

گیم فا

مجله الکترونیکی گیم فا دیجیتال

Gamefa.com

شماره بیستم

۱۳۹۸ فروردین

March 2019



گردن

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال - فروردین ۱۳۹۸

33-36

Mortal Kombat 11



11-14
PlayerUnknown's
Battlegrounds



15-20
Metro Exodus



سعید آقابابایی

سخن سردبیر

این داستان «یک سال دیگر هم چه زود گذشت» هم واقعاً ایگه تکراری و لوث شده و از همه عجیب ترش اینجاست که انگار هر سال کوتاه تر می‌شود از سال قبلی! سال ۱۳۹۷ نیز به پایان رسید ولی حکایت همچنان برای ما گیمرها باقیست. سال ۹۷ سال خوبی برای گیم بود و کلی بازی عالی و شاهکار عرضه شدند و گیمرها را سیراب کردند. البته خوشبختانه وضعیت در چندین سال اخیر همیشه به همین شکل بوده است و هر سال کلی بازی بی نظیر عرضه می‌شوند اما امسال مقداری خاص تر بود، چون بازی سالش خیلی محبوب بود و شاهد بازگشت قدرتمندانه کریتوس کبیر و God of War بودیم. همچنین در کنار این بازی، شاهکارهای بی نظر A.C و Red Dead Redemption 2 مثل Spiderman و Odyssy لذت‌شان را برداشتم. سال ۹۸ نیز به نظر می‌رسد که دورنمای خیلی خوبی دارد و اگر کمی خوش شانس باشیم و بازی‌ها تاخیر نخورند و تاریخ انتشارشان برای امسال مشخص شود، شاهد کلی بازی عالی در سال ۹۸ هم خواهیم بود. اما از تمام این‌ها که بگذریم تنها موضوع مهم «لذت بردن از بازی کردن» است و بس. مهم نیست چه سبکی بازی می‌کنید و بازی قدمی‌است یا جدید، مهم این است که با آن کیف کنید و تا می‌توانید از بازی کردن لذت ببرید و در دنیایی که دوست دارید گشت و گذار کنید. ما هم مثل هر سال کنار شما هستیم و سال ۹۸ را نیز با این هدیه ویژه گیمفا به شما عزیزان شروع می‌کنیم. مجله گیمفا ویژه نامه نوروز سال ۱۳۹۸ اختصاصاً برای شما و به عنوان عیدی گیمفا تداری دیده شده است و رحمت کل تیم گیمفا را در خود دارد. امیدوارم که مورد رضایتان قرار بگیرد. در انتها سال ۱۳۹۸ را به شما عزیزان و گیمفایی‌های دوست داشتنی تبریک عرض می‌کنم و آرزوی بهترین‌ها را برایتان دارم.

gamefa_official



gamefa.official



مدیر مسئول
کسری نراقی
سردیبر
سعید آقابابایی
طراحی و صفحه‌آرایی
فرزین سلیمی
اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی، محمد آریامقدم، مهرداد میرشاهی، امیرمهדי نامجو، مهدی رضایی، آریا مقدم، مصطفی زاهدی، آرین مرادی

1-2 اخبار

نقد و بررسی
Far Cry New Dawn 3-10
PlayerUnknown's Battlegrounds 11-14
Metro Exodus 15-20
Darksiders III 21-28
Resident Evil 2 50-56
Ace Combat 7: Skies Unknown 57-60
Devil May Cry 5 69-76
Crackdown 3 77-82

پیش نمایش
Mortal Kombat 11 33-36
Rage 2 37-40
Days Gone 41-44

برترین‌ها
ده بازی برتر موبایل در سال ۱۳۹۷ 29-32
مورد انتظارترین بازی‌های ۱۳۹۸ 83-92

روزی روزگاری
Dark Souls II Scholar of the First Sin 61-68

مصاحبه
Mortal Kombat 11 45-50

فهرست

21-28
Darksiders III

41-44
Days Gone



50-56
Resident Evil 2



استودیو 10 Turn تایید کرد: در مراحل اولیه توسعه قرار دارد

مدتی پیش استودیو 10 Turn به وضوح اعلام کرد که فعلاً نسخه جدیدی از سری Forza Motorsport در دست توسعه قرار ندارد و فعلاً همه تمکن‌سازندگان بر روی پشتیبانی از Forza Motorsport 7 است. با این وجود، به تازگی استودیو 7 سازنده اعلام کرد که دنباله FM7 در دست ساخت قرار دارد. کارگردان سری Forza رسماً تایید کرد که عنوان Forza 8 Motorsport در مراحل اولیه توسعه قرار دارد. همچنین طرفداران باید بدانند که در سال جاری احتمالاً نسخه جدیدی از این سری منتشر نخواهد شد. همچنین احتمال می‌رود که این بازی مایکروسافت برای نسل آینده آشنا باشد.

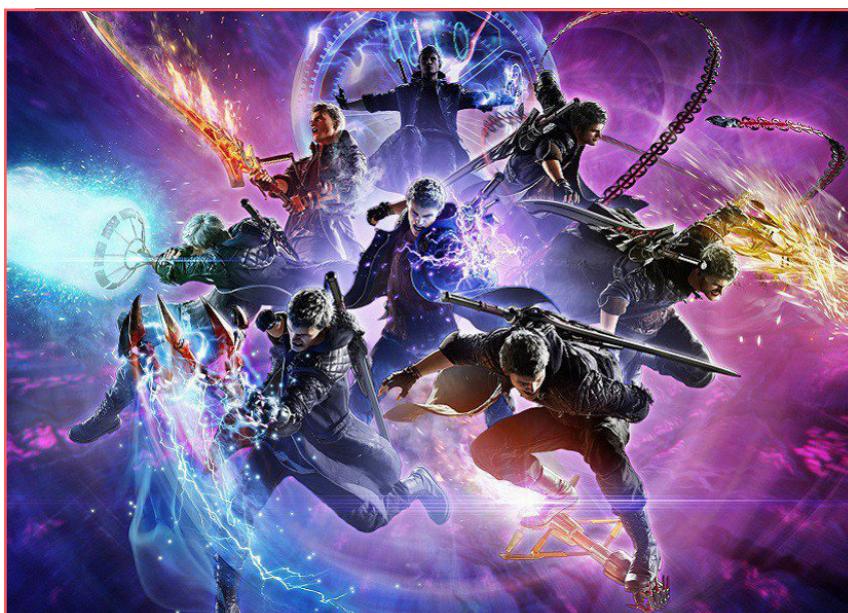
نقدها و نمرات Devil May Cry 5 منتشر شدند

پس از بازی موفق Resident Evil 2 Remake که توانست با بازخوردهای فوق العاده‌ای از سوی کاربران و منتقدین همراه شود، کپکام این بار با سیستم مبارزات بازی بیشترین چیزی بود که از سوی منتقدین مورد تحسین قرار گرفته است. گرافیک بازی نیز مورد استقبال منتقدین قرار گرفته است و به نظر مرسد که بازی در این بخش کمودی احساس نمی‌کند. استفاده از موسیقی‌های مناسب و شنیدنی حین مبارزات نیز از نکات مثبت بازی به شمار می‌رود. عنوان Devil May Cry 5 در نهایت توانست با متابهای 89، 88، 86 به ترتیب برای PC، Xbox One و PS4 به کار خود پایان داد.

فروش عنوان Horizon: Zero Dawn از مرز 10 میلیون نسخه عبور کرد

در میان انحصاری‌های پرشمار و موفق سوئی در نسل هشتم، Horizon: Zero Dawn به یک جواهر تشبیه کرد. نقش آفرینی جهان بازی که بدون شک یکی از بهترین بازی‌های سال 2017 بود و به لطف داستانی پر مفهوم و گیرا، جلوه‌های بصری فوق العاده و همچنین سیستم مبارزات بی نقص طرفداران پرشماری را پیدا کند.

اکنون گزارشات حاکی از فروش فوق العاده این بازی هستند. رئیس استودیو Guerilla Games، Horizon: Zero Dawn سازنده بازی، تایید کرد که فروش جهانی این بازی طی دو سال گذشته پر فراتر از 10 میلیون گذاشته است. رقمی که برای یک بازی انحصاری قابل قبول به نظر می‌رسد. همان طور که اشاره شد بازی Horizon: Zero Dawn در سال 2017 منتشر شد و در نهایت توانست به متابی فوق العاده 89 دست پیدا کند. این بازی همچنین توانست بالاتر از دیگر رقبیان، به عنوان بهترین بازی سال 2017 از دید گیمفا انتخاب شود.





خالق سری Dead Space دوست دارد دنبالهای جدید از این مجموعه را بسازد

آخرین نسخه سری Dead Space در فوریه سال 2013 منتشر شد و از نظر فروش نتوانست انتظارات EA را برآورده کند. با وجود این که طرفداران اشتیاق زیادی به ساخت و توسعه نسخه جدیدی از بازی Dead Space دارند، اما الکترونیک آرتز، ناشر و صاحب امتیاز این مجموعه واکنشی به این درخواست طرفداران نشان نداده و به نظر می‌رسد که علاقه‌ای به ساخت یک Dead Space جدید ندارد. چندی پیش آقای Glen Schofield خالق این مجموعه، تایید کرد که علاقه فراوانی برای ساخت یک نسخه جدید از این مجموعه محبوب را دارد. آقای شووفیلد که دیگر با EA همکاری نمی‌کند همچنین سابقه کار بر روی بازی‌های چون، Dante's Inferno، Star Wars: Battlefront II و Battlefield Hardline و چند نسخه از سری Star Wars را دارد. در حال حاضر آقای شووفیلد با هیچ شرکت مطرحی همکاری نمی‌کند اما به نظر می‌رسد که به زودی باید شاهد حضور دوباره این مرد در صنعت بازی سازی باشیم. اطلاعاتی از پژوهش بعدی شووفیلد در دست نیست اما احتمال می‌رود که بازی بعدی وی نیز تمنی ترسناک و تخیلی داشته باشد.



نقدها و نمرات بازی Anthem منتشر شدند

یکی از جنجالی‌ترین و بحث برانگیزترین بازی‌های چند ماه اخیر، انتشار عنوان Anthem بود که با بازخورددهای ضد و نقیضی رو به رو شد. با وجود مشکلات فراوان در زمینه‌های مختلف، Anthem موفق شد به پر فروش ترین بازی بریتانیا طی یکی دو هفته بعد از انتشار بازی تبدیل شود. در نقدهای این بازی، بیشتر منتقدان از تجربه ضعیف بخش داستانی و یکنواختی آن انتقاد کرده‌اند. مشکلات گرافیکی و نایابداری بازی هم از جمله نقاط ضعف Anthem بوده‌اند که البته سازندگان با انتشار به روز رسان‌های مختلف تا حد زیادی این مشکل را رفع کرده‌اند. از نقاط قوت بازی نیز می‌توان به استفاده از ایده‌ای نو و جذاب و همچنین موسیقی‌های شنیدنی آن اشاره کرد. در نقد و بررسی اختصاصی گیمفا نیز، طراحی هنری و مکانیک‌های پرواز و مبارزات مورد تحسین واقع شده‌اند. متأثراً از این موفقیت، Anthem نمره ۶۰ را در متاکرایتیک، و نمره ۷۰ را در دیگر وبسایت‌ها کسب کرد.



رسماً Halo: The Master Chief Collection برای رایانه‌های شخصی تایید شد

چندی پیش خبر جدیدی مبنی بر تایید شدن بازی Halo: The Master Chief Collection برای PC منتشر شد. در ادامه با جزئیات این خبر در خدمت شما خواهیم بود. خبر خوش برای کاربران رایانه‌های شخصی، در دسترس بودن بازی در استیم و فروشگاه رسمی مايكروسافت خواهد بود. همچنین این کالکشن بازی Halo: Reach را نیز شامل می‌شود. نسخه‌های مختلف این سری محبوب به صورت جداگانه با رزولوشن 4K و فریم ریت ثابت 60 برای PC منتشر خواهد شد. در ضمن آقای Brian Jarrard تایید کرد که بازیکنان تمام نسخه‌های بازی را به صورت همزمان در اختیار نخواهند داشت، بلکه این نسخه‌ها در بازه‌های زمانی متفاوتی منتشر خواهند شد.

همچنین آقای Ruffian Games (Crackdown 2) و Dirty Bomb (Splash Game) می‌شوند. بازدهی بهتر بازی کالکشن خود بر روی رایانه‌های

Far Cry: New Dawn

سعید آقابابایی

بازگشتی لذتبخش به هوپ کانتی

بازی Far Cry: New Dawn قبل توسط یوبیسافت برای پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر شده است و قصد داریم تا این عنوان را از تمامی جهات برای شما عزیزان بررسی نماییم تا بتوانید راحت تر در مورد خرید یا عدم خرید این بازی تصمیم گیری نمایید. پس اگر به هر طریقی به عنوان Far Cry: New Dawn علاقمند هستید قدر انتظار نمی رفت که تغییرات

در ابتدای این مطلب باید این موضوع را مطرح کنم که New Dawn جزو عنوانی است که نشان می دهدند می شود از یک نام بزرگ، عنوانی دنباله یا فرعی ساخت و کاری کرد که بازی هم به ریشه هایش وفادار باشد و هم تغییراتی داشته باشد که بازی را جذاب تر کند. عنوانی که چون شماره دار و اصلی نیست، آن قدر انتظار نمی رفت که تغییرات شدید و ... نسبت به بازی پنجم داشته باشد اما سازندگان موفق شده اند تا هم تغییراتی کاملاً تاثیرگذار در بازی ایجاد کنند که آن را برای بازیگران متعدد تر نمایند و هم کاملاً به نام فارکرای وفادار بمانند. حتماً مطلع هستید که

Release Date
February 15, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Ubisoft Montreal
Publisher(s)
Ubisoft
Genre(s)
Action-adventure
first-person shooter







در سرزمینی برقرار کنند قصد از بین بردن این گروه غارتگران آدمکش را دارید ولی مطابق معمول در ابتدای بازی و سکانش آغازین آن شکست سختی می خورید و به شکلی از مهلهکه نجات پیدا می کنید و سپس باید از صفر شروع کرده تا نهایتاً بتوانید این گروه را از بین ببرید و در این راه کلی وقایع مختلف رقم می خورد و یکی از نکاتی که در بخش داستان و روایت مثبت است، شخصیت های آشنایی است که در این روند ملاقات می کنید و گاهها سورپرایزهای خوبی را شاهد هستیم. آنتاگونیست های اصلی این بازی یعنی Lou و Mickey بنظر بندۀ اصلادا در سطح جوزف سید یا همان The Father در بازی پنجم نیستند و درست است که سازندگان سعی کرده اند باز هم یک حالت جنون همیشگی را در آنتاگونیست های این سری Far Cry: New Dawn در این زمینه و در خلق و روایت دهند ولی جنونی که در واس و پاگان مین و حوزف سید دیده ایم خیلی باورپذیرتر و بهتر است و اتفاقاً در همین نسخه هم بهترین شخصیت بازی همان جوزف سید است که با وی دیدار خواهید کرد، البته او نیز تغییرات زیادی کرده است. در واقع باید بگوییم شما هرگز نمی توانید آنطور که باید و شاید با این دو خواهر ارتباط برقرار کنید و آنها را دوست داشته باشید. البته این را هم باید در نظر داشت که Far Cry: New Dawn یک اسپین آف با فاصله زمانی یک سال از بازی پنجم است و نه یک نسخه اصلی سری با چند سال زمان ساخت. باید بگوییم سازندگان تصمیم جالبی گرفته اند که Far Cry: New Dawn ببرند و برای نخستین بار فارکرای را پس‌آخزالزمانی کنند، زیرا اسپین آف ها جای همین کارها هستند و قطعاً این دنیای آخرالزمانی خیلی جذاب تر از این است که می خواستیم دوباره در همان دنیای تکراری بازی پنجم و در همان فضای کارها هستند و قطعاً نور دیده بودیم، بازی کنیم و کاملاً همه چیز برایمان تکرار شود.

به اعتقاد من بازی Far Cry: New Dawn نتوانسته است از لحاظ داستانی در سطح عناوین قبلی این سری عمل کند که همگی شخصیت هایی فوق العاده و داستان و روایت عالی داشتند و برخی از برترین آنتاگونیست های تاریخ بازی های رایانه ای را در آنها دیده ایم. داستان، روایت و شخصیت پردازی همواره یکی از بهترین بخش های عناوین فارکرای بوده اند و روند روایت داستان و شخصیت ها همیشه مناسب و جذاب بوده اند و همیشه بازی های این سری توانایی این که بازیزی را از لحاظ داستانی به خود جذب کرده و او را علاقمند به فهمیدن ادامه داستان نگاه دارند، در اختیار داشته اند و شخصیت های بسیار جذاب و فوق العاده ای را نیز مخصوصاً در قالب آنتاگونیست های این سری Far Cry: New Dawn شاهد بوده ایم، ولی در این زمینه و در خلق و روایت یک داستان عالی و شخصیت های عمیق و آنتاگونیست های قدرتمند چندان موفق عمل نکرده است و در سطح عناوین قبلی نیست. از لحاظ زمینه و شالوده داستانی، Far Cry: New Dawn کاملاً بر اساس دنیا و حتی برخی شخصیت های اصلی بازی پنجم بنا شده است، فقط زمانش فرق دارد که اکنون به بعد از یک فاجعه آخرالزمانی رفته است و برای نخستین بار فارکرای را به صورت آخرالزمانی می بینیم. وقایع داستانی Far Cry: New Dawn هفده سال بعد از اتفاقات نسخه پنجم رقم می خورد. بعد از این که یک انفجار هسته ای که از آن با نام «the Collapse» یاد می شود دنیا را ویران کرده است، نجات یافته‌گان سعی در این دارند که دوباره جامعه ای را در Hope County برپا کنند. این جامعه نوپا به طور مداوم توسط گروهی سازمانی یافته از دزدان و غارتگران به نام Highwaymen که توسط دو خواهر Thomas به نام های میکی و لو رهبری می شوند، تهدید می شوند. شما به عنوان یک عضو از گروه Rush که سعی دارند نظم و صلح را

به اعتقاد من بازی Far Cry: New Dawn نتوانسته است از لحاظ داستانی در سطح عناوین قبلی این سری عمل کند که همگی شخصیت هایی فوق العاده و داستان و روایت عالی داشتند و برعی از برترین آناتاگونیست های تاریخ بازی های رایانه ای را در آنها دیده ایم. داستان، روایت و شخصیت پردازی همواره یکی از بهترین بخش های عنوانین فارکرای بوده اند و روند روایت داستان و شخصیت ها همیشه مناسب و جذاب بوده اند و همیشه بازی های این سری توانایی این که بازیباز را از لحاظ داستانی به خود جذب کرده و او را علاقمند به فهمیدن ادامه داستان نگاه دارند، در اختیار داشته اند و شخصیت های بسیار جذاب و فوق العاده ای را نیز مخصوصاً در قالب آناتاگونیست های این سری شاهد بوده ایم، ولی Far Cry: New Dawn در این زمینه و در خلق و روایت یک داستان عالی و شخصیت های عمیق و آناتاگونیست های قدرتمند چندان موفق عمل نکرده است و در سطح عناوین قبلی نیست. از لحاظ زمینه و شالوده داستانی، Far Cry: New Dawn کاملاً بر اساس دنیا و حتی برعی شخصیت های اصلی بازی پنجم بنا شده است، فقط زمانش فرق دارد که اکنون به بعد از یک فاجعه آخرالزمانی رفته است و برای نخستین بار فارکرای را به صورت آخرالزمانی می بینیم.

وقایع داستانی Far Cry: New Dawn هفده سال بعد از اتفاقات نسخه پنجم رقم می خورد. بعد از این که یک انفجار هسته ای که از آن با نام «the Collapse» یاد می شود دنیا را ویران کرده است، نجات یافتنگان سعی در این دارند که دوباره جامعه ای را در Hope County بربار کنند. این جامعه نوپا به طور مداوم توسط گروهی سازمان یافته از دزدان و غارتگران به نام Highwaymen که توسط دو خواهر دوقلو به نام های میکی و لو رهبری می شوند، تهدید می شوند. شما به عنوان یک عضو از گروه Thomas Rush که سعی دارند نظم و صلح را در سرزمین برقرار کنند قصد از بین بردن این گروه غارتگران آدمکش را دارید ولی مطابق معمول در ابتدای بازی و سکانش آغازین آن شکست سختی می خورید و به شکلی از مهلکه نجات پیدا می کنید و سپس باید از صفر شروع کرده تا نهایتاً بتوانید این گروه را از بین بیرید و در این راه کلی وقایع مختلف رقم می خورد و یکی از نکاتی که در بخش داستان و روایت مثبت است،





تکراری بازی پنجم و در همان فضا که ساعت‌ها آن را در نور دیده بودیم، بازی کنیم و کاملاً همه چیز برایمان تکرار شود. گویا نقش آفرینی کردن اساسین کرید به یوبیسافت چسبیده است و حالا کم کم فارکرای هم نقش آفرینی می‌شود که البته من نه تنها ناراضی نیستم بلکه خیلی هم خوشحالم! تا باشد از این آر پی جی‌های بزرگ و عالی! Far Cry: New Dawn عنوانی در ژانر شوتر اول شخص و اکشن ماجراجویی جهان آزاد با المان‌های پرتعصّد نقش آفرینی است که بازیاز می‌تواند در دنیای بزرگ آن به صورت کاملاً آزادانه به صورت پیاده یا با وسائل نقلیه گوناگون گشت و گذار کند و ماموریت‌های مختلف انجام دهد و با افراد گوناگون آشنا شود و پایگاه‌هایی را فتح کند. شما بایستی در اول بازی و بعد از بخش ابتدایی، شخصیت خود را از لحاظ ظاهری کاملاً شخصی سازی کنید و رنگ پوست و لباس و ... را به دلخواه خود انتخاب نمایید که کلی انتخاب‌های گوناگون برای شخصی سازی در اختیار شماست و خیلی آیتم‌ها را نیز (اعم از لباس و سلاح...) می‌توانید با خروج کردن اعتبر فارکرای (که با پول واقعی می‌خرید) به دست بیاورید که البته اصلاً واجب و لازم نیستند و تازه خیلی از اینها را با واحد پولی داخل بازی (که در این عنوان اثانول است) هم می‌توانید آزاد کنید. کلی المان‌های در این روند ملاقات می‌کنید و گاه‌ها سورپرایزهای خوبی را شاهد هستیم. آناتاگونیست‌های اصلی Lou Mickey بعنی به نظر بندۀ اصلاً در سطح جوزف سید یا همان The Father در بازی پنجم نیستند و درست است که سازندگان سعی کرده‌اند باز هم یک حالت جنون همیشگی را در آناتاگونیست‌های این سری قرار دهند ولی جنونی که در واس و پاگان مین و حوزف سید دیده ایم خیلی باورپذیرتر و بهتر است و اتفاقاً در همین نسخه هم بهترین شخصیت بازی همان جوزف سید است که با او دیدار خواهید کرد، البته او نیز تغییرات زیادی کرده است. در واقع باید بگوییم شما هرگز نمی‌توانید آنطور که باید و شاید با این دو خواهر ارتباط برقرار کنید و آنها را دوست داشته باشید. البته این را هم باید در نظر داشت که Far Cry: New Dawn یک اسپین آف با فاصله زمانی یک سال از بازی پنجم است و نه یک نسخه اصلی سری با چند سال زمان ساخت. باید بگوییم سازندگان تصمیم جالبی گرفته‌اند که Far Cry: New Dawn را به آخرالزمان ببرند و برای نخستین بار فارکرای را پس‌آخال‌زمانی کنند، زیرا اسپین آف‌ها جای همین کارها هستند و قطعاً این دنیای آخرالزمانی خیلی جذاب‌تر از این است که می‌خواستیم دوباره در همان دنیای



ریولولور و همینطور سلاح‌های منفجره دستی مانند نارنجک و مولوتوف و البته سلاح‌های مختلف مبارزات نزدیک را برای از پای در آوردن دشمنان در اختیار دارید (برخی سلاح‌های جدید هم اضافه شده اند) که البته در این بازی، سلاح‌ها و تمامی دیگر تجهیزات (حتی ماشین‌ها و ...) همگی دارای رنگ و درجه هستند و از درجه ۱ و معمولی تا درجات بالاتر با رنگ‌های طلایی را شاهد هستیم که باید با انجام فعالیت‌هایی قابلیت استفاده از تجهیزات رده بالاتر را کسب کنید و نمی‌توانید در اول بازی از یک سلاح رده ۲ یا بالاتر استفاده کنید. در مجموع و در مورد بخش گیم پلی بازی باید گفت: *Far Cry: New Dawn* عنوانیست با قابلیت های ارتقا و آپ‌گرید پایگاه‌ها، میزهای ساخت سلاح و تجهیزات مختلف، درجه بندی تجهیزات از معمولی تا عالی بر اساس رنگ، درجه بندی حیوانات از معمولی تا حیوانات جهش یافته (نه مثل فال آوت‌بته!) و قدرتمند که در ابتدای بازی با یک ضربه تقریباً شما را می‌کشد، انواع و اقسام ماموریت‌های اصلی و فرعی و گنج یابی، ماموریت‌های *Expedition*، صحبت با شخصیت‌های مختلف و تشکیل یک گروه از متحدین برای کمک به شما و کلی المان‌های نقش آفرینی دیگر.

با این که مانند بازی پنجم شاهد هوش مصنوعی خوب و بالایی در اکثربت دشمنان هستیم و آنها خیلی خوب شما را دوره می‌کنند، ولی باز هم مشکلاتی در هوش مصنوعی که واقعاً گاهی عجیب و مسخره هستند را مشاهده می‌کنیم مخصوصاً هنگام استفاده از المان‌های مخفی کاری. گانپلی بازی به مانند همیشه جذابیت بسیار بالایی دارد. مکانیسم شلیک و هدف‌گیری در بازی به بهترین و خوش‌دست‌ترین شکل یک بازی اول شخص انجام می‌شود و از مبارزات بازی حسابی لذت خواهد برد. شلیک با هر سلاحی حس خاص خودش را دارد و کاملاً تفاوت سلاح‌های مختلف در مبارزات را لمس می‌کنید و باید بسته به شرایط مختلف از سلاح‌های مناسب یا حتی سلاح‌های سرد برای مبارزات نزدیک استفاده نمایید. مبارزات نزدیک است Far Cry: New Dawn است و شاهد یکی از برترین بازی‌های توأم این نسخه پنجم نیز است. بازی، یکی از مهم ترین نقاط قوت *Guns for Hire* نیز وجود دارد که می‌توانید این کار را با افراد محلی و یک سری افراد خاص با قابلیت‌های ویژه انجام دهید تا در مبارزات به کمک شما بیاند. هر کدام از این مبارزین همراه، توانایی‌ها و قابلیت‌ها و شخصیت مخصوص به خود را درآوردند. ماهیگیری نیز در *New Dawn* به مانند نسخه پنجم پیدا کنید که لحظات هیجان‌انگیزی را در مبارزات برای شما خلق می‌کنند. در بازی از رایفل و شات گان گرفته تا پیستول و خاکسرا برای شما به همراه دارد.

و فروش پوست حیوانات و ساخت پلی بازی و خود دارند که خیلی از آنها جدید هستند و بازی تبدیل به عنوانی کاملاً متفاوت از بازی قبلی کرده اند و انگار شاهد یک شوتر اول شخص نقش آفرینی مثل بردلندز هستیم. از اضافات که این موضوع یک سری بیش نیازها دارد که بایستی انجام دهید و برخی ماموریت‌های لازم را به پایان برسانید. در بازی انواع وسایل نقليه را در اختیار دارید و شاهد شما به همراه دارند و ماموریت‌های *Expedition* کرد که خود اینها یک زمان خیلی زیبادی را با محتوای جدید برای شما به همراه دارند و ماموریت در این شاخه هستیم که هر کدام ۳ درجه سختی وجود دارند که می‌توانید سوار جذابی را برای شما خلق می‌کنند. در این ماموریت‌ها باید بروید و از دل یک پایگاه دشمن بین پایگاه‌های امن خود سفر کنید. در شهر بازی ویران شده، یک محموله ارزشمند را بردارید و سپس زنده بمانید تا هلیکوپتر برسد و قبل از این که دشمنان هلیکوپتر را منفجر کنند یا شما را بکشند فرار کنید. شما می‌توانید کمپین و بخش داستانی بازی را به تهیی یا در کنار یک همراه در بخش cooperative multiplayer انجام دهید که بدون شک تجربه کردن بازی با دوستان به صورت کوآپ لذت خیلی بیشتری دارد. در بازی باید پایگاه‌ها و خانه‌های امن را در سراسر نقشه آزاد کنید و به دست آورید که در این پایگاه‌ها قابلیت انجام انواع کارها مثل ساختن سلاح و خرید



سلاح ها... کاملا در روند بیشتر غرق کردن بازیباز در دل بازی مؤثر واقع می شوند. در مورد صدای پیشگی شخصیت ها باید گفت صرفا در بخش «صدای پیشگی»، شاهد بازی بسیار با کیفیتی هستیم که اگر دیالوگ ها و شخصیت پردازی های بهتری نیز داشت، بسیار کیفیت کار صدای ذاران بیشتر به چشم می آمد. صدای ذاری Lou و Mickey و Leslie و Cara Ricketts که توسط Miller به بهترین شکل انجام گرفته است اما متناسفانه انقدر شخصیت این دو خواهر نجسب است که این صدای ذاری عالی هم نتوانسته است آن ها را تبدیل به شخصیت های عالی و قدرتمند نماید. صدای ذاری تمامی دیگر شخصیت ها نیز به خوبی انجام شده و صدای پیشگان افرادی مختلف بازی به خوبی از پس انجام وظیفه خود برآمده اند، اما به مانند نکته ای که برای دو انتagonist اصلی بازی خدمت شما عرض کردم شخصیت های ضعیف و نجسب باعث شده اند که حتی این صدای ذاری خوب هم نتواند آن ها را در نظر بازیباز دلپذیرتر و جذاب تر جلوه دهد.



نسبت به بازی پنجم، گان پلی و سیستم تیراندازی بسیار خوش دست و لذتبخش و تنوع عالی سلاح‌ها، همه و همه دست به Far Cry: New Dawn هم داده اند تا درست هم تبدیل به عنوانی شود که به راحتی بتوانم تجربه آن را به تمامی بازی‌بازان علاقمند به این سری و سبک شوثر اول شخص پیشنهاد کنم و از آن به عنوان یک بازی نام ببرم که کاملاً ارزش خرید و تجربه کردن Far Cry: New Dawn را داراست.

هم عنوانی وفادار به Dawn ریشه‌های سری محسوب می‌شود و هم به اندازه کافی المان‌های جدید برای تنوع تر کردن بازی و متمایز کردن آن از نسخه‌های قبلی را در اختیار دارد و از لحظه میزان و تنوع محتوا نیز به عنوان یک بازی اسپین آف و فرعی بی نظیر عمل کرده است و هیچ چیزی از یک نسخه اصلی و شماره دار کم ندارد. یوییسافت کار خودش را خوب بلد است و باز هم عنوانی را ساخته که به معنای واقعی قابل تحسین و لذتبخش است.

پلی برتر هم هست. در واقع Far Cry: New Dawn تمام نکات بی نظیر نسخه پنجم (غیر از داستان و شخصیت‌های عالی) را دارد و کلی هم المان‌ها و اضافات جدید به گیم پلی آن افزوده است تا شاهد یک تجربه کاملاً متفاوت از بازی پنجم و یک بازی کامل و پرمحتوا باشیم و ذره ای حس تکرار به ما دست ندهد و فکر کنیم داریم یک بازی جدید اصلی از این سری را تجربه می‌کنیم. یوییسافت که یکی از برترین کمپانی‌های صنعت گیم از لحاظ «درک» مفهوم سرگرم‌کننده بودن یک بازی بزرگ است بار دیگر نشان داد که چطور می‌شود یک بازی جهان‌آزاد جذاب و بسیار سرگرم کننده ساخت، حتی اگر یک عنوان اسپین آف با زمان ساخت کم و بر پایه بازی قبلی سری باشد. گرافیک چشم نواز، رنگ بندی فوق العاده، دنیای زیبا و جذاب از لحاظ طراحی هنری، گرافیک فنی قدرتمند و با ثبات، گیم پلی بسیار متنوع و اضافات و المان‌های جدید نقش آفرینی

در نهایت باید بگوییم Far Cry: New Dawn کاملاً توانسته تا به خوبی از تمامی المان‌های لازم برای تبدیل شدن به یک شوتر اول شخص جذاب و نسل هشتادی استفاده کرده و عنوانی جذاب و هیجان‌انگیز را در اختیار بازی‌بازان و طرفداران قرار دهد. حتماً می‌دانید که در بازی‌های اسپین آف معمولاً همان بنای بازی اصلی قبلی سری را شاهد هستیم (مثل آنچهارد لاست لگسی) که شاید تنها مقدار کمی تغییرات را به خودش دیده باشد ولی در Far Cry: New Dawn با این که اصول کلی همان اصول و پایه فارکرای ۵ است، تغییرات یا بهتر است به جای کلمه تغییرات بگوییم «اضافات» خیلی خیلی زیادی را شاهد هستیم که بازی را در سطح یک عنوان کاملاً جدید و اصلی پیش برده اند. Far Cry: New Dawn یک نسخه اسپین آف و فرعی است اما نه تنها چیز زیادی از عنوانی اصلی سری کم ندارد بلکه در برخی مواقع از نظر المان‌های گیم



داستان و روایت نه چندان جذاب و قابل قبول برای یک بازی فارکرای، آنتاگونیست‌هایی ضعیف و نچسب در عنوانی که آنتاگونیست‌هاییش همواره جزو برترین شخصیت‌های منفی تاریخ بوده اند، سایر شخصیت‌های بازی هم اصلاً به یادماندنی و پرداخت شده نیستند، برخی مشکلات کوچک هوش مصنوعی

+ ایده بردن دنیای فارکرای برای اولین بار به فضای آخرالزمانی در یک بازی اسپین آف، خلاقیت جالب و جذابی است، گرافیک بی نهایت چشم نواز بازی و طراحی مراحل زیبا و رنگ بندی‌های زنده و بی نظیر، دیدن هوپ کانتی که کلی خاطره از آن در بازی پنجم داریم با روکشی از آخرالزمان بسیار جذاب و لذتبخش است و اصلاً حال و هوای دنیایی تکاری را را ندارد و کاملاً متفاوت است، المان‌های جذاب گیم پلی و مبارزات و اضافه کردن برخی قابلیت‌های نقش آفرینی و المان‌های جدید در سیستم لوتبینگ بازی و سیستم رنگ شخصیت‌ها حال و هوای تازه ای به بازی بخشیده است، سورپرایزهایی خوب از دیدن برخی شخصیت‌های آشنا در بازی، یک اسپین آف کامل و عالی با محتوای بسیار مناسب و اضافات جذاب





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

لذت بخش و ناب

◆◆ محمد آریامقدم

و در همه هم عملکرد خوبی داشته است. در واقع همان طور که می‌دانید در بازی‌های مشابه، شما لزوماً هدف خاصی ندارید و فقط باید زنده بمانید! نکته این جاست که پاچی با توجه به این که واقع گرايانه‌تر از فورتنيت است، می‌تواند برای بعضی از بازیکنان جذابیت بیشتری داشته باشد. البته تگ 30 دلاری بازی در مقایسه با رایگان بودن رقیب قدرتمندش، از اصلی‌ترین دلایل پیشی گرفتن فورتنيت در محبوبیت و تعداد کاربر است. بگذارید اساس بازی را برایتان روشن کنم، شما کافی است که به کمک تجهیزاتی که در اختیار دارید، دشمنان و دیگر رقبای خود را از میدان مبارزه حذف

گذشت. بازی PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) یا به اختصار PUBG در ابتداء در سال 2017 برای PC و Xbox One منتشر شد. علی‌رغم سنتایش منتقدین و رسیدن به موفقیت‌هایی مثل پر فروش‌ترین بازی رایانه‌های شخصی با فروش 42 میلیون نسخه، بعداً قافیه را به فورتنيت باخت. لازم به ذکر است که این بازی برای PS4 هم منتشر شده و نسخه موبایلی آن نیز در دسترس است. در ادامه مطلب سعی داریم که کمی بیشتر عنوان PUBG را بررسی کنیم.

شاید نتوان بازی PUBG را اولین بتل رویال تاریخ دانست، اما قطعاً اولین بتل رویالیست که تمام المان‌های لازم را در خود جای داده نمی‌توان محظوظیت روز افزون بازی‌های بتل رویال در عصری که به سر می‌بریم را انکار کرد. نه تنها در ایران، بلکه در تمام دنیا بتل رویال‌ها به طرز نجومی، طوفاران زیادی پیدا کرده‌اند. اگرچه هنوز بازی‌های داستانی فراموش نشده‌اند و در همین سال 2018 عنوانی چون God of War، Spider-Man، Assassin's Creed Odyssey و Red Dead Redemption 2 از جمله بازی‌های داستانی بوده‌اند که توانسته‌اند به موفقیت‌های زیادی برسند. علاقه بازی بازان به بازی‌های بتل رویال هم منطقی و قابل احترام است و نمی‌توان از لذت بازی‌هایی مثل فورتنيت یا پاچی به این سادگی‌ها

Release Date	March 23, 2017
Platforms	Microsoft Windows Xbox One Android iOS PlayStation 4
Developer(s)	PUBG Corporation
Publisher(s)	Bluehole
Genre(s)	Battle royale



مسلسل باشد یا شاید هم یک شاتگان! آغاز بازی به این صورت است که شما از یک هواپیما خود را بیرون اندادته و وارد یک جزیره می‌شوید. در ابتدا فقط باید به دنبال تجهیزات باشید و خود را به لحاظ تسليحاتی قوی کنید. از آن جایی که ترافیک بازی کم نیست، شما باید در اولین فرصت به دنبال بسته‌های سلامتی، سلاح‌های قوی و همین طور ضد گلوله باشید. این تا حدودی به شانس شما بستگی دارد و تا حدی هم به جایی که قبلاً فرود آمده‌اید. معمولاً آیتم‌های حیاتی در ساختمان‌ها یافت می‌شوند و بهتر است در پیدا کردن موارد مورد نیاز سریع باشید تا از قافله جا نمانید.

کنید و در نهایت تا جایی که ممکن است زنده بمانید. بازی پابجی از آن دست بازی‌هایی است که با گذشت ساعتها و روزها می‌تواند بازیکن را بیش از پیش به خود معتمد کند! کار به جایی خواهد رسید که کم کم از تمام جزئیات بازی مطلع خواهید شد و عملاً چیزی برای کشف کردن وجود ندارد. این در حالی است که عطش یک راند دیگر بازیکن را می‌تواند از کار و زندگی بیندازد. با وجود این که بازی همیشه همان بازی است، اما تجربه‌ی هر دست جدید عموماً متفاوت است و دلیل آن هم رندوم بودن تقریباً همه چیز است! این که شما چه سلاحی را در دست می‌گیرید تصادفی است و گاهی اوقات می‌تواند یک



بازیکن در آن احساس یکنواختی کند. در واقع نقشه دوم بازی که حالت صحراوی دارد، یک بهشت برای تک تیراندازان است. فضاهای بزرگ این مپ به تک تیراندازانها اجازه می‌دهد تا برای کمین کردن انتخابهای زیادی داشته باشند. نقشه دیگری هم در بازی وجود دارد که به آن Sanhok می‌گویند از لحاظ وسعت اصلاً قابل مقایسه با دو مپ دیگر نیست. به همین خاطر مبارزات در این مپ غالباً به صورت رو در رو و اکشن دنبال می‌شوند و نگرانی بازیکن از بابت کمین گرفتن دشمنان در دور دستها کمتر خواهد بود. حتی اگر دو ساعت هم پابجی را بازی کرده باشید، قطعاً متوجه می‌شوید که در طول بازی باید مدت زمان زیادی را در محیطی به سر بربرید که به دلیل بزرگ بودنش، شما در آن احساس تنها خواهید کرد. غالباً افرادی که به دنبال بازی‌های بتل رویال می‌روند، به دنبال مبارزات پشت سر هم هستند و علاقه‌ای به استراحت ندارند. آن هم استراحتی که به واسطه بزرگ بودن نقشه باشد! نقشه سوم نیاز این دسته از کاربران را هم بطرف کرده و در آن تقریباً همیشه در حال مبارزه هستید. هیجان و سرعت بالاتر مپ Sanhok راضی کننده‌تر از دو مپ دیگر است و تاکتیکی بودن در آن از اهمیت خیلی بالایی برخوردار نیست. تنوع بازی تنها در تعداد نقشه‌های بازی خلاصه نمی‌شود. قبل از شروع یک بازی شما سه انتخاب دارید. می‌توانید وارد یک بازی با حالت تک نفره یا Solo شویید، می‌توانید Duo یا دو نفره را انتخاب کنید و می‌توانید بازی را به صورت تیم‌های 4 نفره پیش ببرید. در مورد دو حالت تیمی هم باید گفت که اساس کار شبیه به همان حالت تک نفره است با این تفاوت که هر این بار این تیم است که بزنده می‌شود. به بیان ساده‌تر، بزنده آن تیمی است که حداقل یکی از اعضاً ایش تا پایان بازی بتوانند زنده بمانند.



مبارزات در بازی PUBG همه جیز نیست. در واقع این که بتوانید دیگران را بشکید خوب و مهم است ولی فاکتورهای دیگری هم برای پیروز شدن و لذت بردن هستند که باید آن‌ها را رعایت کنید. در حالی که در بخش چند نفره بسیاری از شوترها، شما کافیست دشمنان را هدف گرفته و آن‌ها را از میان ببرید، در PUBG گشت و گذار هم از اهمیت بالایی برخوردار است. شما باید سعی کنید تا جایی که ممکن است، انواع و اقسام ساختمنان را چک کنید و هر دری را با احتیاط باز کنید. پیدا کردن تجهیزات اصلی، حاصل تلاش بازیکن در همین مسیر است. در عین حال، هنگام گشتن باید مراقب همه جا باشید. حتی نیم نگاهی هم به دور دستها داشته باشید تا در تله تک تیراندازها نیقیقید. اولیت شما همواره باید زنده ماندن باشد تا کشتن دیگران. اساس کار بازی PUBG همین است و سعی نکنید که در خلاف موج بازی خواهید چون خیلی راحت بازندۀ خواهید بود. نکته دیگری که باید در نقد و بررسی بازی PlayerUnknown's Battlegrounds بگیرد، نقشه بازی است. می‌توان گفت که بازی دو مپ اصلی دارد که یکی بیشتر یک حالت کلاسیک برای بازیکنان را به ارمغان می‌آورد و دیگری کمی حرfe‌ای تر و چالش برانگیزتر است. البته همه می‌دانیم که بازیکنان حرfe‌ای در هر شرایطی، نسبت به دیگران برتری خود را خواهند داشت. نقشه‌های بازی که یکی سرسبیتر است و دیگری حالتی بیابانی دارد، به بازیکن این اجراه را می‌دهند که در طول ساعات بازی خود تنوع ایجاد کند. یکنواختی در بازی‌های بتل رویال عموماً معنا ندارد چون هدف کاملاً مشخص است! پابجی هم نه تنها خسته‌کننده نیست، بلکه به لطف وجود سلاح‌های مختلف و وجود بیش از دو محیط، می‌تواند یک بازی منحصر به فرد باشد که کم پیش می‌آید که



حد زیادی حل شده و اکنون بعد از حدوداً دو سال از انتشار بازی، می‌توان به سرورهای پابجی تا حد زیادی اعتماد کرد. اگر بگویید که PUBG اولین بتل رویال تاریخ است با شما مخالفت خواهم کرد. تصحیح می‌کنم؛ PUBG یک انقلاب در ژانر بتل رویال است! از همان لحظه‌ای که بازی را شروع می‌کنید به جذابیت آن پی خواهید برداشت. طولی نمی‌کشد که به آن اعتیاد پیدا می‌کنید. گان پلی بازی به همراه حس اکتشاف و تنوع و قدرت طلبی همه دست به دست هم می‌دهند تا پابجی تبدیل به عنوانی شود که نه تنها روزها، شاید حتی ماه‌ها بتواند بازیکنان را سرگرم نگه دارد. اگرچه این روزها انتقادات زیادی به بازی‌های بتل رویال وارد است و مخالفین زیادی دارند، اما همان طور که در ابتدای مقاله اشاره شد، بهتر است به این ژانر هم مثل ژانرهای دیگر احترام گذاشته شود. عنوان PUBG هم اگرچه نسبت به رقبیان دیگرش طرفداران کمتری دارد، ولی در این ژانر یکی از بزرگان محسوب می‌شود. یک بازی مفرح که در ساعت‌های بیکاریتان، می‌تواند خستگی را از تن شما در کرده و لذتی غیر قابل توصیف را برایتان به ارمغان بیاورد.

- مشکلات فنی متعدد مشکلات سرورهای بازی

سر و وضع دقیقاً همان چیزی است که بازیکن از پابجی انتظار دارد و می‌خواهد بینند. به دیوارها که نزدیک می‌شویم، انگار وارد یک منطقه جنگ زده شده‌ایم! حتی وسائل نقلیه بازی هم حالتی دارند که به شما بقولانند که این جا میدان جنگ است و مراقب همه چیز باشید. به لحاظ هنری، بازی مشکلاتی دارد و به ازای همان مشکلات، نقطه قوت هم می‌توان از آن استخراج کرد. حالتی خنثی دارد و وقتی وارد بحث گرافیک فنی می‌شویم، متاسفانه پابجی به هیچ وجه نمی‌تواند از خود دفاع کند. مشکلات مثل افت فریم به کنار، بازی باگ‌های وحشتناک دارد! باگ‌هایی که عملای می‌توانند روی نتیجه بازی تاثیر بگذارند. مشکلات فریم ریت بازی هم اگرچه روی نسخه‌های کنسولی بیشتر به چشم می‌خوردند، اما PC نیز آزاردهنده هستند. این مشکلات حتی برای کاربرانی که با رایانه‌های شخصی قدرتمند تصمیم به تجربه بازی گرفته‌اند نیز وجود دارند و گریزی از آن‌ها نیست. در کنار موارد گفته شده، بد نیست اشاره‌ای هم به شرایط نه چندان مطلوب سرورهای بازی داشته باشیم. کرش‌های متعدد و همچنین جوین نشدن به بازی می‌توانند برای بازیکن اعصاب خرد کن باشند. این مشکل البته تا

به لحاظ فنی، PlayerUnknown's Battleground در وضعیت خوبی قرار دارد. شخصاً نسخه PS4 و PC این بازی را تجربه کرده‌ام و از نظر بازدهی، شرایط بازی در PC به مراتب بهتر است. طراحی هنری چیزی است که شاید در بازی‌های بتل رویال از اهمیت خیلی بالایی برخوردار نباشد ولی حتی در این مورد هم سازندگان خوب کار کرده‌اند. نمی‌توان برای طراحی محیط بازی واژه عالی را به کار برد اما می‌توان از آن دفاع کرد. به عنوان یک بتل رویال 30 دلاری، PUBG در این زمینه فوق العاده کار نکرده است ولی می‌تواند پاسخگوی حداقل انتظارات باشد. به نورپردازی اما وقتي برسيم همه چيز متفاوت مي شود. سايه زني و نورپردازی در PUBG در وضعیت ايدها قرار دارد و اين را از همان لحظه‌ای که بازی را آغاز می‌کنيد، متوجه خواهيد شد. وضعیت طراحی بافت‌ها چندان مساعد نیست و خصوصاً اگر از دوردست‌ها به آن‌ها نگاه کنید، هیچ زیبایی را در آن‌ها نخواهيد یافت. ولی نکته مهم در مورد پابجی معماري کلي محیط‌ها است. اگر همان نقشه کلاسیک بازی را به عنوان یک نمونه در نظر بگیریم، به محیط بازی به ساختمان‌های متروکه‌ای برخورد خواهیم کرد که سر و وضع مناسبی ندارند. این نامناسب بودن

- + گان پلی بازی
- طراحی هنری قبل قبول
- توع خوب بازی
- صداگذاری فوق العاده
- ایجاد حس رقابت در بازیکن



Metro Exodus

آخرین بارقه‌های امید...

◆ مصطفی زاهدی ◆

تا این که بالاخره بعد از گذشت بیش از چهار سال، در مراسم E3 2017، نسخه جدید این سری، با نام Exodus رسماً معرفی شد. هر چند تریلر معرفی نسبتاً کوتاه بود و آنچنان شاهد درگیری خاصی در آن نبودیم، اما همین نمایش کوتاه نیز عملکرد فوق العاده ای بر روی هواداران قیمت و دیگر افراد صنعت گیم گذاشت و انتظارات از این عنوان به شدت بالا رفت. دو سال و نیم بعد از معرفی رسمی بازی، Metro Exodus چندی پیش به صورت رسمی عرضه شد و طرفداران موفق به تجربه بازی شدند. در ادامه به نقد و بررسی Metro Exodus می‌پردازیم...

نسخه اول را تکرار کرد، بلکه از برخی جهات موفق تر نیز ظاهر شده بود. گرافیک بهود یافته بود، نورپردازی حالتی استاندارد تر به خود گرفته بود و هوش مصنوعی دشمنان هم کمی بهتر شده بود، هر چند هنوز هم چار مشکلاتی بود. پس از عرضه روایتی قابل قبول در کنار طراحی بسیار با کیفیت مراحل، همگی دست به دست هم دادند تا این عرضه دو نسخه اول برای نسل هشتم در قالب Metro Redux بود. حتی بعد از اینکه مشخص شد Metro Redux از لحاظ فروش گذشت سه سال از عرضه نسخه اول، نسخه بعدی این فرانچایز با نام Metro last light منتشر شد. این نسخه نه تنها موفقیت های

پس از معرفی و عرضه اولین نسخه از فرانچایز Metro در سال 2010، به سرعت این سری محبوبیت فراوانی در نزد هواداران و طرفداران عناوین آخرالزمانی و همچین شوتر اول شخص پیدا کرد. اتمسفر سنگین، تاریک و دلهز آور، گیم پلی مناسب و جذاب، داستان و روایتی قابل قبول در کنار طراحی بسیار با کیفیت مراحل، همگی دست به دست هم دادند تا این سری از همان نسخه اول چه از لحاظ فروش و چه از لحاظ نمرات بتواند موفق ظاهر شود. پس از گذشت سه سال از عرضه نسخه اول، نسخه بعدی این فرانچایز با نام Metro last light منتشر شد.

Release Date
February 15, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
4A Games
Publisher(s)
Deep Silver,
Koch Media
Genre(s)
First-person shooter



از داستان بازی شروع می‌کیم. بازی دو سال پس از پایان Metro Last Light آغاز می‌شود. جایی که دیگر از تلاش بی‌وقفه برای بقا خسته شده است، تصمیم می‌گیرد از شهر مسکو خارج شود تا بتواند مکانی جدید برای زندگی پیدا کند. خانه ای جدید بدون رادیو اکتیو، بدون موجودات جهش یافته و هیولاها مختلف، و بدون راهنمایان و گروههای مسلح مختلف. بنابراین Artyom به همراه همسرش Anna ماجراجویی دور و دراز خود را آغاز می‌سازند. این ماجراجویی عظیم و فوق العاده در چهار فصل اصلی سال روایت می‌شود و شروع اتفاقات نیز در فصل زمستان است.





و مثبت در مورد این گروه های مختلف این است که هر کدام اعتقادات و اهداف خود را دارند. برخی از این گروه ها به شدت افراطی هستند در حالی که برخی دیگر حالتی متعادل تر دارند. این تفاوت اهداف و عقاید در نوع و شکل پایگاه ها، لباس ها و حتی سلاح هایی که آنها استفاده می کنند تاثیر گذاشته و در نتیجه شاهد تفاوت های قابل توجهی در این زمینه بین دشمنان مختلف انسانی هستیم. این تفاوت های ظاهری و عملکردی نه تنها گیم پلی بازی را از حالتی یکنواخت خارج ساخته، بلکه گاهای سوپرایز های داستانی خاصی را نیز در بطن خود جای داده است. البته خلاً یک آناتاگونیست مقندر و قدرتمند در طول روند بازی حس می شود.

البته طبیعی است به علت جایه جایی دائمی بین مناطق مختلف، وجود یک آناتاگونیست و یک گروه ثابت در مناطق مختلف با عقل نیز جور در نمی آمد. شخصیت پردازی شخصیت ها عملکردی سینوسی دارد، برخی افراد بسیار خوب پرداخت شده اند و کاملاً حس و حال واقعی و طبیعی را برای بازیگران ایجاد می کنند، در حالی که تعدادی از شخصیت ها حالتی مصنوعی داشته و باور پذیر نیستند. البته صادقانه می گوییم حتی شخصیت پردازی معمولی یا ضعیف برخی افراد آچنان مشکل خاصی محسوب نمی شود و این ضعف به راحتی قابل چشم پوشی است. در کل داستان، شخصیت پردازی و رویات اتفاقات در Exodus استاندارد های کلی را به خوبی رعایت کرده است و با وجود مشکلات و ضعف های کلی، می توان به راحتی به بخش داستانی بازی نمره قبولی داد.

تاثیر گذاشته و در کنار محیط های تاریک و سیاه، شاهد محیط ها و مناطق روشن و زیبای جدیدی نیز هستیم. Metro Exodus در روایت داستان Metro Exodus قابل قبول است هر چند که گاهی اوقات به علت نیمه جهان باز بودن بازی، کمی ریتم اتفاقات داستانی کند می شود. در هر فصل و هر منطقه در کنار موجودات و Mutant های خاص آن ناحیه، شاهد گروه Artyom (به جزء خود شخصیت او در طول بازی صحبت نمی کند) نیز مشهود است. این تهم امید در داستان و اتفاقات نه تنها بر روی روند بازی، بلکه بر روی خود جهان بازی نیز به شدت





قبلی به شدت بهبود یافته و به مراتب واقع گرایانه تر شده است. به لطف کان پلی روان و واقع گرایانه، تیراندازی و مبارزات در بازی به شدت لذت بخش و جذاب هستند و حس بسیار خوبی به بازیگار منتقل می‌سازند. برای آن افرادی که به مخفی کاری نیز علاقه مندند باید بگوییم المان های مخفی کاری در Exodus بهبود یافته و به لطف هوش مصنوعی مناسب تر دشمنان در این نسخه، مخفی کاری چالش برانگیز و لذت بخش است. البته در نهایت این شما هستید که بنابر علاقه شخصی و البته بررسی شرایط نحوه بازی خود را انتخاب می‌کنید. می‌توانید در شب مخفیانه وارد پایگاه دشمنان شوید و با استفاده از تاریکی و به کمک چاقو های پرتابی دشمنان را از پای در آورید، و یا اینکه در روز روشن با استفاده از سلاح های مختلف خود یک آتش بازی حسابی راه بیاندازید و لذت ببرید!!! شما در پایگاه خود (که قطار Aurora نام دارد) می‌توانید به وسیله استراحت زمان بازی را از شب به روز و یا بالعکس تغییر دهید که همین قابلیت می‌تواند قبل از حمله یا نفوذ به پایگاه دشمنان بسیار مفید ظاهر شود.

اما گیم پلی بازی...جایی که درخشید و ارزش های خود را نشان می‌دهد. همانطور که می‌دانید سری Metro هیچگاه یک فرانچایز ممکن بر تیراندازی های پر تعداد و شلوغ نبوده و در این سری، مهمات بسیار حیاتی هستند. Metro Exodus نیز به مانند دو نسخه قبلی رویکردی مشابه داشته با این تفاوت که به علت خارج شدن از مسکو و زیرزمینها و مترو های زیرزمینی، کمتر کمبود مهمات مشکل ساز می‌شود. البته این به آن معنی نیست که گلوله ها ارزش سابق را ندارند، نه بلکه کمی تعداد و میزان مهمات در بازی بیشتر شده که منطقی نیز به نظر می‌رسد. همچنین بخش Crafting که امکان ساخت گلوله های مختلف و آیتم های پرتابی مانند چاقو و یا کوکتل مولوتوف را به بازیگار می‌دهد نیز در این زمینه بی تاثیر نبوده. البته از سمت دیگر ساز و کار خرید و فروش سلاح ها و مهمات از بازی حذف شده تا به نوعی تعادل برقرار شود. البته بدیهی به نظر می‌رسد که درجه سختی که اول بازی انتخاب می‌کنید نیز تاثیر زیادی بر فرآونی یا کمبود مهمات دارد.

گان پلی بازی نسبت به دو نسخه



سیستم غنی و پیچیده شخصی سازی را اختریار بازی‌بازان گذاشته اند. آنقدر بخش شخصی سازی کامل و دقیق کار شده که شما می‌توانید کلت کمری ساده‌ی خود را با قطعات الحقیقی مناسب، به یک سلاح دوربین دار قادرمند یا یک Submachine Gun تبدیل کنید. در هر لحظه و موقعیت، قبل از آنکه وارد مع رکه و نبرد شوید، بر اساس نیازی که در آن لحظه دارید و دشمنان یا هیولاها‌یی که باید با آنها مبارزه کنید، باید سلاح‌های خود را مناسب آن موقعیت شخصی سازی کنید تا بهترین نتیجه را کسب کنید. در کل باید بگوییم بخش شخصی سازی سلاح‌ها نه تنها برای پیشروی در بازی حیاتی است، بلکه بسیار لذت بخش و جذاب نیز هست.

تا الان در مورد نقاط قوت و مثبت متعدد Metro Exodus صحبت کردیم و بد نیست در مورد بزرگترین مشکل و ضعف بازی در زمینه گیم پلی نیز صحبت کنیم. هوش مصنوعی دشمنان انسانی... در دو نسخه قبل، یکی از بزرگ‌ترین و مهم‌ترین ایرادات بازی، هوش مصنوعی ضعیف دشمنان بود که منجر به حرکات عجیب و احمقانه‌ای هنگام مبارزات یا مخفی کاری می‌شد. پس از گذشت چند سال از نسخه دوم، همگان انتظار داشتند که مشکلات هوش مصنوعی تا حد زیادی رفع شوند اما متأسفانه برخی مشکلات در این زمینه همچنان به قوت خود باقی هستند. البته هوش مصنوعی دشمنان به مراتب از دو نسخه قبل بهتر است و رفتارهای احمقانه و عجیب آنها کمتر شده، اما با این حال همچنان

در دو نسخه‌ی قبلی، بازی‌بازان می‌توانستند به وسیله فروشگاه‌های مختلف، خرید و فروش انجام فشنگ‌های سلاح‌های اتوماتیک Dهدن و سلاح‌های خود را به طور محدود و کلی شخصی سازی کنند. در این نسخه خبری از آن فروشگاه‌ها نبست و به جای آن، شاهد دو بخش جدید و البته بسیار کارآمد در بازی هستیم. بخش Crafting و Customization.

بخش Crafting همانطور که از نامش نیز پیداست، امکان ساخت مهمات، وسایل و آیتم‌های گوناگون را به بازی‌باز می‌دهد. شما می‌توانید با استفاده از WorkBench هایی که در مناطق گوناگون و البته پایگاه شما یافت





نتیجه‌گیری

می‌بُرد که همراه با موزیک عالی، همه و همه یک شاهکار را با قیمت مناسب به شما تقدیم می‌کنند. هر چند به دلیل برخی سیاست‌های قیمت‌گذاری شبهه برانگیز، نمی‌توان راحت خرید این نسخه را به دارندگان نسخه‌ی قبلی پیشنهاد کرد، اما اگر تاکنون این بازی را تجربه نکرده‌اید، ترجیه‌ی آن با این قیمت و البته پیشرفت‌های بصری زیاد، حتماً به شما پیشنهاد می‌شود تا این شاهکار لذت ببرید.

اند. بازی هم در روز و هم در شب بسیار چشم نواز و زیباست و فصل‌های مختلف نیز کاملاً طراحی استاندارد و جذابی دارند. ترکیب این گرافیک هنری-بصری جذاب با گیم‌پلی و گان پلی درجه یک، یکی از لذت‌بخش‌ترین و برترین شوتر‌های نسل هشتم را به ارمغان آورده است.

البته این همه چیز نیست و متأسفانه شاهد مشکلات و ضعف‌های مختلف در بخش گرافیک بازی هستیم. باگ‌های گرافیکی و فنی در بازی نسبتاً زیاد به چشم می‌خوردند و افت فریم نیز گاه‌ها سیار محسوس است. البته امیدوارم در اپدیت‌های آینده این مشکلات تا حد زیادی برطرف شوند و اما حقیقت این لست مشکلات گرافیکی و فتی بازی را نمی‌توان ناید گرفت به خصوص اینکه گاه‌ها این مشکلات تاثیر مستقیم بر روی گیم‌پلی و جریان بازی دارند. با این وجود به لطف عملکرد فوق العاده در بخش هنری، می‌توان گفت سازندگان وظیفه خود را به خوبی انجام داده‌اند.

صدای‌گذاری در بازی نیز حالتی دوگانه دارد. از طرفی صدای‌گذاری سلاح‌ها هنگام شلیک، تعویض خشاب و لحظات گوناگون بسیار زیبا و لذت‌بخش هستند و به خوبی هر چه تمام تر، حس و حال مبارزه و تیراندازی با سلاح‌های گوناگون را منتقل می‌سازند. همچنین کیفیت بالای صدای‌گذاری سلاح‌ها لذت تیراندازی را نیز دوبرابر می‌کند. اما از سمت دیگر صدای‌گذاری شخصیت‌ها می‌توانست به مراتب بهتر باشد. البته طبیعی است به علت لهجه غلیظ روسی اکثر شخصیت‌ها، کمی صدای‌گذاری بازی ممکن است به مذاق بازی‌بازان خوش نیاید، اما محتویات اضافه دسترسی خواهید داشت. این بازی از یک داستان بسیار بزرگ و پیچیده و البته زیبا نیز بهره محسوب نمی‌شود.

+ هوش مصنوعی بازی گاه‌ها مشکلات مختلفی به خود می‌بیند و دشمنان حرکات و رفتارهای غیرواقعی و احتمانه‌ای از خود نشان می‌دهند-برخی مشکلات گرافیکی و فنی مانند افت فریم و موارد این چنینی-شخصیت پردازی کروه‌های دشمن می‌توانست عمیقتر و کامل تر باشد.

شاهد رفتارهای غیر عقلانی از سوی دشمنان هستیم که گاه‌ها باعث می‌شود لذت تیراندازی و یا مخفی کاری کاهش پیدا کند. به خصوص برخی رفتارها آنقدر عجیب هستند که بازی‌بازان را متعجب خواهند ساخت. با این وجود همچنان بخش مبارزات و مخفی کاری بازی لذت‌بخش است اما اگر شاهد همین مشکلات گاه و بیگانه نبودیم، بازی‌بازان می‌توانستند لذت کامل را از تجربه این عنوان ببرند.

در مورد محیط‌های بازی نیز باید بگوییم Metro Exodus کاملاً از محیط‌های تاریک، سیاه و زیرزمینی دو نسخه قبل فاصله گرفته و شاهد محیط‌های سرسیز، بیابانی و مکان‌های جذاب دیگری در طول بازی هستیم. البته همچنان مراحلی از بازی در زیرزمینها و مناطق زیر زمینی جریان دارند.

و سعی مرافق و مناطق نیز بسیار بیشتر شده و حالتی نیمه جهان باز پیدا کرده. به لطف همین گستردگی و وسعت بیشتر، امکان بسیار بیشتری جهت گشت و گذار برای انجام فعلیهای مختلف و همچنین پیدا کردن منابع و مهمات وجود دارد. در بازی مناطق شده اند علامت سوال مشخص شده اند که این مناطق انتخابی هستند و گاه‌ها جوایز یا سوپرایزهایی را برای بازی‌بازان آماده کرده‌اند. در Metro Exodus مورد گشت و گذار باید بگوییم شاهد یکی از لذت بخش‌های دارند. بازی‌بازان را نسل هشتم بخواهند که از این گشت و گذارهای در نسل هشتم هستیم. به علت اهمیت بالای مهمات و منابع، گشت و گذار اهمیت بالایی دارد و به لطف جلوه‌های گرافیکی خیره کننده و طراحی مناسب مرافق، گشت و گذار و پرسه زدن در مناطق مختلف بازی لذت بسیار بالایی دارد.

در زمینه گرافیک باید گفت سازندگان یک شاهکار خلق کرده‌اند. با استفاده از موتور آن فرد همخوانی ندارد. البته این ایراد بسیار کلی و کوچک است و یک مشکل اساسی محسوب نمی‌شود.



9.2

Darksiders III

شعله‌های سوزان خشم

◆◆ سعید آقابابایی

ترین ترکیب ممکن از بازی اول و دوم سری است که چندین ساعت با گیم پلی جذاب، مبارزات چالش برانگیز، سلاحها و Hollow های بسیار جذاب فیوری و دنیای پیچیده و پر از رمز و رازش شما را سرگرم می‌کند. در این مطلب قصد داریم تا به بحث و بررسی در مورد عنوان آیا این عنوان توانسته و بینیم آیا این جانشینی شایسته برای دو است تا جانشینی زیبای Darksiders III پرداخته

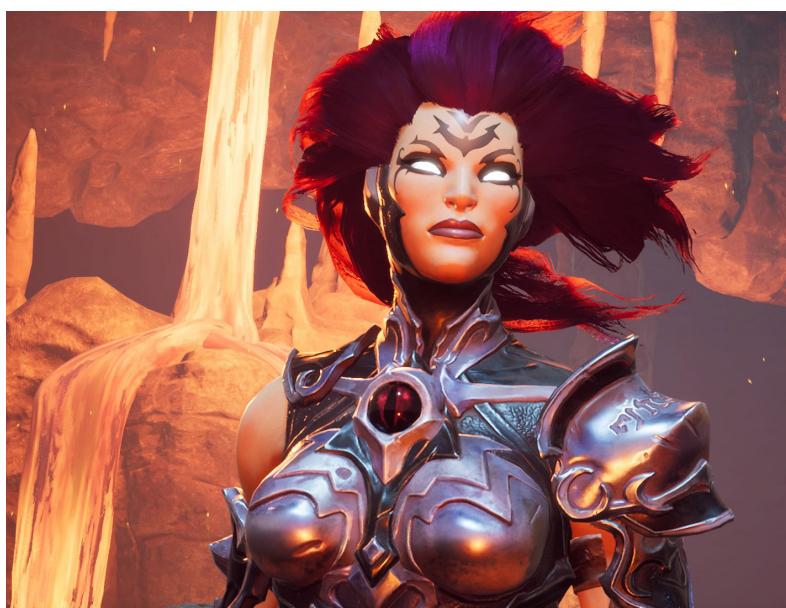
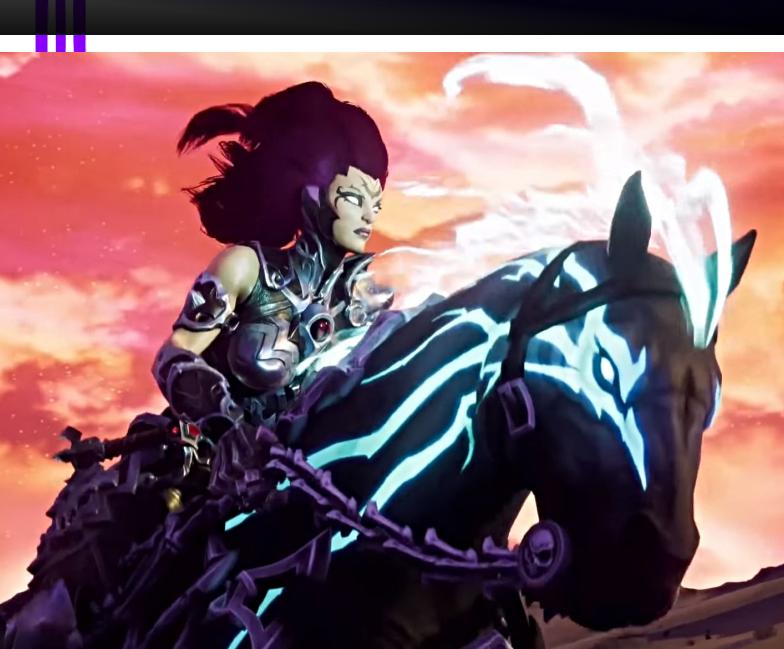
عنوان زیبای Darksiders III ختمی در خور نام این فرنچایز باشد یا خیر؟ پیشنهاد می‌کنم در ادامه مقاله نقد و بررسی بازی Darksiders III با مجله گیمفا همراه شوید.

شما خواهش می‌کنم گول نمرات Darksiders III را نخورید و خودتان را از تجربه آن محروم نکنید، هر چند که می‌دانم عاقل‌تر از این حرفها هستید و انگار دارد کم کم میزان گول خوردن بازیازان کشورمان از امتیاز متای یک بازی کمتر می‌شود و خیلی هوشیارتر شده ایم مخصوصاً با تعداد زیاد سایتها عجیب و غریب که به متراه پیدا کرده اند و هر چه دلشان می‌خواهند می‌گویند و هر نمره‌ای که می‌خواهند می‌دهند و توپیخش را هم نمی‌دهند که چرا؟ اگر بخواهم بهترین جمله را به طور خلاصه در مورد Darksiders III بگویم این است که Darksiders III بهترین و لذت‌بخش

دیگر از دست نمرات نامتناسب با ایرادات بازی خسته شده‌ام. نمی‌فهمم که چطور یک نقد را می‌خوانم که در آن پر از تعریف و تحسین نکات مثبت بازی است و تنها یکی دو مورد خیلی ریز را به عنوان نکات منفی نام برده و توضیح داده است ولی در آخر ۴ نمره از یک بازی کم کرده است! به عنوان یک گیمر انتظار دارم در نقد یک منتقد بخوانم که چرا و به چه دلیلی مثل ۴ نمره از یک بازی کم کرده است و دلیل آن چیست و ایرادات بازی که این قدر بزرگ هستند چیست؟ نه این که در متن نقد و در نکات منفی کلابه یکی دو ایراد ریز اشاره کرده باشد و بعد بدهد!! در همین ابتدای مطلب از

Release Date
November 27, 2018
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Gunfire Games
Publisher(s)
THQ Nordic
Genre(s)
Hack and slash
action-adventure







The Charred Council باشد زیرا این داستان را برای رسیدن به اهداف خود بازیچه کرده است. فیوری هم که کله شق‌تر از این حرف هاست که بخواهد قبول کند. شخصیت هایی که در بازی می‌بینیم از نظر ظاهری جذاب خلق شده اند اما شخصیت پردازی خیلی مناسبی ندارند (مثل بازی‌های قبلی سری) و هیچ کدام شخصیت هایی به یاد ماندنی و عمیق نیستند که البته Lord of Hollow در این زمینه استثنای است و واقعاً از نظر ظاهری و شخصیتی و صدایگذاری خفن و جذاب است. حتی با این که خود شخصیت فیوری مقداری از بقیه در زمینه شخصیت پردازی بهتر است و طراحی ظاهری خیلی جذابی هم دارد اما اصلاً نمی‌توان هم کنمان کرد که از لحاظ عمق شخصیتی، او نیز به شکلی فوق العاده پرداخت نشده است و شخصیت زیادی سرد و یک بعدی است. در مجموع باید گفت در Darksiders III شاهد داستانی جذاب هستیم و پیش‌های داستانی و جالبی که در این مسیر به چشم می‌خورد می‌تواند شما را به ادامه داستان بازی علاقمند نگه دارد البته نه در سطح یک داستان فوق العاده عالی، بلکه بیشتر روایت جالب داستان است که کار را جذاب کرده است.

تا از اتفاقات بهشت گرفته تا روی زمین و عمق جهنم به نبرد با گناهان اصلی رفته و تعادل و بالانس را دوباره برقرار نماید و از این راه به هدف خودش هم The Charred Council در مورد این که او قوی ترین سوار آخرالزمان است و باید رهبر آنها باشد نیز دست پیدا کند. البته که او از خیلی خیانت‌ها و داستان‌های پشت پرده که برادرانش را آزار دادند آگاه نیست و هنگام رفتن، «جنگ» به او می‌گوید که «خواهر مرackbar باش، یک چیزی در مورد این دنیا جور در نمی‌آید و یک جای کار می‌لنگد.» فیوری کله شق در ابتدا قبول نمی‌کند ولی وقتی که خودش به درون داستان می‌رود و خیانت می‌بیند شروع به به یاد آوردن حرف‌های برادرش می‌کند. جلوتر در بازی او به شخصیت Lords of Hollow برخورد می‌کند که بدون شک بهترین شخصیت بازی چه از نظر طراحی بی‌نظیر و مخفوف ظاهری و چه از نظر شخصیت پردازی و صدایگذاری فوق العاده است و او به فیوری کمک می‌کند اما نیت و قصدش از این کار دقیقاً مشخص نیست و البته او به فیوری اخطار می‌دهد که دشمنانش خیلی نزدیک‌تر از چیزی هستند که فکر می‌کند و باید خیلی مراقب

باشد به سراغ داستان بازی می‌رویم. برخلاف بازی دوم که داستان آن دقیقاً موزایی با بازی اول دنبال می‌شد، داستان دارک سایدرز ۳ کمی بعد از اتفاقات آن‌ها رقم می‌خورد. در این بازی نیز کنترل یکی دیگر از ۴ سوار آخرالزمان که این Bar Fury، خواهر War و Strife و Death اسب سیاه Rampage است را بر عهده داریم. بازی در سیاره نابود از جنگ و ویران شده زمین (جنگ) می‌باشد و جهنم که تعادل دنیا را بهم ریخته است و گناهان اصلی هم در این وضعیت حسابی دارند صفا می‌کنند! جریان دارد. «جنگ» به خاطر اتفاقات نسخه اول در بند کشیده شده است به جرم خیانت و از «مرگ» هم هیچ کس خبری ندارد. فیوری هم که می‌خواهد رهبر سواران آخرالزمان باشد از سوی انجمن قبول می‌کند که ۷ گناه اصلی را نابود کند، زمین که حالا در میان جنگ بهشت و جهنم تبدیل به ویرانهای شده است، محلی برای جولان دادن ۷ گناه اصلی و هیولاها و موجودات غیرشکل یافته‌ای که برگان آنها هستند شده است. The Charred Council فیوری را فرا می‌خواند



و می‌تواند دنیاهای و شخصیت‌هایی را خلق کند که به حدی از لحاظ ظاهری خاص و جذاب و پر ابهت هستند که هیچ گاه از خاطر بازیگران و کمیک دوستان نخواهد رفت. هر چند او به طور کامل در مورد بازی سوم مانند قبل همکاری ندارد ولی بسیاری از کانسپت‌های بازی و شخصیت‌های آن و زره Fury و ... کار دست هنرمند Joe Madureira است و بدون شک همین که نام او در در کنار تیم سازنده و طراحان بازی Darksiders III هم به چشم می‌خورد باعث شده بود تا حتی قبل از انتشار هم خیال‌مان از نظر گرافیکی و طراحی هنری در مورد Darksiders III راحت باشد و حالا بعد از تجربه بازی سوم هم این موضوع کاملاً به واقعیت پیوسته است. حالا برسیم به موضوع نوآوری در طراحی هنری که قبل تر گفتم کاش در این نسخه بیشتر بود. طراحی مراحل و مناطق مختلف بازی Darksiders III ترکیبی از نسخه اول و دوم با برخی موارد جدید است و شاهد طراحی‌های هنری و طراحی‌های ظاهری بسیار زیبا و جذابی در اکثر بخش‌ها هستیم اما موضوع اینجاست که زیاد خلاقیت خاص و جدیدی در آن‌ها دیده نمی‌شود و برخی مناطق تکراری و مدل‌های تکراری ماشین‌ها و خیابان‌ها و سطلهای آشغال‌ها که دقیقاً عین آنها را بدون هیچ تغییری در بازی‌های قبلی دیده ایم مقداری توی ذوق می‌زند و می‌شد از مدل‌های جدیدتر و متنوع‌تر در این زمینه استفاده کرد.

در بحث گرافیکی و بصری بازی دارک سایدرز ۳ ابتدا به سراغ جنبه‌های فنی آن می‌رویم. خوشبختانه باید بگوییم از نظر گرافیک فنی بازی کاملاً باثبات است و هرگز باگ و افت فریم در بازی نمی‌بینیم. تنها موردی که وجود دارد لودینگ‌های ۳-۲ ثانیه‌ای است که بین مناطق کوچک مدام تکرار می‌شوند یعنی مثلاً از یک بخش کوچک وقتی به می‌خواهید وارد بخش دیگری شوید فیوری ۳-۲ ثانیه بی حرکت می‌ایستد و تکان نمی‌خورد تا بازی لود شود و اگر چند ثانیه بعد بخواهید دوباره به اتاق قیل برگردید دوباره همان ۳-۲ ثانیه ایستادن تصویر را خواهید داشت که البته خیلی کوتاه‌تر از آن است که بخواهیم آن را عیوبی تاثیرگذار به حساب آوریم. در زمینه طراحی هنری بازی باید بگوییم شاهد یک بازی دارک سایدرز» کامل و کلاسیک از نظر بصری هستیم که البته ای کاش مقداری نوآوری بصری بیشتری داشت که کمی جلوتر در خصوص این مورد توضیح خواهم داد. هر بازیگری که دو نسخه اول این سری را تجربه کرده باشد ممکن نیست که زیبایی و جزییات بی نظیر دنیای فانتزی این دو عنوان بی نهایت زیبا و ابهت و قدرت و عظمت War و Death از لحاظ ظاهری را هیچ گاه از یاد ببرد. تمامی این‌ها حاصل دست‌های هنرمند Joe Madureira بودند Joe Madureira یک هنرمند بی نظیر و فوق العاده قادرمند در خلق کمیک بوکهای فانتزی و خلق دنیاهای و شخصیت‌های پیچیده و پر از جزییات است

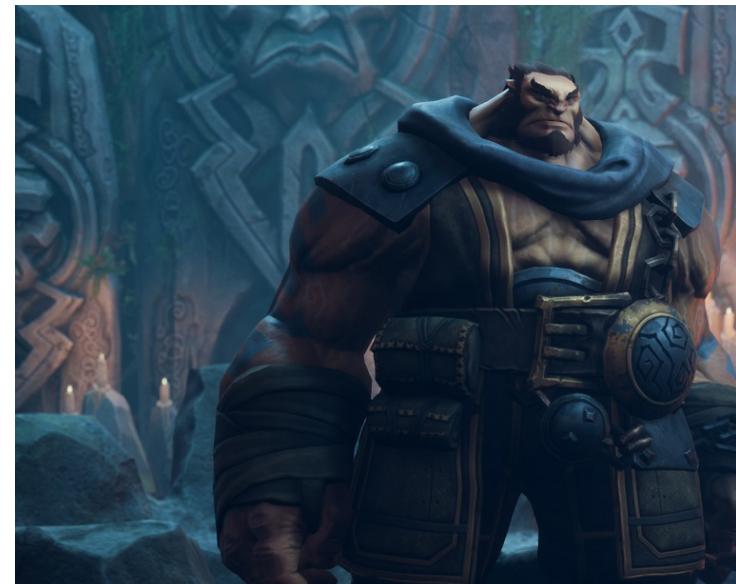




درجه سختی نرمال معمولی ترین Darksiders III باید گفت خوشبختانه در این بازی علاوه بر این که سایر بخش‌ها عالی عمل می‌کنند، باز هم گیم پلی، بین آنها باکیفیت ترین و لذت‌بخش ترین قسمت این عنوان زیبا به حساب می‌آید. قطعاً از آن جا که این بازی نام Darksiders را بر روی خود دارد خواه ناخواه با بازی اول و دوم مقایسه می‌شود که این طبیعی است. مهم ترین نکته در Darksiders III مورد گیم پلی بازی سخت‌تر شدن عجیب و غریب بازی است که واقعاً برای من باور نکردنی است. باید بگوییم اصلاً به هوای درجه سختی بازی‌های قبلی دارک سایدز نباشد زیرا که این نسخه خیلی سخت‌تر و دشوارتر شده است و کاملاً تحت تاثیر المان‌های سولز قرار گرفته است که خود این موضوع جای بحث دارد و هم میتوان مثبت به آن نگاه کرد و هم منفی. بدون شک برای بازی‌های هارکدور و طرفداران سولز این موضوع سبب جذاب‌تر شدن بازی و طولانی شدن آن شده است و چالش را برای آنها بیشتر کرده است که نکته مثبتی به حساب می‌آید ولی برای بقیه شاید اینطور نباشد. یک نکته مهم در مورد بالا رفتن شدید درجه سختی بازی این است که میازکی دقیقاً می‌داند چطور بازی و باس را سخت کند که بالانس برقرار باشد و بازی نسبتاً عادلانه باشد ولی همه نمی‌توانند این کار را بکنند و مثلاً در این بازی سخت‌تر کردن باس را قرار دادن شما در یک اتاق خیلی کوچک با دوربین بد و قوی کردن وحشت‌ناک باس انجام داده اند که اصلاً عادلانه نیست ولی غیر قابل بازی کردن هم نیست و فقط باید در جاخالی دادن و ضد حمله زدن خیلی خیلی پیشروی در مقداری از داستان به

بمب‌های تبدیل به حشراتی شده اند که باید از ماده‌ای بخورند و چاق شوند و سپس چند ثانیه وقت دارید که قبل از ترکیدن آنها را به جایی که می‌خواهید پرتتاب نمایید. می‌رسیم به مهم ترین بخش گیم پلی یعنی مبارزات در بازی Darksiders III به معنای واقعی کلمه لذت‌بخش و جذاب هستند ولذت ناب یک بازی اکشن با مبارزات هک اند اسلش را به بازی‌باز هدیه می‌دهد. فیوری که شما کنترل او را بر عهده دارید، تنها شخصیت مونث ۴ سوار آخر الزمان و خواهر War و Death و Fury است. شخصیت Mage از عنوان یک اونام برد شده است، به عنوان غیر قابل پیش‌بینی ترین و مرموزترین شخصیت از بین ۴ سوار آخر الزمان شناخته می‌شود و در مبارزات با کمک جادو و شلاق مخصوص‌الشش کار را پیش‌می‌برد. این شلاق جذاب همچنین برای پلتفرمینگ هم به کار فیوری می‌آید. فیوری در مبارزات به مراتب از War سریع‌تر است و مقداری از مرگ نیز به خاطر نوع سلاحش که شلاق است، سریع‌تر مبارزه می‌کند و مبارزات در هنگام کمبوها و زدن ضربات روی هوا حالتی شبیه به دوبل می‌کرای پیدا می‌کنند که جذابیت خاصی دارد. استفاده عالی از شلاق فیوری هم ما را یاد کرتوس کمیر می‌اندازد اما ابدا نباید فکر کنید که همین‌طور شلاق می‌زنید و همه را قلل و قمع می‌کنید زیرا که در ۱۵ ثانیه دخلتان می‌اید و باید حسابی حواس‌تان به حمله کردن دشمنان که بسیار وحشی‌تر و قوی‌تر از قبل هستند نیز باشد و روی جاخالی دادن و ضد حمله زدن تمرکز کنید. از کشتن دشمنان و از برخی از آیتم‌های محیط روح بدست می‌آورید که این روح‌ها برای ارتقای شخصیت فیوری و بالا بردن توانایی‌های او لازم است. با هر بار بالارفتن لول شخصیت که به صورت خرج کردن روح‌ها نزد Vulgrim و لول زدن است، یک امتیاز تجربه برای خرج کردن در ۳ بخش خط سلامتی، میزان آسیب ضربات فیزیکی بازی‌باز با سلاح (با مربع و مثلث) و میزان آسیب جادویی یا Arcane که بعد از جاخالی دادن به موقع و ضد حمله زدن یا هنگام وارد کردن ضربه شارژ شده آزاد می‌شود، به دست می‌آورید. ولی موضوع جالب اینجاست که همین روح‌ها به عنوان واحد پولی رایج برای خرید و فروش در بازی نیز هستند که این موضوع نیز مثل سری سولز است و

دست می‌آورید و در تریلر قبل انتشار بازی نیز نشان داده شده بود، فیوری آتشین می‌شود و یک موهاش رنگ آتش می‌شود و یک پرش جادویی خیلی بلندتر از قبل پیدا می‌کند و همچنین با آتش قابلیت از بین بردن مناطقی که با موادی مثل تار عنکبوت و روپوشان بسته شده است را پیدا می‌کنید و این یعنی می‌توانید برگردید عقب و کلی از مناطق مخفی و اصلی که قبلاً نمی‌توانستید بروید را کشف کنید و این ارزش تکرار بازی را فوق العاده بالا می‌برد و به شما انگیزه می‌دهد. در واقع روند پیوستگی بخش‌های مختلف دنیای دارک سایدرز ۳ به این شکل است که بعد از پیشروی در داستان بازی و به دست آوردن تمامی قدرت‌های کلیدی فیوری، دنیای بازی تقریباً به صورت یک بازی جهان آزاد با محیط‌های وسیع و بخش‌های مختلف (که جاچایی بین آنها لودینگ دارد) برای گشت و گذار و اکتشاف در اختیار شما قرار می‌گیرد و گاه‌ها باید چندین و چند بار به یک منطقه بازگردید تا بتوانید کل آیتم‌های آن بخش را به دست اورید و گنج‌ها را بیابید که این موضوع ارزش تکرار و انگیزه لازم برای بازگشتن به محیط‌های قبلی را بالا می‌برد و با استفاده از بخش‌هایی به نام مسیرهای مخفی که از نقاط چک پوینت‌های Vulgrim به آنها دسترسی دارید برای سفر سریع بین مناطق استفاده کنید. دقیقاً مثل سفر بین بونفایرهای سری سولز که در این بازی بونفایرها همان چک پوینت‌های Vulgrim هستند که هم می‌توانید آنچا شخصیت‌تان را ارتقا دهید، هم از او خرید کنید و هم از طریق وی بین چک پوینت‌های کل دنیای بازی که آنها را باز کرده اید جایجا شوید. در بازی علاوه بر ماموریت‌های اصلی یک سری بخش‌های فرعی و مخفی هم وجود دارد که اگر آن‌ها را پیدا کنید ممکن است در آنچا انسان‌هایی را بیابید که زنده مانده اند و از ترس جانشان قایم شده اند تا در خطر مرگ هستند. شما می‌توانید با استفاده از یک آیتم که یکی از Makerها به شما می‌دهد این انسان‌ها را نجات دهید و به نزد Maker بفرستید که دارد انسان‌های نجات یافته را جمع می‌کند. همچنین شاهد معماهای جذاب پلتفرمینگ و باز کردن راه‌ها و مناطق مخفی هستیم که البته در اینها تکرار هم دیده می‌شود مثل معماهای پرتتاب بمب‌ها برای از بین بردن برخی سدها و ... که این بار

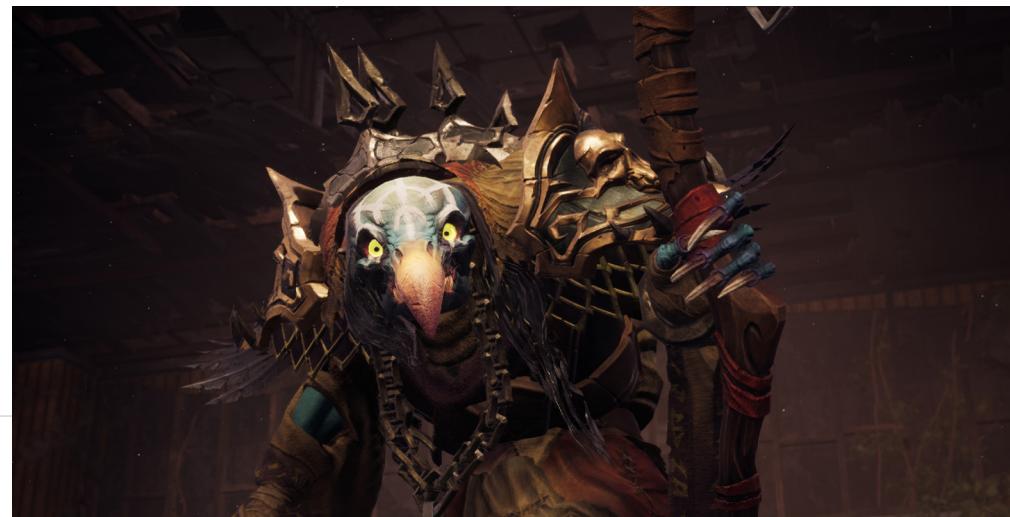




خیلی دیده ایم انجام دهید. در بازی بسیار فایت‌های جذاب و لذتبخشی در قالب شکل فیزیکی و موجودیت ۷ گناه اصلی در بازی وجود دارند که گیم پلی را هرچه بیشتر جذاب می‌کنند. به طور کلی و در مورد هسته اصلی گیم پلی بازی دارک سایدز ۳ برای سیاری از بازی‌بازان این سوال مطرح است که آیا نسخه سوم به مانند بازی نخست، بیشتر یک اکشن‌ماجرایی است یا یک اکشن نقش‌آفرینی به مانند بازی دوم. در این خصوص باید بگوییم در بازی Darksiders III همان‌گو و بالانس از هر دوی این سبک هاست. بگذارید تا بیشتر در این مورد توضیح دهم. گیم پلی در بازی Darksiders II بیشتر رنگ Maker و بوی اکشن نقش‌آفرینی داشت و سرعت کلی مبارزات بازی با توجه به چاکتر بودن Death War. نسبت به برادر عزیزش War. بالاتر بود. بازی اول یک اکشن ماجرایی کامل بود با معماهای و پازل‌هایی که برخی از آن‌ها مانند معمای تورها و آینه‌ها در اواخر بازی به حد مرگباری سخت و دشوار بودند و در بازی تعداد زیادی پازل وجود داشت اما نسخه دوم زیاد این طور نبود و تعداد و درجه سختی پازل‌ها نسبت به بازی اول کمتر بود. جالب است که در نسخه سوم انگار دقیقاً بازی نخست و بازی دوم سری با هم ترکیب گشته اند و Darksiders III یک اکشن ماجرایی نقش آفرینی با مبارزات هک اند اسلش است که هم المان‌های نقش آفرینی بازی دوم در آن وجود دارد و هم المان‌های ناب اکشن ادونچر نسخه اول. این ترکیب، بسیار هم خوب بالانس شده است و بدون شک Darksiders III کامل ترین بازی سری از نظر عمق و پختگی گیم پلی است.

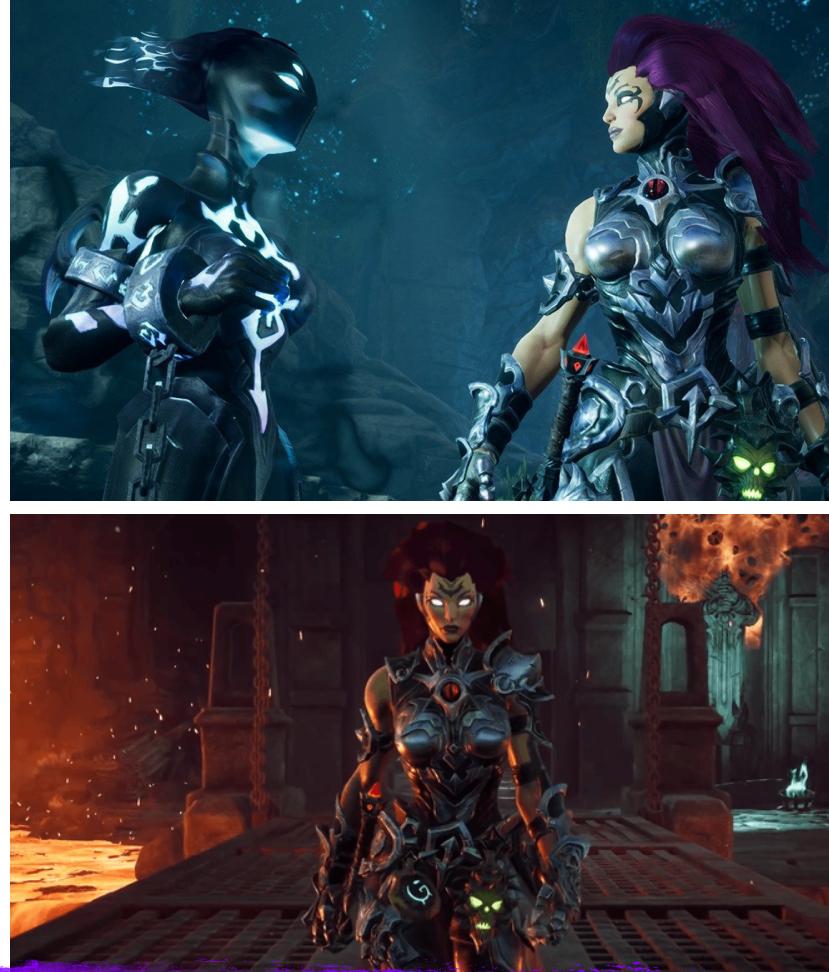
انواع و اقسام سلاح‌های مختلف در اختیارتان قرار می‌گیرند و هرچقدر جلوتر می‌روید سلاح‌های جدیدتری به شما اعطا می‌شود. در واقع با پیشروی در داستان، کلی سلاح مختلف و Artifacts بازی گوناگون برای شخصی سازی و ارتقای سلاح‌ها پیدا می‌کنید که بعد از قرار دادن یکی از این ارتیفیکت‌ها روی سلاحتان می‌توانید با جمع کردن سنتگ‌های شیطان و فرشته، آن آرتیفیکت را در دوشاخه فرشته و شیطانی ارتقا دهید. همچنین با جمع آوری آیتمی خاص می‌توانید خود سلاح را هم از نظر آسیب و ... ارتقا دهید و آنها را به لول ۲ و ۳ و ببرید که کل عملیات ارتقا را باید نزد Makerها که آنها را در نسخه قبل

گیم پلی بازی را عمیق‌تر کرده است و باید تصمیم بگیرید در چه موقع چه کاری بهتر است که با روح‌ها انجام دهید. تنوع دشمنان در بازی یکی از نقاط ضعف گیم پلی III است و در طول بازی شاهد تنوع خیلی بالای دشمنان مختلف در حد نام و کیفیت بازی نیستیم و چند نوع دشمن ثابت و نه چندان جذاب به طور مداوم تکرار می‌شوند که چون بسیار هم جان سخت‌تر از بازی‌های قبلی سری هستند و مبارزات خیلی سخت شده است، این کمبود تنوع بیشتر هم به چشمتان می‌آید. برخلاف این تنوع نسبتاً پایین دشمنان، بازی در زمینه تنوع سلاح‌ها و قدرت‌ها عالی است. در طول روند بازی



بود و هر دوی این بازی‌ها هم قطعاتی داشتند که فوق العاده زیبا بودند و اکنون خوشبختانه در Darksiders III نیز این سنت رعایت شده است و سازندگان موسیقی این عنوان کار خود را به زیبایی انجام داده اند تا شنواری موسیقی‌های جذاب و زیبایی در طول بازی باشیم و به طور کلی باید گفت ساندترک خیلی زیبا و با کیفیتی برای Darksiders III تدارک دیده شده است. صداگذاری بازی نیز چه در زمینه صدای محیطی و چه شخصیت‌ها کاملاً عالی و بی نقص انجام پذیرفته است. Lord of Fury و Hollow در بازی فوق العاده است و بسیار با کیفیت و هماهنگ با چهره‌های آنها انجام شده است. همچنین در صداگذاری سایر شخصیت‌های Darksiders III نیز هیچ نقص خاصی مشاهده نمی‌شود و آنها نیز کار خود را به درستی انجام داده اند.

صداقداری و موسیقی در Darksiders III به مانند دو بازی نخست سری، کاملاً استاندارد و با کیفیت مناسب انجام گرفته است و کار قابل تحسینی را در این زمینه از سوی صداگذاران Composer های بازی شاهد هستیم. موسیقی‌های متن Darksiders III کاملاً مناسب حال و هوای ویران و پر از خیانت و مرده دنیای بازی هستند و حس و حال به پایان رسیدن زندگی و دنیا برای انسان‌ها و قدم برداشتن در گناه را شانه به غرق شده در گناه را شانه به شانه صحنه‌های بازی برای بازی‌باز تداعی می‌کنند، به طوری که وی را کاملاً در حال و هوای داستان و همراهی با ماجراجویی «Fury» قرار داده و به نحوی عالی با داستان و اتمسفر دنیای بازی مطابقت دارد. برخی قطعات موسیقی و ساندترک بازی آنقدر زیبا هستند که دوست دارید آنها را جداگانه هم گوش دهید که همین اتفاق برای من دقیقاً در نسخه اول و دوم نیز رخ داده



سازنده و خالق اصلی این سری یعنی Vigil Games نسخه سوم را در دست نداشت ولی تیم سازنده بازی سوم در استودیو گان فایر گیمز که در واقع از تعداد خیلی زیادی از کارکنان سابق این استودیوی تعطیل شده هستند و قبل از روی نسخه اول و دوم کار کرده اند، به خوبی توانسته اند از پس ساخت یکی از مورد انتظار ترین بازی‌های سال که بسیاری از بازی‌بازان چشم به انتشار آن داشتند برآیند و یک بازی عالی را عرضه نمایند. Darksiders III ترکیبی عالی و کاملاً متعادل و خوش ساخت از دو بازی اول و دوم با چالش خیلی بیشتر و سخت‌تر شدن مبارزات است. یعنی تقریباً از همه نظر این بازی پیشرفت کرده است و حقش خیلی بیشتر از نمراتی است که از آن دیده اید. Darksiders III عنوانیست که وقتی آن را بازی کنید به نمراتش خواهید خندید. بدجور هم خواهید خندید و شاید هم باید گریه کرد!

در نهایت و بعد از بررسی تک بخش‌های بازی Darksiders III باید بگوییم این عنوان کاملاً ارزش بازی کردن و وقت گذاشتن را دارد است و قطعاً چه طرفدار این سری باشد و چه تنها دنبال یک اکشن ماجراگایی با المان‌های نقش‌آفرینی و مبارزات هک اند اسلیش عالی هستند، از بازی کردن Darksiders III خیلی لذت خواهید برد. راستش را بخواهید همان طور که در ابتدای مطلب نیز خدمت شما عرض کردم روز به روز نمرات بازی‌ها دارند عجیب‌تر و ناعادلانه‌تر می‌شوند. دیگر اصلاً کسی به ذات بازی کار ندارد. بازی را ۲۰ قسمت می‌کنند و جداً جداً بخش‌های مختلفش را می‌کوبند و نمره را پر می‌کنند توی صورت سازنده بازی. به شخصه سعی کردم که دقیقاً همان تجربه‌ای که از بازی داشته ام را برایتان بنویسم تا خودتان بخوانید و قضاؤت کنید و آخرش بگویید راست می‌گوید و یا بگویید تماماً اشتباه است. هر چه باشد مغرضانه نیست و همان تجربه خودم است و نمره خودم. درست است که دیگر

- استفاده از برخی محیط‌ها و مدل‌های تکراری که بارها آن‌ها را در بازی اول و دوم دیده ایم، تتنوع نه چندان بالای دشمنان، سخت شدن سیار زیاد بازی (که حتی روف درجه زرمال شاید یک دشمن معمولی با ۳ ضریبه شما را بکشد و یک باس را بعد از ۲۰ بار کشته شدن شکست دهد) و احتیاج شدید به جاگالی دادن و ضد جمله زدن به سریع ترین شکل ممکن و پشت سر هم شاید برای خیلی از طرفداران قبلي سری مناسب نباشد، برخی مواقع عدم وجود هیچ گونه نقشه و راهنمای در بازی واقعاً ازار دهنده می‌شود آن هم با دنیای پیچیده و پر از مناطق مختلف

+ ترکیبی بالанс شده از نکات مثبت نسخه اول و دوم از نظر ادونپر و نقش آفرینی، مبارزات سریع و کوبه‌های جذاب، انواع سلاح‌ها و قدرت‌های مختلف برای فیبوری که از هر کدام به بهترین شکل چه در مبارزات و چه برای پیشروی در محیط اول، کلی منطقه مخفی و آیتم‌های مختلف برای کشف نسخه اول که به خیلی از آنها تنها با با قدرت‌های خاصی می‌توانید کردن که به منطقه مخفی و آیتم‌های مختلف برای کشف دسترسی باید و این موضوع باعث می‌شود که ارزش تکرار و بازگشت به مناطق قبلی در بازی افزایش یابد، دنیایی به هم بیوسته و جذاب برای گشت و گذار، طراحی هنری زیبای دنیای بازی در خیلی از مناطق، استفاده از المان‌های سری سولز برای سخت‌تر شدن بازی و جا ماندن روح‌ها بعد از مرگ (که یک بار فرصت دارید دوباره آنها را ببردارید) باعث جذابت بیشتر بازی برای بازی‌بازان هاردکور شده است، صداگذاری و موسیقی باکیفیت و زیبا



کوچک، با ق

بهترین بازی‌های گوشی‌ه

وقتی از بازی‌هایی که برای گوشی‌های هوشمند عرضه می‌شوند سخن به میان می‌آید، ذهن بازی‌بازان به صورت ناخودآگاه به سمت عناوینی می‌رود که در حالت پایه رایگان هستند ولی اگر بخواهید تنها کمی پیشرفت کنید و لذت واقعی آن بازی را تجربه کنید، باید جیتان را خالی کنید و حساب بانکی سازندگان آن عنوان را پُر. از همین رو، اگر بخواهیم لیستی از بدترین بازی‌های گوشی‌های هوشمند تهیه کنیم، کار آسانی در پیش رو داریم. از طرفی دیگر



Legend of Solgard

لذت‌بخش و جذاب است که شما را ساعتها سرگرم می‌کند. با هزاران شخصیت مختلف که می‌توانید آنان را ارتقا دهید و البته سیل عظیمی از بخش‌های مختلف، این بازی مشکلات خود را به خوبی می‌پوشاند.

بازی برای سیستم‌عامل iOS و اندروید عرضه شد و در ابتدا نیز چندان درخشان ظاهر شد. سیستم خرید و فروش بازی نیز تا حد زیادی مشکل‌آفرین شد ولی گیمپلی Legend of Solgard به قدری



Miracle Merchant

با یکدیگر واکنش می‌دهند و باید بر طبق تجربه بدانید که کدام رنگ از ترکیب کدام کارت‌ها به بهترین صورت تشکیل می‌شود. هر روز شما می‌توانید با دیگر دوستانتان مسابقه دهید و امتیازاتان را با یکدیگر مقایسه کنید. نکته‌ی قابل توجه آن است که تمامی بازی‌بازان در روزی مشخص، صاحب کارت‌های یکسانی می‌شوند و از همین رو مسابقه و اختلاف کاملاً عادلانه است. حواستان باشد! در اواخر بازی شما با کمبود کارت مناسب روبرو می‌شوید، پس مراقب باشید تا مشتری خود را با معجونی اشتباھی به کشتن ندهید.

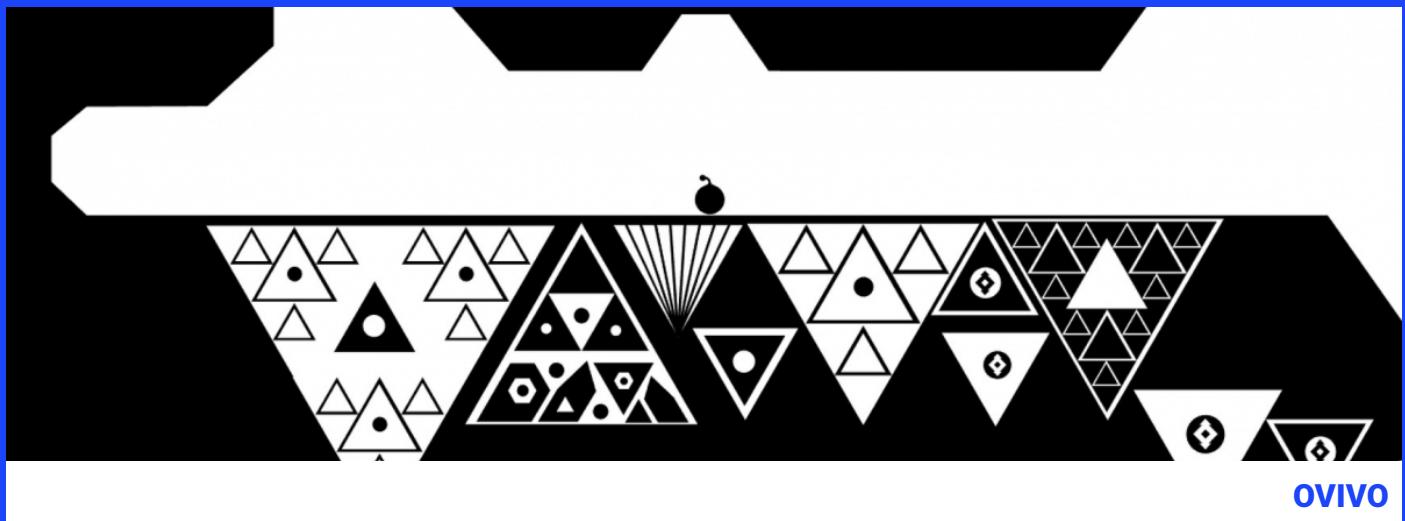
با کمی مکث و تأمل بازی Miracle Merchant را به لیست اضافه کردیم و صرفاً به خاطر علاقه‌ی شخص نویسنده نام آن آمده است. گذشته از علاقه‌ی شخصی، باید حتماً به تجربه‌ی این بازی پیردادیز تا حس ردیف شدن کارت‌های مناسب و درست شدن معجون را زیر زبان خود حس کنید. مکانیزم بازی سیار ساده است: مشتریان شما درخواست معجونی را رنگ‌های مخصوص را دارند و شما باید با تلفیق ۴ کارت با رنگ‌های مختلف، معجون مورد نظر را تهیه کنید. باید در نظر داشته باشید که کارت‌ها با رنگ‌های مختلف به صورت‌های گوناگونی

لبی بزرگ...

ای هوشمند در سال 1397

آرین مرادی

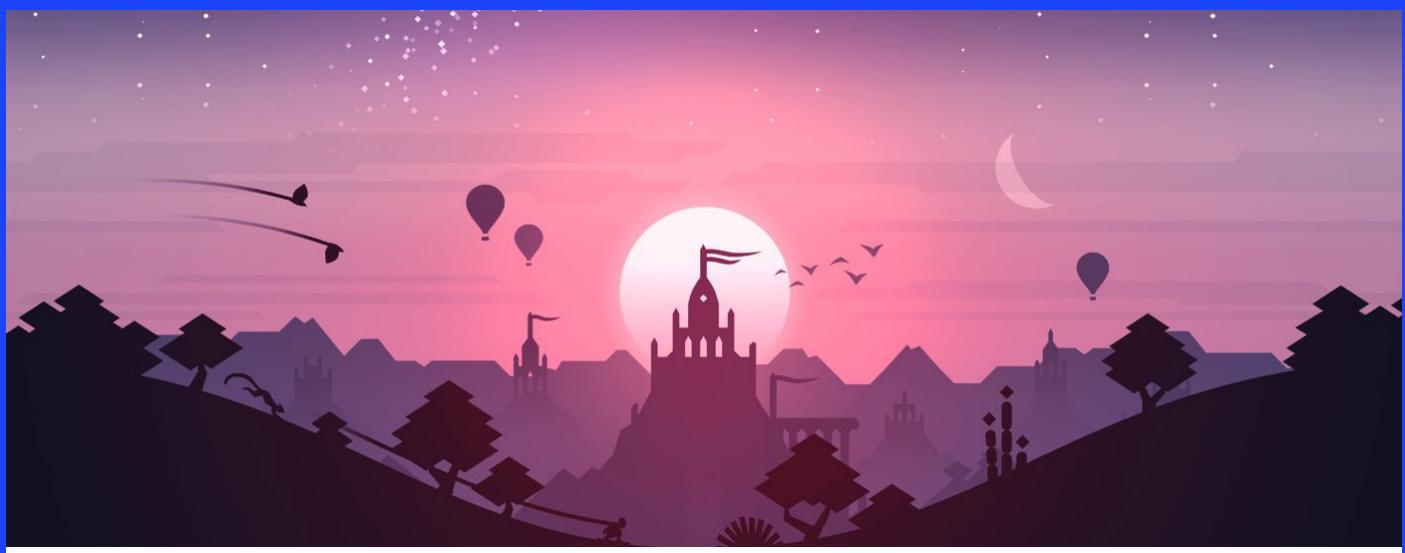
ولی با یکسری بازی‌هایی روبرو هستیم که برای گوشی‌های هوشمند عرضه شده‌اند و معنای واقعی هنر هشتم را به همگان نشان داده‌اند. تعداد این بازی‌ها در چند سال اخیر رفته‌رفته رو به افزایش است. ما تلاش کردیم تا لیستی از بهترین عناوین گوشی‌های هوشمند که در سال 1397 عرضه شدند را تهیه کنیم و بازی‌های حاضر در این لیست هر یک به تنهایی می‌توانند اثبات کنند که هنوز هم خلاقیت حرف اول را در کیفیت این عناوین می‌زنند.



OVIVO

طراحی خلاقانه‌ی مراحلی باید دست و پنجه نرم کنید که به راحتی شما را برای ساعت‌ها سرگرم می‌کند. شما در این بازی باید گوی موجود در صفحه را با چرخاندن گوشی‌تان به مقصد برسانید که البته موانع زیادی نیز بر سر راهتان قرار دارد. این عنوان جزو محدود بازی‌هایی بود که منتقدین از همان ابتدا اقرار به شاهکار بودن آن کردند.

قطعاً شما هم می‌دانید که بازی‌های گوشی‌های هوشمند، با محدودیت‌های سخت‌افزاری روبرو هستند. از همین رو، سازندگان گاهی اوقات از گرافیک و جلوه‌های بصری بازی می‌کاهند و به دیگر ارکان بازی اهمیت بیشتری می‌دهند. بازی OVIVO دقیقاً چنین شرایطی دارد. شما با جلوه‌های بصری فوق العاده‌ای روبرو نمی‌شوید ولی با



Alto's Odyssey

با طراحی مراحل زیبا، گیمپلی روان و تصاویر پس‌زمینه‌ی پر جزئیات و چشم‌نواز، این بازی می‌تواند یکی از بهترین عناوینی باشد که برروی گوشی هوشمندان تجربه می‌کنید.

این بازی بخلاف مورد قبلی که مطالعه کردید، یکی از زیباترین جلوه‌های بصری که می‌توانید برروی گوشی‌های هوشمند مشاهده کنید را به شما ارائه می‌دهد. بازی Alto's Odyssey در سبک Endless Runner منتشر شد و یکی از برترین‌های این سبک محسوب می‌شود.



Cinco Paus

این بازی را می‌توان صدھا بار تجربه کرد و برای دفعه‌ی صد و یکمین بار دوباره با موقعیتی جدید روپرورد شوید! شرایط مراحل بازی هر دفعه به کلی تغییر می‌کنند و این قابلیت را از شما می‌گیرند که با حفظ کردن مراحل، آنان را به پایان برسانید. رکن اصلی موفقیت در این



Dandara

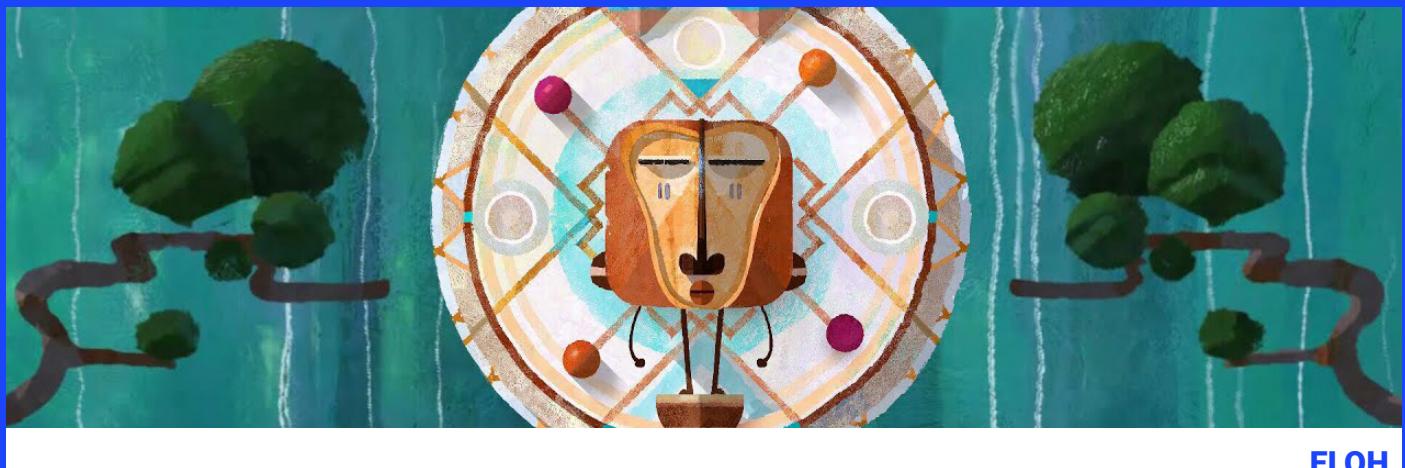
بازی Dandara جزو عنوانین سرعتی گوشی‌های هوشمند محسوب می‌شود. قهرمان اصلی بازی که نام بازی را یدک می‌کشد، نماد تاریخچه‌ی کشور بزرگی است. ولی سبک بازی هیجانی است و بازی باز را به لبھی صندلی می‌کشد. بازی قسمتی افسانه است و قسمتی رویا، لذت ببرید.



Donut County

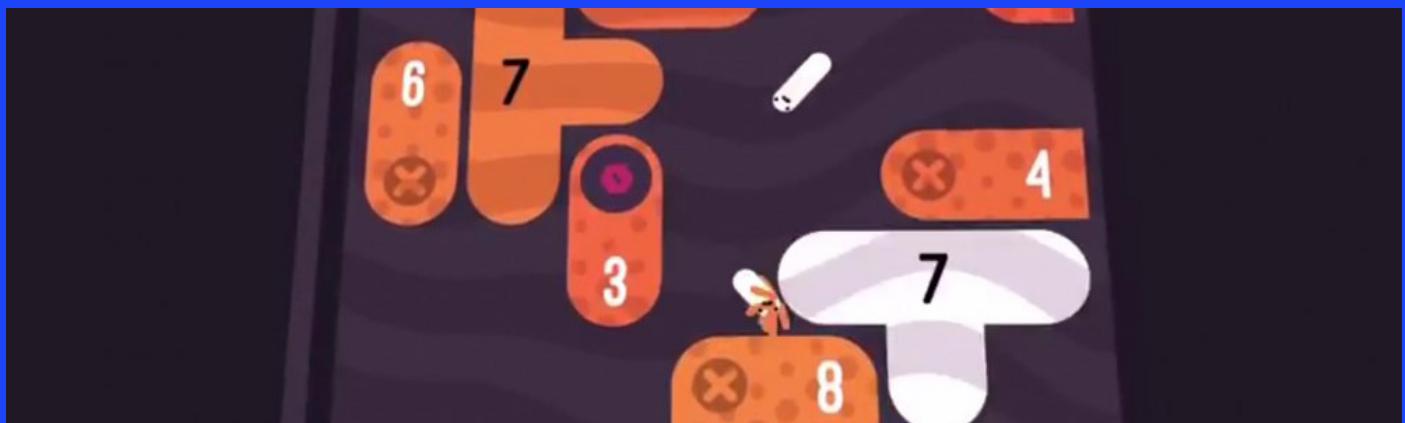
زیادی شخصیت دارد که بدون هیچ زحمت و تلاشی، خیلی مستقیم آنان را معرفی می‌کند و جالب آن است که شما با همه‌ی آنان رابطه برقرار می‌کنید. گاهی اوقات در بازی تنها به دنبال آن هستید که با شخصیتی جدید روپرورد شوید تا در رابطه با داستان و روحیات او خبردار شوید.

شما در این بازی نقش یک سوراخ را به عهده دارید! قطعاً ایده‌ی بازی جزو خلاقانه‌ترین ایده‌های ممکن در طول تاریخ بازی‌ها است. شما رفته رفته می‌توانید بزرگ‌تر شوید، اشیاء مختلف یا حتی خانه‌ها را بیلیعید و کارهای جالب دیگری انجام دهید که معماهای پیش رویتان یکی پس از دیگری حل شوند. اگر از این سبک بازی خوشتان می‌آید، بدون شک بهترین تجربه‌ی شما خواهد بود. بازی تعداد

**ELOH**

دقیقا همان چیزی است که از یک بازی بروی گوشی‌های هوشمند انتظار دارید: گرافیک و طراحی محیط زیبا، موسیقی‌های دلنشین، معماهایی که رفته‌رفته سخت‌تر می‌شوند و البته استفاده‌ی درست از صفحه‌ی گوشی. همین موارد هستند که بازی ELOH را به یکی از بهترین بازی‌های سال 1397 تبدیل کرده‌اند.

این بازی یکی دیگر از شاهکارهای سبک معمایی برای گوشی‌های هوشمند محسوب می‌شود. هدف بازی آن است که شما مربع‌هایی که به شکل صورت هستند را در جای مخصوص به خود قرار دهید تا توپ‌هایی که شلیک می‌شوند به درستی به مقصد خود برسند. هر یک از توپ‌ها صدایی از خود تولید می‌کنند که اگر مربع‌ها را در جایگاه مناسب قرار دهید، آهنگی زیبا با ریتمی دلنشین پخش می‌شود. این

**Holedown**

موانعی بر سر راه شما قرار دارد که بازی را چالش‌برانگیز می‌کنند. به صورت غیر قابل باوری، بازی Holedown یکی از قدیمی‌ترین ایده‌های ممکن را تبدیل به عنوانی جذاب و دلنشین کرده است.

بازی Holedown با ایده‌ای قدیمی پا به سال 1397 گذاشت و همگان را متعجب کرد. هدف بازی بسیار ساده است: شما باید با توپ به اشکال مختلف روی صفحه نمایش شلیک کنید قبل از این که از دیدرس شما خارج شوند. سیستم کنترل و شلیک توپ بسیار راحت و روان است ولی

**Florence**

زمان زیادی دوام نمی‌آورند و نکته‌ی مهم آن است که ما چه چیزی از آن رابطه‌ی باد می‌گیریم. بازی Florence دقیقا همین موارد را به بازی‌باز نشان می‌دهد و به همگان اثبات می‌کند که یک بازی نباید صرفاً سرگرم‌کننده باشد، گاهی اوقات واقع‌گرایانه بودن و ارکان احساسی بازی است که آن را ارزشمند می‌کند.

بازی Florence قصد دارد تا معنای «انسان» را به بازی‌بازان نشان دهد. انسان عاشق می‌شود، در بعضی مواقع خوشحال است، بعضی مواقع ناراحت، گاهی اوقات چیزی را بدست می‌آورد و در روزهایی نیز در غم از دست دادن چیزی با ارزش است. این بازی روایت‌گر یک رابطه است. از اولین جرقه‌های تشکیل آن تا آخرین لحظات غمگین جدایی. اگر صادق باشیم، بیشتر روابطی که شاهد آن هستیم در دنیای واقعی،



Mortal Kombat 11

لذت ناب مبارزه

مصطفی زاهدی

امروز همچنان این سری در عنایون فایتینگ بسیار محبوب و پرطرفدار است. خشونت و اکشن به شدت بالا، Fatality های متفاوت و متعدد، شخصیت های دوست داشتنی و جذاب مانند Scorpion و یا Sub-Zero همه Mortal و همه دست به دست هم دادند تا Kombat به شدت محبوب و پرطرفدار شود. چندی پیش جدیدترین نسخه این سری، که یازدهمین نسخه شماره دار نیز محسوب می شود رسماً تایید شد و در ادامه، نگاهی کلی به این عنوان مورد انتظار خواهیم داشت.

فرانچایز Mortal Kombat را می توان یکی از برترین، با سابقه ترین و محبوب ترین فرانچایز ها در تاریخ بازی های ویدیویی دانست. فرانچایزی که در سال 1992 متولد شد. نحوه تولد این سری نیز بسیار جالب است John Tobias و Ed Boon قصد ساخت یک بازی ویدیویی، بر اساس شخصیت بازیگر رزمی کار معروف آن دوران، Jean Claude van damme داشتند اما به خاطر موانع و مشکلات مختلف این امر میسر نشد. پس از آن طی یک سری فعل و افعالی، فرانچایز Mortal Kombat رسماً متولد شد. و از آن دوران تا به





دیگر تفاوت موجود در نسخه یازدهم نسبت به نسخه دهم، حذف خط استقامت یا Stamina Meter است. در X Mortal Kombat Meter چنینی می باشد که خود دقت چندین بارهای این انجام برخی حرکات، دویدن و کارهای این کنید و به نوعی آن را مدیریت سازید. اما در این نسخه خبری از Stamina Meter دیگر تفاوت قابل توجه که در این نسخه ایجاد شده، اهمیت بالای بخش شخصی سازی شخصیت هاست. شخص سازی کارکتر ها و شخصیت های مختلف نقشی حیاتی دارد و علاوه بر ظاهر، حرکات و برخی سبک های مبارزه ای شخصیت ها تا حد مشخصی قابل تغییر و یا اصلاح هستند. دلیل این کار هم به تفاوت سبک های مبارزه ای بازیابیان بر می گردد و همانطور که در نسخه قبل شاهد بودیم هر شخصیت سه Variation متفاوت دارد (که هر کدام حالت مخصوص خود را داشتند)، در این نسخه هم سبک ها و حالت مبارزه ای متفاوتی وجود خواهد داشت. بنابر گفته Ed Boon، این قابلیت شخصی سازی در بخش آنلاین بیش از همیشه تائیر گذار است و اهمیت بسیار بالایی دارد. باید دید که جزئیات این شخصی سازی ها تا چه حدی عمیق و غنی هستند و تا چه اندازه با یکدیگر تفاوت دارند. آخرین ویژگی اضافه شده که رسما اعلام شده، قابلیت Flawless Block است. این قابلیت و ویژگی، همانطور که از نامش پیداست در مورد دفاع است.

بنابر گفته سازندگان، اگر در لحظه‌ی مناسب و به موقع در مقابل حمله و ضربه حریفتان دفاع کنید، این ویژگی فعال می شود و به شما امکان ضد حمله و آسیب رساندن به حریف را می دهد. اضافه شدن این قابلیت می تواند به شدت حال و هوای مبارزات را تغییر دهد و به لطف این قابلیت، اکنون آن دسته بازیابیانی که حالت مبارزه ای دفاعی دارند، می توانند شانس خوبی برای آسیب رساندن به دشمنانشان داشته باشند. البته بدیهی است دفاع در لحظه درست و مناسب کار بسیار آسان و راحتی هم خواهد بود بنابراین تعادل تا حد خوبی برقرار خواهد شد.

به نظر می رسد این نسخه از Mortal Kombat همه پسند تر باشد و سلائق و حالت های مختلف مبارزه ای را پوشش دهد. در مورد شخصیت های تایید شده هم باید بگوییم تا به امروز حضور Scorpion, Sub Zero, Kano, Vorah, Raiden تایید شده است. بدیهی است با گذشت زمان شخصیت های بیشتری به لیست تایید شده ها اضافه خواهند شد. این نکته را هم باید اشاره کنم که برخی شخصیت ها در قالب بسته های الحاقی در دسترس قرار خواهند گرفت.

داستان بازی بلا فاصله پس از پایان نسخه قبل جریان دارد. بنابر اطلاعات رسمی و قطعی، Shinok Raiden با کشتن زمان را بر هم زده و مختل کرده است. حال زنی به نام Kronika که از او به عنوان Keeper of Time یاد می شود، قصد برگرداندن نظم و تعادل به جهان را دارد. آن هم به هر قیمتی.. جزئیات بیشتر در مورد داستان بازی فاش نشده و سازندگان تصمیم گرفته اند با خودداری از ذکر اطلاعات و نکات بیشتر، داستان بازی را جذاب، داغ و تازه نگه دارند. اما آن چیز که مشخص است، شخصیت Kronika که اطلاعات دقیق و کاملی هم از او در دست نیست، نقش بسیار مهم و کلیدی را ایفا خواهد کرد و بنابر برخی صحبت ها، یکی از باس های بازی خواهد بود. باید دید آیا سازندگان می توانند این شخصیت جدید که پتانسیل بالایی دارد را به خوبی در روند و روایت داستان قرار دهند یا خیر...

برویم سراغ گیم پلی بازی، بخشی که مهم ترین بخش تمامی نسخه های این فرانچایز محسوب می شده. اولین تغییر در نسخه یازدهم نسبت به X Mortal Kombat، تغییر روند و ریتم مبارزات بازی است. دیگر خبری از آن مبارزه های به شدت سریع و تند نسخه ی قبل خواهد بود و سرعت مبارزات، حرکات، فنون و کمبوهای ترکیبی کاهش یافته. در راستای همین کم کردن سرعت و ریتم مبارزات، هیچ خبری از قابلیت دویدن به مانند نسخه ی قبل خواهد بود. قابلیتی که برخی از کمبوهای مهم نسخه قبل بر پایه آن بود. همچنین مکانیزم ها و سیستم های جایگزین نیز به نوعی در کم شدن ریتم بازی بی تاثیر خواهند بود. مکانیزم Fatal Blow، به نوعی جایگزین حرکات X-Ray در بازی شده است. Fatal Blow ها حرکات خاصی هستند که عملکرد و ظاهری مشابه X-Ray دارند. هر شخصیت نیز Fatal Blow مختص خود را داراست که البته این امر کاملا بدیهی به نظر می رسید. البته در مورد اینکه به طور ریز تر و دقیق تر Fatal Blow ها چه تفاوتی با X-Ray دارند و از چه جهاتی با یکدیگر فرق دارند هنوز مشخص نیست.

دیگر مکانیزم اضافه شده، Krushing Blow نام دارد. این قابلیت نیز شباهت نسبتاً زیادی هم به Fatal Blow و هم به X-Ray دارد. البته آن طور که مشخص از Krushing Blow میزان بیشتری از سلامت رقیب را از بین می برد و همچنین یک محدودیت بزرگ دارد. در طول یک مسابقه، فقط و فقط یک بار می توانید از این قابلیت استفاده کنید. به نظر می رسد Krushing Blow نقش حرکات ویژه و قدرتمندی را دارد که با زمان بندی و مدیریت صحیح بازیکنان، می توانند نتیجه یک راند یا مسابقه را کاملاً عوض کنند.

سخن پایانی

خود را به کار بسته اند تا گیم پلی بازی را کامل تر و بهتر از همیشه به بازیابیان ارائه دهند. باید منتظر ماند و دید این نسخه چه عملکردی از خود به جای می گذارد.

یازدهمین نسخه از سری Mortal Kombat پتانسیل بالایی برای موفقیت دارد. این طور هم که به نظر می رسد با اضافه شدن برخی ویژگی های جدید مانند Fatal Blow، Flawless Block و Blow، سازندگان تلاش



حقایقی جالب در مورد سری Mortal Kombat

از طرفداران و هواداران Mortal Kombat شد، Scorpion، Sub-Zero و Raiden به عنوان Zero محبوب ترین شخصیت های کل سری انتخاب شده‌اند (Scorpion اول، Sub-Zero دوم، Raiden سوم).

فرانچایز Mortal Kombat نه تنها یکی از پرفروشترین و پولساز ترین فرانچایز های تاریخ گیم محسوب می‌شود، بلکه در زمرة یکی از پولساز ترین آثار رسانه و سرگرمی تاریخ نیز محسوب می‌شود.

دو شخصیت Sub-Zero و Scorpion با فریب-Quan-Chi با یکدیگر مبارزه کرده، که در نتیجه این مبارزه، Scorpion کشته شد. و برخلاف تصور کلی، بسیاری از اختلافات و کینه های بین این دو شخصیت، توسط شایعه سازی افراد مختلف ایجاد شده در حالی که بسیاری از این اتفاقات حقیقت نداشتند (به عنوان مثال دنیایی را به Quan-Chi Scorpion نشان داد که در آن Sub-Zero تمامی افراد قبیله Scorpion را قتل عام می‌کند. در حالی این اتفاق فقط یک توهم بود که توسط Sub-Zero ایجاد شده بود).

شخصیت Sub-Zero تنها فردی است که بلا استثناء در تمامی نسخه های اصلی و فرعی این سری حضور داشته است.

شخصیت Johnny Cage بر اساس بازیگر و رزمی کار Jean Claude van Damme ساخته شده است.

دلیل تشکیل که کار آن رده بندی سنی بازیهای Mortal Kombat است، سری Kombat بوده است چون در زمان خود بالاترین خشونت را به نمایش می‌گذاشت.

برخلاف تصور، Mortal Kombat به صنعت گیم معرفی نشد بلکه در سال 1987 عنوان Barbarian: The Ultimate Warrior دارای قابلیتی مشابه بود. البته ایده ها و جزئیات به کار رفته در Mortal Kombat به کار رفته در Fatal Fury بسیار کامل تر و دقیق تر و جذاب تر بودند.

نسخه اول Mortal Kombat در طی تنها ده ماه ساخته شد.

عنوان ریبوت Mortal Kombat در سال 2011 (که بعد ها به Mortal Kombat 9 معروف شد)، نه تنها با استفاده از تایم لاین جدید بسیاری از وقایع نسخه های گذشته را تغییر داد، بلکه از دید بسیاری از منتقدان، کارشناسان و طرفداران سیک فایتنگ، دارای بهترین بخش داستانی عناوین مبارزه ای در تاریخ بود.

در طی نظر سنجی که بین بیش از 900 هزار نفر





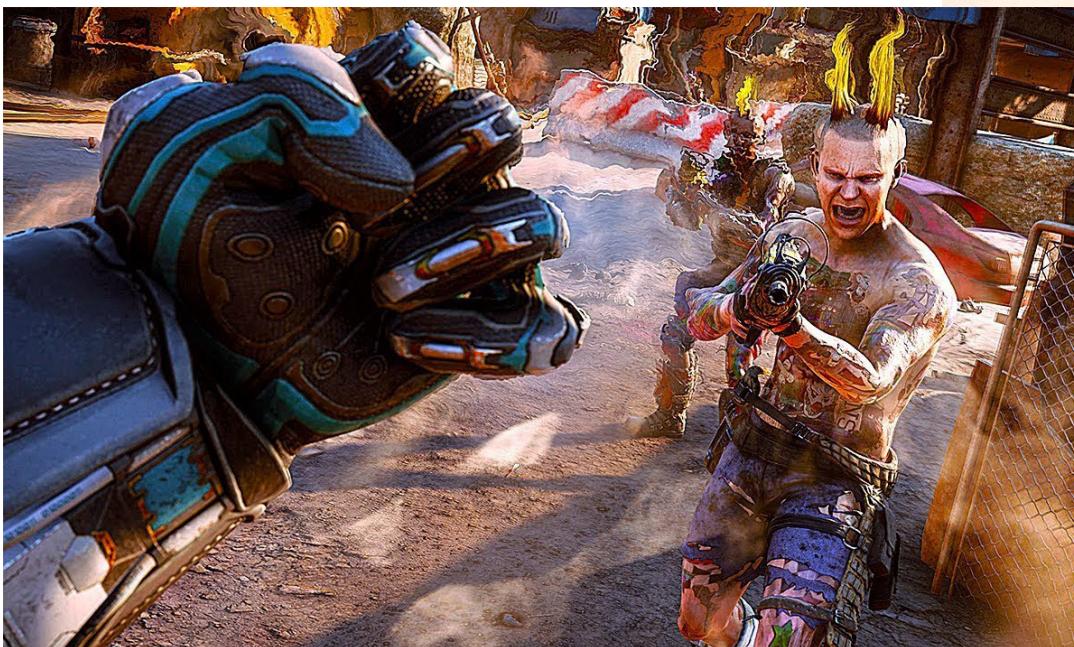
Rage 2

دیوانه‌های آخرالزمان

محمد آریامقدم



روی اول شخص‌های موفق و پرطرفداری کار کرده است. حال استودیو id به پایان رسید و بتسا آن را منتشر کرد. در آن دوران، هنوز بتسا یک غول به شمار می‌رفت و افتضاحاتی مثل fallout 76 را در کارنامه خود ثبت نکرده بود. این شوتر اول شخص که هرگز پایش به نسل هشتم باز نشد، توانست با بازخوردهای نسبتاً قابل قبولی به کار خود خاتمه دهد. احتمالاً بسیاری از شما هم Rage را بازی کرده‌اید و با آن آشنایی دارید. اگر هم موفق به تجربه آن نشده‌اید، باید گفت که سازنده بازی، در واقع سازنده سری DOOM و Wolfenstein نیز بوده است و همان طور که واضح است،



ساخت و ساز در بازی تایید شده است و البته هنوز مشخص نیست که دقیقاً چه ابزاری را می‌توانیم بسازیم. در عنوان 2 به هیچ عنوان همه چیز فقط تیر اندازی نیست! اولاً نکته جالب این است که وسیله نقشه نیز در این بازی خواهید دید و برای طی کردن مسافت‌های طولانی‌تر، امکان رانندگی هم وجود دارد. هندلینگ ماشین به نظر ساده می‌رسد. به احتمال فراوان، سادگی بیش از حد رانندگی بعداً مورد انتقاد قرار خواهد گرفت. البته اگر بخواهیم با انصاف باشیم، 2 Rage صرفاً یک شوتر است و هیچ تمرکزی روی سیستم زیان‌گیری و ماشین سواری نداشت. به همین علت حضور وسیله نقشه در بازی صرفاً برای رسیدن از نقطه A به نقطه B است و نه لذت بردن! به بیان دیگر، شما قرار نیست از رانندگی کردن لذت ببرید، بلکه ماشین وسیله‌ای است که شما را به میدان‌های نبردی می‌رساند که برایتان لذت بخش خواهد بود. مبارزات بازی اما نقطه عطف بازی خواهند بود و قطعاً پس از انتشار آن زیاد خواهیم شنید. شما با یک اکشن دیوانه وار طرف خواهید بود و باید از تجهیزات و مهارت‌های مختلف برای غلبه بر دشمنان خود استفاده کنید. می‌توانید به آن‌ها نزدیک شوید و با ضربات Melee، بعضی از آن‌ها را از پای در آورید. شخصیت اصلی بازی چاقویی دارد که که می‌تواند آن را پرتاب کرده و بعد از کشتن دشمن، به جیب شما برミ‌گردد! به طور کلی سلاح‌های شما به شدت متنوع هستند و این نکته قطعاً به کمک 2 Rage آمده و از نقاط قوت بازی خواهد بود.

به لحاظ داستانی، 2 Rage دنباله نسخه قبلی است. این نکته را در مقدمه نیز ذکر کردیم. در دومین نسخه این بازی شما کنترل شخصیتی به نام واکر (Walker) را بر عهده خواهید داشت. یک رنجر و یکی بازمدانه 30 سال پس از وقایع نسخه اول، واکر مجبور است که Vineland را ترک کرده و به دنبال ماجراهای خود را به عنوان آخرین رنجر بازمدانه ببرود. هنوز جزئیات زیادی از داستان بازی باقی است که سازندگان باید در اختیار ما بگذارند. نسخه قبلی بازی هم به لحاظ داستانی برخی نارضایتی‌ها را در پی داشت و اکنون Avalanche در id Software و Studios دشواری را در پیش خواهند داشت. نکته این جاست که احتمالاً برای درک بهتر داستان 2 Rage، حتماً باید نسخه قبل را بازی کرده و یا حداقل داستان و وقایع آن را به طور کامل خوانده باشید. مطابق توضیحات سازندگان، باید گفت که در 2 Rage شخصیت‌های زیادی حاضر هستند و داستان بازی قرار است یک داستان کلاسیک باشد. همچنین سازندگان این نکته را تایید کردند که واکر علاوه بر این که می‌تواند حرف بزند، ممکن است گاهی اوقات حس شوخ طبعی هم داشته باشد. اگر بخواهیم به طور کلی بینیان بازی را توضیح دهیم، باید گفت که 2 Rage، یک شوتر با زاویه دید اول شخص است. می‌توان گفت که در واقع ترکیبی از Mad Max و Doom است! به لحاظ طراحی، Rage 2 به شدت ما را یاد بازی مد مکس می‌اندازد. بازی 2 Rage در خود از برخی المان‌های نقش آفرینی هم استفاده کرده است. وجود سیستم





باشید، قطعاً می‌دانید که استفاده از مواد منفجره یکی از اصول اولیه مبارزات در این سری است! سازندگان از آی پی خود الهام گرفته‌اند و این جا در Rage 2، بشکه‌های نفت هستند که می‌توانند به شما در کشتن دشمنان کمک کنند. ساده است، به بشکه‌ها شلیک می‌کنید و دشمنانی که در آن نزدیکی‌ها هستند را از بین می‌برید. البته به نظر مرسد که در بعضی از مراحل فرعی، بازی از شما می‌خواهد که منابع دشمن را نابود کنید. به احتمال زیاد شلیک کردن به بشکه‌های نفت، در این زمینه نیز به شما کمک شایانی خواهد کرد. نسخه قبلی بازی دارای بخش آنلاین هم بود و البته مدهای حالت چند نفره بازی خیلی طرفدار نداشتند. حداقل نسبت به دیگر شوترهای اول شخص، Rage 2 همینه با استقبال کمتری رو به رو شد.

در Rage 2 هیچ خبری از بخش آنلاین نخواهد بود و سازندگان تمام تمرکز خود را بر روی بخش داستانی بازی گذاشته اند. طراحی محیط بازی 2 Rage تقریباً شبیه به نسخه قبلی خود است. البته اگر Rage 2 را تجربه نکرده‌اید، می‌توانم برایتان Mad Max را هم مثال بزنم. در واقع Rage 2 سیارهای را به تصویر می‌کشد که ویران شده و انتسفری فوق العاده را خلق می‌کند. انتسفری که شما را با حال و هوای منحصر به فرد آخزالزمانی خود همراه خواهد کرد.

Rage 2 یک بازی جهان باز است و به همین خاطر طراحی هنری محیط بیشتر

به چشم خواهد آمد و از اهمیت بالایی دلایل زیادی را می‌توان پیدا کرد که باعث شده Rage 2 در بخش مبارزات، یک اول شخص تاپ باشد. کیفیت سیستم تیراندازی بازی بالا است و از اولانچ استودیو هم انتظار بالایی خواهیم داشت. در محیط بازی آیتم‌هایی پیدا خواهند شد که می‌توانید از آن‌ها استفاده مفید ببرید. چنین آیتم‌هایی برای واکر برای او بسیار مهم خواهند بود و در مبارزات نقش تعیین کننده‌ای خواهند داشت. بازی از یک سیستم ارتقا هم بهره می‌برد که هنوز چیز زیادی در موردش نمی‌دانیم. احتمالاً در این رابطه تا قبل از انتشار بازی، اطلاعات زیادی منتشر خواهد شد. همین قابلیت ارتقا، یکی از المان‌های نقش آفرینی بازی Rage 2 خواهد بود که به آن اشاره کردیم. هر چند که هنوز چیز زیادی در مورد سیستم upgrade بازی نمی‌دانیم، اما احتمال می‌رود که این سیستم بتواند جذابیت‌های زیادی برای کاربران داشته باشد و همچنین روی تنوع بازی هم تاثیر چشم گیری داشته باشد. ماشین شما گاهی اوقات برای نابود کردن ماشین دشمنان هم می‌تواند استفاده شود. در واقع مبارزات ماشینی را هم در Rage 2 خواهیم داشت! در مورد فعالیت‌های جانبی 2 Rage واقعاً نمی‌توان چیز زیادی گفت. ابتدا باید بگذاریم تا بازی منتشر شود و سپس در این باره صحبت کنیم. در حال حاضر فقط می‌دانیم که شما قادر به حمله کردن به پایگاه‌های نظامی دشمن خواهید بود و باید تمام دشمنان حاضر در این پایگاه‌ها را به قتل برسانید. اگر Just Cause بازی کرده



کنون، از دادن اطلاعات زیاد در مورد بازی خود خودداری کرده‌اند و باید دید که طی 2 ماه آتی کار به چه شکل پیش خواهد رفت. Rage 2 یکی دیگر از بازی‌های آخرالزمانی سال 2019 خواهد بود که امیدواریم به لطف اتمسفر منحصر به فرد و سیستم مبارزات جذابش بتواند طرفداران زیادی را برای خود دست و پا کند و در عین حال، طرفداران قدیمی‌تر را هم راضی نگه دارد. حال فقط باید منتظر بمانیم و ببینیم در نهایت Rage 2 تا چه اندازه با انتظارات ما همخوانی خواهد داشت.

برخوردار خواهد بود. با توجه به این که Rage توانسته بود در این زمینه رضایت کاربران را به همراه داشته باشد، انتظار می‌رود که Rage 2 نیز در تکرار این موضوع، موفق شود. می‌توان Rage 2 را از آن دسته از بازی‌هایی دانست که تبلیغات کمتری روی آن صورت گرفته است. اگرچه این موضوع می‌تواند از بعضی از جهات هم مفید به نظر برسد، ولی فراموش نکنید که تا انتشار بازی فقط 2 ماه باقی مانده و کاربران زیادی هستند که هنوز اطلاعات زیادی از بازی ندارند. سازندگان نیز تا





Days Gone

موتور، جاده، قتل عام

آریا مقدم

بازی State of Decay را یکجا تجربه کنید، Days Gone به نظر معجون خوبی از این سه عنوان است و حتی از هر سه تا حدی لذت‌بخش‌تر به نظر می‌رسد. محیط‌هایی که تا به حال از این بازی به نمایش درآمد است، بسیار بزرگ و پر جزئیات هستند و بازی چیزی از این جهت کم ندارد. از طرفی گویا بازی در 6 منطقه مختلف صورت خواهد گرفت که در عین پیوستگی، آب و هوای متفاوتی دارند. در این بازی آفتاب، باران و حتی برف خواهید دید و اگر فکر می‌کنید شرایط جوی فقط برای پویاگر شدن محیط بازی‌اند باید بگوییم نه، قضیه فراتر از این‌هاست. فریکرهای Days Gone در شب و حشی‌تر و سرعتی‌تر می‌شوند، در حالی که روزها کمی ضعیفترند. همچنین هر وضعیت آب و هوایی، تاثیری خاصی روی آن‌ها و روی قابلیت‌های موتورسواری شما خواهد گذاشت، برای مثال وقتی باران می‌بارد صدای قطره‌های باران و شرشر آب در مخفی کاری به کمک شما می‌آیند و صدای پایتان را خفه خواهد کرد، یا وقتی برف می‌بارد، کنترل موتور سخت‌تر خواهد شد.

SIE bend studio ساخته‌ی استودیوی که تا به حال چند باری با تاخیر مواجه شده، اما به نظر می‌رسد 26 آوریل 2019 بالاخره این بازی سبک ترس و بقا به دست‌مان خواهد رسید.

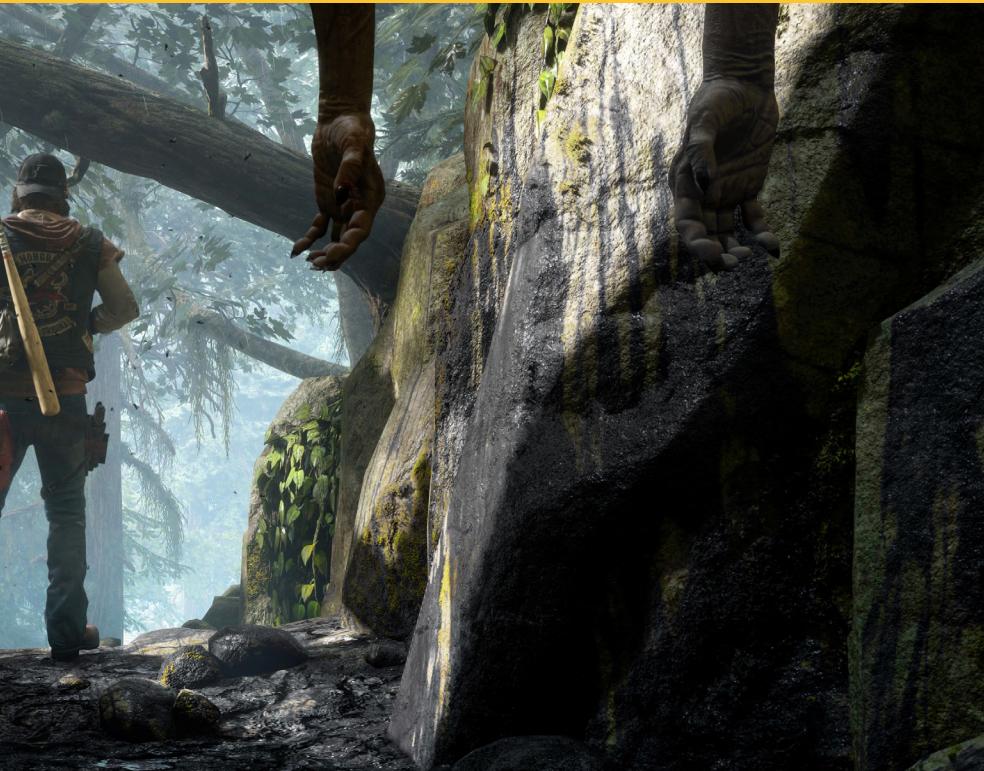
نقش اصلی بازی، مردی به نام دیکن سینت جان (Deacon St John) است که حرفة‌ی او موتورسواریست. دو سال قبل از اینکه دنیا به شکلی که اکنون و پس از اینکه کنترل دیکن را بدست گرفتیم دریابید، یک بیماری همه‌گیر شیوع پیدا کرده و تعداد بسیار زیادی از ساکنین زمین را کشته و عده‌ی فراوان دیگری را هم نیز به موجوداتی به نام فریکر (Freaker) تبدیل کرده است. فریکر در واقع نامی است که در این بازی برای «زامبی» در نظر گرفته شده. البته آن‌ها دقیقاً هم مانند زامبی‌ها عمل نمی‌کنند؛ فریکرها می‌دوند، گروهی حمله می‌کنند و انواع مختلفی دارند. نقش شما به عنوان دیکن، بقاء در این محیط بی‌رحم پس‌آخرالزمانی است.

Days Gone ترکیبی از همه‌ی چیزهای خوب بازی‌ها و فیلم‌های همسبک خود است. اگر می‌خواهید سریال‌های Sons of Anarchy و Walking Dead

اغراق نکرده‌ام اگر بگوییم تعداد انحصاری‌های درجه یک سونی آنقدری بالا رفته که گاهی اوقات حسابش از دست آدم خارج می‌شود. نه تنها کیفیت، بلکه تنوع این انحصاری‌ها به قدری بالاست که هر گیمری را با هر سلیقه‌ای جذب می‌کند. فقط به تفاوت میان آنچارت، گاد آو وار، لست آو آس، هورایزن، دیترویت و اسپایدرمن فکر کنید، جداً دیوانه‌کننده است! اما اگر خیال کرده‌اید سونی دست‌بردار است، Days Gone فصلی جدید در کتاب افتخارات سونی است که تا چند هفته دیگر آغاز خواهد شد. درست است که باید قضاوت نهایی را به بعد انتشار بازی موكول کنیم، اما آن چیزی که تا به حال از این بازی نشان‌مان داده‌اند (که کم هم نبوده) نویبد یک بازی AAA را می‌دهد که چندین دسته‌ی مختلف را هدف قرار داده است. بدون معطلي برویم سراغ خود بازی و آنچه تا به امروز از آن می‌دانیم، چرا که گفتنی‌ها زيادند.

اگر در دو سال اخیر پیگیر اخبار دنیای بازی‌ها بوده باشید، نام Days Gone به گوش‌تان خورده است. جدیدترین





شاید هم لازم باشد خیلی آرام در گیاهان بلند استتار کنید تا وقت مناسب برسد و با مخفی کاری و تلههایی که به کار می‌گیرید آنها را یکی یکی از پا دریابوید. از ترکیب همه‌ی اینها هم می‌توانید استفاده کنید. دلیل دیگر برای آسان نبودن کشتن انسان‌ها، مسائل اخلاقی است که بازی شما را در چندین قسمت با دوراهی‌های خاصی رودررو می‌کند. خیلی جاهای باید تصمیم‌هایی بگیرید که بعداً گریبان‌تان را خواهد گرفت. Days Gone در بخش داستانی حدود 30 ساعت گیم پلی دارد که با احتساب مراحل جانبی و با توجه به اوپن‌رولد بودن بازی، این مقدار برای بازیابی سیار بیشتر خواهد بود، پس تصمیم‌هایتان در هر جا از بازی می‌توانند نتیجه‌ی اقفعی خود را نشان دهند. مبارزات باز هم اینجا به پایان نمی‌رسند، چون گویا فریکرها و انسان‌ها برای کشتن شما کافی نیستند و سازندگان حیوانات را هم در بازی دخالت داده‌اند. سرعت برخی از آنها مانند گرگ‌ها سیار بالاست و حتی با موتور سیکلت خود هم نمی‌توانید خیلی از آنها فاصله بگیرید. این موضوع خودش باعث وجود آمدن مکانیزم سیار هیجان‌انگیز دیگری شده است و آن اینکه می‌توانید از روی موتور با این گرگ‌ها مبارزه کنید. خرس‌ها هم هستند که دست بر قضا آنها هم خدمت‌تان ارادت ویژه‌ای دارند! اگر محیط برفی و خرس فیلم The Revenant جذب‌تان کرده بود، با دیکن می‌توانید حسابی دیکابریو بازی دریابوید و با خرس‌های جان‌سخت بازی دست و پنجه نرم کنید. خلاصه مبارزات بازی بدون شک هسته‌ی اصلی بازی و یکی از لذت‌بخش‌ترین نکات آن

ویژگی‌ای که بیش از هر چیز دیگری توجه مرا در زمینه‌ی گیم پلی به خود جلب کرد، آزادی عملی است که در انجام یک ماموریت به شما داده می‌شود. در واقع بازی شما را به هیچ وجه هدایت نمی‌کند که در فلان جا باید فلان کار را بکنید و هر مرحله را می‌توانید با چندین روش متفاوت رد کنید؛ تا حدودی مانند سری هیتمن. هیچ کدام از این راه‌ها باعث باخت مستقیم شما نخواهد شد اما ممکن است کار شما را بسیار سخت کند. برای مثال در یکی از ویدیوهای منتشر شده از گیم پلی بازی، دیکن ژنراتور یک کمپ را به کار می‌اندازد و چراغ‌ها را روشن می‌کند، اما با وصل کردن برق، بلندگوهای آن ناحیه هم به کار می‌افتد و موجی از فریکرها با صدای خبردار شده و به طرف شما حمله می‌کنند. راه دیگر شما این است که قبل از به کار انداختن ژنراتور، خوب محیط را بررسی کرده و بلندگوها را از کار بیندازید، بعد به راحتی می‌توانید از نور استفاده کنید، بدون اینکه فریکرها مزاحمتان شوند. مثال دیگری از این موضوع هنگامی است که به ها Horde برمی‌خوردید. هر Horde شامل تعداد بسیار زیادی از فریکرها و وقتی می‌گوییم بسیار زیاد، منظورم بالای 200 فریکر است! بله، آن چیزی که در تربلهای اولیه مشاهده کردیم اغراق نبودند، در برخی قسمت‌های بازی واقعاً شما باید و لشکری از فریکرها که اگر دست یکی از آنها به شما برسد کارتان تمام است. در این مراحل نیز باید حتماً استراتژی داشته باشید. درست است که به نظر می‌رسد از نظر مهمات به مشکل خاصی برخواهید خورد، اما مهمات همه چیز نیست. وقتی پانصد فریکر دنبال‌تان می‌دوند، به تعداد زیادی تله و بمب و امثال‌هم نیاز خواهید داشت که هر کدام باید در جای درست به کار گرفته شوند تا تعداد بیشتری را بکشید. اما فریکرها تنها تهدید شما در این بازی نیستند. مانند هر بازی پس‌آخرازمانی دیگر، این خود آدم‌ها هستند که اصلی‌ترین دشمنان یکدیگرند. در دلیل کار آسانی نیست. آدم‌ها به دو دست کشتن Days Gone دشمنان یکدیگرند. اول اینکه بازی درجه سختی ندارد، یا بهتر بگوییم، فقط یک درجه سختی دارد و آن هم «سخت» است. پس انتظار نداشته باشید با زدن به دل دشمن و به رگبار بستن کل محیط چیزی جز مرگ نصیب‌تان شود. برای حمله کردن به کمپ دشمن به استراتژی نیاز خواهید داشت. شاید قبل حمله به یک کمپ بهتر باشد تا آلامی را به کار بیندازید و حواس سربازان آن کمپ را پرت کنید، شاید نیاز باشد یک Horde از فریکرها را به شکل زیرکانه به سمت کمپ هدایت کنید تا زحمت اصلی را آنها بکشند و شما فقط از نتیجه‌ی کار استفاده کنید،

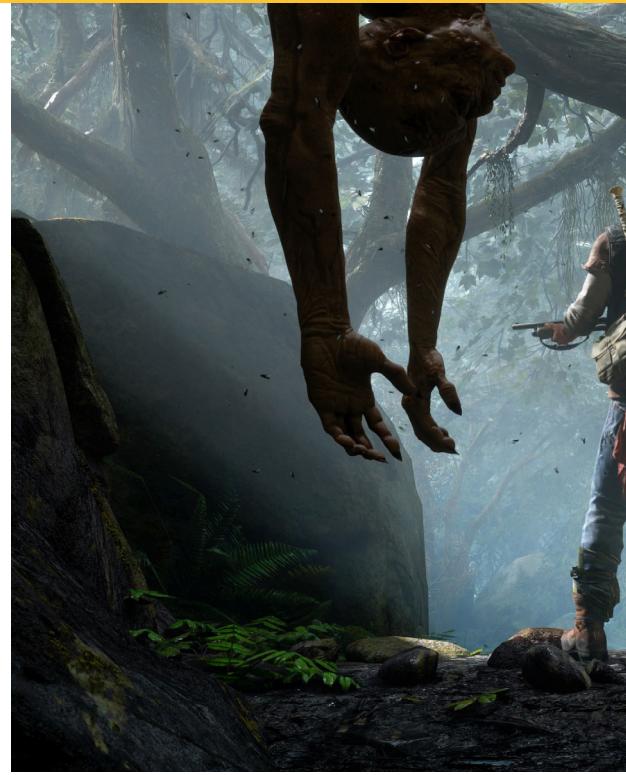
آیا پشت این محیط‌های بزرگ و متنوع، داستانی محکم برای حفظ جذابیت آن وجود دارد یا قرار است راه بیفتید و 30 ساعت فریکر بکشید؟ کمترین اطلاعاتی که تا به حال به بیرون درز کرده درباره داستان بازی است. این را می‌دانیم که حدود 20 کاراکتر اصلی در جریان بازی وجود دارد که هر یک نقشی در داستان خواهد داشت. این را هم می‌دانیم که یک عالمه تصمیم برای گرفتن هست و انتخاب‌های متعددی پیش روی شماست، لذا فکر کنم نگرانی در مورد داستان بازی هم بیهوده است.

از نکات قابل توجه دیگر در Days Gone باید به تعاملی بودن محیط بازی اشاره کرد. همانطور که بالاتر ذکر کردیم، برای عبور از هر مرحله چندین راه دارید. مثال می‌توانید به بشکه‌ی نفت، بمب ریموت‌دار متصل کنید تا هنگامی که فریکرها از نزدیکی آن رد می‌شوند آن را منفجر کنید. برای پیدا کردن گلوله باید قفل صندوق عقب ماشین‌های پلیس را بشکنید یا در محیط دنبال آن بگردید. تا به حال چیزی به نام قابلیت لوت کردن در بازی به نمایش در نیامده، اما انگار گوش فریکرها به عنوان ارز رایج در بازی مورد استفاده قرار می‌گیرد. اینکه چرا ارز رایج بازی چنین چیز چندش‌آوری است باید ریشه در داستان آن داشته باشد که تا نشنویم خواهیم دانست.

Unreal Engine با موتور Days Gone 4 ساخته شده و اینیمیشن‌های نرم آن در جای جای بازی، تجربه‌ی آن را لذت‌بخش‌تر می‌کند. در تریلرهای نمایش داده شده افکتهای دود و آتش بی‌نقص کار شده‌اند و جزئیات آب و هوایی همه مانند تکه‌های یک پازل در جای خود قرار گرفته‌اند. نورپردازی همانطور که گفتم عالی است و بارقه‌های نوری که گاه و بیگاه از میان شاخه‌های درختان به روی زمین می‌تابد، حسابی سر ذوقتان خواهد آورد. باریدن برف حس بی‌نظیری دارد، به خصوص اگر زیر این برف سنگین به مساره‌های پرپردازید! مبارزات لذت‌بخش و غیرتکاری به نظر می‌رسند و سکانس‌های دکمه‌زنی هم در بازی فراوان است. موسیقی بازی گویا قرار است مجموعه‌ای جالب از گیتار کلاسیک باشد و صدای پیشگان نیز تا اینجا کار، خود را خوب نشان داده‌اند. حرف آخر اینکه سونی به شدت روی این عنوان حساب باز کرده است و Days Gone جزو آخرین خوب‌های نسل هشتم به شمار می‌آید. در دنیایی که EA می‌گوید بازی‌های داستانی و تکفره مرده‌اند، وجود شرکت‌هایی مانند SIE لازم است که بازی‌شان بخش چندنفره و یا آنلاین نداشته باشد و کاملاً مورد توجه قرار گیرد تا شاید این اظهار نظرهای بی‌اساس کمتر شوند. به شدت منتظر این بازی هستیم!

است. انتخاب با شماست که چه روشی را پیش بگیرید. آیا می‌خواهید آن فرد پر سروصدای بزن بهادر باشید یا آن فردی که خیلی شیک دو سه نفر را می‌کشد و به هدف می‌رسد؟ آیا از کنار Horde‌های زامبی به آرامی رد خواهید شد که متوجه حضور شما نشوند یا با کوکتل مولوتوف، مسلسل و بشکه‌های نفت آن‌ها را به جهنم خواهید فرستاد؟ بیایید رو راست باشیم، خیلی از شما مانند من آرزو دارید در یک دنیای زامبی‌زده قرار بگیرید تا آموخته‌های ایتان را که در دنیای بازی‌ها یاد گرفتید به چالش بکشید! اما Days Gone شما را وادار خواهد کرد دوباره به این موضوع فکر کنید، چراکه کشتن فریکرها آنقدری هم که فکر می‌کنید ساده نخواهد بود و رمز عبور شما، استراتژی است. قبل از حمله باید خوب فکر کنید اما بخش عظیمی هم از گیم پلی بازی بر دوش بخشن موتورسواری خواهد بود. Days Gone المان‌های کمرنگ نقش‌آفرینی هم دارد و با پیشروی در داستان، دیکن و موتورش بهتر می‌شوند. البته تا اینجا چیزی که دیدیم، تغییرات مربوط به قدرت موتور آن‌چنان وسیع نبوده و امیدواریم در بازی اصلی این تغییرات بسیار بیشتر باشند. موتور شما به گفته‌ی سازندگان، نقش اساسی در روند بازی خواهد داشت و مانند یکی از کاراکترهای اصلی عمل خواهد کرد. باید حسابی به آن رسیدگی کنید، اگر خراب شد تعمیرش کنید و از زیر سنگ برایش بنزین جور کنید. اگر حوصله‌ی این کارها را ندارید، از پیاده روی در دنیای وسیع و زامبی‌زده‌ی باز لذت ببرید! موتورسواری به شدت عالی به نظر می‌رسد و حرکت موتور روان است. درست است که قابلیت Fast Travel در بازی گنجانده شده، اما من یکی که مطمئن با وجود این موتور از آن قابلیت استفاده نخواهم کرد.

از نظر محیط و طراحی مرحله بازی واقعاً قابل توجه است. تا به حال شهرهای کوچک، جنگلهای وسیع، کارخانه‌های متروک و مانند آن را در بازی دیده‌ایم که کار نورپردازی و طراحی جزئیات در آن فوق العاده بوده است. البته تنها نگرانی که نسبت به بازی دارم هم از همین قسمت نشئت می‌گیرد. تجربه‌ی نه چندان خوبی که در مورد بازی State of Decay داشتم باعث می‌شود ذهنم درگیر این شود که Days Gone هم مانند آن بازی خسته‌کننده خواهد شد. در واقع در State of Decay شما محیط‌های باز و زیبا داشتید، وسایل نقلیه متنوع هم وجود داشتند، المان‌های نقش‌آفرینی خوبی هم در بازی تزریق شده بود، اما نتیجه کار خسته‌کننده بود. بعد از چند ساعت بازی آن را کنار انداختم و دیگر سمتش نرفتم. آن چیزی که از Days Gone دیدم البته گویای این است که بازی بسیار جذاب‌تر خواهد بود، اما هنوز نمی‌دانم





زیر پوست شهر شب

مصاحبه با سازندگان Cyberpunk 2077

مهرداد میرشاھی

هیچ شکی در این وجود ندارد که ساخته جدید استودیوی بازیسازی سی دی پراجکت رد (CD Projekt Red)، یعنی عنوان Cyberpunk 2077، یکی از موردنظرترین بازی‌های آینده محسوب می‌شود. چند سالی می‌شود که از ساخت این بازی اطلاع داریم؛ اما این بازی در جریان رویداد E3 2018 دوباره رونمایی و به دنبال آن، دمویی 50 دقیقه‌ای از گیمپلی آن منتشر شد و توانستیم به اطلاعات بیشتری از آن دست یابیم. با در نظر گرفتن سبقه‌ی توسعه دهنده‌ی این بازی در زمینه سری The Witcher و همچنین جاهطلبی‌های آنان در خصوص Cyberpunk 2077، این انتظار و عطش بالای علاقه‌مندان بازی‌های ویدئویی، منطقی به نظر می‌رسد. اخیراً، مایلز تاست (Miles Tost)، طراح مراحل استودیوی سی دی پراجکت رد، گفتگویی با وبسایت گیمینگ بولت در خصوص این بازی داشته است. در جریان این مصاحبه، درباره‌ی زمینه‌های مختلفی نظرآزادی انتخابی که بازیکنان از طریق گیمپلی ارائه می‌شود و همچنین انتظاراتی که باید از ماموریت‌های جانبی این بازی داشت صحبت شده است. می‌توانید در ادامه، این مصاحبه‌ی جذاب و خواندنی را مطالعه کنید.



ما در جریان دموی این بازی، شاهد اشاراتی به تخریب‌پذیری محیط نیز بودیم. من می‌دانم که شما اخیراً در رابطه با این موضوع صحبت کرده‌اید، و درک می‌کنم که شاید در این زمان نخواهید کمی بیشتر در این باره توضیح دهید، اما آیا این چیزی است که شما قصد دارید بخش مهمی از این بازی را شامل شود؟

تاست: ما بر این باوریم که داشتن جهانی که با شما تعامل داشته باشد و به حضور شما واکنش نشان دهد، بخش کلیدی از یک تجربه‌ی خوب از جهان باز (Open World) است. محیط‌های دینامیکی به وضوح منجر به برآورده شدن این قول می‌شوند: آن‌ها به افزایش میزان غوطه‌وری شما کمک می‌کنند، جهان بازی زنده و باورپذیرتر می‌شود و - به ویژه هنگامی که در بازی Cyberpunk 2077 وجود دارد - سطحی کاملاً متفاوت از وزن و استحکام را به آن اضافه می‌کند. مبارزات نیز خشن‌تر می‌شوند و احساس این که جهان بازی زیر سلطه‌ی خشونت و خطر است را نیز تقویت می‌بخشد. با توجه به همه‌ی این‌ها، بگذارید بگوییم که ما سخت در تلاشیم تا اطمینان حاصل کنیم که محیط‌های ما زمانی که دست نخورده هستند، به همان اندازه که به آن‌ها نفوذ می‌کنند خوب هستند و این عملکرد شما را به خطر نخواهد انداخت.

بیشبرد مراحل به روش‌های مختلف یکی از مواردی بود که شما در بیشتر دموی این بازی برروی آن تمکز داشتید. در این حالت، نتایج بدست آمده چه تفاوت‌هایی خواهد داشت؟ و برای تعمیم پرسش‌های این چنینی، به عنوان مثال، رویکردهایی که در هر مرحله متفاوت هستند، آیا بازیکنان می‌توانند با انتخاب‌های خودشان، مبارزات را نادیده بگیرند؟

تاست: همانطور که این قضیه در بازی‌های قبلی ما صدق می‌کرد، ما توجه زیادی به این موضوع داشتیم که شما کاملاً احساس کنید که همه اقدامات و تصمیمات یک معنا و مفهوم مشخص دارند. با بازی Cyberpunk 2077 ما نه تنها در حال تلاش برای تقویت این رویکرد با ارائه‌ی انتخاب‌های متعدد در دیالوگ‌ها هستیم، بلکه قصد داریم تا آن را به روش بازی شما نیز تزریق کنیم. کاراکتر شما می‌تواند در نقش‌ها و مهارت‌های متنوعی متخصص شود و این آزادی انتخاب منجر به آرایه‌ای از راه‌ها می‌شود که شما می‌توانید در زمان بیشبرد مراحل در پیش بگیرید. در ویدئوی گیمپلی، شما تنها یک راه برای برخورد با مائلستورم‌ها را مشاهده می‌کنید؛ با این وجود، در حقیقت راه‌های زیادی برای دستیابی به اسپایدربات وجود دارد - و هیچ چیزی جلوی شما را از خرید تکنولوژی‌های جدید و ترک منطقه، دون خونریزی و درگیری نمی‌گیرد.





شخصیت کامل تعریف شده و همانند یک سنگ نیست، تطبیق دهید؟ آیا این قضیه مشابه با وضعیت Commander Shepard خواهد بود؟

تاست: هیچ چیزی برای تطبیق دادن وجود ندارد. خود شما تعیین می‌کنید که شخصیتتان چگونه به نظر بررسد و در چه توانایی‌هایی تخصیص داشته باشد. بله، ۷ در دنیایی که ما برای او (مذکور و مونث) خلق کرده‌ایم حضور دارد. آن‌ها شخصیتی هستند که در نسخه‌ی ما از یک جهان سایبرپانکی بزرگ شده و ناخواسته توسط آن شکل گرفته‌اند. آن‌ها مانند یک تکه‌ی خالی از کاغذ نیستند - اما در یک بازی داستان محور، کدام شخصیت همیشه وجود دارد؟ با وجود این، در نهایت این به خود شما بستگی دارد، به عنوان بازی‌باز، این شما هستید که تعیین می‌کنید شخصیتتان چه اخلاقی داشته باشد و چه تصمیماتی را بگیرد. نتایج کاملاً در داستان شماست - شما می‌توانید (و خواهید توانست) داستانی که تجربه می‌کنید را شکل دهید.

آیا می‌توانیم انتظار داشته باشیم که مکانیزم‌های گیمپلی ناشیانه‌ای را در 2077 Cyberpunk ببینیم؟

تاست: هنوز زود است که در این باره صحبت کنیم. اگر منطقی به نظر بررسد و ما می‌توانیم آن را به نحوی که با استانداردهای کیفیت ما همخوانی داشته باشد در بازی قرار دهیم، شاید این اتفاق رخ دهد. اما ما قصد نداریم با افزودن محتوای بیشتر، زمان بازی را به شکلی مصنوعی افزایش دهیم. اگر این بخش بتواند به شکلی معنادار به تجربه‌ی داستان محور ما اضافه شود، ما هیچ دری را بسته نمی‌گذاریم. شخصاً فکر می‌کنم که قدرت ما در خلق تجربه‌های دست‌ساز باشد.

تا اینجا کار، نایت سیتی (Night City) کاملاً خیره‌کننده به نظر می‌رسد، اما آیا ما شاهد مناطق دیگری نیز در بازی 2077 Cyberpunk خواهیم بود؟ شاید حومه‌ها و یا شهرهای کمتر شناخته شده در نزدیکی نایت سیتی؟

تاست: نایت سیتی شامل شش منطقه هست که هر کدام به شکل منحصر به فردی طراحی شده‌اند - معماری، فرهنگ، اتمسفر، مردمی که در آنجا زندگی می‌کنند و مشکلاتی که با آن‌ها روبرو می‌شوید [از جمله‌ی این موارد هستند]. ما اطمینان می‌دهیم که هر کدام از این نواحی به زیبایی هرچه تمام‌تر به یک محیط شهری سازگار و باور پذیر تبدیل شده‌اند.

همه‌ی قسمت‌های شهر بر اثر سایه‌های آسمان خراش‌ها در تاریکی فرو نرفته‌اند. به عنوان نمونه منطقه‌ی Pacificia، ابتدا قرار بود تا نخستین منطقه‌ی گردشگری نایتی سیتی باشد. اما زمانی که بودجه‌ی آن به اتمام رسید، این هدف به یک رویا تبدیل شد. در نتیجه ساخت بسیاری از پروژه‌های ساختمنی نیمه کاره رها شد و در نهایت باندهای تبهکاری، این ساختمنانها را به مخفیگاه خود تبدیل کردند. هر منطقه تاریخ خاص خود را دارد که شما می‌توانید از آن مطلع شوید. برای ما مهم است که ضمن پایه‌گذاری افسانه‌ها و روایت‌ها برای جهان خود، این تنوع را نیز فراهم سازیم.

شما در این مورد صحبت کرده‌اید که چطور می‌خواهید بازی 2077 Cyberpunk داستان خاص هر بازیکن به روش خودش باشد، در حالی که این قضیه با The Witcher تفاوت دارد، چراکه در آن بازی، با وجود آن همه حق انتخابی که بازی ارائه می‌داد، اما باز هم داستان گرالت (Geralt) بود. چطور می‌خواهید این قضیه را با داشتن پروtagonistی که به عنوان یک

بیشتر واکنش‌های رایج به دموی نمایشی این بازی، در وصف شگفت‌انگیز بودن آن بودند، اما هیچ راهی وجود ندارد که چنین چیزی را ببروی نسل فعلی کنسول‌ها پیداhe کرد. من حدس می‌زنم که بیشتر دلایل آن به خاطر محیط‌های شهری، پویا و متنوع آن باشد. آیا فکر می‌کنید که این اظهار نظر درست است؟ در طول توسعه، این قصیه چقدر چالش پیش روی شما قرار داده است؟

تاست: بازی‌هایی که به تازگی عرضه شده‌اند، همگی نشان داده‌اند که نسل فعلی هنوز جای کار دارد و من همچنان از کارهایی که انجام می‌شود، شگفت‌زده می‌شوم.

آیا شما فکر می‌کنید که نسل فعلی کنسول‌ها توانایی اجرای آن تعداد شخصیت NPC و چیزهایی که در نسخه‌ی دمو به تصویر کشیده شد را دارد؟

تاست: با بررسی عناوینی که در ابتدای نسل عرضه شدند و مقایسه‌ی آن‌ها با بازی‌های شگفت‌انگیزی که اخیراً عرضه شده‌اند، شاهد تفاوتی عجیب هستیم. توسعه دهنده‌گروهی از افراد کاردان هستند - ما راه‌های جدید و بهتری برای استفاده و بهینه‌سازی ابزارهایی که با آن‌ها کار می‌کنیم پیدا کرده‌ایم.

انتشار نسخه‌ی نمایشی آن هم به این زودی، به دلیل متعددی یک ریسک محسوب می‌شود اما از طرفی نشان دهنده‌ی میزان اعتماد به نفس شما به محصول تان است. با در نظر گرفتن این نکته که نسخه‌ی دمو بازتابی از نسخه‌ی نهایی نیست، آیا در زمان عرضه‌ی این دمو، آن درام داون‌گرید شدن بازی 3 از ذهنتان رد شد؟

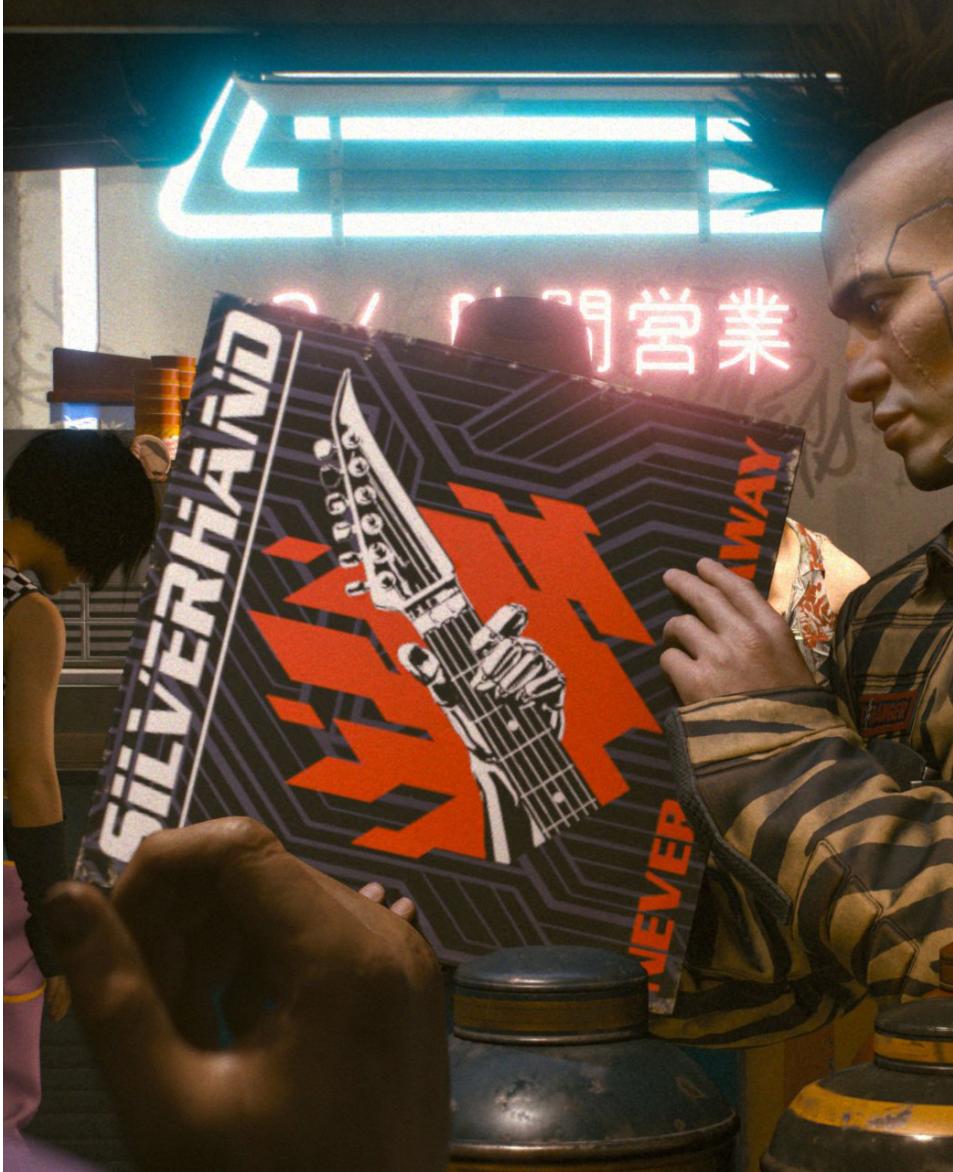
تاست: ویدئوی نسخه‌ی دموی گیمپلی از نسخه‌ی در دست ساخت بازی ضبط شده است و ما از اینکه آن را به صورت عمومی منتشر کنیم مطمئن نبودیم چراکه نمی‌خواهیم به طراحی خاصی متعهد باشیم. خیلی چیزها بین الان و زمان عرضه تغییر می‌کند اما شما می‌توانید مطمئن باشید که ما هرگز قصد نداریم بازی‌ای عرضه کنیم که از آن راضی نیستیم.

بازی 3 احتمالاً یکی از بهترین نمونه‌های بهروزرسانی باسته الحقی در این چند سال اخیر باشد. آیا شما قصد دارید تا این کار را برای Cyberpunk 2077 نیز به همان خوبی انجام دهید یا این چیزی است که هنوز درباره آن تصمیم‌گیری نکرده‌اید؟

تاست: از شما سپاس‌گذارم! در حال حاضر ما کاملاً ببروی توسعه‌ی خود بازی اصلی تمرکز کرده‌ایم.

اگر بازیکن بخواهد تا بازی 2077 را با رویکردی کاملاً مخفی‌کارانه بازی کند، آیا این عنوان این اجازه را به او خواهد داد؟

تاست: بخش بزرگی از آنچه که بازی‌بازان را قادر می‌سازد تا کاملاً در بازی ما غوطه‌ور شوند این است که این امکان را در اختیار آن‌ها قرار خواهد داد تا به روشی که می‌خواهند به تجربه‌ی آن پردازند. این کار از طریق ارائه‌ی گزینه‌هایی نظیر راهیابی در مکان‌ها، حل یا نادیده‌گرفتن مشکلات و غیره صورت می‌پذیرد. ما هرگز بازیکنان را مجبور به اتخاذ یک سبک بازی خاص نمی‌کنیم و قطعاً این کار را در بازی 2077 نیز نخواهیم کرد.



نوع ارتقاها بی صحبت می کنیم؟ آیا انواع مختلفی از وسایل نقلیه در بازی وجود دارد و در حال حاضر فقط اتومبیل‌ها وجود دارند؟

تاثیت: در حال حاضر، تنها می‌توانم بگویم که شما قادر خواهید بود سوار وسایل نقلیه متنوعی شوید. البته که در بین آن‌ها، مجموعه‌ی کسترهای از اتومبیل‌ها و موتورسیکلت‌ها را نیز شاهد خواهیم بود.

در مورد نقشه‌ی بازی چه چیزی می‌توانید به ما مأبگویید؟ آین نقشه در قیاس با *The Witcher 3* چقدر بزرگ است؟

تاثیت: پاسخ به این سوال به واسطه دلایل گسترده و متعددی سخت است. برای نام بردن برعی از آن‌ها می‌توانم بگویم که نایتی سیتی عمقی‌تر از *The Witcher* است. چگونه می‌توانید ساختمان‌های بزرگ نمایش داده شده در دمو را با ساختمان‌های بلند Novigrad مقایسه کنید؟ شخصیت بازی‌باز می‌تواند دو بار پرش کند و حرکت‌های دیوانه‌واری داشته باشد و این اجازه را به ما می‌دهد تا به به راحتی به ارتفاعاتی بررسیم که گرالت برای رسیدن به آن‌ها از پورتال‌ها استفاده می‌کرد.

علاوه بر این، به لطف تغییر زاویه‌ی دوربین از سوم شخص به اول شخص، معیارهای واقعی جهان ما نیاز به تنظیم دارند و به خاطر تغییر برعی المان‌ها، درک ما از محیط تغییر کرده است.

یک دیگر از دلایل این تغییر معیارها را می‌توان سرعت متفاوتی که بازیکن حرکت می‌کند دانست. می‌توان گفت که برای مکالمه‌های بین شخصیت‌ها در جریان یک سفر، مامی‌خواهیم یک دقیقه سفر بین مکان‌های ماموریت سیتی به انتظار نشسته‌اید، همه‌ی آن‌ها توسط ما با عشق و توجه زیادی ساخته خواهند شد.

آگرچه برای ما ساده است که بازی‌مان با *GTA* مقایسه شود، اما سخت در تلاشیم تا تجربه‌ای متفاوت و

داستان محور ارائه دهیم. این گفته به این معنا نیست که ما جلوی دیگر فعالیت‌های بازیکنان را می‌گیریم.

آیا اقدامات تصادفی و غیربرنامه‌ریزی شده بازیکنان

با عثیت ایجاد واکنش‌های متفاوتی از *NPC*‌ها و یا خود

خلاف قوانین منجر به ایجاد مشکلاتی برای بازی‌بازان

پو واضح است که واکنش‌ها به دمو فوق العاده بود؛ در حالی که بسیاری از آن‌ها بهوضوح درباره خود بازی و اینکه چگونه به نظر مرسد بود، من فکر می‌کنم روشی که آن را به مردم نشان دادیم، مورد قبول آن‌ها واقع شد. بدون لحظه‌ای کات، بدون صحنه‌های CG و صحبت سازندگان برروی آن، فقط 50 دقیقه [صحنه‌ی گیم‌پلی] خالص - «بازی در این لحظه این چنین به نظر می‌رسد، از آن لذت ببرید». نظر شما در خصوص این رویکرد چیست؟ آیا فکر می‌کنید که دیگر شرکت‌ها نیز باید بیشتر از این کارها انجام دهند؟

تاثیت: همانطور که قبل گفتم، ویدئوی گیم‌پلی از بازی در دست ساخت ضبط شده است و ما از این موضوع اطلاع داریم که امکان تغییر نسخه‌ای که از *Cyberpunk 2077* به نمایش در آمد همچنان وجود دارد. همه چیز در حال پیشرفت است - از جمله سیستم گانپلی، فیزیک ماشین‌ها، نترانینگ، رابط کاربری و غیره - اما ما از نمایش آن چیزی که تا بدین لحظه موفق به ساختنش شده‌ایم، واقعاً هیجان زده بودیم و به آن افتخار می‌کنیم.

من از آن نوع بازیکنانی هستم که دنبال آنند تا گاهی اوقات *Cyberpunk 2077* همانند یک بازی *GTA* در محیطی سایبرپانکی باشد و در جهان باز آن غرق شون؛ آیا بازی چنین اجراهای را می‌دهد؟

تاثیت: بازی ما ماموریت‌های جانبی زیادی را رائه می‌دهد که خارج از ماموریت‌های اصلی می‌تواند در آن‌ها شرکت کنید. چه زمانی که در ماموریت‌های جانبی شرکت می‌کنید و چه زمانی که در خیابان‌های نایت سیتی به انتظار نشسته‌اید، همه‌ی آن‌ها توسط ما با عشق و توجه زیادی ساخته خواهند شد.

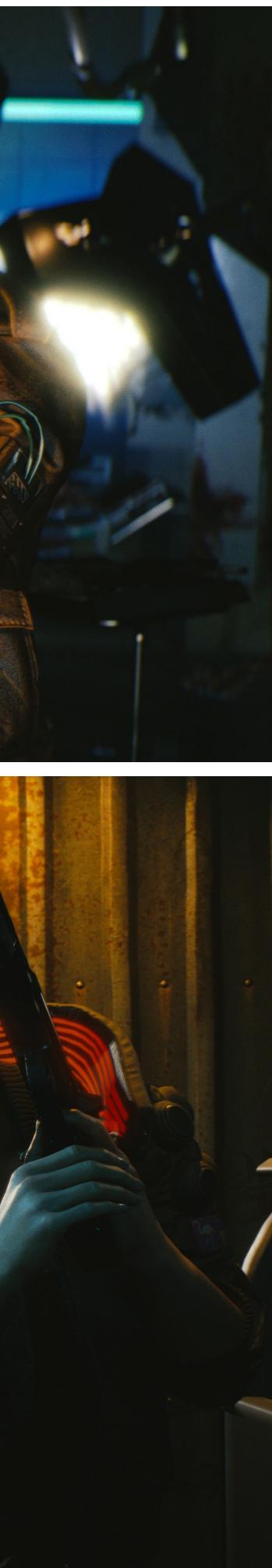
آگرچه برای ما ساده است که بازی‌مان با *GTA* مقایسه شود، اما سخت در تلاشیم تا تجربه‌ای متفاوت و داستان محور ارائه دهیم. این گفته به این معنا نیست که ما جلوی دیگر فعالیت‌های بازیکنان را می‌گیریم.

آیا اقدامات تصادفی و غیربرنامه‌ریزی شده بازیکنان باعث ایجاد واکنش‌های متفاوتی از *NPC*‌ها و یا خود جهان بازی می‌شود؟ به عنوان مثال، آیا چیزی بر خلاف قوانین منجر به ایجاد مشکلاتی برای بازی‌بازان خواهد شد؟

تاثیت: همانطور که پیشتر اشاره کردم، برای ما بسیار مهم است که جهانی را به تصویر بکشیم که شما احساس کنید بخشی از آن هستید؛ بنابراین به طور طبیعی، جهان بازی به حضور شما واکنش نشان خواهد داد. با توجه به این مثال خاص، اجازه دهید که تنها بگوییم که پلیس نایت سیتی به آرامی به اقدامات خارج از قانون مردم واکنش نشان نمی‌دهد. ابزارهای سایبری و سلاح‌های پیشرفته‌ی پلیس‌ها، آن‌ها را تحت فشار قرار نخواهد داد.

شما در مورد داستان اصلی 7 صحبت کردید، اما در خصوص ماموریت‌های جانبی چه؟ در این باره چه چیزی می‌توانید به ما بگوئید؟ آیا ماموریت‌های جانبی بر طرح اصلی تاثیر می‌گذارند؟

تاثیت: ماموریت‌های جانبی برای ما فرصت عالی محسوب می‌شوند که می‌گذارند داستان‌های بیشتری از جهان سایبرپانکی خود ارائه دهیم؛ به صورت کلی، آگرچه این نوع فعالیت‌ها بخشی از ماموریت اصلی نیست اما هنوز هم با جهان بازی در ارتباط هستند و به توضیح بخش‌های خاصی از بازی نظیر شخصیت‌ها می‌پردازند. بنابراین همه چیز به هم آمیخته شده است. و بله، این بدان معناست که ماموریت‌های جانبی ما می‌توانند برروی داستان اصلی تاثیر بگذارند. آیا وسایل نقلیه قابل ارتقا هستند؟ اگر بله، درباره چه







Resident Evil 2 Remake

خیابان 98، کوچه‌ی وحشت

آریا مقدم

گیمرها را سرگرم کرده و حتی اغراق نیست اگر بگویم زندگی برخی را تغییر داده است. شرکت کپکام به مناسبت 20 سالگی یکی از بهترین فرنچایزهای سری، یعنی اویل 2 ریمیک (که زین پس آن را در مقاله فقط «رزیدنت اویل 2» خواهم خواند) و بسته‌ی الحاقی اویلش در اختیار بازیازها قرار گرفته تا هم کسانی که هنگام عرضه‌ی بازی سن‌شان اجازه بازی نمی‌داد، این شاهکار را تجربه کنند و هم طرفداران کلاسیک سری فرصتی داشته باشند تا بازی محبوب خود را با کیفیت نسل کنونی ملاقات کرده و تجدید خاطره نمایند. قبل از شروع نقد بازی باید هشداری کوچک به شما بدhem: این بازی شاهکار است!

ولشکری از مردانهای پیش رویش. تازه‌کار پا در جهنم گذاشته بود...! تعداد بسیار کمی از بازی‌ها هستند که موفق شده‌اند چندین نسل از گیمرها را به خود جذب کنند. پشت این بازی‌ها معمولاً یک یا چند ذهن فوق خلاق بوده که توانسته‌اند آنچه را که می‌خواهند دقیقاً در ذهن مخاطب شیوه‌سازی کنند. مطمئناً شینجی میکامی، یکی از افرادی است که هیچ‌گاه از ناآوری و شکستن ژرمن‌های صنعت تترسیده و عناوینی را ساخته که نه تنها بازی‌های به شدت سرگرم‌کننده‌ای بوده‌اند، بلکه در کل دنیای بازی‌ها، جریان خاصی را به وجود آورده‌اند. سری رزیدنت اویل (Resident Evil) هم که دیگر گل سرسبد بازی‌های میکامی است و از حدود 22 سال پیش تا به امروز، چند نسل از

Release Date
January 25, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Capcom
Publisher(s)
Capcom
Genre(s)
Survival horror



نسخه بازسازی شده، خیلی از دیوالوگ‌های خشک 20 سال پیش را کمی خودمانی‌تر و امروزی‌تر کرده و صدای پیشگان همه‌ی کاراکترها کار خود را در انتقال حس عالی انجام داده‌اند. بازی میان‌پرده‌های زیادی ندارد و هرجا که احساس کند واقعًا به توضیح بیشتری در مورد داستان بازی احتیاج دارد میان‌پرده قرار داده است. البته این یکی از ویژگی‌های رزیدنت اویل است، شما در جریان خود گیم پلی کاملًا به بطن داستان پرتاب می‌شوید و کمتر وقتی است که به توضیح بیشتر احتیاج داشته باشد. این باعث شده بازی از ریتم خود نیفتد و حس پیوستگی بین همه‌ی قسمت‌های آن ایجاد شود.

داستان بازی درباره‌ی پلیسی تازه‌کار به نام لیون کنדי (Leon) و دختری به نام کلیر ردفیلد (Claire Redfield) است که در راکون سیتی به دنبال برادر خود، کریس ردفیلد (Chris Redfield) می‌گردند. وقتی به حوالی شهر می‌رسند، هردو متوجه می‌شوند که یک چیزی سرگایش نیست و بعد از اینکه وارد شهر می‌شوند می‌بینند اکثریت مردم شهر با ویروسی به نام ویروس G تبدیل به زامبی شده‌اند. لیون به دلیل وظیفه‌شناسی و کلیر با هدف پیدا کردن برادرش راکون سیتی را ترک نمی‌کنند و این ترک نکردن برایشان بهای سنگینی دارد. روایت داستان در نوع خود عالی است.



نسخه هم از همان قانون پیروی می‌کند. در بازی همیشه مشکل کمبود گلوله خواهید داشت، این یکی از اصلی‌ترین ویژگی‌های بازی است. لابد فکر می‌کنید در عوض زامبی‌ها با یک هدشات می‌میرند. بیخیشید که نایمیدتان می‌کنم، اما بعضی وقت‌ها با خالی کردن یک خشاب گلوله می‌بینید زامبی روی زمین می‌افتد، دوباره برمی‌خورد و با دست و پای قطع شده و صورتی متلاشی باز هم می‌آید که گازتان بگیرد! یادم می‌آید در قسمتی از بازی 22 گلوله در کلت خود داشتم و با اعتماد به نفس رفتم تا سه زامبی سمج را بکشم، پس از 22 بار شلیک، یکی از آن‌ها مرد و دو نای بگیر باز هم بلند شدند و به سمت حمله کردند! البته این تا حدی به خاطر ویژگی جالبی است که در بازی گنجانده شده و آن درجه سختی خودکار بازی است. شما در ابتداء و قبل از شروع بازی باید یک درجه سختی انتخاب کنید که در هر جایی از بازی به شکل دستی و از منوی بازی قابل تغییر است، اما به جز آن، هنگامی که چندین بار در یک محل بمیرید و گلوله‌هایتان کم باشد، بازی کمی کوتاه می‌آید و زامبی‌ها کمی راحت‌تر می‌میرند. البته بر عکس این موضوع هم صادق است، یعنی هنگامی که یک مسیر طولانی را بدون مردن پیش می‌روید، همه چیز کمی بی‌رحمانه‌تر می‌شود. این برای همگن کردن بخش‌های مختلف بازی ایده‌ی سیار نابی است و باعث می‌شود چالش بازی نه آنقدر کم باشد که حس کنید بتمن هستید و نه آنقدر زیاد که حوصله‌تان را سر ببرد و نامید شوید. از رزیدنت اویل 4 مکانیزم جدیدی به بازی اضافه شده بود که وقتی به سر یا زانوی دشمن شلیک می‌کردید، می‌توانستید روحی او حرکات رزمی انجام دهید. این موضوع در رزیدنت اویل 6 به حدی رشد پیدا کرد که بخش عظیمی از کمپین جیک (Jake) و شری (Sherry) بر پایه‌ی همین مکانیزم بود. در رزیدنت اویل 2 خبری از این موضوع نیست و اگر راستش را بخواهید جای خالی آن مکانیزم با وجود تمام جذابیت‌هایش در این نسخه حس نمی‌شود، زیرا حال و هوای این بازی کلاسیک‌تر از این حرف‌های است. باید فاصله‌ی خود را با زامبی‌ها حفظ کنید و خودتان را در گوش‌های گیر نیندازیید، وگرنه باید چند گاز ناقابل را از جانب

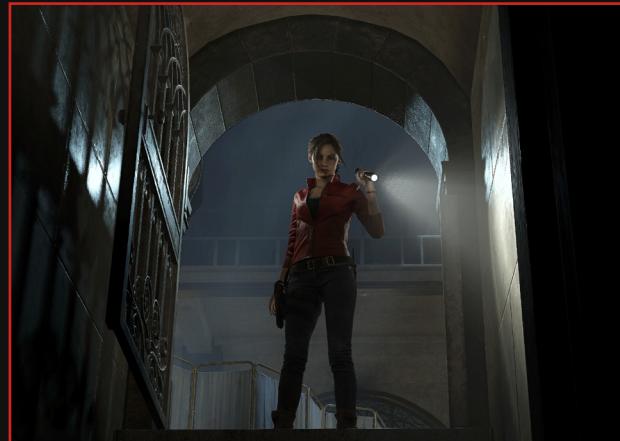


باید همین کار را انجام دهید. در بازی سه نوع گیاه (Herb) وجود دارد که رنگ‌های آن‌ها به ترتیب سبز و قرمز و آبی است و هر کدام کاربرد خاصی دارند. گیاه سبز نوار سلامت شما را پر می‌کند، گیاه قرمز با هر چیزی ترکیب شود اثربخشی آن را بیشتر می‌کند و گیاه آبی هم برای سمزدایی از بدن لیون و کلیر به کار می‌رود. نکته‌ای که ممکن است کمی آزاردهنده باشد، کمبود گیاه سبز و قرمز و تعداد زیاد گیاه آبی در محیط است، در حالی که تعداد دفعاتی که به گیاه سبز احتیاج پیدا خواهد کرد خیلی بیشتر است. ترکیب دو به دو یا هر سهی این Herb‌ها هم می‌تواند قدرت و کارایی داروی شما را افزایش دهد. نکته‌ی دیگر اینکه هر بار آیتمی را برمیدارید، آن را خوب بررسی (Examine) کنید. خیلی اوقات باید آیتمی را از دل یک آیتم دیگر خارج کنید و اگر حواس‌تان نباشد، مدتی طولانی به دنبال آینمی که همانکنون در کیف شماست خواهد گشت! البته این مشکلی است که برای طرفداران جدیدتر ممکن است پیش بیاید و قدیمی‌ترها به این موضوع عادت دارند. کلاً هر چقدر این بازی را با حوصله‌تر بازی کنید، بیشتر لذت خواهید برد. برای مثال برخی از کمدهای بازی هستند که قفل دارند و معمولاً آیتم ارزشمندی داخل آن‌هاست. باید کمی زحمت بشید و محیط اطراف خود را به خوبی ببینید تا رمز این قفل‌ها را پیدا کنید. سعی کنید نوشته‌هایی که در بازی پیدا می‌کنید را بخوانید، زیرا هم بر هیجان بازی افزاینده‌ی شیشه‌اش، نوع و تعداد گلوله‌هایی که می‌توانید بسازید فرق خواهد کرد. به جز گلوله، برای داروهای مورد نیاز خود هم





می‌گیرد و هرچه در بازی پیش روی می‌کنید، به تعداد خانه‌های بیشتری برای جا دادن و سایل‌تان احتیاج پیدا خواهد کرد. در رزیدنت اویل 4 کیف با Inventory شما به این شکل بود که باید و سایل‌تان را مانند پازل جابه‌جا می‌کردید تا جا برای یک چیز جدید باز شود. در رزیدنت اویل 5 از ابتدا تا انتهای بازی کیف شما تعداد خانه‌های مشخصی داشت و هر آیتم یک خانه اشغال می‌کرد. رزیدنت اویل 2 ترکیب این دو بازی است، برای برخی و سایل و اسلحه‌ها به 2 خانه احتیاج خواهد داشت و برای برخی دیگر فقط یکی. به هر حال مدیریت تعداد خانه‌های کیف گاهی اوقات بسیار بالاهمیت می‌شود، چون اگر شیئی را روی زمین بیندازید، دیگر هیچ وقت نمی‌توانید آن را بردارید. البته بازی در اتاق‌های امن (Safe Room) جعبه‌ای بزرگ قرار داده که می‌توانید برخی از و سایل خود را که در آن لحظه به آن نیاز ندارید ولی بعداً به آن احتیاج پیدا خواهد، در آن جعبه‌ها بگذارید. تنها جایی که در بازی امنیت کامل دارید همین اتاق‌های امن است. درست است که می‌توانید با چند نکه چوب پنجه‌های راهرو را ایمن کنید و با استراتژی‌های درست، زامبی‌های بیشتری را بشکید تا وقتی به یک نقطه برمی‌گردید با ارتشی از آن‌ها رویرو نشوید، اما هیچ وقت به جز هنگامی که در اتاق امن هستید آرامش خواهد داشت. در این اتاق می‌توانید بازی را ذخیره کنید و کمی نفس بکشید. برای ذخیره‌ی بازی در درجه سختی آسان و متوسط کافی است که به سراغ ماشین تایپ



معماهای رزیدنت اویل 2 بسیار جذاب هستند. یادم نمی‌آید آخرین باری که برای حل معماهای یک بازی به کاغذ و قلم احتیاج پیدا کردم کی بود که خوشبختانه این موضوع در جریان رزیدنت اویل 2 اتفاق افتاد. حل معماها از یک طرف و صدای پای مستر اکس (Mr. X) هم از طرف دیگر ترکیب بسیار خوبی است که باعث می‌شود حسابی عرق کنید! مستر اکس یک زامبی غولپیکر و بسیار خوشتیپ (!) است که از میانه‌های بازی دنبالتان می‌افتد و تا حد خوبی آدرنالین خون‌تان را بالا می‌برد و بالا نگه می‌دارد. با چندین خشاب گلوله نمی‌میرد و اگر دستش به شما برسد کار زیادی از دست شما برخواهد آمد. تنها راهی که مقابل او دارید فرار است. خوشبختانه سرعت او از سرعت شما کمتر است و اگر رد گم کنید و سروصدا راه نینزارید به شما نمیرسد. به جز مستر اکس و زامبی‌ها، لیکرهای آلوده و نوعی موجود عجیب و غریب که فقط در فاضلاب‌ها سروکله‌اش پیدا می‌شود به عنوان دشمنان شما در بازی حضور دارند. بازی از جهت تعداد باس کمی فقیر است و در طول بازی فقط با یک باس رو به رو خواهد شد، اما همین یک باس چندین بار مجتان را می‌گیرد و کشتن او در آخرین صحنه‌ی بازی کار ساده‌ای نیست.

نکته‌ی دیگر کیف شماست که چیزی مایبن کیف رزیدنت اویل 5 و 4 است. در ابتدا شما فقط 8 جا برای قرار دادن و سایل خود دارید. هر کلید، وسیله، سلاح، گلوله و دارویی که برمی‌دارید داخل این کیف قرار



بینهایت زیبا و یکی از بهترین نمونه‌های بازی‌های امروزی است. همینطور موها، لباس‌ها و خیسی و خشکی آن بی‌نقص کار شده‌اند. انیمیشن‌های بازی در هیچ صحنه‌ای به شکلی نیستند که بتوان از آن‌ها خرد کرفت. کیفیت میان‌پرده‌ها بی‌نظیر است و انگار دارید فیلم سینمایی تماشا می‌کنید. این‌ها همه در حالی هستند که بازی در هیچ صحنه‌ای افت فریم ندارد. همچنین باید بگوییم رزیدنت اویل 2 بازی بسیار بهینه‌ای است. حتی اگر سیستم ضعیفتر از سیستم پیشنهادی خود سازنده هم دارید، باز می‌توانید آن را بدون اینکه خیلی از لذتش محروم شوید روی PC بازی کنید.

صدای‌گذاری رزیدنت اویل 2 هم مانند قسمت‌های دیگرش در اختیار حسن ترس و استرس حاکم بر بازی است. قطعه‌هایی که در بازی گنجانده شده‌اند، همگی نوعی از ترس و مرموز بودن را در خود دارند و به خصوص در صحنه‌هایی که مستر اکس را می‌بینید، کاری می‌کنند تا بدنتان بیخ بزند. صدای‌پیشگان نیز همانطور که گفتم به خوبی از پس کار خود برآمده‌اند و شاید بتوانیم بگوییم صدای‌گذاری کلیر کمی بهتر از لیون کار شده است. نکته‌ی مثبت دیگر، مونولوگ‌های کلیر و لیون در حین درگیری‌های است که بازی را برای مخاطب تعاملی‌تر می‌کنند.

بروید و آن را ذخیره کنید ولی در درجه سختی سخت (Hardcore) برای استفاده از ماشین تایپ به جوهرها خواهد داشت. تعداد جوهرها هم مانند آیتم‌های دیگر در کیف شما خانه اشغال خواهد کرد. این موضوع حتماً طرفداران قدیمی‌تر سری را به وجود خواهد آورد و مکانیزمی نوآورانه برای بازی‌بازان امروزی خواهد بود. در کل هیچ ایرادی نمی‌توانم به بخش گیم پلی بازی بگیرم و اشکالات بسیار جزئی که وجود دارند شاید به چشم خیلی‌ها نماید، چون هیچ خللی در روند بازی ایجاد نمی‌کنند. نورپردازی بازی یکی دیگر از نکات مثبت فراوان این بازی است. در بازی اصلی، راهروها و اتاق‌ها روش‌نتر بودند، اما در نسخه‌ی بازسازی شده خیلی از این مکان‌ها غرق در تاریکی‌اند و برای پیشروی به چراغ قوه احتیاج خواهید داشت. طراحی چهره‌ی زامبی‌ها چندین برابر طبیعی تر و ترسناک‌تر شده است و این واقعاً هیجان‌انگیز است که می‌بینیم سازندگان در سال 1998 چه ایده‌هایی داشتند که به خاطر کمبود امکانات و نبود تکنولوژی لازم، قابل پیاده‌سازی نبودند. چشمان سفید و بی‌روح زامبی‌ها و مغز لیکرها که در خارج بدن‌شان قرار دارد حسن چندش و ترس خاصی را که سازندگان به دنبال آن هستند انتقال می‌دهند. انیمیشن صورت کاراکترهای اصلی

نداشت، یادمان رفته بود که رزیدنت اویل هم می‌تواند ما را بترساند! این بازی معجونی ناب از ترس، اکشن، داستان خوب و معماست که ارزش تکرار آن با حضور دو کاراکتر لیون و کلیر و مسیرهای آلتنتاتیو این دو بسیار بالاست. اگر تا امروز سراغ رزیدنت اویل 2 نرفته‌اید، حتماً آن را در لیست اولویت‌های خود بگذارید.

روی هم رفته باید بگوییم نسخه‌ی بازسازی شده رزیدنت اویل 2 یک شاهکار تمام عیار است و تنها در صورتی آن را به شما پیشنهاد نمی‌کنم که با کمی جا خوردن مشکل دارید. پس از تجربه‌ی رزیدنت اویل 5 و 6 و نسخه‌ی هفتمی که فقط نام این سری را به دوش می‌کشید و شباهتی به هیچ‌یک از بازی‌های این سری

+ بازسازی بدون نقص نسخه‌ی اصلی، بدون اینکه چیزی از قلم بیفتند یا - این بازی نکته‌ی منفی ندارد.

چیزی بیش از حد تغییر کند.
گرافیک و جلوه‌های بصیری دیدنی بازی، انیمیشن‌های نرم و حالات چهره‌ی بی‌نظیر.
درجه سختی خودکار بازی، گیم پلی لذت‌بخش و معماهای منطقی عمق خوب شخصیت‌ها، داستان سرایی خوب و بازسازی عالی دو کاراکتر لیون و کلیر
ارزش تکرار بالای بازی





Ace Combat 7: Skies Unknown

نبرد در آبی آسمان

◆◆ محمد آریامقدم

زمین نمی‌تواند تشنگی طمعش را سیراب کند، باز هم نایستاد و راه دیگری را درست کرد: استفاده از جنگنده‌های هوایی. در واقع انسان حتی حاضر شد آسمان زیبا را به محلی برای خونریزی و کشتار و آسودگی تبدیل کند تا اندکی از میل همه‌چیزخواهی خود دست نکشد. استفاده از جنگنده‌ها خیلی زود در جنگ جهانی اول رواج یافت و تاکتون هم ادامه دارد. و چه چیزی جذاب‌تر از دستمایه کردن چنین موضوعی برای ساخت یک بازی کامپیوتری که اتفاقاً برای بازیابان خیلی هم چالش برانگیز است.

و حالی دارد. اگر هم مثل من در دهه 70 و بعد از آن متولد شده باشید، تاکتون با بسیاری از این آثار خاطره ساخته‌اید و هرچند اشکها و داستان‌های زیبای مثل تجربه واقعی ناب نیست اما بی‌پایان می‌شود. چیزی که بسیاری از اتفاقات حال حاضر جهان، نتیجه آن‌ها بوده و قطعاً با آن دوران در اقسی نقاط جهان آشنا کنند. متناسفانه طمع بشر برای گسترش سرزمین‌های خود چیزی نیست که محدودیتی داشته باشد. در واقع بشریت وقتی به مرحله‌ای بسیار بالای جاهطلبی و زیاده‌خواهی و خنده‌دید. نمی‌توانم تصور کنم زنده شدن اتفاقات تلخ و شیرین هیچکس جلوه‌دارش نیست. انسان وقتی دید فقط جنگیدن روی

جنگ. کلمه‌ای که به ظاهر 3 حرفی اما در باطن حاوی دنیایی از جملات، اشکها لخته‌ها، اشکها و داستان‌های زیبای مثل تجربه واقعی ناب نیست اما بی‌پایان می‌شود. چیزی که بسیاری از اتفاقات حال حاضر در آینده هم نوادگانمان طبعات آشنا کنند. آن را خواهند دید. اگر متولد دهه 60 و یا قبل از آن باشید اکتون با بسیاری از فیلم‌ها و بازی‌های جنگی خو گرفته‌اید؛ اشک ریختید بالای جاهطلبی و زیاده‌خواهی و خنده‌دید. نمی‌توانم تصور کنم آن دوران برای افرادی که این پدیده شوم را پشیده‌اند چه حس

Release Date

January 18, 2019

Platforms

Microsoft Windows

Xbox One

PlayStation 4

Developer(s)

Bandai Namco Studios

Publisher(s)

Bandai Namco

Entertainment

Genre(s)

Combat flight simulator



یکی از محبوب‌ترین مجموعه‌های جنگ هوایی، سری Ace Combat است که کارش را از سال 1995 آغاز کرد و با ارائه چند نسخه عالی، خیلی زود در دل هواپاران جا باز کرد. اغراق نکرده‌ایم اگر بگوییم این سری اولین سری با کیفیت با چنین موضوعی بود و به نوعی انقلابی در خلق یک سبک جدید ایجاد کرد. همه‌چیز خوب پیش میرفت تا اینکه آخرین نسخه این سری در سال 2016 به بازار آمد و سیار ضعیف بود.

از داستان تا گرافیک و گیمپلی مشکلات عدیدهای داشتند و به جد نتوانست حتی ذره‌ای جا پای اجدادش بگذارد. Bandai Namco به عنوان خالق این سری که از قضا نشر آن هم خودش بر عهده داشت و دستش برای اعمال تغییرات در این مجموعه باز بود تصمیم گرفت مدتی استراحت به این سری بدهد و Ace Combat به خاموشی موقت فرو رفت.

بعد از سه سال نسخه هفتم بازی Ace Combat 7: Skies Unknown

به بازار عرضه شد و همه منتظر بودند تغییرات نامکو برای این سری و تلاشش برای بازگشت به اوج را ببینند. با ما همراه باشید تا جدیترین نسخه از این فرنچایز را بررسی کنیم و ببینیم آیا واقعاً ارزش دوباره شانس دادن و تجربه را دارد و این سری را به اوج خود برگردانده یا خیر.



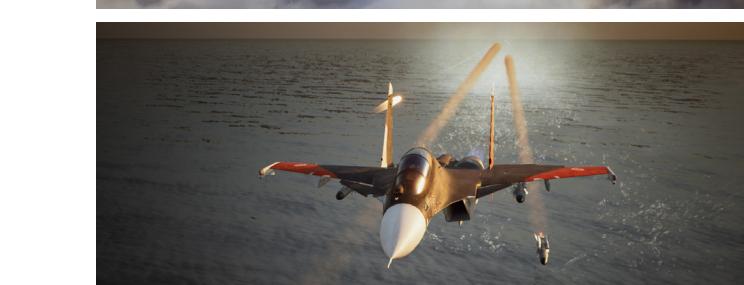


انعطاف‌پذیر در صحنهات مختلف، باعث شده مواد لازم برای رها نکردن بازی به دلیل مشکلات اولیه کامل باشد و از این لحظهای واقعاً هیچ بهانه‌ای نخواهد داشت.

طراحی مراحل بازی در یک کلام فوق العاده است. اصلاً فکر نکنید که با یک بازی طرف هستید که در ابتدا یک خلاصه از مرحله به شما نشان داده می‌شود و بعد به باره و بدل شدت چند دیالوگ شما وارد ماموریت می‌شوید و دیگر خودتانید و خودتان! بازی در ابتدا یک استراتژی مناسب برای اتمام ماموریت در اختیار شما قرار می‌دهد. مثلاً: استفاده بهینه از تمام موشک‌های خود. اگر در حین ماموریت به این استراتژی عمل نکنید و حتی یک موشک هم هدر دهید، احتمال موفقیت‌خیلی کم می‌شود. همچنین در حین انجام مراحل فقط با چالش انجام آن رویه رو نیستید و باید علاوه بر استفاده از استراتژی مناسب و فکر تان برای مدیریت کردن شرایط، به صحبت‌های کمک خلبانان گوش کنید تا مشکلی برای هوایپیما پیش نیاید و از داستان بازی هم مطلع شوید. توصیه من این است که حتی یک مرحله هم بدون برنامه وارد نشودید و همچنین فکر شرایط بحرانی هم باشید. اگر در حین انجام ماموریت، ناگهان با باران و رعد و برق مواجه شوید چه می‌کنید؟ برنامه‌تان برای درست کردن اوضاع زنده ماندن در این شرایط چیست؟ این‌ها چیزهاییست که

این سوال را از خود نخواید پرسید: خب چرا؟ این نکته هر چند به ظاهر کوچک و برای یک بازی جنگ‌هایی کم‌اهمیت به نظر برسد اما وقتی به مراحل سخت بازی می‌رسید، تنها در صورتی آن انجیزه سابق را خواهید داشت که واقعاً دلیل انجام این کارها توسط شخصیت‌ها را در خطوط داستانی بدانید که خوشبختانه این مورد به خوبی در بازی رعایت شده است. اگر از من پرسند مهم‌ترین چیز در یک بازی جنگ‌هایی چیست بدون تأمل پاسخ می‌دهم کنترل ساده و روان هوایپیماها. هر چقدر داستان بازی جذاب و گرافیک بازی حیرت‌انگیز باشد، اگر کنترل وسیله جنگی سخت و طافت‌فرسا و خشک باشد، فقط چند دقیقه حاضر به تحمل آن خواهید شد؛ مگر اینکه آشناز این سیک باشید و با مشکلاتش کنار بیایید. کنترل جنگ‌دها در بازی سیار خوب و روان است و بازی با بخش آموزشی جامع خود سیستم کنترل هوایپیما را به شما آموزش داده و حتی اگر کلاً هم با این نوع بازی‌ها مشکل داشته باشید، آنقدر این بخش کامل است که بعد نیست شما را به آن علاقه‌مند کند. البته فکر نکنید بازی با کنترل روان خود به یک آرکید ساده تبدیل شده است. همچنان این مهارت شماست که پیروزی یا شکست را تعیین می‌کنند؛ اما چیزی که می‌خواهیم بگوییم نبودی هیچ سختی بی‌مورد و خشکی کنترل روان خود به گفته روان در کنار یک دوربین خوب و

روایت و داستان چیزیست که شما را وادار به ادامه بازی می‌کند و این چیزی نیست که حتی برای یک بازی هوایپیمایی هم بی‌اهمیت باشد. اگر نسخه ۵ را بازی کرده باشید قطعاً داستان زیبای آن را به یاد دارید و نسخه هفتم هم در تلاش برای خلق چنین داستانی در یک دنیای خیالی بوده است. داستان روایت یک خلبان است که بعد از مرگ پدرش تصمیم می‌گیرد آرزو دیرینه خود و پدرش راحقق کند و شروع به پرواز بر فرار آسمان‌ها، آن هم در حین یک جنگ بکند. بازی در چند خط داستانی متفاوت روایت می‌شود و البته شیوه آن هم سوم شخص است؛ یعنی داستان بازی از زبان فرد دیگری گفته می‌شود. درست است که این شیوه روایت کمی همذات‌پنداری بازی‌بازان با شخصیت‌ها را کم می‌کند اما با ذکر یک نکته در ادامه نقد، متوجه خواهید شد این کار سازندگان چندان هم بر راه نبوده. چیزی که در این بخش دوسرین داشتم، نشان دادن هرچند مختصر اما قانع‌کننده نحوه ورود شخصیت‌ها به داستان بود. در بسیاری از این بازی‌ها، فقط یک خلبان می‌بینیم که با انجیزه‌هایی خاص وارد این عرصه شده است. هرچند از چرا و چگونگی وقوع این داستان‌ها گفته نمی‌شود یا بسیار سطحی گفته می‌شود. در Ace Combat 7 می‌بینیم که به خوبی این دلیل با ذکر نکاتی جذاب گفته می‌شود و شما دیگر تا پایان بازی



- اینیمیشن شخصیت‌ها
کیفیت پایین افکت انفجار



دل نمی‌زند و نکته بد این قسمت این است که هنگام انفجار و سقوط یک جنگده نمی‌توانید اجزای آن را ببینید و تنها چیزی که می‌بینید یک تکه هواپیمای سوخته است.

در نسخه ششم تنها قسمت بی‌عیب بازی صدآذاری و موسیقی حماسی‌اش بود و در این قسمت هم این بخش اصلاً مشکلی ندارد. موسیقی‌های هیجان‌انگیز و حماسی از یک سو و موسیقی Main Theme دیگر روانтан را تحت تاثیر قرار می‌دهد و با آن زندگی خواهید کرد. صدآذاری هواپیماها، محیط و انفجار هم دست کمی از موسیقی بازی ندارد و تمامی افکت‌های بازی از صدآذاری عالی برخوردارند.

Ace Combat 7: Skies Unknown به خوبی توانسته جا پای اجداد با کیفیتش بگذارد و خاطره بد ساخته قبل را از یادها ببرد. اگر سازندگان در نسخه بعدی، ضمن حفظ کیفیت تمامی بخش‌ها یک داستان بهتر هم برای بازی قرار دهند، این سری حتی موفق‌تر از قبل هم عمل خواهد کرد.

قطع‌آزمانی برای جنگده شما پیش می‌آید و سعی کنید برای آن آماده باشید. همین موارد به همراه جزئیاتی دیگر باعث شده در جین بازی اصلاً حس تکراری بودن و مکرات نکنید.

در مورد اینیمیشن‌های بازی باید بگوییم 7 Ace Combat در این بخش نمره خوبی می‌گیرد اما بی‌ایراد نیست. اینیمیشن‌های جنگده‌ها و چیزهایی مثل سقوط، فرود آمدن، اوج گرفتن و... به دقت طراحی شده‌اند و حسی را به شما القا می‌کند که گویی یک خلبان پشت هواپیما هستید و واقعاً هم هوس خلبانی می‌کنید. اما در مورد اینیمیشن‌های افراد، قضیه فرق می‌کند و چندان با اینیمیشن‌های خوبی طرف نیستیم. اینیمیشن صحبت مردن شخصیت اصلی اصلاً خوب نیست و احتمالاً دلیل روایت بازی به صورت سوم شخص هم همین بوده که پروتاگونیست بازی خیلی صحبت نکند. تنوع هواپیماهای بازی بسیار بالاست. برای به دست آوردن این هواپیماها باید XP خاصی جمع‌آوری کنید و بیشتر ماموریت‌ها هم گزینه انتخاب جنگده را دارند و در انتخاب مختار هستید.

کیفیت بصری بازی و بافت‌ها خیره‌کننده است و خوشبختانه سازندگان در این بخش اصلاً کم نگذاشته‌اند. کیفیت جنگده‌ها و شخصیت‌های بازی بسیار خوب است و شاهد مشکل خاصی در این قسمت نیستیم. مشکل این قسمت طراحی جزئیات زمین است که نسبتاً ابتدایی طراحی شده است. وقتی از بالا به پایین و زمین نگاه می‌کنید شاهد درخت‌ها و برخی چیزهای دیگر هستید که اکثراً یکسان هستند و دقت خاصی در طراحی آن‌ها صورت نگرفته است. این مشکل در مراحلی که ناید به دلیل رادارها خیلی در ارتفاعات بالا پرواز کنید، بیشتر به چشم می‌آید. نورپردازی و انعکاس از بهترین‌ها در این نسل هستیم. افکت‌هایی مانند انفجار چنگی به

گرافیک خیره‌کننده
+ طراحی عالی مراحل و تنوع جنگده‌ها
فریم ریت ثابت علی‌رغم مبارزات سنگین
کنترل روان هواپیما و دوربین
موسیقی حماسی و زیبا
داستان راضی‌کننده
مبارزات جالش برانگیز
بخش آموختنی نووارانه



8.5



Dark Souls II: Scholar of the First Sin

◆ سعید آقابابایی ◆

الماسی روشن از ارواح تاریک

۳۶۰ و پی‌سی نیز منتشر شد، اما از تقاضاها و بهبودهای نسخه نسل جدید را نداشت و در اصل تنها ۳ بسته الحاقی بازی به آن اضافه شده بودند. در این مطلب و به عنوان اولین مقاله «روزی روزگاری در مجلات گیمفا» قصد داریم تا در مورد نسخه نسل هشتمی این Dark Souls II: Scholar که در صحت نام دارد صحبت کنیم و از این پس شاهد سری مقالات جذاب روزی روزگاری نیز در مجله های گیمفا خواهیم بود که در آنها به بررسی عناوین بزرگ قیمتی تر خواهیم پرداخت. پیشنهاد می کنم با مجله گیمفا در ادامه این مطلب همراه شوید.

رفت عرضه کردند. در اوایل نسل هشتم بود که نامکو باندای در پی مشاهده شور و شوق زیاد طرفداران بازی II برای Dark Souls II را در روزگاری که همه بازی ها دست انتشار این بازی در نسل هشتم و همچنین موقعيت استثنای این بازی هم از لحاظ فروش و هم این که بازها در مراسم مختلف به عنوان نامزد و یا برنده برترین بازی سال معرفی شده بود، سرانجام نسخه ای مخصوص با نام Dark Souls II: Scholar of the First Sin را در تاریخ ۷ اپریل ۲۰۱۵ برای پلتفرم های نسل هشتمی پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان منتشر کرد. البته این نسخه برای نسل هفتم و پلتفرم های پلی استیشن ۳ و ایکس باکس

بازی Dark Souls II بدون شک از برترین عناوین اکشن نقش افرینی در تاریخ بازیهای رایانه ای است و در روزگاری که همه بازی ها به تقلید های بسیار زیاد از عناوین موفق می زندن، این بازی یک خصوصیت داشت و آن هم چیزی نبود جز «اوریجینالیتی» یا یونیک بودن و منحصر به فرد بودن. سازندگان این عنوان در عصر بازی های پوشالی و در موج عوام پسند شدن بازی ها برای فروش بیشتر، حاضر نشدند با آسان تر کردن این نسخه مخاطبان بیشتر و فروش بیشتری را برای بازی به دست بیاورند. آن ها با احترام به طرفداران بازی دقیقا همان چیزی را که از آن ها انتظار می

Release Date	April 2, 2015
Platforms	Microsoft Windows PlayStation 4 Xbox One
Developer(s)	FromSoftware
Publisher(s)	Bandai Namco Games
Genre(s)	Action role-playing



کنید، بلکه بتوانید دوباره عظمت از دست رفته را به این قلمرو پهناور بازگردانید. مسیری خطرناک و طاقت فرسا با دشمنانی مرگبار و هیولاهايی که گاهها به نظر غیر قابل کشته شدن می‌رسند.

از داستان و محیط و شخصیت‌های بازی غم و نامیدی می‌بارد؛ حتی در همان ابتداری بازی نیز وقتی وارد کلبه می‌شوید و با پیزرن صحبت می‌کنید، می‌بینید که آن‌ها نیز انگار هیچ‌امیدی به این دنیا ندارند و با حالتی بسیار بی تفاوت صحبت می‌کنند. البته به آن‌ها خرده‌ای نیز نمی‌توان گرفت. آن قدر مبارزان و افراد مختلف یکی یکی این مسیر را آمده‌اند و سرانجامی جز تباہی نداشته‌اند، آن‌ها دیگر باور ندارند که شاید یک نفر بتواند ناجی این سرزمین شود. در کل باید گفت Dark Souls II بازی یک بازی در این سیک دارای داستانی کاملاً قابل قبول با تمی فانتزی و تاریک است. شاید بتوان گفت داستان نجات دنیا و ... تا حدودی کلیشه‌ای است ولی روند بیان داستان بی نقص است و به آرامی گیمر را در خود فرو می‌برد و مانند همیشه هر بازی‌بازی که بیشتر کند و کاو کند، نوشته‌ها را بخواند و با شخصیت‌ها مدام صحبت کنید، بیشتر از داستان بازی سر در می‌آورد که این موضوع همیشه بخش جدانشدنی روایت داستان‌های آقای میازاکی است و تجربه داستان شاید باشد چون دیدگاهی دیگری متفاوت باشد و به خودمان را و برداشت مختص به خودمان را از این بازی داریم و به گونه‌ای متفاوت از شخص دیگر داستان را برای خود تجسم و تحلیل کرده ایم.

مشکل عدم شناخت صحیح و برداشت کامل داستان از بازی‌های سری سولز همواره بین بازی‌بازان وجود داشته و دارد و شاید خیلی از کسانی که این بازی را چند بار هم انجام داده اند نیز به درستی ندانند که داستان بازی دقیقاً بر چه اساسی است و چه موضوعی را روایت می‌کند. این موضوع همان طور که همیشه گفته ام به نوع خاص روایت محیطی عناوین میازاکی باز می‌گردد که برای فهمیدن کامل داستان بازی‌های او باید اولاً صبر و حوصله خیلی بالا داشته باشید و ثانیاً تا حدود خیلی خوبی به زبان انگلیسی مسلط باشید تا هم نوشته‌های درون بازی و هم صحبت‌های بازی را کاملاً متوجه شوید و با کنار هم قرار دادن این تکه‌های مختلف، پازل داستانی بازی را تکمیل کنید. اگر بخواهیم به صورت خیلی خلاصه و مختصر به زمینه داستانی این بازی اشاره کنیم باید گفت سال‌ها قبل در سرزمینی پهناور پادشاهی قدرتمند قلمرویی با شکوه بنا می‌کند که در مرکز آن قصر پادشاه به نام drangelic castle وجود دارد. همه چیز به خوبی پیش می‌رود تا این که این سرزمین افسانه‌ای دچار نفرینی دردنگ می‌شود. افراد بسیاری از شوالیه‌ها و سربازان شجاع گرفته تا ساحره‌ها و جادوگران تلاش های زیادی برای از بین بردن این نفرین انجام دادند ولی کارساز بیوده است و یکی پس از دیگری کشته شدند و به جمع کشته‌های بی شمار و بی گناه این نفرین اضافه گشتند. حالا بازی از جایی شروع می‌شود که شما به عنوان یک مبارز آماده اید تا مسیر خود برای از بین بردن این نفرین را آغاز



بازی مانند تمامی عنایین دیگر این سری آفرین گفت. وقتی مکان های مختلف نقشه را می گردید گاهی با خود می گیویید مگر می شود این همه زیبایی در یک محیط جمع بشود. طراحان هنری بازی به واقع سنگ تمام گذاشته اند و بازی در بخش گرافیک هنری غوغایی دارند. در یکی از مراحل پایانی بازی که به قلمرو کوهستانی اژدهایان وارد می شوید در همان اول مرحله میخوب زیبایی این محیط خواهد شد. یادم است که مدتها طولانی لب دره ایستاده بودم و پلی را که در ووش باد به آهستگی تاب می خورد و اژدهایان بسیار زیادی که بر فراز کوهستان پرواز می کردند را دقایقی بدون حرکت تماشا می کردم و پشت سر هم اسکرین شات از آن می گرفتم. گرافیک و محیط های بازی کاملا کمک می کند که در وهله اول حس تنها و سپس حس نالامبیدی، مرگ، درمانگی و استرس را به گیمر منتقل کند. رنگ پردازی محیط بسیار مرده به نظر می رسد (عمداً این کار انجام شده است) و تمام اجزایی که در محیط هستند اغلب کهنه و رنگ و رو رفته هستند و هیچ گاه شاهد منظقه ای شاداب نخواهد بود. دیوارهای پوسیده و فرسوده، دالان های تو در تو و وحشتناک و جاهایی که بدون مشعل حتی یه قدم جلوتر را هم نمی بینید، همه و همه دست به دست هم می دهند تا گیمر کاملا با جو محیط و بازی همراه شود و حس اضطراب و مرگ را درک کند. البته مجبور هم هست که درک کند زیرا مرگ، مرگ و مرگ در انتظار او خواهد بود. طراحی دشمنان و به خصوص باس های بازی بسیار عالی انجام شده و به هیچ وجه در زمینه تنوع باس ها احساس تکراری شدن

سازندگان اعلام کرده اند که با توجه به قدرت کنسول های نسل هشتم گرافیک بازی را تا حد ممکن ارتقا داده و همچنین با انجام بهبودهایی باعث روان تر شدن اجرای بازی شده اند و اندک افت فریم هایی که در بازی اصلی در نسل هفتم می دیدیم را نیز دیگر در نسل هشتم نخواهیم دید تا یک تجربه بسیار لذت بخش تر و الیته مرگبار مثل همیشه را داشته باشیم. در زمینه فریم ریت صحبت سازندگان کاملا تایید می شود و فریم ریت بازی برخلاف نسخه اصلی که در مکان های شلوغ و یا مکان هایی که افکت آتش داشت مقدار بسیار کمی دچار افت می شد، این بار همیشه ثابت است و خوشبختانه بازی هیچ وقت دچار افت فریم نمی شود. نور پردازی بازی در برخی قسمت ها واقعاً زیبا کار شده است و باعث خیلی خیلی زیباتر شدن محیط مرگبار و مرموز بازی می شود. گاهی فقط دوست دارید باستید و تماشا کنید. به محیط فوق العاده زیبا، ممزوج و غم زده بازی خیره شوید و گرافیک هنری بازی جای هیچ گونه حرف و حدیثی ندارد و واقعاً باید به طراحان محیط و مراحل





گیم پلی بازی بسیار روان است و البته نسبت به سایر بازی ها شاید کمی کند به نظر برسد ولی این جزو خاصیت های این سری است که مبارزات کمی آهسته تر ولی تاکتیکی تر دنبال می شوند و البته این موضوع به وزن کوله پشتی شما هم بستگی دارد. هر چه زره ها و سلاح های سنگین تری بپوشید، دویدن و چابکی شما کاهش می یابد و این موضوع شالوده مبارزات بازی را شکل می دهد و تفاوت کلاس های مختلف بازی بسیار به این مورد مربوط هستند. بعد از تجربه زیادی که در این سری داشتم به جرات می گوییم که شاید گیم پلی این بازی به حد وحشتتاکی سخت و در برخی مواقع به نظر غیر قابل رد شدن بیاید ولی بازی در عمق گیم پلی به شدت عادلانه است و تنها از شما دقت می خواهد. به دشمن با دقت نگاه کنید. او بی نهایت قوی است ولی ضعف هایی دارد. بر ضعف های او تکیه کنید. از مرگ خود درس بگیرید. الگوی حملات دشمن را بیاموزید و به موقع ضربه خود را وارد کنید. اندکی عجله برا برای را مرگ قطعی است پس صبور باشید.

به گیمر دست نمی دهد و این طراحی زیبا با انیمیشن های روان و بی نقص ترکیب شده اند تا خود دشمن و حملات او بی نهایت مخفوف و قدرتمند باشند. مخلص کلام این که عنوان نسل هشتمی Dark Souls II: Scholar of the First Sin چه از لحاظ فنی و چه هنری گرافیک فوق العاده دارد و به خوبی برای نسل هشتم بهینه شده است. چرخش و گشت و گذار در دنیای مرگبار دارک سولز و مبارزه با باس های قدرتمند ان بر روی ۶۰ فریم بر ثانیه بسیار لذت بخش است.

گیم پلی در سری عنوانین سولز همان طور که همیشه گفته ام نقطه عطف بازی و عامل تفاوت این بازی با دیگر عنوانین است. شاید بازی های دیگر بتوانند گرافیک و صداقتازی و ... در حد عالی و حتی بهتر از این بازی انجام دهند اما هیچ عنوانی نتوانسته است جادوی خاص گیم پلی عنوانین سولز را در خود داشته باشد و فقط شاید کمی شبیه به آن باشند. گیم پلی در این عنوان، بخشی است که یا گیمر را عاشق خود می کند و یا وی همان ابتدا فرار را برقرار ترجیح می دهد.



Dark Souls II: Scholar of the First Sin این سه دی ال سی بسیار ارزشمند از ابتدا وجود دارند و در بازی قرار داده شده اند. همان طور که از نام های این ۳ بسته الحقی مشخص است هر کدام به ماجراجویی یک پادشاه می پردازند و شما در نهایت تاج وی را دریافت خواهید کرد. اگر این بسته های الخاقی را تجربه کرده باشید گتمان میکنم که با من هم عقیده باشید که این ۳ محتوای دانلودی بدون شک برترین بخش های بازی در زمینه های مختلف از جمله چالش برانگیزی باس ها هستند امیدوارم در کشتن Fume Knight, elana squalid queen و Burnt the Ivory King موفق باشید!

همان قدر که گیم پلی بازی سخت و مرگبار است به همان اندازه هم شیرین است. مرگ هیچ وقت و شیرین است. در هیچ بازی دیگری به شیرینی این بازی نبوده و نیست (البته شیرینی اجباری). هر مرگ گویی شمارا برای بار بعدی تشنیه تر می کند و ناگهان به خود می اید و می بینید که با بازی وارد یک

به جذابیت و حس جدید بودن بازی افزوده است. برخی آیتم ها در بازی اولیه دارک سولز ۲ از توضیحات کافی در مورد نقش آن ها و نحوه استفاده و کاربرد آن ها برخوردار نبودند و در نسخه جدید این موضوع نیز رفع شده است و آیتم ها دارای توضیحات اضافی و کامل می باشند که به ما کمک می کند بیشتر و راحت تر دنیای دارک سولز ۲ را کشف کنیم.

حتمنا می دانید که سازندگان بازی دی ال سی های داستانی جدیدی را در قالب یک ۳ گانه با نام های crown of the ivory king, crown crown of the old iron king of the sunken king برای بازی اصلی منتشر کردند که هر کدام چندین ساعت محتوای جدید شامل دشمنان، مکان ها، ایتم ها و باس فایت های جدید را به بازی اضافه می کردند و هم چنین سازندگان به درخواست طرفداران مقداری درجه سختی بازی را نیز در این دی ال سی ها بالا برده بودند و سخت ترین باس فایتها این بازی را در این ۳ گانه شاهد بودیم. حال در نسخه نسل

گیم پلی این بازی کاملا تاکتیکی و بر پایه هوش و توان گیمیر، تشخیص زمان درست حمله، به موقع دفاع کردن و صبر و حوصله زیاد داشتن است. همچنان در این بازی هم به سنت demon's souls و dark souls نوار استقامت وجود دارد که برای ضربه زدن و دویدن و دفاع کردن کاملا به آن نیاز دارید. می خواهید بی پروا نیاز دارید. می خواهید بی پروا و پشت سر هم ضربه بزنید؟ کار شما تمام است زیرا نوار استقامت شما به پایان می رسد و حال که نوبت ضربه مرگبار دشمن است شما قادر به دفاع کردن نیستید. مدیریت این نوار استقامت از مهم ترین بخش های گیم پلی این بازیست و باید همیشه حواسatan به مقدار آن باشد. همچنین لازم به ذکر است که در Dark Souls II: Scholar of the First Sin شاهد قرار گرفتن دشمنان جدید و قدیمی بازی در مناطق مختلف و جاهایی که قبلا در آن ها دشمنی وجود نداشت هستیم و به این ترتیب بازی از حالت کاملا شبیه بودن به بازی اصلی خارج شده و حضور دشمنان جدید نیز





طراحی باس و سختی باس فایت ها شناخته می شد، حال تصور کنید که اکنون در نسخه Dark Souls II: Scholar of the First Sin که ۳ بسته الحقی در آن حصور دارد، تعدادی باس فایت دیگر هم به آن افزوده شده اند که برخی از آنها از تمام باس های نسخه اصلی بازی هم بهتر و چالش برازنگیتر هستند؛ در واقع همانطور که قبلاً نیز اشاره کردم بهترین قسمت های کل بازی Dark Souls II، بدون شک ۳ بسته الحقی آن هستند که از همه نظر مخصوصاً در زمنیه باس فایت ها و سخت تر شدن بازی، نسبت به نسخه اولیه برتری دارند. حتی نقش آفرینی بازان با تجربه هم باید تجربه های خود از اسکایریم و ویچر... رو کنار بگذارند و مانند یک مبتدی وارد بازی شوند و قوانین مختص به این بازی را بیاموزند. همچنین لازم به ذکر است در این نسخه پیوستن به Covenant of Champions باعث می شود تا دشمن ها هر بار پس از شکست خوردن باز هم تا همیشه ظاهر شوند و این برای کسانی که خواهان سختی بیشتر در بازی هستند بسیار کارآمد و مرگبار خواهد و البته لذت بخش خواهد بود. خلاصه کلام این که گیم پلی بازی به شدت بدون نقص است و هیچ اشتباہی از سوی سازندگان در گیم پلی بازی صورت نگرفته است و این بخش مستحق شک برترین بخش بازیست.

جدال سنگین و به قول خودمون رو کم کنی شده اید. گویی بازی یک موجود زنده است که به شما می گوید "نه نمی توانی. دیگر این مرحله را نمی توانی" و شما باید خلافش را به او و یا بهتر بگوییم به خودتان ثابت کنید. دشمنان بازی بسیار سرسخت هستند. چیزی به اسم دشمن ضعیف در بازی وجود ندارد و کوچک ترین دشمنان با ۲ یا ۳ ضربه کاملاً نوار سلامتی شما را به پایان می رسانند. باید کاملاً به حملات و ضربات هر دشمن در بازی دقت کنید و الگوی خاص حملات وی را یاد بگیرید تا متوجه شوید که چه زمانی برای فرود آوردن ضربه به آنها مناسب تر است. مثلاً شاید یک دشمن از یک کمبیو ۳ ضرب استفاده کند ولی ۲ ثانیه بعد از اتمام این کمبیو، زمان در دسترس شماست تا به قبل از این که دوباره خود را برای حمله بعدی جمع و جور کند، به وی ضربه بزنید که این مسئله البته در مورد باس فایت های بازی نیز صادق است. به طور کلی مبارزات بازی بر اساس یاد گرفتن الگوی حملات دشمن هستند و این مهمترین نکته در مبارزات فوق العاده نفس گیر و جذاب بازی است.

باس فایت های بازی از برترین های تاریخ بازی های رایانه ای هستند و این مبارزات در اوج هیجان و سختی و اضطراب دنیال میشود. گیم پلی بازی شبیه به هیچ تجربه ای که تا به حال داشته اید نیست. نسخه اصلی و اولیه Dark Souls II خود به عنوان یکی از برترین عناوین تاریخ از نظر



شود یک موسیقی بسیار زیبا و دل نواز پخش می‌شود که مثل سایر مناطق بازی آن حس و حال دلهره و اضطراب را دارا نیست و به نوعی به گیمر احساس امنیت در این محیط را می‌دهد. اما در کل باید گفت موسیقی های بازی برای خود بازی کاملاً مناسب و عالی هستند ولی برای این که مثلاً بخواهید مانند برخی موسیقی های عنایوین دیگر، آن ها را به طور جداگانه گوش دهید شاید زیاد جذابیتی برایتان نداشته باشند.

همان گونه که مشاهده کردید نسخه نسل هشتمی Scholar of the First Sin برتری ها و آپگریدها و امکانات جدید زیادی نسبت به نسخه اصلی بازی می‌باشد و این نسخه با ارتقای گرافیک و بهبودهای کلی که روی بازی انعام گرفته است، تجربه ای بسیار لذت بخش تر را برای ما رقم می‌زند که قطعاً ارزش خرید در نسل هشتم را داراست، حتی برای کسانی که بازی را انجام داده اند. همچنین ۳ بسته الحقیقی این بازی به معنای واقعی شاهکاری هستند از خود بازی هم زیباتر. با باس هایی مرگبارتر از بازی اصلی و محیط هایی فوق العاده و دشمنان جدید و کلی ایتم و سلاح جدید. به طور قطع نقطه عطف نسخه Scholar of the First Sin همین ۳ بسته الحقیقی هستند که در این نسخه نسل هشتمی ما طرفداران می‌خواستیم دوباره به اعمال سیاه چال ها و مبارزات نفس گیر و مرگبار نسخه اول باز گردیم که همین طور هم شد و بازی با پیشرفت بسیار زیاد در خیلی از بخش ها به بازار عرضه شد و طرفداران را با فرمول خاص

است که کمک بسیاری به سریع تر پیدا کردن بازی آنلайн می‌کنند و امکان بیشتر لذت بردن شما از این عنوان را برای شما فراهم کرده اند.

صدایگذاری بازی به جرات از نقاط قوت بازی است و کاملاً عالی انجام شده است. صدای هر شخص به درستی و متناسب با چهره اوست و صدا پیشگان به خوبی از پس اجرا در قالب شخصیت های مرموز و گاهی دیوانه این عنوان برآمده اند. صدای ضربات مختلف با سلاح های مختلف به خوبی کار شده اند و بی نقص هستند و به خوبی حس ضربه زدن را انتقال می‌دهند. از مهمترین و برجسته ترین نکات این بخش صدای بی نظیر راوی بازیست که واقعاً در همان ابتدای بازی روح شما را به بازی پیوند می‌دهد و به صدای جاذب و مرموز وی در عمق داستان بازی فرو می‌روید. صدای پیزنسی مرموز که داستان شما را بازگو می‌کند و از سختی بیش از حد این ماموریت به شما می‌گوید. در مجموع باید گفت بازی در قسمت صدایگذاری هیچ مشکل خاصی ندارد و سازندگان جای گرفتن هیچ ایرادی را برای ما باقی نگذاشته اند.

در این نسخه در صفحه انتخاب موسیقی های Dark Souls II سه منطقه برتر از لحاظ بالابودن شناس ارتباط برای بازی آنلайн شما با دیگران برای شما هایلایت می‌شوند و این بسیار به راحت تر پیدا کردن بازی آنلайн به شما کمک خواهد کرد. همچنین White phantom ها در این نسخه می‌توانند مدت طولانی تری در دنیای دیگران باقی بمانند و همچنین این روح ها در این نسخه با تمام شدن زمان در هنگام باس فایت ها به دنیای خود بازگردانده نمی‌شوند. بسیاری از تقاضاهای دیگر نیز در سیستم Matchmaking بازی صورت گرفته

جا دارد تا در این بخش کمی نیز از بهبودهای بخش آنلайн بازی که سازندگان در نسخه نسل هشتم تمرکز زیادی بر آن داشته اند صحبت کنیم. سازندگان در این نسخه تعداد بازیکنان را که می‌توانند به صورت آنلайн بازی کنند را افزایش داده اند و احتمال حمله به دنیای شما و همچنین هجوم به دنیای دیگران افزایش یافته است، البته طرفداران بازی می‌دانند که این موضوع بستگی به آیتم های مجهرز شده توسط شما نیز دارد و برخی آیتم ها دشمنان را بیشتر به حمله کردن به دنیای شما ترغیب می‌کنند. همچنین در این نسخه به یک حلقه جدید به نام The Agape Ring دسترسی می‌باشد که مخصوص بازی آنلайн است و در صورت مجهرز کردن آن تمام روح هایی که از کشتن بازیکنان در بازی آنلайн به دست می‌آورید به جای آن که جذب خود شما شوند به این حلقه جذب خواهند شد و در صورت مرگ شما چون جذب شما نبوده اند از بین نمی‌روند که این بسیار مفید و حیاتی است. البته مقدار جمع آوری روح توسط این حلقه محدودیت هایی را نیز دارد.

در این نسخه در صفحه انتخاب Dark Souls warp سه منطقه برتر از لحاظ بالابودن شناس ارتباط برای بازی آنلайн شما با دیگران برای شما هایلایت می‌شوند و این بسیار به راحت تر پیدا کردن بازی آنلайн به شما کمک خواهد کرد. همچنین White phantom ها در این نسخه می‌توانند مدت طولانی تری در دنیای دیگران باقی بمانند و همچنین این روح ها در این نسخه با تمام شدن زمان در هنگام باس فایت ها به دنیای خود بازگردانده نمی‌شوند. بسیاری از تقاضاهای دیگر نیز در سیستم Matchmaking بازی صورت گرفته



از خوش خرید دارد. قطعاً طرفداران این بازی مانند بندۀ همین کار را هم خواهند کرد. نیازی به گفتن من نیست، اما روی صحبتم بیشتر با عزیزانی است که دو دل هستند که بازی را دوباره بخند یا نه. اگر کلا این بازی را انجام نداده اید که خوب در نسل هشتم خرید آن از واجب هم واجب تراست و انسان خوش شانسی هم هستید که از همان اول می توانید بهترین نسخه را بازی کنید. اما اگر شک دارید که دوباره بخريد باید بگوییم بله این عنوان باز هم از خوش خرید دارد مخصوصاً اگر بسته های الحقیقی آن را تجربه نکرده باشید. همین که بازی بر روی ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا می شود به قدری لذت بخش است که یک دلیل کامل برای خرید مجدد این عنوان است. بهبودهای گرافیکی و بسته های الحقیقی و ... را نیز وقتی به آن اضافه کنیم می بینیم که در نسل هشتم کاملاً از خوش خرید دوباره را دارد.

+ بهبود گرافیکی عالی نسبت به نسخه نسل هفتم، بازی لذت بخش بر روی 60 فریم، مبارزات بی نظیر مانند همیشه، طراحی باس ها در سطح برترین های تاریخ بازی های رایانه ای، شخصیت های عجیب با داستان هایی جذاب، دنیای از رمز و راز برای کشف کردن، بهبود بسیار عالی در بخش چند نفره و راحت تر شدن بازی آنلاین



Devil May Cry 5

شیطانی‌ترین فرشته سال!

سعید آقابابایی

کرای واقعی را به ما تحویل داد. دوست دارید در مورد این بازی بیشتر بدانید و دلیل این که می‌گوییم موفقیت آمیز عمل کرده است را دریابید؟ درست آمده اید! در این مطلب قصد داریم تا به طور کامل به بررسی نقاط قوت و ضعف عنوان Devil May Cry 5 پردازیم و تمام جزئیات آن را از زوایای مختلف همراه شما عزیزان واکاوی کنیم. پیشنهاد می‌کنم در ادامه مقاله نقد و بررسی Devil May Cry 5 با مجله گیمفا، ویژه نامه نوروز ۹۸ همراه شوید.

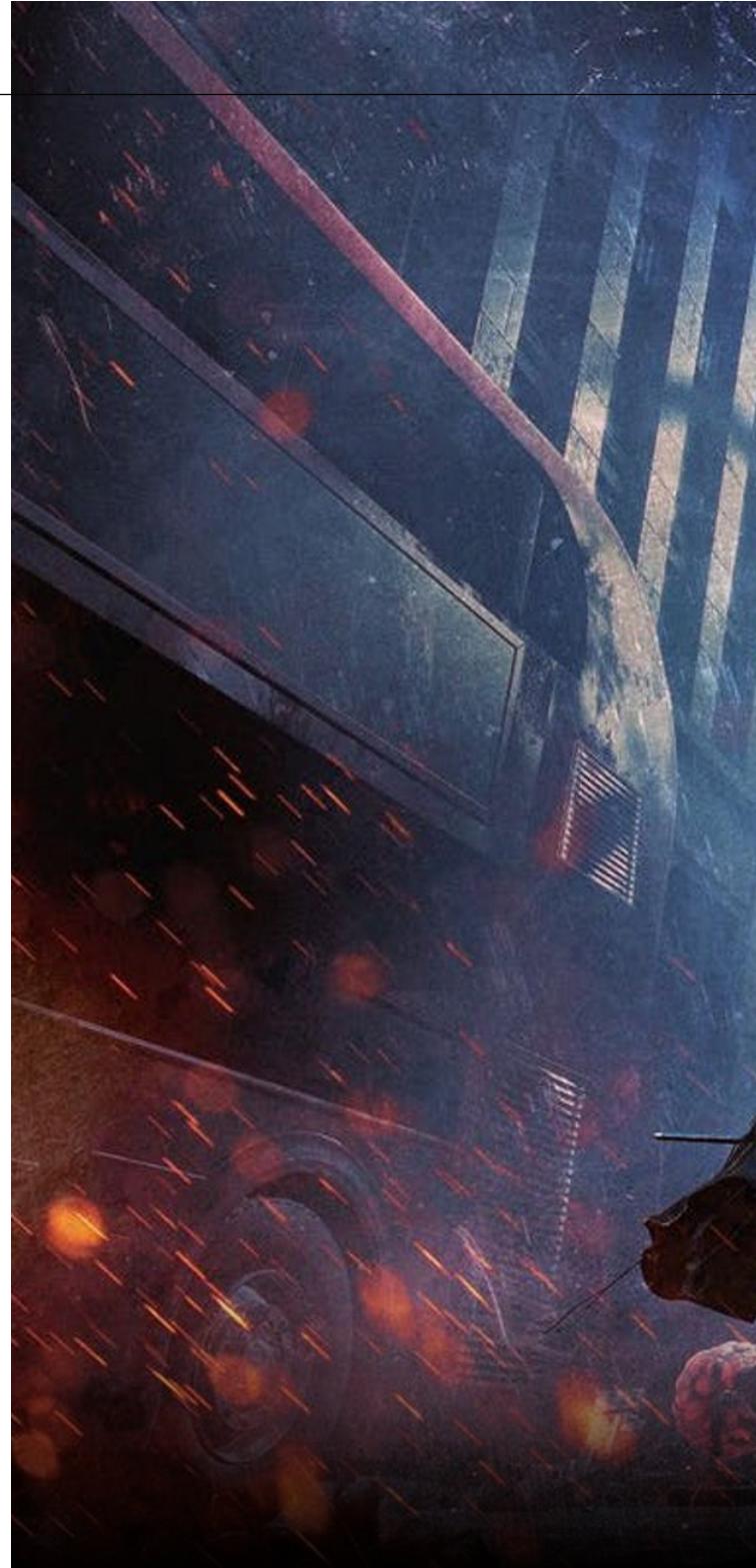
در نسل هشتم و پس از کلی انتظار بود که سری‌نامه در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۸ عنوان جدید سری محبوب دویل می‌کرای با نام Devil May Cry 5 با یک نمایش فوق العاده معرفی شد و تمام طرفداران این فرنچایز را خوشحال کرد. این بازی مورد انتظار توسط CAPCOM ساخته شده و مدتی قبل در تاریخ ۸ مارس ۲۰۱۹ توسط همین کمپانی برای Playstation 4، Xbox One و PC منتشر گردید. باید بگوییم کپکام بعد از رساندن موفقیت آمیز کشتی رزیدنت اویل به ساحل آرامش، حالا برای دیگر فرنچایز محبوبش نیز همین کار را انجام داده است و یک دویل می

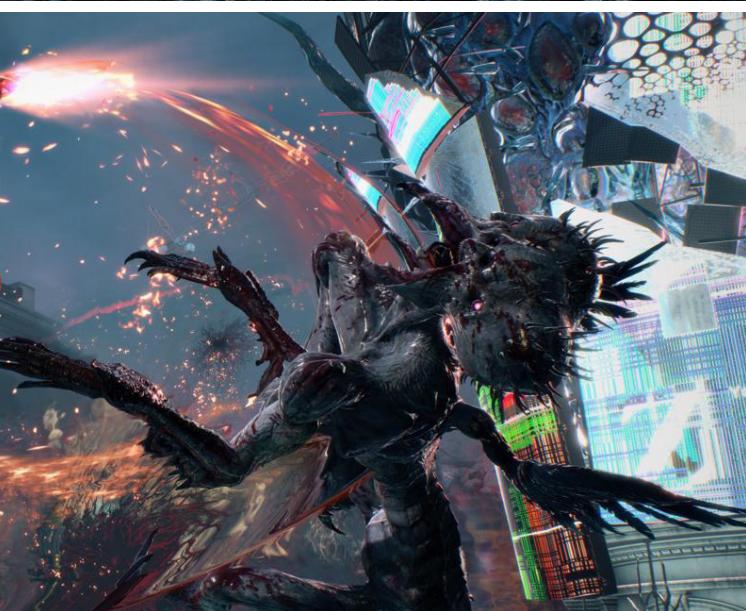
Release Date	March 8, 2019
Platforms	Microsoft Windows PlayStation 4 Xbox One
Developer(s)	Capcom
Publisher(s)	Capcom
Genre(s)	Action-adventure hack and slash



ناماد کاملی از یک بازی Cry May 5 بسیار موفق و بهتر است بگوییم ناماد کاملی از «یک بازی داستان محور شاهکار» است که بازیاب را با تمام روح و قلبش به درون بازی می کشد. در طول روند داستان کلی شخصیت مختلف و اتفاقات گوناگون را خواهید دید و سورپرازی هم می شوید. تمام شخصیت های داستان، بسیار شخصیت پردازی عمیقی دارند و «انگیزه ها و دغدغه هایشان» کاملا برای بازیاب توضیح داده می شود و قابل پذیرش و منطقی است، حتی برای بازیابان جدید. دیالوگ های بازی بسیار مهمی در درک رابطه بین شخصیت ها برای بازیاب ایفا می کنند و این موضوع با صدای داری عالی شخصیت های بازی بسیار پرنگ تر هم می شود و سبب می شود تا هر چه بیشتر در دنیای بازی غرق شویم. هر چه جلوتر می روید داستان بازی بریتان حساس و هیجانی تر می شود و کلی سوال بریتان پیش می آید که تشنه این هستید جوابشان را بفهمید و همین تشنگی، شما را قدم به قدم با داستان بازی پیش می برد. همچنین لازم به ذکر است که از نکات خوبی که سازندگان بازی در جهت آشنایی با داستان بازی برای افرادی که اولین بار است با این سری آشنا می شوند قرار داده اند، یک فیلم کامل و عالی از تاریخچه داستانی عنوانیں این فرنچایز به ترتیب زمانی است که چیزی شبیه «آن چه گذشت» بوده و داستانی کوتاه از هر بازی این سری تا امروز را بر اساس ترتیب زمانی نسخه ها بازگو می کند و در واقع می گوید چه شد که به Devil May Cry 5 رسیدیم. در کل باید گفت داستان Devil May Cry 5 نوع روایتش و ترتیب نشان دادن وقایع و حقایقی که در اواسط دادن وقایع و حقایقی که در اواسط اوآخر داستان بریتان رو می شود و شما را شگفت زده خواهد کرد و کلی از آن لذت می برید.

ابتدا به سراغ داستان می رویم. داستان بازی 5 Devil May Cry 5 روایت و شخصیت های آن حتی برای کسانی که اصلا آشنایی با این سری ندارند هم کاملا قابل لمس و عالی است، چه برسد برای طرفداران و عاشقان این سری. از پیچش های داستانی به موقع گرفته تا شخصیت های بسیار قدرتمند و عمیق، همه و همه به بهترین شکل در دل داستان Devil May Cry 5 جای گرفته اند و لحظه لحظه بازیاب را به ادامه بازی و فهمیدن بیشتر داستان و اتفاقات پیش رو ترغیب می کند. وقایع داستانی بازی هفت سال بعد از اتفاقات نسخه چهارم سری رقم می خورد که شخصیتی به نام «V» به دفتر دویل می کرای می روید تا دانته را برای رسیدگی به چندین حمله شیطانی که در نقاط مختلف رخ داده است استخدام کند. در همین حین، Nero هم درون یک ون (با علامت نئونی Nero) که دانته به او واگذار گرده است) و به همراه شخصیتی مونث به نام Nico (نیکو یک مهندس و نوه زنی است که قبل از سلاح دستی محبوب و مشهور دانته را برای وی ساخته است) کسب و کار و آژانس شکار شیاطین خودش را راه انداخته است. در ادامه اتفاقاتی می افتد که دانته و نرو و V به هم می رسند و گذرشان به یک شیطان بی نهایت قدرتمند به نام Urizen می افتد و وقایع بازی دنبال می شود که اصلا چیزی در مورد این وقایع و ماجراهی دست Nero و بریتان نمی گوییم. علاوه بر داستان زیبا، روایت داستان نیز بسیار حرفه ای و هیجان انگیز انجام می گیرد و داستان بازی با صحنه ها و کات سین هایی با کارگردانی بی نظری و یک ریتم مناسب و جذاب که آن را هر لحظه داغ نگاه می دارد روایت می شود. در واقع باید اینطور بگوییم که داستان و روایت و شخصیت پردازی در عنوان Devil





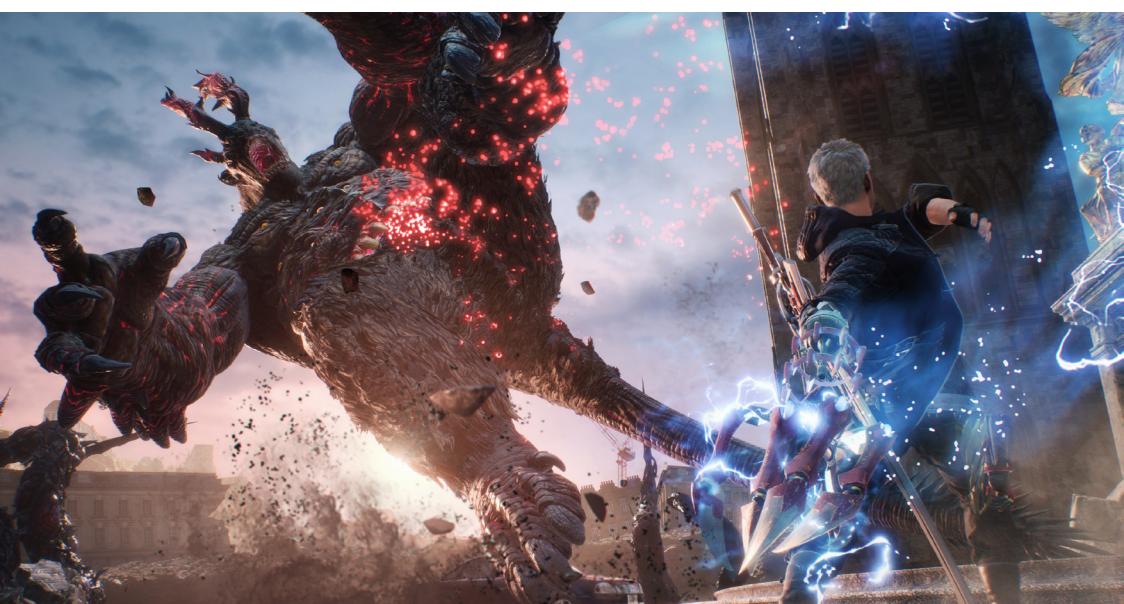
مراحل در بازی فوق العاده بالاست و محیط های آن با تنوع بسیار بالای خود شما را کاملاً خشنود و راضی نگاه می دارند. انواع محیط های زیبا و جذاب و متنوع در بازی وجود داشته که همگی یک تم تاریک و ویران و سرد دارند که البته کاملاً طبیعی است و باعث می شوند تا هرگز احساس خستگی و دلزدگی به بازیگار دست ندهد. طراحی شخصیت ها بسیار عالی و کاملاً شایسته یک بازی فانتزی آن بسیار با اهمیت است و به واقع باید بگوییم نورپردازی نیز در بازی 5 Devil May Cry یکی از برترین ها در این نسل است. ابتدا برویم سراغ گرافیک هنری. باید بگوییم Devil May Cry 5 از لحاظ طراحی های هنری، یک عنوان فوق العاده قدرتمند و کاملاً چشم نواز است و به راحتی می توان از این بازی به عنوان یک شاهکار از نظر طراحی ها در نسل هشتم یاد کرد که بسیار زیبا و خوش ساخت و بهینه شده و یاثبات هستیم. کیفیت تکسچرها و بافت ها در بازی برای عنوانی در این سبک با دنیایی فانتزی و تاریک، فوق العاده است و به واقع جای تحسین دارد. همچنین با این که کاملاً مشخص است بازی از نظر گرافیکی بسیار سنگین است، به هیچ وجه شاهد باگ یا افت فریم و موارد این چنینی نیستیم و کاملاً راحت و روان بازی را تجربه می کنید.

بازی 5 Devil May Cry چه از لحاظ گرافیک فنی و چه هنری فوق العاده است و بدون هیچ شکی یکی از زیباترین و چشم نواز ترین بازی های نسل هشتم تا امروز محسوب می شود و می توان گفت انگار Devil May Cry نسل هشتم بازی با اوج گرافیک نسل هشتم است. این کیفیت بالای بصری با یک نورپردازی شاهکار نیز همراه شده است. نقش نورپردازی در این عنوان به خاطر نوع دنیای تاریک و فانتزی آن بسیار با اهمیت است و به واقع باید بگوییم نورپردازی نیز در بازی 5 Devil May Cry یکی از برترین ها در این نسل است. ابتدا برویم سراغ گرافیک هنری. باید بگوییم Devil May Cry 5 از لحاظ طراحی های هنری، یک عنوان فوق العاده قدرتمند و کاملاً چشم نواز است و به راحتی می توان از این بازی به عنوان یک شاهکار از نظر طراحی ها در نسل هشتم یاد کرد که بسیار زیبا و خوش ساخت و بهینه شده و یاثبات هستیم. کیفیت تکسچرها و بافت ها در بازی برای عنوانی در این سبک با دنیایی فانتزی و تاریک، فوق العاده است و به واقع جای تحسین دارد. همچنین با این که کاملاً مشخص است بازی از نظر گرافیکی بسیار سنگین است، به هیچ وجه شاهد باگ یا افت فریم و موارد این چنینی نیستیم و کاملاً راحت و روان بازی را تجربه می کنید.



قابلیت تجهیز ۳ تا از این دست ها را دارید که هر کدام خراب شوند یا توسط خودتان با قابلیت انفجار نابود شوند، دیگری می نشینند روی دستتان. اما بعداً می توانید این قابلیت را ارتقا داده و مثلاً توانایی حمل ۸-۷ تا از این «Devil Breaker» را داشته باشید و آنها را به هر ترتیبی می خواهید روی شخصیت Nero تجهیز نمایید. این دست ها خیلی خیلی متنوع هستند و هر کدامشان یک استایل کاملاً متفاوت به مبارزه شما من بخشند و کاربردهای فوق العاده جذابی دارند که سبب می شود مبارزات با Nero تبدیل به یکی از بهترین بخش های بازی شود. البته دقت داشته باشید که این دست ها در واقع قدرت خاص Nero هستند و ضربات عادی و معمولی با شمشیر وی ربطی به این قدرتهای Devil Breaker ها ندارند. نهایتاً هم به مرموزترین شخصیت بازی یعنی ۷ می رسیم. مراحلی که با ۷ هستیم از نظر مبارزات به نوعی انگار از حالت دویل می کرای خارج می شود و دقیقاً مانند مبارزات بازی Folklore می شود که وقتی حمله را می زدیم خود شخصیت حمله نمی کرد و موجوداتی تحت دستور او حمله می کردند. حملات نزدیک ۷ را یک پلنگ انجام می دهد و حملات دورش را یک پرنده به حالت شلیک کردن انجام می دهد (مثل Drone ۲B شخصیت در نایر اتوماتا). حملات قدرتی او که بر پایه فعل کردن و استفاده از نوار Devil Trigger است را نیز یک غول بزرگ احضار شده انجام می دهد که تا زمانی که نوار تمام نشود حضور دارد.

برعکس این فکر می کنید و با خود می گویید چقدر تنوعش کم است و Nero بپر است ولی بعد از گرفتن سلاح های دانته و قابلیت های شیطانی اش دیگر دانته قابل مقایسه با دیگر شخصیت ها نیست و بهترین شخصیت بازی در گیم پلی می شود). همچنین بعدا Nico به عنوان یک هدیه به شما یک کلاه می دهد که کار را برایتان ریسکی می کند به این شکل که این کلاه در لحظاتی که با آن دارید حمله می کند مدام دارد از ارب های قرمز شما می بلعد و آنها را کم می کند ولی به جایش با هر دشمنی که با آن می کشید و ضربه های صحیحی که به دشمنان می زنید ده ها برابر بیشتر ارب قرمز می گیرید. حالا سراغ Nero می رویم. مبارزات Nero در بازی یکی از جداب ترین بخش های آن است. او طی وقایعی داستانی در بازی، آن دست راست اصلی اش را از دست می دهد و Nico (به نوعی یک متخصص تجهیزات و تکنولوژی است و در ساخت سلاح های جدید و ارتقاها و خرید آیتم ها می تواند به Nero و البته در ادامه به همه شخصیت ها کمک کند) برای او یک سری دست های رباتیک بسیار گوناگون و مختلف به نام «Devil Breaker» می سازد که می تواند در نبردها از آنها استفاده کند و سپس وقتی یکی از رده خارج شود از دیگری استفاده نماید و وقتی هم که همه آن ها تمام شدند از روی زمین در مراحل مختلف بازی از این دست ها جمع کند یا از فروشگاه Nico در بین مراحل، آنها یکی که بیشتر به به کارش آمده اند و با استایل مبارزه اش بیشتر جور هستند خریداری کند. در ابتدای بازی شما





بالای خود، تاکتیک های گوناگونی را اتخاذ می کنند و به نوع مبارزه شما واکنش نشان می دهند. بر طبق سنت همیشگی این سری، مبارزه «stylish» اجرای یک سری از حملات بدون آسیب دیدن است و توسط یک نوار پر می شود و هر چه بهتر عمل کنید امتیاز استایل شما بالاتر می رود. هر چقدر که طولانی تر ضربات را وارد کنید به شکلی که کاملاً متنوع باشند و از یک حرکت و سلاح پشت سر هم استفاده نکنید و همین طور از حملات جاخالی دهید، امتیاز استایل شما بالاتر می رود. نوار استایل بعد از چند ضربه به دشمن، از حرف D آغاز می شود و سپس همین طور بهتر می شود و نهایتاً دیگر مثل همیشه در این سری در بهترین حالت شاهد هستیم که برترین امتیاز استایل هست. اگر شخصیت اصلی در این شود. اگر شخصیت اصلی در این حین آسیب بینند نوار استایل افت می کند و اگر هنوز در مرحله «C» یا پایین تر باشد، از بین رفته و ریست می شود. ساختار و نوع طراحی مراحل در Devil May Cry 5 مانند بازی های قبلی است و با یک هک اند اسلش خطی بر پایه ماموریت های مختلف طرف هستیم. گیم پلی 5 مانند همیشه تشكیل شده است از mission ها یا مراحل اصلی مختلف که در آنها باید با دشمنان مختلف مبارزه کنید و برخی چالش های پلتفرمینگ را پشت سر بگذارید و شاید هم تعدادی پازل را حل کنید تا در داستان بازی پیش روی نمایید. مانند همیشه نیز در پایان هر مرحله اصلی بازی عملکرد شما توسط بازی سنجیده می شود و با درجات SSS تا D نمایش داده می شود و به شما ارب قرمز برای خرید و ارتقا تعلق می گیرد. درجه ای که شما در مراحل اصلی کسب می کنید بر اساس فاکتورهایی مثل

از اواسط بازی برخی از مراحل هستند که همان ابتدا بازی از شما می خواهد که از بین ۳ یا ۲ شخصیت اصلی، یکی را برای آن مرحله انتخاب کنید که این موضوع ارزش تکرار را فوق العاده بالا می برد. این مورد در کتاب باز شدن انواع مختلف درجات سختی و کلی ارتقاها و آیتم های مختلف که می توانید در دفعات بعدی بازی انجام دهید، باعث می شود که Devil May Cry 5 تبدیل به یکی از عناوین با بیشترین ارزش تکرار در نسل هشتم شود و بارها و بارها برای تکرار آن انگیزه داشته باشید که این یکی از خصوصیات همیشگی این سری است و بازی در درجات سختی Heaven or Hell و Dante must Die or Hell و ... Dante must Die or Hell و ... هر کدام قوانین و لذت و سختی خاص خود را دارند. باید بگوییم مبارزات 5 بسیاری از حدی جذاب و سریع و لذتبخش است که شاید اگر چندین بار مختلف بازی را به اتمام برسانید باز هم بتوانید روندهای متفاوتی را برای شکست دشمنان و خلق کمبوهای پیش بگیرید. گیم پلی در Devil May Cry 5 کاملاً بی نقص و در نهایت لذتبخشی و جذابیت است و حتی ثانیه ای نیز احاجزه نمی دهد تمکز بازیاب از روی مبارزات برداشته شود و به چیز دیگری جز این شاهکار فکر کند. در واقع سیستم مبارزات در این بازی اجازه خلق کمبوهای بسیار زیادی را با استفاده از سلاح های مختلف که هر کدام حملات گوناگونی دارند، به بازیاب می دهد. با این که گیم پلی 5 کاملاً بر اساس مبارزات May Cry سریع و دکمه زدن های مداوم و خلق کمبوهای پشت سر هم بنا شده است اما هرگز یک بازی که در آن کورکرانه دکمه ها را بزنید نیست و باید استراتژی داشته باشید، زیرا که دشمنان از حملات بسیار مختلف استفاده می کنند و با استفاده از هوش مصنوعی



امتیاز استایلی که کسب کرده اید و مقدار ارب قرمزی که در مرحله به دست آورده اید و ... معین می شود و هر چقدر درجه تان بهتر باشد، تعداد ارب های قرمز (واحد پولی بازی برای ارتقا و خرید که از شکست دشمنان به دست می آید و در طول مراحل جمع می کنید) بیشتری به شما تعلق می گیرد. تعداد استفاده از آیتم های ادامه دهنده مثل Gold Orb ها و همین طور میزان آسیب وارد شده به شخصیت محاسبه نیز در این درجه نقش دارند. البته در کنار این مراحل اصلی و در دل آنها، تعدادی مراحل مخفی هم وجود دارد با نام Secret Mission که باید آنها را پیدا کنید. در هر کدام از این مراحل رسیدن به یک هدف تعیین شده (مثل کشتن تعداد خاصی دشمن در زمان مشخص یا ماندن روی هوا به مدت ۱۵ ثانیه ...) از شما خواسته می شود و در انتها اگر موفق شوید پاداشی به شما داده می شود مثل یک بخش از Fragment های ابی که ۴ تا از اینها یک قسمت به خط سلامتی شما اضافه می کند. نوع طراحی و چینش مراحل بسیار عالی و فوق العاده هستند و شاهد انواع مراحل مختلف در خیابان های ویران شده و داخل ساختمان ها و درون برج های شیطانی و... در بازی هستیم که باعث می شود اصلاً دلزده و خسته نشود. جالب است که نوع طراحی مراحل و رنگ بنده آنها در بخش های زیادی از بازی با دانته، شبیه به نسخه های اول و دوم سری است و برای من مقداری یادآور آن عنوان خاطره انگیز است. تنوع دشمنان بازی شاید برای یک عنوان معمولی و خوب، مناسب باشد ولی واقعاً از Devil May Cry 5 با این کیفیتی که در تمام بخش هایش دارد در زمینه دشمنان متعدد و مختلف، انتظار بیشتری داشتم مخصوصاً

با توجه به این که ۳ شخصیت قابل بازی مختلف داریم ولی شاهد دشمنان هستیم که مدام تکرار می شوند و می توانم بگویم تنوع دشمنان در نسخه های سوم و چهارم و DMC به مراتب بیشتر از این عنوان بود. در بازی باس های متنوع نیز داریم که طراحی های خوبی دارند و هر کدام کاملاً متفاوت از دیگری هستند و تاکتیک و روش شکست دادن مختص به خود را دارند که این موضوع بازی را بسیار لذتبخش تر نیز می کند. البته باید به این نیز اشاره کنم که برخی از این باس ها به نظر می رسد که کمی زیادی آسان هستند ولی خوب با توجه به این که بازی چندین نوع درجه سختی مختلف پس از به پایان رساندن آن دارد، نمی توان از این موضوع به عنوان نکته منفی یاد کرد. یک نکته که باید حتماً در مورد گیم پلی بازی ذکر کنم این است که راستش را بخواهید باید بگوییم حس می کنم ۳ شخصیت قابل بازی مقداری برای این عنوان که یک بازی خطی و داستان محور است زیادی به نظر می رسد. هنوز تا می خواهید گرم شوید شخصیت عوض می شود و گیم پلی ۷ هم کاملاً مثل فولکلور است یعنی خودش حمله نمی کند و ۳ روح مختلف را می فرستد برایش حمله کنند و یک جورهایی با این که خیلی جذاب است ولی دویل می کرای نیست. در واقع ۷ با این که داستان بی نظیری دارد و سورپرایزاتن می کند ولی برای گیم پلی لازم نبود و بهتر بود همان Nero و دانته را در گیم پلی داشتیم و ۷ فقط در داستان بود. شاید سازندگان این کار را کرده اند تا بازی از نسخه ۴ متفاوت شود ولی خوب شاید شما هم در طول بازی این حس من را داشته باشید که انگار می خواهید زود مراحل ۷ تمام شود و دوباره به دانته یا Nero برگردید.



موسیقی Devil May Cry 5 برای شخصی مثل من یک بهشت واقعی است و واقعاً از تک تک قطعات آن در طول گیم پلی بازی لذت بسیار بالایی می‌برم، مخصوصاً از قطعه اصلی ساندترک بازی با نام Devil Nero Trigger که برای مبارزات پخش می‌شود و البته می‌توان آن را برای هر کدام از شخصیت‌ها که می‌خواهیم نیز تنظیم نماییم. از قدیم و از همان شماره‌های اول این سری یکی از دلایل اصلی که من را بدهوری عاشق این سری کرد موسیقی‌های متال سنگین و فوق العاده آن بود. اصلاً Devil May Cry بدون موسیقی متال اصلاً نامش دیگر Devil May Cry نمی‌شود و یک فرنچایز دیگر است! موسیقی‌های بازی تماماً قطعات عالی موسیقی متال و هوی متال هستند که شنیدن آنها همراه گیم پلی پرسرعت و هیجان انگیز بازی، هیجان آن را چند برابر می‌کند و موسیقی متال کاملاً با آن همخوانی دارد. قطعات فوق العاده زیبایی در ساندترک بازی وجود دارند که بسیار جذاب و تحریک‌کننده هستند. هیچ موسیقی مثل متال نمی‌تواند روی این بازی و این سری بنشیند و این قدر با آن منطبق و هماهنگ باشد و با روح فرنچایز تطبیق داشته باشد. در واقع متال موسیقی ذاتی سری دویل می‌کرای است. در Devil May Cry 5 از نظر صدای‌گذاری نیز شاهد بالاترین کیفیت ممکن هستیم. صدای‌گذاری شخصیت‌های اصلی بازی هر کدام از آنها است و صدای و رفتار و خصوصیات کاملاً با ظاهر و حتی حالات مختلف‌شان شخصیتی و حتی حالات مختلف‌شان همخوانی دارد. صدای‌گذاران دیگر Nico و تریش و لیدی نیز به بهترین شکل از پس صدای‌گذاری شخصیت‌های خود برآمده اند و بک بازی با حداقل کیفیت را در این زمینه شاهد هستیم. صدای‌گذاری های محیطی بازی مانند صدای سلاح‌های مختلف هنگام مبارزه و انواع صدای‌های دیگر نیز در بهترین کیفیت قرار داشته و بازی‌زیار را کاملاً راضی می‌کنند. در واقع باید این طور بگوییم که صدای‌گذاری تک تک شخصیت‌ها و صدای‌های محیطی و سلاح‌ها و ... با حداقل کیفیت ممکن انجام پذیرفته است تا شاهد یک بازی بی‌نقص در این بخش باشیم.





و صدایگذاری های فوق العاده و بی نظیر شخصیت ها، گرافیک های فنی و هنری شاهکار، موسیقی های بسیار زیبا، گیم پلی بسیار جذاب و هیجان انگیز و متنوع، تنوع بی نظیر مبارزات و سلاح ها و کمبوهای ارتقاها و کلی موارد مثبت دیگر که در Devil May Cry 5 می بینیم، همه و همه دست به دست هم داده اند ۵ تا یک شاهکار هک اند اسلش خلق شود و عنوانی را تجربه کنید که هرگز هیچ گاه از یاد شما نمی رود. بازی Devil May Cry 5 مجموعه ای شاهکار و بالانس شده از کلی نکات مثبت است که به بهترین شکل بیدیگر را حمایت می کنند و هر کدام سبب می شوند تا بخش دیگر قدرتمندتر گردد و بازی باز حداکثر لذت ممکن را از بازی کردن ببرد. عنوانی که واقعاً شایسته هر تحسینی است و شک ندارم هر شخصی که این بازی را تجربه کند این را کاملاً لمس خواهد کرد.

در نهایت باید بگوییم Devil May Cry 5 بدون شک بزرگترین و جذاب ترین و باکیفیت ترین عنوان این فرنچایز محبوب و بی نظیر است که تاکنون خلق شده و این بازی موفق شده است تا به تمامی انتظارات طرفداران پاسخ مثبت دهد. این را بدانید که Devil May Cry 5 هرگز و هرگز عنوانی نیست که به هیچ بهانه ای آن را از دست بدھید. حتی اگر اصلاً این سری را نمی شناسید و به سبک هک اند اسلش علاقه ندارید، Devil May Cry 5 عنوانی است که شما را عاشق این سبک می کند و بهترین نقطه شروع برای شماست. این عنوان به معنای واقعی، تعریف یک هک اند اسلش فوق العاده خوش ساخت و جذاب با داستانی عالی است که هر طرفدار این سبک را پای خود میخکوب می کند. داستان بسیار زیبا و جذاب که کلی اتفاقات و پیچش ها و سورپرایز را همراه دارد، شخصیت پردازی

قرار دادن ۳ شخصیت قابل بازی برای یک بازی داستانی خطی، مقداری زیاد از حد است و مخصوصاً تا اواسط بازی هر گاه که می خواهید کمی عادت کنید و گرم شوید شخصیت بازی عوض می شود و باید بگوییم ۷ از نظر گیم پلی و مبارزات زیاد به دوبل می کرای نمی خورد، گاهی در طول بازی دلتان من خواهد فقط سریع تر مرحله ۷ تمام شود تا به دانته یا Nero برسید و مبارزات این دو بسیار «DMC گونه تر» از ۷ است و بهتر بود همان Nero و دانته قابل بازی بودند، از عنوانی با این سطح از کفیت و شاهکار بودن انتظار دشمنان متنوع تری داشتم و تنوع دشمنان در سطح بقیه بخش های بازی نیست

داستان فوق العاده با اتفاقات و سورپرایزهای جذاب، روند روایت شاهکار در ترکیب و چینش داستان شخصیت های مختلف در کنار بیدیگر، شخصیت های بی نظیر و دوست داشتنی، یکی از خوش گرافیک ترین بازی های نسل هشتم، طراحی عالی مراحل بازی که گاهان نیز حس نوستalgی را برای طرفداران قیمتی تر سری به همراه دارد، گرافیک فنی عالی که با وجود گرافیک بی نظیر بازی هرگز ذره ای افت فریم و ... را شاهد نیستیم و سرعت مبارزات گرفته نمی شود، دنیایی از فنون و سلاح ها و ارتقاها برای هر یک از ۳ شخصیت اصلی بازی، بازی به بهترین شکل با پیشروی در بازی به شما پاداش می دهد و مدام به شما دلایل جدیدتر برای لذت بردن از بازی می دهد و گاهی حتی شما را به ریسک وا می دارد، صدایگذاری شاهکار شخصیت ها که دقیقاً همان حس و حال همیشگی این سری را برای ما زنده کرده اند، موسیقی های بی نظیر بازی که در راس آنها موزیک اصلی ساندترک بازی Devil Trigger قرار دارد، کارگردانی شاهکار صحنه های سینمایی و اکشن بازی که از فیلم های هالیوود نیز باکیفیت تر و جذاب تر است، کلی دلیل عالی برای تکرار دوباره و دوباره بازی، بهترین بازی سری تا به امروز



9.5

Crackdown 3

بکش، خراب کن، برو جلو!

◆ امیرمهدی نامجو

تأسیس شده بود و از تکنولوژی این شرکت در کنفرانس‌های Xbox One تخصصی مربوط به برای نمایش قابلیت‌های پردازش ابری استفاده شده بود. در همان سال آقای فیل اسپنسر اعلام کرد که بخش‌های مربوط به هسته موتور بازی و سیستم پردازش ابری آن با کمک Cloudgine ساخته خواهد شد و وظیفه ساخت گیم پلی و بخش‌های هنری و... بر عهده شرکت Reagent Games خواهد بود که از قضا این شرکت نیز توسط آقای دیو جونز تأسیس شده بود و از نظر فیزیکی نیز در فاصله کمی تا شرکت Cloudgine قرار داشت. از طرفی شرکت

اول از همه و قبل از بررسی کامل خود بازی به پروسه ساخت آن اشاره می‌کنیم. از این عنوان اولین بار در جریان E3 2014 و در کنفرانس مایکروسافت به عنوان یک بازی انحصاری برای کنسول نسل هشتمی این شرکت یعنی Xbox One معرفی شد. از همان ابتدای معرفی نیز سازندگان روی قابلیت‌های تخریب پذیری بازی که قرار بود به کمک تکنولوژی ابری شرکت Cloudgine برای پردازش‌های مربوط به تخریب پذیری استفاده شود، تاکید کردند. شرکت Cloudgine توسط آقای دیو جونز (Dave Jones) یعنی کارگردان Crackdown نسخه اول سری

Crackdown 3 یکی از عجیب‌ترین بازی‌های مایکروسافت از نظر پروسه ساخت و کیفیت نهایی است. بازی‌ای که مدت‌ها در دست ساخت قرار داشت و بودجه زیادی صرف آن شد و در نهایت کیفیت آن در حد انتظارات نبود. بازی‌ای که ایده کلی جالبی داشت ولی صرف وجود یک ایده برای ساخت یک بازی فوق‌العاده کافی نیست. به هر حال Crackdown 3 بعد از سال‌ها سرانجام عرضه شده است و می‌خواهیم به بررسی آن پردازیم تا بینم سازندگان در چه بخش‌هایی به قول خود عمل کرده و در چه بخش‌هایی ناتوانند.

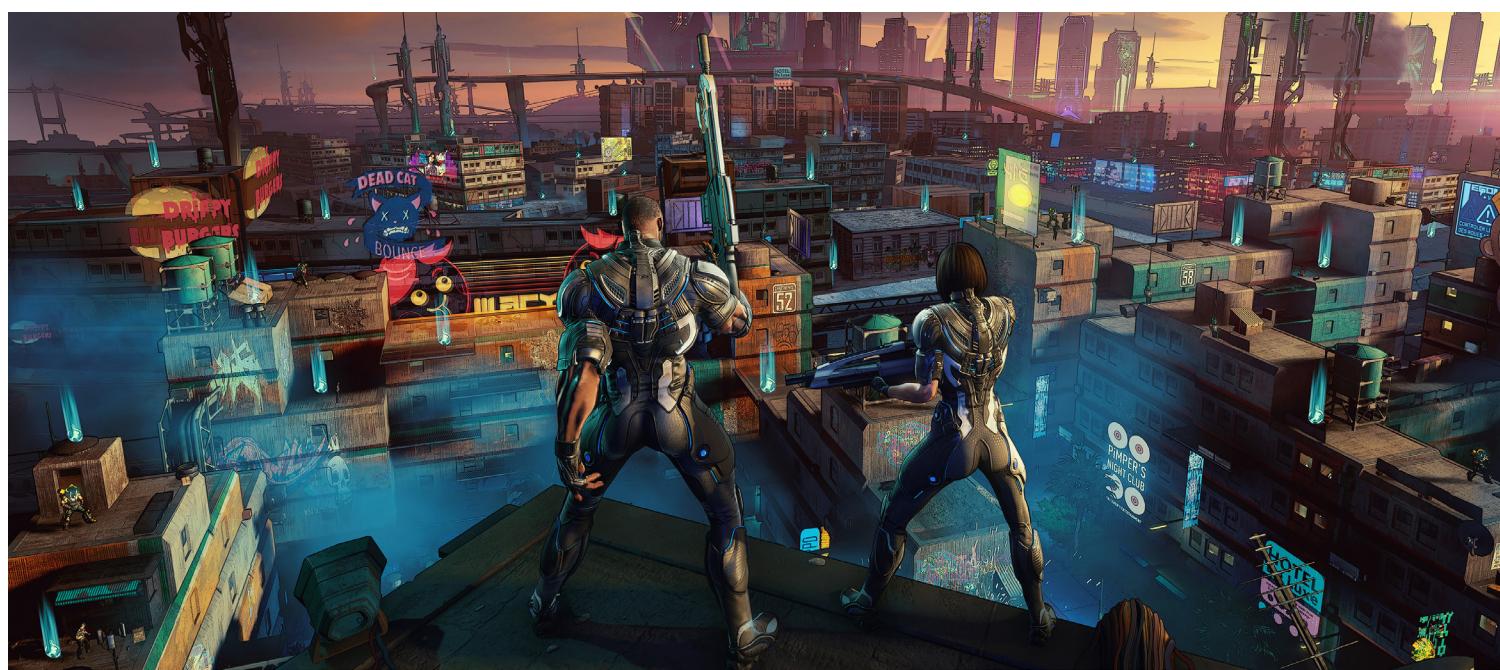
Release Date
February 15, 2019
Platforms
Microsoft Windows
Xbox One
Developer(s)
Sumo Digital
Publisher(s)
Microsoft Studios
Genre(s)
Action-adventure

چون کاری که باید در زمینه پردازش ابری توسط آن‌ها انجام می‌شد، به خوبی صورت گرفته است و Sumo Digital بقیه روند توسعه بر عهده خواهد بود. در نهایت نیز شرکت Sumo Digital توانست به روند طولانی ساخت این عنوان خاتمه داده و سرانجام در سال جاری میلادی شاهد عرضه این عنوان بودیم. البته با وجود این که دو شرکت Cloudgine و Reagent روند ساخت را از نقطه‌ای ترک کردند ولی همچنان نام آن‌ها در انتهای بازی و همچنین کاور بازی وجود دارد.

با این توضیحاتی که در مورد روند ساخت بازی دادیم، کاملاً مشخص است که بازی از نظر ساخت مشکلات زیادی داشته است. از طرفی تأخیرهای پی در پی بازی و مشکلاتی که باعث این تأخیرها می‌شوند و از طرف دیگر جدا شدن تعدادی از تیم‌ها همگی مشکلاتی هستند که ممکن است حتی باعث کنسل شدن یک پروژه بشوند؛ اما به هر حال هر طور که بوده با پشتیبانی‌های مایکروسافت، در نهایتی تیم Sumo Digital توانست بازی را به فاز نهایی عرضه برساند و هر چند در نهایت می‌بینیم که در اثر نهایی، کیفیت اثر آن‌قدری که باید بالا نیست و مشکلات مختلفی در آن وجود دارد که شاید از همین موارد سرچشمه گرفته باشند. البته چنین موضوعی برای عنایوی که در دفعات بالا با تأخیر مواجه می‌شوند، موضوعی تقریباً رایج است و اکثر بازی‌هایی که تا این حد با تأخیر مواجه می‌شوند اگر واقعاً ایده نو و خاصی نداشته باشند، در اغلب اوقات با شکست از نظر کیفی مواجه می‌شوند.

Sumo Digital وظیفه ساخت بخش کمپین و شرکت Rocket چندنفره بازی را بر عهده گرفتند. به هر صورت بعد از این رونمایی کلی، در سال 2015 و در جریان مراسم گیمزکام، مایکروسافت به طور کامل این بازی را با عنوان Crackdown 3 به نمایش گذاشت.

در این کنفرانس تمرکز زیادی بر تخریب پذیری همزمان با استفاده از تکنولوژی‌های ابری شده بود و البته به دلیل تکیه بازی بر فناوری Microsoft Azure، مشخص شد که این تخریب پذیری کامل صرفاً در بخش چندنفره این عنوان وجود داشته و بخش تکنفره از تخریب پذیری پایین‌تری برخوردار است. پس از این هر سال در مراسم‌های مختلف با نمایش‌های گوناگونی از بازی رو به رو بودیم و از طرف دیگر، در همه این سال‌ها مدام شاهد تأخیرهای متوالی برای عرضه بازی بودیم. پس از این‌ها در سال 2018، شرکت Cloudgine توسط Epic Games خریداری شد و به همین دلیل نیز آقای دیو جونز و همچنین تعدادی از برنامه نویسان شرکت Reagent به Epic Games پیوستند و همین موضوع باعث شد تا نگرانی‌هایی در مورد ادامه روند ساخت این بازی پیش بیاید. با این وجود در E3 2018 مایکروسافت اعلام کرد که سازنده اصلی این عنوان Sumo Digital نیز است و در طول این مدت نیز سازنده اصلی این تیم بوده است و Cloudgine وظیفه ارائه پشتیبانی پردازش ابری و Reagent نیز وظیفه جهت دهنی به روند ساخت را داشته‌اند و در کنار این آقای دیو جونز اعلام کرد که خروج او و دو استودیوی دیگر مشکلی در روند ساخت این عنوان ایجاد نمی‌کند





پیش بینی بوده و هیجان خاصی را به شما منتقل نمی کند. در این میان شاید تا حدودی بتوان شخصیت پردازی شخصیت اصلی پیش فرض (فرمانده جکسون) که ایفای نقش آن را Terry Crew بر عهده داشته است را تا حدی تأکید می کنم تا حدی- قابل قبول دانست ولی در بقیه موارد بازی واقعاً مورد جذبی برای ارائه ندارد و تقریباً در تمامی موارد، با شخصیت های کلیشه ای طرف هستیم که هر چند از نظر تیپ تنوع نسبتاً خوبی دارند ولی در نهایت صرفاً از حد یک تیپ فراتر نمی روند و طوری به آن ها پرداخته نمی شود که بتوانیم بگوییم آن ها واقعاً شخصیت پردازی شده اند. اگر بیچش های داستانی این عنوان بیشتر می بود و شخصیت پردازی مناسبی برای شخصیت ها وجود می داشت، قطعاً می توانستیم با وجود همین داستان کلیشه ای آن را در نهایت در سطح قابل قبول بدانیم ولی چیزی که الان شاهد آن هستیم، صرفاً یک داستان کلیشه ای قابل پیش بینی با شخصیت پردازی سطحی است که واقعاً در سطح یک بازی AAA نیست. در کنار همه این ها مدت زمان داستان بازی واقعاً کم است و اگر بخواهید سریع آن را تمام کنید، احتمالاً در کمتر از 8 ساعت آن را به پایان خواهید رساند و البته از آن جایی که جزئیات فرعی و جذاب خیلی زیادی در داستان بازی موجود نیست، احتمالاً انگیزه ای برای ادامه دادن بیش از اندازه آن نیز نخواهید داشت و البته در این میان با توجه به شروع فوق العاده کلیشه ای داستان، احتمال این که در همان نیم ساعت اول قید آن را بزنید نیز وجود دارد.

اما بینم واقعاً خود بازی چه طور است؛ اول از همه با داستان آن شروع می کنیم. داستان بازی از نظر زمانی 10 سال بعد از وقایع نسخه قبلی است که البته اطلاع از داستان نسخه قبلی ضرورتی برای پیگیری داستان این نسخه ندارد. در ابتدای بازی در طی یک حمله تروریستی، برق بسیاری از نقاط دنیا قطع می شود و در نتیجه شما به عنوان ماموران گروهی به نام The Agency بررسی این موضوع راهی می شوید که در این میان در طی این حمله، تقریباً همه اعضای گروه شما نیز از بین رفته و تنها شخصیت اصلی که امکان انتخاب بازی در نقش او را دارید، مدتی بعد به وسیله فردی که ظاهراً تا حدودی از منشأ این حملات نیز مطلع است، احیا می شود و بعد از این حملات، توانسته به طور کامل برق داشته باشد و به نظر می رسد این سازمان نیز ارتباط مشخصی با حملات داشته باشد. بعد از این شما باید با رهبران مختلف این گروه به مبارزه پردازید و آن ها را یکی پس از دیگری از پا در آورید تا بتوانید به رازهای پشت پرده این گروه دست پیدا کنید.

داستان بازی به طور کلی اصلاً در حد و اندازه یک بازی بزرگ نیست و اگر در دنیای سینما بود، قطعاً می شد آن را داستانی مخصوص یک B-Movie دانست و طبیعتاً ارائه چنین داستانی برای عنوانی که قرار است یک بازی AAA محسوب شود، خیلی جالب نیست. بخش زیادی از داستان بازی کاملاً قابل

بازی نسبتاً خوب عمل کرده است و لاقل جمع کردن بعضی از این Orb ها کمی چالش و تنوع به محیط بازی تزریق می‌کند که می‌تواند کمی بازی را شاداب‌تر و باشاطر بکند. البته در نهایت این روند هم تکراری می‌شود ولی سرعت تکراری شدن آن به خاطر تنوع در چالش‌ها نسبتاً آهسته‌تر و بهتر از سایر بخش‌های بازی است.

از سوی دیگر شاید بتوان مشکل اصلی بازی را باقی ماندن طراحی مرحله آن در نسل قبلی دانست. در نسل قبل شاید گشتن در یک شهر بزرگ و منفجر کردن اشیای مختلف با RPG و وسایل دیگر کار بسیار جذابی محسوب می‌شد اما اکنون با تعداد بسیار بالای بازی‌های Open World که هر کدام ویژگی‌های خاص و منحصر به فردی دارند و مکانیک‌های بسیار پیچیده‌تری را پیاده سازی کرده‌اند و حتی قابلیت نابود کردن اشیای مختلف را هم در خود گنجانده‌اند، ارائه گیم پلی بازی با این اساس که چنین کارهایی بسیار جذاب خواهد بود، نشان می‌دهد که تا حدی طراحی مراحل بازی در نسل قبل باقی مانده است و این یک ضعف بزرگ برای بازی است.

مختلفی پیاده سازی می‌شود که در روند مراحل تنوع ایجاد کنند اما Crackdown 3 این طور نیست و همین روند کلی هم به شکل‌های یکسانی پیاده سازی شده است.

سیستمی هم که برای بسیاری بازی پیاده سازی شده است، تا حدودی در نگاه اول شبیه سیستم Middle Nemesis عنوانی نظیر

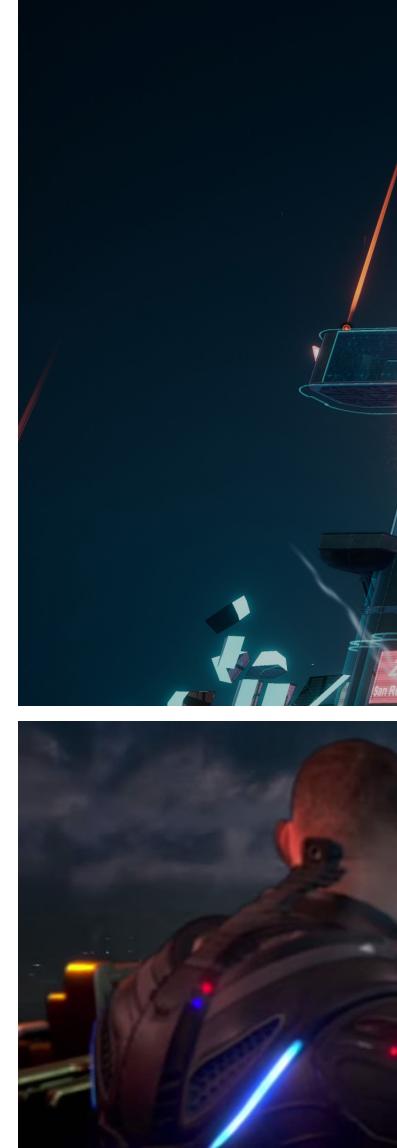
Shadow of War است با این تفاوت که پیچیدگی بسیار کمتری از آن داشته و صرفاً تا حدی شیوه نمایش کلی جایگیری نسبی دشمنان از نظر درجه و ارتباطات آن‌ها با یکدیگر به این سیستم شبیه است اما در ذات آن برخلاف عنوان Shadow of War شاهد روایت پیچیده میان دشمنان و شما و موارد مختلفی دیگری نظیر نیروی نفوذی و... که در آن عنوان وجود داشت نیستیم.

شكل کلی پیشرفت در بازی هم بدین صورت است که با شکست دادن دشمنان مختلف و بسته به نحوه انجام این کار به طور خود به خودی به تدریج شخصیت شما لول آپ می‌شود و از طرفی با جمع آوری Orb های رنگی مختلفی هم که در جای جای محیط بازی وجود دارند، می‌توانید قابلیت‌های مختلف شخصیت نظیر چاکی و... را بهبود ببخشید. در این زمینه

از طرف دیگر گیم پلی بازی قرار دارد. هر چند در کل مکانیک‌های کلی بازی نظیر کار با سلاح‌ها و پرس‌های مختلف و... به خوبی پیاده سازی شده‌اند اما هر کاری هم که بکنید، قطعاً بازی برابتان در حالت کمپین خسته کننده خواهد شد. مأموریت‌های بازی به شدت شبیه هم هستند و به سرعت تکراری و خسته کننده می‌شوند.

هر چقدر هم که بعضی سلاح‌های بازی جذاب باشند و کار با بعضی از آن‌ها لذت بخش باشد، ولی باز هم تنوع پایین مأموریت‌ها باعث تکراری شدن بازی می‌شوند. هدف کلی شما در بازی تسخیر کردن بخش‌های مختلف نقشه و مبارزه با باس فایت نهايی آن‌هاست.

مشکل این جاست که هر دوی این مکانیک‌ها در غالب اوقات برای هر بخش و برای هر باس فایت کاملاً شبیه بخش قبلی و باس قبلی هستند. مبارزه با باس‌ها به این شکل است که اکثر آن‌ها بین نقاط مختلف جا به جا شده و با یکسری گلوله به شما شلیک کرده و یکسری دشمن را هم به سمت شما می‌فرستند. شاید منطق مبارزاتی خیلی از بازی‌ها به این شکل باشد اما همین منطق کلی در بازی‌هایی که Game Design درستی داشته باشند، به شکل‌های

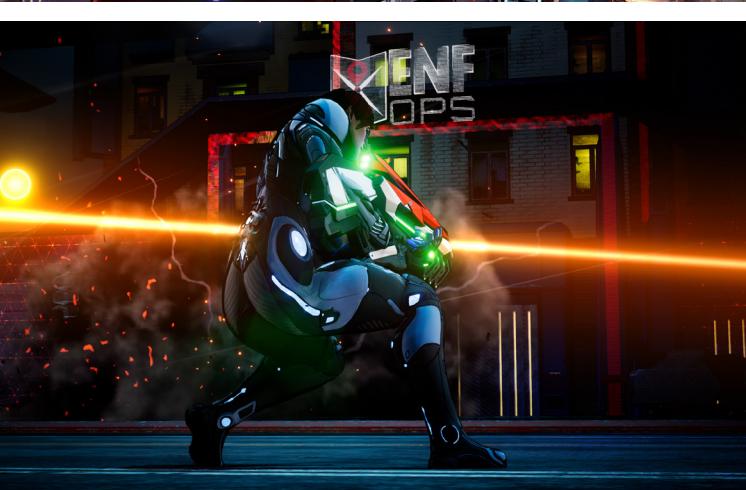




9 بزرگ

81

gamer.com



اما در کنار همه این موارد، یکی از بزرگترین موارد بازی که تبلیغات زیادی روی آن صورت گرفت مربوط به تخریب پذیری بازی است. اولین نکته این است که تخریب پذیری بازی در بخش تکنفره خیلی بالا نیست و البته همان طوری که سازندگان از ابتدا نیز بر آن تأکید داشتند، در اصل قرار بوده که تخریب پذیری بازی به وسیله سیستم‌های ابری پردازش شود و طبیعتاً در حالت تکنفره و آفلاین دسترسی به سیستم‌های پردازش ابری وجود ندارد؛ اما در حالت چندنفره به لطف سیستم‌های پردازش ابری مایکروسافت، تخریب پذیری بسیار بالایی در محیط بازی وجود دارد. تقریباً هر نوع سازه‌ای که در محیط هست، به شکل‌های مختلف قابل تخریب است و از این طریق می‌توان شکل نقشه و موقعیت‌هایی که ممکن است در آن قرار بگیرید را به انواع اقسام تغییر داد. در اصل در ابتدای هر بازی آنلاین نیز به یک انتخاب برای سلاح معمولی و یکی برای سلاح انفجاری داده می‌شود که سلاح معمولی برای هدف گیری عادی دشمنان است و سلاح انفجاری، برای نابود کردن اجزای محیط ساخته شده است. با این وجود حتی بخش چندنفره بازی نیز بی‌نقص نیست؛ با وجود این که در ابتدا به دلیل همین سیستم تخریب پذیری هیجان بسیار بالایی در بازی وجود دارد اما این بخش نیز به دلیل نبود سیستم پیشرفت و حالت‌های (Mode) های (Mode) بازی نه چندان متنوع باعث می‌شوند که این بخش نیز بعد از چندین دور بازی کردن تکراری شود و ارزش بازی کردن مجدد آن پایین می‌آید. در اصل حالت‌های بخش چندنفره، صرفاً شامل حالت نابود کردن دشمنان و حالت تصرف نقاط مهم است و هیچ نوع تنوع دیگری

از طرف دیگر در مورد خود محیط بازی نیز احساس می‌کنید که هوش مصنوعی چندان خوبی برای NPC ها در نظر گرفته نشده است. هر چند در ظاهر ممکن است در آن قرار بگیرد را به انواع اقسام تغییر داد. در اصل در ابتدای هر بازی آنلاین نیز به یک انتخاب برای سلاح معمولی و یکی برای سلاح انفجاری داده می‌شود که سلاح معمولی برای هدف گیری عادی دشمنان است و سلاح انفجاری، برای نابود کردن اجزای محیط ساخته شده است. با این وجود حتی بخش چندنفره بازی نیز بی‌نقص نیست؛ با وجود این که در ابتدا به دلیل همین سیستم تخریب پذیری هیجان بسیار بالایی در بازی وجود دارد اما این بخش نیز به دلیل نبود سیستم پیشرفت و حالت‌های (Mode) های (Mode) بازی نه چندان متنوع باعث می‌شوند که این بخش نیز بعد از چندین دور بازی کردن تکراری شود و ارزش بازی کردن مجدد آن پایین می‌آید. در اصل حالت‌های بخش چندنفره، صرفاً شامل حالت نابود کردن دشمنان و حالت تصرف نقاط مهم است و هیچ نوع تنوع دیگری



محتوای پس از عرضه بوده است و از خیلی از جنبه‌ها کیفیت خیلی خوب ندارند. متأسفانه Crackdown 3 هم یکی از همین عنوان‌های است که به نظر می‌رسد در بعضی زمینه‌های پتانسیل‌های برای بهتر شدن داشت ولی در مجموع و با شرایط فعلی صرفاً با یک عنوان متوسط طرفیم و نه بیشتر.

بازی‌های AAA مایکروسافت عرضه می‌شد، ایرادات آن خیلی به چشم نمی‌آمد اما متأسفانه چند سالی است که مایکروسافت به جز سری Forza و البته Gears of War 4، توانسته عنوانی واقعاً در حد و اندازه عنوانی نسل قبل خودش ارائه دهد و اکثر عنوانی بوده‌اند که تمرکزشان صرفاً بر روی

Crackdown 3 را می‌توان عنوانی معمولی دانست که در بعضی ابعاد فنی نظیر پردازش ابری سیستم تخریب پذیری، دستاورد قابل قبولی دارد ولی در سایر بخش‌ها در بهترین حالت می‌توان آن را عنوانی معمولی دانست. شاید اگر این بازی قرار بود در میان خیلی زیادی از

– گرافیک فنی به جز جنبه‌ها تخریب پذیری در بقیه زمینه‌ها در حد معمولی قرار دارد، داستان و شخصیت پردازی ضعیف، تنوع سیار کم مأموریت‌ها در بخش تک‌نفره، گیم پلی بازی چه در بخش تک‌نفره و چه در بخش چندنفره بعد از مدت نه چندان زیادی تکراری می‌شود

در بخش چندنفره بعد از مدتی تکراری شود. از طرفی سیستم تخریب پذیری در بخش چندنفره می‌تواند باعث هیجان و جذاب‌تر کردن بازی بشود اما در بخش تک‌نفره حتی همین سیستم نیز در بازی وجود ندارد و ترکیب گیم پلی خسته کننده با داستان سطحی و ساده بازی، نتیجه خوبی نمی‌دهد. با همه این‌ها می‌توان امیدوار بود که با پشتیبانی سازندگان و اضافه کردن بخش‌های جدید، در نهایت بخش چندنفره این عنوان به جایگاهی که پتانسیل آن را داشت بررسد؛ هر چند این که بعد از این همه تأخیر بازی هنوز ضعف محتوایی داشته باشد، موضوع قابل قبولی نیست.

بعد از گیم پلی نوبت به گرافیک می‌رسد. از بعد هنری بازی می‌توان عملکرد بازی را قابل قبول دانست. بازی توانسته فضای یک شهر مدرن و در عین حال تا حدودی پاد آرمان شهری متکی به الکترونیک سیستم را که لامپ‌های نئونی در سرتاسر آن به چشم می‌خورند به خوبی پیاده سازی کند و از لحاظ بصری، حس خاص چنین محیطی را قطعاً به شما منتقل می‌کند؛ اما اگر از بعد فنی بخواهیم بازی را بررسی کنیم، صرفاً می‌توانیم بازی را یک عنوان معمولی از این لحاظ بدانیم. Crackdown 3 در کل کیفیت قابل قبولی در این زمینه دارد و کلیت ساختار بازی از لحاظ گرافیکی خوب و قابل قبول است ولی از طرفی در اکثر بخش‌های فنی نمی‌توان بازی را عالی دانست. به عنوان مثال شاید بافت‌های گرافیکی از دور نسبتاً خوب به نظر برسند ولی از نزدیک

+ تخریب پذیری خوب در حالت آنلاین و هیجان بالای این حالت، سیستم مبارزاتی نسبتاً قابل قبول، گرافیک هنری خوب



پر از شگفتی و هیجان

نگاهی به مورد انتظارترین بازی‌های سال ۱۳۹۸

♦ سعید آقابابایی ♦

می‌شوند ۱۳۹۸ برای ما) و به بررسی و صحبت کوتاهی در مورد هر یک از آنها بپردازیم. عناوینی که در سراسر دنیا بازی‌بازان زیادی منتظر عرضه هر کدام از آن‌ها هستند و برای رسیدن تاریخ انتشار آن‌ها و تجربه کردن آن‌ها لحظه شماری می‌کنند. ما نیز از این قاعده مستثنی نیستیم و برای ما نیز برخی از عناوین بسیار مورد انتظارتر و محبوب تر از بقیه هستند و برای رسیدن آن‌ها نیز منتظر می‌کشیم. لازم به ذکر است که در عناوینی که در این لیست نام برده شده و قرار گرفته اند نظر شخصی نویسنده نیز دخیل بوده است و البته سعی شده تا شور و هیجانی که در دنیا برای انتشار هر کدام از این بازی‌ها به وجود آمده را بر نظر شخص خود ارجح دانسته و ترتیب قرار گیری آن‌ها را واقعاً بر اساس میزان علاقمندی بازی‌بازان در دنیا قرار دهم تا مکتر از نظر شخصی خود استفاده کرده باشم اما به هر حال نمی‌توان کتمان کرد که نظر شخصی نیز تا حدودی دخیل بوده است و قاعده‌ای لیست شخص دیگری بنا به علائق و سلائق وی می‌تواند تفاوت‌های زیادی با لیست بندۀ مخصوصاً در ترتیب قرار گیری بازی‌ها داشته باشد. توجه داشته باشید که عدم وجود یک بازی در این لیست به معنای مورد انتظار نبودن آن نیست و این لیستی است که می‌تواند بسیار متفاوت توسط شخصی دیگر نوشته شود. به خاطر محدودیت در تعداد بازی‌ها به هر حال هر شخصی مجبور است از برخی بازی‌ها بگذرد و آنها را در لیست لحاظ نکند در حالی که شاید شخص دیگری بر عکس این موضوع عمل کند. در نهایت و از مجموع این صحبت‌ها هدف این است که به این مطلب بیشتر به عنوان یک آشنایی و معرفی با تعدادی از برترین بازی‌هایی که یا قطعاً و یا احتمالاً در سال ۱۳۹۸ منتشر خواهند شد، نگاه کنید، نه به عنوان یک قانون و یک لیست قطعی و جهانی که نظر تمام بازی‌بازان دنیاست. پیشنهاد می‌کنم که در ادامه مطلب «مورد انتظارترین بازی‌های سال ۱۳۹۸» با مجله گیمفا، ویژه نامه نوزو ۱۳۹۸ همراه شوید. عیدتان مبارک گیمایی‌ها!

10

9





Control

سازنده Remedy Entertainment

ناتشر Games ۵۰۵

ژانر Action-Adventure ,Third-person shooter

پلتفرم مقصود Playstation 4 ,Xbox One ,PC

به نظر شما آیا Control می تواند کنترل امور را به خوبی در دست بگیرد یا کنترل را از دستش می گیرند و می زند کامل بعدی؟! استودیو Remedy Entertainment و سم لیک با خلق عناوین اول و دوم مکس پین از سال ها پیش نام خود را به عنوان یکی از بهترین بازی‌سازان تاریخ در قلب بازی‌سازان جاودانه کرده اند و تا همیشه نیز این موضوع وجود خواهد داشت زیرا که عناوین مکس پین از جزو بهترین و خاطره سازترین بازی‌های تاریخ محسوب می شوند که طرفداران خیلی زیادی را داشته و دارند و خلق کردن قابلیتی مانند بولت تایم در آن زمان و آفریدن عناوین مکس پین، Remedy Entertainment و سم لیک را تبدیل به یکی از مورد احترام ترین بازی‌سازان کرده است. بعد از عناوین مکس پین نیز این سازنده در همکاری با مايكروسافت یک عنوان بی نظیر و معركه به نام Alan Wake در نسل هفتم و یک بازی Quantum Break در نسل هشتمن را خلق کرد و در واقع از نسل هفتم تا امروز این سازنده تنها برای عناوین انحصاری مايكروسافت کار کرده بود. اما این موضوع در E3 سال جاری و در کنفرانس سونی تغییر Remedy کرد و مشخص شد که حالا دیگر Entertainment برای کنسول سونی یعنی پلی استیشن ۴ نیز یک بازی مولتی پلتفرم در دست ساخت دارد و معرفی بازی جدیدش در کنفرانس سونی نشان از آن داشت که رابطه این استودیو با سونی بسیار بهبود یافته است. این موضوع همان طور که قبل تر عرض کردم در قالب معرفی عنوانی جدید رخ داد که Control نام دارد و نمایش کوتاه ولی جالبی را هم از آن در کنفرانس سونی مشاهده کردیم. بازی Control عنوانیست که در ژانر Action-Adventure و قرار دارد و توسعه انتشار بازی را بر عده Games ۵۰۵ که در ژانر Third-person shooter Remedy Entertainment در دست ساخت دارد و توسعه خواهد داشت، در دسترس بازی‌سازان و علاقمندان قرار گیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی ۳ شدند، هنوز مشخص نیست که بازی به صورت فقط دیجیتالی منتشر خواهد شد یا شاهد نسخه فیزیکی نیز خواهیم بود اما کارگردان این عنوان قbla اعلام کرده بود که علاقمند است برای کنسول پلی استیشن ۴ که به نوعی خانه اصلی این عنوان است شاهد ارائه نسخه فیزیکی نیز باشیم که باید صبر کرد و دید که در نهایت این عنوان چگونه منتشر خواهد شد. نکته جالب در مورد این سری، کاملاً ناشناخته بودن آن در کشورمان است و حتی زمانی که مشخص شد عنوان شنوم ۳ موفق شده تا خیلی زود بودجه خود را به دست آورد بسیاری از بازی‌سازان مخصوصاً در کشورمان می گفتند اصلاً این بازی چیست و حتی نامش را نیز نمی دانستند. تم داستانی بازی به این شکل است که در سال ۱۹۸۷ و در پی وقایع نسخه دوم این سری، شخصیت اصلی بازی یعنی Ryo Hazuki از زاین به کوهستان های Guilin سفر می کند تا قاتل پدر خود را پیدا کند. در انجا وی با Ling Shenhua اشنا می شود، دختر مرموزی که به طرز عجیبی قبلاً نیز در خواب های وی ظاهر شده است. بعد از این که Ryo در مورد افسانه روستای لینگ و سرگذشت وی مطلع می شود آن دو با هم راهی سفری می شوند که در ان سرگذشت مشترک و گره خورده آن ها به یکدیگر اشکار می شود. نسخه سوم در روستای Baishi در اغاز Guilin که پر است از مغاره های مختلف و همینطور به در مورد این مناطق در صفحه رسمی بازی توضیحاتی داده شده است. نکته جالب اینجاست که Ryo می تواند در بازی با زاین تماس بگیرد و از سرگذشت و احوال شخصیت های نسخه های قبلی بازی نیز آگاه شود. خوشبختانه اکثر صدآذار های قدیمی شخصیت های این بازی هم انگلیسی و هم زبانی، برای نسخه سوم مجدد گرد آمده اند تا در این عنوان نیز شنواری صدای خاطره انگیز و قدیمی شخصیت های محبوبمان باشیم. به عنوان مثال صدا گذار زبانی یکی از شخصیت های اصلی بازی یعنی Ryo Hazuki، آقای Matsukaze در نسخه سوم حضور خواهد داشت و صدا گذار انگلیسی این شخصیت، آقای Corey Marshall نیز برای حضور در نسخه سوم موافقت کرده است. امیدوار هستیم که نسخه سوم این فرنچایز زیبا بتواند در سطح دو بازی قبلی و حتی بهتر از آن ها عمل نماید و نام این سری را بیشتر از همیشه بر سر زبان ها بیاندازد. بازی ۳ Shenmue در لیست ما جایگاه نهم را کسب نموده است.

Shenmue 3

سازنده YS Net, Neilo

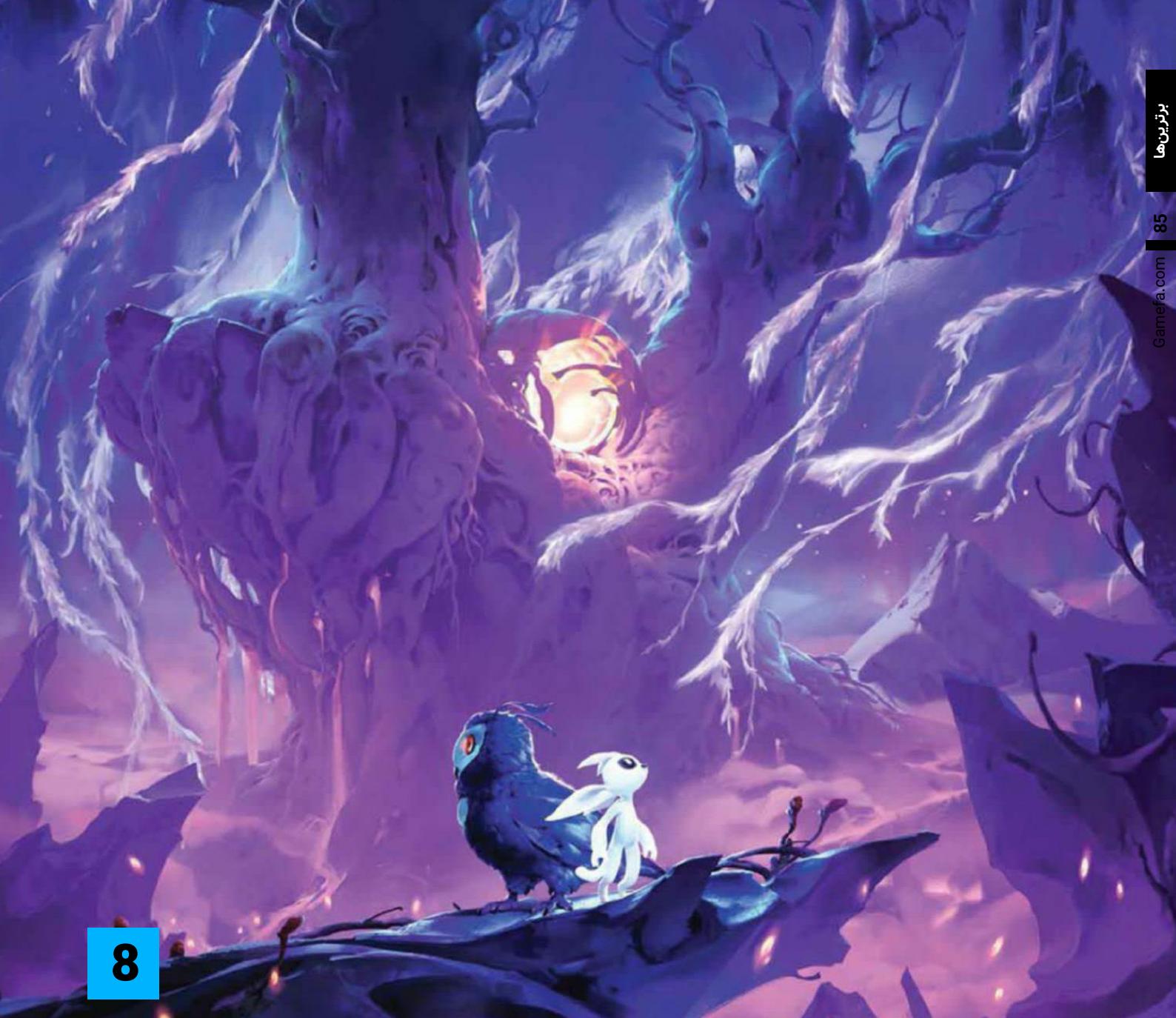
ناتشر YS Net, Shibuya Productions, Deep Silver

ژانر Action-Adventure

پلتفرم مقصود Playstation 4 ,PC

در کمپین کیک استارتر خود تنها نیاز به ۲ میلیون دلار برای ساخت داشت، اما در کمتر از یک روز بیش از ۵ میلیون دلار سرمایه برای ساخت این عنوان جمع آوری شد که نشان از پتانسیل بالا و محبوبیت بی خود و حصر این فرنچایز در بین طرفداران دارد. جمع آوری این مبلغ هنگفت در کنار اعلام حمایت سونی از این پروژه، نشان از این دارد که این عنوان دراماتیک و محبوب ژاپنی سرانجام دارد به تکمیل ۳ گانه‌ی خود نزدیک می‌شود و یکی از مورد انتظارترین عناوین «انحصاری کنسولی» PS4 در سال ۲۰۱۹ را برای ما به ارمغان خواهد آورد تا بازی‌سازان زیادی از آن لذت ببرند و بسیاری از ما با این سری محبوب تجدید خاطره کنیم. می‌شود گفت سری شنومو از آن فرنچایزهایی است که هر چه زمان گذشت بیشتر قدر و منزلت آن ها مشخص شد و ارزش واقعی خود را نزد بازی‌سازان یافتد، به طوری که اکنون بسیاری (حتی در کشور خودمان) منتظر انتشار نسخه سوم این سری زیبا هستند. بد نیست تا ابتدا مقداری اطلاعات بیشتر را در مورد تاریخچه شنومو بیان کنیم تا هر چه بیشتر با کلیت این سری آشنا شویم. بازی نخست شنومو که در سال ۱۹۹۹ توسط سگا ساخته شد و توسط همین کمپانی کمپانی محظوظ آن روزها برای کنسول دریم کست منتشر گردید، عنوانی جذاب و زیبا بود که نظر منتقدان را جلب نموده و موفق شد تا از وبسایتی مانند آی جی ان امتیاز ۹/۷ را دریافت نماید. این عنوان زیبا نیز در سطح بازی اول عمل کرد و این سری را به نوعی کامل تر کرد و یک عنوان عالی در این سبک بازی‌سازان به حساب می‌آمد. عنوان II که شنومue به مانند بازی اول در ژانر Action Adventure و RPG قرار داشت توسط Sega AM2 و Dreamcast و ساخته شد و در سال ۲۰۰۱ و ۲۰۰۲ توسط کمپانی سگا برای پلتفرم های Xbox و Dreamcast شد. بازی ۳ از انتشار موفق عمل نکرد تا حتی سگا مدت شرکت SEGA شود، اما عجیب اینجا بود که این بازی هرگز آنقدر که باید و شاید مورد توجه و مهر بازی‌سازان قرار نگرفت و با این که واقعاً یکی از برترین های سبک خود بود از نظر فروش و اقبال عمومی چندان عالی و در سطح کیفیتش عمل نکرد تا حتی سگا مدت ها این بازی را کنار بگذارد تا نسخه سوم این بازی دست به دامن کیک استارتر شود. بس است دیگر برویم سراغ نسخه سوم! بازی ۳ که در ژانر Action-Adventure شنومe بود که بندی می‌شود، توسط YS Net و Deep Silver و YS Net, Shibuya Productions و YS Net, Neilo در سال ۲۰۱۹ توسط کمپانی های Deep Silver و YS Net, Shibuya Productions و YS Net, Neilo و ژانر Action-Adventure داشت، در دسترس بازی‌سازان و علاقمندان قرار گیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی ۳ شدند، هنوز مشخص نیست که بازی به صورت فقط دیجیتالی منتشر خواهد شد یا شاهد نسخه فیزیکی نیز خواهیم بود اما کارگردان این عنوان قbla اعلام کرده بود که علاقمند است برای کنسول پلی استیشن ۴ که به نوعی خانه اصلی این عنوان است شاهد ارائه نسخه فیزیکی نیز باشیم که باید صبر کرد و دید که در نهایت این عنوان چگونه منتشر خواهد شد. نکته جالب در مورد این سری، کاملاً ناشناخته بودن آن در کشورمان است و حتی زمانی که مشخص شد عنوان شنوم ۳ موفق شده تا خیلی زود بودجه خود را به دست آورد بسیاری از بازی‌سازان مخصوصاً در کشورمان می گفتند اصلاً این بازی چیست و حتی نامش را نیز نمی دانستند. تم داستانی بازی به این شکل است که در سال ۱۹۸۷ و در پی وقایع نسخه دوم این سری، شخصیت اصلی بازی یعنی Ryo Hazuki از زاین به کوهستان های Guilin سفر می کند تا قاتل پدر خود را پیدا کند. در انجا وی با Ling Shenhua اشنا می شود، دختر مرموزی که به طرز عجیبی قبلاً نیز در خواب های وی ظاهر شده است. بعد از این که Ryo در مورد افسانه روستای لینگ و سرگذشت وی مطلع می شود آن دو با هم راهی سفری می شوند که در ان سرگذشت مشترک و گره خورده آن ها به یکدیگر اشکار می شوند. نسخه سوم در روستای Baishi در اغاز Guilin اگاز می شود و شاهد مناطق مختلف دیگری نیز در بازی خواهیم بود مانند Choubu که پر است از مغاره های مختلف و همینطور به در مورد این مناطق در صفحه رسمی بازی توضیحاتی داده شده است. نکته جالب اینجاست که Ryo می تواند در بازی بازی زاده شود و خوبی شد و احوال شخصیت های نسخه های قبلاً بازی نیز آگاه شود. خوشبختانه اکثر صدآذار های قدیمی شخصیت های این بازی هم انگلیسی و هم زبانی، برای نسخه سوم مجدد گرد آمده اند تا در این عنوان نیز شنواری صدای خاطره انگیز و قدیمی شخصیت های محبوبمان باشیم. به عنوان مثال صدا گذار زبانی یکی از شخصیت های اصلی بازی یعنی Ryo Hazuki، آقای Matsukaze در نسخه سوم حضور خواهد داشت و صدا گذار انگلیسی این شخصیت، آقای Corey Marshall نیز برای حضور در نسخه سوم موافقت کرده است. امیدوار هستیم که نسخه سوم این فرنچایز زیبا بتواند در سطح دو بازی قبلی و حتی بهتر از آن ها عمل نماید و نام این سری را بیشتر از همیشه بر سر زبان ها بیاندازد. بازی ۳ Shenmue در لیست ما جایگاه نهم را کسب نموده است.



8**7**

Skull & Bones

سازنده Blue Byte, Ubisoft Chengdu, Ubisoft Singapore
ناشر Ubisoft
ژانر Action
پلتفرم مخصوص Playstation 4, Xbox One, PC

7 معرفی بازی **Skull & Bones** در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۷ به حدی جذاب بود که این بازی کاندید Game Critics Awards، Best Multiplayer و Original Game Best Online Multiplayer شد. این عنوان در ابتدا قرار بود در ۳ ماهه سوم یا چهارم سال ۲۰۱۸ منتشر گردد ولی بعداً با تأخیر موافقه شد و زمان عرضه آن توسط یوبیسافت به سال ۲۰۱۹ منتقل گردید. بگذارید تا از ابتدا شروع کنیم. بازی **Skull & Bones** که نخستین بار در کنفرانس مطبوعاتی یوبیسافت در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۷ معرفی شد، در ژانر Action طبقه Blue Byte در ساخت قرار دارد. این بازی قرار است تا در سال ۲۰۱۹ توسط استودیوهای Ubisoft در Ubisoft Singapore و Ubisoft Chengdu دست ساخت قرار دارد. این بازی قرار است تا در سال ۲۰۱۹ کمپانی Ubisoft که وظیفه انتشار بازی را نیز بر عهده خواهد داشت، در دسترس بازیکنان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی **Skull & Bones** بودند Playstion 4، XboxOne و PC هستند و البته شاهد بهبودهایی هم برای کنسول های میان نسلی پلی استیشن پرو و ایکس باکس وان ایکس خواهیم بود. به نظر من رسد که مبارزات دریایی فوق العاده لذتبخش عنواین سری **Assassin's Creed** و مخصوصاً نسخه چهارم آن قادر برای یوبیسافت جذاب بوده و بازخوردهای مثبتی داشته است که این شرکت تصمیم گرفته است تا یک بازی کامل و یک آی پی جدید را با محوریت دزدهای دریایی و مبارزات دریایی خلق نماید و به نظر هم من رسد که می توانیم منتظر یک بازی جذاب و هیجان انگیز باشیم. از منظر گیم پلی، **Skull & Bones** در واقع یک بازی اکشن تاکتیکی است که در قالب جهان آزاد و زاویه دوربین سوم شخص دنبال می شود. شما در بازی در نقش کاپیتان یک کشتی که کاملاً برای شما قابل شخص سازی است قرار به صورت تک نفره انجام دهید و در اقیانوس هند دریانوردی کنید و یا به ۵ بازیکن دیگر بیرونید و به صورت چند نفره بازی را تجربه نمایید. جالب است که مواردی مانند جهت و سرعت وزش باد هم در مبارزات بازی تاثیرگذار هستند و می توانید از آنها به نفع خود استفاده نمایید. شما می توانید در بازی کشتی های دیگری را نیز مانند *sloops* of-war, frigates و brigantines به دست آورید و از سلاح هایی مثل مورتار و راکت و... استفاده نمایید. بدون تردید **Skull & Bones** که یک ای پی و فرنچایز جدید محسوب می شود و طرفداران خاص خودش را نیز دارد، به واسطه نام بزرگی که به عنوان سازنده و ناشر خود می بینید و همچنین نمایش های جذابش، جزو بازی های بسیار مورد انتظار سال ۱۳۹۸ محسوب می شود و باید تا زمان انتشار آن صبر نموده تا عملکرد این بازی را بررسی نماییم، در هر صورت **Skull & Bones** در لیست ما از مورد انتظارترين بازی های سال ۱۳۹۸، در جايگاه هشتم قرار گرفته است.

Ori and the Will of the Wisps

سازنده Moon Studios
ناشر Microsoft Studios
ژانر Metroidvania
پلتفرم مخصوص Xbox One, Microsoft Windows

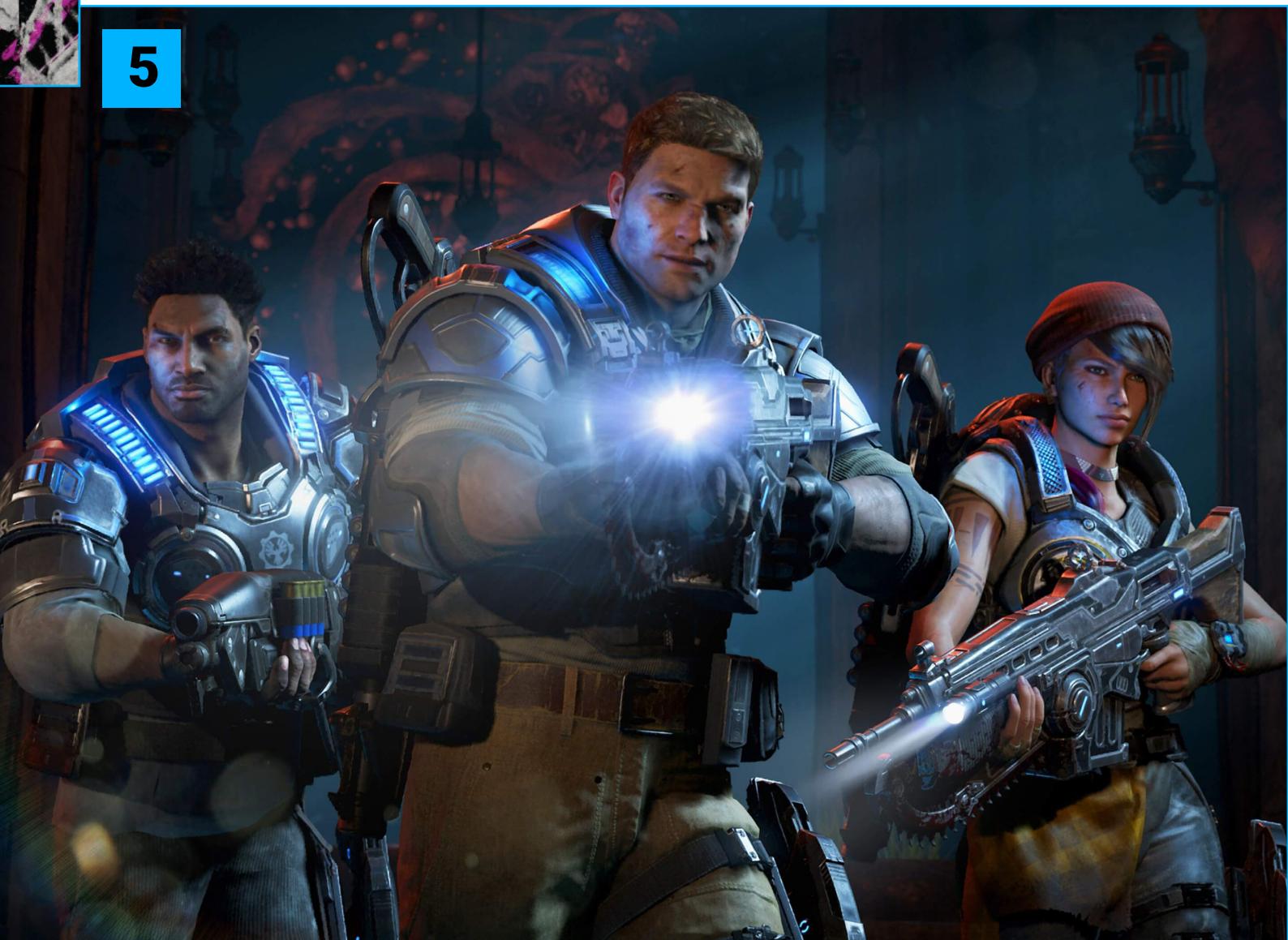
9 با موقفيت عالي بازی **Ori and the Will of the Wisps** جديد اين سري نيز اجتناب ناپذير بود و اين موضوع در E3 2017 رخ داد و مایکروسافت بازی **Ori and the Will of the Wisps** نمود. همواره وقتی که يك بازی جديد IP جديد برای اولين بار خلق می شود و می تواند فوق العاده موفق عمل کند و چه از نظر رفتن از آن ها و همچنین جفت شدن با يك روح دیگر به نام Sein را دارا بود. Sein «نور و چشم» درخت روح جنگل است و قادر است تا شعله های روح شليک کند. به احتمال قریب به یقین، برای پیشروی در این بازی نیز باید از روی پلتفرم های مختلف بازی عبور کنید و معماها را حل نمایید. همچنین soul links نیز در بازی وجود داشته باشد و شاهد يک سیستم آپگرید برای ارتقای توانایی ها و مهارت های Ori که شاید نسبت به بازی زیبا و خوش رنگ و لعاب بود تا خود دیده باشد نیز باشیم. بدون شک طرفداران بازی اول انتظار دارند Ori and the Will of the Wisps هم شاهد گیم پلی جذاب، استایل هنری فوق العاده، داستان زیبایی نیز داشت که به گفته سازندهان گرفته شده از The Lion King و The Lion King Iron Giant بود و این عنوان روی هر ۳ پلتفرم Xbox One، Xbox 360 و Microsoft Windows بازخوردهای بسیار مثبتی را کسب کرد و موفق شد تا امتیاز متای ۸۸ را به خود اختصاص دهد و حتی BAFTA شد تا جوایز مانند Games Award for Artistic The Game و Achievement Award for Best Art Direction نیز از لحاظ بصری بی نهایت زیبا خواهد بود و هر چقدر هم بازی داستان و گیم پلی بسیار عالی داشته باشد اما باز هم نقطه قوت و دلیل اصلی توجه بسیار زیاد و خاص به آن، استایل هنری و طراحی محیط بازی است که آن ها را به یکی از زیباترین و چشم نواز ترین عنواین از لحاظ گرافیک هنری تبدیل کرده و برگ برندۀ بازی خواهد بود. نام بازی Ori and the Will of the Wisps در بین عنواین جذاب و پرتعادی که تاکنون انتشار آن ها برای سال ۱۳۹۸ تایید شده است، قرار دارد و فارغ از عملکرد نهایی این بازی، Ori and the Will of the Wisps در لیست ما از مورد داشت، در دسترس بازیکنان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی Will of the Wisps بود را آنها

محسوب می شود که ما را به دنیایی پر از هیجان و آشوب و جذابیت خواهد برد. نکته جالب، حضور استودیو آوالانچ به عنوان سازنده بازی در این نسخه است و قطعاً می توانیم از هیجان و انفجارها و مبارزاتی در سطح جذابیت سری جاست کاز که این استودیو خلق کرده است در بازی 2 RAGE نیز سیراب شویم که این موضوع در همین نمایش های این بازی که تاکنون دیده ایم کاملاً واضح است. از لحاظ کلی و با توجه به نمایش هایی که از این بازی دیده ایم باید گفت بازی RAGE 2 سفری در دنیای آخرالزمانی است که به نظر می رسد ترکیبی از عناوین مد مکس، فال اوت و بوردر لنز باشد که با سیستم شوتینگ بسیار هیجان انگیز، سریع و خاص بازی های بتزدا که از بهترین ها در سیک خود محسوب می شود ترکیب شده تا است تا یک بمب هیجان به نام 2 Rage خلق شود. در نمایش جذاب و کامل 2 RAGE در E3 سال جاری شاهد بخش هایی کاملاً اکشن و هیجان انگیز بودیم و به نظر می رسد که این بار شاهد المان های جهان آزاد بیشتر و مبارزات ماشینی عمیق تر با شخصی سازی های گسترده نسبت به بازی اول خواهیم بود که امید می را به این بازی بیشتر می کند. باید صبر کردید و دید که آیا این بازی می تواند به انتظارها پاسخ مثبت بدهد و موفق ظاهر شود یا خیر. به هر شکل فارغ از عملکرد نهایی بازی RAGE 2، این عنوان در لیست ما از مورد انتظارترین بازی های سال ۱۳۹۸ جایگاه ششم را به خود اختصاص داده است.

مدتی قبل از نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۸ بود که بازی 2 RAGE به طور رسمی معرفی شد و تا امروز نیز شاهد نمایش هایی جذاب از این عنوان بوده ایم که یه وضوح مشخص است ما را باز هم به سفری هیجان انگیز و پر از آشوب خواهد برد. بازی نخست این عنوانی فوق العاده جذاب و عالی و لذتبخش بود که ضعف هایی هم داشت ولی نکات خوبی خیلی بیشتر از ضعف هایش بود. قطعاً می دانید که امتیاز متای ۸۱ خیلی امتیاز خوبی برای یک بازی محسوب می شود ولی برای RAGE که شاید خیلی ها انتظار داشتند یک شاهکار بی بدیل در حد ۹۰ و بالاتر باشد، چندان هم طرفداران و مخاطبین صنعت گیم را راضی نکرد. در واقع عنوان نخست به خاطر نام سازنده اش که id Software و جان کارمک بزرگ بودند و تریلرهای بسیار زیبا و موضوع جذابیش، تبدیل به یک بازی خیلی خوبی مورد انتظار شد و وقتی منتشر گردید آن قدر که از آن انتظار می رفت قدرتمند ظاهر نشد. دیگر برویم سراغ نسخه دوم! بازی 2 RAGE که در ژانر First Person Shooter طبقه بندی می شود، توسط Avalanche Studios و id Software در دست ساخت قرار دارد و قرار است تا در ژوئن سال ۲۰۱۹ توسط کمپانی Bethesda که وظیفه انتشار بازی را بر عهده خواهد داشت، در دسترس بازیابان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی 2 RAGE بر روی آنها خواهیم بود شامل Playstation 4, XboxOne و PC هستند. 2 RAGE یک «شوتر

اول شخص آخرالزمانی با المان های ریسینگ و مبارزات ماشینی»

5





6

Gears of War 5

سازنده The Coalition

ناشر Microsoft

ژانر Third Person Shooter

پلتفرم مقصود Xbox One, PC

و نسخه چهارم Gears of War را برای کنسول نسل هشتمی اش معرفی و عرضه کرد. بعد از آن و در حالی که بسیاری منتظر معرفی عنوان جدیدی از این سری بودند، مایکروسافت در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۸ این کار را کرد و خبر از ساخت ۵ داد. این بازی که مانند همیشه در ژانر Third Person Shooter طبقه بندی می‌شود، مانند بازی چهارم توسط استودیو The Coalition در دست ساخت قرار دارد و قرار است تا در سال ۲۰۱۹ توسط Microsoft که وظیفه انتشار بازی را بر عهده خواهد داشت، در دسترس بازیکنان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی ۵ بر روی آنها خواهیم بود شامل Xbox One و PC هستند و بازی قطعاً به صورت ۴K ساخته خواهد شد تا بتواند از قدرت کنسول ایکس باکس وان ایکس هم استفاده نماید. از لحاظ داستانی، در انتهای نسخه چهارم بازی شاهد یک پایان کلیف هنگر بودیم و حالا به نظر می‌رسد که نسخه پنجم قرار هست تا همان داستان و ماجراهای بازی چهارم را ادامه بدهد با این تفاوت که این بار بازیکنان در نقش Kait Diaz قرار می‌گیرد و نه در نقش جی دی فینیکس. همچنین مشخص شد مارکوس فینیکس محبوب و دیگر شخصیت‌های نسخه چهارم نیز در این بازی بازیگشتند و حضور خواهند داشت. در نمایش دقایقی از این عنوان در کنفرانس مایکروسافت شاهد همان المان های همیشه جذاب و هیجان انگیز و Gears ۵ اصیل این فرنچایز هستیم. در نهایت باید گفت بدون شک ۵ جزو موردنظرترین های سال ۲۰۱۹ و ۱۳۹۸ محسوب می‌شود و این بازی در لیست ما جایگاه پنجم را به خود اختصاص داده است. باید صیر کرد و دید که آیا در این شماره جدید، سازندگان بازی، ریسک هایی را در جهت نوسازی المان های گیم پلی و افزودن مواد کاملاً جدید به بازی انجام خواهند داد یا خیر.

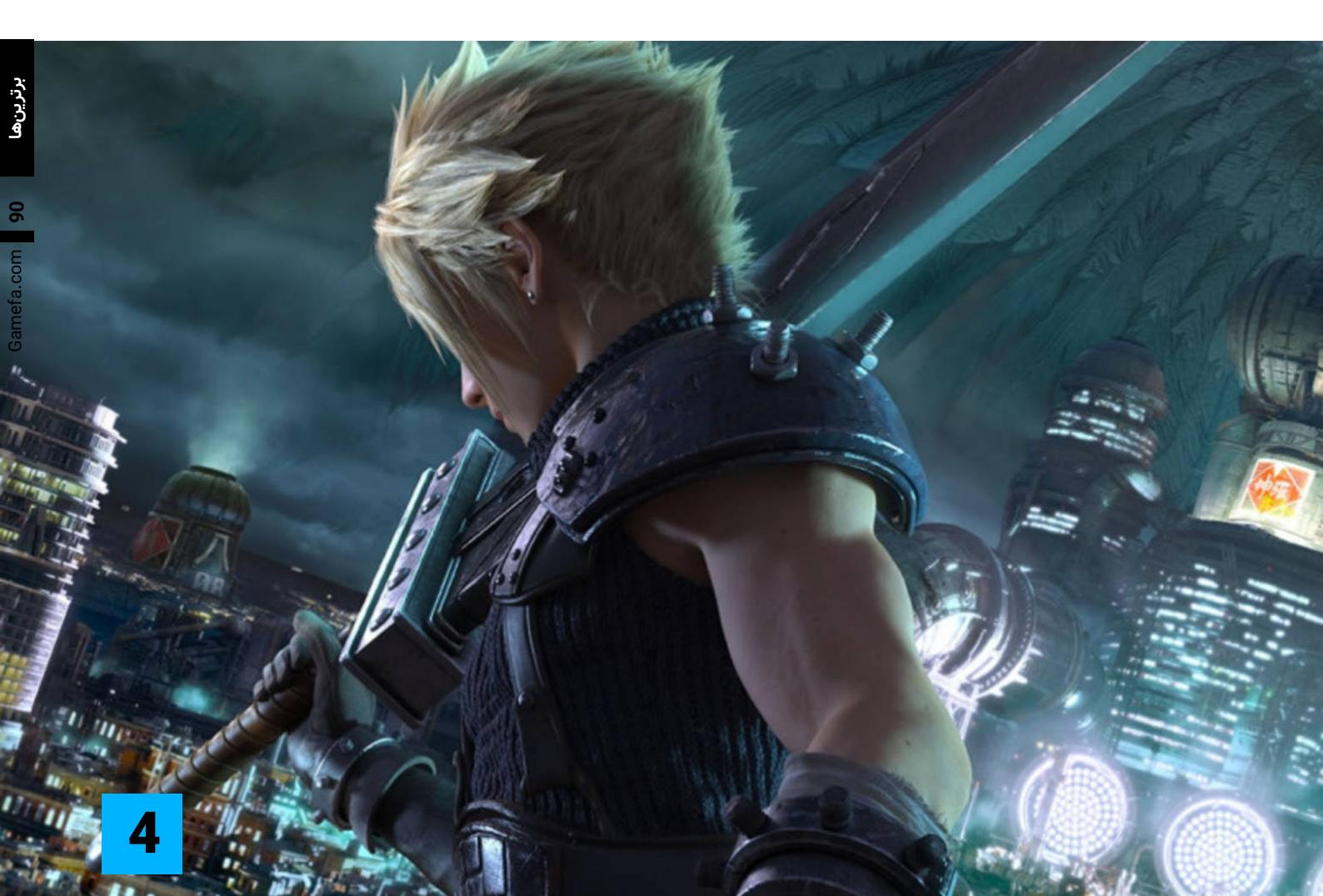
کنفرانس مایکروسافت در E3 سال جاری واقعاً معرکه بود و پر بود از نمایش های عالی و بازی های زیبا و سورپرایزهای جذاب، ولی بدون شک بزرگترین سورپرایز کنفرانس مایکروسافت مخصوصاً برای طرفداران این شرکت، معرفی نسخه ای جدید از سری اصلی و شماره دار فرنچایز گیمز او وار بود که تحت نام Gears 5 معرفی شد و طرفداران پرتعدداش در دنیا را سرشار از هیجان و ذوق کرد. ابتدا کمی در مورد این سری صحبت می‌کنیم. نسخه اول Gears of War یک شاهکار بسیار زیبا، بی نظیر و عالی بود که این نام را بر سر زبان ها انداخت. عنوانی بی نقصن که تمام جامعه بازی های رایانه ای را به تحسین واداشت و گیمران و منتقدان همگی لب به تحسین آن گشودند. ساخت دنباله برای چنین شاهکاری واقعاً سخت بود و بسیار دشوار است که برای چنین بازی دنباله ای بسازید که باز هم مورد تحسین همه قرار بگیرد اما سازندگان این سری باز هم موفق به انجام این کار شدند و با عنوان Gears of War 2 در سال ۲۰۰۸ حمامه ای دیگر رقم زدند. در واقع باید گفت ساخت و خلق یک بازی و یک فرنچایز شاهکار خیلی خیلی ساده تر است از ساختن نسخه دوم یک بازی شاهکار که بازی اولش متأخر ۹۶ گرفته است، اما سازندگان این سری موفق شدند تا این کار را انجام دهند. بعد از آن در نسل هفتم شاهد عرضه دو بازی عالی دیگر از این سری با نام های Gears of War 3 و Gears of War Judgement بودیم تا به این شکل پرونده این فرنچایز در نسل هفتم بسته شود. نقش این سری در ارتقای سبک شوتر سوم شخص در نسل هفتم بسیار زیاد بود و در واقع باید بگوییم مایکروسافت به کمک اپیک گیمز و کلیف بلزینسکی فرنچایزی را خلق کردن که صنعت بازی و سبک شوتر شوم شخص و مبارزات و کاورگیری و .. را یک لول ارتقا داد و استانداردهای بالاتری را برای این سبک به ثبت رساند. در نسل هشتم مایکروسافت دوباره به سراغ این سری رفته

Final Fantasy VII Remake

سازنده Square Enix, CyberConnect2, Epic Games
ناشر Square Enix
ژانر RPG
پلتفرم PlayStation 4 ها



بخش بخش یا ایپزودیک انجام بگیرد که بازخوردهای مثبت و منفی زیادی را به همراه داشت. عنوان Final Fantasy VII روایتگر قصه یکی از بی نظیرترین شخصیت‌های دنیای بازی های رایانه‌ای یعنی Cloud Strife است و حول محور مبارزات او به همراه گروه مقاومت AVALANCHE در برابر گروه Fassd Shinra گردد. Sephiroth megacorporation و رهبر آنها با Final Fantasy VII از لحاظ شخصیت‌ها و شخصیت پردازی شاید برترین بازی این سری بزرگ باشد و واقعاً تک تک شخصیت‌های حاضر در آن تا همیشه در یاد و خاطر ما و تاریخ باقی مانده‌اند. تنها کافیست تا فرشته تک بال، سفیروث (Sephiroth) را به خاطر بیاورید. آنتاگونیست اصلی Final Fantasy VII که از بسیاری از پروتاگونیست‌های بسیار بزرگ و محبوب در بازی‌های مختلف نیز محبوب‌تر است و یک اسطوره در سری فاینانل فانتزی و تاریخ بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود. خیلی هیجان انگیز است که بار دیگر خواهیم توانست در Final Fantasy VII Remake با سفیروث و دیگر شخصیت‌های این شاهکار بی تکرار ملاقات کنیم. در Final Fantasy VII طراحی تک جزیبات بازی از دنیای آن و محیط اطراف گرفته تا ریزترین جزیبات شخصیت‌های بازی و لباس‌های آنها به زیباترین شکل ممکن انجام شده و این بازی یکی از خوش گرافیک‌ترین سری‌های بازی‌های محسوب می‌شود که حالا قطعاً در نسخه بازسازی شده آن و با توجه به تریلرهایی که تاکنون از آن دیده ایم باز هم شاهد یک گرافیک معركه و کاملاً نسل هشتمی خواهیم بود که لذت دیدار دوباره با شخصیت‌های محبوبمان و مبارزات بی نظیر فاینانل فانتزی ۷ را چند برابر می‌کند. طراحی ظاهری و صورت شخصیت‌ها و لباس‌های آن‌ها در بازی و حرکت موهای آن‌ها بی نظیر بود و به قدری شخصیت‌های اصلی بازی، زیبا و دوست داشتنی طراحی شده‌اند که هر بازی‌بازی را شیفته خود می‌کنند. دنیای Final Fantasy VII بسیار وسیع و زیبا طراحی شده و انواع و اقسام محیط‌ها و مناظر چشم نواز را می‌توانستید در آن مشاهده کنید و همچنین نورپردازی نیز در این عنوان سطح خیلی بالایی داشت. انتظار داریم تا تمامی این موارد با کیفیت بسیار بالاتر و نسل هشتمی در بازسازی این عنوان وجود داشته باشد تا شاهد یک شاهکار دیگر در سطح بازی اصلی باشیم. مبارزات بازی در این نسخه بازسازی شده بناست تا بر پایه سیستم اکشن هم زمان (real-time action) (با المان‌های استراتژی شبیه به عنوان Dissidia Final Fantasy، Final Fantasy VII Remake که بازسازی عنوان اصلی سال ۱۹۹۷ محسوب می‌شود و به مانند تمامی بازی‌های اصلی سری، در زانر نقش آفرینی قرار دارد، توسط Epic Games, CyberConnect2 و Square Enix، فاینانل فانتزی و یکی از محبوب‌ترین و بزرگترین عنوان‌های نقش آفرینی در تاریخ به شمار می‌رود. پس از سال ۲۰۱۵ هفتمین این سری، سرانجام در مارس E3 سال ۲۰۱۹ بود که این نسخه معرفی گردید و بسیاری از بازی‌بازان مخصوصاً قدیمی تر به آرزوی خود رسیدند. Final Fantasy VII Remake که بازسازی عنوان اصلی سال ۱۹۹۷ در تاریخ ۲۰۱۸ برای PlayStation 4 منتشر شد، توسعه و ساخت است تا در تاریخ ۲۰۱۸ نامشخص در سال ۲۰۱۹ PlayStation 4 برای پلتفرم‌های PlayStation 4, PlayStation Portable, Android, iOS, Microsoft Windows و Square Enix کمپانی می‌باشد. شاهکار شخصی با سیستم عامل ویندوز عرضه شد. شاهکار Final Fantasy VII نیز که هفتمین نسخه از سری عنوان‌های اصلی فاینانل فانتزی محسوب می‌شود، توسط کمپانی Square Enix ساخته شد و در سال ۱۹۹۷ و ۲۰۱۳ یک نسخه بازسازی و ریمستر شده از دو عنوان Final Fantasy X-2 و Final Fantasy X در قالب یک مجموعه ارزشمند به نام Final Fantasy X | Final Fantasy X-2 HD Remaster برای پلتفرم‌های PlayStation 3, PlayStation Vita و PlayStation 4، رایانه‌های کمپانی Square Enix سپس در طول سال‌های بعدی توسعه همین کمپانی برای پلتفرم‌های PlayStation 4, PlayStation, PlayStation Portable, Android, iOS, Microsoft Windows منتشر گردیده است. این عنوان زیبا با متای ۹۲ محبوب‌ترین بازی فرنچایز فاینانل فانتزی و یکی از محبوب‌ترین و بزرگترین عنوان‌های نقش آفرینی در تاریخ به شمار می‌رود. پس از سال ۲۰۱۵ هفتمین این سری، سرانجام در مارس E3 سال ۲۰۱۹ بود که این نسخه معرفی گردید و بسیاری از بازی‌بازان Final Fantasy VII Remake که بازسازی عنوان اصلی سال ۱۹۹۷ محسوب می‌شود و به مانند تمامی بازی‌های اصلی سری، در زانر نقش آفرینی قرار دارد، توسط Epic Games, CyberConnect2 و Square Enix، فاینانل فانتزی و یکی از محبوب‌ترین و بزرگترین عنوان‌های نقش آفرینی در تاریخ ۲۰۱۸ برای PlayStation 4 منتشر شد. Yoshinori Kitase که کارگردان نسخه گردد. آقای Yoshinori Kitase اصلی این عنوان به شمار می‌رود این بار در نسخه بازسازی شده در نقش تهیه‌کننده بازی حاضر شده است و آقای Tetsuya Nomura به عنوان کارگردان بازی انجام وظیفه می‌کند. همچنین مشخص گردید که به منظور این که سازندگان مجبور نشوند تا هیچ بخشی از بازی را حذف کنند انتشار آن به صورت



4

Ghost of Tsushima

سازنده Sucker Punch Productions
ناشر Sony Interactive Entertainment
ژانر Action Adventure
پلتفرم ها Playstation 4

نمایشی که از Ghost of Tsushima در کنفرانس سونی مشاهده کردیم به معنای واقعی کلمه «فراتر از شگفت انگیز» بود و دنیای بازی و هر چه که در آن دیدیم مانند یک تابلوی نقاشی بی نهایت زیبا به همراه یک موسیقی متن فوق العاده بود که هر بیننده ای را به تحسین وامی داشت. راستیش من و شاید خیلی از بازی‌های دیگر اصلاً انتظار چنین نمایش شگفت‌انگیزی را از بازی Ghost of Tsushima نداشتیم و با این که حدس من زدیم که شاهد یک نمایش زیبا از این عنوان باشیم ولی واقعاً نه تا این حد که ویدئوی گیم پلی بازی و هر چیزی که در آن مشاهده کردیم یکی از چند نمایش برتر کل نمایشگاه ای ۳ باشد، ولی این اتفاق افتاد و بازی جدید استودیو ساکرپانچ که خالقین سری اینفیموس هستند با نمایشی خیره کننده و سرشار از زیبایی از هر نظر، چشم‌های ناظرین و حاضرین کنفرانس سونی را به خود خیره کرد و نوید عنوانی را داد که این پتانسیل را دارد که در سطح یک شاهکار انحصاری برای سونی بدرخشد. همین سورپرایز شدن مخاطبین با کیفیت شگفت‌انگیز نمایش Ghost of Tsushima سبب شد تا خیلی‌ها آن را به عنوان یکی از برترین نمایش‌های این مراسم یاد کنند و بعد از این نمایش، Ghost of Tsushima در مرکز توجه خیلی از منابع و مراجع معتبر گیمینگ در دنیا قرار گرفت و خیلی بیشتر از قبل نامش را می‌شنویم. این بازی که یک عنوان اکشن‌ماجرایی است در حال حاضر توسط ساکرپانچ در حال ساخت بوده و احتمالاً در سال ۲۰۱۹ یا اوایل ۲۰۲۰ توسط سونی به طور انحصاری برای پلی استیشن ۴ منتشر خواهد شد هر چند که هنوز تایید رسمی مبنی بر زمان انتشار بازی صورت نگرفته است. در هر صورت هیچ شکی وجود ندارد که Ghost of Tsushima اکنون یکی از مورد انتار ترین عنوان‌صنعت و هنر بازی‌های رایانه‌ای به حساب می‌اید و این بازی در لیست ما نیز جایگاه سوم را با شایستگی به خود اختصاص داده است.

3



Death Stranding

سازنده Kojima Productions
ناشر Sony Interactive Entertainment
ژانر Action Adventure
پلتفرم ها Playstation 4

زمانی که در مراسم E3 2016 در کنفرانس سونی، اندرو هاووس به روی صحنه آمد و در مورد افراد توانا و با استعدادهای بالا در صنعت بازی های رایانه ای صحبت می کرد، نمی دانستیم قرار است یکی از بزرگترین و تاریخ سازترین و البته محبوب ترین افراد و سازنده حاضر در حوزه بازی های رایانه ای اب به روی صحنه بیاید، ولی این طور شد و در میان تشویق های بی امان طرفداران هیدئو کوجیما بزرگ در کنفرانس سونی حاضر شد تا یک انحصاری جدید را برای پلی استیشن ۴ معرفی کند. عنوانی که اولین بازی ساخته شده توسط کوجیما بعد از ترک کونامی و تاسیس استودیوی جدیدش است. چه چیزی از این بهتر؟ بعد از نمایش این بازی جدید که Death Stranding چه که دیده بودند و هر کس در دل با خود می گفت «این دیگر چه بازی است؟ این که تمام رمز و راز بود. معنی این تریلر چه بود؟...» واقعا هم همین طور بود و یکی از پر رمز و راز ترین تریلرهای معرفی در تاریخ بازی های رایانه ای را شاهد بودیم که البته از استاد کوجیما بعید هم به نظر نمی رسید. نخستین نکته بسیار خوشحال کننده در خصوص نمایش بسیار پر رمز و راز بازی Death Stranding، حضور دوباره نورمن ریدوس پس از عنوان کنسول شده و فوق العاده Silent Hills است که این بار با خیال راحت در بازی متعلق به استودیوی شخصی کوجیما حضور یافته است و دیگر سایه شوم کونامی را بر سر بازی احساس نمی کند. با خاطره بدی که برای اوی در بازی Silent Hills رقم خورد، حضور دوباره نورمن ریدوس در این صنعت نشان از علامتمندی بالای او به حوزه بازی های رایانه ای و فعالیت در آن ها و البته علاقه اش به کوجیما دارد. جالب است که هر وقت شخصی با کوجیما آشنا می شود و مدتی را با او وقت من گذراند خیلی زود شیوه ا او می شود و در مراسم پلی استیشن سال ۲۰۱۷ نیز دیدیم که حتی اندرو هاووس نیز رابطه صمیمی و بسیار نزدیکی با کوجیما دارد و کلی خاطرات مختلف از دورانی که با هم بوده اند بیان شد. بازی Death Stranding عنوانیست که در ژانر Action Adventure قرار دارد و همانطور که گفته شد توسط Kojima Productions در حال توسعه و ساخت است. این بازی قرار است تا در تاریخ نامعلومی (احتمالاً ۲۰۱۹) توسط هشتمنی سونی یعنی ۴ Playstation منتشر گردد. این کنسول نسل هشتمی سونی یعنی ۴ به طور انحصاری برای بازی با انجین قدرتمند دسیما که شاهکاری مثل هورایزن زیرو داون را خلق کرده است در حال ساخت است و بی شک این موضوع سبب می شود تا از لحاظ گرافیکی شاهد یک بازی بسیار قدرتمند باشیم و البته حضور کوجیما هم 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. بعد از تریلر معرفی بازی، در چند مراسم مختلف نمایش های گوناگونی را از این بازی شاهد بوده ایم که در هر کدام چند سوال جواب داده شده اند و دو برابر آن ها سوال جدید ایجاد شده است!! جالب این جاست که خود گیلمو دل تورو نیز در این بازی حضور دارد و در یکی از بهترین تریلرهای این عنوان شاهد نقش آفرینی عالی و البته راز آلود و عجیب او نیز بودیم. Death Stranding یک بازی کاملاً خاص است که از همین تریلرهایش معلوم است هیچ عنوانی را تا کنون شبیه آن نمیده ایم. از نقش نوزادان عجیب در محفظه های خاص گرفته گرفته تا رشته هایی مثل بند ناف که به انسان ها و حتی تانک ها وصل است، چند شخصیت نامعلوم که در آسمان قرار دارند، موجوداتی مرگبار که دیده نمی شوند و فقط رد دست های آن ها به صورت یک مایع سیاه رنگ که به نظر مشخصه بازی است را روی زمین باقی می ماند و کلی رمز و رازهای دیگر، همه و همه سبب شده اند تا بسیار در مورد این بازی کنگکاو شویم و همچنین بسیار تشنگ این باشیم که گیم پلی این عنوان را ببینیم. نهایتاً بایستی گفت بدون شک بازی Death Stranding یکی از مورد انتظارترین عنایوین صنعت بازی های رایانه ای در سال ۲۰۱۹ یا اوایل ۲۰۲۰ به حساب می آید و این بازی در لیست ما از مورد انتظارترین بازی های سال ۱۳۹۸ جایگاه دوم را کسب نموده است. باید صبر کنیم و ببینیم کوجیما بزرگ چه آشی برایمان پخته است!

2



The Last of Us: Part 2

سازنده Naughty Dog
 ناشر Sony Interactive Entertainment
 ژانر Third Person Shooter ,Survival ,Action Adventure
 پلتفرم ها Playstation 4

در حین پخش مراسم 2016 PSX در حال فکر کردن به این بودم که احتمالاً در مقاله ام خواهم نوشت «سونی سومین مراسم PSX را نیز مطابق همان طور که از این مراسم همیشه انتظار داشته ایم برگزار کرد، یعنی زیبا، پر از بازی های بزرگ که قبلاً معرفی شده بودند، پر از معرفی بازی های جدید کوچک و بسیار محبوب و همین طور پرداختن به بازی های واقعیت مجازی. در واقع سونی هیچ کار جدیدی را در این مراسم انجام نداد و به مانند سال های گذشته طرفداران را خوشحال، اما نه پر از شور و حال و هیجان به خانه فرستاد.» اما اوضاع این طور باقی نماند و در انتهای مراسم همه چیز فرق کرد و کل این نوشتۀ تغییر کرد و کنار گذاشته شد. سونی سورپرایز کرد، آن هم چه سورپرایزی! زمانی که در تریلر آخر مراسم متوجه شدیم که نسخه دوم شاهکار The Last of Us در راه است، همان طور که سالان مراسم منفجر شد قلب ما بازیابان و علاقمندان پلی استیشن نیز به واقع از هیجان منفجر شد و این مراسم را تبدیل به یکی از خاطره انگیز ترین ها برای طرفداران سونی کرد که یکی از بزرگترین سورپرایزها را به همراه خود داشت. در واقع معرفی The Last of Us: Part 2 در مراسم 2016 PSX بрг بزند سونی بود و باعث شد تا این مراسم از یک شوی قابل انتظار، تبدیل به یکی از خاطره انگیز ترین مراسم برگزار شده توسط سونی گردد و تمام طرفداران این شرکت و حاضرین در سالن با لبخند ملیحی از رضایت پایان مراسم را نظاره کنند و با خورد خیلی مثبتی از آن دریافت نمایند که این بازخورد مثبت طرفداران منجر به دریافت بازخورد مثبت برای سونی می شود. در واقع خیلی از نویسندهای که در طول این مراسم در حال نوشتن تحلیل و نتیجه گیری برای آن بودند، در پایان مراسم آن نوشتۀ ها و ذهنیت ها را کاملاً کنار گذاشته و از ابتدا با هیجانی چند برابر شروع به نگارش آن کردند، زیرا پایان نمایش همه چیز را به طور گسترده ای تغییر داد. بازی نخست Survival و Third Person Shooter, Action Adventure که در ژانر The Last of Us قرار داشت توسط Horror Sony Interactive Entertainment انصهارا برای پلتفرم Playstation 3 منتشر شد. بعد از موفقیت شگفت انگیز و خارق العاده این عنوان در نسل هفتم، سازندگان تصمیم گرفتند نسخه Left Behind و ریمستر شده این بازی به نام The Last Of Us Remastered که البته بسته الحاقی Ra نیز در خود داشت، برای کنسول پلی استیشن ۴ منتشر کنند که در سال ۲۰۱۴ این اتفاق نیز افتاد و عنوانی که زیباترین و چشم نوازترین گرافیک های فنی و هنری در نسل هفتم را داشت، باز هم بهبودهای بیشتری از لحاظ گرافیک به خود دید و در نسخه The Last Of Us Remastered که به نسل هشتم آمد، شاهد عنوانی باز هم زیباتر از قبل بودیم و این نسخه نیز مانند بازی اصلی متای ۹۵ را کسب کرد. اکنون نیز نوبت به نسخه دوم سری رسیده است. بازی The Last of Us: Part 2 نیز که قاعده ای در حال توسعه و ساخت است و قرار است توسط Adventure قرار دارد، توسط Naughty Dog در تاریخی نامغلوم (احتمالاً سال ۲۰۱۹) انصهارا برای Sony Interactive Entertainment منتشر گردد. The Last of Us: Part 2 داستان بعد از نسخه اول را دنبال می کند که در آن الی بسیار بزرگتر شده است و هنوز نمی دانیم که دقیقاً چه اتفاقاتی رخداده است که سبب شده ای آن طور که در تریلر معرفی بازی دیدیم خشمگین و ناراحت باشد و در حال قلمع و قمع کردن و سلاخی دشمنان باشد. نمی دانیم که آیا جوئل زنده است یا خیر؟ هیچ چیز خاص و خیلی مهمی هنوز مشخص نیست اما قطعاً داستان بازی اول و تجربه آن، تاثیر زیادی بر روی کسانی که نسخه دوم را تجربه خواهند کرد دارد و بدون شک باید اول The Last of Us را بازی کنید و از داستان و کلیت آن آگاه شوید. در داستان بازی اول شاهد بودیم که شخصیت جوئل، در دوره ای که دنیا توسط یک بیماری قارچی از بین رفته و انسان ها تبدیل به قاتلینی وحشتناک یا بیمارانی زامبی مانند شده اند، طی اتفاقاتی با دختری نوجوان به نام الی همراه می شود که گویا کلید حل این بیماری مخوف است و نسبت به آن مقاوم می باشد. جریان و اتفاقاتی که در سفر این دو رقم می خورد و رابطه ای که بین آن ها ایجاد می شود، داستان بازی را شکل می دهد و یکی از احساسی ترین و زیباترین روایت های داستانی که تاکنون در بازی ها دیده ایم را به ما هدیه می دهد. با این که جوئل والی سال ها را از هم دور بوده اند و حتی هم را نمی شناخته اند اما وقتی که هم را می یابند و با هم همراه می شوند یکی از زیباترین و عمیق ترین و بی نظریترین روابط شکل گرفته در تاریخ این صنعت را با هم برقرار می کنند که بر اساس یک دوستی مشترک و بسیار قدرتمند است، چیزی که در آن زمان و در آن دنیای دیوانه وار اصلاً پیدا نمی شود و به همین خاطر بی نهايت ارزشمند و زیباست. در طول روند بازی آرام آرام به هم وابسته می شوند و لحظه به لحظه برای هم مهم تر می شوند. آن ها با هم دعوا می کنند، گریه می کنند، هوای هم را در بدترین شرایط دارند و حتی در زمانی که لبخندها بر لبان دنیا خشکیده است با هم شوخی می کنند و لبخند می زنند. اوج داستان بازی زمانی است که جوئل متوجه می شود که چقدر الی برای او عزیز است و برایش اهمیت دارد، آن قدر که تمام دنیا را به خاطر او بکشد و از پیش رو بردارد تنها برای این که الی سالم بماند و او را نیز مانند دخترش از دست ندهد. نهایتاً باید بگویم هیچ ترددی نیست که بازی The Last of Us: Part 2 یکی از مورد انتظارترین عنوانین سال ۱۳۹۸ برای جامعه بیشتر از ۷۰ میلیون نفری دارندگان پلی استیشن در دنیا به حساب می اید و در لیست مانیز با قاطعیت و شایستگی هر چه تمام تر در جایگاه نخست قرار گرفته است. امیدواریم به زودی شاهد اعلام تاریخ انتشار این بازی باشیم و بتوانیم در سال ۱۳۹۸ این عنوان بزرگ ناتی داگ را تجربه نماییم.

