از مهمترین المان‌های یک بازی جهان باز دیگر قابل قبول حساب نمی‌شود. اولاً که در بازی توانایی قرار دادن موسیقی‌های دلخواه وجود ندارد و دیگر از چرخیدن در خیابان‌های نیویورک و با صدای شهرام شبیره را باید به کلی فراموش کنید. راه دیگر آن است که موسیقی بازی به کل و از درون تنظیمات صدای بازی قطع کنید و آهنگ دلخواه خود را با موبایل پخش کنید چون حتی بازی درون خودرو به شما اجازه خاموش کردن رادیو را هم نمی‌دهد. البته باز هم به عنوان یکی از مراجع اصلی این سبک، اگر بخواهیم بازی را با عنوانی مانند Forza Horizon 3 مقایسه کنیم هم باید گفت با وجود دست و پا شکسته بودن سرویس‌های موسیقی پایه خود مایکروسافت هم باز شما این توانایی را داشتید که از طریق سرویس‌های ابری موسیقی مورد علاقه خود را وارد بازی کنید که با توجه به شرایط یوبی سافت، در خواب هم چنین ویژگی جالبی را در بازی مشاهده نخواهیم کرد.

در زمان عرضه بازی اعلام شد که بازی نیاز به ارتباط کامل به اینترنت در طول تجربه بازی دارد و از سویی این ما را به شدت خوشحال ساخت که احتمالا خدایا قرار است که تمرکز فوق العاده به همراه کلی مود مختلف برای این بخش عرضه شود که در کمال نا باوری بازی در شروع فقط دارای یک مود ساده همکاری تیمی است که به سرعت هم خسته کننده می‌شود و دیگر هیچ! البته قرار است که با آپدیت سپتامبر بازی مود آنلاین رقابتی نیز به بازی افزوده شود ولی باز هم معلوم نیست که چرا از روز اول ما لیاقت آن را نداشته ایم! البته احتمالا به دلیل آن که یوبی سافت بتواند بعد از چند ماه از عرضه بازی بار دیگر بازیازان را به پای بازی بکشاند یا یک شوک دیگر به خریداران هر چند اندک بازی وارد کند، دست به این اقدام زده است و هیچ دلیل عاقلانه و منطقی دیگری برای آن پیدا نمی‌شود و حتی با وجود عرضه مودهای آنلاین رقابتی هم به نظر نمی‌رسد که تیم سازنده حوصله ای برای پشتیبانی حسابی از آن داشته باشد و از سویی هم نه بازی بازان به بازی باز خواهند گشت و نه تغییری در فروش بازی رخ خواهد داد.



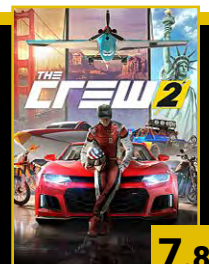
باید به سراغ دیگر عناوین بروید چون CREW 2 قرار نیست که معجزه ای باشد که عاشقش شوید و در بهترین حالت عنوان دیگری است در این سبک ولی اگر واقعا از نسخه اول لذت بردید این عنوان، این کار را به مراتب بهتر برای شما انجام خواهد داد.

است. تقریبا روی هر بخشی از بازی که دستس بگذاریم شاید مقداری پیشرفت نسبت به نسخه اول دیده شود ولی باز هم هنوز جای کار بسیار است و در کل باید گفت که توصیه به خرید بازی کاری سخت است و اگر هم کشته مرده ریسینگ‌ها هستید به نظر

در نهایت هم باید گفت که Crew با ایده‌های بسیاری پا به عرضه وجود گذاشت که تقریبا در رسیدن به همه آن‌ها هم با مشکلات اساسی روبرو شد و حالا نسخه دوم شاید یک پیشرفت نسبت به بازی اول محسوب شود ولی باز هم هنوز جای کار بسیار

- موسیقی به هیچ عنوان راضی کننده نیست
تنوع پایین خودروها
مشکلات منطقی هواپیما ها
تنوع پایین مراحل
عدم وجود بخش چند نفره رقابتی

+ بهبود در همه زمینه‌ها نسبت به شماره قبلی
نقشه بزرگ و متنوع به همراه آب و هوای داینامیک
صداگذاری خوب
سیستم گیم پلی جالب و قابلیت تبدیل



7.8



The Division 2

روزگار سیاه ایالات متحده

محمد آریامقدم ♦♦

از The Division یک بازی دوست داشتنی ساخت. مطابق انتظارات یوبی‌سافت دنباله‌ای را از The Division روانه بازار خواهد کرد که قصد داریم در این مطلب نگاهی به آن بیندازیم. The Division 2 نام نسخه بعدی یکی از بهترین‌های یوبی‌سافت است که در E3 و گیمزکام هم نمایش‌های نه چندان پررنگی داشته و طبق اعلام قبلی در سال 2019 عرضه خواهد شد.

یوبی‌سافت تبدیل شود. The Division در همان اولین هفته انتشار توانست رکورد فروش Watch Dogs را شکسته و تبدیل به پرفروش‌ترین بازی تاریخ کمپانی فرانسوی در اولین روز انتشار شود. The Division را می‌توان از آن دست از بازی‌هایی دانست که علی‌رغم متای نه چندان بالا، طرفداران زیادی را به خود جذب کرد. تم آخرالزمانی بازی در کنار گیم پلی روان و گرافیک هنری فوق‌العاده به همراه داستانی قابل قبول

چشم‌انداز را ببینید و یک موزیک بی‌کلام آرام پلی کنید. در ذهنتان دنیایی را تصویرسازی کنید که در آن ایالات متحده حالا خرابه‌ای بیش نیست. کشوری سقوط کرده با ساختمان‌های متروکه، جسدهای انباشته شده و بوی تعفن در خیابان‌هایش! کشوری که همه نقاطش را با خون رنگ کرده‌اند و سپس The Division را به خاطر بیاورید. عنوانی که در سال 2016 موفق شد به یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های تاریخ



جدید را پیش روی شما خواهد گذاشت و وارد دنیای دیگری می‌شود. اکنون تخصص خودتان را به میل خودتان انتخاب کرده و راه جدیدی را در پیش می‌گیرید. سه تخصصی که در موردشان صحبت می‌کنیم عبارتند از Demolitionist، Sharpshooter و Survivalist که هر کدام امتیازاتی را نسبت به بقیه داشته و در نهایت بستگی به سلیقه و مهارت خودتان دارد که کدام تخصص را ادامه دهید. می‌توان گفت معرفه هر تخصص سلاح آن است که در مبارزات نیز اهمیت بالایی را خواهد داشت. صرف نظر از تخصصی که دارید، تجهیزات دیگری هم در اختیارتان قرار خواهند گرفت که جذابیت گیم پلی بازی را دو چندان خواهند کرد. طبق صحبت‌های افرادی که نسخه دمو بازی The Division 2 را تجربه کرده‌اند، هوش مصنوعی دشمنان ترکیب قابل قبولی از دفاع و حمله است. آن‌ها سعی می‌کنند فاصله خود را با شما حفظ کنند و از شلیک‌هایتان در امان باشند. بی‌دلیل از سنگر خود خارج نشده و بی محابا به سمت شما و یارانتان حمله‌ور نمی‌شوند. آن‌ها همچنین سعی می‌کنند به نوعی خود را در محیط پخش کرده که در محاصره قرار بگیرید، دقیقا مثل The Division! در The Division 2 دشمنان سعی می‌کنند همه جا را پوشش دهند تا در نهایت تسلیم آن‌ها شوید. به همین خاطر باید سعی کنید از استراتژی مناسبی برخوردار باشید تا هم خود و هم تیمتان را برنده میدان مبارزه کنید. مثل نسخه قبلی هم دشمنان قاعدتا نقطه ضعف مشخصی دارند و فقط کافیه آنرا پیدا کرده و تا پایان بازی بتوانید درست از آن استفاده کنید. پیدا کردن چنین نقطه ضعفی کار آسانی خواهد بود اما استفاده از آن نیازمند مهارت بالا و تجربه کافی در بازی‌های شوتر سوم شخص است.

تقریباً 7 ماه از اتفاقاتی که در نیویورک رخ داد می‌گذرد و دیگر خبری از آن سرما و برف و شهر یخ‌زده نخواهد بود. نوبت به واشینگتون رسیده، گروه‌های مختلف قصد تصرف پایتخت ایالات متحده را دارند و در این راه پیشرفت زیادی هم کرده‌اند. بیشتر مردم مهاجرت کرده و تنها عده کمی در واشینگتن باقی مانده‌اند. گروهی از مردم که روز به روز تعدادشان کمتر از قبل می‌شود و تنها و آخرین امیدشان گروهی هستند که خود را The Division می‌نامند. گروهی که تا قبل از تمام این اتفاقات مردمی ناشناس بوده و اکنون وظیفه نجات دادن یک کشتی به گل نشسته را بر عهده دارند. یوبی‌سافت اخیرا اطلاعاتی جامع‌تر را در مورد داستان بازی در اختیار کاربران گذاشته است. گویا تمرکز داستان نسخه دوم The Division بیشتر روی بازماندگان بوده و اتحاد آن‌ها را به نمایش می‌گذارد. دقیقا برعکس نسخه قبلی که چند دستگی مردم را در شرایط سخت نیویورک دیدیم، این‌جا در واشینگتن همه مردم تفنگ به دست گرفته و می‌خواهند وطن خود را نجات دهند. The Division در بعد گیم پلی حرف‌های زیادی برای گفتن داشت و کماکان با گذشت دو سال از انتشار بازی، این عنوان پاسخگوی نیازهایتان خواهد بود. نمی‌گوییم هرچیزی اما دست کم خیلی از چیزهایی که یک شوتر سوم شخص لازم دارد را در خود گنجانیده است. یوبی‌سافت قصد انتشار یک نسخه جدید را دارد پس به قطعاً باید چیزهای جدیدی را هم به بازی اضافه کند. شاید بولدترین نکته The Division 2 این روزها، وجود سه تخصص در بازی است که توجه بسیاری را جلب کرده و به نظر ایده فوق‌العاده‌ای می‌رسد. وجود چنین سیستمی به بازی‌باز اجازه می‌دهد تا پس از به پایان رساندن بخش داستانی بازی هم از ادامه آن سرباز نرزد. در واقع بازی چالشی





قبلی محسوب می‌شود. البته این مورد تنها نسبت به The Division یک پیشرفت نیست، بلکه بازی را می‌تواند از بسیاری از بازی‌های مشابه جلو بیندازد. حالا در چالش‌ها 8 نفر به صورت همزمان می‌توانند حضور داشته باشند و از بازی لذت ببرند. در The Division این چالش‌ها با چهار نفر نیز جذابیت خاص خود را داشت و حالا نفرات دو برابر شده‌اند. این طور که پیداست، 8 نفر می‌توانند به دو تیم چهار نفره تقسیم شوند. همیشه یک بازی اگر بتواند بعد از انتشار نسخه اصلی با بسته‌های الحاقی جدید تایم سرگرم کردن بازیکن را بیشتر کند، برای مدت طولانی‌تری در ذهن‌ها خواهد ماند. یوبی‌سافت این را می‌داند و وعده‌ای که به بازیکنان داده همچنان انگیز است. با توجه به صحبت‌ها و وعده‌های کارگردان بازی در کنفرانس E3 یوبی‌سافت، The Division 2 در سال اول انتشار سه DLC به صورت اپیزودی خواهد داشت. همچنین کارگردان بازی آقای Julian Gerighty بعد هم The Division 2 بسته‌های الحاقی دیگر خواهد داشت. نکته این‌جاست که سه DLC که به آن‌ها اشاره کردیم، رایگان خواهند بود! شما می‌توانید سه داستان متفاوت را در قالب سه بسته الحاقی بدون پرداخت هیچ هزینه اضافی تجربه کنید و لذت ببرید. سیاست‌های یوبی‌سافت در رابطه با The Division 2 احتمالاً بتواند فروش و محبوبیت این بازی را بیش از حد انتظار بالا ببرند. بر کسی پوشیده نیست که سه بسته الحاقی رایگان آن هم برای یک بازی MMO چیزی نیست که بتوان به راحتی آن را نادیده گرفت. حتی این موضوع برای بازیکن هم اقتصادی خواهد بود و قطعاً برای یوبی‌سافت هم منفعت زیادی دارد.

در نسخه گذشته شما پس از به انجام رساندن هر مرحله اصلی آیتم‌های جدیدی را پیدا می‌کردید و بهتر بود در شخصی‌سازی کاراکتر خود آن‌ها را به کار بگیرید. از تعلقات مربوط به تفنگ گرفته تا سلاح‌های جدید و حتی لباس‌هایی متفاوت. می‌توانید خود را به گونه‌ای تجهیز کنید در برابر آتش دشمن مقاومت بیشتری از خود نشان دهید. تمام این موارد را در The Division 2 هم باید رعایت کنید. اگر می‌خواهید به مشکل جدی برخورد نکنید باید آیتم‌هایی را که در میدان‌های مبارزه به دست می‌آورید جدی بگیرید. البته تغییری جالب نیز در این مورد اعلام شده که البته هنوز نه یوبی‌سافت آن را تایید کرده و نه در تریلرها دیده‌ایم. داستان از این قرار است که اگر دقت کرده باشید در The Division آیتم‌هایی که به دست می‌آوردید اغلب بدین شکل بود که یک دشمن را کشته و مثلاً یک اسلحه روی زمین می‌انداخت و آن را برمی‌داشتید. بازی‌های دیگر هم همین شکل هستند و چیز خاصی نبود. حالا احتمالاً در The Division 2 این سیستم فعال نخواهد بود و به جای آن، شما پس از پیروزی در مبارزات آیتم‌هایی را به عنوان جایزه از بازی دریافت می‌کنید. این آیتم‌ها تصادفی بوده و برای بازیکنان مختلف یکسان نخواهند بود. در واقع با استفاده از وسایل و تجهیزاتی که در محیط بازی به دست می‌آورید و توانایی‌هایی که آنلاک می‌کنید یک شخصیت منحصر به فرد برای خود خواهید ساخت. لازم به ذکر است که هر تخصص Skill‌های خاص خودش را دارد و به همین خاطر باید در انتخاب تخصص دقت کافی به خرج دهید. بیشتر شدن نفرات در چالش‌ها نیز از پیشرفت‌های The Division 2 نسبت به نسخه‌های

در مورد دشواری بازی تا زمان انتشار نمی‌توان حرفی زد اما می‌دانیم که The Division 2 بازی آسانی نخواهد بود. همان‌طور که در نسخه اول پیروزی شما در بازی متکی به تیمی قوی و پلی‌رهای ماهر و با تجربه بود، در The Division 2 هم شاهد همین روند خواهیم بود. بالا رفتن هوش مصنوعی دشمنان به معنای سخت‌تر شدن کار شما خواهد بود و باید دقت و مهارت بیشتری در بازی به خرج دهید. پیدا کردن یک کاور مناسب از اهمیت بالایی برخوردار است و نباید آن را فراموش کنید. در The Division 2 بهتر است قبل از حمله به منطقه یا گروه خاصی تاکتیک خود را با دیگر بازیکن‌ها هماهنگ کنید. در مورد تجهیزات باید گفت که در The Division 2 تجهیزات گسترده‌تر شده و می‌توانید شخصیت خود را راحت‌تر شخصی‌سازی کنید. در مورد محیط بازی هم باید گفت که نسبت به قبل تغییری مهم کرده و آن‌هم تغییر فصل است. دیگر خبری از خیابان‌های پوشیده از برف و مردمی که از سرما می‌لرزند نیست. اتفاقات The Division 2 در فصل تابستان رخ می‌دهند. فضای بازی البته قطعاً اساس خود را حفظ خواهد کرد و با محیطی شبه آخرالزمانی رو به رو خواهیم بود. یوبی‌سافت کارش را در طراحی هنری احتمالاً به خوبی انجام خواهد داد اما در مورد گرافیک فنی بازی باید صبر کرد و بعد از انتشار آن نظر داد. شهر واشینگتن نیز مثل نیویورک حال و هوای خوبی ندارد و حالتی متروکه به خود گرفته است، انگار که ماه‌ها یا شاید هم سال‌هاست کسی در آن سکونت ندارد. برای طرفداران TPS بدون شک The Division 2 یکی از مورد انتظارترین بازی‌های سال 2019 خواهد بود. تا جایی که اطلاع داریم یوبی‌سافت در حال حاضر روی دو پروژه عظیم کار می‌کند، Assassin's Creed Odyssey و The Division 2. برنامه‌های قبلی کمپانی فرانسوی برای نسخه اول The Division با بازخوردهایی مثبت همراه بود و چه به لحاظ اقتصادی و چه به لحاظ فنی، The Division توانست انتظارات را برآورده کند. طبق اطلاع قبلی، The Division 2 مارس سال 2019 (21 اسفند ماه) برای کنسول‌های نسل هشتمی و PC منتشر خواهد شد و از همین الان نیز توانسته نظر مثبت طرفداران زیادی را جلب کند. نسخه بتای The Division 2 توانسته بیشترین ثبت نام در تاریخ یوبی‌سافت را از آن خود کند، جالب‌تر آنکه رکورد قبلی هم در اختیار The Division بود. تا زمان انتشار The Division 2 زمان زیادی مانده و بهتر است فعلاً خود را با بازی‌های بزرگ دیگری که در صف طولانی انتشار قرار دارند سرگرم کنید. شاید هم با توجه به وضعیت اقتصادی این روزها ترجیح دهید پول خود را جمع کرده تا بتوانید The Division 2 را خریداری کنید.



The Surge

12



The Surge عنوانی اکشن نقش‌آفرینی است که در نسل هشتم برای پلی‌استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی منتشر شد و توسط استودیو Deck 13 ساخته شده است که قبلاً هم با الهام از سری سولز بازی Lords of the Fallen را خلق کرده بودند که در شماره قبلی لیست به آن پرداختیم. جالب است بدانید که در مورد بازی The Surge نیز تقریباً همان اتفاق باز ی قبلی رخ داد و باز هم نمرات این بازی به هیچ وجه در سطح کیفیتش نیست. The Surge از همه لحاظ نسبت به سری سولز که باز هم منبع الهام آن است متفاوت عمل کرده و چه از نظر گرافیکی و چه فضا سازی و دنیای بازی، تقلیدی از سری سولز به شمار نمی‌رود و یک شخصیت کاملاً مجزا و منحصر به فرد دارد که تنها الهاماتی بسیار عالی از سری سولز گرفته و از برخی مکانیک‌های فوق‌العاده آن به روش مخصوص خود استفاده کرده است.

The Surge و نسخه کامل آن به همراه بسته الحاقی A Walk in the Park یکی از نقش‌آفرینی‌های بسیار باکیفیتی است که در نسل هشتم عرضه شده و کیفیتش بسیار از متای ۷۴ آن بالاتر است. The Surge با کیفیت فوق‌العاده گیم پلی و مبارزات بسیار عمیق و بی‌نظیر خود، موفق می‌شود تا هر بازیاز علاقمند به اکشن نقش‌آفرینی را تا مدت‌های خیلی طولانی با خود همراه کند و ساعات لذت‌بخشی را برای وی به ارمغان بیاورد. اگر ذره‌ای تعلق خاطر به عناوین میازاکی و سولز و بلا دیورن دارید، حتی لحظه‌ای در تجربه کردن The Surge: Complete Edition شک نکنید و مطمئن باشید که مدتی بعد دارید پشت سر هم آیت‌ها را فارم می‌کنید و لول می‌زنید!

Darksiders 2

11



پس از موفقیت نسخه اول بازی دارک‌سایدرز در سال ۲۰۱۲ بود که نسخه دوم بازی نیز با نام Darksiders II برای نسل هفتم یعنی پلی‌استیشن ۳ و ایکس‌باکس ۳۶۰ و رایانه‌های شخصی توسط کمپانی دوست داشتنتی و فکید THQ منتشر شد و این بازی نیز توانست موفقیت نسخه اول بازی را ادامه دهد و البته با تغییراتی که به خود دیده بود، کاملاً یک بازی جدید و مجزا نیز به حساب می‌آمد و در حقیقت تبدیل به عنوانی اکشن نقش‌آفرینی شده بود تا یک اکشن ماجراجویی مانند بازی اول. در این بازی زیبا با یکی دیگر از ۴ سوار اخراج‌مان و برادر جنگ که در نسخه اول با او بازی کرده بودیم، به نام مرگ آشنا شده و کنترل او را در گیم پلی زیبا و جذاب بازی بر عهده می‌گرفتیم.

حتماً می‌دانید که در نسل هشتم نیز کمپانی Nordic Games که امتیاز این عنوان را در اختیار دارد و البته نامش هم‌اکنون به THQ Nordic تغییر کرده است، نسخه ارتقا یافته و نسل هشتمی Darksiders II را به همراه تمامی بسته‌های الحاقی عرضه شده، تحت نام Darksiders II: Deathinitive Edition منتشر کردند و اگر به هر دلیلی خود را از چشیدن لذت ناب Darksiders II در نسل هفتم محروم کرده‌اید، این نسخه بهترین فرصت شما به ویژه روی کنسول‌ها برای تجربه این عنوان بی‌نظیر است که هنوز هم از بسیاری از عناوین نسل هشتمی، برتر، زیباتر و سرگرم‌کننده‌تر است. Darksiders II یک اکشن نقش‌آفرینی و هک‌انداسلش فوق‌العاده قدرتمند، لذت بخش و سرگرم‌کننده است و جزو برترین عناوین اکشن نقش‌آفرینی محسوب می‌شود که تاکنون ساخته شده‌اند.

shadow of Mordor

10



در سال ۲۰۱۴ بود که عنوانی منتشر شد که مورد توجه بسیاری از بازیازان و منتقدان قرار گرفت و به واسطه یک خلاقیت بزرگ که این روزها زیاد در بازی‌ها دیده نمی‌شود، همه از آن به نیکی یاد کردند و حتی برنده جوایز زیادی نیز در سال ۲۰۱۴ شد. این بازی که در دنیای بزرگ و بی‌پایان «ارباب حلقه‌ها» و در سرزمین میانه جریان داشت، Middle-earth: Shadow of Mordor نام داشت که یک عنوان اکشن نقش‌آفرینی و اکشن ماجراجویی بسیار زیبا بود که موفق شده بود در تمامی بخش‌های خود اعم از داستان و گرافیک و صداگذاری و البته از همه مهم‌تر گیم‌پلی، فوق‌العاده عمل کند. این بازی یک سیستم عالی در مبارزات خود داشت به نام «نمسیس» که ستاره اصلی این بازی بود و مورد توجه همه قرار گرفت. این سیستم، فرماندهان ارتش دشمن را از رده پایین تا بزرگترین فرماندهان به صورت گروهی نشان می‌داد و شما باید آن‌ها را یکی یکی حذف می‌کردید و یا به کنترل خود در می‌آوردید تا این گونه به بزرگترین فرماندهان دشمن دسترسی یابید و نهایتاً بتوانید به مبارزه نهایی بازی برسید.

جالب اینجا بود که اگر هر یک از این فرماندهان شما را می‌کشت (که اتفاقاً این مورد زیاد هم پیش می‌آمد چون در بازی ممکن بود به یک فرمانده خیلی قوی‌تر از سطح خود برخورد کنید)، در رده‌بندی سازمانی ارتش ارک‌ها ارتقا درجه می‌یافت و قدرتمندتر می‌شد که این موضوع کار را در سیستم نمسیس بسیار حساس کرده بود. داستان زیبایی بازی در کنار جلوه‌های بصری فوق‌العاده آن و گیم‌پلی خلاقانه و صداگذاری و موسیقی عالی سبب شد تا این بازی به عنوان یکی از بازی‌های بسیار موفق سال ۲۰۱۴ شناخته شود و امتیازات فوق‌العاده‌ای را نیز دریافت نماید و نهایتاً این بازی با متای ۸۷ به کار خود پایان داد تا به عنوان یکی از برترین عناوین اکشن نقش‌آفرینی شناخته شود.

Nioh

9



یکی از بزرگ‌ترین و جذاب‌ترین بازی‌هایی که از سری سولز الگو گرفته‌اند، یک اکشن نقش‌آفرینی فوق‌العاده زیبا به نام Nioh است که توسط Team Ninja ساخته و در سال ۲۰۱۷ توسط کمپانی Tecmo Koei و Sony به طور انحصاری برای پلتفرم PlayStation 4 منتشر گردید و البته مدتی بعد نسخه کامل آن به همراه دی‌ال‌سی‌ها در استیم برای رایانه‌های شخصی نیز منتشر گردید. Nioh پس از انتشار بسیار موفق عمل کرد و بازخوردهای خیلی مثبتی را از سوی منتقدان و طرفداران دریافت نمود و نهایتاً امتیاز متای بسیار خوب ۸۸/۱۰۰ را نیز به خود اختصاص داد.

اصلی‌ترین دلیل درخشش بازی، گیم‌پلی بی‌نقص آن است که فوق‌العاده عمل می‌کند و در واقع گیم‌پلی و مبارزات، ستاره اصلی بازی Nioh هستند که آن را از هر عنوان دیگری متمایز کرده و Nioh را تبدیل به یکی از شاهکارهای نسل هشتم می‌کنند. Nioh در مواقعی حتی یک سرو گردن از سری عناوین سولز سخت‌تر است و باید خیلی‌خیلی برای بازی کردن آن صبر و استقامت داشته باشید. بدون شک فرنچایز Souls برگترین منبع الهام بازی Nioh است اما نکته اصلی این‌جاست که Nioh بارزترین مثال از الگو برداری و الهام گرفتن از سری دارک سولز بدون کپی کردن و تقلید محض از آن است و المان‌ها و مکانیک‌های منحصر به فرد آن عامل اصلی درخشش بازی هستند. سازندگان در بازی Nioh سعی کرده‌اند تا در هیچ موردی کاملاً مانند سری سولز عمل نکنند و بازیشان شخصیت منحصر به فرد و مجزای خود را در تمام زمینه‌ها حفظ کند که در این امر کاملاً نیز موفق بوده‌اند تا این بازی به عنوان یکی از بهترین اکشن نقش‌آفرینی‌های تاریخ شناخته شود.

Dragon age inquisition

8

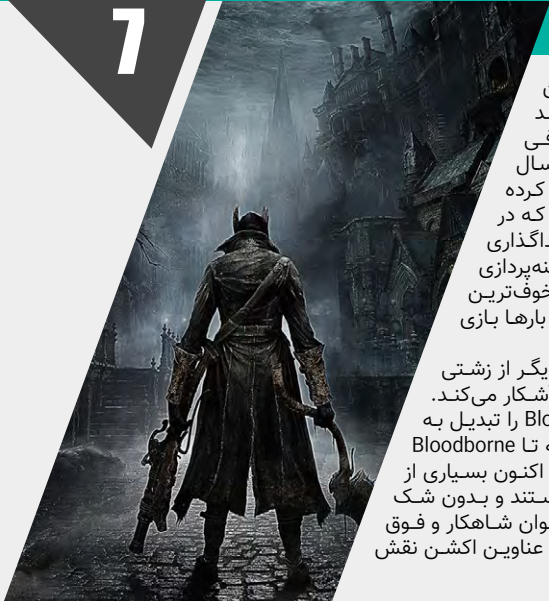


زمانی که بازی Dragon Age: Inquisition معرفی شد، نگرانی‌ها و دغدغه‌های زیادی بین بازیازان به وجود آمد و با توجه به خاطره بدی که از نسخه دوم داشتند از این می‌ترسیدند که مبادا باز هم یک عنوان بی‌کیفیت را شاهد باشند. اما با انتشار بازی اوضاع حتی از چیزی که در حالت خوشبینانه فکر می‌کردیم هم بهتر پیش رفت و شاهد عنوانی بودیم که جایزه برترین بازی سال را دریافت کرد. Dragon Age: Inquisition عنوانی بود در ژانر Action RPG که مانند همیشه توسط استودیو Bioware ساخته شد و کمپانی Electronic Arts در سال ۲۰۱۴ آن را به صورت بین‌نسلی برای کنسول‌های نسل هفتمی پلی‌استیشن ۳، ایکس‌باکس ۳۶۰ و همین‌طور کنسول‌های نسل هشتمی پلی‌استیشن ۴ و ایکس‌باکس وان در کنار نسخه رایانه‌های شخصی، منتشر کرد. Bioware با ساخت Dragon Age Inquisition باز هم ثابت کرد که استاد بی‌چون و چرای سبک RPG است و نشان دادند که چگونه می‌توان عنوانی را ساخت که با حدود ۱۵۰ ساعت گیم‌پلی هرگز از آن خسته نشده و حتی گذر زمان را نیز احساس نکنید.

جادوی اصلی عنوان Dragon Age: Inquisition در بخش گیم‌پلی آن نمود یافته است و قدرت اصلی بازی را در بخش گیم‌پلی مشاهده می‌کنیم. آزادی عمل فوق‌العاده، تصمیمات مهم و حیاتی، مبارزات جذاب و تاکتیکی، شخصی‌سازی تا ریزترین جزئیات حتی برای تمام شخصیت‌های همراه شخصیت اصلی، دنیای بزرگ و زیبا با تنوع محیطی عالی، مبارزه با اژدهاهای عظیم و پر ایهت، انواع و اقسام دشمنان مختلف و... همه و همه از نکاتی هستند که Dragon Age: Inquisition از آن‌ها تمام و کمال بهره‌مند بود و لذتی ناب را به ما هدیه داد. هر چه در این بازی جلوتر بروید بیشتر غرق در جادوی دنیای آن شده و دل‌کنند از آن برایتان سخت و سخت‌تر خواهد شد تا جایی که به خود می‌آیید و می‌بینید که چندین ساعت است مشغول انجام این بازی هستید.

Bloodborne

7



بدون شک استودیو From Software و در راس آن‌ها هیدتاکا میازاکی، یکی از برترین استودیوهای سازنده بازی در این صنعت هستند که این را بارها و بارها به ما ثابت کردند و خود را به عنوان اساتید ساخت اکشن نقش‌آفرینی‌های زیبا و سخت و نفس‌گیر معرفی کرده‌اند. یکی از دلایل اثبات این موضوع جدا از فرنچایز سولز، شاهکار بلادبورن است که در سال ۲۰۱۵ انحصاراً برای پی‌اس 4 منتشر شد و موفق گردید تا امتیاز متای فوق‌العاده ۹۲ را کسب کرده و کاندید برترین بازی سال نیز باشد. بازی Bloodborne یکی از بی‌نقص‌ترین عناوینی است که در نسل هشتم منتشر شده است و در تک‌تک بخش‌های خود از گرافیک و گیم‌پلی گرفته تا صداگذاری و... کیفیت فوق‌العاده بالایی دارد. به مانند همه این بخش‌ها، این کیفیت در طراحی و پیشینه‌پردازی شهری که بستر وقوع اتفاقات بازی است نیز کاملاً واضح است و شهر Yharnam یکی از مخوف‌ترین شهرها و محیط‌هایی است که تا به حال بازی‌های رایانه‌ای به خود دیده‌اند و حتی با وجود بارها بازی کردن Bloodborne، به هیچ وجه محیط بازی و این شهر برای ما خسته‌کننده نمی‌شود. هر بار Bloodborne را تجربه می‌کنیم، بازی نکته جدیدی برای ما به همراه دارد و زاویه‌ای دیگر از زشتی و سیاهی و تاریکی دنیای خود و البته زیبایی و کیفیت گیم‌پلی و طراحی خود را برای ما آشکار می‌کند. فضا سازی و اتمسفر بازی به قدری حزن‌انگیز، تاریک، ناامیدکننده و مرده است که Bloodborne را تبدیل به تاریک‌ترین عنوان میازاکی تاکنون کرده است. کاملاً مشخص است که میازاکی قصد داشته تا Bloodborne را تبدیل به برندی کاملاً مجزا از سری سولز کند که کاملاً هم در این راه موفق بوده است. اکنون بسیاری از دارندگان و طرفداران پلی‌استیشن ۴ در دنیا شدیداً منتظر معرفی نسخه دوم بلادبورن هستند و بدون شک وقتی این عنوان معرفی شود، صنعت گیم را به شور و شوق خواهد آورد. بدون شک عنوان شاهکار و فوق‌محبوب Bloodborne همواره در دنیا و در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از برترین عناوین اکشن نقش‌آفرینی شناخته خواهد شد.

Fallout 3

6



وقتی نام نقش آفرینی مطرح شود همیشه یکی از پرچمداران این سبک فرنچایز فال‌آوت است که در طول سال‌ها با انواع بازی‌های مختلف توانسته است در دل بازیازان و علاقمندان نقش آفرینی جا باز کرده و به فرنچایزی بسیار بزرگ و مطرح تبدیل گردد. موفق‌ترین بازی این سری بدون شک بازی سوم فال‌آوت در نسل هفتم است که تحسین تمام صنعت بازی اعم از منتقدان و بازیازان را همراه داشت و موفق شد تا امتیازات بی‌نظیری را کسب نماید و متای فوق‌العاده 93 را نیز به خود اختصاص داد. سازندگان Fallout 3 در بتزدا و در راس آن‌ها تاد هاوارد موفق شدند عنوانی را بسازند و منتشر کنند که ساعت‌ها محتوای عالی و عمیق را در اختیار ما قرار می‌دهد و به بهترین شکل ما را سرگرم می‌کند.

از تاثیر عمیق انتخاب‌ها گرفته تا مبارزات عالی بازی و شخصی‌سازی فوق‌العاده آن، همه و همه به شکلی بهینه در بازی پیاده شده‌اند و آماده هستند تا ما را در دنیای آخرالزمانی و بی‌رحم Wateland غرق کنند. دنیایی که گویی در آن دیگر اثری از عاطفه و مهر و محبت باقی نمانده و رفتارها حالتی حیوانی و تنها بر اساس غریزه بقا پیدا کرده است. Fallout 3 عنوانی است که به واقع برای طرفداران سبک نقش آفرینی مانند یک الماس درخشنده محسوب می‌شود و این توانایی را دارد که نه تنها هفته‌ها، بلکه ماه‌ها علاقمندان را سرگرم کند.

Diablo 3

5



فرنچایز Diablo که یکی از عظیم‌ترین و محبوب‌ترین عناوین کمپانی بلیزارد به حساب می‌آید، یک فرنچایز اکشن نقش آفرینی هک اند اسلش و dungeon crawler محسوب می‌شود که فروش بی‌نظیری در دنیا داشته و محبوبیت زیادی را بین علاقمندان نقش آفرینی کسب کرده است. بعد از یک انتظار طولانی و سخت، نسخه سوم این سری در سال ۲۰۱۲ عرضه شد که این بار برای اولین بار این سری را بر روی کنسول‌های نسل هفتم و بعد از آن نسل هشتم شاهد بودیم که خبر بسیار خوبی برای دارندگان کنسول‌ها بود و نسخه سوم بازی موفقیت عظیمی را نیز بر روی کنسول‌ها کسب کرد. بازی Diablo 3 که مانند همیشه در ژانر Action RPG و Hack and Slash قرار دارد، توسط Blizzard ساخته شد و همین کمپانی آن را در نسل هفتم و هشتم برای پلتفرم‌های PlayStation 4، Xbox One، PlayStation 3، Xbox 360، Microsoft Windows و Macintosh operating systems منتشر کرد.

این بازی داستان مبارزه انسان‌های ساکن Sanctuary و شیاطین اعظم که توسط دیابلو (که آنتاگونیست اصلی بازی است) رهبری می‌شوند را دنبال می‌کند و انسان‌ها در این بازی توسط فرشتگانی مانند Tyrael نیز یاری می‌شوند. بدون شک دلیل اصلی موفقیت Diablo 3 قطعا در ابتدا گیم‌پلی است، اما اصلا داستان را نیز در این بازی و کلا این سری نباید دست کم گرفت، مخصوصا با ویدئوهایی که به عنوان کاتسین‌هایی بی‌نظیر برای روایت داستان عناوین این شرکت پخش می‌شوند و به طرز عجیبی زیبا و با کیفیت هستند. Diablo 3 بازخوردها و نمرات فوق‌العاده‌ای را دریافت کرد و از مجموع این بازخوردها نیز نهایتا توانست امتیاز متای رویایی ۱۰۰/۹۰ را به خود اختصاص دهد که نشان دهنده عنوانی شاهکار است. گیم‌پلی Diablo 3 به طرز فوق‌العاده‌ای گسترده و اعتیاد آور است و سیستم لوتینگ این بازی بدون شک یکی از برترین‌ها در تاریخ است و هیچ بازی دیگری نمی‌تواند در این زمینه با دیابلو رقابت کند.

Mass Effect 2

4

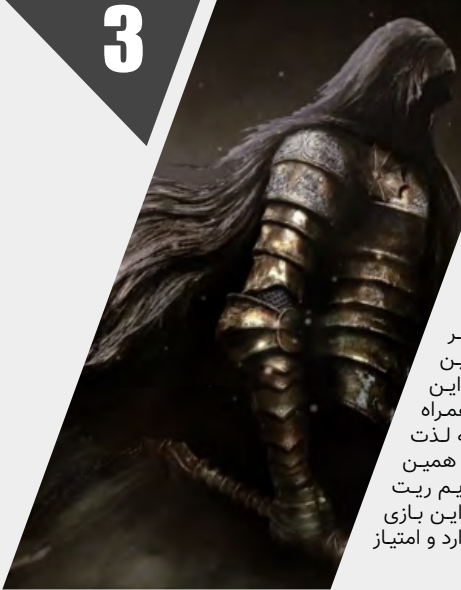


در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای خیلی کم سراغ داریم سه گانه‌ای را که هر ۳ بازی آن متای بالای ۹۰ داشته باشند، اما ۳ گانه Mass Effect موفق شده است تا چنین افتخاری را کسب کند و بازی اول آن با امتیاز متای ۹۱، بازی دوم با متای ۹۶ و بازی سوم آن با متای ۹۳، یک موفقیت عظیم را در کارنامه یکی از برترین نقش آفرینی سازان دنیا یعنی بایوویئر ثبت کرده است. مس افکت 2 که در بین عناوین فوق‌العاده این سری بدون شک برترین بازی به حساب می‌آید. عنوانی در ژانر Third Person Shooter RPG است که توسط استودیو Bioware ساخته شد و کمپانی Electronic Arts آن را برای پلتفرم‌های Microsoft Windows و Xbox 360 و PlayStation 3 در سال ۲۰۱۰ منتشر نمود.

در بازی‌های نقش آفرینی همیشه شخصیت‌های محبوب زیادی را سراغ داریم که بدون هیچ شک یکی از برترین، قدرتمندترین، جذاب‌ترین و البته دوست‌داشتنی‌ترین آن‌ها فرمانده ای شریف و با قدرت است به نام فرمانده شپرد در سری Mass Effect. در واقع هرگاه که صحبت از سری Mass Effect می‌شود بدون شک اولین کلمه‌ای که به ذهن هر طرفدار و بازیازی می‌رسد «فرمانده شپرد» در 3 گانه اول این سری است که در بازی دوم نیز شاهد بهترین حضور وی بودیم. Mass Effect 2 بعد از انتشار از لحاظ بازخوردها چه از سوی منتقدین و چه از سوی بازیازان، بی‌نهایت موفق عمل کرد و همان‌طور که گفته شد امتیاز متای رویایی و شگفت‌انگیز ۱۰۰/۹۶ را به خود اختصاص داد که نشان‌دهنده یکی از برترین و بی‌نقص‌ترین بازی‌های تاریخ است. Mass Effect 2 از آن دست عناوینی است که تجربه آن برای علاقمندان سبک نقش آفرینی بسیار واجب بوده و این بازی در لیست ما جایگاه چهارم را به خود اختصاص داده است.

Dark souls 2 S.O.T.F.S

3



فرنچایز Souls با خالق توانمندش آقای Miyazaki، از همان ابتدا و از زمانی که بازی Demon's Souls ساخته شد پای در مسیر افسانه شدن نهاد و با هر نسخه که از این فرنچایز منتشر شد، شاهد پیشرفت بودیم و آرام آرام این سری تبدیل به یکی از تاثیرگذارترین، پرفرودارترین و جذاب‌ترین فرنچایزهای سبک اکشن نقش‌آفرینی شد و امضای خاص خود را در این صنعت بر جای گذاشت. در بین عناوین سری سولز که شامل ۴ بازی هستند (دیمونز سولز و ۳ نسخه دارک سولز) بالاترین امتیاز متای کسب شده متعلق به عنوان Dark Souls II است که امتیاز متای ۱۰۰/۹۱ را در اختیار دارد و البته با بسته‌های الحاقی‌اش ارزش آن بسیار هم بالاتر می‌رود تا در لیست ما به عنوان نماینده این سری قرار بگیرد. بین نسخه‌های مختلف بازی دوم، نسخه نسل هشتمی این عنوان با نام Dark Souls II Scholar of the First Sin قطعاً بهترین انتخاب محسوب می‌شود و می‌توانیم از آن به عنوان با کیفیت‌ترین عنوان این سری تا به امروز یاد کنیم.

Dark Souls II Scholar of the First Sin در واقع نسخه نسل هشتمی بازی دارک سولز ۲ است که هر ۳ دی‌ال‌سی بی‌نظیر و طولانی Crown of the Kings را نیز در خودش دارد و تبدیل به کامل‌ترین بازی این سری شده است که بیشترین تعداد باس‌فایت‌ها و محتوای جدید را در اختیار بازیاز قرار می‌دهد. این بازی در سال ۲۰۱۵ عرضه گردید تا بازیازان نسل هشتم نیز بتوانند از تجربه شاهکار دارک سولز ۲ به همراه بسته‌های الحاقی ۳ گانه بسیار پرمحتوا، ارتقای گرافیکی و همین‌طور بازی کردن با ۶۰ فریم بر ثانیه لذت ببرند. این بازی در تمام زمینه‌ها از دنیای بازی گرفته تا دشمنان و باس‌ها، طراحی مراحل و محیط و همین‌طور مبارزات و باس‌فایت‌ها و ... یک شاهکار تمام عیار بود و تازه تمام این نکات مثبت را با نرخ فریم ریت ۶۰ ترکیب کنید تا متوجه لذت تجربه این بازی بی‌نظیر در نسل هشتم شوید. نسخه نسل هشتمی این بازی یعنی Dark Souls II Scholar of the First Sin هم بعد از عرضه توانست تقریباً جای پای بازی اصلی بگذارد و امتیاز متای ۱۰۰/۸۹ را کسب نمود.

Skyrim

2



سری الدراسکولز فرنچایزی است که در طول تاریخ هر گونه موفقیتی را کسب کرده است و از انتخاب به عنوان بازی سال گرفته تا ایجاد انقلاب در سبک نقش‌آفرینی، فروش بی‌نظیر و امتیاز متای فوق‌العاده، همه و همه در پرونده پرافتخار این سری دیده می‌شود و برترین و قدرتمندترین فرنچایزی است که Bethesda در اختیار دارد. بعد از انتشار عنوان انقلابی و بی‌نظیر Oblivion، بسیاری منتظر بودند تا ببینند نسخه پنجم این سری بزرگ چطور عنوانی خواهد شد و خوشبختانه عنوان Skyrim تمام طرفداران و همین‌طور صنعت بازی را شگفت‌زده کرده و به عنوانی تبدیل شد که همه چیز در آن زیبا و لذت‌بخش است. عنوان اسکارپیم که به مانند همیشه در ژانر Action RPG قرار داشت توسط Bethesda Game Studios ساخته شد و در سال ۲۰۱۱ توسط کمپانی Bethesda برای پلتفرم‌های Xbox 360، PlayStation 3 و Microsoft Windows منتشر گردید. البته می‌دانید که در نسل هشتم نیز نسخه بازسازی شده آن برای کنسول‌های نسل هشتمی پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان و همین‌طور مدتی بعد برای نینتندو سویچ نیز منتشر شد تا بازیازان این نسل نیز از تجربه یکی از برترین عناوین تاریخ محروم نشوند.

با بازی The Elder Scrolls V: Skyrim موفقیت فوق‌العاده این سری باز هم ادامه یافت و حتی بیشتر نیز شد و این بازی از جانب تقریباً تمامی وب‌سایتها و منابع معتبر به عنوان بازی سال ۲۰۱۱ نیز انتخاب شد و امتیازات بی‌نظیری را نیز کسب نمود که نهایتاً منجر به کسب متای فوق‌العاده ۱۰۰/۹۶ شد تا اسکارپیم به عنوان یکی از برترین بازی‌های تاریخ شناخته شود. در اسکارپیم به معنای کامل، همه‌چیز از ریزترین جزئیات تا المان‌های اصلی، شگفت‌انگیز و جذاب است و در نهایت، تک‌تک همین بخش‌های کوچک و جزئیات هستند که با هم جمع شده‌اند و شاهکاری عظیم را به نام اسکارپیم خلق کرده‌اند که در لیست ما جایگاه دوم را به خود اختصاص داده است، اما کاملاً شایسته جایگاه نخست نیز هست.

Withcer 3

1



The Witcher 3 Wild Hunt برترین و با کیفیت‌ترین حسن ختامی است که می‌توان برای پایان دادن به یک ۳ گانه تصور کرد. در دوره‌ای که بازی‌های چند ساعته هم کشتش لازم برای به انتها رساندن را در ما ایجاد نمی‌کنند و محتوای باکیفیتی ندارند، عناوینی مثل Witcher 3 مثل یک الماس هستند و گاهی با بیش از ۲۰۰ ساعت گیم‌پلی، ما را وادار به دوباره یا سه باره تمام کردن بازی می‌کنند. The Witcher 3: Wild Hunt عنوانیست در ژانر Action RPG که توسط استودیو لهستانی CD Project Red ساخته و در نسل هشتم برای پلتفرم‌های Xbox One، Microsoft Windows و PlayStation 4 منتشر شد. Witcher 3: Wild Hunt عنوانی است پر از تصمیمات تاثیرگذار که در واقع داستان این بازی و روند آن، بر پایه تصمیمات شما و عواقب آن‌ها بنا شده است. تصمیماتی اغلب خاکستری که شما را به فکر کردن مجبور می‌کنند و در پایان منجر به شکل‌گیری ۳۶ پایان مختلف در بازی خواهند شد و باید با عواقب تصمیماتی که در جای‌جای بازی گرفته‌اید روبرو شوید. گیم‌پلی بازی پر از سیستم‌های مختلف و متنوع مبارزه است و در عین سادگی و در دسترس بودن، پیچیدگی‌های بسیاری نیز دارد و استفاده از سیستم‌ها و تاکتیک‌های مختلف مبارزات به خصوص در درجات بالای سختی بازی بسیار حیاتی هستند. بازی The Witcher 3: Wild Hunt یکی «شاهکار محض» است و از لحاظ داستان، گرافیک هنری و فنی، گیم‌پلی، موسیقی و صداگذاری، تصمیم‌گیری و انتخاب و همین‌طور مأموریت‌های جانبی در بالاترین سطح ممکن قرار دارد. دو بسته الحاقی بی‌نظیری نیز که برای بازی با نام‌های Hearts of Stone و Blood and Wine منتشر شدند هر کدام به اندازه یک بازی کامل، گیم‌پلی و مأموریت و مناطق جدید در خود دارند.

The Witcher 3: Wild Hunt بعد از انتشار از لحاظ بازخوردها نیز رویایی عمل کرد و موفق شد تا امتیاز متای ۱۰۰/۹۴ و لقب برترین بازی سال ۲۰۱۵ را به خود اختصاص دهد. The Witcher 3: Wild Hunt عنوانی هست که می‌تواند شما را مدت‌ها و مدت‌ها بدون توجه به ساعت و گذشت زمان در دنیای بی‌نظیر و بسیار وسیع بازی غرق نماید تا کلی فعالیت‌های متنوع انجام دهید. عناوینی به مانند سری Witcher به معنای واقعی کلمه در بردارنده مفهوم احترام به مصرف‌کننده هستند و مامها سرگرم کردن یک گیم‌ر از عهده هر بازی یا هر بازی‌سازی ساخته نیست. بازی The Witcher 3: Wild Hunt را می‌توانیم به راحتی به عنوان برترین و باکیفیت‌ترین اکشن نقش‌آفرینی که تا امروز تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به خود دیده است معرفی کنیم و این شاهکار جاودانه رتبه نخست لیست ما را به خودش اختصاص می‌دهد. امیدواریم که عنوان جدید سی دی پراجکت یعنی سایبرپانک 2077 نیز مسیر موفقیت و کیفیت این شاهکار را ادامه دهد.