

گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال
Gamefa.com
شماره بیستم
فروردین ۱۳۹۸
March 2019



33-36
Mortal
Kombat 11



11-14
PlayerUnknown's
Battlegrounds

15-20
Metro Exodus



سعید آقابایی

سخن سردبیر

این داستان «یک سال دیگر هم چه زود گذشت» هم واقعا دیگه تکراری و لوٹ شده و از همه عجیب ترش اینجاست که انگار هر سال کوتاه تر می شود از سال قبلی! سال ۱۳۹۷ نیز به پایان رسید ولی حکایت همچنان برای ما گیمرها باقیست. سال ۹۷ سال خوبی برای گیمر 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 می شوند 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 نظیر دیگری مثل Red Dead Redemption 2 و A.C و Odyssey و Spiderman نیز عرضه شدند و کلی لذتشان را بردیم. سال ۹۸ نیز به نظر می رسد که دورنمای خیلی خوبی دارد و اگر کمی خوش شانس باشیم و بازی ها تاخیر نخورند و تاریخ انتشارشان برای امسال مشخص شود، شاهد کلی بازی عالی در سال ۹۸ هم خواهیم بود. اما از تمام این ها که بگذریم تنها موضوع مهم «لذت بردن از بازی کردن» است و بس. مهم نیست چه سبکی بازی می کنید و بازی قدیمی است یا جدید، مهم این است که با آن کیف کنید و تا می توانید 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 می کنیم. مجله گیمفا ویژه نامه نوروز سال ۱۳۹۸ اختصاصا برای شما و به عنوان عیدی گیمفا تدارک دیده شده است و زحمت کل تیم گیمفا را در خود دارد. امیدوارم که مورد رضایتان قرار بگیرد. در انتها سال ۱۳۹۸ را به شما عزیزان و گیمفایی های دوست داشتنی تبریک عرض می کنم و آرزوی بهترین ها را برایتان دارم.

gamefa_official



gamefa.official



مدیر مسئول

کسری نراقی

سردبیر

سعید آقابابایی

طراحی و صفحه‌آرایی

فرزین سلیمی

اعضای تحریریه مجله

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

فهرست

21-28
Darksiders III



41-44
Days Gone



50-56
Resident Evil 2

◆ 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

◆ پیش‌نمایش

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

◆ روزی‌رونگاری

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

◆ مصاحبه

Mortal Kombat 11	45-50
------------------	-------



استودیو Turn 10 تایید کرد: Forza Motorsport 8 در مراحل اولیه توسعه قرار دارد

مدتی پیش استودیو Turn 10 به وضوح اعلام کرد که فعلا نسخه جدیدی از سری Forza Motorsport در دست توسعه قرار ندارد و فعلا همه تمرکز سازندگان بر روی پشتیبانی از Forza Motorsport 7 است. با این وجود، به تازگی استودیو سازنده اعلام کرده که دنباله FM7 در دست ساخت قرار دارد. کارگردان سری Forza رسماً تایید کرد که عنوان Forza Motorsport 8 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 Forza Motorsport 8 بازی مایکروسافت برای نسل آینده باشد.



نقدها و نمرات Devil May Cry 5 منتشر شدند

پس از بازی موفق Resident Evil 2 Remake می‌توانست با بازخوردهای فوق العاده‌ای از سوی کاربران و منتقدین همراه شود، کپ‌کام این بار با Devil May Cry 5 خوش درخشیده است. 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 می‌رسد که بازی در این بخش کمبودی 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 نمرات 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 سونی در نسل هشتم، Horizon: Zero Dawn را می‌توان 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 سازنده بازی Horizon، تایید کرد که فروش جهانی این بازی طی دو سال گذشته پرافرتر از 10 میلیون گذشته 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 متای فوق العاده 89 دست پیدا کند. این بازی همچنین توانست بالاتر از دیگر رقیبان، 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 شوفیلد که دیگر با EA همکاری نمی‌کند همچنین سابقه کار بر روی بازی‌های چون، Dante's Inferno، Battlefield Hardline و چند نسخه از سری Star Wars را دارد. در حال حاضر آقای شوفیلد 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 پروژه بعدی شوفیلد در دست نیست اما احتمال می‌رود که بازی بعدی وی نیز تمی 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 بازخوردهای ضد و نقیضی رو به رو شد. با وجود مشکلات فراوان در زمینه‌های مختلف، Anthem موفق شد به پرفروش‌ترین 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 ناپایداری 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 ایده‌های 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. متای کنونی بازی در متاکرایتیک 60، و نمره بازی از دید وبسایت گیمفا 7 است.



Halo: The Master Chief Collection رسماً 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 مایکروسافت 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 خواهند 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 Jarrard رسماً تایید کرد که استودیو Industries 343 در حال همکاری با استودیوهایی مثل Ruffian Games (سازنده Crackdown 2) و Splash Game (سازنده بازی Dirty Bomb) برای بازدهی بهتر بازی کالکشن خود بر روی رایانه‌های شخصی است.



Far Cry: New Dawn

بازگشتی لذتبخش به هوپ کانتی

◆◆ سعید آقابابایی



بازی Far Cry: New Dawn مدتی قبل توسط یوبیسافت برای پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر شده است و قصد داریم تا این عنوان را 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 و می خواهید بیشتر در مورد این بازی بدانید، پیشنهاد می کنم تا در ادامه مطلب نقد و بررسی بازی Far Cry: New Dawn با مجله گیمفا همراه شوید.

در ابتدای این مطلب باید این موضوع را مطرح کنم که Far Cry: New Dawn جزو عناوینی است که نشان می دهند 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 بازیاز متنوع 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 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 می‌خورید و به شکلی از مه‌لکه نجات پیدا می‌کنید و سپس باید از صفر شروع کرده تا نهایتاً بتوانید این گروه را از بین ببرید و در این راه کلی وقایع مختلف رقم می‌خورد و یکی از نکاتی که در بخش داستان و روایت مثبت است، شخصیت‌های آشنایی است که در این روند ملاقات می‌کنید و گاهی سورپرایزهای خوبی را شاهد هستیم. آنتاگونیست‌های اصلی این بازی یعنی Lou و Mickey به نظر بنده 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 آنتاگونیست‌های این سری قرار دهند ولی جنونی که در واس و پاگان مین و جوزف سید دیده‌ایم 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 نمی‌توانید آطور 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 پس‌آلزمانی کنند، زیرا اسپین آف‌ها جای همین کارها هستند و قطعاً این دنیای آخرالزمانی خیلی جذاب‌تر از این است که می‌خواستیم دوباره در همان دنیای تکراری بازی پنجم و در همان فضا که ساعت‌ها آن را در نوردیده 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 شخصیت‌هایی فوق‌العاده و داستان و روایت عالی داشتند و برخی از برترین آنتاگونیست‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای را در آنها دیده‌ایم. داستان، روایت و شخصیت‌پردازی همواره یکی از بهترین بخش‌های عناوین فارکرای بوده‌اند و روند روایت داستان و شخصیت‌ها همیشه مناسب و جذاب بوده‌اند و همیشه بازی‌های این سری توانایی این که بازیکن را از لحاظ داستانی به خود جذب کرده و او را علاقمند به فهمیدن ادامه داستان نگاه دارند، در اختیار داشته‌اند و شخصیت‌های بسیار جذاب و فوق‌العاده‌ای را نیز مخصوصاً در قالب آنتاگونیست‌های این سری شاهد بوده‌ایم، ولی Far Cry: New Dawn در این زمینه و در خلق و روایت یک داستان عالی و شخصیت‌های عمیق و آنتاگونیست‌های 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 شخصیت‌های 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 می‌بینیم. وقایع داستانی Far Cry: New Dawn هفده سال بعد از اتفاقات نسخه پنجم رقم می‌خورد. بعد از این که یک انفجار هسته‌ای که از آن با نام «the Collapse» یاد می‌شود دنیا را ویران کرده است، نجات‌یافتگان سعی در این دارند که دوباره جامعه‌ای را در Hope County برپا کنند. این جامعه نوپا به طور مداوم توسط گروهی سازمان‌یافته از دزدان و غارتگران به نام Highwaymen که توسط دو خواهر دوقلو به نام‌های میکی و لو رهبری می‌شوند، تهدید می‌شوند. شما به عنوان یک عضو از گروه Thomas 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 شخصیت‌هایی فوق‌العاده و داستان و روایت عالی داشتند و برخی از برترین آنتاگونیست‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای را در آنها دیده‌ایم. داستان، روایت و شخصیت‌پردازی همواره یکی از بهترین بخش‌های عناوین فارکرای بوده‌اند و روند روایت داستان و شخصیت‌ها همیشه مناسب و جذاب بوده‌اند و همیشه بازی‌های این سری توانایی این‌که بازیاز را از لحاظ داستانی به خود جذب کرده و او را علاقمند به فهمیدن ادامه داستان نگاه دارند، در اختیار داشته‌اند و شخصیت‌های بسیار جذاب و فوق‌العاده‌ای را نیز مخصوصاً در قالب آنتاگونیست‌های این سری شاهد بوده‌ایم، ولی Far Cry: New Dawn در این زمینه و در خلق و روایت یک داستان عالی و شخصیت‌های عمیق و آنتاگونیست‌های 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 شخصیت‌های 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 می‌بینیم. وقایع داستانی Far Cry: New Dawn هفده سال بعد از اتفاقات نسخه پنجم رقم می‌خورد. بعد از این‌که یک انفجار هسته‌ای که از آن با نام «the Collapse» یاد می‌شود دنیا را ویران کرده است، نجات‌یافتگان سعی در این دارند که دوباره جامعه‌ای را در Hope County برپا کنند. این جامعه نوپا به طور مداوم توسط گروهی سازمان‌یافته از دزدان و غارتگران به نام Highwaymen که توسط دو خواهر دوقلو به نام‌های میکی و لو رهبری می‌شوند، تهدید می‌شوند. 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 شکست‌سختی می‌خورید و به شکلی از مهلکه نجات پیدا می‌کنید و سپس باید از صفر شروع کرده تا نهایتاً بتوانید این گروه را از بین ببرید و در این راه کلی وقایع مختلف رقم می‌خورد و یکی از نکاتی که در بخش داستان و روایت مثبت است،





تکراری بازی پنجم و در همان فضا که ساعت ها آن را در نوردیده بودیم، بازی کنیم و کاملا همه چیز برایمان تکرار شود.

گویا نقش آفرینی کردن اساسین کرید به یوبیسافت چسبیده است و حالا کم کم فارکرای هم نقش آفرینی می شود که البته من نه تنها ناراضی نیستم بلکه خیلی هم خوشحالم! تا باشد از این آر پی جی های بزرگ و عالی! Far Cry: New Dawn عنوانی در ژانر شوتر اول شخص و اکشن ماجراجویی جهان آزاد با المان های پرتعداد نقش آفرینی است که بازیاز می تواند در دنیای بزرگ آن به صورت کاملا آزادانه به صورت پیاده یا با وسایل نقلیه گوناگون گشت و گذار کند و ماموریت های مختلف انجام دهید و با افراد گوناگون آشنا شود و پایگاه هایی را فتح کند. شما بایستی در اول بازی و بعد از بخش ابتدایی، شخصیت خود را از لحاظ ظاهری کاملا شخصی سازی کنید و رنگ پوست و لباس و ... را به دلخواه خود انتخاب نمایید که کلی انتخاب های گوناگون برای شخصی سازی در اختیار شماست و خیلی آیتم ها را نیز (اعم از لباس و سلاح و...) می توانید با خرج کردن اعتبار فارکرای (که با پول واقعی می خرید) به دست بیاورید که البته اصلا واجب و لازم نیستند و تازه خیلی از اینها را با واحد پولی داخل بازی (که در این عنوان اتانول است) هم می توانید آزاد کنید. کلی المان های

شخصیت های آشنایی است که در این روند ملاقات می کنید و گاهی سورپرایزهای خوبی را شاهد هستیم. آنتاگونیست های اصلی این بازی یعنی Mickey و Lou به نظر بنده اصلا 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 قرار دهند ولی جنونی که در واس و پاگان مین و جوزف سید دیده ایم خیلی باورپذیرتر و بهتر است و اتفاقا 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 بگویم 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 بگویم سازندگان تصمیم جالبی گرفته اند که Far Cry: New Dawn را به آخرالزمان ببرند و برای نخستین بار فارکرای را پس‌آخالزمانی کنند، زیرا اسپین آف ها جای همین کارها هستند و قطعا این دنیای آخرالزمانی خیلی جذاب تر از این است که می خواستیم دوباره در همان دنیای



ریوولور و همینطور سلاح های منفجره دستی مانند نارنجک و مولوتوف و البته سلاح های مختلف مبارزات نزدیک را برای از پای آوردن دشمنان در اختیار دارید (برخی سلاح های جدید هم اضافه شده اند) که البته در این بازی، سلاح ها و تمامی دیگر تجهیزات (حتی ماشین ها و ...) همگی دارای رنگ و درجه هستند و از درجه ۱ و معمولی تا درجات بالاتر با رنگ های طلایی را شاهد هستیم که باید با انجام فعالیت هایی قابلیت استفاده از تجهیزات رده بالاتر را کسب کنید و نمی توانید 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 پایگاه ها، 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 آوت البته!) و قدرتمند که در ابتدای بازی با یک ضربه تقریباً شما را می کشند، انواع و اقسام ماموریت های اصلی و فرعی و گنج یابی، ماموریت های Expedition، صحبت با شخصیت های مختلف و تشکیل یک گروه از متحدین برای کمک به شما و کلی المان های نقش آفرینی دیگر.

با این که مانند بازی پنجم شاهد هوش مصنوعی خوب و بالایی در اکثریت دشمنان هستیم و آنها خیلی خوب شما را دوره می کنند، ولی باز هم مشکلاتی در هوش مصنوعی که واقعا گاهی عجیب و مسخره هستند را مشاهده می کنیم مخصوصا هنگام استفاده از المان های مخفی کاری. گان پلی بازی به مانند همیشه جذابیت بسیار بالایی دارد. مکانیسم شلیک و هدف گیری در بازی به بهترین و خوش دست ترین شکل یک بازی اول شخص انجام می شود و از مبارزات بازی حسابی لذت خواهید برد. شلیک با هر سلاحی حس خاص خودش را دارد و کاملا تفاوت سلاح های مختلف در مبارزات را لمس می کنید و باید بسته به شرایط مختلف از سلاح های مناسب یا حتی سلاح های سرد برای مبارزات نزدیک استفاده نمایید. تنوع سلاح ها و مبارزات جذاب بازی، یکی از مهم ترین نقاط قوت Far Cry: New Dawn است و شاهد یکی از برترین بازی های شوتر اول شخص نسل هشتم در این زمینه هستیم. هر لحظه در بازی ممکن است تا ناگهان یک سلاح و یا آیتمی ارزشمند پیدا کنید که لحظات هیجان انگیزی را در مبارزات برای شما خلق می کنند. در بازی از رایفل و شات گان گرفته تا پیستول و

فروش پوست حیوانات و ساخت و خرید ماشین ها و هلیکوپترها و ... را دارید که مشابه بازی پنجم است اما تفاوت اینجاست که اکنون می توانید این پایگاه ها و خانه های امن خود را با درجات بالاتر ارتقا دهید و قوی تر کنید که این موضوع یک سری پیش نیازها دارد که بایستی انجام دهید و برخی ماموریت های لازم را به پایان برسانید. در بازی انواع وسایل نقلیه را در اختیار دارید و از انواع ماشین های کوچک و بزرگ و هوایی و موتور و ... در بازی وجود دارند که می توانید سوار آن ها شده و در جای جای نقشه بازی رفت و آمد کنید. همچنین با انجام Expedition ها می توانید بین پایگاه های امن خود سفر سریع نیز انجام دهید. در بازی به مانند نسخه پنجم سیستم به کارگیری و استخدام کردن نفرات مختلف یا «Guns for Hire» نیز وجود دارد که می توانید این کار را با افراد محلی و یک سری افراد خاص با قابلیت های ویژه انجام دهید تا در مبارزات به کمک شما بیایند. هر کدام از این مبارزین همراه، توانایی ها و قابلیت ها و شخصیت مخصوص به خود را دارند. ماهیگیری نیز در Far Cry: New Dawn به مانند نسخه پنجم وجود دارد که بازی را جذاب تر می کند و تنوع جالبی به حساب می آید و یک سری چالش های خاص را برای شما به همراه دارد.

جدید و بخش های متنوع در گیم پلی بازی وجود دارند که خیلی از آنها جدید هستند و بازی تبدیل به عنوانی کاملا متفاوت از بازی قبلی کرده اند و انگار شاهد یک شوتر اول شخص نقش آفرینی مثل بردلندز هستیم. از اضافه شدن جذاب گیم پلی بازی می توان به ماموریت های Expedition اشاره کرد که خود اینها یک زمان خیلی زیادی را با محتوای جدید برای شما به همراه دارند و شاهد ۷ ماموریت در این شاخه هستیم که هر کدام ۳ درجه سختی مختلفی دارند و لحظات خیلی جذابی را برای شما خلق می کنند. در این ماموریت ها باید بروید و از دل یک پایگاه دشمن که ممکن است یک کشتی باشد یا یک 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 می توانید کمپین و بخش داستانی بازی را به تنهایی یا در کنار یک همراه در بخش cooperative multiplayer انجام دهید که بدون شک تجربه کردن بازی با دوستان به صورت کوآپ لذت خیلی خیلی بیشتری دارد. در بازی باید پایگاه ها و خانه های امن را در سراسر نقشه آزاد کنید و به دست آورید که در این پایگاه ها قابلیت انجام انواع کارها مثل ساختن سلاح و خرید





در مورد موسیقی بازی باید بگویم به نظر می‌رسد که قطعات موسیقی نسخه پنجم زیباتر و باکیفیت‌تر از این عنوان بودند که البته خوب واقعا هم طبیعی است و یک نسخه اصلی و شماره دار با چندین سال زمان ساخت باید با عنوانی که یک سال بعد از انتشار بازی پنجم عرضه شده و یک بازی اسپین آف است از لحاظ کیفیت موسیقی تفاوت داشته باشد. موسیقی‌های متن بازی اغلب با حال و هوای آن همخوانی دارند و با داستان و دنیای بازی و فضای آن تطابق نسبتاً خوبی برقرار کرده اند اما نه از آن موسیقی‌هایی که دلتان بخواهد در خارج از بازی نیز به تنهایی به آن‌ها گوش بدهید. در واقع باید گفت سازندگان موسیقی Far Cry: New Dawn کار خود را نرمال و قابل قبول انجام داده اند و نمی‌توان از موسیقی‌های بازی به عنوان یک ساندترک ضعیف یاد کرد ولی آنچنان ساندترک بی نظیر و یه یادماندنی را هم شاهد نیستیم. صداگذاری‌های محیطی بازی همگی بسیار با دقت و با کیفیت در بازی شنیده می‌شوند و صداهای مختلف و صدای شلیک

سلاح‌ها و.. کاملاً در روند بیشتر غرق کردن بازیباز در دل بازی موثر واقع می‌شوند. در مورد صداپیشگی شخصیت‌ها باید گفت صرفاً در بخش «صداپیشگی»، شاهد بازی بسیار با کیفیتی هستیم که اگر دیالوگ‌ها و شخصیت‌پردازی‌های بهتری نیز داشت، بسیار کیفیت کار صداگذاران بیشتر به چشم می‌آمد. صداگذاری Lou و Mickey که توسط Leslie و Cara Ricketts به Miller بهترین شکل انجام گرفته است اما متأسفانه آن قدر شخصیت این دو خواهر نچسب است که این صداگذاری عالی هم نتوانسته است آن‌ها را تبدیل به شخصیت‌هایی عالی و قدرتمند نماید. صداگذاری تمامی دیگر شخصیت‌ها نیز به خوبی انجام شده و صداپیشگان افرادی مختلف بازی به خوبی از پس انجام وظیفه خود برآمده‌اند، اما به مانند نکته‌ای که برای دو انتاگونیست اصلی بازی خدمت شما عرض کردم شخصیت‌های ضعیف و نچسب باعث شده‌اند که حتی این صداگذاری خوب هم نتواند آن‌ها را در نظر بازیباز دلپذیرتر و جذاب‌تر جلوه دهد.



نسبت به بازی پنجم، گان پلی و سیستم تیراندازی بسیار خوش دست و لذتبخش و تنوع عالی سلاح ها، همه و همه دست به دست هم داده اند تا Far Cry: New Dawn تبدیل به عنوانی شود که به راحتی بتوانم تجربه آن را به تمامی بازیازان علاقمند به این سری و سبک شوتر اول شخص پیشنهاد کنم و از آن به عنوان یک بازی نام ببرم که کاملا ارزش خرید و تجربه کردن را داراست. Far Cry: New Dawn هم عنوانی وفادار به ریشه های سری محسوب می شود و هم به اندازه کافی المان های جدید برای متنوع تر کردن بازی و متمایز کردن آن از نسخه های قبلی را در اختیار دارد و از لحاظ میزان و تنوع محتوا نیز به عنوان یک بازی اسپین آف فرعی بی نظیر عمل کرده است و هیچ چیزی از یک نسخه اصلی و شماره دار کم ندارد. یوبیسافت 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 شخصیت های عالی) را دارد و کلی هم المان ها و اضافات جدید به گیم پلی آن افزوده است تا شاهد یک تجربه کاملا 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 می کنیم. یوبیسافت که یکی از برترین کمپانی های صنعت گیم از لحاظ «درک مفهوم سرگرم کننده بودن یک بازی بزرگ» است بار دیگر نشان داد که چطور می شود یک بازی جهان آزاد 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، دنیایی زیبا و جذاب از لحاظ طراحی هنری، گرافیک فنی قدرتمند و با ثبات، گیم پلی بسیار متنوع و اضافات و المان های جدید نقش آفرینی

در نهایت باید بگویم Far Cry: New Dawn عنوانی است که کاملا توانسته تا به خوبی از تمامی المان های لازم برای تبدیل شدن به یک شوتر اول شخص جذاب و نسل هشتمی استفاده کرده و عنوانی جذاب و هیجان انگیز را در اختیار بازیازان و طرفداران قرار دهد. حتما می دانید که در بازی های اسپین آف معمولا همان بنای بازی اصلی قبلی سری را شاهد هستیم (مثل آنچارتد 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 بگویم «اضافات» خیلی خیلی زیادی را شاهد هستیم که بازی را در سطح یک عنوان کاملا جدید و اصلی پیش برده اند. Far Cry: New Dawn یک نسخه اسپین آف و فرعی است اما نه تنها چیز زیادی از عناوین اصلی سری کم ندارد بلکه در برخی مواقع از نظر المان های گیم



داستان و روایت نه چندان جذاب و قابل قبول برای یک بازی فارکرای، آنتاگونیست های ضعیف و نجسب در عنوانی که آنتاگونیست هایش همواره جزو برترین شخصیت های منفی تاریخ بوده اند، سایر شخصیت های بازی هم اصلا به پادماندن 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 بندی های زنده و بی نظیر، دیدن هوپ کانتی که کلی خاطره از آن در بازی پنجم داریم با روکنشی از آخرالزمان بسیار جذاب و لذتبخش است و اصلا حال و هوای دنیایی تکراری را ندارد و کاملا متفاوت است، المان های جذاب گیم پلی و مبارزات و اضافه کردن برخی قابلیت های نقش آفرینی و المان های جدید در سیستم لوتینگ بازی و سیستم رنگ سلاح ها حال و هوای تازه ای به بازی پخشیده است، سورپرایزهایی خوب از دیدن برخی شخصیت های آشنا در بازی، یک اسپین آف کامل و عالی با محتوای بسیار مناسب و اضافات جذاب



8.5



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 پاجی با توجه به این که واقع‌گرایانه‌تر از فورتنایت 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 فورتنایت 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 Battleground یا به اختصار PUBG در ابتدا در سال 2017 برای PC و Xbox One منتشر شد. علی‌رغم ستایش منتقدین و رسیدن به موفقیت‌هایی مثل پر فروش‌ترین بازی رایانه‌های شخصی با فروش 42 میلیون نسخه، بعداً قافیه را به فورتنایت 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 محبوبیت 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، طرفداران زیادی پیدا کرده‌اند. اگرچه هنوز بازی‌های داستانی فراموش نشده‌اند و در همین سال 2018 عناوینی چون Spider Man، Assassin's Creed Odyssey و Red Dead Redemption 2 از جمله بازی‌های داستانی بوده‌اند که توانسته‌اند به موفقیت‌های زیادی برسند. علاقه بازی‌بازان به بازی‌های بتل رویال هم منطقی و قابل احترام است و نمی‌توان از لذت بازی‌هایی مثل فورتنایت یا پاجی به این سادگی‌ها

Release Date
March 23, 2017
Platforms
Microsoft Windows
Xbox One
Android
iOS
PlayStation 4
Developer(s)
PUBG Corporation
Bluehole
Publisher(s)
PUBG Corporation
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 انداخته و وارد یک جزیره می‌شوید. در ابتدا فقط باید به دنبال تجهیزات باشید و خود را به لحاظ تسلیحاتی قوی کنید. از آن جایی که ترافیک بازی کم نیست، شما باید در اولین فرصت به دنبال بسته‌های سلامتی، سلاح‌های قوی و همین‌طور 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 پاجی از آن دست بازی‌هایی است که با گذشت ساعت‌ها و روزها می‌تواند بازیکن را بیش از پیش به خود معتاد کند! کار به جایی خواهد رسید که کم‌کم 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 بپندارد. 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 صحرایی دارد، یک بهشت برای تک تیراندازهاست. فضاهای بزرگ این مپ به تک تیراندازها 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 اصلا قابل مقایسه با دو مپ دیگر نیست. به همین خاطر مبارزات در این مپ غالبا به صورت رو در رو و اکشن دنبال می‌شوند و نگرانی بازیکن از بابت کمین گرفتن دشمنان در دوردست‌ها کمتر خواهد بود. حتی اگر دو ساعت هم پابجی را بازی کرده باشید، قطعا متوجه می‌شوید که در طول بازی باید مدت زمان زیادی را در محیطی به سر ببرید که به دلیل بزرگ بودنش، شما در آن احساس تنهایی خواهید کرد. غالبا 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 برطرف کرده و در آن تقریبا همیشه در حال مبارزه هستید. هیجان و سرعت بالاتر مپ Sanhok راضی‌کننده‌تر از دو مپ دیگر است و تاکتیکی بودن در آن از اهمیت خیلی بالایی برخوردار نیست. تنوع بازی‌ها 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 شوید، 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 برنده می‌شود. به بیان ساده‌تر، برنده آن تیمی است که حداقل یکی از اعضایش تا پایان بازی بتوانند زنده بمانند.

مبارزات در بازی PUBG همه چیز نیست. در واقع این که بتوانید دیگران را بکشید 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 کفایت 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 ساختمان‌ها 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 دوردست‌ها داشته باشید تا در تله تک‌تیراندازها نیفتید. اولیت شما همواره باید زنده ماندن باشد تا کشتن دیگران. اساس کار بازی PUBG همین است و سعی نکنید که در خلاف موج بازی حرکت کنید، چون خیلی راحت بازنده خواهید بود. نکته دیگری که باید در نقد و بررسی بازی PlayerUnknown's Battleground با توجه قرار 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 حرفه‌ای‌تر و چالش‌برانگیزتر است. البته همه می‌دانیم که بازیکنان حرفه‌ای در هر شرایطی، نسبت به دیگران برتری خود را خواهند داشت. نقشه‌های بازی که یکی سرسبزتر است و دیگری حالتی بیابانی دارد، به بازیکن این اجازه را می‌دهند که در طول ساعات بازی خود تنوع ایجاد کند. یکنواختی در بازی‌های بتل رویال عموما معنا ندارد چون هدف کاملا 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





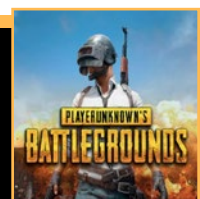
حد زیادی حل شده و اکنون بعد از حدودا دو سال از انتشار بازی، می‌توان به سرورهای پایجی تا حد زیادی اعتماد کرد. اگر بگویید که PUBG اولین بتل رویال تاریخ است با شما مخالفت خواهیم کرد. تصحیح می‌کنم؛ PUBG یک انقلاب در ژانر بتل رویال است! از همان لحظه‌ای که بازی را شروع می‌کنید به جذابیت آن پی خواهید برد و 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 پایجی 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 رقیبان دیگرش طرفداران کمتری دارد، ولی در این ژانر یکی از بزرگان محسوب می‌شود. یک بازی مفرح که در ساعات‌های بیکاریتان، می‌تواند خستگی را از تن شما در کرده و لذتی غیر قابل توصیف را برایتان به ارمغان بیاورد.

سر و وضع دقیقا همان چیزی است که بازیکن از پایجی انتظار دارد و می‌خواهد ببیند. به دیوارها که نزدیک می‌شویم، انگار وارد یک منطقه جنگ زده شده‌ایم! حتی وسایل نقلیه بازی هم حالتی دارند که به شما بقبولانند 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 پایجی به هیچ وجه نمی‌تواند از خود دفاع کند. مشکلاتی مثل افت فریم به کنار، بازی باگ‌های وحشتناکی دارد! باگ‌هایی که عملا می‌توانند روی نتیجه بازی تاثیر بگذارند. مشکلات فریم ریت بازی هم اگرچه روی نسخه‌های کنسولی بیشتر به چشم می‌خورند، اما روی 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. شخصا 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 نوبت‌دازی اما وقتی برسیم همه چیز متفاوت می‌شود. سایه زنی و نوبت‌دازی در PUBG در وضعیت ایده‌آل قرار دارد و این را از همان لحظه‌ای که بازی را آغاز می‌کنید، متوجه خواهید شد. وضعیت طراحی بافت‌ها چندان مساعد نیست و خصوصا اگر از دوردست‌ها به آن‌ها نگاه کنید، هیچ زیبایی را در آن‌ها نخواهید یافت. ولی نکته مهم در مورد پایجی معماری کلی 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

- مشکلات فنی متعدد
مشکلات سرورهای بازی

+ گان پلی بازی
طراحی هنری قابل قبول
تنوع خوب بازی
صداگذاری فوق العاده
ایجاد حس رقابت در بازیکن



8.8

Metro Exodus

آخرین بارقه‌های امید...

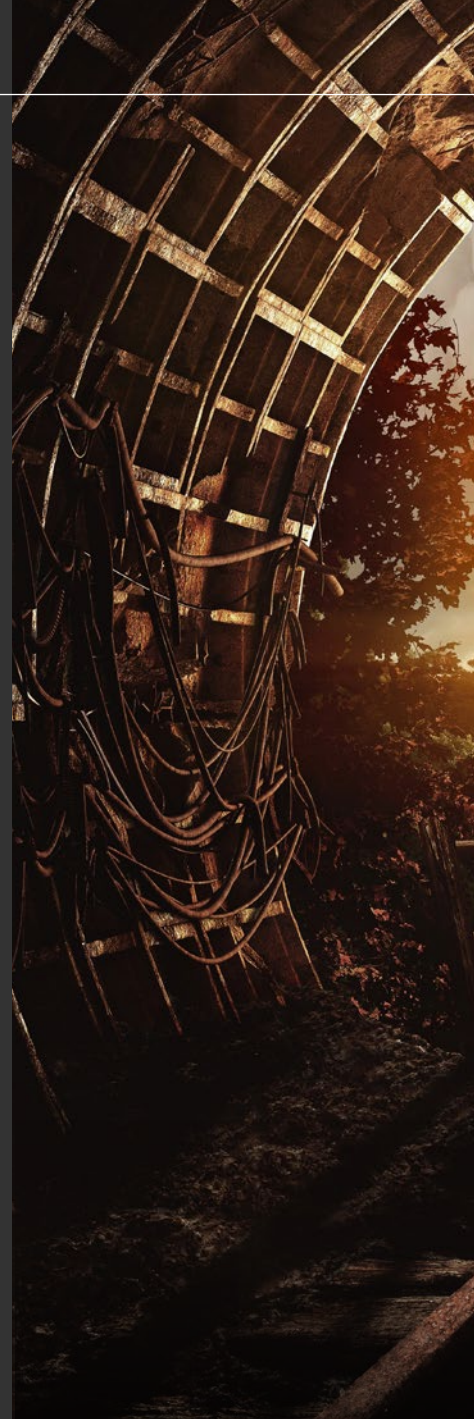
◆◆ مصطفی زاهدی

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 قدیم 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 می پردازیم...

نسخه اول را تکرار کرد، بلکه از برخی جهات موفق تر نیز ظاهر شده بود. گرافیک بهبود یافته بود، نورپردازی حالتی استاندارد تر به خود گرفته بود و هوش مصنوعی دشمنان هم کمی بهتر شده بود، هر چند هنوز هم دچار مشکلاتی بود. پس از عرضه Metro Last Light، تا چندین سال خبری از نسخه بعدی این سری نبود و تنها اتفاق مهم برای سری، عرضه دو نسخه اول برای نسل هشتم در قالب Metro Redux بود. حتی بعد از اینکه مشخص شد Metro Redux از لحاظ فروش جزء پرفروش ترین ریمسترهای نسل هشت قرار دارد، همچنان خبری از ادامه ی این سری نبود

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 همچنین شوتر اول شخص پیدا کرد. اتمسفر سنگین، تاریک و دلهره 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. این نسخه نه تنها موفقیت های

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 می کنیم. بازی دو سال پس از پایان Metro Last Light آغاز می شود. جایی که Artyom که دیگر از تلاش بی وقفه برای بقا خسته شده است، تصمیم می گیرد از شهر مسکو خارج شود تا بتواند مکانی جدید برای زندگی پیدا کند. خانه ای جدید بدون رادیو اکتیو، بدون موجودات جهش یافته و هیولاهای مختلف، و بدون راهزنان و گروه های مسلح مختلف. بنابراین Artyom به همراه همسرش Anna و تنی چند از دوستان خود سفر و ماجراجویی دور و دراز خود را آغاز می سازند. این ماجراجویی عظیم و فوق العاده در چهار فصل اصلی سال روایت می شود 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 گاهی سوپرایز های داستانی خاصی را نیز در بطن خود جای داده است. البته خلأ یک آنتاگونیست مقتدر و قدرتمند در طول روند بازی حس می شود. البته طبیعی است به علت جابه جایی دائمی بین مناطق مختلف، وجود یک آنتاگونیست 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 بازیبازان ایجاد می کنند، در حالی که تعدادی از شخصیت ها حالتی مصنوعی داشته و باور پذیر نیستند. البته صادقانه می گویم حتی شخصیت پردازی معمولی یا ضعیف برخی افراد آنچنان مشکل خاصی محسوب نمی شود و این ضعف به راحتی قابل چشم پوشی است. در کل داستان، شخصیت پردازی و روایت اتفاقات در Exodus استانداردهای 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.

روایت داستان در 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 و یا تشکیلات انسانی نیز هستیم که نقش دشمنان انسانی آن ناحیه را ایفا می سازند. نکته جالب

داستان این نسخه برخلاف دو نسخه قبلی که بیشتر در مورد بقا یا نجات جان انسان ها بود، در مورد امید است. امید به یافتن خانه و سرزمینی آرام و مناسب برای زندگی. این مفهوم در اکثر دیالوگ های شخصیت های مختلف (به جزء خود Artyom البته چون همانطور که میدانید شخصیت او در طول بازی صحبت نمی کند) نیز مشهود است. این تم 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 گان پلی روان و واقع گرایانه، تیراندازی و مبارزات در بازی به شدت لذت بخش و جذاب هستند و حس بسیار خوبی به بازیاز منتقل می سازند. برای آن افرادی که به مخفی کاری نیز علاقه مندند باید بگویم 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 می کنید. می توانید 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 با اینکه در روز روشن با استفاده از سلاح های مختلف خود یک آتش بازی حسابی راه بیندازید و لذت ببرید!!! شما در پایگاه خود (که قطار Auora نام دارد) می توانید به وسیله استراحت زمان بازی را از شب به روز و یا بالعکس تغییر دهید که همین قابلیت می تواند قبل از حمله یا نفوذ به پایگاه دشمنان بسیار مفید ظاهر شود.

و اما گیم پلی بازی...جایی که Metro Exodus به خوبی می درخشد و ارزش های خود را نشان می دهد. همانطور که می دانید سری Metro هیچگاه یک فرانچایز متکی 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 می شود. 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 می رسد. همچنین بخش Crafting که امکان ساخت گلوله های مختلف و آیتم های پرتابی مانند چاقو و یا کوکتل مولوتف را به بازیاز می دهد 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 می رسد که درجه سختی که اول بازی انتخاب می کنید نیز تاثیر زیادی بر فراوانی یا کمبود مهمات دارد. گان پلی بازی نسبت به دو نسخه



سیستم غنی و پیچیده شخصی سازی را در اختیار بازیبازان گذاشته اند. آنقدر بخش شخصی سازی کامل و دقیق کار شده که شما می توانید کلت کمری ساده ی خود را با قطعات الحاقی مناسب، به یک سلاح دوربین دار قدرتمند یا یک Submachine Gun تبدیل کنید. در هر لحظه و موقعیت، قبل از آنکه وارد معرکه و نبرد شوید، بر اساس نیازی که در آن لحظه دارید و دشمنان یا هیولاهایی که باید با آنها مبارزه کنید، باید سلاح های خود را مناسب آن موقعیت شخصی سازی کنید تا بهترین نتیجه را کسب کنید. در کل باید بگویم بخش شخصی سازی سلاح ها 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 بزرگ ترین و مهم ترین ایرادات بازی، هوش مصنوعی ضعیف دشمنان بود که منجر به حرکات عجیب و احمقانه ای هنگام مبارزات یا مخفی کاری می شد. 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 رفتار های احمقانه و عجیب آنها کمتر شده، اما با این حال همچنان

می شوند، ساخت و ساز مورد نظر را انجام دهید. شما امکان ساخت فشنگ های مختلف مانند Rifle یا فشنگ های شاتگان و... را دارید. همچنین امکان ساخت نارنجک، چاقو های پرتابی، کوکتل مولوتف و البته فیلتر هوا برای ماسک و بسته های سلامتی را نیز در بازی و از طریق همین Workbench ها دارید. البته شما می توانید هنگام گشت و گذار یا وقتی که دور از پایگاه خود هستید با استفاده از کوله پشتی Artyom به ساخت و ساز مشغول شوید، اما امکان ساخت گلوله در این حالت وجود ندارد. برای ساخت و ساز آیتم مورد نظر شما نیاز به منابع اولیه ای دارید که این منابع اولیه از طریق گشت و گذار در محیط، کشتن دشمنان و راه های این چنینی به دست می آید. بخش Crafting نه تنها بسیار مهم و کارآمد است، بلکه لذت خوبی را نیز با بازیباز منتقل می سازد. و اما قابلیت شخصی سازی سلاح ها یا همان Weapon Customization... این ویژگی نیز بسیار مهم، کارآمد و البته لذت بخش است. با استفاده از کوله پشتی Artyom، در هر لحظه و زمانی شما می توانید به شخصی سازی سلاح های خود بسته به موقعیت و شرایط لحظه ای اقدام کنید. وسایل و Attachment های گوناگون سلاح ها را نیز اکثراً می توانید از طریق گشتن جنازه دشمنان به دست بیاورید. مسأله مهم و البته نکته بسیار مثبت این است که شاهد یک سیستم شخصی سازی کلی و محدود نیستیم بلکه سازندگان یک

در دو نسخه ی قبلی، بازیبازان می توانستند به وسیله فروشگاه های مختلف، خرید و فروش انجام دهند و سلاح های خود را به طور محدود و کلی شخصی سازی کنند. در این نسخه خبری از آن فروشگاه ها نیست و به جای آن، شاهد دو بخش جدید و البته بسیار کارآمد در بازی هستیم. بخش Crafting و

بخش Customization همانطور که از نامش نیز پیداست، امکان ساخت مهمات، وسایل و آیتم های گوناگون را به بازیباز می دهد. شما می توانید با استفاده از WorkBench هایی که در مناطق گوناگون و البته پایگاه شما یافت





نتیجه‌گیری

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

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 گان‌پلی 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 می‌خورند و افت فریم نیز گاهی بسیار محسوس است. البته امیدوارم در آپدیت‌های آینده این مشکلات تا حد زیادی برطرف شوند و اما حقیقت این است مشکلات گرافیکی و فنی بازی را نمی‌توان نادیده گرفت به خصوص اینکه گاهی این مشکلات تاثیر مستقیم بر روی گیم‌پلی و جریان بازی دارند. با این وجود به لطف عملکرد فوق‌العاده در بخش هنری، می‌توان گفت سازندگان وظیفه خود را به خوبی انجام داده‌اند.

صدآگذاری در بازی نیز حالتی دوگانه دارد. از طرفی صدآگذاری سلاح‌ها هنگام شلیک، تعویض خشاب و لحظات گوناگون بسیار زیبا و لذت‌بخش هستند و به خوبی هر چه تمام‌تر، حس و حال مبارزه و تیراندازی با سلاح‌های گوناگون را منتقل می‌سازند. همچنین کیفیت بالای صدآگذاری سلاح‌ها لذت تیراندازی را نیز دوبرابر می‌کند. اما از سمت دیگر صدآگذاری شخصیت‌ها می‌توانست به مراتب بهتر باشد. البته طبیعی است به علت لهجه غلیظ روسی اکثر شخصیت‌ها، کمی صدآگذاری بازی ممکن است به مذاق بازیازان خوش نیاید، اما صدآگذاری برخی شخصیت‌ها زیاد با ظاهر و شخصیت آن فرد همخوانی ندارد. البته این ایراد بسیار کلی و کوچک است و یک مشکل اساسی محسوب نمی‌شود.

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

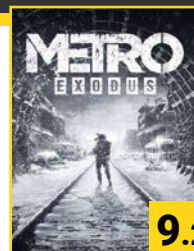
در مورد محیط‌های بازی نیز باید بگویم Metro Exodus کاملاً از محیط‌های تاریک، سیاه و زیرزمینی دو نسخه قبل فاصله گرفته و شاهد محیط‌های سرسبز، بیابانی و مکان‌های جذاب دیگری در طول بازی هستیم. البته همچنان مراحل از بازی در زیرزمینها و مناطق زیرزمینی جریان دارند.

وسعت مراحل و مناطق نیز بسیار بیشتر شده و حالتی نیمه‌جهان باز پیدا کرده. به لطف همین گستردگی و وسعت بیشتر، امکان بسیار بیشتری جهت گشت و گذار برای انجام فعالیت‌های مختلف و همچنین پیدا کردن منابع و مهمات وجود دارد. در بازی مناطقی با علامت سوال مشخص شده‌اند که این مناطق انتخابی هستند و گاهی جوایز یا سوپرایزهایی را برای بازیازان آماده کرده‌اند. در مورد گشت و گذار Metro Exodus باید بگویم شاهد یکی از لذت‌بخش‌ترین و جذاب‌ترین گشت و گذارها در نسل هشتم هستیم. به علت اهمیت بالای مهمات و منابع، گشت و گذار اهمیت بالایی دارد و به لطف جلوه‌های گرافیکی خیره‌کننده و طراحی مناسب مراحل، 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 اختصاصی 4A Engine، طراحی محیط، کیفیت تکسچرها، سایه زنی اجسام، نورپردازی و... به بهترین شکل ممکن کار شده

هوش مصنوعی بازی گاهی مشکلات مختلفی به خود می‌بندد و دشمنان حرکات و رفتارهای غیرواقعی و احمقانه‌ای از خود نشان می‌دهند. برخی مشکلات گرافیکی و فنی مانند افت فریم و موارد این‌چنینی-شخصیت‌پردازی گروه‌های دشمن می‌توانست عمیق‌تر و کامل‌تر باشد.

+ گیم‌پلی استاندارد و روان-گان‌پلی جذاب-سیستم عمیق و فنی شخصی‌سازی-گشت و گذار بسیار لذت‌بخش و مفید-گرافیک هنری خیره‌کننده-روایت قابل قبول داستان-طراحی مراحل مناسب و جذاب



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 Hollowهای بسیار جذاب فیوری و دنیای پیچیده و پر از رمز و راز شما را سرگرم می‌کند. در این مطلب قصد داریم تا به بحث و بررسی در مورد عنوان Darksiders III پرداخته و ببینیم آیا این عنوان توانسته است تا جانشینی شایسته برای دو عنوان زیبای Darksiders و حسن ختامی 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 بازیبازان کشورمان از امتیاز متای یک بازی کمتر می‌شود و خیلی هوشیارتر شده ایم مخصوصاً با تعداد زیاد سایت‌های عجیب و غریب که به متا راه پیدا کرده اند و هر چه دلشان می‌خواهند می‌گویند و هر نمره‌ای که می‌خواهند می‌دهند و توضیحش 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 مثلاً 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 کلاً به یکی دو ایراد ریز اشاره کرده باشد و بعد بدهد!!۶ 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





باشد زیرا The Charred Council او را برای رسیدن به اهداف خود بازیچه کرده اند. فیوری هم که کله شق تر از این حرف هاست که بخواهد قبول کند. شخصیت هایی که در بازی می بینیم از نظر ظاهری جذاب خلق شده اند اما شخصیت پردازی خیلی مناسبی ندارند (مثل بازی های قبلی سری) و هیچ کدام شخصیت هایی به یاد ماندنی و عمیق نیستند که البته Lord of Hollow در این زمینه استثنا است و واقعا از نظر ظاهری و شخصیتی و صداگذاری 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 اصلا نمی توان هم کتمان کرد که از لحاظ عمق شخصیتی، او نیز به شکلی فوق العاده پرداخت نشده است و شخصیتی زیادی سرد و یک بعدی است. در مجموع باید گفت در Darksiders III شاهد داستانی جذاب هستیم و پیچش های داستانی و جالبی که در این مسیر به چشم می خورد می تواند 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 ارتفاعات 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 که ثابت کردن به 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 خیانت ها و داستان های پشت پرده که برادرانش را آزار دادند آگاه نیست و هنگام رفتن، «جنگ» به او می گوید که «خواهر مراقب باش، یک چیزی در مورد این دنیا جور در نمی آید و یک جای کار می لنگد.» فیوری کله شق در ابتدا قبول نمی کند ولی وقتی که خودش به درون داستان می رود و خیانت می بیند شروع به یاد آوردن حرف های برادرش می کند. جلوتر در بازی او به شخصیت Lords of Hollow برخورد می کند که بدون شک بهترین شخصیت بازی چه از نظر طراحی بی نظیر و مخوف ظاهری و چه از نظر شخصیت پردازی و صداگذاری فوق العاده است و او به فیوری کمک می کند اما نیت و قصدش از این کار دقیقا مشخص نیست و البته او به فیوری اخطار می دهد که دشمنانش خیلی نزدیک تر از چیزی هستند که فکر می کند و باید خیلی مراقب

ابتدا به سراغ داستان بازی می رویم. برخلاف بازی دوم که داستان آن دقیقا موازی با بازی اول دنبال می شد، داستان دارک سایدز ۳ کمی بعد از اتفاقات آن ها رقم می خورد. در این بازی نیز کنترل یکی دیگر از ۴ سوار آخرالزمان که این بار Fury، خواهر War و Death و Strife و سوارکار اسب سیاه Rampage است را بر عهده داریم. بازی در سیاره نابود از جنگ و ویران شده زمین (جنگ بین بهشت و جهنم که تعادل دنیا را بهم ریخته است و گناهان اصلی هم در این وضعیت حسابی دارند صفا می کنند!) 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 می خواهد رهبر سواران آخرالزمان باشد از سوی انجمن قبول می کند که ۷ گناه اصلی را نابود کند، زمین که حالا در میان جنگ بهشت و جهنم تبدیل به ویرانه ای شده است، محلی برای جولان دادن ۷ گناه اصلی و هیولاهای موجودات تغییرشکل یافته ای که بردگان آنها هستند شده است. The Charred Council فیوری را فرا می خواند

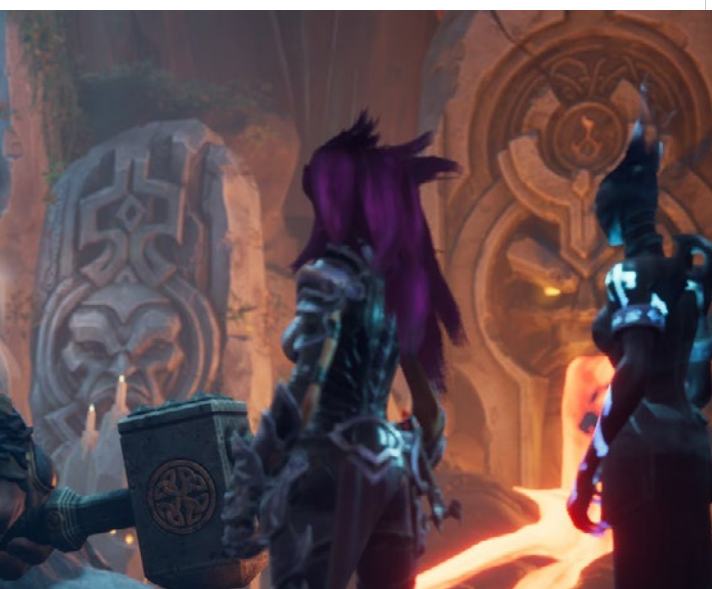




و می‌تواند دنیاها و شخصیت‌هایی را خلق کند که به حدی از لحاظ ظاهری خاص و جذاب و پر ابهت هستند که هیچ‌گاه از خاطر بازیبازها و کمیک‌دوستان نخواهند رفت. هر چند او به طور کامل در مورد بازی سوم مانند قبل همکاری ندارد ولی خلق و طراحی شخصیت Fury و بسیاری از کانسپت‌های بازی و شخصیت‌های آن و زره Fury و .. کار دست هنرمند Joe Madureira است و بدون شک همین که نام او در 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 قبل‌تر 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 سطل 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 سایدز ۳ ابتدا به سراغ جنبه‌های فنی آن می‌رویم. گرافیک فنی بازی کاملاً باثبات است و هرگز باگ و افت فریم در بازی نمی‌بینیم. تنها موردی که وجود دارد لودینگ‌های ۲-۳ ثانیه‌ای است که بین مناطق کوچک مدام تکرار می‌شوند یعنی مثلاً از یک بخش کوچک وقتی به می‌خواهید وارد بخش دیگری شوید فیوری ۲-۳ ثانیه بی حرکت می‌ایستد و تکان نمی‌خورد تا بازی لود شود و اگر چند ثانیه بعد بخواهید دوباره به اتاق قبل برگردید دوباره همان ۲-۳ ثانیه ایستادن تصویر را خواهید داشت که البته خیلی کوتاه‌تر از آن است که بخواهیم آن را عیبی تاثیرگذار به حساب آوریم. در زمینه طراحی هنری بازی باید بگوییم شاهد یک بازی دارک سایدز» کامل و کلاسیک از نظر بصری هستیم که البته‌ای کاش مقداری نوآوری بصری بیشتری داشت که کمی جلوتر در خصوص این مورد توضیح خواهیم داد. هر بازی‌ای 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 هیچ‌گاه از یاد ببرد. تمامی این‌ها حاصل دست‌های هنرمند Joe Madureira بودند Joe Madureira یک هنرمند بی نظیر و فوق‌العاده قدرتمند در خلق کمیک بوک‌های فانتزی و خلق دنیاها و شخصیت‌های پیچیده و پر از جزییات است



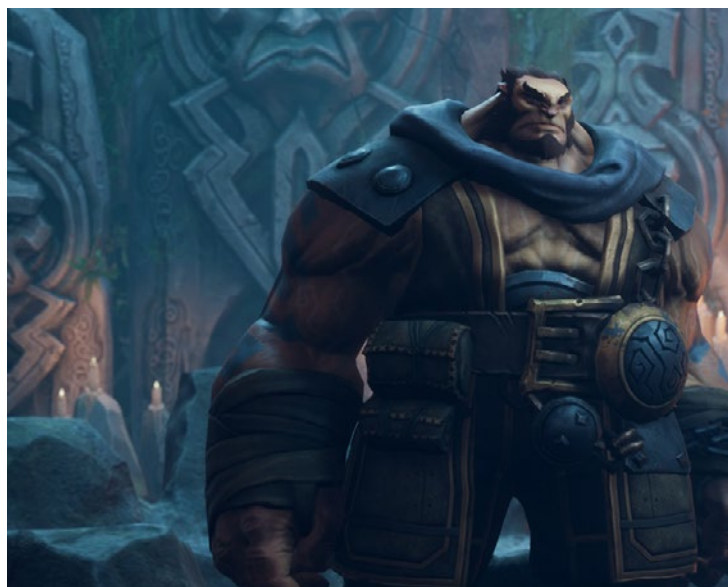


درجه سختی نرمال معمولی ترین دشمنان با ۴-۵ ضربه شما را می‌کشند و دشمنانی که تنها کمی قوی‌تر هستند شما را با ۳ ضربه به دیار باقی می‌فرستند. باس فایت‌ها هم بسیار سخت هستند و این هم به خاطر تاکید وحشتناک بازی به ضد حمله و جاخالی است و در واقع اگر جاخالی دادن خیلی خیلی سریع را یاد نگیرید و ضد حمله نزدیک در بازی کارتان بدجوری ساخته است. Darksiders III از نظر تنوع مراحل، گستردگی و پیوستگی محیط‌ها و همچنین لول دیزاین بسیار عالی عمل می‌کند (البته همان طور که در بحث بصری بازی گفته شد، شباهت زیادی به مناطق بازی‌های قبلی از نظر طراحی دارند) اما خب قاعدتا انتظار دنیایی به وسعت و عظمت عناوینی مثل اسکایریم و ویچر و فال آوت را نداشته باشید ولی دنیای Darksiders III در سطح خود بسیار وسیع و پر از محیط‌های متنوع و آیتم‌های جمع کردنی و راه‌های مخفی برای گشت و گذار و اکتشاف است و به خوبی هم این محیط‌ها به هم وصل می‌شوند. در بازی به سبک و استایل Metroidvania و مثل هر دو بازی قبلی سری باید چندین بار به مناطق قبلی بازگردید (بازی پر است از راه‌های مخفی و آیتم‌های مخفی) و با استفاده از قابلیت‌هایی که با پیشروی در بازی کسب کرده اید یا آیتم‌های کلیدی که یافته اید مثلا به بخشی که قبلا پرش جادویی نداشتید و نمی‌توانستید به آن برسید، پریده و به منطقه جدیدی وارد شوید و همینطور برخی معماهای بازی را نیز که قبلا قابل حل شدن نبودند حل کنید. مثلا با گرفتن یک سلاح آتشین از Lord of Hollow که با پیشروی در مقداری از داستان به

در مورد گیم پلی بازی 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 لذت بخش 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 مورد گیم پلی بازی Darksiders III سخت‌تر شدن عجیب و غریب بازی است که واقعا برای من باور نکردنی است. باید بگویم اصلا به هوای درجه سختی بازی‌های قبلی دارک سایدز نباشید زیرا که این نسخه خیلی سخت‌تر و دشوارتر شده است و کاملا 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 هاردکور 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 میزاسکی دقیقا می‌داند چطور بازی و باس را سخت کند که بالانس برقرار باشد و بازی نسبتا عادلانه باشد ولی همه نمی‌توانند این کار را بکنند و مثلا 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 اصلا عادلانه نیست ولی غیر قابل بازی کردن هم نیست و فقط باید در جاخالی دادن و ضد حمله زدن خیلی خیلی خیره شوید. باید بدانید که روی

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 پرتاب نمایید. می‌رسیم به مهم‌ترین بخش کیم پلی یعنی مبارزات. باید بگویم مبارزات در بازی Darksiders III به معنای واقعی کلمه لذتبخش و جذاب هستند و لذت ناب یک بازی اکشن با مبارزات هک اند اسلش را به بازی‌ها هدیه می‌دهد. فیوری که شما کنترل او را بر عهده دارید، تنها شخصیت مونث ۴ سوار آخر الزمان و خواهر War و Death و Strife است. شخصیت Fury که در واقع به عنوان یک Mage از او نام برده شده است، به عنوان غیر قابل پیش بینی‌ترین و مرموزترین شخصیت از بین ۴ سوار آخر الزمان شناخته می‌شود و در مبارزات با کمک جادو و شلاق مخصوصش کار را پیش می‌برد. 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 دوپل می‌کرای پیدا می‌کنند که جذابیت خاصی دارد. استفاده عالی از شلاق فیوری هم ما را یاد کرتوس کبیر می‌اندازد اما ابدا نباید فکر کنید که همینطور شلاق می‌زنید و همه را قلع و قمع می‌کنید زیرا که در ۱۵ ثانیه دخلتان می‌آید 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 می‌آورد 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 بازی‌ها 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 می‌آورد. 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 می‌آورد و در تریلر قبل انتشار بازی نیز نشان داده شده بود، فیوری آتشین می‌شود و موهایش 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 ورودیشان 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 سایدز 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 جابجایی بین آنها لودینگ دارد) برای گشت و گذار و اکتشاف در اختیار شما قرار می‌گیرد و گاهی باید چندین و چند بار به یک منطقه بازگردید تا بتوانید کل آیتم‌های آن بخش را به دست آورید 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 آنجا 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 جابجا 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 آنجا 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 پرتاب بمب‌ها برای از بین بردن برخی سدها و .. که این بار

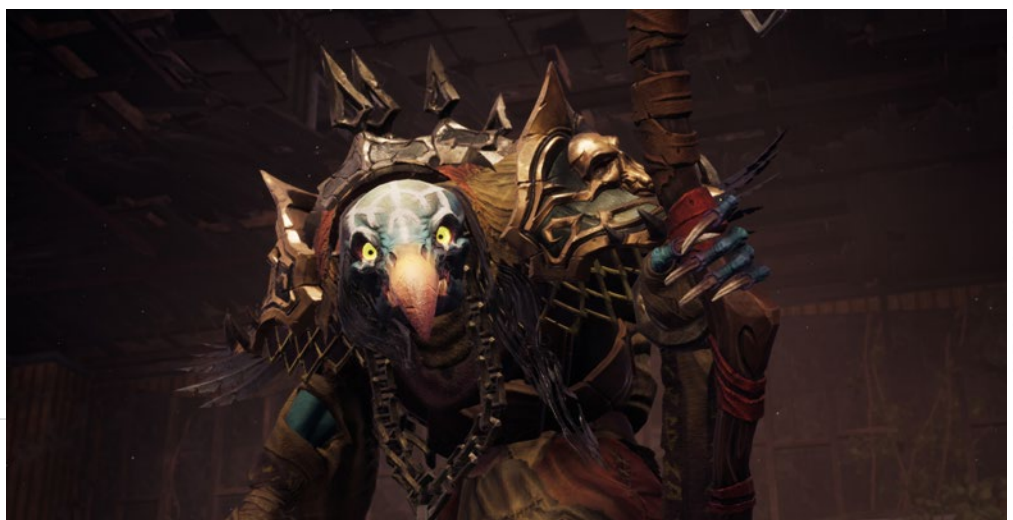




خیلی دیده ایم انجام دهید. در بازی باس فایتهای جذاب و لذتبخشی در قالب شکل فیزیکی و موجودیت ۷ گناه اصلی در بازی وجود دارند که گیم پلی را هرچه بیشتر جذاب می‌کنند. به طور کلی و در مورد هسته اصلی گیم پلی بازی دارک سایدرز ۳ برای بسیاری از بازیبازان این سوال مطرح است که آیا نسخه سوم به مانند بازی نخست، بیشتر یک اکشن ماجراجویی است یا یک اکشن نقش آفرینی به مانند بازی دوم. در این خصوص باید بگویم Darksiders III یک ترکیب هماهنگ و بالانس از هر دوی این سبک هاست. بگذرید تا بیشتر در این مورد توضیح دهم. گیم پلی در بازی Darksiders II بیشتر رنگ و بوی اکشن نقش آفرینی داشت و سرعت کلی مبارزات بازی با توجه به چابک‌تر بودن Death نسبت به برادر عزیزش War، بالاتر بود. بازی اول یک اکشن ماجراجویی کامل بود با معماها و پازل هایی که برخی از آنها مانند معمای نورها 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 دقیقا بازی نخست و بازی دوم سری با هم ترکیب گشته اند و Darksiders III یک اکشن ماجراجویی نقش آفرینی با مبارزات هک اند اسلش است که هم المان‌های نقش آفرینی بازی دوم در آن وجود دارد و هم المان‌های ناب اکشن ادوچر 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 اختیاران قرار می‌گیرند و هرچقدر جلوتر می‌روید سلاح‌های جدیدتری به شما اعطا می‌شود. در واقع با پیشروی در داستان، کلی سلاح مختلف و Artifact‌های گوناگون برای شخصی سازی و ارتقای سلاح‌ها پیدا می‌کنید که بعد از قرار دادن یکی از این ارتیفکت‌ها روی سلاحتان می‌توانید با جمع کردن سنگ‌های شیطان و فرشته، آن ارتیفکت را در دو شاخه 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 برید 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 Darksiders 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 نسبتا 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 شنوای 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 صداهای محیطی و چه شخصیت‌ها کاملا عالی و بی نقص انجام پذیرفته است. صداگذاری شخصیت Lord of Hollow و «Fury» 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 نمی شود و آنها نیز کار خود را به درستی انجام داده اند.

صداگذاری و موسیقی در Darksiders III به مانند دو بازی نخست سری، کاملا استاندارد و با کیفیت مناسب انجام گرفته است و کار قابل تحسینی را در این زمینه از سوی صداگذاران و Composer های بازی شاهد هستیم. موسیقی‌های متن Darksiders III کاملا 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 سرزمین‌های غرق شده در گناه را شانه به شانه صحنه‌های بازی برای بازیاز تداعی می‌کنند، به طوری که وی را کاملا در حال و هوای داستان و همراهی با ماجراجویی «Fury» قرار داده و به نحوی عالی با داستان و اتمسفر دنیای بازی مطابقت دارند. برخی قطعات موسیقی و ساندترک بازی آن قدر زیبا هستند که دوست دارید آنها را جداگانه هم گوش دهید که همین اتفاق برای من دقیقا در نسخه اول و دوم نیز رخ داده



سازنده و خالق اصلی این سری یعنی Vigil Games ساخته نسخه سوم را در دست نداشت ولی تیم سازنده بازی سوم در استودیو گان‌فایبر گیمز که در واقع از تعداد خیلی زیادی از کارکنان سابق این استودیوی تعطیل شده هستند و قبلا بر 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 بازیازان چشم به انتشار آن داشتند بر آیند و یک بازی عالی را عرضه نمایند. Darksiders III ترکیبی عالی و کاملا متعادل و خوش ساخت از دو بازی اول و دوم با چالش خیلی بیشتر و سخت‌تر شدن مبارزات است. یعنی تقریبا از همه نظر این بازی پیشرفت کرده است و حقتش خیلی بیشتر از نمراتی است که از آن دیده آید. 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 تک بخش‌های بازی Darksiders III باید بگویم این عنوان کاملا ارزش بازی کردن و وقت گذاشتن را داراست و قطعا چه طرفدار این سری باشید و چه تنها دنبال یک اکشن ماجراجویی با المان‌های نقش آفرینی و مبارزات هک اند اسلش عالی هستید، 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 اصلا کسی به ذات بازی کار ندارد. بازی را ۲۰ قسمت می‌کنند و جدا جدا بخش‌های مختلفش را می‌کوبند و نمره را پرت می‌کنند توی صورت سازنده بازی. به شخصه سعی کردم که دقیقا همان تجربه‌ای که از بازی داشته ام را برایتان بنویسم تا خودتان بخوانید و قضاوت کنید و آخرش بگویید راست می‌گوید و یا بگویید تماما 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، تنوع نه چندان بالای دشمنان، سخت شدن بسیار زیاد بازی (که حتی روی درجه نرمال شاید یک دشمن معمولی با ۳ ضربه شما را بکشد و یک باسی را بعد از ۲۰ بار کشته شدن شکست دهید) و احتیاج شدید به جاخالی دادن و ضد جمله زدن به سریع ترین شکل ممکن و پشت سر هم شاید برای خیلی از طرفداران قبلی سری مناسب نباشد، برخی مواقع عدم وجود هیچ گونه نقشه و راهنما در بازی واقعا آزار دهنده می‌شود آن هم با دنیای پیچیده و پر از مناطق مختلف

ترکیبی بالانس شده از نکات مثبت نسخه اول و دوم از نظر ادونچر و نقش آفرینی، مبارزات سریع و کمبوهای جذاب، انواع سلاح‌ها و قدرت‌های مختلف برای فیوری که از هر کدام به بهترین شکل چه در مبارزات و چه برای پیشروی در محیط استفاده می‌شود، معماها و پازل‌های محیطی یادآور نسخه اول، کلی منطقه مخفی و آیتم‌های مختلف برای کشف کردن که به خیلی از آنها تنها با با قدرت‌های خاصی می‌توانید دسترسی یابید و این موضوع باعث می‌شود که ارزش تکرار و بازگشت به مناطق قبلی در بازی افزایش یابد، دنیایی به هم پیوسته و جذاب برای گشت و گذار، طراحی هنری زیبایی 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 بردارید) باعث جذابیت بیشتر بازی برای بازیازان هاردکور شده است، صداگذاری و موسیقی باکیفیت و زیبا



کوچک، با ق...

بهترین بازی‌های گوشه

وقتی از بازی‌هایی که برای گوشه‌های 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 جیب‌تان را خالی کنید و حساب بانکی سازندگان آن عنوان را پر. از همین رو، اگر بخواهیم لیستی از بدترین بازی‌های گوشه‌های 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 نشد. 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 امتیازتان 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 اشتباهی به کشتن ندهید.

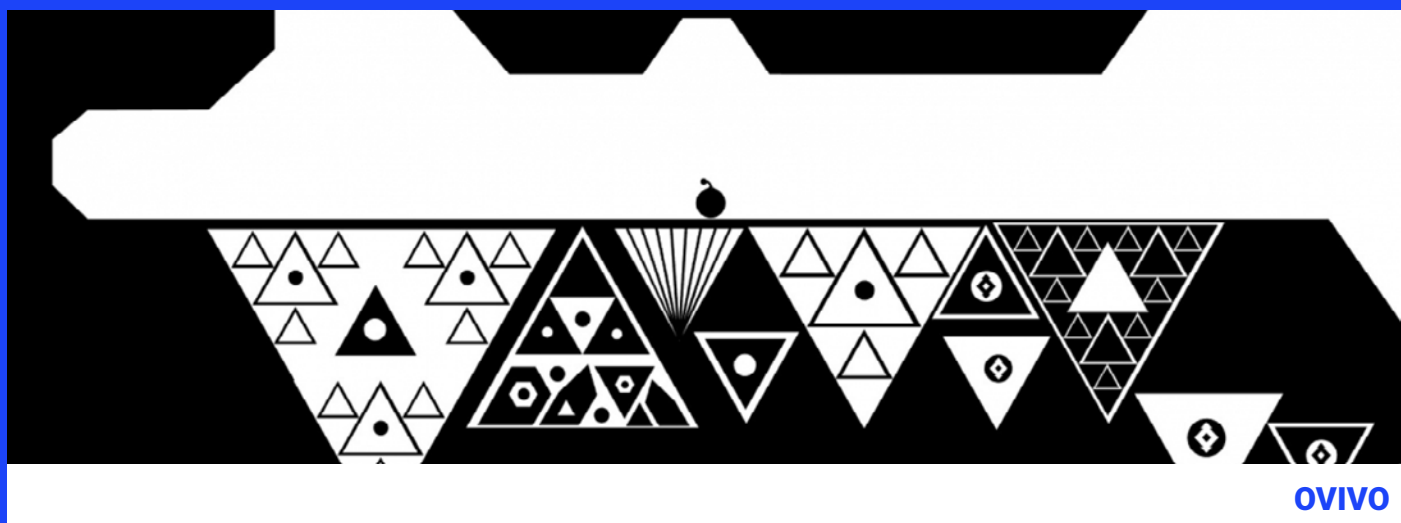
با کمی مکث و تامل بازی Miracle Merchant را به لیست اضافه کردیم و صرفاً به خاطر علاقه‌ی شخصی نویسنده نام آن آمده است. گذشته از علاقه‌ی شخصی، باید حتماً به تجربه‌ی این بازی بپردازید تا حس ردیف شدن کارت‌های مناسب و درست شدن معجون را زیر زبان خود حس کنید. مکانیزم بازی بسیار ساده است: مشتریان شما درخواست معجونی با 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

سلبی بزرگ...

سای هوشمند در سال 1397

♦♦ آیین مرادی

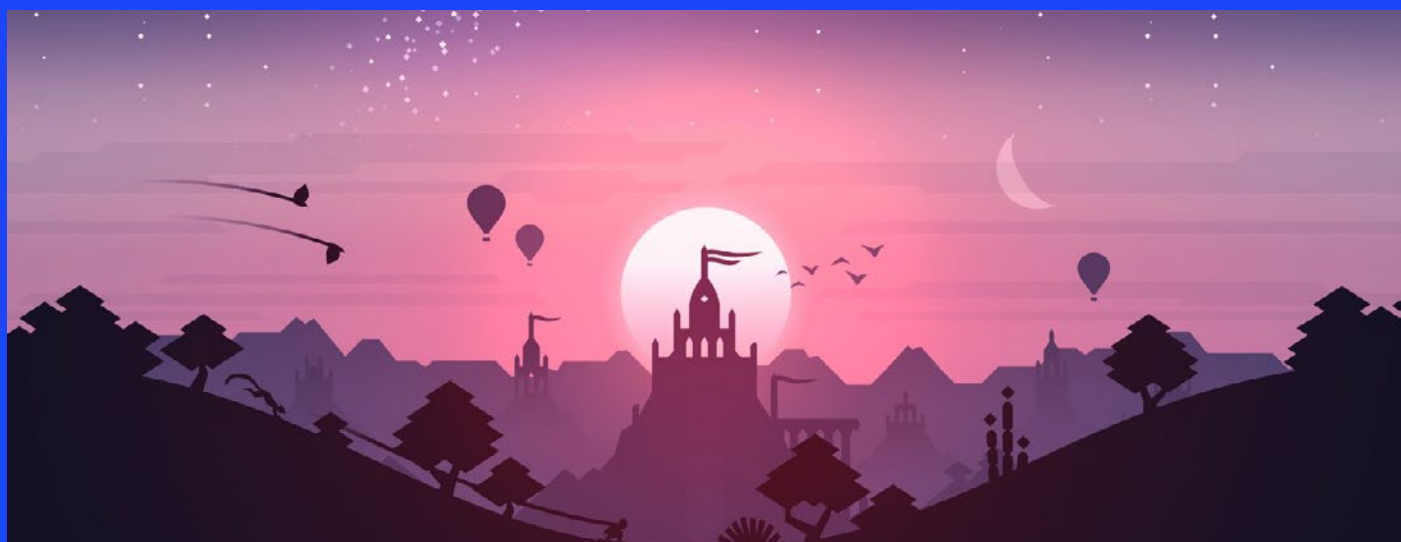
ولی با یک سری بازی‌هایی روبرو هستیم که برای گوشی‌های هوشمند عرضه شده‌اند و معنای واقعی هنر هشتم را به همگان نشان داده‌اند. تعداد این بازی‌ها در چند سال اخیر رفته‌رفته رو به افزایش است. ما تلاش کردیم تا لیستی از بهترین عناوین گوشی‌های هوشمند که در سال 1397 عرضه شدند را تهیه کنیم و بازی‌های حاضر در این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



OVIVO

طراحی خلاقانه‌ی مراحل 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 معدود 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 فوق‌العاده‌ای روبرو نمی‌شوید ولی با



Alto's Odyssey

با طراحی مراحل زیبا، گیم‌پلی روان و تصاویر پس‌زمینه‌ی پرچشمتی و چشم‌نواز، این بازی می‌تواند یکی از بهترین عناوینی باشد که بر روی گوشی هوشمندتان تجربه می‌کنید.

این بازی برخلاف مورد قبلی که مطالعه کردید، یکی از زیباترین جلوه‌های بصری که می‌توانید بر روی 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

بازی هیچ چیز نیست به جز خلاقیت خالص! اگر می‌خواهید خلاقیت و سرعت عمل خود را به چالش بکشید، می‌توانید با این بازی شروع کنید.

این بازی را می‌توان صدها بار تجربه کرد و برای دفعه‌ی صد و یکمین بار دوباره با موقعیتی جدید روبرو 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

که همگی دست به دست یکدیگر داده‌اند و محیطی چنین زیبا را پدید آورده‌اند. اگر به جلوه‌های گرافیکی دهه‌های ۸۰ و ۹۰ میلادی علاقه دارید، این عنوان قدیمی‌ترین بازی جدیدی است که می‌توانید از آن لذت ببرید.

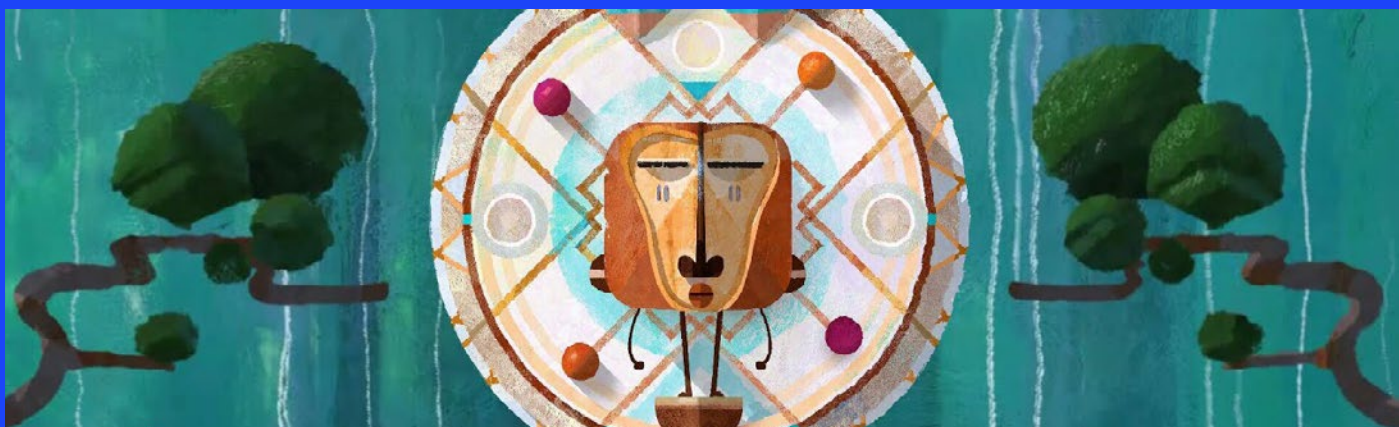
بازی Dandara جزو عناوین سرعتی گوشه‌های هوشمند محسوب می‌شود. قهرمان اصلی بازی که نام بازی را یدک می‌کشد، نماد تاریخچه‌ی کشور برزیل است. ولی سبک بازی هیجانی است و بازی‌باز را به لبه‌ی صندلی می‌کشد. بازی قسمتی افسانه است و قسمتی رویا،



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 روبرو شوید تا در رابطه با داستان و روایات او خبردار شوید.

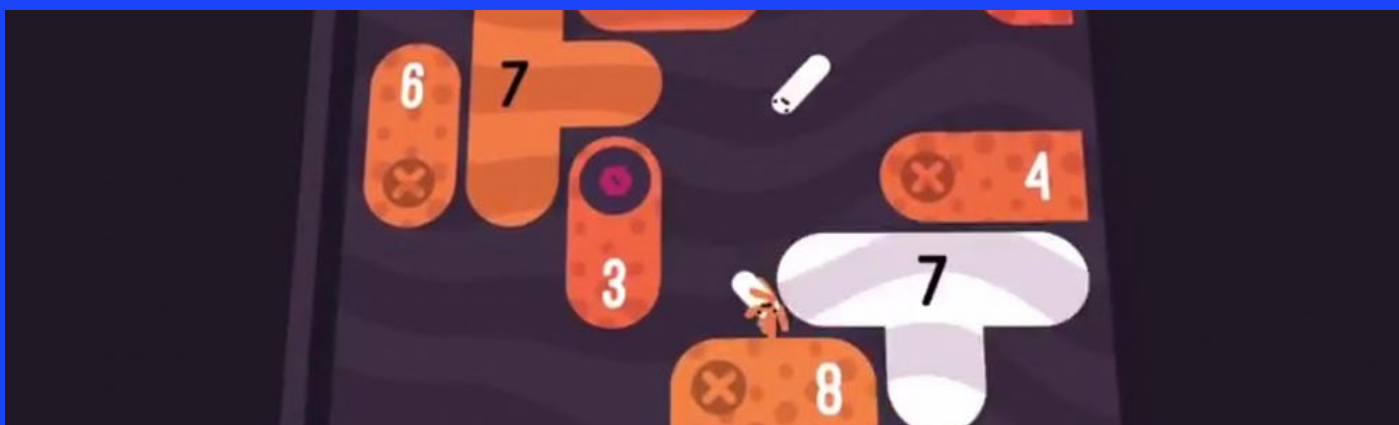
شما در این بازی نقش یک سوراخ را به عهده دارید! قطعاً ایده‌ی بازی جزو خلاقانه‌ترین ایده‌های ممکن در طول تاریخ بازی‌ها است. شما رفته رفته می‌توانید بزرگ‌تر شوید، اشیاء مختلف یا حتی خانه‌ها را بلعید و کارهای جالب دیگری انجام دهید که معماهای پیش رویتان یکی پس از دیگری حل شوند. اگر از این سبک بازی خوشتان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



ELOH

دقیقا همان چیزی است که از یک بازی بر روی 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 منعجب کرد. هدف بازی بسیار ساده است: شما باید با توپ به اشکال مختلف روی صفحه‌ی 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 رابطه یاد می‌گیریم. بازی Florence دقیقا همین موارد را به بازی‌باز نشان می‌دهد و به همگان اثبات می‌کند که یک بازی نباید صرفا 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 جرعه‌های تشکیل آن تا آخرین لحظات غمگین جدایی. اگر صادق باشیم، بیشتر روابطی که شاهد آن هستیم در دنیای واقعی،



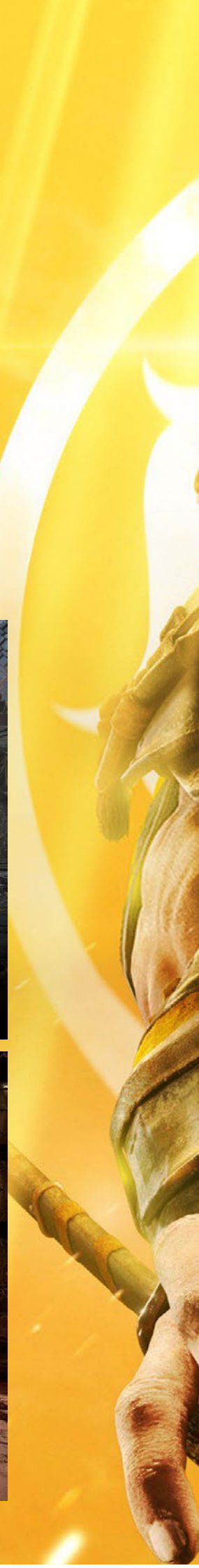
Mortal Kombat 11

لذت ناب مبارزه

مصطفی زاهدی ◆◆

امروز همچنان این سری در عناوین فایتینگ بسیار محبوب و پرطرفدار است. خشونت و اکشن به شدت بالا، Fatalilty های متفاوت و متعدد، شخصیت های دوست داشتنی و جذاب مانند Scorpion و یا Sub-Zero همه و همه دست به دست هم دادند تا Mortal 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 Ed Boon و John Tobias 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 انفعالاتی، 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 Mortal Kombat X هنگام انجام برخی حرکات، دویدن و کارهای این چنینی می بایست به خط استقامت خود دقت کنید و به نوعی آن را مدیریت سازید. اما در این نسخه خبری از Stamina Meter نخواهد بود. دیگر تفاوت قابل توجه که در این نسخه ایجاد شده، اهمیت بالای بخش شخصی سازی شخصیت هاست. شخصی سازی کارکترها 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 بازیازان برمی گردد و همانطور که در نسخه قبل شاهد بودیم هر شخصیت سه Variation متفاوت دارا بود (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 تاثیر گذار است و اهمیت بسیار بالایی دارد. باید دید که جزئیات این شخصی سازی ها تا چه حد عمیق و غنی هستند و تا چه اندازه با یکدیگر تفاوت دارند. آخرین ویژگی اضافه شده که رسماً اعلام شده، قابلیت Flawless Block است. این قابلیت و ویژگی، همانطور که از نامش پیداست در مورد دفاع است.

بنابر گفته سازندگان، اگر در لحظه ی مناسب و به موقع در مقابل حمله و ضربه حریفان 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 بازیازانی که حالت مبارزه ای دفاعی دارند، می توانند شانس خوبی برای آسیب رساندن به دشمنانشان داشته باشند. البته بدهی است دفاع در لحظه درست و مناسب کار بسیار آسان و راحتی هم نخواهد بود بنابراین تعادل تا حد خوبی برقرار خواهد شد.

به نظر می رسد این نسخه از Mortal Kombat همه پسند تر باشد و سلايق و حالت های مختلف مبارزه ای را پوشش دهد. در مورد شخصیت های تایید شده هم باید بگویم تا به امروز حضور Scorpion, Sub Zero, Kano, Raiden و Vorah, D و چند نفر دیگر در بازی 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 بلافاصله پس از پایان نسخه قبل جریان دارد. بنابر اطلاعات رسمی و قطعی، Raiden با کشتن Shinok، نظم و تعادل در تاریخ و 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 Mortal Kombat X، تغییر روند و ریتم مبارزات بازی است. دیگر خبری از آن مبارزه های به شدت سریع و تند نسخه ی قبل نخواهد بود و سرعت مبارزات، حرکات، فنون و کمبو ها ترکیبی کاهش یافته. در راستای همین کم کردن سرعت و ریتم مبارزات، هیچ خبری از قابلیت دویدن به مانند نسخه ی قبل نخواهد بود. قابلیتی که برخی از کمبو های مهم نسخه قبل بر پایه آن بود. همچنین مکانیزم ها و سیستم های جایگزین نیز به نوعی در کم شدن ریتم بازی بی تاثیر نخواهند بود. مکانیزم و قابلیت Fatal Blow، به نوعی جایگزین حرکات X-Ray در بازی شده است. Fatal Blow حرکات خاصی هستند که عملکرد و ظاهری مشابه X-Ray دارند. هر شخصیت نیز Fatal Blow مختص خود را داراست که البته این امر کاملاً بدیهی به نظر می رسد. 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 بازیازان 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 و Flawless Block، سازندگان تلاش



حقایق جالب در مورد سری Mortal Kombat

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

فرانچایز Mortal Kombat نه تنها یکی از پرفروشترین و پولسازترین فرانچایز های تاریخ گیم محسوب می شود، بلکه در زمره یکی از پولسازترین آثار رسانه و سرگرمی تاریخ نیز محسوب می شود.

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 Quan-Chi دنیایی را به 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 Quan-Chi 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 معروف، Jean Claude van Damme ساخته شده است.

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

بر خلاف تصور، Fatalilty توسط Mortal Kombat به صنعت گیم معرفی نشد بلکه در سال 1987 عنوان Barbarian: The Ultimate Warrior دارای قابلیت مشابه بود. البته ایده ها و جزئیات به کار رفته در Fatalilty سری Mortal Kombat بسیار کامل تر و دقیق تر و جذاب تر بودند.

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

عنوان ریپوت 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 سبک فایتینگ، 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 پرتطرفداری کار کرده است. حال استودیو Avalanche که سابقه کار بر روی بازی‌های آشنایی مثل Mad Max و تمام نسخه‌های سری Just Cause را دارد، قرار است که در روند توسعه Rage 2 استودیو سازنده نسخه اول را یاری دهد. عنوانی که معرفی آن در E3 یک سوپرایز به شمار می‌رفت و هیچکس انتظار نسخه دوم Rage را نداشت. تاریخ انتشار فعلی بازی، 14 مه است که البته احتمال دارد که با تاخیر هم مواجه شود. در ادامه می‌خواهیم اطلاعاتی که تاکنون از Rage 2 منتشر شده را با شما در میان بگذاریم. در ادامه با ما همراه باشید.

روند توسعه عنوان Rage در سال 2011 توسط استودیو id software به پایان رسید و بتسدا آن را منتشر کرد. در آن دوران، هنوز بتسدا یک غول به شمار می‌رفت و افتضاحاتی مثل fallout 76 را در کارنامه خود ثبت نکرده بود. این شوتر اول شخص که هرگز پیش 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 دقیقا چه ابزاری را می‌توانیم بسازیم. در عنوان Rage 2 به هیچ عنوان همه چیز فقط تیر اندازی نیست! اولاً نکته جالب این است که وسیله نقلیه 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، Rage 2 صرفاً یک شوتر است و هیچ تمرکزی روی سیستم رانندگی و ماشین سواری نداشت. به همین علت حضور وسیله نقلیه 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 به ماشین وسیله‌ای است که شما را به میدان‌های نبرد می‌رساند که برایتان لذت بخش خواهند بود. مبارزات بازی اما نقطه عطف بازی خواهند بود و قطعاً پس از انتشار از 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 می‌تواند آن را پرتاب کرده و بعد از کشتن دشمن، به جیب شما برمی‌گردد! به طور کلی سلاح‌های شما به شدت متنوع هستند و این نکته قطعاً به کمک Rage 2 آمده و از نقاط قوت بازی خواهد بود.

به لحاظ داستانی، Rage 2 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 بازمانده! 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 بازمانده برود. 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 Studios و id Software به نظر کار دشواری را در پیش خواهند داشت. نکته این جاست که احتمالاً برای درک بهتر داستان Rage 2، 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 Rage 2 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 بنیان بازی را توضیح دهیم، باید گفت که Rage 2 مثل Rage، یک شوتر با زاویه دید اول شخص است. می‌توان گفت که Rage 2 در واقع ترکیبی از Mad Max و Doom است! به لحاظ طراحی، Rage 2 به شدت ما را یاد بازی مدمکس می‌اندازد. بازی Rage 2 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 می‌رسد 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 در این زمینه 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 گذاشته‌اند.

طراحی محیط بازی Rage 2 تقریباً شبیه به نسخه قبلی خود است. البته اگر Rage را تجربه نکرده‌اید، می‌توانم برایتان Mad Max را هم مثال بزنم. در واقع Rage 2 سپاره‌ای را به تصویر می‌کشد که ویران شده و اتمسفری فوق العاده را خلق می‌کند. اتمسفری که شما را با حال و هوای منحصر به فرد آخرالزمانی 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 تعیین‌کننده‌ای 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 چشم‌گیری 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 Rage 2 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 پرجزئیات هستند و بازی چیزی از این جهت کم ندارد. از طرفی گویا بازی در 6 منطقه‌ی 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 پویاتر شدن محیط بازی‌اند باید بگویم نه، قضیه فراتر از این‌هاست. فریکرهای Days Gone در شب وحشی‌تر و سرعتی‌تر می‌شوند، در حالی که روزها کمی ضعیف‌ترند. همچنین هر وضعیت آب و هوایی، تأثیری خاصی روی آن‌ها و روی قابلیت‌های موتورسواری شما خواهد گذاشت، برای مثال وقتی باران می‌بارد صدای قطره‌های باران و شرشر آب در مخفی‌کاری به کمک شما می‌آیند و صدای پای‌تان را خفه خواهد کرد، یا وقتی برف می‌بارد، کنترل موتور سخت‌تر خواهد شد.

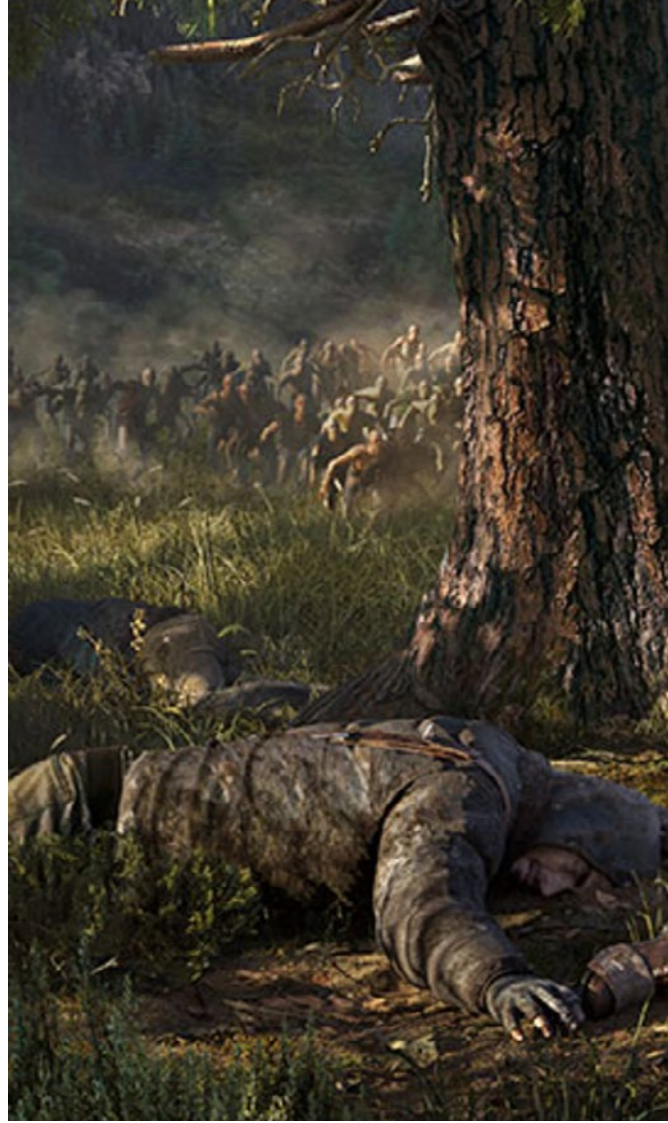
ساخته‌ی استودیوی SIE bend studio که تا به حال چند باری با تاخیر مواجه شده، اما به نظر می‌رسد 26 آوریل 2019 بالاخره این بازی سبک ترس و بقا به دست‌مان خواهد رسید.

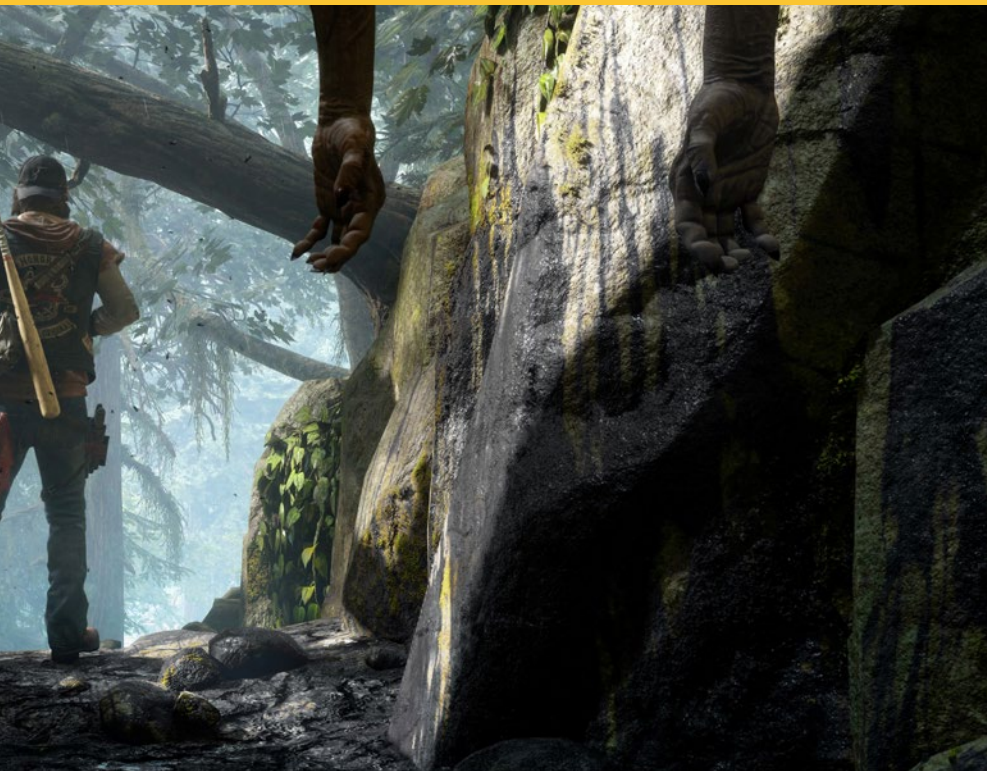
نقش اصلی بازی، مردی به نام دیکن سینت جان (Deacon St John) است که حرفه‌ی او موتورسواریست. دو سال قبل از اینکه دنیا به شکلی که اکنون و پس از اینکه کنترل دیکن را بدست گرفتیم دربیاید، یک بیماری همه‌گیر شیوع پیدا کرده و تعداد بسیار زیادی از ساکنین زمین را کشته و عده‌ی فراوان دیگری را هم نیز به موجوداتی به 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 Walking Dead و Sons of Anarchy و

اغراق نکرده‌ام اگر بگویم تعداد انحصاری‌های درجه یک سونی آن‌قدری بالا رفته که گاهی اوقات حسایش 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 آنچارتد، گاد آو وار، لست آو آس، هورایزن، دیترویت و اسپایدرمن فکر کنید، جداً دیوانه‌کننده است! اما اگر خیال کرده‌اید سونی دست‌بردار است، سخت در اشتباهید. بازی 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 موکول کنیم، اما آن چیزی که تا به حال از این بازی نشان‌مان داده‌اند (که کم هم نبوده) نوید یک بازی AAA را می‌دهد که چندین دسته‌ی مختلف را هدف قرار داده است. بدون معطلی برویم سراغ خود بازی و آنچه تا به امروز از آن می‌دانیم، چرا که گفتنی‌ها زیادند.

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





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 می‌افتند و موجی از فریكرها 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 ببندازید، بعد به راحتی می‌توانید از نور استفاده کنید، بدون اینکه فریكرها مزاحم‌تان شوند. مثال دیگری از این موضوع هنگامی است که به Horde برمی‌خورید. هر Horde شامل تعداد بسیار زیادی از فریكرها و وقتی می‌گویم بسیار زیاد، منظوم بالای 200 فریكر است! بله، آن چیزی که در تریلرهای اولیه مشاهده کردیم اغراق نبودند، در برخی قسمت‌های بازی واقعاً شمایید و لشکری از فریكرها 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 برنخواهید خورد، اما مهمات همه چیز نیست. وقتی پانصد فریكر 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 فریكرها تنها تهدید شما در این بازی نیستند. مانند هر بازی پسا‌آخرالزمانی دیگر، این خود آدم‌ها هستند که اصلی‌ترین دشمنان یکدیگرند. در Days Gone کشتن آدم‌ها به دو دلیل کار آسانی نیست. اول اینکه بازی درجه سختی ندارد، یا بهتر بگویم، 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 ببندازید و حواس سربازان آن کمپ را پرت کنید، شاید نیاز باشد یک Horde از فریكرها را به شکلی زیرکانه به سمت کمپ هدایت کنید تا زحمت اصلی را آن‌ها بکشند و شما فقط از نتیجه‌ی کار استفاده کنید،



شاید هم لازم باشد خیلی آرام در گیاهان بلند استتار کنید تا وقت مناسب برسد و با مخفی‌کاری و تله‌هایی که به کار می‌گیرید آن‌ها را یکی یکی از پا در بیاورید. از ترکیب همه‌ی این‌ها هم می‌توانید نبودن کشتن انسان‌ها، مسائل اخلاقی است که بازی شما را در چندین قسمت با دوره‌های خاصی رودررو می‌کند. خیلی جاها باید تصمیم‌هایی بگیرید که بعداً گریبان‌تان را خواهند گرفت. Days Gone در بخش داستانی حدود 30 ساعت گیم پلی دارد که با احتساب مراحل جانبی و با توجه به اوپن ورلد بودن بازی، این مقدار برای بازیاز بسیار بیشتر خواهد بود، پس تصمیم‌هایتان در هر جا از بازی می‌توانند نتیجه‌ی واقعی خود را نشان دهند. مبارزات باز هم اینجا به پایان نمی‌رسند، چون گویا فریكرها و انسان‌ها برای کشتن شما کافی نیستند و سازندگان حیوانات را هم در بازی دخالت داده‌اند. سرعت برخی از آن‌ها مانند گرگ‌ها بسیار بالاست و حتی با موتور سیکلت خود هم نمی‌توانید خیلی از آن‌ها فاصله بگیرید. این موضوع خودش باعث بوجود آمدن مکانیزم بسیار 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 دیکاپریو بازی در بیاورید و با خرس‌های جان‌سخت بازی دست و پنجه نرم کنید. خلاصه مبارزات بازی بدون شک هسته‌ی اصلی بازی و یکی از لذت‌بخش‌ترین نکات آن



آیا پشت این محیط‌های بزرگ و متنوع، داستانی محکم برای حفظ جذابیت آن وجود دارد یا قرار است راه بیفتید و 30 ساعت فریگر بکشید؟ کمترین اطلاعاتی که تا به حال به بیرون درز کرده درباره‌ی داستان بازی است. این را می‌دانیم که حدود 20 کاراکتر اصلی در جریان بازی وجود دارد که هر یک نقشی در داستان خواهند 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 کردم، برای عبور از هر مرحله چندین راه دارید. برای مثال می‌توانید به بشکه‌ی نفت، بمب ریموت‌دار متصل کنید تا هنگامی که فریگرها 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 فریگرها 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 نشنومیم نخواهیم دانست.

Days Gone با موتور Unreal Engine 4 ساخته شده و انیمیشن‌های نرم آن در جای‌جای 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 گفتیم عالی است و بارقه‌های نوری که گاه و بیگاه از میان شاخه‌ی درختان به روی زمین می‌تابد، حسابی سر ذوقتان خواهد آورد. باریدن برف حس بی‌ظنیری دارد، به خصوص اگر زیر این برف سنگین به مبارزه هم بپردازید! مبارزات لذت‌بخش و غیرتکراری 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 اینجای 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 تک‌نفره مرده‌اند، وجود شرکت‌هایی مانند SIE bend 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 سروصدا و بزبن 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 آموخته‌هایتان 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 فریگرها 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 بخش 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، نقشی 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 پیاده‌روی 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 مطمئنم 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 فوق‌العاده 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 داشتیم 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 تزییق 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 میرشاهی

هیچ شکی در این وجود ندارد که ساخته جدید استودیوی بازیسازی سی‌دی پراجکت رد (CD Projekt Red)، یعنی عنوان Cyberpunk 2077، یکی از موردانتظارترین 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 سابقه 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 سی‌دی پراجکت رد، گفتگویی با وبسایت گیمینگ بولت در خصوص این بازی داشته است. در جریان این مصاحبه، درباره‌ی زمینه‌های مختلفی نظیر آزادی انتخابی که بازیکنان از طریق گیم‌پلی ارائه می‌شود و همچنین انتظاراتی که باید از مأموریت‌های 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 بگویم که ما سخت در تلاشیم تا اطمینان حاصل کنیم که محیط‌های ما زمانی که دست نخورده هستند، به همان اندازه که به آن‌ها نفوذ می‌کنید خوب هستند و این عملکرد شما را به خطر نخواهد انداخت.

پیشبرد مراحل به روش‌های مختلف یکی از مواردی بود که شما در بیشتر دموی این بازی بر روی آن تمرکز داشتید. در این حالت، نتایج بدست آمده چه تفاوت‌هایی خواهد داشت؟ و برای تعمیم پرسش‌های این چینی، 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 پیشبرد 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 برسد و در چه توانایی‌هایی تخصص داشته باشد. بله، ۷ در دنیایی که ما برای او (مذکر 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 دستان شماست - شما می‌توانید (و خواهید توانست) داستانی که تجربه می‌کنید را شکل دهید.

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

تاست: هنوز زود است که در این باره صحبت کنیم. اگر منطقی به نظر برسد و ما بتوانیم 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 اینجای کار، نایت سیتی (Night City) کاملاً خیره‌کننده به نظر می‌رسد، اما آیا ما شاهد مناطق دیگری نیز در بازی Cyberpunk 2077 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، اتمفسفر، 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 ساختمانی نیمه کاره رها شد و در نهایت باندهای تبهکاری، این ساختمان‌ها 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 Cyberpunk 2077 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 پروتاگونیستی که به عنوان یک

بیشتر واکنش‌های رایج به دمو نمایشی این بازی، در وصف شگفت‌انگیز بودن آن بودند، اما هیچ راهی وجود ندارد که چنین چیزی را بر روی نسل فعلی کنسول‌ها پیاده کرد. من حدس می‌زنم که بیشتر دلایل آن به خاطر محیط‌های شهری، پویا و متنوع آن باشد. آیا فکر می‌کنید که این اظهارنظر درست است؟ در طول توسعه، این قضیه 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 دهندگان گروهی 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 دلایل متعددی یک ریسک محسوب می‌شود اما از طرفی نشان دهنده‌ی میزان اعتماد به نفس شما به محصولتان است. با در نظر گرفتن این نکته که نسخه‌ی دمو بازتانی از نسخه‌ی نهایی نیست، آیا در زمان عرضه‌ی این دمو، آن درام داوون‌گرید شدن بازی *The Witcher 3* از ذهنتان رد شد؟

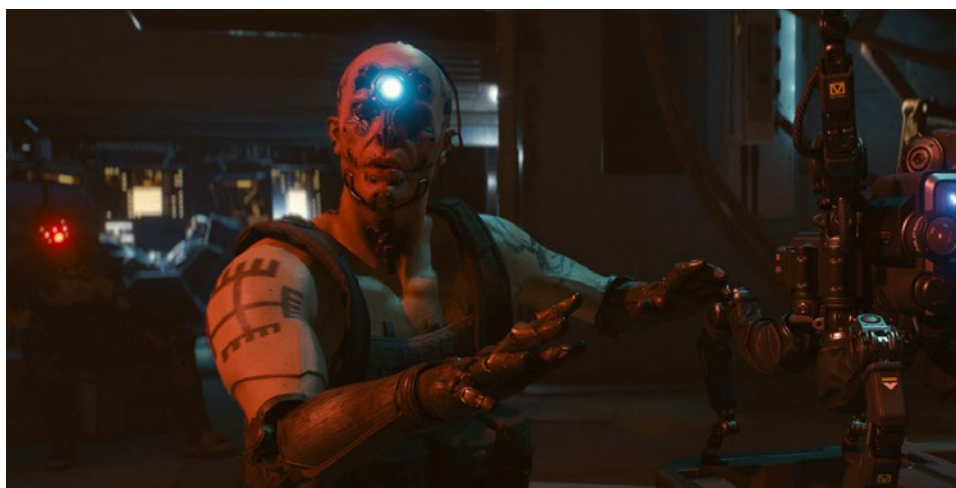
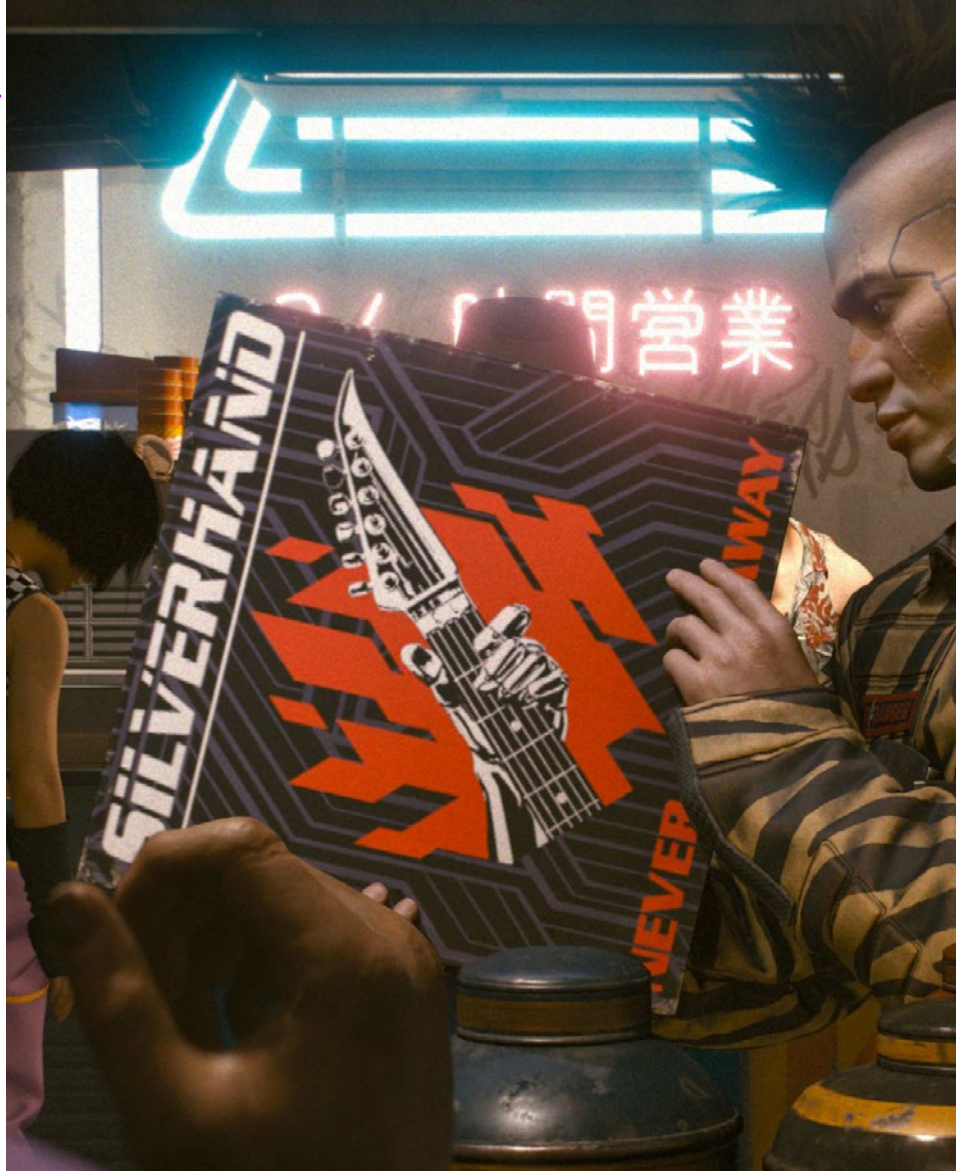
تاست: ویدئوی نسخه‌ی دمو گیم‌پلی از نسخه‌ی در دست ساخت بازی ضبط شده است و ما از اینکه آن را به صورت عمومی منتشر کنیم مطمئن نبودیم چراکه نمی‌خواهیم به طراحی خاصی متعهد باشیم. خیلی چیزها بین الان و زمان عرضه تغییر می‌کند اما شما می‌توانید مطمئن باشید که ما هرگز قصد نداریم بازی‌ای عرضه کنیم که از آن راضی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

بازی *The Witcher 3* احتمالاً یکی از بهترین نمونه‌های به‌روزرسانی با بسته الحاقی 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 بر روی توسعه‌ی خود بازی اصلی تمرکز کرده‌ایم.

اگر بازیکن بخواهد تا بازی *Cyberpunk 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 بپردازند. 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 *Cyberpunk 2077* نیز نخواهیم کرد.



پرواضح است که واکنش‌ها به دمو فوق‌العاده بود؛ در حالی که بسیاری از آن‌ها به وضوح درباره خود بازی و اینکه چگونه به نظر می‌رسد بود، من فکر می‌کنم روشی که آن را به مردم نشان دادید، مورد قبول آن‌ها واقع شد. بدون لحظه‌ای کات، بدون صحنه‌های CG و صحبت سازندگان بر روی 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؟

تاست: همانطور که قبل گفتم، ویدئوی گیم‌پلی از بازی در دست ساخت ضعیف 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 شوم؛ آیا بازی چنین اجازه‌ای را می‌دهد؟

تاست: بازی ما ماموریت‌های جانبی زیادی را ارائه می‌دهد که خارج از ماموریت‌های اصلی می‌توانید 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.

اگرچه 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 NPCها و یا خود جهان بازی می‌شود؟ به عنوان مثال، آیا چیزی بر خلاف قوانین منجر به ایجاد مشکلاتی برای بازی‌بازان خواهد شد؟

تاست: 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 بگویم 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 V 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؟

تاست: ماموریت‌های جانبی برای ما فرصت عالی محسوب می‌شوند که می‌گذارند داستان‌های بیشتری از جهان سایبرپانکی خود ارائه دهیم؛ به صورت کلی، اگرچه 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 بر روی داستان اصلی تاثیر بگذارند. **آیا وسایل نقلیه قابل ارتقا هستند؟ اگر بله، درباره چه**

نوع ارتقا‌هایی صحبت می‌کنیم؟ آیا انواع مختلفی از وسایل نقلیه در بازی وجود دارد و در حال حاضر فقط اتومبیل‌ها وجود دارند؟

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

در مورد نقشه‌ی بازی چه چیزی می‌توانید به ما بگوئید؟ این نقشه در قیاس با The Witcher 3 چقدر بزرگ است؟

تاست: پاسخ به این سوال به واسطه دلایل گسترده و متعددی سخت است. برای نام بردن برخی 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 برسیم 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 برخی المان‌ها، درک ما از محیط تغییر کرده است.

یکی 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، ما می‌خواهیم یک دقیقه سفر بین مکان‌های ماموریت داشته باشیم. فاصله‌ای که در یک دقیقه با ماشین پرسرعت پشت سر می‌گذارید با فاصله‌ای که در همان مدت زمان با اسب سواری پشت سر می‌گذارید، کاملاً متفاوت است. البته این قضیه برای بازیکن خیلی تفاوت ایجاد نمی‌کند - برای آن‌ها هنوز هم یک دقیقه از سفر گذشته است.

یک معیار واقعی ممکن است محتوایی باشد که ما ارائه می‌دهیم و می‌توانم بگویم که بازیکنان می‌توانند انتظار چیزی کمتر از The Witcher را نداشته باشند. بازی‌بازان می‌توانند در پایان برای ساعت‌های زیادی در بازی Cyberpunk 2077 دندان‌های خود را فشار دهند. من امیدوارم که هیچ کدام از شما از میزان محتوایی که ارائه می‌دهیم، ناامید نگردید.

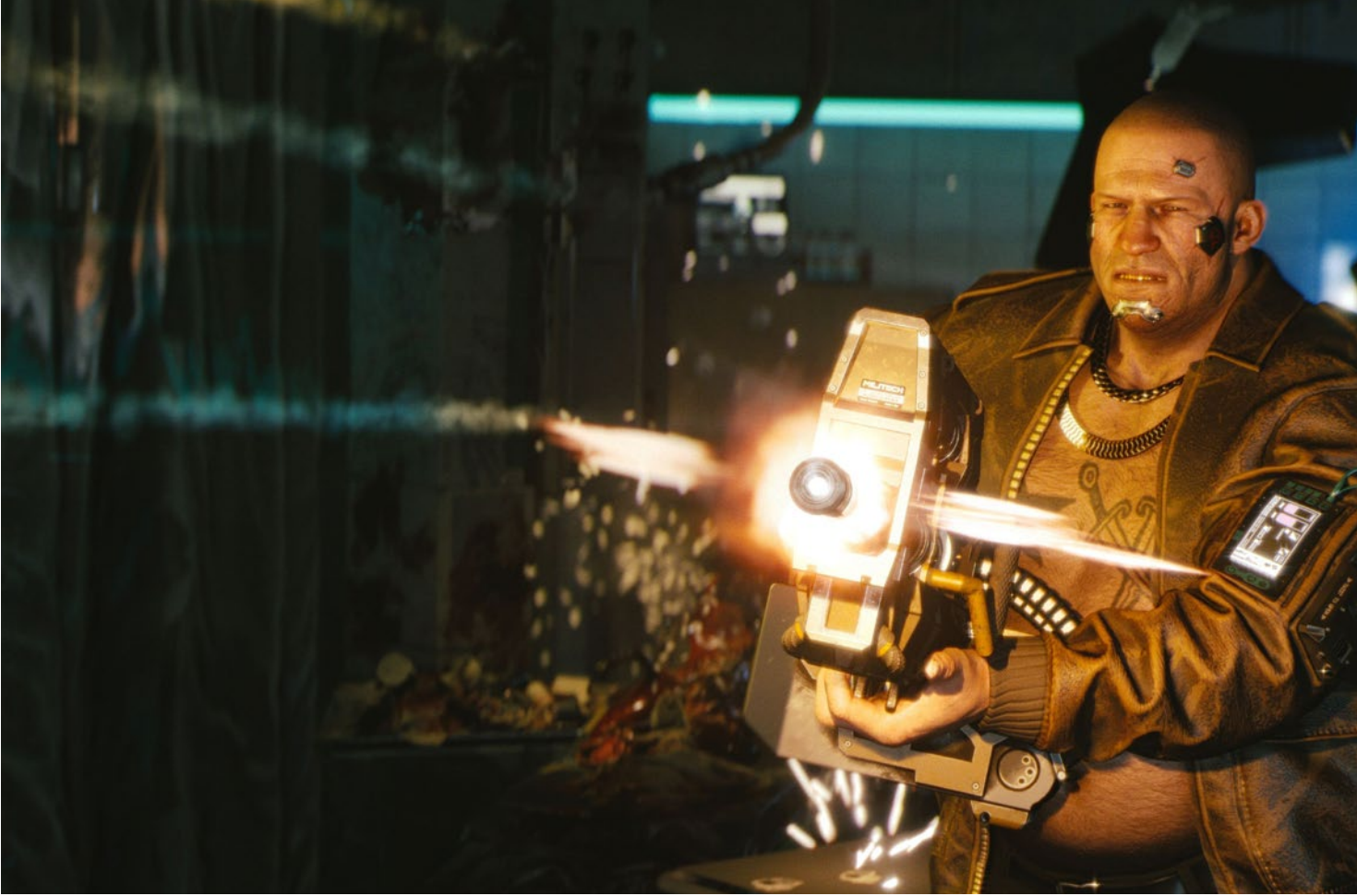
شما در خصوص عمق نقشه‌ی بازی صحبت کردید، اما در خصوص سطوح زیرزمینی و سطوح واقع شده در دریا/آب چه؟ آیا چنین محیط‌های دارید و اگر بله، تنوع آن‌ها چگونه است؟

تاست: نایت سیتی شامل طیف وسیعی از محیط‌ها می‌شود و حاوی محتوایی متنوع است. با این حال، هنوز زود است که بگوئیم این محتواها چه چیزهایی هستند.

در انتها، می‌خواهم بپرسم که آیا هیچ برنامه‌ای مبنی بر عرضه‌ی Cyberpunk 2077 به عنوان یک بازی میان نسلی دارید؟

تاست: ما بر روی انتشار Cyberpunk 2077 برای رایانه‌های شخصی، پلی‌استیشن 4 و ایکس‌باکس وان تمرکز کرده‌ایم.





Resident Evil 2 Remake

خیابان 98، کوچی وحشت

آریا مقدم

و لشکری از مردگان 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 شبیه‌سازی کنند. مطمئناً شینجی میکامی، یکی از افرادی است که هیچ‌گاه از نوآوری و شکستن ثمرهای صعنت نترسیده 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

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 شماره‌ی دوم آن، تصمیم گرفت تا آن را بازسازی کند. اکنون رزیدنت اویل 2 ریمیک (که زین پس آن را در مقاله فقط «رزیدنت اویل 2» خواهیم خواند) و بسته‌ی الحاقی اولش در اختیار بازیبازها قرار گرفته تا هم کسانی که هنگام عرضه‌ی بازی سن‌شان اجازه‌ی 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 خاطر نمایند. قبل از شروع نقد بازی باید هشدار کوچکی به شما بدهم: این بازی شاهکار است!

سردی نفس‌های فرشته‌ی مرگ را بیخ گوش خود حس می‌کرد. زندگی بار و بندیل خود را برای همیشه از راکون سیتی بر بسته بود. یک لحظه غفلت کافی بود تا تبدیل به یکی از آن‌ها شود و دیگر هیچ‌گاه برنگردد. آن‌ها که تشنه‌ی گوشت و خون بودند... با چشمانی تماماً سفید و بدن‌هایی که گویا تار و پود آن از هم گسیخته بود. هیچ کس توجیهی برای این وضعیت نداشت جز اینکه بگویند این خواب است... نمی‌تواند واقعیت داشته باشد! تا جایی که ریه‌هایش به او اجازه می‌دهند می‌دود. به بن بست می‌رسد. می‌داند که بین آن طرف حصار و طرفی که او هست تفاوت خاصی وجود ندارد، همه‌ی شهر را گرفته‌اند. اسلحه‌اش را بیرون می‌آورد. یک خشاب بیشتر ندارد

Release Date

January 25, 2019

Platforms

Microsoft Windows

PlayStation 4

Xbox One

Developer(s)

Capcom

Publisher(s)

Capcom

Genre(s)

Survival horror



نسخه‌ی بازسازی شده، خیلی از دیالوگ‌های خشک 20 سال پیش را کمی خودمانی‌تر و امروزی‌تر کرده و صدایشان همگی کاراکترها کار خود را در انتقال حس عالی انجام داده‌اند. بازی میان‌پرده‌های زیادی ندارد و هر جا که احساس کند واقعاً به توضیح بیشتری در مورد داستان بازی احتیاج دارید میان‌پرده قرار داده است. البته این یکی از ویژگی‌های رزیدنت اوپل است، شما در جریان خود گیم پلی کاملاً به بطن داستان پرتاب می‌شوید و کمتر وقتی است که به توضیح بیشتر احتیاج داشته باشید. این باعث شده بازی از ریتم خود نيفتد و حس پیوستگی بین همگی قسمت‌های آن ایجاد شود.

داستان بازی درباره‌ی پلیسی تازه‌کار به نام لیون کندی (Leon Kennedy) و دختری به نام کلیر ردفیلد (Claire Redfield) است که در راکون سیتی به دنبال برادر خود و پروتاگونیست شماره اول سری، کریس ردفیلد (Chris Redfield) می‌گردد. وقتی به حوالی شهر می‌رسند، هردو متوجه می‌شوند که یک چیزی سرچایش 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.

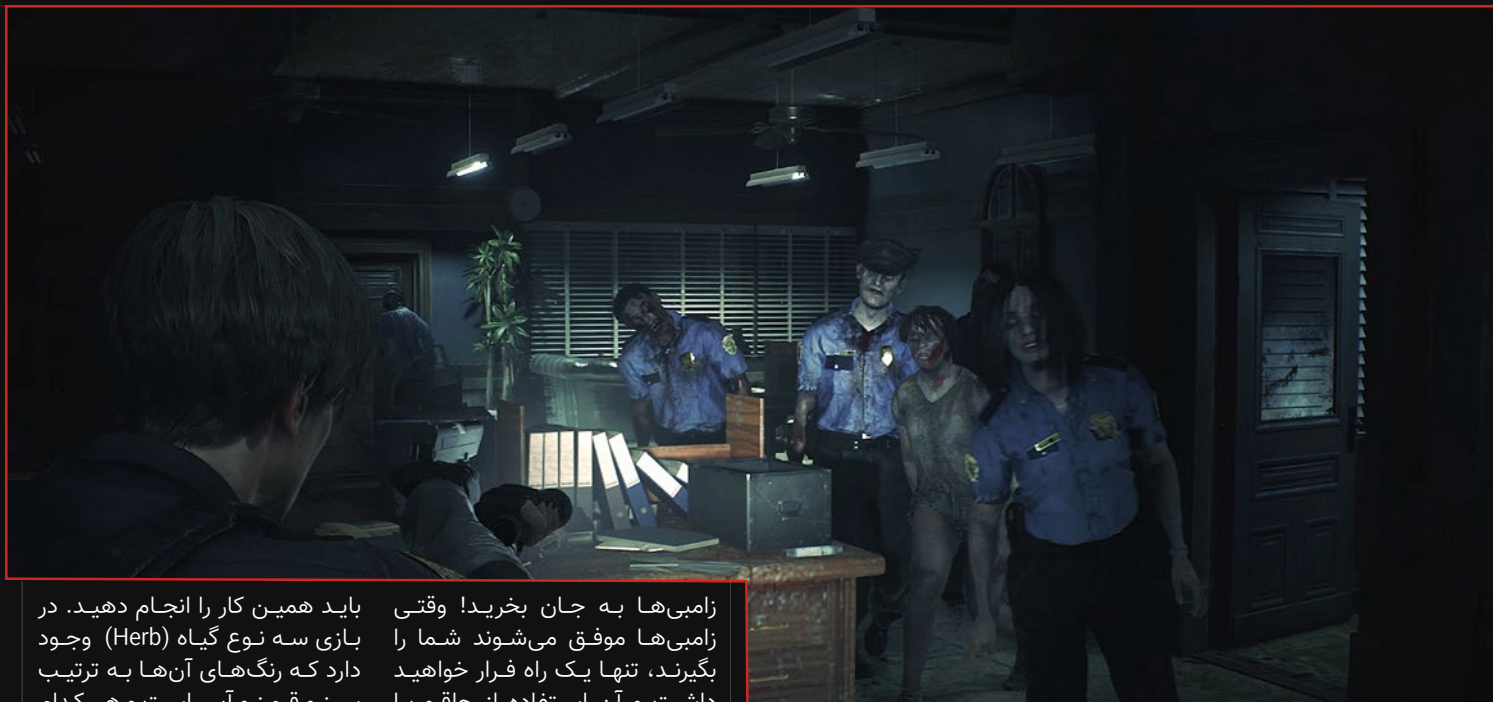




بازی در یک عمارت پلیس جریان دارد که قبلاً موزه بوده. همین باعث شده یک عالمه راه مخفی بین بخش‌های مختلف این اداره وجود داشته باشد و هر وقت که فکر می‌کنید دیگر به آن اداره برنخواهید گشت، یک در مخفی شما را به محل اولیه برمی‌گرداند. بخش‌های مختلف اداری پلیس آن‌قدر استادانه طراحی شده‌اند و آن‌قدر فضا سازی آن‌ها قوی است که کسی نمی‌تواند بگوید وجود فقط یک عمارت در بازی از روی تنبلی سازندگان بوده است؛ برعکس، این موضوع باعث شده شما بارها به هر اتاق رجوع کنید که در مراجعه‌ی قبلی چیزی را در آن جا گذاشته بودید و یا ابزار لازم برای برداشتن یک اسلحه یا شیء را نداشتید. راه لیون و کلیر تا حد زیادی شبیه هم است و در واقع هر دوی آن‌ها به شکل موازی مشغول گشت و گذار در آن اداره هستند، اما برخی از درها فقط می‌تواند توسط یکی از آن‌ها باز شود. مطمئناً حس کنجکاوی شما درباره‌ی این موضوع که «پشت آن دری که نتوانستم باز کنم چه خبر است؟» باعث خواهد شد بازی را با هر دو کاراکتر امتحان کنید. به علاوه، اگر این کار را نکنید داستان را به شکل کامل متوجه نخواهید شد. واقعاً چه کسی دوست ندارد کمی بیشتر یک بازی درجه یک را تجربه کند؟! البته منطق بازی به خاطر وجود دو کاراکتر برخی اوقات قابل بازخواست است، اما این را در نظر بگیرید که این بازی فقط بازسازی نسخه‌ی اصلی است. در سال 1998 مطمئناً داستان و روند بازی‌ها اندازه‌ی امروز منطقی نبود، چون اصلاً کمتر کسی برای تجربه‌ی داستان سراغ یک بازی می‌رفت. بنابراین من این موضوع را نقطه ضعف بازی نمی‌دانم و به نظرم منصفانه نیست بازی را به خاطر این موضوع بازخواست شود.

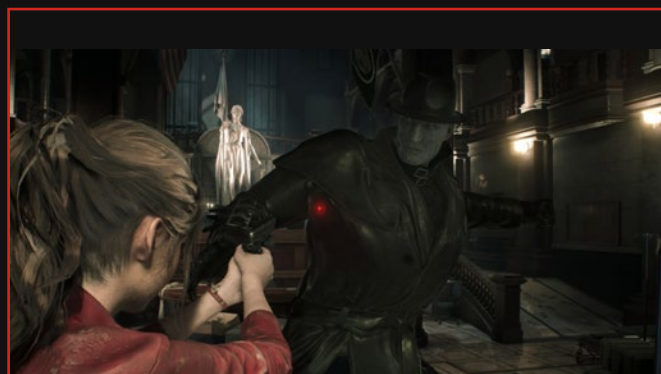
گیم پلی رزیدنت اوپل 2 معجونی ناب از لذت و ترس است. به لطف موتور جدید شرکت کپکام که RE Engine نام دارد انیمیشن‌های بازی آن‌قدر نرم کار شده‌اند که از هر لحظه‌ی بازی لذت خواهید برد. شینجی میکامی، خالق این سری حرفی دارد که به نظر من بسیار دقیق است. او می‌گوید اگر می‌خواهید مرا بترسانید، مهماتم را به حداقل برسانید و تعداد دشمنانم را زیاد کنید. در واقع چهار شماره‌ی اول رزیدنت اوپل کاملاً بر این مبنا ساخته شده‌اند و این

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. ببخشید که ناامیدتان می‌کنم، اما بعضی وقت‌ها با خالی کردن یک خشاب گلوله می‌بینید زامبی روی زمین می‌افتد، دوباره برمی‌خیزد و با دست و پای قطع شده و صورتی متلاشی باز هم می‌آید که گازتان بگیرد! پادم می‌آید در قسمتی از بازی 22 گلوله در کلت خود داشتیم و با اعتماد به نفس رفتیم تا سه زامبی سمج را بکشیم، پس از 22 بار شلیک، یکی از آن‌ها مرد و دو تای دیگر 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 ابتدا 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 برعکس 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 بسیار نابی است و باعث می‌شود چالش بازی نه آنقدر کم باشد که حس کنید بتمن هستید و نه آنقدری زیاد که حوصله‌تان را سر ببرد و ناامید شوید. از رزیدنت اوپل 4 مکانیزم جدیدی به بازی اضافه شده بود که وقتی به سر یا زانوی دشمن شلیک می‌کردید، می‌توانستید روی او حرکات رزمی انجام دهید. این موضوع در رزیدنت اوپل 6 به حدی رشد پیدا کرد که بخش عظیمی از کمپین جیک (Jake) و شری (Sherry) بر پایه‌ی همین مکانیزم بود. در رزیدنت اوپل 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 حرف‌هاست. باید فاصله‌ی خود را با زامبی‌ها حفظ کنید و خودتان را در گوشه‌ها گیر نیندازید، 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 خواهید کرد خیلی بیشتر است. ترکیب دو به دو یا هر سه 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 آیتمی که هم‌اکنون در کیف شماست خواهید 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 بکشید 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 می‌افزایند، هم گاهی اطلاعات مهمی داخل آن‌هاست که کارتان را خیلی راحت‌تر می‌کند.

زامبی‌ها به جان بخرید! وقتی زامبی‌ها موفق می‌شوند شما را بگیرند، تنها یک راه فرار خواهید داشت و آن استفاده از چاقو یا نارنجک‌هاست. چاقوهای بازی نیز دیگر مانند چاقوهای چند نسخه‌ی پیشین نیستند که همواره همراه‌تان باشند، بلکه پس از چند بار استفاده می‌شکنند و از کیف شما حذف می‌شوند. یادتان نرود که پس از هر بار استفاده آن‌ها را از بدن زامبی‌ها بردارید، زیرا بسیار به کارتان خواهند آمد. لیون و کلیر هر کدام دو سلاح مخصوص به خود و چند سلاح مشترک دارند. سلاح مخصوص لیون، شاتگان اوست و کلیر هم از نارنجک‌انداز (گرنلنچر) استفاده می‌کند که هر دو این سلاح‌ها را در یک چهارم اولیه داستان به دست می‌آورید. جلوتر و در یک چهارم پایانی داستان، کلیر دستش به یک سلاح الکتریکی می‌رسد که می‌تواند شوک الکتریکی قوی ایجاد کند و لیون هم یک شعله‌افکن خفن پیدا می‌کند که بخصوص مقابل لیکرها بسیار کارآمد است. نشانه‌گیری در بازی بدون Aim Assist کمی سخت است و اگر قبل از نشانه گرفتن سر یک زامبی چندین بار اشتباهی به در و دیوار شلیک کردید، احساس نوب بودن نکنید، بازی عمداً شما را در این وضعیت قرار می‌دهد که بیشتر استرس بکشید! همانطور که گفتم گلوله در بازی کم است، اما شیشه‌های باروت (Gun Powder) که با ترکیب دو تا از آن‌ها می‌توانید گلوله بسازید به کمک‌تان می‌آیند. با توجه به نوع باروت و اندازه‌ی شیشه‌اش، نوع و تعداد گلوله‌هایی که می‌توانید بسازید فرق خواهد کرد. به جز گلوله، برای داروهای مورد نیاز خود هم

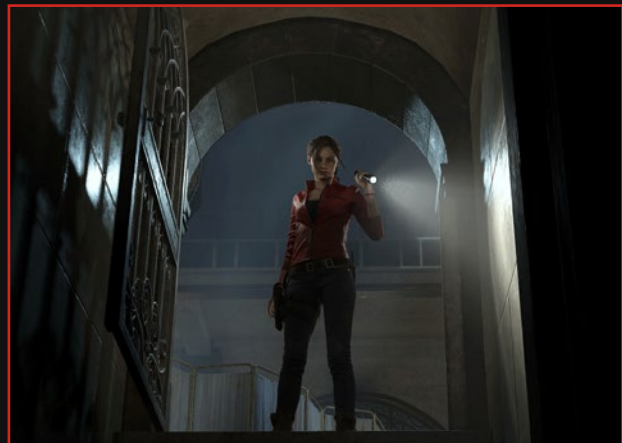




می‌گیرد و هرچه در بازی پیشروی می‌کنید، به تعداد خانه‌های بیشتری برای جا دادن وسایل‌تان احتیاج پیدا خواهید کرد. در رزیدنت اوایل 4 کیف یا Inventory شما به این شکل بود که باید وسایل‌تان را مانند پازل جابه‌جا می‌کردید تا جا برای یک چیز جدید باز شود. در رزیدنت اوایل 5 از ابتدا تا انتهای بازی کیف شما تعداد خانه‌های مشخصی داشت و هر آیتم یک خانه اشغال می‌کرد. رزیدنت اوایل 2 ترکیب این دو بازی است، برای برخی وسایل و اسلحه‌ها به 2 خانه احتیاج خواهید داشت و برای برخی دیگر فقط یکی. به هر حال مدیریت تعداد خانه‌های کیف گاهی اوقات بسیار بااهمیت می‌شود، چون اگر شیئی را روی زمین بیندازید، دیگر هیچ‌وقت نمی‌توانید آن را بردارید. البته بازی در اتاق‌های امن (Safe Room) جعبه‌های بزرگ قرار داده که می‌توانید برخی از وسایل خود را که در آن لحظه به آن نیاز ندارید ولی بعداً به آن احتیاج پیدا خواهید، در آن جعبه‌ها بگذارید. تنها جایی که در بازی امنیت کامل دارید همین اتاق‌های امن است. درست است که می‌توانید با چند تکه چوب پنجره‌های راهرو را ایمن کنید و با استراتژی‌های درست، زامبی‌های بیشتری را بکشید تا وقتی به یک نقطه برمی‌گردید با ارتشی از آن‌ها روبرو نشوید، اما هیچ وقت به جز هنگامی که در اتاق امن هستید آرامش نخواهید 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

معمای رزیدنت اوایل 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 اوایل 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 برنخواهد 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 نیندازید به شما نمی‌رسد. به جز مستر اکس و زامبی‌ها، لیکرها، سگ‌های 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 خواهید 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 مابین کیف رزیدنت اوایل 5 و 4 است. در ابتدا شما فقط 8 جا برای قرار دادن وسایل 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 خرده گرفت. 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 بگویم رزیدنت اوپل 2 بازی بسیار بهینه‌ای است. حتی اگر سیستمی ضعیف‌تر از سیستم پیشنهادی خود سازنده هم دارید، باز می‌توانید آن را بدون اینکه خیلی از لذت‌ش محروم شوید روی PC بازی کنید.

صداگذاری رزیدنت اوپل 2 هم مانند قسمت‌های دیگرش در اختیار حس 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 یخ بزند. صدایندگان نیز همانطور که گفتم به خوبی از پس کار خود برآمده‌اند و شاید بتوانیم بگویم صداگذاری کلیر کمی بهتر از لیون کار شده است. نکته‌ی مثبت دیگر، مونولوگ‌های کلیر و لیون در حین درگیری‌هاست که بازی را برای مخاطب تعاملی‌تر می‌کند.

بروید و آن را ذخیره کنید ولی در درجه سختی سخت (Hardcore) برای استفاده از ماشین تایپ به جوهر نیاز خواهید داشت. تعداد جوهرها در محیط زیاد نیست و جوهرها هم مانند آیتم‌های دیگر در کیف شما خانه اشغال خواهند کرد. این موضوع حتماً طرفداران قدیمی‌تر سری را به وجد خواهد آورد و مکانیزمی نوآورانه برای بازبازان امروزی خواهد بود. در کل هیچ ایرادی نمی‌توانم به بخش کیم پلی بازی بگیرم و اشکالات بسیار جزئی که وجود دارند شاید به چشم خیلی‌ها نیاید، 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 طبیعی‌تر 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 حس چندش و ترس خاصی را که سازندگان به دنبال آن هستند انتقال می‌دهند. انیمیشن صورت کاراکترهای اصلی

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

روی هم رفته باید بگویم نسخه‌ی بازسازی شده‌ی رزیدنت اوپل 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 اوپل 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 بیفتد یا چیزی بیش از حد تغییر کند.
گرافیک و جلوه‌های بصری 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
- این بازی نکته‌ی منفی ندارد.



Ace Combat 7: Skies Unknown

نبرد در آبی آسمان

محمد آریامقدم

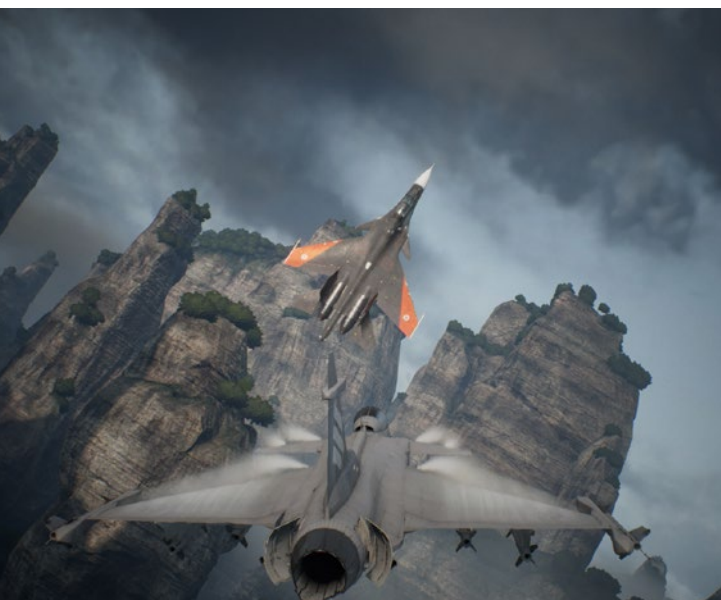
زمین نمی‌تواند تشنگی طمعش را سیراب کند، باز هم نایستاد و راه دیگری را درست کرد: استفاده از جنگنده‌های هوایی. در واقع انسان حتی حاضر شد آسمان زیبا را به محلی برای خونریزی و کشتار و آلودگی تبدیل کند تا اندکی از میل همه‌چیزخواهی خود دست نکشد. استفاده از جنگنده‌ها خیلی زود در جنگ جهانی اول رواج یافت و تاکنون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

و حالی دارد. اگر هم مثل من در دهه 70 و بعد از آن متولد شده باشید، تاکنون با بسیاری از این آثار خاطره ساخته‌اید و هرچند مثل تجربه واقعی ناب نیست اما قطعاً توانسته‌اند تا حدی شما را با آن دوران در اقصی نقاط جهان آشنا کنند.

متأسفانه طمع بشر برای گسترش سرزمین‌های خود چیزی نیست که محدودیتی داشته باشد. در واقع بشریت وقتی به مرحله‌ای بسیار بالای جاه‌طلبی و زیاده‌خواهی می‌رسد، دیگر هیچ چیز و هیچکس جلودارش نیست. انسان وقتی دید فقط جنگیدن روی

جنگ. کلمه‌ای که به ظاهر 3 حرفی اما در باطن حاوی دنیایی از جملات، اشک‌ها لبخندها، اشک‌ها و داستان‌های زیبای بی‌پایان می‌شود. چیزی که بسیاری از اتفاقات حال حاضر جهان، نتیجه آن‌ها بوده و قطعاً در آینده هم نوادگانمان طبعات آن را خواهند دید. اگر متولد دهه 60 و یا قبل از آن باشید اکنون با بسیاری از فیم‌ها و بازی‌های جنگی خو گرفته‌اید؛ اشک ریختید و خندیدید. نمی‌توانم تصور کنم زنده شدن اتفاقات تلخ و شیرین 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 هواداران 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 بسیار 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 جدیدترین نسخه از این فرنچایز را بررسی کنیم و ببینیم آیا واقعا ارزش دوباره شانس دادن و تجربه را دارد و این سری را به اوج خود برگردانده یا خیر.





انعطاف‌پذیر در صحنات مختلف، باعث شده مواد لازم برای رها نکردن بازی به دلیل مشکلات اولیه کامل باشد و از این لحاظها واقعا هیچ بهانه‌ای نخواهید داشت. طراحی مراحل بازی در یک کلام فوق‌العاده است. اصلا فکر نکنید که با یک بازی طرف هستید که در ابتدا یک خلاصه از مرحله به شما نشان داده می‌شود و بعد با رد 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. مثلا: استفاده بهینه از تمام موشک‌های خود. اگر در حین ماموریت به این استراتژی عمل نکنید و حتی یک موشک هم هدر دهید، احتمال موفقیتتان خیلی کم می‌شود. هم‌چنین در حین انجام مراحل فقط با چالش انجام آن روبه‌رو نیستید و باید علاوه بر استفاده از استراتژی مناسب و فکرتان برای مدیریت کردن شرایط، به صحبت‌های کمک خلبانان گوش کنید تا مشکلی برای هواپیما 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 و زنده ماندن در این شرایط چیست؟ این‌ها چیزهاییست که

این سوال را از خود نخواهید پرسید: خب چرا؟ این نکته هر چند به ظاهر کوچک و برای یک بازی جنگ‌هوایی کم‌اهمیت به نظر برسد اما وقتی به مراحل سخت بازی می‌رسید، تنها در صورتی آن انگیزه سابق را خواهید داشت که واقعا 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 بپرسند مهم‌ترین چیز در یک بازی جنگ‌هوایی چیست بدون تامل پاسخ می‌دهم کنترل ساده و روان هواپیماها. هر چقدر داستان بازی جذاب و گرافیک بازی حیرت‌انگیز باشد، اگر کنترل وسیله جنگی سخت و طاقت‌فرسا و خشک باشد، فقط چند دقیقه حاضر به تحمل آن خواهید شد؛ مگر اینکه عاشق این سبک باشید و با مشکلاتش کنار بیایید. کنترل جنگنده‌ها در بازی بسیار خوب و روان است و بازی با بخش آموزشی جامع خود سیستم کنترل هواپیما را به شما آموزش داده و حتی اگر کلا هم با این نوع بازی‌ها مشکل داشته باشید، آنقدر این بخش کامل است که بعید 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 می‌کند؛ اما چیزی که می‌خواهم بگویم نبودی هیچ سختی بی‌مورد و خشکی کنترل است. این کنترل روان در کنار یک دوربین خوب و

روایت و داستان چیز است که شما را وادار به ادامه بازی می‌کند و این چیزی نیست که حتی برای یک بازی هواپیمایی هم بی‌اهمیت باشد. اگر نسخه 5 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 را محقق 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 بازیازان با شخصیت‌ها را کم می‌کند اما با ذکر یک نکته در ادامه نقد، متوجه خواهید شد این کار سازندگان چندان هم بی‌راه نبوده. چیزی که در این بخش دوسس داشتم، نشان دادن هرچند مختصر اما قانع‌کننده نحوه ورود شخصیت‌ها به داستان بود. در بسیاری از این بازی‌ها، فقط یک خلبان می‌بینیم که با انگیزه‌هایی خاص وارد این عرصه شده اما حرفی 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



قطعا زمانی برای جنگنده شما پیش می‌آید و سعی کنید برای آن آماده باشید. همین موارد به همراه جزئیاتی دیگر باعث شده در حین بازی اصلا حس تکراری بودن و مکررات نکنید.

در مورد انیمیشن‌های بازی باید بگوییم Ace Combat 7 در این بخش نمره خوبی می‌گیرد اما بی ایراد نیست. انیمیشن‌های جنگنده‌ها و چیزهایی مثل سقوط، فرود آمدن، اوج گرفتن و... به دقت طراحی شده‌اند و حس را به شما القا می‌کند که گویی یک خلبان پشت هواپیما هستید و واقعا هم هوس خلبانی می‌کنید. اما در مورد انیمیشن‌های افراد، قضیه فرق می‌کند و چندان با انیمیشن‌های خوبی طرف نیستیم. انیمیشن صحبت مردن شخصیت اصلی اصلا خوب نیست و احتمالا 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 جنگنده را دارند و در انتخاب مختار هستید.

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

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

Ace Combat 7: Skies Unknown به خوبی توانسته جا پای اجداد با کیفیتش بگذارد و خاطره بد نسخه 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.

کیفیت بصری بازی و بافت‌ها خیره‌کننده است و خوشبختانه سازندگان در این بخش اصلا کم گذاشته‌اند. کیفیت جنگنده‌ها و شخصیت‌های بازی بسیار خوب است و شاهد مشکل خاصی در این قسمت نیستیم. مشکل این قسمت طراحی جزئیات زمین است که نسبتا ابتدایی طراحی شده است. وقتی از بالا به پایین و زمین نگاه می‌کنید شاهد درخت‌ها و برخی چیزهای دیگر هستید که اکثرا یکسان هستند و دقت خاصی در طراحی آن‌ها صورت نگرفته است. این مشکل در مراحل که نباید به دلیل رادارها خیلی در ارتفاعات بالا پرواز کنید، بیشتر به چشم می‌آید. نورپردازی و انعکاس نور فوق‌العاده است و شاهد یکی از بهترین‌ها در این نسل هستیم. افکت‌هایی مانند انفجار چنگی به

- انیمیشن شخصیت‌ها
کیفیت پایین افکت انفجار

+ گرافیک خیره‌کننده
طراحی عالی مراحل و تنوع جنگنده‌ها
فریم ریت ثابت علی‌رغم مبارزات سنگین
کنترل روان هواپیما و دوربین
موسیقی حماسی و زیبا
داستان راضی‌کننده
مبارزات چالش برانگیز
بخش آموزشی نوآورانه



8.5



Dark Souls II: Scholar of the First Sin

الماسی روشن از ارواح تاریک

◆◆ سعید آقابابی

۳۶۰ و پی سی نیز منتشر شد، اما ازتقاها 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 بازی که Dark Souls II: Scholar of the First Sin 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 قدیمی 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 Dark Souls II برای انتشار این بازی در نسل هشتم و همچنین موفقیت استثنایی این بازی هم از لحاظ فروش و هم این که بارها 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 افرونی در تاریخ بازیهای رایانه ای است و در روزگاری که همه بازی ها دست به تقلید های بسیار زیاد از عناوین موفق می زدند، این بازی یک خصوصیت داشت و آن هم چیزی نبود جز «اورجینالیتی» 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 دقیقاً 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



مشکل عدم شناخت صحیح و برداشت کامل داستان از بازی های 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 دقیقا بر چه اساسی است و چه موضوعی را روایت می کند. این موضوع همان طور که همیشه گفته ام به نوع خاص روایت محیطی عناوین میازاکی باز می گردد که برای فهمیدن کامل داستان بازی های او باید اول صبر و حوصله خیلی بالا داشته باشید و ثنیا تا حدود خیلی خوبی به زبان انگلیسی مسلط باشید تا هم نوشته های درون بازی و هم صحبت های مختلف با شخصیت های بازی را کاملا متوجه شوید و با کنار هم قرار دادن این تکه های مختلف، پازل داستانی بازی را تکمیل کنید. اگر بخواهیم به صورت خیلی خلاصه و مختصر به زمینه داستانی این بازی اشاره کنیم باید گفت سال ها قبل در سرزمینی پهناور پادشاهی قدرتمند قلمرویی با شکوه بنا می کند که در مرکز آن قصر پادشاه به نام drangelic castle وجود دارد. همه چیز به خوبی پیش می رود تا این که این سرزمین افسانه ای دچار نفرینی دردناک می شود. افراد بسیاری از شوالیه ها و سربازان شجاع گرفته تا ساحره ها و جادوگران تلاش های زیادی برای از بین بردن این نفرین انجام دادند ولی کارساز نبوده است و یکی پس از دیگری کشته شدند و به جمع کشته های 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

کنید، بلکه بتوانید دوباره عظمت از دست رفته را به این قلمرو پهناور بازگردانید. مسیری خطرناک و طاقت فرسا با دشمنانی مرگبار و هیولاهایی که گاهها به نظر غیر قابل کشته شدن می رسند. از داستان و محیط و شخصیت های بازی غم و ناامیدی می بارد؛ حتی در همان ابتدای بازی نیز وقتی وارد کلبه می شوید و با ۲ پیرزن صحبت می کنید، می بینید که آن ها نیز انگار هیچ امیدی به این دنیا ندارند و با حالتی بسیار بی تفاوت صحبت می کنند. البته به آن ها خرده ای نیز نمی توان گرفت. آن قدر مبارزان و افراد مختلف یکی یکی این مسیر را آمده اند و سرانجامی جز تباهی نداشته اند، آن ها دیگر باور ندارند که شاید یک نفر بتواند ناجی این سرزمین شود. در کل باید گفت Dark Souls II برای یک بازی در این سبک دارای داستانی کاملا قابل قبول با تمی فانتزی و تاریک است. شاید بتوان گفت داستان نجات دنیا و ... تا حدودی کلیشه ای است ولی روند بیان داستان بی نقص است و به آرامی گیمر را در خود فرو می برد و مانند همیشه هر بازیبازی که بیشتر کند و کاو کند، نوشته ها را بخواند و با شخصیت ها مدام صحبت کنید، بیشتر از داستان بازی سر در می آورد که این موضوع همیشه بخش جدانشدنی روایت داستان های آقاي میازاکی است و تجربه داستان شاید برای برخی از کا با دیگری متفاوت باشد چون دیدگاه و برداشت مختص به خودمان را از این بازی داریم و به گونه ای متفاوت از شخص دیگر داستان را برای خود تجسم و تحلیل کرده ایم.



بازی مانند تمامی عناوین دیگر این سری آفرین گفت. وقتی مکان های مختلف نقشه را می گردید گاهی با خود می گیوید 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 غوغا می کند. در یکی از مراحل پایانی بازی که به قلمرو کوهستانی ازدهایان وارد می شوید در همان اول مرحله میخکوب زیبایی این محیط خواهید شد. یادم است که مدتی طولانی لب دره ایستاده بودم و پلی را که در وزش باد به آهستگی تاب می خورد و ازدهایان 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 کاملاً کمک می کند که در وهله اول حس تنهایی و سپس حس ناامیدی، مرگ، درماندگی و استرس را به گیر 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 فته هستند و هیچ گاه شاهد منظره ای شاداب نخواهید بود. دیوارهای پوسیده و فرسوده، دالان های تو در تو و وحشتناک و جاهایی که بدون مشعل حتی به قدم جلوتر را هم نمی بینید، همه و همه دست به دست هم می دهند تا گیر کاملاً 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 البته مرگبار مثل همیشه را داشته باشیم. در زمینه فریم ریت صحبت سازندگان کاملاً تایید می شود و فریم ریت بازی بر خلاف 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 واقعا زیبا کار شده است و باعث خیلی خیلی زیباتر شدن محیط مرگبار و رموز بازی می شود. گاهی فقط دوست دارید بایستید و تماشا کنید. به محیط فوق العاده زیبا، مرموز و غم زده بازی خیره شوید و گرافیک هنری بازی جای هیچ گونه حرف و حدیثی ندارد و واقعا باید به طراحان محیط و مراحل

در نسخه اصلی بازی در نسل هفتم از منظر گرافیک فنی با یک بازی واقعا کم نقص طرف بودیم و به ندرت پیش می آمد یا اصلاً پیش نمی آمد که در بازی با باگ مواجه شوید و یا اتفاقاتی در بازی رخ بدهد که سطح گرافیک بازی و ثبات فنی آن را پایین بیاورد و به تجربه شیرین شما لطمه ای وارد کند. اما در نسخه نسل هشتمی خوشبختانه همین احتمالات ضعیف باگ و افت فریم و ... هم به صفر رسیده اند و لاقبل بنده در هیچ قسمتی از بازی چنین چیزی را مشاهده نکردم. بازی با موتور گرافیکی havok ساخته شده که از لحاظ فیزیک هم انجین قدرتمندی می باشد و همین امر باعث شده تخریب پذیری نسبتاً خوبی را در بازی شاهد باشیم. وارد هر اتاقی که می شوید تقریباً می توانید همه چیز را بشکنید و خراب کنید. کسانی که مانند بنده هم نسخه نسل هفتمی دارک سولز ۲ را بازی کرده اند و هم عنوان نسل هشتمی آن را تجربه کرده اند، کاملاً این موضوع را تایید می کنند که گرافیک بازی نسبت به نسخه نسل قبل پیشرفت خیلی چشمگیری داشته و بهبودهای زیادی را به خود دیده است.





به گیم دست نمی دهد و این طراحی زیبا با انیمیشنهایی روان و بی نقص ترکیب شده اند تا خود دشمن و حملات او بی نهایت مخوف و قدرتمند باشند. مخلص کلام این که عنوان نسل هشتمی First Sin چه از لحاظ فنی و چه هنری گرافیک فوق العاده دارد و به خوبی برای نسل هشت بهینه شده است. چرخش و گشت و گذار در دنیای مرگبار دارک سولز و مبارزه با باس های قدرتمند آن بر روی ۶۰ فریم بر ثانیه بسیار لذت بخش است.

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

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 گویم که شاید گیم پلی این بازی به حد وحشتناکی 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 قویست 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 برابر با مرگ قطعی است پس صبور باشید.



هشتمی 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 الحاقی مشخص است هر کدام به ماجرای یک پادشاه می پردازند و شما در نهایت تاج وی را دریافت خواهید کرد. اگر این بسته های الحاقی را تجربه کرده باشید گنمان 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 در هیچ بازی دیگری به شیرینی این بازی نبوده و نیست (البته شیرینی اجباری). هر مرگ گویی شما را برای بار بعدی تشنه تر می کند و ناگهان به خود می ایید 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.

حتما 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 of the old iron king و of the sunken king برای بازی اصلی منتشر کردند که هر کدام چندین ساعت محتوای جدید شامل دشمنان، مکان ها، آیتم 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 فایت های 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 گیم، 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 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 حواستان 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 الحاقی در آن حضور دارند، 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 برانگیزتر هستند؛ در واقع همانطور که قبلا نیز اشاره کردم بهترین قسمت های کل بازی Dark Souls II، بدون شک ۳ بسته الحاقی آن هستند که از همه نظر مخصوصا در زمینه 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 اسکارپیم و ویچر و... 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 و تاکید می کنم «به شدت بدون نقص» است و هیچ اشتباهی از سوی سازندگان در گیم پلی بازی صورت نگرفته است و این بخش مستحق دریافت نمره کامل بوده و بدون 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 خلافتش 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 کاملا نوار سلامتی شما را به پایان می رسانند. باید کاملا 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. مثلا شاید یک دشمن از یک کمبوی ۳ ضربه استفاده کند ولی ۲ ثانیه بعد از اتمام این کمبو، 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 دنبال 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 می شود 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 می دهد. اما در کل باید گفت موسیقی های بازی برای خود بازی کاملا مناسب و عالی هستند ولی برای این که مثلا بخواهید مانند برخی موسیقی های عناوین دیگر، آن ها را به طور جداگانه گوش دهید شاید زیاد جذابتی برایتان نداشته باشند.

همان گونه که مشاهده کردید نسخه نسل هشتمی Dark Souls II: Scholar of the First Sin دارای برتری ها و آپگریدها و امکانات جدید زیادی نسبت به نسخه اصلی بازی می باشد و این نسخه با ارتقای گرافیک و بهبودهای کلی که روی بازی انجام گرفته است، تجربه ای بسیار لذت بخش تر را برای ما رقم می زند که قطعا ارزش خرید در نسل هشتم را داراست، حتی برای کسانی که بارها بازی را انجام داده اند. همچنین ۳ بسته الحاقی 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 الحاقی هستند که در این نسخه نسل هشتمی دیگر نیازی به دانلود و ... هم ندارند و در دی وی بازی موجود هستند.

ما طرفداران می خواستیم دوباره به اعماق 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 آنلاین می کنند و امکان بیشتر لذت بردن شما از این عنوان را برای شما فراهم کرده اند.

صداگذاری بازی به جرات از نقاط قوت بازی است و کاملا 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 بر آمده 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 می دهند. از مهمترین و برجسته ترین نکات این بخش صدای بی نظیر راوی بازیست که واقعا در همان ابتدای بازی روح شما را به بازی پیوند می دهد و به صدای جاذب و مرموز وی در عمق داستان بازی فرو می روید. صدای پیرزنی مرموز که داستان شما را بازگو می کند و از سختی پیش از حد این ماموریت به شما می گوید. در مجموع باید گفت بازی در قسمت صداگذاری هیچ مشکل خاصی ندارد و سازندگان جای گرفتن هیچ ایرادی را برای ما باقی نگذاشته اند.

موسیقی های Dark Souls II نیز واقعا زیبا و عالی هستند (نه در سطح برترین موسیقی های بازی در دنیا) و کاملا با جو و محیط بازی هم خوانی دارند و حس مرگ و نا امیدی را به گیمر منتقل می کنند. موسیقی به طور ملایمی در زمینه بازی پخش می شود و بدون این که به آن توجه کنید شما را معطوف به بازی می کند و باعث می شود بیشتر در بازی غرق شوید. به طور مثال در Majula که به نوعی منطقه امن گیمر و یا همان نکسوس بازی Demon's Souls محسوب می

جا دارد تا در این بخش کمی نیز از بهبودهای بخش آنلاین بازی که سازندگان در نسخه نسل هشتم تمرکز زیادی بر آن داشته اند صحبت کنیم. سازندگان در این نسخه تعداد بازیکنانی را که می توانند به صورت آنلاین بازی کنند را افزایش داده اند و احتمال حمله به دنیای شما و همچنین هجوم به دنیای دیگران افزایش یافته است، البته طرفداران بازی می دانند که این موضوع بستگی به ایتم های مجهز شده توسط شما نیز دارد و برخی ایتم ها دشمنان را بیشتر به حمله کردن به دنیای شما ترغیب می کنند. همچنین در این نسخه به یک حلقه جدید به نام The Agape Ring دسترسی می یابید که مخصوص بازی آنلاین است و در صورت مجهز کردن آن تمام روح هایی که از کشتن بازیکنان در بازی آنلاین به دست می آورید 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 نمی روند 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 Bonfire warp سه منطقه برتر از لحاظ بالابودن شانس ارتباط برای بازی آنلاین شما با دیگران برای شما هایلایت می شوند و این بسیار به راحت تر پیدا کردن بازی آنلاین به شما کمک خواهد کرد. همچنین White phantom ها در این نسخه می توانند 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 نمی شوند. بسیاری ارتقاها دیگر نیز در سیستم Matchmaking بازی صورت گرفته



خود از این بازی سیراب کرد. چنین عنوانی در میان بازی های تکراری و ساده و کمپانی های پول پرست عصر حاضر مثل یک الماس می درخشد، الماسی زیبا و نشکستی. برای نقش آفرینی بازان و گیمران قدیمی و هم نسل من این عنوان یک مرحم زخم است در عصر ساده سازی بازی ها. در عصر کاور گرفتن ها و پر شدن خود به خود نوار سلامتی. ما با شینوبی ها و mega man ها بزرگ شده ایم. ما به این می گوئیم بازی هاردکور. برای گیمران این نسل نیز این بازی می تواند یک انتخاب خوب باشد تا به زمان قدیم تر برگردند و بازی های نسل قبل از خود را درک کنند و شاید باید بگوئیم معنای یک بازی واقعی را درک کنند. البته گیمرهایی که از صبر، حوصله و تکنیک کافی برای انجام این بازی برخوردار باشند، زیرا که Dark Souls II: Scholar of the First Sin the First Sin بازی بزرگان است... Dark Souls II: Scholar of the First Sin عنوانی است که اگر در نسل ۹ هم دوباره عرضه شود

ارزش خرید دارد. قطعاً طرفداران این بازی مانند بنده همین کار را هم خواهند کرد. نیازی به گفتن من نیست، اما روی صحبت من بیشتر با عزیزانی است که دو دل هستند که بازی را دوباره بخرند یا نه. اگر کلاً این بازی را انجام نداده اید که خب در نسل هشتم خرید آن از واجب هم واجب تر است و انسان خوش شانسی هم هستید که از همان اول می توانید بهترین نسخه را بازی کنید. اما اگر شک دارید که دوباره بخرید باید بگوئیم بله این عنوان باز هم ارزش خرید دارد مخصوصاً اگر بسته های الحاقی 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 الحاقی و ... را نیز وقتی به آن اضافه کنیم می بینیم که Dark Souls II: Scholar of the First Sin در نسل هشتم کاملاً ارزش 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



10



◆◆ سعید آقابابایی

Devil May Cry 5

شیطانی ترین فرشته سال!

کرای واقعی را به ما تحویل داد. دوست دارید در مورد این بازی بیشتر بدانید و دلیل این که می گویم 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 بپردازیم و تمام جزئیات آن را از زوایای مختلف همراه شما عزیزان واکاوی کنیم. پیشنهاد می کنم 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 سرانجام در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۸ عنوان جدید سری محبوب دوپیل می کرای 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, XboxOne و PC منتشر گردید. باید بگویم کپکام بعد از رساندن موفقیت آمیز کشتی رزیدنت اوپل به ساحل آرامش، حالا برای دیگر فرنچایز محبوبش نیز همین کار را انجام داده است و یک دوپیل می

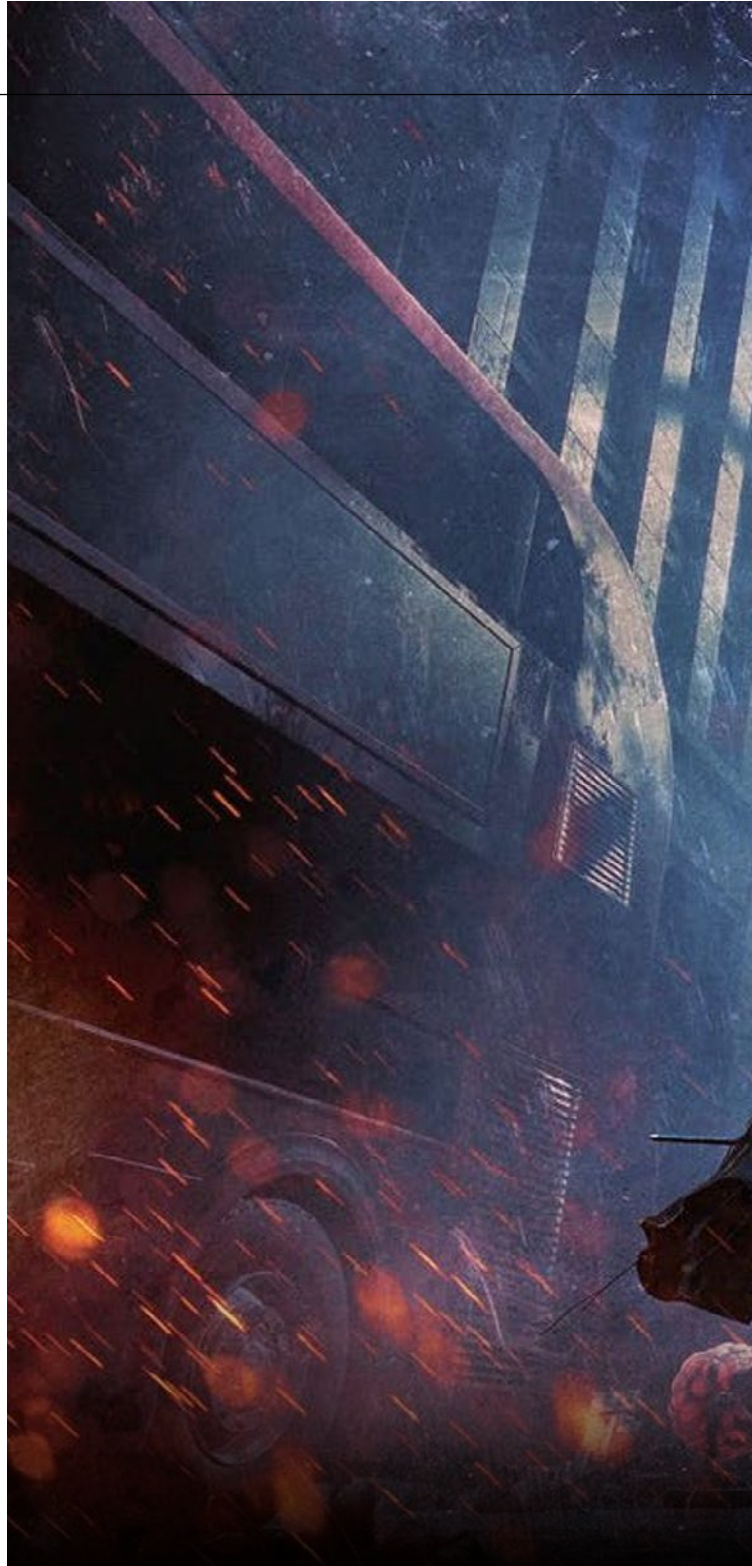
Release Date
March 8, 2019
Platforms
Microsoft Windows
PlayStation 4
Xbox One
Developer(s)
Capcom
Publisher(s)
Capcom
Genre(s)
Action-adventure
hack and slash





ابتدا به سراغ داستان می رویم. داستان بازی Devil May Cry 5 و 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 پیشش 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 بازی 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 دوپل می کرای می رود تا داتته 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 Devil May Cry که داتته به او واگذار کرده است) و به همراه شخصیتی مونت به نام Nico (نیکو) یک مهندس و نوه زنی است که قبلا دو سلاح دستی محبوب و مشهور داتته را برای وی ساخته است) کسب و کار و آژانس شکار شیاطین خودش را راه انداخته است. در ادامه اتفاقاتی می افتد که داتته 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 ماجرای دست Nero و برایتان نمی گویم. 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 نظیر و یک ریتم مناسب و جذاب که آن را هر لحظه داغ داغ نگاه می دارد روایت می شود. در واقع باید اینطور بگویم که داستان و روایت و شخصیت پردازی در عنوان Devil

May Cry 5 بسیار موفق و بهتر است بگویم نماد کاملی از «یک بازی داستان محور شاهکار» است که بازی 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 سورپرایز هم می شوید. تمام شخصیت های داستان، بسیار شخصیت پردازی عمیقی دارند و «انگیزه ها و دغدغه هایشان» کاملا برای بازی باز توضیح داده می شود و قابل پذیرش و منطقی است، حتی برای بازی بازان جدید. دیالوگ های بازی بسیار عالی و مفید هستند و نقش بسیار مهمی در درک رابطه بین شخصیت ها برای بازی بازان ایفا می کنند و این موضوع با صداگذاری عالی شخصیت های بازی بسیار پررنگ تر هم می شود و سبب می شود تا هر چه بیشتر در دنیای بازی غرق شویم. هر چه جلوتر می روید داستان بازی برایتان حساس و هیجانی تر می شود و کلی سوال برایتان 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 عناوین 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 و نوع روایتش و ترتیب نشان دادن وقایع و حقایقی که در اواسط و اواخر داستان برایتان رو می شود شما را شگفت زده خواهد کرد و کلی از آن لذت می برید.





مراحل در بازی فوق العاده بالاست و محیط های آن با تنوع بسیار بالای خود شما را کاملا 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 کاملا طبیعی است و باعث می شوند تا هرگز احساس خستگی و دلزدگی به بازی باز ندهد. طراحی شخصیت ها بسیار عالی و کاملا شایسته یک بازی Devil May Cry انجام شده است و از شخصیت های اصلی گرفته تا شیاطین، همگی با دقت و ریزبینی طراحی شده و کیفیت بی نظیری دارند. طراحی شخصیت های داتته و Nico و V و Nero و Lady و Trish و شخصیت های داتته و واقعی است که شما را واقعا متعجب کرده و لذت بازی کردن را چندین برابر می کند. از لحاظ فنی نیز شاهد یک بازی کاملا خوش ساخت و بهینه شده و یابثات 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 کاملا مشخص است بازی از نظر گرافیکی بسیار سنگین است، به هیچ وجه شاهد باگ یا افت فریم و موارد این چنینی نیستیم و کاملا راحت و روان بازی را تجربه می کنید.

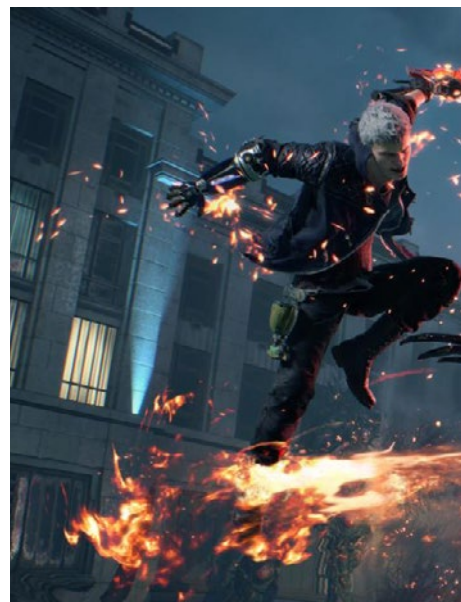
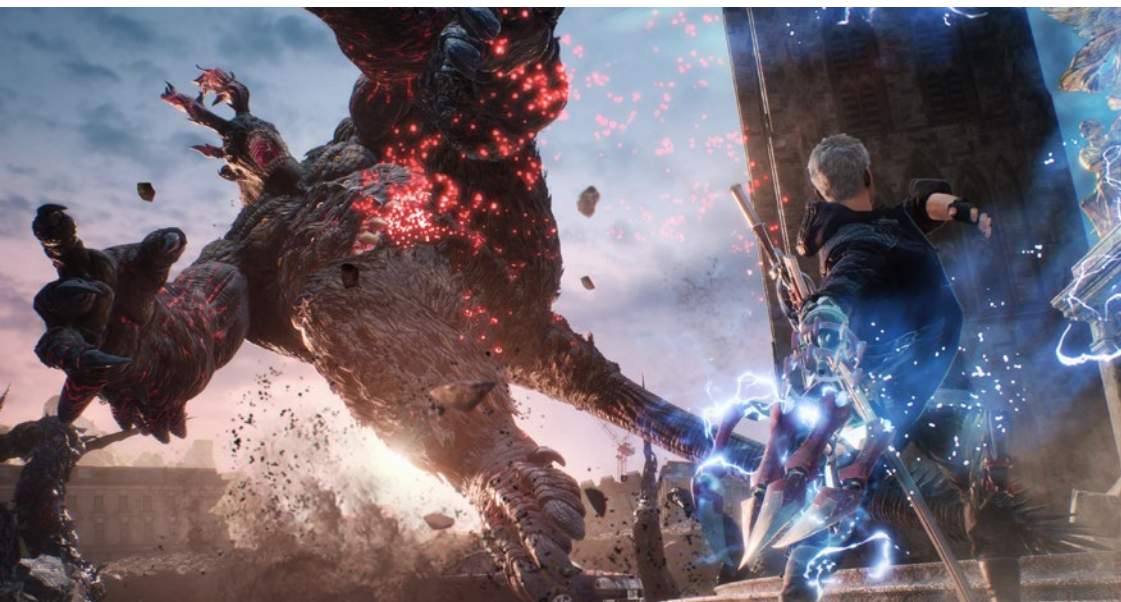
بازی Devil May Cry 5 چه از لحاظ گرافیک فنی و چه هنری فوق العاده است و بدون هیچ شک و یکی از زیباترین و چشم نوازترین بازی های نسل هشتم تا امروز محسوب می شود و می توان گفت انگار Devil May Cry 5 یک بازی با اوج گرافیک نسل هشتم است. این کیفیت بالای بصری با یک نورپردازی شاهکار نیز همراه شده است. نقش نورپردازی در این عنوان به خاطر نوع دنیای تاریک و فانتزی آن بسیار با اهمیت است و به واقع باید بگویم نورپردازی نیز در بازی Devil May Cry 5 یکی از برترین ها در این نسل است. ابتدا برویم سراغ گرافیک هنری. باید بگویم Devil May Cry 5 از لحاظ طراحی های هنری، یک عنوان فوق العاده قدرتمند و کاملا 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 آب و رنگ و جذاب است. طراحی دشمنان و باس ها عالی است ولی نباید آنها را با دشمنان و باس های عنوانی مثل دارک سولز مقایسه کنید (چه ظاهری و چه سختی) زیرا خیلی پایین تر هستند. در واقع باید بگویم این نسخه از نظر باس فایت ها برترین بازی این سری نیست. همچنین تنوع دشمنان و شیاطین از نظر ظاهری آن چیزی نبود که از این بازی انتظار داشتیم. اما برخلاف تنوع دشمنان، تنوع



قابلیت تجهیز ۳ تا از این دست‌ها را دارید که هر کدام خراب شوند یا توسط خودتان یا قابلیت انفجار نابود شوند، دیگری می‌نشیند روی دستتان. اما بعداً می‌توانید این قابلیت را ارتقا داده و مثلاً توانایی حمل ۷-۸ تا از این «Devil Breaker» را داشته باشید و آنها را به هر ترتیبی می‌خواهید روی شخصیت Nero تجهیز نمایید. این دست‌ها خیلی خیلی متنوع هستند و هر کدامشان یک استایل کاملاً متفاوت به مبارزه شما می‌بخشند و کاربردهای فوق‌العاده جذابی دارند که سبب می‌شود مبارزات با Nero تبدیل به یکی از بهترین بخش‌های بازی شود. البته دقت داشته باشید که این دست‌ها در واقع قدرت خاص Nero هستند و ضربات عادی و معمولی با شمشیر وی ربطی به این قدرتهای Devil Breaker ندارند. نهایتاً هم به مرمرترین شخصیت بازی یعنی ۷ می‌رسیم. مرحله‌ای که با ۷ هستیم از نظر مبارزات به نوعی انگار از حالت دوپل می‌کرای خارج می‌شود و دقیقاً مانند مبارزات بازی Folklore می‌شود که وقتی حمله را می‌زدیم خود شخصیت حمله نمی‌کرد و موجوداتی تحت دستور او حمله می‌کردند. حملات نزدیک ۷ را یک پلنگ انجام می‌دهد و حملات دورش را یک پرنده به حالت شلیک کردن انجام می‌دهد (مثل شخصیت ۲B در نایر اتوماتا). حملات قدرتی او که بر پایه فعال کردن و استفاده از نوار Devil Trigger است را نیز یک گول بزرگ احضار شده انجام می‌دهد که تا زمانی که نوار تمام نشود حضور دارد.

برعکس این فکر می‌کنید و با خود می‌گویید چقدر تنوع کم است و Nero بهتر است ولی بعد از گرفتن سلاح‌های دانت و قابلیت‌های شیطانی‌اش دیگر دانت قابل مقایسه با دیگر شخصیت‌ها نیست و بهترین شخصیت بازی در گیم پلی می‌شود). همچنین بعداً Nico به عنوان یک هدیه به شما یک کلاه می‌دهد که کار را برایتان ریسکی می‌کند به این شکل که این کلاه در لحظاتی که با آن دارید حمله می‌کند مدام دارد از ارب‌های قرمز شما می‌بلعد و آنها را کم می‌کند ولی به جایش با هر دشمنی که با آن می‌کشید و ضربه‌های صحیحی که به دشمنان می‌زنید ده‌ها برابر بیشتر ارب قرمز می‌گیرید. حالا سراغ Nero می‌رویم. مبارزات Nero در بازی یکی از جذاب‌ترین بخش‌های آن است. او طی وقایعی داستانی در بازی، آن دست راست اصلی‌اش را از دست می‌دهد و Nico (به نوعی یک متخصص تجهیزات و تکنولوژی است و در ساخت سلاح‌های جدید و ارتقاها و خرید آیتم‌ها می‌تواند به Nero و البته در ادامه به همه شخصیت‌ها کمک کند) برای او یک سری دست‌های رباتیک بسیار گوناگون و مختلف به نام «Devil Breaker» می‌سازد که می‌تواند در نبردها از آنها استفاده کند و سپس وقتی یکی از رده خارج شود از دیگری استفاده نماید و وقتی هم که همه آن‌ها تمام شدند از روی زمین در مراحل مختلف بازی از این دست‌ها جمع کند یا از فروشگاه Nico در بین مراحل، آنهایی که بیشتر به به کارش آمده‌اند و با استایل مبارزه‌اش بیشتر جور هستند خریداری کند. در ابتدای بازی شما

حالا می‌رسیم به ستون اصلی یک بازی هک‌اند اسلش. در خصوص گیم پلی عنوان Devil May Cry 5 در همین ابتدا باید بگویم این عنوان یکی از چند بازی برتر تاریخ هک‌اند اسلش و بهترین نسخه این فرنچایز تا امروز محسوب می‌شود. گیم پلی ستون یک بازی هک‌اند اسلش است و مبارزات، ستون گیم پلی آن. پس در ابتدا به سراغ مبارزات می‌رویم. در گیم پلی بازی Devil May Cry 5 حضور Nero به عنوان یک مبارز بسیار قدرتمند هستیم. همچنین شخصیت مرموز ۷ را داریم که روش مبارزات او کاملاً مثل بازی Folklore است و نهایتاً هم Dante افسانه‌ای که اکنون سالخورده‌تر شده است را به عنوان نماد این سری را داریم که مثل همیشه شخصیتی بی‌نظر و بی‌نهایت خوش‌تیپ و کله‌شق است. توضیح در مورد مبارزات را نیز با دانت آغاز می‌کنیم. مبارزات Dante مثل همیشه با شمشیر او و دو تفنگ اصلی‌اش است به همراه ۴ استایل مختلف مبارزه (هر استایل هم قابل ارتقا است) که از همان قدیم بوده‌اند و شامل Trickster و Swordmaster و Gunslinger و Royal Guard هستند. با پیشروی در بازی چندین سلاح نزدیک و دور دیگر هم به دست می‌آورد (هر کدام هم قابلیت ارتقا و خرید توانایی‌های مختلف را دارند) و قابلیت انجام ده‌ها نوع ترکیبات مختلف برای حمله با استفاده از سلاح‌های دور و نزدیکتان و ۴ استایل مختلف دانت در اختیار شما قرار می‌گیرد که مبارزات با دانت را تبدیل به لذت بخش‌ترین مبارزات بازی می‌کنند (البته در یکی دو مرحله اول دانت دقیقاً





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 کاملا 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 نهایتا دیگر مثل همیشه در این سری در بهترین حالت شاهد SSS هستیم که برترین امتیاز استایل است و کنار صفحه ظاهر می شود. اگر شخصیت اصلی در این حین آسیب ببیند 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 Devil May Cry 5 مانند همیشه تشکیل 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 پیشروی نمایید. مانند همیشه نیز در پایان هر مرحله اصلی بازی عملکرد شما توسط بازی سنجیده می شود و با درجات D تا SSS 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 کنار 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 و Hell or Hell هر کدام قوانین و لذت و سختی خاص خود را دارند. باید بگویم مبارزات Devil May Cry 5 به 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 کمبوها پیش بگیرید. گیم پلی در Devil May Cry 5 کاملا بی نقص و در نهایت لذتبخشی و جذابیت است و حتی ثانیه ای نیز اجازه نمی دهد تمرکز بازیباز از روی مبارزات برداشته شود و به چیز دیگری جز این شاهکار فکر کند. در واقع سیستم مبارزات در این بازی اجازه خلق کمبوهایی بسیار زیادی را با استفاده از سلاح های مختلف که هر کدام حملات گوناگونی دارند، به بازیباز می دهد. با این که گیم پلی Devil May Cry 5 کاملا بر اساس مبارزات سریع و دکمه زدن های مداوم و خلق کمبوهایی پشت سر هم بنا شده است اما هرگز یک بازی که در آن کورکورانه دکمه ها را بزنی نیست و باید استراتژی داشته باشید، زیرا که دشمنان از حملات بسیار مختلف استفاده می کنند و با استفاده از هوش مصنوعی





با 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 و...) 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 اصلا دلزده و خسته نشوید. جالب است که نوع طراحی مراحل و رنگ بندی آنها در بخش های زیادی از بازی با دانت، شبیه به نسخه های اول و دوم سری است و برای من مقداری یادآور آن عناوین خاطره انگیز است. تنوع دشمنان بازی شاید برای یک عنوان معمولی و خوب، مناسب باشد ولی واقعا از Devil May Cry 5 با این کیفیتی که در تمام بخش هایش دارد در زمینه دشمنان متنوع و مختلف، انتظار بیشتری داشتم مخصوصا

با توجه به این که ۳ شخصیت قابل بازی مختلف داریم ولی شاهد دشمنانی 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 متنوعی نیز داریم که طراحی های خوبی دارند و هر کدام کاملا 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 خب 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 حتما در مورد گیم پلی بازی ذکر کنم این است که راستش را بخواهید باید بگویم 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 کاملا 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 سورپرایزتان می کند ولی برای گیم پلی لازم نبود و بهتر بود همان Nero و دانت 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 خب شاید شما هم در طول بازی این حس من را داشته باشید که انگار می خواهید زود مراحل ۷ تمام شود و دوباره به دانت یا Nero برگردید.



موسیقی Devil May Cry 5 برای شخصی مثل من یک بهشت واقعی است و واقعا از تک تک قطعات آن در طول گیم پلی بازی لذت بسیار بالایی می برم، مخصوصا از قطعه اصلی ساندترک بازی با نام Devil Trigger که برای مبارزات Nero پخش می شود و البته می توان آن را برای هر کدام از شخصیت ها که می خواهیم نیز تنظیم نماییم. از قدیم و از همان شماره های اول این سری یکی از دلایل اصلی که من را بدجوری عاشق این سری کرد موسیقی های متال سنگین و فوق العاده آن بود. اصلا Devil May Cry بدون موسیقی متال اصلا نامش دیگر Devil May Cry نمی شود و یک فرنیچایز دیگر است! موسیقی های بازی تماما قطعات عالی موسیقی متال و هوی متال هستند که شنیدن آنها همراه گیم پلی پرسرعت و هیجان انگیز بازی، هیجان آن را چند برابر می کند و موسیقی متال کاملا با آن همخوانی دارد. قطعات فوق العاده زیبایی در ساندترک بازی وجود دارند که بسیار جذاب و تحریک کننده هستند. هیچ موسیقی مثل متال نمی تواند روی این بازی و این سری بنشیند و این قدر با آن منطبق و هماهنگ باشد و با روح فرنیچایز تطابق داشته باشد. در واقع متال موسیقی ذاتی سری دوپل می کرای است. در Devil May Cry 5 از نظر صداگذاری نیز شاهد بالاترین کیفیت ممکن هستیم. صداگذاری شخصیت های اصلی بازی بسیار قدرتمند و جذاب است و صدای هر کدام از آنها کاملا با ظاهر و رفتار و خصوصیات شخصیتی و حتی حالات مختلفشان همخوانی دارد. صداگذاران دیگر شخصیت های بازی اعم از Nico و تریش و لیدی نیز به بهترین شکل از پس صداگذاری شخصیت های خود بر آمده اند و بک بازی با حداکثر کیفیت را در این زمینه شاهد هستیم. صداگذاری های محیطی بازی مانند صدای سلاح های مختلف هنگام مبارزه و انواع صداهای دیگر نیز در بهترین کیفیت قرار داشته و بازیاز را کاملا راضی می کنند. در واقع باید این طور بگویم که صداگذاری تک تک شخصیت ها و صداهای محیطی و سلاح ها و ... با حداکثر کیفیت ممکن انجام پذیرفته است تا شاهد یک بازی بی نقص در این بخش باشیم.





و صداگذاری 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 کمبوها و ارتقاها و کلی موارد مثبت دیگر که در Devil May Cry 5 می بینیم، همه و همه دست به دست هم داده اند 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 یکدیگر را حمایت می کنند و هر کدام سبب می شوند تا بخش دیگر قدرتمندتر گردد و بازیباز حداکثر لذت ممکن را از بازی کردن ببرد. عنوانی که واقعا شایسته هر تحسینی است و شک ندارم هر شخصی که این بازی را تجربه کند این را کاملا لمس خواهد کرد.

در نهایت باید بگویم 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 بدهید. حتی اگر اصلا 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 مخصوصا تا اواسط بازی هر گاه که می خواهید کمی عادت کنید و گرم شوید شخصیت بازی عوض می شود و باید بگویم ۷ از نظر گیم پلی و مبارزات زیاد به دوپل می کرای نمی خورد، گاهی در طول بازی دلتان می خواهد فقط سریع تر مرحله ۷ تمام شود تا به دانتنه یا Nero برسید و مبارزات این دو بسیار «گونه تر» از ۷ است و بهتر بود همان Nero و دانتنه قابل بازی بودند، از عنوانی با این سطح از کیفیت و شاهکار بودن انتظار دشمنان متنوع تری داشتیم و تنوع دشمنان در سطح بقیه بخش های بازی نیست

داستان فوق العاده با اتفاقات و سورپرایزهایی جذاب، روند روایت شاهکار در ترکیب و چینش داستان شخصیت های مختلف در کنار یکدیگر، شخصیت های بی نظیر و دوست داشتنی، یکی از خوش گرافیک ترین بازی های نسل هشتم، طراحی عالی مراحل بازی که گاهی نیز حس نوستالژی را برای طرفداران قدیمی 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، صداگذاری شاهکار شخصیت ها که دقیقا 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 یعنی 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





Crackdown 3

بکش، خراب کن، برو جلو!

◆◆ امیرمهدی نامجو

تأسیس شده بود و از تکنولوژی این شرکت در کنفرانس‌های تخصصی مربوط به Xbox One 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 نسخه اول سری Crackdown

3 Crackdown 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 بپردازیم تا ببینیم سازندگان در چه بخش‌هایی به قول خود عمل کرده و در چه بخش‌هایی ناتوان مانده‌اند.

Release Date

February 15, 2019

Platforms

Microsoft Windows

Xbox One

Developer(s)

Sumo Digital

Publisher(s)

Microsoft Studios

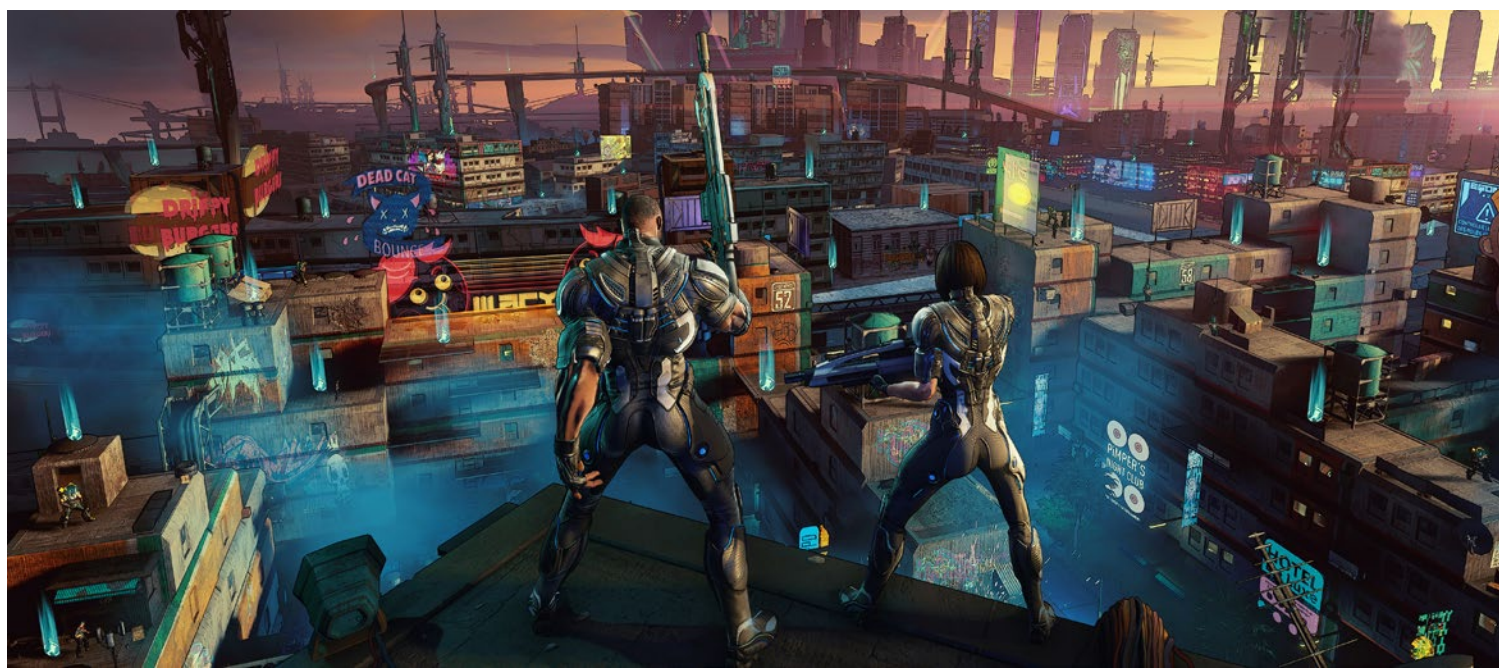
Genre(s)

Action-adventure

چون کاری که باید در زمینه پردازش ابری توسط آن‌ها انجام می‌شد، به خوبی صورت گرفته است و بقیه روند توسعه بر عهده Sumo Digital 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 Reagent و Cloudgine 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 می‌شدند 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 عناوینی 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 Elbow Rocket نیز وظیفه ساخت بخش 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 ابری 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 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 دهی 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 نمی‌کند. 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 می‌کنم تا حدی- قابل قبول دانست ولی در بقیه موارد بازی واقعاً مورد جذابی برای ارائه ندارد و تقریباً در تمامی موارد، با شخصیت‌های کلیشه‌ای طرف هستیم که هر چند از نظر تیپ تنوع نسبتاً خوبی دارند ولی در نهایت صرفاً از حد یک تیپ فراتر نمی‌روند و طوری به آن‌ها پرداخته نمی‌شود که بتوانیم بگوییم آن‌ها واقعاً شخصیت پردازی شده‌اند. اگر پیش‌ش‌های داستانی این عنوان بیش‌تر می‌بود و شخصیت پردازی مناسبی برای شخصیت‌ها وجود می‌داشت، قطعاً می‌توانستیم با وجود همین داستان کلیشه‌ای آن را در نهایت در سطح قابل قبول بدانیم ولی چیزی که الآن شاهد آن هستیم، صرفاً یک داستان کلیشه‌ای قابل پیش بینی با شخصیت پردازی سطحی است که واقعاً در سطح یک بازی AAA نیست. در کنار همه این‌ها 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 انگیزه‌ای برای ادامه دادن بیش از اندازه آن نیز نخواهید داشت و البته در این میان با توجه به شروع فوق‌العاده کلیشه‌ای داستان، احتمال این که در همان نیم ساعت اول قید آن را بزنید نیز وجود دارد.

اما ببینم واقعاً خود بازی چه طور است؛ اول از همه با داستان آن شروع می‌کنیم. 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 می‌شود و در نتیجه شما به عنوان مأموران گروهی به نام The Agency برای بررسی این موضوع راهی می‌شوید 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 می‌شود و حالا وظیفه دارد تا به سراغ شهری به نام New Providence برود. این شهر توسط سازمانی به نام Terra Nova اداره می‌شود و بعد از این حملات، توانسته به طور کامل برق داشته باشد و به نظر می‌رسد این سازمان نیز ارتباط مشخصی با حملات داشته باشد. بعد از این شما باید با رهبران مختلف این گروه به مبارزه بپردازید و آن‌ها 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 می‌شد 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

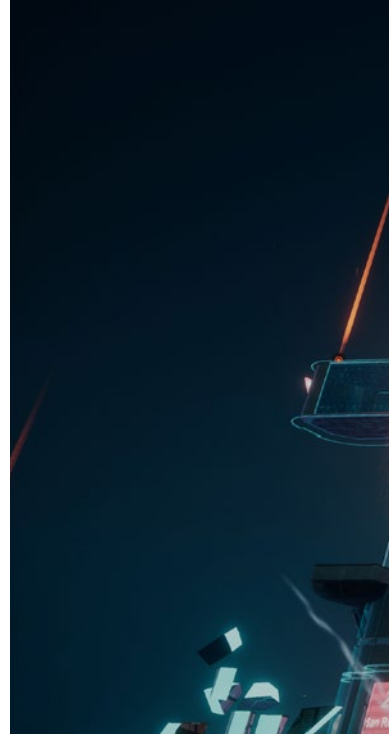
بازی نسبتاً خوب عمل کرده است و لافل جمع کردن بعضی از این Orb ها کمی چالش و تنوع به محیط بازی تزریق می‌کنند که می‌تواند کمی بازی را شاداب‌تر و بانشاط‌تر بکند. البته در نهایت این روند هم تکراری می‌شود ولی سرعت تکراری شدن آن به خاطر تنوع در چالش‌ها نسبتاً آهسته‌تر و بهتر از سایر بخش‌های بازی است.

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 در Crackdown 3 این طور نیست و همین روند کلی هم به شکل‌های یکسانی پیاده سازی شده است. سیستمی هم که برای باس‌های بازی پیاده سازی شده است، تا حدودی در نگاه اول شبیه سیستم Nemesis عنوانی نظیر Middle-Earth: 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 روابط پیچیده میان دشمنان و شما و موارد مختلفی دیگری نظیر نیروی نفوذی و... که در آن عنوان وجود داشت نیستیم.

شکل 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 جای‌جای محیط بازی وجود دارند، می‌توانید قابلیت‌های مختلف شخصیت نظیر چابکی و... را بهبود بخشید. در این زمینه

از طرف دیگر گیم پلی بازی قرار دارد. هر چند در کل مکانیک‌های کلی بازی نظیر کار با سلاح‌ها و پرش‌های مختلف و... به خوبی پیاده سازی شده‌اند اما هر کاری هم که بکنید، قطعاً بازی برایتان 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 نهایی 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





در این زمینه وجود ندارد. از طرفی انتخاب افراد مختلف برای مبارزه نیز به جز جنبه ظاهری هیچ تأثیری در گیم پلی ندارد و همین موضوع نیز بیش از پیش باعث می‌شود که این بخش نیز همانند بخش تک‌نفره به سرعت تکراری شود. هر چند با همه این‌ها، اگر سازندگان واقعاً به خوبی از بازی در طولانی مدت پشتیبانی کنند و به تدریج محتویات جدید و جذاب و البته متنوع به آن اضافه کنند، می‌توان انتظار داشت که بازی به سطح قابل قبولی از این لحاظ نیز برسد ولی متأسفانه در سطح فعلی، احساس می‌شود که بخشی از پتانسیل بازی بیهوده به هدر رفته است.

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 NPC های مختلفی در شهر وجود دارند که ظاهر متفاوتی دارند ولی در مجموع اگر دقت کنید، متوجه می‌شوید تقریباً اکثر آن‌ها صرفاً در حال راه رفتن یا نهایتاً رانندگی کردن هستند و هیچ نکته جالب توجهی در رفتار آن‌ها دیده نمی‌شود. از طرف دیگر هوش مصنوعی دشمنان نیز وضعیت خیلی خوبی ندارد و رفتارهای آن‌ها اکثراً بسیار قابل پیش بینی است که باعث می‌شود نتوانیم بازی را از این جنبه نیز قابل قبول بدانیم. در مجموع و با همه این مواردی که گفتیم، بازی در زمینه گیم پلی در سطح متوسط و تا حدی رو به پایین قرار می‌گیرد. از طرفی بعضی مکانیک‌های بازی نظیر سیستم مبارزاتی اگر بتوانید به آن عادت کنید، لذت بخش هستند ولی تنوع در بازی به شدت پایین بوده و باعث می‌شود که بازی هم در بخش تک‌نفره و هم حتی

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 میکروسافت، 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 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) 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



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 برسد؛ 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 الکتریسیته 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

کیفیت خوب و قابل قبولی ندارند. شاید مهم‌ترین دستاورد گرافیک فنی بازی مربوط به تخریب پذیری بسیار گسترده در بخش چندنفره باشد اما همان طور که می‌دانیم، این بخش نیز در اصل به لطف توان پردازشی مضاعفی که توسط سیستم‌های رایانش ابری مهیا شده است، قابل دستیابی شده است و در اصل سازندگان نتوانسته‌اند روی خود کنسول به چنین دستاوردی دست پیدا کنند؛ اما به هر حال سازندگان موفق شده‌اند ایده اجرای بخش چندنفره بازی بر روی سیستم‌های ابری را به خوبی پیاده سازی کرده و این موضوع را می‌توان نقطه قوت بسیار مهمی از نظر فنی برای Crackdown 3 به حساب آورد. در نهایت نیز نوبت به صداگذاری و موسیقی بازی می‌رسد. از لحاظ موسیقی در کل می‌توان گفت که با عنوانی معمولی طرف هستیم. موسیقی بازی با فضای آن در مجموع تناسب کافی را دارند ولی قطعاً آن‌قدر خوب نیستند که آن‌ها را به عنوان یک موسیقی خوب یا به یادماندنی به حساب بیاوریم. از طرف دیگر در بعد صداگذاری می‌توان عملکرد سازندگان را خوب ارزیابی کرد. از طرفی برای شخصیت اصلی Terry Crews توانسته به خوبی صداگذاری مناسبی را همراه با لحن طنز خاصی به انجام برساند و از سوی دیگر نیز مواردی نظیر صدای انفجارها یا شلیک گلوله‌های مختلف از تفنگ‌ها به خوبی در بازی قرار گرفته است و مشکل خاصی در این زمینه احساس نمی‌شود.

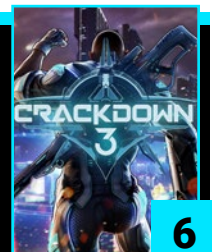
محتوای پس از عرضه بوده است و از خیلی از جنبه‌ها کیفیت خیلی خوبی ندارند. متأسفانه Crackdown 3 هم یکی از همین عناوین است که به نظر می‌رسد در بعضی زمینه پتانسیل‌هایی برای بهتر شدن داشت ولی در مجموع و با شرایط فعلی صرفاً با یک عنوان متوسط طرفیم و نه بیشتر.

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، نتوانسته عنوانی واقعاً در حد و اندازه عناوین نسل قبل خودش ارائه دهد و اکثراً عناوینی بوده‌اند که تمرکزشان صرفاً بر روی

با همه مواردی که گفتیم، 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 خیل زیادی از

گرافیک فنی به جز جنبه تخریب پذیری در بقیه زمینه‌ها در حد معمولی قرار دارد، داستان و شخصیت پردازی ضعیف، تنوع بسیار 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

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



10



9

می شوند ۱۳۹۸ برای ما) و به بررسی و صحبت کوتاهی در مورد هر یک از آنها پردازیم. عناوینی که در سراسر دنیا بازیازان 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 محبوب‌تر از بقیه هستند و برای رسیدن آن‌ها انتظار 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 شخصی خود ارجح دانسته و ترتیب قرار گیری آن‌ها را واقعا بر اساس میزان علاقمندی بازیازان در دنیا قرار دهم تا کمتر از نظر شخصی خود استفاده کرده باشم اما به هر حال نمی‌توان کتمان کرد که نظر شخصی نیز تا حدودی دخیل بوده است و قاعدتا لیست شخص دیگری بنا به علائق و سلائی وی می‌تواند تفاوت‌های زیادی با لیست بنده مخصوصا 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 برعکس 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 با قطعاً و با احتمالاً در سال ۱۳۹۸ منتشر خواهند شد، نگاه کنید، نه به عنوان یک قانون و یک لیست قطعی و جهانی که نظر تمام بازیازان دنیا است. پیشنهاد می‌کنم که در ادامه مطلب «مورد انتظارترین بازی‌های سال ۱۳۹۸» با مجله گیمفا، ویژه نامه نوروز ۱۳۹۸ همراه شوید. عیدتان مبارک گیمفایی‌ها!

ما گیمرها خیلی وقت‌ها برای انتشار یا حتی شنیدن خبری از بازی مورد علاقه مان انتظار کشیده ایم و صبر کرده ایم. در سال‌های اخیر ما انتظار عناوینی مثل God of War و Red Dead Redemption 2 و بسیاری شاهکارهای دیگر را کشیده ایم که تک‌تکشان عناوینی بی‌نظیر و نمادی برای یک نسل و یک صنعت و هنر هستند و این انتظار، انتظاریست هم سخت و هم شیرین و دوست‌داشتنی. صنعت محبوبمان پر است از بهترین‌ها. پر است از شاهکارهای هنری که هر یک از دیگری زیباتر هستند و قدرت و نبوغ و خلاقیت خالقشان را به رخ دنیا می‌کشند. اگر به صنعت محبوبمان ببالیم، حق داریم و اگر به گیمر بودنمان افتخار کنیم حقا که سزاواریم. در طول این سال‌ها عناوین زیادی آمده‌اند و رفته‌اند و هر کدام بسته به کیفیت خود تأثیری را بر روی ما، نسل خود و بر دنیای بازی‌های رایانه‌ای گذاشته‌اند. عناوینی که روزی بسیار بسیار منتظر آمدن آن‌ها بوده ایم، اکنون چند سال از بازی‌کردنشان می‌گذرد و برای ما یک خاطره قدیمی شده‌اند. این رسم زندگانی است و گریزی نیز از آن نیست. سال ۱۳۹۷ نیز یکی دو روز قبل جای خود را به سال ۱۳۹۸ داد. سالی که مانند همیشه پر است از انواع و اقسام بازی‌های مختلف در سبک‌های مختلف که هر کدام برای خود علاقمندانی دارند که منتظر رسیدن زمان انتشار آن‌ها هستند. سال ۱۳۹۸ از لحاظ کیفیت عناوین عرضه شده در آن یک سال بسیار پر بار و جذاب برای علاقمندان بازی خواهد بود و نام‌های بزرگی را با خود به همراه می‌آورد. عناوین بسیار زیادی هستند که بازیازان در سراسر دنیا انتظار انتشار تک‌تک آن‌ها را در سال ۲۰۱۹ و ۱۳۹۸ می‌کشند و برای تجربه آن‌ها طاقت ندارند. عناوینی که هر کدام برای خود یک وزنه محسوب می‌شوند و رقابت‌جویی را در سال آینده و در مراسم انتخاب برترین بازی‌سال برای ما رقم خواهند زد. در این مطلب قصد داریم تا به سراغ مورد انتظارترین بازی‌هایی که در سال ۱۳۹۸ منتشر خواهند شد برویم (یعنی در ۹ ماه باقی‌مانده از سال ۲۰۱۹ و ۳ ماه اول ۲۰۲۰ که

به نظر شما آیا Control می تواند کنترل امور را به خوبی در دست بگیرد یا کنترل را از دستش می گیرند و می زنند کانل 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 جزو بهترین و خاطره سازترین بازی های تاریخ محسوب می شوند که طرفداران خیلی زیادی داشته و دارند و خلق کردن قابلیت های ماندن 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 مایکروسافت یک عنوان بی نظیر و معرکه به نام Alan Wake در نسل هفتم و یک بازی نسبتا موفق به نام Quantum Break در نسل هشتم را خلق کرد و در واقع از نسل هفتم تا امروز این سازنده تنها برای عناوین انحصاری مایکروسافت کار کرده بود. اما این موضوع در E3 سال جاری و در کنفرانس سونی تغییر کرد و مشخص شد که حالا دیگر Remedy 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 Third-person shooter قرار دارد و توسط Remedy Entertainment ساخته شده و قرار است تا در سال ۲۰۱۹ توسط کمپانی Games ۵۰۵ که وظیفه انتشار بازی را بر عهده خواهد داشت، در دسترس بازیسازان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی Control بر روی آنها خواهیم بود شامل Xbox One, Playstation 4, PC هستند. در Control، شما کنترل شخصیت اصلی مونث بازی به نام Jesse Faden را برعهده دارید که تجربیات دردناک و سختی در کودکی داشته است و برخی قابلیت های فراطبیعی را از همان زمان کسب نموده است. شما در بازی باید با استفاده از سلاحی به نام Director's Pistol به مبارزه با دشمنان بروید که این سلاح توانایی تغییر شکل دادن را نیز داراست و در طول بازی می توانید آن را ارتقا دهید. همچنین در بازی شما قابلیت استفاده از تعداد زیادی قابلیت های فراطبیعی و تله کینتیک را نیز در اختیار دارید که تنوع خوبی به گیم پلی بازی می بخشند. به هر شکل فارغ از عملکرد نهایی بازی Control، این عنوان در لیست ما از مورد انتظارترین بازی های سال ۱۳۹۸، جایگاه دهم را به خود اختصاص داده است.

Shenmue 3 در کمپین یک استارتر خود تنها نیاز به ۲ میلیون دلار 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 حد 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 گانه ی خود نزدیک می شود 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. می شود گفت سری شنمو از آن فرنچایزهایی است که هر چه زمان گذشت بیشتر قدر و منزلت آن ها مشخص شد و ارزش واقعی خود را نزد بازیسازان یافتند، 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 شنمو بیان کنیم تا هر چه بیشتر با کلیت این سری آشنا شوید. بازی نخست شنمو که در سال ۱۹۹۹ توسط سگا ساخته شد و توسط همین کمپانی محبوب آن روزها برای کنسول دریم کست منتشر گردید، عنوانی جذاب و زیبا بود که نظر منتقدان را جلب نموده و موفق شد تا از بسایتی مانند آی جی ان امتیاز ۹/۷ را دریافت نماید. نسخه دوم 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 برای بازیسازان به حساب می آمد. عنوان Shenmue II که به مانند بازی اول در ژانر Action Adventure و RPG قرار داشت توسط Sega AM2 ساخته شد و در سال ۲۰۰۱ و ۲۰۰۲ توسط کمپانی سگا برای پلتفرم های Dreamcast و Xbox منتشر گردید. Shenmue II پس از انتشار موفق عمل کرد و بازخوردهای مثبتی را از سوی منتقدان و طرفداران دریافت نمود و نهایتا امتیاز متای بسیار خوب ۱۰۰/۸۸ که نشان دهنده یک عنوان جذاب است را به خود اختصاص داد تا تبدیل به یکی از عناوین موفق 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 واقعا 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 یک استارتر شود. بس است دیگر برویم سراغ نسخه سوم! بازی Shenmue 3 که در ژانر Action-Adventure طبقه بندی می شود، توسط YS Net و Neilo در دست ساخت قرار دارد و قرار است تا در تاریخ سال ۲۰۱۹ توسط کمپانی های YS Net, Shibuya Productions و Deep Silver قرار که وظیفه انتشار بازی را بر عهده خواهند داشت، در دسترس بازیسازان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی Shenmue 3 بر روی آن ها خواهیم بود شامل Playstation 4 و PC هستند. هنوز مشخص نیست که بازی به صورت فقط دیجیتالی منتشر خواهد شد یا شاهد نسخه فیزیکی نیز خواهیم بود اما کارگردان این عنوان قبلا 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، کاملا ناشناخته بودن آن در کشورمان است و حتی زمانی که مشخص شد عنوان شنمو ۳ موفق شده تا خیلی زود بودجه خود را به دست آورد بسیاری از بازیسازان مخصوصا در کشورمان می گفتند اصلا 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 ژاپن به کوهستان های Guilin سفر می کند تا قاتل پدر خود را پیدا کند. در اینجا وی با Ling Shenhua آشنا می شود، دختر مرموزی که به طرز عجیبی قبلا نیز در خواب های وی ظاهر شده است. بعد از این که ريو در مورد افسانه روستای لینگ و سرگذشت وی مطلع می شود آن دو با هم راهی سفری می شوند که در آن سرگذشت مشترک و گره خورده آن ها به یکدیگر آشکار می شود. نسخه سوم در روستای Bailu در Guilin آغاز می شود و شاهد مناطق مختلف دیگری نیز در بازی خواهیم بود مانند Choubu که پر است از مغازه های مختلف و همینطور Baisha که در مورد این مناطق در صفحه رسمی بازی توضیحاتی داده شده است. نکته جالب اینجاست که ريو می تواند در بازی با زاپن تماس بگیرد و از سرگذشت و احوال شخصیت های نسخه های قبلی بازی نیز آگاه شود. خوشبختانه اکثر صداگذار های قدیمی شخصیت های این بازی هم انگلیسی و هم ژاپنی، برای نسخه سوم مجددا گرد آمده اند تا در این عنوان نیز شنوای صداهای خاطره انگیز و قدیمی شخصیت های محبوبمان باشیم. به عنوان مثال صدا گذار ژاپنی یکی از شخصیت های اصلی بازی یعنی Ryo Hazuki، آقای Masaya 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 Shenmue 3 در لیست ما جایگاه نهم را کسب نموده است.



8



7

با موفقیت عالی بازی Ori and the Will of the Wisps، معرفی بازی جدید این سری نیز اجتناب ناپذیر بود و این موضوع در E3 2017 رخ داد و مایکروسافت بازی Ori and the Will of the Wisps را معرفی نمود. همواره وقتی که یک بازی جدید و یک IP جدید برای اولین بار خلق می شود و می تواند فوق العاده موفق عمل کند و چه از نظر فروش و چه از جنبه امتیازات قابل قبول ظاهر می شود، معنی اش این است که باید منتظر شروع یک فرنچایز ادامه دار و نسخه های بعدی آن سری باشیم. Ori and the Blind Forest the عنوانی بود که ذات هنر را در خود داشت و در نهایت زیبایی، ظرافت و لطافت خلق شده بودند. عنوانی که با بهترین و با کیفیت ترین انتخاب رنگ ها، رنگ آمیزی شده بود و چیزی مانند یک معجزه بصری به نظر می رسید و بیشتر یک اثر هنری یا یک تابلوی زیبا و خوش رنگ و لعاب بود تا صرفاً یک بازی. از آن عناوینی که بارها و بارها به مناظر و محیط بازی خیره می شویم و غرق در دنیای زیبا و محیط چشم نواز آن خواهیم شد. Ori and the Blind Forest داستان زیبایی نیز داشت که به گفته سازندگان الهام گرفته شده از داستان های The Lion King و The 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 موفق شد تا جوایزی مانند BAFTA Games Award for Artistic Achievement و The Game Award for Best Art Direction را نیز از آن خود کند که نشان دهنده طراحی های هنری ناب آن هستند. بازی جدید این سری یعنی Ori and the Will of the Wisps که در ژانر Metroidvania طبقه بندی می شود، مانند بازی اول توسط استودیو Moon Studios در دست ساخت قرار دارد و قرار است تا در ادامه سال ۲۰۱۹ توسط کمپانی Microsoft انتشار بازی را بر عهده خواهد داشت، در دسترس بازیازان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی Ori and the Will of the Wisps بر روی آنها

خواهیم بود شامل Xbox One و PC هستند. باید صبر کرد و دید که آیا سازندگان بازی در طراحی گیم پلی این نسخه نیز از عناوینی مانند Rayman و Metroid الهام گرفته اند یا خیر؟ در بازی نخست شما کنترل Ori را به دست می گرفتید که یک روح سفید محافظ است. وی قابلیت پرش روی دیوارها و بالا رفتن از آن ها و همچنین جفت شدن با یک روح دیگر به نام Sein را دارا بود. Sein «نور و چشمان» درخت روح جنگل است و قادر است تا شعله های روح شلیک 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 احتمالاً سیستم ذخیره «soul links» نیز در بازی وجود داشته باشد و شاهد یک سیستم آپگرید برای ارتقای توانایی ها و مهارت های Ori که شاید نسبت به بازی قبل پیشرفته تر شده و تغییراتی به خود دیده باشد نیز باشیم. بدون شک طرفداران بازی اول انتظار دارند که در عنوان Ori and the Will of the Wisps هم شاهد گیم پلی جذاب، استایل هنری فوق العاده، داستان زیبا، رنگ بندی های بی نظیر، سکانس های اکشن و طراحی محیط شاهکار باشند و این بازی چیزی حتی بیشتر از بازی اول به آن ها هدیه دهد. جدا از گیم پلی و داستان و ... یک نکته در مورد این عنوان پر واضح است و آن هم این است که Ori and the Will of the Wisps 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 عناوین از لحاظ گرافیک هنری تبدیل کرده و برگ برنده بازی خواهد بود. نام بازی Ori and the Will of the Wisps در بین عناوین جذاب و پرتعدادی 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 انتظارترین بازی های سال ۱۳۹۸، جایگاه هشتم را به خود اختصاص داده است.

معرفی Skull & Bones در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۷ به حدی جذاب بود که این بازی کاندید جوایزی مثل «Best Original Game» و «Best Online Multiplayer» شد. این عنوان در ابتدا قرار بود در ۳ ماهه سوم یا چهارم سال ۲۰۱۸ منتشر گردد ولی بعداً با تأخیر مواجه 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 بندی می شود و توسط استودیوهای Blue Byte و Ubisoft Chengdu و Ubisoft Singapore در دست ساخت قرار دارد. این بازی قرار است تا در سال ۲۰۱۹ توسط کمپانی Ubisoft که وظیفه انتشار بازی را نیز بر عهده خواهد داشت، در دسترس بازیازان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی Skull & Bones بر روی آنها خواهیم بود شامل Playstation 4 و Xbox One، PC هستند و البته شاهد بهبودهایی هم برای کنسول های میان نسلی پلی استیشن پرو و ایکس باکس وان ایکس خواهیم بود. به نظر می رسد که مبارزات دریایی فوق العاده لذتبخش عناوین سری Assassin's Creed و مخصوصاً نسخه چهارم آن قدر 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 می رسد که می توانیم منتظر یک بازی جذاب و هیجان انگیز باشیم. از منظر گیم پلی، Skull & Bones 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 شخصی سازی است قرار می گیرید (هم کاپیتان و هم کشتی قابل شخصی سازی هستند) و می توانید بخش کمپین بازی را به صورت تک نفره انجام دهید و در اقیانوس هند دریانوردی کنید و یا به ۵ بازیکن دیگر پیوندید 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 از سلاح هایی مثل مورتار و راکت و.. استفاده نمایید. بدون تردید Skull & Bones که یک آی 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 انتظارترین بازی های سال ۱۳۹۸، در جایگاه هفتم قرار گرفته است.

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 RAGE 2 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 دنیایی آخرالزمانی است که به نظر می رسد ترکیبی از عناوین مد مکس، فال اوت و بوردر لندز باشد که با سیستم شوتینگ بسیار هیجان انگیز، سریع و خاص بازی های بتزدا که از بهترین ها در سبک خود محسوب می شود ترکیب شده تا است تا یک بمب هیجان به نام Rage 2 خلق شود. در نمایش جذاب و کامل RAGE 2 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 ما را به این بازی بیشتر می کند. باید صبر کرد دید که آیا این بازی می تواند به انتظارات 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 RAGE 2 به طور رسمی معرفی شد و تا امروز نیز شاهد نمایش هایی جذاب از این عنوان بوده ایم که به 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 خوبش خیلی بیشتر از ضعف هایش بود. قطعاً می دانید که امتیاز متای ۸۱ خیلی 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 جذابش، تبدیل به یک بازی خیلی خیلی مورد انتظار شد و وقتی منتشر گردید آن قدر که از آن انتظار می رفت قدرتمند ظاهر نشد. دیگر برویم سراغ نسخه دوم! بازی RAGE 2 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 بازیازان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی RAGE 2 بر روی آنها خواهیم بود شامل Playstation 4, XboxOne و PC هستند. RAGE 2 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 مقصد 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 Gears 5 داد. این بازی که مانند همیشه در ژانر Third Person Shooter طبقه بندی می شود، 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 بازیبازان و علاقمندان قرار بگیرد. پلتفرم هایی که شاهد عرضه بازی Gears 5 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 می رسد که نسخه پنجم قرار هست تا همان داستان و ماجراهای بازی چهارم را ادامه بدهد با این تفاوت که این بار بازیباز در نقش Kait Diaz قرار می گیرد و نه در نقش جی دی فنیکس. همچنین مشخص شد مارکوس فنیکس محبوب و دیگر شخصیت های نسخه چهارم نیز در این بازی باز گشته و حضور خواهند داشت. در نمایش دقیقی از این عنوان در کنفرانس مایکروسافت شاهد همان المان های همیشه جذاب و هیجان انگیز و اصیل این فرنچایز هستیم. در نهایت باید گفت بدون شک Gears 5 جزو موردانتظارترین های سال ۲۰۱۹ و ۱۳۹۸ محسوب می شود و این بازی در لیست ما جایگاه پنجم را به خود اختصاص داده است. باید صبر کرد و دید که آیا در این شماره جدید، سازندگان بازی، ریسک هایی را در جهت نوسازی المان های گیم پلی و افزودن موارد کاملاً جدید به بازی انجام خواهند داد یا خیر.

کنفرانس مایکروسافت در E3 سال جاری واقعا 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 گیرز او وار بود که تحت نام Gears 5 معرفی شد و طرفداران پرتعدادش در دنیا را سرشار از هیجان و ذوق کرد. ابتدا کمی در مورد این سری صحبت می کنیم. 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 نقص 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 واقعا 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 حماسه 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 متای ۹۴ 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 کردند که صنعت بازی و سبک شوتر سوم 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



بخش بخش یا اپیزودیک انجام بگیرد که بازخوردهای مثبت و منفی زیادی را به همراه داشت. عنوان Final Fantasy VII روایتگر قصه یکی از بی نظیرترین شخصیت های دنیای بازی های رایانه ای یعنی Cloud Strife است و حول محور مبارزات او به همراه گروه مقاومت AVALANCHE در برابر گروه فاسد Shinra megacorporation و رهبر آنها Sephiroth می گردد. Final Fantasy VII از لحاظ شخصیت ها و شخصیت پردازی شاید برترین بازی این سری بزرگ باشد و واقعا تک تک شخصیت های حاضر در آن تا همیشه در یاد و خاطر ما و تاریخ باقی مانده اند. تنها کافیسست تا فرشته تک بال، سفیروث (Sephiroth) را به خاطر بیاورید. آنتاگونیست اصلی Final Fantasy VII که از بسیاری از پروتاگونیست های بسیار بزرگ و محبوب در بازی های مختلف نیز محبوب تر است و یک اسطوره در سری فاینال فانتزی و تاریخ بازی های رایانه ای به شمار می رود. خیلی هیجان انگیز است که بار دیگر خواهیم توانست در Final Fantasy VII Remake با سفیروث و دیگر شخصیت های این شاهکار بی تکرار ملاقات کنیم. در Final Fantasy VII طراحی تک تک جزئیات بازی از دنیای آن و محیط اطراف گرفته تا ریزترین جزئیات شخصیت های بازی و لباس های آنها به زیباترین شکل ممکن انجام شده و این بازی یکی از خوش گرافیک ترین عناوین زمان خود محسوب می شود که حالا قطعا در نسخه بازسازی شده آن و با توجه به تریلرهایی که تاکنون از آن دیده ایم باز هم شاهد یک گرافیک معرکه و کاملا نسل هشتمی خواهیم بود که لذت دیدار دوباره با شخصیت های محبوبمان و مبارزات بی نظیر فاینال فانتزی V را چند برابر می کند. طراحی ظاهری و صورت شخصیت ها و لباس های آن ها در بازی و حرکت موهای آن ها بی نظیر بود و به قدری شخصیت های اصلی بازی، زیبا و دوست داشتنی طراحی شده اند که هر بازیبازی را شیفته خود می کنند. دنیای Final Fantasy VII بسیار وسیع و زیبا طراحی شده و انواع و اقسام محیط ها و مناظر چشم نواز را می توانستید 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 المان های استراتژی شیبیه به عنوان Dissidia Final Fantasy، پیاده شود. امیدوار هستیم تا نسخه بازسازی شده نیز به مانند بازی اصلی با داستان عالی، گیم پلی فوق العاده و گرافیک چشم نواز موفق شود تا به یکی از برترین بازی های نقش آفرینی سال ۲۰۱۹ تبدیل گردد. بدون تردید Final Fantasy VII Remake یکی از مورد انتظارترین عناوین سال ۱۳۹۸ به حساب می آید و خیلی از ما سال هاست منتظرش بوده ایم. بازی Final Fantasy VII Remake در لیست ما موفق به کسب جایگاه چهارم گردیده است. بایستی تا زمان انتشار این بازی صبر کرده و مشاهده کنیم که یکی از مورد انتظارترین بازسازی های تاریخ از یکی از محبوب ترین عناوین تاریخ، به سر منزل مقصود خواهد رسید یا خیر.

موضوع درخواست طرفداران برای بازسازی عناوین قدیمی فاینال فانتزی تبدیل به یک مسئله عادی شده است و به حدی تعداد بازی های زیبای این سری زیاد است که هر کدام از آن ها ارزش بازسازی در نسل های جدید را دارا هستند. البته این درخواست ها در مورد شماره هفتم سری با تمام بازی های تاریخ فرق می کند. در واقع در طول تاریخ بازی های رایانه ای، عنوانی که بیشترین درخواست بازسازی را از سوی طرفداران داشته است، شاهکار بی نظیر و خاطره انگیز Final Fantasy VII است که بی شک محبوب ترین نسخه این سری فوق محبوب نیز تاکنون به شمار می رود. بد نیست تا در ابتدا به معرفی کوتاه این فرنچایز بزرگ بپردازیم. سری فاینال فانتزی نخستین بار کار خود را از سال ۱۹۸۷ با انتشار نخستین بازی این سری آغاز کرد و تا به امروز که جدیدترین نسخه آن با نام Final Fantasy XV در نسل هشتم در اختیار طرفداران قرار دارد، کار خود را ادامه داده است و تبدیل به یکی از بزرگترین و محبوب ترین سری بازی های تاریخ شده است. در واقع باید گفت که در طول سال ها این طور بوده است همیشه به دلیل محبوبیت بسیار بالای بازی های این سری و درخواست های زیاد طرفداران در سراسر دنیا، عناوین زیادی از این سری محبوب تاکنون بازسازی شده اند و در نسل های مختلف برای پلتفرم های مختلف منتشر شده اند، به طور مثال در دسامبر ۲۰۱۳ یک نسخه بازسازی و ریماستر شده از دو عنوان زیبای Final Fantasy X و Final Fantasy X-2 در قالب یک مجموعه ارزشمند به نام Final Fantasy X-2 HD Remaster برای پلتفرم های PlayStation 3، PlayStation Vita و رایانه های شخصی با سیستم عامل ویندوز عرضه شد. شاهکار Final Fantasy VII نیز که هفتمین نسخه از سری عناوین اصلی فاینال فانتزی محسوب می شود، توسط کمپانی Square Enix ساخته شد و در سال ۱۹۹۷ و سپس در طول سال های بعدی توسط همین کمپانی برای پلتفرم های PlayStation 4، PlayStation 3، PlayStation Portable، Android، iOS، Microsoft Windows منتشر گردیده است. این عنوان زیبا با متای ۹۲ محبوب ترین بازی فرنچایز فاینال فانتزی و یکی از محبوب ترین و بزرگترین عناوین نقش آفرینی در تاریخ به شمار می رود. پس از سال ها تقاضا برای ساخت نسخه بازسازی شده شماره هفتم این سری، سرانجام در مراسم E3 سال ۲۰۱۵ بود که این نسخه معرفی گردید و بسیاری از بازیبازان مخصوصا قدیمی تر به آرزوی خود رسیدند. Final Fantasy VII Remake که بازسازی عنوان اصلی سال ۱۹۹۷ محسوب می شود و به مانند تمامی بازی های اصلی سری، در ژانر نقش آفرینی قرار دارد، توسط Epic Games و Square Enix، CyberConnect2 حال توسعه و ساخت است و قرار است تا در تاریخ نامشخصی در سال ۲۰۱۸ برای PlayStation 4 منتشر گردد. آقای Yoshinori Kitase که کارگردان نسخه اصلی این عنوان به شمار می رود این بار در نسخه بازسازی شده در نقش تهیه کننده بازی حاضر شده است و آقای Tetsuya Nomura به عنوان کارگردان بازی انجام وظیفه می کند. 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
پلتفرم‌ها 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 بیننده‌ای را به تحسین واداشت. راستش من و شاید خیلی از بازیبازهای دیگر اصلا انتظار چنین نمایش شگفت انگیزی را از بازی Ghost of Tsushima نداشتیم و با این که حدس می زدیم که شاهد یک نمایش زیبا از این عنوان باشیم ولی واقعا 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 ساکراپانچ که خالقین سری اینفیموس هستند با نمایشی خیره کننده و سرشار از زیبایی از هر نظر، چشم های 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 شگفت انگیز نمایش Ghost of Tsushima سبب شد تا خیلی ها آن را به عنوان یکی از برترین نمایش های 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 می شنویم. این بازی که یک عنوان اکشن ماجراجویی است در حال حاضر توسط ساکراپانچ در حال ساخت بوده و احتمالا 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 انتآر ترین عناوین صنعت و هنر بازی های رایانه ای به حساب می آید 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
پلتفرم‌ها PlayStation 4

زمانی که در مراسم E3 2016 و در کنفرانس سونی، اندرو هاوز به روی صحنه آمد و در مورد افراد توانا و با استعدادی‌های بالا در صنعت بازی‌های رایانه‌ای صحبت می‌کرد، نمی‌دانستیم قرار است یکی از بزرگترین و تاریخی‌ترین و البته محبوب‌ترین افراد و سازندگان حاضر در حوزه بازی‌های رایانه‌ای به روی صحنه بیاید، ولی این طور شد و در میان تشویق‌های بی‌امان طرفداران هیدئو کوجیما بزرگ در کنفرانس سونی حاضر شد تا یک انحصاری جدید را برای پلی استیشن 4 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 نام داشت، همگان مات و مبهوت شده بودند از آن چه که دیده بودند و هر کس در دل با خود می‌گفت «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 بازی‌های رایانه‌ای را شاهد بودیم که البته از استاد کوجیما بعید هم به نظر نمی‌رسید. نخستین نکته بسیار خوشحال کننده در خصوص نمایش بسیار پر رمز و راز بازی Death Stranding، حضور دوباره نورمن ریدوس پس از عنوان کنسل شده و فوق‌العاده 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 نمی‌کند. با خاطره بدی که برای وی در بازی Silent Hills رقم خورد، حضور دوباره نورمن ریدوس در این صنعت نشان از علاقمندی بالای او به حوزه بازی‌های رایانه‌ای و فعالیت در آن‌ها و البته علاقه اش به کوجیما دارد. جالب است که هر وقت شخصی با کوجیما آشنا می‌شود و مدتی را با او وقت می‌گذراند خیلی زود شیفته او می‌شود و در مراسم پلی استیشن سال ۲۰۱۷ نیز دیدیم که حتی اندرو هاوز نیز رابطه صمیمی و بسیار نزدیکی با کوجیما دارد و کلی خاطرات مختلف از دورانی که با هم بوده‌اند 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 (احتمالا ۲۰۱۹) توسط Sony Interactive Entertainment به طور انحصاری برای کنسول نسل هشتمی سونی یعنی PlayStation 4 منتشر گردد. این 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 می‌شود تا از لحاظ گرافیکی شاهد یک بازی بسیار قدرتمند باشیم و البته حضور کوجیما هم همواره بازی‌هایش جزو برترین‌های نسل خود از لحاظ گرافیکی بوده‌اند، مزید بر علت است تا Death Stranding یکی از بهترین‌های نسل ۸ در حوزه گرافیکی باشد. بعد از تریلر معرفی بازی، در چند مراسم مختلف نمایش‌های گوناگونی را از این بازی شاهد بوده ایم که در هر کدام چند سوال جواب داده شده‌اند و دو برابر آن‌ها 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 کاملا خاص است که از همین تریلرهایش معلوم است هیچ عنوانی را تا کنون شبیه آن ندیده ایم. از نقش نوزادان عجیب در محفظه‌های خاص گرفته گرفته تا رشته‌هایی مثل بند ناف که به انسان‌ها و حتی تانک‌ها وصل است، چند شخصیت نامعلوم که در آسمان قرار دارند، موجوداتی مرگبار که دیده نمی‌شوند و فقط رد دست‌های آن‌ها به صورت یک مایع سیاه رنگ که به نظر مشخصه بازی است روی زمین باقی می‌ماند و کلی رمز و رازهای دیگر، همه و همه سبب شده‌اند تا بسیار در مورد این بازی کنجکاو شویم و همچنین بسیار تشنه این باشیم که گیم پلی این عنوان را ببینیم. نهایتا بایستی گفت بدون شک بازی Death Stranding یکی از مورد انتظارترین عناوین صنعت بازی‌های رایانه‌ای در سال ۲۰۱۹ یا اوایل ۲۰۲۰ به حساب می‌آید و این بازی در لیست ما از مورد انتظارترین بازی‌های 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 PSX 2016 در حال فکر کردن به این بودم که احتمالا 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 قبلا 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 نوشته 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 سالن مراسم منفجر شد قلب ما بازیبازان 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 PSX 2016 برگ برنده سونی بود و باعث شد تا این مراسم از یک شوی قابل این شرکت و حاضرین در سالن با لبخند ملیحی از رضایت پایان مراسم را نظاره کنند و بازخورد خیلی مثبتی از آن دریافت نمایند که این بازخورد مثبت طرفداران منجر به دریافت بازخورد مثبت برای سونی می شود. در واقع خیلی از نویسندگانی که در طول این مراسم در حال نوشتن تحلیل و نتیجه گیری برای آن بودند، در پایان مراسم آن نوشته ها و ذهنیت ها را کاملا 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 The Last of Us که در ژانر Third Person Shooter, Action Adventure و Survival قرار داشت توسط Naughty Dog ساخته و در سال ۲۰۱۳ توسط کمپانی Sony Interactive Entertainment انحصارا برای پلتفرم Playstation 3 منتشر و متای روایی ۹۵ در دریافت نمود. بعد از موفقیت شگفت انگیز و خارق العاده این عنوان در نسل هفتم، سازندگان تصمیم گرفتند نسخه جدید و ریمستر شده این بازی به نام The Last of Us Remastered که البته بسته الحاقی Left Behind را 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 قاعدتا به مانند بازی اول در ژانر Third Person Shooter, Survival و Action Adventure قرار دارد، توسط Naughty Dog افسانه ای در حال توسعه و ساخت است و قرار است تا توسط Sony Interactive Entertainment در تاریخی نامعلوم (احتمالا سال ۲۰۱۹) انحصارا برای Playstation 4 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 دقیقا چه اتفاقاتی رخ داده است که سبب شده الی 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 قطعا دانستن 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 نظیرترین 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 اصلا پیدا نمی شود و به همین خاطر بی نهایت 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. نهایتا باید بگویم هیچ تردیدی نیست که بازی The Last of Us: Part 2 یکی از مورد انتظارترین عناوین سال ۱۳۹۸ برای جامعه بیشتر از ۷۰ میلیون نفری دارندگان پلی استیشن در دنیا به حساب می آید و در لیست ما نیز 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.

