

# گیمفا

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال

Gamefa.com

شماره بیست و دوم

آذر ۱۳۹۹

November 2020





سعید آقابابایی

## سخن سردبیر

سلام و عرض ادب خدمت شما عزیزان و دوستان گرانقدر گیمفایی. امیدوارم حال خودتون و خانواده ی محترم خوب باشه و در سلامتی کامل به سر برید. در دوران خوبی از نظر وضعیت جهانی نیستیم و ویروس لعنتی دنیا را فلج کرده است و ما هم که در ایران عزیزمان هر چقدر وضعیت در دنیا بد باشد، چند برابر بیشتر اوضاعمان خراب است و هزار دلیلش را هم که حتما بهتر از من می دانید. باز خدا را شکر که ما گیمرا دنیای بازی های را داریم که مقداری خودمان را به آن بسپاریم و از پدی ها و ناراحتی ها دور شویم. نسل نهم هم که دیگر پشت درب خانه است و می دانید که این موضوع هم مثل بقیه دنیا که فقط برایشان خبر خوب محسوب می شود برای ما دو گانه است و هم خبر خوبی است و هم خبر نگران کننده. خوب از این نظر که کلی بازی جدید و کنسول های جدید و لذت ها جدید در انتظارمان است و نگران کننده هم از این نظر که آیا اصلا می توانیم وارد این نسل شویم و با این قیمت ها نفس بکشیم یا خیر! اما به هر حال ما گیمر هستیم و هر طور شده یک چوری خودمان را در نسل نهم هم جای می دهیم و شاید نه اندازه ی بقیه دنیا، ولی به اندازه خودمان کلی کیف و تفریح خواهیم کرد. حتما الان هم تصمیمتان را برای پلتفرم نسل نهمی خود گرفته اید و شاید هم همین الان دارید با آنها بازی می کنید. ما هم که در گیمفا بیشتر از همیشه برای شما برنامه داریم و برای این نسل هم کلی آیتم و مقاله و مجله و ویدئو و پوشش و آنباکسینگ اختصاصی خواهیم داشت تا شما را از سایت های خارجی بی نیاز کنیم. اکنون هم نوبت یکی از همین مجلات جدید است که در واقع اولین مجله نسل نهمی گیمفاست که پر است از مطلب جدید و اختصاصی برای شما آن هم در دوره ای که وارد دومین دهه فعالیت گیمفا شده ایم و به لطف حمایت ما از همیشه قدرتمندتر هستیم و بهترین سایت تخصصی گیم ایران با برترین مخاطبین و گیمرهای تاریخ سایت های گیم ایران هستیم و قدرتان را خوب می دانیم و این مجله یک هدیه کوچک از گیمفا برای شما عزیزان است که همیشه حامی گیمفا بوده اید و هستید و خواهید بود. در این مجله مانند همیشه برترین نقدهای بازی های چند ماه اخیر به همراه کلی مقالات تحلیلی و جالب و ۱۰ برتر و مصاحبه و روزی روزگاری، برای شما عزیزان کاملا جدا از مقالات سایت گرد اوری و نگارش شده اند تا تجربه جدیدی را نسبت به سایت در این مجله داشته باشید. امیدوار هستیم که از مطالعه این مجله لذت ببرید و از آن مهم تر امیدوارم که شما و خانواده عزیزتان در سلامت کامل به سر برید.

gamefa\_official



gamefa.official



43-48  
Crysis Remastered



29-36  
Mortal Shell



25-28  
Project CARS 3



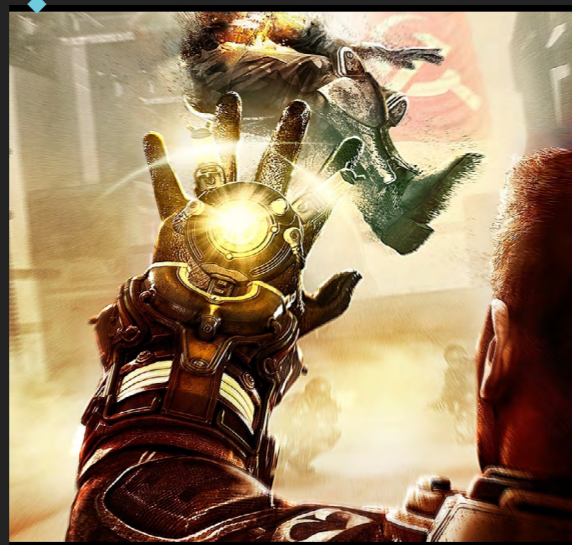
11-16  
Ghost of Tsushima

# فهرست

67-74  
Assassin's Creed Valhalla



57-66  
Singularity



5-10  
Mafia: Definitive Edition

## مدیر مسئول

کسری نراقی

## سردبیر

سعید آقابابایی

## طراحی و صفحه آرایی

لیلا بهادری

## اعضای تحریریه مجله

سعید آقابابایی، محمد آریا مقدم، امیر مهدی نامجو، مهدی رضایی، مصطفی زاهدی، آریا مقدم، محمدحسین کریمی، ابوالفضل مناف زاده، مهدی قانع پسند، آرش ابوالحسنی

## اخبار

1-4

## نقد و بررسی

Mafia: Definitive Edition	5-10
Ghost of Tsushima	11-16
Project CARS 3	25-28
Mortal Shell	29-36
Crysis Remastered	43-48
Horizon Zero Dawn	49-52
FIFA 21	53-56
Hellpoint	75-84
Death Stranding	85-90
Cuphead	97-100
Marvel's Avengers	101-104

## فکت

17-24 فکت هایی در مورد فرام سافتور و میازاکی

## نگاهی به

67-74 Assassin's Creed Valhalla

## برترین ها

37-42 برترین بازی های گوشی های هوشمند سال جاری

111-117 برترین بازی های راک استار

## روزی روزگاری

57-66 Singularity

## مصاحبه

91-96 مصاحبه با طراح ارشد Dirt 5

## تحلیل فنی

105-110 Project CARS 3

## نمرات بازی Assassin's Creed Valhalla منتشر شدند

بازی 9.3 بوده و این وبسایت، تقریباً هیچ مشکل به خصوصی را در جدیدترین نسخه سری Assassin's Creed مشاهده نکرده است. گیم اسپات نیز یکی دیگر از وبسایت های معروف در دنیای بازی است که نمره 8 را به Valhalla اختصاص داده است.

متای این بازی در این کراپتیک 84 بوده و میانگین متای نسخه های مختلف این بازی در متاکراپتیک هم عددی در همین حدود است. این بازی از وبسایت گیگفا، نمره 9.7 را دریافت کرده و در این مرجع، یک شاهکار لقب گرفته است.

به نظر می‌رسد که عنوان Assassin's Creed Valhalla که جدیدترین نسخه از فرنچایز پرطرفدار شرکت یوبی‌سافت به شمار می‌رود، توانسته انتظارات را برآورده کند. وقتی که نگاهی به نمرات منتقدین درباره بازی Assassin's Creed Valhalla می‌اندازیم، متوجه می‌شویم که این بازی در مجموع بازی جذاب و سرگرم‌کننده‌ای است. با این وجود، پاره‌ای از مشکلات فنی باعث شده‌اند تا Valhalla نتواند یک بازی بی‌نقص لقب بگیرد. با این حال، همچنان جدیدترین محصول شرکت یوبی‌سافت بازی توصیه‌شده‌ای به شمار می‌رود.

این بازی از وبسایت IGN نمره 8 را دریافت کرده و منتقد این وبسایت، به تحسین اتمسفر و دنیای بازی پرداخته و البته مشکلات فنی بازی را هم در نقاط ضعف بازی گنجانده است. نمره گیم اینفورمر به این



## فروش پلی‌استیشن 5 در هفته‌ی اول عرضه بیشتر از مجموع کنسول‌های اکس‌باکس سری اکس و سری اس بوده است

اطلاعات و آمارهای جدید منتشر شده نشان می‌دهد که فروش کنسول پلی‌استیشن 5 در هفته‌ی اول عرضه از مجموع فروش کنسول‌های اکس‌باکس سری اکس و سری اس بیشتر بوده است. برای جزئیات بیشتر این خبر با گیگفا همراه باشید.

طبق گزارش VG Chartz، در بین تاریخ‌های ۸ الی ۱۴ نوامبر، تقریباً حدود ۱,۴۹۳,۹۱۸ واحد از کنسول پلی‌استیشن 5 به فروش رفته است. این در حالی است که در همین زمان مشابه، حدود ۱,۳۴۵,۳۸۶ واحد از کنسول‌های اکس‌باکس سری اکس و سری اس به فروش رفته‌اند.

کنسول‌های اکس‌باکس سری اکس و سری اس در تاریخ ۲۰ آبان (۱۰ نوامبر) در سراسر جهان عرضه شدند. کنسول پلی‌استیشن 5 نیز ابتدا در ۲۲ آبان (۱۲ نوامبر) در مناطق آمریکای شمالی، ژاپن، سنگاپور، نیوزلند، استرالیا و کره جنوبی و در تاریخ ۲۹ آبان (۱۹ نوامبر) در سایر نقاط جهان عرضه شد. آنجا که این برآورد تنها با در نظر گرفتن اولین عرضه‌ی پلی‌استیشن 5 است، نشان می‌دهد که کنسول مذکور در این کشورها بیش از کنسول‌های جدید مایکروسافت به فروش رسیده است.

با وجود همه‌گیری COVID-19 و کمبود موجودی کنسول‌ها، آمار ارائه شده از فروش کنسول‌ها بسیار جالب توجه هستند. این اعداد ارائه شده توسط مرکز آمار VG Chartz تخمین زده شده‌اند و بدون شک در آینده آمار دقیق‌تری از میزان فروش کنسول‌های نسل نهمی ارائه خواهد شد.



## استودیو The Initiative کارمندان سابق نات‌داگ، اینفینیتی وارد و بلیزارد را استخدام کرد



THE  
INITIATIVE

یکی از جدیدترین استودیو بازی‌سازی‌های متعلق به شرکت Microsoft، یعنی استودیو The Initiative در دو سال گذشته مشغول تکمیل کردن تیم خود بوده است. تعداد زیادی از توسعه دهندگان شرکت‌ها و استودیوهای بزرگ به تیم The Initiative اضافه شده‌اند و این استودیو به طور مداوم در دو سال گذشته به این قبیل استخدام‌ها ادامه داده است.

اکنون خبر می‌رسد که این استودیو مهندس ارشد گرافیک، انیماتور ارشد و طراح محیط استودیو نات‌داگ را نیز جذب کرده است. همچنین طراح محیط و طراح دنیای بازی سابق اینفینیتی وارد و تهیه‌کننده و مهندس ارشد سرویس‌های آنلاین بلیزارد نیز جزو دیگر افراد مطرحی هستند که از این به بعد با استودیو The Initiative کار خواهند کرد. در همین راستا، این استودیو چندین نفر از کارمندان سابق استودیوهای بازی‌سازی مطرحی مثل اینسامنیاک گیمز و کوالیشن را نیز به استخدام خود در آورده است. عضو سابق Epic Games نیز اخیراً به این استودیو پیوسته است. این در حالی است که اوایل سال جاری، استودیو The Initiative برنامه نویسی سابق بازی‌های Red Dead Redemption 2 و The Last of Us 2 را هم به اسخدام خود در آورده بود.

### شایعه: بازی Uncharted 5 در دست توسعه قرار دارد و برای PS5 منتشر خواهد شد

توسعه نسخه جدید Uncharted برای PS5 را نیز به وجود آورده است. طبق شایعات اخیر منتشر شده، استودیو Sony San Diego در حال توسعه بازی Uncharted 5 است. اگرچه هنوز هیچ واکنش رسمی از سونی یا Sony San Diego ندیده ایم، ولی بعید نیست که Uncharted 5 یکی از انحصاری های سونی در سال های آتی برای کنسول PS5 باشد.

طی سال 2020 اخبار زیادی پیرامون سری Uncharted و به طور دقیق تر بازی Uncharted 5 وجود داشت. این شایعات با افزایش نیرو و سرمایه Sony San Diego برای پایه ریزی استودیو جدید که برخی از نیروهای خود را از استودیو Naughty Dog به خدمت گرفت، تا حدی به واقعیت نزدیک تر شدند. آخرین نیرو مهاجر از استودیو Naughty Dog به استودیو اسرار آمیز Sony San Diego آقای زک اولیور (Zak Oliver) طراحی است که در Sony San Diego بر روی یک پروژه هشت ساله و معرفی نشده از استودیو Naughty Dog کار می کند. مهاجرت نیروها در کنار شایعات استودیو جدید پلی استیشن، شایعات



### شایعه: شرکت کپکام برای بازی Resident Evil Village فروش ۱۱ میلیون نسخه را هدف گذاری کرده است

جمله سری که توسط نتفلیکس (Netflix) و ساخت مجدد سری فیلم در آینده، باعث افزایش علاقه به کل سری شوند که احتمالاً کمک خواهد کرد تا عنوان Resident Evil Village فروش بیشتری داشته باشد. بازی Resident Evil Village در سال ۲۰۲۱ برای پلتفرم رایانه های شخصی و کنسول های پلی استیشن ۴ و ۵، اکس باکس وان و اکس باکس سری اکس و اس منتشر می شود. اخبار منتشر شده اخیر حاکی از آن است که بازی در ماه آوریل با انتشار یک نسخه آزمایشی آغاز به کار می کند.

سری Resident Evil با عناوین اخیرش موفقیت بزرگ تجاری را برای شرکت کپکام به همراه آورده است، بازی Resident Evil 2 نزدیک به ۷/۵ میلیون واحد و Resident Evil 7 هم نزدیک ۸/۵ میلیون واحد فروخته شده است. هر دوی این بازی ها در میان پرفروش ترین بازی های تاریخ هستند. گفته می شود که کپکام با دنباله ی Resident Evil Village، انتظار فروش چشمگیری را نیز دارد. داسک گولم (Dusk Golem)، یکی از اعضای مشهور تیم Resident Evil، اخیراً در توییتر خود این موضوع را به اشتراک گذاشته است که کپکام انتظار دارد Village تا مارس ۲۰۲۵، تقریباً در چهار سال از انتشار آن در سال آینده، ۱۱ میلیون نسخه در سراسر جهان بفروشد. همان طور که گولم عنوان کرد، کپکام متوجه است که با این بازی به قول معروف "طلا زده است" و انتظار می رود نسبت به Resident Evil 7 بهتر بررسی و درک شود. در همین حال همچنین اشاره کرده است که انتظار می رود اعلامیه های اخیر رسانه ها برای Resident Evil، از



### بازی Cyberpunk 2077 قطعاً در دهم دسامبر منتشر خواهد شد

نخواهد خورد. Cyberpunk 2077 اصلتاً ۸ سال پیش معرفی شد و آن موقع حتی هنوز The Witcher 3: Wild Hunt هم عرضه نشده بود و قرار بود تا در بهار سال ۲۰۲۰ عرضه شود، اما مشکلاتی که بخشی از آن ها هم مربوط به شیوع ویروس کرونا بود، باعث شدند تا کار به ماه پایانی ۲۰۲۰ برسد. گیم پلی داینامیک، جهان بزرگ و پر از جزئیات و همچنین حضور کیانو ریوز (Keanu Reeves) همه دست به دست هم داده اند تا انتظار برای تجربه ی این بازی بسیار دشوار باشد و امیدواریم که این بار واقعا سیدی پراجکت رد به عهد خود وفا کند و بازی در موعد مقرر عرضه شود.

بازی Cyberpunk 2077 در تاریخ دهم دسامبر بر روی پلی استیشن ۴، اکس باکس وان، رایانه های شخصی و سرویس استریم استدیو عرضه خواهد شد. همچنین ارتقای رایگان نسل بعدی این بازی هم در تاریخی نامشخصی در سال ۲۰۲۰ عرضه خواهد شد.

بازی Cyberpunk 2077 پس از تاخیرهای پی در پی و نامیدکننده، تاریخ عرضه ی جدیدی دارد. حال سیدی پراجکت رد (CD Projekt RED) به سرمایه گذاران اطمینان داده است که این بازی قطعاً در تاریخ دهم دسامبر (۲۰ آذر) عرضه خواهد شد و خبری از تاخیرهای بیشتر نخواهد بود.

اگر بگویم که Cyberpunk 2077 مورد انتظارترین بازی تاریخ است، پر بیراه نگفته ایم. سیدی پراجکت رد همین حالا با The Witcher 3: Wild Hunt خود را ثابت کرده است و Cyberpunk 2077 هم جاه طلبانه ترین پروژه ی آن ها تا به امروز است و خود این هایپ بسیاری را به وجود می آورد. اما تاخیرهای متوالی و پی در پی، باعث ناراحتی بسیاری از هواداران شده است. Cyberpunk 2077 تا کنون با سه تاخیر فقط در سال ۲۰۲۰ مواجه شده است که آخری تاریخ عرضه ی بازی را به دهم دسامبر موکول کرد. با این حال بسیاری نسبت به تاریخ عرضه ی جدید هم بدبین هستند و بر این باورند که بازی باز هم با تاخیر مواجه خواهد شد، اما سیدی پراجکت رد امروز به سرمایه گذاران اطمینان خاطر داده است که بازی دیگر تاخیر

بنابراین این طبیعی است که تجربه دوباره این عنوان این بار با قالب و ظاهر نسل هشتمی و مدرن فوق العاده جذاب و خاطره انگیز باشد...

یکی از بزرگترین نقاط قوت بازی اصلی، داستان جذاب و روایت محشر آن در آن سالها بود. داستان بازی Mafia در زمان خود یک نمونه بی نظیر از هنر نویسندگی در یک بازی ویدئویی به شمار می رفت. خوشبختانه در نسخه Definite Edition و یا همان ریمیک، داستان بازی به طور پایه ای و کلی، همان داستان و وقایع نسخه اصلی را دنبال می کند و تغییرات موجود نیز بسیار جزئی بوده و آنچه نکتته خاصی در بر ندارند. داستان بازی در شهری خیالی به نام Lost Heaven جریان دارد. جایی که توماس آنجلو یا کسی که به عنوان تامی می شناسیم، به عنوان یک راننده تاکسی عادی زندگی معمولی را تجربه کرده و درآمد بخور نمیری دارد. اما یک شب بعد از یک حادثه تیراندازی و فعل و انفعالات مختلف، او با خاندان مافیایی بزرگ شهر یعنی سالیبری آشنا شده و به طور ناخواسته به آنها می پیوندد. این جاست که زندگی تامی دگرگون شده و تغییر بزرگی پیدا می کند. او دیگر یک راننده تاکسی ساده نیست...



## Mafia Definitive Edition

طعم ناب نوستالژی با ادویه نسل هشتمی!

مصطفی زاهدی



ریمیک نسخه های دوم و سوم Resident Evil گرفته، تا ریمستر عناوین نسل شش و هفت. اما در این بین، به شخصه از شنیدن خبر یک بازسازی فوق العاده خوشحال شدم. بازسازی کامل عنوان فوق العاده خاطره انگیز Mafia:Lost Heaven City of Heaven.

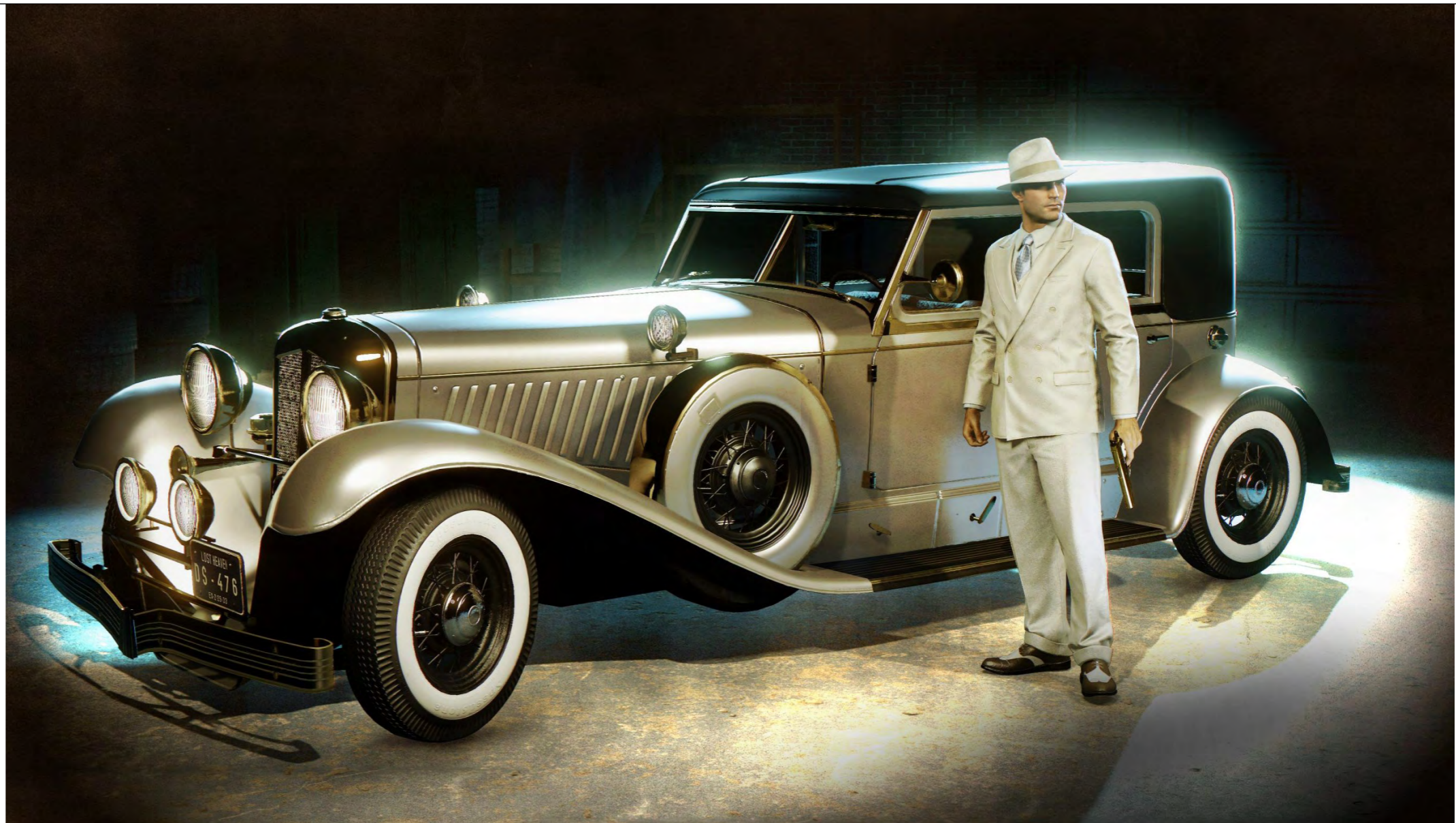
عنوان Mafia از آن دسته عناوینی است که بسیاری از ما ایرانی ها خوب آن را به خاطر داریم. در دورانی که PS2 در خانه های مختلف و گیم نت های گوناگون فرمانروایی می کرد، عنوان Mafia یکی از محبوب ترین عناوین آن دوره به شمار می رفت.

نه لحظه به لحظه اتفاقات مربوط به پیش از عرضه را چک می کردیم. اما در آن دوران، بازی لذت دیگری داشت. یک حس فوق العاده شیرین و جذاب...

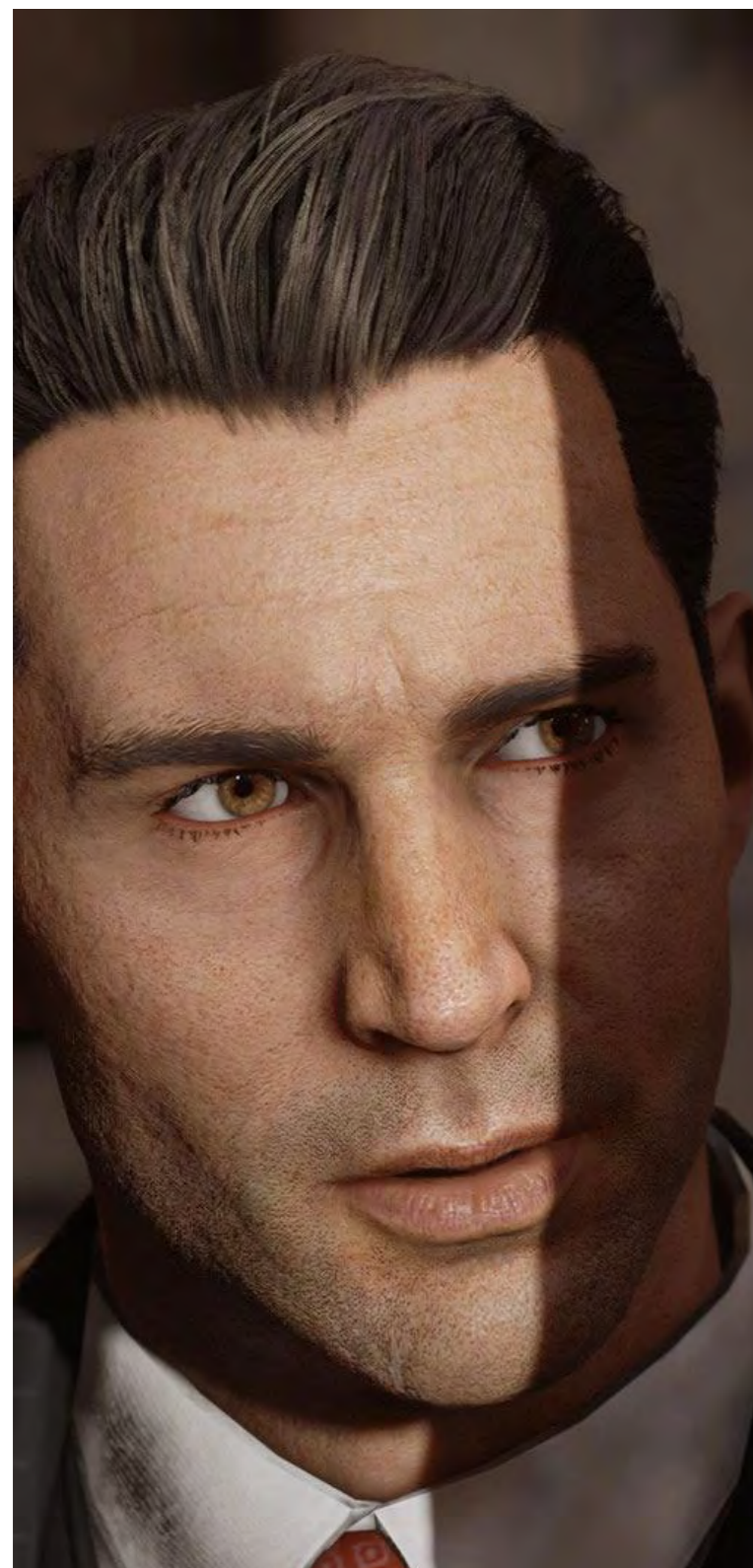
بسیاری از نوستالژی ها در زندگی ما دیگر تکرار نمی شوند و فقط می توان به یادآوری خاطرات آنها بسنده کرد. اما در این بین به لطف ریمیک ها و ریمسترهای متعددی که در نسل هشتم شاهد آنها بودیم، بسیاری از بازیبازان موفق شدند عناوین متعدد نوستالژیک سالهای قبل را با رنگ و بویی جدید در نسل هشتم تجربه کردند. از

نوستالژی یکی از جذاب ترین و لذت بخش ترین حس هایی که ما انسان ها در طول زندگی خود تجربه می کنیم. حال این حس نوستالژی می تواند از طریق یک فیلم قدیمی به انسان انتقال یابد، یا از طریق یک مکان خاطره انگیز و حتی یک بازی قدیمی. برای ما ایرانی ها فرانچایز هایی مانند (Stronghold) همان جنگ های صلیبی یا قلعه خودمان) و یا GTA و Mafia از آن دسته آثاری محسوب می شوند که دوران کودکی و نوجوانی بسیاری از ما با آنها گره خورده است. دورانی که نه می دانستیم متا چیست، نه آماری از فروش بازی داشتیم و

**Release Date**  
September 25 , 2020  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
PlayStation 4  
Xbox One  
**Developer(s)**  
Hangar 13[a]  
**Publisher(s)**  
2K Games  
**Genre(s)**  
Action-adventure



پس از تنها کمی از بازی، به سرعت در می یابید که گیم پلی، گان پلی، فیزیک حرکات و موارد مشابه این بازی، بسیار شبیه عنوان Mafia 3 است. البته شاهد بهبود های کلی نیز نسبت به آن بازی بوده ایم اما اساس هر دو گیم پلی یکی است. همین مسأله باعث شده این بازی یکسری مشکلات و کمبود های مربوط به گیم پلی را از Mafia III به ارث ببرد. برای مثال هوش مصنوعی دشمنان آنچنان تعریفی ندارد و تا سطح ایده آل فاصله



داستان بازی، همانند نسخه اصلی، هم روایت بسیار جذاب و استاندارد دارد، هم شخصیت پردازی کارکترها با توجه به مدت زمان بازی بسیار قابل قبول است، و هم بازی بدنه داستان اصلی را کامل حفظ کرده است. در کنار این نکته، استفاده از تیم بازیگران و صداییشان جدید، و تکنولوژی مدرن برای صداگذاری و انیمیشن چهره ها، کارکترهای بازی ها را بسیار باورپذیر کرده است. در واقع داستان و موارد جانبی داستانی نسخه ریمیک، همانند نسخه اصلی در بالاترین حد ممکن قرار دارد و از این حیث عملکرد سازنده بازی Hanger 13 فوق العاده بوده است. اگر باقی بخش های بازی مانند گیم پلی و مبارزات بازی هم سطح بخش داستانی بازی بودند، بلاشک می توانستیم Mafia: Definitive Edition را برترین ریمیک نسل بدانیم...





در بحث گرافیکی، باید گفت عملکرد سازندگان در بخش هنری فوق العاده بوده است و طراحی چهره ها، کیفیت بافت ها، نورپردازی و دیگر موارد مختلف در سطح فوق العاده ای کار شده اند. در واقع باید گفت این نسخه ریمیک از لحاظ هنری فوق العاده چشم نواز و زیباست. در بخش فنی هم مسأله متفاوت است و شاهد یکسری باگ هایی مثل گیرکردن در اجسام، یا ناتوانی در اتمام مرحله هستیم که می توانند به نوبه خود آزار دهنده

باشند و به تجربه بازی لطمه بزنند.

در بخش موسیقی و صداگذاری نیز باید گفت سازندگان به راحتی نمره قبولی را دریافت می کنند چرا که هم صداگذاری شخصیت ها بسیار مناسب صورت گرفته، و هم موسیقی متن بازی با فضا و اتمسفر بازی همخوانی خوبی دارد. نکته جالب این جاست که این بار از صدا پیشگان جوان تری برای شخصیت های مختلف بازی استفاده شده است.

سخن پایانی:

با آنکه نمی توان ریمیک Mafia عنوانی بی نقص یا عالی دانست. با این حال برای آن دسته افرادی که از نسخه اصلی خاطرات زیادی دارند، تجربه نسخه ریمیک مافیا فوق العاده دلچسب و لذت بخش خواهد بود.



+ داستان بازی مانند نسخه اصلی فوق العاده است.  
- گرافیک هنری بازی فوق العاده چشم نواز است.  
- گان پلی بازی وجود یکسری مشکلات کلی لذت بخش و سرگرم کننده است.

- نبود مراحل فرعی و هر گونه محتوای اضافه  
- باگ های گرافیکی و مشکلات فنی گاه و بیگاه  
- گان پلی بازی می توانست روان تر و کامل تر باشد.



8.2



# Ghost of Tsushima

## راه و رسم سامورایی بودن

♦♦ امیرمهدی نامجو

در این نبرد خونین بسیاری از افراد کشته می‌شوند اما ارباب شیئورا توسط خان مغول اسیر شده و جین ساکای که شما نقش او را بر عهده دارید، به طرز معجزه آسایی زنده می‌ماند. پس از این رویداد او شتابان به قلعه‌ای که مغول‌ها آن را تسخیر کرده می‌روند تا بتواند ارباب شیئورا را آزاد کند، اما از آن جایی که یک‌نفره به قلعه یورش می‌برد، شکست سنگینی از خان مغول می‌خورد. پس از این، هدف اولیه جین ساکای، جمع کردن کمک‌های افراد توانمندی که زنده مانده‌اند برای آزادسازی ارباب شیئورا می‌شود تا بتواند به کمک او، جزیره را متحد کرده و مغول‌ها را بیرون براند. با این وجود، بازی دو جنبه داستانی دارد، بخشی از آن حول همین موضوع آزادسازی جزیره سوشیما است و بخش دیگر به طور خاص به سیر تحول شخصیت جین ساکای می‌پردازد و به تدریج این دو بخش با هم تنیده می‌شوند. جین ساکای در مقام اول یک سامورایی است و سامورایی‌ها، به شرافت به عنوان یکی از اصول اخلاقی خود به شدت معتقد هستند. به عقیده آنان مبارزه باید به صورت رو در رو و عادلانه با دشمن صورت بگیرد و استفاده از روش‌های مخفی کارانه را درست نمی‌دانند. اما جین ساکای، با دشمنی رو به رو شده است که از نظر تعداد، به شدت بر آنان چیره است و به تدریج، درگیر این مسئله اخلاقی می‌شود که آیا باید همچنان به شرافت خود پایبند باشد یا نه. کارهایی جین ساکای، به تدریج در قسمت‌هایی این اصول اخلاقی را زیر پا می‌گذارد. این موضوع زمینه ساز اتفاقات مختلفی در طول بازی می‌شود و به نوعی شالوده اصلی شخصیت پردازی جین ساکای را تشکیل می‌دهد. به طوری که در اوایل بازی، او به نوعی کاملاً در نقش فردی ظاهر می‌شود که با توجه به اصول سامورایی‌ها تقریباً احساسات خود را خیلی کمتر بروز می‌دهد ولی به تدریج در بازی، در این مورد هم تفاوت ایجاد می‌شود. علاوه بر شخصیت‌های محوری داستان، تعدادی شخصیت فرعی هم در بازی حضور دارند که خط داستانی فرعی مخصوص به خود را دارند.



بازه زمانی معروف به سنگوکو و جنگ‌های معروف داخلی ژاپن در حدود سال‌های میانی قرن پانزدهم تا اوایل قرن هفدهم می‌پردازند. با این وجود استودیو Sucker Punch تصمیم گرفت برای ساخت Ghost of Tsushima به سراغ بازه‌ای برود که در عناوین خیلی کمی شاهد آن بوده‌ایم. از این رو جذابیت وقایع بازی برای بازیکنان حفظ شده و حتی تصرفاتی که در تاریخ برای جذاب‌تر کردن بازی انجام می‌شود هم کمتر بازیکنان را آزار خواهد داد. از این رو سازندگان بازی اواخر قرن سیزدهم و دوران حمله مغول‌ها به ژاپن را برای این عنوان برگزیده‌اند. داستان بازی در مورد یک سامورایی به نام جین ساکای است. جین، خواهرزاده ارباب شیئورا جیتو

(Jito) جزیره سوشیما است. جیتو به افرادی رده بالایی گفته می‌شد که از طرف شوگون (Shogun) برای اداره بخش‌های مختلف کشور گماشته می‌شدند. شوگون بعد از امپراتور بالاترین مقام کشور ژاپن محسوب شده و از نظر قدرت، نفر اول اجرایی ژاپن در آن دوران بود. بازی با آغاز حمله مغول‌ها به فرماندهی کوتون خان در ساحل کومودا به جزیره سوشیما آغاز می‌شود. در این نبرد که به وضوح تعداد سامورایی‌ها از لشکریان پر شمار مغولی کمتر است، ژاپن شکست خورده و بخش زیادی از جزیره سوشیما به دست مغول‌ها می‌افتد.

تاریخ پر فراز و نشیب ژاپن یکی از بهترین فضاها برای ساخت بازی‌های ویدیویی گوناگون است که تا به حال دست مایه ساخت بازی‌های زیادی شده است. فرهنگ نبرد در گذشته ژاپن و همچنین رویدادهای تاریخی گوناگونی که در طول زمان در این کشور اتفاق افتاده است، باعث شده‌اند بستر بسیار مناسبی هم از جهت داستانی و هم گیم پلی برای بازی‌سازان فراهم بشود. Ghost of Tsushima یکی از بازی‌های انحصاری مهم PS4 است که بر مبنای ژاپن ساخته شده است و در این مقاله قصد بررسی آن را داریم. ابتدا از داستان بازی شروع می‌کنیم. بسیاری از بازی‌هایی که در مورد تاریخ ژاپن هستند، به

**Release Date**  
July 17, 2020  
**Platforms**  
PlayStation 4  
PlayStation 5  
**Developer(s)**  
Sucker Punch Productions  
**Publisher(s)**  
Sony Interactive Entertainment  
**Genre(s)**  
Action-adventure, stealth





from PS4 Pro system.

Ghost of Tsushima is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC

تعدادی فعالیت جانبی دیگر هم در بازی قرار داده شده است. مثلاً در طول بازی تعدادی روباه وجود دارد که نماد مقدسی در فرهنگ ژاپن هستند و شما را به عبادتگاه‌هایی هدایت می‌کنند که در آن جا می‌توانید تعداد طلسم‌هایی که می‌توانید حمل کنید و همچنین قدرت آنان را افزایش دهید. این طلسم‌ها در اثر انجام مأموریت‌های مختلف بازی و همچنین رفتن به یکسری عبادتگاه‌های دیگر به دست می‌آیند. این عبادتگاه‌ها معمولاً از طریق انجام یکسری معمای پلتفرمینگ قابل دسترس خواهند بود. طلسم‌های مختلفی که به دست می‌آورید، هر کدام ویژگی‌های مختلفی را تحت تأثیر قرار می‌دهند و بر اساس روش بازی خود، باید طلسم‌های مناسبی را انتخاب نمایید.

در طول بازی، با انجام مأموریت‌ها و همچنین کمک به مردم درمانده‌ای که گیر مغول‌ها افتاده‌اند، می‌توانید میزان اسطوره‌ای بودن

خود را نزد مردم افزایش دهید. در اصل میزان اسطوره‌ای بودن، معیاری نظیر امتیاز تجربه در سایر بازی‌ها است و در اثر رسیدن به حد مشخصی، شما به سطح بعدی ارتقا پیدا خواهید کرد و می‌توانید موارد جدیدی را از درخت مهارتی بازی به دست بیاورید. درخت مهارتی بازی هم چند قسمت شده که شامل مهارت‌های سامورایی کلی، مهارت‌های مربوط به اکتشاف در محیط، مهارت‌های مخفی کاری و همچنان مهارت‌های مربوط به Stance های ویژه مبارزاتی می‌شوند. این توانایی‌ها تنوع بسیار بالایی دارند و بسته به روندی که آن‌ها را کسب کنید، تجربه کلی بازی اندکی برای شما متفاوت خواهد بود.

بعد از گیم پلی، نوبت به گرافیک بازی می‌رسد. بازی از لحاظ هنری شاهکار به تمام معناست. بارها پیش می‌آید که از مأموریت غافل شده و فقط می‌خواهید به همراه اسب خود، در میان علفزارهای بازی بنزاید و از زیبایی باورنکردنی

هستید و چنین محیط‌های عظیمی با زیبایی خیره‌کننده‌شان با کیفیتی بسیار خوب روی سخت افزار PS4 در حال اجرا هستند، متوجه خواهید شد که کار سازندگان در زمینه بهینه سازی بازی روی این کنسول و خلق یک اثر فوی از نظر فنی، ستودنی است. در کنار این‌ها، باید به زمان لودینگ بسیار کم بازی اشاره کنیم. با وجود چنین محیط‌های عظیم و بزرگی، تنها در هنگام Fast Travel با لودینگ مواجه می‌شوید که آن هم به نسبت سایر بازی‌های جهان باز، بسیار کوتاه‌تر است. این نشان می‌دهد که

تیم Sucker Punch همانند بخش هنری، برای گرافیک فنی بازی هم سنگ تمام گذاشته‌اند و عملکرد آنان فراتر از انتظارات از یک کنسول نسل هشتمی بوده است. بعد از گرافیک نوبت به موسیقی و صداگذاری بازی می‌رسد. در زمینه موسیقی هم همانند بخش‌های هنری دیگر بازی Ghost of Tsushima شاهکار است. آهنگسازهای بازی، آقای ایلان اشکری (عسکری) و شیگرو آه‌باشی برای ساخت قطعات موسیقی این بازی سنگ تمام گذاشته‌اند. در موسیقی این

بازی، هم از سازهای سنتی ژاپن و موسیقی سنتی ژاپن استفاده شده و هم در قسمت‌های مبارزه، علاوه بر سازهای ژاپنی و آهنگ‌های با ریتم تندتر، سازندگان به سراغ استفاده از سازهای مغولی نظیر مورین خور (Morin Khuur) و سبک خاص حنجره خوانی (Singing Throat) که از جمله شیوه‌های سنتی و قدیمی خوانندگی مغولی محسوب می‌شود رفته‌اند تا قطعات موسیقی بازی ترکیبی متناسب از موسیقی ژاپنی، مغولی و ارکستر باشند و بدین ترتیب تیم آهنگسازی و طراحی



مناظر بازی لذت ببرید. مناظر ساخته شده در بازی به لطف نورپردازی و سیستم بسیار عالی پوشش گیاهی، شاهکار کامل است. کافی است بازی را به حالت فتومد ببرید تا تصویری از آن بگیرید که در نگاه اول، با واقعیت و یا یک تابلوی نقاشی زیبا تفاوتی ندارند. به علاوه دوربین بازی هم به شکلی بسیار سینمایی در مراحل مختلف حرکت می‌کند تا حس ویژه تماشای یک اثر سینمایی اما به شکلی بسیار لذت بخش تر و جذاب‌تر به شما منتقل بشود. از بعد فنی هم سازندگان عملکرد باورنکردنی داشته‌اند. شاید در ابتدا و با مقایسه مدل‌های شخصیت‌ها یا انیمیشن آن‌ها با عنوان انحصاری دیگر شرکت سونی یعنی The Last of Us Part 2 کمی احساس کنید که سطح این بازی پایین‌تر است، اما وقتی به این نکته توجه کنید که با یک بازی تماماً جهان باز با نورپردازی داینامیک طرف



صدای بازی موفق شده‌اند حس و حال بخش‌های مختلف Ghost of Tsushima را به بهترین شکل ممکن به مخاطبین منتقل کنند. عملکرد صداگذاران بازی هم بسیار خوب بوده است. شاید در ابتدا فکر کنید که صداگذار نقش چین، اندکی بی‌احساس است اما متوجه خواهید شد این موضوع عمدی است و در اصل برای انتقال حس یک سامورایی صداگذاری بازی به خصوص در بخش‌های اول به این شکل صورت گرفته است. در زمینه سایر ابعاد صداگذاری نظیر افکت‌های صوتی، صدای برخورد کاتانا با زره و کشیده شدن زه کمان و همین‌طور وزش دل انگیز باد هم کار تیم طراحی صدای بازی فوق‌العاده بوده است.



#### نتیجه‌گیری نهایی:

بازی Ghost of Tsushima اثری ستودنی و فوق‌العاده است. سازندگان آن با رفتن سراغ یک فضای داستانی خاص که تجربه‌ای در آن نداشتند، ریسک بزرگی کردند اما نتیجه نهایی، اثری به شدت عالی است که توانسته از جنبه هنری و فضا سازی، کاملاً حس و حال دنیای آن را به بازیکنان منتقل کند و بدین ترتیب نشان دهد که با توسعه دهندگانی کاملاً حرفه‌ای طرف هستیم. بازی از لحاظ گیم پلی، به جز ضعف‌هایی که در زمینه هوش مصنوعی و بخش مخفی کاری آن وجود دارد، بسیار خوب طراحی شده است و می‌تواند به خوبی بازیکنان را تا انتها با خود همراه کند. در نهایت باید گفت که Ghost of Tsushima عنوانی است که هیچ‌کسی نباید تجربه آن را از دست بدهد.

مبارزات بازی طراحی فوق‌العاده‌ای دارند و سازندگان به خوبی توانسته‌اند حس حضور در ژاپن را به بازیکنان منتقل کنند، شخصیت پردازی بسیار خوب کاراکترهای فرعی، گرافیک هنری بازی شاهکار به تمام معناست، موسیقی فوق‌العاده و صداگذاری عالی، بازی از بعد فنی با توجه به سخت افزار فعلی کنسول‌ها عملکرد درخشانی دارد

مبارزات بازی طراحی فوق‌العاده‌ای دارند و سازندگان به خوبی توانسته‌اند حس حضور در ژاپن را به بازیکنان منتقل کنند، شخصیت پردازی بسیار خوب کاراکترهای فرعی، گرافیک هنری بازی شاهکار به تمام معناست، موسیقی فوق‌العاده و صداگذاری عالی، بازی از بعد فنی با توجه به سخت افزار فعلی کنسول‌ها عملکرد درخشانی دارد



# پیر از رمز و راز در داخل و خارج بازی!

## فکت ها و حقایق از فرام سافتور آثار این استودیو و شخص میازاکی



سالهاست که هیدتاکا میازاکی و استودیو فرام سافتور، با خلق آثار متفاوت اکشن نقش آفرینی برای علاقه مندان به عناوین هاردکور، به شهرت و محبوبیت زیادی در صنعت گیم دست یافته اند. از عرضه موفق تجاری-امتیازی سه گانه Souls گرفته تا کسب عنوان

بهترین بازی سال برای ساخت عنوان: Sekiro: Shadows Die Twice. امروزه آن دسته افرادی که به صورت کلی با اخبار و اتفاقات گیم سر و کار دارند، کاملاً با توانایی های این استودیو و شخص میازاکی آشنایی دارند. حال در ادامه قصد داریم تا به برخی از نکات و

فکت های جذاب و جالب که احتمالاً بسیاری از آنها را تاکنون نشنیده اید بپردازیم. حقایق و فکت هایی از استودیو فرام سافتور، عناوین این استودیو و شخص میازاکی...

### ۱- تاسیس شدن کمپانی From Software با پول بیمه!

نحوه تاسیس و شکل گرفتن این استودیو و شرکت، داستان و ماجرای فوق العاده عجیب و جالبی دارد. در سال ۱۹۸۶ فردی به نام Naotoshi Zin در سانحه تصادف موتورسیکلت به شدت آسیب دید و پس از

این حادثه، غرامت قابل توجهی از شرکت بیمه خود دریافت کرد. او به جای خرج این پول برای خرید وسیله ای خاص، تصمیم بزرگتری گرفت و یک شرکت کوچک راه اندازی کرد. استودیو و شرکتی که امروزه با نام

From Software می شناسیم! بسیار جالب است که اتفاقی چنین کوچک، باعث خلق یکی از برجسته ترین استودیو های تاریخ گیم می شود!

# FROM SOFTWARE

## ۴- ارادت خاص این کمپانی به شمشیر Moonlight Greatsword !!

شمشیر Moonlight Greatsword، قبل از حضور در عنوان Bloodborne، در اولین بازی این استودیو یعنی King's Field نیز حضور داشت. در ادامه، این شمشیر در عناوین بعدی این استودیو نیز حضور داشت.



Moonlight greatsword

## ۲- From Software استودیویی با سابقه نزدیک به سه دهه ساخت بازی!

شاید تعجب کنید، اما کارنامه آثار فرام سافتور از سالها قبل شروع شده است. جالب است بدانید استودیو فرام سافتور، سازنده اولین بازی RPG رسمی برای کنسول PlayStation در دسامبر ۱۹۹۴ بود. عنوان نقش آفرینی King's Field تنها ۱۴ روز پس از عرضه کنسول PlayStation به بازار عرضه شد تا اولین بازی نقش آفرینی تاریخ پلی استیشن لقب بگیرد...

### FROM SOFTWARE



## ۳- کمپانی برای انواع و اقسام ژانرها و بازیهای مختلف!

اما پس از عرضه دیمون سولز و به نوعی تولد زیر سبکی جدید در اکشن نقش آفرینی ها، فرام سافتور به فرمول موفق جدیدی دست یافته بود.

های متعدد در ژانرهای مختلف شناخته شده بود. عنوان King's Field یک بازی RPG بود، Armored Core یک بازی سوم شخص Mech-Shooter بود و عنوان Echo knight نیز عنوانی در ژانر وحشت به شمار می رفت.

درست است که یک دهه است تمام آثار فرام سافتور را عناوین نقش آفرینی با دیزاین و اتمسفر خاص و البته درجه سختی بالا شامل می شوند، اما در واقع قبل از عرضه دیمون سولز، فرام سافتور به واسطه پروژه





### ۵- باس فایت مورد علاقه میازاکی در بازی Sekiro: Shadow's Die Twice

باس فایت Chained Ogre در عنوان Sekiro: Shadows Die Twice, که در اصل یک مینی میازاکی در این شاهکارش به شمار می رود. باس فایت است و ۳-۲ باری هم در بازی تکرار میشود، باس فایت مورد علاقه هییتاکا

### ۶- ادای دینی به Berserk!

زره محبوب شخصیت محبوب Artorias در عنوان Dark Souls به طور آشکارا از زره Berserk الهام گرفته شده است و میازاکی هم هرگز این را کتمان نکرده است. Berserk شخصیت گاتس در مانگا و انیمه Berserk الهام گرفته شده است و میازاکی



## ۷- خودکشی باس شرافتمند ژاپنی!

بدون آسیب دیدن شکست دهند، او به شکل سنت دیرینه خودکشی سامورایی ها، مرتکب Sepukku می شود و خود را می کشد!

سامورایی ها هستند و شرافتشان. اگر بازیازان موفق شوند باس فایت Sir Alonne در DLC بازی Dark Souls 2 را در کمتر از ۵ دقیقه

## ۸- یک Pendant بی خاصیت و جماعتی بر سر کار!

به عنوان یک شوخی این Pendant را در بازی قرار داده است! این بود فکت هایی از عناوین استاد میازاکی و استودیو فرام سافتور که شاید نمی دانستید.

در عنوان Dark Souls بازیازان می توانستند یک Pendant را به عنوان Gift انتخاب کنند. اما این Pendant نه کار خاصی انجام می داد، نه قابلیت پوشیده شدن داشت. بعد از مدتها گمانه زنی، بالاخره هیدتاکا میازاکی فاش ساخت که این وسیله کاری انجام نمی دهد و او





## Project Cars 3

### سومین پروژه ی ریسینگ

♦♦ ابوالفضل مناف زاده

**Release Date**  
August 28, 2020

**Platforms**  
Microsoft Windows  
PlayStation 4  
Xbox One

**Developer(s)**  
Slightly Mad Studios

**Publisher(s)**  
Bandai Namco Entertainment

**Genre(s)**  
Arcade racing

اگر بخواهیم چند استودیوی تاثیر گذار در سبک ریسینگ را معرفی کنیم، قطعاً استودیوی اسلایتمد (Slightly Mad) یکی از آن‌ها خواهد بود. اما منظور ما از تاثیرگذاری، نوآوری و آرایه‌ی یک بازی کامل یا شاهکار نیست، بلکه ایده‌پردازی‌های معمولاً گنگ و اقدامات عجیب این استودیو است که نامش را سر زبان‌ها انداخته. در واقع، استودیوی اسلایتمد همان استودیویی است که خاطرات بازی‌بازان از رانندگی‌های جنون‌آمیز در مجموعه‌ی Need for Speed for Speed را با ساخت نسخه‌ی Shift و تغییر سبک این مجموعه تحت تاثیر قرار داد. لازم به ذکر است که Need for Speed: Shift به خودی خود بازی قابل قبولی به نظر می‌رسید اما این طرفداران دو آتیشه‌ی این مجموعه بودند

اگر آن را پس زدند؛ چرا که اصلاً و ابدأ درخواست و انتظار تجربه‌ی یک بازی ریسینگ شبیه‌ساز را از بازی‌های این مجموعه نداشته و ندارند.

از مورد فوق که گذر کنیم، به اقدام عجیب بعدی این استودیو یعنی برنامه‌ریزی برای ساخت کنسول بازی جدیدی به نام Mad Box می‌رسیم که با فروش سهام این استودیو، این پروژه کاملاً مخومه شد. به‌ترتیب، طولی نکشید که این استودیو به یکی از زیر مجموعه‌های استودیوی کدمسترز تبدیل شد و بعد از کش‌وقوس‌های فراوان، بالاخره اولین آی‌پی اختصاصی خود با نام Project Cars را منتشر کرد. همچنین، طولی نکشید که Project Cars به یک بازی ریسینگ کاملاً شبیه‌ساز که

انگار گیم‌پلی‌اش شدیداً به مزاق مهندس‌ها و افراد حرفه‌ای خوش آمده بود تبدیل شد. این بازی با داشتن بخش‌های گیم‌پلی خالص و گرافیک بصری و فنی قابل قبول در زمان خود، توانست نامی را برای خودش دست و پا کند، اما ایرادی به نام کنترل خشک ماشین‌ها بود که تجربه‌ی آن را بدون داشتن فرمان بازی حرفه‌ای و مخصوصاً با کنترلر کنسول‌ها خیلی سخت می‌کرد. بعد از این بازی، نوبت به نسخه‌ی دوم Project Cars رسید؛ غالب موارد بهتر به نظر می‌رسیدند و بازهم با یک بازی ریسینگ کاملاً شبیه‌ساز روبرو شدیم که مکانیزم‌هایش رسماً بازی‌بازان علاقه‌مند به ریسینگ‌های آرکید رو از خودش دور می‌کرد و به همان مقدار، برای طرفداران بازی‌های ریسینگ شبیه‌ساز جذاب بود.



سیستم کنترل بازی بهبود پیدا کرده بود اما موردی که کمی دور از ذهن بود، استفاده از همان موتور گرافیکی نسخه‌ی اول بود که کمی Project Cars 2 را از این نظر تاریخ گذشته می‌کرد.

اما در نهایت، به نسخه‌ی سوم و آخر مجموعه‌ی Project Cars می‌رسیم. استودیوی اسلایتمد، بازهم در اقدامی عجیب سعی کرده است تا همه‌ی بازی‌بازان و طرفدارهایش را غافلگیر کند و اگر پیشوند Project Cars روی اسم این بازی وجود نداشت، احساس می‌کردیم که با یک آی‌پی کاملاً جدید روبرو هستیم. در واقع، در Project Cars 3 خبری از آن مکانیزم‌های حرفه‌ای برای مهندسان و حرفه‌ای‌ها، کنترل بسیار سخت ماشین‌ها و حتی المان‌های اساسی و استانداردهای بازی‌های ریسینگ شبیه‌ساز نظیر دمای لاستیک، تخریب پذیری قطعات داخلی و موارد جزئی دیگر نیست. از طرفی دیگر، احساس می‌شود که گویا این استودیو از بازی‌بازان محدود سبک ریسینگ شبیه‌ساز و رقابت با گول‌های این ژانر مانند Forza Motorsport کمی مایوس شده است و قصد دارد تا با تزیق المان‌های ریسینگ آرکید، مخاطبان بیشتری را هدف قرار دهد. در مجموع، این‌که نمی‌توان Project Cars 3 را به عنوان یک بازی ریسینگ شبیه‌ساز مطلق در نظر گرفت، موضوعی کاملاً روشن است و باید آن را یک بازی با سبک آرکید/شبیه‌ساز بنامیم. به هر ترتیب، اکنون باید از بحث شاخه به شاخه پریدن Project Cars گذر کنیم و به چگونگی عملکرد نسخه‌ی سوم آن با وجود این تغییرات بپردازیم.

اولین مواردی که ممکن است تا شاید طرفداران جدیدی برای این مجموعه دست و پا کرده و آن‌ها را جذب نسخه‌ی سوم کند، محتوای بسیار متنوع و گیم‌پلی قابل قبولی است که این بازی در خود دارد. قرارگیری حدود 200 خودرو در چندین کلاس مختلف و 120 پیست برگرفته شده از واقعیت و طرح‌های مفهومی، بخش کمپین نه‌چندان دلچسب اما طولانی، مسابقه‌های چالشی مختلف، بخش چندنفره و بخشی به نام Rivals، از جمله محتویات این بازی هستند که به راحتی قادر خواهند بود تا بازی‌بازان را برای ساعت‌های متوالی سرگرم کنند. همچنین، وجود درجات سختی مختلف باعث می‌شود تا بازی‌بازان بتوانند میزان

آرکید یا شبیه‌ساز بودن بازی را به دلخواه خودشان تعیین کنند. از طرفی دیگر، آمیخته‌شدن سبک شبیه‌ساز مطلق بازی با سبک آرکید، باعث شده تا با یک عنوان اصطلاحاً نیمه آرکید روبرو باشیم که پیش‌تر در عناوینی چون Drive Club چنین چیزی را تجربه کرده بودیم. لازم به ذکر است که حتی با وجود تغییرات مذکور، بازهم قادر خواهید بود که حرکات جنون‌آمیزی نظیر کشیدن ناگهانی ترمزدستی را حین مسابقه انجام دهید. در نقطه‌ی مقابل و برخلاف عناوین پیشین مجموعه‌ی Project Cars، دیگر خبری از اعمال تغییرات و تنظیمات بسیار متعدد و انجام آزمون و خطاها روی هر خودرو برای دستیابی به کنترل بهتر از خودرو در هر مسابقه نیست. همچنین، برای اولین بار در مجموعه‌ی Project Cars، شاهد اضافه‌شدن یک بخش شخصی‌سازی نه‌چندان پیشرفته به بازی هستیم که معمولاً برای بازی‌هایی با این سبک در نظر گرفته می‌شود. به هر ترتیب، از نظر لذت بخش بودن رانندگی و تجربه‌ای که این بازی ارائه می‌کند، می‌توانیم Project Cars 3 را عنوانی خوب و سرگرم‌کننده بنامیم. از نظر اهداف در نظر گرفته شده برای بازی‌بازان در مسابقات، همانند بازی‌های دیگر این سبک نیازی نیست تا همیشه بر روی سکوی نخست بایستید. در واقع، این بازی و پیش از هر مسابقه معمولاً اهداف خاصی نظیر سبقت گرفتن و رسیدن به میانگین سرعت تعیین شده را در کنار کسب رتبه‌های اول تا سوم را پیش‌روی شما قرار می‌دهد. در نهایت، می‌توانیم ادعا کنیم که Project Cars 3، قصد داشته‌است تا با ارائه‌ی تجربه‌ای مشابه با بازی Drive Club از نظر گیم‌پلی و رفع کمبودهای بخش محتوای آن، به یک بازی ایده آل تبدیل شود. اما Project Cars 3 نه تنها در این زمینه موفق عمل نکرده است، بلکه پس از گذشت مدتی کوتاه تبدیل به یک بازی تکراری و خسته‌کننده خواهد شد. اما شاید این نکته به ذهن شما خطور کند که ماهیت این سبک از بازی، تکرار مکررات را پیش روی بازی‌بازان قرار می‌دهد و قطعاً بنده هم با این موضوع موافق هستم. اما زمانی که سازنده‌های بازی، از اهداف‌هایی قابل اتکا برای تشویق بازی‌بازان استفاده کنند، قطعاً اوضاع متفاوت خواهد شد.

علاوه بر این، Project Cars 3 در توازن قدرت خودروها و کیفیت هوش مصنوعی دیگر راننده‌ها در مسابقات نیز حرف چندان برای گفتن ندارد. بازی‌بازان در این عنوان قادر هستند تا با ارتقای دائم یک خودروی خاص، کلاس آن را تا جایی که در واقعیت عملاً برای آن خودرو غیرقابل دسترس است، بالا ببرند. هوش مصنوعی و درجه سختی Project Cars 3، مخصوصاً در کلاس‌های بالاتر، ممکن است تا بازی‌بازان را از همان ابتدای شروع مسابقه کیلومترها پیش‌تاز کرده و گاهی نیز کیلومترها آن‌ها را از باقی رقبای عقب بیندازد. در واقع، به عنوان یک علاقه‌مند به سبک ریسینگ شبیه‌ساز و کسی که همیشه یک نسخه از بازی‌های F1 و ریسینگ‌های شبیه‌ساز آماده‌ی بازی در کنسول خود دارم، به راحتی می‌توانم ادعا کنم که درجات سختی بالای این بازی، تعادل و توازن منطقی ندارند و صحنه‌هایی نظیر شتاب‌گیری غیر واقعی ناگهانی خودروهای دیگر در دور انتهایی بازی می‌بینیم که گاهی در بازی‌های آرکید هم نمی‌توان چنین اختلاف خارج از کنترل بازی‌باز را مشاهده نمود.

اما از موارد بالا که بگذریم، نوبت به بدترین و ضعیف‌ترین قسمت بازی یعنی گرافیک آن می‌رسد که حداقل در نسخه‌ی کنسولی به راحتی می‌تواند تا بازی‌بازان را در ساعات ابتدایی تجربه‌ی خود دل‌سرد کند. همانطور که اشاره شد، یکی از ایراداتی که به بازی Project Cars 2 وارد می‌شد، استفاده از موتور گرافیکی دست نخورده و یکسان با نسخه‌ی ابتدایی و در نتیجه، عدم وجود جذابیت بصری بود. حال شاید برای شما شنیدن این موضوع که Project Cars 3 هم از همان موتور با همان شرایط



ظاهری محدود کند. اما متأسفانه همین موارد ظاهری نیز گاهی باعث رخدادن و رویت باگ‌های عجیب و غریب در بازی می‌شوند. علاوه بر باگ‌ها، این بازی با افت فریم گاه و بی‌گاه، عملکرد ضعیف بخش موسیقی و در نتیجه پیست‌های ساکت و آرام خود، به راحتی می‌تواند تا بازی‌بازان کم‌حوصله و ظاهرپسند را به‌خصوص در نسخه‌ی کنسولی بازی، به

مرز جنون رسانده و آن‌ها را پس از مدتی کوتاه مجبور به حذف بازی از روی کنسول خود کند.

در آخر، باید این نکته ذکر شود که Project Cars 3، یک بازی پرمحتوا با تعداد بسیاری خودرو و پیست است که برای اولین بار در مجموعه‌ی خود، گیم‌پلی عامه‌پسندتری را ارائه می‌کند. اما اگر از

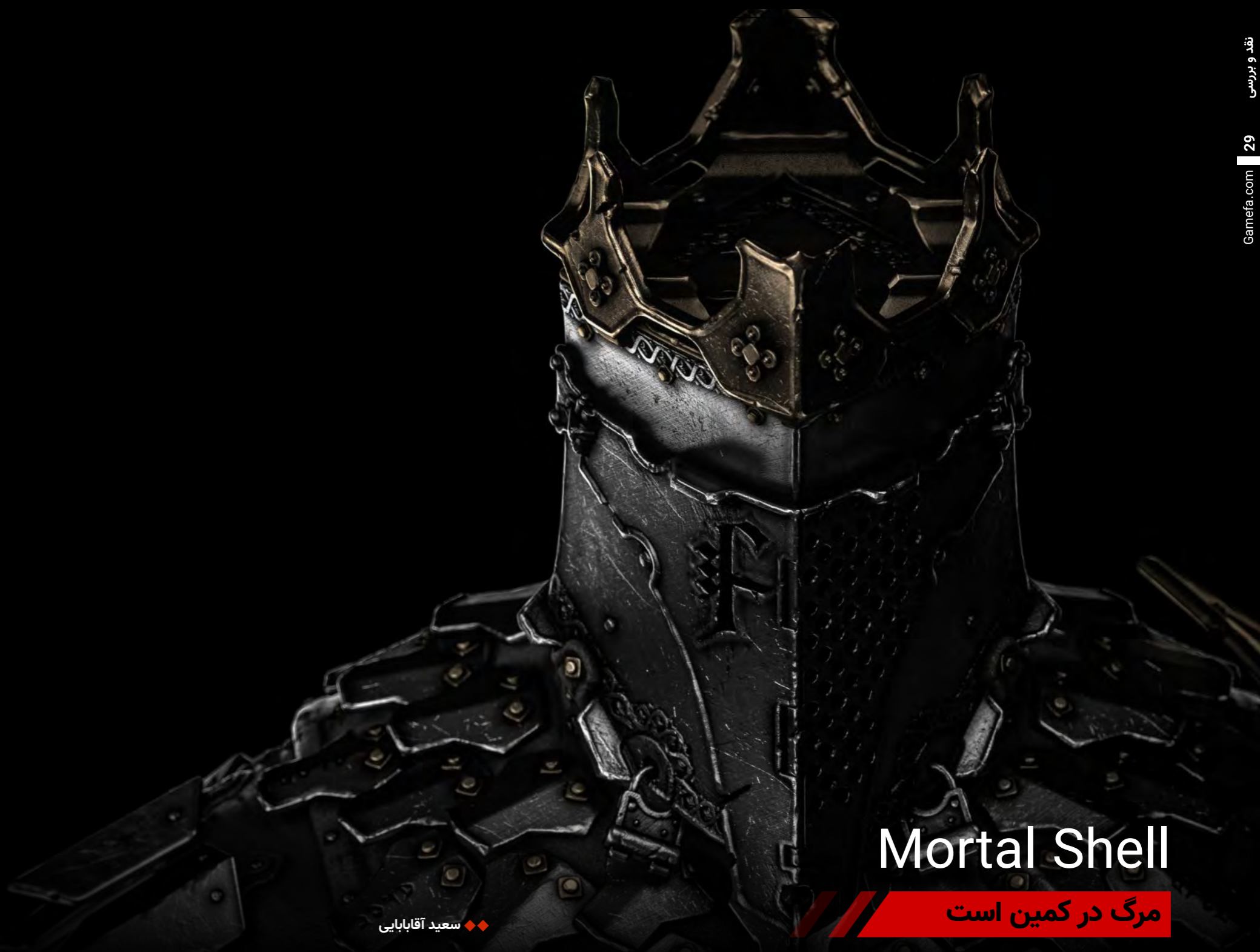
عاشقان بازی‌های ریسینگ هستید و حتی اگر تجربه‌ی سبک آرکید/شبیه‌ساز هم برای شما لذت بخش است، قبل از صرف پولتان برای این بازی، حتماً نگاهی به ویدیوها و تصاویرش بندازید؛ چرا که اگر درصدی به بخش بصری به‌روز و جذاب اهمیت دهید، Project Cars 3 در کسری از ساعت شما را دل‌سرد خواهد نمود.

+ محتوای قابل توجه بازی از جمله 200 خودرو و 120 پیست وجود بخش‌های مختلف در بازی

- عدم وجود جذابیت در بخش کریر آپگریدهای موتوری غیر منطقی برای برخی از خودروها هوش مصنوعی عجیب و غریب سایر راننده‌ها گرافیک فنی پراپرادی و بصری به‌شدت ضعیف (مخصوصاً در نسخه‌ی کنسولی)







# Mortal Shell

مرگ در کمین است

◆◆ سعید آقابابایی

<b>Release Date</b>	18 August 2020
<b>Platforms</b>	Microsoft Windows PlayStation 4 Xbox One
<b>Developer(s)</b>	Cold Symmetry
<b>Publisher(s)</b>	Playstack
<b>Genre(s)</b>	Action role-playing

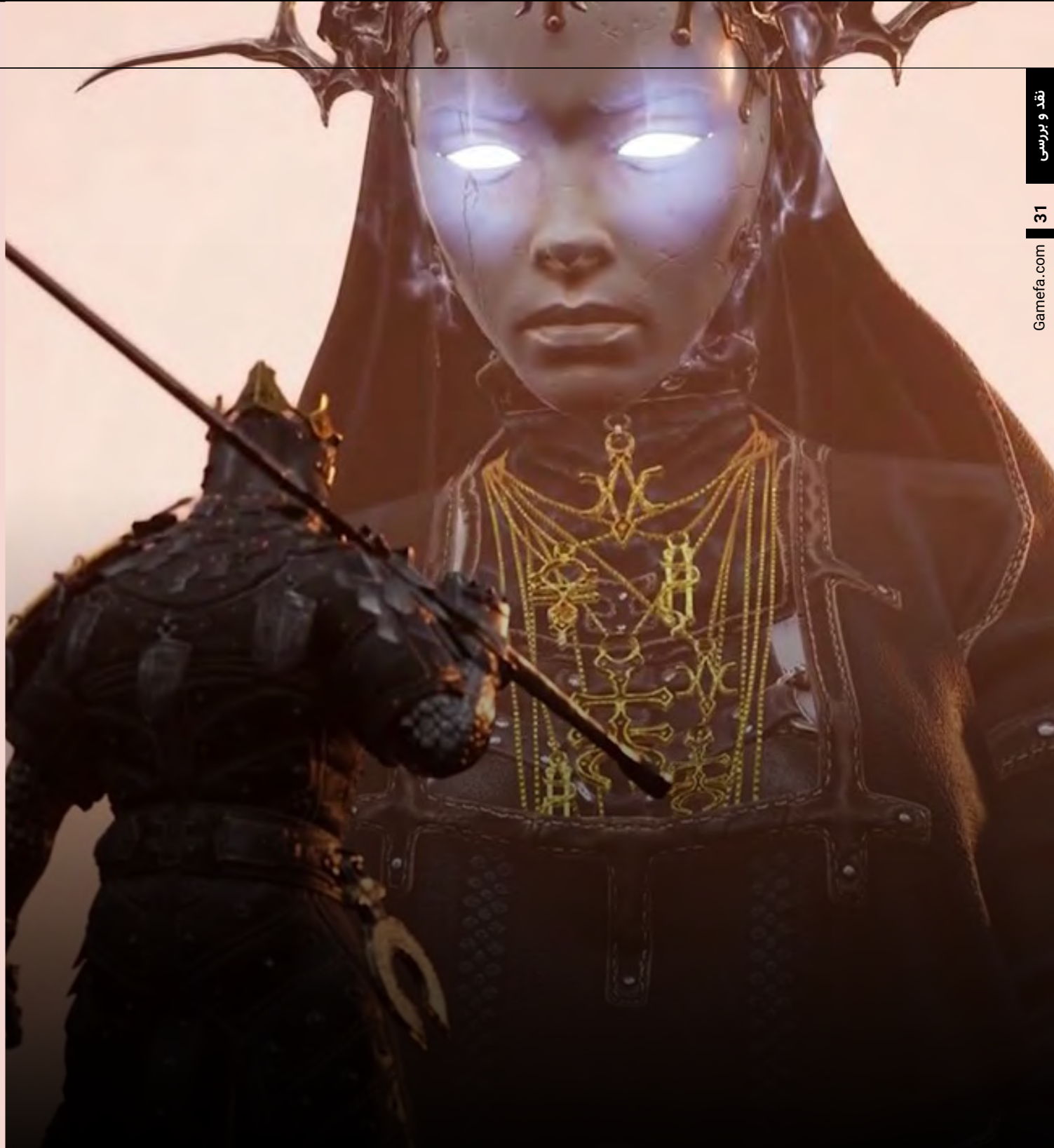
بازی Mortal Shell یک عنوان اکشن نقش آفرینی و شاید بهتر است بگویم اکشن ماجراجویی جذاب و هاردکور است که اخیراً منتشر شده و در دسترس علاقمندان قرار گرفت. این بازی که توسط استودیو Cold Symmetry ساخته شده است در تاریخ ۱۸ آگوست ۲۰۲۰ توسط کمپانی Playstack برای پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و رایانه های شخصی منتشر شد و توانست بازخوردهای خیلی خوبی را هم کسب کند. راستش در همان نخستین تصاویر و تریلری که از

بازی Mortal Shell مشاهده کردم واضح بود که با عنوانی خاص با حال و هوایی منحصر به فرد، تاریک، غمناک و سنگین طرف هستیم. مبارزات بازی در نخستین تریلرهای آن بسیار وزین و سنگین به نظر می‌رسیدند و نوید یک عنوان جذاب را می‌دادند که بعد از انتشار بازی همینطور هم شد و شاهد یک بازی جذاب هستیم. در این مطلب قصد داریم تا در مورد المان‌ها و خصوصیات مختلف Mortal Shell صحبت کنیم و آن را از زوایای مختلف بررسی کنیم. پس با مجله راز و سرنوشت دنیای بازی و خودتان

پی ببرید. از نظر داستانی Mortal Shell همان روند سری سولز یعنی داستان گویی محیطی را در پیش گرفته است البته خب کیفیت و عمق داستانش و تعداد و جذابیت شخصیت هایش اصلاً و ابدا در حد سری سولز نیست. در واقع Mortal Shell سعی نمی‌کند تا یکی از بهترین داستان‌هایی که شنیده اید را برای شما روایت کند اما باز هم داستان و روایت آن که بیشترش را از صحبت کردن با شخصیت‌ها و خواندن متن‌های موجود در محیط متوجه می‌شوید، جذابیت خاص و مرموز بودن جالبی را دارند. این پر رمز و راز بودن باعث می‌شود به سرنوشت و فهمیدن گذشته‌ی این دنیا علاقمند شوید، دنیایی که از بین رفته و تباه

شده است. از نظر گیم پلی Mortal Shell یک تجربه جذاب و عمیق و چالش‌برانگیز است. Cold Symmetry به شکلی خلاقانه و عالی و بدون تقلید میراث عناوین آقای میازاکی را در قالب یک عنوان جذاب در آورده است و آن را با ایده‌ها و سبک خاص خود ترکیب کرده است تا عنوانی اتمسفریک و دشوار را برای ما به ارمغان آورد که در بسیاری از المان‌های آن ادای احترام به شاهکارهای مختلف استاد میازاکی به چشم می‌خورد و هنر سازندگان این است که با وجود این الهام گرفتن‌ها بازیشان هرگز رنگ و بوی کپی و تقلید و تکرار را ندارد و عنوانی است که روی پای خود ایستاده است و اگر مقایسه‌ای هم می‌شود می‌خواهیم زیبایی

این بازی را نمایان کنیم. به طور کلی باید این‌گونه گفت که در گیم پلی دشوار بازی، حمله و دفاع و جاخالی دادن با مدیریت نوار قدرت بدنی، تغییر دادن Shell‌ها در مبارزه با دشمنان و باس مختلف و باس‌ها و استفاده صحیح و به جا از حملات خاص سلاح‌ها در مبارزات بازی برای موفقیت شما بسیار مهم و حیاتی است و باید صبر و شکیبایی زیادی برای از پای در آوردن دشمنان داشته باشید. سیستم دفاع این بازی کاملاً منحصر به فرد و یکی از خصوصیات اصلی این عنوان است.



سیستم دفاع در این عنوان **Harden** نام دارد و شما می‌توانید با فشردن دکمه ای وقتی دشمن دارد به شما ضربه می‌زند برای یکی دو ثانیه تبدیل به سنگ شوید و هیچ آسیبی نبینید. از این موضوع در طول بازی استفاده زیادی می‌توانید بکنید و در واقع اصلاً می‌توانید گیم پلی را بر اساس این سیستم پیاده کنید و با استفاده از **Shell** ی که قابلیت ارتقا دادن برای طولانی کردن زمان **Harden** را دارد، از ضربات سنگین دشمنان قسر در بروید و بلافاصله هم ضربه بزنید. زیرا نکته جالب اینجاست که شما حتی در وسط حمله تان هم می‌توانید دفاع را زده و تبدیل به سنگ شوید و وقتی ضربه دشمن فرود آمد

شما ادامه حمله را روی دشمن پیاده می‌کنید. این سیستم واقعا هوشمندانه و یونیک است که در این بازی پیاده شده و ایده سازندگان و پیاده کردن صحیح آن در بازی جای تحسین دارد. همچنین سیستم دفع حمله یا **Parry** و بعد از آن ضد حمله ی قوی زدن نیز وجود دارد که می‌توانید در کنار سیستم دفاع **Harden** از آن استفاده کنید و البته برخی حملات اصلاً قابل دفع کردن نیستند و یا باید سریعاً سنگ شوید یا غلت زده و جاخالی دهید. در بازی بعد از مرگ **Tara** هایی که جمع کرده اید در محل مرگ می‌مانند و باید برگردید و در یک بار فرصت آنها را دوباره بردارید وگرنه از بین می‌روند. همچنین مثل بازی **سکیرو** در این عنوان

یک گزینه شانس دوم یا یک بار زنده شدن بعد از مرگ را هم دارید که عمق خوبی به بازی بخشیده است. اگر شما بعد از مردن که از **Shell** پرتاب می‌شوید بیرون، بتوانید خیلی سریع و قبل از خوردن ضربه ی دیگر و مرگ کامل، خود را به **Shell** برسانید و دوباره واردش شوید، شانس دوم خود را خواهید داشت. اگر بخواهم خیلی سخت گیرانه و یا شاید با بی انصافی با این بازی رفتار کنم می‌توانم بگویم یکی از موارد نه چندان خوب بازی کوتاه بودن تقریبی آن نسبت به عناوین سولز و سولز لایک است. یعنی در بازی جایی که انتظار نداشتیم ناگهان دیدم به باس نهایی رسیدم آن هم در حالی که شاید حدود ۲۰ ساعت بازی

کرده بودم آن هم ۲۰ ساعت برای من که کل نقطه نقطه بازی را گشتم و همه جا را زیر و رو کردم یعنی اگر کسی بازی را سریعاً دنبال کند شاید ظرف ۱۳-۱۴ ساعت آن را تمام میکند که برای عنوانی در این سبک زمان کوتاهی است. اما، اما دوستان این را هم بدانید که یک تیم ۱۵ نفره واقعاً دیگر تمام توانشان را گذاشته اند و نیامده اند بازیشان را الکی طولانی کنند و کیفیت را فدای کمیت کنند بلکه یک بازی واقعاً عالی و جذاب را برای شما تدارک دیده اند که شاید مقداری کوتاه تر از عناوین سولز و سولز لایک باشد ولی برای یک تیم کوچک واقعاً شگفت انگیز است. تازه از این مهم تر نکته قیمت بازی است که نصف یک بازی بزرگ **AAA** قیمت دارد ولی محتوایش و کیفیت محتوایش از خیلی از عناوین پر ادعای ۶۰ دلاری هم بیشتر است. **Mortal Shell** از لحاظ تنوع دشمنان تقریباً خوب عمل کرده است و هر چه پیش می‌روید دشمنان جدیدتری به بازی اضافه می‌شوند. همچنین در زمینه ی باس فایت ها واقعاً بازی **Mortal Shell** عالی عمل می‌کند و چندین باس فایت جذاب که هر کدام کاملاً متفاوت از دیگری هستند را در برابر شما قرار می‌دهد و اصلاً و ابداً از باس فایت های عالی و بالانس شده ی بازی خسته نمی‌شوید. یکی از المان های خاص و یونیک این بازی در مورد سیستم آیتم های آن است که یک سیستم آشنایی یا

**Familiarity** دارند. یعنی وقتی یک آیتم را بار اول پیدا می‌کنید اصلاً نمی‌دانید که آن چکار می‌کند و چه ویژگی دارد. وقتی که یکی دو بار از آن استفاده و آن را امتحان کنید تازه در توضیحات اضافه می‌شود که چه اثری دارد. به همین ترتیب هر چقدر بیشتر از آن استفاده کنید توضیحاتش و اطلاعاتش کامل تر می‌شود و بیشتر می‌فهمید که آن آیتم کجاها بیشتر به کار می‌آید و چه اثراتی دارد. این سیستم ادامه دارد تا وقتی که بعد از حدود ۷-۸ بار استفاده از یک آیتم سیستم آشنایی آن به حد نهایی و ماکزیمم خود می‌رسد. به طور کلی این سیستم در مورد آیتم ها یکی از المان های جالب و جدیدی است که سازندگان در این بازی به کار برده اند و حتی استفاده از آیتم ها را هم برای شما تبدیل به یک امتحان و چالش کرده اند. در بازی شما می‌توانید با ارتقای قدرت سلاح ها هم شخصیتان را قوی کنید. صحبت از سلاح ها شد. در این بازی مثل دیگر عناوین سولز لایک یا خود دارک سولز این طور نیست که مدام در دنیای بازی سلاح پیدا کنید و بردارید بلکه کلاً در بازی ۵ عدد سلاح از ۵ کلاس مختلف وجود دارند که شامل مواردی مثل شمشیر یک دستی، شمشیر دو دستی، نیزه و سلاح دوتایی هستند. هر کدام از اینها را یک بار در بازی پیدا می‌کنید و دیگر تا آخر آن را دارید و در مناطق چک پوینت می‌توانید آنها را با هم





یعنی یک Shell سبک است و خط استامینا را حسابی زیاد می کند و راحت با آن غلت می زنید و استامینا زود تمام نمی شود ولی به جایش خط سلامتیان کم است و آسیب پذیرتر هستید. یک shell دیگر برعکس است و بسیار سنگین و قدرتمند است و خط سلامتی را بسیار افزایش می دهد و خیلی کمتر آسیب می بینید ولی به جایش استامینای کمی دارید و زود نوار کوتاهش خالی می شود. دو shell دیگر هم چیزی بین این دو هستند و در واقع در این بازی کلاس شخصیت و زره آن به هم وابسته هستند و یکی هستند. شما می توانید بسته به نوع بازی کردنتان این Shell ها را با هم تعویض کنید. هر کدام از این Shell ها هم یک دایره ی مختص خود از مهارت ها و ارتقاها دارند که می توانید از هر Shell که بیشتر استفاده می کنید میزان روح یا تجربه کسب شده تان را برای ارتقای مهارت های آن خرج کنید. البته برای ارتقای مهارت های هر Shell، جدا از خرج روح یا تجربه که در این بازی Tara نام دارد یک المان دیگر هم نیاز دارید که Glimpse نام دارد و مثل insight های بلادبورن است. به طور کلی باید بگویم این که فقط ۴ عدد زره در بازی وجود دارند مقداری کم است. این که ۴ کلاس در بازی باشند عدد قابل قبولی است ولی این که فقط ۴ زره در بازی قرار داشته باشد که هر کدام برای یک کلاس است در مقایسه با عناوین

سولزبورن قدرتمند مثل Suede و Nioh و Lords of Fallen کم تعداد است و جا داشت تا تنوع بیشتری را از این نظر شاهد بودیم. لازم به ذکر است که در این بازی اصلاً چیزی به اسم ارتقای شخصیت بر اساس لول زدن وجود ندارد. بلکه شخصیت فقط Shell های مختلف را عوض می پوشد و مهارت های این Shell ها را افزایش می دهد. در واقع چیزی مثل عناوین سولز لایک وجود ندارد که شما لول برزید و امتیاز اسکیل پوینتتان را روی قدرت و استامینا و چابکی و .. خرج کنید. اگر بخواهم راستش را بگویم این که در بازی سیستم ارتقای شخصی و لول زدن شخصیت وجود ندارد مقداری برای من ناامید کننده بود و اگر این موضوع در بازی وجود داشت قطعاً هم عمق گیم پلی بیشتر می شد و هم بازی ارزش تکرار بیشتری پیدا می کرد زیرا اکنون که بازی را به صورت کامل تمام کردم انگار دلیل خاص دیگری ندارم که دوباره آن را شروع کنم. قطعاً لول زدن شخصیت می توانست خیلی به خیلی از بازی های سولز لایک در آن ناموفق عمل می کنند، بالانس کلی درجه سختی بازی در مناطق مختلف و باس فایت هاست که خوشبختانه Mortal Shell در این زمینه خیلی متعادل و نرمال عمل کرده است و کل بازی در یک روند متعادل، دشوار و چالش برانگیز است و بازی بالانس درجه سختی را در بخش

های مختلف یا هنگام باس فایت ها به هم نمی زند. البته خب طبیعی است که برخی از باس ها و دشمنان نسبت به بقیه سخت تر و قوی تر هستند ولی به صورت کلی اگر بازی را خوب یاد بگیرید مبارزات بازی کاملاً منطقی و جذاب هستند. در واقع Mortal Shell از نظر سختی عادلانه عمل می کند و شما با مهارت، صبر و تاکتیک می توانید پیروز و فاتح میدان نبرد باشید. البته خوب می دانید که همیشه در این جور بازی ها تا قبل از این که پیروز شوید و یا راه پیروز شدن را یاد بگیرید به نظرتان همه چیز در بازی ناعادلانه است! ولی پس از پیروزی است که کیف می کنید و بادی به غیغب می اندازید و حس یک گیمر هاردکور به شما دست می دهد! در نهایت اگر بخواهم به صورت کلی و خلاصه گیم پلی بازی را شرح بدهم باید بگویم Mortal Shell عنوانی است که سیستم معنی دار مبارزات و برخی المان های جذاب گیم پلی سری سولز و لردز آو فالن و سکپرو و بلادبورن را با برخی المان های جدید در راستای خلق یک بازی باکیفیت استفاده کرده است که تاکید ویژه ای بر مبارزات سخت و نفس گیر دارد. موسیقی های متن و قطعات مختلف سازندترک بازی نیز به خوبی با فضای خاص و مرده ی بازی همخوانی دارند و شنوای قطعات موسیقی مناسبی در بازی هستیم که درست است در حد برترین ها نیستند ولی به خوبی نقش

خود را در القای بیشتر حس و حال و فضای بازی به بازیباز ایفا می کنند و بازی از این نظر نمره قبولی می گیرد. صداگذاران شخصیت های بازی نیز توانسته اند کاملاً موفق عمل کنند و با این که تعداد شخصیت های بازی خیلی زیاد نیست ولی آن هایی که هستند به معنای واقعی سنگین و مرموز و اصطلاحاً خفن حرف می زنند و شاهد کیفیت صداگذاری بالایی در Mortal Shell هستیم. صداگذاری شخصیت ها با ظاهر آنها همخوانی دارد و از کیفیت خوبی بهره مند است. صداهای محیطی نیز قابل قبول هستند و مشکل خاصی ندارند. در واقع به طور کلی در مورد صداگذاری های بازی باید گفت واقعاً چه صداگذاری های محیطی و صداگذاری شخصیت ها هیچ گونه ایراد و مشکل خاصی ندارد. از نظر گرافیک Mortal Shell شاهد یک بازی بسیار جذاب و خاص هستیم. طراحی های بازی چه از نظر فضاسازی محیط های مختلف و تنوع آنها و چه از نظر کیفیت طراحی های ظاهری دشمنان و باس ها شما را به خود جذب می کند و کاملاً درگیر فضای سیاه و تاریک و غمزه بازی می شوید. در بازی شاهد محیط های مختلف یخ زده و ویران شده و مناطقی مثل یک کتابخانه باستانی یا سیاهچالی مخوف هستیم که تنوع خوبی دارند و شما را از تکرار شدن محیط ها خسته و دلزده نمی کنند که این نکته بسیار مهمی است. طراحی هنری

بازی و خلق دنیای آن حالتی کاملاً تاریک و غم زده دارند و دنیایی را تداعی می کنند که هیچ شادی و نشاطی در آن باقی نمانده است. هیچ خبری از رنگ های زنده و محیط هایی شاداب نیست و همه دنیای بازی حالتی خاکستری و تیره با رنگ هایی مات و مرده دارند. از نظر نوع طراحی ها نیز بازی وضعیت خیلی خوبی دارد و موجوداتی که در قالب دشمنان و باس ها خلق شده اند ظاهری بسیار خاص و جذاب دارند. همچنین بازی از لحاظ گرافیک فنی اوضاع خوب و با ثباتی دارد و شما را با مواردی مثل افت فریم و باگ های عجیب و ... اذیت نخواهد کرد. نورپردازی ها به خوبی و مناسب با فضاسازی دنیای بازی انجام شده است و با آن سنخیت دارد. در واقع نورپردازی بازی در تشدید حس ویرانی و تاریکی و سیاهی دنیای Mortal Shell نقش پررنگی دارد و شاهد یک نورپردازی جذاب هستیم.

البته یک مورد منفی که باید به آن اشاره کنم اغراق در رنگ های مرده در بازی است که حالتی کهنه و رنگ و رو رفته به برخی مناطق بازی بخشیده است. کیفیت تکسچرها و بافت های بازی در حد خوبی هستند و با این که نزدیک به بهترین های نسل هشتم نیستند ولی قابل قبول و مناسب عمل می کنند و به شما ضد حال نمی زنند. در واقع از نظر فنی بازی Mortal Shell عنوانی کاملاً باثبات و بهینه شده است که هرگز شما را

آزار نمی دهد و اجازه می دهد حداکثر لذت را از تجربه تان ببرید. به شخصه و در طول تجربه چندین ساعته با کنسول پلی استیشن ۴ معمولی، هیچ اثری از افت فریم و مشکلات فنی مشاهده نکردم و بازی کاملاً باثبات و روان اجرا می شود. نورپردازی بازی هم جزو نکات خوب آن است و دنیای تاریک و سیاه آن را جذاب تر کرده است. به طور کلی و از لحاظ گرافیکی در مورد این بازی باید بگویم Mortal Shell یک بازی بسیار تاریک و غمزه است که با ترکیب طراحی های عجیب و رنگ بندی مرده با دنیایی تاریک و مرموز، شخصیت های عجیب و هیولاهای مختلف به همراه المان های داستان گویی محیطی خلق شده است و اتفاقاً این ترکیب از نظر بصری جواب داده است و نه تنها یک بازی جذاب را پدید آورده است بلکه در طول بازی هم شما را به خود جذب می کند و کاملاً درگیر فضای سیاه و تاریک و غمزه بازی می شوید، فقط ای کاش رنگ بندی برخی مراحل شارپ تر بود زیرا در مواردی حس می شود محیط ها زیادی کهنه و مرده هستند.





از سختی و چالش در بازی‌ها هراس دارند و از آن فراری هستند که در این صورت نباید به سمت این بازی بروید، چون با یک عنوان هاردکور طرف هستیم.

به المان‌های مورد علاقه شما تجربه‌ای لذت‌بخش و جدید ولی با حس و حال آشنا در انتظارتان خواهد بود. مخلص کلام این که تجربه Mortal Shell برای خیلی از بازیبازان لذت‌بخش است، مگر کسانی که

اگر از طرفداران عناوین آقای میزاکاکی و بازی‌هایی با مبارزات سنگین و معنی‌دار و وزین و باس فایت‌های جذاب هستید، تجربه عنوان Mortal Shell را قطعاً به شما پیشنهاد می‌کنم زیرا که با توجه

- نبود سیستم لول زدن شخصیت در چنین بازی مقداری عجیب است و از ارزش تکرار بازی می‌کاهد، زمان بازی می‌توانست طولانی‌تر باشد، تعداد Shell‌ها با توجه به این که زره‌های بازی هم هستند باید بیشتر بود، این که باید برای عوض کردن سلاح و زره در وسط مراحل آیتم‌هایی خاص استفاده کنید که کمیاب هم هستند زیاد جالب نیست، نبود قابلیت سفر سریع بین چک‌پوینت‌ها

+ استفاده‌ی درست و به جا از برخی المان‌های عناوینی مثل سولز، بلادبورن و سکیرو، گیم پلی فوق‌العاده جذاب و لذت‌بخش، مبارزاتی سنگین و وزین که کاملاً بر اساس Shell و سلاح انتخابی شما فرق می‌کنند، باس فایت‌هایی بسیار جذاب و متفاوت، طراحی عالی موجودات و باس‌ها، بالانس مناسب درجه سختی



8.3

در نهایت و بعد از بررسی بخش‌های مختلف بازی باید بگوییم زمانی که این عنوان را تمام کردم واقعاً انتظارش را نداشتم یک تیم ۱۵ نفره چنین عنوان AAA جذابی بسازند که در سطح بازی‌های بزرگ است و واقعاً وقتی آن را تجربه می‌کنید باور نمی‌کنید یک تیم کوچک این عنوان را ساخته‌اند. البته نه این که ضعف نداشته باشد بلکه نقاط مثبت و جذاب و خاصش خیلی زیاد هستند. در واقع می‌توانم بگویم این بازی یکی از بزرگترین سورپرایزهای سال ۲۰۲۰ است که شاید کسی انتظارش را نداشت به این خوبی باشد. عنوانی که تنها ۱۵ نفر آن را ساخته‌اند و تازه با این که محتوای کافی دارد و کیفیت محتوایش هم از خیلی بازی‌ها بیشتر است، قیمتش نصف یک بازی ۶۰ دلاری اسپت! در واقع درست است که Mortal Shell ضعف‌هایی هم دارد، ولی باور کنید که خلق چنین عنوانی با این سطح از کیفیت برای یک سازنده مستقل و تیمی که تنها شامل ۱۵ نفر بوده است یک دستاورد شگفت‌انگیز و فراتر از فوق‌العاده به حساب می‌آید که نشان می‌دهد بلند پرواز بودن خیلی وقت‌ها خوب و لازم است. اگر بخواهم به صورت کلی و خلاصه Mortal Shell را تعریف کنم دقیقاً می‌شود این: ترکیب زیبایی از دارک سولز و بلادبورن و سکیرو و لرد آو فالن به همراه سیستم جدید زره و سلاح. به این ترتیب که بازی درجه سختی و سیستم مجازات سولز را دارد. سیستم یک بار زنده شدن بعد از مرگ سکیرو را دارد. سیستم Insight‌های بلادبورن را در قالب Glimpse دارد. سیستم نبرد و وزن سلاح و زره لردز آو فالن را دارد. به اضافه سیستم سلاح و زره مخصوصاً خود. سازندگان به نوعی طراحی‌ها و المان‌های مخصوص و منحصر به فرد خود را با برخی فاکتورهای سری سولز آمیخته‌اند تا عنوانی به نام Mortal Shell را خلق کنند.



# تفریح سائز جیب شما !

## بترتین بازی های موبایل سال جاری

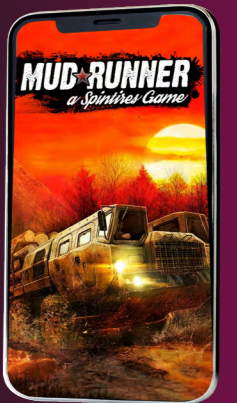
◆◆ مهدی قانع پسند

امروزه بخش بزرگی از جامعه‌ی بازی‌بازان سراسر جهان را مخاطبانی تشکیل می‌دهند که بر روی گوشی‌های هوشمند خود به انجام بازی‌های ویدئویی می‌پردازند. فرقی نمی‌کند شما جزو آن دسته از افرادی هستید که به صورت حرفه‌ای به بازی کردن می‌پردازد یا خیر، با رایانه‌ی شخصی خود به انجام بازی می‌پردازید و یا با کنسول خانگی؛ در هر صورت مطمئناً شما نیز بر روی گوشی هوشمند خود چند بازی سرگرم کننده برای مواقعی که دور از خانه هستید نصب کرده‌اید.

### MudRunner

عنوان MudRunner را بدون شک می‌توان یکی از جذاب‌ترین آثار سبک شبیه‌ساز در صنعت بازی‌های ویدئویی به شمار آورد که در سال ۲۰۱۷ برای کنسول‌های نسل هشتمی اکس‌باکس وان، پلی‌استیشن ۴ و همین‌طور رایانه‌های شخصی منتشر شد و شاهد استقبال مناسبی نیز از سوی بازی‌بازان نسبت به این اثر بودیم. حال پس از گذشت حدود سه سال از آن زمان، استودیوی تولیدکننده‌ی این اثر تصمیم گرفته است بازی MudRunner را برای گوشی‌های هوشمند دارای سیستم‌عامل‌های اندروید و iOS نیز منتشر کند.

در این اثر شما وظیفه دارید تا انواع و اقسام ماشین‌های سنگین باربری را به همراه محموله‌های خود به صورت سالم به مقصد برسانید. البته به این سادگی‌ها که فکر می‌کنید، نیست؛ در این بین شما باید از پس وحشی‌ترین زمین‌ها و بدترین شرایط آب و هوایی بر بیایید. زمین‌های گل آلود، دره‌های مرتفع، طوفان‌های سهمگین و دیگر موقعیت‌ها و شرایط آب و هوایی آن هم در کنار فیزیک قابل قبول بازی مطمئناً یکی از چالشی‌ترین بازی‌های



MudRunner

### Thronebreaker: The Witcher Tales

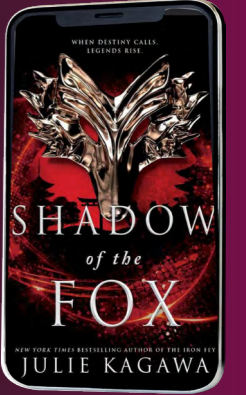
بازی بعدی که قصد معرفی آن را داریم در جهان مجموعه‌ی بسیار مشهور و محبوب صنعت بازی‌های ویدئویی یعنی The Witcher قرار دارد. سومین نسخه از مجموعه‌ی The Witcher در سال ۲۰۱۵ پس از سال‌ها انتظار طرفداران منتشر شد و توانست لقب پرافتخارترین بازی تاریخ صنعت بازی‌های ویدئویی را از آن خود کند و در نهایت لقب بازی سال ۲۰۱۵ را نیز دریافت کرد. پس از آن نیز شرکت CD Projekt RED توسعه‌دهنده‌ی فرنچایز The Witcher نسخه‌ی فرعی از این مجموعه را تحت عنوان Gwent منتشر کرد. این بازی به مذاق برخی از طرفداران سه نسخه‌ی اصلی مجموعه آتچنان خوش نیامد. اما اگر شما نیز از افرادی بودید که بازی Gwent چندان مورد پسندشان واقع نشد، همچنان شانس این را دارید که از جدیدترین نسخه‌ی فرعی منتشر شده از جهان مجموعه‌ی The Witcher بر روی گوشی‌های هوشمند یعنی بازی Thronebreaker: The Witcher Tales

بازی Thronebreaker: The Witcher Tales را از طریق فروشگاه App Store با قیمت ۱۰ دلار خریداری کنید. بازی Thronebreaker: The Witcher Tales بدون شک یکی از زیباترین عناوین از لحاظ گرافیک هنری است که می‌توانید بر روی گوشی هوشمند خود آن را تجربه کنید.



Thronebreaker: The Witcher Tales





Shadow of Naught

سومین اثری که قصد داریم آن را به شما معرفی کنیم اثر جدید استودیوی ایرانی طاووس است که با نام سایه هیچ نیز شناخته می‌شود. بازی Shadow of Naught موفق به دریافت جوایز گوناگونی شده است و بدون شک آن را می‌توان یکی از برجسته‌ترین آثار ایرانی دانست که تا کنون برای گوشی‌های هوشمند منتشر شده است.

این اثر دارای سبک درام تعاملی است و روایت‌گر داستان انسانی‌هایی است که زندگی آن‌ها بر سر یک رابطه‌ی عاشقانه در مقطعی از زمان به یکدیگر پیوند می‌خورد. بدون شک بزرگترین نکته‌ی مثبت این اثر را می‌توان گرافیک هنری آن دانست. در تک تک بخش‌های بازی ما شاهد پیاده‌سازی ایده‌های بسیار زیبایی در طراحی محیط این اثر هستیم که البته متأسفانه این زیبایی و ایده‌های بکر به مرور و با پیش روی در بازی رنگ می‌بازند. اکثر دیالوگ‌های

Shadow of Naught

بازی نیز درست به همین صورت هستند به طوری که در نیمه‌ی ابتدایی بازی شاهد دیالوگ‌های زیبا و به جایی هستیم اما به مرور و با پیش روی در بازی حالتی تکراری و خسته‌کننده و اضافی به خود می‌گیرند.

در مجموع این بازی اثری است که ما مطمئناً تجربه‌ی یک‌باره‌ی آن را به شما پیشنهاد می‌کنیم. شما می‌توانید هم‌اکنون عنوان Shadow of Naught را با قیمت ۳ دلار از فروشگاه‌های App Store و Play Store خریداری کنید. همچنین این اثر با نام سایه هیچ با قیمت ۹,۰۰۰ تومان از طریق فروشگاه کافه بازار قابل خریداری است. شما می‌توانید پیش از خرید نسخه‌ی کامل این محصول دو قسمت ابتدایی آن را به صورت رایگان از طریق فروشگاه کافه بازار تجربه کنید.

EVE Echoes

بازی EVE Echoes را می‌توان یکی از عناوینی دانست که ماه‌ها بازی‌بازان گوشی‌های هوشمند منتظر انتشار آن بودند. این اثر ساخته‌ی استودیوی با تجربه‌ای به نام NetEase Games است که تا کنون عناوین بزرگی را برای گوشی‌های هوشمند منتشر کرده است.

تمرکز بازی EVE Echoes حول مبارزات فضایی‌ها جریان دارد. در این بازی شاهد تنوع بسیار زیادی در فضایی‌ها و همچنین نحوه‌ی ارتقاء و شخصی‌سازی آن‌ها هستیم تا حدی که شما می‌توانید از کوچک‌ترین اجزا سفینه‌ی خود تا حتی خدمه و فرمانده‌ی کشتی فضایی خود را خریداری و ارتقاء دهید.

بحث خریداری شد و باید به شما بگوییم که

عنوان EVE Echoes عنوانی کاملاً رایگان اما با پرداخت‌های درون برنامه‌ای است که البته تا حد خوبی توسعه‌دهندگان این اثر توانسته‌اند تعادل را در این قسمت رعایت کنند به صورتی که حرف اول را بازی‌بازانی خواهند زد که تلاش بیشتری می‌کنند، نه افرادی که بیشتر از دیگران سر کیسه‌ی خود را شل کرده‌اند. نسخه‌ی اولیه‌ی بازی EVE Echoes هم‌اکنون بر روی گوشی‌های هوشمند دارای سیستم‌عامل‌های اندروید و iOS قابل تجربه است. بازی EVE Echoes را نیز می‌توان از آن دست بازی‌هایی به شمار آورد که می‌تواند تا حد بسیاری سخت‌افزار گوشی هوشمند شما را با گرافیک بالای خود مخصوصاً در میدان مبارزات به چالش بکشد.



EVE Echoes

Beyond A Steel Skys

بازی Beyond A Steel Sky را می‌توان دنباله‌ای برای اثر سایبرپانکی تحت عنوان Beneath a Steel Sky دانست که در سال ۱۹۹۶ برای رایانه‌های شخصی منتشر شد و با استقبال خوبی نیز در آن زمان از سوی بازی‌بازان روبرو شد.

حال استودیوی سازنده‌ی این اثر یعنی Revolution Software تصمیم گرفته است پس از ۲۶ سال دومین نسخه از این مجموعه را تحت عنوان Beyond A Steel Sky برای دستگاه‌های اپل منتشر کند.

بازی Beyond A Steel Sky مطمئناً یکی از بزرگ‌ترین عناوینی است که در چند سال اخیر برای پلتفرم گوشی‌های هوشمند منتشر شده و حجم ۴ گیگابایتی این اثر نیز گویای این موضوع است. بازی Beyond A Steel Sky دارای سبک پازل ماجراجویی است. در این اثر ما شاهد محیط‌های بسیار متنوع و چشم‌نوازی هستیم و با شخصیت‌های گوناگونی نیز در روند داستان بازی روبرو می‌شویم. همچنین سبک گرافیکی بازی ما را یاد آثاری همچون Borderlands

می‌اندازد. مطمئناً اگر شما از سخت‌افزار قدرتمندی بهره ببرید با گرافیک بسیار چشم‌نواز و پایداری از سوی عنوان Beyond A Steel Sky روبرو خواهید بود.

اما متأسفانه این اثر مشکلاتی را درست همانند نسخه‌ی ابتدایی خود داراست که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به سخت بودن پیش از اندازه‌ی برخی از معماهای بازی اشاره کرد که می‌تواند باعث سردرگمی و خستگی بازی‌بازان شود. همچنین در قسمت‌هایی از بازی حجم گفت‌وگویی بازی پا را از حد خود فراتر می‌گذراند و باعث سر رفتن حوصله بازی‌باز می‌شود.

بازی Beyond A Steel Sky تنها برای مشترکین سرویس Apple Arcade در دسترس است و شما می‌توانید این اثر را از طریق گوشی‌ها و تبلت‌های دارای سیستم‌عامل iOS و همین‌طور از طریق دیگر دستگاه‌های شرکت اپل از جمله کامپیوترهای Mac و دستگاه‌های Apple TV تجربه کنید.



Beyond A Steel Sky





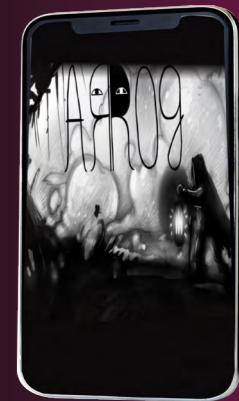
Creak



Oceanhorn 2: Knights Of The Lost Realm - Golden Edition



LFDR



Arrog

Creak

بازی Creak جدیدترین اثر استودیوی مشهور Amanita Design است. از آثار گذشته‌ی این استودیو می‌توان به بازی‌هایی چون Samorost، Botanicula و از همه‌ی آن‌ها مهم‌تر Machinarium اشاره کرد که مطمئناً بسیاری از بازی‌بازان سراسر جهان آن را تجربه کرده‌اند.

بازی Creak روایت‌گر داستان پسرچه‌ای است که از طریق دریچه‌ی جدیدی که در داخل اتاق خود به صورت اتفاقی پیدا می‌کند وارد جهان جدیدی شده و

با موجودات اسرارآمیزی روبرو می‌شود. بازی Creak همانند دیگر آثار استودیوی Amanita Design سبک پازل ماجراجویی است و از گرافیک هنری بسیار زیبا و چشم‌نوازی برخوردار است.

دارندگان سرویس Apple Arcade می‌توانند بازی Creak را بر روی تمام دستگاه‌های اپل از جمله تبلت و گوشی هوشمند این شرکت به صورت کاملاً رایگان دریافت کرده و از تجربه‌ی آن لذت ببرند.

Oceanhorn 2: Knights Of The Lost Realm - Golden Edition

مدت نسبتاً زیادی از انتشار بازی Oceanhorn 2: Knights Of The Lost Realm برای سیستم‌عامل‌های iOS و macOS می‌گذرد اما به تازگی توسعه‌دهندگان این اثر نسخه‌ی دیگری از این بازی را تحت عنوان Oceanhorn 2: Knights Of The Lost Realm - Golden Edition منتشر کرده‌اند که دو بسته‌ی افزودنی به نام‌های The Shield Of Chronos و The Criminal Hunt را به بازی Oceanhorn 2: Knights Of The Lost Realm اضافه می‌کند. هر دوی این بسته‌های الحاقی روایت‌گر داستان تازه‌ای است که می‌تواند شما را برای چندین ساعت بازی دیگر با شخصیت اصلی بازی همراه کند.

همچنین اگر شما گوشی هوشمند قدرتمندی دارید یک خبر بسیار خوب برایتان داریم. نسخه‌ی Oceanhorn 2: Knights Of The Lost Realm -

Golden Edition این امکان را به بازی اضافه می‌کند تا آن را به صورت ۶۰ فریم بر ثانیه به اجرا درآورده تا بتوانید بیشتر از گذشته از جنگل‌ها، سواحل و دیگر مناطق چشم‌نواز بازی Oceanhorn 2: Knights Of The Lost Realm نهایت لذت را ببرید.

اگرچه به وضوح می‌توان متوجه این موضوع شد که مجموعه‌ی Oceanhorn با الهام‌گیری از فرنچایز محبوب The Legend of Zelda سعی در ارائه‌ی تجربه‌ای غنی و چشم‌نواز را بر روی گوشی‌های هوشمند داشته است اما متأسفانه نتیجه‌ی نهایی آنگونه که باید از آب در نیامده است. با این وجود اگر شما جزو مشترکین سرویس Apple Arcade هستید، به شدت تجربه‌ی این بازی را به شما پیشنهاد می‌کنیم.

LFDR

بازی LFDR را بدون شک می‌توان عجیب و غریب ترین بازی موجود در لیست بازی‌های برترمان دانست. بازی LFDR اثری تلفیق شده از بازی‌های موزیکال و شوتر است که با فضایی نامتعارف ادغام شده است و در نهایت اثری لذت‌بخش را برای دوست داران سبک‌های مذکور به وجود آورده است. طبق توضیح سازندگان نام این اثر مخفف کلمات زندگی کردن، پرواز، مردن و تکرار (Live Fly, Die.)

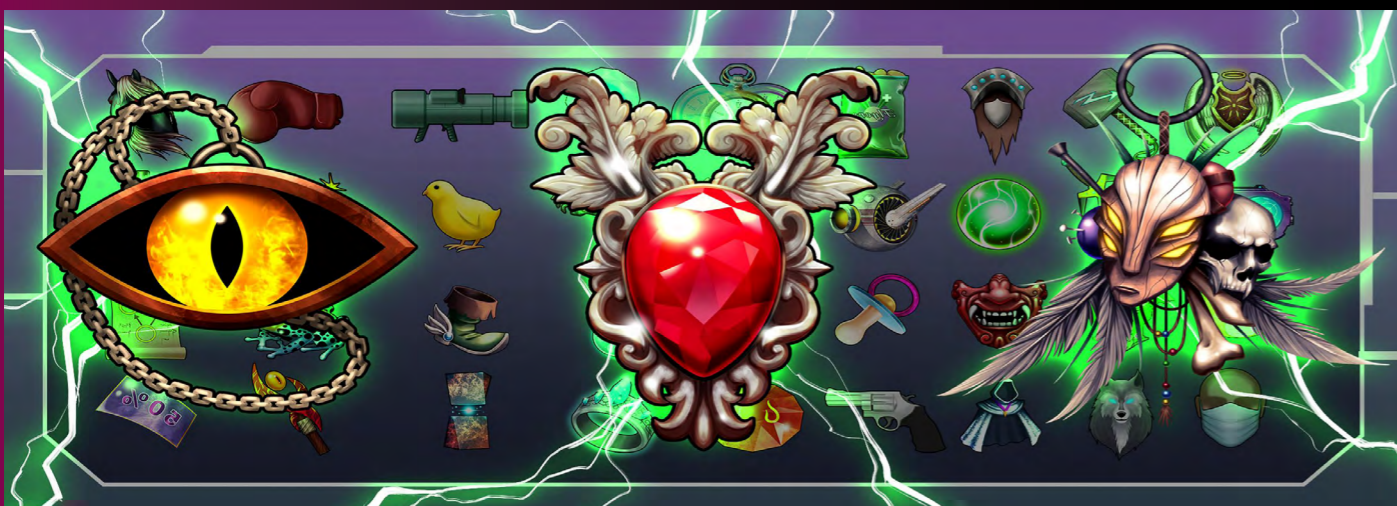
بازی LFDR چهار عملی که در این اثر بسیار زیاد شاهد آن خواهیم بود. در این بازی شما کنترل موتور عضلانی را بر عهده خواهید گرفت که در آسمان به پرواز درآمده است و شما باید به وسیله‌ی آن به جنگ موجودات اهریمنی بروید. شما می‌توانید بازی LFDR را هم‌اکنون به صورت رایگان از طریق فروشگاه‌های App Store و Play Store دریافت کرده و به تجربه‌ی آن بپردازید.

Arrog

بازی Arrog نام اثری است که مدت‌ها قبل برای رایانه‌های شخصی منتشر شد و توانست بازخوردهای مطلوبی را از سوی بازی‌بازان و منتقدین دریافت کند. حال به تازگی توسعه‌دهندگان بازی Arrog تصمیم گرفته‌اند این اثر را برای گوشی‌های هوشمند نیز منتشر کنند.

بازی سبک گرافیکی دو بعدی مخصوص به خود را داراست که این حس را در مخاطب به وجود می‌آورد تمام بازی همانند انیمیشن‌های کلاسیک توسط دست نقاشی شده‌اند. طراحی گرافیکی بازی در عین سادگی بسیار زیبا و ظریف کار شده است. همچنین سادگی ویژگی است که می‌توان آن را برای معماهای

بازی نیز به کار برد. در حالی که تمرکز اصلی گیم‌پلی بازی بر روی بخش حل پازل است، با این وجود شاهد معماهایی بسیار ساده و به دور از چالش برای بازی‌بازان هستیم که این موضوع تا حدودی از لذت تجربه‌ی بازی می‌کاهد. در رابطه با داستان بازی نیز می‌توان گفت که به احتمال بسیار قوی داستانی از سوی سازندگان برای این اثر در نظر گرفته نشده است و ما صرفاً شاهد سکانس‌های زیبایی هستیم که با میان‌برهایی هنری به یکدیگر پیوند خورده‌اند. بازی Arrog را می‌توانید با قیمت ۲ دلار از طریق دو فروشگاه App Store و Play Store دریافت و تجربه کنید.



# Crysis

## Remastered



### بازگشت Nomad

◆◆ آرش بوالحسنی

**Release Date**  
13 November 2007

**Platforms**  
Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch

**Developer(s)**  
Crytek  
Crytek UK  
Crytek Budapest

**Publisher(s)**  
Electronic Arts(2007–2013)  
Crytek(2020 – present)

**Genre(s)**  
First-person shooter

کسی نیست که عرضه‌ی تاریخی و پر سر و صدای Crysis در سال ۲۰۰۷ را فراموش کرده باشد. این غول گرافیکی که ۱۳ سال پیش بر روی رایانه‌های شخصی عرضه شد، موجی از شوخی‌های اینترنتی را به همراه داشت و شاهد تکرار جمله‌ی Can it run Crysis بودیم. اما ۱۳ سال در دنیای بازی‌های ویدیویی، زمان بسیار زیادی است. در سال ۲۰۰۷، Crysis علاوه بر جلوه‌های بصری، بازی بسیار خوبی هم بود و گیم‌پلی جذاب و طراحی مرحله‌ی قابل تحسینی داشت. اما حالا؟ خب قضیه کمی متفاوت است

و شاید پس از تجربه‌ی Crysis Remastered، آرزوی یک بازسازی کامل را بکنید. در ادامه به بررسی کامل این بازی می‌پردازیم تا ببینیم که چرا سن بالای Crysis در چندین زمینه کاملاً به چشم می‌آید. بازی‌های شوتر اول شخص واقعاً تکامل یافته‌اند. این اولین واکنش من پس از تجربه‌ی Crysis Remastered بود. بازی‌های شوتر اول شخص واقعاً تکامل یافته‌اند و این تکامل چنان آرام و زیرپوستی انجام شده است که هم اکنون آن را نادیده می‌گیریم. به یاد دارم که Crysis با عرضه در سال ۲۰۰۷

چطور بازار گیم را منفجر کرد و همه را به خصوص با جلوه‌های بصری و گرافیک خیره‌کننده‌ی خود شگفت‌زده کرد. آن بازی از قدرتمندترین سخت‌افزار روز دنیا بهره می‌برد و Crysis Remastered هم سعی دارد تا با اتکا بر فناوری‌هایی مانند رهگیری پرتو، کاری مشابه را نشان دهد. اما خب متأسفانه، هر چه بیشتر مشغول تجربه‌ی Crysis Remastered شوید، هسته‌ی گیم‌پلی کهنه‌ی آن بیشتر شما را آزار خواهد داد. در واقع، Crysis Remastered یادآور بسیار خوبی است که چرا بازی‌های

ویدیویی مدام در حال پیشرفت هستند و ثابت نمی‌مانند. حتی اگر متوجه این پیشرفت نشویم. هنگامی که Crysis در سال ۲۰۰۷ عرضه شد، واری گیم‌پلی و داستان آن، این بخش فنی و گرافیکی بود که مورد توجه قرار گرفت و بهتر است که ما هم بررسی خود را از همین بخش آغاز کنیم. شوخی‌ها را که کنار بگذاریم، باید گفت که کنسول‌های سونی و مایکروسافت، هر دو به خوبی از اجرای این بازی برمی‌آیند. بررسی این بازی بر اساس نسخه‌ی پلی‌استیشن ۴ پرو نوشته شده است و بررسی این کنسول و اکس‌باکس وان اکس، شاهد تنظیمات گرافیکی هستیم که رهگیری پرتو و کیفیت تصویر را در اولویت قرار می‌دهند. حالت Quality وضوح تصویر ۱۸۰۰p دینامیک (با وضوح تصویر حداقل ۹۰۰p) را بر روی پلی‌استیشن ۴ پرو هدف می‌دهد و حالت Ray-Tracing هم با انتخاب حداکثر وضوح تصویر ۱۰۸۰p و حداقل ۹۰۰p، فناوری رهگیری پرتو را بر روی اشیا و مدل‌های خاصی اعمال می‌کند که الحق در مواردی می‌تواند بسیار زیبا باشد. هر دوی این حالت‌ها اگرچه تصویر زیبایی را ارائه می‌دهند، اما باگ‌های فنی و افت نرخ فریم‌های متعددی را به همراه دارند. حتی در بعضی مواقع شاهد کرش کردن بازی بر روی کنسول خود بودم و مجبور شدم تا بازی را از اول اجرا کنم. خب توصیه‌ی من به شما این است که اگر نسخه‌ی کنسولی را تجربه می‌کنید، از خیر تمام تنظیمات گرافیکی بگذرید و به همان حالت Performance بسنده کنید. این حالت بسیار با ثبات‌تر است و نرخ فریم قابل تحمل‌تری را ارائه می‌دهد. در واقع با اینکه به شخصه طرفدار نرخ فریم Uncapped نیستم، اما نرخ فریم این حالت به صورت معمول بین ۴۰ تا ۶۰ فریم بر ثانیه است و می‌تواند تجربه‌ی لذت‌بخشی را ارائه دهد. اگر هم بازی را بر روی کنسول‌های پایه تجربه می‌کنید، تنها یک حالت در اختیار شما است که تمام ویژگی‌های گرافیکی حالت Performance را با یک نرخ فریم ثابت ۳۰ فریم بر ثانیه ترکیب کرده است.





اما مشکل اصلی CrysIs در بعد فنی، کیفیت بافت‌های آن است که خب به جز یک سری افکت نورپردازی زیبا (خصوصاً در زمینه‌ی سطوح آب)، شاهد بافت‌های بسیار قدیمی و بی‌کیفیتی هستیم. وضعیت در مورد مدل صورت‌های شخصیت‌ها بهتر که نیست، بدتر هم هست و عدم هماهنگی لب‌ها و صوت هم به وضوح دیده می‌شود.

سوال بزرگ‌تر این است که آیا CrysIs همیشه انقدر ظاهر بدی داشته است؟ شکی نیست که ساخته‌ی کرایتک به هنگام عرضه بسیار جلوتر از زمان خودش بود و استانداردهای جدیدی را برای دنیای بازی‌های ویدیویی تعیین کرد که خب دستاورد ارزشمندی است. متأسفانه، این ریسمتر بازتاب‌گر خوبی برای این میراث نیست. بیشتر جنبه‌های بصری بازی حالا دیگر قدیمی شده‌اند و یا بهتر آن را جای دیگری دیده‌ایم (البته اگر از همان نورپردازی آب فاکتور بگیریم که به طرز عجیبی خیره‌کننده است). با استانداردهای مدرن، CrysIs Remastered شکل و شمایل یک بازی AA را دارد که شاید با توجه به سن بالای اثر، هنوز هم شایسته‌ی

تحسین باشد. متأسفانه، حتی اگر این بازی را بر روی قوی‌ترین رایانه و بالاترین تنظیمات گرافیکی (که به طرز شیرینی Can it run CrysIs نام‌گذاری شده است) اجرا کنید، باز هم تنها می‌توانید آن را از لحاظ بصری به روزرسانی کنید و کرایتک باید فکری به حال گیم‌پلی کهنه‌ی بازی هم می‌کرد که این اتفاق نیافتاده است. بسیاری از المان‌های گیم‌پلی CrysIs که در زمان خود انقلابی و یا حداقل بسیار جذاب بود، الان به یک استاندارد در عناوین AAA تبدیل شده است. مثلاً همین ازدیاد دشمنان در یک محیط که فشار زیادی به سخت‌افزار وارد می‌کرد، در حال حاضر دیگر جذابیت ویژه‌ای ندارد یا هوش مصنوعی دشمنان بازی واقعا افتضاح است و اصلاً تغییری نکرده است. البته گیم‌پلی CrysIs Remastered تماماً خالی از نکات مثبت نیست. برای شروع باید گفت که طراحی مراحل و محیط هنوز هم در سطح بسیار خوبی قرار دارد و می‌توان از آن لذت برد. اگر از یکی از مراحل آخر بازی فاکتور بگیریم، کرایتک با آگاهی بالا محیط‌های بازی

را خلق کرده است تا بازی‌بازان بتوانند با آزادی عمل تصمیم بگیرند. تخریب‌پذیری محیط هم در سطح بالایی قرار دارد. همچنین قابلیت اتصال افزودنی‌ها و یا شخصی‌سازی اسلحه به صورت درجا، یکی دیگر از ویژگی‌های خوب گیم‌پلی CrysIs Remastered است که هنوز هم جذابیت خود را حفظ کرده است. اما همان طور که پیش از این اشاره شد، این‌ها دیگر ویژگی انقلابی نیستند و دیدن آن‌ها در یک اثر، لزوماً کیفیت بالای آن را تضمین نمی‌کند.

اما وقتی به هسته‌ی خود مبارزات می‌رسیم، متوجه مشکلات زیادی می‌شویم که کرایتک ابتدا تلاشی برای رفع آن‌ها نکرده است. البته خب این یک ریسمتر و نه یک بازسازی است، اما با توجه به زمان زیادی که از عرضه‌ی اصلی گذشته است، خوب بود که کرایتک فکری در مورد برخی جوانب بازی می‌کرد. مثلاً سیستم تیراندازی هنوز هم می‌تواند دلچسب باشد، اما Time to Kill (زمانی که برای کشتن دیگران لازم است)، خصوصاً برای سربازان معمولی، به طرز مسخره‌ای طولانی است و

اصلاً با عناوین روز دنیا همگام نیست. وضعیت بخش مخفی‌کاری بسیار بدتر از این است و در طول بازی در واقع باید با «مکانیک‌های مخفی‌کاری» بازی هم در کنار دشمنان مبارزه کنید. مخفی‌کاری به هنگام استفاده از نانوسویت بسیار آسان است و می‌توانید با بهره‌گیری از هوش مصنوعی ضعیف دشمنان، خیلی راحت در بازی پیش‌روی کنید. اما کافی است تا نانوسویت را خاموش کنید، حتی اگر کاملاً پشت سر یک دشمن باشید و یا دشمن در طرف دیگر نقشه باشد و اصلاً نتواند شما را ببیند، بلافاصله گلوله‌ها به سمت شما شلیک می‌شوند و وارد درگیری مستقیم می‌شوید. هوش مصنوعی دشمنان در یک کلام بد است و با توجه به هوش مصنوعی پیشرفته‌ای که در عناوین مخفی‌کاری مدرن دیده‌ایم، بسیاری ترجیح می‌دهند تا عطای مخفی‌کاری را به لقایش ببخشند و اعصاب خود را بیش از پیش خرد نکنند. این مشکلات باعث می‌شود تا طراحی مراحل و محیط بسیار خوب بازی، آن طور که باید به چشم نیایند. چرا که اگر مانند من مخفی‌کاری را به درگیری رو در رو ترجیح

بدهید، نمی‌توانید به تاکتیک‌های خود اتکای کاملی داشته باشید و بازی هر لحظه ممکن است روز شما را خراب کند. البته استفاده از تمام قدرت‌های لباس خود، هنوز هم جز جذابیت‌های بازی است و انتخاب بین سلامت یا سرعت بیشتر، هنوز هم از تصمیماتی است که اتخاذ آن می‌تواند دوراهی جذابی به وجود آورد.

نحوه‌ی کنترل نانوسویت به صورت پیش‌فرض همانند پورتهای اکس‌باکس ۳۶۰ و پلی‌استیشن ۳ این بازی است. یعنی شما همانند CrysIs 2 از قابلیت‌های مختلف نانوسویت استفاده می‌کنید. البته در صورت علاقه می‌توانید همان کنترل‌های قدیمی را دوباره بازگردانید. نانوسویت هنوز هم از نقاط قوت بازی است و استفاده از آن به روش‌های خلاقانه، حتی با وجود هوش مصنوعی ضعیف دشمنان که می‌تواند توی ذوق بزند، بسیار دلچسب است. می‌توانید از یک C4 برای پرت کردن هواس دسته‌ای از دشمنان استفاده کنید، بخشی از آن‌ها را بکشید و سپس با حالت Camo مخفی شوید و سراغ بقیه‌ی آن‌ها

بروید. هنوز هم حرکت مخفیانه میان دشمنان و فعال کردن ناگهانی حالت Armor و به گلوله بستن آن‌ها لذت‌بخش است و این‌ها لحظاتی هستند که CrysIs Remastered هنوز هم می‌درخشد و می‌تواند تجربه‌ی سرگرم‌کننده‌ای را ارائه دهد.



راستش را بخواهید Crysis هرگز عنوانی نبوده است که بخواهید آن را به خاطر داستان عمیق یا شخصیت‌پردازی با جزئیات تجربه کنید و طبعاً با گذر زمان و نمایش پتانسیل بالای بازی‌های ویدیویی در داستان‌گویی، این مورد کمی در مورد این ریمستر آزردهنده‌تر هم هست. داستان Crysis Remastered از جایی آغاز می‌شود که شما به عنوان بخشی از یک تیم ویژه سربازان آمریکایی، باید به جزیره‌ای بروید که توسط نیروهای کره‌ی شمالی اشغال شده است. بازی‌باز کنترل شخصیتی به نام Nomad را در اختیار می‌گیرد که پس از ورود به جزیره، متوجه می‌شود که سربازان کره‌ای، کم‌ترین نگرانی آن‌ها هستند

و در واقع یک نژاد بیگانه‌ی خطرناک، جان آن‌ها را تهدید می‌کند. نحوه‌ی داستان‌گویی Crysis چیز جدیدی را ارائه نمی‌دهد و شما را به یاد بسیاری از فیلم‌های اکشن دهه‌ی هفتاد و هشتاد هالیوود می‌اندازد. به طوری که در حال داد زدن یک مشت سرباز بر سر یکدیگر و انفجارهای بلند هستیم. بازی هم قصد پنهان کردن این موضوع را ندارد و به خصوص شاهد الهامات آن از فیلم Predator هستیم. البته داستان بازی واقعاً در لحظات پایانی بسیار هیجانی می‌شود و به صورت ناخودآگاه طرف تیم خود را می‌گیرید و به دنبال پیروزی هستید. نسخه‌ی ریمستر این بازی، بهترین

نسخه برای تماشای کاتسین‌های آن است. اما هنوز هم انیمیشن خشک صورت و حرکت کاراکترها، ممکن است شما را از حال و هوای بازی بیرون بکشد. شخصاً معتقدم که بخش تک‌نفره‌ی Crysis، یکی از بهترین و تاثیرگذارترین کمپین‌ها در تاریخ شوترهای اول شخص است و ویژگی‌های انقلابی زیادی به واسطه‌ی این بازی به این سبک اضافه شده‌اند. اما خب Crysis در سال ۲۰۰۷ عرضه شد و حالا در سال ۲۰۲۰ هستیم. بازی کوتاه‌تر از ۱۰ ساعت است که با توجه به استانداردهای مدرن، بسیار کوتاه به شمار می‌رود. به جز یک سری Collectible هم شاهد فعالیت‌های جانبی زیادی نیستیم.

همچنین غیبت Crysis Warhead و بخش چندنفره هم باعث شده‌اند تا دلایل زیادی برای تجربه‌ی دوباره‌ی بازی نداشته باشید و احتمالاً پس از به پایان رساندن آن، برای همیشه پاک خواهید کرد. Crysis Remastered یادگاری از یک دوره‌ی به پایان رسیده در تاریخ بازی‌های ویدیویی است. طراحی مراحل و محیط این بازی هنوز هم می‌تواند جذابیت خاص خود را داشته باشند و اگر خوره‌ی بازی‌های ویدیویی هستید و این بازی را در سال ۲۰۰۷ تجربه نکرده‌اید، شاید بخواهید تا فرصتی به آن بدهید و متوجه تاثیر تاریخی‌اش بشوید. اما هوش مصنوعی ضعیف دشمنان، مکانیک‌های

مخفی‌کاری و تیراندازی تاریخ مصرف گذشته و داستان کلیشه‌ای و نه چندان جذاب، باعث می‌شوند تا آرزو کنیم که کاش کرایتک به

جای یک ریمستر خشک و خالی، به دنبال بازسازی کامل این عنوان تاریخی می‌رفت.



+ بازی هنوز هم می‌تواند زیبا به نظر برسد. استفاده از قابلیت‌های متنوع نانوسویت و تعویض استراتژیک میان آن‌ها همچنان انگیز است. طراحی مراحل و محیط‌ها باعث خلق آزادی عمل بالایی برای بازی‌باز می‌شوند که به خوبی با توانایی‌های نانوسویت ترکیب می‌شود.

- داستان بازی تعریفی ندارد و بسیار تاریخ مصرف گذشته است. گان‌پلی بازی و Time to Kill قدیمی هستند و با استانداردهای جدید این سبک هم‌خوانی ندارند. هوش مصنوعی افتضاح دشمنان می‌تواند تمام نکات مثبت بازی را تحت شعاع خود قرار دهد. عملکرد بازی بر روی کنسول‌های سونی و مایکروسافت تعریف چندانی ندارد. بافت‌های بسیار قدیمی و بی‌کیفیت در جای جای بازی به چشم می‌خورند. هسته‌ی کیم‌پلی بازی در مجموع کهنه است و در فضای امروز چیز خاصی ارائه نمی‌دهد.





## Horizon Zero Dawn

از طوفان تاریکی به افق‌های روشنایی

محمد آریا مقدم

ایلوی و راست، ایلوی و سایلنس و دیگر کاراکترهای حاضر در بازی سبب شده تا از لحاظ داستانی، با یک بازی عملاً بی‌نقص طرف باشیم. از لحاظ داستانی عنوان Horizon Zero Dawn حرف‌های زیادی برای گفتن دارد. اگرچه در برخی از بخش‌های داستان بازی ممکن است ضعف‌های جزئی را هم مشاهده کنید، ولی خب این ضعف‌ها چندان چشمگیر نبوده و به کیفیت کلی بازی، ضربه بزرگی نمی‌زنند.

عنوان Horizon Zero Dawn در آینده اتفاق می‌افتد ولی با یک دنیای مدرن سر و کار نداریم. نه خبری از ماشین است، نه سلاح‌ها و تفنگ‌های عجیب و غریب و نه کامپیوترهایی که حتی قیافه‌شان هم برایمان ناآشنا باشند. در دنیای Horizon Zero Dawn این ربات‌ها هستند که زمین را کنترل می‌کنند. هوش مصنوعی بر علیه انسان قیام کرده و موفق‌تر هم بوده. اگر بخواهیم دلیل این پیروزی را ذکر کنیم، در واقع داستان بازی را اسپویل کرده‌ایم. بنابراین در طول تجربه‌ای که از بازی خواهید داشت، دلیل این موضوع را متوجه خواهید شد.

دشمنان شما به دو دسته تقسیم می‌شوند؛ ربات‌ها و انسان‌ها. یکی از نقاط قوت بازی Horizon Zero Dawn تنوع فوق‌العاده ربات‌های حاضر در بازی است. ربات‌های بازی هر کدام ویژگی‌ها، نقاط قوت و نقاط ضعف منحصر به فردی دارند. پیش از شروع مبارزه با ربات‌های قدرتمند بازی، حتماً باید آن‌ها را آنالیز کرده و نقاط قوت و ضعفشان را پیدا کنید. برخی به یخ حساس هستند، برخی به آتش. بعضی از ربات‌ها در مقابل الکتریسیته مقاوم هستند و برخی‌های دیگر در مقابل این نیرو، خیلی سریع از پا در می‌آیند. تمامی این نکات و موارد را می‌توانید در ژورنال ایلوی مطالعه کنید. در این ژورنال، ایلوی تک تک ربات‌هایی که تاکنون دیده است را با اسم و عکس و مشخصات یادداشت کرده و نقاط ضعف و قوتشان را هم ذکر کرده است.

ربات‌ها گاهی اوقات می‌توانند حکم نیروی کمکی را هم داشته باشند! برخی از این هوش مصنوعی‌ها را می‌توانید رام کنید؛ البته به شرطی که چنین مهارتی را قبلاً اکتیو کرده باشید. هر چه سطح این مهارت افزایش پیدا کند، شما هم قادر به رام کردن ربات‌های قوی‌تری خواهید بود. البته برخی از این ربات‌ها همیشه دشمن شما خواهند ماند. اما خب ربات‌هایی که شبیه به اسب، سگ و یا گرگ هستند را می‌توان به لیست متحدین اضافه کرد. صحبت از مهارت‌ها شد. خوشبختانه درخت مهارت‌های بازی به اندازه کافی گسترده هست که از آن به طور کامل راضی باشید. از آن جایی که Horizon Zero Dawn Complete Edition شامل بسته‌های الحاقی نسخه اصلی بازی هم می‌شود، بنابراین در طول بازی با ماموریت‌های فرعی زیادی رو به رو خواهید شد. شما می‌توانید با انجام دادن این مراحل فرعی، هم به خود بازی تنوع ببخشید و هم شخصیت ایلوی را قوی‌تر کنید.

مبارزات بازی برپایه تیر و کمان هستند. با این حال، ایلوی یک سلاح سرد هم دارد که می‌تواند در صورت لزوم، از آن استفاده کند. در طول بازی می‌توانید از برخی از تاجرهای دنیای Horizon Zero Dawn کمان‌های بهتری را خریداری کنید. به طور کلی هم کمان‌ها و هم لباس‌های بازی در کلاس‌های مختلفی مثل لجن و اپیک و معمولی عرضه می‌شوند. خب طبیعتاً آپیک‌ها قیمت بالاتری داشته و کارایی بیشتری هم دارند. همچنین می‌توانید روی کمان‌های خود یک سری مد هم اضافه کنید. این مدها صرفاً قدرت کمان شما را بالاتر برده و قابلیت جدیدی به آن اضافه نخواهند کرد.

در Horizon Zero Dawn خیلی زود یاد می‌گیرید که از سیستم ساخت و ساز بازی به بهترین شکل ممکن استفاده کنید. خب طبیعتاً زمانی که در طبیعت دنیای بازی در حال گشت و گذار هستید، باید آیتم‌های

نقص است. این بازی حتی شما را مجاب می‌کند که بعداً، بسته‌های الحاقی‌اش را هم تجربه کنید. البته خب کاربران رایانه‌های شخصی به نسخه Complete Edition بازی دسترسی دارند که شامل تمامی DLC‌های بازی می‌شود. بیش از این وقت را تلف نکنیم و به سراغ نقد و بررسی بازی Horizon Zero Dawn Complete Edition برویم؛ عنوانی که خیلی زود می‌تواند اسمش را به عنوان «یکی از بهترین بازی‌های تجربه شده» در ذهنانتان حک کند.

داستان بازی و ماجراهایش حول یک دختر مومرزم به نام Aloy می‌چرخد؛ دختری که از همان بدو تولد نفرین و از قبيله‌اش طرد شده و قرار است تا آخر عمر طبیعی‌اش،

عنوان Horizon Zero Dawn را نه تنها یکی از بهترین بازی‌های تاریخ استودیو گوریلایمیز، بلکه تا قبل از سال 2020 می‌شد آن را یکی از برترین بازی‌های انحصاری سونی در نسل هشتم دانست. Horizon Zero Dawn در سال 2017 به موفقیت‌های زیادی دست یافت و چند ماه پیش، نسخه رایانه‌های شخصی بازی هم منتشر شد. پیش از این که به سراغ اصل مطلب و نقد و بررسی بازی برویم، بدون تعارف باید بگویم که اگر PC یا PS4 دارید و هنوز Horizon Zero Dawn را تجربه نکرده‌اید، یکی از برترین بازی‌های این نسل را از دست داده‌اید. عنوانی که از مقدمه‌اش گرفته تا اندینگ فوق‌العاده‌اش، یک بازی کم

**Release Date**  
28 February , 2017  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
PlayStation 4  
Xbox One  
**Developer(s)**  
Guerrilla Games  
**Publisher(s)**  
Sony Interactive Entertainment  
**Genre(s)**  
action role-playing

یک Outlaw خوانده شود. مردی به نام Rost که اتفاقاً، او هم یک طرد شده به شمار می‌رود، این نوزاد را پیدا کرده و سرپرستی وی را بر عهده می‌گیرد. چندین سال بعد Aloy بزرگ شده و می‌خواهد بداند که مادرش کیست، کجا متولد شده و چرا توسط قبيله‌اش طرد شده است. پاسخ به این سوال البته، چندان آسان نیست! وی برای رسیدن به پاسخ پرسش خود، باید موانع زیادی را پشت‌سر بگذارد.

عنوان Horizon Zero Dawn در بحث شخصیت‌پردازی یکی از برترین بازی‌هایی است که دست‌کم در نسل هشتم به بازار عرضه شده. ارتباط عمیق و چند لایه بین شخصیت‌هایی مثل





جذاب است! خوشبختانه محیط بازی Horizon Zero Dawn به بهترین شکل ممکن طراحی شده است. از محیطهای صحرایی گرفته تا محیطهای کوهستانی و جنگلی، همه از جذابیت خاص خود برخوردار هستند. محیطهای صحرایی بازی البته از لحاظ هنری، یکی دو سطح از سطح هنری محیطهای دیگر بازی پایینتر هستند. با این وجود، می‌توانند از خود دفاع کنید. طراحی مدل ربات‌های بازی فوق‌العاده بوده و تک تک جزئیات رعایت شده‌اند. محصول گوریلا گیمز در طراحی افکت‌های آب و آتش هم در حد و اندازه بازی‌های نسل هشتمی ظاهر شده. به طور کلی به لحاظ هنری سخت است که بتوان ایراد خاصی به بازی Horizon Zero Dawn گرفت.

مختلفی را جمع‌آوری کنید تا بعداً از آن‌ها استفاده کنید. به عنوان مثال، اگر بخواهید یک Fast Travel Pack بسازید به گوشت قرمز احتیاج خواهید داشت. در Horizon Zero Dawn چیزی به نام Fast Travel به آن مفهومی که در بازی‌های دیگر می‌شناسیم وجود ندارد. در عوض یکسری پک‌ها را می‌توانید خریداری یا Craft کنید. بسته به مسافتی که می‌خواهید آن را بپیمایید، تعداد مشخصی پک از شما کم خواهد شد. برای ساخت تیر، برای پر کردن نوار سلامتی، برای ارتقا دادن گنجایش کیف و غیره، باید از سیستم ساخت و ساز بازی استفاده کنید. این سیستم هم شما را مجبور می‌کند که در طبیعت گشته و به آن اهمیت دهید. همچنین آیتم‌هایی که از ربات‌ها برمی‌دارید هم می‌توانند به درد ایلوی بخورند. برخی از آیتم‌ها هم اصلاً در سیستم Crafting بازی جایی ندارند. خوب پس به چه کار ما می‌آیند؟! می‌توانید آن‌ها را بفروشید. گشت و گذار در دنیای بازی نه تنها ضروری، بلکه خیلی هم

در حال منتشر کردن پچ‌های جدید بری حل مشکلات نسخه PC بازی Horizon Zero Dawn هستند. اگر نسخه رایانه‌های شخصی این بازی فاقد چنین مشکلاتی بود، هرگز نمی‌شد سطح نسخه PS4 بازی را بالاتر از سطح نسخه PC آن دانست. در دیگر مواردی از قبیل طراحی

بازی‌های سونی در نسل هشتم است. اگر بخواهیم یک لیست ده‌تایی از برترین انحصاری‌های سونی را در این نسل نام ببریم، قطعاً Horizon Zero Dawn نیز عضوی از این لیست خواهد بود. تجربه Horizon Zero Dawn Complete Edition برای افرادی که قبلاً این بازی را بازی نکرده‌اند، واجب است. حتی یک درصد هم در تجربه یکی از بهترین بازی‌های نسل هشتم تردید نکنید.

موسیقی‌های مربوط به شهرهای بازی و غیره، همگی فوق‌العاده هستند. در بحث صداگذاری هم مشکلی دیده نمی‌شود. علاوه بر صداگذاری خوب شخصیت‌ها، در مبارزات هم صداگذاری بازی Horizon Zero Dawn بدون مشکل است. اگر قبلاً Horizon Zero Dawn را بر روی کنسول PS4 خود بازی نکرده‌اید و یا اصلاً کاربر کنسول سونی نیستید، این بهترین فرصت برای تجربه یکی از برترین

صورت شخصیت‌ها، فریم ریت، طراحی بافت‌ها و تکسچر و غیره هم مشکلی در بازی Horizon Zero Dawn Complete Edition دیده نمی‌شود. موسیقی‌های بازی Horizon Zero Dawn به طرز عجیبی، گوش‌نواز هستند! شخصاً چند ترک از موسیقی‌های این بازی را دانلود کرده و گه‌گاهی هم گوش می‌دهم. از موسیقی آغازین بازی گرفته تا لحظات پایانی آن، موسیقی مربوط به مبارزات،



- مشکلات فنی بر روی رایانه‌های شخصی  
ضعف هوش مصنوعی انسان‌ها که در مبارزه با انسان‌ها وجود دارد

+ داستان فوق‌العاده  
گسترده‌گی دنیای بازی  
تنوع عالی ربات‌ها  
طراحی شخصیت‌های بازی  
مبارزات با ربات‌ها



8.8



# FIFA 21

## بهترین، حتی با تغییرات اندک

◆ مهدی رضایی

نسخه جدید فیفا را عرضه کردند و البته وعده‌های زیادی هم مبنی بر تغییرات این نسخه دادند؛ اما در عمل چه اتفاقی افتاده است؟ بازی FIFA 21 در حالی عرضه شد که موج نارضایتی بسیاری اطراف EA بود. از تریلرهای گیم‌پلی بازی که بسیار شبیه نسخه یا نسخه‌های قبل بودند گرفته تا شایعاتی مبنی بر آرکیدتر شدن بازی و دیگر حرف‌هایی که همواره اطراف این شرکت نه چندان محبوب اما ثروتمند گفته می‌شود. FIFA 20 با دو تغییر بزرگ همراه بود؛ اضافه شدن Volta و تغییرات زیاد بخش Career. هم‌چنین سیستم دفاع کردن در بازی هم سخت‌تر شده

از سال 1997 که عرضه بازی‌های سالانه فوتبال روند منظمی گرفت، بسیار بعید است حتی یکی از نسخه‌ها را از دست بدهیم. ما طرفداران فوتبال آن‌قدر این رشته را دوست داریم که به هیچ وجه نمی‌توانیم خود را با تغییرات نسخه‌های سالانه همراه نکنیم و اگر این اتفاق بیافتد، یک کمبود بزرگ را در زندگی خود حس می‌کنیم. مخصوصاً افرادی که ورزش دیگری را دنبال نمی‌کنند و اصلاً نمی‌توانند برای فوتبال، چه در زندگی واقعی و چه در سرگرمی‌هایشان، جایگزینی قائل شوند. امسال هم طبق عادت شرکت EA و استودیو EA Sports

**Release Date**  
9 October , 2020  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
PS4  
Xbox One  
Nintendo Switch  
Google Stadia  
PlayStation 5  
Xbox Series X/S  
**Developer(s)**  
EA Vancouver  
EA Romania  
**Publisher(s)**  
EA Sports  
**Genre(s)**  
Sports

امپایه و نیمار برخورد می‌کنید و در بخش داستانی نقش مهمی را ایفا می‌کنند. به مانند نسخه قبل باید تیم خود را بسازید، در مسابقات مختلف در قاره‌های مختلف شرکت کنید و بازیکنان و ستارگان این رشته را شکست دهید و در نهایت آن‌ها را به استخدام خود درآورید و یک تیم عالی بسازید.

در بخش داستانی شاهد 3 ساعت کاتسن هستید که نسبت به نسخه قبل نصف شده است و وقت بیش‌تری را صرف بازی کردن می‌کنید. هم‌چنین در این بخش شاهد شخصیت‌پردازی‌های بهتری از هم‌تیمی‌هایتان هستید و بیش‌تر با آن‌ها ارتباط برقرار می‌کنید. در کل Volta در فیفا 21 نسبت به ولتای قبلی و حالت Journey داستان صمیمی‌تری به شما ارائه می‌دهد و شما با کاراکترها هم‌ذات‌پنداری می‌کنید.

گیم‌پلی بازی FIFA 21 اضافاتی را به خود می‌بیند. حمله کردن در بازی، به لطف قابلیت جدید Agile Dribbling یا دریبلینگ سریع راحت‌تر شده است و شما می‌توانید تنوع زیادی به حرکاتتان بدهید. این قابلیت به شما این امکان را می‌دهد که با تغییر جهت سریع آنالوگ سمت چپ حرکات ریز و سریع تکنیکی را انجام دهید. این قابلیت علاوه بر راحت کردن حمله، دفاع کردن را واقعا سخت کرده است. دفاع در بازی در نسخه قبل هم آسان نبود اما در این نسخه از آن هم فراتر رفته و برای گل نخوردن واقعا باید در بازی زیرک و حرفه‌ای شوید و تمرین زیادی بکنید.

اگر اهل بازی کردن بخش Ultimate Team هستید، باید بگویم منتظر تغییرات زیادی در زمین مسابقه باشید. همانطور که می‌دانید، این بخش معمولاً حالت آرکیدتری دارد و گیم‌پلی سریعی هم دارد. حال اگر به این سرعت، Skill Move های جدید و Agile Dribbling و سخت‌تر شدن دفاع کردن هم اضافه کنیم، متأسفانه معجون دلچسبی درست نمی‌شود و مخصوصاً در اوایل ساختن تیمتان که ترکیب ضعیفی دارید گل‌های بسیار زیادی دریافت می‌کنید و ممکن است از بازی زده شوید. خوشبختانه این مشکل در بخش‌های دیگر بازی، به لطف سرعت کم‌تر گیم‌پلی و استفاده کم‌تر بازیکنان و CPU از حرکات تکنیکی مداوم و سریع لذت بیش‌تری دارد و به یک شبیه‌ساز واقعی نزدیک‌تر است.

مواردی از Ultimate Team مانند Squad Battle و Division ها

( البته نه دقیقاً به همان صورت بازی اصلی) در Volta هم وجود دارد و بخش آنلاین Volta را بیش از پیش لذت‌بخش می‌کند. در این بخش می‌توانید با ترکیب‌های دیگر بازیکنان رقابت کنید و جوایزی را به صورت هفتگی کسب کنید که شانس جذب بازیکنان خوب را به شما می‌دهد. به طور کلی بخش آلتیمیت تیم بازی بیش‌ترین تغییرات را در گیم‌پلی به خود دیده و بقیه بخش‌های بازی به جز Agile Dribbling همان گیم‌پلی نسخه 20 را دارند.

بخش Carrer Mode بازی حالا بهتر از قبل شده است. امسال می‌توانید از گزینه‌هایی چون خرید قرضی بازیکنان استفاده کنید یا بندهایی چون خرید قرضی با حق خرید اختیاری یا اجباری در پایان یک یا دو فصل را در قرارداد بازیکنانتان در هنگام خرید یا فروش بگنجانید و مانند قبل در پرداخت حقوق بازیکنان قرضی با تیم مذاکره کننده، چانه بزنید. امسال قیمت‌های بازیکنان واقع‌گرایانه‌تر شده است و شاهد افزایش قیمت‌ها هم هستیم که کار شما را برای رسیدن به تیم رویایی بسیار سخت می‌کند. هم‌چنین دیگر نمی‌توانید بازیکنان ستاره را صرفاً به دلیل اتمام قراردادشان به تیمتان اضافه کنید و بسیاری از اوقات با وجود توانایی شما برای پرداخت حقوقشان هم، به دلیل سطح پایین تیمتان از پیوستن به تیم شما سرباز می‌زنند.

سرورهای بازی در بخش Online Division و Ultimate امسال وضعیت باثبات‌تری نسبت به سال قبل دارد. با آن‌که گاهی شاهد قطعی‌های کوتاه‌مدتی هستیم، می‌توانیم به کیفیت خوب سرورها با وجود شلوغ بودن آن‌ها اشاره کنیم و این کار EA در اصلاح وضعیت سرورهایش بسیار جای تحسین دارد. هم‌چنین از این نکته هم نباید غافل شویم که AI Defending در این نسخه وضعیت بهتری دارد.

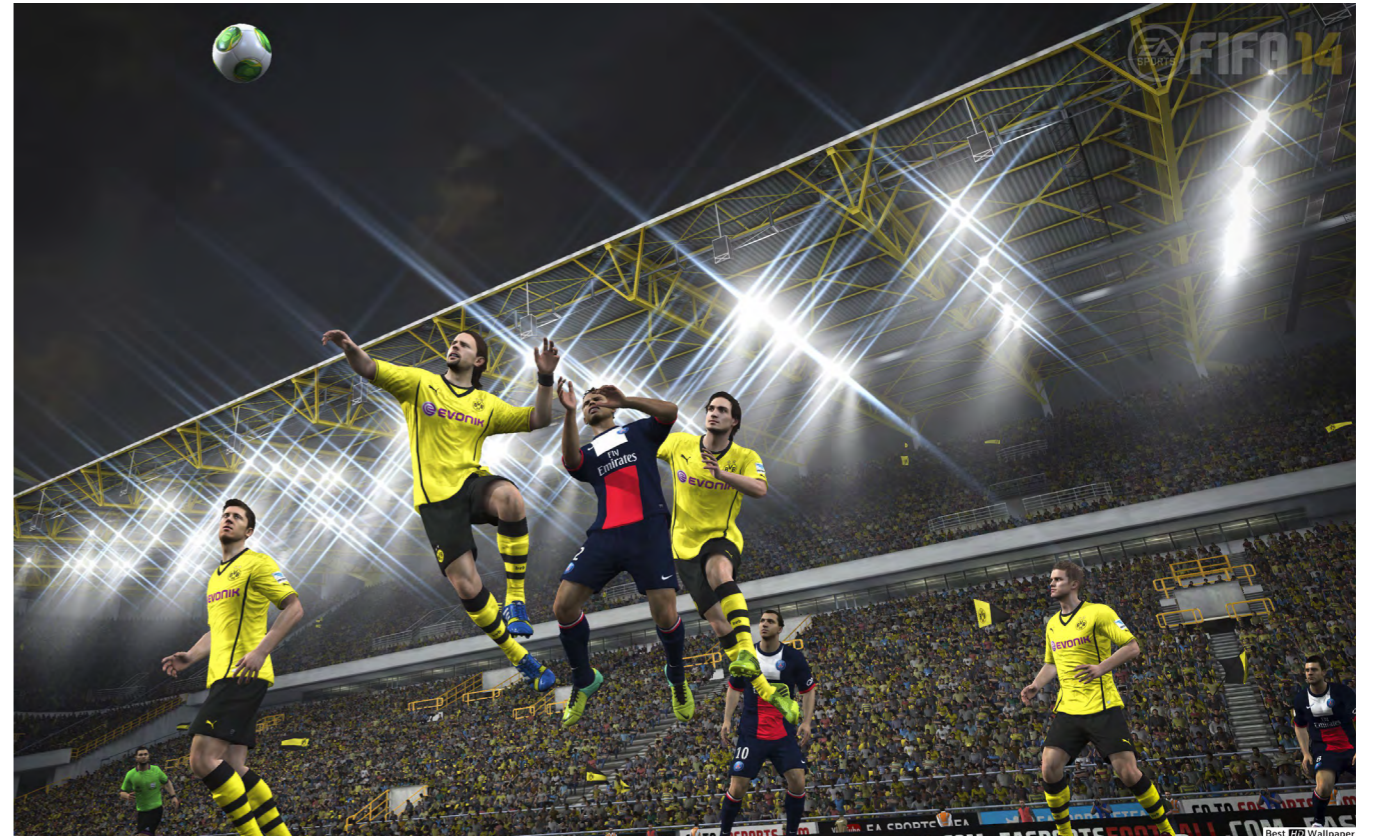
کیفیت بصری بازی به صورت کلی راضی‌کننده است. استادیوم‌ها رنگ‌پردازی خوب و دلنشینی دارند و کیفیت چمن و دیگر تکسچرها برای یک بازی فوتبال واقعا راضی‌کننده هستند. نورپردازی ورزشگاه‌ها در شب انصافاً چشم‌نوازند و شاهد سایه پردازی‌های دقیقی هم در بازی‌های لانچ‌تایم هستیم. افکت‌های برف و باران هم‌چنان کیفیت مناسبی ندارند و در حد بازی‌های اوایل نسل هشتم هستند.



چهره بازیکنان امسال تغییر چندانی نسبت به قبل نکرده و هم‌چنان شاهد فیس‌های فیک و غیرواقعی بسیاری از بازیکنان نامعروف و طراحی زمخت و بدون انعطاف بعضی از ستارگان هستیم.

متاسفانه تیم گزارشگری بازی کاملاً تغییر کرده و دیگر شاهد مارتین تایلر در بازی نیستیم. تیم گزارشگری جدید از جملات متنوعی استفاده می‌کنند و اصلاً تکراری نمی‌شوند، اما دلنشینی صدای مارتین تایلر

را به هیچ وجه ندارند. موسیقی در منوها و قبل از مسابقات تنوع خوبی دارند و شاهد اضافه شدن ترک‌های جدید زیادی به بازی هستیم. در بخش وولتا بهترین موسیقی‌های بازی را می‌شنوید که در حین بازی‌ها هم به



شما انرژی می‌دهند.

بازی FIFA 21 تغییرات زیادی نسبت به FIFA 20 نداشته است؛ حتی بعضی تغییرات مانند سریع‌تر شدن و تکنیکی‌تر شدن Ultimate Team برای شما نکته منفی هم محسوب

شوند و آن را دوست نداشته باشید، اما اگر بخش کریر را بازی کنید احتمالاً بتوانید از نقاط ضعف بازی چشم‌پوشی کنید. فیفا 21 اصلاً ارزش 60 دلار را ندارد و به شما پیشنهاد می‌کنم هم‌چنان با فیفا 20 مشغول باشد

و با تخفیف نسخه جدید را بخرید؛ اما این حقیقت انکارناپذیری است که FIFA 21 بهترین و لذت‌بخش‌ترین فوتبال است که در حال حاضر در بازار وجود دارد.



7.5

+ لذت‌بخش‌ترین فوتبال حال حاضر  
داستان بخش Volta  
کیفیت بصری چشم‌نواز  
سیستم Agile Dribbling  
موسیقی‌های متنوع به خصوص در بخش Volta  
پاس‌کاری لذت‌بخش  
بهبود AI Defending

- بازی اصلاً ارزش 60 دلار را ندارد  
تغییرات کم‌تر از حد انتظار  
افزایش سرعت و آرکید شدن بخش Ultimate  
برخی باگ‌ها

# Singularity

## زمان در دستان شماست

سعيد آقابابايي

**Release Date**  
June 25, 2010

**Platforms**  
Microsoft Windows  
PlayStation 3  
Xbox 360

**Developer(s)**  
Raven Software

**Publisher(s)**  
Activision

**Genre(s)**  
First-person shooter

خوشبختانه معرفی بازی های باکیفیت که کمتر مشهور هستند را به عنوان یک وظیفه و مسئولیت برای خودم می دانم که سبب شده نسل جوانتر بازیازها را با بازی های جذاب و قدرتمند قدیمی و اکثرا ناشناخته آشنا نموده و سهمی کوچک در بالاتر بردن آگاهی و اطلاعات بازیازان از عناوین زیاد شناخته نشده ولی بی نظیر داشته باشم. بازی مورد نظر ما در مجله گیمفا امروز نیز یکی از همین قبیل عناوین است که شاید خیلی از شما آن را تجربه نکرده باشید و شناسید ولی Singularity به معنای واقعی یک شوتر عالی است. سال ۲۰۱۰ و در نسل هفتم بود که استودی Raven

Software و اکتیویژن یک شوتر اول شخص به نام Singularity را برای پلتفرم های Microsoft Windows, PlayStation 3 و Xbox منتشر کردند و بازخوردهای تقریبا خوبی را نیز دریافت نمودند. بازی Singularity در زمینه کسب امتیازات بازخوردهای نسبتا موفقی را دریافت و متای ۷۷ را کسب نمود اما باید بگویم کیفیت بازی در مجموع بسیار بهتر از متای آن بود. در مطلب امروز به بررسی بخش های مختلف و کلیات و جزئیات بازی Singularity می پردازیم و آن را به همراه شما به طور کامل بررسی می کنیم تا از نقاط ضعف و قوت آن آگاه شوید. پس اگر به

جذابی به بازی بخشیده است که در کنار جو و داستان تاریک بازی، ترکیب لذتبخشی را پدید آورده اند. عنوان Singularity از دیدگاه بنده در زمره بازی هایی قرار می گیرد که اگر آن را تجربه کرده باشید احتمالا آن را به یاد خواهید داشت. در همین ابتدا باید بگویم مطمئن باشید که هنوز هم کاملا ارزش دارد که به نسل هفتم بازگردید و این شوتر اول شخص عالی را تجربه نمایید تا یکی از بازی های خوب نسل هفتم را از دست نداده باشید، مخصوصا با توجه به این که Singularity جزو بازی هایی است که بسیاری از بازیازها حتی نامش را نیز نشنیده اند و سراغ آن نرفته اند. بازی Singularity یک شوتر اول شخص با المان های وحشت بقا و قابلیت کنترل زمان است. نکته اصلی جذابیت بازی مکانیک کنترل زمان در آن بود که به بهترین شکل در بازی قرار

داده شده بود و استفاده از آن برای کارهایی مثل پیر کردن و کشتن دشمنان و ... بسیار لذتبخش و جذاب بود. ماشین دستکاری زمان یا Time Manipulation Device (به اختصار TMD) مهم ترین وسیله در بازی محسوب می شود که توسط هسته ای از E-99 قدرت می گیرد و می تواند تا زمان را دستکاری نماید. این وسیله می تواند مثلا یک ایتم را در زمان به عقب ببرد یا برعکس آن را به جلوتر انتقال دهد. چیزی را به خود جذب کرده و نگاه دارد، یک موج یا پالس انرژی قدرتمند ایجاد کند که دشمنان را گیج کند یا بکشد. TMD تنها می تواند روی موجودات زنده اثر بگذارد و یا بر روی وسایلی که قبلا با E-99 تماس داشته اند. در واقع این راهکار منطقی سازندگان بازی است که به شما بگویند چرا نمی توانید روی هر آیتمی در بازی که می بینید اثر بگذارید و

هر کار می خواهید با آنها بکنید. در بازی می توانید روی دشمنان بخت برگشته خود اثر بگذارید و آنها را در زمان آنقدر جلو ببرید که از استخوان هایشان هم چیزی باقی نماند که این بسیار در مبارزات لذتبخش است. البته برخی موجودات زنده مثل سربازان Spetsnaz troop ها که زره سنگینی به تن دارند که قابلیت دفع E-99 را داراست، در برابر این دستگاه ایمن هستند. شما می توانید در بازی و در ایستگاه های قدرت های خاص، TMD را بهبود ببخشید و قدرت های آن را بسیار افزایش دهید. به عنوان مثال شما می توانید با افزایش قدرت این وسیله، آیم ها و وسایل خیلی بزرگتری را نسبت به حالت نرمال جابجا کنید و در مسیر جابجایی در زمان قرار دهید، مانند پل های شکسته و ... که برای پیشروی در بازی حیاتی و لازم می باشد.



در بازی انواع و اقسام سلاح ها نیز وجود دارند و سیستم تیراندازی بازی و استفاده از سلاح ها بسیار خوش دست و جذاب از کار در آمده است و بازی را برای شما لذتبخش تر می کند. ترکیب استفاده از سلاح های مختلف در کنار استفاده از TMD گیم پلی متنوع و لذتبخشی را برای بازی بازرقم می زند و مخصوصا در برابر دشمنان چالش برانگیزتر بازی که کم هم نیستند و بسیار هم مخوفند، مبارزات هیجان انگیز و گاه دشواری را به شما هدیه می دهند. بازی دارای بخش چند نفره نیز هست که این بخش دو مد مختلف دارد. هر دو مد به بازی باز اجازه می دهند که در نقش سربازها یا موجودات جهش یافته قرار بگیرد که هر گروه، کلاس ها و قابلیت های مخصوص خودشان را دارند. یکی از 067E ها که «Creatures vs. Soldiers» نام دارد، در حقیقت یک team deathmatch است و مد دیگر که «Extermination» نام دارد به این شکل است که در آن سربازان باید کنترل یک سری مناطق خاص را برعهده بگیرند و از سوی دیگر موجودات جهش یافته باید از این مناطق دفاع کرده و نگذارند که سربازان آن ها را تصرف کنند. وقتی که زمان تمام شود، هر تیمی که همه مناطق را در اختیار داشته باشد برنده است و سپس جای تیم ها با هم عوض می شود. بخش چند نفره بازی در همان زمان انتشار بازی نیز شلوغ نبود و به خاطر سطحی بودن و محتوای کم آن و همچنین ناشناخته بودن بازی برای خیلی از بازیبازها در سراسر دنیا، توجه خاصی به آن نشد و معمولا کسانی که بازی را تجربه می کردند، تنها به بخش داستانی آن توجه داشتند. در زمینه صداگذاری و موسیقی در بازی Singularity شاهد یک کیفیت متوسط هستیم که نه لذت خیلی خاصی را به تجربه بازیباز از بازی می افزاید و نه کام وی را با یک کیفیت افتضاح تلخ می کند. صداگذاری شخصیت های بازی از اصلی گرفته تا فرعی، با کیفیت معمولی رو به بالا انجام شده است و مانند بازی های بزرگ در این زمینه، شاهد انتقال حس و حال عمیقی به بازیباز با صحبت کردن شخصیت ها نیستیم. تنها شخصیت دمیچف است که در این زمینه مقداری بهتر است و می توانیم بگوییم کار خود را خوب انجام داده است و همواره در صحبت کردن وی لحن و حس خاصی از طمع و رذالت را مشاهده می کنیم و می شنویم. صداگذاری های محیطی در بازی خوب انجام

شده است و صداهای سلاح ها و افکت های مختلف و ضربه زدن ها در بازی مشکل خاصی ندارند. در بخش موسیقی نیز قضیه دقیقا همین است و در حال تجربه کردن بازی و بعد از اتمام آن انگار چیزی به نام موسیقی در بازی نشنیده اید و به هیچ عنوان چیز خاصی از آن به یاد نمی آورید. نهایتا در مورد بخش صداگذاری و موسیقی بازی Singularity باید گفت این بخش کیفیت خیلی بالا و معرکه ای ندارد، اما ایراد خاصی نیز ندارد و باعث ضربه زدن کیفیت کلی بازی نمی شود. بد نیست کمی هم در مورد داستان بازی صحبت کنیم که مخصوصا چونرمان زاید از عرضه آن گذشته است دیگر لازم نیست زیاد نگران اسپویل باشیم. البته چون این بازی همیشه ارزش تجربه کردن دارد اگر میخواهید پسران بروید مثل من که در نسل هشتم این کار را کردم، داستان رانخوانید. داستان بازی از آنجا آغاز می شود که یک موج الکترومغناطیسی از یک جزیره غیر مسکونی به نام Katorga-12 که قبلا توسط اتحاد جماهیر شوروی اداره می شده است به یک ماهواره جاسوسی آمریکا آسیب وارد می کند. یک گروه حرفه ای از تفنگداران دریایی آمریکا که شامل پروتاگونیست اصلی بازی یعنی کاپیتان Nathaniel Renko نیز هستند، برای بررسی به آنجا اعزام می شوند. یک موج دیگر هلیکوپتر آن ها را نیز از کار می اندازد و در جزیره Katorga-12 سقوط می کنند. بعد از سقوط، Renko به طور عجیبی شروع به جابجا شدن بین زمان حال و سال ۱۹۵۵ که رویداد فاجعه بار catastrophic در جزیره رخ داده است، می شود. وی در زمانی به سال ۱۹۵۵ می رسد که فرصت می کند یک دانشمند به نام Nikolai Demichev را قبل از سوختن در آتش نجات دهد. در همین حال که وی مشغول نجات دانشمند است، یک مرد دیگر سعی می کند که به او هشدار دهد که آن دانشمند را نجات ندهد و سپس در آتش می سوزد. وقتی به زمان حال باز می گردیم، Renko مشاهده می کند که Demichev دنیا را تصرف کرده است و او توسط سربازان Demichev دستگیر می شود. ولی توسط کاترین که یک عضو گروه مقاومت به نام Mir-12 است نجات داده می شود.





بر اساس یک دفترچه اطلاعات که آن‌ها در جزیره پیدا می‌کنند، گروه مقاومت به رنکو می‌گویند که او می‌تواند به سلطه دمیچف بر دنیا پایان دهد، آن هم با استفاده از ماشین دستکاری زمان یا Time Manipulation Device (به اختصار TMD) که توسط ویکتور باریسوف ساخته شده است. باریسوف در گذشته توسط دمیچف به قتل رسیده است، به همین خاطر هم رنکو با TMD به آن زمان می‌رود و باریسوف را نجات می‌دهد. در بازگشت دوباره به زمان حال، رنکو و باریسوف به این نتیجه می‌رسند که آنها می‌توانند با برگشتن به سال ۱۹۵۵ و نابود کردن کل جزیره با استفاده از بمبی ساخته شده از E99 که همان ماده ای است که سبب فاجعه catastrophic در جزیره شده است، تاریخ را به مسیر درست خود بازگردانند. رنکو و کاترین به دنبال یافتن

بمب می‌روند ولی وقتی می‌خواهند آن را بازگردانند، کاترین گم می‌شود. آنها از بمب در جزیره استفاده می‌کنند و بنابراین ساختمان تحقیقاتی که دمیچف با استفاده از آن بسیار قدرتمند می‌شود نیز نابود می‌گردد. وقتی رنکو به زمان حال باز می‌گردد، می‌بیند که دمیچف، باریسوف را گرفته و اسلحه بر روی سر وی قرار داده است. دمیچف به رنکو می‌گوید که او بعد از این که ساختمان تحقیقاتی توسط بمب از بین رفت دوباره آن را ساخته است و به این ترتیب تاریخ دست نخورده باقی می‌ماند. باریسوف به رنکو می‌گوید که کلید تغییر تاریخ لحظه نجات دادن دمیچف است و از رنکو می‌خواهد به همان زمان برگردد و اجازه ندهد که خودش دمیچف را از آتش نجات دهد. در مقابل، دمیچف به رنکو در ازای TMD قول یک مقام بالا در امپراطوری

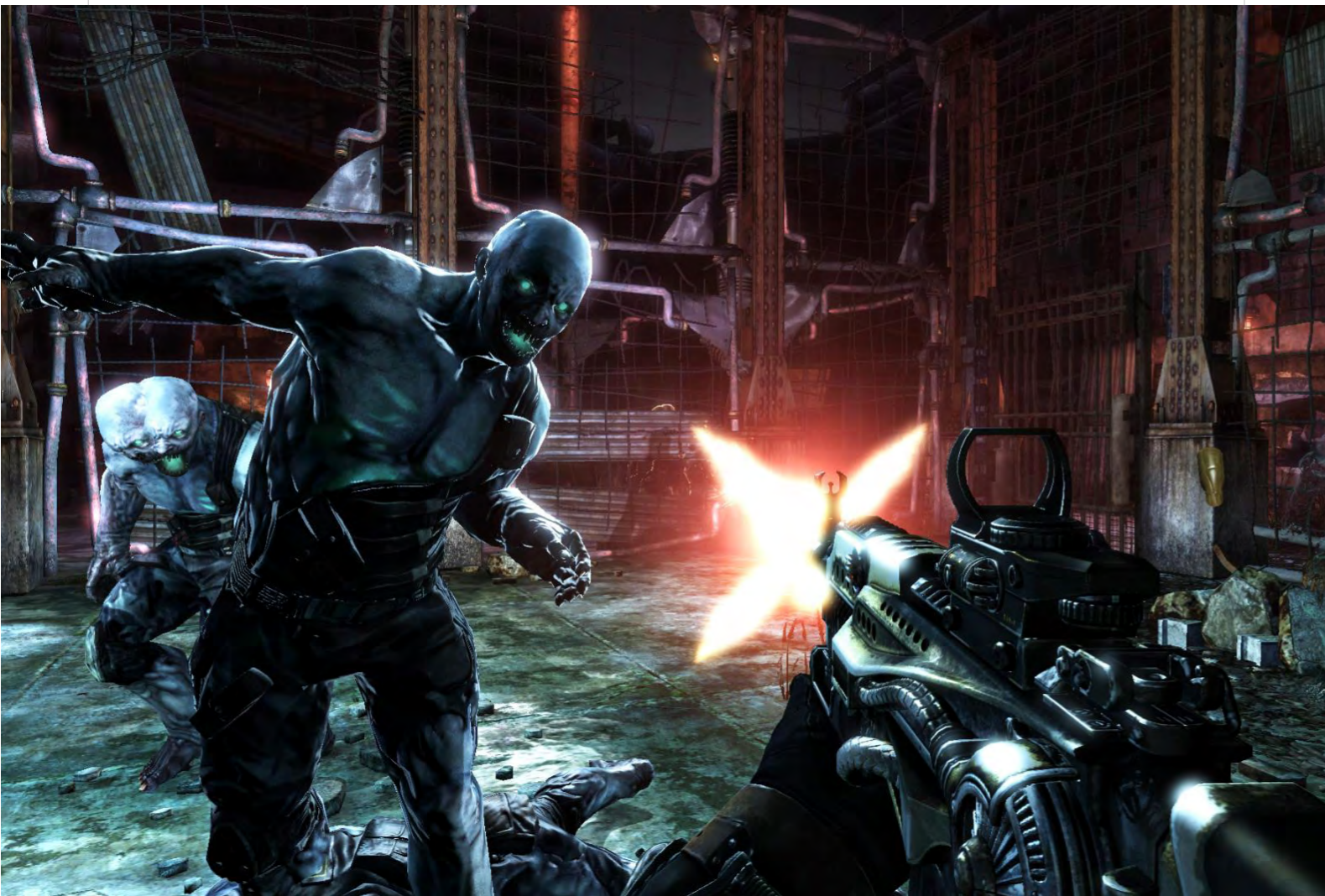
خودش را می‌دهد. همچنین او اشاره می‌کند که این نقشه باریسوف از قبل شکست خورده است. چگونه؟ اینجا داستان معرکه می‌شود. دقت کنید... دمیچف به رنکو می‌گوید که آن مرد مرموزی که هنگام نجات دمیچف توسط رنکو از آتش، به رنکو می‌گوید که این کار را نکند، خود رنکو بوده است که طبق همین نقشه ای که اکنون باریسوف به رنکو گفت، رفته تا نگذارد خود گذشته اش، دمیچف را نجات دهد! در اینجا بازیاز یک انتخاب دارد. اگر شما به دمیچف شلیک کنید، در زمان باز می‌گردید به عقب تا نگذارید خودتان دمیچف را در گذشته نجات دهید. سپس در اپیلوگ بازی مشاهده می‌کنید که باریسوف خودش TMD را بازیابی کرده و از آن برای غلبه بر دنیا استفاده کرده است!

اگر بازیاز به باریسوف شلیک کند، رنکو و دمیچف با هم بر دنیا حکومت می‌کنند. سپس بعد از مدتی دمیچف از افزایش قدرت مداوم رنکو می‌ترسد و یک جنگ سرد بین سرزمین‌هایی که توسط رنکو اداره می‌شوند و سرزمین‌هایی که توسط دمیچف اداره می‌شوند در می‌گیرد. اگر هم بازیاز به هر دوی دمیچف و باریسوف شلیک کند، رنکو باعث می‌شود تا دنیا به آشوب و هرج و مرج فرو رود. سپس بعد از مدتی وی به عنوان یک رهبر جدید بر می‌خیزد و با استفاده از قدرتش را بر دنیا دیکته می‌کند. سپس صحنه جالبی نمایش داده می‌شود که کاترین زخمی را در سال ۱۹۵۵ نشان می‌دهد که در حال نوشتن همان دفترچه اطلاعاتی برای Mir-12 است که بعداً از همان برای ردیابی رنکو استفاده خواهد شد. بله درست فهمیدید... کلا چیزی به اسم پایان خوب نداریم و حتی پایان معمولی، بلکه همگی تراژدی هستند و البته وقتی هم که دستگاهی مانند TMD به دست انسان بیافتد، قاعدتا همین اتفاق رخ خواهد داد و قدرت وحشتناک آن، هر انسانی را به فساد و طمع خواهد کشاند. در واقع اگر در چنین داستان سیاهی آخر بازی همه چیز ختم به خیر و گل و بلبل شود مخاطب به هیچ وجه آن را از سازنده نمی‌پذیرد و برای او داستان بازی حالتی تصنعی پیدا می‌کند. همانطور که با توجه به شرح کامل داستان بازی از ابتدا تا انتها متوجه شوید (اگر تمام آن را خوانده باشید) این عنوان از داستان جالبی بهره می‌برد و مهمترین نکته آن روایت خوب آن است که مدام با عوض شدن زمان و رفتن

به گذشته و حال، بازیاز را ترغیب می‌کند تا بفهمد سرانجام چه اتفاقی رخ خواهد داد و با توجه به یکی دو پیش‌داستانی جذاب که در بازی وجود دارد و بازیاز را هیجان زده می‌کند، می‌توانیم بگوییم که عنوان Singularity موفق شده است تا در زمینه داستان و روایت موفق عمل کند. البته این کلیت خط داستانی بازی است که زیباست وگرنه تک تک شخصیت‌های آن به صورت جداگانه چنگی به دل نمی‌زنند و در کل بازی هیچ شخصیت قدرتمند و پرداخت شده ای نمی‌بینید و بی‌شک هیچ کدام از شخصیت‌های بازی در یاد شما نخواهند ماند، ولی کلیت خط داستان بازی را به خاطر خواهید داشت. عنوان Singularity در زمینه گرافیک فقط خوب عمل کرده است و نه بیشتر. اگر بخواهم مثالی برای گرافیک این عنوان بزنم باید گفت جلوه‌های بصری Singularity چیزی مثل یک بازی متوسط نسل هفتمی در زمینه گرافیک فنی و هنری است که البته گرافیک آن هیچ‌گاه مشکلی را برای بازیاز ایجاد نمی‌کند. بازی گرافیک نسبتاً خوبی دارد و از لحاظ فنی دچار ایرادات خاصی نیست و مواردی از قبیل افت فریم و پارگی تصویر و دیر لود شدن تکسچرها در آن مشاهده نمی‌شود. در واقع همان‌طور که گفتم فقط به طور کلی می‌توانیم بگوییم گرافیک بازی مقداری کهنه به نظر می‌رسد و کاملاً به روز نیست (نسبت به زمان خود) ولی نمی‌توان گفت که بازی جلوه‌های بصری ضعیفی دارد. در واقع شاهد یک عنوان با گرافیک نسبتاً خوب در نسل هفت هستیم که به هیچ وجه در سطح

برترین‌های نسل نیست ولی کاملاً با ثبات بوده و به خوبی بهینه‌سازی شده است. البته این که بازی دارای گرافیکی تقریباً کهنه و رنگ و رفته و متوسط باشد بهتر از آن است که یک بازی کاملاً جلوه‌های بی‌نظیر و قدرتمند داشته باشد ولی بهینه نباشد و از افت فریم و تکسچرهای ضعیف و ... رنج ببرد و تجربه بازی را برای بازیاز تلخ کند. خوشبختانه چنین اتفاقی هرگز در Singularity برای شما رخ نخواهد داد.

صدر بازی شاهد محیط‌های گوناگون و جذابی هستیم که تنوع قابل‌قبولی دارند و به خوبی فضا سازی شده‌اند. در واقع باید این‌طور گفت که بازی پر است از لوکیشن‌های عالی و زیبا و محیط‌های گوناگون که هر کدام اتمسفری بسیار تاریک و غمناک و کاملاً مناسب با جو بازی دارند، ولی هیچ‌کدام از آن‌ها از نظر گرافیکی کاری نمی‌کنند که شما با خود بگویید «واای چه محیط زیبایی!... چه گرافیک فوق‌العاده ای!»، بلکه فقط شاید شاید قسمت اول جمله را بگویید. در زمینه گرافیک هنری شاهد طراحی هنری با کیفیت و زیبایی در بازی هستیم که به خوبی حال و هوای جزیره ای مخوف را به ما منتقل کرده و جو خفقان‌آور حاکم بر آن را به ما نشان می‌دهد تا هر چه بیشتر در دنیای بازی و محیط سنگین و تاریک آن فرو رویم. طراحی گرافیکی و هنری بازی به طور کلی تمی بسیار سیاه و تاریک دارد که برگرفته از اوضاع خفقان‌آور جزیره است.





و به طور قاطع می‌گویم اگر ذره‌ای به عناوین شوتر علاقمند هستید «باید» Singularity را بازی کنید، زیرا از آن لذت بسیاری خواهید برد. در دنیای عظیم بازی‌ها تعداد خیلی زیادی از عناوینی وجود دارند که خیلی‌ها آنها را از دست داده‌اند و حتی شاید نامشان را هم نشنیده باشند که همیشه سعی کرده‌ام هر چه بیشتر بازیهای جوان‌تر را با این

عناوین بی‌نظیر قدیمی که شاید برای نسل هفتم هم بوده باشند آشنا کرده‌ام و به نقد بازی‌هایی بپردازم که بسیار با کیفیت و عالی هستند ولی به هر دلیلی مانند عدم تبلیغات و متای پایین و ... کمتر کسی از آنها اطلاع دارد و به این ترتیب شاید با خواندن مقاله بنده، عده‌ای به سراغ تجربه آن‌ها بروند و یک بازی جذاب را تجربه کنند.

انگیز با ترکیب سلاح‌های گوناگون و دستگاه کنترل زمان که هیجانی بی‌نظیر به بازی بخشیده است، دشمنان قدرتمند و مخوف و وجود یک تم ظریف و مناسب از وحشت بقا در لایه زیرین بازی، همگی سبب خلق یک شوتر خوش‌ساخت و هیجان‌انگیز شده‌اند که دستگاه کنترل زمان آن را بسیار خاص و جذاب کرده است. بدون هیچ شک و تردیدی

خویرید و می‌ترسید. بازی دارای نقاط قوت بسیاری است که سبب شده‌اند نقاط ضعف آن کم‌رنگ‌تر شوند و خاطره‌خوبی از این عنوان برای بازیباز باقی‌بماند. داستان و روایت جذاب بر پایه تغییر اتفاقات گذشته با سفر در زمان و پایان بندی و نتیجه‌گیری قابل قبول، محیط‌های خفکان‌آور و مناسب با جو بازی، گیم‌پلی و مبارزات بسیار لذتبخش و هیجان

می‌توانید لذت ناب یک بازی خوش‌ساخت را از این عنوان کسب نموده و مبارزات بسیار جذابی را با دشمنان مخوف و قدرتمند بازی تجربه نمایید. مخصوصاً این که با خوش ذوقی سازندگان، یک تم ظریف و جذاب وحشت‌بقا نیز در بازی قرار داده شده است که آن را هیجان‌انگیزتر از حالت عادی کرده و لحظاتی در بازی وجود دارند که واقعا جا می

در مجموع باید گفت Singularity از لحاظ کیفیت گرافیکی فنی و هنری تقریباً نمره قبولی می‌گیرد. گرافیک بازی Singularity برای آن یک ضعف محسوب نمی‌شود، ولی نقطه قوت خاصی نیز برای آن نیست. تجربه ی Singularity مانند دیگر شوترها نیست، زیرا با مکانیک کنترل زمان که در بازی در اختیار دارید و با ترکیب آن با سلاح‌های مختلف



که در بخش های مربوطه به آن ها اشاره کردیم، اما نقاط قوت پرتعداد آن، بسیاری از معایب را می پوشانند و سبب می شوند تا یک تجربه لذتبخش در یک داستان و دنیای تاریک برای شما رقم بخورد و عنوانی را تجربه نمایید که وقتی آن را به پایان می رسانید، از وقتی که برای آن گذاشته اید راضی هستید و می گویند که ارزشش را داشته است.

از آن دسته عناوینی مثل Heavenly Sword, Enslaved Odyssey to the West, Majin and the Forsaken Kingdom, Lords of the Fallen, Shadows of the Damned, Dante's Inferno Splatterhouse, Alice Madness Returns, Asura's Wrath, Folklore, Lollipop Chainsaw, Hunted The Demon Forge, The Darkness که ایراداتی دارد ولی مجموع تجربه آن به عنوان یک سرگرمی و لذتی که از آن می برید بالاتر از متای آن است. بازی Singularity هم عنوانی است که اگر آن را تجربه کرده باشید احتمالاً آن را به یاد خواهید داشت. Singularity به هیچ عنوان بازی بی نقصی نیست و قطعاً ایراداتی مانند شخصیت های نه چندان پرداخت شده، گرافیک کهنه و رنگ و رو رفته و بخش چند نفره سطحی دارد

+ یک شوتر خوش ساخت که دستگاه کنترلر زمان آن را بسیار خاص و جذاب کرده است، دشمنان قدرتمند و مخوف، داستان و روایت جذاب بر پایه تغییر اتفاقات گذشته با سفر در زمان و پایان بندی و نتیجه گیری قابل قبول، محیط های خفقان آور و مناسب با جو بازی، گیم پلی و مبارزات بسیار لذتبخش و هیجان انگیز با ترکیب سلاح های گوناگون و دستگاه کنترلر زمان که هیچانی بی نظیر به بازی بخشیده است،

- بخش چند نفره بازی بسیار سطحی و کم محتواست و شاید اصلاً نیازی به آن نبود، شخصیت های بازی چندان پرداخت شده نیستند و از یاد می روند، گرافیک کهنه و رنگ و رو رفته



8.5





# Assassin's Creed: Valhalla

## نبرد وایکینگ‌ها

◆ آریا مقدم



اساسینز کرید دارند و از این حرف ها. البته نمی‌خواهم بگویم سری Assassin's Creed هیچ اشتباهی نداشته و همیشه بدون نقص عمل کرده است. بالاخره یوبیسافت است و اشتباهاتش! Assassin's Creed هم فراز و نشیب زیاد داشته و همیشه عالی نبوده، اما روند جدیدی که یوبیسافت درباره ی این سری پیش گرفته به نظر تا این جا مثبت و تاثیرگذار بوده، تا جایی که سال 2018 شاهد این بودیم که Assassin's Creed Odyssey کاندید بازی سال شد. از طرف دیگر، فاصله ی دو ساله ی بین Odyssey و Valhalla، در تاریخ 13 ساله ی چیز رایجی نیست.

گانه ی اتریو خواهم ماند و آن سه بازی برایم بسیار ارزشمند و خاطره انگیزند، اما از تغییری که سری اساسینز کرید از Origins به این طرف داشته هم بسیار راضی و خشنودم. این سری بدون شک به یک تولد دوباره نیاز داشت تا بتواند مخاطبان قدیمی را نگه داشته و مخاطبان جدیدی نیز جذب کند. البته همیشه افرادی هستند که به هیچ صراطی مستقیم نیستند و نه می‌توان آن‌ها را با تغییر راضی نگه داشت و نه با ثابت نگه داشتن فرمول‌های قبلی. همان افرادی که از تکراری شدن اساسینز کرید به شدت عصبانی بودند و وقتی Origins آمد، ناراحت شدند که چرا همه چیز تغییر کرده است و اصلاً مصر و یونان و اکنون وایکینگ‌ها چه ربطی به

سری Assassin's Creed بدون شک یکی از مورد بحث ترین سری های تاریخ بازی های کامپیوتری به شمار می‌رود. نامی که هر کسی درباره ی آن نظری دارد و معمولاً این نظرات بسیار متفاوت از یکدیگرند. برای من وقتی سازندگان یک بازی جرئت می‌کنند و آن را به شکل قابل توجهی تغییر می‌دهند، همیشه اتفاقی دوست داشتنی است. گرچه بعضی وقت ها ممکن است این تغییرات را دوست نداشته باشم، اما صنعت بازی با همین تغییرات است که به این جا رسیده. وقتی کمپانی بزرگی مانند یوبیسافت می‌آید و با یکی از محبوب ترین فرنچایزهایش چنین کاری می‌کند، قضیه برایم چندین برابر جذاب تر هم می‌شود. من برای همیشه طرفدار سه

**Release Date**  
November 10, 2020  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
PlayStation 4  
PlayStation 5  
Stadia  
Amazon Luna  
Xbox One  
Xbox Series X/S  
**Developer(s)**  
Ubisoft Montreal[a]  
**Publisher(s)**  
Ubisoft  
**Genre(s)**  
Action role-playing

یعنی در تمام این 13 سال، فقط دو بار اتفاق افتاده بود که بیش از یک سال اساسینز کرید جدیدی برای بازی کردن نداشته باشیم. بازی های این چینی، خیلی بیشتر زیر ذره بین هستند و تفاوت های مثبت شان خیلی کمتر به چشم می آید. هر اساسینز کرید جدیدی که می آید، پیشرفت هایی نسبت به نسخه ی گذشته دارد ولی طبیعتاً در یک بازه ی یک

ساله، صنعت بازی آن قدری دچار تحول نمی شود که این تغییرات ما را شگفت زده کنند. بنابراین با این که شخصاً معتقدم انتقادات متعددی به این سری وارد است، اما از طرف دیگر هم فکر می کنم نسبت به این سری همیشه کم لطفی می شود. یک مجموعه با قدمت سیزده سال که تقریباً هر سال محصول جدیدی برای ارائه کردن داشته، طبیعی است

که در تمام این محصولات عالی عمل نکند. این موضوع فقط مخصوص اساسینز کرید نیست، Call of Duty هم به عنوان یکی از همین بازی های سالانه در بعضی از نسخه ها موفق عمل کرده، در بعضی دیگر ضعیف و در یکی دو مورد هم شاهکار تحویل مان داده است. به همین دلیل به نظرم در مورد سه اساسینز کرید آخر، بهترین رویکردی که

می توان پیش گرفت، این است که فکر کنیم تا به حال عنوانی به نام Assassin's Creed بازی نکرده ایم. آیا باز هم این بازی ها لذت بخش اند؟ Origins و به خصوص Odyssey که برای من بسیار لذت بخش بودند. حالا کمتر از چند هفته به انتشار Valhalla زمان باقی است و بیشتر از همیشه منتظر یک بازی با عنوان Assassin's Creed هستیم!

Assassin's Creed: Valhalla درباره ی قبیله ای از وایکینگ هاست که فردی به نام Eivor رهبری آن را به عهده دارد. بازی شما را در نقش همین کاراکتر قرار می دهد که به انتخاب شما می تواند مرد یا زن باشد. البته این بار نه نام شخصیت شما و نه خط داستانی و دیالوگ ها با تغییر جنسیت کاراکتر فرق چندانی نخواهند کرد و تمرکز

Valhalla روی یک خط داستانی واحد خواهد بود. همچنین بازیباز این آزادی عمل را دارد که در هر لحظه از بازی، جنسیت کاراکتر خود را تغییر داده و بازی را از همان نقطه ادامه دهد. بازی در سال 873 میلادی رخ می دهد، زمانی که وایکینگ ها تازه داشتند به عنوان یک نیروی قدرتمند در شمال اروپا شکل می گرفتند. Eivor و قبیله اش نیز برای بقاء، به



دنبال یک سرزمین بزرگ تر و خوش آب و هوا تر هستند و به همین دلیل تصمیم می گیرند به جزایر انگلیس حمله کنند. در Valhalla چهار قلمرو بزرگ وجود دارد که هر کدام پر از داستان های ناگفته، آیتیم ها و ماموریت های متنوع هستند. سری اساسینز کرید همواره در زمره ی زیباترین بازی ها از جهت طراحی محیط بوده است و به نظر می رسد این بار نیز سرزمین هایی که بازی در آن رخ می دهد، آزادی عمل کافی را به سازندگان داده تا محیطی زیبا خلق کنند. بخشی از بازی در نروژ امروزی رخ می دهد که هوای برفی و سرد دارد و در گیم پلی های نمایش داده شده از بازی، شفق قطبی در آسمان آن به چشم می خورد. از سوی دیگر روستاهای قدیمی اروپا آدم را یاد بازی هایی مانند The Witcher 3 می اندازد. این بار به نظر می رسد که سازندگان پایگاهی را نیز برای شما و قبیله تان در نظر گرفته اند که بی شباهت به کمپ آرتور مورگان در بازی Red Dead Redemption 2 نیست. در پایگاه خود می توانید استراحت کنید،

ماموریت های جدید را دنبال کنید، کشتی و ادوات جنگی خود را ارتقاء دهید و یا شکل و شمایل Eivor را شخصی سازی کنید. همچنین مینی گیم های مختلفی نیز در بازی گنجانده شده که به نظر می رسد با مینی گیم های قبلی سری تفاوت هایی دارد. برای مثال می توانید پشت میز بنشینید و با دوستان خود تاس انداخته و بازی کنید یا مسابقه بگذارید و ببینید چه کسی می تواند نوشیدنی اش را زودتر تمام کند! یوبیسافت در کل خوب بلد است آدم بدهای ماندگار خلق کند. البته از بازی های این کمپانی، بیشتر از همه سری Farcry است که به آدم بدهای پیچیده و جذابش معروف است، اما در اساسینز کرید نیز همواره شاهد شخصیت پردازی های بسیار خوبی بوده ایم. سازندگان درباره ی Valhalla نیز گفته اند بیشتر از اینکه روی بخش تکنیکی بازی تمرکز داشته باشیم، می خواهیم داستانی را روایت کنیم که مخاطبان نظیرش را کمتر دیده و شنیده اند.

بنابراین به نظر می رسد با داستانی عمیق، احساسی و کاراکترهایی به یادماندنی همراه خواهیم بود. یکی از آدم بدهای بازی که در تریلرها نمایش داده شده، شاه آلفرد است که به نظر می رسد دشمن اصلی شما باشد. البته سازندگان به این موضوع نیز اشاره کرده اند که Valhalla فقط یک آنتاگونیست نخواهد داشت و این به عهده ی مخاطب است که ببیند با چه کسی بیشتر دشمنی دارد. شخصیت دیگری که در تریلرها دیده ایم، شخصیتی دیوانه به نام Ivarr است که به نظر می رسد او نیز نقش مهمی در داستان خواهد داشت. داستان در سری اساسینز کرید همواره جزو نقاط مثبت آن بوده و امیدوارم این بار نیز با یک داستان عمیق و فراموش نشدنی همراه باشیم.



در بخش گیم پلی به نظر می رسد Valhalla نسبت به دو بازی قبلی سری یعنی Origins و Odyssey تغییرات قابل توجهی کرده است. اولین و مهم ترین تغییر به مراحل جانبی بازی مربوط می شود. اگر دو بازی قبلی را بازی کرده باشید، می دانید که سیستم مراحل جانبی کمی شلخته و پیچیده بود. شما در آن واحد می توانستید چندین مرحله ی جانبی را دنبال کنید و در بخش مدیریت ماموریت ها همیشه این سردرگمی وجود داشت که فلان مرحله دقیقاً کدام است؟ الان کدام مرحله را باید دنبال کنم و سوال هایی از این قبیل. خوشبختانه سازندگان این اشکال را در Valhalla برطرف کرده اند. شما دو نوع ماموریت جانبی در بازی خواهید داشت که با رنگ های طلایی و آبی در نقشه نمایش داده می شوند. ماموریت های طلایی Wealth نام دارند که در نهایت با یک جایزه همراه هستند. این جایزه می تواند مقدار زیادی طلا، یک یا چند آیتم ارزشمند و یا یک کتاب مهارت باشد. برخی از این ماموریت ها مشکل ترند و جوایزی که بازی به خاطر اتمام آن ها به شما خواهد داد، ارزشمندتر

خواهد بود. برای مثال اگر به یک قلعه ی بزرگ حمله کرده و آن را فتح کنید، چندین صندوق Loot بزرگ در آن خواهید یافت که پر از آیتم های ارزشمند است. ماموریت های دیگر که با رنگ آبی در نقشه مشخص می شوند، با نام Mysteries شناخته می شوند و اکثراً ماهیتی داستانی دارند. طبق گفته ی سازندگان بازی، داستان اصلی Valhalla جدی تر از اساسینزهای پیشین خواهد بود و بنابراین داستان های کوچک تر در جای جای نقشه کمک خواهند کرد تا برای مدتی کوتاه از خط اصلی داستانی فاصله گرفته و در دنیای زیبای وایکینگ ها غرق شوید. به نظر می رسد طنز موجود در Odyssey هم چنان حفظ شده و با ماموریت ها و کاراکترهای عجیب غریبی روبرو خواهید شد. در کنار این دو دسته از ماموریت ها، نقطه های سفیدی نیز در نقشه دیده می شوند که برای جمع آوری Artifactها و اشیای قیمتی و ارزشمند هستند. از آن جایی که وایکینگ ها به خالکوبی هایشان مشهور بوده اند، یکی از این آیتم های ارزشمند می تواند یک طرح خالکوبی خاص برای کاراکتر شما باشد.

به جز این، بخش مبارزات نیز تغییرات مختصری کرده است. با توجه به اینکه داستان دربار ی وایکینگ هاست و وایکینگ ها به خشونت شان معروف اند، مبارزات بازی نیز کمی خشن تر شده است. شما می توانید دو تبر کوچک بردارید و بدون سپر به دل دشمن بزنید. همچنین می توانید روی دشمن مورد نظر قفل کنید و با سر به سمت او حمله کرده و پشتش را به دیوار بکوبانید. در گیم پلی منتشر شده از بازی صحنه هایی چون قطع کردن سر دشمنان نیز دیده می شود. دشمنان نیز این بار دو نوار بالای سر خود دارند. یک نوار همان نوار سلامت است که در بازی های قبل هم وجود داشت، نوار دیگر اما نوار Stun است. شما می توانید به جای حمله ی مستقیم، مدتی در مقابل ضربات دشمن دفاع کرده و نهایتاً جان او را با یک فینیشر خشن بگیرید. اگر حوصله ی این کار را ندارید، روش قبلی که حمله ی مستقیم است هم چنان به قوت خود باقیست. Eivor به جز سلاح هایی مانند شمشیر، تبر و نیزه، می تواند از کمان و تیغه ی مخفی (Hidden Blade) نیز استفاده کند.

بسیاری از طرفداران از کمرنگ شدن نقش این سلاح که به نوعی هویت سری اساسینز کرید قلمداد می شد ناراضی بودند که خوشبختانه اکنون شاهد بازگشت آن هستیم. هم چنین استفاده از سلاح های سمی نیز در Valhalla رایج است.

تغییر آخر نیز به بخش Exploration بازی بر می گردد. در Valhalla پرنده ی دست آموز شما دیگر عقاب نیست و این بار یک کلاغ سیاه دارید که محیط را برایتان Scan می کند. البته کلاغ شما نمی تواند مانند بازی های گذشته کل دشمنان حاضر در یک محیط را برایتان پیدا کند و برای یافتن این دشمنان باید خودتان به شکل مخفیانه روی یک بلندی بروید و از آنجا محیط را اسکن کنید. در همین بخش، به نظر می رسد که سازندگان تغییرات مهمی در سیستم Loot بازی نیز ایجاد کرده اند. در دو بازی پیشین، هر گوشه ای را که نگاه می کردید صندوقی چیزی وجود داشت که می توانستید آن را Loot کنید و آیتم های مختلفی به دست بیاورید که گاهی بسیار ابتدایی و بی ارزش و گاهی خفن و ارزشمند بودند. در Valhalla، تعداد لوت ها به شکل قابل توجهی کمتر شده، ولی در عوض آیتم هایی که به دست می آورید، قابل ارتقاء خواهند بود. به شخصه این شیوه را ترجیح می دهم، چون باعث می شود زمان کمتری را در منوی بازی سپری کنیم و دائماً در حال عوض کردن زره کاراکترمان نباشیم. برای گشتن در محیط می توانید مانند بازی قبلی، از اسب و کشتی استفاده کنید. کشتی شما نیز مانند خیلی چیزهای دیگر در پایگاه تان می تواند ارتقاء پیدا کند. همچنین در بعضی نقاط، می توانید شیپور وایکینگ خود را به صدا در بیاورید تا دوستانتان نیز به کمک شما شتافته و شما را در تصرف یک قلعه یاری کنند.

اکنون فقط یک مورد دیگر می ماند و آن هم این است که جدایی اشرف اسماعیل از تیم سازنده ی Assassin's Creed: Valhalla چه تاثیری روی نتیجه ی نهایی خواهد گذاشت. به عقیده ی خیلی ها، ایده های ناب او بود که در Assassin's Creed: Black Flag به کمک سری شتافت و آن را از حالت تکراری که دچار آن شده بود نجات داد. او یک بار دیگر نبوغ خود را در Assassin's Creed: Origins



# Hellpoint

یکی از صدها سولز لایکی که دیده ایم!

◆◆ سعید آقابابایی

**Release Date**  
July 30, 2020  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
Linux  
MacOS  
PlayStation 4  
Xbox One  
Nintendo Switch  
PlayStation 5  
Xbox Series X/S  
**Developer(s)**  
Cradle Games  
**Publisher(s)**  
tinyBuild  
**Genre(s)**  
Action role-playing

از زمان معرفی عنوانی به نام Hellpoint به خاطر علاقه شدیدی که به عناوین سولز لایک دارم این بازی را دنبال کردم و حتی بررسی نسخه دسترسی زود هنگام آن را هم برای شما در سایت گیمفا منتشر کردیم. سرانجام در ماه های قبل بود که بازی از ارلی اکسس خارج شد و رفتیم سراغ نقد نسخه کامل آن. در این مطلب سعی کرده ام تا تمام نکات ریز و درشت بازی Hellpoint را برای شما عزیزان روشن کرده و با توضیحات کافی در مورد هر بخش، کاملا شما را از چگونگی روند بازی و کیفیت آن آگاه کنم. پس اگر به هر دلیلی دوست دارید که عنوان Hellpoint را بیشتر بشناسید و از چگونگی روند و عمق گیم پلی آن خصوصا

بعد آپدیت های جدید به طور کامل و دقیق آگاه شوید، با مجله گیمفا در ادامه مطلب بررسی بازی Hellpoint همراه شوید. از نظر گیم پلی Hellpoint به نوعی یک دارک سولز فضایی است و دنیایی کاملا متفاوت از سری سولز دارد که در یک پایگاه عظیم فضایی در یک کهکشان دنبال می شود و بارها می توانید سازندگان و .. را ببینید. در واقع اصلا از این نظر شباهتی به سولز ندارد و در واقع فقط در گیم پلی است که کاملا و مستقیما سولز را منبع الهامش قرار داده است. می دانید Hellpoint خوراک چه کسانی است؟ آن هایی که مثل بنده این روحیه را دارند که بدون این که حتی یک اپسیلون از نقشه بازی مانده باشد آن منطقه

را رها نمی کنند!! چرا؟ چون این بازی معدن و منبع فوق العاده عالی آیتم های مخفی و دیوارهای کاذب در گوشه و کنار نقشه است و از گشتن دنیای بازی آنقدر کیف خواهید کرد که نگو و نپرس. البته تا وقتی راهنمایی برای بازی نباید قطعاً نخواهید توانست کل محتوای بازی را باز کنید و همه جا را بروید چون بازی حتی در چرخه زمانی اش دنیا را تغییر می دهد ولی شما نمی دانید چطور. آیا باید در ساعت خاصی در منطقه خاصی بود تا دریش باز شود؟ بازی چیز خاصی به شما نمی گوید. طراحی مراحل بازی جالب انجام شده است و راهیابی مراحل و مناطق به هم و ایجاد میانبرها به خوبی در بازی وجود دارد و سازندگان خیلی

عالی در این بخش از سری سولز الگو گرفته اند. فقط اگر جزییات مراحل بازی بیشتر بود و برخی مناطق مقداری شلوغ تر بودند و اینقدر خشک و خالی نبودند و رنگ بندی بهتری داشتند، قطعاً خیلی هم بهتر می شد. همچنین باید به این اشاره کنم که گاهی طراحی مراحل بیش از حد پیچیده می شوند و حس می کنید که شاید گم شوید و نتوانید همه جا را ببینید. این بازی از نظر فضا و دنیا بیشتر من را یاد بازی Immortal Unchained می اندازد تا سولز ولی خب وقتی به درون فضای بازی می روید می بینید که کاملا از Immortal هم متفاوت و متمایز است. بازی در گیم پلی از بسیاری المان های سولز استفاده مستقیم کرده است که اتفاقاً همین هم وقتی چند ساعت از بازی می گذرد تبدیل می شود به نقطه قوت بازی و طرفداران سولز را خوشحال می کند و کاری می کند که از آن لذت ببرند. بازی محتوای بسیار بالایی برای

قرار دادن در اختیار بازیاز دارد و من که بازی را ساعت ها بازی کردم و آن را به پایان رساندم لاقلاً چندین محیط را در ذهن دارم که بسته بودند و اصلا نرفتم و تازه چندین باس را هم نکشتمه ام. در واقع بازی درست مثل سولز تا دلتان بخواهد در دنیایش رمز و راز دارد و راه بسته (که مثلا از آخر بازی یک کلید می گیرید که در هر کدام وضعیت دشمنان فرق می کند و در هر حالت هم برخی چیزها در مناطقی فرق می کنند و برخی رازها آشکار می شود و شاید برخی راه های جدید باز شود! مثلا وقتی گودال سیاه به طور کامل روی سیاره بازی قرار بگیرد دشمنان و باس ها بسیار قوی تر می شوند و حتی در برخی موارد فرق می کنند از نظر نوع دشمنان حاضر در منطقه و ترکیب آنها.





تازه بماند که یک دنیای Underworld عجیب هم داریم که من نفهمیدم چه فرقی با دنیای اصلی دارد جز این که دقیقا مثل تصویر دنیای اصلی بازی در آینه است و همه چیز از نظر چپ و راست بودن روبروی دنیای اصلی است و فضایش هم تاریک است شما در آن مثل یک روح براق هستید. اینها مواردی هستند که مثل سولز بعدا باید با راهنماها روشن شوند چون خود بازی چیز خاصی به شما نمی گوید ولی خب از این نظر و داشتن رمز و راز فوق العاده است و فکر می کنم باید لاقلا بازی را دو ۳ بار تمام کرد تا همه چیزش را بفهمید. مخصوصا که دو پایان مختلف دارد که در موردش چیزی به شما نمی گویم. شما در بازی به کلی سلاح مختلف نزدیک زن و دور زدن دسترسی دارید که می توانید آنها را پیدا کنید و یا مدلشان را پیدا کنید و سپس آنها را بر اساس مدلشان خلق کنید. اما خب در بازی باید به نوعی تصمیم بگیرید که می خواهید چطور پیشروی کنید چون درست است که برخی سلاح ها هیچ عدد شخصیتی خاصی نیاز ندارند ولی سلاح های خوب بازی همگی نیاز دارند که از نظر لول آپ کردن المان های مختلف شخصیتی به عدد خاصی رسیده باشید. مثلا وقتی شما به سلاح های نزدیک زن و سنگین تر مثل من علاقه دارید بیشتر باید روی strength کار کنید زیرا مثلا یک سلاح یا شمشیر خاص پیدا می کنید یا می سازید که می بینید برای استفاده درست از آن باید قدرتتان را تا ۱۳ بالا برده باشید. ولی از آن سمت وقتی بخواهید بروید سمت سلاح های دورزن که از نوار انرژی برای شلیک استفاده می کنند بروید باید روی بالا بردن المان های دیگر شخصیتتان متمرکز شوید. در نتیجه باید تکلیفتان را در لول آپ کردن شخصیتتان که سیستمش دقیقا مثل سولز است با خودتان مشخص کنید که می خواهید بر چه اساسی پیش بروید.



البته خب یک سری المان ها که کاری به این حرف ها ندارند و کلا مفید هستند مثل اضافه کردن خط سلامتی یا نوار قدرت بدنی یا میزان وزن قابل حمل که هر وقت اینها را در لول آپ زیاد کنید فارغ از این که چه سلاحی دارید برایتان مفید هستند. به طور کلی باید بگویم تنوع سلاح ها در بازی کاملا قابل قبول است و علاوه بر این که می توانید آنها را مدلشان بسازید می توانید روی آنها آیتم هایی را مجهز کنید که قابل ارتقا هستند و مثلا می توانید سلاحتان را با خرج کردن روح مثل سولز به لول های ۱+ و ۲+ و ... ببرید. اینجا هم مواد اولیه مثل کربن و ... وجود دارند ولی برای ارتقای سلاح به کار نمی آیند بلکه برای ساخت یک سلاح یا زره است که لازم هستند. شما می توانید سلاح ها و زره های اضافی را Dismant;e کنید تا در افزایشان مواد خام بگیرید. صحبت از زره هم شد و باید بگویم در این بازی ست های بسیار مختلف زره هم وجود دارند که مثل سلاح ها تنوع خیلی خوبی هم دارند و بسیار هم متفاوت هستند. همچنین مثل سولز این ها وزن دارند و زره های سنگین و متوسط و سبک داریم که هر کدام بسته به وزنشان روی سرعت حرکت و واکنش و غلت زدن شما تاثیر می گذارند و البته در این مورد میزان وزنی که شخصیتتان می تواند حمل کند هم خیلی مهم است چون می توانید این را ارتقا دهید تا قابلیت پوشیدن زره های سنگین تر داشته باشید و خیلی هم کند نشوید. مبارزات بازی بسیار سخت و نفس گیر هستند و بر پایه ضربات نزدیک معمولی قوی، ضربات از راه دور با سلاح گرم، دفاع کردن با سپر و یا غلت زدن و جاخالی دادن هستند یعنی دقیقا مثل سولز ولی خب بازی آن بالانس بی نظیر سولز را ندارد و برخی جاها زیاد از حد سخت می شود که قابل قبول نیست.





در واقع در بخش هایی از بازی که البته خیلی پرتعداد نیستند، بالانس درجه سختی در بازی کاملا از بین می رود و بازی به طور ناچوانمردانه و غلطی سخت می شود که واقعا اشکتان را در می آورد. کلا بازی خیلی رحم و مروت ندارد و حتی همان ابتدای بازی یعنی بعد از مقدار کمی بازی کردن که هنوز فقط یک سلاح دارید و اصلا زره و سپر و .. ندارید شما را می اندازد در باس فایت. تازه نکته ی سخت تر از خود باس فایت ها مسیر رسیدن از بونفایرها به آنهاست که گاهی باید کلی دشمن را با تکیه بر شانس و اقبال رد کند تا ضربه ای نخورید و دو عدد آیتم سلامتی که دارید را مصرف نکنید تا برای باس فایت آنها را داشته باشید. از نظر تنوع دشمنان بازی اصلا در حد سولز نیست ولی در حالت نرمال قرار دارد و تنوع دشمنانش در حدی هست که نتوان آن را نکته منفی در نظر گرفت ولی خب نکته مثبتی هم برای بازی نیست. اما از نظر باس برعکس است و کلی باس متنوع و عالی در این بازی وجود دارند که بسیار هم هوشمندانه خلق شده اند و هم از نظر جذابیت مبارزه و هم از نظر جذابیت طراحی عالی هستند و خیلی وقت ها شما را به چالش می کشند، اما چالش خوب و بالانس شده. از نکات منفی گیم پلی لودینگ های آن است. این موضوع مخصوصا در چنین عنوان وحشتناکی که در آن

ده ها و شاید صدها بار می میرید خیلی مهم تر می شود و واقعا اعصابتان بعد از هر بار مردن خرد می شود که باید کلی منتظر شوید تا بازی دوباره لود شود و تازه ممکن است دوباره بلافاصله کشته شوید و باز همین آتش و همین کاسه. این موضوع در طول بازی قطعا شما را آزار خواهد داد چون درجه سختی بازی بسیار بالاست و بارها خواهید مرد. در مورد الهام گیری زیاد و ادای احترام به سری سولز همه چیز در این بازی کاملا مشخص است ولی سازندگان خواسته اند که باز هم فراتر بروند و مستقیما سولز را تحسین کنند.وقتی داشتیم در یکی از گوشه های نقشه که شاید کسی غیر از من اصلا سراغش هم نرود می گشتم، ناگهان طی اتفاقی جالب یک بونفایر کامل دقیقا مثل دارک سولز پیدا کردم که تصویرش را هم برایتان گرفتم. نمی دانم باز هم بونفایر در بازی هست یا نه ولی خب این دیگر مستقیم ترین نوع ادای احترام به سری سولز است که در این بازی وجود دارد و اتفاقا بسیار هم برای من به عنوان یک عاشق سولز، خوشایند بود. از دیگر نکات خوب و قابل اشاره در این بازی که تا به حال در هیچ عنوان دیگری در این سبک ندیده ایم وجود حالت جذاب بازی کوآپ به صورت آفلاین و اسپلیت اسکرین است که لذت و جذابیت خاصی دارد و البته در کنار این حالت، سیستم

بازی کوآپ آفلاین در حالتی مشابه با سری سولز نیز وجود دارد که بر اساس کمک کردن به دیگر بازیازان بر اساس علامت های قرار داده شده است. یکی از نکاتی که سازندگان سعی کرده اند در بازیشان متفاوت از سولز باشد سیستم آیتم سلامتی است. در سری سولز هر بار در بونفایر استراحت کنید این آیتم ها پر می شوند ولی در این بازی این طور نیست و این آیتم ها یک نوار دارند که با ضربه زدن به دشمنان پر می شود و هر بار که یک دور نوار کامل شود یک آیتم سلامتی به شما اضافه می شود (البته سقفش در بازی دوتااست که می توانید مثل سولز با آیتم هایی خاص تعدادش را ارتقا دهید). یعنی با استراحت در بونفایرها که در این بازی Rift نام دارند آیتم های سلامتی شما پر نمی شود. ولی خب نکته ی مشترکش با سولز در این است که در هر دو بازی وقتی کشته شوید و بازی لود شود آیتم های سلامتی شما پر می شود. سیستم ریسپاون دشمنان نیز در این بازی متفاوت از سولز است و به نظر می رسد که دشمنان بر اساس گذشت یک میزان زمان معین دوباره ریسپاون می شوند نه هر بار که در بونفایر استراحت کنید.وقتی هم که کشته شوید که خب دیگر آنها ریسپاون می شوند. راستش زیاد با این موضوع کیف نکردم مخصوصا وقتی می خواهی امتیاز تجربه فارم

کنی نمی توانی در ریفت ها استراحت کنی و باز دشمنان ظاهر شوند و آنها را بکشی و لول بزنی. در این بازی نمی توانید خیلی راحت بین کل ریفت ها سفر کنید. بلکه آیتمی خاص و کمیاب را در بازی باید پیدا کنید که به شما اجازه می دهد برخی ریفت ها را قابل سفر سریع کنید که باید در این کار خیلی دقت کنید چون لازم است که در اکثر مناطق بازی یک ریفت با این قابلیت داشته باشید. البته یکی دو ریفت اصلی در بازی هستند که خودشان از اول قابلیت سفر سریع را دارند. در واقع بازی هیچ چیزی را راحت به شما نمی دهد و باید برای کوچکترین مزایا، آیتم لازممش را پیدا کنید. در Hellpoint وقتی کشته شوید تمام امتیاز تجربه ای که جمع کرده اید (که مثل سولز هم برای لول زدن است و هم برای خرید و ساخت آیتم و سلاح و ...) آنجا می مانند و یک بار فرصت دارید که برگردید و آن را بردارید ولی خب مشکل اینجاست که بازی در این زمینه ایراد دارد و بارها و بارها روح هایم دیگر برایم قابل دسترسی نبودند که بتوانم بردارم. مخصوصا اگر مرگتان بر اساس افتادن از بلندی باشد که دیگر باید قید هر چه تجربه جمع کرده اید برنید زیرا بازی به طور مسخره ای روح هایتان را می گذارد در پایین ترین نقطه ای که سقوط کرده اید و بازی برایتان پیام مرگ نشان داده است! یعنی مثلا می

بینید که روح هایتان در دره سیاه هستند و دیگر هرگز به آنها دسترسی نخواهد داشت. این برای چنین عنوانی بسیار نکته ی مهمی است و بازیبار را خیلی وقت ها اذیت می کند. تازه بگذارید اوضاع را بدتر کنم. سازندگان همینطوریش هم نمی گذارند در ۹۰ درصد مواقع روح هایتان را بردارید ولی خب برای اطمینان برداشته اند یک روح از شما ساخته اند که هر بار بمیرید و دوباره بازی لود شود و بخواهید مسیرتان را ادامه دهید و یا برای برداشتن روح هایتان بروید، این روح لعنتی خودتان می آید سر راهتان (در کنار دشمنان) و دقیقا هم قدرت خودتان را دارد و زره و سلاح خودتان را دارد و دقیقا هم با ۲-۳ ضربه شما را می کشد که این واقعا مسخره و مسخره است و اصلا و ابدا دلیلی برای اینطور سخت کردن بازی که خودش وحشتناک سخت است و اکثر مواقع روح هایتان را به شما پس نمی دهد، وجود ندارد. یادتان است که در سولز قابلیت داشتیم که مثلا در بونفایر یک منطقه کاری کنیم که دشمنان آن منطقه قوی تر بشوند و روح بیشتری بدهند. یعنی مثلا در بار اول بازی بودیم ولی با استفاده از آیتم هایی کاری می کردیم که دشمنان حاضر در محدوده ی یک بونفایر از نظر سختی مشابه بار سوم بازی کردن یعنی New Game ++ باشند. حالا در بازی Hellpoint این موضوع هم به این

شکل وجود دارد و هم به صورت برعکسش. یعنی شما آیتم هایی هم دارید که می توانید با آن دشمنان یک بونفایر را دوباره ضعیف کنید و کارتتان را راحت تر کنید که این فکر جالبی از سوی سازندگان بوده است، البته از این آیتم ها اصلا در بازی خیلی زیاد نیست و کلا در طول بازی من ۳ بار مجسمه ی سخت تر کردن و دو بار مجسمه ی آسان تر کردن به دست آوردم. برویم به سراغ موسیقی و صدا. صداهای محیط بازی و ضربه زدن با سلاح ها و همینطور صدای شخصیت ها در بازی خوب کار شده اند تا شاهد کیفیت صداگذاری استاندارد باشیم اما شخصیت های ضعیف و نجسب باعث شده اند که صداگذاری خوب هم نتواند آن ها را در نظر بازیاز به یادماندنی و جذاب جلوه دهد، از لحاظ موسیقی عنوان Hellpoint در حدی معمولی کار کرده است و قطعات ساندترک بازی گاه در شرایط مختلف می توانند هیجان و حس و حال لازم را به شما تزریق کنند اما هرگز شاهد یک ساند ترک به یادماندنی و خیلی زیبا نیستیم و تازه همین قطعات هم با این که خوب هستند ولی خیلی وقت ها در گیر و دار بازی حس می کنید اصلا وجود ندارند و امکان ندارد بعد از پایان بازی قطعه ای موسیقی به خاطرتان مانده باشد.



در واقع می توان گفت ساند ترک و موسیقی های بازی تنها نیاز بازی را در حد معقول و استاندارد برآورده می کنند ولی همان طور که جزو نقاط ضعف بازی محسوب نمی شوند، جزو نقاط قوتش نیز نیستند و مزیت خاصی را به آن اضافه نمی کنند. در کل باید گفت Hellpoint در زمینه موسیقی و صداگذاری، مجموعاً کیفیت معمولی دارد و می تواند تا حدی گلیم خود را از آب بیرون بکشد. داستان هم نقش مهمی در چنین عناوینی دارد. داستان بازی از لحاظ کلی فقط یک داستان معمولی است و چندان نکته مهمی ندارد و در واقع بازی، داستانی معمولی را به صورت پر رمز و راز و خوب برای شما روایت می کند. حتی نوع رابطه با شخصیت های مختلف هم دقیقاً کپی سری سولز است و آن ها را معمولاً یک بار در یک منطقه می بینید و سپس بار بعدی می بینید که جایجا شده اند. سپس باید با این افراد چندین بار صحبت کنید و آنها از شما تقاضاهایی دارند که باید آنها را انجام دهید تا خط داستانی اش پیش برود تا سرانجام به انتها برسد و بخش بیشتری از داستان دنیای بازی برایتان روشن شود که البته اینها همه انتخابی هستند. البته تعداد این شخصیت ها در این بازی ابداً به اندازه سری سولز نیست و خیلی کمتر است ولی شخصیت هایی که در بازی هستند برخی

داستان های جالبی دارند و جالب است که حتی نوع دیالوگ هایشان هم مثل شخصیت های سری سولز است و حالتی گنگ و عجیب دارد. این شخصیت های مختلف در واقع هر کدام بخش هایی از داستان دنیای بازی را برای شما بیان می کنند و هر یک هدف و پیشینه ای دارند. شخصیت پردازی ها در بازی چندان مناسب نیست و از شخصیت اصلی گرفته تا بقیه شخصیت ها هرگز یک ساعت بعد از بازی هم در یاد شما نمانند و کاملاً فراموش شدنی هستند. ولی نکته ای که در مورد داستان بازی مثبت است یکی فضا سازی بسیار تاریک آن است که کسانی که به داستان ها و دنیاهایی تاریک و پر رمز و راز علاقه دارند از این فضا سازی داستان خوششان می آید و یکی هم روایت آن است که اصلاً شما را معطل نمی کند و خیلی سریع بخش به بخش داستان را برای شما پیش می برد و به انتها می رساند. بازی Hellpoint واقعا داستان و فضایی فوق العاده تاریک و فانتزی دارد که راستش شخصاً خیلی از این قبیل داستان ها خوشم می آید. همچنین باید با گشت و گذار در دنیای بازی و صحبت با شخصیت ها تا می توانید داستان را برای خودتان روشن تر کنید و بفهمید چه اتفاقی در دنیای بازی رخ داده است، یعنی دقیقاً مثل عناوین سولز. در داستان بازی که در یک

کهکشان عظیم و یک پایگاه فضایی بسیار بزرگ دنبال می شود شما در قالب شخصیتی که از او با نام Spawn یاد می شود، توسط یک هوش مصنوعی عظیم به نام نویسنده خلق می شوید که گویا کنترل آن پایگاه را بر عهده داشته است، ولی گویا مشکلاتی به دلیل آزمایشی که داشته اند انجام می داده اند به وجود آمده است و انسان های آنجا حالا همگی تبدیل به دشمنان وحشی شده اند که از آنها با نام قربانی یاد می شود و به محض دیدن شما حمله می کنند. گویا خود نویسنده هم دچار مشکلی شده است و به همین خاطر شما را خلق کرده است تا بروید و در دنیای بازی تحقیق کنید و ببینید چه اتفاقی رخ داده است. شما دیگر از اینجا به بعد باید بروید به سوی بخش های مختلف دنیای بازی و اطلاعات جمع کنید و با شخصیت ها صحبت کنید و بخش های مختلف را که بسته هستند با کلیدهایی که از بخش های دیگر می گیرید باز کنید و آنجا را جستجو نمایید. عدد اطلاعاتی که کسب کرده اید بر اساس درصد نمایش داده می شود و هر وقت بشود ۱۰۰ درصد می توانید برگردید به نزد نویسنده و آسانسور آنجا را فعال کنید و بروید شخصاً نزد نویسنده و پایان بازی را بر اساس تصمیمی که می گیرید رقم بزنید. البته درست است که گفتم من از این نوع داستان ها خوشم می آید اما

دلیل بر این نیست که بگوییم بازی داستان خیلی خوبی دارد. نهایتاً هم می پردازیم به بخش بصری بازی. بازی Hellpoint از لحاظ گرافیکی و در ابعاد هنری و فنی عنوانی است که هم موارد مثبتی را در آن می بینیم و هم ضعف در آن مشاهده می شوند. گرافیک فنی Hellpoint مخصوصاً به این دلیل که هنوز اول عرضه بازی هستیم قابل قبول است. در طول تجربه بازی چند بار با باگ ها و مشکلات فنی مواجه شدم مثل پریدن بیرون از بازی و یا ناگهان سیاه شدن صفحه و انجام نشدن هیچ کاری. اما خب این را بگوییم که این اتفاقات در کل تجربه ی طولانی من از بازی فقط ۴ بار رخ دادند و تازه این را هم بدانید که وقتی من داشتم بازی را تجربه می کردم اصلاً بازی هنوز عرضه نشده بود که بخواهد آپدیتی دریافت کند و برخی مشکلات فنی اش حل شود. در واقع باید بگوییم مشکلات فنی اصلاً بزرگ نیست که بخواهیم به آن به عنوان وضعی بزرگ تکیه کنیم زیرا بازی های خیلی خیلی بزرگتر از این هم خیلی بیشتر از این حرف ها مشکلات فنی داشته و دارند. سازندگان بازی Hellpoint تا حدود زیادی هنر خود را در زمینه خلق دنیایی تاریک و فضا سازی سنگین آن به ما نشان داده اند و شاهد عنوانی هستیم که در زمینه طراحی هنری و فضا سازی، علیرغم ایراداتی که مثل گاه خالی و خشک بودن

محیط ها دارد، تقریباً موفق عمل کرده است و شاهد یک دنیای بسیار بسیار سیاه، تاریک و مرده هستیم که در نوع خود مناسب است. باید به این موضوع نیز اشاره کرد که وضعیت کیفیت تکسچرها در بازی در برابر عناوین قدرتمند حرفی برای گفتن ندارد و مخصوصاً از نماهای نزدیک کاملاً معمولی هستند. طراحی شخصیت ها از لحاظ ظاهری جذاب انجام شده است و شخصیت های بازی و دشمنان و... حالتی جذاب دارند. البته تنوع دشمنان بازی در مقایسه با سری سولز و عناوین عالی سولز لایک بالا نیست و خیلی از دشمنان تکراری را در بازی مشاهده خواهید کرد ولی خب در عوض باس های بازی بسیار متنوع و عالی هستند. به صورت کلی از لحاظ طراحی های هنری باید گفت شاهد عنوانی هستیم که به طور مناسبی یک دنیای بسیار تاریک و مرده ی فضایی و کهکشانی را با اتمسفری از واقعیت و تخیل و تکنولوژی و هوش های مصنوعی عظیم به تصویر کشیده است. بهترین خصوصیت گرافیکی Hellpoint طراحی فوق العاده تاریک و مخوف دنیای غم زده و Dark بازی و فضا سازی جذاب محیط هاست که البته اگر با رنگ بندی های مناسب تری ترکیب می شدند و کمی متنوع تر از نظر رنگ بندی بودند خیلی هم این موضوع بهتر می شد. کار سازندگان بازی در این زمینه که دل

جرات به خرج داده اند و سراغ ساخت چنین عنوانی رفته اند بسیار قابل تحسین است و اعتقاد دارم که در مورد بازی های این سازندگان که بودجه کمتری داشته اند و ریسک کرده اند، باید آن ها را تشویق نمود. البته منظورم بیشتر از نظر طراحی هنری و فضا سازی در این بازی است. روند بازی بیشتر در محیط های بسته ی یک پایگاه فضایی دنبال می شود که برای یک بار بازی کردن تنوع خوبی دارند و از نظر طراحی قابل قبول عمل می کنند ولی برای دفعات بعدی مقداری برایتان تکراری می شوند. مخصوصاً که رنگ بندی های تکراری تیره دنیای بازی سبب می شوند تا بازیباز از دیدن برخی مناطق و محیط های بازی خسته شود. در واقع برای عنوانی مثل Hellpoint که قرار است چند بار به سراغ آن بیایید و دوباره آن را تجربه کنید تا همه ی داستان و دنیای بازی را کشف کنید، بسیار اهمیت بالایی دارد که بازی بتواند جذابیت بصری اش را برای شما در دفعات بعدی حفظ کند که متأسفانه این موضوع چندان در بازی به چشم نمی آید و فضای بازی و محیط هایش مقداری در دفعات بعدی برای شما تکراری می شوند ولی خب این موضوع هم دخیل است که چون مدام سولز را در ذهن داریم انتظارمان مقداری از این عناوین بالا است.





نورپردازی در چنین عناوینی مثل Hellpoint با توجه به سبک و اتمسفر بسیار بسیار تاریک و سیاه آن، اهمیت بسیار زیادی از نظر انتقال حس و حال و اتمسفر داستان و دنیای بازی به بازیاز دارد و می توان گفت تقریباً نورپردازی در Hellpoint نیز استاندارد و مناسب انجام شده است. Hellpoint در زمینه گرافیک و طراحی هنری یک عنوان نسبتاً جذاب است و بسیاری از مناطق مختلف دنیای بازی، زیبا و باکیفیت طراحی شده اند و دنیای بازی نیز به مانند داستانی که در دل آن رخ می دهد، بسیار سیاه و دارای فضایی خفقان آور است و تم «فضایی در ترکیب با مقداری فانتری» را در آن شاهد هستیم که بستری مناسب را برای رخ دادن وقایع بازی ایجاد کرده است. اما نکته منفی هم این جاست که اگر در این دنیا شاهد جزییات بیشتری در محیط ها بودیم (محیط ها اکثر حالتی خشک و بسیار خالی دارند که هیچ جزییاتی در آنها وجود ندارد) و رنگ بندی بازی نیز بهتر و کمی زنده تر بود، وضعیت طراحی هنری بازی خیلی خیلی بهتر می شد. در انتهای این بررسی باید اینطور بگویم که

بازی Hellpoint عنوانی است که قطعاً آن را به کسی غیر از دوستداران عناوین سولز لایک توصیه نمی کنم زیرا اگر بدون زمینه ی قبلی و آشنایی با سری سولز به سراغ این بازی بروید درجه ی سختی اش و ضعف هایش شما را آزار خواهد داد اما از طرف دیگر باید این را هم بگویم که اگر به عناوین سولز و سولز لایک علاقمند هستید، Hellpoint کاملاً ارزش این را دارد که سراغش بروید زیرا سعی کرده المان هایی در بازی اش بگذارد که جدید و نو و متفاوت از سری سولز باشند و این قابل تحسین است. درست است که برخی از این المان های چندان هم ایده خوبی نبوده اند ولی برعکسش هم وجود دارد و موارد جدید و جذاب نیز در این بازی به چشم می خورند که آن را از حالت یک کپی خارج کرده اند و Hellpoint را عنوانی قابل احترام می کنند. یا اصلاً و ابداً به سراغ تجربه Hellpoint نروید و کلاً بی خیالش شوید و یا اگر سراغش می روید حداقل آن را ۳-۴ ساعت بازی کنید و بعد از یک ساعت نگویید اصلاً خوب نیست. این بازی را ابتدا با یک ساعت شروع کردم و بعد از بازی کردن این سبک ساعت،



گفتم خیلی معمولی است. حتی شاید بی خیالش می شدم. سپس مقداری بیشتر بازی کردم و وقتی برخاستم در دلم این حس بود که دارد جالب تر می شود. سپس همین طور بازی کردن من طولانی تر شد تا این که بازی را تمام کردم. هر چقدر و هر ساعتی که در Hellpoint جلوتر می آید و بیشتر با قلق گیم پلی بازی آشنا می شوید، بازی بهتر می شود. این بازی را وقتی ۳-۴ ساعت پایش بنشینید و سختی اش دستتان بیاید و قلقش را یاد بگیرید، تازه واقعیتش را خواهید دید و یک سولز لایک خوش ساخت با حال و هوایی فضایی و جدید را تجربه خواهید کرد. در کل تصمیم گیری در مورد خرید یا عدم تجربه این بازی بر عهده شما عزیزان است. می توانید در نهایت به نقد و نمره بنده توجه فرمایید و بر اساس این که قبلاً چه مقدار در مورد بازی هایی که به شما معرفی یا نقد کرده ام به من اعتماد دارید، تصمیم

خود را در مورد تجربه این بازی بگیرید. راستش بعد از تمام کردن این بازی باید بگویم Hellpoint عنوانی است که می تواند طرفداران و عاشقان سری سولز و بازی های هاردکور را به چالش بکشد و یک تجربه خوب را برایشان رقم بزند ولی خب اصلاً انتظار عنوانی در حد سولز یا بهترین سولز لایک ها را نداشته باشید چرا که در بازی کاستی هایی هم مشاهده می شود ولی اگر این ها را بپذیرید که اتفاقاً با توجه به نکات مثبت بازی کار خیلی سختی هم نیست، یک بازی سولز لایک جذاب و خوب را تجربه خواهید کرد که با این که ادای احترام مستقیم به سری سولز است ولی المان های یونیک خودش را هم دارد، در سال های اخیر شاهد بوده ایم که تعداد خیلی زیادی از عناوین سری دارک سولز و در واقع زیر سبک جدیدی که استاد میازاکی خلق کرد را به عنوان منبع الهام خود قرار دهند و از آن الگو بگیرند. حالا

برخی خیلی کم و کمرنگ این کار را کرده اند و برخی هم این موضوع را به وضوح هر چه تمام تر بروز داده اند. باید اشاره کنم که سازندگان Hellpoint خیلی هم کم تجربه نیستند و قبلاً روی بازی های بزرگی مثل اساسین سیندیکیت و... کار کرده اند و حالا استودیوی مستقل خودشان را تاسیس کرده اند. عنوان Hellpoint یک بازی خوش ساخت است که کاملاً در ادای احترام به شاهکار آقای میازاکی ساخته شده است و سازندگان عنوانی با ادای احترام مستقیم به شاهکار میازاکی خلق کرده اند که خوشبختانه پلات و دنیایش از سولز متفاوت است و یک شخصیت مجزا دارد. درواقع باید بگویم سازندگان این بازی در Cradle Games عنوانی خوش ساخت و استاندارد را خلق کرده اند که البته ضعف های خودش را هم دارد ولی بدون شک ارزش تجربه کردن را برای دوست داران سولز هم داراست.



8

سیستم جذاب تجربه ی کوآپ آفلاین بازی به صورت اسپلیت اسکرین در کنار تجربه ی کوآپ آنلاین، طراحی عالی کلی پاس فایت مختلف، قرار دادن برخی المان های کاملاً جدید نسبت به سری سولز در گیم پلی بازی که شخصیت خاصی به آن بخشیده است؛ وجود سیستم چرخه زمانی که در زمان های مختلف، دنیای بازی تغییرات خاص و مرموزی می کند و همچنین وجود دنیای زیرزمینی که موازی دنیای اصلی بازی است و رازهایی را در خود به همراه دارد، طراحی و فضا سازی تاریک و جذاب؛ داستانی مرموز که با گشت و گذار در دنیای بازی و صحبت با شخصیت ها و جمع کردن اطلاعات، بیشتر و بیشتر برای شما روشن می شود؛ استفاده ی خوب از المان های اصلی سری سولز در گیم پلی بازی؛ محتوای مناسب و خوب، وجود پایان های مختلف بر اساس تصمیم شما

پپیچیده شدن بیش از حد دنیای بازی در برخی مواقع که بر عکس سری سولز در آن حس کم شدن می کنید، تنوع دشمنان بسیار کم، رنگ بندی های مرده و تکراری در برخی از مناطق بازی، افتضاح عمل کردن بازی در زمینه برداشتن روح ها از محل مرگ که باعث می شود در ۹۰ درصد مواقع بعد از یک بار مردن دیگر روح هایتان قابل دسترسی نباشند و این اصلاً قابل قبول نیست، درجه سختی بازی به خاطر وجود برخی المان های اضافی و مسخره (مثل خلق شدن یک روح از شما بعد از این که می میرید دقیقاً با قدرت و زره و سلاح های شما که به سراغتان می آید تا شما را بکشد) آن هم در کنار درجه ی سختی مرمگبار بازی که خودش گاهی غیر بالانس است

کنسول های دیگر نیز آن را بخاطر گیم پلی اش مسخره می کردند و می گفتند «بازی نمی خرم که توش حمالی کنم!». اکنون که بازی برای PC منتشر شده است، به نظرم خیلی منطقی تر می توان خود بازی را مورد بررسی قرار داد. Death Stranding دیگر انحصاری نیست و دیگر کسی به خاطر انحصاری بودنش از آن طرفداری نمی کند و این اتفاق بسیار خوبی است. حالا بعد از گذشت یک سال، می توانیم این بازی را روی PC بازی کنیم و این بار به شکل منطقی تر و خارج از جو سنگین روزهای عرضه، آن را مورد بررسی قرار دهیم. می دانید، نقد بازی هایی مانند Death Stranding به هیچ وجه ساده نیست. وقتی درباره ی Death Stranding حرف می زنیم، صحبت از یک بازی کاملاً سلیقه ای است که عده ای را جذب و عده ای را دفع خواهد کرد. اگر یادتان باشد نمره هایی که به این بازی داده می شد نیز حالت باینری داشتند. یکی 5 می داد، دیگری 10. یکی آن را انقلابی ترین بازی نسل هشتم می خواند و دیگری نمایش متکبرانه ی کوچیما برای فرو کردن نبوغ خود در چشم مخاطب! در طول چند سال اخیر، واقعاً هیچ بازی ای نبوده که بتواند مخاطبان را تا این حد به دو دسته تقسیم کند. دو دسته که هیچ نقطه ی مشترکی ندارند. یکی می گوید سیاه سیاه، دیگری می گوید سفید سفید! اما بیایید ما دسته ی سوم باشیم. دسته ای که بدون توجه به جنگ های کنسولی و سازنده ی بازی، Death Stranding را به عنوان یک بازی مورد بررسی قرار می دهند. تنها چیزی که می توانم بگویم این

است که Death Stranding یک بازی بسیار متفاوت است. اینکه این تفاوت را تا چه حد دوست خواهید داشت بر عهده ی خود شماست. تجربه ی من از بازی این گونه بود که یک لحظه عاشق آن می شدم و یک لحظه می خواستم بازی را پاک کنم و بروم سراغ عنوانی دیگر. شاید شما هم مثل من هیچ وقت چنین تجربه ی عجیبی در مورد یک بازی نداشته باشید. می توانم لیست بلند بالایی از چیزهایی که این بازی را به یک شاهکار تبدیل می کند برایتان بنویسم و لحظه ای بعد آن را با یک لیست بلند بالای دیگر درباره ی مشکلات بازی خنثی کنم. ولی اگر یک صفت را در یک کارگردان دوست داشته باشم، آن صفت «جرئت» است. چیزی که کوچیما تمام و کمال آن را در این بازی به رخ همه می کشد.

با بزرگ ترین نقطه ی قوت بازی شروع می کنم که بازیگران قدرتمندش است. همه ی کاراکترهایی که در بازی می بینید، توسط بازیگران درجه یک هالیوود ایفای نقش شده اند. یادم می آید در هر تریلری که از بازی منتشر می شد و کوچیما شخصیت جدیدی را بهمان نشان می داد، حاج و واج می ماندم که «پسر! جمع کردن این همه بازیگر درجه یک و خوب تو یه فیلم سینمایی هم رویاییه، چه برسه به یه بازی!». می دانید، خیلی وقت نیست که پای بازیگرها به دنیای بازی باز شده است و یک دفعه کوچیما می آید چندین و چند بازیگر خفن را در بازی خود معرفی می کند!

A HIDEO KOJIMA GAME

# DEATH STRANDING

## Death Stranding

به سان انسان، به سان مرگ

♦♦ آریا مقدم

طرف و تریلرهای مبهم و رمزآلود بازی نیز از طرف دیگر، Death Stranding را به یکی از مورد انتظارترین بازی های سال 2019 تبدیل می کرد. سرانجام این بازی به شکل انحصاری روی کنسول PS4 منتشر شد و کل جامعه ی گیم را به دو دسته تقسیم کرد! عده ای که اعتقاد داشتند Death Stranding یک شبیه ساز پیاده روی حوصله سربر است و عده ای دیگر که آن را شاهکاری در داستان سرایی و انقلابی در گیم پلی خطاب می کردند. به نظر من، وقتی یک بازی انحصاری است، خیلی ها با جانبداری به آن نگاه می کنند. Death Stranding نیز از این قاعده مستثنی نبود. خیلی از فن های دواتشه ی پلی استیشن هنوز بازی نکرده می گفتند بازی شاهکار است. در مقابل فن های

که استارت زده، آن پروژه به طرز خاصی مخاطبان را جذب خودش کرده. چند سال پیش بود که کارگردانی نسخه ی جدید از سری سایلنت هیل به او داده شد و او با دمویی نیم ساعته از این بازی ثابت کرد که فرق نمی کند در چه ژانری بازی می سازد، او می تواند هر حسی را که می خواهد به مخاطبش تزریق کند. با کنسل شدن آن بازی و جدایی کوچیما از کمپانی کونامی، او کمپانی خودش را با نام Kojima Productions تاسیس کرد و خیلی زود مشغول ساخت آی پی جدیدش به نام Death Stranding شد. از آنجایی که Death Stranding نیز بازی کوچیما بود، از همان اول با شایعات و حاشیه های فراوانی همراه شد. انتظار مخاطبان برای دیدن بازی جدید کوچیما از یک

اگر ذره ای با دنیای بازی ها آشنایی داشته و یا تا به حال چند مقاله درباره ی بهترین بازی های تاریخ خوانده باشید، قطعاً با نام «هیدئو کوچیما» آشنا هستید. نامی که معمولاً با صفاتی همچون نابغه، خلاق، نوآور و خاص همراه می شود. نوآوری هایی که این مرد در صنعت بازی داشته است، آن قدر زیاد است که او را برای خیلی ها تبدیل به یک افسانه کرده است. کوچیما نه تنها کارگردانی کاربلد و زبردست، که همواره فردی متفاوت و عجیب بوده است. کارهای او همیشه با حاشیه های زیادی همراه است و خوب می داند که چطور ذهن مخاطب را به چالش بکشد. معروف ترین اثر او که مطمئناً بارها اسمش را شنیده اید، سری متال گیر (Metal Gear) است، اما کوچیما هر پروژه ای را

**Release Date**  
November 8, 2019  
**Platform(s)**  
PlayStation 4  
Microsoft Windows  
**Developer(s)**  
Kojima Productions[a]  
**Publisher(s)**  
Sony Interactive Entertainment (PS4)  
505 Games (PC)  
**Genre(s)**  
Action





از آن جایی که Death Stranding یک عنوان کاملاً داستان محور است، مسئولیت سنگینی بر دوش این بازیگران نهاده شده و تک تک آن ها نقش خود را به زیبایی هرچه تمام تر ایفا می کنند. نورمن ریداس، چنان خوب حس کاراکتر منزوی و تلخ سم پورتر را به تصویر می کشد که نظیرش را در بازی های دیگر ندیده اید. از طرف دیگر استادانی چون مدس میکلسن که همه او را با سریال هنیبال می شناسند و لئا سیدو، بانوی زیبای فرانسوی نیز نقش خود را بدون نقص ایفا کرده اند. ساعت ها می شود درباره ی تک تک نقش های بازی حرف زد و تک تک بازیگرها را به خاطر ایفای نقش به یادماندنی شان تحسین کرد. البته وقتی کارگردان هیدئو کوچیما باشد و چنین عوامل قدرتمندی را به کار بگیرد، انتظار دیگری هم نمی توان داشت. داستان اما جای بحث دارد. ایده ی اصلی داستان بسیار جذاب و خاص است و به رابطه ی میان مرگ و زندگی می پردازد. از همان تریلرهای اولیه ی بازی نیز کاملاً مشخص

بود که با عنوانی فلسفی و غیرمعمول مواجه

خواهیم شد. Death Stranding روایت آمریکایی است که دیگر متمرکز نیست و مردم آن در گروه های کوچکی به نام Knot زندگی می کنند. زندگی مردم این آمریکای آخرالزمانی، به «پورتر»هایی وابسته است که وظیفه ی آن ها حمل کردن بار و تجهیزات لازم، و رساندن این بارها به دست آن هاست. در این آمریکا خبری از راه های آسفالت شده و حتی خاکی نیست و پورترها افراد شجاعی هستند که مقابله با سختی های راه، آب و هوای بد و دزدها را به جان خریده اند. اتمسفر بازی بسیار تاریک و سنگین است و دیدن چنین دنیایی حس غم و ناامیدی را به خوبی تحریک می کند. اما در عوض مردمی که می خواهند کشورشان دوباره یکپارچه شود و از این وضعیت نجات پیدا کنند، به شما انگیزه می دهند. بخش اصلی داستان مربوط به پدیده ی خاصی به نام BTها می شود. BTها مربوط به زندگی پس از مرگ اند، ولی اکنون پا به دنیای زنده

ها گذاشته اند. تنها راهی که یک فرد بتواند متوجه حضور BTها شود، همراه داشتن نوزادی است که هنوز به تکامل نرسیده. در بازی باور بر این است که این نوزادان یا همان BBها، هنوز کامل به دنیای زنده ها قدم نگذاشته اند، بنابراین می توانند متوجه حضور BTها شوند. داستان بازی خیلی پیچیده تر و طولانی تر از این حرف هاست و باید خودتان بازی کنید تا ببینید دقیقاً موضوع از چه قرار است.

اما لابلای این پیچیدگی، نظم خاصی وجود ندارد که به داستان فرود و صعود مشخصی ببخشد. بازی تا آخر سوالاتی را در ذهن شما ایجاد می کند که خیلی از آن ها بی جواب باقی می مانند. البته اینکه برخی از سوالات بی جواب بمانند، تکنیکی خوب برای درگیر کردن ذهن مخاطب بعد از پایان یک فیلم یا بازی است، اما نه هر سوالی. به نظر می رسد Death Stranding بیشتر از اینکه بخواهد ذهن مخاطب را درگیر کند، از یک

سری مشکلات روایی رنج می برد که داستان آن را ناقص و ناتمام می گذارد. البته از همان زمان انتشار بازی، یک سری خیلی حس باهوشی می کنند و می گویند داستان بازی خیلی پیچیده و عمیق است و هر کسی متوجه آن نمی شود و از این حرف ها. دلیل آن هم صرفاً این است که کوچیما سازنده ی بازی است و در ذهن این افراد، هر چیزی که کوچیما بسازد بدون نقص است و اگر شما با داستان مشکل دارید، حتماً مشکل از شماست! اما مطمئن باشید قضیه اصلاً این نیست. بین یک پیچیدگی معنادار و یک داستان که صرفاً دوست دارد مبهم و پیچیده باشد، مرز واضحی هست. نمی گویم داستان Death Stranding بی معنی است، اما خیلی جاها به نظر می رسد کوچیما خواسته داستان را الکی مبهم کند. جایی که مخاطب نیاز به یک سری توضیح دارد، او را زیر نمادگرایی و دیالوگ های طولانی خفه می کند. حتی بازی در پرداخت به شخصیت بدش نیز می لنگد.

شخصیت هیگز (Higgs) که ایفای نقش آن بر عهده ی تروی بیکر دوست داشتنی است، نمی تواند آن طور که باید و شاید در بازی تنش ایجاد کند. کاملاً واضح است که سعی شده او یک شخصیت زیرک و غیرقابل پیش بینی داشته باشد و از این آدم بدهایی باشد که همه جذبش می شوند. اما متأسفانه خیلی تا رسیدن به این تصویر فاصله دارد و خیلی وقت ها اصلاً برایتان مهم نیست که شخصیتی به نام هیگز هم در بازی هست! رویارویی آخرتان با این کاراکتر نیز خیلی هیجان انگیز نیست و جای خالی یک شخصیت منفی درست و حسابی در بازی تا آخر حس می شود. شاید اگر تمرکز تیم سازنده بیشتر روی این بود که بازی لذت بخش باشد تا خاص، داستان بهتر از این می شد. هر چیزی که پیچیده باشد لزوماً لذت بخش، و هر چیزی که ساده باشد لزوماً سطحی نیست!

گیم پلی Death Stranding جایی است که اکثر مشکلات آن دیده می شود، اما نهایتاً

می توانم بگویم حتی گیم پلی این بازی هم سلیقه ای است! به عنوان یک پورتر، اصلی ترین وظیفه ی شما در بازی حمل کردن بار از یک نقطه به نقطه ی دیگر است. چیزی که همه قبل از انتشار بازی دعا می کردند که حقیقت نداشته باشد، اما نهایتاً بازی آمد و دیدیم که بله، آقای کوچیما دقیقاً از ما می خواهد همین کار را انجام دهیم! خوشبختانه حمل بار آن قدرها هم که ممکن است فکر کنید، طاقت فرسا نیست. البته اگر بخواهم صادقانه بگویم، این کار چندین بار حوصله ام را در حدی سر برد که دستگاه را خاموش کردم و به سراغ کار دیگری رفتم. معمولاً شروع اکثر بازی ها طوفانی است تا مخاطب جذب شود و خیلی از مکانیزم های باحال بازی همان اول معرفی می شود. در Death Stranding اما از همان اول بار می زنید و از کوه بالا می روید! جوری که شاید فکر کنید بازی دارد با شما شوخی می کند و این دیگر چه مکانیزم مسخره ای است!



اما اگر کمی صبر داشته باشید، بعد از پنج، شش ساعت، بازی کم کم شروع می کند و به شما وسایل نقلیه و ابزار به درد بخوری می دهد که کار حمل و نقل را خیلی آسان تر خواهند کرد. به اواسط بازی که می رسید دیگر پیدا کردن یک وسیله ی نقلیه یا ساختن پل و جاده خیلی راحت می شود و بازی بیشتر از هر چیزی روی داستان متمرکز می شود. ابزاری که در طول بازی به شما داده می شوند، بسیار خلاقانه و جالب هستند. اول از نزدیکان شروع می کنید، بعد می توانید پل بسازید، بعد کم کم می توانید با استفاده از ابزار مختلف دیگر از بالای کوه با زیپ لاین پایین بروید و بسیاری چیزهای دیگر. خیلی از اسلحه ها نیز به همین شکل خلاقانه طراحی شده اند. برای مثال اسلحه ای دارید که از خون شما به عنوان شارژ استفاده می کند و برای استفاده ی از آن، می توانید همراه خود کیسه های خون حمل کنید که در حالت عادی برای پر کردن نوار سلامت شما به کار می روند.

شما در بازی سه دشمن اصلی خواهید داشت. اولین و مهم ترین دشمن شما طبیعت وحشی بازی خواهد بود. برای حمل بار از یک نقطه به نقطه ی دیگر، باید از میان سنگ، کلوخ، رودخانه، گل، برف و خلاصه هر مانع دیگری که فکرش را بکنید عبور کنید. خود بارها معمولاً سنگین اند و اگر بخواهید بارهای گم شده ای که در محیط وجود دارند را نیز حمل کنید، حفظ کردن تعادل سم مشکل خواهد شد. اگر بارهایی که روی دوش سم سوار کرده اید، از یک حدی بیشتر شود، او با سرعت بسیار کمتری حرکت خواهد کرد و به محض رسیدن به اولین مانع تعادل خودش را از دست خواهد داد. البته حفظ تعادل با دو دکمه ای که خودتان می توانید در PC تعیین کنید ممکن خواهد بود، ولی در کل، حمل بار با این وضعیت، بدون اینکه بارها آسیب خاصی ببینند، کاری بسیار مشکل خواهد بود. در اینجا وسایل نقلیه ای مانند موتور و کامیون های برقی به کمک شما خواهند آمد، اما از آن جایی که بخش عظیمی از راه کوهستانی است، این وسایل نقلیه تا یک جایی می توانند شما را همراهی کنند و بقیه ی



همان طور که گفتم ابزاری که بازی به شما می دهد بسیار خلاقانه و جالب اند، اما خیلی وقت ها نمی دانید ریسک برداشتن یک اسلحه ی اضافه و سنگین کردن بار روی دوش تان، منطقی است یا نه. ممکن است سر راه اصلاً به MULEها برنخورید. ممکن است اسلحه ی جدیدی که به شما داده شده آن طوری نباشد که فکر می کردید. تازه اگر هم اسلحه خوب باشد و هم وزن خیلی زیادی به خود اختصاص ندهد، استفاده از آن الکی سخت و پیچیده است. به همین دلیل خیلی وقت ها ترجیح می دادم با همان مُشت حساب MULEها را برسم. بازی آیتم زیاد دارد و الی آن به قدری ضعیف و بد عمل می کند که عملاً رمق استفاده از خیلی از این آیتم ها را نخواهید داشت. حتی برای تحویل دادن یک بار یا کارگو،

باید چندین بار دکمه بزنیید و کات سین های غیرضروری ببینید. کات سین های بسیار طولانی داستان را هم کنار این ها قرار دهید تا بازی بعضی وقت ها واقعاً فرسایشی و حوصله سربر شود. از نظر بصری Death Stranding یکی از زیباترین بازی های نسل هشت است. گرافیک فنی و هنری بازی حرف ندارد و این موضوع در نسخه ی PC بیشتر هم به چشم می خورد. آهنگ هایی هم که برای بازی انتخاب شده اند شاهکارند. کافی است یک بار در هنگام قدم زدن در محیط بازی، دوربین کمی عقب بیاید و یکی از آهنگ های بازی پخش شود تا عاشق بازی شوید! اما زیبایی اصلی بازی در پیام آن است. وقتی که می فهمید تمام این مدت تنها نبوده اید. تمام این مدت که نردبانی می دیدید که در جای مناسب قرار

داده شده، جاده ای می دیدید که رفت و آمدتان را سریع تر می کرد، و پلی می دیدید که رد شدن از روی رودخانه را برایتان آسان تر می کرد، با گیمرهای دیگری در سراسر جهان متصل بودید. وقتی Death Stranding بازی می کنید، اتصال خود را به اینترنت قطع نکنید. چیزهای عجیبی خواهید دید... کوچیما در کل مدت بازی نمی خواسته شما از بآوری کردن اذیت شوید، نمی خواسته حوصله ی شما را سربرد. می خواسته ببینید همه چیز با کمک به یکدیگر چقدر آسان تر می شود. این درسی است که Death Stranding برای آن ساخته شده و همین ایده، لایق تشویق است. Death Stranding را بازی کنید، نه به خاطر اینکه نقیصی ندارد، بلکه به خاطر این که بازی مشابه آن وجود ندارد.



8

+ پیشرفت گرافیکی نسبت به نسخه ی PS4 که Death Stranding را در زمره ی زیباترین بازی های نسل هشتم قرار

می دهد.

بازی عالی کاراکترها که روح بازی به شمار می رود.

داستان خاص و جذاب.

آهنگ های شاهکار که در بهترین لحظات نواخته می شوند.

ایده ی جسورانه و متفاوت هیدئو کوچیما در خلق یک اثر هنری.

لحظات پرتعداد سینمایی.

فضاسازی بی نظیر.

- رابط کاربری و Inventory ضعیف و عذاب آور بازی

شخصیت پردازی ضعیف هیگز

گیم پلی خسته کننده و کم عمق بازی



## مصاحبه با کارگردان بازی Dirt 5

محمد حسین کریمی



چند بازی مسابقه‌ای برای زمان عرضه‌ی کنسول‌های نسل بعدی تایید شده‌اند اما به نظر می‌رسد امیدوارکننده‌ترین آن‌ها Dirt 5 از استودیوی گُدمسترز (Codemasters) باشد. بسیاری از طرفداران سبک مسابقه‌ای منتظر

این عنوان هستند و با توجه به چیزهایی که تا به این لحظه دیده‌ایم، اثری فوق‌العاده جذاب و امیدوارکننده در انتظار طرفداران خواهد بود که البته شامل بخش تک‌نفره با خط داستانی کامل، قابلیت اسپلیت

اسکرین (Split-Screen) چندنفره و گزینه‌های مختلفی برای بخش آنلاین می‌شود. از طرفی حالت‌های متعددی مانند Playground Mode برای این اثر طراحی شده که مطمئناً ارزش تجربه را بالاتر می‌برد.

در ادامه مصاحبه‌ای با طراح ارشد بازی، مایکل مُرتون (Michael Moreton)، را می‌خوانید که بیشتر در مورد کارگردانی اثر و ساخت یک اثر میان‌نسلی جذاب صحبت کرده است.

Dirt 5 بازگشته است تا رویکردی سرگرم کننده و غیر جدی‌تر نسبت به نسخه‌ی چهارم پیش‌گیرد. دلیل اصلی این تصمیم‌گیری از سونی تیم شما چه بود؟



تمرکز زیادی بر روی بخش داستانی (کمپین) DiRT 5 وجود دارد که البته این بخش روایتی صدابیشگانی مانند نولان نورث و تروی بیکر را شامل می‌شود. آیا می‌توانید در مورد نقش آن‌ها در بازی و نحوه‌ی داستان گویی صحبتی داشته باشید؟

داشته باشند و تمامی این موارد موفقیت آمیز باشند.

یکدیگر به راحتی آگاه شوند اما همچنان بتوانند انتخاب‌های خاص خود را داشته باشند و تصمیم بگیرند که در مرحله‌ی بعد چه نوع مسابقه‌ای را انتخاب کنند. ما احساس می‌کنیم که اضافه کردن چنین داستانی باعث شده است انتخاب‌های بازی‌باز نیز معنا

تروی و نولان هر دو در نقش مقابل شخصیت اصلی داستان (بازی‌باز) قرار دارند. ما یک داستان زنده و شاد در مورد رقابتی یک مسابقه‌ی رانندگی بزرگ رالی خلق کرده‌ایم. ما می‌خواستیم روایتی را ترتیب دهیم که بازی‌بازان از شخصیت‌ها و تعامل آن‌ها با

چرا برای این نسخه داستان در نظر گرفتید؟ این موضوع چه چیزی را به یک بازی مسابقه‌ای آف-رود (off-Road Racing) اضافه می‌کند؟

ویرایش شده را بر عهده دارند که البته همگی بخش کمپین را شکل می‌دهند. ما هیچوقت نمی‌خواستیم که بازی‌بازان با بخش داستانی از مسابقه‌ها و گیم‌پلی دور شوند اما احساس می‌کنیم که با اضافه کردن این پیش‌زمینه و بخش داستانی حالا یک تجربه‌ی غنی و با معنا برای مخاطبین شکل می‌گیرد.

انجام دهیم. برای این که بتوانیم المان‌های بیشتری را برای بخش وسیع‌تری از جهان به ارمغان بیاوریم سراغ استودیوی Donut Media رفتیم که دانش و تخصص خود را به ما ارائه دادند. در حقیقت آن‌ها وظیفه‌ی ساخت مقدمه‌ی داستانی، بخش تمرینی، رویه‌ی رو به جلوی روایتی و قسمت‌های

ما احساس کردیم این برای بازی‌باز خیلی مهم است که بازی‌باز را وارد دنیای DiRT 5 کنیم و به آن‌ها این حس را القاء کنیم که کارهایی که انجام می‌دهد معنا دارد و در حقیقت به نوعی یک سرمایه‌گذاری را انجام می‌دهد. اضافه کردن شخصیت‌های به یادمانی به ما اجازه می‌دهند که این کار را



چندین دلیل مختلف برای این تصمیم وجود دارد. زمانی که در مرحله‌ی پیش‌تولید و تحقیقات قرار داشتیم احساس کردیم که پیش‌زمینه و رویکرد ما نسبت به DiRT 2 و DiRT 3 بیشتر برای نسخه پنجم مناسب هستند. از طرفی متوجه شدیم یک رویکرد با تمرکز بیشتر بر روی دسترسی بیشتر و

استایل فستیوالی بازی ذهن ما را به سمت Motorstorm می‌برد. آیا این فرنیچر منبع الهام برای DiRT 5 بوده است؟ چه موارد دیگری برای کارگردانی و مسیر این بازی تاثیر گذاشته است؟

Hammers در بازی جدید اعمال کنیم. ما سعی کردیم آن تجربه‌ها در سبک مسابقه‌ای را جمع آوری کرده و با آب و هوای پویا و کلاس‌های مختلف طراحی شده ترکیب کنیم.

پایه‌های اصلی DiRT 5 ما را به سمت خلق یک تجربه‌ی تقویت شده و سرگرم‌کننده برد که البته در تقابل با سری DiRT Rally قرار می‌گیرد. ما از منابع متعددی الهام گرفته‌ایم، همچنان از نسخه‌ی قبلی سری DiRT الهاماتی داشته‌ایم در کنار عناوین Motorstorm. ما همچنین سعی کردیم الهاماتی از مسابقات واقعی موتور اسپورت مانند King of the





ما می‌دانیم که نسخه‌ی نسل بعدی به نرخ فریم ۱۲۰ نیز دست پیدا می‌کند. مثال‌های دیگری که نسخه‌ی نسل بعدی بازی از سخت‌افزارهای جدید بهره می‌برند چیست؟ به عنوان مثال شما چگونه از قابلیت‌های دوال‌سنس بهره برده‌اید؟

ما واقعاً در مورد قابلیت‌های پد دوال‌سنس زده هستیم، این کنترلر به ما این شانس را می‌دهد که به بازی‌ها اجازه را بدهیم که فرصت‌هایی که به ارمغان می‌آورد هیجان

شما با سری DIRT وارد بخش واقعیت مجازی این صنعت نیز شده‌اید. آیا هیچ برنامه‌ای برای پشتیبانی نسخه‌ی جدید از واقعیت مجازی دارید؟

در حال حاضر تمامی تلاش ما متمرکز شده در حال حاضر هیچ برنامه‌ای برای واقعیت مجازی نداریم اما این بدان معنا نیست که در است بر روی هر چه بهتر شدن DIRT 5 ما

در آخر، اگر تروی بیکر و نولان نورث مسابقه دهند، فکر می‌کنید کدام یک برنده باشند؟

سوال بسیار سختی است، می‌توانم درخواست ویدیو چک دهم؟

در آخر، اگر تروی بیکر و نولان نورث مسابقه دهند، فکر می‌کنید کدام یک برنده باشند؟



DIRT 5 یک اثر میان نسلی به حساب می‌آید بدین معنا که برای کنسول‌های نسل حاضر نیز عرضه خواهد شد. چه نکات مثبت و منفی برای توسعه‌ی یک اثر میان نسلی وجود دارد؟

شود و همچنین راه‌های استفاده‌ی حداکثری و همچنین کشف محدودیت‌های خود را شناسایی کنیم. مطمئناً این یک تجربه‌ی است که به ما درس‌های زیادی می‌دهد. این بسیار عالی است که ما تیم بسیار سخت کوشی داریم که دائماً به دنبال فراتر بردن مرزهای بازی‌های ویدیویی هستند و همچنین سعی دارند اعمال ویژگی‌های تازه را راحت‌تر از همیشه انجام دهند.

نسل بعدی را ندارند پر کنیم و همزمان بتوانیم بهترین تجربه‌ی ممکن را برای هر یک از سیستم‌های مقصد به ارمغان بیاوریم و اگر آن‌ها بعدها تصمیم به آپگرید کردن بگیرند ما این فرصت را به بازی‌بازان می‌دهیم تا آخرین بهبودها را بدون هیچ هزینه‌ی اضافی کسب کنند. اگرچه توسعه برای کیت‌های توسعه‌ی جدید چندان بدون چالش نیست! تمامی اعضای سازنده می‌بایست به سخت‌افزارهای جدید و عملکرد آن‌ها عادت کنند و تازگی آن‌ها باعث می‌شود به طور مدام راه‌هایی را کشف کنیم که قابلیت‌های سخت‌افزار آن‌ها نمایان

کار کردن بر روی سخت افزار جدید همیشه هیجان‌انگیز است! این بازی در حقیقت رویای همیشه تیم سازنده‌ی آن به حساب می‌آید. دیدن ویژگی‌های جدید کنسول‌های نسل بعدی و اکتشاف/بررسی آن‌ها برای بردن حداکثر استفاده از آن‌ها برای خلق یک تجربه‌ی بی‌نظیر و تازه یکی از نقاط برجسته‌ی شغل ما است و ورود به نسل جدید تفاوتی با قبل ندارد چرا که همچنان هیجان به دنبال خود می‌آورد. نسل جدید به ما اجازه داده است تا فضای خالی میان خریداران اولیه و افراد دیگری که فعلاً قصد تهیه‌ی کنسول‌های

آیا توسعه‌ی این اثر به عنوان اولین بازی مسابقه‌ای نسل بعدی فشاری بر روی پروسه‌ی ساخت و تیم به وجود آورد؟

گدمسترز از آن قدرانی کنند که البته برای استاد شدن در آن پیچیدگی‌ها و عمق خاصی باید رعایت شود البته این در حالی است که سطوحی از تنظیمات «کمک» (Assist) را اعمال کردیم تا بازی‌بازانی که تنها قصد لذت بردن را دارند نیز ارضا شوند.

تا یک تجربه‌ی عالی برای انواع بازی‌بازان از مبتدی تا سطح بالا ارائه دهیم. اگر ما در زمان عرضه‌ی کنسول‌های نسل بعدی تنها بازی مسابقه‌ای هستیم باید اطمینان پیدا می‌کردیم که مورد علاقه‌ی تمامی بازی‌بازان قرار گیرد. ما یک سیستم کنترل اتومبیل خاص به وجود آوردیم که طرفداران بازی‌های

همیشه این چنین است! ما واقعاً به بازی که ساخته‌ایم افتخار می‌کنیم و احساس می‌کنیم که یک تجربه‌ی اساسی به همراه قابلیت‌های جدید و حالت‌های تازه برای بازی‌بازان به وجود آورده‌ایم که مرزهای انتظار بازی‌بازان از سری DIRT را فراتر از حد خود می‌برد. ما همچنین بسیار سخت بر روی این موضوع کار کردیم



Cuphead ps4

## قمار با شیطان

♦♦ محمد آریامقدم

## CUPHEAD

"DON'T DEAL WITH THE DEVIL"

**Release Date**  
September 29, 2017

**Platforms**  
Microsoft Windows  
Xbox One  
macOS  
Nintendo Switch  
PlayStation 4

**Developer(s)**  
Studio MDHR

**Publisher(s)**  
Studio MDHR

**Genre(s)**  
Run and gun

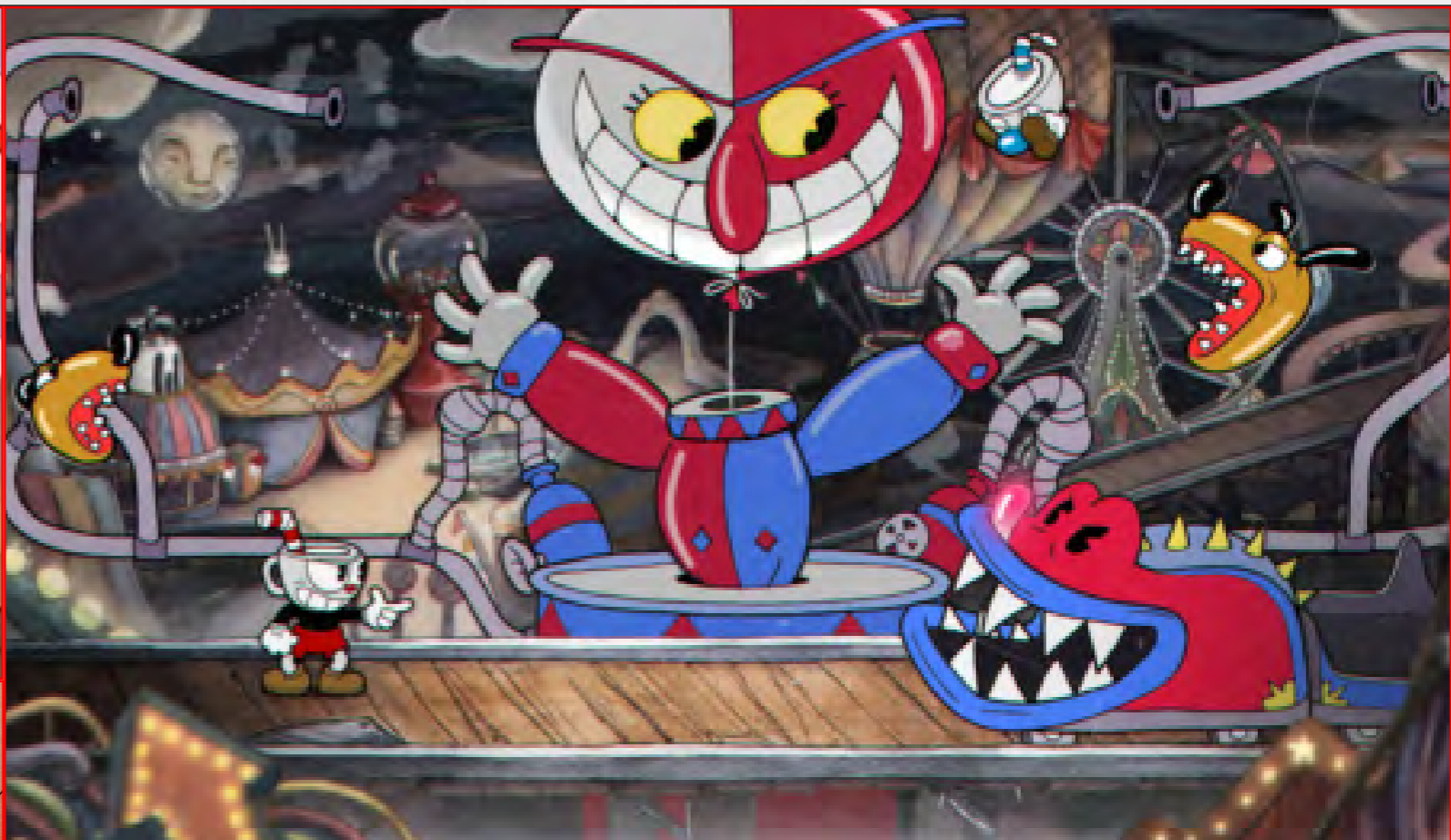
عنوان Cuphead ابتدا در سال 2017 به بازار عرضه شد. محصول استودیو MDHR را می توان یکی از بهترین انحصاری های میکروسافت تا سال 2019 دانست. این بازی ابتدا در سال 2017 فقط برای Xbox One و PC منتشر شد. اکثر بازی های انحصاری میکروسافت در این نسل برای رایانه های شخصی هم منتشر شده اند و Cuphead هم از این قاعده مستثنی نبود. اما دو سال بعد، درست مثل بازی Cuphead هم برای نینتندو سویچ منتشر شد. همه چیز برای این بازی، همین جا خاتمه نیافت و در ژوای سال 2020، یعنی همین چند ماه پیش، Cuphead برای کنسول نسل هشتمی سونی هم منتشر شد. از سه چهار ماه پیش، کاربران کنسول PS4 هم این فرصت را داشته اند تا از Cuphead نهایت لذت را ببرند. عنوانی که به عقیده برخی از گیمرها، یکی از برترین بازی های مستقل نسل هشتم هم به شمار می رود. در حالی که بازی Cuphead بازی جالب و دوست داشتنی به نظر می رسد، ولی نباید فریب ظاهر این عنوان را بخورید! Cuphead از آن دسته از بازی هایی است که برای موفقیت در آن، باید زحمت زیادی بکشید. بدون تعارف و خودمانی تر بگویم؛ Cuphead بازی سختی است! در ادامه و در مجله گیمفا، قصد داریم تا بیشتر در رابطه با این عنوان صحبت کنیم. تا پایان با نقد و بررسی نسخه PS4 بازی Cuphead در خدمت شما هستیم. بازی Cuphead داستان ساده، سرراست و جالبی دارد! ترکیب این سه عنصر در یک داستان، باعث

شده تا هر بازیکنی هم بتواند داستان این بازی را درک کند و هم از آن لذت ببرد. در جزیره خیالی Inkwell، شخصیت های مستقل نسل هشتم همراه برادرش Mugman با کتری بزرگ ( Elder Kettle ) زندگی خوش و خرمی را تجربه می کنند. درست بر خلاف توصیه های کتری، دو برادر دوست داشتنی وارد کازینوی شیطان شده و وارد یک قمار می شوند. برنده این قمار برای چندین بار پشت سر هم، این دو برادر هستند. تا جایی که شیطان به آن ها یک پیشنهاد جدید برای ارائه کردن دارد. اگر ماگمن و کاپ هد یک بار دیگر برنده این بازی شوند، پول کازینو را می برند و اگر ببازند، شیطان روح آن ها را خواهد برد. کاپ هد شرط را می بازد و یک معامله جدید پیش روی دو برادر قرار می گیرد.

به طور کلی همان طور که اشاره شد، درک داستان بازی اصلا دشوار نیست. خوشبختانه روایت داستان بازی هم در سطح قابل قبولی قرار داشته و هر بازیکن با هر سن و سالی می تواند Cuphead را به طور کامل درک کند. عنوان Cuphead یکی از آن بازی های مستقلی است که داستان، مهم ترین عنصرش نیست. با این وجود، در این زمینه می تواند بازیکن را راضی نگه دارد. پیش از هر چیز، باید بدانید که Cuphead یک بازی دو بعدی اکشن Run and Gun است. در واقع نکته ای که در مورد داستان بازی گفتیم، در رابطه با گیم پلی این اثر سال 2017 هم صدق می کند؛ ما با یک گیم پلی ساده و بدون پیچیدگی طرف هستیم. بدین ترتیب، حتی افرادی که سابقه خاصی در بازی کردن ندارند هم می توانند از این بازی سر در بیاورند. تمرکز گیم پلی بازی بیشتر از هر چیز، بر روی باس فایت های بازی است.

عنوان Cuphead شدیداً از کارتون های دهه 1930 الهام گرفته و به همین خاطر، باس های بازی از لحاظ ظاهری شباهت زیادی به شخصیت های شرور کارتون های آن دوران دارند. روی طراحی این باس ها خیلی خوب کار شده و حتی شخصیت های خیلی جالبی هم هستند. مشخص است که استودیو MDHR اهمیت بالایی برای باس های بازی خود قائل شده است. البته درک این موضوع خیلی سخت نیست. همان طور که اشاره شد، کلا محوریت گیم پلی بازی بر روی همین باس هاست که اتفاقاً غلبه بر آن ها هم کار نسبتاً سختی خواهد بود. نکته مهم این است که در حین مبارزات، هرگز نمی توانید یک نفس راحت بکشید! شما تا زمانی که باس مقابلتان همچنین روی پاهایش ایستاده، در خطر خواهید بود. در همین حین، باید مراقب اطرافتان هم باشید. گاهی اوقات شانس نیز در موفقیت یا شکست شما دخیل

خواهد بود. بازی Cuphead آن قدر سخت است که احتمالاً در مبارزه با هر باس، دست کم یکی دو باری را شکست خواهید خورد. مهم ترین نکته در Cuphead این است که از شکست های قبلی درس بگیرید. مبارزات شما با باس های بازی از یک سری فرمول مشخص و از پیش تعیین شده پیروی می کنند. به همین خاطر، موفقیت شما وابسته به خلاقیتی که در مبارزات به خرج می دهید نیست! بلکه وابسته به این است که تا چه اندازه الگوی مبارزات باس مقابل خود را حفظ کرده اید. البته حتی درک و حفظ کردن نحوه مبارزات یک باس هم نمی تواند چالش برانگیز بودن بازی را زیر سوال ببرد. شما همچنان باید بتوانید در مقابل حملات وی از خود دفاع کنید و در مبارزه، قوی تر از دشمن خود ظاهر شوید.



موضوعی که در Cuphead چندان آسان نخواهد بود. شما در طول بازی می توانید سکه ها را جمع آوری کرده و آن ها را جهت خرید آیتم هایی مثل اسلحه خرج کنید. هر سلاحی نقاط ضعف و قوت خاص خودش را دارد. در نظر داشتن این نکته و گرفتن تصمیم درست در هنگام خریداری سلاح جدید هم می تواند به شما کمک زیادی در طول بازی کند.

از نقاط قوت بازی Cuphead، می توان به طراحی هنری بازی اشاره کرد. با عنوانی طرف هستیم که از کارتون های دهه 1930 الهام گرفته و این کار را به بهترین شکل ممکن انجام داده است. طراحی باس ها عالی است و جزئیات آن ها به بهترین شکل ممکن رعایت شده است. با ورود به هر بخش جدید از بازی، با یک سری جلوه های بصری جدید سر و کار خواهید داشت. موضوعی که باز هم خلاقیت استودیو MDHR را در رابطه با طراحی هنری بازی می رساند. از لحاظ فنی هم، نسخه PS4 نه بهتر از نسخه های کنسول رقیب است و نه



ضعیف تر. پرفورمنس این بازی بر روی کنسول های Xbox One و PS4 تقریباً مشابه است. انتشار دوباره Cuphead آن هم برای کنسول PS4 را نمی توان برای همه گیمرهای دنیا، یک

اتفاق خوشحال کننده دانست. به هر حال فراموش نکنید که Cuphead یکی از برترین بازی های مستقل این چند سال اخیر بوده و خارج از شدن از حالت انحصاری، خیلی نمی تواند به

مذاق طرفداران میکروسافت، خوش بیاید. با این حال، این موضوع این فرصت را به قشر وسیع تری از گیمرها داده تا بتوانند Cuphead را تجربه کنند. عنوانی که برای دوست داران

بازی های مستقل، تجربه ای واجب و البته، خاطره انگیز و به یاد ماندنی خواهد بود.





## Marvel's Avengers

سرگرم کننده اما معمولی...

مصطفی زاهدی

این خلاصه ای بود از اتفاقات ابتدایی، و هدف کلی داستان و جریانات بازی. در ادامه شاهد اتفاقات مختلف و رویارویی اعضای مختلف اونجرز با کامالا و برخورد های مختلفی هستیم که این لحظات بخش مهمی از روایت و پرداخت شخصیت کامالا را نیز تشکیل می دهند.

در مورد پرداخت شخصیت های مختلف انتقام جویان باید بگویم نه می توان شخصیت پردازی آنها را عالی و بی عیب و نقص نامید، و نه می توان پرداخت شخصیتی آنها را ضعیف و سطحی قلمداد کرد. در کل شاهد عملکرد متوسط (و تا حدی رو به بالا) در زمینه شخصیت پردازی هستیم. برخی شخصیت ها مانند خود کامالا در طول بازی به خوبی رشد کرده و پرداخته می شوند و از آن طرف برخی شخصیت های دیگر عملکرد سینوسی دارند. اما مشکل اساسی در این بخش این است که آنچنان شاهد شخصیت درخشان و خاصی چه در تیم انتقام جویان و چه در بین Super-Villan ها نیستیم و اکثر اجراها و نقش های این عنوان، معمولی هستند و نکته آنچنان خاصی در خود ندارند. با این وجود به لطف برخی Plot Twist های گاه و بیگاه و گنجاندن هوشمندانه اتفاقات و حوادث، در کل می توان به این بخش نمره قبولی داد.

در بخش مبارزات و گیم پلی، از آنجا که با چندین شخصیت مختلف با قابلیت ها و ابزارهای گوناگون مواجه هستیم، شاهد مبارزات متفاوتی نیز هستیم. برای مثال Hulk با تکیه بر قدرت فیزیکی خارق العاده خود نبرد را به پیش می برد و کسی مثل ایرون من، بیشتر به سمت نبرد های از راه دور و استفاده از Tanged Attack ها تمایل دارد. در این بین شخصی مثل کاپیتان آمریکا نیز هم در بخش مبارزات نزدیک عملکرد خوبی دارد، هم در مبارزات با فاصله نسبتاً دور.

از لحاظ مبارزاتی، فیزیک حرکات، انیمیشن های شخصیت ها، تنوع حملات و تنوع حرکات انتقام جویان بسیار قابل قبول است و در کل شاهد یک بخش مبارزاتی قابل قبول و جذاب هستیم.

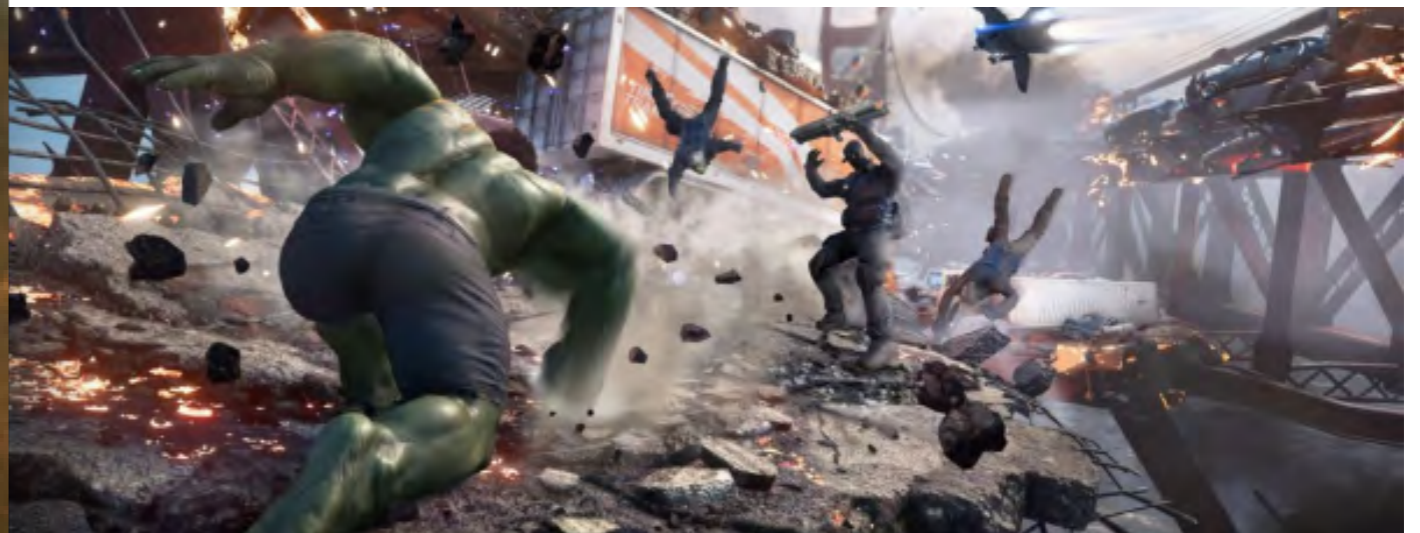
کنار مردم مشغول جشن گرفتن این روز در پایگاه خود هستند که ناگهان با حمله Taskmaster و اونجرز، هزاران انسان جان خود را از دست داده و فاجعه ای مرگبار رخ می دهد. بعد از این اتفاقات افکار عمومی و سیاستمداران Avengers را مقصر می دانند و فشار روانی زیادی بر آنها وارد می شود. در ادامه به دلیل این فاجعه، اونجرز از هم می پاشد و اعضای مختلف آن مانند کاپیتان آمریکا و ایرون من، به زندگی مخفیانه و زیرزمینی روی می آورند.

حال بعد از پنج سال، کامالا خان اونجرز بوده و بعد از فاجعه روز A-Day قدرت فوق بشری پیدا کرده است، تلاش دارد تا اعضای انتقام جویان را پیدا کرده و گروه را دوباره تشکیل دهد تا آنها بتوانند در مقابل شرکت بزرگ AIM مقابله کنند.

گروه انتقام جویان سالهاست به بحث داغ دنیای سینما تبدیل شده اند و حال شاهد این بوده ایم که انتقام جویان پا به دنیای بازی های ویدئویی نیز گذاشته اند. آیا این گردآوری انتقام جویان نتیجه ای جذاب و دلچسب به همراه داشته است؟ با نقد و بررسی این عنوان همراه ما باشید...

**Release Date**  
September 4, 2020  
**Platforms**  
Microsoft Windows  
PlayStation 4  
Stadia  
Xbox One  
PlayStation 5  
Xbox Series X/S  
**Developer(s)**  
Crystal Dynamics[a]  
**Publisher(s)**  
Square Enix  
**Genre(s)**  
Action-adventure, role-playing game, beat 'em up





همچنین هر کدام از شخصیت ها، درخت مهارت و ابزار و تجهیزات مخصوص خود را دارا هستند که به مرور زمان ارتقاء یافته و موارد بیشتری برای شما آزاد می گردد. اما مسأله این جاست که از آنجایی که دشمنان بازی آنچنان عمق مبارزاتی خاصی ندارند، بعد از آنکه به ترکیب حملاتی مورد نظر برای هر شخصیت دست یابید، آنچنان نیاز خاصی به استفاده از حملات دیگر پیدا نمی کنید. همچنین هوش مصنوعی دشمنان نیز گاهی اوقات مشکلات ریزی در خود دارد که روند عادی مبارزات را با مشکل مواجه می سازد.

بزرگترین مشکل بازی در بخش گیم پلی، مربوط به طراحی مراحل آن است که تا حد زیادی یکنواخت و تکراری می شود چرا که یکسری اصول و ساختار کلی ده ها بار در مراحل مختلف مورد استفاده قرار می گیرد و عملاً بازیباز بعد از گذشت ده ساعت، به طور واضح در می یابد درگیر چرخه تکراری و یکنواخت از فعالیت های تکراری شده است. فعالیت هایی که بسیار به یکدیگر شبیه اند و بیشتر بهانه و بستری بوده اند تا شما بتوانید در نقش قهرمانان دشمنان را به خاک و خون بکشید! در واقع اگر شاهد تنوع بیشتر و بهتر مراحل و Objective ها بودیم، سطح

بزرگترین مشکل بازی در بخش گیم پلی، مربوط به طراحی مراحل آن است که تا حد زیادی یکنواخت و تکراری می شود چرا که یکسری اصول و ساختار کلی ده ها بار در مراحل مختلف مورد استفاده قرار می گیرد و عملاً بازیباز بعد از گذشت ده ساعت، به طور واضح در می یابد درگیر چرخه تکراری و یکنواخت از فعالیت های تکراری شده است. فعالیت هایی که بسیار به یکدیگر شبیه اند و بیشتر بهانه و بستری بوده اند تا شما بتوانید در نقش قهرمانان دشمنان را به خاک و خون بکشید! در واقع اگر شاهد تنوع بیشتر و بهتر مراحل و Objective ها بودیم، سطح

سخن پایانی:

باید گفت عنوان Marvel's Avengers تا حد ایده آل بسیار فاصله دارد چرا که این اثر با مشکلات فنی مختلف و یکسری کمبود های کلی دست و پنجه نرم می کند با این وجود، ساختار کلی مبارزات و داستان بازی لذت بخش است و می تواند شما را ساعت ها سرگرم سازد. اگر مشکلات و کمبود های بازی را نادیده بگیرید.

+ داستان بازی قابل قبول است - مبارزات بازی لذت بخش هستند - گرافیک هنری بازی استاندارد های لازم را داراست - بازی با وجود کم و کاستی ها تجربه لذت بخشی را به مخاطبان خود ارائه می دهد

- مشکلات فنی و باگ های گرافیکی - طراحی مراحل بازی می توانست بسیار خلاقانه تر صورت بگیرد - هوش مصنوعی دشمنان می توانست بهتر باشد



7



# تحلیل فنی

## PROJECT CARS

بازی Project Cars 3 اولین اثر مهمی است که پس از ملحق شدن استودیو اسلایتری مد (Slightly Mad) به زیرمجموعه‌ی گدمسترز (Codemasters) از سوی آن‌ها منتشر می‌شود. Project Cars 3 رویکرد کاملاً متفاوتی نسبت به بازی‌های قبلی این سری اتخاذ کرده و تمامی المان‌های اصلی و مکانیک‌های اساسی بازی اول را به طور کامل زیر و رو کرده است. نسخه‌ی سوم اثری است که بیش از همه چیز بر روی لذت رانندگی تمرکز دارد و همچنین موتورگرافیکی اسلایتری مد را به سمتی سوق می‌دهد که شاهد لوکیشن‌های رانندگی و اتومبیل‌هایی در فضای سندباکس باشیم. در عین حال این بار هیجان‌های یک اثر رانندگی آرکید وارد بازی شده است تا اینبار نظر مخاطبین بیشتری را نیز جلب کند. بخش Creer جدید شما را به سمت هایلایت‌ها و مسابقات شبانه با جوایز جذاب هدایت می‌کند. چالش‌ها و اتفاقاتی که در این اثر رخ می‌دهد پیشرفت شما را رقم خواهد زد و اگر بخواهیم واقعبین باشیم چنین رویکردی مسیر هموارتری را برای این سری رسم می‌کند. آیا این رویکرد جدید و تمرکز بر مناطق کاملاً متفاوت بر روی کیفیت بصری و نرخ فریم نسخه‌ی اکس باکس وان و پلی‌استیشن 4 تاثیر مثبت داشته و یا این که از این جهت ضربه‌ای به این سری وارد شده است؟ با تحلیل فنی و بررسی عملکرد بازی Project Cars 3 با ما همراه باشید.

اول از همه تمامی این تغییرات با نامی Project Cars Revolution آغاز شد نامی که تیم سازنده قرار بود بر روی این اثر نهاده شود. بازی با الهام‌گیری از آثاری مانند

Project Gotham Racing و یا بازی Grid از تیم گدمسترز ساخته شده است و سطح الهام‌گیری آن قدر بالا بوده که برخی اوقات نمی‌توان تشخیص داد که با یک اثر از سری Project Cars رو به رو هستیم. باید متذکر شویم که هسته‌ها و پایه‌های اساسی این سری همچنان باقی مانده‌اند و از طرفی ویژگی‌های بی‌نظیری مانند آب و هوای پویا، چرخه‌ی روز و شب، جذابیت خودروها و انجین فیزیکی همچنان مشابه نسخه‌ی قبلی است. به عنوان یک تجربه‌ی سندباکس این اثر به شما اجازه می‌دهد مسابقات را به صورت شخصی‌سازی شده تجربه کنید و سرگرمی اصلی این است که هر کدام از رویدادها و مسابقات Creer با چالش‌های خاصی همراه هستند که البته به شیوه‌ی بازی‌های Tony Hawk طراحی شده‌اند. اگر خواهان باز کردن مسابقه و چالش بعدی هستید باید ابتدا چالش حال حاضر را به اتمام برسانید و همین موضوع باعث شده است که آن حس خشک دو نسخه‌ی قبلی تا حدودی از بین برود.

آیا تغییرات اعمال شده نتیجه می‌دهند؟ برای برخی از طرفداران بله اما این یک تصمیم بسیار بحث‌برانگیز برای تیم توسعه به حساب می‌آید چرا که به طور کلی ممکن است دو دستگی در طرفداران خود ایجاد کند. ممکن است کسانی که از جهت شبیه‌ساز بودن و ارائه‌ی حس واقعی یک مسابقه این سری را ستایش می‌کردند از رویکرد جدید چندان راضی نباشند اما در عین حال تغییرات ایجاد شده باعث خواهند شد که قشری تازه از طرفداران بازی‌های مسابقه‌ای به سری Project Cars جذب شوند. احتمالاً می‌توان پشتیبانی

بهبودیافته از کنترلر را یکی از تغییرات اساسی و مفید اعمال شده دانست، شاید بتوان گفت که اسلایتری مد این بار از نظر کنترل عملکرد بسیار خوبی داشته است، از حساسیت پیش فرض گرفته تا حل مشکلات پیرامون Dead Zone ها و عمل نکردن کنترلر. به لطف تغییرات صورت گرفته در این زمینه حالا کنترل کردن اتومبیل‌ها بسیار درگیرکننده‌تر و هیجان‌انگیزتر از قبل شده و می‌تواند نظر بازی‌بازان را به خود جلب کند. در کنار همه‌ی این‌ها، رابط کاربری بازسازی شده و حالت Creer جدید نشان می‌دهد که تیم سازنده به هیچ عنوان کم کاری نکرده و تمامی این مدت مشغول توسعه‌ی بازی جدید بوده است.

اما کیفیت اجرای بازی بر روی کنسول‌ها چگونه است و تکنولوژی استودیوی اسلایتری مد یعنی The Madness Engine به چه شکل خودنمایی خواهد کرد. در اکثر اوقات شما نتیجه‌هایی مشابه با دو نسخه‌ی اول Project Cars دریافت می‌کنید. متأسفانه رزولوشن پویا و منقطع شدن حالت تمام صفحه (Fullscreen Tearing) هر دو عواملی هستند که در عملکرد نسخه‌های کنسولی بسیاری از بازی‌ها شاهدش هستیم اما به طور کلی در میان کنسول‌ها مقایسه بندی تکنیکی بسیار مشابه است.

این تصویر مقایسه‌ای را میان دو نسخه‌ی اکس باکس وان و اکس باکس وان اکس مشاهده کنید. به عنوان مثال به طور کم و بیش کیفیت تصویر در کنسول قوی‌تر افزایش یافته است. بافت‌ها، سایه‌ها و جزئیات اتومبیل همگی مشابه هستند و تفاوتی در کار نیست اگرچه تا حدودی انسداد محیطی



بهتر و دورنمای پر جزئیات تری را بر روی کنسول قوی‌تر شاهد هستیم اما کیفیت تصویر تفاوت اساسی میان این دو نسخه به حساب می‌آید.

حالا به سراغ اعداد و بررسی‌های دقیق‌تر می‌رویم. در سمت چپ تصویر شاهد کیفیت خروجی از نسخه‌ی اکس‌باکس وان اس هستیم که ۱۰۸۰p را هدف قرار داده است اما در حقیقت با رزولوشن پویا و حتی پایین‌تر طرف هستیم. پایین‌ترین رزولوشن مشاهده شده بر روی نسخه‌ی اکس‌باکس وان اس که با آب و هوای بارانی و وجود تمامی اتومبیل‌ها در راستای دید ضبط شده عدد ۱۱۵۲ در ۶۴۸ را نشان می‌دهد. بدون شک اجرای بازی بر روی کنسول پایه تارترین تصویر را به مخاطب ارائه می‌دهد مخصوصاً زمانی که آن را در کنار نسخه‌ی اکس‌باکس وان اکس قرار دهید، نسخه‌ی اکس‌باکس وان اکس ۴K اجرا می‌شود. نسخه‌ی اکس‌باکس وان اکس بازی در بهترین حالت به رزولوشن ۲۸۸۰ در ۱۶۲۰ دست پیدا می‌کند که تا حد زیادی مشابه نسخه‌ی قبلی این سری است با این تفاوت که در بدترین حالت به رزولوشن ۲۴۹۶ در ۱۴۰۴ افت می‌کند اما به طور کلی ما با رزولوشن بسیار خوبی طرف هستیم. در نهایت باید گفت که به غیر از موارد ذکر شد تفاوت اساسی دیگری دیده نمی‌شود.

در این میان باید به یک نکته‌ی مهم اشاره کرد. هر دو نسخه‌ی پلی‌استیشن ۴ پرو و اکس‌باکس وان اکس در قسمت تنظیمات گزینه‌ی انتخاب حالت رزولوشن یا نرخ فریم وجود دارد که با توجه به علاقه‌ی کاربر تعیین می‌شود اما در نسخه‌ی کنسول‌های پایه همان‌طور که انتظار می‌رفت شاهد چنین قابلیت‌هایی نیستیم. به صورت پیش فرض حالت رزولوشن فعال شده است که البته در ثابت نگه داشتن نرخ فریم ۶۰ به مشکل بر می‌خورد اما انتخاب حالت نرخ فریم کیفیت

گرافیکی را ثابت نگه می‌دارد اما برای ثابت نگه داشتن نرخ فریم با رزولوشن پویاتری رو به رو هستیم. با توجه به تجربه‌ی ما بدون توجه به این که چه گزینه‌ای را برای تجربه‌ی اثر انتخاب کرده‌اید، اکس‌باکس وان اکس در حالتی که شاهد ۲۰ اتومبیل در افق دید هستیم و همچنین هوا بارانی است می‌تواند تا ۱۴۰۴p نیز کاهش رزولوشن داشته باشد. در ادامه‌ی ویدیو بیشتر در رابطه با این موضوع صحبت خواهیم کرد.

حالا به سراغ کنسول‌های پلی‌استیشن می‌رویم. کنسول پایه همان‌طور که انتظار می‌رود رزولوشن ۱۰۸۰p را هدف قرار داده است با این تفاوت که در بدترین شرایط به ۱۳۴۴ در ۷۵۶ سقوط می‌کند. به طور معمول ما متوجه‌ی این موضوع شدیم که بازی در اکثر مسابقات با رزولوشن ۹۷۲p عمل می‌کند بنابراین حداقل در این مورد از اکس‌باکس وان بهتر عمل می‌کند. نسخه‌ی پرو نیز هدف خود را ۱۴۴۰p قرار داده است در حالی که می‌تواند افت بسیار زیادی تا ۱۰۸۰p نیز داشته باشد. باز هم شاهد عملکردی مشابه Project Cars 2 هستیم. رزولوشن معمولی که در اکثر اوقات بر روی پلی‌استیشن ۴ پرو شاهد هستیم ۱۱۵۲p است.

اعداد و ارقام را بررسی کردیم و به طور کامل آن‌ها را مورد بحث قرار دادیم و حقیقت ماجرا این است که تفاوت میان این کنسول‌ها به شمارش پیکسل‌ها، تفاوتی جزئی در انستداد محیطی و دورنمای بهتر در کنسول‌های میان نسلی بر می‌گردد. اگرچه باید متذکر شویم بر روی کنسول‌های پایه ممکن است با تجربه‌ای تارتر رو به رو شوید مخصوصاً نسخه‌ی اکس‌باکس وان. حتی با وجود پشتیبانی از anti-aliasing و موشن بلور باز هم به صورت ریل تایم شاهد افت رزولوشن خواهید بود. هیچ راهی برای توجیه این مورد وجود ندارد، این عالی است که شاهد تعبیه‌ی یک نوع

رزولوشن پویا هستیم اما مشکل این است که رزولوشن پویا تنها فشار بر روی پردازنده‌ی گرافیکی را کاهش می‌دهد و به جزئیات موجود در یک صحنه و پاشیده شدن آب زیر تایرها انعطاف می‌دهد اما چنین رویکردی تاثیری بر روی انطباق پردازنده‌ی مرکزی (CPU) ندارد. اگر شما تعداد اتومبیل‌ها که هر کدام یک هوش مصنوعی هستند را به آخرین میزان ممکن برسانید کنسول‌ها نیازمند ظرفیت بیشتر پردازنده‌ی مرکزی هستند که همین موضوع باعث می‌شود کارشان در رسیدن به ۶۰ فریم بر ثانیه و ثابت ماندن بر روی آن سخت شود.

بخش عظیمی از مشکل این است که هیچ یک از کنسول‌ها نمی‌توانند بخش Creer را بدون افت کیفیت و نرخ فریم اجرا کنند و همچنین شکاف‌های صفحه‌ای از اولین مسابقه‌ی تمرینی گرفته تا اولین مسابقه‌ی شبنه‌ی شانگهای شاهد شکاف‌های متعددی بر روی صفحه هستیم. مشکلی اساسی نسخه‌ی اکس‌باکس وان این است که بعضی اوقات در زمانی که اتومبیل‌های زیادی در صفحه پدیدار می‌شود به طور مداوم تا زیر ۵۰ نیز افت فریم دارد و تا زمانی که از اتومبیل‌های دیگر فاصله نگیرید این مشکل حل نمی‌شود و فریم به ۶۰ باز نمی‌گردد. نسخه‌ی اکس‌باکس وان اکس در حالت رزولوشن بازی را روان‌تر اجرا می‌کند اگرچه باز هم شاهد افت‌هایی در نرخ فریم هستیم اما به طور کلی نسبت به نسخه‌ی پایه یک بهبود به حساب می‌آید. بیشتر این کاهش فریم‌ها در مسابقات و مناطق پر جزئیات‌تر رخ می‌دهد، به عنوان مثال حتی مسابقه‌ی شانگهای در کنسول اکس‌باکس وان اکس نیز کاهش‌هایی در فریم را به همراه دارد و به حدود ۴۰ فریم بر ثانیه نیز افت می‌کند.

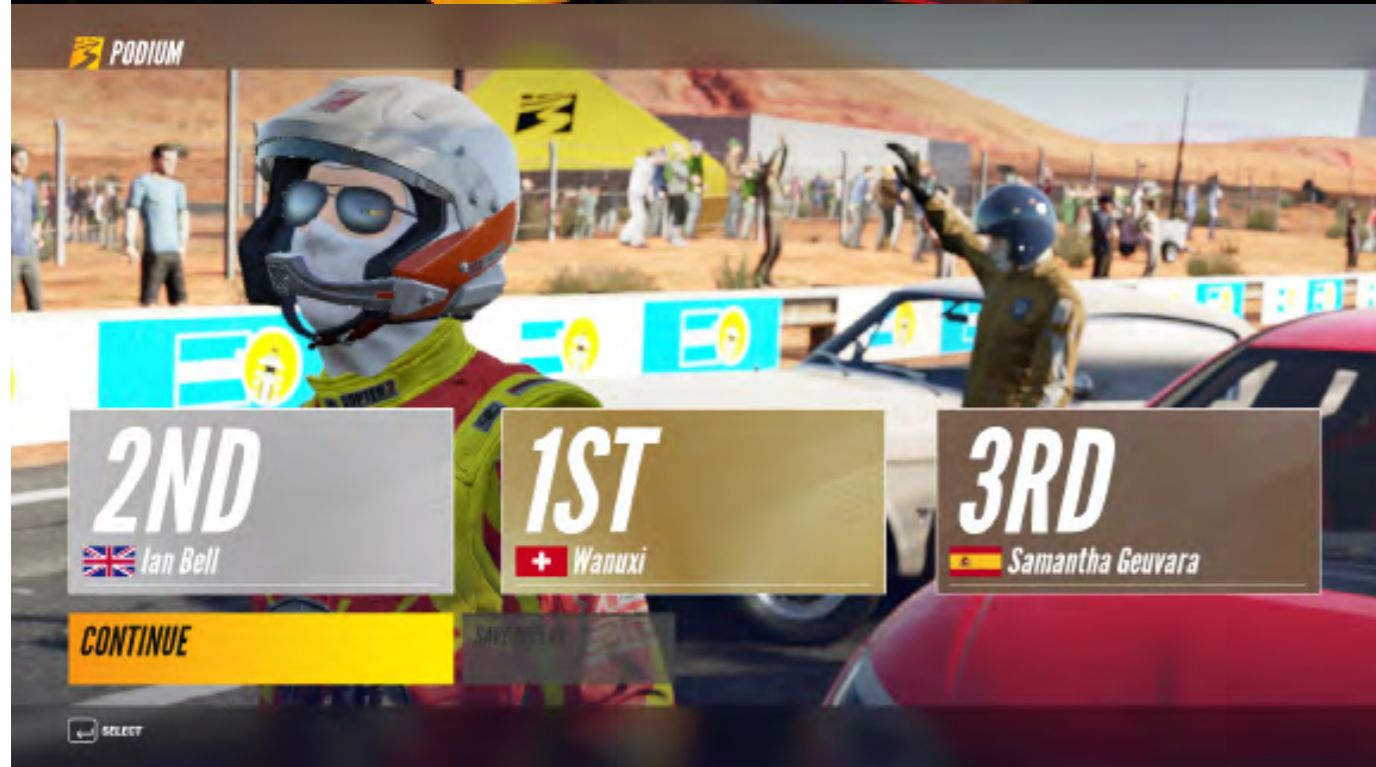
بنابراین چگونه حالت "فریم ریت" بر روی کنسول‌های اکس‌باکس وان اکس و پلی‌استیشن ۴ پرو به تجربه‌ی کیفیت بهتر کمک می‌کند؟ ما به لوکیشن Azure Coast رفتیم تا این موضوع را با ۲۰ اتومبیل در یک صحنه و همچنین آب و هوای بارانی تست کنیم. نتیجه در حالت "رزولوشن" بر روی کنسول اکس‌باکس وان اکس چندان عالی نبود و ۵۰ تا ۶۰ فریم ارائه می‌داد. حالت را به "نرخ فریم" تغییر دادیم که تجربه را بین ۳ تا ۴ فریم بهبود می‌دهد. این مطمئناً از نظر نرخ فریم بهتر است اما ما کاملاً چنین چیزی را نمی‌خواهیم. بازی در حالتی که شاهد چندین اتومبیل به طور همزمان باشید و همچنین آب و هوای بارانی انتخاب شود بدون توجه به حالتی خاص در تنگنا قرار می‌گیرد. این یک توضیح مفصل برای عملکرد بازی بر روی کنسول‌های اکس‌باکس بود حالا به سراغ عملکرد آن بر روی سیستم‌های پلی‌استیشن می‌رویم.

پلی‌استیشن ۴ و پلی‌استیشن ۴ پرو نیز تقریباً با مشکلاتی مشابه رو به رو هستند. باید به این نکته نیز اشاره کنیم که رویدادهای Hot Lap که تنها یک اتومبیل در صحنه را شامل می‌شوند و شرایط پر فشاری را از کنسول طلب نمی‌کنند تقریباً ۶۰ فریم بر ثانیه را حفظ می‌کنند اما نه به صورت کاملاً مداوم. در لوکیشن‌های شانگهای و کنیون کنسول پایه‌ی پلی‌استیشن ۴ نرخ فریم را بین ۴۵ تا ۶۰ نگه می‌دارد که کمی بدتر از نسخه‌ی اکس‌باکس وان است. دیگر در کنسول‌های پایه گزینه‌ای برای حالت "فریم ریت" وجود ندارد و ما باید با همین حالت به بازی کردن بپردازیم.

لازم به ذکر است که مسابقاتی مانند Azure Coast به شدت بر روی پلی‌استیشن ۴ پایه فشار وارد می‌کنند و کیفیت را تحت تاثیر قرار می‌دهند. بهترین تجربه‌ی ممکن برای این اثر را بر روی اکس‌باکس وان اکس دریافت می‌کنید چرا که بر روی پلی‌استیشن ۴ پرو شامل افت‌های بدتری نسبت به وان اکس هستیم. Project Cars 3 یک تحول در این سری است که به آن نیاز داشتیم، کنترل‌های آن بازسازی و بهبود لازم را به خود دیده‌اند و حالت Creer نیز بسیار سرگرم کننده است. همکاری میان اسلایتمی مد استودیوز و گدمسترز یکی از بهترین تجربه‌ها در این سری را به ارمغان آورده که البته یک سری از المان‌های اساسی دو نسخه‌ی اول را فدای تجربه‌های جدید کرده است. به همین دلیل شاهد یک قاب‌بندی و قالبی تازه برای سری Project Cars هستیم. هیچ فراری از تکنولوژی دمی کنسول‌های پایه و حتی کنسول قوی‌تر وجود ندارد و تیم‌های توسعه باید با آن‌ها هماهنگ شوند. این بسیار تاسف برانگیز است که تحولات به وجود آمده در گیم‌پلی و انقلابی که در سری شکل گرفته است به دلیل سخت‌افزارهای قدیمی کنسول‌ها نمی‌تواند ۶۰ فریم بر ثانیه را حفظ کند و در بخش‌هایی با رزولوشن پویا طرف هستیم. احتمالاً در بازی بعدی و استفاده از قدرت کنسول‌های نسل بعدی بسیاری از این مشکلات برطرف شود و به پتانسیل حقیقی خود دست یابد.







این عنوان نکات مثبتی را از نظر فنی در خود دارد که باعث میشوند بازی‌بازان جدید و دوست‌داران سبک ریسینگ آرکید نیز به آن جذب شوند. کنترل بازی بهبود یافته است که باعث می‌شود بازی‌بازان جدید و آرکیدباز جذابیت بیشتری را در این اثر ببینند. همچنین حالت Creer، بازگشت آب و هوای پویا و تعبیه‌ی چالش‌های گوناگون نیز باعث می‌شوند از تجربه‌ی اثر خسته نشوید.

**بر همین اساس ما به این بازی نمره‌ی فنی ۸/۵ از ۱۰ را اختصاص می‌دهیم. از اینکه با قسمتی دیگر از تحلیل فنی همراه ما بوده اید بسیار سپاسگزارم**

بلکه کنسول‌های پایه با سخت‌افزار قدیمی خود توانایی به حداکثر رسیدن کیفیت را از توسعه دهنده سلب می‌کند.

و اکس‌باکس وان اکس کمتر دیده می‌شود اما باز هم وجود دارد به غیر از رزولوشن پویا و افت فریم، شکاف‌های صفحه نیز در برخی صحنه‌ها دیده می‌شود. تمامی این مشکلات را نمی‌توان از تیم سازنده دانست

نکات منفی عملکرد این اثر بر روی کنسول‌ها را می‌توان افت فریم در مناطق شلوغ دانست و همچنین رزولوشن پویا نیز باعث شده است تجربه‌ای هماهنگ را شاهد نباشیم. اگرچه این مشکلات در نسخه‌ی پلی‌استیشن ۴ پرو



# کمپانی ۵ ستاره

## بهترین بازی های کمپانی Rock Star

♦♦ سعید آقابابی



راک استار یکی از مهم ترین، محبوب ترین و تاثیرگذارین نام ها در دنیای بازی ها به حساب می آید و اگر یک کمپانی مهم ترین نقش را در نشان دادن عظمت دنیای بازی ها داشته باشد بدون شک آن راک استار است که با فرتچایزی مثل جی تی ای حتی می تواند صنعت هالیوود را هم کنار بزند. امروز قصد داریم تا نگاهی به بهترین بازی های کمپانی محبوب راک استار طی سال ها فعالیتش در دنیای بازی ها داشته باشیم و بیشتر با

### Midnight Club 3: Dub Edition Remix 10

سری میدنایت کلاب یک فرنچایز ریسینگ آرکید است که توسط شعبه سن دیگویی راک استار در سال ۲۰۰۰ خلق شد. این سری که از گنگ واقعی hashiriya الهام گرفته شده بود شباهت زیادی به سری Midtown Madness داشت که قبلا توسط همین سازنده ساخته شده بود. سری میدنایت کلاب بر رقابت در ریسینگ های خیابانی در قالب این ورلد تمرکز داشت و در نسخه های مختلف سری، شما در انواع و اقسام شهرها که بر اساس شهرهای مختلف دنیا مثل New York, London, Los Angeles, Paris و Tokyo خلق شده بودن مسابقه می دادین. بین عناوین این سری

### Midnight Club 3: Dub Edition Remix 10

سری میدنایت کلاب یک فرنچایز ریسینگ آرکید است که توسط شعبه سن دیگویی راک استار در سال ۲۰۰۰ خلق شد. این سری که از گنگ واقعی hashiriya الهام گرفته شده بود شباهت زیادی به سری Midtown Madness داشت که قبلا توسط همین سازنده ساخته شده بود. سری میدنایت کلاب بر رقابت در ریسینگ های خیابانی در قالب این ورلد تمرکز داشت و در نسخه های مختلف سری، شما در انواع و اقسام شهرها که بر اساس شهرهای مختلف دنیا مثل New York, London, Los Angeles, Paris و Tokyo خلق شده بودن مسابقه می دادین. بین عناوین این سری

### Midnight Club 3: Dub Edition Remix 10

سری میدنایت کلاب یک فرنچایز ریسینگ آرکید است که توسط شعبه سن دیگویی راک استار در سال ۲۰۰۰ خلق شد. این سری که از گنگ واقعی hashiriya الهام گرفته شده بود شباهت زیادی به سری Midtown Madness داشت که قبلا توسط همین سازنده ساخته شده بود. سری میدنایت کلاب بر رقابت در ریسینگ های خیابانی در قالب این ورلد تمرکز داشت و در نسخه های مختلف سری، شما در انواع و اقسام شهرها که بر اساس شهرهای مختلف دنیا مثل New York, London, Los Angeles, Paris و Tokyo خلق شده بودن مسابقه می دادین. بین عناوین این سری

### The Warriors 9

می رسیم به عنوانی که می شود گفت به نوعی ناشناخته ترین بازی راک استار تا امروز محسوب می شود ولی این کمتر شناخته شدن ایدا دلیلی بر پایین بودن کیفیت بازی نیست و اتفاقا با عنوانی بسیار باکیفیت و جذاب طرف هستیم. این بازی که The Warriors با مبارزان نام دارد یک بازی در ژانر Beat 'em up است که توسط شعبه ی تورنتوی راک استار ساخته شد و در نسل ششم و سال ۲۰۰۵ توسط این کمپانی برای پلی استیشن ۲ و ایکس باکس منتشر شد و دو سال بعد در یال ۲۰۰۷ برای کنسول دستی پی اس پی نیز در دسترس علاقمندان قرار

### The Warriors 9

گرفت. این بازی بر اساس یک فیلم سینمایی در سال ۱۹۷۹ با همین نام خلق شده بود که آن هم بر اساس یک رمان در سال ۱۹۶۵ با همین نام ساخته شده بود. گیم پلی بازی شامل مبارزاتی بسیار جذاب و هیجان انگیز در دنیایی ۳ بعدی بود که برای افزایش تنوع بازی، مراحل و سکانس هایی مثل تعقیب و گریز هم در آن قرار داده شده بود که به تنوع بازی کمک زیادی کرده بود. وقایع بازی در نیویورک سال ۱۹۷۰ دنبال می شد و داستان یک گنگ به نام The Warriors را دنبال می کرد که به قتل که مرتکب نشده بودند متهم بودند. بازی The Warriors موفق شد تا بعد از انتشار بازخوردهای فوق العاده ای را از سوی

### The Warriors 9

منتقدین و بازیازان دریافت کند و امتیازات خیلی خوبی را به خودش اختصاص داد که نهایتا منجر به کسب امتیاز متای 85 برای این عنوان شدند. خط داستانی این بازی ۳ ماه قبل از اتفاقات فیلم دنبال می شد و جالب است بدانید که تک تک شخصیت های بازی، توسط همان نقش در فیلم The Warriors صداگذاری شدند که این موضوع به جذابیت بازی افزوده بود. بازی زیبای The Warriors در مطلب ما از «بهترین عناوین کمپانی راک استار» در جایگاه نهم قرار می گیرد.



**Manhunt**

وقتی نام بازی شکار انسان باشد و سازنده اش هم راک استار عزیز، یعنی خدا آخر و عاقبت ما رو با مخالفین خشونت و مخالفین دنیای بازی به خیر کنه! بدون شک هر گاه که صحبت از شوکه کننده ترین و بحث برانگیز ترین عناوین تاریخ مطرح باشد **Manhunt** جزو سردمداران آن لیست است. ولی خودمانیم عجب عنوانی هم بود. بادش بخیر. در آن زمان که با کنسول پلی استیشن ۲ این بازی را تجربه می کردم تاکنون چیزی مثل آن ندیده بودم و مثلا صحنه ای مانند وقتی که با کیسه پلاستیکی شخصی را خفه می کردیم تا همیشه از آن زمان تا به حال در یاد من مانده است و یکی از خشن ترین صحنه هایی است که تاکنون در بازی های رایانه ای دیده ام. بازی **Manhunt** یک عنوان **Stealth** و **Survival Horror** است که در سال ۲۰۰۳ برای پلتفرم **PlayStation 2** عرضه گردید و یک سال بعد نیز شاهد انتشار نسخه های **Microsoft Windows** و **Xbox** آن بودیم. انتشار این بازی که توسط **Rockstar Games** توسعه یافته بود را خود این کمپانی عهده دار بود. بعد از انتشار **Manhunt** اکثریت افراد حاضر در صنعت بازی آن را تحسین کردند



ولی خب عده بیشتری هم بازی را به خاطر خشونت وحشتناک و افسار گسیخته اش حساسی کوبیدند، مخصوصا این که صحبت از ۱۷ سال قبل است و راک استار در آن زمان عنوانی را با حدی از خشونت عرضه کرد که هنوز در سال ۲۰۲۰ هم محتوایش نسبت به اکثر بازی های خشن، خشونت باتر است. در واقع اکثر امتیازاتی که از بازی کم شد به خاطر المان های گیم پلی بازی و ضعف آن ها نبودند بلکه به دلیل موضوع و تم خشن و زمینه بحث برانگیزی بود که بازی داشت و به خاطر خشونت عریان و افسارگسیخته ای که در آن شاهد بودیم. هر چند که یکی از دلایل اصلی محبوبیت بسیار زیاد بازی نیز همین خشونت شدید آن بود که از طرفی مخالفان زیادی داشت و مانند دیگر بازی های راک استار از سمت دیگر روز به روز بین گیمرها محبوب تر می شد و تبدیل به یکی از عناوین فوق العاده و افسانه ای راک استار گشت. در نتیجه نظرات مختلف در مورد این بازی، امتیاز متای ۱۰۰/۷۶ برای **Manhunt** حاصل شد که البته امتیازات کم شده واقعا فقط به خاطر خشونت بازی بودند وگرنه از لحاظ کیفیت گیم پلی یکی از برترین و استرس زا ترین عناوین مخفی کاری و وحشت بقا

8

7

**Max Payne 3**

مکس پین بدون شک یکی از محبوب ترین فرنچایزهای تاریخ بازی ها تا به امروز محسوب میشود که شاهد یک ۳ گانه فوق العاده جذاب و به یادماندنی از این سری بودیم که البته نسخه اول و دوم آن با نسخه سوم که توسط راک استار ساخته شده تفاوت تقریبا زیادی دارن. بازی **Max Payne 3** با هزینه ای بسیار بالا یعنی در حدود ۱۰۵ میلیون دلار توسط راک استار ساخته شد و این کمپانی در سال ۲۰۱۲ آن را برای پلتفرم های **PC**، **Playstation 3** و **Xbox 360** منتشر نمود و البته ثابت شد که هزینه بالای ساخت این بازی ارزشش را داشته است. **Max Payne 3** بعد از انتشار هم از لحاظ بازخوردهای منتقدین و طرفداران و هم از نظر فروش بسیار موفقیت آمیز عمل کرد و توانست تا از منابع و مجامع معتبر گیمینگ دنیا امتیازات بسیار عالی را

دریافت نماید که این امتیازات نهایتا منجر به کسب امتیاز متای ۱۰۰/۸۷ شد و **Max Payne 3** امروز به عنوان یکی از برترین عناوین شوتر سوم خلق شده در تاریخ بازی ها شناخته میشود. بدون شک برای طرفداران قدیمی تر بازی های رایانه ای، بازی کردن عنوان مکس پین ۳ با آن همه خاطراتی که از دو نسخه اول آن دارا هستیم و شناخت کاملی که از شخصیت آسیب دیده و ویران شده مکس داریم، بسیار جذاب تر از کسانی بود که برای اولین بار با نسخه سوم با این سری آشنا شده اند. گیم پلی **Max Payne 3** بر روی المان های شوتر سوم شخص، گان پلی فوق العاده خوش دست و لذت بخش، کیفیت عالی کاورگیری و جذابیت بسیار بالای مبارزات تمرکز دارد و ترکیب این بخش ها در گیم پلی بازی واقعا شگفت انگیز است. لذت شلیک و مبارزات و کاور گیری و همچنین استفاده از قابلیت بی

نظیر **Bullet Time** در بازی **Max Payne 3** به حدی بالاست که آن را تبدیل به یکی از برترین شوترهای سوم شخص تاریخ بازی های رایانه ای کرده است. بازی زیبای مکس پین ۳ در مطلب ما از «برترین عناوین کمپانی راک استار» در جایگاه هفتم قرار می گیرد.



**Bullye**

راک استار حتی سیستم درسی و مدرسه ها را هم رها نکرد و عنوانی به نام بولی را ساخت که یک شبیه ساز کامل بود از خرابکاری در مدرسه و تبدیل شدن به شرورترین شاگرد مدرسه. جالب است که یک نکته با وجود تمام این موضوعات جنجالی در مورد بازی های راک استار وجود دارد که فارغ از مسائل حاشیه ای و بحث هایی که پیرامون بازی های این شرکت هست، از نظر کیفیت عناوینی واقعا بی نظیر و فوق العاده هستند و بولی هم ایدا از این قضیه مستثنی نبود و هیچ عنوانی حتی تا امروز شبیه آن وجود ندارد که جرات کرده باشد این طور به موضوع جساس

آموزش نوجوانان در مدرسه ورود کرده و شدیدا آن را به چالش بکشد، بالاخره یک راک استار که بیشتر در دنیای بازی ها نداریم. بازی بولی در سال ۲۰۰۶ و در نسل ششم ابتدا به صورت انحصاری برای پلی استیشن ۲ منتشر شد و دو سال بعد یعنی در سال ۲۰۰۸ و در نسل هفتم نسخه رایانه های شخصی، ایکس باکس ۳۶۰ و وی نیز در دسترس علاقمندان قرار گرفت و در سال ۲۰۱۶ نسخه گوشی های هوشمند آن نیز منتشر شد. هر موضوعی که فکرش را بکنید که یک دانش آموز در مدرسه ای شبانه روزی با آنها دست و پنجه نرم می کند، به بهترین و واقعی ترین شکل ممکن در بولی وجود داشت و از سیستم حضور در



کلاس های درس گرفته تا قلدر بازی و دعوای دانش آموزان و تمامی موارد دیگر مربوط به این حوزه، در بولی کاملا شبیه سازی شده بودند و بازی آزادی فوق العاده ای را در اختیار شما قرار می داد. بولی موفق شد بازخوردهای بسیار مثبتی را از سوی منتقدین و بازیبازان دریافت کرده و امتیاز متای ۸۷ را به خودش اختصاص داد که واقعا میشه گفت امتیازاتی هم که از این عنوان کسر شد به خاطر موضوع نمایش خشونت در مدرسه بود که به نوعی بازیباز را تشویق به دانش آموزی شرور بودن می کرد. بازی بولی در مطلب ما از «برترین عناوین کمپانی راک استار» در جایگاه ششم قرار می گیرد.

6



8

6



**Grand Theft Auto III**

بازی جی تی ای ۳ به نوعی یک نقطه عطف در تاریخ این سری محسوب می شود که در زمان انتشارش کمتر بازی در آن حد از کیفیت وجود داشت و در واقع این بازی استانداردهای سری را چند پله ارتقا داد. جی تی ای ۳ توسط دی ام ای دیزاینر که یکی از استودیوهای راک استار هست ساخته شد و این کمپانی در سال ۲۰۰۱ جی تی ای ۳ را برای پلی استیشن ۲ منتشر کرد و در سال های ۲۰۰۲ و ۲۰۰۳ هم نسخه رایانه های شخصی و ایکس باکس این بازی عرضه شد. همینطور در ادامه و طی سال های بعد این بازی برای

کلی از پلتفرم های مختلف دیگر هم عرضه شد تا خیلی ها از تجربه این شاهکار بی نصیب نمانند. وقایع این بازی در شهر لیبرتی سیتی که برگرفته از نیویورک بود دنبال می شد و داستان شخصیتی جنایتکار به نام کلاود را دنبال می کرد که بعد از این که در جایی رها می شود تا بمیرد، نجات پیدا کرده و در ادامه خیلی بیشتر در دنیای گنگ، جرم و فساد فرو می رود. جی تی ای ۳ بعد از انتشار شدیداً مورد تحسین بازیازان و منتقدین قرار گرفت و تقریباً از تمامی مجامع و منابع معتبر گیمینگ در دنیا، امتیاز کامل رو دریافت کرد و نهایتاً نیز از مجموع این بازخوردها امتیاز



متای شگفت انگیز ۹۷ را دریافت کرد که به عنوان یکی از برترین بازی های تاریخ شناخته شود. البته این بازی هم مثل دیگر عناوین راک استار جنجال ها و بحث هایی به همراه داشت که به خشونت بسیار زیاد و واقعی به همراه استفاده زیاد از مسائل جنسی مربوط می شدند ولی این موارد ذره ای هم نتوانستند روی موفقیت بازی تاثیر بگذارند و جی تی ای ۳ تبدیل به پرفروش ترین بازی سال ۲۰۰۱ شد. بازی شاهکار Grand Theft Auto III در مطلب ما از «برترین عناوین کمپانی راک استار» در جایگاه پنجم قرار می گیرد.

5



**Grand Theft Auto: San Andreas**

کامل بازیاز، توانست امتیاز متای ۹۵ را به خودش اختصاص دهد و در رقابت با عناوینی شاهکار مثل هاف لایف ۲ و هیلو ۲ و متال گیر سالیب ۳ به عنوان بازی سال ۲۰۰۴ انتخاب شود که این نشان از کیفیت بی نظیر بازی داشت. همچنین علاوه بر بازی سال شدن، پرفروش ترین بازی سال ۲۰۰۴، پرفروش ترین بازی تاریخ پلی استیشن ۲ و یکی از پرفروش ترین بازی های تاریخ نیز شناخته می شود. وقایع بازی در ایالتی خیالی از آمریکا به نام San Andreas دنبال می شود که برگرفته از کالیفرنیا و نوادا است. ایالت San Andreas خودش شامل ۳ شهر بزرگ است. شهر Los Santos که برگرفته از Los Angeles است. شهر San Fierro که برگرفته از San Francisco است و همینطور شهر Las Venturas که

نسخه چهارم و پنجم سری جی تی ای که هر دو هم بازی سال شده اند شاهکارهایی جاودانه هستند، اما هنوز هم طرفداران وقتی از Grand Theft Auto: San Andreas حرف می زنند انگار یک طور دیگر و با شور و اشتیاق خاصی حرف می زنند که در مورد هیچ نسخه دیگری از این سری وجود ندارد. بازی Grand Theft Auto: San Andreas در ابتدا در سال ۲۰۰۴ تنها بر روی پلتفرم پلی استیشن ۲ در نسل ششم منتشر گردید، ولی بعداً و طی سال های ۲۰۰۵ تا ۲۰۱۵ برای بسیاری از پلتفرم های دیگر نیز عرضه گردید تا همه از تجربه این شاهکار بهره مند شوند. این بازی به واسطه داستان و روایت قدرتمند ، شخصیت هایی به یادماندنی، المان های گیم پلی بی نهایت جذاب و آزاد گذاشتن



الهام گرفته شده از Las Vegas است! بخش تک نفره بازی، داستان شخصیتی به نام Carl «CJ» Johnson را دنبال می کند که یک gangbanger سابق است و بعد از به قتل رسیدن مادرش، از لوس سانتوس به خانه، یعنی لیبرتی سیتی بازگشته است. او مجدداً دوستان و خانواده اش را پیدا می کند و بیشتر زمان بازی در تلاش برای دوباره سرپا کردن و تثبیت کردن وضعیت گنگ سابقش، برخورد با پلیس های فاسد و همچنین ذره ذره یافتن حقیقت در باره قتل مادرش است. جالب است بدانید که پلات و هسته داستانی بازی بر پایه چندین اتفاق واقعی در شهر لوس آنجلس نوشته شده است. بازی زیبای Grand Theft Auto: San Andreas در مطلب ما از «برترین عناوین کمپانی راک استار» در جایگاه چهارم قرار می گیرد.

4

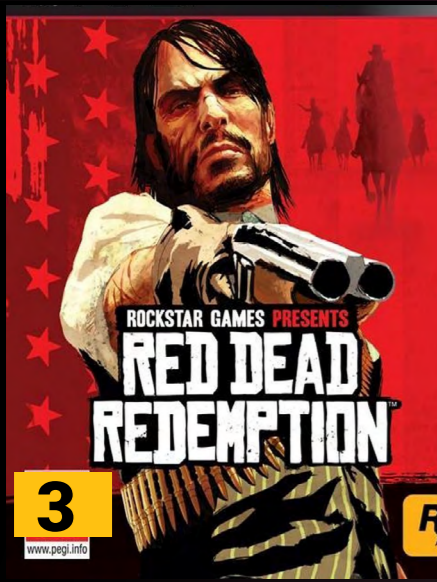


**Red Dead Redemption**

راک استار کاری را انجام نمی دهد ولی اگر قصد کند که آن را انجام دهد غوغا می کند. این جمله کل وضعیت راک استار است. غول محبوب و بزرگ ولی همیشه حاشیه ساز بازی های ویدئویی. شرکتی که عناوینی را در اختیار دارد که همه رکوردهای فروش و .. را زده اند. سال ۲۰۱۰ بود که راک استار یک انقلاب بزرگ در بازی های وسترن جهان آزاد ایجاد کرد و عنوانی را ساخت که اید در ابتدا کسی فکر نمی کرد تبدیل به چنین افسانه ای شود و گمان بر این بود که مانند بازی قبلی خود یعنی Red Dead Revolver یک عنوان خوب و جذاب باشد. ولی قضیه اصلاً و ابداً این نبود. بازی Red Dead Redemption منتشر شد و در صنعت بازی های رایانه ای موجی از تحسین و شوق را بین بازیازان و منتقدان ایجاد کرد، انگار که یک جی تی ای

3

جدید عرضه شده است. عنوان Red Dead Redemption تمامی جوایز را درو کرد و انواع و اقسام امتیازات کامل و بی نظیر را دریافت نمود. کسب امتیاز متای ۹۵ فقط نشانگر این است که تقریباً تمامی نمرات بازی کامل بوده است و خوب می دانید که در این زمانه با این همه فکر و عقاید مختلف منتقدان، وقتی یک بازی از همه نمره کامل بگیرد یعنی چه. تنها یک شاهکار بی تکرار می تواند چنین کاری را انجام دهد که البته Red Dead Redemption یک شاهکار بی تکرار بود. داستانی فوق العاده زیبا و غمناک، گرافیکی بی نظیر، دنیایی فوق العاده عظیم و پر محتوا، صداگذاری و موسیقی بی نقص و البته گیم پلی و مبارزات با بالاترین حد کیفیت، همه و همه دست به دست هم دادند تا یکی از برترین بازی های تاریخ خلق شود. به نوعی که می توان تصور کرد Red



Dead Redemption یک نسخه از جی تی ای در دنیای وسترن است دقیقاً با همان کیفیت و استانداردهای محبوب ترین بازی راک استار. مبارزات و گان پلی فوق العاده عالی و خوش دست بازی بی شک یکی از برترین های نسل هفتم بود و گیم پلی بی نظیری داشت. مبارزات از زاویه دوربین سوم شخص دنبال می و مانند تقریباً تمامی بازی های شوتر سوم شخص بر پایه کاور گیری و تیراندازی بنا شده بود، اما این کیفیت و خوش دست بودن تیراندازی و سلاح ها و کاورگیری در بازی بود که آن را شاهکارتر هم می کرد و باعث شد تا Red Dead Redemption تقریباً در هیچ زمینه ای هیچ نقصی نداشته باشد. بازی زیبای Red Dead Redemption در مطلب ما از «برترین عناوین کمپانی راک استار» در جایگاه سوم قرار می گیرد.



2

**Red Dead Redemption II**

می‌رسیم به شاهکاری جاودانه به نام رد دد ردیمپشن ۲. عنوانی که نسخه ی دوم شماره قبلی لیست ما و در واقع نسخه سوم سری رد دد محسوب میشود و در نسل هشتم و در سال ۲۰۱۸ توسط راک استار برای پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان و پی سی منتشر شد. Red Dead Redemption 2 به واسطه ارائه یک تجربه کاملا واقعی و خلق دنیایی کامل بر اساس غرب وحشی و زندگی در آن در کنار المان های گانگستری و وسترن و گیم پلی واقع گرایانه، موفق شد تا پس از انتشار بازخوردهایی فراتر از شگفت انگیز را از سوی منتقدین و بازیبازان دریافت نماید. نهایتا نیز این عنوان زیبا همان طور که انتظار می رفت توانست از مجموع نقد ها و نمرات خود، امتیاز متای رویایی ۱۰۰/۹۷ را به خود اختصاص دهد تا از این نظر در کنار چند بازی برتر تاریخ قرار بگیرد. بازی نخست Red Dead Redemption که در نسل هفتم منتشر شد و جایزه بازی سال را هم دریافت کرد یک

شاهکار جاودانه و بی نهایت هیجان انگیز بود ولی برای نسخه دوم راک استار پا را چند پله بالاتر گذاشت و یک دنیای واقعی وسترن و یک زندگی واقعی در دوران غرب وحشی خلق کرد، آن هم با ریزترین جزییاتی که فکرش را بکنید. یعنی از تیمار اسب ها گرفته تا شیردوشی و مبارزات کاملا واقعی وسترن ، سرقت های گانگستری، طراحی دقیق و جزء به جزء تک تک آیتم ها بر اساس واقعیت و بسیاری از موارد دیگر همه و همه در بازی Red Dead Redemption 2 وجود دارند و شاید حتی طرفدارانی که انتظارشان از بازی زیاد بود هم دیگر انتظار چنین سطحی از واقعیت را نداشتند و راک استار همه را شگفت زده کرد. در بازی دوم سرعت گیم پلی کاملا تحت تاثیر واقع گرایی بازی قرار گرفته بود که خب این مناسب ذائقه تمام بازیبازان هم نیست و برای برخی این سطح واقع گرایی زیاد جذاب نبود و به نوعی نسخه اول جذابیت بیشتری برای اونها داشت. اما نکته اصلی اینجاست که با وجود تمام سلايق مختلف Red Dead

Redemption 2 یکی از چند بازی برتر کل تاریخ است که باعث شد ارزش و اعتبار دنیای بازی ها بالاتر برود و نشان داد که بازی می تواند بالاترین و کامل ترین نوع سرگرمی باشد. بازی زیبای Red Dead Redemption 2 در مطلب ما از «برترین عناوین کمپانی راک استار» در جایگاه دوم قرار می گیرد.

2



**Grand Theft Auto III**

راک استار از آن محدود کمپانی های شاهکار ساز مانند ناتی داگ است که انگار بلد نیستند چیزی جز عناوین بی نظیر بسازند! بین تمام شاهکارهای راک استار میشود گفت گل سرسید آن ها Grand Theft Auto ۵ است که با انتشارش، دنیا را به تحسین واداشت و به همراه بخش شاهکار آنلاینش، رکوردهای مختلفی را در تمام حوزه های سرگرمی ثبت کرد و در فروش حتی از غول های هالیوودی هم جلو زد. در نسل هشتم و در سال ۲۰۱۴ عنوان جی تی ای ۵، برای پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان عرضه شد و سپس در حدود یک سال بعد برای رایانه های شخصی منتشر شد. عناوین جی تی ای همواره توانسته اند حس و حال قرار گیری در زندگی یک گانگستر واقعی را آن هم بدون هیچ سانسوری و به صورت کاملا واقع گرایانه به بازیباز منتقل

کنند و نسخه پنجم نیز از این قاعده مستثنی نبود و اتفاقا این کار را به بهترین شکل هم انجام می داد و شما را در قالب ۳ گانگستر مختلف قرار می داد که هر کدام از زمین تا آسمان با هم متفاوت بودند. در Grand Theft Auto V همه چیز در بالاترین سطح کیفیت قرار داشت و اوج لذت ممکن از یک بازی را به بازیبازان منتقل می کرد. این عنوان در همه زمینه ها از تیراندازی و گان پلی گرفته تا داستان و گرافیک و صداگذاری و موسیقی بی نظیر بود و ساعات بسیار جذابی را برای ما رقم زد. از همه مهم تر این که جی تی ای ۵ مقدار محتوای شگفت انگیزی داشت که می توانست ماه ها شما را مشغول کند و تازه این فقط بخش داستانی بازی بود. بخش آنلاین بازی هم برای خودش دنیایی جداست و محتوای آن، سال ها می تواند شما را سرگرم کند و یک زندگی کامل را در آن داشته

باشید. جی تی ای ۵ به واسطه داستان گویی بی نظیر از زاویه دید ۳ شخصیت اصلی و خلق دنیایی شاهکار و واقعی موفق شد تا پس از انتشار بازخوردهای فوق العاده ای را دریافت نماید و نهایتا امتیاز متای رویایی ۱۰۰/۹۷ را به خود اختصاص داد تا در جمع چند بازی برتر تاریخ که متای بالای ۹۵ دارند قرار بگیرد. عنوان جی تی ای ۵، در لیست ما از «برترین بازی های کمپانی راک استار» در رتبه نخست قرار گرفته است. همان رتبه ای که در هر لیستی که جی تی ای ۵ در آن حضور داشته باشد، احتمالا متعلق به این بازی خواهد بود.



1

