

گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال

Gamefa.com

شماره بیست و دوم

فروردین ۱۳۹۹

March 2020



59-64 The Last of Us Part II



97-100 Pillars of Eternity 2 Deadfire Ultimate Edition



19-26 Monster Hunter World



سعید آقابابایی

سخن سردبیر

سال ۱۳۹۸ از نظر تنوع و کیفیت بازی ها سال خوبی بود ولی خوب هم می دانید که از نظر کلی یکی از بدترین سال هایی بود که تا حالا دیدیم. انواع و اقسام ناراحتی و رنجیدن و مرگ و بیماری و آتش سوزی و گرانی و خلاصه هر بلایی که وجود دارد به سر مردم دنیا و مخصوصا ایران آمد به حدی که بخشی از آن را که یک بیماری مهلک است با خود به سال جدید هم آورده ایم تا نوروز امسال با همیشه متفاوت باشد. البته برای بازیبازها این نوع از نوروز همراه با قرنطینه خانگی خیلی هم بد نیست و شاید خوب هم باشد چرا که می توانیم حسابی بازی کنیم. هر طور که شده خودتان را در خانه نگه دارید تا با کمک هم شر این مرگ و میر را از سر کشورمان کم کنیم و ویروس کرونا را برای همیشه از ایران خارج کنیم. لطفا موارد بهداشتی را حسابی رعایت کنید تا سالم و سلامت بمانید. میدانید چرا دارم اینها را در بخش آغاز مجله نوروز گیمفا می گویم؟ چون مهم ترین موضوع دنیا و کشورمان است که گیمر و غیرگیمر هم نمی شناسد و باید همه سعی کنیم خودمان را سالم نگه داریم. همان طور که در ابتدا هم عرض کردم سال ۹۸ لااقل از نظر بازی ها خوب بود و سالی که شاهکاری از استاد میازاکی در کنار چندین شاهکار دیگر برنده جایزه بازی سال شود قطعا سال خوبی از نظر بازی بوده است. امیدوار هستم که سال ۹۹ چه از نظر بازی ها و چه از نظر سلامتی و خوشحالی مردم، سال خوبی برایتان باشد که البته اولین لازمه اش شکست ویروس کروناست که بعد از آن بتوانیم بقیه سال را خوشحال باشیم. امسال عناوین غول پیکری مثل لس آس ۲ و سایبرپانک ۲۰۷۷ را خواهیم داشت که انتظار برایشان کار خیلی سختی است. امیدوارم که امسال از هر نظر برای شما عزیزان و خانواده های محترمتان سال خوبی باشد و باز هم در کنار ما در گیمفا باشید تا افتخار کار کردن برای شما را داشته باشیم. در نهایت هم یک بار دیگر میگویم حسابی مراقب خودتان و سلامتیتان باشید و فقط بنشینید در خانه و بازی کنید و مجله گیمفا بخوانید و ویدئوها و خبرها و مقالات ویژه عید گیمفا را چک کنید. با بیان این مقدمه، مجله ویژه نوروز ۱۳۹۹ گیمفا را مثل هر سال به رسم عیدی به شما عزیزان تقدیم می کنیم. گیمفا به وجود شما می بالد.

gamefa_official



gamefa.official



مدیر مسئول

کسری نراقی

سر دبیر

سعید آقابابایی

صفحه آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی، محمد آریامقدم، امیرمهدی نامجو، مهدی رضایی، آریا مقدم، مصطفی زاهدی، مرصاد قدیری، آرین مرادی، امیرحسین نصرتی

اخبار

1-2

نقد و بررسی

Darksiders Genesis	3-8
Zombie Army 4	9-12
Dreams	13-18
Monster Hunter World	19-26
Trine 4: The Nightmare Prince	65-70
Hunt: Showdown	71-76
Bayonatta Remastered	87-90
Ori and the Will of the Wisps	91-96
Pillars of Eternity 2 Deadfire Ultimate Edition	97-100
Journey to the Savage Planet	101-106

پیش نمایش

Half-Life: Alyx	31-36
Cyberpunk 2077	45-54
The Last of Us Part II	59-64

برترین ها

برترین بازی های گوشی های هوشمند در سال ۱۳۹۸	27-30
برترین بازی های سال ۱۳۹۸	77-86

روزی روزگاری

BioShock	37-44
----------	-------

مصاحبه

مصاحبه با کارگردان و نویسنده بازی Outriders	55-58
---	-------

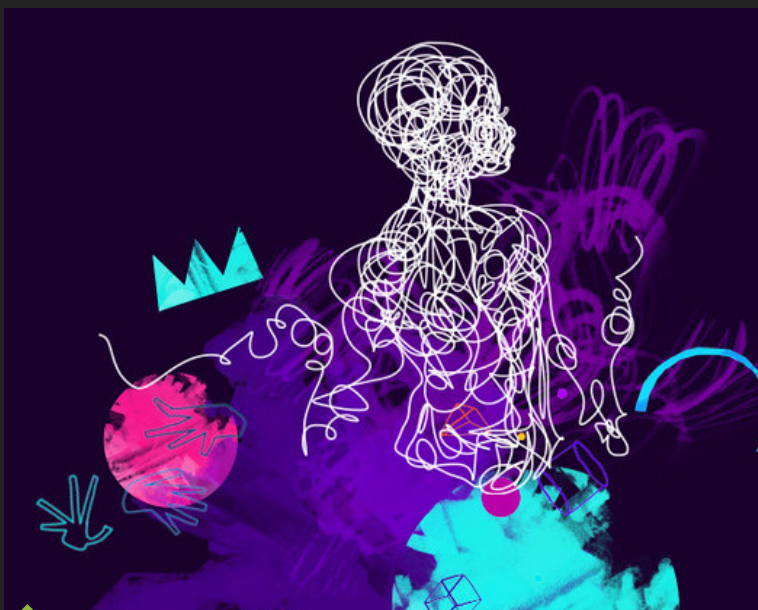
فهرست

71-76

Hunt: Showdown

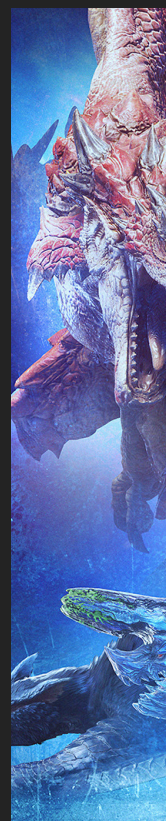
45-54

Cyberpunk 2077



13-18

Dreams



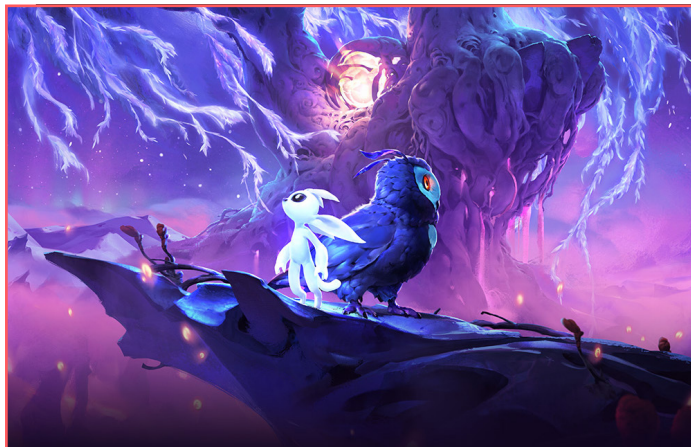
بازی Horizon: Zero Dawn برای PC تایید شد



عنوان Horizon: Zero Dawn یکی از انحصاری‌های موفق سونی در نسل هشتم به شمار می‌رود. مدت زیادی است که شایعاتی مبنی بر انتشار این بازی برای رایانه‌های شخصی را می‌شنویم. سرانجام این موضوع توسط هرمن هالست، رئیس استودیوهای سونی تایید شده و کاربران PC به زودی می‌توانند به تجربه محصول موفق گوریلا گیمز بپردازند.

همچنین هالست، اشاره کرده که انتشار Horizon Zero Dawn برای PC به معنی انتشار بقیه انحصاری‌های سونی برای این پلتفرم نبوده و برنامه‌ای برای انتشار دیگر انحصاری‌ها بر روی پلتفرم‌های دیگر وجود ندارد. تاریخ انتشار این بازی برای PC فعلاً مشخص نشده است.

نمرات بازی Ori and the Will of the Wisps منتشر شدند



عنوان Ori and the Blind Forest جزو انحصاری‌های موفق مایکروسافت در نسل هشتم محسوب می‌شد. البته این بازی، در سال گذشته در دسترس کاربران نینتندو سوییچ هم قرار گرفته و از حالت انحصاری خارج شد.

نسخه جدید Ori مثل نسخه قبلی، با بازخوردهای خوبی مواجه بوده. این بازی از وبسایت گیم اینفورمر نمره 9.5 را دریافت کرده است. IGN به این بازی نمره 9، پی‌سی گیمز 8.1، گیم اسپات 8 و وی جی سی، نمره 10 را به این بازی اختصاص داده‌اند. این بازی از وبسایت گیمفا هم نمره 9.5 را دریافت کرده است.

در حال حاضر متای Ori and the Will of the Wisps هم برای PC و هم برای Xbox One، متای 90 را در متاکرایتیک دریافت کرده است.

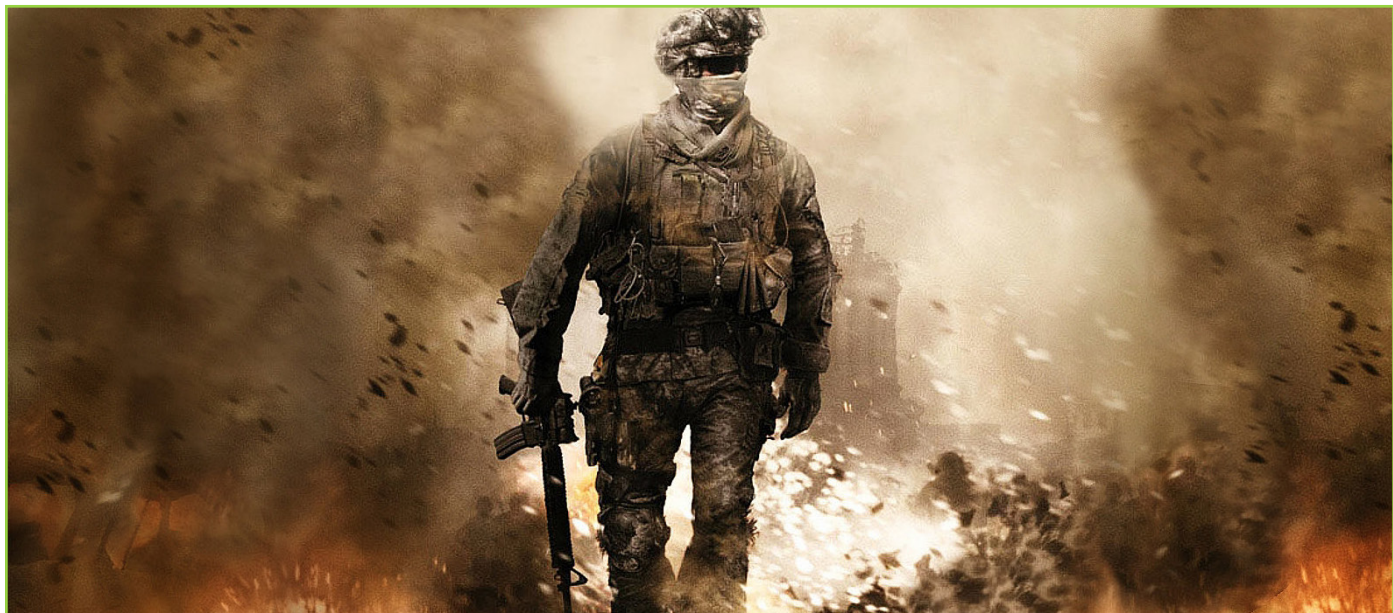
مشخصات فنی Xbox Series X مشخص شد



مایکروسافت اخیراً در وبسایت رسمی Xbox، از مشخصات فنی کنسول نسل نهم خود رونمایی کرده است. مشخصات کامل این کنسول به شرح زیر است:

- پردازنده‌ی گرافیکی: پردازنده‌ی گرافیکی شخصی‌سازی شده‌ی RDNA 2، با قدرت ۱۲ ترافلاپس و ۵۲ واحد محاسباتی و با فرکانس ۱/۸۲۵ گیگاهرتز
- پردازنده‌ی مرکزی: پردازنده‌ی مرکزی شخصی‌سازی شده Zen 2 با ۸ هسته و فرکانس ۳/۸ گیگاهرتز
- اندازه‌ی تراشه: ۳۶۰/۴۵ میلی‌متر مربع
- حافظه: ۱۶ گیگابایت با باس ۳۲۰mb
- پروسه‌ی ساخت: ۷ نانومتری بهبودیافته
- پهنای حافظه: ۱۰ گیگابایت با پهنای ۵۶۰ GB/s و ۱۰ گیگابایت با پهنای ۳۳۶ GB/s
- فضای ذخیره‌ی داخلی: ۱ ترابایت SSD NVME
- توان عملیاتی ورودی/خروجی: ۲/۴ GB/s و ۴/۸ GB/s (با بلوک سخت‌افزاری سفارشی، فشرده شده است)
- فضای ذخیره‌ی خارجی قابل ارتقا: کارت گسترش‌دهنده‌ی ۱ ترابایتی
- پشتیبانی از هارد اکسترنال USB 3.2
- درایو نوری: درایو Bluray با کیفیت ۴K UHD
- هدف عملکرد: اجرا در رزولوشن ۴K، با نرخ ۶۰ فریم بر ثانیه و قابل ارتقا تا ۱۲۰ فریم بر ثانیه

به نظر می‌رسد که این کنسول در E3 2020 معرفی شود ولی با توجه به لغو این رویداد، اکنون باید منتظر ماند و دید که چه زمان، مایکروسافت از کنسول جدید خود به صورت رسمی رونمایی می‌کند.



احتمال انتشار بازی Call of Duty Modern Warfare Remastered 2 وجود دارد

مدتی پیش، اکتیویژن تایید کرد که ریمسترها و ریمیک‌ها از اهمیت بالایی برای این شرکت برخوردار هستند. انتشار بازی Call of Duty Modern Warfare Remastered در سال 2017 هم، با استقبال خیلی خوبی مواجه شد. با توجه به این که انتشار یک نسخه جدید از CoD در سال 2020 تایید شده، بعید نیست که MW2 نیز یک ریمستر دریافت کند. در توییتر، شخصی به نام Okami که سابقه خوبی در لو دادن اخبار بازی‌های اکتیویژن پیش از اعلام رسمی آن‌ها دارد، ادعا کرده که این شرکت در حال کار بر روی ریمستر بازی Call of Duty Modern Warfare 2 است. این شخص همچنین، معتقد است که این بازی دارای بخش چندنفره هم خواهد بود. هر چند که اکتیویژن فعلاً این خبر را تایید نکرده، ولی انتشار Call of Duty Modern Warfare 2 Remastered در سال جاری، دور از انتظار به نظر نمی‌رسد. به خصوص این که Okami، اعتقاد دارد که این بازی زودتر از آن چیزی که فکرش را می‌کنیم، به بازار عرضه خواهد شد.



نمرات بازی Dreams منتشر شدند

عنوان سونی محصول استودیو مدیا مولکول، جدیدترین انحصاری PS4 محسوب می‌شود که به بازار عرضه شده است. این اثر خلاقانه توانسته با بازخوردهای فوق‌العاده‌ای رو به رو شده و به متای بالایی دست پیدا کند.

این عنوان از گیم اسپات، نمره 9 را دریافت کرده است. IGN نیز مثل گیم اسپات، به Dreams نمره 9 را اختصاص داده و گیم اینفورمر هنوز نمره نهایی خود را اعلام نکرده است. البته نسخه ارلی اکسس این بازی از گیم اینفورمر، نمره 9.5 را دریافت کرده بود. Trusted Reviews و Gameplanet وبسایت‌های مطرح دیگری هستند که همه به اتفاق، به این بازی نمره 9 را اختصاص داده‌اند. نمره گیمفا نیز به این بازی، 10 بوده است.

عنوان Dreams هم اکنون در متاکرایتیک، با 75 نقد متای 88 را به خود اختصاص داده است.



رویداد E3 2020 رسماً لغو شد

پس از شایعات مختلف از زبان منابع نزدیک به ESA، بالاخره به صورت رسمی اعلام شد که به دلیل شیوع ویروس کرونا و اهمیت بالای سلامتی طرفداران و سازندگان، رویداد E3 2020 برگزار نخواهد شد.

البته این رویداد، ممکن است به صورت آنلاین برگزار شود. گروه ESA در بیانیه خود، اعلام کردند که به دنبال گزینه‌های برگزاری مراسم به صورت آنلاین هستند. هر چند که از زمان انتشار خبر لغو این رویداد تا به امروز، از سوی ESA یا دیگر منابع نزدیک، خبری در این مورد شنیده نشده است. لغو E3 2020 باعث شده تا شرکت‌هایی نظیر یوبی‌سافت و مایکروسافت، به دنبال برگزاری کنفرانس خود به صورت آنلاین باشند.



Darksiders: Genesis

جنگ، نزاع و دو سوار آخرالزمان

◆◆ امیر مهدی نامجو

ایزومتریک شده بود. همین موضوع باعث شده بود تا عده‌ای از طرفداران نگران فاصله گرفتن بازی از ریشه‌های آن بشوند و فکر کنند قرار است با عنوانی سطحی رو به رو باشند. در همین ابتدای نقد باید بگویم که این نگرانی‌ها بی‌مورد بوده‌اند و این عنوان پا وجود تغییر زاویه دوربین کاملاً حس و حال سری دارکسایدرز را در تمامی زمینه‌ها و علی‌الخصوص گیم پلی حفظ کرده است.

می‌شود. در ادامه به بررسی این بازی می‌پردازیم تا ببینیم توانسته در حد و اندازه نام این سری ظاهر بشود یا نه. پیش از شروع بررسی جزئی بازی، باید به یک نگرانی بزرگ که طرفداران سری پیش از عرضه آن داشتند پاسخ داد. با توجه به تریلرهای بازی، واضح بود که سبک بازی تا حدودی تغییر کرده است و از یک بازی هک اند اسلش اکشن سوم شخص، تبدیل به یک عنوان هک اند اسلش با دوربین

سری Darksiders از جمله سری بازی‌های خاص هک اند اسلش است که در طول سال‌ها در روند عرضه و ساخت نسخه‌های مختلفش با مشکلات مختلفی رو به رو شده است. چند سالی است که خوشبختانه روند ساخت این سری به شکل معمولی برگشته و شاهد ساخت نسخه‌های جدیدی از آن بوده‌ایم. آخرین نسخه عرضه شده این سری Darksiders: Genesis است که به نوعی یک نسخه فرعی در این سری محسوب

Release Date
5 December 2019
Platforms
Stadia
Microsoft Windows
Nintendo Switch
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Airship Syndicate
Publisher(s)
THQ Nordic
Genre(s)
Hack and slash
role-playing



با این مقدمه به سراغ نقد بازی می‌رویم. اولین موضوعی که به بررسی آن می‌پردازیم، داستان بازی است. سری دارکسایدرز از نظر داستانی به طور کلی پیش زمینه و دارد. به طور کلی داستان بازی این سری حول 4 شخصیت محوری دنیای داستان بازی سرزمین‌های بهشت و جهنم سال‌هاست که درگیر جنگ‌های طولانی هستند و فرشتگان و شیاطین جنگ‌های بسیاری با یکدیگر داشته‌اند. در این میان به طرز غیرمنتظره‌ای این جنگ به سرزمین انسان‌ها یعنی زمین کشیده می‌شود و در این میان 4 سوار آخرالزمان نیز به طور خواسته یا ناخواسته درگیر مسائل مختلفی می‌شوند. 4 سوار آخرالزمان هم که شامل سه برادر به نام‌های جنگ، مرگ، نزاع و یک خواهر به نام خشم می‌شوند، از نژاد Nephilim یعنی نیمه فرشته و نیمه شیطان هستند، در این میان نقش پررنگی ایفا می‌کنند و به نوعی جنگ در نسخه اول به طور ناخواسته و در اثر یکسری توطئه باعث فرارسیدن زود هنگام آخرالزمان می‌شود و داستان تا نقطه حساسی ادامه پیدا می‌کند. پس از نسخه اول دو نسخه دیگر هر دو پیش دنباله‌هایی برای قسمت اول بودند که داستان را با دو شخصیت Death و Fury پیگیری می‌کردند. در این میان و البته سال‌هاست که بازیکنان منتظر ادامه داستان آن هستند.



جریان‌ات دیگری شده و با توطئه‌ها و اتفاقات پشت پرده دیگری رو به رو می‌شوند که برای جلوگیری از لو رفتن داستان به آن‌ها اشاره نخواهیم کرد. با وجود این که از نظر داستانی شاید بازی کمی از کیفیت بالای نسخه اول و دوم فاصله گرفته باشد، اما همچنان جذابیت بسیار بالایی با توجه به فضا سازی خوب و شخصیت پردازی قوی شخصیت‌ها دارد و قطعاً می‌تواند بازیکنان را تا انتها با خود همراه کند.

داستان Genesis هم همانند دو نسخه قبل، پیش دنباله‌ای بر نسخه اول است. این نسخه دو شخصیت اصلی دارد؛ یکی Strife یا نزاع که آخرین سوار آخرالزمان است که تا به حال در نسخه‌های قبلی به عنوان شخصیت قابل بازی ظاهر نشده بود و دیگری هم War شخصیت اصلی نسخه اول است. در ابتدای بازی War و Strife برای بررسی توطئه چند تن از فرماندهان اصلی شیاطین برای بر هم ریختن نظم جهان توسط شورای سوخته که مسئول برقراری تعادل در جهان است، روانه جهنم و سرزمین‌های تحت فرماندهی شیاطین می‌شوند تا موضوع را پیگیری کنند. برای همین به سراغ یکی از شیاطین اعظم جهنم یعنی Samael می‌روند و در آن جا مشاهده می‌کنند که خود Sameal هم درگیر جنگ با یکی از شیاطین دیگر است. پس از وقایع رو به رویی با Sameal آن‌ها وارد



انقراض نسل Nephilim ها یعنی نژاد خود شده‌اند و هر چند در اوایل داستان خیلی نمی‌خواهند به این موضوع اشاره کنند، اما بارها در طول صحبت‌های آنان متوجه حس گناهی که به خاطر این کار گریبان گیرشان شده است خواهید شد.

بدین ترتیب هر چند داستان و خط روایی بازی شاید در حد نسخه اول سری نباشد اما با اضافه شدن صحبت‌ها و تعاملات دو سوار آخرالزمان و تفاوت روحیه بارز این دو برادر، داستان بازی از بعد شخصیت پردازی وضعیت خیلی خوبی دارد و همین موضوع در کنار فضاسازی خوب داستان که در تمامی نسخه‌های این سری در آن وجود داشته است، باعث شده که در مجموع بازی از نظر داستانی وضعیت خوبی داشته باشد و بتواند مخاطب را تا انتها با خود همراه سازد.

پس از داستان نوبت به گیم پلی بازی می‌رسد. گیم پلی این نسخه از جمله بخش‌هایی است که پیش از عرضه بازی نگرانی‌های زیادی در مورد آن وجود داشت. سبک کلی سری دارکسایدرز هک اند اسلش اکشن سوم شخص بوده است و با اولین تریلرهای بازی شاهد سبک دوربین ایزومتریک در بازی بودیم. همین باعث شد که عده زیادی نگران این باشند که شاید قرار است با عنوانی سطحی از نظر سیستم مبارزات رو به رو باشیم و یا بازی کلاً از ریشه‌های سری فاصله بگیرد. با این وجود با عرضه بازی معلوم شد که همچنان با یک دارکسایدرز رو به رو هستیم و اصول اصلی گیم پلی بازی همچنان به قوت خود پا بر جا هستند.

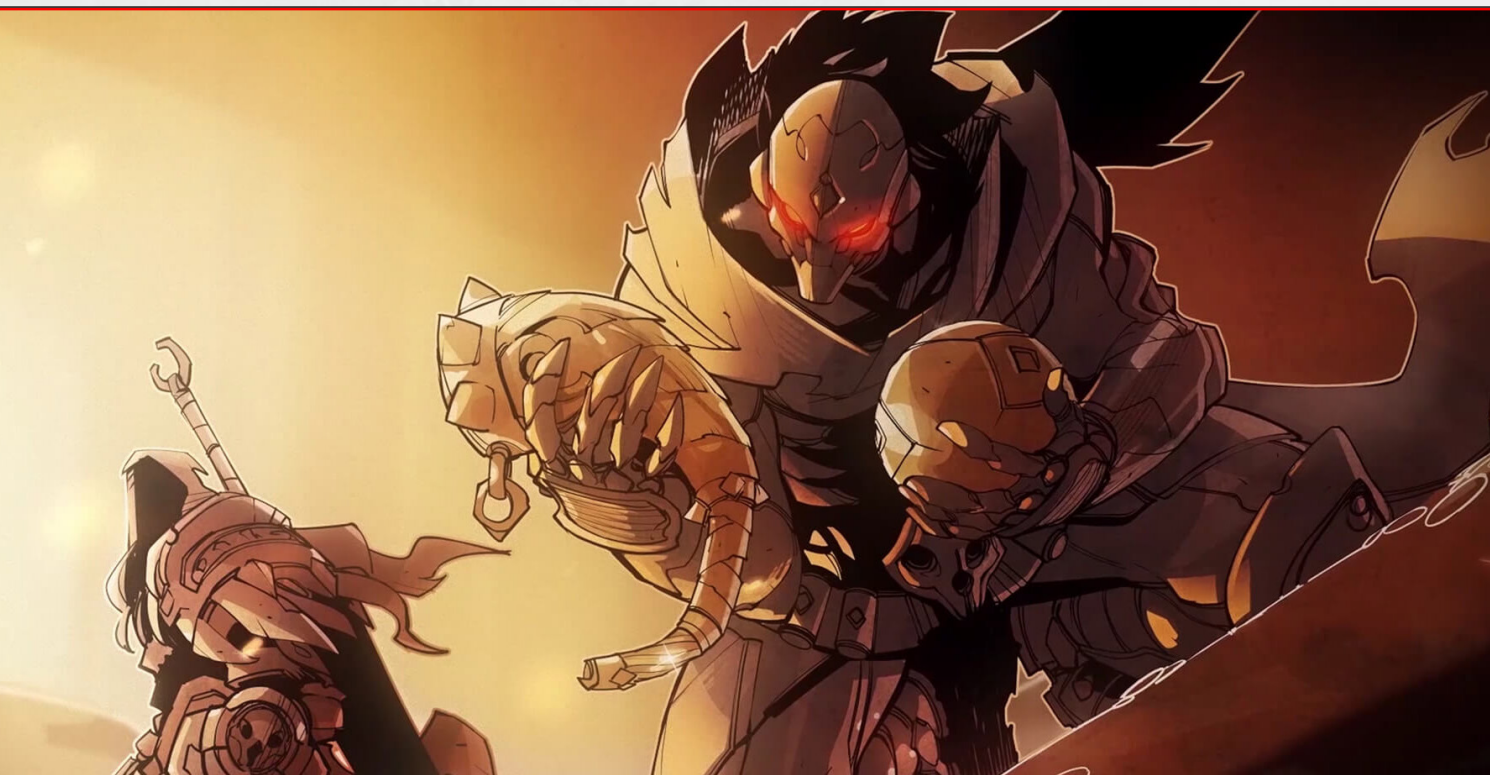
شخصیت پردازی همواره یکی از نقاط قوت اصلی این سری بوده است و در این نسخه این موضوع به شکل بیش‌تری بارز و نمایان است. در نسخه‌های قبلی عموماً در تمام طول بازی شاهد روابط بین سواران آخرالزمان با یکدیگر نبودیم؛ زیرا در تمام طول بازی به جز محدود لحظاتی که زمانشان در مجموع از 10 دقیقه هم فراتر نمی‌رفت، شاهد سواران دیگر نبودیم. در این نسخه اما جریان فرق کرده است و تقریباً در تمام طول بازی شاهد حضور همزمان جنگ و نزاع در کنار یکدیگر هستیم. این دو برادر با وجود این که روابط دوستانه و صمیمی در بازی دارند، اما از نظر خلق و خوی اخلاقی کاملاً با یکدیگر متفاوت هستند. Strife خلق و خوی نسبتاً شوخ‌تری دارد و با خنده با مسائل برخورد می‌کند، در نقطه مقابل War شخصیت خیلی جدی دارد که عموماً به شوخی‌های Strife با جنبه جدی پاسخ می‌دهد و خیلی نسبت به وظیفه خود حساس است. این تقابل روحیه دو شخصیت با یکدیگر از جمله موارد بسیار خوب داستان بازی است که شکل پویایی و جذابی به آن می‌بخشد و بارها در قسمت‌های مختلف شاهد آن هستیم. در این میان باید به این نکته هم توجه کنید که در اصل 4 سوار آخرالزمان در اصل باعث



سری دارکسایدرز سه بنیان اصلی در تمامی نسخه‌ها داشته است مبارزات، معماهای مختلف محیطی و پلتفرمینگ. اول به مبارزات می‌پردازیم. این بازی همان طور که گفتیم در سبک هک اند اسلش است و مهم‌ترین ویژگی این سبک مبارزات پویا و وجود کمبوها و حرکات ترکیبی متعدد در آن است؛ چیزی که نقطه قوت اصلی سری دارکسایدرز در این سال‌ها بوده است و در این نسخه نیز کاملاً به قوت خود باقی است. در این نسخه برای اولین بار در این سری دو شخصیت اصلی قابل کنترل وجود دارد که هر دو سبک مبارزه‌ای کاملاً متفاوتی دارند؛ War و Strife. شخصیت War که در اولین نسخه این سری حضور داشت، روش مبارزه‌ای کاملاً مبتنی بر حملات از راه نزدیک دارد. این شخصیت شمشیر بسیار بزرگی در اختیار دارد و در عین حال می‌تواند با سرعت بالایی با این شمشیر قوی به دشمنان آسیب وارد کند و از طریق حملات ترکیبی مختلفی که در اختیار دارد، ضربات مهلکی به دشمنان وارد می‌کند. از طرف دیگر یکسری Enhancement خاص هم برای توانایی‌های War وجود دارند که باعث فعال شدن قابلیت‌های ویژه‌ای برای حملات او می‌شوند و بیش از پیش او را قدرتمند می‌کنند. از طرف دیگر شخصیت Strife هر چند در مبارزه از نزدیک هم توانایی‌های بالایی دارد، اما توانایی اصلی‌اش در نبرد از راه دور با کمک تفنگ است. چندین نوع گلوله و مهمات مختلف برای تفنگ او وجود دارد. حالت پایه این گلوله‌ها تعداد نامحدودی دارد و برای مبارزات عادی کاملاً قابل استفاده است. شکل‌های دیگر مهمات محدودیت دارند و با شکست دشمنان و جست و جو در محیط می‌توانید مهمات جدید به دست بیاورید. ضمن این که باید توجه کنید که طبیعتاً در ابتدا بازی فقط شکل معمول مهمات در دسترس است و باید با جست و جو در گوشه و کنار بازی انواع مختلف دیگر گلوله را برای استفاده توسط Strife به دست آورده و فعال کنید. ضمن این که اگر دقیق در محیط جست و جو نکنید، ممکن است اصلاً یکسری از توانایی‌های جذاب را کشف نکنید و از این رو لذت بردن کامل از سیستم مبارزات بازی، توصیه می‌کنم که حتماً گوشه و کنار محیط‌ها را به خوبی جست و جو کنید.

باید توجه کنید که هر چند در درجات سختی پایین تنها فشار دادن بی‌هدف دکمه‌ها برای نابودی دشمنان می‌تواند شما را به راحتی به پیروزی برساند اما در درجات سختی بالا، به هیچ وجه با فشار دادن بی‌هدف دکمه‌ها به هدف خود نخواهید رسید و باید کاملاً حساب شده و دقیق از کمبوهایی مختلف و توانایی‌های ویژه شخصیت خود استفاده کنید. از این رو مکانیزم‌های بازی هیچ کدام بیهوده نیستند و برای انجام بازی در درجات سختی بالا قطعاً نیاز به مهارت پیدا کردن در سیستم مبارزات بازی دارید.





با پیشروی در بخش‌های مختلف، هر دو شخصیت توانایی‌هایی مختلفی کسب کرده و ابزارهای گوناگونی به دست می‌آورند و متناسب با این توانایی‌ها و ابزارها معماهای مختلفی در قسمت‌های گوناگون بازی قرار گرفته است. از ابزارهای چنگک مانند برای گرفتن نقاط دور دست گرفته تا سلاح چرخشی خاص War که می‌تواند آتش را هم با خود به نقاط مختلف منتقل کند. بعضی از این توانایی‌ها نظیر همان سلاح چنگک مانند عموماً در مورد معماهای بخش پلتفرمینگ و سکوبازی این عنوان به کار می‌روند. در حالی که سلاح چرخشی War برای حل معماهای محیطی به کار می‌رود. برای مثال باید در نقطه‌ای خاص، با فاصله زمانی کوتاه چند میله را به عقب هل بدهید. برای این کار می‌توان بمب‌هایی را روی میله‌ها قرار داد و سپس با استفاده از سلاح چرخشی War به این بمب‌ها آتش منتقل کرد تا منفجر شده و همزمان میله دیگر را بوسیله خود او به عقب هل داد تا بدین ترتیب با فاصله زمانی کوتاه همه آن‌ها به عقب رانده شوند. نمونه‌هایی از این دست و نمونه‌های پیچیده‌تر بسیاری در بازی وجود دارند که همگی باعث می‌شوند بازی از یک عنوان صرفاً مبتنی بر مبارزه فاصله گرفته و عناصر مختلفی در آن نقش داشته باشند که باعث جذابیت و جلوگیری از یکنواختی در بازی می‌شوند. این عناصر در نسخه‌های قبلی سری هم حضور

با توجه به این توصیفات، می‌توانید مطمئن باشید که تغییر دوربین بازی به حالت ایزومتریک، به هیچ وجه باعث کاهش عمق مبارزات بازی نشده است و همچنان با عنوانی غنی و پر از کمپوهای متنوع طرف هستیم. باس فایت‌های جذاب هم همچنان بخش مهمی از بازی هستند و در انتهای بسیاری از مراحل بازی با باس‌های قدرتمندی رو به رو خواهید شد که در درجات سختی بالا برای شکست دادنشان قطعاً باید از توانایی‌های مناسب به خوبی بهره ببرید. ضمن این که در این نسخه با دو شخصیت رو به رو هستیم که هر کدام شیوه مبارزات کاملاً خاص خود را دارند و به راحتی با فشار دادن یک کلید می‌توانید بین این دو شخصیت سوئیچ کنید و یا در حالت Co-op هر بازیکن کنترل یکی از این دو را بر عهده خواهد گرفت. احتمالاً به دلیل جدیدتر بودن شخصیت Strife بسیاری از بازیکنان پیش‌تر بازی را با این شخصیت طی می‌کنند؛ با این وجود باید ذکر کنم که به هیچ وجه از شخصیت War غافل نشوید. سیستم مبارزاتی هر دو شخصیت بسیار کامل و بالغ است و هر دو با شیوه‌های مبارزاتی مختلف خود می‌توانند تجربه منحصر به فردی برای شما به ارمغان بیاورند. رکن دیگر این سری سیستم معماهای آن است. البته این بخش را نمی‌توان کاملاً مجزا از بخش دیگر یعنی پلتفرمینگ بازی دانست و برای همین این دو را با هم بررسی می‌کنیم. در طول بازی



داشتند و در این قسمت با حضور دو شخصیت که هر کدام توانایی‌های خاص خود را دارند، گستره این معماها هم افزایش یافته است.

در کنار این‌ها باید به طراحی خوب مراحل بازی هم اشاره کرد. هر مرحله از بخش‌های مختلف و گوناگون زیادی طراحی شده که به شکل زیبایی به هم متصل هستند. بسیاری از این بخش‌ها در حکم قسمت‌های فرعی بازی هستند که مراحل را بدون کند و کاو در آن‌ها هم می‌توان به پایان برد اما در صورتی که به قسمت‌های فرعی هم توجه داشته باشید، معمولاً پاداش‌های خوبی نصیبتان می‌شود که ارزش وقت گذاشتن را دارند. در این میان صرفاً یک ایراد وجود دارد و آن هم نقشه نسبتاً ناکارآمد بازی است که مکان شخصیت‌ها را نشان نداده و همین ممکن است گاهی اوقات باعث سردرگمی شما در محیط‌های بازی بشود. سیستم ارتقای شخصیت جالبی هم در بازی در نظر گرفته شده است. در طول بازی با شکست هیولاهای مختلف آیتم‌هایی تحت عنوان Core به دست می‌آورید. در منوی ارتقای شخصیت‌ها می‌توانید با قرار دادن این Core ها در قسمت‌های مختلف، قابلیت‌های جدید برای شخصیت‌ها به دست بیاورید. هر قسمت به طور پایه یکسری از قابلیت‌های دو کاراکتر بازی را ارتقا می‌دهد اما بسته به Core ای که در آن قسمت می‌گذارید، توانایی‌های دیگری هم به دست خواهید آورد و باید به بهینه کردن نحوه قرار دادن Core ها هم توجه کنید. البته بازی آن‌قدر سخت گیر نیست که نیاز به صرف وقت و محاسبات طولانی برای بهینه کردن نحوه قرارگیری Core ها در این قسمت داشته باشید و به جز برای اواخر بازی و یا درجات سختی خیلی بالا، می‌توانید تقریباً اکثر اوقات به شهود کلی خود اطمینان کرده و بر همان اساس شخصیتتان را

بسیار بالا و خوب است. در کنار این موضوع، مواردی نظیر صدای برخورد سلاح‌ها و فریادهای شیاطین و... نیز همگی به بهترین شکل ممکن پیاده سازی شده‌اند و ایرادی به این بخش وارد نیست.

نتیجه‌گیری نهایی:

با تمام این موارد، باید گفت که برخلاف نگرانی‌هایی که در مورد کاهش کیفیت Darksiders Genesis به دلیل سبک دوربین ایزومتریک آن وجود داشت، این بازی یکی از بهترین عناوین در کل این مجموعه از کار در آمده است. مبارزات عمیق و پویا به همراه حضور همزمان War و Strife که سبک مبارزاتی کاملاً متفاوتی دارند، حضور پلتفرمینگ خوب این سری در کنار معماهای مختلف محیطی که با توانایی‌های گوناگونی که در طول بازی کسب می‌کنید قابل حل هستند و همچنین شخصیت پردازی خوب ارتباطات بین این دو برادر در کنار گرافیک هنری خاص این سری، همگی از مواردی هستند که باعث می‌شوند بتوانیم با قطعیت بگوییم که تهیه این نسخه از بازی برای طرفداران سری Darksiders ضروری است.

ضربات بازی در سطح بسیار خوبی قرار دارد. با این وجود اساسی‌ترین مشکل بازی دوربین و باگ‌های گرافیکی آن هستند که بعضاً ممکن است گریبان گیر شما بشوند. دوربین بازی گاهی اوقات در زاویه نامناسبی قرار می‌گیرد که باعث می‌شود نمای دید شما تا حدی بسته شود و هر چند شخصیت شما از پشت دیوارها هم به صورت یک نمای رنگی دیده می‌شود، اما وضعیت برای بعضی از دشمنان گاهی اوقات این طور نیست و در نتیجه ممکن است در صورت قرار گرفتن دوربین در زاویه نامناسب احاطه خود بر مبارزه را از دست بدهید. همچنین بعضی باگ‌ها نظیر گیر کردن در دیوار نیز کم و بیش در بازی حضور دارند که کمی سطح کیفی فنی بازی را پایین می‌آورند. بعد از گرافیک نوبت به موسیقی و صداگذاری می‌رسد. در این زمینه نیز سری دارکسایدرز همواره در سطح بسیار بالایی قرار داشته است. موسیقی‌های حماسی و ارکسترال بسیار زیبایی برای بازی ساخته شده‌اند که کاملاً متناسب با سبک و سیاق خاص این سری هستند. در کنار آن فرآیند صداگذاری بازی نیز به خوبی صورت گرفته است و به خصوص کیفیت کار در مورد خود دو سوار آخرالزمانی که در این بازی با آن‌ها سر و کار داریم،

ارتقا بدهید. در کنار این سیستم ارتقا باید حواستان باشد که امکان خرید کمبوهای جدید و همچنین قابلیت‌های دیگر از شخصیت‌هایی که در Hub اصلی بازی حضور خواهند داشت، از جمله شخصیت Vulgrim که در تمامی عناوین این سری به عنوان تاجر حضور دارد نیز وجود داشته و باید حتماً حواستان به این قسمت نیز باشد. پس از گیم پلی بازی، نوبت به گرافیک بازی می‌رسد. این سری همیشه در زمینه گرافیک هنری در سطح کیفی بسیار بالایی قرار داشته است و این نسخه هم از این قاعده مستثنا نیست و همانند همه نسخه‌ها با اثری بسیار باکیفیت رو به رو هستیم. از طراحی خارق‌العاده محیط‌های بازی گرفته تا هیولاهای عجیب و غریب، همگی در سطح بسیار بالایی قرار دارند. یکی از موارد مهم در اثرگذاری داستان این سری بی‌شک همین طراحی هنری فوق‌العاده قسمت‌های مختلف بازی است که با سبک منحصر به فرد خود، حس و حال خاصی به داستان بازی می‌دهند. در زمینه گرافیک فنی، با توجه به نمای دید ایزومتریک، طبیعتاً انتظارات از بازی نسبت به نسخه‌های قبلی کمتر است. البته با این وجود از نظر کلی و مواردی نظیر مدل‌های شخصیت‌ها و افکت‌های مختلف

- خط روایی این نسخه به اندازه دو نسخه اول عمیق نیست، نقشه ناکارآمد به دلیل عدم نمایش مکان شخصیت‌های اصلی، یکسری مشکلات فنی نظیر زاویه نامناسب دوربین در بعضی قسمت‌ها و یا گیر کردن شخصیت‌ها در دیوار و مواردی نظیر این

+ شخصیت پردازی خوب به خصوص برای دو شخصیت اصلی بازی که روحیاتی کاملاً متفاوتی دارند، طراحی مرحله بسیار خوب، مبارزات عمیق همانند نسخه‌های قبلی با تنوع بیش‌تر به دلیل حضور دو شخصیت، معماهای محیطی و پلتفرمینگ خوب، طراحی هنری عالی





Zombie Army 4: Dead War

ارتش زامبی‌ها عقب‌نشینی نمی‌کنند

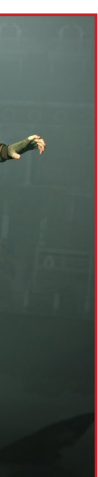
مهدی رضایی

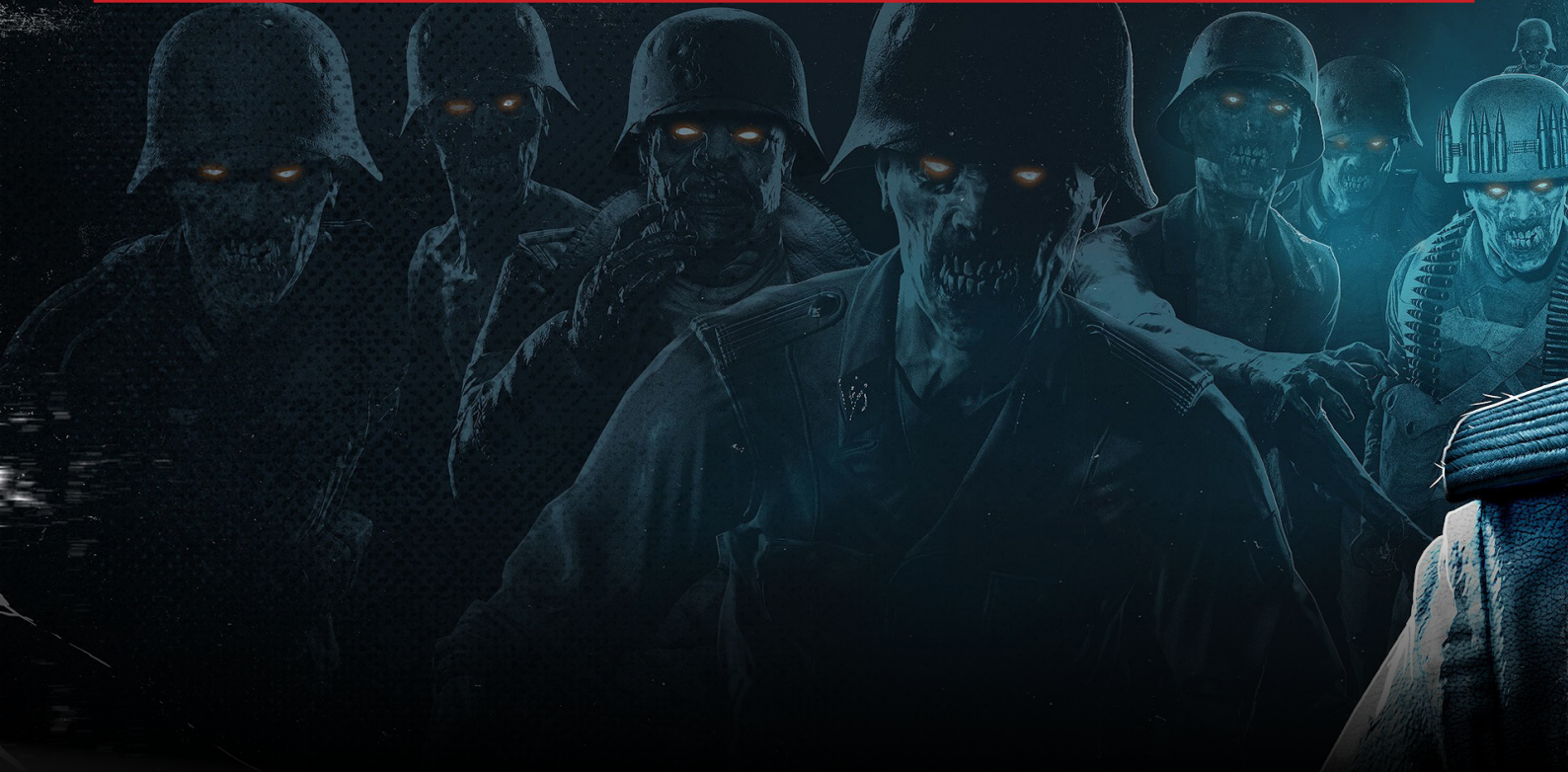
طبق ادعای Rebellion باید بسیار از سه نسخه اول فرنچایز بهتر باشد. ادعایی که می‌خواهیم هم‌اکنون آن را در این مقاله بررسی کنیم. روایت سال‌های پایانی جنگ جهانی دوم به شکلی دیگر است. با ما باشید تا ببینیم Zombie Army 4: Dead War تا چه حد بازی قابل احترامی است و می‌تواند جایگزین بزرگی همچون L4D باشد یا خیر.

تا سوم سری ساخته Rebellion تحت عنوان Zombie Army همواره زیر سایه Sniper Elite قرار داشت و به عنوان یک بسته الحاقی، حال چه به صورت مستقل چه همراه با بازی عرضه می‌شد. نسخه چهارم بازی کاملاً از نام Sniper Elite خودش را خارج کرد و به یک عنوان کاملاً مستقل تبدیل شد. عنوانی که دیگر در نامش هم اثری از Sniper Elite دیده نمی‌شود. Zombi Army 4: Dead War در سال 2020 عرضه شد و

در سال 2013 بود که شرکت Rebellion، بعد از اعلام Valve مبنی بر عدم عرضه نسخه جدیدی از Left 4 Dead 2، تصمیم گرفت سری جدیدی را جایگزین آن در بازار کند. بلاخره بازی L4D یک عنوان مالتی‌پلیر زامبی‌محور و از همه مهم‌تر بسیار سرگرم‌کننده بود؛ تقریباً هر گیمر و غیرگیمری یکبار آن را بازی کرده بود و در کل پول زیادی برای هر شرکتی که می‌توانست جایگزینی درخور برای آن بسازد داشت. نسخه‌های اول

Release Date
February 4, 2020
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Rebellion Developments
Publisher(s)
Rebellion Developments
Genre(s)
Tactical shooter
survival horror







لای زامبی‌ها، گاه‌ها گشتن دنبال کلید و در نهایت، جست و جویی لذت‌بخش برای Upgrade خودتان. اصلی‌ترین بخش بازی گیم‌پلی آن است و این در حالیست که Rebellion تقریباً در این بخش سنگ تمام گذاشته. بازی دارای 2 مد کلیست: کمپین و Horde. خب بخش داستانی بازی به لطف گان‌پلی عالی آن و حس خاصی که هر سلاح به شما القا می‌کند، بسیار لذت‌بخش است و واقعا کار کردن با شاتگان، اسنایپر یا Revolver هرکدام حسی خاص در شما ایجاد می‌کنند. بهترین بخش گان‌پلی بازی شاتگان‌های بی‌نظیرش هستند که با هر شلیک دقیق موجی از تکه‌پاره شدن زامبی‌ها را شاهدیم. از طرفی حساسیت بازی به این که شما تیر را به کجا می‌زنید بیشتر شده و از این حیث شاهد فیزیک دقیق‌تری هستیم.

برای توضیح بیشتر باید بگویم دیگر مهم است شما به پای یک زامبی تیر می‌زنید یا بدن یا سر و دیگر اینگونه نیست که اگر تعداد زیادی تیر را به هرکجا بزنید شاهد مرگ کامل زامبی بخت‌برگشته باشید. بسیارپیش می‌آید که دست و پای زامبی را قطع می‌کنید اما همچنان زنده است و تیرنهایی باید به سرش بخورد. به همین دلیل استفاده از شاتگان حالت آرکیدتری دارد و لذت بیشتری هم خواهد داشت. با این سلاح غالباً با یک یا دو تیر دقیق کار را یکسره می‌کنید و چندان نیاز به نشانه‌گیری سخت‌گیرانه نیست. چیزی که مهم است پیشرفت بسیار زیاد بازی در این بخش است که باعث شده بازی حتی در بخش تک‌نفره هم لذت‌بخش باشد و

متأسفانه یا خوشبختانه اصلاً داستان برای Rebellion در این سری مهم نبوده و نیست. بازی مانند نسخه‌های قبل یک کلیت از فضای بازی داده و شخصیت‌هایی بدون پیشینه یا شخصیت‌پردازی خاصی معرفی کرده و شما را درون گیم‌پلی می‌اندازد. دوست داشته باشید یا نه این بازی برای دوستداران داستان و بازی‌نامه مناسب نبوده و نیست. داستان از این قرار است که هیتلر در جنگ جهانی دوم شکست خورده و به حقارت کامل رسیده است؛ اما از آنجا که جاه‌طلبی یا بهتر است بگویم حماقت این فرد تمامی ندارد، حالا که زامبی هم شده به جنگ ادامه می‌دهد و ارتشی از زامبی‌ها را به راه انداخته است!

اصلاً مشخص نیست این زامبی‌ها چگونه تولید شده یا تکثیر شده‌اند و اصلاً خود هیتلر چگونه به این روز افتاده! در کل مهم این است که بدانید هیتلری است و زامبی‌هایی و یک ارتش که می‌خواهند به شیوه‌ای فوق‌کلیشه‌ای دنیا را مثل همیشه نجات دهند. نه خبری از پیش‌هست و نه غافل‌گیری و نه کارکتر دوست‌داشتنی. تنها کاراکتر Karl از سری Sniper Elite در بازی حضور دارد که چون در بازی اصلی هم شخصیت‌پردازی چندانی نداشت، شما را چندان به وجد نمی‌آورد.

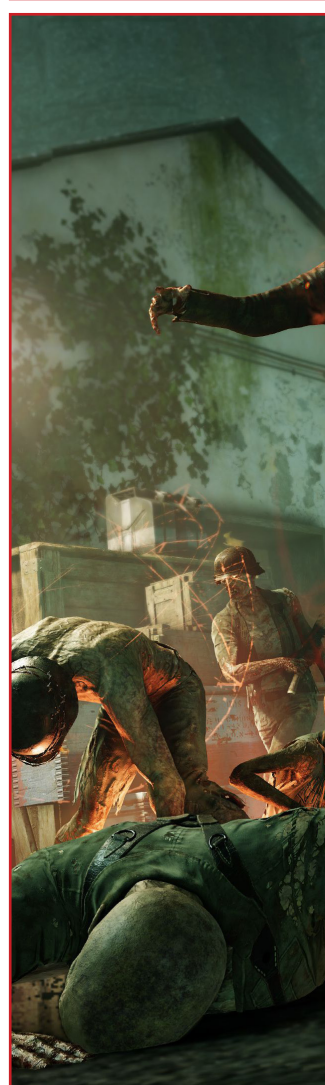
بازی در قالب 9 چپتر که هر کدام 4 مرحله دارد عرضه شده است و مراحل هم چندان طولانی نیستند و بازی چیزی نیست که بیش از 7 ساعت وقت شما را بگیرد. اعمال شما در گیم‌پلی، کشتن لشکر زامبی‌ها، باز کردن راه برای ارتش، پیدا کردن راه از لابه

برده است. مواردی نظیر کیفیت تکسچرها هم شما را آزار نخواهند داد تنها موردی که شماره چهارم در آن پیشرفتی نکرده است آهنگها و قطعات تکراری هستند که در طول مراحل پخش می‌شوند. به نظر می‌رسد کلا سه قطعه برای بازی ضبط شده که یکی از آنها ریتمی کند دارد و دو قطعه دیگر هم در زمان مواجه با زامبی‌ها پخش می‌شوند. به قدری این بخش تکراری می‌شود که بعد از تجربه بازی تا مدتی ریتم قطعات تکراری اثر در ذهنم پخش می‌شد.

در نهایت باید بگویم Zombie Army 4: Dead War همانیست که قرار بود باشد و نه بیشتر و نه کمتر. درست است بسیاری از بازی توقع جایگزینی عالی برای Left 4 Dead را دارند اما حقیقت این است که گاهی باید قبول کنیم افسانه‌ها تکرار نمی‌شوند؛ تنها گاهی اتفاقاتی ما را به یادشان می‌آندازند. این بازی برای L4D هم چنین حکمی دارد. گیم‌پلی بازی بسیار لذت‌بخش است و واقعا از اعماق وجودم از گان‌پلی بازی لذت فراوانی بردم. اگر دنبال ساعاتی فراغت از دنیای خسته‌کننده امروزه هستید و توقع چندانی از داستان بازی هم ندارید، Zombie Army 4 را تهیه کنید و تا می‌توانید بکشید و بکشید و تکه تکه کنید که دنیا با همین لذت‌های زودگذر زیبا می‌شود. شاید تگ 45 دلاری بازی برخی را از تهیه‌اش منصرف کند اما به شما اطمینان می‌دهم اگر جزو دسته گفته شده هستید، دلیلی ندارید که خود را از تجربه این بازی زیبا محروم کنید.

در زمینه بصری هر چند در مقایسه با سایر عناوین شاید عنوان زامبی آرمی ۴ حرفی برای گفتن نداشته باشد، اما در مقایسه با شماره‌های قبل شاهد پیشرفت فراوانی در تمام موارد در شماره چهارم هستیم. از انیمیشن تا تعداد پالیگان‌های شخصیت‌ها و قهرمانان گرفته تا دشمنان و زامبی‌ها از جزئیات بسیار خوبی بهره می‌برند. محیط‌ها هم بسیار متنوع و جالب هستند و طراحی آن‌ها از شهرها و ساختمان‌های ایتالیا و اروپا در زمان جنگ جهانی دوم الگو گرفته است. به لطف نورپردازی بسیار خوب استفاده شده در محیط‌ها، اتمسفر تاریک و نسبتا ترسناکی خلق شده که کاملا با حال و هوای اثر هم خوانی دارد. فریم ریت بازی ثابت است و شاهد دیرلود شدن بافت‌ها هم نیستیم که خود نکته مثبتیست در برابر بسیاری از بازی‌های حتی بزرگ این نسل! به هر شکل به عنوان یک بازی ۴۵ دلاری، Zombie Army 4: Dead War، کاربران کمی ندارد و طبیعتا انتظار می‌رود که اگر می‌خواهید روش Matchmaking قبل از شروع هر اپیزود را امتحان کنید، خیلی زود وارد دنیای بازی شوید. معطلی بیش از اندازه در لابی، گاهی اوقات می‌تواند آزاردهنده باشد. ولی خب زمانی که وارد دنیای بازی می‌شویم، چه به لحاظ هنری و چه به لحاظ فنی، عنوان Zombie Army 4: Dead War بازی قابل دفاعی است. از طراحی لوکیشن‌ها گرفته تا مدل‌های کاراکترها و همچنین مدل‌های زامبی‌ها. در توسعه بازی: Zombie Army 4: Dead War از همان انجینی استفاده شده که Sniper Elite 4 از آن بهره

هرچقدر داستان ضعیفی داریم گان‌پلی و گیم‌پلی خوبی داریم. گفتیم این بازی آمده است تا جایگزینی باشد برای Left 4 Dead. خب بازی نام برده شده معروف بود به بخش Co-op عالی خود و اگر قرار باشد جایگزین آن تنها بخش داستانی داشته باشد که دیگر اصلا جایگزین محسوب نمی‌شود! خوشبختانه بازی دارای بخش‌های Co-op سرگرم‌کننده و حتی اعتیادآوری است که هرکدام به نوبه خود وقتتان را پر خواهند کرد. هرچند بازی در بخش تک‌نفره هم لذت‌بخش است اما بازی با دوستان همیشه چیز دیگریست. در بخش Campaign شاهد هستیم که سیستم امتیازگیری جدیدی به بازی اضافه شده. به ازای تعداد زامبی‌هایی که هر کدام از بازیکنان کشته‌اند و براساس این‌که به کجای بدن آن‌ها شلیک کرده باشند هر بازیکن امتیاز مخصوصی می‌گیرد و به نوعی یک رقابت بین خود بازیکنان هم وجود دارد. بخش دیگری تحت عنوان Horde مخصوص بازی تیمی و همکاری در بازی وجود دارد که در آن بازیکنان در یک محیط نسبتا کوچک قرار گرفته و باید لشکری پرتعداد از زامبی‌ها را طی موج‌هایی مختلف نابود کنند. در این بخش تیراندازی عالی بازی مجددا خود را نشان می‌دهد و با هر بار ارتقاء یا تغییر سلاح خود متوجه تغییراتی می‌شوید که با وجود تکرار یک کار معین در هر راند باز هم برایتان تکراری نمی‌شود و تازگی خود را همیشه خواهد داشت. Zombie Army 4 با دوستان بسیار دوست‌داشتنی‌تر است.



- داستان سطحی
عدم شخصیت‌پردازی کاراکترها
موسیقی ضعیف

+ گیم‌پلی بسیار خوب
گان‌پلی لذت‌بخش
حس خاص کار با هر سلاح
فیزیک عالی بازی در برخورد گلوله‌ها
پیشرفت Upgrade‌ها نسبت به سه‌گانه قبلی
Co-op واقعی و لذت‌بخش تیمی





Dreams

اینجا خلاقیت فرمانروایی می‌کند

آریا مقدم

Planet در زمان عرضه‌اش واقعاً بازی بزرگ و متفاوتی بود و شکی در این نیست، اما Dreams آمده تا رویاهایتان را در قالب بازی به تصویر بکشد. واقعاً نامی با مسمی‌تر از Dreams نمی‌شد برای این بازی انتخاب کرد، چرا که کل ایده‌ی بازی بیشتر شبیه به یک رویاست تا یک واقعیت. درست است که هر بازی‌ای که ساخته می‌شود، حتی آن‌هایی که آزادی عمل دیوانه‌کننده‌ای به بازی‌باز می‌دهند، بالاخره محدودیت‌های دارند، اما می‌توان با اطمینان گفت محدودیت‌ها و مرزهایی که Dreams برایتان تعیین کرده، آنقدر قابل انعطاف‌اند که می‌توان آن را تقریباً نامحدود در نظر گرفت. بهترین توصیفی که می‌توانم از

بتوانید چندین بازی را در قالب یک بازی تجربه کنید، ایده‌ی نابی است که مغزهای متفکر استودیوی Media Molecule آن را به جهان هدیه دادند. از همان اول که این عنوان عرضه شد، می‌شد حدس زد با پیشرفت قدرت کنسول‌ها، Media Molecule می‌تواند عناوین خارق‌العاده‌تری هم با همان فرمول Little Big Planet برایمان خلق کند. بالاخره این اتفاق در سال 2020 افتاد و الآن Dreams آن بازی‌ای است که همه از این استودیو می‌خواستند. البته مقایسه کردن Little Big Planet و Dreams واقعاً خنده‌دار است، زیرا نسبت آن‌ها به یکدیگر چیزی شبیه به نسبت قطره به دریا یا درخت به جنگل است. Little Big

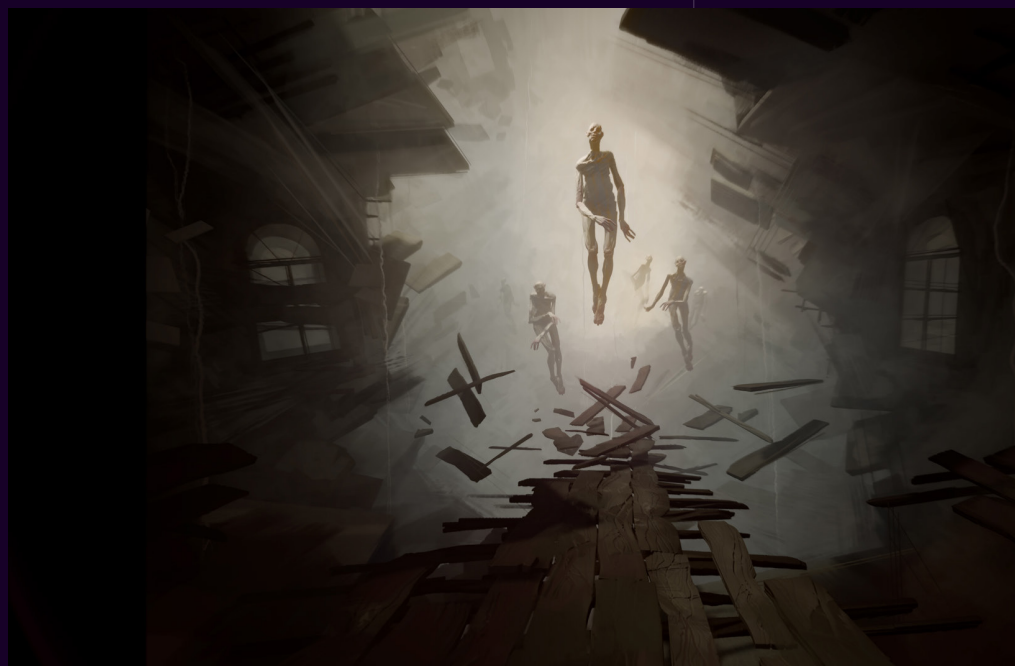
چندی پیش برای اولین بار نام بازی Dreams را شنیدم و این طرف و آن طرف به دنبال این بودم که ببینم چرا این نام اینقدر هایلپ شده است. تا چشمم به نام مدیا مولکول (Media Molecule)، شرکت سازنده‌ی بازی افتاد فهمیدم که جریان از چه قرار است. می‌توان گفت در میان گیمرها و بخصوص کاربران سونی، کسی نیست که نام بازی Little Big Planet را نشنیده باشد. یکی از بازی‌های معروف و ساختارشکنی که از بدو ورودش به صنعت بازی، طرفداران بی‌شماری برای خود دست و پا کرد و محبوبیت خود را با نسخه‌ی سوم به اوج رساند. Little Big Planet عنوانی عجیب بود؛ یعنی هنوز هم هست. اینکه

Release Date
14 February 2020
Platforms
PlayStation 4
Developer(s)
Media Molecule
Publisher(s)
Sony Interactive Entertainment
Genre(s)
Game creation system





این بازی برایتان بکنم این است که Dreams ماشین تولید آرزوهاست. آرزوهایی که در قالب بازی، انیمیشن کوتاه و یا حتی یک قطعه موسیقی متولد شده و به عنوان لایه‌ای از روح و خلاقیت شما تا ابد در کلکسیون بی‌انتهای این بازی جاودانه می‌شوند. Dreams نامحدود است، بنابراین نمی‌توان آن را دقیقاً مورد «نقد و بررسی» قرار داد. این مقاله هم بیشتر شبیه به توصیفی است از ساعت‌هایی که پای این بازی گذاشته‌ام. می‌خواهم بگویم Dreams یک بازی معمولی نیست. تفاوت، خلاقیت، منحصر بفرد بودن و زنده بودن از هر ثانیه‌ی این بازی می‌چکد و هر کسی حداقل یک بار باید به خودش شانس امتحان این بازی را بدهد.





غلت زدن در میان رویاها

نوع کنترل مختلف برای بازیازان در نظر گرفته شده تا هر کس بسته به راحتی و سلیقه‌اش یکی را انتخاب کند، اما هیچ‌کدام از این کنترل‌ها نمی‌توانند بی‌نقص عمل کنند. حتی می‌توانید از حسگر PS Move هم استفاده کنید که آزادی عمل بیشتری در طراحی به شما می‌دهد، اما برای کارهای دیگر، مانند عوض کردن ابزار در منو یا در حالت کلی گشت و گذار در منوهای بازی به مشکل برخورد. البته این موضوع واقعاً تقصیر سازندگان نیست. آن‌ها تا جایی که توانسته‌اند تلاش خود را برای بهینه کردن این موضوع انجام داده‌اند، اما این بازی داد می‌زند که به ماوس احتیاج دارد! به هر حال، این مشکل چیزی از لذت بازی کم نمی‌کند، فقط پروسه‌ی یادگیری را کمی طولانی‌تر و طراحی را کمی سخت‌تر می‌کند.

اما بخش DreamSurfing چه دارد؟ اول باید بگویم لذت جستجو در این بخش، خودش اندازه‌ی یک بازی به آدم می‌چسبد. همان‌طور که اول متن هم اشاره کردم، Dreams یک بازی معمولی نیست که از آن انتظار داشته باشیم ده، پنجاه یا صد ساعت ما را مشغول مراحل اصلی و فرعی‌اش کند و بعد تمام شود. عنوانی که با آن طرف هستیم، شدیداً وابسته به اجتماعی از گیمرهاست که هر روز آن را بازی می‌کنند، در آن به ساخت و ساز می‌پردازند و نتیجه‌ی کارهای خود را به همراه فیدبک‌شان در فروم‌های بازی منتشر می‌کنند. وقتی به این اجتماعات سر می‌زنید واقعاً روحیه می‌گیرید. اولاً به خاطر این‌که می‌بینید چه قدر آدم هم‌فکر شما پیدا می‌شود که سعی دارند فضا یا مرحله‌ای مانند آنچه در ذهن شماست خلق

داستان دراماتیک هم‌ذات‌پنداری می‌کنید. این بازی مانند ویترونی از وسایل مورد علاقه‌تان است که هر قدر نگاه می‌کنید سیر نمی‌شود. اما برعکس ویترونها که همیشه شما را از دست زدن منع می‌کنند، این‌جا می‌توانید هر چیزی که می‌بینید را هم امتحان کنید. می‌توانید بسازید و با بقیه‌ی بازیازان آن را به اشتراک بگذارید. طبیعتاً از یک بازی که هدفش سرگرم کردن است، نمی‌توان انتظار داشت که مانند موتورهای حرفه‌ای بازی‌سازی مثل Unreal Engine عمل کند، اما می‌توان Dreams را یک موتور بازی‌سازی خوب نیز دانست. زمانی این را بهتر می‌فهمید که بخش Art's Dream را بازی می‌کنید. Art's Dream در واقع داستانی دو ساعته است که خود Media Molecule آن را ساخته تا نشان دهد چه کارهایی می‌توان با مجموعه ابزار بازی انجام داد. در این بخش داستان یک نوازنده‌ی گیتار پیس روایت می‌شود که گروهش را ترک گفته و ماجرای جالب و در برخی صحنه‌ها غمناک او، شما را درگیر خودش می‌کند. این بخش آن قدر خوب کار شده که قطعاً اگر یک بازی مجزا بود، تبدیل به عنوانی موفق می‌شد، اما هدف سازندگان فقط این بوده که بدون کم کردن یا اضافه کردن چیزی، با جعبه ابزار موجود در بازی، یک عنوان کامل خلق کنند. در واقع سازندگان می‌خواهند بگویند اگر ما توانسته‌ایم، پس شما هم می‌توانید. گرچه کار کردن با تمام ابزار بازی وقت و حوصله‌ی زیادی می‌طلبد، اما اگر علاقه‌مند به بازی‌سازی هستید، از هر لحظه‌اش لذت خواهید برد.

مشکلی که بخش DreamShaping دارد، کار کردن با دسته‌ی پلی‌استیشن 4 است. با این‌که سه

Dreams به دو قسمت عمده تقسیم می‌شود، DreamSurfing و DreamShaping. در اولی می‌توانید آزادانه در میان رویاهای بقیه‌ی قدم بزنید، از مدل‌هایی که آن‌ها ساخته‌اند بهره ببرید و با پتانسیل‌های این بازی در ساخت مراحل جذاب آشنا شوید. دیدن مراحل و گیم پلی‌های زیبایی که بقیه‌ی کاربران ساخته و آپلود کرده‌اند، باعث می‌شود برای خلق رویاهای خودتان الهام بگیرید. در قسمت DreamShaping، با ابزار قدرتمندی که مدیا مولکول در اختیار شما قرار داده است می‌توانید خودتان شروع به ساخت و ساز کنید. توصیفاتی که خواندید، کلیات این دو بخش بودند، حالا نوبت یک بررسی دقیق‌تر است.

از بخش DreamShaping شروع می‌کنم. وقتی برای اولین بار می‌خواهید چیزی بسازید، قطعاً به یک سری مشکلات برخورد می‌خورد. اما این قول را به شما می‌دهم که این موضوع به خاطر غیراستاندارد بودن بازی نیست. طبیعتاً ابزارهای قدرتمند، زمان بیشتری برای یادگیری می‌طلبند. در Dreams هم دقیقاً جریان همین است، آن قدر دست شما برای ساختن و توسعه دادن رویاهایتان باز است که کاملاً طبیعی است در ابتدا سردرگم شوید. اما بازی با یک بخش آموزشی نسبتاً طولانی، قدم به قدم به شما کمک می‌کند تا بیشتر و بیشتر با این ابزارها آشنا شده و احساس راحتی کنید. در Little Big Planet تقریباً هر چیزی که می‌ساختید، یک پلتفرمر سه بعدی بود. در Dreams شما لحظه‌ای دارید یک پلتفرمر دو بعدی بازی می‌کنید، مدتی بعد در یک ریسینگ جذاب مشغول رقابت هستید و پس از آن هم با شخصیت اصلی یک





کنند. ثانیاً به خاطر اینکه این اجتماع چه قدر پشت هم هستند و از کارهای هم حمایت می‌کنند. حتی در خیلی جاها می‌توانید برای انجام یک سری کارها از آن‌ها کمک بخواهید، و بالاخره کسی پیدا می‌شود که اگر کمکی از دستش بر بیاید، آن را برایتان انجام دهد. برای مثال می‌خواهید یک کاراکتر حیوانی درست کنید ولی خیلی از آناتومی حیوانات سر در نمی‌آورید. مشکلی نیست؛ کسی هست که مدلی آماده دارد و آن را رایگان در اختیار شما قرار خواهد داد. یا در طراحی مراحل به مشکلی برخوردید. باز هم ایرادی ندارد، چون فردی پیدا می‌شود که آن را بهتر از شما بلد باشد و بتواند کمک‌تان کند. همه‌ی این کارها می‌توانند بدون نوشتن گدهای پیچیده و با ابزار داخل بازی انجام شوند. در واقع هر کدام از بخش‌های DreamShaping و DreamSurfing به خودی خود کامل هستند. کاملاً بستگی به شخصیت خودتان دارد که چگونه از این دو بخش استفاده می‌کنید. ممکن است وسواس این را داشته باشید که نتیجه‌ی نهایی مال خود خودتان باشد و همه چیز را از صفر





صدا، تصویر، حرکت

شما را به سمتی هدایت کند که بیشترین استفاده را از خلاقیت خود ببرید. Dreams در یک کلمه یعنی خلاقیت. اگر آدم خلاق هستی و دوست دارید خلاقیتان را در زمینه هنرهای بصری پیاده سازی کنید، Dreams شما را به خیلی از آرزوهایتان می‌رساند. اما طبیعتاً چنین بازی‌ای نمی‌تواند باب میل همگان باشد. واقعیت این است که خیلی‌ها از بازی می‌خواهند آن‌ها را سرگرم کند. این‌که Dreams چقدر وسعت دارد و چقدر برای ساخت آن وقت صرف شده چیزی نیست که جذباتان کند، آن‌ها در نهایت مراحل خطی بازی‌هایی مانند Call of Duty را ترجیح می‌دهند. هدف این نیست که بگوییم هر کسی Dreams بازی می‌کند انسان عمیقی است و هر کس بازی‌های خطی دوست دارد نه، صرفاً قصد این است بگوییم این دنیای وسیع و اختیارات نامحدودی که بازی در اختیار کاربرش قرار می‌دهد، می‌تواند برای عده‌ای خسته‌کننده باشد. البته هر کسی که 10، 15 ساعتی از وقتش را به Dreams اختصاص دهد، سخت می‌تواند از آن دل بکند.

اما چیزی که در Dreams مطرح است، فراتر از ساخت چند مرحله بازی است. Dreams به مانند یک آکادمی هنر می‌ماند که هر کسی می‌تواند در رشته‌ای که بیشتر مهارت دارد فعالیت کند. این رشته می‌تواند طراحی مرحله، طراحی انیمیشن‌های کوتاه و کاتسین، طراحی صدا و حتی ساخت موسیقی باشد. شاید هر کدام از این‌ها کوچک‌تر از چیزی که هستند به نظر بیایند، اما در نظر بگیرید که مثلاً می‌توانید چند آوا را با یکدیگر ترکیب کنید و صدای یک زامبی یا ازدها بسازید. با کمی اطلاعات عمومی درباره‌ی موسیقی می‌توانید قطعاتی ساده اما شنیدنی خلق کنید و اگر کمی هم علم موسیقی داشته باشید، Dreams می‌تواند مثل یک نرم افزار ساخت موسیقی برایتان عمل کند.

چیزی که باعث می‌شود Dreams این‌قدر دوست‌داشتنی باشد، تشویق بازی در همه‌ی بخش‌ها برای به کار گرفتن خلاقیت شماست. درست است که بخش آموزشی تقریباً هر چیزی را به شکل ویدئویی به شما آموزش می‌دهد، اما بازی همواره سعی می‌کند



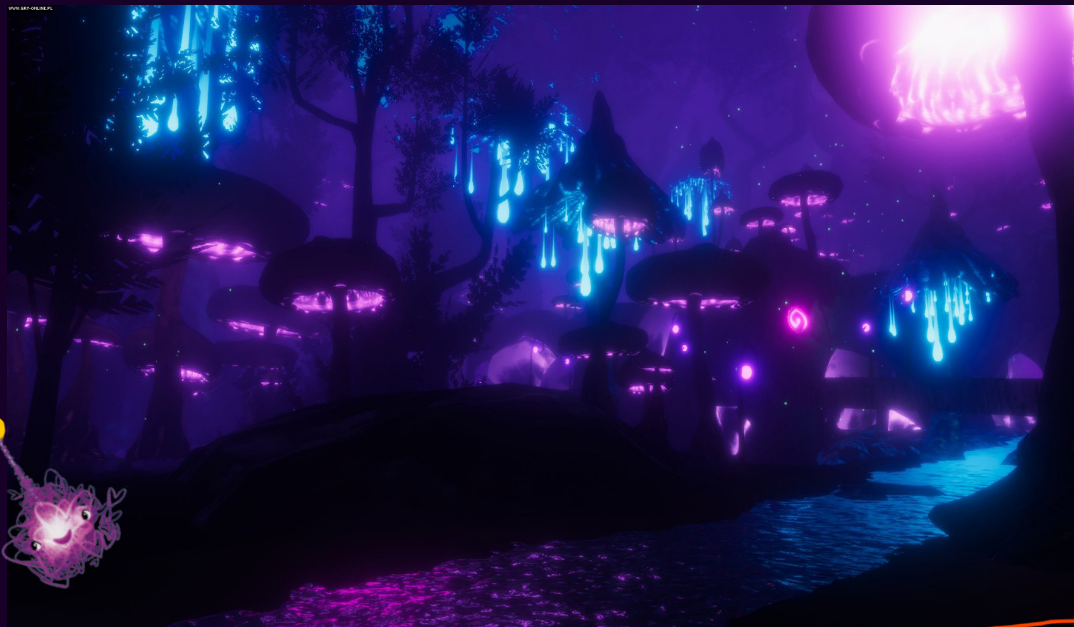


بازی یا گالری هنری؟

ممکن است با این توصیفات فکر کنید که Dreams کلاً در این خلاصه شده که بازی بسازید و همان‌ها را بازی کنید. بیایید روراست باشیم، چنین بازی‌ای پس از مدتی مطمئناً خسته‌کننده و پوچ به نظر خواهد آمد. معنی ندارد که بخواهید ساخته‌های خود را بازی کنید. چالشی هم در این نوع از بازی وجود ندارد. بنابراین باید چیزی باشد که بازی را از این حالت خارج کند. شما خیلی راحت می‌توانید از همان بخش DreamSurfing به ساخته‌های بقیه دسترسی داشته باشید و آن‌ها را بازی کنید. خوبی ماجرا این است که هوش مصنوعی بازی به شما کمک می‌کند دقیقاً بازی‌هایی با سلیقه‌ی خودتان پیدا کنید. اگر از اول بازی به دنبال بازی‌های ژانر وحشت، پلتفرمینگ یا ریسینگ بوده‌اید، طبیعی است که بخش پیشنهادات بازی هم با بازی‌های همین سبک پر شود. در کنار این پیشنهادات، شما همیشه لیستی از آثار برتر را هم در اختیار دارید. آثاری که توسط خود سازندگان گلچین شده‌اند تا هیچ کاربر دیگری آن‌ها را از قلم نیندازد. Dreams خودش مانند یک دنیای مجزا عمل می‌کند. کسانی که آثار خوب تولید می‌کنند هر ماه جوایزی برده و عناوینی کسب

می‌کنند. البته بازی در 14 فوریه منتشر شده، اما از حدود یک سال قبل تحت تست و آزمون توسط کاربران بود. بنابراین بسیاری در همین مدت جای پای خودشان را بین کاربران دیگر محکم کرده‌اند. در بخش گرافیک و هنرهای بصری، Dreams کاملاً مانند یک گالری هنری عمل می‌کند. آن چیزی که در بخش داستانی بازی می‌بینید، تنها بخش کوچکی از قدرت این بازی برای خلق صحنه‌های زیبا و به یادماندنی است. فیزیک بازی مثال زدنی است، گرافیک فنی‌اش فوق‌العاده است و تنوعی که می‌توانید به آثار بصری خود بدهید بسیار زیاد است. اگر کمی در DreamSurfing بچرخید می‌توانید هر سبک و ژانری را در آن مشاهده کنید که توسط کاربران ساخته شده‌اند. همه‌ی سلیقه‌ها در Dreams مورد توجه قرار گرفته‌اند. ممکن است اسکرین‌شات‌هایی که از بازی دیده‌اید شما را به شک بیندازد که آیا می‌توانیم در کنار محیط‌های فانتزی‌طور، فضاهای جدی‌تر و تاریک‌تری هم خلق کنیم؟ که جواب‌تان کاملاً مثبت است. در حالت کلی، حتی ساختار بصری بازی هم بستگی به خودتان دارد. پتانسیل Dreams در این زمینه بسیار بالاست.

این‌ها چکیده‌ی آنچه بودند که می‌توانستم به شما انتقال دهم. تنها چیز دیگر که می‌توانم به آن اضافه کنم این است که این بازی متفاوت است. آن هم نه از نوع تفاوت Death Stranding یا Control. در واقع Dreams بیشتر از اینکه صرفاً یک «بازی» باشد، تجربه‌ای است که فقط در مدیوم بازی‌های کامپیوتری قابل پیاده‌سازی بود. اینکه این بازی در سال آخر نسل هشتم بازی‌ها منتشر شده، نشان می‌دهد سازندگان تا جایی که می‌توانسته‌اند از قدرت کنسول PS4 بهره برده‌اند و قدرت واقعی آن را به تصویر کشیده‌اند. هیچ دلیلی پیدا نمی‌کنم که Dreams را به کسی پیشنهاد نکنم. Dreams یک شاهکار تمام‌عیار است.



- سیستم کنترل بازی گاهی اوقات اجازه‌ی آزاد شدن پتانسیل‌های موجود را به شما نمی‌دهد.

+ آزادی عمل بی‌انتهای قدرت تبدیل کردن بسیاری از ایده‌های خلاقانه به واقعیت. بخش داستانی به خودی خود یک بازی کامل و زیباست. آموزش جامع و کامل بازی. منحصر بفرد بودن بازی.



9.5



PC Monster Hunter World

شکارچیان کارکشته‌ی هیولا

♦♦ آیرین مرادی

از زمانی که پشت کنسول مصرف می‌کند. پس اگر تنها به دنبال یک هدف هستید، به سراغ Monster Hunter World بیایید و مطمئن باشید که دست خالی باز نخواهید گشت، مخصوصاً اگر بخواهید بازی را به همراه دوستانتان تجربه کنید. در این مقاله، به مناسبت سال جدید و مجله‌ی سالیانه‌ی گیفما، قصد داریم تا کمی مفصل‌تر به تشریح و توضیح بازی Monster Hunter World بپردازیم تا شما بتوانید این بازی را اگر هنوز تجربه نکرده‌اید، با خیال راحت و با چشم بازی خریداری کرده و از آن لذت ببرید.

خود خواهید آماده خواهید شد؛ چرا که شما یک شکارچی هستید! متنی که مطالعه کردید، خلاصه‌ای از هر آنچه است که در بازی Monster Hunter World قرار است تجربه کنید. بازی اصلاً قصد ندارد چیزی غیر از خودش باشد. تکلیف این عنوان کاملاً با خودش روشن است: هدفش را میداند، راهش را میداند و در راه رسیده به هدفش نیز به خوبی عمل میکند. در ابتدای مقاله برای شما بگویم که اگر به دنبال گرافیکی ترین بازی ممکن یا داستانی گیرا همانند سری Witcher هستید، بازی Monster Hunter World برای شما نیست. هدف بازی Monster Hunter World صرفاً و صرفاً تفریح است، لذت بردن بازی‌باز

آرام آرام در میان شاخ و برگ‌های بلند قدم میزنید. روی زمین رد پای پیدا میکنید. آن را بررسی کرده و جهت و زمان حرکت صاحب رد پا را برای خود تخمین میزنید. به سراغ صاحب رد پا رفته و هیولای زرد و دراز را به آرامی بررسی میکنید. برای خود نقشه میکشید و با دوستانتان هماهنگ میکنید که هر یک از کدام جهت به هدف حمله‌ور شود. حمله را آغاز میکنید و پس از نبردی پرهیجان و زیبا، هیولا را از پا در می‌آورید. پس از آن شروع به بررسی جسد و برداشتن موارد مختلف و مفید بدن او از قبیل فلس، پوست و استخوان می‌شوید. در آخر، به همراه تیمتان به مقر فرماندهی باز میگردید و برای مأموریت بعدی

Release Date

January 26, 2018

Platforms

PlayStation 4

Xbox One

Microsoft Windows

Developer(s)

Capcom

Publisher(s)

Capcom

Genre(s)

Action role-playing



با خود بگویند که بازی اصلا قصد روایت داستانی پیچیده را ندارد، پس ضعف در داستان نیز جزو ضعف های بازی محسوب نمیشود. اما اگر بخواهیم منتقدانه و کاملا روراست به قضیه نگاه کنیم، زمانی که بازی قسمتی به نام «داستان» را در خود جا میدهد، باید به آن اهمیت دهد. بازی Monster Hunter World میتواند بدون حضور بخش داستانی نیز همین روند گیم پلی را طی کند و همین جذابیت را نیز داشته باشد، ولی داستان را در این خود جا داد و بدون شک، در این حیطه کم کاری کرده است. چه عناوین بزرگی بوده اند که قصد روایت داستانی پیچیده را نداشتند، ولی چنان زیبا و با جزئیات به آن پرداختند که هیچ خرده ای نمیتوان به آنان گرفت. مثال بارز این موضوع را میتوان ساخته های آقای میازاکی از جمله سری Souls و البته بازی Bloodborne دانست. این عناوین با این که داستانی گنگ دارند، ولی اگر به عمق جزئیات داستان و شخصیت های آنان دقت کنید، کاملا اهمیت و تلاشی که سازندگان برای بخش داستانی بازی قائل بوده اند را درک میکنید.

در نهایت، بازی Monster Hunter World حدود ۴۰ الی ۵۰ ساعت بخش داستانی دارد که به احتمال خیلی زیاد شما به کلی در میانهی داستان آن را فراموش کرده و تنها به انجام ماموریت ها بپردازید.

خب ابتدا با کلیشه ای ترین بخش بازی یعنی داستان شروع کنیم. با این که بازی Monster Hunter World یک بازی نقش آفرینی است و سازندگان این نوع بازی ها اکثرا تلاش می کنند داستانی جذاب و فوق العاده را تعریف کنند، Monster Hunter World این کار سر باز زده و داستان را تنها دست آویزی میکند تا روند بازی کمی از تکراری شدن در بیاید و البته بازی باز در طول روند گیم پلی کمی نیز هدف های مختلفی برای خود داشته باشد.

داستان بازی روایت گر یک گروه است که در شرف ورود به سرزمین New World مورد حمله ی هیولایی به نام زورا مگداروس قرار میگیرند و از هم جدا میشوند. شما در این میان باید تلاش کنید تا دوباره در مقر اصلی فرماندهی شکارچیان دور هم جمع شوید و در ادامه نیز برای نابودی این هیولا تلاش کرده و برنامه ریزی کنید. شاید جالب باشد که بدانید تمامی مراحل بازی تقریباً به شکار هیولا اختصاص دارد و خبری از داستانی جذاب و گیرا در این بازی نیست. نکته ی ضعیف تر در این بازی آن است که شکار بعضی هیولاهای بازی بسیار سخت تر از شکست دادن هیولای اصلی و پایه ای داستان، یعنی زورا مگداروس است.

در این میان، نمی توان به بخش داستانی بازی خرده نگرفت. شاید





بازی، قطعاً اگر با دوستانتان بازی را تجربه کنید، شاهد لحظات شدیداً خنده داری خواهید بود که در کمتر عنوانی برای شما پیش خواهد آمد. صحبت از بازی با دوستان شد، جالب است که بدانید این بازی یک سیستم جدید برای Matchmaking ابتداء کرده است که شما می‌توانید بازی را به همراه دوستانتان شروع کنید، ولی همان‌طور که بسیار محتمل است، شاید در میانه‌ی مبارزه، اینترنت شما قطع شود یا به هر دلیلی نتوانید بازی را به صورت آنلاین ادامه دهید. در حالت عادی و در هر بازی دیگری، شما از بازی به بیرون پرتاب می‌شوید و در اصل تمام زحمات شما از بین می‌روند. ولی در این عنوان، به صورت خود به خود بازی به حالت افلاین باز می‌گردد و شما می‌توانید به راحتی ادامه‌ی مبارزه‌ی خود را داشته باشید و هیچ چیزی تلف نشده و هدر نمی‌شود. این موضوع را نیز در نظر داشته باشید که به هیچ وجه اگر با دوستانتان این بازی را تجربه می‌کنید، قرار نیست که تجربه‌ای آسان در انتظار شما باشد؛ چرا که با اضافه شدن هر نفر به تیم شما، هیولای بازی قدرتمندتر می‌شود و کار شما برای شکست دادن او، سخت‌تر.

در مبارزات بازی، هیچ نوار سلامتی برای هیولاهای بازی طراحی نشده و شما باید از روی حرکات هر هیولا میزان سلامتی او را تشخیص دهید. در اصل، اگر مشاهده کردید که یک هیولا کمی گیج می‌زند، لنگان لنگان راه می‌رود، حملاتش به خطا می‌رود و یا این که می‌بینید قسمت‌های مختلف بدنش جدا شده است، یعنی این که راه را درست آمده اید و کم کم به آخر مرحله نزدیک شده اید. در انتها نیز زمانی که هیولاها مشاهده کنند که در مقابله با شما شانس ندارند، تلاش می‌کنند که فرار کرده و به لانه‌ی خودشان بروند. شما باید آنان را تعقیب کرده و یک فاز مبارزه نیز در لانه‌ی مخصوص به هر هیولا ادامه پیدا خواهد کرد.

اگر بخواهیم کمی سخت‌گیرانه به گیم‌پلی بازی نگاه کنیم، باید اقرار کرد که بعضاً شاهد آن هستیم که حملات شما با این که به هدف نزدیک هستید، ولی به آن برخورد نمی‌کنند. این مورد می‌تواند برای حملاتی که یک سیر طولانی از ضربات را دارند و متوقف نمی‌شوند و یا حملاتی که توسط سلاح سنگین انجام می‌شوند و توانایی متوقف کردن آن وجود ندارد، در دسر ساز باشد.

از طرفی دیگر، سیستم ساخت و ساز در بازی وجود دارد که بدون هیچ بزرگ‌نمایی، فوق‌العاده است. شما از ضعیف‌ترین حالت ممکن برای هر

از بخش داستانی که بگذریم، به مهمترین و جذاب‌ترین بخش بازی Monster Hunter World می‌رسیم: گیم‌پلی. اگر بخواهیم از ابتدا شروع کنیم، اساس گیم‌پلی بازی چنین نهاده شده است که شما باید تلاش کنید یک هیولا را شکار کنید، از جسد او وسایل مورد نیاز خود را جمع‌آوری کنید و به وسیله‌ی آنان، برای خود سلاح و زره بهتر ساخته تا بتوانید هیولاهای قوی‌تری را شکست دهید. اساس کل گیم‌پلی بازی چنین است، ولی شیوه‌ی هر مأموریت و هیولاهای بازی هستند که بازی را چنان جذاب می‌کنند که به هیچ وجه به شما حس تکراری بودن نمی‌دهند. در بازی بیش از ۱۴ نوع سلاح وجود دارد که هر یک از آنان حسی کاملاً متفاوت به شما می‌دهد و بازی کردن با هیچ کدام از آنان، شبیه به دیگری نیست. در اصل، در ادامه‌ی نگاهی به تمامی این ۱۴ سلاح خواهیم انداخت و توضیحی کوتاه در رابطه با هر یک از آنان نیز خواهیم داد. اما قبل از آن نگاهی به دشمنان بازی که همان هیولاها هستند بیندازیم. در بازی شاهد انواع و اقسام مختلفی از هیولاها، از بزرگ گرفته تا کوچک، آتشی یا یخی، تند و فرز یا سنگین و کند و در نهایت بی‌کله و لجوج یا باهوش هستیم. جالب آن است که هوش مصنوعی این هیولاها چنان واقعی کار شده است، که شما واقعاً احساس می‌کنید که با یک هیولای واقعی سر و کله می‌زنید. هر هیولا نقاط قوت و ضعف مربوط به خود را دارد که می‌توانید از آنان برای شکست دادن راحت‌تر و انجام مأموریت در زمان کمتر استفاده کنید. شما باید در ابتدای مرحله و در چادر مخصوص به خودتان، آماده‌سازی‌های لازم برای شخصیتتان را انجام دهید: سلاح مورد نیازتان را انتخاب کنید، لباس مورد نیاز را بردارید، شل مخصوصتان که هر کدام قابلیت‌های خاص دارند را بردارید، کیف خود را ککلو از آیتم‌های سلامتی، بمب، معجون استقامت و ... کنید و سپس به راه بیوفتید. هر مرحله در یکی از چند محیط باز و بزرگ بازی اتفاق می‌افتد که شما باید در ابتدا در این محیط هیولای مد نظر خود را پیدا کنید. در مراحل ابتدایی بازی به راحتی می‌توانید هیولا را به تنهایی شکست دهید، ولی در مراحل سخت‌تر، به هیچ عنوان روبرو شدن با هیولاهای بزرگ و بدون حضور دوستانتان، توصیه نمی‌شود. این موضوع را نیز در نظر داشته باشید که طی کردن مراحل بازی به همراه دوستانتان، چندین و چند برابر بیشتر از حالت تک نفره به شما لذت خواهد داد و فوق‌العاده عالی خواهد بود. علاوه بر جدیت

انتخاب کنید.

دسته‌ی هیولاهایی که قابلیت پرواز دارند، از جمله سخت‌ترین، خشن‌ترین، ترسناک‌ترین و البته جذاب‌ترین هیولاهایی هستند که شما می‌توانید در ذهنتان تصور کنید. این موضوع به حدی است که شما به احتمال ۹۰ درصد، به هیچ عنوان نتوانید بعضی از این هیولاها را به تنهایی شکست دهید و حتماً به تیمی با تجربه و قدرتمند نیاز دارید. به شخصه باید اقرار کنم که نابودی این هیولاها با این که گاهی اوقات بیش از حد سخت به نظر

میرسد، ولی

جذاب‌ترین بخش بازی برای من بود.

در نهایت و زمانی که به اواخر داستان بازی برسید، اژدهاهایی در بازی پدیدار میشوند که به کلی تمام محاسبات شما را به هم میریزند. این اژدهاها، قدرتمند، قوی، بعضاً سمی، با قدرت دفاع و حمله‌ی بالا و بی‌رحم هستند. البته موقعیت آنان نیز کاملاً به نفع آنان است؛ یعنی بعضی اوقات باید با اژدهایی مبارزه کنید که در اعماق زمین و در کنار مواد مذاب حضور دارد. صرف حضور شما در کنار مواد مذاب از سلامتی شما میکاهد و شما باید برای این موقعیت از معجون‌های خاص استفاده کنید.

در نهایت در بخش هیولاها، باید بیان کرد که تیم سازنده کاری خارق‌العاده انجام داده و بدون شک، تا سال‌ها در خاطر همه می‌ماند که بازی Monster Hunter World چه طیف وسیعی از هیولاها با چه هوش مصنوعی جالب و واقعی داشت.

پس از این که توضیح کوتاهی در رابطه با هیولاهای بازی دادیم، کمی نیز به سلاح‌های بازی بپردازیم. در بازی به صورت کلی ۱۴ نوع اسلحه وجود دارد که شما می‌توانید در چند نوع آنان به حد خوبی از مهارت دست پیدا کنید یا این که در یکی از آنان به حد استادی برسید.

هیولا وجود دارد که به بزرگ و کوچک تقسیم میشوند. هیولاهای کوچک نباید چندان مشکلی برای شما به وجود آورند و مبارزه با آنان نهایتاً و در بدترین حالت، حدود ۱ دقیقه طول میکشد. اما هیولاهای بزرگ تر کاملاً حساب جداگانه ای دارند. اگر بخواهیم یک دسته بندی تقریبی از هیولاهای بزرگ بازی داشته باشیم، می‌توان آنان را به هیولاهای پرنده مانند، مبارز، سمی، ماهی مانند، هیولاهایی با قابلیت پرواز و در نهایت، اژدهاهای بزرگ و خاص یا الدر دراگون‌ها تقسیم کرد.

پس مشاهده میکنید که با انواع زیادی از هیولاها روبرو هستید و به صورت میانگین، در هر دسته از هیولاها شاهد حضور ۳ یا ۴ هیولای مختلف هستیم. هیولاهای پرنده مانند، همان طور که از نامشان پیدا است،

ظاهری شبیه به پرنده دارند ولی توانایی پرواز به صورت بلند مدت را ندارند.

این هیولاها در ابتدای بازی به احتمال خیلی زیاد اعصاب شما را خرد خواهند کرد ولی با کمی پیشروی، به راحتی می‌توانید بر آنان غلبه کنید. دسته‌ی مبارز، آن دسته از هیولاهایی هستند که کاملاً بر اساس قابلیت‌های فیزیکی دفاع و حمله در بازی قرار داده شده‌اند. بدون هیچ استثنایی، هیولاهای موجود در این دسته دارای قدرت حمله‌ی بالا، دفاع بالا و قدرتی شگفت‌انگیز هستند. دسته‌ی مربوط به هیولاهای سمی، قدرت کمتر، دفاع کمتر ولی سرعت به مراتب بالاتری از هیولاهای دسته‌ی مبارز دارند. این هیولاها حملاتشان بی‌رحمانه است و ممکن است شما را سمی کند یا قدرت حملاتتان را کاهش دهد. بعضی از ضربات آنان نیز باعث میشود که خط سلامتی شما به نصف کاهش یابد و باید برای مقابله با این هیولاها شیوه‌ی مبارزه‌ی مناسبی

سلاح یا زرهی شروع میکنید و رفته رفته باید مدل‌های قوی‌تری را بسازید. هر زره چندین و چند بار میتواند ارتقا یابد و قوی‌تر شود و همین مورد میتواند به شما در مبارزات کمک شایانی بکنند. از طرفی دیگر سلاح‌های شما نیز علاوه بر این که میتوانند ارتقا یابند، می‌توانید مدل‌های خاصی از آنان را نیز بسازید. یعنی اگر شمشیر خود را به حدی رسانده اید که فکر میکنید فعلاً مدلی قوی‌تر از آن برای شما ممکن نیست و هیولایی که روبروی شما قرار دارد نیز مثلاً به

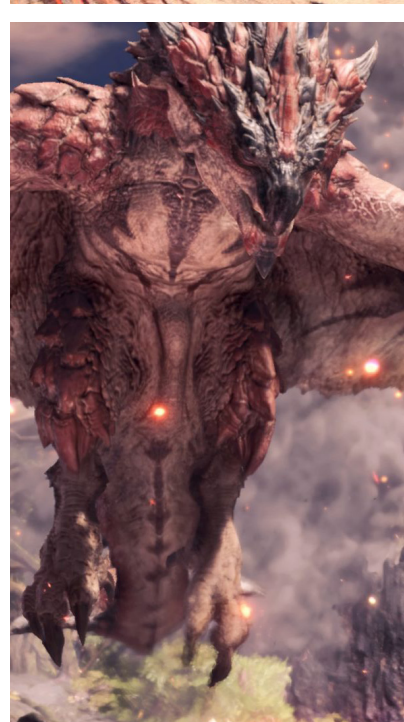
یخ، آتش،

رعد و برق و یا هر عنصر دیگری ضعف دارد، میتواند یک مدل از همان شمشیر را با توانایی عنصر مد نظر خود بسازید. همین مورد باعث میشود بحث تاکتیکال بازی به

چشم‌پیاپی و شما برآی مقابله با هر هیولایی تنها از یک سلاح استفاده نکنید.

پس اگر بخواهیم یک جمع‌بندی کلی و کوتاه از گیم‌پلی داشته باشیم، شما در ابتدا باید در محیط بازی به دنبال سرخ‌هایی از وجود هیولای مورد نظر بگردید، او را پیدا کنید، سلاخی‌اش کرده و سپس به پایگاه برگردید. در ادامه علاوه بر توضیح سلاح‌ها، کمی نیز در رابطه با هیولاها و سیستم هوش مصنوعی و برخورد آنان با شما صحبت میکنیم که کاملاً از تمامی جنبه‌های گیم‌پلی آگاهی داشته باشید.

ابتدا از هیولاهای بازی صحبت کنیم و سپس به سلاح‌های مورد استفاده توسط هر شکارچی بپردازیم. در حیطه‌ی هیولاها، باید اقرار کرد که سازندگان یکی از برترین کارهای ممکن را انجام داده‌اند و طیف وسیعی از دشمنان را برای شما تدارک دیده‌اند. در بازی به صورت کلی دو دسته



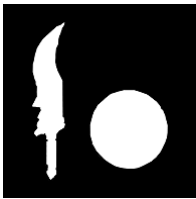


Great Sword



یکی از قدرتمندترین اسلحه های بازی، Great Sword است. این اسلحه با این که سرعت بالایی ندارد، ولی با حملات قدرتمند و صدمه ی زیادی که با هر ضربه به دشمن وارد میکند، یکی از بهترین انتخاب ها برای کسانی است که تازه میخوانند به بازی وارد شوند. البته این موضوع را در نظر بگیرید که با استفاده از این اسلحه، قابلیت دفاع شما به شدت پایین آمده و تحرک بالایی در زمین مبارزه نخواهید داشت. همچنین در میان وارد کردن یک ضربه نیز نمیتوانید آن را کنسل کنید و احتمال برخورد ضربه ی حریف به شما بسیار بالا است.

Sword & Shield



این سلاح برای آن دسته از افرادی مناسب است که برای اولین بار میخوانند عنوانی با چنین سبکی را شروع کنند و آشنایی زیادی با سبک مبارزات ندارند. شما با استفاده از این سلاح، شمشیری در یک دست و سپری در دست دیگر خود خواهید داشت. قدرت تحرک نسبتاً خوب یکی از مزایای این سلاح محسوب می شود و قدرت دفاع علاوه بر حمله، از ویژگی های بارز این سلاح است. خاص ترین ویژگی مربوط به Sword & Shield، آن است که شما بدون قلاف کردن سلاح خود می توانید از آیتم های مختلف استفاده کنید که برای دیگر سلاح ها، این مورد امکان پذیر نیست.

Dual Blades



این سلاح برای آن دسته از بازیکنانی ساخته شده که سرعت را به همه چیز ترجیه می دهند. کافی است طعم سرعت را با این سلاح بچشید، تا متوجه شوید که شاید یک شکارچی سریع و سرعتی، کابوس هر شب هیولاهای بازی می تواند باشد. میزان آسیبی که شما با هر ضربه به دشمن وارد می کنید اصلاً بالا نیست، ولی این مورد را در ذهن داشته باشید که شما ممکن است بتوانید در ۵ ثانیه، بیش از ۱۵ الی ۲۰ ضربه به هدف خود بزنید و همین کثرت تعداد ضربات، آسیب کم سلاح را برطرف می کند. در مجموع، اگر به دنبال آن هستید که شکارچی باشید که مدام در حال حرکت بوده و به سرعت حملات خود را وارد می کند، این سلاح مخصوص شما است.

Long Sword



این سلاح را می توان حد وسطی از دو سلاح Great Sword و Dual Blades دانست، چرا که Long Sword از سرعت بالاتری نسبت به Great Sword برخوردار است ولی از فاصله ی دورترین نسبت به آن می توان به دشمن حمله کرد. از طرفی دیگر، این سلاح از Dual Blades آسیب بیشتری به دشمن وارد می کند. پس با این حساب، با یک سلاح، با برد بالا و سرعت و آسیب نسبتاً خوب روبرو هستیم که برای بازیکنانی که قصد دارند صرفاً در خط حمله بازی کنند، مناسب است.

Hammer



از Hammer می توان به عنوان قدرتمندترین سلاح بازی یاد کرد. سلاحی که با وجود سرعت پایین و برد بسیار کم، ضرباتی به هیولاها وارد می کند که در بعضی شرایط (اگر ضربه به سر هیولاها وارد شود) می تواند کاملاً آنان را گیج کند و برای هم تیمی هایتان زمان مناسبی برای حمله ی همه جانبه فراهم کند. دقت داشته باشید که همانند دیگر سلاح هایی که سرعت پایینی دارند، در هنگام وارد کردن ضربات، شما کاملاً آسیب پذیر هستید و استفاده از این سلاح به زمان بندی دقیق و مهارت بالا نیاز دارد.

Hunting Horn



یکی از عجیب ترین سلاح هایی که تا کنون در تمام عمرتان دیده اید، همین Hunting Horn است. در اصل حتی شاید بتوان نام سلاح را از او گرفت چون خاصیت حمله و تهاجمی ندارد. شما با استفاده از این سلاح، می توانید یکی از مفیدترین افراد تیم باشید، ولی نه در خط حمله. شما باید در زمین مبارزه باشید و آهنگ بزنید! درست است! شما با این سلاح باید آهنگ هایی را بنوازید که هر کدام خاصیتی جذاب و جداگانه دارند: یک آهنگ نوار سلامتی دوستانتان را تقویت می کند، یک آهنگ ضربات آنان را قدرتمندتر می کند، یک آهنگ روی حریف تاثیرگذار است و ... شاید این سلاح برای مقابله با دشمنان چندان مناسب نباشد، ولی حضور آن در هر تیم حرفه ای الزامی و کاملاً به جا است.

Lance Weapon

این سلاح جزو آن دسته از سلاح‌هایی محسوب می‌شود که افراد محتاط به سراغ آن می‌روند. Lance Weapon بسیار خوبی دارد و آسیب بسیار زیادی به دشمن وارد می‌کند. این موارد به کنار، با استفاده از Lance Weapon شما می‌توانید بیشترین میزان دفاع را به وسیله‌ی سلاحتان داشته باشید، یعنی همزمان هم یک سلاح فوق‌العاده در اختیار دارید و در عین حال، برای دفع حملات حریف آمادگی لازم را دارید. بدون شک، Lance Weapon برای بازیکنان تاکتیکی بسیار ایده‌آل است.



Gunlance Weapon

این سلاح کمی از Lance که در ادامه توضیح می‌دهیم، قدرت بیشتری دارد ولی به همان میزان، دفاع کمتری را به شما ارائه می‌دهد. علاوه بر نی‌زه‌ی بلندی که تنه‌ی اصلی سلاح را تشکیل می‌دهد، تـ‌فـ‌نگی نیز بر سر اسلحه‌ی شما وجود دارد که می‌تواند برتری خوبی برای شما در مبارزات باشد. برای استفاده از این سلاح، به نسبت دیگر سلاح‌های بازی، باید زمان بیشتری را صرف کنید ولی زمانی که به مرحله‌ی تسلط کامل بر روی Gunlance Weapon برسید، مطمئن باشید که حتی کار الدر دراگون‌ها هم در مقابله با شما سخت خواهد بود.



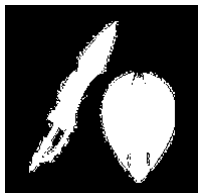
Switch Axe

یکی از استایل‌بیش‌ترین و خفن‌ترین اسلحه‌های بازی، Switch Axe است. شما با استفاده از این سلاح، در اصل از ۲ سلاح استفاده می‌کنید: یک تبر و یک شمشیر که در هر زمان که بخواهید، می‌توانید با یک حرکت جالب، میان آن‌ان سوییچ کنید. از مزایای این اسلحه می‌توان به آن اشاره کرد کومبوه‌های طولانی و نسبتاً آسانی دارد و گزینه‌ی مناسبی برای افراد تازه‌کار محسوب می‌شود. حالت تبر، برای حملات قدرتی و کند طراحی شده و در صورت نیاز، شما می‌توانید با شمشیر، حملاتی به مراتب ضعیف‌تر ولی سریع‌تری را وارد کنید.



Charge Blade

اسلحه‌ی Charge Blade تقریباً شبیه مورد قبلی است، با این تفاوت که شما برای استفاده از حالت تبر، باید ابتدا با حالت شمشیر، نواری را پر کنید و سپس با سوییچ به حالت تبر اسلحه، می‌توانید حملاتی قدرتمند، بی‌رحمانه و شدید را به دشمن وارد کنید. البته که جلوه‌های گرافیکی مربوط به حمله‌ی تبر مخصوص اسلحه‌ی Charge Blade نیز جزو جذابیت‌های جالب آن به شما می‌رود. از مزایای این اسلحه می‌توان به آن اشاره کرد که در حالت شمشیر، شما یک سپر نیز دارید که قابلیت دفاع شما را افزایش می‌دهد، سپس با چسباندن سپر و شمشیر به یکدیگر، سلاح شما تبدیل به تبر شده و هیولای بخت برگشته به احتمال زیاد باید از زمین مبارزه فرار کند.



Insect Glaive

از این سلاح به عنوان جذاب‌ترین سلاح از نظر بصری یاد می‌شود. شما می‌توانید در هر زمانی که بخواهید چوب نی‌زه مانند خود را بر زمین بزنید و به هوا بپريد، سپس در میان زمین و آسمان، رگباری از ضربات سریع را به هیولایی که قصد کشتن او را دارید وارد کنید. شما در اصل با استفاده از این سلاح، دائماً در حال حرکت هستید و حرکت، سرعت و دقت، کلیدواژه‌های مهم استفاده از این سلاح هستند. شما همچنین یک حشره نیز در اختیار خود دارید که در حین مبارزه، از بدن هیولا برای شما اجزایی را جدا می‌کند و قابلیت‌های خاصی را به شما می‌بخشد.



Bow

تبر و کمان از ابتدایی‌ترین اسلحه‌های بازی است که در اوایل بازی کمی ضعیف، ولی با پیشرفت و تجهیز آن، می‌توانید یکی از مهلک‌ترین سلاح‌های ممکن را تجربه کنید. تیرهای این اسلحه نامحدود است و به واسطه‌ی حمله از راه دور، نسبتاً امنیت خوبی برای بازی‌باز وجود دارد. علاوه بر تیرهای عادی، انواع و اقسام بسیار بسیار زیادی از تیرهای مختلف را می‌توان ساخت که هر کدام یک مزیت منحصر به فرد دارند. همچنین با استفاده از تیرهای قدرتی و نشانه گرفتن نقاط ضعف یک هیولا، می‌توانید از راه دور، آسیب بسیار زیادی به دشمن وارد کنید.



Light Bowgun

این اسلحه همانند تفنگ‌های امروزی است. در اصل، شما با استفاده از این سلاح می‌توانید از فاصله‌ی دور، به حریف شلیک کرده و به او آسیب برسانید. شما هنگام استفاده از Light Bowgun، قابلیت بالایی در حرکت در زمین مبارزه دارید و اصلاً حس کند بودن به شما دست نمی‌دهد. از طرفی دیگر ولی قابلیت دفاع کردن برای شما به کلی وجود نخواهد داشت و لگد اسلحه نیز کمی آذیت‌کننده خواهد بود.



Heavy Bowgun

مدل قوی‌تر اسلحه‌ی پیشین است، با همان نوع طراحی و با تفاوت‌هایی خاص. برای مثال، شما اکنون کندتر حرکت می‌کنید، کندتر تیراندازی می‌کنید و همان لگد زیاد را نیز تجربه خواهید کرد، ولی به مراتب آسیب بیشتری به دشمن وارد می‌کنید، قابلیت دفاع در بعضی مواقع برای شما وجود دارد و برد بسیار بالایی نیز برای این اسلحه در نظر گرفته شده است. اگر بخواهیم کمی اغراق آمیز صحبت کنیم، کسانی که می‌خواهند بازی را به Call of Duty تبدیل کنند، باید از این اسلحه استفاده کنند.





جمع‌آوری اعضای بدن هیولاهای، به شما کمک کند.

در بخش گرافیک هنری بازی نیز حرفی برای نقد یا گلایه وجود ندارد. بازی از هر نظر که بخواهید، عالی عمل کرده است. هیولاهای بازی هیچ کدام شبیه هم نیستند و طراحی هر کدام، منحصر به فرد و با توجه به ویژگی‌های آنان است. سلاح‌هایی در بازی وجود دارند که شبیه آنان را تا کنون در هیچ عنوان دیگری مشاهده نکرده‌اید. محیط بازی نیز اصلاً برای شما یکنواخت نخواهد شد؛ چرا که اولاً در بازی محیط‌های متنوعی از جمله جنگل، باطلاق، محیط‌های آبی، یخ‌زده و حتی جنگل‌هایی رویایی شبیه به آنچه در فیلم Avatar دیده‌اید وجود دارند. اکنون، چرخه‌ی روز و شب و انواع آب و هوا را نیز به بازی اضافه کنید تا متوجه شوید که به هیچ عنوان امکان ندارد از طراحی محیط حتی بتوانید کمی دل‌خور شوید.

از نظر صداگذاری نیز اگر بخواهیم نگاهی به بازی بیندازیم، باید به حیطه‌ی موسیقی، صدای شخصیت‌ها و البته هیولاهای و سلاح‌های بازی بپردازیم. با یکی از مهم‌ترین عوامل موفقیت بازی، یعنی موسیقی شروع کنیم. شاید بازی موسیقی‌هایی در حد The Last of Us یا Witcher 3 نداشته باشد، ولی به صورت کامل شکار را جذب می‌کند. در مبارزات، شاهد موسیقی‌هایی تند، خشن و جذاب هستیم که آدرنالین خون شما را افزایش می‌دهند و از طرفی دیگر، در مواقعی که تنها در حال گشت آرام، دل‌نشین و بسیار گوش‌نواز است.

بخش صداگذاری شخصیت‌های بازی نیز چه برای صوت انگلیسی و چه برای صوت ژاپنی، بسیار خوب از آب درآمده است و شما به راحتی می‌توانید با شخصیت‌های بازی ارتباط برقرار کنید. صداگذاری بازی زمانی به اوج خود می‌رسد که از صداگذاری شخصیت‌ها، به صداگذاری هیولاهای بازی برسیم. جالب است که بدانید سازندگان برای تک تک هیولاهای بازی، صدایی جداگانه در نظر گرفته‌اند. هر هیولا، حرکات مخصوص به خود را

در مجموع، بخش گیم‌پلی بازی را می‌توان دقیقاً بخشی دانست که با ارائه‌ی طیف وسیعی از هیولاهای باهوش، جالب و متنوع، سلاح‌های منحصر به فرد و جذاب، سیستم مبارزات سرگرم‌کننده و در نهایت، سیستم ساخت و ساز محشر و گسترده، بهترین تجربه‌ی ممکن را از یک بازی نقش‌آفرینی ژاپنی به شما ارائه می‌دهد و بدون شک صدها ساعت شما را سرگرم خواهد کرد.

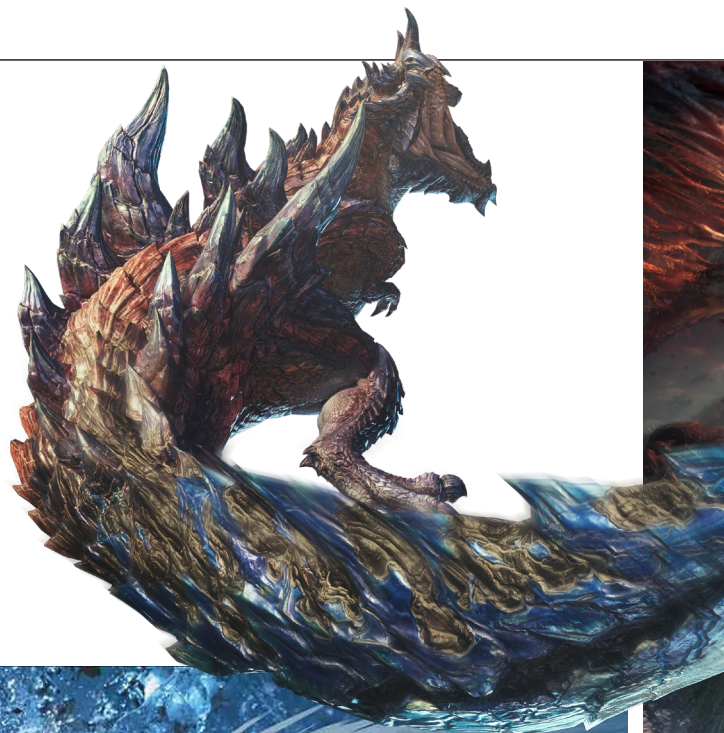
پس از گیم‌پلی، به سراغ بررسی گرافیکی بازی برویم. گرافیک بازی را می‌توان در دو بعد فنی و هنری بررسی کرد. ابتدای گرافیک فنی بازی را نقد کنیم. بازی Monster Hunter World نمی‌خواهد یکی از واقع‌گرایانه‌ترین بازی‌های نسل باشد، نمی‌خواهد جلوه‌های بصری آن با فیلم اشتباه گرفته شوند، ولی می‌خواهد در حین مبارزات، شما هیچ افت فریمی را تجربه نکنید، هیچ فریز شدنی در بازی وجود نداشته باشد و تکسچرها نیز از کیفیت خوبی برخوردار باشند.

در حقیقت، استودیوی سازنده به خوبی از پس کار خود برآمده است. شما حتی اگر از نزدیک نیز به پوست و بدن هیولاهای بازی نگاه کنید، به هیچ وجه بافت‌های بی‌کیفیت را مشاهده نخواهید کرد و این موضوع برای محیط بازی نیز صدق می‌کند. همچنین در حین مبارزات نیز برخلاف این که اکثراً ۴ شکارچی در بازی حضور دارند و هر یک از سلاح‌های این ۴ نفر، با افکت‌های بسیار رنگین، روشن، جذاب و خیره‌کننده همراه است، هیچ افت فریم و گیری در بازی وجود ندارد. کیفیت زره‌های بازی نیز کاملاً عالی هستند و در جزء جزء آنان نیز نهایت دقت برای طراحی به کار رفته است.

تنها ایرادی که می‌توان به این بخش وارد کرد، آن است که بدن شما در بعضی از اعضای بدن هیولاهایی که شکار می‌کنید فرو می‌رود؛ بدان معنا که زمانی که شما یک هیولا را شکار می‌کنید، کاملاً آزاد هستید که حتی از درون بدن او رد شوید و بازی هیچ ممانعتی برای این عمل ندارد. البته این موضوع اصلاً نمی‌تواند در حیطه‌ی گیم‌پلی تداخلی ایجاد کند و حتی شاید بتواند در سیستم

ندارد. در بخش گرافیک بازی بیان کردیم که هر سلاح، برای انجام حرکاتی خاص، جلوه‌های بصری خاصی نیز دارد ولی باید بدانید که همگی این حرکات، با صدایی مشخص و جالب همراه شده‌اند که قدرت و یا سرعت آن حمله را به شما یادآور می‌شود. در حقیقت، این صداگذاری به قدری دقیق انجام شده که شما اگر در بازی تبحر داشته باشید، حتی با چشمان بسته نیز می‌توانید بگویید که دوستان چه سلاحی را در دست دارد، چه حمله‌ای انجام می‌دهد و چه عنصری (مثلا آتش) به سلاح او اضافه شده است.

دارد و هر حرکت مخصوص نیز صدای مخصوص به خود را ایجاد می‌کند که هر هیولا را نسبت به دیگری منحصر به فرد می‌کند. نعره‌های خيولاه‌ها همگی باعث می‌شوند تا شخصیت شما برای چند ثانیه گیج شود، ولی همین نعره‌ها به قدری حماسی و زیبا طراحی شده و صداگذاری خوبی دارند که شما اصلاً از گیج شدن شخصیتان ناراحت نشده و اتفاقاً لذت خواهید برد. سلاح‌های بازی نیز همان‌طور که مطالعه کردید، بسیار فانتزی هستند و فانتزی بودن نیز بدون افکت بصری و البته صداگذاری خوب، اصلاً معنا



- داستان بازی به هیچ وجه قابل قبول نیست
بعضی ایرادات گرافیکی که البته در روند گیم‌پلی اصلاً به چشم نمی‌آیند

+ طراحی عالی هیولاهای بازی
موسیقی و صداگذاری بی‌ظیر
گرافیک و طراحی محیط عالی
هوش مصنوعی هیولاه‌ها
وجود سلاح‌های متنوع برای هر نوع سلیقه



8.5

همراه بازی، بازی همراه!

نگاهی به برترین بازی‌های گوشی‌های هوشمند در سال ۱۳۹۸

♦♦ مرصاد قدیری

دهید، ما لیستی از بهترین بازی‌های رایگان این پلتفرم در سال ۹۸ را برای شما آماده کرده‌ایم تا بتوانید عنوان مورد نظر خود را راحت‌تر پیدا کنید. پس اگر تاکنون عناوین مختلفی را تجربه کرده‌اید و به دنبال بازی متفاوتی هستید، در ادامه با ما همراه باشید.

با توجه به گسترش خیره‌کننده‌ی بازار بازی‌های موبایل، پیدا کردن عناوینی که مطابق سلیقه و انتظارات شما باشند، به کار بسیار وقت‌گیر و سختی تبدیل شده است. حال اگر شما هم قصد دارید بخشی از زمان آزاد خود را به تجربه‌ی بازی‌های موبایل اختصاص

سبک: اکشن تیراندازی | توسعه دهنده: Timi Studios | پلتفرم: اندروید و iOS



لمسی و ارائه‌ی یک سیستم بتل پس که بازی‌باز را تشویق می‌کند تا هر روز با تجربه‌ی بازی، آیتم‌ها و آپگریدهای متنوعی را آزاد کرده و حتی در برخی موارد برای بدست آوردن آیتم‌های خاص دست در جیب خود کنند. اما می‌دانید چه چیزی عجیب است؟ توسعه دهنندگان توانسته‌اند تعادل بسیار خوبی را ایجاد کنند. همه چیز در Call of Duty: Mobile به خوبی کار می‌کند و این بازی از سرگرم کننده‌ترین عناوین موبایل محسوب می‌شود و اصلاً نیاز نیست حتی ذره‌ای برای آن هزینه کنید.

Call of Duty بدون شک یکی از بزرگ‌ترین آی‌پی‌های صنعت بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شود و با این‌که این مجموعه در گذشته نیز مهمان پلتفرم‌های موبایل بوده است، اما Call of Duty: Mobile بازی فوق‌العاده‌ای است که نشان می‌دهد اکتیویژن (Activision) و استودیوی Timi این عنوان را مخصوص پلتفرم موبایل طراحی کرده‌اند. این یعنی دسترسی سریع به حالت‌های مختلف بازی که می‌توان هرکدام را در بازه‌های زمانی طولانی یا کوتاه تجربه کرد، در نظر گرفتن کنترل از طریق صفحه‌ی

سبک: پلتفرم معمایی | توسعه دهنده: Adventure Islands | پلتفرم: اندروید و iOS



Total Party Kill

بالا بروید؟ از تیرانداز خود استفاده کرده و با پرتاب تیر به یکی از افراد خود و چسباندن او به دیوار، برای خود یک سکو برای بالا رفتن درست کنید. فرض کنید می‌خواهید از روی یک مسیر عبور کنید که تیغ‌های خطرناکی بر روی آن قرار گرفته است. با استفاده از جادوگر، یکی از اعضای گروه را منجمد کرده و با استفاده از بلوک منجمد شده، از روی مسیر عبور کنید. بازی پُر از این چالش‌های متفاوت است که هرکدام نیاز به راهکار عجیبی دارند. شاید عجیب باشد اما حل کردن معماهای بازی با این راهکارهای غیر معمول، بسیار سرگرم کننده است.

Total Party Kill یکی از متفاوت‌ترین بازی‌های موبایل امسال محسوب می‌شود. این یک عنوان در سبک معمایی و پلتفرمر است که ایده‌ی بسیار هوشمندانه‌ای دارد. شما در نقش یک گروه سه نفره بازی را تجربه می‌کنید؛ یک شوالیه، یک جادوگر و یک تیرانداز که هرکدام توانایی‌های منحصر به فرد خود را دارند. حالا بپایید راجع به آن ایده‌ی عجیب و جالب بازی صحبت کنیم. برای استفاده از توانایی‌های خاص این شخصیت‌ها و پشت سر گذاشتن چالش‌های متعدد بازی، شما باید افراد خود را به شکل‌های مختلفی قربانی کنید! اجازه دهید یک مثال بزنم؛ می‌خواهید از یک دیوار بلند

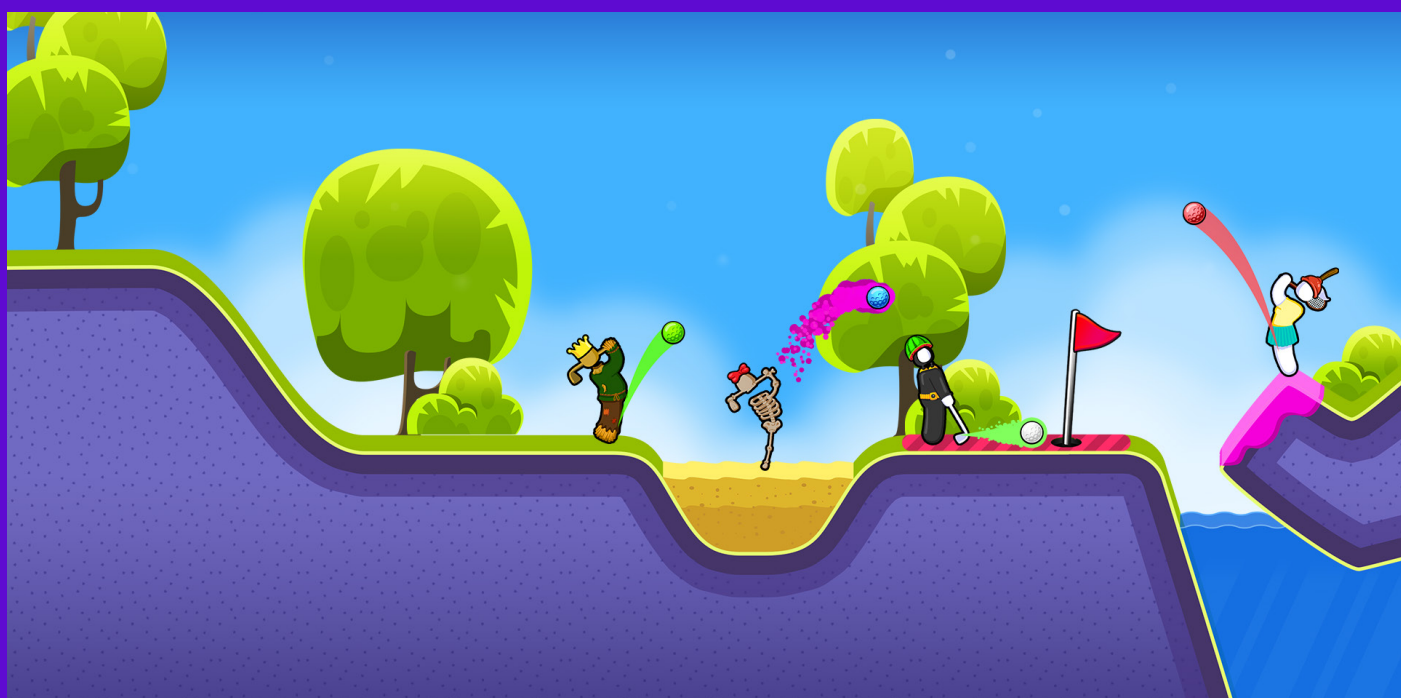
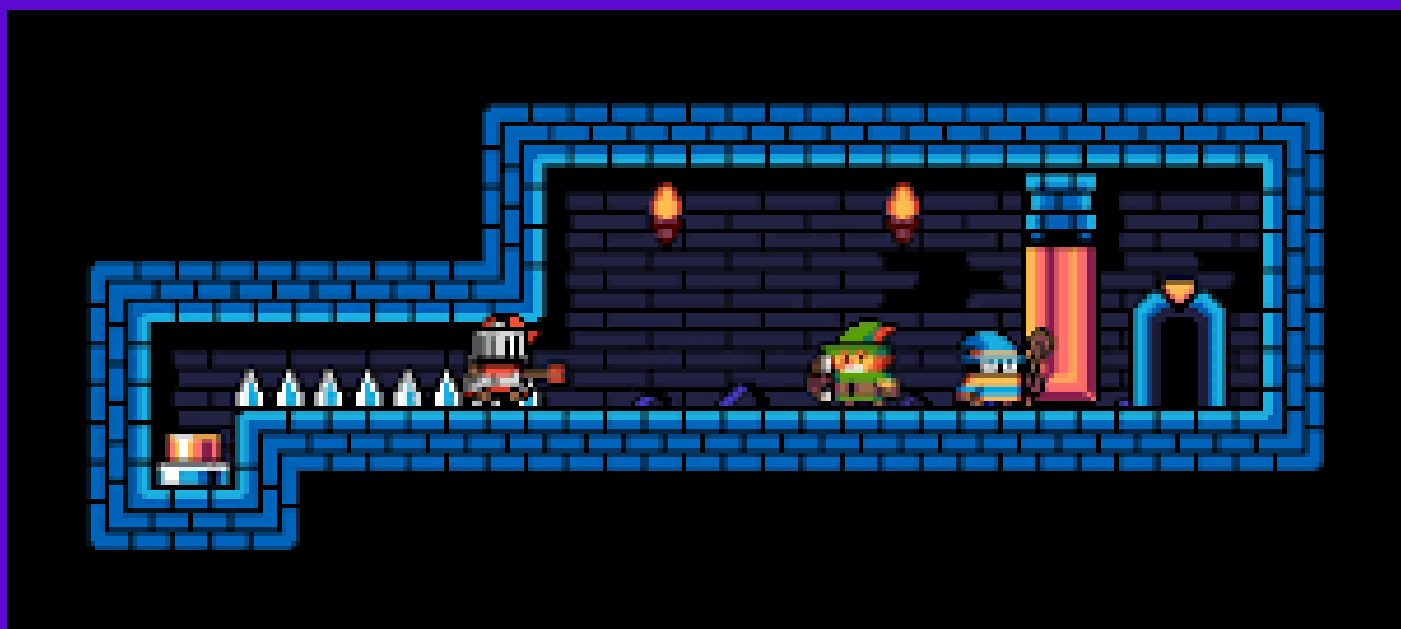
سبک: ورزشی | توسعه دهنده: Noodlecake | پلتفرم: اندروید و iOS



Golf Blitz

و به نظر می‌رسید تمام بازی‌بازان در حال تجربه‌ی آن بودند. پس از این اتفاق، توسعه دهنندگان متوجه شدند که افراد زیادی از این بخش لذت بردند. به همین خاطر، آن‌ها تصمیم گرفتند تا یک بازی جدید بسازند که کاملاً بر روی مسابقات چندنفره‌ی آنلاین متمرکز باشد. ما این بازی را حالا با نام Golf Blitz می‌شناسیم؛ عنوانی که بدون شک یکی از بهترین بازی‌های ورزشی پلتفرم موبایل است.

سری Stickman Golf استودیوی Noodlecake با انتشار نسخه‌های متعدد که هرکدام ویژگی‌ها و محتویات بیشتری را به طرفداران ارائه می‌دهند، یکی از محبوب‌ترین عناوین چند سال گذشته محسوب می‌شود. این بازی گلف دو بعدی مخصوص موبایل طراحی شده است و بازی‌بازان معمولی و هاردکور می‌توانند از آن لذت ببرند. چند سال پیش، بخش چندنفره‌ی بازی بسیار محبوب شد



سبک: نقش آفرینی | توسعه دهنده: Wright Flyer | پلتفرم: اندروید و IOS



Another Eden: The Cat Beyond Time And Space

نظر کیفیت، بالاتر از بازی‌های استاندارد نقش آفرینی موبایل قرار دارد. شما می‌توانید با همراهان خود در دنیای بازی به گشت و گذار پرداخته و مأموریت‌های مختلفی را انجام دهید. البته در مقایسه با نسخه‌های کنسولی عناوین این سبک، در این‌جا شاهد مکانیک‌های ساده‌تری برای مبارزات هستیم. همچنین باید اشاره کنیم که Another Eden فاقد مکانیک انرژی است؛ این یعنی شما می‌توانید هر چه قدر که می‌خواهید، بازی کنید. قطعاً اگر از طرفداران عناوین نقش آفرینی ژاپنی کلاسیک هستید، این بازی را از دست ندهید.

Another Eden یک بازی نقش آفرینی ژاپنی جالب برای موبایل است که دو تن از اعضای معروف تیم توسعه دهنده‌ی عناوین تحسین شده‌ی Chrono Trigger و Xenogears بر روی آن کار کرده‌اند. آقای ماساتو کاتو (Masato Kato) وظیفه‌ی نوشتن داستان Another Eden را برعهده داشته و آقای یاسونوری میتسودا (Yasunori Mitsuda) نیز موسیقی‌های آن را ساخته است. جالب است بدانید که بخش زیادی از عناصر داستانی Chrono Trigger در Another Eden نیز دیده می‌شوند. این بازی دارای سفر به زمان‌های مختلف است و حتی به برخی از صحنه‌های داستانی Chrono Trigger اشاره می‌کند. Another Eden



Rebel Inc

سبک: استراتژی | توسعه دهنده: Ndemic Creation | پلتفرم: اندروید و IOS

سختی بازی وفق دهید، اما برای رسیدن به مرحله‌ی بعد، باید اولین مرحله را در حالت Normal به پایان برسانید که بسیار سخت‌تر از حالت Casual است. به هر حال، بازی بسیار سخت اما در عین حال راضی کننده است و به هیچ بازی رایگان دیگری شباهت ندارد. البته امکان خرید اختیاری شخصیت‌های بیشتر و کد تقلب با پول واقعی وجود دارد، اما در نظر داشته باشید که این خریده‌ها دائمی هستند و بیشتر به بسته‌های الحاقی شباهت دارند.

Rebel Inc یک بازی استراتژی است که توسط توسعه دهنده‌گان Plague Inc ساخته شده است. در این بازی، شما کنترل رهبر یک کشور درگیر هرج و مرج را برعهده دارید. شما باید با کمک معرفی برنامه‌های اجتماعی، آماده‌سازی ارتش و مقابله با نیروهای شورشی، پایداری و امنیت را به منطقه‌ی خود بازگردانید. همین ابتدا باید به شما بگوییم که این یک بازی بسیار سخت است و پیشرفت در آن اصلاً کار آسانی نیست. شما می‌توانید مرحله‌ی اول بازی را در حالت Casual بازی کنید تا خود را با

سبک: شبیه‌سازی | توسعه دهنده: NimbleBit | پلتفرم: اندروید و IOS

باعث شد تا مردم ابتدا نسبت به عنوان جدید LEGO Tower بدبین باشند؛ چراکه LEGO یکی از مهم‌ترین برندهای دنیا محسوب می‌شود و طرفداران این شرکت دوست نداشتند تا شاهد یک بازی ضعیف باشند. حالا که LEGO Tower در دسترس قرار گرفته است، با اطمینان کامل می‌توانیم بگوییم که این عنوان نه تنها فرمول موفق Tiny Tower را بهبود داده و حتی ویژگی‌های جدیدی به آن اضافه می‌کند، بلکه به تنهایی نیز یکی از بهترین عناوین ساخته شده از دنیای محبوب LEGO محسوب می‌شود.

بازی اورجینال Tiny Tower، ساخته‌ی دیگر NimbleBit، یکی از عناوین کلاسیک پلتفرم موبایل محسوب می‌شود. اگر بخواهید یک لیست از مهم‌ترین بازی‌های این پلتفرم طراحی کنید، Tiny Tower قطعاً جزو ۱۰ عنوان اول خواهد بود. این استودیو تاکنون چندین نسخه‌ی فرعی از اثر پرتفردار خود ساخته است که از بین آن‌ها حتماً باید به عنوان ناموفقی براساس دنیای جنگ ستارگان ساخته شد، اشاره کنیم. با این‌که این بازی توسط NimbleBit توسعه نیافته بود، اما شکست بازی



LEGO® Tower



Sky: Children of the Light

سبک: نقش آفرینی | توسعه دهنده: Thatgamecompany | پلتفرم: IOS

که اثر انگشت Journey تقریباً در تمام بخش‌های Sky: Children of the Light دیده می‌شود. البته Sky: Children of the Light تلاش می‌کند تا برخی از ایده‌های Journey از جمله بخش اجتماعی را بیشتر گسترش دهد. این‌که Thatgamecompany توانسته است عنوانی ماجراجویی برای موبایل بسازد که می‌توانید تنها با یک انگشت آن را تجربه کنید، در نوع خود شگفت‌انگیز است.

با این‌که عناوین Flow و Flower بازی‌های موفقی بودند، اما این Journey بود که نام استودیوی Thatgamecompany را مطرح کرد. اگر آن بازی را تجربه کرده باشید، سریعاً متوجه می‌شوید که Sky: Children of the Light به نوعی دنباله‌ی معنوی آن عنوان محسوب می‌شود. گشت و گذار در یک دنیای بزرگ، پرواز کردن و کارگردانی هنری منحصر به فرد، مواردی هستند که در بازی جدید این استودیو نقش مهمی دارند. اگر کمی دقت کنید، می‌بینید



PUBG Mobile Lite

سبک: بتل رویال | توسعه دهنده: Tencent Games | پلتفرم: اندروید

با ۵۹ بازی باز دیگر پردازید تا برنده‌ی نهایی مشخص شود. به لطف نقشه‌ی کوچک‌تر PUBG Mobile Lite، شاهد مبارزات سریع و هیجان‌انگیزتری خواهید بود. پس اگر موبایل شما در اجرای PUBG Mobile مشکل دارد و شما هم نمی‌خواهید از تجربه‌ی نبردهای بتل رویال آن صرف نظر کنید، پیشنهاد می‌کنیم حتماً به بازی PUBG Mobile Lite نگاهی بیندازید.

PUBG Mobile Lite نسخه‌ی جدید PUBG Mobile محسوب می‌شود که با موتور Unreal Engine 4 ساخته شده است. این بازی حجم کمتری را اشغال می‌کند و با دستگاه‌هایی که رم کمتری دارند، سازگاری بیشتری دارد. اما این تغییرات باعث نمی‌شوند تا تجربه‌ی لذت بخش بازی آسیبی ببیند. این بار شما باید در یک جزیره با مقیاس 2KM در 2KM به مبارزه

سبک: معمایی | توسعه دهنده: Two Men and a Dog | پلتفرم: اندروید و iOS

از ماهی‌های گوشت‌خوار گرفته تا سکوهای متحرک، شما می‌توانید این بازی را بر روی موبایل خود به صورت افقی و یا عمودی تجربه کنید. همچنین پس از گذراندن مراحل معمولی، می‌توانید مراحل سخت‌تر را آزاد کرده و خود را بیشتر به چالش بکشید. در نهایت، بازی Walk Master یک عنوان معمایی جذاب است که با ارائه‌ی محتویات نسبتاً زیاد، می‌تواند بسیار سرگرم‌کننده باشد.

در بازی Walk Master، شما کنترل چندین حیوان و شخصیت‌های مختلف را برعهده دارید که می‌خواهند با ایستادن بر روی دو تکه چوب، راه بروند. کنترل ساده و عالی طراحی شده است و شما را اذیت نخواهد کرد. شما باید اول انگشت خود را بر روی صفحه کشیده تا یکی از چوب‌ها را حرکت دهید. سپس دوباره این کار را برای تکان دادن چوب دوم تکرار کنید. البته بازی به این آسانی نیست و هر مرحله‌ی آن از تله‌ها و موانع مختلف پر شده است؛



Walk Master

سبک: آرکید | توسعه دهنده: Itake | پلتفرم: اندروید و iOS



Rest In Pieces

Pieces خود را از دیگر رقبا متمایز کند، اتمسفر تاریک و استایل هنری جالب آن است. شما باید با پشت سر گذاشتن مراحل، شخصیت‌های بازی را از کابوس‌هایشان آزاد کنید. شما در بازی اسکی‌های مختلفی را برای هر شخصیت بدست می‌آورید و حتی با هیولاهای مشهوری مثل Medusa، Kraken و Count Dracula نیز روبه‌رو خواهید شد.

Rest In Pieces عنوانی در سبک endless runner، مشابه بازی Temple Run، است که از گیم‌پلی ساده‌ای بهره می‌برد. البته در این بازی شخصیت شما با نخ آویزان است و شما باید برای جلوگیری از برخورد با موانع مسیر، به سمت راست یا چپ جابجایی دهید. همان‌طور که گفتیم گیم‌پلی بازی Rest In ساده است، اما چیزی که باعث می‌شود Rest In



Half-Life: Alyx

نقطه شکست یا پیروزی؟

مصطفی زاهدی

موفق و محبوبی مانند Portal و Half Life در اولویت کار آنها قرار نداشت. اما از آنجایی که در صنعت بازیهای ویدیویی، هیچ چیز غیر ممکن نیست، در عین ناباوری چندی پیش شاهد معرفی عنوانی جدید از سری نیمه جان بودیم. Half Life:Alyx. درست است که این عنوان نسخه اصلی به شمار نمی آید اما با این وجود معرفی این نسخه فرعی نیز موجب خوشحالی، ناباوری و شوق زیادی میان طرفداران این سری شد. البته یک نکته را نباید فراموش کرد. این عنوان یک بازی واقعیت مجازی (Virtual reality) به شمار می آید که مهم ترین هدف توسعه و عرضه آن، کمک به بازاریابی و فروش دستگاه واقعیت مجازی Valve، یعنی Valve Index است. در واقع اگر پای واقعیت مجازی در میان نبود، قطعاً شاهد ساخت این عنوان نبودیم.

فرانچایز Half Life را، باید در زمره نمادین ترین و برجسته ترین فرانچایزهای تاریخ بازی های ویدئویی به شمار آورد. مجموعه ای که تمام نسخه ها و قسمت های آن، همواره از سطح کیفی فوق العاده ای برخوردار بوده و از انقلابی ترین عناوین سالهای خود به شمار می آیند. پس از عرضه نسخه دوم Half Life و اپیزود های تکمیلی اول و دوم، بیش از یک دهه بود که شاهد هیچ عنوانی از این فرانچایز بزرگ دنیای گیم نبوده ایم. هر ساله هواداران و طرفداران قدیمی سری مشتاقانه اخبار پیرامون شرکت Valve را دنبال می کردند تا شاید روزی شاهد معرفی نسخه سوم این سری باشند. اما برای سالیان متمادی، تمامی این امید ها و آرزو ها، یکی پس از دیگری نقش بر آب میشد. کمپانی Valve تمرکز اصلی خود را بر روی Steam گذاشته بود و ساخت نسخه های جدید فرانچایز های فوق العاده





مواجه هستیم. موتور گرافیکی بازی، ورژن ارتقاء یافته موتور 2 Source است که در ورژن ارتقاء یافته، سازگاری بسیار بیشتری با دستگاه های واقعیت مجازی صورت گرفته است. همچنین اشاره به این نکته نیز ضروری است که با استفاده از نیروی انسانی بیش از هشتاد نفر، Half Life: Alyx، بیشترین تعداد نیروی انسانی برای توسعه یک بازی ویدئویی در تاریخ شرکت Valve به شمار می آید. همین مسأله نشان می دهد اگر چه این نسخه، نسخه ای فرعی به شمار می آید، اما Valve به هیچ وجه در روند ساخت و توسعه این عنوان کم کاری نکرده و بهترین امکانات و بیشترین نیروی انسانی را به این پروژه منتقل کرده است و به نوعی باید گفت موفقیت یا عدم موفقیت Half Life: Alyx در زمینه فروش و نمرات، تا حد زیادی شرایط آینده سری را نیز روشن می سازد چرا که برخی از سازندگان به وضوح به این نکته اشاره کرده اند که عرضه موفقیت آمیز این نسخه فرعی، می تواند به ساخت نسخه سوم Half Life منجر شود. البته که هیچ چیز مشخص نیست.

که Half Life: Alyx عنوانی مخصوص دستگاه های واقعیت مجازی است، از این رو تمامی فعالیت های مربوط گیم پلی با توجه به این نکته باز طراحی شده اند. سلاح بسیار مفید و پرکاربرد Gravity Gun که در نسخه دوم شاهد آن بودیم، این بار با Gravity Gloves جایگزین شده است و مخاطبان با استفاده از این وسیله، می توانند با آیتم ها و احسان ارتباط برقرار کرده و آنها را در جهت مورد نظر حرکت دهند. این دستکش های مجازی در حل پازل ها، پیشروی در بازی و نبرد با دشمنان کاربرد خواهد داشت. نکته جالب دیگر این است که بر اساس گفته سازندگان، تمامی سلاح های بازی را می توان با یک دست استفاده کرد. هدف از اینکار این بوده است که همواره بازیبازان یک دست خالی برای ارتباط با اجسام و حرکت دادن آنها در اختیار داشته باشند. در کل باید گفت هسته اصلی گیم پلی بازی را، Gravity Gloves تشکیل می دهد و در کنار آن شاهد سلاح ها و ابزار های دیگری نیز هستیم. از لحاظ گرافیکی نیز باید گفت با کیفیت ترین عنوان تاریخ Valve از لحاظ گرافیکی

از لحاظ داستانی، وقایع و اتفاقات Half Life: Alyx بین وقایع نسخه اول و دوم در جریان است(البته از لحاظ خط زمانی، بسیار به زمان نسخه دوم نزدیک تر است). در Alyx، شاهد حضور پروتاگونیست افسانه ای و مشهور سری نیمه جان، یعنی Gordon Freeman نیستیم و این بار بازیبازان کنترل دوست و هم پیمان او، یعنی Alyx Vance را برعهده می گیرند. اتفاقات این نسخه بیشتر پیرامون نبرد های Alyx Vance و پدرش با Combine که یک امپراطوری فضایی بیگانه که زمین را تسخیر کرده اند جریان دارد و بر طبق گفته سازندگان پیش درآمد کاملی است بر اتفاقات و داستان نسخه دوم. جزئیات بیشتری در مورد داستان بازی منتشر نشده است و به نظر می رسد Valve تمام تلاش خود را به کار گرفته است تا سوپرایز های احتمالی داستانی را فاش نسازد. اما خب این نکته را می دانیم که وقایع Alyx، بسیار به بازه زمانی نسخه دوم نزدیک است و احتمالاً پایان این عنوان، به مانند پلی، رابطه ای معنادار با اتفاقات نسخه دوم ایجاد سازد. در مورد گیم پلی بازی باید گفت از آنجایی



فکت‌هایی جالب از سری Half Life

Fact اول:

نخستین عنوان از مجموعه Half Life, تقریباً دوبار ساخته شد! در واقع پس از آنکه Valve زمان قابل توجهی را صرف توسعه نسخه اول کرد، در پایان نتیجه خروجی به به هیچ عنوان باب میل مدیران و طراحان ارشد این عنوان نبود. به همین دلیل دوباره به نوعی ساخت این عنوان از پایه آغاز گردید و بسیاری از ویژگی‌های آن تغییر کرد تا نهایت عنوان خروجی رضایت مدیران و طراحان را جلب کند.

Fact دوم:

نسخه اول Half Life, و در کل تمامی عناوین این سری، به شدت از عنوان انقلابی Doom که در سال ۱۹۹۳ عرضه گردید تاثیر پذیرفته اند. در واقع آلمان‌های ترسناک و مرموز بازی از Doom الهام گرفته شده اند. در کنار این نکته، لازم به ذکر است سازندگان رمان The Mist اثر نویسنده مشهور استیون کینگ را نیز به عنوان یکی از مهم ترین منابع الهام خود برگزیدند. جالب است بدانید در ابتدا نام این عنوان Quiver نام داشت که نام پایگاه نظامی در کتاب The Mist بود که البته در طول ساخت نام Half Life نهایتاً انتخاب شد.

Fact سوم:

مجموعه Half Life, یکی از مجموعه‌هایی است که بیشترین تعداد Easter egg و نکات مخفی را داراست. در طول نسخه‌های مختلف و در مراحل گوناگون، شاهد رفرنس‌ها و اشارات زیادی به فیلم‌ها، آثار هنری و حتی نسخه‌های پیشین خود بازی بوده ایم. از رفرنس به فیلم Ghostbusters گرفته، تا اشاره مستقیم به فیلم معروف The Shining. باید دید آیا Half Life: Alyx نیز از این قاعده پیروی می‌کند و دارای Easter egg های متعددی خواهد بود یا خیر.

Fact چهارم:

تک تک شخصیت‌های بازی، از نسخه اول تا به امروز، همگی بر اسای چهره‌های واقعی و مدل‌های انسانی طراحی شده‌اند. حتی شخصیت‌های که حضور بسیار کوتاهی را تجربه کردند.

Fact پنجم:

شرکت Valve, برای عرضه بازی در کشور آلمان، مجبور به سانسورهای مختلفی شد. برای مثال دشمنان انسانی بازی با ربات جایگزین شدند و بنابراین هنگام مجروح شدن یا مرگ، به جای خونریزی، روغن از آنها ریخته می‌شد! در واقع نسخه عرضه شده در کشور آلمان تفاوت‌های ظاهری قابل توجهی با نسخه اصلی بازی داشت.





انتظاراتی که از Half Life: Alyx داریم...

۱- کیفیت در حد نسخه های قبل

تمامی نسخه ها و اپیزود های تکمیلی عرضه شده عنوان Half Life، همگی از لحاظ کیفی و کمی فوق العاده عمل کرده اند و متای دو نسخه قبل این سری ۹۶ بوده است که خارق العاده به شمار می آید. در واقع باید گفت Valve همواره عناوین فوق العاده کامل و با کیفیتی را از این سری عرضه کرده است که هر کدام از آنها از انقلابی ترین عناوین سالهای خود به شمار می آیند. طبیعتاً وقتی پس از سالها شاهد معرفی نسخه جدید، ولو فرعی از فرانچایز نیمه جان هستیم، انتظار می رود که باز هم شاهد عنوانی فوق العاده از لحاظ کمی و کیفی باشیم. این نکته را نیز فراموش نکنید که با اختلاف، Alyx بزرگ ترین پروژه تاریخ Valve به شمار می رود که همین مسأله انتظارات فوق العاده بالا برده است. در کنار این موضوع به این نکته توجه داشته باشید که یدک کشیدن نام بزرگی مثل Half Life، خود به تنهایی برای بالا بردن انتظارات کافیست. حال در همین شرایطی، تنها می توان امیدوار بود که بار دیگر Valve هنر بازسازی خود را به رخ بکشد و عنوانی بسیار سطح بالا را عرضه دارد.

۲- گیم پلی وفادار به ریشه ها، و در عین حال نوآورانه.

یکی از ویژگی های بارز سری Half Life، تعادل فوق العاده بین مکانیزم های مختلف گیم پلی، مانند نبرد، تیراندازی، معماها و پازل ها و موارد دیگر بوده است. در واقع از هر کدام از موارد بالا، به مقدار کافی و متناسب در بازی گنجانده شده بود. همین مسأله موجب می شود گیم پلی بازی در طول بخش داستانی حالتی تکراری و یکنواخت به خود نگیرد و بتواند مخاطبان را به ادامه بازی ترغیب سازد. در کنار این نکته، وجود نوآوری ها و جذابیت های بطنی گیم پلی مانند سلاح Gravity Gun نسخه دوم (که یک سلاح فوق العاده مفید و همه کاره به شمار می رفت)، همواره جذابیت گیم پلی بازی را در سطح بالا قرار می داد. از زمان عرضه دوم بیش از یک دهه می گذرد و اکنون در سال ۲۰۲۰، انتظار می رود نسخه جدید این سری در حالی که از لحاظ هسته گیم پلی به نسخه عای قبل شبیه باشد، بتواند حرف های جدید و نوآورانه ای برای گفتن داشته باشد، و بتواند به خوبی هواداران را سوپرایز کند. با توجه به وجود Gravity Gloves و همچنین واقعیت مجازی، دست سازندگان برای ایجاد نوآوری های مختلف بسیار باز است.

۳- حداقل بودن مشکلات گرافیکی و فنی

با توجه به این که Alyx عنوانی مخصوص دستگاه های واقعیت مجازی PC است، بنابراین از لحاظ گرافیکی شاهد عملکرد متغیری خواهیم بود چرا که همچنان مواردی مانند جابه جایی اجسام و بازخورد محیطی در عناوین VR، صددرصد بهینه و استاندارد نیستند و بعضاً شاهد باک های گرافیکی هستیم که تا حد قابل توجهی این باگ ها اجتناب ناپذیر است. اما با این وجود، با توجه به حضور نام Half Life و Valve، انتظاری که از لحاظ فنی و گرافیکی داریم این است که چه از لحاظ فنی و چه از لحاظ گرافیکی، شاهد عنوانی پایدار با کمترین میزان باگ باشیم تا تجربه مخاطبان لطمه نبیند. البته بدیهی است که برای قضاوت این مورد بسیار زود است و باید تا زمان عرضه بازی صبر کنیم و امیدوار باشیم.



جمع بندی:

بازگشت Valve به عرصه بازسازی آن هم به طور کاملاً جدی با توسعه Half Life: Alyx, این احتمال قوی را به وجود می آورد که در آینده شاید روزی بتوانیم شاهد عرضه Half Life 3 نیز باشیم. عنوانی که سالهاست هواداران مشتاق توسعه و عرضه آن هستند و هیچ خبری نیز در این رابطه شنیده اند. اما شاید عرضه Alyx, بتواند راه را برای توسعه و عرضه احتمالی نسخه سوم نیمه جان باز کند. آیا این اتفاق رخ خواهد داد؟ کسی نمی داند اما در دنیای گیم غیرممکن وجود ندارد. پس باید امیدوار بود و صبر کرد...





Bioshock

معنای واقعی یک «شاهکار هنری»

♦♦ سعید آقابابایی

اید. وقتی بایوشاک بازی کرده اید زمانی که کسی می گوید بازی ها سطحی هستند و مال بچه ها هستند اولین چیزی که به یادتان می آید بایوشاک است و این که با خود می گوید چقدر آن فرد کوتاه فکر است. بایوشاک را ندیده است. مقداری که بایوشاک را تجربه کنید دیگر راه بازگشتی از آن نیست زیرا تازه می فهمید این مردی بزرگ و نابغه به نام کن لوین، چه الماسی ساخته است. اگر به عنوان بایوشاک علاقمند هستید و قصد دارید تا خاطرات خود را با این شاهکار زنده کنید و یا با آن آشنا نیستید و قصد دارید تا برای خرید این بازی در نسل هشتم تصمیم بگیرید با مجله گیمفا در ادامه نقد و بررسی بازی Bioshock همراه شوید.

و ۱۰ داده ام اما امتیاز ۱۰ برای Bioshock زمین تا آسمان فرق دارد. Bioshock از شما فکر می خواهد. قوه تخیلتان را به کار می کشد. شما را عاشق بازی می کند و عاشق فکر کردن به بازی ها. در همین ابتدای مقاله باید به شما بگویم دوستان عزیز اگر دارک سولز بازی نکنید، بلا دیورن بازی نکنید، انچارتد بازی نکنید، هیلو بازی نکنید، کال اف بازی نکنید هیچ اتفاق مهمی نمی افتد فقط یک بازی شاهکار بی نظیر را از دست داده اید و کارنامه گیم ریپتان از تعدادی بازی فوق العاده خالی می ماند اما وقتی بایوشاک دارید و بازی نمی کنید، ذهنتان خالی می ماند، فکرتان خالی می ماند، یک بازی با عمیق ترین معناها و زیباترین فلسفه ها و دردناک ترین حقیقت ها از دست داده

در بین برترین بازی های تاریخ هم برخی برتر هستند و ویتترین این صنعت و هنر را شکل می دهند. عناوینی که تعریف ناب و کامل «هنر» و ذات زیبایی آن هستند. تعداد چنین بازی هایی اصلا زیاد نیست و البته نباید باشد و نمی تواند هم باشد زیرا ساخت چنین عناوینی از عهده هر سازنده ای بر نمی آید و حتی سازندگان بسیار قدرتمند و درجه یک دنیا نیز هیچ تضمینی برایشان وجود ندارد که بتوانند این گونه عنوانی را بسازند. از مثال های بارز چنین بازی هایی بدون شک باید به Bioshock اشاره کرد که مصداق بارز هنر ناب، تعریف کامل بازی بی نقص و شاهکار است. خیلی بازی ها شاهکار هستند، خیلی بازی ها نمره کامل گرفته اند، به شخصه به چند بازی نمره کامل

Release Date

August 21, 2007

Platforms

Microsoft Windows

Xbox 360

PlayStation 3

Mac OS X

iOS

PlayStation 4

Xbox One

Developer(s)

2K Boston

2K Australia

Publisher(s)

2K Games

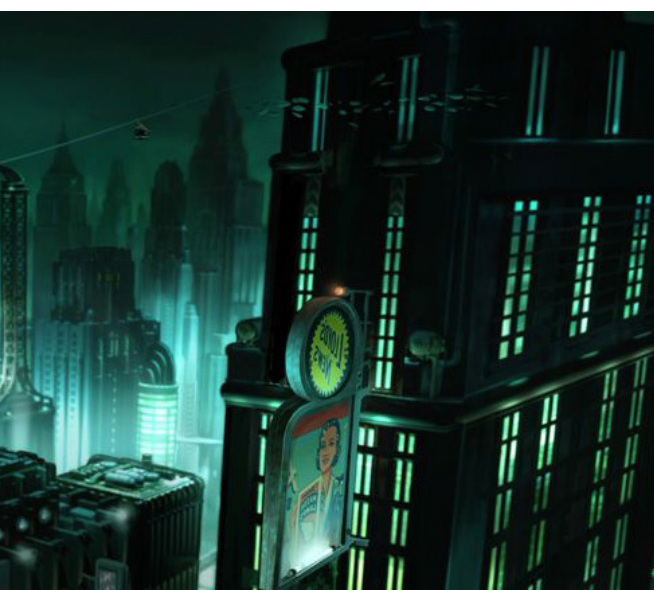
Genre(s)

First-person shooter

یک آرمان‌شهر بر اساس افکار یک ایدئالیست و یک شخص آرمان‌گرا به نام اندرو رایان. فردی که بی‌شک یک نابغه بود و اگر نبوغ خود را در راه‌های بهتری غیر از جدا کردن جامعه‌ای از مردم برای بردن به یک آرمان‌شهر، به کار می‌گرفت می‌توانست یکی از برترین افراد تاثیرگذار تاریخ بشریت باشد. وقتی به تفکرات و ایده‌های اندرو رایان می‌نگریم و صحبت‌های وی را مطالعه می‌کنیم، بی‌شک به نبوغ و عزم بالای وی برای رساندن بشریت به آزادی و دادن حق انتخاب به همه و از بین بردن اختلاف طبقاتی، پی می‌بریم اما این نبوغ در راه صحیحی استفاده نشد و در نهایت به یک تراژدی ختم شد. آرمان شهری به نام ریچر که تبدیل به فاجعه بشری و تراژدی محض شد. شهر پر از فیلم‌ها و تابلوهایی تبلیغاتی است که نشان از اطمینان بنیانگذاران شهر به موفقیتشان است و تبلیغات انواع و اقسام Plasmidها Gene Tonicها و مزایای استفاده از آنها را با حالتی طنز و جذاب برای مردم توضیح می‌دهد و آنها را تشویق به استفاده از این قابلیت‌ها می‌کند. حال نکته این‌جاست که داشتن هر یک از این قابلیت‌ها در گروی خرج کردن ماده‌ای ارزشمند به نام Adam است که حتی نامش نیز با هوشیاری و زیرکی توسط کن لوین در بازی انتخاب شده است. در واقع آن ارزشی که عرض کردم طمع انسان‌ها را بر می‌انگیزد و کاری می‌کند تا برای داشتن هرچه بیشتر از آن به جان هم بیافتند، در مورد شهر ریچر همین Adam است. آن‌ها به قدری ارزشمند و گرانقیمت و کمیاب هستند که در طی زمان حس طمع انسان‌ها برای استفاده هر چه بیشتر آن‌ها، به جنونی کور تبدیل می‌شود و وحشیانه بر سر ذره‌ای از آن به جان هم می‌افتند. به مانند یک ماده مخدر قدرتمند هر چقدر که بیشتر از آن استفاده می‌شود انسان را بیشتر در منجلاب اعتیاد به آن فرو می‌برد و در نهایت سرنوشتی به جز مرگ و به قتل رسیدن توسط دیگر مردم معتاد یا Big Daddyهایی که قصد حفاظت از Little Sister را در برابر آنها دارند، انتظارشان را نمی‌کشد و یا این‌که عاقبتشان در گوشه‌ای به مرگی در اوج ذلت و بدبختی ختم می‌شود. با چه امید و آرزوهایی مردم پای به این شهر گذاشتند و در جستجوی کمال و رستگاری دست در دست خانواده‌هایشان

اساسی ترین نکته در مورد شاهکاری مثل بایوشاک، داستان آن است. داستان Bioshock را تا به حال ندیده اید و نخواهید دید. کن لوین یکی از چند داستان برتر تاریخ بازی‌های رایانه‌ای را خلق کرده است اگر نگوییم برترین و عمیق‌ترین داستان. فکر شما و دنیای گیم‌ری شما قبل از Bioshock و بعد از Bioshock با هم فرق خواهد داشت و دیگر آن گیم‌ر قبل نیستید و دیگر هرگز چنین داستانی نخواهید دید. خلق کردن عنوانی مثل Bioshock تنها و تنها از ذهن یک نابغه با دیدی وسیع نسبت به مسائل اجتماعی، عرف، ارزش‌ها، ضد ارزش‌ها و هنجارها بر می‌آید که خاطری نگران دارد. شخصی که همواره پیچش‌ها را می‌بیند، می‌تواند عمق فاجعه و کنه مطلب را درک کند. اصولاً اعتقاد لوین بر این است که ایده‌آل گرایی و کمال‌طلبی بیش از حد توسط انسان و جدا کردن عده‌ای خاص برای شهری خاص و زندگی خاص، همواره اثر معکوس خواهد داشت و باعث به بار آمدن فاجعه‌ای انسانی خواهد شد. دلیل این موضوع آن است که انسان خود، کامل نیست و نمی‌تواند که به دنبال زندگی کامل و بدون نقص باشد، حال هرچقدر که برای دستیابی به آن سخت تلاش کند. چیزی به نام آرمان شهر برای انسان وجود نداشته، ندارد و نخواهد داشت. شخصیتی مثل اندرو رایان که رهبر و سازنده و موسس آرمان شهر ریچر است، تنها می‌تواند زاییده ذهن خلاق یک نابغه و استاد بازیسازی و داستان‌سرایی باشد. در واقع تاسیس این آرمان شهر باعث ایجاد زمینه داستانی بازی بایوشاک شده است و زمانی که ما وارد بازی می‌شویم سال‌ها از تاسیس آن گذشته و شهر در دوران نابودی و ویرانی خود است. شهری که قرار نبود به مخروبه‌ای از اجساد و دیوانه‌هایی جانی تبدیل شود، اما این گونه شد، زیرا که اساس جوامع انسانی این است. ریچر شهری است در اعماق اقیانوس که روزی قرار بود نماد ایدئالیسم و آرمان‌گرایی انسان‌ها باشد اما تبدیل شد به گورستان ایده آرمان شهرها و تاییدی بر شکست مطلق ایده‌آل گرایی محض در جوامع انسانی و ناتوانی بشر در ایجاد جامعه‌ای بی نقص و مبرا از هر گونه سختی و رنج و فساد. ریچر از آغاز ایده‌های بزرگی را در بطن خود داشته است، ایده‌هایی از تاسیس





این طمع بیبیشتر و بیشتر می‌شود و رقیبانی ایجاد می‌شوند که برای برتری بر یکدیگر بی رحمانه هم را قلع و قمع می‌کنند و این طمع در نهایت به جنونی منجر می‌شود که جامعه را به چنان فساد می‌کشانند که کم‌کم گریبان مردم عادی را نیز می‌گیرد و زندگی در آرمان‌شهری بهشت‌گونه را به دست و پا زدن در چاه‌های سوزان جهنم تبدیل می‌کند. این نه سرنوشت ریچر، بلکه سرنوشت تمام آرمان‌شهرهایی است که قصد کنند جامعه و شهری را تافته جدا بافته از دیگر جوامع کنند و نوید زندگی و جامعه بی‌نقص به مردمانش بدهند. انسان فساد به بار خواهد آورد. هر چقدر هم که همه چیز را گلچین کنیم و بهترین‌ها را انتخاب کنیم و تمام سعی خود را بر بستن راه هر گونه فساد بکار بندیم، باز هم انسان خواهد لغزید و ایده‌آل‌ها را نیز به فساد و تباهی خواهد کشید. انسان کامل نبوده و نیست و نخواهد بود و زندگی او نیز کامل نبوده و نیست و نخواهد بود و به همین منوال جامعه او نیز چنین است. جامعه بی‌نقص و کمال‌گرا تنها چند صباحی دوام خواهد آورد و بالاخره انسان دست‌آویزی خواهد یافت تا آن را معیار و میزان برتری خود بر دیگران قرار دهد و این گونه است که آرام آرام حس طمع انسان بیدار شده و عده‌ای برای قدرت بیشتر دست به هر کاری خواهند زد و نهایتاً جامعه در منجلاپ فساد و تباهی فرو خواهد رفت. این ذات انسان است، بیشتر و بیشتر خواهی، تشنه قدرت و اسیر شوکت.

زندگی در ریچر را آغاز کردند و گمان می‌بردند که فرزندان‌شان چه عاقبت بخیر، فرهیخته، موفق و باعث افتخار بشریت خواهند گردید اما چه گمان می‌کردند و چه شد. همین مردم مدتی بعد وحشیانه در شهر به جان هم افتاده بودند و بر سر ذره‌ای Adam به راحتی یکدیگر را پاره پاره می‌کردند و قتل و غارت، تمدن و فرهنگ آن‌ها شده بود. این تراژدی شیره وجودی داستان بازی Bioshock است. هر چیزی که در Bioshock زیباست در وهله اول به خاطر این است که در پوشش داستان بی نظیر بازی قرار دارد. بگذارید راحت بگویم. بایوشاک به خاطر داستانش بایوشاک است. اگر گرافیک بازی فوق العاده است و طراحی هنری بازی بی نظیر است، اگر گیم پلی و مبارزات بازی جزو برترین‌های تاریخ هستند، دلیل آن که تا این حد به چشم می‌آیند به خاطر قرار گرفتن در زیر سقف داستانی شاهکار بایوشاک است که همه زیبایی‌های بازی را چند برابر کرده است. شک نکنید که وقتی این بازی را تجربه کردید بارها و بارها و حتی تا مدت‌ها بعد از آن، به داستان بازی فکر خواهید کرد و آن را در ذهن خود مرور می‌کنید و برای خود تجزیه و تحلیلی می‌نمایید. کافی است که در یک جامعه، ارزشی به وجود بیاید که باعث تفاوت انسان‌ها و برتری آن‌ها بر یکدیگر بشود. اینجاست که طمع انسان بیدار می‌کند و برای به دست آوردن هر چه بیشتر این ارزش و دستمایه قرار دادن آن برای برتر بودن نسبت به دیگران دست به هر کاری می‌زند.

راست و چپ که شامل اسلحه ها و پلاسمیدها می باشد انجام دهید خارق العاده است و به حدی کارهای گوناگون برای شکست دادن دشمنان می توانید انجام دهید که انگار بازی هر بار تبدیل به یک بازی جدید می شود. بی شک همین ترکیب پلاسمیدها و اسلحه ها نقطه عطف گیم پلی رویایی بایوشاک است و ارزش تکرار آن را بسیار بالا برده است. با پلاسمید دشمنان را منجمد کنید و با آچار آنها را بشکنید. با پلاسمید الکتریسیته تمام دشمنانی که در قسمتی درون آب ایستاده اند را از بین ببرید و خشک کنید. با پلاسمید آتش دشمنان را بسوزانید و در حالی که در حال سوختن هستند به نزدیک آنها رفته و با شاتگان دخلشان را بیاورید. تمام تورت ها و دوربین های امنیتی محیط را هک کنید و باعث شوید تا همه به جان دشمنانتان بیافتند و آنها را به رگبار ببندند. از خودتان یک ماکت درست کنید تا دشمنان به سمت ان کشیده شوند و خودتان همه را که در یک نقطه جمع شده اند با یک نازچک به درک واصل کنید. با پلاسمید کاری کنید که دشمنانتان به هم حمله کنند و هم را بکشند و یا یکی از آنها را به دوست خود تبدیل کنید تا در مبارزه به شما کمک کند. زنبورهای مرگبار را به سمت دشمنان بفرستید و در حالی که درگیر زنبورها هستند با سلاح های خود کارشان را بسازید. اینها تنها و تنها چند عدد از کارهایی مختلفی است که می توانید با ترکیب پلاسمیدها و سلاح ها انجام دهید و اگر بخواهم تمام آنها را برای شما بنویسم نیاز به یک مطلب کامل دارد. حتی وقتی پلاسمیدها را اصلا در نظر نمیگیریم باز هم گیم پلی بازی متنوعتر از هر بازی شوتر دیگری است که دیده اید. تصور کنید که یک دایره کامل از انواع سلاح ها مختلف از تیرکمان گرفته تا شاتگان و مسلسل و .. در اختیار دارید و تازه هر کدام از آنها تقریبا ۳ نوع تیر مختلف دارند که باعث می شود کارایی هر کدام با عوض کردن تیرها بسته به شرایط مختلف مبارزه، کاملا عوض شود. همین خودش باعث شده است تا بایوشاک از تمام شوترهای هم رده خود برتر باشد حالا چه برسد به این که پلاسمیدها را که خود دنیایی از تنوع و جذابیت هستند نیز به بازی اضافه کنید تا گیم پلی تبدیل به بخشی شود که به راحتی باعث می شود شما بازی را ۴ الی ۵ بار به پایان برسانید بدون این که هیچ کار تکراری برای کشتن دشمنان انجام دهید. گیم پلی بازی به قدری جذاب و هیجان انگیز است که شما را وادار می کند که فقط بخواهید بیشتر و بیشتر در آن فرو بروید و انواع و اقسام ترکیب های ممکن را که بازی در اختیار شما قرار داده است امتحان نمایید.

جدا از داستان شاهکار و طراحی هنری بی نقص و...، بایوشاک یک بازی است و نیاز به گیم پلی دارد. خوشبختانه گیم پلی بازی هم شگفت انگیز و بسیار جذاب است و بایوشاک با گیم پلی فوق العاده متنوع خود و تعداد بسیار زیاد روش هایی که می توانید در مبارزات استفاده نمایید، ارزش تکرار بسیار بالایی می یابد و هرگز برای شما خسته کننده نمی شود. وقتی به ویدئوهایی که در سایتهای مختلف از تنوع روش های کشتن دشمنان با استفاده از ترکیب های مختلف پلاسمید و سلاح های گرم و سرد قرار داده شده اند نگاه می کنید تازه می فهمید که انگار اصلا شما این بازی را انجام نداده اید و چه کارهایی می توانید اید بکنید و نکرده اید. بدون هیچ شکی باید گفت گیم پلی بایوشاک هم بی نقص است و حتی بارها و بارها وقتی به آن بازگردید خسته نخواهید شد بلکه هر بار بیشتر شیفته و دلبسته شاهکاری که کن لوین خلق کرده است خواهید شد. یکی از فاکتورهای مهم گیم پلی در بازی مبارزه با بیگ ددی ها است که به واقع یکی از برترین موجودات خلق شده در تاریخ بازی های رایانه ای هستند. موجوداتی بسیار قدرتمند و مرگبار که البته یک محافظ هستند و دست های بزرگشان را به دستان کودکانه لیتل سیسترها که دخترانی معصوم بوده اند (و البته دیگر نیستند) می دهند و از آنها تا پای جان محافظت می کنند. مبارزه با این بیگ ددی ها در بازی بسیار دشوار و نفس گیر است و جوری که به سمت شما حمله می کنند و صدای آنها واقعا انسان را می ترساند و جالب اینجاست که به خودی خود موجوداتی صلح طلب هستند و تاز مانی که کاری به کار آنها و لیتل سیسترها نداشته باشید کاری به شما ندارند. بعد از کشتن آنها و در اختیار گرفتن کنترل لیتل سیسترها می توانید از آنها برای جمع اوری آدام که واحد اصلی خرید پلاسمیدها است استفاده کنید و در نهایت باید سرنوشت آنها را رقم بزنید. میتوانید آنها را دوباره به همان دختر معصومی که بودند تبدیل کنید و کمتر آدام بگیرید و یا این که آنها را با بی رحمی هاروست نمایید برای کسب آدام بیشتر. فکر نکنید که وقتی آنها را از بین می برید تا آدام بیشتری بگیرید هیچ اتفاقی نمی افتد و هیچ کس این بی رحمی شما را نمی بیند. بعدا باید تاوان گناهان خود را پس دهید و البته جایزه خوش قلبی خود را نیز خواهید گرفت. تصمیم برای سرنوشت لیتل سیسترها در بازی یکی از تصمیمات سخت در بازی هاست زیرا که بحث سر آدام بیشتر است که بسیار کمیاب است و با آن می توان پلاسمیدهای بیشتری خرید. حجم کارهای متنوعی که می توانید با ترکیب حملات دست





که اکنون به چه روزی افتاده است بسیار دردناک است. از زیبایی تا زشتی، از سپیدی تا سیاهی، از امنیت تا ترس و از عرش به فرش. ساختمان‌های شیک و زیبا، تالارهای پرطمطراق و اعیانی، نماهای جذاب و که در جای جای ریچر به چشم می‌خورند، همه و همه حکایت از آرزوهای بزرگی داشت که اندرو رایان برای این شهر و ساکنین آن در سر می‌پرورانده است و قرار بوده تا بهترین جامعه انسانی که تاکنون در دنیا وجود داشته است در اعماق اقیانوس شکل بگیرد و سرنوشت نسل بشر را تغییر دهد، اما چه زود این رویاها، کابوسی مرگبار شدند. ریچر با توجه وحشتناکی به جزئیات خلق شده است و شاهد کیفیت بسیار بالای گرافیکی در جای جای و گوشه و کنار این شهر نفرین شده هستیم. وقتی که به طراحی شهر ریچر، مناظر آن، دنیای زیر آب از پشت شیشه های شهر، ماهی ها، مردم دیوانه و قاتل شهر، مکان های تخریب شده شهر، بیگ ددی ها و همین طور لیتل سیسترها و هر چیز دیگری که در بازی است نگاه می کنیم در می یابیم که این بازی با هر بازی دیگری از نظر طراحی و گرافیک هنری متفاوت است؛ گرافیک هنری که هیچ بازی دیگری نتوانسته است در آن سطح، محیط و شهری را با این خصوصیات و المان ها و این سرنوشت و جو عمناک و مخوف را برای ما به نمایش در آورد و BioShock در این زمینه بی رقیب است. نورپردازی بازی نیز چیزی شبیه به معجزه است و یکی

از نظر بصری هم Bioshock یک شاهکار هنری است. ریچر با دغدغه بسیار و به گونه ای طراحی شده است که با این که اکنون حالتی از هم گسیخته و بسیار ویران و متروکه دارد ولی فلسفه وجودی خلق آن و شکوه و عظمتی که در آغاز دوران خود داشته است، کاملاً قابل مشاهده است. ریچر مانند چهره ای است بسیار زیبا و جذاب که دچار سوختگی و سانحه شده است و تنها ته چهره ای محو از زیبایی قبلی خود را هنوز به همراه دارد که آن هم در پس زشتی و اثرات حاصل از سانحه به سختی نمایان نیست است. در و دیوار خراب و پنجره های زخمی، شیشه های شکسته و ریخته در همه جای شهر، مغازه های ویران غارت شده، انواع و اقسام آشغال ها و لوازم به دردخور که در شهر پخش شده اند، انسان هایی وحشی مانند که مانند حیوانات حمله می کنند و خیابان هایی که مانند میدان جنگ است و پر از گانگسترها و انواع اسلحه ها و خون و خونریزی و جنازه و اعضای کنده شده بدن است. در این شرایط چه زیبایی مجال دیده شدن می یابد؟ این همان شهری است که از زیبایی اش گفتیم و قرار بوده ایده آل ترین شهر برای ایده آل ترین زندگی باشد ولی قبرستانی برای مرگ ایدئالیسم و ساکنینش شد. فضا سازی بایوشاک هم بی نهایت خاص و زیبا و البته غمگین و مرده است. از در و دیوار ریچر غم و اندوه می بارد. تصور این که قبل از قضایای بازی Bioshock شهر چگونه بوده است و دیدن این



که تاکنون خلق شده اند. موسیقی و صداگذاری بایوشاک هم بدون شک از برترین بخش های آن هستند و به خوبی نقش خود را در جذب بازیاز و غرق کردن وی در دنیای بازی را ایفا می کنند. موسیقی های بازی فوق العاده هستند. انگار که وقتی که این دنیا را طراحی می کرده اند و ریچر را خلق می کرده اند موسیقی متن بازی رویش بوده است! تمامی موسیقی های بازی به بهترین شکل ممکن با بازی و محیط آن همخوانی دارند و نقش بسیار زیادی در هر چه ببیشتر فرو بردن شما به عمق اقیانوس و دل ریچر دارند. صداگذاری بازی هم چیزی است مانند تمام بخش های دیگر بازی یعنی یک شاهکار بدون نقص. تمام بخش های بازی و تمام شخصیت های بازی به بهترین شکل ممکن صداگذاری شده اند و کوچکترین ایرادی در این بخش دیده نمی شود. در بازی معمولاً قبل از این که به یک شخصیت برسید تعداد زیادی از نوارهای ضبط شده توسط آن شخصیت را پیدا می کنید و می توانید یکی یکی گوش دهید (باید گوش دهید!). جالب اینجاست که صداگذاری این شخصیت ها به حدی بی نظیر است و به قدری عالی انجام شده اسیت که فقط با شنیدن صدای آنها انگار سال هاست که آنها را می شناسید و حتی می توانید چهره آنها را تصور کنید و وقتی به آنها می رسید و اینها را می بینید انگار که خیلی خیلی آشنا هستند.

از دلایل بی نظیر بودن شهر ریچر همین نورپردازی فوق العاده آن است که نفس هر بیننده و بازیازی را بند می آورد و نمیتوانند جز لب به تحسین گشودن کار دیگری انجام دهند. در زمینه نرخ فریم ریت نیز بازی کاملاً با ثبات عمل کرده و می کند. به شخصه در طول تجربه خود در نسل قبل و در نسل جدید از این بازی، هیچ گاه شاهد افت نرخ فریم ریت نبوده ام و از این نظر بازی کاملاً بهینه شده است. عنوان Bioshock چه در نسخه نسل هفتمی در زمان خود و چه اکنون در نسخه بهبود یافته برای نسل هشتم، یک بازی کاملاً استوار و بهینه شده از لحاظ گرافیکی است. در کل باید گفت بایوشاک از طراحی هنری بی نظیر، بی نقص، چشم نواز، شگفت انگیز و بسیار زیبایی برخوردار است که این طراحی های زیبا در طراحی شهر ریچر نمود یافته است. شهری به مانند ریچر در دنیای بازی های رایانه ای وجود ندارد که تا این حد از نظر طراحی هنری بی نقص و لایق بارها و بارها و بارها دیده شدن باشد. همان نمای گرافیکی ریچر در ویدئویی که از سطح اقیانوس و لا به لای ماهی ها به پایین می رویم و ناگهان نورهای کلان شهری در زیر آب را می بینیم از هر منظره گرافیکی و هنری در هر بازی دیگری زیباتر و شگفت انگیز تر است. در هر زمینه ای از جلوه های گرافیکی که فکرش را بکنید این بازی در بالاترین سطح ان قرار دارد و شاهد یکی از خوش گرافیک ترین بازی هایی هستیم

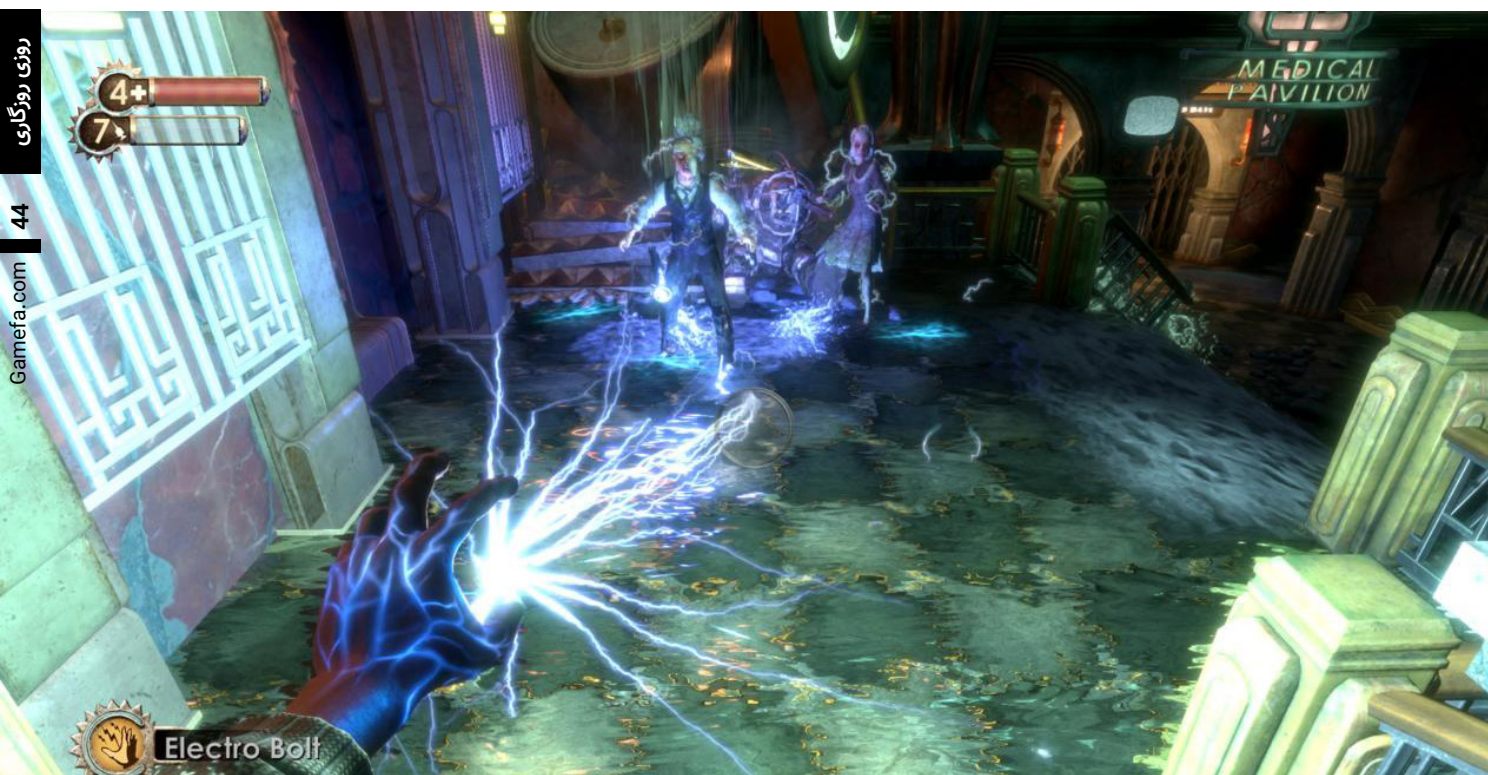




که بایوشاک هر چقدر هم ما را به فکر وادارد باز هم یک شوتر است که گیم پلیش به تنهایی تمام شوترهایی که بازی کرده ایم را در جیب پیش می گذارد. وقتی یک الماس دارید سراغ جواهرات بدلی نروید زیرا بایوشاک همان الماس است. بایوشاک ساخته مردیست که عمر و جوانی خود را پای آن ریخت و از شیریه وجودش برای آن مایه گذاشت و سرانجام نیز ساخت این سری پیرش کرد. کن لوین وجود خود را پای بایوشاک گذاشت و به همین خاطر هم هست که با تمام وجود عاشق و دلباخته بایوشاک می شویم. دانستن درد است و وقتی Bioshock بازی کنید تازه می فهمید کن لوین چقدر می داند. تازه می فهمید که ذهن و هنر یک بازیساز تا کجا می رود. مانند لوین یک یا دو نفر در کل تاریخ این صنعت و هنر داریم و نه بیشتر. بایوشاک معنا و مفهوم یک اثر هنری است. نه تنها یک بازی بلکه یک اثر هنری کامل که متعلق به کل جامعه هنر در دنیاست و نه فقط هنر بازی های رایانه ای.

در مجموع و بعد از بررسی بخش های مختلف بازی باید گفت بایوشاک به قدری زیبا و استادانه توسط استاد کن لوین خلق شده است که مو لای درز آن نمی رود و از هر نظر با فکر و حساب شده ساخته و پرداخته شده است و از هر نظر عنوانی کامل است. بایوشاک هم شوتر است ولی نه از آن شوترهای بی کیفیتی که بازی می کنیم و مولتی پلیر دارند. بایوشاک فقط بازی نیست. اصلا و ابدا یک بازی خالی نیست. یک معنا و یک مفهوم است. یک فلسفه است. همینطور از کنار آن نگذریم. به آن فکر کنید، آن وقت است که تازه ذهنتان باز می شود و آن وقت است که وقتی می خواهید بخواهید از فکر آن بیرون نمی آید. قدر ۳ گانه ای که اکنون در نسل ۸ دارید را بدانید، ۳ گانه ای که با پول یک بازی چیزی فراتر از ۱۰۰ بازی به شما می آموزد و ۳ عنوان را به دست می آورید که شاید ۱۰ بار بازی کنید ولی متاسفانه باز هم بین بایوشاک و فلان بازی همان فلان بازی را انتخاب می کنیم زیرا نمی خواهیم فکر کنیم. نمی دانیم





طراحی بی نظیر و خارق العاده شهر ریچر، داستان بسیر زیبا و روایت فوق العاده، جلوه های بصری زیبا و رویایی، شخصیت پردازی های بی نظیر، صداگذاری فوق العاده عالی، دوستان به واقع باید بگویم به دور از هر تعارفی هر چه در این بازی می بینید نکته مثبت است و بس.





Cyberpunk 2077

در انتظار بلیط سفر به نایت سیتی

◆◆ سعید آقابابایی



بعد از مدت‌ها استرس و بی‌خبری و سر کردن با یک تریلر، سرانجام با دیدن یک دموی طولانی از گیم پلی بازی Cyberpunk 2077، تقریباً تمام نگرانی‌هایمان برطرف شد و گویا بازی حتی از چیزی که فکر می‌کردیم هم عمیق‌تر و «خفن‌تر» است و درست است که دیگر گرالت نیست ولی، یک شهر بی‌نظیر داریم که ماه‌ها و ماه‌ها داستان برای ما در خودش جای داده است، آن هم داستان‌هایی با کیفیت سی‌دی پراجکت. شاید برای خیلی از شما نیز مانند من، این ویدئو زیباترین نمایشی باشد که در یک سال اخیر از انواع و اقسام بازی‌ها دیده‌اید. کاملاً مشخص است که یک گروه نابغه پشت ساخت این بازی هستند. گروهی که یکی از بهترین فرنچایزهای نقش‌آفرینی تاریخ را خلق کرده‌اند و حالا می‌خواهند با یک نقش‌آفرینی دیگر البته این بار به صورت اول شخص، باز هم قدرت‌نمایی کنند تا از این به بعد نام سی‌دی پراجکت تنها با ویچر مطرح نشود و یک فرنچایز شاهکار و افسانه‌ای دیگر هم در کارنامه این نواوغ ثبت شده باشد تا نشان دهند که آنها نیز در زمره استودیوهایی هستند که کلاً هر چه بسازند در سطح یک شاهکار است، مانند نات‌داگ و راک‌استار. البته اعضای سی‌دی پراجکت و به طور کلی این استودیو، جزو سازندگانی هستند که نه تنها به خاطر بازی‌های بی‌نظیرشان مشهور و محبوبند، بلکه به خاطر رفتار بسیار عالی و اخلاق مدارانه با کاربران و مخاطبینشان، بسیار بین بازی‌ازان محبوب هستند و همیشه معنای واقعی توجه به گیمر و احترام به او را به صورت عملی به ما نشان داده‌اند. در این مقاله قصد داریم تا اطلاعات مختلفی که از این بازی داریم را به صورت کوتاه بررسی کرده تا هر چه بیشتر با خیلی از المان‌های گیم پلی Cyberpunk 2077 آشنا شوید. پیشنهاد می‌کنم تا با مجله گیمفا در ادامه مطلب «پیش‌نمایش بازی Cyberpunk 2077» همراه شوید.



می‌کنم هیچ دو شخصیتی که بازیبازان خلق کنند شبیه هم نخواهند بود. همچنین همان گونه که قبلاً نیز این را می‌دانستیم، در دمو بازی شاهد بودیم که بازیباز می‌تواند پیشینه داستانی شخصیت خود و دلیل آن که چرا او در Night City است را نیز تعیین نماید. حتی می‌توانید تعیین کنید که وی برای گرفتن انتقام یا فقط برقراری Romance و روابط عاطفی پای به این شهر گذاشته است. همان طور که می‌دانید در Cyberpunk 2077 شما در نقش شخصیتی به نام V قرار می‌گیرید که یک مزدور و یک سایبرپانک است و در ازای گرفتن پول کارهای خطرناکی را قبول می‌کند و باید ورژن شخصی خود از V را در بازی خلق کنید. می‌توانید بین مرد یا زن بودن او انتخاب کنید. البته مشخص نیست که جنسیت او آیا روی تجربه شما از بازی هم تاثیر می‌گذارد یا خیر ولی قطعاً روی برقراری روابط عاطفی در داستان تاثیرگذار خواهد بود. لازم به ذکر است که در بازی تعدادی شخصیت های bisexual نیز وجود دارند. بر خلاف خیلی از بازی های نقش آفرینی، در Cyberpunk 2077 لازم نیست که در بخش انتخاب شخصیت، کلاس خاصی را نیز برای وی تعیین کنیم و همان طور که در دمو دیدیم و یکی از سازندگان بازی نیز در مورد آن توضیح می‌داد، کلاس های ثابت و از قبل خلق شده ای در بازی وجود ندارند که موقع ساخت شخصیت از بین آن ها انتخاب نمایید. در واقع شما می‌توانید در روند بازی و بر اساس روش بازیتان کلاس خود را خلق نمایید. لازم به ذکر است که در روند پیشروی بازی و خرج امتیازات تجربه و ارتقا دادن شخصیتتان، ۳ نوع کلاس کلی Solo, Techie و

آن خواهیم داشت و البته این بازی، عنوانی کاملاً تک نفره است و شامل هیچ گونه بخش چند نفره ای نخواهد بود. هر چند که یکی از طراحان بازی به نام Patrick Mills گفته است که روی بخش چند نفره نیز دارد کار می‌شود و ممکن است در زمانی بعد از انتشار بازی این بخش نیز به Cyberpunk 2077 اضافه گردد. البته ذکر این نکته لازم است که با این که Cyberpunk 2077 یک بازی تک نفره است اما تمام ماموریت های آن صرفاً solo نخواهند بود و همان طور که در نمایش بی نظیر بازی شاهد بودیم، در برخی ماموریت ها همراهانی از شخصیت های مختلف بازی در کنار شما حضور خواهند داشت. در ابتدای بازی باید شخصیت خود را انتخاب کرده و بسازید که این موضوع در عناوین نقش آفرینی عادی است ولی نکته جالب Cyberpunk 2077 در این بخش، تعداد و تنوع بسیار بسیار بالای موارد مختلف شخصی سازی در بازی است که از مدل مو و خالکوبی گرفته تا تعداد بسیار زیادی موارد دیگر را باید برای شخصیت خود را تعیین کنید و با این تنوعی که شاهد بودیم فکر

از شواهد و قرائن پیداست که Cyberpunk 2077 یک «شاهکار» خواهد بود و می‌تواند بعد از انتشار تبدیل به یکی از برترین بازی های تاریخ شود و در کنار ویچر ۳ قرار بگیرد. بازی آن قدر جزییات دارد و آن قدر عمیق است که هر بیننده ای را شگفت زده می‌کند. بازی Cyberpunk 2077 نیز به مانند شاهکار The Witcher 3 و Wild Hunt و حتی خیلی بیشتر از آن، پر از سیستم های مختلف و متنوع مبارزه و المان های پرتعداد گیم پلی می‌باشد و بدون شک در عین سادگی و در دسترس بودن، پیچیدگی های بسیاری در گیم پلی خود خواهد داشت و باید گفت این طور به نظر می‌رسد که در Cyberpunk 2077 شاهد بازی پیچیده تر و متنوع تری از شاهکار ویچر ۳ خواهیم بود. Cyberpunk 2077 یک بازی نقش آفرینی است که برخلاف سری عناوین ویچر از زاویه دوربین اول شخص دنبال می‌شود و البته سازندگان برای این موضوع دلایل قابل قبولی را نیز مطرح کرده اند. وقایع بازی در شهری عظیم به نام شهر شب یا نایت سیتی دنبال می‌شود و تعداد بیشماری فعالیت های مختلف برای انجام دادن در





همواره شخصیت های مونت بسیار زیبا و جذابی را خلق می کنند و این بار نیز در Cyberpunk 2077، شخصیت مونثی که بازی با او پیش می رفت، دختری بسیار جذاب و خوش ظاهر بود و البته مشخص شد که مثل همیشه در بازی شاهد المان های «مخصوص» بازی های این سازنده هم خواهیم بود که دیگر بد و خوب بودنش را به شما و واقع همان طور که قبلا نیز مشخص شده بود، خشونت تنها المان بزرگسالانه Cyberpunk 2077 نیست. بلکه بازی دارای صحنه های بزرگسالانه و nudity «کامل» است. شما می توانید با خیلی از شخصیت هایی که در بازی می بینید روابط یک روزه ای را فقط جهت تفریح برقرار کنید و محل های مخصوص بزرگسالان نیز در شهر نایت سیتی وجود دارند و حتی می توانید برخی سرگرمی های بزرگسالانه را ترتیب دهید! همان طور که می دانید وقایع Cyberpunk 2077 در شهر Night City دنبال می شود. سخت است که بر اساس دمو مشاهده شده از گیم پلی بازی

Netrunner وجود دارند که می توانید امتیازاتشان را تنها در یکی از این شاخه ها خرج نمایید و یا ترکیبی از هر ۳ شاخه را امتحان کنید. کلاس سولو بر مبارزات متمرکز است، Techie بر گجت های مختلف و ماشین ها و Netrunner بر هک کردن کامپیوترها و ربات ها و حتی دستکاری کردن ذهن مردم و کشتن آن ها از این طریق تمرکز دارد. شما می توانید در بازی مهارت های مختلفی را آزاد نمایید و از آنها به نفع خود استفاده کنید. مثلاً با داشتن مهارت های بالای engineering، شما می توانید پنل های مختلف روی دیوارها را disassemble کنید و راه های جدیدی برای خود باز نمایید (شاید چیزی شبیه به سری دوس اکس که می توانید مهارت های خود را در راستای روش بازی خود ارتقا دهید، البته بدون شک این موضوع در سایبرپانک خیلی پیچیده تر و عمیق تر از دوس اکس خواهد بود). از نکات واضح در بازی که البته همیشه سی دی پراکت در این زمینه شهره خاص و عام بوده است، خوش سلیقگی طراحان این استودیو است که



در صحبت کردن با افراد باید به این نکته اشاره کرد که با انجام فعالیت های مختلف در بازی، شما Street Cred دریافت می کنید که به شما اجازه می دهد دیالوگ های مختلف در گفتگوها باز کنید یا با قیمت های بهتری خرید کنید. همان طور که قبلا نیز خدمت شما عرض کرده ام، به نظر می رسد که در بازی برخی مأموریت های جانبی تنها در حالتی فعال می شوند که شما حد مشخصی از این Street Cred را داشته باشید. نایت سیتی مظهر واقعی یک شهر باشکوه مخصوصا در شب است و نورهای زیبا و ساختمان های عظیم و تبلیغات جذاب و اماکن تفریحی، چهره ای بسیار وسوسه کننده به شهر داده اند و بدون شک بازی کردن در شب بسیار جذاب تر از روز خواهد بود. در همین مورد باید اشاره کنم چرخه روز و شب به همراه سیستم آب و هوای کاملا داینامیک نیز در بازی وجود خواهد داشت که البته انتظاری هم غیر از این نداشتیم. در مورد سیستم مأموریت های بازی سازندگان آن در CD Projekt Red اعلام کردند که آنها قصد دارند مأموریت های بازی حس و حالی کاملا organic و واقعی داشته باشند که با توجه به تجربه ویچر ۳ و این که حتی فرعی ترین مأموریت های آن هم از برترین مأموریت های دیگر حرف یاور داشته باشیم. در نمایش بازی و طی صحبت هایی که سازندگان بازی در آن انجام می دادند و بخش هایی که در گیم پلی آن مشاهده کردیم، مشخص است که از آنجایی که شخصیت اصلی در واقع یک مزدور است، بیشتر مأموریت ها در Cyberpunk 2077 در قالب job یا شغل های

(مثلا داروی reflex booster برای افزایش رفلکس های بدن). تعداد خیلی خیلی زیادی NPC و شخصیت های مختلف در خیابان راه می رفتند که جالب اینجاست که با این که به نظر می رسد شهر نایت سیتی از لحاظ جمعیت و افراد حاضر در خیابان، خیلی خیلی شلوغ تر از دیگر بازی ها باشد، اما آن تعداد شخصیتی که در دمو مشاهده کردیم هر کدامشان زمین تا آسمان با دیگری تفاوت داشتند و هر شخصیت کاملا با دیگران متفاوت بود و مثل خیلی از بازی ها که مثلا ۶ نفر در خیابان هستند و ۲ به ۲ دقیقا عین یکدیگر هستند، شاهد کلی شخصیت تکراری در Cyberpunk 2077 نیستیم و این موضوع شهر نایت سیتی را بسیار پویا تر و زنده تر و واقعی تر از دیگر شهرها نشان می دهد و قطعاً هنگام بازی کردن حس واقعی تری را به ما منتقل می کند (البته اگر که در بازی نهایی هم تمامی شهر مانند این دمو باشد). همچنین با وجود این شلوغی خیابان و شهر، ذره ای مشکل فنی و.. در این دمو شاهد نبودیم که امیدواریم در بازی نهایی نیز به همین شکل باشد. همچنین در نمایش بازی شاهد بودیم که وقتی که در بازی با شخصیت های غیر قابل بازی یا با همان NPC ها حرف می زنید، سیستم انتخاب دیالوگ روی صفحه ظاهر می شود و هر انتخابی که انجام دهید، به سان بازی های نقش افرونی عواقب خودش را خواهد داشت که البته خوب می دانید که در بازی های سی دی پراجکت، این عواقب و نقش تصمیم ها و .. چندین برار و چندین رده از دیگر بازی های نقش افرونی، بهتر و باکیفیت تر است. در مورد چگونگی و تعداد دیالوگ های ممکن

بخواهیم دقیقا بگوییم این شهر چقدر بزرگ است ولی سازندگان بازی در CD Projekt Red گفته اند که این شهر بسیار عظیم و پر از مردم مختلف است و بین بخش های آن هم هیچ صفحه بازگذاری وجود ندارد. البته بخشی از صحبت سازندگان که مربوط به «پر از مردم مختلف» است را در دمو گیم پلی بازی کاملا مشاهده کردیم و به عینه در بازی واضح است. شش منطقه مجزا و بزرگ در این شهر شگفت انگیز وجود دارد که هر کدام حال و هوا و تم خاص خود را دارا هستند. باید گفت Cyberpunk 2077 در این نمایش جذابی که از آن دیدیم، از نظر طراحی هنری و گرافیکی، به طرز عجیب و غریبی شگفت انگیز بود و زمانی که در شهر عظیم نایت سیتی که در واقع دنیای این بازی است شاهد راه رفتن شخصیت اصلی بودیم، آن قدر جزئیات و طراحی های شگفت انگیز دیده می شد که تا به حال شهری این چنین پویا و زنده را در هیچ بازی ندیده بودم. قابلیت تعامل با Night City در بازی شگفت انگیز است. مثلا شما می توانید با آگهی های تبلیغاتی که به شما می گویند از کجا محصولات مختلف را بخرید تعامل کنید. همچنین در شهر دستگاه های فروش مختلفی وجود دارند که داروها و آیتم ها و سرویس های مختلفی را در ازای پول بازی که در دمو نمایش داده شده از بازی از آن با نام Eddie نام برده می شد، به شما ارائه می دهند و مثلا در بازی دیدیم که شخصیت اصلی یک آیتم را از این دستگاه ها می خرد و حتی در مبارزه ابتدای نمایش بازی شاهد بودیم که شخصیت اصلی از یکی از این آیتم ها که تاثیر موقتی و مثبتی بر روی او دارند استفاده می کند



واقعی معرکه و هیجان انگیز بودند و به نظر می‌رسد که یکی از بهترین بخش‌های بازی باشند. آن‌طور که از محیط شهر و ساختمان‌های چندین طبقه و عظیم آن پیداست و در نمایش گیم پلی بازی هم به برخی از این ساختمان‌ها سفر کردیم و به طبقات مختلف رفتیم، کاملاً واضح است که برخلاف بازی قبلی این سازنده یعنی شاهکار جوادانه «The Witcher 3» که نقشه خیلی صاف و مسطح و اصطلاحاً flat ی داشت، نقشه «Cyberpunk 2077» پر از بلندی‌ها و ساختمان‌های عظیم است که بازی در آنها نیز دنبال می‌شود و عمق بیشتری به گیم پلی می‌بخشد. در نمایش بازی شاهد بودیم که شخصیت اصلی بعد از انجام مأموریت اول، به خانه خود می‌رود و سپس در آنجا زانم لال از خواب بیدار می‌شود و کاملاً واضح است که قرار است وقت زیادی

رانندگی از زاویه دوربین اول شخص درون ماشین بسیار جذاب است و نمای داخل ماشین بسیار خفن و جذاب است و البته اگر از نمای سوم شخص نیز رانندگی کنید، خود ماشین سوپر پاور اسپرتی که سوارش هستید هم معرکه است و طراحی خیلی فوق‌العاده‌ای دارد. البته نباید از طراحی بی نظیر و فوق‌شاهکار شهر نایت سیتی زمانی که در حال رانندگی در شهر بودیم گذشت که به واقع برترین، زنده‌ترین و واقعی‌ترین شهری است که از نظر طراحی تا به حال در دنیای بازی‌ها دیده‌ایم. همچنین همان‌طور که در نمایش بازی شاهد بودیم شما حتی می‌توانید سوار بر ماشین مبارزه کنید و از پنجره ماشین بیرون آمده و شلیک کنید و از روی عابرهای پیاده و مردم با ماشین رد شوید که این مبارزات ماشینی در نمایشی که از بازی شاهد بودیم به معنای

مختلف وجود دارند که می‌توانید به روش‌های مختلفی آن‌ها را قبول کنید. مثلاً می‌توانید آنها را از طریق صحبت با fixer ها که مأموریت‌های مختلفی برای مزدورانی مثل V دارند، قبول نموده و انجام دهید. همچنین مأموریت‌های ناگهانی نیز در بازی وجود دارند و ممکن است برخی مأموریت‌ها را به صورت اتفاقی در خیابان قبول کنید و مثلاً وقتی می‌بینید که یک اتفاقی دارد در خیابان می‌افتد می‌توانید انتخاب کنید که خود را وارد ماجرا کنید یا خیر و با وارد شدن به ماجرا ممکن است یک مأموریت فرعی انتظارتان را بکشد. در نمایش بازی و هنگام تردد در محیط شهر شاهد بودیم که اگر نخواهید در بازی با پای پیاده سفر کنید، می‌توانید با وسایط نقلیه مختلفی در سرتاسر نایت سیتی آزادانه رانندگی کنید که شامل ماشین‌ها و موتورسیکلت‌ها هستند.





حتی برای رابط کاربری بازی. یعنی بیهوده نمی آید بگوید که چون این بازی است پس باید میزان تیر و مهمات و .. را روی صفحه تان ببینید، بلکه می گوید که اگر این اطلاعات را می بینید به خاطر سیستم سلاح زیرپوستی است که قرار داده اید و از طریق ارتباط با پوست دست شما که سلاح در آن قرار داد، به سیستم سلاح شما متصل شده و اطلاعات آن را برای شما روی سیستم اسکرتان نمایش می دهد. همچنین جالب است بدانید که این سلاح زیرپوستی، آسیب پایه هر سلاح را نیز مقداری افزایش می دهد. در بازی هم آیتم ها و سرویس دهنده های قانونی وجود دارند و هم خیلی ها هستند که به صورت غیرقانونی و اصطلاحا بازار سیاه کار می کنند و در ازای قیمت مناسب حتی به شما پیشنهاد می دهند که سلاح و تجهیزات درجه ارتشی را برای شما نصب نمایند. از آنجایی که با یک عنوان نقش آفرینی طرف هستیم، بررسی شرایط و محیط قبل از وارد شدن به یک قرار ملاقات خطرناک (مخصوصا اگر پای کمپانی های نظامی قدرتمند بازی مطرح باشد) و اسکن کردن شرایط محیطی و راه های ضربه زدن در صورت خراب شدن شرایط و راه های فرار و .. می تواند بسیار به شما کمک کند که در نمایش بازی این موضوع را قبل از رفتن به سر قرار با خانمی که نماینده یکی از بزرگترین شرکت های نظامی کل نایت سیتی بود مشاهده کردیم که سازنده بازی نیز در این مورد نکاتی را مطرح می کرد. در حقیقت بازی به شما این اجازه را می دهد که در موقعیت های مختلف با بررسی شرایط و راهکارها و آپشن هایی که در اختیار دارید، راه های مختلفی را پیش بگیرید. مثلا در یک مقابله، سیستم اکشن و تیراندازی را انتخاب کنید یا با صحت مشکل خود را حل نمایید و یا حتی برخی مواقع گروه ها را بر علیه یکدیگر کنید تا خودتان این وسط جان سالم به در ببرید. البته همان طور که در نمایش دیدیم سیستم دیالوگ ها پیچیده تر از این

را در بازی در آپارتمان V بگذرانیم و شاهد بودیم که در آنجا می توانید لباس خود را عوض کنید (شخصیت V یک ژاکت مخصوص به تن دارد که به نظر می رسد نقش خیلی مهمی در بازی به عهده دارد)، کامپیوتر خود و ماموریت ها را چک نمایید، به سلاح های مختلف خود دسترسی یابید و همچنین یک منظره بسیار زیبا و جذاب را از شهر نایت سیتی تماشا نمایید. طبق گفته سازندگان در طول بازی می توانید مکان های مختلفی را در شهر خریداری کنید که به عنوان پایگاه از آنها استفاده نمایید. در بازی با انجام ماموریت ها و فعالیت های مختلف به سبک تمامی عناوین نقش آفرینی امتیازات تجربه کسب می کنید که از این امتیازات می توانید در راستای قدرتمندتر کردن شخصیت خود استفاده نمایید و آنها را بر روی موارد مختلفی مثل قدرت، هوش، رفلکس، تکنولوژی و بسیاری المان های دیگر هزینه کنید و در واقع شخصیت خود را در راستای روش بازیتان ارتقا دهید. شاهد بودیم که در نمایش بازی شخصیت اصلی به نزد یک فرد خبره که به نظر می رسد توانایی قرار دادن ارتقاها و آپگریدهای مختلف را بر روی سایبرپانک ها دارد، می رود و وی برای او یک سیستم اسکنر برای بررسی یا inspection را در چشمش قرار می دهد که به وسیله آن می توانید درک بهتری از محیط داشته باشید و از اشیاء مختلف و... اطلاعات مفیدی کسب نمایید و حتی نقاط ضعف دشمنان را دریابید. حتی با این اسکنر می توانید دیدتان را مانند یک دوربین به حالت زوم کردن ببرید و همه چیز را بهتر ببینید. همچنین او برای یک شما یک سلاح زیر پوستی در دستتان قرار می دهد (sub-dermal Weapon) قرار می دهد که با پوست شما ارتباط برقرار می کند و باعث می شود که اطلاعات سلاحتان و تعداد تیرها و.. را بتوانید ببینید و البته این شخص شما را به یک سلاح جذاب Melee نیز مجهز می کند. در واقع این بازی برای هر چیزی یک معنا و دلیل به ما می دهد،



گنگ به شما یک دوز از داروی خود را تعارف می‌کند انتخاب پاسخ مثبت یا رد کردن آن به عهده شماست و عواقبی را نیز در بر خواهد داشت. استعمال این داروها و... از طریق یک دستگاه که در بازی مشاهده کردیم انجام می‌شود. Mode ی که برای خرید آن رفته بودیم یک ربات کوچک عنکبوت مانند است که فوق العاده جذاب طراحی شده است و مشخص است که کارایی‌های خیلی زیادی برای ما در بازی خواهد داشت. این بات که مانند یک همکار برای شما عمل می‌کند، به سیستم اسکتر و عصبی شما متصل می‌شود و شما می‌توانید از سیستم اسکتر بسیار کارآمد خود برای ارتباط با آن استفاده کنید. او می‌تواند به مانند یک دوربین عمل کند، از دیوارها بالا برود، از دریچه‌های مختلف رد شود و وقتی هم که استفاده‌ای از آن ندارید می‌توانید در صندوق عقب ماشینتان آن را قرار دهید. البته در نمایش بازی دیدیم که خرید این بات به خوبی پیش نمی‌رود و وقتی فروشنده برای چک کردن کارت و اعتبار آن می‌رود، مشخص می‌شود که این کارت حاوی یک ویروس بوده که یک اختلال در سیستم آن‌ها ایجاد می‌کند و کار به خشونت کشیده می‌شود. بعد از کشتن افراد داخل اتاق، شما پردازنده این بات را که به سر یکی از فروشنده‌ها وصل است بر می‌دارید تا بات عنکبوتی را در اختیار بگیرید. همچنین بازیاز از درون یک جعبه دیگر، یک سلاح شات گان معرکه و تقویت شده را بر می‌دارد که در درجه اول چیزی که به چشم می‌آید طراحی بی نظیر و زیبا و خاص این سلاح است و البته از نظر کارایی هم گلوله این سلاح می‌تواند از دیوارها و کاورها عبور کند و آسیب زیادی وارد کند. برای خارج شدن از این اتاق راه‌های مختلفی در اختیار دارید که بسته به توانایی شخصیت شما باید یکی را انتخاب کنید. مثلاً یک درب وجود دارد که همان طور که سازنده می‌گوید باید یک Net Runner قوی باشید که بتوانید آن را هک نمایید ولی

حرف هاست و مثلاً همان خانمی که با وی قرار داشتیم، به شخصیت اصلی یک دروغ سنج وصل می‌کند تا از او سوالاتی از قبلی این که «ایا تنها اینجا اومدی یا کسی همراهت هست؟» را پیرسد و قطعاً جواب‌های شما و توانایی‌های شخصیتتان باعث ایجاد گزینه‌های جدیدتر در دیالوگ‌ها و ایجاد خروجی‌های جدیدی در داستان می‌شوند. افرادی که با آنها سر و کار دارید بسیار خطرناک هستند و به طور کلی همان طور که سازنده بازی می‌گوید، زندگی در نایت سیتی اصلاً کار آسانی نیست و خطر همیشه همراه شما خواهد بود. در ماموریت‌های مختلف و مثلاً ماموریتی که در نمایش بازی شاهد بودیم، بازیاز تصمیم گرفت تا راه حل دیپلماتیک و غیر خشن را برای گرفتن یک Mode (ماموریتی که با آن خانم برای انجام آن توافق کرد و پول را برای خریدن ماد دریافت نمود) انتخاب کند و زمانی که در منطقه خرید هستیم سازنده بازی نیز می‌گوید که پادتان باشد که شما اینجا آمده‌اید که ماد را بخرید نه این که بدزدید و راه حل خشونت‌آمیز را انتخاب نمایید. اما می‌توانید هر لحظه خلافت این موضوع عمل کنید و نظراتان را تغییر دهید و کار را به خشونت بکشانید که البته حسابی کارتان سخت می‌شود زیرا که در مسیر رسیدن به سالن اصلی فروشنده، دیدیم که چقدر تجهیزات و Turret و... آماده و مهیای از بین بردن هر دشمنی بودند. سازنده بازی نیز در اینجا می‌گوید که «همان طور که می‌بینید اینجا به طرز شدیدی محافظت شده است و خودتان می‌توانید حدس بزنید که اگر راه خشونت‌آمیز را انتخاب می‌کردید چطور می‌شد.» در ملاقات با فرد فروشنده شاهد هستیم که وی به شما از دارویی که در حال استعمال و کشیدن آن است به شما نیز تعارف می‌کند و حتی همین موراود کوچک و رد کردن یا قبول کردن این درخواست‌ها نیز می‌تواند پیامدهای خودش را داشته باشد و مثلاً وقتی یکی از افراد یک



در بازی در نمایشی که شاهد بودیم به معنای واقعی فوق العاده و جذاب بود و کاملاً ما را که فقط ببیننده بودیم و بازی نمی‌کردیم را نیز به درون جو بازی می‌کشید و با خود همراه می‌کرد، چه برسد به این که خودمان بخواهیم این مبارزات هیجان‌انگیز را تجربه نماییم. مبارزات بازی همان‌طور که در دمو آن مشاهده کردیم شامل یک سیستم خیلی باحال و جذاب هدفگیری ricochet هستند که به شما اجازه می‌دهد گلوله‌ها را به زاویه‌ای صحیح که اسکنر شما برایتان نشان می‌دهد، به دیوار بزنید تا در بازگشت به دشمنانی که پشت کاور هستند بخورد. در واقع شما می‌توانید وقتی که روبروی یک دیوار هدف‌گیری می‌کنید، مسیری که گلوله تان طی خواهد کرد را ببینید. همچنین با اسکنر جذاب خود می‌توانید دشمنانی که پشت کاورها پنهان شده‌اند را تشخیص دهید. در مبارزات شاهد بودیم که دنیای بازی به صورت کامل و صد در صد قابل تخریب نیست، ولی پنجره‌ها و ستون‌ها و بدن شخصیت‌ها و... کاملاً قابل خراب کردن هستند. مثلاً در مبارزه شاهد بودیم که شلیک‌های شخصیت اصلی و دشمنان به صورت تکه تکه، لبه ستونی را که او پشت آن کاور گرفته بود را شکست و از همین گوشه شکسته ستون، V

شخصیت اصلی در بازی از طریق مهارت‌های Engineering خود یک راه دیگر را باز می‌کند. Cyberpunk 2077 از لحاظ گیم‌پلی یک نقش‌آفرینی غیر خطی است که از زاویه دید اول شخص دنبال می‌شود و مبارزات یکی از برترین و مهم‌ترین بخش‌های بازی هستند. همان‌طور که در نمایش بازی شاهد بودیم، سیستم شلیک سلاح‌ها به همان روش استاندارد شوترهای اول شخص است. همچنین دشمنان در بازی نوار سلامتی دارند و وقتی به آنها شلیک می‌کنید، اعداد میزان آسیبی که به آنها می‌زنید را مشاهده می‌کنید تا به این شکل بتوانید بیشتر با سلاح‌های خود و کارایی آن‌ها آشنا شوید. در نمایشی که از بازی مشاهده کردیم چیزی در حدود ۳ تا ۴ سلاح مختلف را دیدیم که هر کدام perk‌های مخصوصی نیز برای استفاده دارا هستند و همچنین مادهای مختلفی نیز برای شخصی سازی تمام سلاح‌های گوناگون در بازی وجود دارند. یکی از این سلاح‌ها که فوق العاده بی‌نظیر و جذاب به نظر می‌رسید Smart Rifle بود که به گفته سازنده از پیشرفته‌ترین سلاح‌های بازی محسوب می‌شود. این سلاح گلوله‌هایی شلیک می‌کند که قابلیت دنبال کردن هدف را دارا هستند. کیفیت شلیک سلاح‌ها و تیراندازی

و ارتباط بین دشمنان و سلاح هایشان مختل شد و دیگر قادر به شلیک نبودند و سپس شخصیت اصلی پایین پرید و یکی را بلافاصله کشت و دیگری را هم که داشت تلاش می کرد که با سلاحش تیر بزند با یک سلاح بسیار جذاب Melee از بین برد. بله، جدا از سلاح های گرم در بازی شاهد استفاده ۷ از سلاح سرد بسیار معرکه و خشن نیز بودیم که شامل دو عدد Mantis Blade هستند که ۷ می تواند علاوه بر مبارزه با دشمنان نزدیک، از آن ها برای بالا رفتن از دیوارها یا قابلیت هایی مثل wall-run یا آویزان شدن از Mantis Blade ها هنگام پریدن (مثلا برای این که به درون منطقه ای که پر از دشمن است نیافتید) نیز استفاده کند. در بازی دشمنان بسیار قوی تر از دشمنان معمولی و مینی باس ها و باس فایت ها نیز وجود دارند و مثلا دشمنی را دیدیم که خیلی قوی بود و کاملا ازتقا یافته و مکانیکی شده بود و یک سپر هم داشت که باید آن را از بین می بردیم و شخصیت اصلی با سلاح هوشمندش شلیک هایی را انجام می داد که می رفتند به پشت این دشمن و به بخش مربوط به سپر وی برخورد می کردند تا با از بین رفتن سپر دفاعی، سرانجام ۷ بتواند وی را از پای در آورد. Cyberpunk 2077 قرار است تا در تاریخ ۱۷ سپتامبر سال ۲۰۲۰ برای پلتفرم های Xbox One، PS4 و PC منتشر شود و البته ممکن است که برای پلتفرم های نسل بعدی نیز عرضه گردد. باید منتظر ماند و دید که در نهایت سرنوشت این بازی به کجا ختم می شود.



اصلی می تواند به سیستم عصبی دشمنان وصل شده و در واقع از این طریق وی به کل اطلاعات آن ها دسترسی پیدا می کند و از این طریق می تواند مخفی گاه های دشمنان و ساختمان های مختلف آنها و تعداد افراد ساختمان و پرسنل مختلف آنها را در یابد و حتی به سیستم بقیه دشمنان نیز وصل شود و برای آنها نیز اختلال ایجاد نماید. در بخشی از نمایش دمو بازی شاهد بودیم که ۷ از یک قابلیت فوق العاده عالی شبیه هک کردن روی دشمنان استفاده کرد و از این طریق بدافزارهایی را به آنها انتقال داد. سپس وی یک وپروس را به آنها منتقل کرد

به دشمنان شلیک می کرد در حالی که خودش پشت ستون بود و این یک استفاده جالب از تخریب محیط بازی بود. همچنین مثلا شما می توانید با شلیک های دقیق دست و بازو یا پای دشمنان را از بین ببرید و در نمایش بازی دیدیم که شخصیت اصلی با شاتگان بی نظیر خود ابتدا به پای یک دشمن شلیک کرد و صحنه آهسته شد و وقتی دشمن داشت به زمین می افتاد با یک شلیک دیگر سر وی را نیز به قول خودمان ترکاند!! به هر حال نمی شود که بازی سی دی پراجکت باشد و خشونت شدید نداشته باشد. همچنین شاهد بودیم که شخصیت





مصاحبه با کارگردان و نویسنده ی بازی

Outriders

در استودیو People Can Fly

◆◆ امیر حسین نصرتی

در رویداد E3 2019 بود که استودیوی لهستانی پپل کن فلائی (People Can Fly) از بازی جدید خود در سبک شوتر لوتر به نام Outriders رونمایی کرد. اگرچه عرضه ی این بازی برروی کنسول های پلی استیشن ۴ و اکس باکس وان تأیید شده است اما شکی در این نیست که اسکور انیکس (Square Enix) قصد دارد با Outriders اولین بازی تیراندازی نسل بعدی خود را روانه ی کنسول های پلی استیشن ۵ و اکس باکس سری اکس کند. از آن جایی که پپل کن فلائی از توسعه دهندگان با سابقه و مطرح دنیای بازی ها محسوب می شود و سابقه ی کار برروی مجموعه ی پرطرفدار Gears of War را در کارنامه دارد، خبرنگار وبسایت Geek هنگامی که بارتک کمیتا (Bartek Kmita)، کارگردان و جاشوا رابین (Joshua Rubin)، نویسنده ی ارشد بازی را در رویدادی در شهر لس آنجلس ملاقات کرد، فرصت را غنیمت شمرد و مصاحبه ی جذابی با آن ها انجام داد. در ادامه شما را به مطالعه ی متن کامل این گفتگو دعوت می کنیم:

رابین: از دیدگاه یک داستان نویس، تماشای بازخورد مردم از داستان شما و این که چگونه نگران تحت تأثیر قرار گرفتن آن ها باشید شگفت انگیز است. این چیزی نیست که آن را با یک فیلم تجربه کنید. نمی توانید کنار تماشاچیان بنشینید و آن ها را درحالی که با صدای بلند به داستانتان واکنش نشان می دهند ببینید. این خیلی جالب است. شما هرگز نمی دانید مردم چه تجربه ای از کارتان خواهند داشت بنابراین دیدن بازخوردهای آن ها فوق العاده شگفت انگیز است.

آیا واقعاً چیزی از داستان سرایی بازی را براساس بازخوردها تغییر داده اید؟

رابین: تا این جا عکس العمل ها بسیار مثبت بوده اند و چیزی وجود ندارد که بخواهم تغییرش دهم. ما نیم سال گذشته را برروی پیاده سازی دوباره ی این بخش از ابتدای آن کار کرده ایم. در اکثر بازی ها روال به این صورت است که شروع می کنید، کار را به آخر می رسانید، دوباره برمی گردید به نقطه ی شروع و با خود فکر می کنید: «اوه، این چیزی بود که سعی می کردیم انجامش دهیم.» به لطف اسکور انیکس ما این فرصت را داشتیم تا دوباره ی خیلی چیزها از نقطه ی شروع پروژه تجدید نظر کنیم. اکنون که به داستان سرایی این بازی نگاه می کنم با خودم فکر می کنم این یکی از بهترین کارهایی است که انجام داده ایم. برایش بسیار هیجان زده هستم.

کمیتا: می دانیم افرادی وجود دارند که برخی زوایای این بخش را دوست ندارند اما ما چیز زیادی را تغییر نخواهیم داد. قهرمان ما آدمی با زرهی پُر زرق و برق یا یک مزدور سرسخت که دردهای زیادی را در زندگی تجربه کرده است نیست. ما در حال ساخت عنوانی نیستیم که موضوع آن نجات شاهزاده خانم باشد. اگر کسی دنبال این نوع تجربیات می گردد... متاسفم.

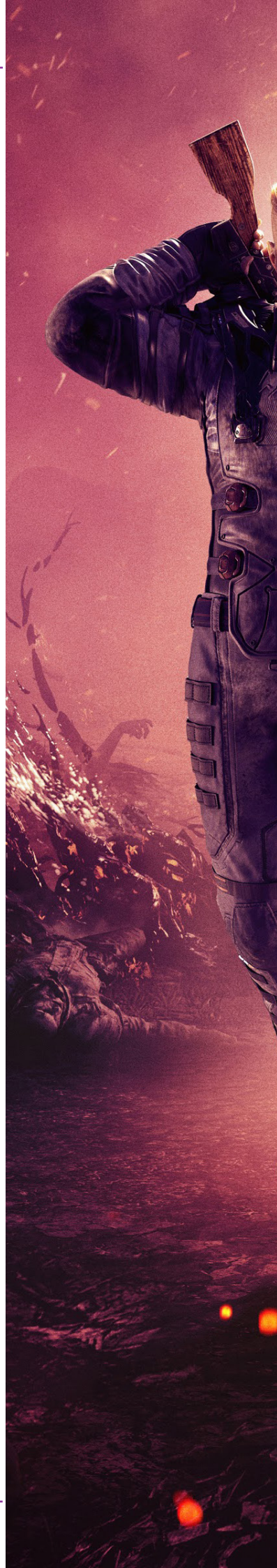
چه چیزی منبع الهام شما برای Outriders بود؟ چه چیزی باعث شد در این سبک بازی بسازید؟

کمیتا: زمانی که با اپیک (Epic) هم کاری می کردیم ایده را در ذهنم داشتم. با آن ها و تیم خودم درباره ی این موضوع صحبت کردم و آن ها گفتند: «بیا بید انجامش دهیم.» Outriders فقط از یک چیز الهام نگرفته بلکه در کنار الهام پذیری از فیلم ها و بازی های مختلف، زوایای گوناگون زندگی من نیز برروی آن تأثیر گذاشته است. بنابراین تمام مواردی که گفتم در کنار یک دیگر منابع الهام آن هستند.

رابین: من فکر می کنم از هر چیزی که طی دوران زندگی مان با آن روبه رو شده ایم قسمتی برداشته ایم. منابع الهام مشترک زیادی بین ما وجود دارد که از آن ها استفاده کرده ایم. از آن جایی که فرصت این را داشتیم تا یک آی پی کاملاً جدید که تجربه ای نادر است را بسازیم می خواستیم طوری باشد که بتواند روی پای خود بایستد. می خواستیم چیز جدیدی بسازیم اما در عین حال آن چیز بتواند آینده ی انسانیت و بازتاب دهنده ی مشکلات انسانی باشد و سعی کند حرف های مهم و سنگینی بزند (حامل پیامی باشد).

شما بازی را به مردم نشان داده اید. نظرتان درباره ی واکنش اولیه ی آن ها چیست؟

کمیتا: ترسناک بود اما نشان دادن این که در حال ساخت چه چیزی هستیم فوق العاده هیجان انگیز است. بازخورد گرفتن خوب است. برای مدت طولانی برروی بازی کار کرده ایم اما از آن جا که [Outriders] عنوانی بزرگ و پیچیده است دریافت بازخوردهای هدفمند به ما کمک می کند بدانیم گیم پلی آن نیاز به متعادل سازی دارد یا نه. دیدگاه های متفاوت به ما می گویند چه تغییرات احتمالی را باید اعمال کنیم یا چیزها را به چه صورت پیاده کنیم که مردم از آن بیشتر لذت ببرند.



این روزها عناوین لوتر شوتر بسیاری مانند The Division, Anthem و Destiny وجود دارند. Outriders چگونه خودش را از آن‌ها متمایز خواهد کرد؟

کمیتا: ما به اندازه‌ی کافی سن و سالمان بالا هست که الهام‌پذیری‌هایی از بازی اصلی Diablo داشته باشیم. توسعه‌ی Outriders قبل از انتشار بازی‌هایی که نام‌بردید شروع شد. اما اگر موضوع الهام‌پذیری باشد باید بگوییم ما نه از سایر بازی‌های تیراندازی که از Diablo الگو گرفته‌ایم. هرچه بیشتر در بازی عمیق شوید می‌بینید که چطور المان‌های نقش‌آفرینی (مانند شخصی‌سازی) را اضافه و آن را در یک بازی شوتر تزیین کردیم.

رابین: من فکر می‌کنم تعادل میان جادو (Magic) و اسلحه‌ها در این بازی منحصر بفرد است. آن‌ها بسیار متعادل هستند و این موضوع بازی را به شدت سرگرم‌کننده می‌کند. یکی دیگر از بزرگ‌ترین المان‌ها داستان محور بودن Outriders است. این بازی مانند Destiny نیست که به هر مسیری که دوست داشتید بروید. ما یک داستان شخصیت محور خطی و قدرتمند را روایت می‌کنیم که در پایان آن ذهن شما را منفجر خواهد کرد. جُدا از ۹۰ دقیقه میان‌پرده برای بخش اصلی، برای قسمت‌های فرعی نیز ۲ ساعت میان‌پرده‌ی اضافی داریم. Outriders دارای داستانی بسیار گسترده و جهانی به شدت داستان محور است.

شنیدن این موضوع خیلی خوب است. انجام بازی‌های دیگر مانند Destiny یا The Division به آدم این حس را می‌دهد که انگار در حال ماموریت‌هایی تصادفی هستیم که هیچ ارتباطی با یک‌دیگر ندارند. این حسی نیست که Outriders به من القا می‌کند. درواقع شخصیت اصلی داستان احساسات دارد و صحبت می‌کند.

کمیتا: برای ما خیلی مهم بود که شخصیتی داشته باشیم که هویت مختص به خودش را دارد. در بخش چندنفره، همه آن را به عنوان یک قهرمان می‌شناسند و سایر بازی‌بازانی که از باقی شخصیت‌ها استفاده می‌کنند نیز پشت سرش قرار می‌گیرند. این برای ما خیلی مهم بود اما Outriders یک بازی جهان باز نیست بلکه عنوانی خطی است که همچنان به شما ماموریت‌های فرعی برای انجام دادن می‌هد. به‌علاوه می‌توانید برخی مرحله‌های قبلی را نیز دوباره بازی کنید.

بازی‌های زیادی وجود دارند که پیام خاص و مهمی برای ارائه ندارند. مطمئنم اگر مردم بدانند Outriders چیزی بیش از یک بازی تیراندازی با قدرت‌های عجیب و دیوانه‌وار است خوش‌حال خواهند شد.

رابین: Outriders درباره‌ی سپاره‌ای است که آخرین مهاجران زمین ساکن آن هستند. دنیایی است که همه‌ی افراد آن را پناهندگانی تشکیل می‌دهند که برای زنده ماندن در کنار یک‌دیگر تمام تلاششان را می‌کنند و این آسان نیست چراکه انسان بودن کار آسانی نیست. سخت‌ترین چیز، تلاش کردن برای دیدن دیگران به چشم یک انسان است. تا زمانی که

هم‌دیگر را به چشم انسان‌هایی مانند خودمان نگاه نکنیم، تا ابد در حال جنگیدن با بیگانگان هستیم.

همان‌طور که در مراسم معرفی بازی نیز اشاره کردید، Outriders عنوانی «سرویس محور» (Game As A Service) نیست. آیا از ابتدای تولید چنین چیزی مد نظرتان بود یا این‌که پس از بازخوردهای بازار در رابطه با بازی‌های سرویس محور تصمیم گرفتید رویکرد خود را تغییر دهید؟

کمیتا: ما داستان خودمان را برای گفتن داشتیم و تصمیم گرفتیم این داستان با عناوین سرویس محور مطابقتی نخواهد داشت. می‌خواستیم یک تجربه‌ی کامل و داستانی تمام و کمال را ارائه کنیم. به همین خاطر است که عنوانی سرویس محور نمی‌سازیم. به‌علاوه از لوت باکس‌ها نیز خوشمان نمی‌آید بنابراین باید بگوییم لعنت به تمام آن‌ها [می‌خندد].

اگر تمام محتویات را هنگام عرضه‌ی بازی به‌صورت کامل در اختیار مخاطبان قرار دهید، پس چه برنامه‌ای برای دوباره هزینه کردن آن‌ها بروی Outriders دارید؟

کمیتا: زمانی که مردم بازی را می‌خرند قصد داریم تمام محتویات پایان بازی را به آن‌ها بدهیم تا همچنان با آن سرگرم بمانند. اگر مردم آن را دوست داشته باشند و بخواهند در این دنیا باقی بمانند، برخی محتویات اضافه تولید می‌کنیم. اما فعلاً می‌خواهم مردم آن را به عنوان محصولی کامل بشناسند. ما در حال حاضر واقعاً به محتویات اضافی فکر نمی‌کنیم. تیم می‌خواهد بروی توسعه‌ی محتویات بسیار زیادی تمرکز کند که مردم بتوانند آن‌ها را بازی کرده و تکرار کنند. درآینده خواهیم دید که شرایط به چه صورت پیش خواهد رفت.

کمی درباره‌ی Co-Op حرف بزنیم. یکی از مشکلاتی که با بازی‌های Co-Op دارم این است که هنگامی که شما با بازی‌بازهای دیگر بازی می‌کنید، سخت است که بروی داستان تمرکز کنید. تدبیری برای حل این مشکل اندیشیده‌اید؟

کمیتا: مجموعاً داستان‌سرایی در بازی‌های Co-Op بسیار مشکل است. بعضی بازی‌بازان دوست دارند تجربیاتشان را با دیگران به‌اشتراک بگذارند اما به‌خوبی آگاه هستیم که برخی افراد تمایل دارند میان‌پرده‌های بازی را رد کنند. کسانی که میان‌پرده‌ها را رد می‌کنند می‌توانند برگردند و دوباره داستان را تجربه کنند.

رابین: یکی از کارهای جالبی که انجام داده‌ایم این است که زمانی که شما با دوستانتان بازی می‌کنید، کاراکتر شما شخصیت اصلی داستان است و دوستانتان باوجود تمام ابزارها و شخصی‌سازی‌هایشان به‌صورت شخصیت‌های فرعی نمایش داده می‌شوند. اگر آن‌ها به‌صورت همزمان با شما بازی کنند، دقیقاً همین صحنه را به‌صورت برعکس مشاهده می‌کنند: دوستانتان شخصیت اصلی هستند و شما در نقش یکی از شخصیت‌های فرعی.





وجود دارند که می‌توانند سبک بازی شما و شخصیت‌تان را دگرگون کنند. ما واقعاً آیتم‌های دیوانه‌وار زیاد و اسلحه‌های فراوانی در بازی داریم. آن‌ها از اسلحه‌های معمولی شروع می‌شوند اما هرچه بیشتر پیش می‌روید، به اسلحه‌های دیوانه‌وار و عجیب‌تری تبدیل می‌شوند.

دوست دارید مردم پس از بازی کردن Outriders چه احساسی داشته باشند؟

کمیتا: بستگی به آن شخص دارد. برخی افراد به داستان اهمیت بیشتری می‌دهند بنابراین می‌خواهیم از جهانی که ساخته‌ایم و تاریکی‌اش لذت ببرند [می‌خندد]. از سوی دیگر یک گیم‌پلی بسیار سرگرم‌کننده وجود دارد که المان‌های مختلف را به صورت‌های منحصربفردی با هم ترکیب کرده است. ما می‌خواهیم بعد از این‌که دشمنانتان را کشتید احساس کنید قدرتمند هستید و بازی سرگرم‌کننده و جالب بوده است.

رابین: مشخصاً بازی باید بسیار سرگرم‌کننده باشد. همچنین فکر می‌کنم موضوع خلق دنیایی است که بتوان عمیقاً در آن غرق شد. اسرار جالبی در جهان بازی وجود دارند که شما را می‌خکوب می‌کنند و به شما انرژی می‌دهند تا به جستجوی بیشتر برای فهمیدن اتفاقات بعدی ادامه دهید. این نشانه‌ای که در آن جا وجود دارد چیست و آن چیز غیرعادی چه معنی می‌دهد؟ چه بلایی بر سر این سیاره آمده و چرا تغییر کرده است؟ چرا این همان سیاره‌ای نیست که فکر می‌کردیم قرار است باشد؟ ما تمام این نکات مرموز را به شما می‌دهیم تا در آن‌ها غرق شوید. و اگر شما تمام آن‌ها را تجربه کنید متوجهی گستردگی‌شان خواهید شد. این بسیار رضایت‌بخش خواهد بود اما در عین حال مغزتان را طوری به خود درگیر می‌کند که نمی‌توانید تصورش را بکنید.

در Outriders شخصیت‌هایی وجود دارد که از قدرت‌ها و قابلیت‌های شگفت‌انگیزی استفاده می‌کنند. چگونه قدرت‌های مختلف آن‌ها را طوری متعادل کرده‌اید که در عین انتقال احساس قدرتمند بودن، بیش از حد قوی نباشند؟

کمیتا: این یک کابوس تمام‌عیار بود [می‌خندد]. Outriders عنوانی است که می‌توانید آن را با دو یا سه بازی‌باز تجربه کنید. درجات سختی، مهارت‌ها (Skill)، آیتم‌ها و درخت مهارت‌های متفاوتی برای هرکدام وجود دارد بنابراین [برقراری تعادل] فوق‌العاده سخت است. به همین خاطر است که اطلاعات بازی کردن افراد را جمع‌آوری می‌کنیم. آن‌چه نمی‌خواهیم، دشمنان اسفنجی (مصنوعی) است که مردم مجبور باشند بنشینند و تمام روز به آن‌ها شلیک کنند. البته همچنان این مشکل وجود دارد و ما سعی می‌کنیم آن را برطرف کنیم. به‌طور کلی متعادل‌سازی مقوله‌ی بسیار پیچیده‌ای است و به همین خاطر در حال کار بر روی آن هستیم. جلسات بازی (PlayTest) زیادی داشته‌ایم و تمام تلاشمان را برای رسیدن به بهترین نتیجه‌ی ممکن به‌کار می‌بندیم زیرا می‌دانیم بازی‌های غیرمتعادل می‌توانند تمام تجربه را نابود کنند.

در نسخه‌ی دمو نیز چنین دشمنانی وجود داشتند اما مشکلی نبود زیرا دست‌کم زره‌های بسیار مقاومی پوشیده بودند. کمیتا: کشتن آن‌ها به وسیله‌ی مهارت‌ها آسان است. با اسلحه کار شما آسان نخواهد بود اما اگر از مهارت‌ها استفاده کنید می‌توانید خیلی سریع آن‌ها را از پا درآورید.

درباره‌ی اسلحه‌ها چه چیزی برای گفتن دارید؟ من متوجه شده‌ام بعضی از آن‌ها معمولی و بعضی دیگر عجیب و غیرمعمول هستند.

کمیتا: ابتدا با اسلحه‌های قرن بیستم شروع کردیم اما وجود برخی مشکلات باعث شد خیلی چیزها را تغییر دهیم. تغییراتی





The Last of Us Part II

داستان نفرت

♦♦ آریا مقدم

بازی‌های نسل هفتم و هشتم لقب گرفت و نه تنها فروش سرسام‌آوری داشته و دارد، بلکه از عناوین جریان‌ساز تاریخ بازی‌هاست. بازی‌ای که نه تنها استانداردهای ناتی داگ (Naughty Dog) را به چالش کشید، بلکه سطح توقع همه را از صنعت بازی بالا برد.

نوشتن چنین مقالاتی هم بسیار آسان است و هم بسیار سخت. آسان از این جهت که می‌توان ساعت‌ها درباره‌ی لست آو آس حرف زد، چراکه هر کدامان چندین و چند بار آن را تمام کرده و همه جای بازی را حفظیم. سخت از این جهت که نویسنده با خوانندگانی روبروست که شاید از خود او بیشتر می‌دانند! وقتی یک بازی با عظمت The Last of Us Part II معرفی می‌شود، همه جا پر می‌شود از اخبار، ویدئوها، تحلیل و بررسی کوچک‌ترین جزئیات و تئوری‌های مختلف درباره‌ی این جزئیات بازی. حتماً شما هم مانند من بارها و بارها گیم پلی دموهای بازی را دیده‌اید و در آن دنبال نکات جدید گشته‌اید! به هر حال، چه از آن دسته کسانی باشید که همه‌ی رمز و راز بازی را کشف کرده‌اند، چه جزو کسانی که از دور اخبار دنیای بازی را دنبال می‌کنند، در این مقاله سعی کرده‌ام هر چیزی را که می‌دانم به شما هم انتقال دهم. حتی اگر نام لست آو آس برای اولین بار است که به گوش‌تان می‌خورد یا من همراه باشید تا با هم درباره‌ی موردانتظارترین بازی انحصاری PS4، و در کل یکی از مورد انتظارترین بازی‌های سال 2020 گپی بزنیم.

«... و ذهن من و تفنگم به من آرامش می‌دهند، چون می‌دانم وقتی دشمنانم ببینند آن‌ها را خواهم کشت». برای کسی که طرفدار The Last of Us باشد، فراموش کردن این کلمات کار مشکلی است. کلماتی که پس از سه سال انتظار، سرانجام در سال 2016 از زبان الی (Ellie) شنیدیم. او گیتار می‌زد و این آواز را می‌خواند. آوازی که ترکیبی عجیب از آرامش و نفرت بود. آوازی که قطع شدنش با صدای جول (Joel) پیوند خورد و سالن همایش غرق در صدای سوت و تشویق شد. لست آو آس برای خیلی از ماها فقط یک بازی نبود. ممکن است با خیلی از بازی‌ها زمان خوبی را گذرانده باشیم، ممکن است خیلی از بازی‌ها ما را تحت تاثیر قرار داده باشند، ممکن است خیلی از بازی‌ها در لیست بهترین بازی‌های تاریخ جا داشته باشند، اما بازی‌هایی مانند لست آو آس شاید تعدادشان به انگشتان دست هم نرسد. لست آو آس تجلی هنر است. عنوانی است که می‌توانید آن را در خلوت خود، میان جمعی از دوستان و یا حتی اعضای خانواده‌ی خود بازی کنید و ببینید چگونه به صفحه‌ی نمایشگر خیره شده‌اند، حتی اگر به بازی‌های کامپیوتری علاقه‌ی چندانی نداشته باشند. وقتی درباره‌ی اثری مانند لست آو آس حرف می‌زنیم، دیگر فرقی نمی‌کند که طرفدار سونی باشید یا مایکروسافت؛ بحث کردن درباره‌ی چنین مسائلی فقط بی‌توجهی به عظمت چنین عنوانی است. عنوانی که نه تنها یک بازی عالی بود، نه تنها با متای 95 از بهترین





خط باریک میان عشق و نفرت

در مورد خط داستانی The Last of Us Part II هنوز اطلاعات کاملی در دسترس نیست، اما این را می‌دانیم که الی این بار با گروه یا گروه‌های خطرناک و بی‌رحمی درافتاده که کشتن برایشان مثل آب خوردن است. همچنین تریلرها و دموهایی که تا به امروز از بازی منتشر شده، همگی یک الی خشمگین‌تر، انتقام‌جو تر و جدی‌تر را به تصویر کشیده‌اند. البته در نسخه‌ی اول هم الی همیشه یک کله‌شق تمام‌عیار بود که به خاطر ماجراجویی‌هایش جول را نگران می‌کرد. اما آن موقع با یک الی 14، 15 ساله طرف بودیم و حالا با یک الی 19، 20 ساله. داستان قسمت دوم پنج سال پس از وقایع بازی اول رخ می‌دهد و این پنج سال، از الی دختری ساخته که نه تنها می‌تواند روی پای خود بایستد، بلکه می‌تواند مسئولیت زندگی افراد دیگری را نیز بر عهده بگیرد. نکته‌ی قابل توجه، تم بازی است که تغییراتی اساسی به خود دیده است. در بازی اول، پس از اینکه جول با الی هم‌سفر شد، همواره دیدی پدرا نه نسبت به او داشت. چیزی که فرای گیم پلی فوق العاده و گرافیک خیره‌کننده‌ی بازی، هر کسی را جذب خودش می‌کرد، رابطه‌ی میان جول و الی بود. جول، مردی کم‌حرف بود که بد روزگار را با تمام وجودش لمس کرده و از دست دادن دختر کوچکش از او مردی شکسته اما قوی ساخته بود. الی دختری باهوش و فعال بود که جای دختر جول را برایش پر می‌کرد. ترکیب این دو شخصیت، رابطه‌ای عمیق و دیدنی خلق کرده بود که به سرعت در تاریخ

کرد، اما به نظر می‌رسد وجود همراهانی که باهوش‌تر و ماهرتر از نسخه‌ی پیشین هستند، بُعد جدیدی به مبارزات بخشیده است. دیگر بار سنگین مبارزات بر دوش شما نیست و دوستان‌تان هم به طور جدی در این صحنه‌ها مشارکت می‌کنند. موضوع عمیق‌تر شدن روابط و گسترده‌تر شدن بازی از نظر روایی، فقط مربوط به دوستان شما نمی‌شود. در قسمت دوم، بخش عظیمی از دشمنان شما را انسان‌ها تشکیل می‌دهند که این بار روابط بسیار عمیق‌تری با هم‌دسته‌های خود دارند. به نظر می‌رسد هر کدام از دشمنان انسانی در بازی نام مخصوص خودشان را دارند و وقتی می‌میرند، دوستان‌شان نام آن‌ها را فریاد می‌زنند. این موضوع نه تنها به بار انسانی بازی افزوده، بلکه گیم پلی را هم تحت تأثیر قرار می‌دهد. هر بار که شما یکی از افراد یک گروه را می‌کشید، دوستان او کمی عصبی‌تر و خطرناک‌تر می‌شوند. اما دشمنان جدیدی هم به بازی اضافه شده‌اند که نه کلیکر هستند و نه انسان؛ سگ‌ها! آن‌ها هم مانند انسان‌ها اسم دارند و کشتن هر یک از آن‌ها شاید همان‌قدر شما را اذیت کند که کشتن انسان‌ها اذیت‌تان خواهد کرد. سگ‌ها همچنین شما را از طریق بویی که از خود به جا گذاشته‌اید تعقیب می‌کنند و گیر می‌اندازند. کشتن آن‌ها کار خیلی راحتی نیست، بخصوص اگر در کنار صاحب‌شان باشند. طبیعتاً الی نمی‌تواند در آن واحد دو دشمن را به شکل مخفیانه از پا در بیاورد، بنابراین باید یکی از آن‌ها را مخفیانه بکشید و مبارزه‌ی رودررو با دیگری را به جان بخرید.

بازی‌های کامپیوتری جاودانه شد. رابطه‌ای که عشق پدرا نه‌ی جول به الی آن را پیش می‌برد. در قسمت دوم، به نظر می‌رسد جریان به کلی تغییر کرده و نیروی محرک الی، نقطه‌ی مقابل عشق، یعنی نفرت و خون‌خواهی است. این که در این پنج سال چه بر سر الی آمده که تا این حد به دنبال انتقام است، چیزی است که باید تا 29 ماه می‌امسال صبر کرد و دید. اما داستان قسمت دوم به جول و الی ختم نمی‌شود. نیل دراگمن (Neil Druckmann)، کارگردان بازی که نویسندگان مطرح و زبردست جدیدی را هم به تیم نویسندگی آورده است گفته که سایر کاراکترهای جدید و قدیمی هم نقش مهمی در داستان خواهند داشت. از شخصیت‌های قدیمی تا به حال تامی (Tommy)، برادر جول را در تریلرها دیده‌ایم که به نظر می‌رسد جول کلاً پیش او رفته تا با او و دوستانش زندگی کند. از شخصیت‌های جدید هم می‌توان به دینا (Dina)، یارا (Yara) و لو (Lev) اشاره کرد که به نظر می‌رسد نقشی مهم در داستان قسمت دوم خواهند داشت. به خصوص حضور دینا، مطمئناً تأثیر مهمی روی بُعد احساسی ماجرا خواهد داشت و حضور او در تقریباً همه‌ی تریلرها، گواهی بر اهمیت او در بازی است. همچنین زنی بی‌نام در تریلرهای بازی به تصویر کشیده شده که طبق برخی از تئوری‌ها حدس زده می‌شود مادر الی باشد. فقط باید صبر کرد و دید. وجود این افراد جدید که در برخی از صحنه‌ها الی را همراهی می‌کنند، از نکات قابل توجه گیم پلی است. بخش عظیمی از گیم پلی را تنها و فقط با الی طی خواهید

تلاش برای بقا

Force است، گروهی زئوفوب هستند که به شکل دسته‌جمعی زندگی می‌کنند و با هر کسی که از خودشان نباشد رابطه‌ی خوبی ندارند. آن‌ها مهاجران و کلاً هر غریبه‌ای را که در اطراف محل سکونت خود ببینند بی‌درنگ می‌کشند و چون نام گروه آن‌ها به گرگ شباهت دارد (WLF و Wolf)، به اعضای آن گرگ هم می‌گویند. اینکه روابط این فرقه‌ها با یکدیگر به چه شکل است، موضوعی است که باید صبر کرد و دید، اما این‌که رابطه‌ی الی با آن‌ها چطور است کاملاً مشخص است!

وجود تمام این گروه‌ها، بقا را سخت‌تر می‌کند. گیم پلی‌ای که ناتی داگ برای قسمت دوم لست آو آس در نظر گرفته، کاملاً بر پایه‌ی بقا نهاده شده است. به همین دلیل کلی قابلیت جدید برای الی در نظر گرفته شده است که جول از آن‌ها بی‌بهره بود. الی دختری 19 ساله است که در این محیط آخرالزمانی بزرگ شده و معلمش جول بوده است، بنابراین هم در بسیاری از صحنه‌ها چابک‌تر از جول عمل می‌کند، هم کارهای بیشتری بلد است. موتور جدیدی هم که ناتی داگ برای ساخت قسمت دوم به کار گرفته باعث شده تا حرکت‌های الی بسیار نرم‌تر و انسانی‌تر به نظر برسند. اما این حرکات کدام‌ها هستند؟

در یک جهان پساآخرالزمانی، طبیعی است که انتظار داشته باشیم انسان‌ها گروه گروه شوند و هر یک برای بقا حاضر باشند گروه دیگر را از بین ببرند. در The Last of Us Part II تا به حال از حضور دو فرقه مطمئنیم و گروه سومی هم این وسط هست که تقریباً می‌توانیم بگوییم در بازی حضور خواهند داشت. اما هیچ‌کدام از آن‌ها Fireflies نیستند. شاید در آینده نشانه‌هایی هم از حضور این گروه در بازی ببینیم، اما سه فرقه‌ای که تا به حال اطلاعاتی از آن‌ها در اختیار داریم عبارت‌اند از FEDRA، The WLF و Seraphites. اولی گروهی است متشکل از برخی افراد ارتش که در نسخه‌ی اول هم با آن‌ها آشنا شدیم. اینکه هدف آن‌ها چیست و تا چه حد بر روی داستان تاثیر خواهند گذاشت مشخص نیست. حتی هنوز نمی‌توانیم با قطعیت بگوییم در بازی هستند یا نه، اما نشانه‌هایی از حضور آن‌ها در تریلرها دیده شده است. The Seraphites فرقه‌ای مذهبی و تندرو هستند که تا اینجای کار، خشن‌ترین صحنه‌های تریلرها مربوط به آن‌ها بوده است. هدف آن‌ها هم کاملاً معلوم نیست اما به نظر می‌رسد یکی از ارکان اصلی داستان قسمت دوم باشند. گروه سوم، که نام آن‌ها مخفف عبارت Washington Liberation



از بخش مبارزات شروع می‌کنم. در همین چند ویدئویی که از گیم پلی بازی منتشر شده، می‌توانیم ببینیم الی در مواجهه با دشمن‌ها قابلیت‌های جدیدی کسب کرده است که جول آن‌ها را نداشت. برای مثال او می‌تواند گلوی دشمنان را از پشت بگیرد و از آن‌ها به عنوان سپر انسانی استفاده کند. به نظر می‌رسد مبارزات در بازی دوم سرعتی‌تر، شلوغ‌تر و چالش‌برانگیزتر هستند و همین موضوع باعث می‌شود اهمیت چیزی مانند سپر انسانی بیشتر به چشم بیاید. زیرا اگر قرار باشد در برخی از صحنه‌ها به دل دشمن بزنید و با تعداد زیادی از آن‌ها مبارزه کنید، وجود چنین قابلیت‌های حیاتی است. از قابلیت‌های دیگر الی می‌توان به قابلیت ساختن بمب‌ها و تیرهای مختلف اشاره کرد. همان‌طور که در ویدئوهای منتشر شده دیده‌اید، به نظر می‌رسد در قسمت دوم، تیرکمان یکی از سلاح‌ها اصلی شما و دشمنان‌تان باشد. الی می‌تواند مانند ایلوی (Aloy) در بازی Horizon Zero Dawn برای خود تیرهای مختلفی بسازد. این‌که این تیرها چه قدر تنوع دارند را نمی‌دانیم ولی تا اینجای کار، فقط عملکرد تیرهای انفجاری را در بازی دیده‌ایم. برخی از سلاح‌ها در بازی مانند قسمت اول عمر مشخصی دارند. برای مثال در صحنه‌ای که الی از یک چکش برای از پا درآوردن دشمنش استفاده می‌کند می‌بینیم که چکش پس از چند ضربه از Inventory الی حذف می‌شود. اما از طرف دیگر الی خنجر دارد که همیشه همراهش است و هیچ‌گاه مانند خنجرهای بازی اول پس از چند ضربه از بین نمی‌رود. وجود دائمی این خنجر، به معنای حملات مخفیانه‌ی بیشتر و کشتن تعداد زیادی از دشمنان بدون روبرو شدن با آن‌هاست. تعداد سلاح‌هایی که می‌توانید حمل کنید و تنوع این سلاح‌ها در قسمت دوم بیشتر است. تا به حال سلاح‌هایی مانند ریوالور، کلت و رایفل را در بازی دیده‌ایم. در کنار این‌ها، سلاح‌های سرد مانند خنجر، چکش و بطری و بمب‌های دودزا و کوکتل مولوتف نیز در بازی وجود دارند. نوعی بمب جدید نیز اضافه شده که می‌توانید آن را سر راه دشمنان قرار دهید تا با نزدیک شدن به آن منفجر شوند. صحنه‌های کشته شدن دشمنان گاهی می‌تواند بسیار خشن و خونی باشد، اما این بخشی از هویت تصویری لست آو آس است که در نسخه‌ی اول نیز شاهد آن بودیم. در کل، مبارزات آن‌قدر خوب و خوش‌ساخت هستند که هر بار که با دشمنان روبرو می‌شوید انگار دارید یک کات‌سین تماشا می‌کنید. تعداد حرکات الی نسبت به جول در قسمت دوم بیشتر است که در ادامه به آن‌ها اشاره خواهم کرد و یکی از این حرکات که در مبارزات به وفور از آن استفاده خواهد شد، قابلیت جاخالی دادن است. هنگام مبارزه‌ی تن به تن با دشمنان، کار دوربین آن‌قدر محشر است که ترکیبش با انیمیشن نرم و حرکاتی مانند جاخالی دادن و ضربات



دیدهایم، قابلیت شکستن شیشه‌ها و ورود به ساختمان‌هاست. در برخی صحنه‌ها که در ساختمان بسته است، می‌توانید از شکستن شیشه برای ورود به محیط استفاده کنید. تعدادی دشمن جدید به بازی اضافه شده است که مهم‌ترین آن‌ها (به جز سگ‌های شکاری)، The Shambler ها هستند. آن‌ها از نظر اندازه بزرگ‌تر از رانرهای (Runner) معمولی‌اند و هرقدر به آن‌ها شلیک کنید متوقف نمی‌شوند و به سمت شما هجوم می‌آورند. سرانجام هم منفجر می‌شوند و مواد سمی از خود پخش می‌کنند که نباید در معرض آن قرار بگیرید. دشمن‌های دیگر نیز سرعتی‌تر و چالش‌برانگیزتر شده‌اند و تعداد مینی باس‌ها به شکل چشمگیری افزایش پیدا کرده است. به نظر می‌رسد در قسمت دوم کار سخت‌تری در پیش خواهیم داشت و روی هم رفته با بازی اکشن‌تری طرف خواهیم بود.

بخش آخری که می‌خواهم به آن اشاره کنم، بخش ارتقاء و ساخت‌وساز است. الی می‌تواند با استفاده از مجلاتی که در محیط پیدا می‌کند، دستور ساخت تیرها و بمب‌های مختلف را یاد بگیرد. همچنین ساخت چیزهایی مانند کیت کمک‌های اولیه و یا کوکتل مولوتف، مانند نسخه‌ی قبل پابرجاست. ارتقاء دادن و تعمیر کردن سلاح‌هایتان بخش مهمی از بازی دوم را تشکیل خواهد داد که بسیار طبیعی‌تر از نسخه‌ی قبل به تصویر کشیده شده است. در این بخش می‌توانید قابلیت‌های مختلفی مانند بُرد، دقت و قدرت سلاح‌های خود را ارتقاء دهید که برای هر اسلحه متفاوت است. همچنین بازی درخت مهارت کوچکی هم دارد که می‌توانید در آن قابلیت‌های خود را ارتقاء ببخشید.

کارهای خود بکنید. از مکانیزم‌های اساسی بخش مخفی‌کاری، باید به قابلیت Listen Mode الی اشاره کرد. وقتی وارد این حالت می‌شوید، الی تا بُرد مشخصی می‌تواند رفت و آمد و صدای دشمنان را تشخیص دهد. در این حالت، تصویر کمی تیره‌تر شده و الی دشمنان را به شکل هاله‌های سفیدی مشاهده می‌کند. وقت‌هایی که سگ‌ها به دنبال الی هستند، این حالت می‌تواند بویی که الی از خود به جا گذاشته را هم نشان دهد و مسیری که سگ برای پیدا کردن شما طی خواهد کرد را با خطی سفید رنگ نمایان کند. ضربان قلب الی و سایر شخصیت‌ها نیز نکته‌ی دیگری است که باید به آن توجه کنید. هنگام فعالیت‌های شدید فیزیکی، ضربان قلب بالا می‌رود و ضربان بالای قلب به معنای نفس‌های سنگین‌تر و نفس‌های سنگین‌تر به معنای صدای بیشتر و لو رفتن محلی است که در آن پنهان شده‌اید. این موضوع به خصوص در مواجهه با دشمنان قدیمی بازی، یعنی کلیکرها (Clicker) باید مورد توجه قرار بگیرد، چون هر حرکت و صدای اضافه‌ای، ممکن است توجه این دشمنان کور شما را جلب کند و به درگیری بزرگ‌تر بیفتید.

در The Last of Us Part II، تعامل الی با محیط نیز بیشتر خواهد بود. او جوان‌تر و فرزند از جول است و می‌تواند با سرعت بیشتری بدود. در یک تریلر منتشر شده دیدیم که الی چگونه داشت از منطقه‌ای که دشمنان به او شلیک می‌کردند به سرعت دور می‌شد و از روی موانع می‌پرید. پرش هم از دیگر قابلیت‌های اضافه شده به بازی است که خود این مکانیزم می‌تواند به معنای افزایش صحنه‌های پلتفرمینگ باشد. ناتی داگ از اضافه شدن طناب به بازی نیز خبر داده که البته تا به حال ویدیویی از آن منتشر نشده است. آن‌چه که در ویدیوها هم آن را

تمام‌کننده‌ی خشن، صحنه‌هایی فیلم‌گونه ایجاد می‌کند. نکته‌ی جالب اینکه شاید خیلی از صحنه‌ها برای شما اتفاق نیفتد و فرد دیگری در مسیرش آن صحنه را ببیند. برای رسیدن از یک نقطه به نقطه‌ی دیگر می‌توانید از راه‌ها و استراتژی‌های مختلفی استفاده کنید و با اینکه بازی کاملاً خطی خواهد بود، اینکه دشمنان چگونه و در کجا با شما درگیر می‌شوند، چیزی است که فرد به فرد فرق خواهد کرد.

موضوع Stealth یا مخفی‌کاری در The Last of Us Part II بسیار گسترده‌تر از نسخه‌ی قبل به چشم می‌خورد. بسیاری از قابلیت‌های الی مربوط به همین بخش مخفی‌کاری می‌شوند. برای مثال الی می‌تواند سینه‌خیز حرکت کند و یا در میان گیاهان بلند پنهان شود. البته کار به همین راحتی نیست که فکر می‌کنید. هوش مصنوعی دشمنان به شدت بالاست و صرف اینکه در لابلاهای گیاهان پنهان شوید شما را نجات نخواهد داد. سازندگان بازی از عبارت Analogue Stealth برای توصیف این موضوع استفاده کرده‌اند. سرعت حرکت شما هنگام مخفی‌کاری، جهت‌گیری شما و استراتژی‌ای که می‌چنینید همگی با هم بخش مخفی‌کاری را تشکیل می‌دهند. خوشبختانه الی در حالت سینه‌خیز هم می‌تواند بچرخد و شلیک کند و ترکیب تیرکمان با این قابلیت، در خیلی جاها می‌تواند جان او را نجات دهد. همچنین می‌توانید با وسایلی که از محیط پیدا می‌کنید، برای برخی از اسلحه‌های گرم خود خفه‌کن درست کنید تا دستتان برای مخفی‌کاری بازتر باشد. خوشبختانه رفتار دشمنان هم طبیعی‌تر شده و اگر یک نفر در محیط بفهمد شما مشغول خراب‌کاری هستید، لزوماً بقیه هم به سرعت متوجه نمی‌شوند؛ این کار برای دشمنان کمی زمان‌بر است و شما در این مدت می‌توانید فکری به حال پنهان کردن

دوباره شاهکار؟

با چیزهایی که تا به حال از The Last of Us Part II دیده، شنیده و یا خوانده‌ایم، به نظر می‌رسد دوباره باید انتظار یک شاهکار تمام‌عیار را از ناتی داگ داشته باشیم. سازندگان بازی گفته‌اند این بلندترین بازی ناتی داگ از نظر زمانی است و حدود 50% از تمامی جهات بزرگ‌تر از قسمت اول است. همچنین گفته‌اند با یک بازی خطی طرف خواهیم بود که تمرکزش کاملاً بر روایت داستانی پرتنش است و محیط‌هایی متفاوت‌تر و بسیار بزرگ‌تر از بازی اول خواهیم دید. اگر ناتی داگ به همه‌ی گفته‌هایش عمل کند (که همیشه کرده است)، چند هفته‌ی دیگر یکی از بزرگ‌ترین بازی‌های نسل هشتم در دستان ما خواهد بود که مانند نسخه‌ی اول جاودانه خواهد شد. تا آن موقع، انتظار تنها چیزی است که با ماست.





Trine 4: The Nightmare Prince

مثل یک رویا...

سعيد آقابايبی

Trine 4: The Nightmare Prince نهایت لذتبخش بودیم. یک بازی جادویی است که ساخته شده تا به ما نشان دهد می توان دقیقاً رویا را در واقعیت به تصویر کشید و می توان زیباترین تابلوهای نقاشی را به حرکت در آورد. در مطلب امروز ما هم صحبت از همین عنوان است. در این مقاله قصد داریم تا به طور کامل به بررسی نقاط قوت و ضعف عنوان Trine 4: The Nightmare Prince بپردازیم و تمام جزئیات آن را همراه شما عزیزان واکاوی کنیم. پیشنهاد می کنم در ادامه مقاله نقد و بررسی این بازی عالی با مجله گیمفا همراه شوید.

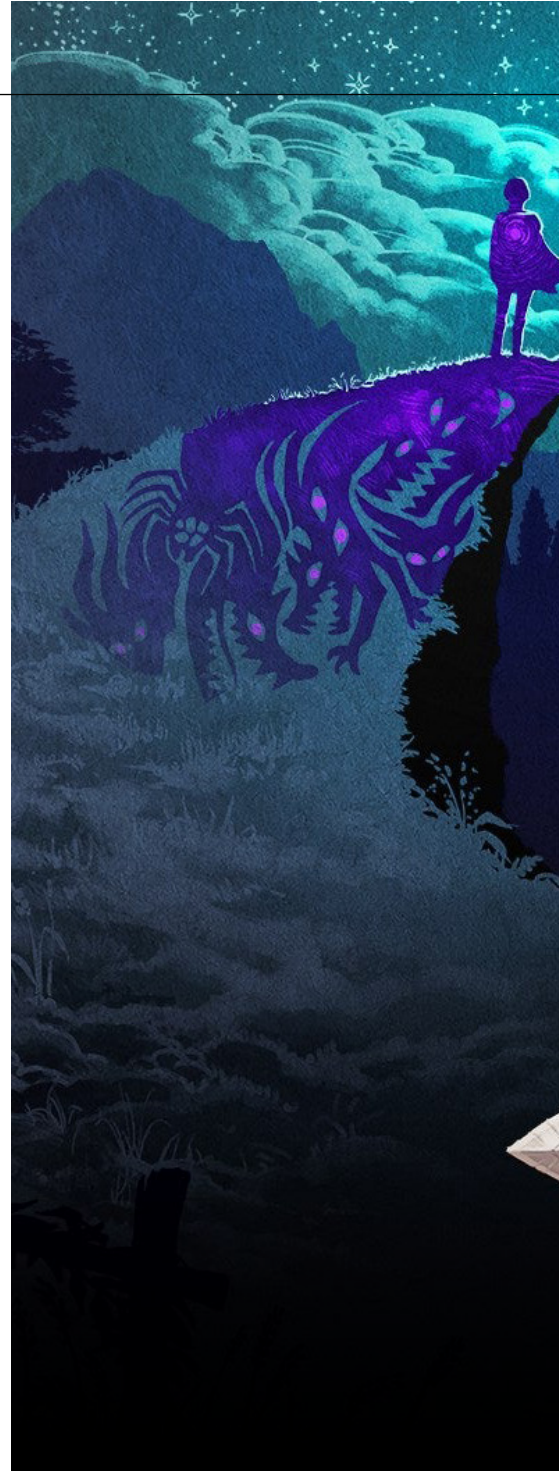
احترام در دنیای بازی ها رایانه ای شد و زمانی که در نسل هشتم با یک تریلر زیبا اعلام کردند که ساخت نسخه چهارم کلید خورده است، طرفداران پرتعداد این سری را بسیار خوشحال کرد. نسخه چهارم کار سختی داشت و چشم خیلی ها به آن بود تا ببینند آیا این بازی می تواند بعد از نسخه سوم، مجدداً شکوه بازی دوم را به این سری بازگرداند یا خیر. در نسخه چهارم بازی دوباره به حالت دو بعدی بی نظیر دو بازی اول بازگشت و زمانی که این عنوان با نام کامل Trine 4: The Nightmare Prince منتشر شد به قدری با کیفیت بود که جای بازی دوم را به عنوان برترین بازی این سری گرفت و شاهد یک اثر هنری بی

سری عنوان Trine یکی از زیباترین فرنچایزهای تاریخ از لحاظ کیفیت طراحی های هنری و خلق دنیایی رویایی به حساب می آیند که در تک تک نسخه های آنع بازباز حس و حال گشت و گذار در یک تابلوی نقاشی بی نهایت زیبا و رویایی را دارد. ۳ بازی نخست فرنچایز Trine نقطه تلاقی هنر ناب با صنعت بازی سازی بودند و جلوه گاه طراحی و خلق یک تابلوی هنری بی نظیر در قالب یک بازی رایانه ای محسوب می شوند که به طور کامل جا پای یک فرنچایز را محکم کردند و برایش کلی طرفدار دست و پا کردند. سازنده این فرنچایز یعنی استودیو Frozenbyte با ساخت این سری تبدیل به یک سازنده شناخته شده و قابل

Release Date
October 8, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch
Developer(s)
Frozenbyte
Publisher(s)
Modus Games
Genre(s)
Platform
puzzle
action role-playing

جالب است که همین داستان ساده، نوعی صداقت و زیبایی و صمیمیت را هم دارد که باعث می شود شما ۳ قهرمان بازیکن را دوست داشته باشید و با داستان هم پیش بروید. صحبت از شخصیت ها شد و بد نیست کمی هم در مورد این ۳ شخصیت که همیشه در این سری جهان را نجات داده اند صحبت کنیم. ۳ شخصیتی که ترکیبشان در کنار هم و حرف ها و دیالوگ هایی که در طول روند بازی بین آن ها رد و بدل می شود یک تنوع و حال و هوای ظریف طنز به بازی می بخشد که خالی از لطف نیست. پونتئوس که به نوعی سرراست ترین شخصیت بازی است، شوالیه ای است قدرتمند که شرف و افتخار برایش بسیار ارزشمند است و بدون چشمداشتی به پاداش، حاضر است تا برای نجات سرزمین و مردمش و نجات دنیا پیش قدم شود و با غرور و افتخار بر علیه سیاهی بجنگد. زویا یک بانوی دزد است! کسی که همواره وانمود می کند کسی غیر از خودش برایش اهمیت ندارد و زبان تیز و رکی نیز دارد اما در باطن این طور نیست و یک زن خوش قلب است که وقتی با دوستانش پیمانی می بندد تا آخر راه همراه آن هاست و از هیچ کمکی به آنها در راه نجات دنیا دریغ نکرده و البته همیشه یک جوری به دنبال پاداش است و از این که کسی زحمات و قهرمانی های آن ها را نمی بیند گلایه می کند و خلاصه این که مادیات برایش خیلی اهمیت دارند. او به نوعی هم رابین هود است. آمادئوس هم که ریش سفید سبزپوش گروه است جادوگری پیر است که خوراکش غرغر کردن و گلایه کردن است و زیاد حوصله انجام کاری را ندارد و واقعا حتی وقتی مجبور است هم با نوعی بی میلی و بی حوصلگی کارش را انجام می دهد و شل و ول است! البته خب بیچاره پیرمرد است دیگر. اما او یک جادوگر قدرتمند است که بدون وجودش به هیچ عنوان پونتئوس و زویا موفق به نجات دنیا نمی شوند و به نوعی بزرگتر گروه به حساب می آید که زیاد هم اعصاب ندارد.

هیچ کس عنوانی مثل Trine 4: The Nightmare Prince و به طور کلی عنوانی در این ژانر را برای لذت بردن از داستان چند لایه و قدرتمند آن تجربه نمی کند زیرا داستان در این سبک عناوین بیشتر برای دادن دلیلی به بازیاز برای پیشروی در بازی و قانع کردن او برای کارهایی که باید انجام دهد و چرایی آن ها استفاده می شود و نه یک رکن اساسی و حیاتی در ساختار بازی. در این نوع بازی ها دلایل دیگری مانند گرافیک هنری و طراحی محیط ها و المان های گیم پلی جذاب، ارکان اساسی و اصلی بازی هستند. Trine 4: The Nightmare Prince هم هیچ ادعایی در مورد یک داستان بی نظیر و چند لایه با شخصیت هایی عمیق ندارد و کسی هم چنین چیزی را از این عنوان طلب نمی کند. در واقع باید گفت هیچ منتقدی هم معمولا برای داستان های سطحی و کلیشه ای که این سبک عناوین دارند امتیازی از آنها کم نمی کند و داستان را به عنوان یک بخش فرعی در نظر می گیرند. در این بازی هم سیاهی و کابوس را داریم در برابر سپیدی و خوش ذاتی، که آدم خوب ها که خیلی هم خاکی و مهربان هستند باید در انتها پیروز شوند و دنیا را نجات دهند. بگذارید تا کلیت داستان Trine 4: The Nightmare Prince از این قرار است که طی نامه هایی جداگانه که به ۳ قهرمان محبوب این سری یعنی آمادئوس، پونتئوس و زویا می رسد، از آنها درخواست می کنند که تا به کمک شک شاهزاده بروند. هدف شما یافتن یک شاهزاده جوان است که به دلیل علاقه شدید به جادو درگیر کابوس های واقعی شده و پای کابوس ها به دنیای واقعی کشیده شده و شاهزاده هم به نوعی گم شده است. شما بایستی تا این موضوع خیلی جدی تر و بزرگ تر نشده است و همه انسان ها و دنیا را به خطر نینداخته است شاهزاده را پیدا کنند و کابوس ها به دنیای خودشان برگردانید. همان طور که می بینید Trine 4: The Nightmare Prince یک داستان کاملا ساده و معمولی و کلیشه ای دارد، اما





آنها حالتی تکراری به خود می گیرند که مدام با آنها مواجه می شوید و باید کارهایی مشابه انجام دهید. بر اساس نوع انتخابتان در منوی بازی، می توانید کلا هیچ راهنمایی برای پازل ها نداشته باشید یا مثلا تعیین کنید که بعد از گذشتن چند دقیقه بازی به شما برای حل پازلی که در آن گیر کرده اید کمک کند. گاهی اوقات در بازی برای پیدا کردن راه حل باید آن را برای خود تصور و حس کنید و به نوعی آن را به صورت ۳ بعدی در ذهن خود تجسم و تصور کنید. جدا از پازل ها، بخش های اکشن هم در بازی بسیار رضایت بخش است و مبارزات جذابی انتظار شما را می کشند که با آپگرید کردن و دریافت توانایی های جدید مثل شمشیر لایتینگ، می توانید این نبردها را برای خود راحت تر کنید. در نبردها دو شخصیت دیگر یعنی زویا و آمادئوس هم می توانند شرکت کنند ولی خب هیچ کدام به کارآمدی پونتیوس در نبردها نیستند. همچنین تنوع دشمنانی که باید با آنها مبارزه کنید نیز در این نسخه افزایش یافته است. در بازی باس فایت هم وجود دارد که مبارزه و شکست آنها ترکیبی است از ضربه زدن و مبارزه مستقیم، به کارگیری برخی روش های بهره بردن از محیط برای آسیب زدن غیر مستقیم به باس، حل برخی پارل ها برای شکست باس ها و همچنین استفاده از حرکات ترکیبی

از منظر گیم پلی بازی Trine 4: The Nightmare Prince موفق می شود تا با مکانیک های متنوع و جذاب خود، بازی باز را کاملا به بازی علاقمند نگاه داشته و سازندگان بالانس فوق العاده ای را بین بخش های حل کردن و از پیش رو برداشتن پازل های محیطی و موانع، یافتن آیتم ها و بخش های مبارزات و باس فایت ها و ... برقرار کرده اند و در این زمینه بازی کاملا متوازن است و هیچ بخشی در آن بیش از حد یا کمتر از حدی که باید می بود، نیست و همین توازن سبب می شود که حتی لحظه ای هم گیم پلی بازی برایتان خسته کننده نشود و همیشه آن جذابیت و زیبایی خود را که در ترکیب با مراحل بی نظیر و فوق شاهکار بازی از نظر طراحی است، برای بازی باز حفظ نماید و حتی او را به بازی کردن چند باره این بازی نیز مشتاق نماید. البته حالا که صحبت از توازن و تعادل در پازل ها و اکشن و .. شد بد نیست تا بگویم جدا از این تعادل، تنوع پازل ها مقداری جای حرف دارد. در واقع در مورد پازل های بازی باید بگویم با آن که حل کردن این پازل های محیطی با استفاده از قابلیت های مختلف شخصیت ها برای پیشروی در بازی یکی از جذاب ترین و اصلی ترین المان های بازی محسوب می شود، ولی در روند بازی تنوع این پازل ها به چالش کشیده می شود و برخی از انواع

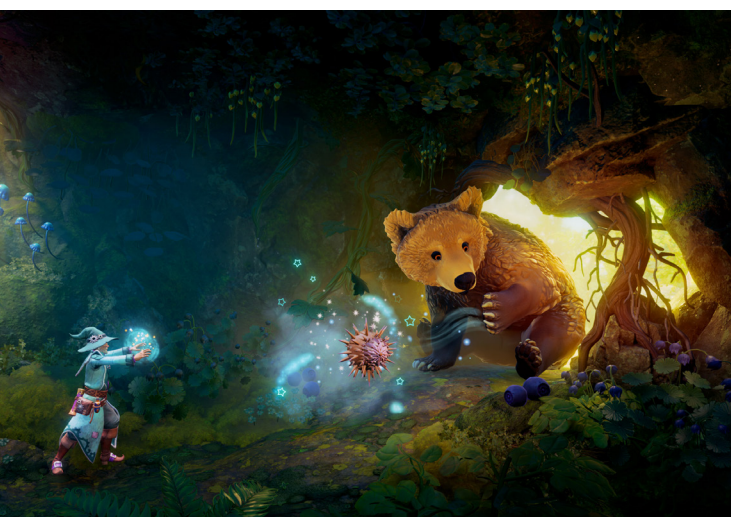
مختلف مثل پلتفرم های افقی و بلوک های مربعی یا دایره مانند را دارد که قادر است آنها را در هوا شناور نگاه دارد تا در بخش هایی که لازم است از این بلوک ها استفاده کنید. زویا یا همان خانم سارق زرنگ و چابک هم که توانایی از بین بردن دشمنان را با شلیک تیر و کمان دارد و همچنین می تواند تیرهای متصل به طناب به قسمت های مختلف محیط و برخی از آیتم ها شلیک کند و به این وسیله در محیط تاب بخورد و به قسمتهای گوناگون مرحله دسترسی یابد و همچنین دارای تیرهای آتشین و یخی برای مبارزات و جل برخی از پازل ها است. به طور خلاصه باید گفت شوالیه بیشتر برای مبارزات کاربرد دارد، دزد برای تیراندازی به دشمنان از راه دور و طناب زدن به نقاطی دور از دسترس و جادوگر نیز برای خلق پلتفرم ها و تسهیل پیشروی در بازی و برداشتن موانع محیطی به کار می آید و با ترکیب آن ها می توان کارهای بسیار جالبی را انجام داد و به چندین روش مختلف معماهای مختلف را حل نمود. در مجموع باید گفت Trine 4: The Nightmare Prince در زمینه گیم پلی یک بازی خوش ساخت و بسیار باکیفیت در سبک خود است و آن قدر جذاب است که چه به صورت تک نفره و چه Co-op از تجربه آن لذت خواهید برد.

گذاشت. کلیت گیم پلی مثل همیشه بر اساس ۳ شخصیت اصلی سری است. در سه عنوان قبلی سری سازندگان از سیستم آزمون پس داده سوئیچ کردن بین این شخصیت ها استفاده کردند که هر شخصیت در طول مسیر بازی، لیستی از توانایی ها و مهارت های مختص خود را دارا بوده اند که کم کم ارتقا یافته و راه های متنوع تری برای ادامه بازی به بازی باز داده است. حالا در Trine 4: The Nightmare Prince نیز دقیقا همین طور است و شاهد سوئیچ کردن بین این ۳ شخصیت و استفاده از قابلیت های آنها برای ادامه بازی هستیم، البته این در حالت تک نفره است. در حالت Co-op بازیازان کنترل شخصیت ها را همزمان بر عهده می گیرند و راهیابی در مراحل و حل پازل ها آسان تر هم می شود. سیستم سوئیچ کردن بین شخصیت ها همچنان مانند عناوین قبلی به درستی عمل می کند و در حل کردن معماهای محیطی و... باید از این روش استفاده کنید. پونتئوس یا همان شوالیه با مزه و تپلی و قدرتمند ما توانایی مبارزه با دشمنان را به بهترین شکل دارد و می تواند با سپرش نور را بازتاب دهد و همچنین می تواند با سپر خود در هوا شناور شود و مسافت های طولانی را پیماید. شخصیت Amadeus همان جادوگر سبزپوش قدرتمند بازی است که توانایی تولید آیتم های

منطقه یا در برابر یک پازل مطرح کنند که هر ۳ هم درست و قابل انجام است به اضافه چند روش دیگر! خوشبختانه Trine 4: The Nightmare Prince ارزیابی هم دارد که جدا از این که می توانید تک نفره و دو نفره آن را تجربه کنید و این خودش ارزش تکرار را بالا برده است، تنوع بسیار زیاد در نحوه راهیابی در محیط و یافتن چندین نوع آیتم های پنهان در کل مراحل نیز انگیزه بسیار خوبی را برای بازگشت دوباره به این تابلوی متحرک به بازی باز می دهند و تازه گرفتن تروفی های منطقی بازی هم خودش یک جذابیت خاصی دارد. اگر بخواهم به یک نکته منفی در گیم پلی بازی اشاره کنم باید بگویم با توجه به این که از نسخه دوم بازی سال ها می گذرد (و با وجود این که بازی دوم یک شاهکار بود)، ولی خب جا داشت که حالا بعد از چندین سال و در دو شماره بعد، شاهد المان های جدیدتری در گیم پلی بازی باشیم و تفاوت های بیشتری را ببینیم زیرا گاهی در بازی حس می کنید که خب این نسخه همان Trine 2 است با گرافیک زیباتر و صیقل یافته تر. در واقع جا داشت که حال و هوای بازی از نظر گیم پلی مقداری متفاوت تر از قبل باشد. کاری که نسخه سوم دقیقا انجام داد ولی دست روی المان نه چندان صحیحی برای بخشیدن تغییر و تنوع به بازی

شخصیت ها برای شکست دادن باس ها. هر ۳ شخصیت بازی کاملا به درستی و با زمان بندی دقیق به فشردن دکمه های کنترلر توسط شما واکنش نشان می دهند و این خیلی در بخش های پلتفرمینگ و حل پازل های بازی کمک می کند. در واقع هر ۳ شخصیت کاملا به درستی وظایف خود را انجام می دهند و در جهت اهدافی که به آن منظور خلق شده اند کاملا کارآمد هستند. بدون شک تجربه Co-op بازی بهترین نوع تجربه آن است هر چند که بازی تک نفره نیز فوق العاده لذتبخش است و گاهی چون باید مدام شخصیت ها را سوئیچ کنید و نمی توانید همزمان کنترل ۲-۳ شخصیت را بر عهده داشته باشید، بازی در این حالت چالش برانگیز تر نیز می شود. شما می توانید به صورت Co-op با کمک هم و با ترکیب قابلیت شخصیت های مختلف پازل ها را حل کنید و راه ها را در محیط باز کنید. این مخصوصا به این خاطر جذاب است که شاید ۷-۸ روش مختلف برای پیش رفتن در یک بخش و حل کردن یک پازل وجود داشته باشد که بسته به تک نفره یا کوپ بودن بازی و نوع تصور راه حل در ذهن شما، همه آنها کاملاً صحیح و قابل انجام هستند و این بسیار بازی را از حالت تکراری خارج می کند زیرا ممکن است ۳ نفر ۳ روش مختلف برای ادامه بازی در یک





موارد، سازندگان و طراحان با استفاده از اغراق در رنگ آمیزی مثلا در رنگ بنفش یا سبز باعث خلق مناظر و صحنه هایی بدیع و بسیار زیبا شده اند که به معنای واقعی کلمه چشم نواز و زیبا است. به طور کلی و در قالب یک نتیجه گیری از کیفیت بخش بصری بازی باید بگوییم Trine 4: The Nightmare Prince یک شاهکار بی بدیل طراحی هنری و مانند منظره ای متحرک و خوشایند است که چشمتان هیچ گاه از دیدن آن خسته نخواهد شد و به معنای واقعی کلمه هیچ ایرادی به جلوه های بصری و گرافیک بازی وارد نیست. مثل همیشه در این سری، نقطه عطف و برگ برنده بازی Trine 4: The Nightmare Prince هم فضاسازی، طراحی هنری، رنگ بندی و مجموعا جلوه های بصری شاهکار آن است که روح و قلب هر بیننده و بازیاز و منتقدی را تسخیر می کند. Trine 4: The Nightmare Prince را به خاطر گرافیک و طراحی هنری شاهکارش هم که شده باید آن را تجربه نمایید زیرا واقعا گرافیکش برای به دوش کشیدن بار کل بازی، کافی تر از کافیسیت، هر چند وقتی که وارد بازی شوید می بینید این بازی حرف های دیگری هم به جز بخش گرافیک برای گفتن دارد، مثل موسیقی که در ادامه مطلب در موردش صحبت می کنیم.

بدون اغراق باید بگوییم همان قدر که جلوه های بصری این بازی شاهکار هستند، موسیقی ها و ساندترک بازی نیز بی نظیر است و ساندترک بازی کاملا هم سطح با جلوه های بصری آن است. البته برای کسی که ذره ای آشنایی به این سری داشته باشد این یک موضوع قطعی و بدیهی است، زیرا موسیقی این سری از همان نسخه اول یکی از نقاط قوت اصلی این بازی ها بوده است و حتی افرادی که اصلا بازی های سری را تجربه نکرده اند با شنیدن موسیقی هایش واقعا کیف می کنند و حق هم دارند! ساندترک بازی واقعا یک کار زیبا و کاملا منطبق بر طراحی ها و فضای بازی است و موسیقی های بازی علاوه بر زیبایی و لطافت خاص که به مانند موسیقی های قصه های پریان و داستان های فانتزی است در

فرنچایز Trine در ابتدا به خاطر گرافیک و طراحی های هنری و دنیای رویایی اش بود که مورد توجه قرار گرفت و زیبایی بی نظیر بصری، امضای عناوین این سری بوده و هستند. بازی Trine 4: The Nightmare Prince تنها زیباترین و چشم نوازترین نسخه از لحاظ گرافیکی در بین عناوین این سری است بلکه یکی از زیباترین و خوش رنگ و لعاب ترین عناوینی است که دنیای بازی ها تا امروز به خودش دیده است و تازه اکنون به لطف تجربه بیشتر سازندگان از خلق نسخه های قبلی، گرافیک و جلوه های بصری Trine 4: The Nightmare Prince از قبل نیز زیباتر شده است. وقتی در حال تجربه Trine 4: The Nightmare Prince هستید کاملا و بدون هیچ اغراقی انگار دارید درون یک رویا بازی می کنید یا درون یک تابلوی نقاشی متحرک قرار دارید که هر صحنه و محیطش زیباتر از دیگری است. زیبایی بصری Trine 4: The Nightmare Prince افسانه ای است و وقتی آن را بازی کنید دیگر نامش تا همیشه در یاد شما باقی خواهد ماند. البته بازی نه فقط از جنبه هنری بلکه از لحاظ فنی هم قابل تحسین است و به راحتی بر روی ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا می شود که ترکیب انیمیشن های فوق العاده زیبا و تمامی اجزای محیط که بهترین شکل طراحی شده اند با این فریم ریت عالی، باعث شده اند تا در نهایت Trine 4: The Nightmare Prince یکی از زیباترین عناوین از لحاظ جلوه های بصری باشد که تاکنون بازی کرده اید. از لحاظ گرافیک هنری هم که واقعا جای هیچ گونه حرف و حدیثی را این عنوان باقی نگذاشته است و Trine 4: The Nightmare Prince به تابلویی است که از زیبایی نمی توان چشم از آن برداشت. گرافیک هنری بازی بسیار آرامش بخش، چشم نواز و لطیف است و هنر هم هیچ گاه خسته کننده و تکراری نمی شود و رنگ کهنگی به خود نمی گیرد. یکی از عوامل اصلی زیبایی گرافیکی Trine 4: The Nightmare Prince بدون شک رنگ بندی فوق العاده زیبای آن است که به واقع در بازی غوغا می کند و رنگ و بوی خاصی را به طراحی های زیبای این بازی بخشیده است. حتی در برخی

شود. حس شوخ طبعی و مزاح کم‌رنگی که در صدپیشگی شخصیت‌های بازی وجود دارد کاملاً با حال و هوای یک عنوان فانتزی ماجراجویی نه چندان جدی سازگار است و به شکل زیبایی با همه المان‌های بازی هماهنگ به نظر می‌رسند و یکدیگر را بالا می‌برند تا نهایتاً کیفیت کلی بازی بالاتر برود.

خب با این که قطعات هر ۴ بازی شاهکار هستند اما هنوز هم هیچ کدام مثل تم اصلی موسیقی نسخه دوم Trine نیستند و هنوز زیباترین ساندترک مربوط به بازی دوم است. صدپیشگی شخصیت‌ها و همچنین انواع صداگذاری‌های محیطی نیز در Trine 4: The Nightmare Prince به بهترین شکل ممکن انجام شده است و هیچ ایرادی در آن مشاهده نمی

و قهرمانان و افسانه‌ها باید چگونه باشد، دقیقاً موسیقی‌های این سری تعریفش هستند و این به لطف خالق نابغه این موسیقی‌ها یعنی Ari Pulkkinen فنلاندی (که قبلاً هنر خود را با ساخت تم اصلی بازی انگری بردز نشان داده و آن را تبدیل به یک تم جهانی و شناخته شده کرد) است که از بازی نخست ساخت قطعات این فرنچایز را بر عهده داشته است. البته

بخش‌هایی هم که قهرمانان ما قهرمان بازی در می‌آورند حسابی حماسی می‌شود و شما را به وجد می‌آورد. وقتی دارید در محیط‌های بازی حرکت می‌کنید و به موسیقی پس زمینه آن گوش می‌دهید انگار جادو شده‌اید و دارید در یک رویای زیبای زیبای زیبا قدم می‌زنید. در واقع باید بگوییم اگر می‌خواهید بدانید که ساندترک باری یک بازی فانتزی ماجراجویی با تم جادو



نه فقط در شاخه بازی‌های ویدئویی، بلکه در شاخه تمامی آثار هنری. Trine 4: The Nightmare Prince بازی‌هایی است که انگار که برای به رخ کشیدن هنری که در صنعت بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد ساخته شده‌اند و بیشتر یک تابلوی نقشی متحرک هستند تا یک بازی. شاید بازی «شاهزاده کاپوس» باشد، ولی شما قطعاً «بازیاز رویا» هستید.

آن خاطره بسیار لذت‌بخش و به باد ماندنی برای خود رقم خواهید زد. گرافیک مسحور کننده و فوق‌العاده چشم‌نواز، طراحی‌های هنری شگفت‌انگیز، گیم پلی متنوع و جذاب و همین‌طور صداگذاری و موسیقی که بهترین شکل ممکن با بازی هم‌خوانی دارند سبب خلق عنوانی شده‌اند که به هر سبک و ژانری که علاقمند باشید باز هم شما را عاشق و شیفته و محو زیبایی خود می‌کند؛

یکی از بهترین خاطراتان از دنیای بازیهای خواهد شد. Trine 4: The Nightmare Prince به حدی زیبا و روح‌افزا است که هر بار به آن نگاه کنید و وارد بازی شوید باز هم چشم و روحتان لذت می‌برد و لب به تحسین می‌گشایید. Trine 4: The Nightmare Prince یکی از زیباترین عناوینی است که در سبک المان‌های پلتفرمینگ، اکشن و پازل، وجود دارند و با تجربه

در نهایت و بعد از بررسی بخش‌های گوناگون بازی باید گفت فارغ از هر سلیقه‌ای که دارید نباید Trine 4: The Nightmare Prince را از دست بدهید. Trine 4: The Nightmare Prince ضعیف‌های بسیار محدودی دارد، ولی نکات مثبت و جذاب آن به حدی زیاد هستند که نقاط ضعف را کاملاً پوشانده و بازی را تبدیل به یک عنوان به یاد ماندنی در سطح یک شاهکار هنری کرده‌اند که تبدیل به

برخی پازل‌ها تکراری می‌شوند و بهتر بود شاهد تنوع بیشتری در پازل‌ها باشیم، جا داشت شاهد المان‌های جدید بیشتری در گیم پلی نسبت به عناوین قبلی بودیم تا بازی حس و حال جدیدتری داشته باشد

طراحی هنری شگفت‌انگیز و خیره‌کننده که سبب خلق زیباترین نسخه سری + و یکی از برترین عناوین این نسل از لحاظ طراحی هنری شده است، یک تجربه تک نفره لذتبخش که می‌تواند به یک تجربه کواپ فوق‌العاده تبدیل شود، ساندترک شنیدنی و گوش‌نواز که خارج از بازی نیز ارزش بارها گوش کردن را دارد، راه‌های مختلف پیشروی در محیط و حل پازل‌ها با توجه به قابلیت‌های مختلف شخصیت‌ها که باعث می‌شود هر چه که در ذهن دارید پیاده کنید و حتی با کارهای عجیب و غریبی در مرحله جلو بروید، سیستم جالب ارتقای قابلیت‌ها و دریافت توانایی‌های جدید که باعث می‌شود راه‌های جدید برای پیشروی در بازی و حل پازل‌ها فراهم شود





Hunt: Showdown

هم شکار و هم شکارچی

♦♦ محمد آریا مقدم

Hunt: Showdown هم مشکلات خاص خودش را دارد و نمی توان این موضوع را انکار کرد. با این حال، در وضعیت فعلی بازار گیم در سال 2020، به نظر می رسد که جدیدترین محصول کرایتک، گزینه جذابی برای تجربه کردن باشد. به خصوص اگر کنسول PS4 دارید و قبلاً با پلتفرم‌های دیگر به سراغ این بازی نرفته باشید. به هر حال، در ادامه قصد مرور عملکرد جدیدترین بازی کرایتک را داریم. تا پایان با نقد و بررسی بازی Hunt: Showdown در مجله گیمفا، همراه ما باشید.

PC منتشر شد. اواسط سپتامبر در اختیار کاربران Xbox One قرار گرفت و در فوریه سال میلادی جاری هم برای کنسول PS4 عرضه شد. در شرایطی که تمایل بازار بیشتر به سوی بازی‌های آنلاین بوده و چنین بازی‌هایی طرفداران بیشتری دارند، آخرین محصول کرایتک هم یک بازی کاملاً آنلاین محسوب می شود. عنوانی که چند وقتی هم جزو مورد انتظارترین بازی‌های استیم محسوب می شد و پس از انتشار هم نشان داد که لیاقت و ارزش صبر کردن را داشته است. البته طبیعتاً به عنوان یک بازی،

قطعا به عنوان یک گیمر با Crytek آشنایی دارید. شرکتی که با سری بازی Crysus معروف شد و در نسل هشتم هم با همکاری مایکروسافت، بازی انحصاری Ryse: Son of Rome را توسعه داد. عنوانی که البته چندان بازی موفقیت آمیزی نبود و نتوانست به عنوان یک انحصاری، جایی در بین بازی‌های مورد علاقه طرفداران مایکروسافت دست و پا کند. حال این شرکت آلمانی به تازگی بازی Hunt: Showdown را منتشر کرده است. بازی Hunt: Showdown برای اولین بار در آگوست سال 2019

Release Date

27 August 2019

Platforms

Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One

Developer(s)

Crytek

Publisher(s)

Crytek

Genre(s)

First-person shooter
survival horror

تا به امروز قطعاً متوجه شده‌اید که بازی‌های آنلاین هم داستان‌های خاص خودشان را دارند و الزاماً داستان در آن‌ها بی‌معنی نیست. از طرفی، کرایتک طی سالیان اخیر نشان داده که در بازی‌هایش شاید داستان حرف اول را نزند، اما یک رکن محسوب شده و مورد بی‌توجهی قرار نمی‌گیرد. بازی‌هایی مثل *Ryse: Son of Rome* و *Crysis* قدرت بالای کرایتک در بحث گرافیکی را ثابت می‌کنند و نه داستان‌پردازی. با این وجود، حتی این بازی‌ها هم توانسته‌اند که در بحث داستان و مشتقاتش، اثری قابل قبول را ارائه دهند. خب برگردیم سر صحبت در رابطه با *Hunt: Showdown*. عنوانی که تنها پس از نیم ساعت تجربه آن، متوجه خواهید شد که قرار نیست از یک داستان معرکه استفاده کند و به واسطه داستانی که دارد، شما را به خود جلب کند. کرایتک در رابطه با *Hunt: Showdown* اولویت‌های دیگری را در نظر گرفته است. به طور کلی و خلاصه، اتفاقات بازی در قرن نوزدهم رخ داده و لوپیزانای آمریکا محل رخداد این اتفاقات است. دنیای بازی مملو از هیولای مختلف شده که هر کدام ویژگی‌های خاص و اسامی مشخصی برای خود دارند. از طرفی، شما به عنوان یک شکارچی وظیفه دارید تا این هیولاهای را از بین برده و آرامش را به دنیای خود بازگردانید. مجموعه داستان بازی *Hunt: Showdown* چیزی نیست که خیلی بخواهید خود را درگیرش کرده و آن را دنبال کنید. با توجه به آنلاین بودن بازی و همچنین حس و حال و اتمسفر منحصر به فردش، دلایل قابل قبول زیادی وجود دارند که با تکیه بر آن‌ها می‌توانید از بازی *Hunt: Showdown* لذت ببرید. خب با این تفاسیر، متأسفانه و یا خوشبختانه، داستان بازی ابداً چیزی نیست که بازیکن بخواهد به آن توجه ویژه‌ای داشته و یا از آن لذت ببرد.





سرش جایزه گذاشته شده را پیدا کرده و کارش را تمام کنید. به طور کلی در محیط رعب آور بازی Hunt: Showdown، موجودات زامبی مانند زیادی را پیدا خواهید کرد. اصلا یکی از دلایلی که هرگز نباید در این بازی تنها باشید هم همین است! دنیای بازی به خودی خود، اضطراب آور بوده و تجربه آن با دو بازیکن دیگر، قطعاً جذابیت‌های بازی را افزایش خواهد داد. شاید کمی ناامیدکننده به نظر برسد ولی بازی سه پاس اصلی بیشتر ندارد. البته به احتمال زیاد و با توجه به استقبالی که از بازی به عمل آمده و همچنین توانایی‌های کرایتک، به زودی شاهد پاس‌های بیشتر خواهیم بود. جایزه‌هایی که در بازی وجود دارند و به اصطلاح، Bounty محسوب می‌شوند سه مورد هستند؛ The Spider و The Butcher! هر کدام از این هیولاها، توانایی‌ها و ویژگی‌های خاص خودشان را دارند. پیدا کردن این Bounty‌ها کار ساده‌ای نیست و همان‌طور که اشاره شد، از طریق دنبال کردن یک سری سر نخ اتفاق می‌افتد. اما مبارزه با این هیولاها و همچنین شکست دادن آن‌ها هم چالشی محسوب می‌شود که فائق آمدن بر آن، کار ساده‌ای نیست. به عنوان مثال، The Spider به شدت سریع بوده و همچنین، چهره‌ای ترسناک دارد. راستش را بخواهید، The Spider بدترین کابوسی است

در مجموع، بازی Hunt: Showdown یک بازی آنلاین است و قاعدتاً در بازی‌های آنلاین، اصل این است که شما با یک تیم به بازی کردن بپردازید. با این حال، در Hunt Showdown نیز مثل بسیاری از بازی‌های آنلاین دیگر، می‌توانید به صورت تک نفره به بازی کردن بپردازید که خوب البته، این موضوع کارتان را سخت خواهد کرد. بازی کردن در قالب یک تیم، مزایای خاص خودش را دارد. به عنوان مثال، هم‌تیمی‌ها می‌توانند هم دیگر را Revive کنند. عنوان Hunt Showdown را نمی‌توان یک بازی آسان دانست؛ بنابراین احتمال مردن بازیکن در بازی اصلاً پایین نیست. خوب با این تفاسیر، اگر به صورت تک نفره به دنبال شکار خود باشید و شکست بخورید، عملاً شکار شده‌اید! مد اصلی بازی را با نام Bounty Hunt خواهید شناخت. در این مد، شما به همراه هم‌تیمی‌های خود باید شروع به پیدا کردن سرخ کنید و در نهایت، پاس اصلی را پیدا کنید. نکته مهم در رابطه با بازی Hunt Showdown، این است که هر تیم می‌تواند نهایتاً سه عضو داشته باشد. بهترین و لذت‌بخش‌ترین راه ممکن برای تجربه بازی هم همین است! بهتر است که حتماً، در یک تیم سه نفره به بازی کردن بپردازید. در نهایت و پس از جمع‌آوری سرخ‌ها، باید هیولای مورد نظر، همان هیولایی که روی



شکارچی‌هایی نیستید که به دنبال جایزه می‌گردید. شکارچی‌های دیگر و خود شما، جایزه بگیرهایی بیش نیستید! بنابراین این امکان وجود دارد که شکارچی‌های دیگر قصد کشتن شما را داشته باشند و متقابلاً، شما هم باید همین کار را انجام دهید. حس نوع دوستی در Hunt: Showdown هیچ معنایی نداشته و همان طور که اشاره شد، همه چیز و همه کس در دنیای بازی دشمن شما محسوب شده و برایتان خطر جانی دارند. نکته دیگری که باید آن را در نظر داشته باشید، این است که مرگ در بازی Hunt: Showdown دائمی است. یعنی چه؟ یعنی اگر شکارچی شما کشته شود، باید با یک کاراکتر دیگر بازی را آغاز کنید. برخی از کاراکترهای بازی به صورت رایگان به شما پیشنهاد می‌شوند و برای برخی هم باید مقداری هزینه کنید. طبیعی است که شکارچی‌های رایگان، از تجهیزات ضعیف‌تری برخوردار هستند.

که یک هیولاکش می‌تواند با آن رو به رو شود. همان طور که اشاره کردیم، هر Bounty به نوعی چالش برانگیز خواهد بود اما نظر شخصی مرا بخواید، The Spider Hunt: Showdown یک اصل وجود دارد که باید آن را بلد باشید: دنیای بازی و هر آن چه که شامل آن می‌شود، دشمن شماست و از کشتن شما لذت می‌برد به جز دو استثنا: هم تیمی شماره 1 و هم تیمی شماره 2 شما! به غیر از هیولاهایی که در موردشان صحبت شد و همچنین دیگر موجودات کریه‌المنظری که در دنیای بازی می‌گردند، شما باید مراقب شکارچی‌های دیگر هم باشید! به طور کلی، در مپ بازی حداکثر 5 تیم می‌توانند حضور داشته باشند. اگر تیم‌ها 3 نفره باشند، این عدد به 3 کاهش پیدا خواهد کرد. به بیان ساده‌تر، هر مپ می‌تواند 10 بازیکن را به صورت همزمان در خود بگنجاند. به این ترتیب، شما و تیمتان، تنها





زمانی که مرگ دائمی را با موجودات ترسناک دنیای بازی و همچنین جایزه‌ها ترکیب کنید و تمامی این موارد را در دنیای دلهره آور Hunt: Showdown بیندازید، موفق به خلق یک بازی منحصر به فرد شده‌اید. این هنر کرایتک است! برای موفقیت در بازی Hunt: Showdown محدودیت خاصی در نظر گرفته نشده است. در سبک شناسی بازی‌های ویدئویی، نمی توان Hunt: Showdown را در زمره بازی‌های تاکتیکی قرار داد. ولی حقیقت این است که تاکتیک در این بازی، چندان تعریف نشده هم نیست. صرف نظر از این که می توانید پر سر و صدا و یا برعکس، بدون ایجاد صدا مسیر خود را برای رسیدن به دشمن اصلی باز کنید، روش‌های دیگری هم برای گفتن جایزه نهایی وجود دارد. به عنوان مثال، شما می توانید صبر کنید تا جایزه بگیرهای دیگر، کار باس اصلی را یکسره کنند و سپس شما، جایزه بگیرها را غافل گیر کرده و آن‌ها را بکشید. نکته مهم اما، این است که شما هرگز متوجه نخواهید شد که مپ شما با چند نفر و یا چند تیم دیگر به اشتراک گذاشته شده است. شما تنها هستید یا تیم‌های دیگر هم در این محیط حضور دارند؟ بازی این را به شما نمی‌گوید. به این ترتیب، Hunt: Showdown عنوانی است که شما را در دنیای ترسناک، تاریک و البته مرموز رها می‌کند. کشتن یک باس، پایان کار شما نیست! پس از این که یک باس را بکشید، باید آن را Banish کنید! خب Banish کردن یک باس، دیگر شکارچی‌های حاضر در منطقه را (که بازیکنان واقعی هستند) خردار کرده و بنابراین، شما را به یک هدف تبدیل می‌کند. خود پروسه Banish کردن هم مقداری طول می‌کشد. در نهایت هم باید از طریق مکان‌هایی که بر روی نقشه مشخص شده، فرار کنید قبل از این که تبدیل به شکار دیگر شکارچی‌ها شوید. حقیقتا، بازی Hunt: Showdown یکی از پر استرس‌ترین بازی‌هایی است که می‌توانید آن را در طول عمر گیم‌ریتان تجربه کنید.

استفاده کردن از المان‌های نقش آفرینی این روزها در هر عنوانی دیده می‌شود و خب کرایتک هم در آخرین محصول خود، به خوبی توانسته از این المان‌ها در جهت پیشرفت محصول خود استفاده کند. شاید تا پیش از این که خودتان استارت بازی را بزنید، فکر

کنید که هدف اول و آخر در بازی Hunt: Showdown کشتن هیولا و گرفتن جایزه است! خب البته این موضوع مهمی است اما پیش از آن، باید بتوانید زنده بمانید. کرایتک روی اهمیت زنده خارج شدن شکارچی از دنیای بازی، به شدت تاکید دارد. در پایان هر مرحله، مقداری پول و XP دریافت کرده و می‌توانید بر روی کاراکتر و تجهیزات وی کار کنید. در مجموع، باید گفت که المان‌های نقش آفرینی بازی Hunt: Showdown چندان عمیق نیستند ولی به هوشمندی کرایتک باید آفرین گفت. المان‌های نقش آفرینی کاملاً درست و به جا استفاده شده اند. نکته ای که باید بدانید، این است که سلاح‌های موجود در بازی چندان مدرن نبوده و همان طور که واضح است، مربوط به قرن 19 می‌شوند. به این ترتیب، خبری از آن شور و شلوغی که در سری Crysis دیده ایم نیست و آن سلاح‌های فوق مدرن را هم فراموش کنید. به طور کلی، بازی با حالتی گند دنبال می‌شود. البته پس از به اصطلاح Banish کردن Bounty، ریتم گیم پلی بازی هم تندتر شده و دلیلش هم واضح است. مثل دیگر بازی‌هایی که در آن‌ها با زامبی‌ها طرف هستید، در Hunt Showdown هم استفاده از سلاح‌های Melee به شدت توصیه می‌شود. آیتم‌هایی نظیر چاقو، چکش و تبر می‌توانند به شما کمک کنند تا بدون ایجاد سر و صدا راه خود را در پیش بگیرید و نه توجه انسان‌ها را جلب کنید و نه دیگر زامبی‌های در حال پرسه را. قبل از این که به پایان صحبت در رابطه با گیم پلی بازی برسیم، بد نیست مختصر توضیحی هم در رابطه با حالت Quick Play بازی داده باشیم. این حالت، شبیه به بتل رویال بوده و بازیکن به همراه 11 بازیکن دیگر، در یک مپ رها می‌شوند. در این حالت، خبری از باس نبوده و در عوض، باید به نقطه‌ای خاص از نقشه رسیده و یک جایزه را بردارید. بازیکنی که بتواند Bounty را به اندازه مشخصی، در دست خود نگه دارد برنده است. فراموش نکنید که به محض این که Bounty را در دست بگیرید، بر روی نقشه توسط دیگر بازی بازها رویت می‌شوید.

عنوان Hunt: Showdown به لحاظ گرافیکی در وضعیت فوق‌العاده‌ای به سر می‌برد. خب البته از بازی ای که توسط کرایتک ساخته شود، انتظار دیگری هم نمی



رود. از لحاظ هنری، عنوان Hunt: Showdown شگفت انگیز است! به لحاظ فنی اما، کرایتک همچنان می توانست عنوان به مراتب بی نقص تری بسازد. نسخه کنسولی بازی، می توانست بهتر از این ها باشد. گهگاهی با باگهایی برخورد می کنید ولی از این مهم تر، کیفیت نه چندان قابل قبول تکسچرهاست. سواى این موضوع، Hunt: Showdown بازی کم نقصی به نظر می رسد. تک تک اجزای دشمنان حتی موهای بخش های مختلف بدن آنها پیدا است. توصیه می شود که اگر توانایی اش را دارید، این بازی را بر روی Xbox One X و یا PS4 Pro با رزولوشن 4K تجربه کنید تا اتمسفر بازی را بهتر از دیگران درک کنید. مورد دیگری که نباید از آن به سادگی گذشت، صداگذاری مربوط به بازی است. سواى از صدای اسلحه ها که خوب بر روی گیم پلی بازی هم تاثیر خودش را دارد، صداگذاری بازی در دیگر موارد هم عالی به نظر می رسد. صداهای رعب آوری که در پس زمینه محیط بازی شنیده می شوند حس و حال منحصر به فردی را به اتمسفر بازی القا می کنند. کرایتک در بحث هنری، از Hunt: Showdown عنوانی ساخته که سخت بتوان ایرادی بدان وارد کرد.

کرایتک یک بار دیگر و این بار با Hunt: Showdown نشان داد که در صنعت بازی های ویدئویی هنوز، حرف های زیادی برای گفتن دارد. بازی Hunt: Showdown یک بازی منحصر به فرد است. اتمسفر خاص و دنیایی که در آن باید با همه چیز و همه کس بجنگید تا زنده بمانید. از طرفی، سیستم Permanent Death باعث شده تا اهمیت زنده ماندن در دنیای بازی خیلی پررنگ تر باشد. به هر ترتیب، نسخه PC بازی Hunt: Showdown در سال گذشته منتشر شد و با بازخوردهای خوبی هم همراه بود. پس از آن، نسخه Xbox One و به تازگی، نسخه PS4 بازی منتشر شده است. برای Hunt: Showdown جا برای پیشرفت وجود دارد. متأسفانه در حال حاضر و با توجه به کمبود مپ ها و باس های بازی، ارزش تکرار این عنوان کمی پایین است ولی تجربه کردن آن به شدت توصیه می شود. اگر کرایتک بتواند به درستی و برای مدتی طولانی از آخرین محصولش پشتیبانی کند، قطعاً آینده روشنی را می توان برای Hunt: Showdown متصور شد.

– کمبود مواردی نظیر نقشه و باس برخی مشکلات فنی

+ طراحی هنری و اتمسفر دنیای بازی استفاده درست از المان های نقش آفرینی اهمیت بالای استفاده از تاکتیک گیم پلی بازی در مجموع راضی کننده به نظر می رسد



8.5

گردهمایی بهترین‌ها!

برترین بازی‌های سال ۱۳۹۸

♦♦ سعید آقابابایی



ما ایرانی‌ها علاوه بر این که در پایان سال میلادی با مراسم جهانی بازی سال همگام می‌شویم، یک مراسم بازی سال دیگر هم داریم که مربوط به پایان سال خودمان است یعنی برترین بازی‌های سال شمسی که امروز قصد داریم آنها را برای شما معرفی کنیم و مروری داشته باشیم به برترین بازی‌های ۱۳۹۸. در واقع درست است که مراسم برترین بازی‌های سال و جایزه دادن و ... در دنیا در اول زمستان یعنی پایان سال میلادی انجام می‌شود و درست است که ما نیز آن مراسم را پوشش می‌دهیم و مقالات مخصوص گیمفا در مورد برترین بازی‌های سال میلادی را نیز برای شما به رشته تحریر در آورده و برترین‌های سال گیمفا هم از نظر تیم گیمفا و هم از نظر کاربران عزیزمان را نیز اعلام کرده ایم، اما به هر حال ما در کشورمان ایران زندگی می‌کنیم و عید ما و سال جدید ما و سنت باستانی ما با آغاز بهار است و در این زمان است که سال ما نو می‌شود به همین دلیل نیز باید به احترام سال جدید خودمان هم که شده در مورد برترین بازی‌های سال شمسی خودمان یعنی سال ۱۳۹۸ نیز برای شما عزیزان بنویسیم. دقت داشته باشید که در این لیست بازی‌های جدید که اولین بار در سال ۱۳۹۸ منتشر شده اند قرار دارند. یعنی عناوینی مثل Red Dead ۲ که نسخه اولیه اش در سال ۱۳۹۷ عرصه شده و نسخه پی سی در سال ۱۳۹۸، در این لیست قرار نمی‌گیرند. قطعاً جدا از این لیست که بنده تهیه کرده ام تعداد بسیار زیاد دیگری بازی‌های زیبا و قدرتمند در سال ۱۳۹۸ وجود داشته اند که می‌توانستند در این مطلب حاضر باشند اما به هر حال تعداد محدودیت دارد و نویسنده، عناوینی را که از نظر خود برتر بوده اند در لیست جای داده است. پس دقت کنید که این مقاله، «برترین بازی‌های سال ۱۳۹۸» بنده است. با بیان این نکات از شما دعوت می‌کنم تا در ادامه مطلب برترین بازی‌های سال ۱۳۹۸ با مجله گیمفا همراه شوید.

16

Trine 4: The Nightmare Prince

بازی Trine 4: The Nightmare Prince در تاریخ ۸ اکتبر ۲۰۱۹ برابر با ۱۶ مهر ۱۳۹۸ برای پلتفرم‌های پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان، نینتندو سویچ و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی پلتفرمینگ که توسط استودیو Frozenbyte ساخته شده بود را کمپانی Modus Games برعهده داشت. این بازی کار سختی داشت و چشم خیلی‌ها به آن بود تا ببینند آیا این بازی می‌تواند بعد از نسخه سوم، مجدداً شکوه بازی دوم را به این سری بازگرداند یا خیر. البته بعد از عرضه بازی جوابمان را خیلی قاطعانه گرفتیم. بله! این بازی زیباترین نسخه این سری تا به امروز است. Trine 4: The Nightmare Prince توانست تا نظر

Days Gone

15

بازی Days Gone در تاریخ ۲۶ آپریل ۲۰۱۹ برابر با ۶ اردیبهشت ۱۳۹۸ برای پلی استیشن ۴ عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی و شوتر سوم شخص که توسط SIE Bend Studio ساخته شده بود را کمپانی سونی برعهده داشت. این عنوان توانست تا حدودی نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده ولی نه در حدی که انتظار می‌رفت. البته اصلاً فکر نکنید که در این میان باز هم کیفیت بازی برابر با نمره‌ای است که گرفت زیرا این بازی هم ابداً در حد امتیاز ۷۱ نیست و در بدترین حالت لیاقت امتیاز ۸ را دارد. امتیاز متای ۱۰۰/۷۱ این بازی یک بی‌انصافی بزرگ در حق این بازی و سازندگانش است زیرا لیاقت این عنوان

The Surge 2

14

بازی The Surge 2 در تاریخ ۲۴ سپتامبر ۲۰۱۹ برابر با ۲ مهر ۱۳۹۸ برای پلتفرم‌های پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن نقش‌آفرینی که توسط استودیو Deck13 ساخته شده بود را کمپانی Focus Home Interactive برعهده داشت. این عنوان نسبت به بازی نخست یک پیشرفت کامل به حساب می‌آید و توانست علاوه بر حفظ ریشه‌های جذاب این فرنچایز، نقاط ضعف بازی اول را بهبود دهد و عنوانی باکیفیت‌تر و لذتبخش‌تر را برای بازیازان هاردکور به ارمغان بیاورد. The Surge 2 توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد زیادی برآورده کرد. منابع و

مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد زیادی برآورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثراً امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Trine 4: The Nightmare Prince به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۱ را در اختیار دارد. Trine 4: The Nightmare Prince یک بازی جادویی است. یک بازی که ساخته شده تا به ما نشان دهد می‌توان دقیقاً رویا را در واقعیت به تصویر کشید و می‌توان زیباترین تابلوهای نقاشی را به حرکت درآورد. بازی گرافیکی مسحورکننده و فوق‌العاده چشم‌نواز دارد و همچنین صداگذاری و موسیقی آن نیز به بهترین شکل ممکن با بازی هم‌خوانی دارند و بسیار حرفه‌ای و زیبا کار شده‌اند. در واقع

در کمترین حالت ۸ است. متأسفانه خیلی‌ها نمی‌دانستند که این در اصل یک بازی زامبی‌کشی و سرگرم‌کننده است و خیلی خیلی انتظارات را از آن بالا بردند و همین هم سبب شد منتقدین خیلی سختگیرانه و در حد شاهکارهای سونی با آن برخورد کنند. در حالی که اگر Days Gone ساخته دست یک استودیو و ناشر معمولی و یک عنوان مولتی پلتفرم بود اکنون جزو جذاب‌ترین و سرگرم‌کننده‌ترین و باحال‌ترین بازی‌های نسل هشت بود (از نظر بازخورد و امتیازات)، هر چند اکنون هم نمره خیلی مهم نیست و این بازی از آن عناوینی است که هر کس پلی استیشن ۴ داشته باشد باید تجربه کند زیرا فوق‌العاده است. Days Gone در دنیایی آخرالزمانی دنبال می‌شود و المان‌هایی از وحشت بقا و مخفی‌کاری را نیز در کنار

باید گفت این بازی یک شاهکار بی‌بدیل طراحی هنری و مانند منظره‌ای متحرک و خوشایند است که چشمتان هیچ‌گاه از دیدن آن خسته نخواهد شد. نقطه عطف و برگ برنده بازی Trine 4: The Nightmare Prince مثل همیشه در این سری، فضا سازی، طراحی هنری، رنگ‌بندی و مجموعاً جلوه‌های بصری شاهکار آن است که روح و قلب هر بیننده و بازیاز و منتقدی را تسخیر می‌کند. Trine 4: The Nightmare Prince عنوانی است که تا همیشه با گرافیک چشم‌نواز، طراحی هنرمندانه و شاهکار، گیم پلی روان و موسیقی بی‌نظیر خود در ذهن شما باقی خواهد ماند و نه فقط در شاخه بازی‌های ویدئویی، بلکه در شاخه تمامی آثار هنری از آن یاد خواهید کرد.

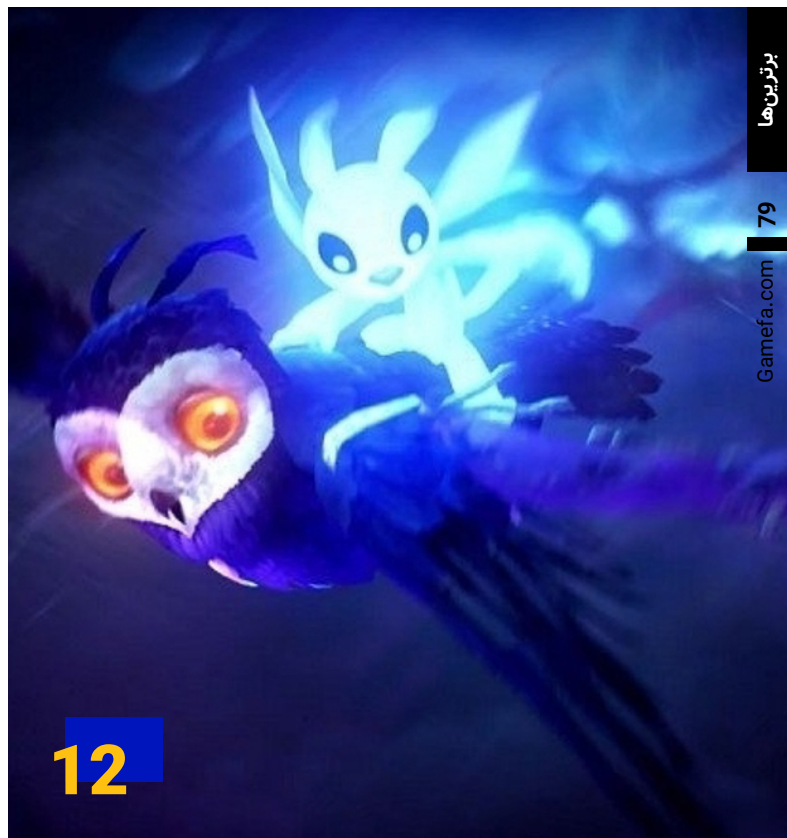
اکشن با خود به همراه دارد. اکثر افرادی که این بازی تجربه کرده‌اند و زیاد اهمیتی به متای عجیب و غریب این روزها نمی‌دهند، موافقت می‌کنند که عنوان زیبای Days Gone یکی از برترین عناوین انحصاری کنسول PS4 تا به امروز است و امیدوارم کسی به خاطر نمره بی‌خیال تجربه این بازی نشود و فقط کسانی بی‌خیال تجربه این عنوان شوند که واقعاً از این بازی خوششان نمی‌آید، نه کسانی که عاشق این بازی بوده‌اند و کلی منتظرش بوده‌اند و این سبک را هم دوست دارند، ولی به خاطر نمره بی‌خیال تجربه آن شده‌اند. فقط یک جمله را در انتها می‌گویم. «هرگز به خاطر نمره قید بازی‌هایی که دوست دارید ننزید».

و یا از نسخه اول این سری خوششان آمده است، قطعاً باید نسخه The Surge 2 را تجربه کنید و مطمئن باشید که بسیار لذت خواهید برد. عنوان The Surge 2 به معنای واقعی محتوای جذاب و کافی دارد و بعد هم کلی انگیزه برای تمام کردن دوباره به شما می‌دهد این بازی یک بازی هاردکور شگفت‌انگیز و خوراک کسانی است که بازی‌های سخت و چالش برانگیز با ارزش تکرار بالا می‌خواهند و عاشق عناوینی مثل سولز و بلادبورن هستند. The Surge 2 با گرافیک فنی و هنری عالی، گیم پلی استوار و محکم، سیستم پاداش و جزای ریسکی، مبارزات کاملاً جذاب، زره‌ها و تجهیزات بی‌نظیر و درجه سختی بالا، موفق می‌شود تا کاملاً شما را جذب و پای بازی میخکوب کند.

مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثراً امتیازات خوبی را در نقد و بررسی The Surge 2 به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۷۸ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی موفق و جذاب است، هر چند که باز هم این امتیاز دقیقاً بیانگر کل کیفیت واقعی بازی نیست و قبلاً در این مورد در نقد بازی برایتان توضیح داده‌ام. واقعاً متعجبم از این که این بازی این قدر عمق و پیچیدگی و جذابیت و ارزش تکرار دارد ولی باز هم به آن مثل یک بازی معمولی و خوب نمره داده‌اند. تا بازی نکنید متوجه نمی‌شوید که چه می‌گویم و چقدر این بازی خاص و جذاب و بی‌نظیر است مخصوصاً برای عاشقان سولز. اگر علاقمند به گیم پلی بازیهای اکشن نقش‌آفرینی هاردکور مثل دارک سولز و بلادبورن هستید



13



12

و وجود یک تهدید جدید، داستان این بازی هم حرف‌های زیادی برای گفتن داشت و به طور کلی باید گفت روند داستان گویی Gears 5 جذابیت خاصی دارد. در این عنوان شاهد همان المان‌های همیشه جذاب و هیجان‌انگیز و اصیل این فرنچایز هستیم و سازندگان بازی ریسک‌هایی را در جهت نوسازی المان‌های گیم پلی و افزودن موارد کاملاً جدید به بازی انجام دادند. گیم پلی بازی مثل همیشه در این سری محکم و استوار و پر از جذابیت است. بسیاری از ما دوباره به پشت کاورها رفتیم، پناه گرفتیم، سرک کشیدیم، شلیک کردیم و سپس اره برقی lancer خود را با لذت و خشونت تمام در جای‌جای بدن دشمنان فرو کردیم.

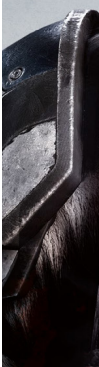
دارد که بیانگر عنوانی کاملاً موفق و جذاب است، اما خب به هر حال انتظارات از این نام باز هم بیشتر است و تنها نگاهی به امتیازات ۳ گانه نخست این سری کاملاً این را مشخص می‌کند که پتانسیل این نام بزرگ چقدر است. از لحاظ داستانی در انتهای نسخه چهارم بازی شاهد یک پایان کلیف‌هنگر بودیم و نسخه پنجم به نوعی همان داستان و ماجراهای بازی چهارم را ادامه داد با این تفاوت که این بار بازیاز در نقش Kait Diaz قرار گرفت و نه در نقش جی دی فینیکس. همچنین مارکوس فینیکس محبوب و دیگر شخصیت‌های نسخه چهارم نیز در این بازی بازگشته و حضور داشتند. با شخصیت‌های اصلی جدید

Gears 5 13
بازی Gears 5 در تاریخ ۱۰ سپتامبر ۲۰۱۹ برابر با ۱۹ شهریور ۱۳۹۸ برای پلتفرم‌های ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان شوتر سوم شخص که توسط استودیو Coalition ساخته شده بود را کمپانی مایکروسافت برعهده داشت. Gears 5 توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد خیلی زیادی برآورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثراً امتیازات خیلی خوبی را در نقد و بررسی Gears 5 به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۴ را در اختیار

گیم پلی و داستان و ... یک نکته در مورد این عنوان به مانند بازی اول پر واضح است و آن هم زیبایی بصری مشهود Ori and the Will of the Wisps که به معنای واقعی کلمه چشم نواز است و هر چقدر هم بازی داستان و گیم پلی بسیار عالی دارد اما باز هم نقطه قوت و دلیل اصلی توجه بسیار زیاد و خاص به این بازی، استایل هنری و طراحی محیط بازی است که آن را به یکی از زیباترین و چشم‌نوازترین عناوین از لحاظ گرافیک هنری تبدیل کرده و برگ برنده بازی است. گیم پلی جذاب، استایل هنری فوق العاده، داستان زیبا، رنگ‌بندی‌های بی نظیر، سکانس‌های اکشن و طراحی محیط شاهکار، از Ori and the Will of the Wisps عنوانی در سطح برترین‌ها ساخته‌اند.

توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده و انتظارات را کاملاً برآورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثراً امتیازات خیلی خوبی را در نقد و بررسی Ori and the Will of the Wisps به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۹۰ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی کاملاً موفق و جذاب و دنیاله‌ای در خور و شان بازی نخست است. برای پیشروی در بازی باید از روی پلتفرم‌های مختلف بازی عبور کنید و معماها را حل نمایید و به دشمنان روح شلیک نمایید. همچنین سیستم ذخیره «soul links» نیز در بازی وجود دارد و شاهد یک سیستم آپگرید برای ارتقای توانایی‌ها و مهارت‌های Ori که نسبت به بازی قبل پیشرفته‌تر شده و تغییراتی به خود دیده نیز هستیم. جدا از

Ori and the Will of the Wisps 12
بازی Ori and the Will of the Wisps در تاریخ ۱۱ فبریه ۲۰۲۰ برابر با ۲۲ بهمن ۱۳۹۸ برای پلتفرم‌های ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان Metroidvania Moon Studios ساخته شده بود را کمپانی مایکروسافت برعهده داشت. از زمان عرضه و موفقیت بسیار عالی نسخه اول بازی، طرفداران منتظر عنوان جدید سری بودند زیرا همواره وقتی که یک بازی جدید و یک IP جدید برای اولین بار خلق می‌شود و می‌تواند فوق‌العاده موفق عمل کند و چه از نظر فروش و چه از جنبه امتیازات قابل قبول ظاهر می‌شود، معنی اش این است که باید منتشر شروع یک فرنچایز ادامه دار و نسخه‌های بعدی آن سری باشیم. Ori and the Will of the Wisps



Darksiders Genesis

11

بازی Darksiders Genesis تاریخ ۵ دسامبر ۲۰۱۹ برابر با ۱۴ آذر ۱۳۹۸ برای پلتفرم رایانه های شخصی عرضه گردید و دیگر نسخه های این بازی که شامل های Nintendo Switch، PlayStation 4، Xbox One هستند، با فاصله ای یکی دو ماهه در تاریخ ۱۴ فبریه ۲۰۲۰ عرضه شدند. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی با المان های نقش آفرینی که توسط استودیو Airship Syndicate ساخته شده بود را کمپانی THQ Nordic برعهده داشت و با عنوانی طرف هستیم که قطعاً هم برای دوست داران دارک سایدرز و هم نزد طرفداران دیابلو و اکشن نقش آفرینی ایزومتریک، کاملاً محبوب است. Darksiders Genesis توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیبازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد زیادی بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثراً امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Darksiders Genesis به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت

متاکریتیک امتیاز متای ۷۷/۱۰۰ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی موفق و جذاب است ولی باز هم اگر می خواهید دقیق تر بدانید این بازی چه کیفیتی دارد و شایسته چه امتیازی است می توانید به نقد این بازی در گیمفا مراجعه نمایید و با خواندن توضیحات کامل، خودتان امتیازی واقعی آن را برآورد کنید که مطمئناً بیش از ۷۷ است. اگر یک بازی در کل زندگی من در سبک اکشن نقش آفرینی ایزومتریک توانسته باشد در اندازه Diablo III برای من لذتبخش باشد فقط و فقط Darksiders Genesis است و بس. یک بازی کو آپ با دو تا از خفن ترین شخصیت های دنیای بازی ها یعنی دو برادر از سواران آخرالزمان به نام های War و Strife. مثل همیشه برویم به سراغ معرفی Darksiders Genesis. یک اکشن نقش آفرینی ایزومتریک بی نهایت خوش ساخت با گیم پلی فوق العاده متنوع و عمیق و جذاب است که آن قدر نکات مثبت در تمامی زمینه ها دارد که باعث می شود لحظه لحظه ای که در حال تجربه آن هستید واقعاً کیف کنید و از تجربه یک دارک سایدرز

اصیل با دوربینی متفاوت و قابلیت معرکه Co-op لذت ببرید. گشت و گذار در دنیای Darksiders Genesis و انجام ماموریت ها و چالش ها و مراحل Arena و... بی نهایت لذت بخش و فوق العاده است. در واقع Darksiders Genesis دومین بازی برتر اکشن نقش آفرینی ایزومتریک است که تا امروز بازی کرده ام و سیستم بازی با وجود ۲ برادر محبوب و با ابهت از سواران آخرالزمان، قابلیت کو آپ آفلاین و آنلاین، وجود پرش در بازی و چالش های پلتفرمینگ، پازل ها و معماهای محیطی، ساعت ها محتوای دارای ارزش تکرار بی نهایت بالا و قابلیت تعویض لحظه ای شخصیت در بازی تک نفره باعث شده است تا شاهد بازی خیلی خیلی بهتر و خاص تر و جذاب تری نسبت به قدرتمندترین عناوین این سبک باشیم. حالا بدجوری منتظر نسخه ای هستیم که در آن همین سیستم گیم پلی و بازی را برای دو شخصیت Death و Fury پیاده کنند و امیدواریم شاهد باشیم که چنین عنوانی را مثلاً با نام ۲ Darksiders Genesis عرضه می کنند!

Disco Elysium

10

بازی Disco Elysium در تاریخ ۱۵ اکتبر ۲۰۱۹ برابر با ۲۳ مهر ۱۳۹۸ برای رایانه های شخصی عرضه گردید و با توجه به موفقیت شگفت انگیز آن، قرار است تا در سال جاری میلادی شاهد انتشار نسخه های پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان این بازی هم باشیم. نشر این عنوان نقش آفرینی که توسط ZA/UM ساخته شده بود را خود این کمپانی برعهده داشت. Disco Elysium توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیبازان را به خود جلب کرده و انتظارات را خیلی بیشتر از حد انتظار بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثراً امتیازات عالی را در نقد و بررسی Disco Elysium به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت

متاکریتیک امتیاز متای شاهکار ۹۱/۱۰۰ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی بی نهایت موفق و جذاب است. این بازی حتی در لیست برترین بازی های سال ۲۰۱۹ نیز قرار گرفت و در چند بخش بین کاندیداها حضور داشت. از نظر گیم پلی این بازی یک عنوان نقش آفرینی جهان آزاد با زاویه دوربین ایزومتریک است و در آن شما کنترل یک کارآگاه را در یک پرونده قتل بر عهده می گیرید. البته این کارآگاه خودش بزرگترین مشکلات را دارد و شدیداً از اعتیاد به الکل و amnesia در اثر مصرف دارو رنج می برد. Disco Elysium از یک سیستم رایج و سنتی مبارزه و اکشن در گیم پلی برخوردار نیست و به جای آن می شود گفت به نوعی بخش اکشن بازی را در درخت دیالوگ ها و مهارت های مختلف قرار داده است که از این نظر

نیز یک بازی یونیک و بسیار خاص و جذاب محسوب می شود. در نقدهای بازی هم مهم ترین نکته ای که باعث بیشترین تحسین برای این بازی شده بود سیستم دیالوگ ها و گفتگوی این بازی بود که در کمتر عنوانی تا امروز چنین سطحی از دقت به جزئیات و یونیک بودن دیالوگ ها را دیده ایم. جالب است بدانید که در ساخت این بازی نقش آفرینی عمیق و عظیم، از بازی های نقش آفرینی ساخته شده توسط Infinity Engine الهام گرفته شده است که این انجین توسط Bioware و با تمرکز بر خلق عناوین ۲D role-playing Dungeons & Dragons و سری the Baldur's Gate طراحی و همچنین داستان نویسی Disco Elysium را رمان نویس استونیایی Robert Kurvitz برعهده داشت.



11

10

Monster Hunter World: Iceborne (DLC)
9

بازی Star Wars Jedi: Fallen Order در تاریخ ۱۵ نوامبر ۲۰۱۹ برابر با ۲۴ آبان ۱۳۹۸ (که در واقع می‌شود یک ماه و چند روز قبل از به نمایش در آمدن Star Wars: The Rise of Skywalker در دنیا) برای پلتفرم‌های پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی که توسط Respawn Entertainment ساخته شده بود را کمپانی Electronic Arts برعهده داشت. این بازی در E3 2018 معرفی شد ولی اعلام نام رسمی و نمایش آن در مراسم Star Celebration در آوریل ۲۰۱۹ انجام شد. Star Wars Jedi: Fallen Order توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد زیادی برآورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات خوبی را در

نقد و بررسی Star Wars Jedi: Fallen Order به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۸۱/۱۰۰ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی موفق و جذاب است. هر گاه که صحبت از برترین عناوین و فرنچایزهای نقش آفرینی در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای باشد نام سری Star Wars نیز شنیده خواهد شد و از آن به عنوان یکی از فرنچایزهای مطرح این سبک یاد می‌گردد. برخلاف سینما که در این سال‌ها چند فیلم از این سری را دیده ایم در دنیای بازی‌ها چندین سال بود که یک بازی خیلی بزرگ و اصطلاحاً AAA «داستانی تک نفره بزرگ» از این سری نداشتیم ولی خوشبختانه با Star Wars Jedi: Fallen Order یک جنگ ستارگان تک نفره و داستان محور که توسط یکی از برترین‌های صنعت بازی ساخته شد را تجربه کردیم. وقایع این نسخه بعد از Order 66 و مدت کوتاهی بعد از وقایع Episode III – Revenge of the Sith

دهند که اهمیت به سزایی در سرنوشت Jedi Order Padawan Cal Kestis در بازی کنترل داشته است. شما در بازی کنترل Padawan Cal Kestis را بر عهده می‌گیرید که یکی از معدود Jedi‌های باقی مانده است. در راس تیم داستان نویسی این نسخه شاهد حضور Aaron Contreras که نویسنده داستان مافیا ۳ بوده است قرار دارد. درست است که محبوبیت سری استاروارز در دنیای سینما حتی قابل مقایسه نیز با بازی‌های رایانه‌ای نباشد اما در هنر هشتم نیز از این فرنچایز عناوین شاهکاری مثل Satarwars: Knights of the Old Republic با قدمت و سابقه بسیار زیاد وجود دارند که در دل بازیازان جا خوش کرده‌اند و تجربه‌ای لذتبخش و به یادماندنی را برای ما رقم زده‌اند و همیشه از آن‌ها به نیکی یاد شود. حتی وقتی که به برترین آنتاگونیست‌های دنیای بازی‌ها نگاه می‌کنیم نیز نام شخصیت فوق محبوبی مثل Darth Vader را نیز شاهد هستیم.



بازی Mortal Kombat 11 تاریخ ۲۳ آوریل ۲۰۱۹ برابر با ۳ اردیبهشت ۱۳۹۸ برای پلتفرم‌های پلی استیشن ۴، نینتندو سوییچ، ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان مبارزه‌ای که توسط NetherRealm Studios ساخته شده بود را کمپانی برادران وارنر برعهده داشت. نسخه ی Stadia این بازی هم در نوامبر ۲۰۱۹ در دسترس کاربران این پلتفرم قرار گرفت. Mortal Kombat 11 توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیبازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد زیادی بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Mortal Kombat 11 به این بازی اختصاص دادند. این عنوان در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۶ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی بسیار موفق و جذاب است. مهم‌ترین نکته در مورد این بازی و هر عنوان مبارزه‌ای دیگری بالانس و تنوع شخصیت هاست. سری مورتال کامبت جایگاه و به نوعی میعادگاه شخصیت‌های بی نهایت نیرومند با انواع و اقسام قدرت‌های فرابشری و بسیار مرگبار است و نسخه

یازدهم نیز از این قاعده مستثنی نیست. این عنوان یکی از کامل‌ترین لیست‌های شخصیت‌ها را در خود داشته و انواع و اقسام شخصیت‌های قدیمی و محبوب و شخصیت‌های جدید را در اختیار شما می‌گذارد و حتی برخی از شخصیت‌ها به مرور زمان به بازی اضافه می‌شوند تا به این شکل گیم پلی بازی بیشتر از همیشه متنوع باشد. بخش داستانی کامل، پیشینه عالی شخصیت‌ها، مدهای مختلف آفلاین و آنلاین، کیفیت گرافیکی نسل هشتمی، صداگذاری عالی، مبارزات عمیق و بسیار متنوع، ۲۵ شخصیت معرکه در زمان لانچ، گرافیک فنی با ثبات، طراحی هنری فوق العاده و دنیای از شخصی سازی و فینیشینگ و همه و همه در این بازی وجود دارند. این بازی اگر یک سری ایرادات خیلی ریز در زمینه بالانس لوتینگ و آزاد کردن آیتم‌ها یا تعویض برخی از شخصیت‌های قدیمی با یکی دو تا شخصیت جدید غیر جذاب نداشت، تقریباً کامل‌ترین بازی مبارزه‌ای بود که تاریخ به خود دیده است. Mortal Kombat 11 با انواع و اقسام مدها و حالت‌های تک نفره و چند نفره و آفلاین و آنلاین و شخصی سازی و داستان و ... بهترین احترام را به مخاطبینش می‌گذارد

و یک تجربه فایتنینگ فوق العاده لذتبخش، هیجان انگیز، بی نهایت سرگرم کننده و سرشار از محتوای با کیفیت است که لحظه لحظه تجربه آن برای بازیباز، به مانند تمام عناوین قبلی این سری و حتی بیشتر از آنها، شیرین و به یاد ماندنی است. از نسل‌ها و سال‌های قبل تا به امروز فرنچایز Mortal Kombat همواره اوج خشونت بی‌پرده و عریان را در بازی‌های رایانه‌ای به نمایش گذاشته و همگان را شگفت زده کرده است و اتفاقاً دلیل اصلی محبوبیت این سری و خاص بودن آن بین تمامی بازی‌های مبارزه‌ای همین خشونت شدید و بی‌پرده آن است که این سری را نزد بسیاری از بازیبازان در سراسر دنیا از جمله کشورمان محبوب کرده است. اما هرگز اشتباه نکنید زیرا که خشونت «تنها» دلیل محبوبیت این سری نیست بلکه در ابتدا این فرنچایز، یک سری فایتنینگ است و برای طرفداران، کیفیت مبارزه، شخصیت‌های عالی، تکنیکی و تاکتیکی بودن مبارزات و تنوع فنون است که اهمیت دارد و خشونت بالا نیز برای محبوب شدن بازی نزد کسانی که به بازی‌های خشن علاقه دارند مزید بر علت می‌شود

سرنوشت Jedi Order در کهکشان داشته است. شما در بازی کنترل Padawan Cal Kestis را بر عهده می‌گیرید که یکی از معدود Jedi های باقی مانده است. در راس تیم داستان نویسی این نسخه شاهد حضور Aaron Contreras که نویسنده داستان مافیا ۳ بوده است قرار دارد. درست است که محبوبیت سری استاروارز در دنیای سینما حتی قابل مقایسه نیز با بازی‌های رایانه‌ای نباشد اما در هنر هشتم نیز از این فرنچایز عناوین شاهکاری مثل Satarwars: Knights of the Old Republic با قدمت و سابقه بسیار زیاد وجود دارند که در دل بازیبازان جا خوش کرده اند و تجربه‌ای لذتبخش و به یادماندنی را برای ما رقم زده اند و همیشه از آن‌ها به نیکی یاد شود. حتی وقتی که به برترین آنتاگونیست‌های دنیای بازی‌ها نگاه می‌کنیم نیز نام شخصیت فوق‌محبوبی مثل Darth Vader را نیز شاهد هستیم.

Order به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۱ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی موفق و جذاب است. هر گاه که صحبت از برترین عناوین و فرنچایزهای نقش‌آفرینی در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای باشد نام سری Star wars نیز شنیده خواهد شد و از آن به عنوان یکی از فرنچایزهای مطرح این سبک یاد می‌گردد. برخلاف سینما که در این سال‌ها چند فیلم از این سری را دیده ایم در دنیای بازی‌ها چندین سال بود که یک بازی خیلی بزرگ و اصطلاحاً AAA «داستانی تک نفره بزرگ» از این سری نداشتیم ولی خوشبختانه با Star Wars Jedi: Fallen Order یک جنگ ستارگان تک نفره و داستان محور که توسط یکی از برترین‌های صنعت بازی ساخته شد را تجربه کردیم. وقایع این نسخه بعد از Order 66 و مدت کوتاهی بعد از وقایع Episode III – Revenge of the Sith رخ می‌دهند که اهمیت به سزایی در

Star Wars Jedi: Fallen Order

بازی Star Wars Jedi: Fallen Order تاریخ ۱۵ نوامبر ۲۰۱۹ برابر با ۲۴ آبان ۱۳۹۸ (که در واقع می‌شود یک ماه و چند روز قبل از به نمایش در آمدن Star Wars: The Rise of Skywalker در دنیا) برای پلتفرم‌های پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی که توسط Respawn Entertainment ساخته شده بود را کمپانی Electronic Arts برعهده داشت. این بازی در E3 2018 معرفی شد ولی اعلام نام رسمی و نمایش آن در مراسم Star Wars Celebration در آوریل ۲۰۱۹ انجام شد. Star Wars Jedi: Fallen Order توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیبازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد زیادی بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Star Wars Jedi: Fallen Order



6

The Outer Worlds

بازی The Outer Worlds در تاریخ 25 اکتبر ۲۰۱۹ برابر با ۳ آبان ۱۳۹۸ برای پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن نقش آفرینی که توسط Obsidian Entertainment ساخته شده بود را کمپانی Private Division. برعهده داشت. The Outer Worlds توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیبازان را به خود

جلب کرده و انتظارات را بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات خوبی را در نقد و بررسی The Outer Worlds به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۶ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی موفق و جذاب است. حتما می دانید که آپسیدین در واقع همان سازندگان بازی بی نظیر فال اوت نیو وگاس هستند که بسیری از ما خاطرات خیلی خوبی از آن

داریم. The Outer Worlds عنوانی است که می شود گفت تقریبا تمامی موارد لازم که یک بازی درجه یک نقش آفرینی باید به مخاطبش ارائه دهد را کاملا در اختیار دارد و می تواند ساعت ها شما را سرگرم کند، نه تنها از نظر گیم پلی بلکه با داستان و شخصیت های عالی خود که یکی از آنها را در بخش برترین اجرای سال ۲۰۱۹ در مراسم جهانی برترین های سال ۲۰۱۹ هم دیدیم.

5

Death Stranding

بازی Death Stranding در تاریخ ۸ نوامبر ۲۰۱۹ برابر با ۱۷ آبان ۱۳۹۸ برای پلی استیشن ۴ عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی که توسط Kojima Productions ساخته شده بود را کمپانی Sony Interactive Entertainment برعهده داشت. Death Stranding توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیبازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حد زیادی بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Death Stranding به این بازی اختصاص دادند و این عنوان کاندید بازی سال ۲۰۱۹ نیز شد. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۲ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی موفق و جذاب است. البته همان طور که قبلا نیز به این موضوع اشاره کرده ام خوب می دانید این متا به خاطر زیادی خاص بودن بازی است و گر نه بدون شک این عنوان یک شاهکار کامل در تمامی زمینه هاست و یک بازی و سبک جدید را به دنیای بازی ها آورد که تاکنون هرگز چیزی شبیهش را ندیده بودیم و همین موضوع هم سبب شد که

برخی بازی را درست نفهمند و نمرات پایین به آن بدهند. یکی از نکات بسیار خوشحال کننده در این بازی که از همان ابتدا باعث شد خیلی ها خوشحال شوند و مخصوصا علاقمندان سریال واکینگ دد و بازی کنسل شده سایلنت هیلز کلی کیف کنند، حضور دوباره نورمن ریدوس در Death Stranding بود که این بار با خیال راحت در بازی متعلق به استودیوی شخصی کوچیما حضور یافته است و دیگر سایه کونامی را بر سر بازی احساس نمی کرد. با خاطره بدی که برای وی در بازی Silent Hills رقم خورد، حضور دوباره نورمن ریدوس در این صنعت نشان از علاقمندی بالای او به حوزه بازی های رایانه ای و فعالیت در آن ها و البته علاقه اش به کوچیما داشت. البته فکر نکنید که فقط این یک بازیگر بزرگ در بازی حضور داشت، زیرا Death Stranding پر است از بازیگران قدرتمند و مشهور و می توان گفت بیشتر از هر بازی دیگری در سطح یک فیلم سینمایی بزرگ هالیوودی است. حتی خود گیلرمو دل تورو نیز در این بازی حضور داشت. با انتشار بازی و همینطور در مراسم بازی سال هم که دیدیم بازیگران این عنوان به طور شاهکاری در نقش

شخصیت های بازی عمل کرده اند و دو نفر از آنها کاندید برترین اجرای سال شدند و جایزه برترین اجرای سال هم به یکی از بازیگران این عنوان یعنی Mads Mikkelsen رسید. داستان بی نظیر و شاهکار و پیچیده بازی بدون شک یکی از اصلی ترین و شاید اصلی ترین نقطه قوت این بازی است. از لحاظ بصری هم Death Stranding با انجین قدرتمند دسیما که شاهکاری مثل هورایزن زیرو داون را خلق کرده است ساخته شد و این موضوع سبب گردید تا از لحاظ گرافیکی شاهد یک بازی بسیار قدرتمند باشیم و البته حضور کوچیما هم که همواره بازی هایش جزو برترین های نسل خود از لحاظ گرافیکی بوده اند، مزید بر علت است تا Death Stranding یکی از بهترین های نسل ۸ در حوزه گرافیکی باشد. Death Stranding از جهات مختلف اهمیت بسیار بالایی داشت. مخصوصا از این جهت که اولین بازی ساخته شده توسط کوچیما بعد از ترک کونامی و تاسیس استودیوی جدیدش است. Death Stranding یک بازی کاملا خاص است که هیچ عنوانی را تا کنون شبیه آن ندیده بودیم.

4

Dreams

بازی Dreams در تاریخ ۱۴ فبریه ۲۰۲۰ برابر با ۲۵ بهمن ۱۳۹۸ برای پلی استیشن ۴ عرضه گردید. نشر این عنوان سبک Game creation system که توسط Kojima Productions Media ساخته شده بود را کمپانی Sony Interactive Entertainment برعهده داشت. از همان اول هم مشخص بود که بازی Dreams فوق العاده خاص است و هرچیز چیزی شبیهش ندیده ایم. با کلی صبر و انتظار مشخص شد که واقعا این انتظارات ارزش داشته است و شاهد عنوانی هستیم که دنیای را شکفت زده کرد و در آن می شود هزاران دنیای دیگر ساخت آن هم با حداکثر

جزئیات و در واقع مثل شعار بازی، تنها محدودیت برای خلق کردن در این بازی، میزان خلاقیت شماست. اصلا مگر می شود نام نوابغ Media Molecule در ساخت یک بازی وجود داشته باشد و توجه همگان نسبت به آن معطوف نگردد. Dreams توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیبازان را به خود جلب کرده و انتظارات را تا حتی بیشتر از آنچه که فکر می کردیم بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Dreams به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۹ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی فوق العاده موفق و جذاب

است که در سطح یک شاهکار عمل کرده است. این بازی یک زمینه ی وسیع برای خلق کردن و به چالش کشیدن خلاقیت های ذهن یک گیمر است. شما می توانید مواردی را که در ذهن خود دارید به تصویر در آورید و به صحنه هایی زیبا و منحصر به فرد که تنها متعلق به شما و ذهن شما است جان ببخشید. با کنترل بسیار آسان بازی و هزاران سناریویی که برای خلق کردن وجود دارند، قطعا این عنوان مانند جواهری در میان عناوین نسل هشتم و تاریخ بازی ها می درخشد و معنای خلاقیت را برای این صنعت بازگو می کند.



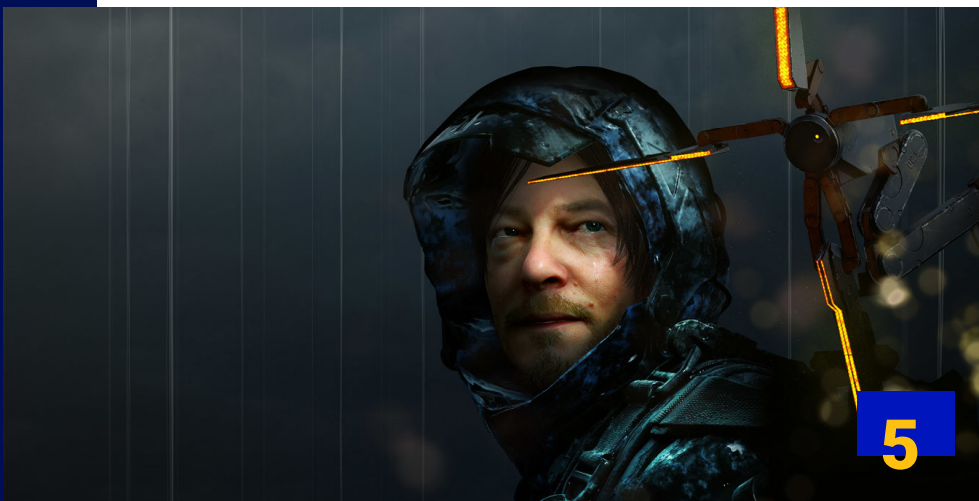
این سری در تضاد است. وقایع داستانی Borderlands 3 بعد از اتفاقات تمامی نسخه‌های قبلی روایت می‌شود. جایی که پس از کشته شدن Roland به دست Handsome Jack, اکنون Lilith فرماندهی Crimson Raiders را بر عهده گرفته است. در پایان نسخه دوم، مشخص شد Vault های دیگری در مناطق مختلف و سیاره‌های گوناگون وجود دارد و حال دو برادر دوقلو، با نام‌های Troy و Tyreen Calypso, به دنبال پیدا کردن و دست‌یابی به این Vault ها هستند تا بتوانند از هیولاهای موجود در آنها در جهت اهداف خود استفاده کنند. در واقع این دفعه بیش از یک Vault در بازی وجود دارد و بازیازان برای پیدا کردن این مناطق، باید به سیاره‌های مختلفی سفر کنند. هدف شما مقابله با Calypso twins و جلوگیری از به ثمر رسیدن نقشه‌های آن هاست و البته در این بین خط‌های داستانی گوناگونی در شهرها و سیارات مختلف پیش روی بازیازان قرار می‌گیرد. در Borderlands 3 شاهد حضور چهار Vault Hunters جدید هستیم به نام‌های Moze, Zane, Amara و FL4K که در ابتدای بازی باید از بین این چهار شخصیت، یکی را به عنوان شخصیت اصلی انتخاب کنید. این چهار شخصیت نه تنها از نظر ظاهری کاملاً جدید هستند، بلکه قابلیت‌های جدید، متنوع و جذابی را نیز به همراه دارند.

می‌تواند با احتساب مراحل فرعی و فعالیت‌های جانبی و با وجود سیارات مختلف، هفته‌ها و ماه‌ها شما را سرگرم کند. تنوع سلاح‌های موجود در بازی مثل همیشه در این سری نقطه عطف گیم پلی و جزو برترین‌ها در تاریخ محسوب می‌شوند. تعداد شگفت‌انگیزی ترکیبات مختلف سلاح در بازی وجود دارند و حتی با ساعت‌ها بازی کردن نیز نمی‌توانید تمامی ترکیبات ممکن سلاح‌ها که به صورت تصادفی در بازی ایجاد می‌شوند را مشاهده کنید. گان پلی بازی مثل همیشه بسیار روان و جذاب به نظر می‌رسد و با پیشرفت‌ها و بهبودهایی هم که به خودش دیده است، از اصلی‌ترین نقاط قوت بازی به حساب می‌آید. ویژگی‌های اضافه شده به گیم پلی و دنیای بازی، در کنار المان‌های ثابت و جذاب این سری، می‌تواند ساعت‌ها مخاطبان را با ماجراجویی دیوانه‌وار و لذت‌بخش سرگرم کند. از نظر بصری و با توجه به گذشتن یک نسل، با پیشرفت قابل توجهی در Borderlands 3 روبرو هستیم. کیفیت بافت‌ها و تکسچرها، با وجود اینکه بازی از گرافیک Cellshade برخوردار است بسیار صیقل یافته‌تر هستند. همچنین طراحی چهره شخصیت‌های بازی، و جزئیات به کار رفته در آنها کاملاً قابل قبول هست و البته با توجه به سبک گرافیکی بازی هرگز انتظار گرافیک و چهره‌های واقع‌گرایانه را نداشته و نداریم چرا که این موضوع با ذات گرافیکی

Borderlands 3

3

بازی Borderlands 3 در تاریخ ۱۳ سپتامبر ۲۰۱۹ برابر با ۲۲ شهریور ۱۳۹۸ برای پلتفرم‌های پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان شوتر اول شخص نقش‌آفرینی که توسط استودیو Gearbox Software ساخته شده بود را کمپانی ۲K Games برعهده داشت. Borderlands 3 توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده و انتظارات را برآورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا، اکثراً امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Borderlands 3 به این بازی اختصاص دادند. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای بسیار عالی ۱۰۰/۸۸ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی فوق‌العاده موفق و جذاب است که توانست لقب برترین بازی سری را هم به نوعی از نسخه شاهکار دوم بگیرد و مال خود کند. Borderlands 3 به لطف گان پلی فوق‌العاده قدرتمند، دنیا و اتمسفری جذاب، چاشنی طنز همیشگی در داستان گوئی، المان‌های عمیق نقش‌آفرینی و همینطور تنوع بی‌نظیر سلاح‌ها، یکی از عناوین قدرتمند نسل هشتم محسوب می‌شود که می‌تواند مدت خیلی زیادی شما را سرگرم نماید. از لحاظ میزان و تنوع محتوا Borderlands 3 بسیار عظیم‌تر از عناوین قبلی سری هست و دنیای فوق‌العاده وسیع و عمیقی دارد که





2

به مبارزه با دشمنان برود که این سلاح توانایی تغییر شکل دادن را نیز داراست و در طول بازی می‌توانید آن را ارتقا دهید. همچنین در بازی شما قابلیت استفاده از تعداد زیادی قابلیت‌های فراطبیعی و تله کینتیک را نیز در اختیار دارید که تنوع خوبی به گیم پلی بازی می‌بخشند. یکی از مهم‌ترین نکات در مورد بازی Control داستان و نوع روایت آن است که واقعا بی‌نظیر و معرکه و البته برای خیلی‌ها عجیب است. Remedy همیشه عالی داستان می‌گوید و این بار هم واقعا زیبا و یونیک این کار را انجام داده است. Control یکی از یونیک‌ترین و بی‌مشابه‌ترین عناوین نسل هشتم و حتی تاریخ بازی‌ها محسوب می‌شود. همه چیز در این بازی خاص و جذاب هستند و مخصوصا وقتی به عمق آن بروید دیگر جدا شدن و دل‌کندن از آن کار خیلی خیلی سختی می‌شود زیرا این بازی مدام و مدام شما را سورپرایز می‌کند و با مراحل مثل مرحله هتل که بی‌شک یکی از برترین مراحل خلق شده در نسل هشتم از نظر طراحی و موسیقی است، دل‌شما را بدجوری به دست می‌آورد و شما را شیفته خود می‌کند. این دقیقا کاری بود که بازی Control با من کرد و یکی از دو بازی برتر سال ۲۰۱۹ برای من محسوب می‌شود.

سازترین بازی‌های تاریخ محسوب می‌شوند که طرفداران خیلی زیادی را داشته و دارند و خلق کردن قابلیت‌هایی مانند بولت تایم در آن زمان و آفریدن عناوین مکس پین، Remedy و Entertainment و سم لیک را تبدیل به یکی از مورد احترام‌ترین بازیسازان کرده است. بعد از عناوین مکس پین نیز این سازنده در همکاری با مایکروسافت یک عنوان بی‌نظیر و معرکه به نام Alan Wake در نسل هفتم و یک بازی نسبتا موفق به نام Quantum Break در نسل هشتم را خلق کرد و در واقع از نسل هفتم تا امروز این سازنده تنها برای عناوین انحصاری مایکروسافت کار کرده بود. اما این موضوع در E3 سال ۲۰۱۸ و در کنفرانس سونی تغییر کرد و مشخص شد که حالا دیگر Remedy Entertainment برای کنسول سونی یعنی پلی‌استیشن ۴ نیز یک بازی مولتی‌پلتفرم در دست ساخت دارد و معرفی بازی جدیدش با نام Control در کنفرانس سونی، نشان از آن داشت که رابطه این استودیو با سونی بسیار بهبود یافته است. در Control، شما کنترل شخصیت اصلی مونث بازی به نام Jesse Faden را برعهده دارید که تجربیات دردناک و سختی در کودکی داشته است و برخی قابلیت‌های فراطبیعی را از همان زمان کسب نموده است. شما در بازی باید با استفاده از سلاحی به نام Director's Pistol

Control

2

بازی Control در تاریخ ۲۷ آگوست ۲۰۱۹ برابر با ۵ شهریور ۱۳۹۸ برای پلتفرم‌های پلی‌استیشن ۴، ایکس‌باکس وان و رایانه‌های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی که توسط استودیو Remedy Entertainment ساخته شده بود را کمپانی Games ۵۰۵ برعهده داشت. Control توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیسازان را به خود جلب کرده و انتظارات را کاملا برآورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات خوبی را در نقد و بررسی Control به این بازی اختصاص دادند و در مراسم بازی سال ۲۰۱۹ نیز این عنوان کاندید بازی سال شد و در چندین بخش دیگر نیز کاندید بود. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۱۰۰/۸۵ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی فوق‌العاده موفق و جذاب است و این بازی لقب برترین بازی استودیو توانمند رمدی را هم به خود اختصاص می‌دهد. استودیو Remedy Entertainment و سم لیک با خلق عناوین اول و دوم مکس پین از سال‌ها پیش نام خود را به عنوان یکی از بهترین بازیسازان تاریخ در قلب بازیسازان جاودانه کرده‌اند و تا همیشه نیز این موضوع وجود خواهد داشت زیرا که عناوین مکس پین جزو بهترین و خاطره



هستیم که از همه نظر و به طور کامل از سری تحسین شده سولز متفاوت است. سیستم مبارزات Sekiro به طور کامل با دیگر عناوین میازاکی تفاوت دارد. در Sekiro چیزی به نام کلاس مبارزه از راه دور از طریق جادو یا سلاح های دورزن، و همچنین روش محتاطانه مبارزه با سپر وجود ندارد و حتی هیچ گونه کلاس انتخابی هم در دسترس نیست. تنها سلاح اصلی شما از ابتدا تا انتها Katana است در کنار قابلیت های مختلف دست مصنوعی. به طور کلی باید گفت وقتی اسمی از بازی هیدتاکا میازاکی مطرح شود همه انتظار دارند که شاهد یک شاهکار هاردکور باشیم و جالب است که میازاکی نه تنها هرگز ما را ناامید نمی کند، بلکه هر بار عناوین بهتری را هم برای ما به ارمغان می آورد. Sekiro Shadows Die Twice ثابت کرد که فرام سافتور اگر بخواهد ساختار هاردکور را به ژاپن برده هم به بهترین شکل این کار را انجام می دهد، ان هم با یک بازی بی نهایت دشوار که بدون هیچ شکستی سخت ترین بازی استاد میازاکی تا امروز محسوب می شود.

حتی شرکتی مثل اکتیویژن هم زورش نمی رسد فرام سافتور و میازاکی را خراب کند و بازی استاد را بکشاند به مسیری که بانجی را با خود به آنجا برد! یعنی به اعماق پول پرستی و دی ال سی. گیم پلی بازی واقعا شاهکار، لذت بخش، و سرگرم کننده است. از مبارزات جذاب و نفس گیر بر پایه دفاع و ضد حمله گرفته، تا استفاده از ابزار های prosthetic Arm، و المان های مختلف نقش آفرینی همه و همه به خوبی در بازی جای گرفته اند. در بازی به زیباترین و باکیفیت ترین شکل ممکن شاهد یک دنیای زیبا و مخوف با انواع دشمنان و باس های جذاب، مبارزات نفس گیر و حتی هیولاهای عظیم هستیم. Sekiro به هیچ وجه عنوان ساده یا حتی متوسط نیست و در طول بازی، دشمنان، مینی باس ها و باس های مختلف، چالش های خیلی زیادی برای شما ایجاد خواهد کرد. البته مهم ترین و مثبت ترین نکته در مورد چالش و سختی بازی این است که شما را به تجربه و تلاش مجدد بعد از شکست ترغیب می کند. نکته جالبی که در مورد Sekiro Shadows Die Twice وجود دارد این است که با وجود شباهت های زیاد بین این بازی و سری سولز، حتی سبک این بازی هم اکشن نقش آفرینی نیست و شاهد یک عنوان اکشن ماجراجویی

Sekiro: Shadows Die Twice

عنوان Sekiro: Shadows Die Twice در تاریخ ۲۲ مارس ۲۰۱۹

برابر با ۲ فروردین ۱۳۹۸ برای پلتفرم های پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه های شخصی عرضه گردید. نشر این عنوان اکشن ماجراجویی که توسط استودیو From Software ساخته شده بود را کمپانی Activision برعهده داشت. Sekiro: Shadows Die Twice توانست تا نظر مثبت منتقدین و همینطور بازیازان را به خود جلب کرده و به واسطه ارائه یک گیم پلی شاهکار و هاردکور در یک قالب اکشن ماجراجویی با المان های نقش آفرینی، انتظارات را به طور کامل و حتی بیشتر از سطح انتظار بر آورده کرد. منابع و مراجع مختلف و معتبر گیمینگ در دنیا اکثرا امتیازات فوق العاده خوبی را در نقد و بررسی Sekiro: Shadows Die Twice به این بازی اختصاص دادند و حتما هم می دانید که این بازی در مراسم گیم اواردز ۲۰۱۹ به عنوان بازی سال انتخاب شد تا دنیای بازی ها دینش را به استاد میازاکی ادا کرده باشد و لااقل یک بازی سال در بین این همه شاهکاری که ساخته است داشته باشد. این بازی در وبسایت متاکریتیک امتیاز متای ۹۱/۱۰۰ را در اختیار دارد که بیانگر عنوانی شاهکار است. خوشبختانه

Bayonetta Remastered

معجونی برای تمام نسل‌ها

♦♦ آریا مقدم

قبل از سایر نام‌ها به ذهن‌مان می‌آید: Devil May Cry و God of War. این دو بازی مدت‌هاست که جای خود را به عنوان پیشقراولان این سبک ثبت کرده‌اند و الگوی بسیاری از بازی‌های دیگر ساخته شده در این سبک بوده‌اند. یکی از بازی‌هایی که در سال 2010 و در سبک هک اند اسلش منتشر شد بایونتا (Bayonetta) بود. تشخیص شباهت وافر بین این عنوان و سری Devil May Cry اصلاً کار سختی نبود و نیست و هر کسی که Devil May Cry را تجربه کرده باشد، با اولین نگاه می‌تواند تشخیص دهد که بایونتا دقیقاً پا جای پای آن سری گذاشته است. اما این الگوبرداری

با اسلحه به جهان معرفی کرد. یا سیستم سنگ‌گیری Gears of War بود که باعث شد بسیاری از بازی‌ها از آن الگوبرداری کرده و گیم‌پلی‌های لذت‌بخش‌تری خلق کنند. بیایید روراست باشیم، اگر از این پدیده‌ها و پدیده‌های بسیار دیگر که طی زمان خلق شده و در آثار مختلف معرفی شده‌اند الگوبرداری نمی‌شد، کل صنعت بازی‌سازی می‌توانست اکنون جای دیگری باشد. جایی که شاید چندین پله از موقعیت کنونی آن عقب‌تر بود. حالا اگر بخواهیم همین بحث را در ژانر هک اند اسلش (Hack & Slash) مورد بررسی قرار دهیم، می‌بینیم دو نام است که

این‌که تقلید در بازی‌های کامپیوتری یا به طور کلی هنر، کار پسندیده‌ای است یا نه، موضوعی است که ساعت‌ها باید نشست و درباره‌ی آن بحث و تبادل نظر کرد. درست است اثری که صرفاً تقلید باشد، چه در سینما، چه در نقاشی، چه در معماری و چه در حوزه‌ی بازی‌های کامپیوتری مورد سرزنش قرار می‌گیرد، اما این هم که اثری بخواهد همه‌چیز را بکوبد و از نو بسازد، نه تنها لزوماً کمکی به اصالت آن نخواهد کرد، بلکه شاید در بیشتر موارد به یک خروجی ضعیف بیانجامد. برای مثال، بازی Resident Evil 4 پدیده‌ی دوربین روی شانه را در هنگام هدف‌گیری

Release Date
November 23, 2010
Platforms
PlayStation 3
Xbox 360
Developer(s)
Game Republic
Publisher(s)
Namco Bandai Games
Genre(s)
Action-adventure
puzzle



«بایونت» نام شخصیتی است که کنترل او را به دست می‌گیرید. او زنی جادوگر است که 500 سال در خواب بوده و اکنون در شهر وایگرید (Vigrid) از خواب بیدار شده و بخش بزرگی از حافظه‌ی خود را از دست داده است. طی زمان این موضوع را می‌فهمید که دو دسته هستند که وظیفه دارند تعادل میان تاریکی و روشنایی را در دنیا حفظ کنند. دسته‌ی اول که مسئول تاریکی هستند Umbra Witches نام دارند که بایونت هم جزو آنهاست. حال او به دنبال چشم‌های جهان (Eyes of the World) می‌گردد و شما نیز او را در این ماجراجویی همراهی می‌کنید.

داستان بایونت پر از کلیشه‌های دوست‌داشتنی است. اینکه بتوانید از کلیشه‌ها جوری استفاده کنید که به جای تکراری بودن، به عاملی جذب‌کننده تبدیل شوند هنر است. گرچه هزارگاهی از اغراق بیش از حد صحنه‌های بازی خنده‌تان می‌گیرد، اما بایونت یعنی همین. از ابتدا قرار بوده که همه‌چیز شدیداً فانتزی و اغراق‌آمیز باشد و این‌گونه هم هست. از طرز پوشش کاراکترها گرفته تا صداگذاری آنها و شخصیت‌پردازی‌شان، از دیالوگ‌های مثلاً خفن و ساختمان‌های عجیب و غریب گرفته تا خود داستان، همه چیز شدیداً بزرگ‌نمایی شده است. برای مثال شخصیتی مانند انزو (Enzo) یا رودین (Rodin) را در نظر بگیرید. انزو مسئول این است که بایونت را از نظر اطلاعات تامین کند و رودین هم که صاحب باری به نام Gates of Hell است و اسلحه‌ها و کمبوه‌های جدید را در اختیار بایونت قرار می‌دهد. هر دوی این شخصیت‌ها کاملاً از روی کلیشه‌های خاصی ساخته شده‌اند و این کلیشه‌ها واقعاً لذت‌بخش‌اند! البته بعضی وقت‌ها ممکن است فکر کنید بعضی کاتسین‌ها بیش از حد آبکی یا لوس هستند که این هم بیشتر عامدانه به نظر می‌رسد. از طرف دیگر خود بایونت، زنی شوخ‌طبع، خونسرد و باکلاس است که این موضوع چه در طراحی شکل و شمایل او و چه در صداپیشگی‌اش کاملاً به چشم می‌خورد. صداپیشگی بازی واقعاً عالی است و به تکتک کاراکترها روح خاصی بخشیده. در حالت کلی درست است که بایونت بیش از هر چیز دیگری روی گیم پلی‌اش سرمایه‌گذاری می‌کند، اما شخصیت‌پردازی و داستان هم نقش مهمی در بخشیدن جذابیت به بازی ایفا می‌کنند.

آن‌قدر تمیز، کم‌نقص، مهیج و عالی از آب درآمده بود که نه تنها کسی از این موضوع ناراحت نشد، بلکه همه استودیوی Platinum Games را برای آن‌چه به جامعه‌ی بازیبازان و بخصوص طرفداران هک اند اسلش هدیه داده مورد تشویق و تحسین قرار دادند. بایونت عنوانی بود که پس از انتشارش در سال 2010، در کنار اسامی قدرتمند سبک هک اند اسلش قرار گرفت و این روزها هر کس بخواهد یک گیم پلی بی‌نقص و باکیفیت را توصیف کند، می‌تواند از گیم پلی این بازی به عنوان مثال استفاده کند.

اما این نقدی بر بایونتایی نیست که در سال 2010 منتشر شد، بلکه نقدی است بر نسخه‌ی ری‌مستر آن که همین یک ماه پیش در کنار بازی Vanquish در یک بسته توسط سگا منتشر شد. با اینکه باورش سخت است، اما این دو بازی سگا هم 10 ساله شدند و حالا در سالگرد ده سالگی‌شان، بازیبازان می‌توانند هر دو بازی را روی کنسول PS4 خود داشته باشند و بازی کنند. در ادامه‌ی مقاله نگاهی کلی به بازی خواهیم انداخت و به بررسی این موضوع خواهیم پرداخت که آیا نسخه‌ی ری‌مستر شده‌ی بایونت توانسته هیجان و لذتی که در نسخه‌ی اصلی بود را به نسل هشتم انتقال دهد یا نه.

دو دسته از بازی‌ها هستند که باعث می‌شوند سوال «بازی واقعی یا بازی فانتزی؟» در ذهن آدم بیدار شود. برای مثال وقتی اثری مانند بایونت را در کنار اثری مثل Heavy Rain که یک درامای کاملاً واقع‌گرایانه است قرار می‌دهیم، می‌بینیم چقدر دو بازی می‌توانند با هم فرق کنند. یکی اثری کاملاً سینمایی است و دیگری اثری که گیم پلی را محوریت اصلی خود قرار داده. البته هدف از طرح این موضوع این نیست که این دو را با هم مقایسه کنیم، زیرا هر کدام در سبک خود تحسین‌مان را برانگیخته‌اند، بلکه هدف این است که بگویم اگر میزان فانتزی بودن یک بازی از صفر تا ده درجه‌گذاری شود، بایونت در این درجه‌بندی قطعاً 8 به بالا است! این میزان از فانتزی بودن باعث می‌شود آزادی عمل زیادی هم داشته باشید، زیرا دیگر لازم نیست با قوانین از پیش تعیین شده‌ی زمین و طبیعت پیش بروید. کافی است بگویید کاراکتر بازی یک نیمه انسان - نیمه اهریمن، یک روح، یک فرد نامیرا و یا یک جادوگر است؛ حالا خودتان می‌توانید برایش قوانین جدیدی تعریف کنید.



مشت، لگد، سلاح‌های گرم، سرد و کلاً هر چیز عجیب و غریب دیگری که فکرش را بکنید در طول بازی مورد استفاده قرار می‌گیرند. بایونتا حتی در کفش‌های خود هم سلاح گرم دارد. هر کدام از دست‌ها و پاهای او به عنوان یک سلاح عمل می‌کنند، بنابراین می‌توانید حدس بزنید تعداد کمبوهایی که می‌توانید در این بازی پیاده‌سازی کنید چقدر زیاد است. در ابتدا اسلحه‌های شما فقط مشت و لگد و سلاح‌های گرم بسته شده به پاهایتان هستند، اما با پیشرفت در طول بازی، چیزهایی مانند کاتانا، سلاح‌های یخی، آتشی و کلی چیز دیگر را به کلکسیون‌تان اضافه می‌کنید.

یادگیری همه‌ی این کمبوها کار سخت و زمان‌بری است. به علاوه اینکه بایونتا در درجه‌ی سختی متوسط هم واقعاً چالش‌برانگیز است و نباید از آن انتظار یک اکشن «بکش برو جلو» را داشته باشید. بنابراین بازی لودینگ‌های مشابه به سری اساسینز کرید دارد. تا مرحله لود می‌شود، شما می‌توانید در بخشی تمرینی کمبوهای مختلف را آزمایش کنید و چندتا از آن‌ها را روی دشمنان پیش‌روی‌تان پیاده کنید. البته همانطور که گفتم دشمنان بازی می‌توانند برای شما چالش‌های جدی ایجاد کنند، بنابراین آن‌ها را با کیسه بوکس اشتباه نگیرید. بخصوص وقت‌هایی که چند نوع دشمن مختلف در صحنه هستند، ضروری است که یک انگشت‌تان همیشه روی دکمه‌ی جاکالی باشد، در غیر این صورت، اصلاً بعید نیست که در یک مبارزه‌ی ساده با دشمنان معمولی بازی چندین بار بمیرید. البته بازی برای کسانی که فقط به تجربه‌ی بازی‌ها علاقه دارند و زیاد دوست ندارند به چالش کشیده شوند، دو درجه‌ی سختی آسان و بسیار آسان را هم در نظر گرفته که در آن‌ها اجرای کمبوها مانند آب خوردن است. حتی اگر می‌خواهید بایونتا را روی درجات سختی متوسط و بالاتر بازی کنید، پیشنهاد می‌کنم محض تنوع به این

گیم پلی بایونتا، یکی از کامل‌ترین، جذاب‌ترین و متنوع‌ترین نمونه‌های موجود در تاریخ بازی‌های کامپیوتری است و این را بدون هیچ اغراقی می‌توان گفت. قطعاً سری Devil May Cry در میان پنج سری مورد علاقه‌ام است و جایگاه ویژه‌ای هم برایم دارد، اما اگر نسخه‌ی پنجم این سری را نادیده بگیریم، بایونتا در برخی از صحنه‌ها می‌تواند حتی روی دست شاهکاری مانند Devil May Cry هم بزند. اکشن در بایونتا عمق دارد، سرعتی است، تکنیک در آن بیداد می‌کند و به مانند رقصی تمرین شده و بی‌نقص بین شما و دشمن‌هایتان به جریان درمی‌آید. ایده‌هایی که در این بخش پیاده‌سازی شده‌اند جزو بهترین ایده‌های سبک هک اند اسلش هستند.

بایونتا، مجموعه‌ای از اسلحه‌های سرد و گرم در اختیار دارد که با آن‌ها به جان فرشته‌های بازی می‌افتد. بله، برخلاف Devil May Cry که اکثر دشمن‌های شما اهریمن بودند، در بایونتا اوضاع کمی فرق می‌کند و اکثریت دشمنان شما را فرشتگان و محافظان روشنایی تشکیل می‌دهند و شما در سمت تاریک جریان قرار دارید. از آنجایی که بایونتا یک ساحره است، کلی کار عجیب و غریب می‌تواند انجام دهد و برای کشتن دشمنانش ده‌ها راه بلد است. یکی از این راه‌ها، استفاده از موهای بلندش است. ایده‌ای که ممکن است شما را یاد شخصیت سیندل (Sindel) از سری مورتال کامبت بیندازد. همچنین بایونتا با تعداد زیادی از اهریمن‌ها قرارداد بسته و آن‌ها را در موهای خود نگه می‌دارد. این اهریمن‌ها هنگامی که می‌خواهید یک ضربه‌ی تمام‌کننده روی دشمنان خود پیاده سازی کنید از موهای شما بیرون می‌زنند و بقیه‌ی کارها را خودشان بر عهده می‌گیرند! هم‌چنین، پس از مبارزه با باس‌های بازی، معمولاً در صحنه‌های آخر می‌توانید با موهای خود کار آن‌ها را تمام کرده و از شرشان خلاص شوید. موهای بایونتا تنها ابزار او نیستند.



نیست، اما به نظر می‌رسد زمانی که سازندگان روی دوقلوی این بازی، یعنی Vanquish صرف کرده و آن را تا جایی که می‌توانستند به عناوین نسل هشتمی شبیه کرده‌اند، روی بایونتا صرف نکرده‌اند. بازی هنوز آن حالت ماتی را دارد که نسل قبل هم داشت. رنگ‌بندی صحنه‌ها و کیفیت بافت‌ها می‌توانستند کمی اصلاح شوند، اما تغییر خاصی در این زمینه‌ها هم دیده نمی‌شود. انیمیشن‌ها بسیار دلنشین و خوب هستند و تعدادی از مشکلات مربوط به کنترل که در نسخه اصلی دیده می‌شد حل شده است. گرچه مشکل دوربین هنوز پابرجاست و برخی جاها می‌تواند در گیم پلی خلل ایجاد کند. موسیقی بازی می‌توانست از این بهتر باشد. وقتی آهنگ‌های این بازی را در کنار آهنگ‌های حماسی God of War یا آهنگ‌های پرانرژی Devil May Cry قرار می‌دهید، بایونتا حرف زیادی برای گفتن ندارد. گرچه بحث موسیقی تا حد زیادی سلیقه‌ای است، اما پس از ده سال، شاید تنها چیزی که از این بازی یاد هیچ‌کس نمانده باشد، موسیقی آن است. اما همانطور که بالاتر هم اشاره کردم، صدای پیشگان کار خود را بی‌نقص انجام داده‌اند و بخش صداگذاری بازی عالیست.

روی هم رفته، عنوانی مانند Bayonetta احتیاجی به تبلیغ ندارد. بدون شک این عنوان از بهترین عناوین هک اند اسلش است که تا به امروز ساخته شده و تجربه‌ی آن برای هر گیمری که به سبک اکشن یا هک اند اسلش علاقه دارد، جزو ضروریات است.

درجات سختی هم سری بزنید تا از اجرای کمبوهای دیدنی و متنوع بازی لذت ببرید!

اگر کمی از بخش مبارزات فاصله بگیریم، بایونتا باز هم حرف‌های زیادی برای گفتن دارد. معماهای بازی از نظر تعداد و درجه‌ی سختی کاملاً متناسب‌اند. بسیاری از این معماها، معماهای فیزیکی‌اند که باید طی آن چیزی را جابجا کرده یا با استفاده از قدرت استدلال خود چیزی را حل کنید. البته در کل این معماها خیلی مشکل نیستند، اما در حدی هستند که شما را چند دقیقه به فکر وادارند. در میان صحنه‌های متعدد اکشن و کات‌سین‌های شلوغ، وجود این معماها بالانس بسیار خوبی در بازی ایجاد می‌کند. در کنار معماها، صحنه‌های تعقیب و گریز نیز در بازی وجود دارند. وقتی قرص ماه کامل می‌شود، بایونتا می‌تواند روی دیوارها هم راه برود. بنابراین صحنه‌های تخریب ساختمان‌ها یا جاری شدن لایا، خودشان می‌توانند در عین هیجان‌انگیز بودن، جزو معماهای فیزیکی خوب بازی به حساب بیایند. مراحل جانبی محدودی نیز در بازی وجود دارد که تمام کردن آن‌ها، به شما امتیاز بیشتری برای خرید اسلحه و کمبو می‌دهد. باس فایتهای بازی نیز پر تعدادند و در برخی موارد استراتژی خاصی می‌طلبند. وقتی بایونتا در سال 2010 منتشر شد، جزو عناوین شاخص در زمینه‌ی زیبایی‌های بصری و گرافیکی به شمار می‌رفت. بازی کردن این عنوان در سال 2020 هنوز هم خالی از لطف



- برخی مشکلات دوربین هنوز پابرجاست. از نظر بصری، این بازی نسبت به Vanquish پیشرفت زیادی نداشته است.

+ گیم پلی هیجان‌انگیز، پر سرعت و بی‌نقص بازی. طراحی هنری محیط‌ها و کاراکترهای بازی. باس فایتهای به یاد ماندنی. کنترل نرم و روان.



Ori and the Will of the Wisps

♦♦ آریا مقدم

تابلوی نقاشی

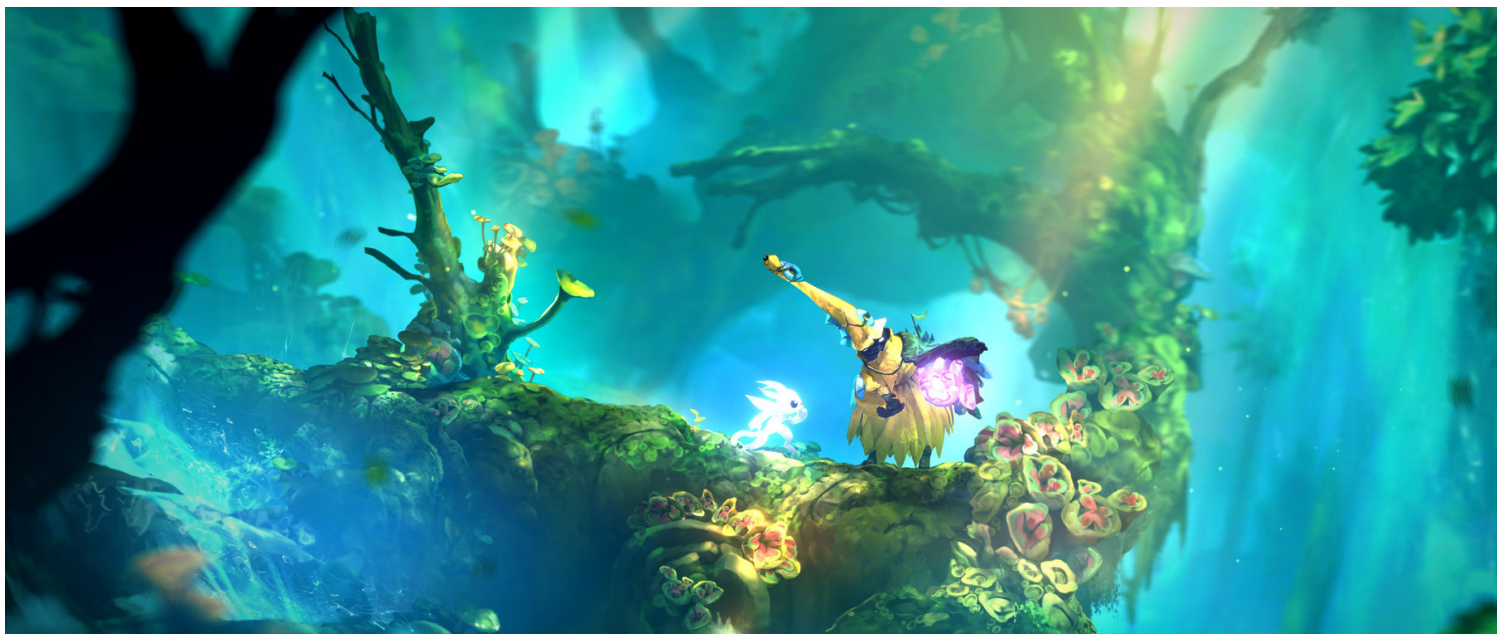
فانتزی و به دور از واقعیت، با موجوداتی که هیچ شباهتی به انسان ندارند، واقعی‌ترین و انسانی‌ترین احساسات را به تصویر بکشد. هر سال شاهد عرضه تعداد بسیار زیادی بازی هستیم که خیلی از آن‌ها از نظر تکنیکی چیزی کم ندارند، اما شاید تعداد انگشت‌شماری از بازی‌ها باشند که مانند Ori به چشم می‌آیند. بازی‌های دوعدی فراوانی هر سال ساخته می‌شوند و خیلی از آن‌ها تکرار مکررات هستند و در این میان بازی‌هایی مانند Ori هستند که می‌آیند و می‌درخشند.

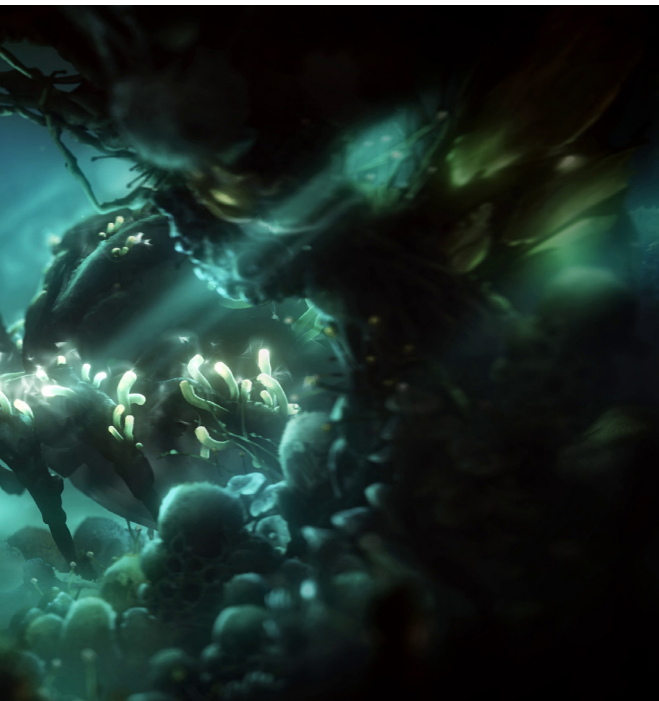
Rayman و Hearts شاید بازی‌های خیلی خوبی باشند، اما صرفاً یک گیم پلی یا یک داستان خوب باعث نشده تا این بازی‌ها ماندگار شوند، بلکه مجموعه‌ای از خصلت‌های منحصر بفرد، خلاقیت و تاثیرگذاری بالای آن‌ها بوده که چندین سال پس از عرضه‌شان، همچنان همه از آن‌ها سخن می‌گویند. اینکه یک بازی روان اجرا شود و از نظر تکنیکی مشکل خاصی نداشته باشد، به برنامه‌نویسان حرفه‌ای نیاز دارد، اما اینکه یک بازی بتواند در دل تعداد زیادی از مخاطبان‌ش جا باز کند، یک ذهن باز و خلاق می‌خواهد. ذهنی که بتواند در دنیایی کاملاً

در بررسی بازی‌هایی مانند Ori، نمی‌توان چند تا مشخصه از پیش تعیین شده را لیست کرد و گفت داستان بازی خوب است، گیم پلی بد است و موسیقی عالی کار شده و غیره و نهایتاً با یک نمره پرونده‌ی بازی را بست. بازی‌های این‌چنینی، اثرات هنری هستند. درست است که بررسی هر بخش از یک بازی، بخش جدایی‌ناپذیر از یک نقد و بررسی کامل است، اما همیشه این حس و حال نهایی بازی است که باعث می‌شود تصمیم بگیریم یک بازی را بخیریم یا نه و حتی فراتر از آن، دوستش داشته باشیم یا نه. بازی‌هایی مانند Limbo، Valiant

Release Date
March 11, 2020
Platforms
Microsoft Windows
Xbox One
Developer(s)
Moon Studios
Publisher(s)
Xbox Game Studios
Genre(s)
Platform-adventure
Metroidvania

سال 2015 از بهترین سال‌های دهه‌ی گذشته برای بازی‌های کامپیوتری بود. کافی است یک سرچ کوتاه در اینترنت داشته باشید تا ببینید چند عنوان AAA در این سال پشت سر هم ردیف شده بودند. طبیعتاً وقتی بازی‌هایی مانند Bloodborne و The Witcher 3 در یک سال عرضه می‌شوند، بازی‌بازان روی این عناوین تمرکز بیشتری می‌کنند. اما چیزی که در این سال بسیار جالب بود، توجه تعداد زیادی از بازی‌بازان و منتقدین به آی‌پی جدیدی به نام Ori and the Blind Forest بود. در سالی که غول‌های بازی‌سازی داشتند پشت سر هم شاهکار تولید می‌کردند، یک آی‌پی جدید از استودیویی که در آن روزها خیلی هم مشهور نبود به چنان موفقیتی دست پیدا کرد که در پنج سال آینده، همه Ori بعدی را می‌خواستند. چیزی که Ori and the Blind Forest را به این درجه از محبوبیت رساند، متفاوت بودن آن بود. داستان عمیق، طراحی هنری بی‌نهایت زیبا، موسیقی تأثیرگذار و پلتفرمینگ نرم و روان بازی همگی دست به دست هم داده بودند تا یکی از یونیک‌ترین بازی‌های آن سال را خلق شود و این اتفاق هم افتاد. اکنون استودیوی سازنده‌ی بازی، Moon Studios، بعد از پنج سال آمده تا بار دیگر نشان دهد بازی ساختن یک هنر است، نه صرفاً یک تجارت. در ادامه‌ی مقاله، می‌خواهیم Ori and the Will of the Wisps را مورد بررسی قرار دهیم و ببینیم پس از پنج سال، این فرنچایز دوست‌داشتنی چه تغییراتی به خود دیده است.





در مورد بازی‌های مثل Ori سوال اصلی این نیست که چه چیزهایی باید تغییر کنند تا بازی بهتر شود، چون Ori and the Blind Forest یک بازی فوق‌العاده بود و واقعاً چیز زیادی وجود نداشت که سازندگان بخواهند آن را بهبود ببخشند، بلکه سوال اینجاست که سازندگان چگونه می‌توانند پا را از شاهکاری که ساخته‌اند هم فراتر بگذارند و بازی بهتری تولید کنند.

درست است که در ابتدا این موضوع کمی غیرممکن به نظر می‌رسد، اما Moon Studios عنوانی خلق کرده که حتی بیشتر از Ori and the Blind Forest دلتان را خواهد برد. در کل دو راه برای بهتر کردن دنباله‌ی یک بازی وجود دارد: اولی تمرکز کردن روی نکات مثبتی که مخاطبان بازی در نسخه‌ی قبلی دوست داشتند و قوی‌تر کردن این نکات، دومی تمرکز کردن روی نکات منفی و رفع آن‌ها و در عین حال حفظ کردن نکات مثبت. در مورد عنوانی مانند Ori and the Blind Forest، نکات منفی زیادی وجود نداشتند که سازندگان بخواهند آن را حل کنند، اما با قاطعیت می‌توان گفت نکات مثبت در نسخه‌ی جدید چند برابر شده و نکات مثبت قبلی نیز به قوت خود باقی مانده‌اند. با اینکه هیچ عنوانی نمی‌تواند کاملاً بی‌نقص باشد، اما Ori and the Will of the Wisps از عناوینی است که بسیار نزدیک به واژه‌ی «بی نقص» حرکت می‌کند. هیچ ایراد بزرگی در بازی نمی‌توان پیدا کرد که لذت بازی را از شما بگیرد و حتی اشکالات فنی مربوط به اجرای بازی نیز در مقابل زیبایی‌های بی‌شمار آن، خیلی به چشم نمی‌آیند. اما پس از این همه تعریف، حتماً این سوال در ذهن شما ایجاد شده که نقاط قوت Ori and the

Will of the Wisps کدام‌ها هستند که این‌قدر دارم از آن‌ها برایتان می‌گویم. جواب کوتاه این است که همه‌ی جوانب بازی، از داستان گرفته تا گیم پلی و طراحی هنری جزو نقاط قوت بازی هستند. اما بیا بید بررسی کنیم و ببینیم هر یک از این عوامل چگونه نقش خود را ایفا کرده و Ori and the Will of the Wisps را به یک شاهکار تبدیل می‌کنند.

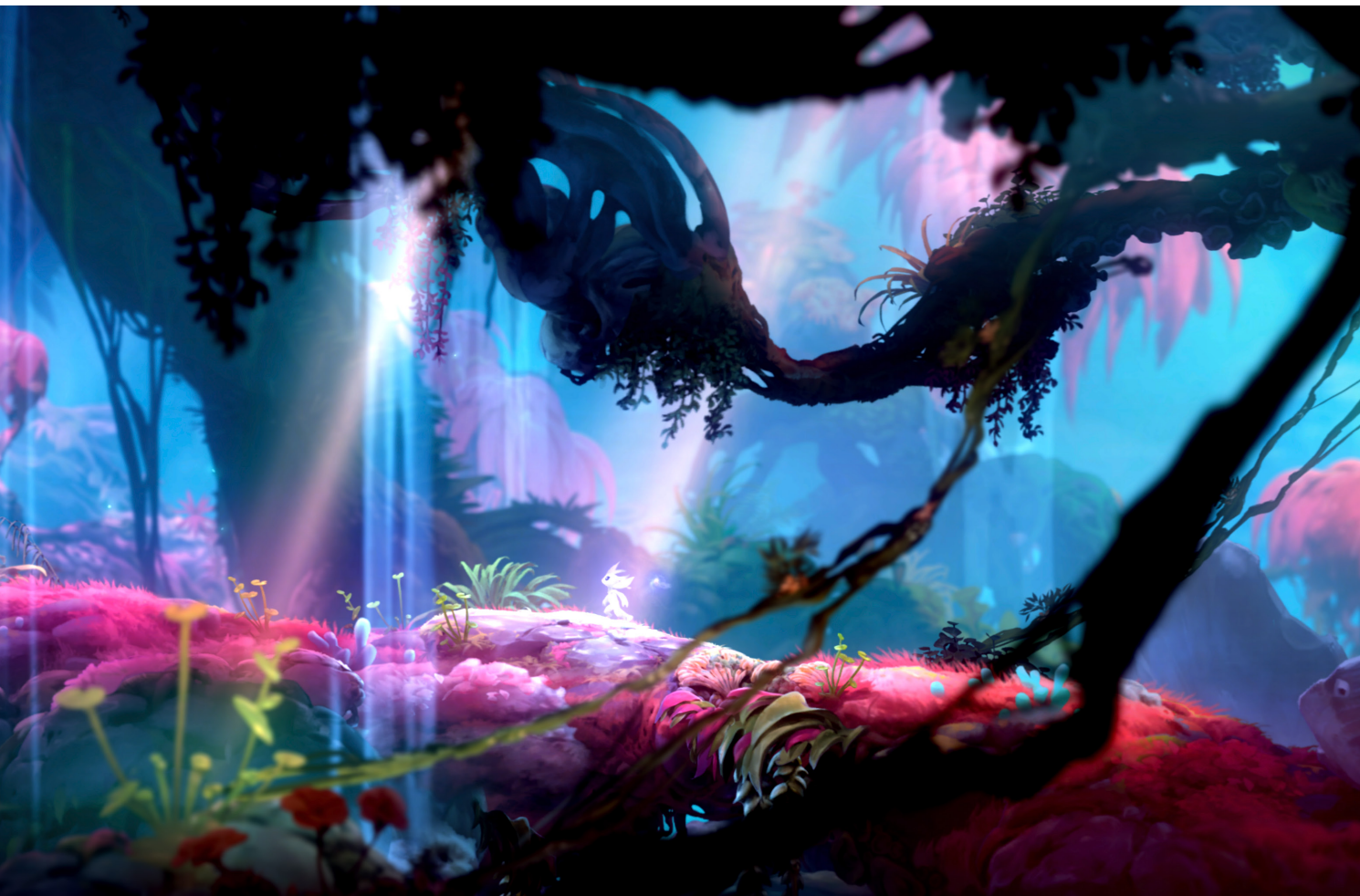
اول از داستان شروع کنیم. هنگامی که Ori and the Blind Forest عرضه شد، توانست با داستان زیبایش که عمیق‌ترین احساسات را در آن به تصویر می‌کشید، قلب خیلی از بازیبازان را تسخیر کند. Ori and the Will of the Wisps نیز پس از وقایع بازی قبلی اتفاق می‌افتد و روای بازی، داستانی مملو از تاریکی، روشنایی، غم، امید و دوستی را روایت می‌کند که از ابتدا تا انتهای بازی خواه ناخواه اثرش را روی شما می‌گذارد. آخرین فرزند Kuro که دختری به نام Ku است به دنیا می‌آید. Ku بال‌های ضعیف و آسیب‌دیده‌ای دارد و نمی‌تواند پرواز کند. Gumo به او کمک می‌کند تا بال‌هایش بهبود پیدا کنند و Ku نیز بتواند مانند پرندگان دیگر پر بزند و پرواز کند. پس از اینکه Ku قدرت خود را باز می‌یابد، او و اوری به جنگل‌های نیوان (Neiwan) می‌روند، اما طوفانی سهمگین می‌آید و Ku و اوری را از هم جدا می‌کند. داستان از این نقطه جدی‌تر و تاریک‌تر از قبل دنبال می‌شود. در کل Ori and the Will of the Wisps اتمسفر تاریک‌تر و غمناک‌تری نسبت به بازی قبلی دارد. در Ori and the Blind Forest نیز شاهد صحنه‌های غم‌انگیزی بودیم، اما احساساتی که در این نسخه به تصویر کشیده می‌شوند، کمی بیشتر نفوذ می‌کنند. تم کلی

کسانی که عاشق دنیای Ori هستند، صرفاً برای اینکه ساعات بیشتری را در بازی سپری کنند این ماموریت‌ها را انجام خواهند داد، اما افرادی هم که فقط علاقه دارند داستان بازی را به پایان برسانند، می‌توانند از برخی از این ماموریت‌های جانبی برای کسب امتیاز و ارتقاء کاراکتر خود استفاده کنند. برخی از قابلیت‌هایی که کسب می‌کنید به شدت در ادامه‌ی بازی به کمک‌تان خواهند آمد، بنابراین شاید فکر بدی نباشد که بیشتر روی این ماموریت‌ها حساب باز کنید.

اما به جز پلتفرمینگ، Ori and the Will of the Wisps of the Wisps بر خلاف بازی قبلی، حسابی روی مبارزات حساب باز کرده است. در Ori and the Blind Forest پلتفرمینگ بخش غالب بازی بود و خبر چندانی از مبارزه نبود. در این نسخه، شما نه تنها می‌توانید با دشمنان کوچک و بزرگ خود مبارزه کنید، بلکه برای این کار کلکسیون قابل توجهی از سلاح‌ها را نیز در اختیار دارید. خود بازی در ابتدا یک شمشیر و یک کمان در اختیار شما قرار می‌دهد. این‌ها سلاح‌های پایه‌ای شما هستند. در ابتدا شاید کمی عجیب و غریب به نظر بیاید که در Ori با دشمنان مبارزه کنید، اما وقتی می‌بینید بخش مبارزات نیز مانند پلتفرمینگ فوق‌العاده کار شده است، عاشق آن می‌شوید. کم‌کم می‌بینید اصلاً دلتان نمی‌خواهد به زمین فرود بیایید و فقط در هوا مشغول پریدن، جاخالی دادن و مبارزه با دشمنان هستید. سلاح‌های دیگری مانند یک پتک سنگین در بازی هستند که می‌توانید خودتان آن‌ها را بخرید. خرید این سلاح‌ها، نه فقط در مبارزه با دشمن‌ها، بلکه در پیشروی در مراحل بازی نیز می‌توانند کمک‌کننده باشند. برای مثال همان پتکی که از آن نام بردم، می‌تواند برای شکستن برخی موانع به کار رود و پیشروی شما را آسان‌تر کند. بخش مبارزات و پلتفرمینگ بازی هر کدام به تنهایی عالی هستند، اما وقتی با هم ترکیب می‌شوند، تجربه‌ی Ori and the Will of the Wisps را به یکی از بهترین تجربیات شما تبدیل می‌کنند. این موضوع به خصوص در مبارزه با باس‌های بازی به چشم می‌خورد که شما یک لحظه هم ثابت نیستید. باس‌های بازی نیز به شدت جذاب ساخته شده‌اند و هر کدام از آن‌ها با توجه به تم مرحله، طراحی خاص خود را دارند. شکست دادن هر باس، قلق خاصی دارد که ممکن است قبل از پیدا کردن آن قلق چندین بار بمیرید. باز هم می‌گوییم، Ori and the Will of the Wisps بازی ساده‌ای نیست، گول ظاهر آن را نخورید!

داستان درباره‌ی تاریکی و روشنایی، خوب و بد است، اما این موضوع اصلاً کلیشه‌ای به تصویر کشیده نمی‌شود و اتفاقاً رویکرد جالبی که نویسندگان بازی پیش گرفته‌اند، موضوع بازی را در نوع خود منحصربفرد نیز کرده است. سازندگان Ori همواره در یک چیز استاد بوده‌اند و آن اینکه بدون بیان کلمات، موجی از احساسات را یک‌جا به مخاطب انتقال دهند. همین چیزهاست که باعث می‌شود Ori and the Will of the Wisps، صرفاً یک بازی برای چند ساعت سرگرمی نباشد، بلکه مانند اثری هنری شما را مسح کند. البته بحث‌های زیادی درباره‌ی اینکه Ori and the Blind Forest داشت داستان قوی‌تر و تاثیرگذارتری داشت در کامیونیتی‌های مربوط به بازی شنیده می‌شود، اما در کل داستان Ori and the Will of the Wisps نیز بسیار زیباست و نمی‌توان به آن خرده گرفت. گرافیک زیبا و موسیقی به‌جای بازی نیز که در ادامه‌ی متن بیشتر به آن خواهیم پرداخت، کاملاً به داستان سراسر احساس آن کمک می‌کنند و نقش بسزایی در تاثیرگذاری آن دارند. گیم پلی Ori and the Will of the Wisps را می‌توان در سه بخش بررسی کرد. بخش اول که پایه و اساس بازی قبلی را تشکیل می‌داد و هنوز هم بخش عظیمی از گیم پلی را صرف آن خواهید کرد پلتفرمینگ است. در Ori and the Blind Forest شاهد یک پلتفرمینگ روان و نرم بودیم که حتی بعداً تعداد زیادی از بازی‌های هم سبک نیز از آن الگوبرداری کردند. در نسخه‌ی جدید، پلتفرمینگ حتی از بازی قبلی نیز لذت‌بخش‌تر شده است. حرکات کاراکترها آن‌قدر نرم‌اند که واقعاً چشم آدم را نوازش می‌دهند. بعضی وقت‌ها پلتفرمینگ بازی ممکن است شبیه به عناوینی مانند Super Meat Boy شود؛ همان‌قدر سخت و لذت‌بخش. اکنون که صحبت از سختی شد، باید بگویم Ori and the Will of the Wisps چالش برانگیز و سختی است. حتی ممکن است در برخی از مراحل این سختی به قدری باشد که چندین بار بپازید و حوصله‌تان سر رود. اما کسانی که سراغ Ori می‌آیند احتمالاً انتظار یک بازی چالش برانگیز را نیز دارند، بنابراین نمی‌توان به این موضوع زیاد خرده گرفت. نسخه‌ی دوم کمی خطی‌تر از بازی قبلی دنبال می‌شود. البته همچنان با یک مترویدوانیای مدرن طرف هستیم که کلی چیز برای جستجو و یافتن در آن وجود دارد، اما این موضوع کمی محدودتر از بازی قبلی شده است. در عوض، تعدادی ماموریت جانبی در گوشه و کنار بازی وجود دارد که می‌توانید در میان مراحل آن‌ها را انجام دهید.







تنها مشکلی که بازی از آن رنج می‌برد، برخی باگ‌های تصویری و مشکلات مربوط به پرفورمنس است که البته سازندگان تا به حال سعی کرده‌اند با چند آپدیت این مشکل را کاهش دهند. اما در برخی صحنه‌های حساس پلتفرمینگ، مشکلاتی از قبیل فریز شدن تصویر می‌تواند باعث سردرگم شدن و باخت بازی‌باز شود. به جز این، اوری تقریباً هیچ ایراد دیگری ندارد. روی هم رفته، به نظر می‌رسد استودیوی Moon را نیز باید جزو استودیوهایی بدانیم که فقط بلدند بازی خوب تولید کنند. Ori and the Will of the Wisps بدون شک از بهترین‌های 2020 و حتی بهترین بازی‌های دوبعدی تاریخ خواهد بود و تجربه‌ی آن به هر فردی توصیه می‌شود.

بازی‌های زیادی تا به امروز تلاش کرده‌اند که سبک گرافیکی Ori را الگوبرداری کنند، اما وقتی بازی می‌کنید، متوجه می‌شوید فقط Moon Studios است که می‌تواند این تابلوی نقاشی را به این زیبایی خلق کند. تنوع مراحل به شدت بالاست و هر یک از این مراحل در بی‌نقص‌ترین حالت خود ساخته شده‌اند. انیمیشن‌ها نرم هستند و رنگ‌بندی هر صحنه آن‌قدر زیباست که فقط می‌خواهید بازی را متوقف کرده و به صفحه‌ی نمایشگر خیره شوید. نه تنها طراحی بصری، بلکه طراحی صدا و صداگذاری محیط نیز پر جزئیات خلق شده‌اند. از موسیقی بازی نیز هر چه بگوییم کم گفته‌ایم. همه چیز جمع شده است تا Ori and the Will of the Wisps یک شاهکار و یکی از آثار فراموش‌نشده 2020 باشد.

بخش آخر از سه بخشی که گفتم، معماهای بازی هستند که در این نسخه بیشتر و گاهی سخت‌تر شده‌اند. برخی از معماها واقعاً چالش برانگیزند و به کشیدن یک اهرم در این نقطه و باز شدن یک در در نقطه‌ای دیگر محدود نمی‌شوند. پس از حل کردن برخی از این معماها به خودتان افتخار خواهید کرد! طراحی مرحله در این عنوان حرف ندارد. چک‌پوینت‌ها همگی در جایی که باید باشند قرار دارند و سکوبازی کاملاً استاندارد است. معماهای بازی چالش معقولی برایتان ایجاد می‌کنند و مبارزات نیز فقط به لذت بازی می‌افزایند. اما به نظر می‌رسد یک چیز اساسی را از قلم انداخته‌ایم. طراحی هنری بی‌نظیر بازی! شاید اغراق نباشد اگر بگوییم بازی‌های انگشت‌شماری وجود دارند که مانند Ori زیبا باشند.



- برخی مشکلات مربوط به اجرای بازی.

+ پلتفرمینگ نرم و روان
مبارزات جذاب و لذت‌بخش
طراحی هنری مسح‌کننده
موسیقی زیبا
معماهای چالش برانگیز



9.5



Release Date
May 8, 2018

Platforms
Microsoft Windows
Linux
macOS
Nintendo Switch
PlayStation 4
Xbox One

Developer(s)
Josh Sawyer

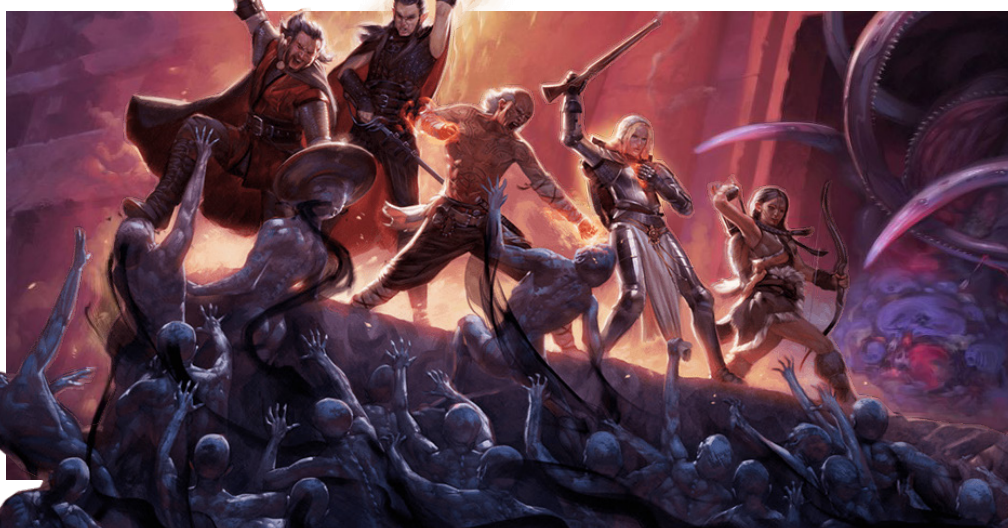
Publisher(s)
Versus Evil

Genre(s)
Role-playing

داستان و اتفاقات نسخه دوم کاملاً با اتفاقات نسخه اول گره خورده و عجین هستند. در نسخه دوم، بازیبازان دوباره کنترل Watcher of Caed Nua را برعهده می‌گیرند. این بار به سبب بیماری و طاعونی وحشتناک به نام Hollowborn Crisis, کودکان مختلفی در سرتاسر Eora بدون روح متولد میشوند. در همین حین شخصیت اصلی خواه ناخواه درگیر کشمکش‌های میان خدایان می‌شود و در رأس این خدایان با اهداف و ویژگی‌های مختلف، شاهد Eothas هستیم که آنتاگونیست بازی نیز به شمار می‌آید. در واقع داستان بازی خود از خط‌های داستانی کوچک‌تری تشکیل شده که هر کدام از آنها شرایط، پیش‌زمینه‌ها و اتفاقات منحصر بفرد خود را دارا هستند. در واقع استودیو Obsidian با خلق خط‌های داستانی متعدد و بعضاً مشترک، این امکان را در اختیار بازیبازان قرار داده است تا به بهترین شکل ممکن ماجراجویی را درک کنند و از آن لذت ببرند. یکی از این روش‌های تجربه ماجراجویی به بهترین شکل ممکن، اهمیت بسیار بالای تک‌تک تصمیماتی است که در طول بازی اتخاذ می‌کنید. از کمک کردن به همراهان گرفته تا گرفتن جناح هنگام درگیری‌های نژادی سرزمین Eora، هر تصمیم و هر اقدام شما، چه در ابعاد کوچک و چه در ابعاد بزرگ، دنیای Pillars of Eternity را شکل می‌دهد. به لطف وسعت بالای دنیای بازی، شاهد انواع و اقسام گروه‌های مختلف و نژاد‌های گوناگون نیز هستیم که اکثراً منافع این گروه‌ها با یکدیگر در تضاد است و بنابراین به مانند تمامی نقش‌آفرینی‌های دیگر، نمی‌توان همه را راضی نگه داشت و هر انتخابی، عواقب خود را دارد. در کل باید بگوییم به لطف عمق بالای خطوط داستانی، پرداخت جذاب و چندلایه اکثر شخصیت‌های فرعی یا همراه و همچنین Plot Twist‌های گاه و بیگاه، از لحاظ داستانی عملکرد Pillars of Eternity 2 فوق‌العاده بوده است و با تجربه بازی، که حداقل سی تا چهل ساعت به طول می‌انجامد، به بهترین شکل ممکن طعم نقش‌آفرینی کلاسیک با المان‌های داستانی را خواهید چشید.



از لحاظ گرافیکی باید بگویم استودیو Obsidian، مهارت بالایی خود در خلق محیط هایی با تنوع ظاهری بالا، طیف رنگ فوق العاده و عمق زیاد را در عناوین مختلف خود به رخ کشیده است. عنوان Outer Wilds یکی از بهترین مثال ها در این زمینه است. بازی Pillars of Eternity 2:Deadfire نیز یکی دیگر از آثاری است که Obsidian مهارت فوق العاده بالای خود در زمینه طراحی هنری را به رخ کشیده است. از خلق مناظر جنگلی و سرسبز گرفته، تا جزایر رنگارنگ و مناطق آتش فشانی و سیاهچال های مخوف، تنوع محیط ها و لوکیشن های بازی فوق العاده است و از طرف دیگر، به لطف طیف رنگ بالای به کار رفته، این محیط ها کاملاً از همدیگر متمایز هستند تا به این ترتیب حس خستگی و یکنواختی هنگام انجام مراحل فرعی و گشت و گذار در بازی ایجاد نشود. و اما گیم پلی بازی جایی است که بازی به اوج خود می رسد. در همین ابتدا باید بگویم یکی از تفاوت های نسخه PS4 با نسخه PC، در این است که از همان ابتدای بازی این امکان به مخاطب داده می شود که از بین دو حالت نبرد همزمان یا همان Real Time و نبرد نوبتی و Turn Based، یک مورد را انتخاب کند. این انتخاب حالت کل نبردهای بازی را مشخص می سازد. با انتخاب مبارزات نوبتی بازی کمی هیجان و سختی کمتری خواهد داشت و در عوض کنترل و پیشروی آسان تر می گردد. اما در حالت نبرد همزمان یا همان معمولی، بازی بیشترین چالش و سختی را داراست و البته به همان میزان هیجان و استرس مبارزات و نبردهای بازی نیز بالا می رود. البته در حالت Real Time نیز امکان توقف بازی و تحلیل شرایط و اتفاقات وجود دارد که مکانیزمی بسیار کارآمد به شمار می آید، خصوصاً در نبردهای سخت تر و چالش برانگیز تر. در مورد خود گیم پلی باید بگویم همانند نقش آفرینی های ایزومتریک دیگر، امکان انتخاب کلاس و حتی زیرکلاس، ارتقاء در شاخه های مختلف، استفاده از تعداد فوق العاده قابل توجهی قابلیت هجومی و تدافعی و موارد مشابه دیگر وجود دارد. همچنین همراهان شما نیز بر اساس شخصیت های انتخاب شده، نقاط قوت و ضعف و فنون و حرکات مختص





نتیجه گیری

اگر دنبال تجربه ای کلاسیک، با المان های عمیق نقش آفرینی می گردید، در تجربه Pillars of Eternity 2: Deadfire شک نکنید چرا که این عنوان یکی از برترین و برجسته ترین عناوین نقش آفرینی ایزومتریک در نسل هشتم به شمار می آید. داستان جذاب، پرداخت فوق العاده شخصیت ها، گرافیک هنری چشم نواز و گیم پلی فوق العاده عمیق و چندلایه، هر کدام دست به دست هم داده اند تا شاهد تجربه ای فوق العاده غنی و عمیق باشیم. اگر مشکلات کوچکی مانند لودینگ های طولانی و متعدد نبود، این عنوان می توانست یک تجربه بی نظیر باشد. با این وجود، تجربه این عنوان به شدت برای علاقه مندان به نقش آفرینی های کلاسیک و ایزومتریک گزینه فوق العاده ای است.

آید. البته این مسأله را نمی توان نقطه ضعفی بزرگ برشمرد چرا که فارغ از این مسأله، گیم پلی بازی همچنان فوق العاده سرگرم کننده و لذت بخش است.

اما باید بگویم تمامی این ویژگیهای جذاب و عمق بالای بازی در ابعاد مختلف، هزینه ای نیز در پی داشته که آن هزینه، لودینگ های متعدد و طولانی بازی هنگام ورود به مناطق جدید یا موارد مشابه است. این لودینگ ها چیزی بین 35 تا 45 ثانیه به طول می انجامد که از آنجایی که تعداد لودینگ ها نیز متأسفانه پرشمار است، این مسأله هم ریتم بازی را کند ساخته و هم کمی باعث ناراحتی مخاطبان می شود. در واقع باید گفت لودینگ های متعدد و طولانی مهم ترین مشکل بخش گیم پلی و وجه سرگرمی بازی به شمار می آیند.

خود را دارا هستند. در کل گیم پلی بازی کاملاً سطح استاندارد را برخورداریست و به لطف عمق فوق العاده بالای مهارت ها و ارتقاء شخصیت و همچنین تعداد بسیار زیاد Ability های بازی، گیم پلی بازی عمیق، چالش برانگیز و فوق العاده لذت بخش است. البته باید بگویم انواع و کمیت زیاد مهارت ها و قابلیت های موجود در بازی، بعضاً به مانند شمشیر دو لبه نیز عمل کرده چرا که برای افراد تازه کار و آن دسته افرادی که شناخت زیادی از بازی های مشابه ندارند، منو ها و قابلیت های متعدد گیج کننده خواهند بود و احتمالاً برخی بازیازان در میان خیل عظیم مهارت ها و قابلیت ها دچار سردرگمی شوند. شاید اگر کمی منو های بازی ساختار ساده تری داشتند این مشکل می توانست کمتر به چشم

– لودینگ های طولانی و متعدد منو ها و رابط کاربری بازی می توانستند کمی ساده تر طراحی شوند

+ داستانی جذاب، چندلایه با خطوط داستانی سرگرم کننده پرداخت مناسب شخصیت های همراه یا فرعی گرافیک هنری چشم نواز گیم پلی و مبارزات فوق العاده جذاب و سرگرم کننده هستند عمق بالای مبارزات و المان های نقش آفرینی



8.7

Journey to the Savage Planet

سعيد آقابابايي

گشت و گذار در کهکشان

که بازیاز را كاملا به خود جذب می کنند. استودیو Typhoon ساخت این بازی نشان داد که در مسیر صحیح حرکت می کند و به این استودیو امید زیادی در آینده می رود تا بتوانند با درس گرفتن از برخی ضعف های بازی خود و استفاده از تجربه ای که در ساخت آن داشته و بازخوردهایی که گرفته اند، بازی های بعدیشان را بسیار جذاب تر و باکیفیت تر خلق کنند. در این مطلب قصد داریم که به بررسی این عنوان پرداخته و آن را از زوایای مختلف تحلیل کنیم. پیشنهاد می کنم در ادامه «نقد و بررسی بازی Journey to the Savage Planet» با مجله گیمفا همراه شوید.

دارد وقتی برای آن مقداری وقت بگذارید و شروع به ماجراجویی در دنیای بازی کنید، دیگر به دلیل سیستم جذاب و اعتیاد آور گشت و گذار و اکتشاف در بازی و حالت متروئیدونیایی که گیم پلی بازی دارد نمی توانید از آن دل بکنید و به خاطر نکات مثبت خیلی پرتعداد تر نسبت به موارد منفی، شاید حتی عاشق این بازی شوید. گشت و گذار در یک دنیای بی نهایت جذاب و زیبا و بامزه با طراحی های هنری طنز آمیز و خوش رنگ و لعاب و دوست داشتنی، اکتشاف مناطق و یافتن آیتم های بسیار مفید، ارتقا دادن سلاح و آپگرید کردن گجت ها و برگشت به مناطقی که قبلا در دسترس شما نبودند، آن قدر در Journey to the Savage Planet لذتبخش و فوق العاده هستند

Journey to the Savage Planet یک اکشن ماجراجویی اول شخص فضایی با استایل بصری خوش آب و رنگ و جذاب است که توسط Typhoon Studios ساخته شده است و توسط ناشر بزرگی مثل Games ۵۰۵ که انتشار عنوانی مثل Control را برعهده داشته است، در تاریخ ۲۸ ژانویه ۲۰۲۰ برای پلتفرم های پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر گردید. تجربه آن شامل ماجراجویی در سیارات و مبارزه با هیولاهای گوناگون و تحقیق و می باشد که به طور کلی در یک قالب متروئیدونیایی قرار دارد. به طور خلاصه و در ابتدای این مطلب، در مورد Journey to the Savage Planet باید بگویم عنوانی است که با وجود نقص هایی که

Release Date

April 23, 2019

Platforms

Microsoft Windows

Nintendo Switch

PlayStation 4

Xbox One

Google Stadia

Developer(s)

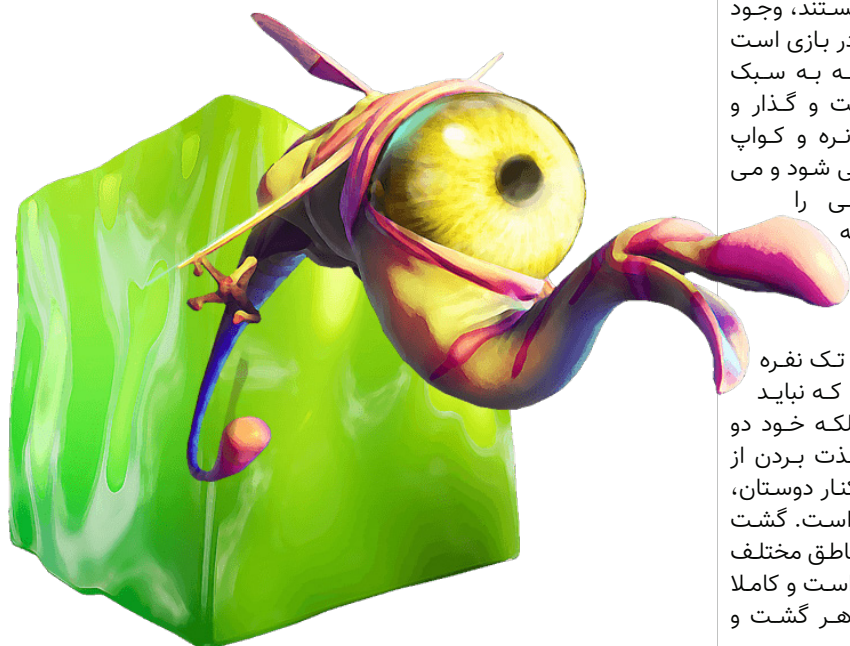
NetherRealm Studios

Publisher(s)

Warner Bros. Interactive Entertainment

Genre(s)

Fighting



داستانی کم تعداد هستند، وجود قابلیت بازی دو نفره در بازی است که مخصوصا با توجه به سبک بازی و نیاز به گشت و گذار و اکتشاف، تجربه دو نفره و کوآپ بازی جذاب تر هم می شود و می توانید ساعات خوبی را داشته باشید. البته بخش کوآپ چیز خاصی به بازی اضافه نمی کند و فرق خاصی با بخش تک نفره ندارد ولی خب حتما که نباید فرق داشته باشد، بلکه خود دو نفره بازی کردن و لذت بردن از دنیای زیبای بازی در کنار دوستان، بزرگترین نکته مثبت است. گشت و گذار و اکتشاف در مناطق مختلف بازی واقعا لذتبخش است و کاملا حس می کنید که هر گشت و

از Journey to the Savage Planet منظر گیم پلی عنوانی اکشن ماجراجویی متروئیدوانیایی اول شخص است که بر گشت و گذار و اکتشاف در دنیای بازی به همراه مبارزه با دشمنان تمرکز دارد. Journey to the Savage Planet بدون هیچ ادعا و بزرگنمایی، دنیایی بسیار زیبا و جذاب و پر جزییات را در اختیار شما قرار می دهد که با هر چیزی در آن می توانید ارتباط برقرار کنید و تعداد بسیار زیادی فعالیت های انجام دادنی در بازی در اختیار شما قرار دارد که به واسطه استایل بصری و طراحی و رنگ بندی های زیبایی مناطق، اصلا خسته کننده نشده و هرگز شما را ناامید نمی کند. یکی از نکات مثبت گیم پلی بازی در این روزها که بازی های کوآپ



را بدون گشت و گذار و اکتشاف کافی پیش ببرید ناگهان می بینید که بازی تمام شد! اما حتی اگر گشت و گذار و اکتشاف زیاد هم انجام دهید و تمام بخش ها را بگردید، باز هم بازی تجربه ای کافی به نسبت سبکی که بازی دارد، در انتظارتان نیست و مثلاً بازی در حد نصف یک عنوان رچت و کلنک هم زمان ندارد. سازندگان می توانستند با بیشتر کردن مناطق و مراحل و مأموریت های فرعی بیشتر و ... زمان بازی را طولانی تر کنند. البته به این را آن دلیل می گویم که بازی کاملاً ظرفیت و پتانسیل این کار را دارد و کشش لازم در بازیاز برای ادامه کند. جالب است که انگار دارک سولز روی این بازی هم تاثیر داشته است و دایره تاثیرش روی سبک های مختلف دارد روز به روز بیشتر می شود! اگر در بازی بمیرید آیتم ها و مواد اولیه و .. که در آن سفر جمع کرده اید همان جا روی زمین می یابند و یک بار فرصت دارید برگردید و آنها را بردارید! اگر نتوانید دیگر از بین می روند! بله دیگر این هم از اضافه کردن استرس و تم دارک سولز به بازی! وقتی مواد جمع شده و .. زیاد شدند بهتر است برگردید به سفینه تان و به محض این که بروید داخل سفینه، این مواد تخلیه می شوند و دیگر با مرگ شما از دست نمی روند. تنوع دشمنان در بازی چندان زیاد نیست، ولی این به معنی آن نیست که تنوع جانوران و موجودات در بازی کم است. اتفاقاً کلی

درون معابد باستانی و بخش های مخفی پیدا کنید (فقط ارتقاها) خاص گجت ها نیاز به این هسته ها دارند و دیگر ارتقاها معمولی مثل ارتقای خشاب سلاح و... فقط مواد اولیه لازم دارند). وقتی هسته اصلی یک ارتقا را پیدا کردید و مواد لازم برای ارتقای یک گجت یا سلاحتان را داشتید (مثلاً شاید یک ارتقا نیاز به ۱۰۰ آلومینیوم و ۲۰۰ کربن و سلیکون و... داشته باشد و به طور کلی ۴ ماه مختلف در دنیای بازی وجود دارند)، باید برگردید به سفینه تان و آن ارتقا را انجام دهید و مثلاً سرعت ریلود سلاح را بیشتر کنید و یا گجت پرتاب کننده اسید را روی دستتان بسازید و جت پک خود را دارای ۲ یا ۳ پرش کنید. به طور کلی این ارتقاها گجت ها بیشتر در راستای باز کردن دسترسی شما به مناطقی است که قبلاً نمی توانستید به آنها دسترسی یابید. در بازی قابلیت سفر سریع هم وجود دارد که از بخش هایی مثل یونفایرهای سولز انجام می شود و به سفینه خود و یا دیگر بونفایرهای و چک پوینت هایی که یک بار فعال کرده اید سفر نمایید و به این ترتیب گشت و گذار در بازی و برگشتن به قسمت های قبلی بازی برای دسترسی به مناطق و... بسیار آسان تر می شود. مدت زمان بازی از نظر کلی و با توجه به سبک و کیفیت محتوایی که دارد و انگیزه ای که به خاطر جذابیت بالایش در بازیاز برای ادامه ایجاد می کند، زیاد طولانی نیست. مخصوصاً اگر بازی

گذار و اکتشافی که انجام می دهید ارزشش را دارد و کاری بیهوده نیست که این مهم ترین نکته برای یک بازی با تکیه بر Exploration است و خوشبختانه کاملاً در Planet Journey to the Savage حس می شود. ممکن است به منطقه ای جدید برسید که در آنجا چند گونه جدید جانوری برای اسکن کردن وجود دارد، ممکن است به یک بخش در بالاترین نقطه یک صخره برسید که در آن پر است از سنگ های مواد معدنی و منابع جمع کردنی مهم در بازی که البته دو هیولای بزرگ نیز در آن هستند و باید آن ها را شکست دهید، ممکن است یک آیتم باستانی در بخشی مخفی شده پیدا کنید که حاوی یک خاصیت بسیار مهم و باارزش و مفید برای شما باشد و مثلاً با آن بتوانید جت پک خود را ارتقا دهید و قابلیت دو بار پریدن را به دست آورد و به این ترتیب بتوانید به مناطق بالاتر دسترسی پیدا کنید. در بازی تعداد خیلی زیادی آپگرید وجود دارد که جذابیت آن را بسیار بیشتر کرده است. مثلاً شما می توانید دامنه اسکن کردن اسکنر خود را افزایش دهید تا حجم بیشتری از محیط را پوشش دهد و یا همانطور که قبل تر هم اشاره ای کردم می توانید جت پک خود را برای اضافه شدن قابلیت پرش دوم یا حتی پرش سوم ارتقا دهید و در نتیجه، این کار به شما اجازه می دهد تا به اکتشاف بخش هایی که قبلاً به آنها دسترسی نداشتید پردازید و البته برای این ارتقاها باید آیتم پایه ای و هسته اصلی آن ارتقا را از

بیشتر در بازی گشت و گذار کنید، آن قدر آیتیم های عالی و ارتقا‌های قدرتمند و مخصوصا گجت های جذاب به دست می آورید که مدام گشت و گذار را برای شما راحت و راحت تر می کنند. برخلاف تعداد سلاح های شما در بازی که فقط یک عدد است، یکی از نکات بسیار جذاب بازی وجود انواع و اقسام گجت ها، هم برای مبارزه و هم برای دسترسی به مناطق مختلف است که باعث شده است بازی بسیار جذاب شود و این گجت ها که به مرور زمان در بازی به دست می آورید و در دست چپتان قرار می گیرند، تنوع و جذابیت بالایی دارند. مخصوصا این گجت ها کیفیت بخش اکتشاف و گشت و گذار در بازی را بسیار بالا برده اند زیرا مثلا با گجتی که در بخش آخر بازی به دست می آورید می توانید برگردید به بخش اول بازی و از یک کوه

موجودات مختلف در بخش های گوناگون بازی برای اسکن کردن و وجود دارند ولی تعداد کمی از اینها دشمن شما هستند و حمله می کنند در واقع اکثر موجودات بازی طبق تعریف خود بازی Bait یا طعمه هستند و تعداد کمی هم دشمن شما یا Predator هستند. این تنوع دشمنان وحشی در بازی می تواند بیشتر باشد اما خب از آنجایی که در بخش مبارزات هم توضیح دادم کلا تمرکز بازی بر اکشن نیست و بر اکتشاف و گشت و گذار تمرکز دارد که از این منظر، تعداد موجودات طراحی شده در بازی بسیار کامل و مناسب هستند. در بازی تنها یک سلاح دارید با تیرهای بی نهایت که در بخش های مختلف قابل ارتقا دادن است و می توانید المان هایی مانند میزان آسیب سلاح و تعداد خشاب و را در بازی و با جمع کردن موارد مورد نیاز ارتق دهید. هر چه





قدرتمند دانست. البته برای کسانی که بیشتر به بخش اکتشاف و ماجراجویی بازی علاقمند هستند بخش اکشن بازی کاملاً کافی است و جذابیت خود را دارد. تازه در بازی ۳-۲ باس فایت هم وجود دارد که انصافاً هم جذابیت بالایی دارند و حتی گاهی وقت ها شما را برخلاف خود روند بازی، به چالش هم می کشند. به طور کلی در مورد گیم پلی بازی باید بگویم یکی از لذتبخش ترین سیستم های گشت و گذار و اکتشاف که تا امروز در بازی های مختلف دیده ام مربوط به همین عنوان Journey to the Savage Planet است که کاری می کند واقعاً در روند این ماجراجویی و گشت و گذار به شما خوش بگذرد و خسته نشوید و تازه برخی مواقع هم حسابی بخندید! همچنین سیستم متروئیدوانیایی بازی که بر پایه بازگشت به محیط های قبلی و اکتشاف مناطقی که قبلاً غیر قابل دسترس بوده اند قرار دارد نیز بسیار جذاب و متعادل و بالانس شده است و به نوعی این حس را به شما می دهد که همیشه هدف دارید و از گشتن در بازی خسته نمی شوید و پیشرفت را حس می کنید. اگر به عناوین بر پایه گشت و گذار و اکتشاف و یافتن آیتم ها و ارتقای آن ها و مبارزه با هیولاهای گوناگون با تم Sci-fi فضایی و بازی هایی مثل Ratchet and Clank و No Man's Sky علاقمند هستید، بدون هیچ شک و تردیدی Journey to the Savage Planet عنوانی است که مخصوص شماست.

بلند که قبلاً قابل دسترس نبود بالا بروید و به یک گنج برسید. یا مثلاً می توانید سوار ریل های هوایی شوید (دقیقاً مثل یابوشاک اینفینیت) و به مناطق دور دست که در آسمان قرار دارند بروید. البته با این که این گجت ها در ساختار اکتشاف و گشت و گذار در بازی بسیار عالی و جذاب هستند، ولی در مبارزات پتانسیل آنها تقریباً به در رفته است زیرا تا بخواهید مبارزات را شروع کنید و واردش شوید و چالشی برایتان ایجاد شود که به فکر استفاده از گجت بیافتید، مبارزه خیلی وقت است که تمام شده و با یکی دو تیر ساده تفنگتان دخل دشمنان ضیق بازی آمده است! دشمنان بزرگتر و قوی تر هم که نیاز به استفاده هایی از گجت ها دارند تعدادشان خیلی زیاد نیست و به طور کلی بهتر است این طور بگویم که آن استفاده ی عالی که از گجت های متنوع در بخش ماجراجویی و گشت و گذار بازی، می کنید اصلاً قابل مقایسه با به کار گرفتن این گجت ها در بخش مبارزات بازی نیستند. نه این که گجت ها در مبارزات بد باشند، بلکه مبارزات کیفیتشان پایین است و معمولاً خیلی زود و بدون پیچیدگی و چالش خاصی تمام می شوند. با وجود این همه آیتم های مختلف از بمب گرفته تا گجت پرتاب اسید و ... بازی می توانست مبارزات بسیار بهتر و جذاب تری داشته باشد و بسیار بیشتر به آن پرداخته شود که متأسفانه این کار صورت نگرفته است و نمی توان از نظر اکشن و مبارزات، Journey to the Savage Planet را یک بازی خیلی جذاب و





محیطی برای استفاده انسان از این موارد را بسنجید. یعنی خلاصه این که انسان ها راه می افتند در بقیه کهکشان بقیه سیارات و منابع را هم برای خودشان بگیرند! کلا هر بار به سفینه تان بر می گردید با ویدئوهایی که از زمین برایتان آمده و فیلم هایی که از روند کار شرکت می بینید و صحبت هایی که با شما می شود و اطلاعاتی که در اختیارتان قرار می گیرد، داستان برای شما پیش می رود و در پس زمینه به طور استاندارد و نرمالی در جریان است. شما در طول این داستان نیاز به بدست آوردن قطعات و مواد اولیه مختلف از سیارات گوناگون به منظور پیشرفت در داستان و گذر از موانع خاص دارید و بر اساس همین المان ها داستان بازی جلو می رود.

داستان Journey to the Savage Planet عالی و بسیار زیبا نیست اما در طول بازی، داستان حس می شود و به شما دلیلی برای جستجو و اکتشاف و یافتن تجهیزات جدید می هد و به نوعی باعث می شود تا زمانی که دارید از گیم پلی لذت می برید داستان نیز در پس زمینه ذهنتان باشد و کلیشه های موجود در آن چندان شما را آزار نخواهند داد، مخصوصا با برخی موارد طنز جذابی که در بازی وجود دارد. شما یکی از داوطلبان یک برنامه خاص هستید که توسط یک شرکت بزرگ برای کشف و استفاده از منابع دیگر سیارات راه اندازی شده است و در واقع شما می روید به برخی سیارات تا در آنجا از مواد معدنی و گونه های جانوری و پوشش های گیاهی مختلف اطلاعات کسب کنید و تحقیق کنید و شرایط





از لحاظ بصری، بازی Journey to the Savage Planet از استایل گرافیکی خوش رنگ و لعاب و زیبا و طنز آمیز و طراحی های بصری جالب و دوست داشتنی و گاهی خنده دار برخوردار است که سبب خلق عنوانی دوست داشتنی شده است که هر لحظه آن برای بازیباز جذاب است و هرگز خسته کننده نمی شود و حتی لیخندی را هم بر روی لبتان می نشاند. این استایل بصری به خوبی انواع و اقسام محیط ها و پوشش های گیاهی و جانوری و نوع طبیعت هر منطقه و سیاره پوشش داده است. سازندگان Journey to the Savage Planet واقعا خوب روی جزییات بازییشان از لحاظ بصری و طراحی های هنری کار کرده اند و دنیایی فوق العاده جذاب و زیبا و خوش آب و رنگ خلق کرده اند

که واقعا گشت و گذار و اکتشاف در آن دوست داشتنی است. بازی از گرافیک بسیار خوش آب و رنگ و زیبایی استفاده می کند و یک استایل کارتونی دوست داشتنی دارد که واقعا هم جذاب است و می تواند شما را عاشق خود کند. طراحی های با مزه و دوست داشتنی و اغلب طنز آمیز در ترکیب با رنگ های زیبا و چشم نواز باعث خلق عنوانی شده اند که وقتی بارها و بارها به دنیای بازی نگاه می کنید و ساعت ها در آن وقت می گذرانید هرگز حتی لحظه ای از جنبه بصری برای شما خسته کننده نشود و جذابیت خود را برای شما از دست ندهد.

در نهایت و بعد از بررسی بخش های مختلف بازی باید گفت Journey to the Savage Planet

دقیقا همان چیزی است که باید باشد، اما خب طبیعتا نواقصی هم دارد که با توجه به این که این بازی اولین تجربه سازنده اش است، قابل انتظار هم بوده اند. Journey to the Savage Planet در دنیای بازی های امروز، عنوانی قابل احترام و ارزشمند است که سازندگان آن در قالب یک بازی تقریبا کوچک و جمع و جور، یک محتوای بسیار جذاب و لذتبخش و ارزشمند را خلق کرده اند که واقعا قابل تحسین است. این که سازنده ای در همان اولین بازی خود بتواند یک بازی تقریبا بزرگ آن هم با کیفیت عالی بسازد و از بسیاری از منتقدین و وبسایت های معتبر دنیا امتیازات ۸ و بالاتر از ۸ بگیرد، کار آسانی نیست مخصوصا در این روزها. کاری که استودیو

Typhoon اکنون با عنوان اولش Journey to the Savage Planet انجام داده جای تحسین دارد. Planet Journey to the Savage یک بازی ایندی کوچک و مستقل نیست که منتقدین با آن راه بیایند و به خلایقش نمره بالا بدهند و برخی ضعف هایش را ببخشند، بلکه یک بازی تقریبا بزرگ است که حتی از برخی جنبه ها به عنوان بازی اول یک سازنده، جاه طلبانه هم هست. وقتی چنین عنوانی توسط سازنده ای ناشناخته که محبوب منتقدین هم نیست و نامش مشهور نیست، ساخته می شود و امتیازات بالا و مناسبی به آن تعلق می گیرد، یعنی شاهد یک بازی بسیار باکیفیت و قابل احترام هستیم.



8

خلق دنیایی بسیار زیبا و خوش آب و رنگ با مناطق مختلف و متنوع که هرگز چشمتان از دیدن آنها خسته نمی شود؛ یک بازی بسیار بالانس و متعادل از همه نظر؛ تنوع بالای فعالیت های مختلف از مأموریت های اصلی گرفته تا مأموریت های جانبی و چالش های تحقیقاتی و فعالیت های علمی؛ یکی از جذاب ترین عناوین متروئیدوانیایی با سیستم بسیار لذتبخش گشت و گذار و اکتشاف در دنیای بازی؛ اکتشاف در دنیای بازی کاملا هدفمند است و به شما حس پیشرفت می دهد تا با به دست آوردن آیتم های لازم برای ارتقای گجت هایتان بتوانید به مناطقی که قبلا در دسترس نبودند برگردید و دنیای بازی را کاملا جستجو کنید

مدت زمان بازی تقریبا کوتاه است و مخصوصا اگر بازی را بدون گشت و گذار و اکتشاف کافی پیش ببرید ناگهان می بینید که بازی تمام شد! اما حتی اگر گشت و گذار و اکتشاف زیاد هم انجام دهید و تمام بخش ها را بگردید باز هم تجربه ای کافی به نسبت سبکی که دارد در اختیارتان نمی گذارد؛ با توجه به وجود کلی آیتم و گجت مختلف مبارزات و همینطور تنوع دشمنان در بازی می توانستند بسیار بهتر و جذاب تر باشند ولی این پتانسیل در بخش اکشن بازی تقریبا هدررفته است