

گیمس

#۱۰

دیجیتال

فصلنامه الکترونیکی گیمفا دیجیتال ، دی ماه ۹۴

Gamefa Magazine Dec/ Jan 2015

www.Gamefa.com

#۱۰

FARCRY PRIMAL

Hitman

Dark Souls 3

Far Cry Primal

Street Fighter V

Call Of Duty : Black Ops 3

Fallout 4

Just Cause 3

تحلیلی بر ۲۰۱۵ The Game Awards

PES ۲۰۱۶ VS FIFA ۲۰۱۶

SPECTRE

شکست



السلام الحرین

شماره دهم مجله گیما دیجیتال. مهر ۹۴

پیغام سردبیر

خوانندگان مجله الکترونیکی گیما، سلام بسیار خرسندم که با دهمین شماره از مجله الکترونیکی گیما که مدتی است به فصلنامه تبدیل شده باری دیگر افتخار حضور پیدا کرده ام. ابتدا جای دارد شروع سال جدید میلادی را به هم وطنان مسیحی تبریک و تهنیت عرض کنم. تیم گیما امید دارد که سالی پر از اخبار نیک و رویدادهای مورد دلخواه پیشه روی شما باشد.

شما خوانندگان عزیز در این شماره از مجله می توانید مقالات متنوعی که شامل نقد و بررسی برترین بازی های سه ماه اخیر، پیش نمایش بازی های آینده و ... می شود را مورد مطالعه قرار دهید. در کنار مقالات، باری دیگر ستون اخبار به مجله افزوده شده است که موجب اطلاع از مهم ترین اتفاقات یک ماه اخیر می شود.

در بخش سینما نیز به سراغ آخرین ساخته سری فیلم ۷۰۰ خواهیم رفت و همسفر این مامور کارگشته خواهیم شد و به بررسی نقاط قوت و ضعف آن خواهیم پرداخت.

از اینکه مجله الکترونیکی گیما را برای خواندن انتخاب کردید، سپاس گذارم. باتشکر / سردبیر مجله، حامد زاهدی

کادر مجله

مدیر مسئول: کسری نراقی

سردبیر: حامد زاهدی

صفحه آرایی: فرزین سلیمی

نویسندگان

محمد رضا صحرایی، سعید آقابابایی، محمد

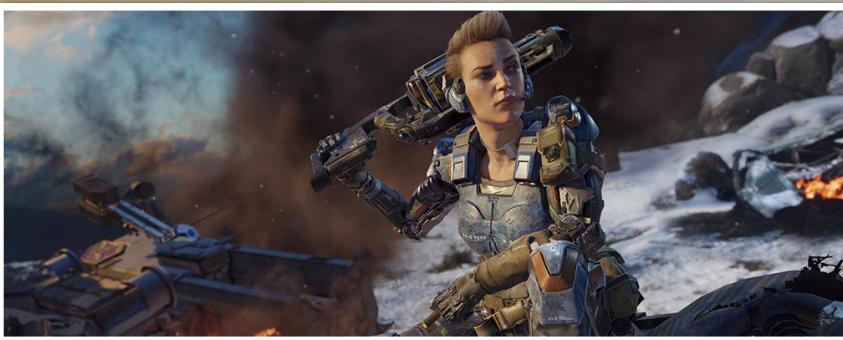
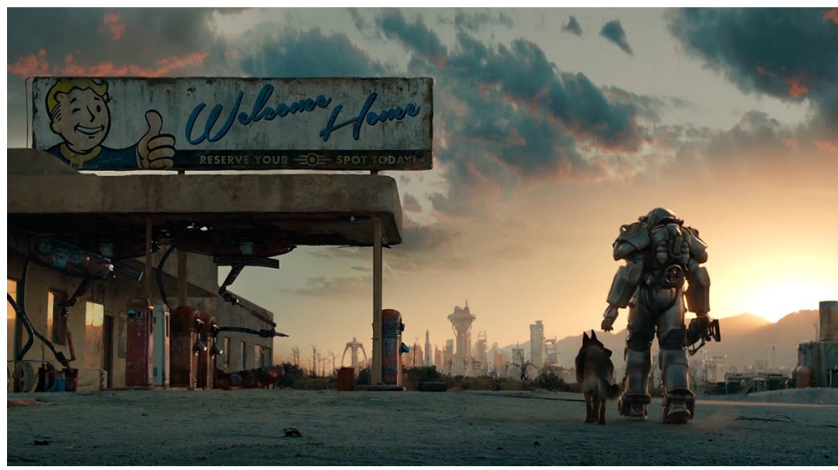
سعید خزایی، شایان شقایب، اشکان عالی

خانی، کیان کاظمی، آرش سعادت‌مند



WWW.GAMEFA.COM





اخبار..... ۳

پیش نمایش

Hitman.....۷

Dark Souls III.....۱۱

Far Cry Primal.....۱۶

نقد و بررسی

Call of Duty: Black Ops III.....۲۱

Fallout 4.....۲۵

Just Cause 3.....۳۲

روزی روزگاری

Resident Evil 4.....۳۴

مقالات جانبی

FIFA 16 vs PES 2016.....۳۸

The Game Awards 2015.....۴۲

سینما

Spectre نقد و بررسی فیلم.....۵۰



استیم تاریخ عرضه عنوان Rise of the Tomb Raider را برای رایانه‌های شخصی اعلام کرد



Raider را ژانویه اعلام داشته است پس می‌توان تا حدودی به این تاریخ عرضه اعتماد کرد؛ گرچه هنوز هیچ‌گونه تاریخ رسمی از سوی مایکروسافت یا اسکونر انیکس اعلام نشده است.

استیم صفحه‌ای را قبل از عرضه عنوان Rise of the Tomb Raider برای آن مشخص کرده است و تاریخ عرضه این عنوان را نیز در ماه ژانویه (دی‌ماه یا اوایل بهمن) اعلام داشته است.

عنوان Rise of the Tomb Raider که برای دو پلتفرم اکس باکس وان و اکس باکس ۳۶۰ منتشر شده بود، حال به گفته استیم ماه آینده برای رایانه‌های شخصی نیز منتشر می‌شود. قبل از استیم نیز آمازون تاریخ عرضه Rise of the Tomb



The Techromancer اوایل سال ۲۰۱۶ منتشر خواهد شد

Techromancer شکل‌های مختلفی از مبارزه را در سبک اکشن نقش‌آفرینی به بازی‌بازان نشان می‌دهد. در کنار این بخش، سیستم متغیر و مخصوص گفتگو نیز در بازی وجود دارد که به شما اجازه می‌دهد در هر شرایط سختی راه خود را باز کنید و به ماجراجویی زیبایتان، ادامه بدهید. شایان به‌ذکر است، شما می‌توانید انواع اسلحه، زره‌پوش و تجهیزات را برای خود ساخته و از آن‌ها استفاده کنید؛ همچنین شما می‌توانید با هم‌پیمانانی که در طی ماجراجویی خود پیدا می‌کنید، ارتباط برقرار کنید.

همانطور که گفته شد، ماموریت شما در مریخ از اوایل سال ۲۰۱۶ شروع خواهد شد. The Techromancer برای کنسول‌های پلی‌استیشن ۴، اکس‌باکس‌وان و رایانه‌های شخصی، در دسترس خواهد بود.

اگر تا به‌الآن نگران این بودید که چگونه می‌خواهید در شروع سال جدید خود را سرگرم کنید، بهتر است دیگر نگرانی نباشید؛ زیرا عنوان اکشن نقش‌آفرینی و علمی تخیلی کمپانی «اسپایدرس» و «فوکس هوم اینتراکتیو» یعنی The Techromancer، در اوایل سال ۲۰۱۶ منتشر خواهد شد تا وقت خالی شما را پر کند.

این عنوان به بازی‌بازان اجازه ماجراجویی در سیاره مریخ را می‌دهد، سیاره‌ای که زمانی خشک و بی‌حاصل بود، اما در حال حاضر حیات آن به غیر معمول ترین، زشت ترین و خشن ترین شکل ممکن تبدیل شده است. یک تحول عظیم در این سیاره باعث کشته شدن بسیاری از مهاجرین شده و تمام موجودات عجیب‌الخلقه این سیاره را که زمانی اهلی و مطیع بودند، به جهش‌یافته‌های ترسناکی تبدیل کرده است که تشنه خون مهاجرین هستند.



Ori and the Blind Forest: Definitive Edition در بهار ۲۰۱۶ منتشر می‌شود



Definitive Edition پردازند. استودیو Developer Moon اذعان داشت که از میزان بازخورد های هواداران درباره بازی اصلی متعجب بوده و به این علت، خواستار دست‌یابی به نقاط و اهداف بزرگ‌تر است. بنابراین، Definitive Edition حاوی محتویات جدیدی، اعم از مناطق جدید بوده که از مکانیک‌های جدیدی استفاده می‌نمایند. هم‌چنین می‌توان به آثار هنری و قابلیت‌های جدید، جهت بهبود هر چه بیشتر گیم‌پلی، اشاره نمود.

اگر به خاطر داشته باشید در طی نمایشگاه گیمزکام ۲۰۱۵، استودیو Moon از نسخه Definitive Edition رونمایی کرد اما تاریخ انتشاری برای آن در نظر نگرفت. استودیو نام برده شده ساعاتی پیش در صفحه رسمی توئیتر خود بالاخره پاسخ سیلی از طرفداران را داد و تاریخ انتشاری برای بازی مشخص نمود. بنا بر اعلام استودیو Moon در صفحه توئیتر خود، هواداران می‌توانند در بهار ۲۰۱۶ بر روی پلتفرم‌های اکس باکس وان و رایانه‌های شخصی به انجام Ori and the Blind Forest:



شینجی میکامی در Fallout 4 صدپیشگی کرده است



نیست جز ربانی به نام Takahashi که شخصیت ژاپنی هم دارد. آقای شینجی میکامی به طور قطع یکی از مشهورترین افراد در صنعت بازی های ویدئویی قلمداد می شوند و شرکت بتسدا به عنوان ناشر و سازنده عنوان ۴ Fallout نیز تعجبی ندارد که خواسته است ایشان در یکی از بزرگترین پروژه هایشان سهیم باشد. با تمام این اوصاف، اینکه شخصیتی مهم از یک سری بازی خاص، در عنوانی دیگر فعالیت کند، اولین بازی نیست که اتفاق می افتد!

آقای شینجی میکامی را خیلی از بازیبازان با سری Resident Evil می شناسند و امسال نیز ایشان عنوان ترسناک The Evil Within را معرفی کردند. هر چندسر آقای میکامی با این عنوان و محتویات دانلودی آن شلوغ بوده است، ظاهرا یک وقت اضافه و خالی نیز داشته اند که از آن برای کمک در ساخت یک بازی ویدئویی دیگر استفاده کرده اند. طبق صحبت های یکی از طراحان حاضر در استودیو Tango Gameworks آقای شینجی میکامی صدپیشگی یکی از شخصیت های درون بازی ۴ Fallout را بر عهده داشته اند. این خبر از تویتر بدست آمده و شخصیت صداگذاری شده، در مناطق اطراف Diamond City به چشم و آن هم کسی

مشخصات سیستم مورد نیاز برای اجرای The Witness اعلام شد

حداقل سیستم مورد نیاز
OS: Windows 7
Processor: 1.8 GHz
Memory: 4 GB RAM
Graphics: Intel HD 4000 series
DirectX: Version 9.0
Storage: 4 GB available space

سیستم پیشنهادی
OS: Windows 7
Processor: 2.4 GHz
Memory: 8 GB RAM
Graphics: GeForce 780
DirectX: Version 10
Storage: 4 GB available space

استدیو تکلا به تازگی مشخصات سیستم مورد نیاز برای اجرای بازی معمایی خود یعنی The Witness را اعلام کرده است. اگر تمایل دارید تا این عنوان را بر روی رایانه شخصی خود تجربه کنید، بهتر است که از حداقل سیستم مورد نیاز مطلع شوید که جزئیات آن به طور کامل در ادامه مطلب موجود است.

اگر سخت افزار رایانه شما قدیمی شده و یا اینکه از قدرت کافی فکر می کنید برخوردار نیست، برای تجربه The Witness نیازی نمی باشد که هیچ گونه نگرانی به خود راه دهید چرا که با این مشخصات، می توان بازی نامبرده را حتی روی یک توستر هم اجرا کرد! یک کارت گرافیک سری Intel HD 4000 و پردازنده 1.8Ghz کافیست تا شما بتوانید The Witness را اجرا کنید.

در The Witness شما به گشت و گذار در جزیره ای میپردازید که معمها با چالش های گوناگونی را در پیش روی شما قرار میدهد. این بازی ۲۶ ژانویه ۲۰۱۶ در استیم قابل دانلود است.



Yu-Gi-Oh جدید در راه است / کونامی و بازی های کوچک



استودیو Developer Moon اذعان داشت که از میزان بازخورد های هواداران درباره بازی اصلی متعجب بوده و به این علت، خواستار دست یابی به نقاط و اهداف بزرگ تر است. بنابراین، Definitive Edition حاوی محتویات جدیدی، اعم از مناطق جدید بوده که از مکانیک های جدیدی استفاده می نمایند. هم چنین می توان به آثار هنری و قابلیت های جدید، جهت بهبود هر چه بیشتر گیم پلی، اشاره نمود.

با فشار مالی و اقتصادی که بر روی دوش شرکت کونامی است، این شرکت مجبور شده تا به ساخت و عرضه بازی های کوچک و کم خرج رو بیاورد. حال باید ببینیم به این ترتیب وضعیت این شرکت چگونه خواهد شد. شرکتی که نابخه ای به نام هیدئو کوچیما را به تازگی از دست داد. کونامی به تازگی اعلام کرده که با همکاری استودیوی controversial در حال ساخت یک عنوان جدید از سری Yu-Gi-Oh هستند. این عنوان ابتدا و در بهار سال ۲۰۱۶ برای پلتفرم موبایل عرضه می شود.



کوچیما از دلایل جداییش از کونامی می‌گوید: اگر فقط به دنبال سود باشید، زمانه شما را رها خواهد کرد

پروژه قرار دارد بایستی از یک حس مشتاق جهت چگونگی انجام کار بهره برده و حاضر به انجام یکسری ریسک‌ها نیز بشود.»

کوچیما در ادامه گفت که اگر فقط به سودی که در جلوی شما قرار دارد تمرکز کنید، زمانه شما را ترک می‌کند و غیرممکن است که بتوانید دوباره به آن برسید.

در ادامه وی به کاغذبازی‌ها و دیوان سالاری‌های فروانی اشاره کرد که به طور ویژه‌ای در کمپانی‌های کشور ژاپن رایج هستند:

«هنگامی که شما در یک کمپانی بزرگ کار می‌کنید، به خصوص کمپانی‌های ژاپنی، کوچکترین مسایل بایستی از قبل تایید شده باشند و شما برای گرفتن این تاییدیه‌ها به کاغذبازی فراوانی نیاز خواهید داشت.»

وی افزود:

«حالا که من بی‌طرف هستم، می‌توانم کارهایی را که قصد انجامشان را دارم، با سرعت بیشتری انجام دهم. دیگر لازم نیست که وقتم را جهت ارایه‌های غیر ضروری هدر دهم. همچنین می‌توانم ریسک بیشتری را جهت توسعه پروژه تحمل کنم.»

نظرات بالا به طور کامل واضحی علت نارضایتی کوچیما را هنگامی که با کونامی کار می‌کرده است، نشان می‌دهد.

ممکن است چند سالی طول بکشد تا بتوانیم از داستان کامل اتفاقاتی که منجر به درگیری و جدایی سازنده و خالق مشهور فرنچایز Metal Gear، یعنی هیدئو کوچیما از کمپانی کونامی شد، پی ببریم. چند روز پیش بود که بالاخره کوچیما به طور رسمی از کونامی جدا شد و حالا وی می‌تواند کمی آزادانه‌تر در مورد علت جداییش از کونامی و استودیو مستقل جدیدی که تاسیس کرده، سخن بگوید. برای جزئیات بیشتر در این رابطه، با گیمفا همراه شوید.

با وجود اینکه قرارداد کوچیما با کمپانی کونامی باطل شده است، به نظر می‌رسد که وی همچنان بایستی به بخشی از شرایط قرارداد خود با کونامی پایبند مانده و به طور مستقیم علت جدایی خود از این کمپانی را مطرح نکند.

اما از آنجایی که کوچیما، کوچیما است (!)، جای تعجب نیست که وی می‌تواند به روش‌های معروف خود، اطلاعاتی را به صورت کاملا سرپسته در اختیار رسانه‌ها قرار داده تا مردم بتوانند از زوایای این معمای جنجال برانگیز، سر در بیاورند. در همین راستا، کوچیما در مصاحبه اخیر خود با وبسایت The New Yorker، در لابه لای سخنان خود با گفتن نظرات مختلفی، به طور غیر مستقیم به علت جداییش از کونامی اشاره کرده است:

«جهت هدف قرار دادن بازار جهانی، مدیریتی که در پشت



رئیس استودیوی کریستال داینامیک پس از ۱۰ سال فعالیت از شرکت اسکور انیکس جدا شد

در سال جاری استودیو بازیسازی کریستال داینامیکس از عناوینی همچون Life is Strange، Rise of the Tomb Raider و Just Cause 3 رونمایی کرده است که نقش آقای Gallagher در روند تولید این عناوین از جمله بازی Rise of the Tomb Raider بسیار موثر بوده است. در رابطه با همین موضوع به تازگی آقای فیل راجرز از مقامات ارشد شرکت اسکور انیکس در طی پیامی از زحمات چند ساله آقای Gallagher قدردانی و تشکر کرد.

استودیوی کریستال داینامیکس ماه گذشته عنوان Rise of the Tomb Raider را منتشر کرد که تا بدین جا فقط نسخه های ایکس‌باکس وان و ۳۶۰ بازی در دسترس هستند و نسخه‌ی رایانه‌های شخصی و پلی‌استیشن ۴ در سال آینده میلادی در بازار عرضه می‌شود.

به‌تازگی آقای Darrell Gallagher رئیس استودیو کریستال داینامیکس که ساخت سری بازی‌های موفق Tomb Raider را برعهده داشته است، از شرکت اسکور انیکس جدا شد. به آقای Gallagher به‌طور مطلق همیشه در راس این استودیو قرار نداشت، او سابقه مدیریت چند استودیوی بازیسازی غربی که زیر نظر شرکت اسکور انیکس مشغول به فعالیت بوده‌اند را نیز در کارنامه خود دارد و در مدت زمان فعالیتش در بازارهای خارج از کشور ژاپن توانست موفق عمل کند و نقش مهمی را ایفا می‌کرد.

شرکت اسکور انیکس پس از اعلام جدایی آقای Darrell Gallagher از سمت مدیریت، تصمیم گرفت که آقای Scot Amos و Ron Rosenberg را که مدتی می‌شود باهم در این استودیو مشغول به کار بوده‌اند را به صورت مشترک در راس استودیو بازیسازی کریستال داینامیکس قرار دهد.





خلاصه داستان Ace Combat 7 آماده است: تیم رویایی نویسندگان همه را راضی خواهند کرد

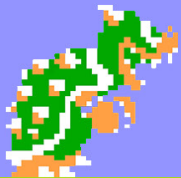
گفته و اعلام کرد که نتیجه کار مسلما همگان را راضی خواهد کرد. در طول مصاحبه شاهد یک پیام از سوی سنئو کاتاباچی نیز بودیم که در این پیام وی اعلام کرد عناوین Ace Combat 4 و 5 از نقاط عطف به یادماندنی کار وی بوده و از احساس نوستالژیک خود جهت بازگشت به دنیای Strangereal و همکاری با کازوتوکی کنو و دیگر کارکنان استودیو گفت. همچنین وی اعلام کرد که فعلا در مرحله‌ای قرار دارد که بتواند خلاصه‌ای از داستان بازی را با تیم سازنده در طول جلسات داخلی در میان بگذارد. جالب توجه است که وی خبر از حضور شخصیت‌های جدید در نسخه هفتم را بدون منتشر کردن هیچ‌گونه جزئیات دیگر داده است.

Ace Combat 7 در تاریخ نامعلومی به صورت انحصاری برای کنسول پلی‌استیشن ۴ و پلی‌استیشن واقعیت مجازی منتشر خواهد شد.

مدتی قبل با خبر شدیم نویسنده سناریو Ace Combat 5 ، یعنی سنئو کاتاباچی و آهنگساز محبوب و حرفه‌ای فرنچایز Ace Combat ، یعنی کازوتوکی کنو جهت ساخت هفتمین نسخه از فرنچایز محبوب Ace Combat ، به تیم توسعه دهنده بازگشته اند. حال امروز متوجه شدیم که این دو تن تنها اشخاصی نیستند که به تیم توسعه Ace Combat 7 پیوسته‌اند. برای جزئیات بیشتر در رابطه با اعضای جدید تیم Ace ، با گیمفا همراه باشید.

امروز و طی مصاحبه وبسایت معتبر فامیتسو با کازوتوکی کنو، کارگردان بازی، وی اعلام کرد که نویسنده سناریو عناوین Ace Combat و Ace Combat Zero: The Belkan War Infinity ، یعنی کوسوکه ادوم نیز در ساخت بازی با استودیو همکاری می‌کند.

کازوتوکی کنو در ادامه از دید مثبت خود نسبت به همکاری سنئو کاتاباچی و کوسوکه ادوم جهت نوشتن داستان نسخه هفتم



تاریخ عرضه Oculus Rift همچنان برای بهار ۲۰۱۶ در نظر گرفته شده است

پس با این حساب بازیبازان علاقه مند به تکنولوژی واقعیت مجازی خواهند توانست در سه ماه اول سال جدید هدست خود را خریداری کنند. قیمت نهایی هنوز البته مشخص نشده است اما آقای لاکي اعلام کرده اند که این مهم نیز در آینده اطلاع رسانی می شود.

آقای لاکي در پاسخ به علاقه مندانی که تمایل به پیش خرید دارند، پیرامون تاریخ آغاز این برنامه گفته اند: پیش فروش به زودی بعد از شروع سال جدید آغاز خواهد شد. تعطیلات را بدون هیچ گونه استرسی بگذرانید چرا که ما غافلگیرانه دست به آغاز پیش فروش نمی‌زنیم! قیمت احتمالی در حال حاضر ۳۵۰ الی ۴۰۰ دلار تخمین زده شده است.

تاریخ عرضه هدست های واقعیت مجازی در بازار این روزها به بحث بسیار داغی بدل شده است. شرکت های اچ تی سی و ولو تاریخ توزیع هدست Vive خود را به ماه آوریل موکول کرده اند و این وسط اوکیلوس ریفت که آغاز گر تب و تاب این هدست ها بود، هنوز تاریخ دقیقی برای عرضه محصول خود ندارد. با این وجود همچنان آقای پالمر لاکي به عنوان موسس شرکت مذکور، همچنان تاکید دارند که محصولشان در ۳ ماهه اول ۲۰۱۶ به بازار خواهد آمد.

آقای لاکي به تازگی در سایت توییتر متن زیر را منتشر کرده اند:

بسیار برای اعلام این خبر هیجان زده هستیم: مراحل تولید به خوبی پیش می رود و ما در ربع اول ۲۰۱۶ شاهد عرضه ریفت خواهیم بود.



Uncharted 4: A Thief's End تا آوریل ۲۰۱۶ تاخیر خورد

سری خواهد بود و تیم ما نیز سخت در تلاش هست تا ساخت این عنوان هرچه زودتر به اتمام برسد، اما حال که به مراحل پایانی ساخت آن نزدیک شده ایم، به این نتیجه رسیده ایم که برای اتمام بسیاری از سکانس های کلیدی این عنوان، به منابع بیشتری احتیاج داریم و بعد از بررسی تمامی گزینه ها، تصمیم گرفته ایم تا برای بهینه سازی هر چه بیشتر این عنوان، کمی تاریخ انتشار آن را عقب بیاوریم.

تغییر زمان انتشار بازی، تصمیم ساده ای نیست و اگر اندکی به این موضوع شک داشتیم به هیچ عنوان این تصمیم را نمی گرفتیم. امیدوارم طرفداران و کاربران وفادار، عذر خواهی ما را بپذیرند. ما می دانیم که بسیاری از شما بی صبرانه منتظر آخرین قسمت از ماجراجویی های ناتان دریک بوده اید و احساس شما را با شنیدن این خبر درک می کنیم، اما از شما می خواهیم تا کمی دیگر نیز صبر کنید.

سونی و ناتی داگ، رسماً اعلام کرده اند که عنوان Uncharted 4 A Thief's End در ماه مارس منتشر نشده و انتشار این عنوان را تا آوریل ۲۰۱۶ به تعویق انداخته اند.

همان طور که می دانید، عنوان Uncharted 4: A Thief's End قرار بود در ۲۸ مارس ۲۰۱۶ برای کنسول پلی استیشن ۴ منتشر شود؛ اما سونی و ناتی داگ رسماً اعلام کرده اند که این عنوان با یک ماه تاخیر و در تاریخ ۲۶ آوریل (سه شنبه ۷ اردیبهشت ۱۳۹۵) در آمریکا (۲۷ آوریل در اروپا و ۲۹ آوریل در انگلستان) منتشر می شود. آقای Neil Druckmann و Bruce Straley کارگردانان عنوان Uncharted 4: A Thief's End، در بیانیه ای رسمی ضمن اعلام این خبر، اضافه کرده اند:

■ محمد سعید خزایی

بازگشت 47

هیتمن شخصیتی شیک پوش و مسلما محبوب در میان بازیبازان است که قرار است تا چندی دیگر شاهد یکی از عناوین پر زرق و برق پیرامون او باشیم. عنوانی که استودیو IO Interactive وعده‌های بسیاری برای آن داده و تا به امروز سعی کرده است همه چیز را متفاوت جلوه دهد. متفاوت‌تر از سایر بازی‌های هم‌سبک، متفاوت‌تر از سایر سیستم‌های انتشار بازی‌ها، متفاوت‌تر از بسیاری از موارد رایج این روزهای صنعت بازی‌های رایانه‌ای. طی کنفرانس سونی در Games Come 2015 بود که برای نخستین بار شرکت خوش‌نام Square Enix با یک تریلر جذاب و دوست‌داشتنی از Hitman پرده برداشت. بازی که از همان ابتدا اعلام شد Hannes Seifert سکان‌دار پروژه‌ی ساخت آن می‌باشد و بر اساس تصمیمات اتخاذ شده قرار است به صورت دیجیتالی و سریالی منتشر شود تا تیم سازنده فرصت داشته باشد بعد از انتشار هر قسمت بخش بعدی بازی را تکمیل‌تر از گذشته کند و در اختیار علاقه‌مندان قرار دهد و در پایان نیز نسخه‌ی کامل بازی به صورت فیزیکی منتشر شود. حال قصد داریم نگاهی بیندازیم Hitman جدید و ببینیم عملکرد این قاتل خوش‌تیپ و بی‌رحم تا به امروز چگونه بوده است.





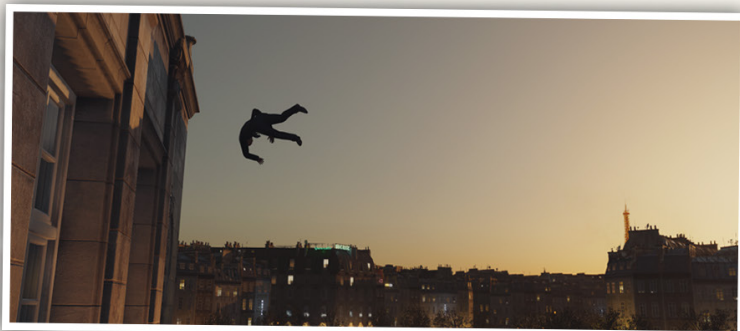
روایتی چند قسمتی

تا به این لحظه تیم سازنده اطلاعات چندانی از هسته‌ی اصلی داستان بازی منتشر نکرده است. اطلاعات چندانی که چه عرض کنم؛ تا کنون تنها اعلام شده است بازی از روایتی پیوسته و جذاب بهره می برد که در هر قسمت شما را در محیطی تازه، چالش بر انگیز و چشم نواز قرار می دهد که باید هدفی از پیش تعیین شده را از پیش روی بردارید که به نظر می رسد این اهداف عضو یک گروه مخرب به نام IAGO هستند که وجه مردمی خوبی دارند اما در اصل شاید هستند وظیفه‌ی شما نیز از بین بردن آنها در سراسر جهان می باشد! قرار است نسخه‌ی اولیه‌ی Hitman در مناطقی همچون پاریس، مراکش، ایتالیا و نقاطی دیگر از دنیا دنبال شود و پس از آن بازیازان هر هفته می بایست شاهد انتشار ماموریتی جدید باشند تا مکان‌های جدید با روایت‌هایی گوناگون در اختیاران قرار بگیرد و برای این پشتیبانی بدیع و جالب که سه یا چهار سال نیز به طول می انجامد کافی است تنها ۶۰ دلار را پرداخت کنید. همانطور که بی تردید تا کنون دست گیرتان شده است استودیو IO Interactive قصد سخن گفتن از داستان و شخصیت‌های بازی خویش را ندارد و می‌داند این امر سخن آقای Liebold (از اعضای Square Enix) در یکی از مصاحبه‌های خود می باشد که گفته بود، ما قصد داریم بازیازان را در خود بازی با داستان آن آشنا کنیم. پس ما نیز بیش از این سخن نمی‌گوییم تنها باید گفت تا چند ماه دیگر باید صبر کنید و منتظر دست پخت سازندگان در بخش داستان، روایت بازی و شخصیت

پردازی آن باشید. که البته به شخصه اعتقاد دارم با توجه به سبک انتشار بازی و سیاست‌های اتخاذ شده توسط سازندگان نباید انتظار خود را از بخش‌های اشاره شده چندانی بالا ببریم اما به هیچ وجه نباید در راضی کننده بودن (نه عالی بودن) آنها شک کنیم!

معنای واقعی آزادی عمل

طی سالیان اخیر و به خصوص با شروع نسل هشتم و کنار رفتن برخی محدودیت‌های سخت افزاری در راه توسعه‌ی بازی‌ها همواره شاهد عناوین تراز اولی بوده ایم که وعده‌ی آزادی عمل مثال زدنی در گیم پلی را داده اند. در این بین وقتی قرار است نامی از چنین عناوینی آورده شود مگر می شود Hitman را ذکر نکرد و حتی آن را با در نظر گرفتن سبک کاریش (ترور کردن) بهترین در نوعش خوانند؟! همین موضوع سبب شده است تا انتظارات هواداران به شدت از بازی در دست ساخت IO Interactive در بخش گیم پلی بالا باشد و تیم سازنده نیز به نظر به خوبی این امر را متوجه شده و وعده‌های بسیار امیدوار کننده‌ای را به مخاطبین خویش داده است. بر اساس اطلاعات موجود شما می‌توانید هر ماموریت را هر آن گونه که خودتان می‌خواهید به پایان برسانید زیرا تیم سازنده تنها به شما یک نقشه و یک هدف را می‌دهند و این شما هستید که باید سبک و چگونگی به دیار باقی فرستادن شخص مورد نظر را تعیین کنید. شما می‌توانید در میان خیل عظیمی از جمعیت که اینک واکنش‌های طبیعی به وقایع نشان می‌دهند و مامورین امنیتی متعدد حاضر در صحنه سلاخان را بیرون بکشید، نشانه بروید و تمام! کار او را یکسره کنید اما... اما



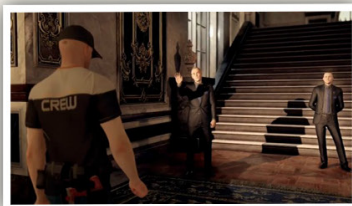
از لباس مبدل مشکل دار می باشد! زیرا هنگامی که بازیاز لباس گروهی از دشمنانش را بر تن کند بعد از چند ثانیه گشت زدن در محیط خطر شناسایی شدن شما را تهدید خواهد کرد که ای کاش این مدت (مدت زمانی که طول می کشد به شما شک کنند) طولانی تر بود. حالت کلی دیگری که برای پیشبرد گیم پلی بازی در مقابلتان قرار دارد، مخفی کاری مطلق است که کاری بسیار مشکل می باشد! زیرا با توجه به هوش مصنوعی وعده داده شده از سوی تیم سازنده احتمال شناسایی شدن شما توسط مامورین گشت زنی بسیار بالا است که همین نشان دهنده‌ی دشواری کار شماست. هنگامی که یکی از دشمنانی که در محیط حضور دارند کم شود سایرین تا حدودی پیگیر آن می‌شوند که بر جذابیت‌های این نسخه افزوده است. تا به اینجا هر چه از سبک‌های گیم پلی بازی صحبت کردیم حرف از خون و خون ریزی بود!

اگر لحظه‌ای درنگ کنید در خواهید یافت که لحظاتی بعد نیز خودتان به دیار باقی خواهید شتافت! پس مسلماً باید سبک اول مبارزه (درگیری مسلحانه) را در اکثر مواقع کنار بگذارید و سراغ دو گونه‌ی کلی دیگر از پیشبرد گیم پلی که خود شاخه‌هایی دارند بروید. سبک دیگری که می‌توانید در بازی پیش بگیرید، کشتن بی سر و صدای دشمنان به علاوه‌ی مخفی کاری و عبور از کنار سایرین بدون شناخته شدن می باشد. بدین شکل که مانند نمایشی که در پاریس از بازی دیدیم (یعنی مرحله‌ی کشتن ویکتور نوبکو) شما قادر خواهید بود تعدادی از دشمنانتان را از میان بردارید و با پوشیدن لباس آنها آسان تر از میان سایرین عبور کرده و به هدفتان نزدیک شوید. البته باید توجه داشت که این کار چندان آسان نبوده زیرا یک اشتباه کوچک از قبیل پیدا شدن جسد مقتول توسط یکی دیگر از دشمنان یا طولانی شدن مدت حضورتان با لباس مبدل در مقابل رقیباتان ممکن است سبب شناسایی شما شود و کار را برایتان سخت کند. در Hitman جدید نیز مانند نسخه‌ی پیشین سری یعنی Absolution تا حدودی استفاده



طراحی کم نظیر

به احتمال فراوان تمامی شما جلوه های بصری دوست داشتنی نسخه ی پیشین سری بر روی کنسول های نسل هفتمی و رایانه های شخصی را به یاد دارید. Absoluton عنوانی بود بسیار چشم نواز که هنوز هم گرافیک و طراحی های آن حرف هایی برای گفتن دارند و بی اغراق هستند عناوین نسل هشتمی که در نور پردازی و سایه زنی چند قدم از این بازی عقب تر اند! پس همین ابتدا تکلیفمان با این بخش از عنوان در دست ساخت IO Interactive مشخص می شود. موتور ساخت این نسخه نیز همانند Absoluton موتور 2 Galcier می باشد با این تفاوت که این بار تیم سازنده آن را تقویت کرده اند و انتظار می رود با بازی به مراتب قوی تر و بهتر در این زمینه رو به رو باشیم. هنگامی که به نمایش گیم پلی بازی نگاهی بیندازیم به خوبی در خواهیم یافت که Hitman بدون شک یکی از بهترین فضا سازی ها و خلق محیط های چشم نواز را در میان بازی های هم سبک و حتی تمامی عناوین حال حاضر صنعت بازی های رایانه ای دارد. زیرا با وجود حضور داشتن بازی در مرحله ی آلفا به خوبی آن اتمسفر سنگین و زنده بودن محیط به مخاطب القا شده و اگر باگ و کم توجهی به محیط هایی که چندان در چشم نیستند وجود نداشته باشند لذت بالایی به واسطه ی جلوه های گرافیکی نسبی بازیابازان خواهد شد. همچنین بر اساس نمایش اشاره شده کیفیت نورپردازی و سایه زنی های بازی بسیار مطلوب جلوه می کنند و مثال بارز آن نیز همان ابتدای گیم پلی می باشد که در محیط نور چراغ ها به صورت بسیار طبیعی اطراف را روشن کرده اند و سایه های حاصل نیز بسیار نرم و مناسب هستند.



موردی که بدون شک سبب پویایی هر چه بیشتر بازی می شود که بسیار خوب است. و موضوع جالب تر این که تیم سازنده بیان داشته است در همین مرحله ی پاریس ۳۰۰ کارکتر متمایز وجود دارد که واقعا بیانگر استفاده ی این تیم از پتانسیل کنسول های نسل هشتمی می باشد. همچنین چندین بار در طی نمایش شاهد هستیم موارد و حالات مختلف از پیش روی برداشتن دشمنان که در بالا به آن اشاره شد نشان داده می شود که بسیار گوناگون جلوه می کنند. در یک جمع بندی کوتاه باید گفت به نظر گیم پلی Hitman چکیده ای از تمامی موارد مثبت این سری می باشد زیرا آقای Liebold در مصاحبه ی اخیر خود و در این زمینه می گوید: آنچه که ما در طول ۱۵ سال آموخته ایم به این نسخه راه یافته است. ما همه نسخه های Hitman را یک به یک بررسی کردیم و نکات مثبت را گلچین کرده و همه آنها را کنار هم قرار دادیم و به بهترین وجه ساخت بازی را پیش بردیم. افراد مختلف به دلایل مختلف نسخه های متفاوتی از Hitman را می پسندند. پس ما Hitman جدید را طوری ساخته ایم که همه را جذب خود کند. همین سخنان کافی است تا بدانید در بازه ی سه یا چهار ساله ای که قرار است با این عنوان همراه باشید همواره مواردی برای ذوق زده کردن شما وجود دارد. حتی اگر از طرفداران مشکل پسند هیتمن باشید.

تائیری در خط اصلی داستانی بازی نخواهند داشت و تنها در بازه های ۴۸ ساعته قابل بازی هستند و پس از آن دیگر از دسترس خارج خواهند شد که همین موضوع نیز سبب می شود مخاطب پیوسته درگیر بازی بوده و توجه خاصی نسبت به Hitman برای تجربه ی تمامی مراحل فرعی و اصلی داشته باشد. مهمترین نمایش یا منبع اطلاعاتی موجود در مورد گیم پلی بازی نمایش مرحله بیاریس می باشد که چندی پیش شاهد آن بودیم. در ابتدای این گیم پلی ۱۵ دقیقه ای به خوبی به شما نشان داده می شود که سلاح های موجود در بازی بسیار متنوع هستند. سلاح هایی که شامل تفنگ دوربین دار و مخوف ۴۷، کلت، شمشیر، اشیا موجود در محیط و... می شود که سبب باز بودن دست شما در اتخاذ تصمیم برای رسیدن به مقصودتان می شود. مورد دیگری که در این نمایش خود را نشان داد زنده بودن NPC های حاضر در بازی می باشد و برای اثبات این مورد می توان به خبرنگاری در این مرحله اشاره کرد که در مقابل دوربین قرار دارد و در حال ضبط برنامه است و هنگامی که از مقابل او رد می شوید شاهد خواهید بود به قاتل بازی ما اعتراض کرده و آزرده خاطر خواهد شد.

اما اگر نسخه های پیشین هیتمن را تجربه کرده باشید به خوبی بر این امر واقف هستید که به عنوان یک قاتل شیک پوش روش های با کلاسی نیز برای نابودی هدفان وجود دارد که پیاده سازیشان نیازمند به کارگیری هوش و ذکاوت، دقت و فرصت طلبی از سوی بازیاباز می باشد. مثلا می توانید با دستکاری کردن سیستم تهویه دشمنانتان را کلافه و در فرصت مناسب آنها را خفه کنید! یا با وصل کردن برق به سیستم آب رسانی یا یک استخر هدفان را بدون اینکه کسی به شما شک کند، خشک کنید! موضوعی که به شدت بر زیبایی های بازی افزوده است و مهم تر از هر عامل دیگری سبب افزایش تکرار پذیری بازی می شود. خصوصا در این Hitman که قرار است بازی به صورت قسمتی عرضه شود و شما می توانید تا انتشار محتوای بعدی برای بازی (فاصله ی بین انتشار بخش های بازی) به روش های گوناگون هدف اصلی را از بین ببرید. گذشته از این موارد تیم سازنده تصمیم دارند برخی مراحل را نیز در فرصتی محدود در اختیار بازیابازان قرار می دهند. به این صورت که برخی شخصیت ها و مکان هایی در نظر گرفته شده است که احتمالا





سخن پایانی

در پایان باید گفت Hitman جدیدی از مورد انتظار ترین عناوین سال جاری می باشد که قرار است بعد از سه سال دوری بازیبازان دیدار مجددی باشد بین دنیای هیتمن و آنها که بر اساس اطلاعات نه چندان زیاد منتشر شده، این دیدار احتمالا بسیار با شکوه خواهد بود. در مورد داستان و شخصیت های بازی نمی توان مورد چندان خاصی را بیان کرد زیرا استودیو سازنده قصد دارد تا انتشار بازی اطلاعاتی در مورد این بخش را بیان نکند. اما کاملا مشخص است که گرافیک این عنوان IO Interactive یک برگ برنده ی بزرگ برای آن محسوب می شود و مسلما سبب جلب توجهات بسیاری به سمت این بازی خواهد شد. همچنین گیم پلی بازی تا به امروز بسیار امیدوار کننده نشان داده و به نظر می رسد قرار است گستره ی بالایی از آزادی عمل را در این بازی شاهد باشیم که تمامی نکات مثبت سری هیتمن در آن گرد هم آمده اند. پس می توان به سادگی دریافت این بازی برای اکثر بازیبازان یک عنوان دوست داشتنی می باشد و برای تجربه کردن آن باید چند ماه دیگر را صبر پیشه کنیم.

همانطور که در بالا اشاره شده تعداد افراد موجود در محیط های مختلف بازی بسیار زیاد می باشد اما این امر سبب کم توجهی تیم سازنده در طراحی آنها نشده است و هر یک از آنها در حال انجام کار خویش است و البته نباید انتظار داشت که آنها خیلی با کیفیت طراحی شده باشند اما بسیار مطلوب است که حرکات و انیمیشن های در نظر گرفته شده برایشان راضی کننده می باشد. اما بحث انیمیشن ها و حرکاتی که برای قاتل خونسرد ما در نظر گرفته شده است متفاوت می باشد زیرا کافی است نگاهی بیندازید بر چین و چروک های ایجاد شده بر روی لباس او به هنگام حرکت تا همه چیز برایتان مشخص شود. وظیفه ی موشن کیچر برداری و صدا گذاری در این نسخه نیز همانند بازی پیشین بر عهده ی آقای David Baiston قرار دارد که سبب شده چهره ای طبیعی و اینک جوان تری (با توجه به زمان رقم خوردن بازی) از مامور ۴۷ شاهد باشیم.

بی تردید یکی از عواملی که یک بازی خیلی خوب را از عناوین خوب متمایز و آن را خاطره انگیز می کند بخش موسیقی و صدا گذاری می باشد. قسمتی که تا به امروز اطلاعات چندان از آن منتشر نشده است و تنها با توجه به سابقه ی استودیو سازنده و نمایش گیم پلی بازی می توان امیدوار بود که شنوای موسیقی های دلچسبی در این بازی باشیم که به خوبی با گیم پلی هماهنگ بوده و آدرنالین خوتنان را بالا و پایین کنند و امید است با نمایش های بعدی بازی و مشخص شدن تیم سازنده ی موسیقی ها این امید ما به یقین تبدیل شود.

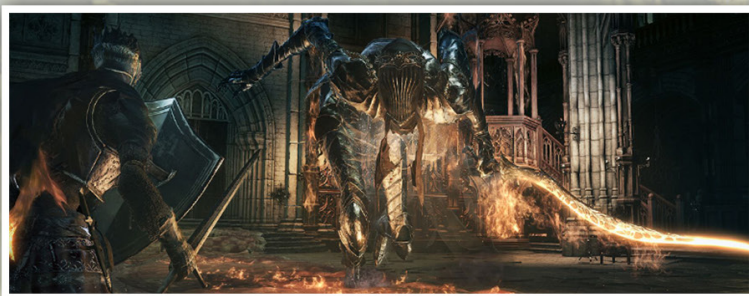


سعيد آقابايي ■

بازگشت نار بگه

بار سوم است که قلم به دست می‌گیرم تا پیش‌نمایشی برای بازی Dark Souls 3 بنویسم ولی حس می‌کنم اگر بار دهم نیز باشد باز هم حرف از این بازی دارم که بیان کنم. نوشتن مقاله ای برای سری سولز فرقی با نوشتن دیگر مقالات برای من این است که دارم از برترین و محبوب‌ترین سری بازی تمام تاریخ ۲۲ ساله گیرم بودنم می‌نویسم. سری عناوینی که بخش بزرگ و ناگسستنی از زندگی من محسوب می‌شوند و با آنها زندگی کرده‌ام. شاید زمانی که نسخه سوم بازی معرفی شد من یکی از خوشحالت‌ترین گیرم‌های روی کره زمین بودم و واقعا از خوشحالی و شوق به وجد آمده بودم و از طرفی فکر انتظار کشندهای را داشتم که تا زمان انتشار بازی مرا رها نخواهد کرد و با هر تریلر و ویدئو و خبری که از بازی منتشر شد اشتیاق من بیشتر و انتظا من سخت‌تر می‌شود. این بار و در این مقاله قصد دارم تا برای شما خوانندگان محترم مجله گیمفا پیش‌نمایشی از بازی مورد انتظار Dark Souls 3 بنویسم و شما را هر چه بیشتر با بخش‌های مختلف بازی و انتظاراتی که میتوانیم از آن داشته باشیم آشنا کنم. پس با من و مجیه گیمفا همراه باشید.



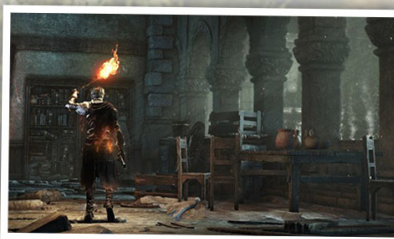


داستان: محیط حرف می‌زند

برخی که عادت دارند تمام زیر و بم بازی را در آورند و کوچکترین نقاط آن را جستجو کنند و بارها و بارها با شخصیت‌های مختلف بازی صحبت کنند قطعاً برداشت کامل‌تر و بهتری را از داستان دنیای بازی خواهند کرد نسبت به کسانی که تنها و تنها مسیر اصلی بازی را پیش می‌روند و کاری با کسی ندارند. در صحبت با شخصیت‌های مختلف بازی می‌توانید از سرنوشت افراد و حتی باس‌های مختلف بازی اطلاعات کسب کنید و متوجه شوید که چگونه شده است که این دنیا به این روز افتاده است تا در ویرانی و غم و اندوه دست و پا بزنند. داستان در این عنوان می‌تواند برای هر بازی‌بازی شخصی باشد و برداشت متفاوتی را از دیگر بازی‌بازان برای او به همراه داشته باشد. البته در مورد ریشه و هسته‌ی اصلی داستان بازی همان طور که گفتیم اطلاعاتی در دست نیست و باید تا انتشار بازی و یا ارائه‌ی اطلاعاتی بیشتر از سازندگان (که بعید به نظر می‌رسد) منتظر بمانیم."

اصولاً میزاک‌ای عادت ندارد تا زیاد در مورد داستان عناوین سولز صحبت کند و آشنایی با قصه و نتیجه‌گیری آن را به بازیباز واگذار می‌کند تا هر کس بسته به تلاشی که در بازی می‌کند داستان و اتفاقات دنیای بی‌رحم بازی را درک نماید و برداشت شخصی خود را از آن داشته باشد. در واقع همان‌طور که قبل نیز خدمت شما عزیزان عرض کرده‌ام "در عناوین میزاک‌ای همواره شاهد داستان گویی محیطی هستیم و در واقع داستان بازی را دنیای بازی و مردمان آن بیان می‌کنند و بازی‌باز باید با گشت و گذار در محیط و صحبت با آدم‌های عجیب و غریب آن و ... برداشت خود را از داستان کلی بازی به دست آورد. در این سری مانند عناوین روتین و معمولی شاهد این نیستیم که یک داستان خیلی سر راست و واضح وجود داشته باشد که تمام بازی‌بازان دنیا آن را به یک شکل تجربه کنند و به راحتی آن را دریابند. اینجا برداشت‌ها از داستان بازی می‌تواند متفاوت باشد و دنیای بازی برای هر کس با هر سطحی از برداشت می‌تواند داستان خود را به همراه داشته باشد.

پس از موفقیت دو نسخه Dark Souls 3، انتشار نسخه دوم برای نسل هشتم و انتشار موفقیت آمیز شاهکاری به نام Bloodborne، استودیو From Software و میزاک‌ای تصمیم گرفتند تا سری سولز را نیز به صورت یک عنوان جدید به نسل هشتم بیاورند و نسخه سوم و پایانی این ۳ گانه بی‌ظنیر را نیز معرفی نمایند تا طرفداران این سری از خوشحالی سر از پا نشناسند و دوباره صحبت‌ها و بحث‌های مختلفی حول این که آیا بازی آسان‌تر می‌شود و شکل بگیرد. برای یافتن پاسخ این سوال باید هر چه بیشتر در اطلاعات منتشر شده از بازی کنکاش کنیم تا ببینیم که این عنوان چه تغییراتی نسبت به قبل کرده است و با مکانیک‌های مختلف آن آشنا شویم. همان‌طور که قبلاً نیز گفته‌ام Dark Souls 3 در راه است، شاهکاری که ۳ گانه‌ی سولز را به جاودانه‌های تاریخ این صنعت پیوند خواهد داد و میراث ماندگار میزاک‌ای لقب خواهد گرفت. لازم به ذکر است که از آنجایی که اطلاعات منتشر شده در مورد بخش‌های مختلف بازی نسبت به پیش‌نمایش قبلی بازی تغییری نکرده است در بخش‌هایی از این مطلب از اطلاعات نوشته قبلی خود استفاده کرده تا شما را هر چه بیشتر با تمام زیر و بم و نکات مختلف بازی آشنا نمایم.



زمانی که بازی Demon's Souls چندین سال قبل انحصاراً برای کنسول پلی‌استیشن ۳ منتشر شد از آن دست بازی‌هایی بود که کمتر کسی سراغش می‌رفت و بهتر است بگوییم کمتر کسی جرات میکرد سراغش برود زیرا بسیار بسیار سخت و بی‌رحم و کشنده بود. در آن زمان هنوز کسی زیاد نام نابغه‌ای به اسم هیدتاکا میزاک‌ای را نمی‌شناخت و از هنر بالای او آگاه نبود. بازخوردهای این بازی به دو شکل بود و عده‌ای از همان اول قید آن را زدن و مخالف سختی آن بودند و عده‌ای مانند بنده به طرزی عجیب عاشق و شیفته سختی مرگبار آن شدند و البته اتمسفری که حول بازی از سوس منتقدان شکل گرفت اتمسفر کاملاً مثبت و تحسین برانگیزی‌های سازندگان بود. اینگونه بود که سازندگان بازی جرات پیدا کردند و با مشاهده این که سختی بیش از حد هم طرفداران نسبتاً زیادی دارد تصمیم گرفتند عنوان بعدی و دنباله معنوی عنوان Demon's Souls را با نام Dark Souls 3 و به صورت مولتی‌پلتفرم منتشر نمایند و شاید خودشان هم آن روز فکر چنین موفقیت بی‌ظنیری را برای این سری نداشتند. به هر حال زمان گذشت و دو شماره از این سری در میان تحسین یکمصدای صنعت بازی‌های رایانه‌ای منتشر شد و هر بار بیشتر از قبل نام نابغه‌ی ساخت عناوین اکشن نقش آفرینی دشوار یعنی میزاک‌ای را (که البته در نسخه دوم کارگردان نبود) بیش از پیش بر سر زبان‌ها انداخت به خصوص این که وی یک شاهکار نسل هشتمی به نام Bloodborne را نیز انحصاراً برای پلی‌استیشن ۴ منتشر کرده بود و با آن نیز نشان داده بود که هیچ‌کس بهتر از وی در ساختن عنوانی در این سبک استاد نیست.



داستان: محیط حرف می‌زند

اگر از منظر کلی به دو بخش مختلف گرافیک بازی یعنی گرافیک هنری و فنی نگاه کنیم باید گفت در یک کلام بهترین کلمه‌ای که مناسب با هنر طراحی است کلمه شگفت‌انگیز و خارق‌العاده است به نحوی که چنین گرافیک هنری را امروزه در کمتر عنوانی می‌توان مشاهده کرد و از منظر فنی نیز با توجه به ویدئوهای منتشره از بازی باید گفت با یک بازی کاملا شایسته برای نسل هشتم روبرو هستیم که از همه لحاظ قابل تحسین است ولی نسبت به گرافیک هنری بازی کمی پایین تر قرار می‌گیرد و جا برای برخی کارهای بیشتر دارد که قطعاً تا انتشار بازی انجام خواهند شد.

اگر به صورت دقیق‌تر و به تفصیل قصد داشته باشیم تا گرافیک فنی و هنری بازی را بررسی نماییم می‌توانیم به به تمامی نکاتی که در این مورد در مقالات قبلی خدمت شما عزیزان ارائه کرده‌ایم رجوع کنیم تا با این وجهه از بازی بیشتر آشنا شویم. در نمایش هایی که تاکنون از این عنوان شاهد بوده ایم، هنگامی که آن‌ها را از منظر گرافیک و طراحی محیط با نسخه‌های قبلی مقایسه می‌کنیم به وضوح می‌توانیم رد پای دیگر شاهکار میازاکی که در فاصله‌ی بین Dark Souls 2 و 3 عرضه شده است یعنی Bloodborne را ببینیم. وقتی در ویدئوهای مختلف منتشر شده از بازی دقت می‌کنیم در برخی نقاط طراحی محیط‌ها را کاملاً وام‌دار طراحی گوتیک و مدرن گونه‌ی Bloodborne می‌بینیم و گویی شاهد مرحله‌ای جدید از آن بازی هستیم. البته اشتباه برداشت نشود که Dark Souls 3 و بازی یاد شده کاملاً به یکدیگر شبیه هستند و از طراحی محیط یکسانی بهره می‌برند بلکه

هدف بیان این نکته است که طراحی و بازی تشابهاتی از لحاظ برخی محیط‌ها و معماری ساختمان‌ها و فضاسازی‌های مختلف به چشم می‌خورد که قطعاً نه تنها مورد منفی برای بازی به شمار نمی‌رود بلکه از آن جایی که Bloodborne یک شاهکار بی‌بدیل در طراحی محیط و فضاسازی می‌باشد قطعاً شباهت با آن برای یک بازی نکته‌ی مثبت و امتیازی خاص به شمار می‌رود. این شباهت‌ها بسیار زیبا و جذاب هستند و سبب شده اند در برخی قسمت‌ها جهان Dark Souls از آن تم قدیمی و باستانی همیشگی کمی فاصله بگیرد و به محیط‌هایی با طراحی و معماری قرون وسطی شباهت‌هایی پیدا کند.

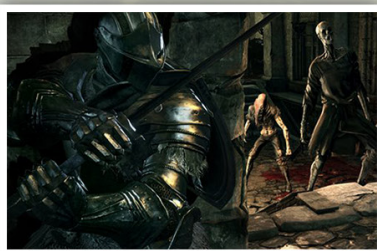
اگر از منظر طراحی محیط و گرافیک هنری فاصله بگیریم و بخواهیم در مورد گرافیک فنی بازی با توجه به نمایش‌های آن صحبت کنیم و آن را با نسخه‌های قبلی Dark Souls مقایسه نماییم باید گفت نسبت به نسخه‌های نسل هفتمی Dark Souls 2 شاهد یک جهش گرافیکی فوق‌العاده در کیفیت بافت‌ها و همچنین نورپردازی می‌باشیم و بازی کاملاً از جلوه‌ی نسل هشتمی برخوردار است. ناخودآگاه با توجه به یکی بودن سازنده‌های این عنوان و Bloodborne بحث مقایسه بین این دو بازی پیش می‌آید و از آن جایی که Bloodborne نیز یک بازی نسل هشتمی است راحت‌تر می‌توان از نظر گرافیک فنی این دو بازی را با یکدیگر مقایسه کرد. از لحاظ گرافیک فنی عنوان Bloodborne تا حدودی از گرافیک میقل یافته‌تر و تر و تمیزتری نسبت به نمایش‌هایی که تاکنون از Dark Souls 3 دیدیم برخوردار است که البته با توجه به این که هنوز نسخه‌ی نهایی Dark Souls منتشر

نشده است نمی‌توان در این مورد نظر قطعی داد و قطعاً تا زمان انتشار بازی سازندگان گرافیک بازی و جلوه‌های مختلف آن را پولیش خواهند کرد و حتماً در نسخه‌ی نهایی شاهد گرافیک میقل یافته‌تری نسبت به نمایش‌هایی که تاکنون از بازی شاهد بوده‌ایم خواهیم بود.

گیم‌پلی: اگر فرار نکنید عاشق می‌شوید

یکی از مثبت‌ترین نکات سری سولز در این سال‌ها این بوده است که همواره طرفداران خود را به جلب کاربران جدید ترجیح داده است و هرگز حاضر نشده است تا برای فروش بیشتر بازی را اسان کند زیرا می‌دانند که در صورت آسان شدن این سری، دیگر نامش نباید 3 Dark Souls باشد و چه بسا که حتی با این کار فروش بازی کمتر نیز بشود. در واقع سختی این سری است که گیم‌های هاردکور را جذب خود کرده است و آن را تبدیل به یک سری یونیک و منحصر به فرد که در دنیای بازی‌ها رقیب و مشابهی ندارد کرده است. ترکیب سختی بسیار زیاد با شدیداً اعتیاد آور بودن بازی کار بسیار سختی است که از عهده هر کسی بر نمی‌آید. مثلاً شاید کسی بازی بسیار سختی بسازد که بعد از 5 دقیقه بازی کردن، گیم‌ر قیدش را بزند و از آن لذت نبرد ولی سری سولز به گونه‌ای است که شما پشت سر هم می‌گیرید ولی باز هم دوست ندارید از بازی دل بکنید و از مردن در بازی هم درس می‌گیرید و شاید لذت ببرید!

گیم‌پلی نسخه سوم بازی حاوی موارد جدیدی برای تکراری نشدن مبارزات آن است البته در کنار این که اصلاً سختی بازی پایین نیاید. مورد اصلی و جدید در گیم پلی بازی و



مبارزات آن، سیستمی به نام Battle Art ها است که جلوه و عمق تازه‌ای را به مبارزات کامل و دوست‌داشتنی این سری می‌بخشد. در مورد این سیستم جدید قبلاً به تفصیل برای شما عزیزان توضیحات کاملی را ارائه کرده‌ام که بد نیست نگاهی دوباره به آن داشته باشیم:

در نمایشگاه E3 و هنگام معرفی بازی استودیو from software از سیستم جدیدی در مبارزات این بازی نام برد که "weapon arts" نام داشت و اکنون نام خود را به battle arts تغییر داده‌اند. battle art ها تعدادی حملات و ضربات ویژه را برای هر اسلحه به صورت اختصاصی بازی می‌کنند. به عنوان مثال زمانی که دو اسلحه در دو دست خود گرفته‌اید می‌توانید از قابلیت چرخش های ۳۶۰ درجه‌ای برای آسیب زدن به دشمنانی که اطرافتان هستند استفاده کنید. شما می‌توانید از این battle art ها حتی زمانی که سپر به دست گرفته‌اید نیز استفاده کنید.

battle art ها تفاوت اصلی مبارزات این نسخه با بازی های قبلی هستند و روح جدیدی را در سیستم مبارزات این عنوان دمیده اند. در واقع آن ها ستاره ی بی چون و چرای نسخه ی سوم در مسیر تکراری نشدن مبارزات بازی و تفاوت با نسخه های قبلی می باشند و یک سیستم ریسک و پاداش جدید را به بازی Dark Souls 3 اضافه می کنند. حتی سیستم سپر جدیدی نیز در این نسخه وجود دارد که مثلا برخی از سپرها قابلیت دفع (parry) کردن حملات حریف را دارا هستند و برخی دیگر این قابلیت را ندارند.

باتوجه به نکاتی که ذکر شد شاید اولین موردی که به ذهن برخی افراد خطور کند این باشد که سیستم مبارزات بازی در نسخه های قبلی به اندازه ی کافی پیچیده و تاکتیکی بود چه برسد به حالا که یک سری حرکات جدید نیز به بازی اضافه شده اند و بازی را پیچیده تر می کنند. پس با این حساب شاید بازی در جذب کسانی که برای اولین بار می خواهند وارد این سری شوند زیاد موفق عمل نکند و کار را برای آن ها سخت کند.

از دو منظر می توان به این نکته پرداخت. اول این که اگر قبول کنیم که این سیستم جدید مبارزات را پیچیده تر کرده است (که در این مورد صحبت خواهیم کرد) پس ما طرفداران این سری باید از سازندگان ممنون باشیم که باز هم طرفداران بازی را نسبت به جذب افراد جدید ترجیح داده اند و بازی را در جهت پیچیده تر کردن و جذاب تر کردن برای علاقمندان هاردکور خود پیش برده است. با این حساب خیال طرفداران می تواند از بابت ساده نشدن بازی برای جذب مخاطب عام راحت باشد.

از جهت دیگری که می توان این نکته را تحلیل کرد این است که با قرار دادن این سیستم در بازی مبارزات بازی در دسترس تر شده اند و گزینه های بیشتری را در اختیار بازیبازان قرار می دهد. مگر نه این که وقتی آپشن ها و حق انتخاب های بیشتری را در اختیار افراد می گذاریم در حقیقت راه های بیشتری را برای آن ها آزاد کرده ایم و در دسترس آن ها قرار داده ایم؟

نظر سازندگان بازی در مورد این نکته با نظریه ی دوم منطبق است و به اعتقاد آن ها این حرکات جدید بازی را برای همه در دسترس تر (و نه ساده تر) می کند و هر دو قشر طرفداران قدیمی و جدید را راضی نگه خواهد داشت. البته باید این موضوع را هم در نظر داشته باشید که استفاده از این حرکات محدودیت دارد و قطعا در ازای چیزی که در این بازی به دست می آورید چیزهای دیگری را از دست می دهید و اگر غیر از این باشد که اصلا Dark Souls نمی شود. Brandon Williams یکی از سازندگان بازی در این مورد می گوید :

"ما امیدواریم که battle arts system بازی را در دسترس تر کند. درست است که Dark Souls برای سختی اش مشهور است ولی ما نمی خواهیم کسی با ناراحتی بازی را به خاطر سختی نامعقول پس بزند. البته ما به سیستم سختی بازی دست نمی زنیم و بازی همان گونه که قیابوده است خواهد بود ولی ما می خواهیم بازی برای افراد مختلف در دسترس تر و نه ساده تر شود. یکی از گزینه ها در این راه دادن آپشن های بیشتر به بازیبازان است. اگر شما برای یک اسلحه انتخاب های بیشتری داشته باشید پس بازی برای شما در دسترس تر خواهد بود."

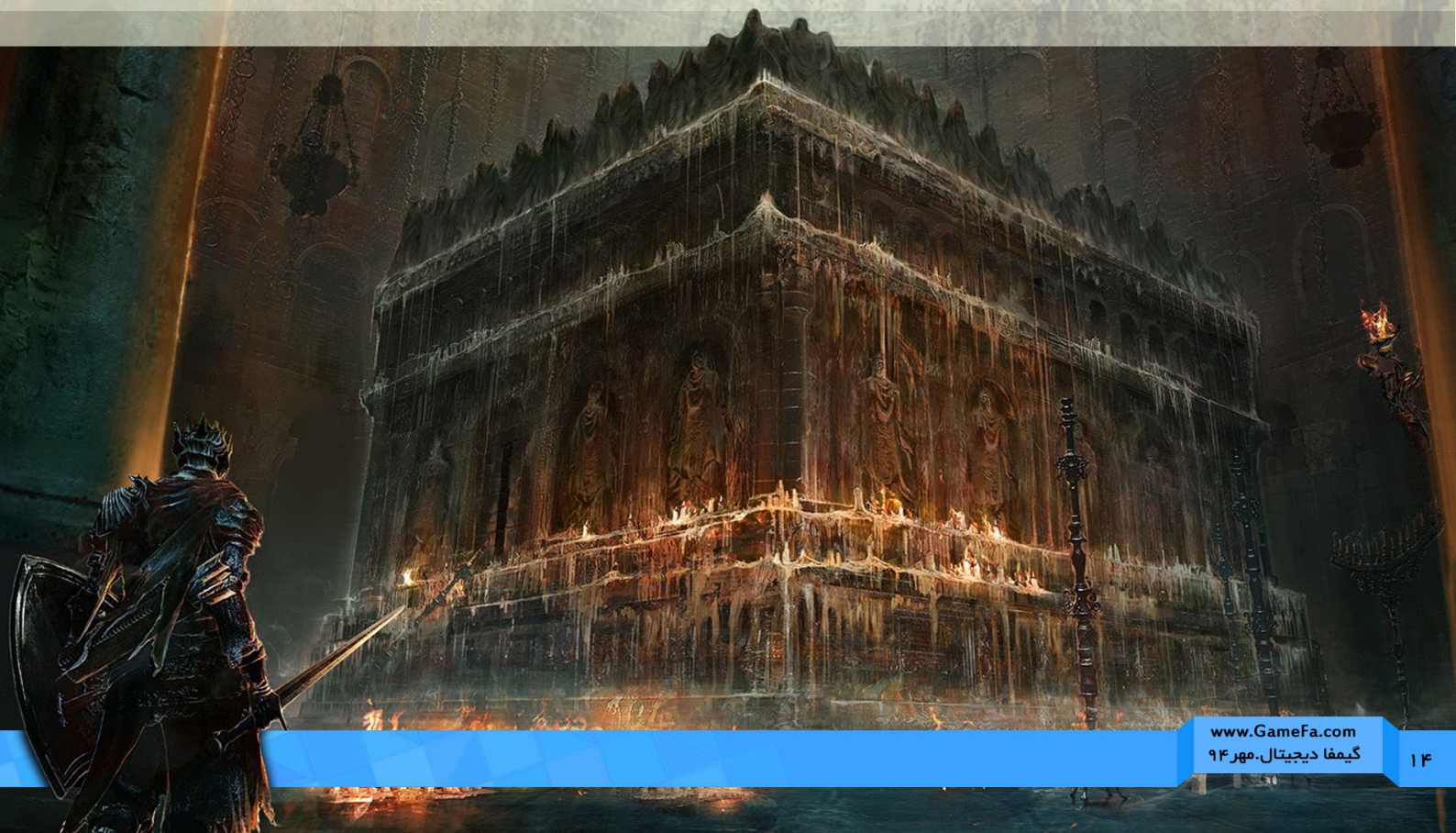
battle art ها ضربات بسیار قدرتمند و ویژه ای هستند که نسبت به حملات معمولی سلاح های شما آسیب بسیار بیشتری را به دشمنان وارد می کنند و در مبارزات این نسخه از بازی اضافه شده اند. خب وقتی این تعریف را در ذهن خود تحلیل می کنیم با صحبت های سازندگان بازی که چند خط قبل به آن اشاره کردیم در مورد دست نخوردن سیستم سختی بازی مطابقت می دهیم تضادی به وجود می آید مبنی بر این که حالا که این سیستم جدید و ضربات قدرتمند به بازی اضافه شده اند پس ما کار راحت تری در کشتن دشمنان خواهیم داشت. آیا این گونه است؟

خیر دوستان این طور نیست. می پرسید چرا؟ بگذارید توضیح دهم. اول این که زمانی که شما از این حملات استفاده می کنید بسیار در برابر ضد حملات دشمنان آسیب پذیر هستید و کاملا با گارد باز آماده ی دریافت ضربات مرگبار خواهید بود. دوم این که استفاده از این ضربات محدودیت دارند. در نمایشگاه E3 برای استفاده از این ضربات محدودیتی ذکر نشده بود ولی در نمایشگاه گیمزکام تعداد آن ها به ۲۰ عدد محدود شده است و مانند Estus flask ها هر بار با استراحت در bonfire مجددا پر می شوند. حتما می دانید که به این راحتی

نیست که هر بار به bonfire بازگردید و بخواهید پشت سر هم این ضربات را پر کنید. زیرا با هر استراحت تمامی دشمنان آن منطقه که با زحمت کشته اید دوباره در خدمتتان خواهند بود و یا بهتر است بگویم به خدمتتان خواهند رسید!

البته این تعداد به گفته ی سازندگان هنوز قطعی نیست و تا زمان انتشار بازی ممکن است تغییرات زیادی در آن به وجود بیاید و در نهایت به روندی ختم شود که بیشترین کارایی را از نظر سازندگان بازی داشته باشد. تا به اینجا و در نمایش هایی که از گیم پلی بازی مشاهده کرده ایم و سازندگان بازی نیز بر آن صحنه گذاشته اند تعداد کمتر اسلحه ها در Dark Souls 3 نسبت به شماره های قبلی این سری است و در واقع تا حدود زیادی در این مورد سازندگان به عنوان Bloodborne نگاه کرده اند تا نسخه های قبلی دارک سولز. Brandon Williams در این باره می گوید :

"Dark Souls 3 به طور کلی تعداد سلاح های کمتری نسبت به نسخه های قبلی دارد و ما بیشتر تمرکز خود را بر روی بالابردن عملکرد و قابلیت هر نوع از سلاح ها در سیستم battle art گذاشته ایم."



از نکات دیگری که در مورد گیم پلی بازی باید به آن اشاره کنیم و در این مورد هم قبلا با شما صحبت کرده ایم، باید به سرعت بیشتر گیم پلی و مبارزات بازی اشاره کرد که کاملا در جاخلی دادن شخصیت بازی به چشم می‌آید و بادآور Bloodborne برای ما می‌شود. البته منظور از سریع تر شدن روند بازی چیزی دقیقا مثل عنوان Bloodborne نیست. به هر حال این دنیا دنیای Dark Souls است و قوانین خودش را دارد. در اینجا مجددا سیر داریم که همین وجود سیر در بازی بازی را نسبت به Bloodborne کند تر می‌کند و دوباره برای طرفداران قدیمی سری Souls سیستم "سیر را همیشه بالا بگیر مگر این که خلافتش ثابت شود!" وجود خواهد داشت. یعنی دفاع مطلق با سیر سپس یک ضربه و دوباره دفاع مطلق. همین موضوع سرعت بازی را نسبت به Bloodborne که در آن تنها باید به اطراف غلت می‌زدیم و جاخلی می‌دادیم پایین تر می‌آورد. در Dark Souls 3 نیز مانند نسخه های قبلی شاهد تاثیر وزن آیتم ها بر روی سرعت شخصیت بازی می‌باشیم که این نیز یکی دیگر از عوامل کندتر بودن بازی نسبت به Bloodborne است که چنین سیستمی در آن وجود نداشت.

یکی دیگر از المان‌های اصلی نسخه سوم که البته قبلا نیز وجود داشت ولی در این نسخه پیشرفته تر شده است تغییر الگوی حملات

boss ها در میانه ی نبرد می باشد که قرار است در این شماره متنوع تر نیز بشود. این مکانیک که قبلا با نام Heat up مطرح می شد سیستمی در راستای سخت تر کردن بازی است که بر روی رفتار باس های بازی تاثیر می‌گذارد و باعث تغییر در عملکرد آن ها می‌شود تا با کمتر شدن خط سلامتی الگوی حملات آن ها نیز تغییر کند و حملات سخت تر و مرگبار تری را بر روی بازی باز بخت برگشته اجرا نمایند.

مثلا یکی از باس های اولیه بازی که Dancer of the Frigid Valley نام دارد. در ابتدای مبارزه شمشیری امیخته در آتش را به دست دارد و با آن به شما ضربات سهمگینی را وارد می‌کند. پس از آن که مقداری از خون او کم می‌شود و به درجه ی مشخصی می‌رسد وی شمشیری دیگر را نیز در دست دیگری می‌گیرد که این بار آمیخته در خاکستر است (خاکستر یکی از المان های جدید بازی است) و با این دو شمشیر تعداد زیادی حملات جدید نیز بر علیه شما به کار می‌برد. شکل تغییر یافته و مرگبار تر این باس را در تصویر پایین می‌توانید مشاهده نمایید که به وضوح تهاجمی تر و وحشی تر شده است و کار ما را برای شکست دانش سخت تر می‌کند.

شاید بگویید این موردی که اشاره شد تاکنون در نسخه های قبلی Dark Souls نیز وجود داشته است و چیز جدیدی نیست.

موضوع جدید این جاست که سازندگان قصد دارند این غیرقابل پیش بینی بودن و تغییر رفتار را در تمامی باس های بازی پیاده کنند و آن را به یک امر عادی در بازی تبدیل کنند و البته آن را گسترده تر و متنوع تر از قبل نیز در بازی پیاده کنند. در مورد Dancer of the Frigid Valley این تغییر رفتار همان بیرون آوردن شمشیر دوم است و در باس های دیگر شامل موارد مختلف که بعدا و با معرفی باس های بیشتر متوجه خواهیم شد. این تغییر رفتار باس ها در بازی واقعا گیم را وادار می‌کند که بسیار با دقت تر مبارزه را انجام دهد و البته روش شکست دادن باس را دیر تر یاد بگیرد. خلاصه بگویم گیم بیشتر بمیرد!

اگر بگوییم تمامی فاکتورهای سری سولز تاکنون عالی بوده اند، گیم پلی آن فوق العاده قطعا قویترین بخش این سری بوده است. یک گیم پلی شديدا تاکتیکی و مبتنی بر هوش و تکنیک شما و تصمیم گیری‌های صحیح برای استفاده از نوار استقامتتان است. باید الگوی حملات هر دشمن را به خاطر بسپارید و در برابر آن رفتارهای مناسبی را بروز دهید. در یک جا باید سیر بگیرید و دفاع کنید و در جای دیگر باید جاخلی دهید. این که باید زره و لباس و شمشیر و... را نیز مناسب استایل بازیانتان باشد نیز جای خود دارد زیرا اگر مقداری بیش از حد سنگین شوید سرعت حرکتتان

پایین می‌آید. در واقعا هر نکته مثبتی در بازی بهایی نیز دارد. زره با مقاومت بالا می‌پوشید؟ بسیار خوب، به جایش قید غلت زدن های سریع و چابک بودن شخصیتتان را بزنید. زره سبک می‌پوشید؟ میل خودتان است، ضربات دشمنان بسیار بیشتر روی شما اثر می‌کند. پس در هر حال باید کاملا حواستان جمع باشد زیرا ضربه یک دشمن معمولی در بازی اگر ۳ بار تکرار شود شما را معمولا می‌کشد. باس ها و دشمنان قوی‌تر نیز که جای خود دارند که شاید با یک ضربه شما را رحمت ایزدی بفرستند.

این گیم پلی سخت تکنیکی و تاکتیکی، رمز موفقیت سری سولز در این سالها بوده است و آن را از تمام عناوین دیگر در این سبک متمایز کرده است. در واقعا کسی به غیر از میازاکی و استودیو From software رمز را ساختن چنین گیم پلی اعتیاد آوری را درعین این که بازی بسیار سخت باشد، ندارد و به همین علت است که میازاکی جزو نوابغ این صنعت محسوب می‌شود. نسخه سوم نیز که در راه است قطعا حساب ویژه‌ای روی گیم پلی و جلب توجه کاربران و راضی نگه داشتن طرفداران کرده است و اینطور که از اطلاعات بازی بر می‌آید بازی همچنان بسیار سخت و نفس‌گیر است، یعنی همان گیم پلی که طرفداران می‌خواهند.



نتیجه‌گیری: یکی از معدود عناوینی که قبل از انتشار مشخص است شاهکار است

رک و پوست کنده بگویم با این که این مقاله یک پیش‌نمایش است ولی به راحتی می‌توان در مورد این بازی از هم‌اکنون مطمئن بود که یک شاهکار دیگر از میازاکی و تیمش رقم خواهد خورد. وقتی یک بازی در این سبک و با این سختی بالا یکی از موزد انتظارترین عناوین سال بعد است می‌توان متوجه شد که

چه کیفیت بالایی دارد و گرته گیرها حواسشان جمع است و منتظر یک بازی بیهوده و ضعیف نمی‌مانند تا پول خود را دور بریزند. مخصوصا با موفقیت عنوان نسل هشتمی Bloodborne و قرار گرفتن آن در لیست برترین عناوین سال ۲۰۱۵، مطمئن شدیم که میازاکی در نسل هشتم نیز کار خود را بلد است و می‌تواند عنوانی را با استانداردهای نسل هشتم ولی با همان

جاذبیت عناوین قبلی و بلکه بیشتر، بسازد. به هر بخش از بازی و به هر ویدیویی که از بازی نگاه می‌کنیم می‌توان زیبایی را در آن دید و قطعا کسانی که تجربه عناوین قبلی را دارند بیشتر نیز از آنها لذت می‌برند. پس بهتر است بدون شک و تردید و نگرانی از ویدئوها و تریلرهای بازی لذت ببرید و مطمئن باشید که با بودن نام هیدتا میازاکی به عنوان کارگردان، احتمال ضعیف

بودن بازی چیزی نزدیک به صفر است. پس با خیال راحت مثل من بیچاره انتظار بکشید و بسوزید و بسازید!

آغاز زبرد



در ابتدا تصمیم بنده برای پرونده عنوان Far Cry: Primal این بود که در طی چهار بخش جداگانه به بازی بپردازم ولی این موضوع از نظر بنده تمرکز خواننده را از کسب اطلاعات کلی در خصوص این عنوان می‌کاهد بنابراین در طی این پرونده به دو نمایش بلندی که از این عنوان توسط خود Ubisoft و سایت PC Gamer منتشر شده است نگاهی کامل خواهیم انداخت پس خودتان را برای سفر به عصر اجدادمان آماده کنید.

تقریباً یک سال بعد از عرضه Far Cry: 4 ، شایعات پیرامون ساخت نسخه جدید در این سری راه افتاد که Ubisoft با منتشر کردن تیزری به تمام این موارد پاسخ داده و رسماً قسمت جدید این سری را تحت عنوان Far Cry: Primal معرفی کرد که بعداً مشخص شد که Primal تنها یک نسخه فرعی در این سری بوده و بیشتر باید آن را دستگرمی Ubisoft برای پول پارو کردن دانست. معرفی این عنوان آن‌چنان که باید و شاید جالب نبود چون هیچ یک از بازیبازان انتظار عنوانی را نداشتند که آن‌ها را به ۱۲ هزار سال پیش از میلاد مسیح برده و ماموت‌ها را به جانشان ببندازد!

بازی به هیمالیا رفته و جای Pagan Min را Vaas Montenegro گرفته بود. بازی با همان ظاهر داستانی و گیم پلی این بار با اندکی تغییر پا به بازار گذاشت در مرحله اول، منتقدین نسخه چهارم Far Cry را ضعیفتر از قسمت سوم دانسته ولی هنوز هم آن را تجربه فوق العاده در زمینه گیم پلی توصیف کردند ولی در طرف مقابل و از لحاظ فروش بازی حتی از سطح انتظارات Ubisoft فرا رفته و به فروشی نزدیک به هشت میلیون نسخه دست پیدا کرد! این موضوع نشان دهنده آن بود که دیگر Far Cry در حال تبدیل شدن به یک برند در میان بازیبازان است و آن‌ها توجه‌ای به نظرات منتقدین نکرده و با دستی باز نسخه‌های جدید آن را پذیرا هستند.

در طول نسل هفتم شاهد عناوین متنوعی بودیم که برخی از آن‌ها به برهوت نابودی کشیده شده و به هیچ عنوان نتوانستند در میان منتقدان و بازیبازان محبوبیتی کسب کنند ولی برای برخی دیگر دقیقاً عکس این موضوع اتفاق افتاد. سری Far Cry را باید در دسته دوم قرار داد، بازی که در نسخه دوم نتوانست رویای Ubisoft را آن‌چنان که باید و شاید به حقیقت تبدیل کند ولی در نسخه سوم با برطرف کردن بزرگترین مشکل قسمت دوم یعنی داستان و با معرفی یکی از بهترین آنتاگونیست‌های صنعت بازیسازی، Vaas Montenegro حسابی خود را در دل بازیبازان جا کند و از طرفی Ubisoft را ترغیب به ساخت نسخه‌های دیگر در این سری. نسخه چهارم Far Cry دقیقاً همان تکرار فرمول موفق نسخه سوم اما این بار با شخصیت‌ها و مکان جدید،

نگاهی کامل و دقیق به نمایش نه دقیقه Far Cry: Primal منتشر شده توسط Ubisoft

نمایش با یک میان‌پرده سینمایی شروع شده و مقداری ما را با اتفاقات داستانی و هدف Takkar (شخصیت اصلی بازی) برای گرفتن انتقام را مشخص می‌کند. در ابتدا شاهد حمله اعضا Udam به قبیله Takkar و قتل عام اکثر اعضا قبیله او هستیم [Udam، قبیله ای که اعضای آن اصلی‌ترین دشمنان Takkar در Far Cry: Primal هستند] نام قبیله Takkar، قبیله ماموت‌ها است [همان‌طور که می‌دانید امضای سری Far Cry، شخصیت‌های منفی فوق‌العاده و در عین حال پخته آن است البته در Primal به دلیل این که اکثر دیالوگ‌ها به زبان ساختگی و نامفهوم گفته می‌شوند نباید انتظار یک ارتباط نزدیک با شخصیت منفی این عنوان با نام UII را داشته باشیم، تنها موردی که تاکنون از این شخصیت برای ما افشا شده این است که او به عنوان رییس جنگاوان قبیله Udam شناخته می‌شود.

در شروع نمایش گیم‌پلی و طبق گفته کارگردانان خلاق این عنوان، هدف Takkar در این نمایش ۹ دقیقه حمله به محل زندگی یکی از قبیله‌های Udam است. سازندگان در ابتدا سعی دارند تا ما را با دنیای غنی Oros که اتفاقات بازی در آن جریان دارد آشنا کنند با حرکت Takkar برای اولین بار شاهد ماموت‌ها در بازی هستیم طبق گفته یکی از کارگردانان بازی می‌توان به این موضوع پی برد که شما علاوه بر سواری گرفتن می‌توانید به شکار ماموت‌ها بپردازید البته اگر به سطح و قدرت کافی برای انجام این کار دست پیدا کرده باشید. کمی جلوتر شاهد جسد یک حیوان بر روی زمین هستیم بنابراین باید حواسمان را شش‌دانگ جمع کرده تا در

دنیای وحشی Oros سلاخی نشویم! مطمئناً حیوانات [در Far Cry: Primal از آن‌ها به عنوان Beast یاد می‌شود] می‌توانند بلای جان شما شوند ولی از آنجایی که Takkar توانایی بالایی در ارتباط با حیوانات دارد شما می‌توانید این فرصت را غنیمت حساب کرده و با رام کردن حیوان مورد نظر او را به سلطه و کنترل خود در آورید. سازندگان برای نشان دادن این موضوع یک گرگ را در مقابل Takkar قرار می‌دهند که از حضور او در این محیط عصبی بوده و حالت دفاعی به خود گرفته است برای رام کردن یک Beast شما باید چند کار را انجام دهید برای مثال در این صحنه Takkar با پرتاب یک تکه سنگ توجه گرگ را به آن جلب کرده و سپس با نزدیک شدن، او را رام می‌کند. با انجام این کار شما یک همراه پیدا خواهید کرد.

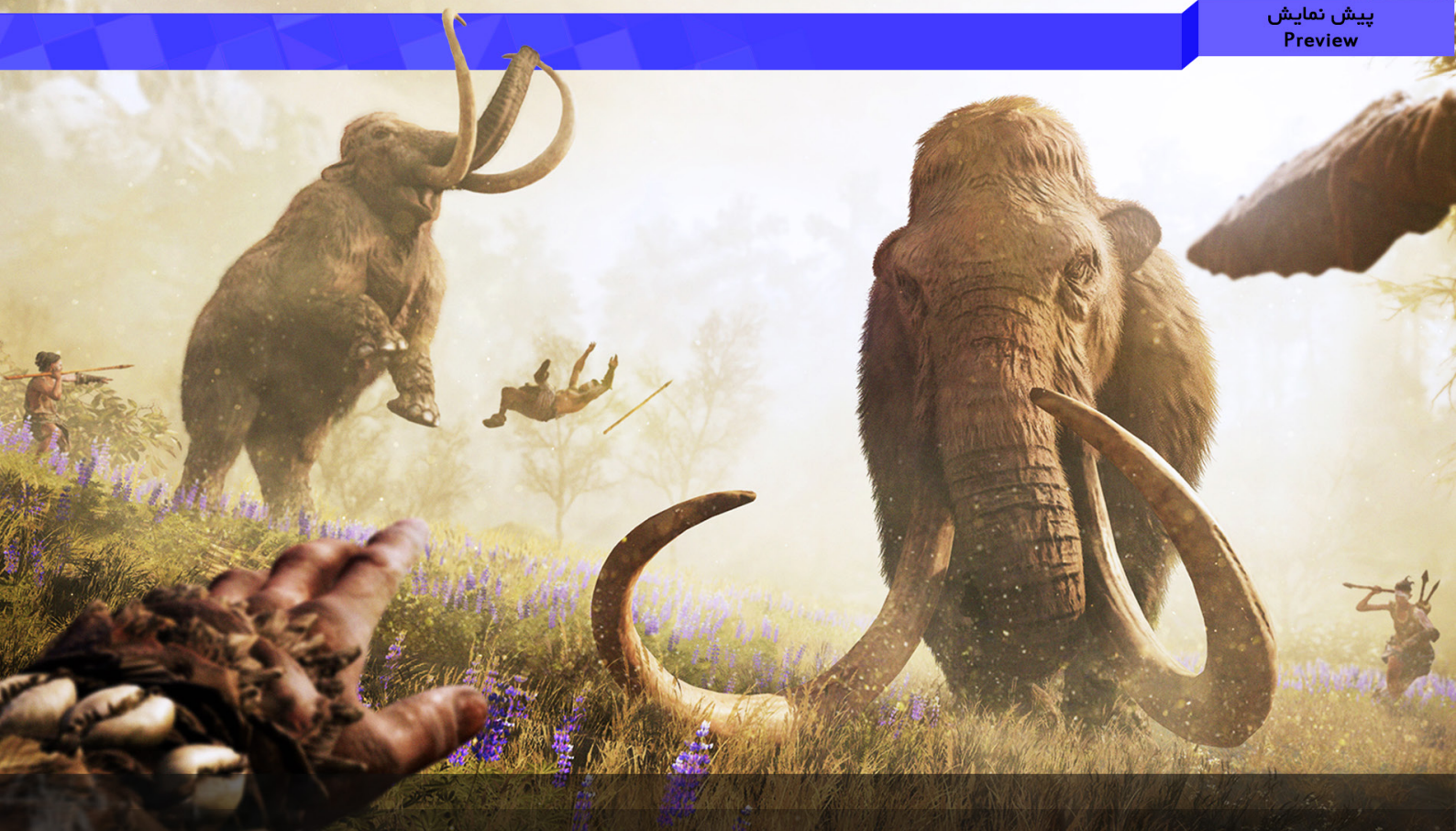
همان‌طور که می‌دانید سری Far Cry همیشه از دو سیستم هوش مصنوعی استفاده می‌کند یکی از آن‌ها برای حیوانات و دیگری برای انسان‌ها، سازندگان در ادامه برای به رخ کشیدن این موضوع دست به یک شکار می‌زنند [همان‌طور که می‌دانید شکار یکی از ارکان اصلی این سری محسوب شده و نقش به‌سزایی در افزایش قدرت شخصیت اصلی بازی دارد] Takkar در مقابل خود چندین Yak [حیواناتی شبیه به گاوهای وحشی] را مشاهده می‌کند، اون با علامت زدن یکی از آن‌ها گرگ خود را به جان حیوان بخت برگشته می‌اندازد در ابتدا باید بگویم که طراحی حیوانات به نحو احسن انجام شده است و یکی از موارد قابل توجه در این صحنه این است که سازندگان برای هر حیوان یک روش خاص برای

شکار را در نظر گرفته‌اند برای مثال گرگ در ابتدا از قسمت پشتی و دم Yak چسبیده تا او را از دویدن بازدارد و در مرحله بعدی با گرفتن قسمت گردن، حیوان بخت برگشته دارفانی را وداع می‌گوید! حال Takkar به پاس این کار به Beast خود یک پاداش که در این صحنه یک تکه گوشت است می‌دهد. این کار باعث می‌شود که Beast مورد نظر تازه نفس شده و سلامتی خود را بازیابد، Takkar شروع به کندن پوست Yak می‌کند حال سازندگان ما را با سیستم Crafting این عنوان آشنا می‌کنند، شما می‌توانید بسیار از موارد مربوط به Takkar [کمان، گرز و...] را برورسانی کرده یا موارد جدیدی [تیر برای کمان، تله و...] را به دست آورید برای مثال در این صحنه شاهد این هستیم که سازندگان با پوست حیوان مورد نظر یک تله درست می‌کنند. از آنجا که ما به تازگی یک Yak را شکار کرده‌ایم همین موضوع باعث می‌شود که نظر سایر حیوانات به نقطه‌ای که شما ایستاده‌اید جلب شود. Takkar برای محافظت از خود در مقابل یک Dhole [حیوانی شبیه به کفتار] همان تله را بر روی زمین کار گذاشته و با عبور Dhole از روی آن، کشته می‌شود. Takkar پوست حیوان را کنده و باز هم سازندگان وارد منوی Crafting می‌شوند تا نشان دهند که شما با یک پوست چه مواردی را می‌تواند برورسانی یا بدست آورید.

در بخش بعدی سازندگان سعی دارند تا با نشان دادن نقشه Oros بزرگی آن را به رخ بازی باز بکشند در قسمت‌های قبلی شما می‌توانستید با هر یک از Radio Tower ها یک نقطه Fast Travel برای خود ایجاد کرده تا در نقشه بازی سریعتر مکان خود را عوض کنید از آنجا که در عصر حجر هستیم

بنابراین نباید انتظار Radio Tower در بازی را داشته باشیم به همین خاطر سازندگان از Bon Fire به عنوان جایگزین Radio Tower استفاده کرده‌اند. در این بخش نمایش‌دهنده تریلر مکان یک Bon Fire را بر روی نقشه علامت زده و Takkar را برای فتح به سوی آن هدایت می‌کند البته یک مشکلی وجود دارد گرگ که همراه Takkar است ناگهان احساس خطر کرده و حالت دفاعی به خود می‌گیرد با توجه به این موضوع می‌توان احساس کرد که دشمنان در نزدیکی شما قرار دارند [طبق گفته سازندگان برای اکثر حیوانات موجود در بازی حالت دفاعی خاصی طراحی شده است] Takkar یک Beast Master است یعنی توانایی بالایی در ارتباط با حیوانات متنوع و به کنترل در آوردن آن‌ها دارد. در این صحنه Takkar کنترل یک جغد را به دست گرفته و با استفاده از او یک دید استراتژیک نسبت به محیط دست پیدا می‌کند، شما به وسیله جغد می‌تواند عوامل موجود در محیط را شناسایی و با علامت زدن آن‌ها با دقت بیشتری به سوی هدف خود حرکت کنید [البته شما می‌توانید از جغد استفاده دیگری را داشته باشید که در ادامه به آن اشاره می‌کنم] در انتها متوجه می‌شویم که سه دشمن در اطراف Bon Fire قرار دارند. با رام کردن هر Beast آن‌ها در یک منو خاص به این اسم قرار می‌گیرند و شما می‌توانید هر یک از آن‌ها را با توجه به محیطی که در آن قرار دارید به اختیار خود در آورید در این بخش سازندگان یک Jaguar را با Takkar همراه می‌کنند یکی از ویژگی‌های این Beast، مناسب بودن آن برای کسانی است که دوست دارند به صورت مخفیانه بازی را به پیش ببرند.





است. در کل گرافیک بازی قابل قبول بوده ولی نباید انتظار بسیار بالایی از آن داشته باشید به هر حال Ubisoft در چند سال اخیر حساسی ما را با نمایش‌های ابتدایی یک بازی و گرافیک‌های دهن پر کن آن‌ها، هیپیمان را به سقف چسبانده ولی وقتی محصول نهایی پا به بازار می‌گذارد ذره‌ایی به نمایش ابتدایی خود نزدیک نیست. سازندگان ادعا کرده‌اند بازی هنوز در مرحله ساخت است و گرافیک نهایی چیزی فراتر از نمایش‌های بازی خواهد بود پس ما نیز حرف سازندگان را به خود تلقین کرده و انتظار یک گرافیک خوب و کم نقص را در محصول نهایی خواهیم داشت. تا لحظه نگارش این مقاله مشخص نشده است که چه کسی بر روی موسیقی‌های این عنوان کار می‌کند ولی در زمینه صداگذاری شخصیت‌های این بازی حداقل یک مورد را می‌دانیم صداگذاری Takkar بر عهده یکی از بهترین صداپیشه‌های صنعت بازی سازی، Elias Toufexis است شخصی که پیش از این به محبوبترین شخصیت بنده در صنعت بازی، Adam Jensen جان بخشیده و با صدای خود همگان را تسخیر خود کرد. مطمئناً در Far Cry: Primal شاهد زبان گفتاری امروزی نخواهیم بود و سازندگان یک زبان ساختگی را برای بازی خود طراحی کرده‌اند پس امیدواریم صداگذاران دیگر بازی نیز به بهترین شکل ممکن وظیفه خود را انجام دهند.

که پر از زنبور است نوازش می‌دهد [در واقع این خمرها نقش نارنجک را در دنیای Primal دارد] در بخش انتهایی تریلر شاهد آن هستیم که فردی قصد کشتن Takkar در Bear را دارد که با درخشش Takkar در این صحنه و یک Take Down فوق العاده، فرد مورد نظر زمین‌گیر می‌شود. در همین لحظه تریلر بازی به اتمام رسیده و سازندگان با یکسری توضیح کوتاه ما را منتظر تجربه یک عنوان Open-World فوق العاده در عصر انسان‌های ابتدایی می‌کنند.

فرصت کوتاهی است که کمی در خصوص گرافیک و موسیقی بازی صحبت کنیم. زمانی که Far Cry: ۳ عرضه شد یک گول گرافیکی به تمام معنا بود، نسخه چهارم نیز همین روند را با قدرت ادامه داد حال اگر صحبت را به سمت Far Cry: Primal بکشانیم کمی بحث تغییر می‌کند، دیگر به معنای واقعی کنسول‌های نسل هشتمی کنترل بازار را در اختیار دارند و اکثر عناوین با گرافیک فوق العاده‌ای به بازار عرضه می‌شوند در نگاه اول Far Cry: Primal از گرافیک قابل قبولی بهره می‌برد طراحی حیوانات و شخصیت‌های بازی به بهترین شکل ممکن انجام شده است و در طراحی عوامل محیطی نهایت دقت به کار برده شده است ولی یکی از مواردی که در طول تریلر کاملاً واضح بود، Draw Distance های بی‌کیفیت بازی بود کافی است به کوه‌هایی که در دوردست قرار دارند توجه‌ای داشته باشید تا حرف بنده را تمام و کمال قبول کنید مورد بعدی به بافت‌های اجسام در محیط مربوط می‌شود که بسیاری از آن‌های فاقد کیفیت لازم و حتی گاهی در سطح بازی های نسل هفتمی است انیمیشن‌های نسبتاً کم حیوانات نیز از موارد قابل ذکر و توجه

همان‌طور که در متن اشاره کرده بودم شما می‌توانید از جغد‌ها استفاده دیگری را بر فراز مکانی که افراد بسیاری از قبیله Udam در آن زندگی می‌کنند در آورده و در مرحله اول افراد حاضر در محیط را شناسایی می‌کنند یکی از ویژگی دفاعی جغد‌ها این است که شما می‌توانید به وسیله آن خمره های آتش را بر سر دشمنان خود بریزید! که در این بخش شاهد آن هستیم سپس شما می‌توانید به یکی از دشمنان مد نظر خود حمله کرده ولی در این لحظه دیگر کنترل جغد را به دست نداشته و باید باقی کارها را خودتان انجام دهید. حال اکشن نفسگیر بازی آغاز می‌شود در ابتدا دشمنان به سمت شما می‌آیند، Takkar به ببری که در نزدیکی اوست دستور می‌دهد که یکی از افراد را نابود کند و خود به سراغ دو فرد حاضر در صحنه می‌رود اولی را با پرتاب نیزه زمین‌گیر و شخص دوم را با یک Take Down وحشیانه به درک واصل می‌کند ولی این پایان ماجرا نیست هر چقدر که به سمت جلو می‌روید به تعداد افرادی که در صحنه حاضر هستند افزوده می‌شود این طور که به نظر می‌رسد کار Takkar دشوار شده است که در این لحظه Takkar یکی دیگر از Beast های بازی تحت نام Cave Bear را به صحنه دعوت می‌کند، یک خرس که به معنای واقعی باید آن را تانک دنیای Primal دانست! یکی دیگر از ویژگی‌ها کمان Takkar شلیک دو تیر به صورت همزمان است که مطمئناً فرد مورد نظر را سریعاً زمین‌گیر می‌کند ولی این موضوع یک مشکل را در بر دارد اتمام سریع مهمات شما. Takkar به سمت جلو رفته و این بار دشمن مقابل خود را با خمره کوچکی

کمی جلوتر Takkar برای مخفی ماندن از چشم دشمنان در حالت Crouch قرار می‌گیرید نکته جالب در این صحنه این است که Jaguar نیز حالت دفاعی بسیار خاصی را به خود می‌گیرید به طوری که به گفت سازندگان در این حالت دشمنان نمی‌توانند متوجه حضور این حیوان در محیط شوند در مرحله اول Takkar یکی از دشمنان که در بالای یک بلندی در حال نگهبانی است Head Shot می‌کند و راه خود را به سمت جلو هموار می‌کند حال شما دو دشمن را در جلوی خود دارید، بهترین حالت ممکن این است که Jaguar را به جان یکی از آن‌ها انداخته و خودتان حساب شخص دیگر را برسید نمایش دهندگان تریلر نیز همین کار را انجام می‌دهند بعد از کشته شدن دشمنان Takkar با یک تیر Bon Fire را به آتش می‌کشد با این کار نه تنها یک نقطه Fast Travel برای خود ایجاد کرده بلکه عوامل موجود در محیط که می‌توانید آن‌ها را به دست آورید نیز بهتر بشناسید.

ادامه تریلر سعی بر نشان دادن جنبه‌های اکشن بازی را دارد همان‌طور که می‌دانید شما در Far Cry 4 می‌توانستید سوار بر فیل‌ها شده و علاوه بر سواری از آن‌ها به عنوان یک ماشین کشتار استفاده کنید در Far Cry: Primal نیز شما می‌توانید این کار را انجام دهید ولی این بار با ماموت‌ها. البته طبق گفته سازندگان طیف حیواناتی که می‌توانید سوار آن‌ها شوید زیاد بوده و تنها به ماموت‌ها محدود نمی‌شود. صحنه بعدی بخشی است که مطمئناً بسیاری از ما منتظر آن بوده‌ایم جایی که قرار است یک اکشن نفس‌گیر را تجربه کرده و در عین حال حمام خون به راه بیاوریم!



نگاهی کلی و مختصر به نمایش یازده دقیقه Far Cry: Primal منتشر شده توسط وبسایت PC Gamer

در بخش اول اشاره کنیم که متاسفانه نمایش منتشر شده توسط وبسایت PC Gamer به هیچ عنوان نمایش جامع نبوده و تنها سعی در بهتر نشان دادن مواردی دارد که قبلاً به صورت بسیار ریز به آن‌ها پرداخته‌ام.

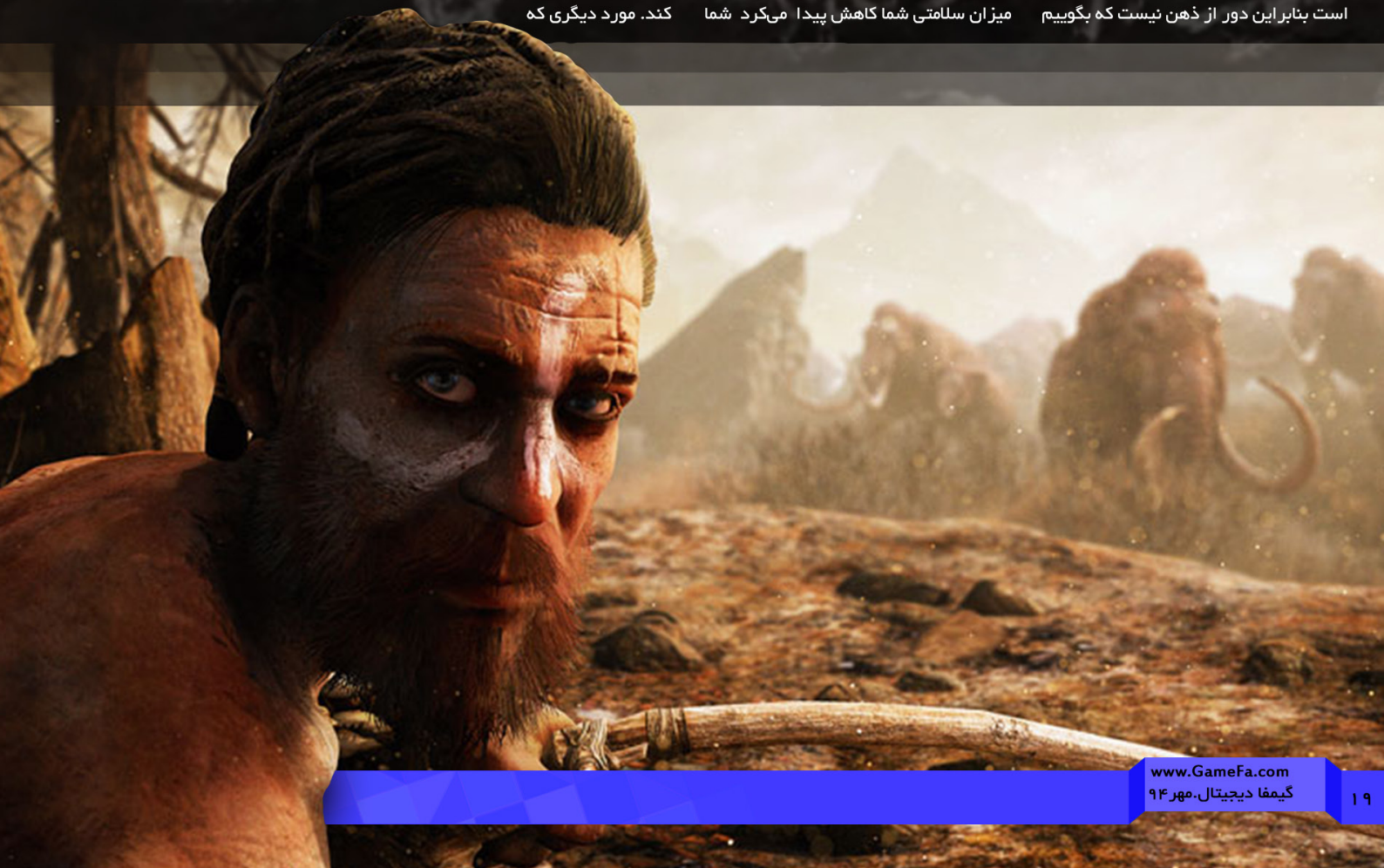
در ابتدا نکته جالبی که توسط انجام‌دهندگان این نمایش گوش زد می‌شود این است که Far Cry: Primal تنها یک نسخه فرعی در این سری است ولی Ubisoft سعی بر این دارد که این بازی را در حد و اندازه نسخه‌های اصلی این سری به دست بازیبازان برساند بنابراین باید بگوییم که مقایسه Far Cry: Primal با Blood Dragon ظلم در حق این بازی است. مورد جالب بعدی که به آن اشاره می‌شود این است که ایده‌های ابتدایی ساخت این عنوان بعد از اتمام مراحل ساخت بازی Far Cry: 3 به ذهن سازندگان رسیده است بنابراین دور از ذهن نیست که بگوییم

مراحل ساخت این بازی تقریباً از آن زمان شروع شده است زیرا Ubisoft ناشری نیست که بعد از معرفی یک بازی حدود شش ماه بعد آن را به بازار عرضه کند! بخش بعدی قابل اشاره، نحوه استفاده از سلاح‌ها در هر صحنه است برای مثال در مبارزات سنگین و بسیار نزدیک مطمئناً کمان هیچ ارزشی نداشته و شما باید از نیزه یا گرز استفاده کنید که در این حالت مطمئناً طرف مقابل خود را زمین‌گیر خواهید کرد. بخش بعدی نمایش بر روی Bon Fire و نقش آن‌ها در بازی تمرکز دارد از آن‌جا که به صورت کامل در خصوص این بخش صحبت کرده‌ایم از حجیم کردن مطلب خودداری می‌کنیم در ادامه موردی نمایش داده می‌شود که پیش از این به آن اشاره‌ای نشده بود همانطور که می‌دانید در نسخه سوم و چهارم زمانی که میزان سلامتی شما کاهش پیدا می‌کرد شما

می‌توانستید با استفاده از سرنگ وضعیت سلامتی خود را در سریعترین زمان ممکن به حد کامل برسانید ولی از آن‌جایی که در عصر حجر قرار داریم و هنوز هم سرنگ اختراع نشده است شما وضعیت سلامتی خود را با خوردن گیاهان و میوه‌ها که در محیط بازی قابل جمع‌آوری هستند به حالت عادی برمی‌گردانید. همان‌طور که می‌دانید در Blood Dragon اگر حیوانی را به کنترل خود در می‌آورید ولی هنوز هم خطر این که آن‌ها به شما حمله کنند وجود داشت خوشبختانه در Primal خبری از این موضوع نیست و با رام کردن یک Beast خیالتان از همراهی که دارید راحت خواهد بود. در Far Cry: Primal نیز باید انتظار ماموریت‌های فرعی بسیاری را داشته باشید برای مثال در یکی از ماموریت‌های نشان داده شده، Takkar باید هفت گراز را که باعث ایجاد وحشت در میان اعضای قبیله خود شده است را شکار کند. مورد دیگری که

باید به آن اشاره شود این است که شما با فتح هر Bon Fire با انجام مراحل بازی مقداری XP کسب کرده که می‌توانید به وسیله آن مهارت‌های Takkar را بروزرسانی کنید.

تقریباً نمایش یازده دقیقه Far Cry: Primal همین اطلاعات جدید که شاهد آن هستید را در بر و به جز آن مورد جدیدی را در چپته خود نداشت و همان تکرار مواردی بود که به صورت کامل در تحلیل دقیق نمایش نه دقیقه این بازی به آن پرداخته بودم.





اطلاعات فرعی که دانستن آن‌ها مفید و قابل توجه است

محتویات دیجیتالی

• مراحل "Legend of the Mammoth":

بیش از ۴۵ دقیقه گیم‌پلی اضافی که در آن بازی‌باز می‌تواند در نقش بزرگ‌ترین جانور موجود در Oros، ماموت‌ها، به انجام بازی پرداخته و قدرت واقعی این موجود را در برابر دشمنان خود اعم از انسان‌ها یا حیوانات نشان دهد. (سه بخش دول جانوران، رهبران به دام افتاده و شکار شکارچی مربوط به این بخش هستند)

• دول جانوران: گله‌ای از کزگدن‌های وحشی در انتظار مبارزه با شما هستند. در میان این صخره‌ها برای حفظ قدرت خود و حفظ آبروی قبیله ماموت‌ها مبارزه کنید!

• رهبران به دام افتاده: شکار چیان تشنه به خون، رهبر و بزرگ قبیله‌تان (قبیله ماموت‌ها) را غل و زنجیر کرده‌اند. به پایگاه آنان هجوم برده و رهبر خود را رها سازید.

• شکار شکارچی: زمان انتقام فرارسیده است. قبیله خود را برای حمله به انسان‌هایی که زندگی شما و سایر ماموت‌ها را به خطر انداخته‌اند، آماده کنید.

• سلاح جدید، گرز به نام Blood Shasti: گرز خون‌آلود متشکل از استخوان و دندان، توسط Udam، رئیس جنگاوان قبیله استفاده می‌شود. این سلاح نه می‌شکند و نه با آتش از بین می‌رود.

• ۴ بسته افزایش سطح: به کمک این ۴ بسته جدید به منابع نادر و شخصی‌سازی‌های بیشتری دست پیدا خواهید کرد.

• دومین نسخه ویژه بازی تحت عنوان Apex Edition و با قیمت ۵۵ پوند در دسترس و قابل سفارش است محتوای این نسخه عبارتند از:

• مراحل "Legend of the Mammoth": دول جانوران، رهبران به دام افتاده و شکار شکارچی (اطلاعات تکمیلی در خصوص این بخش‌ها در بالا اشاره شده است)

• سلاح جدید، گرز به نام Blood Shasti

• ۴ بسته افزایش سطح

در ابتدا و طبق گفته سازندگان بازی، Far Cry: Primal تنها دارای بخش تکنفره بوده و از داشتن بخش چندنفره محروم است این موضوع مطمئناً باعث خوشحالی با ناراحتی افراد بسیاری می‌شود از طرفی این موضوع نشان‌دهنده آن است که سازندگان نهایت تمرکز خود را بر روی بخش تک‌نفره بازی داشته و سعی در ارایه یک بخش قابل قبول دارند ولی از سمت دیگر این موضوع کسب نمرات بهتر از سوی این عنوان را تا حد بسیاری سخت می‌کند زیرا امروزه از مهم ترین معیارهای کسب امتیاز خوب از سوی منتقدین داشتن یک بخش چندنفره غنی و قابل قبول است. در بخش بعدی سعی بنده بر این است تا شما را با نسخه‌های ویژه (Collector Edition) این عنوان که تا این لحظه معرفی شده‌اند آشنا کنم.

در ابتدا نگاهی به نسخه Collector Edition این عنوان خواهیم انداخت که به نوعی کاملترین آن نیز محسوب می‌شود این نسخه ویژه با قیمت ۶۵ پوند در دسترس و قابل سفارش است. محتوای این نسخه عبارتند از:

محتویات فیزیکی

• یک نسخه از بازی

• جعبه مخصوص نسخه ویژه که با طرح حجمه ساخته شده و دقیقاً بر اساس آرکونومی آن باز و بسته می‌شود.

• واژه‌نامه رسمی Wenja که شامل اصطلاحات و واژه‌های بسیار کاربردی در Oros است. این کتاب توسط افراد متخصصی کار شده است تا یک زبان خاص و منحصر بفرد [بر پایه حروف زبان Proto-Indo اروپایی] برای بازی بنا کنند.

• Steel Book مخصوص برای قرار گرفتن دیسک بازی

• نقشه کامل Oros

• آهنگ‌های بازی به صورت کامل به همراه صداهای ضبط شده Wenja برای پی‌بردن به زبان مخصوص بازی



Ubisoft قصد عرضه سالیانه Far Cry و تبدیل آن به یک فرانچایز روتین همچون Call Of Duty یا Assassin Creed را دارد یا هدف او از معرفی Primal تنها یک سال پس از عرضه نسخه چهارم چیزی دیگری است به هر حال ماجرا هر چه که بوده Primal ایده بکر و دست نخورده‌ای دارد که اگر مورد کم لطفی سازندگان خود قرار نگیرد می‌تواند به یک شاهکار دوست داشتنی و غیر قابل فراموش همچون نسخه سوم این سری شود.

در انتها جا دارد که از شما خوانندگان عزیز که تا انتهای این مقاله با بنده همراه بوده‌اید نهایت تشکر را داشته باشم و امیدوارم با خواندن این پرونده کامل و مفصل دیگر دید شما نسبت به Far Cry: Primal جزیی و مختصر نبوده و با اطلاعاتی غنی و کامل به انجام این عنوان پرداخته و نهایت لذت را از آن ببرید.

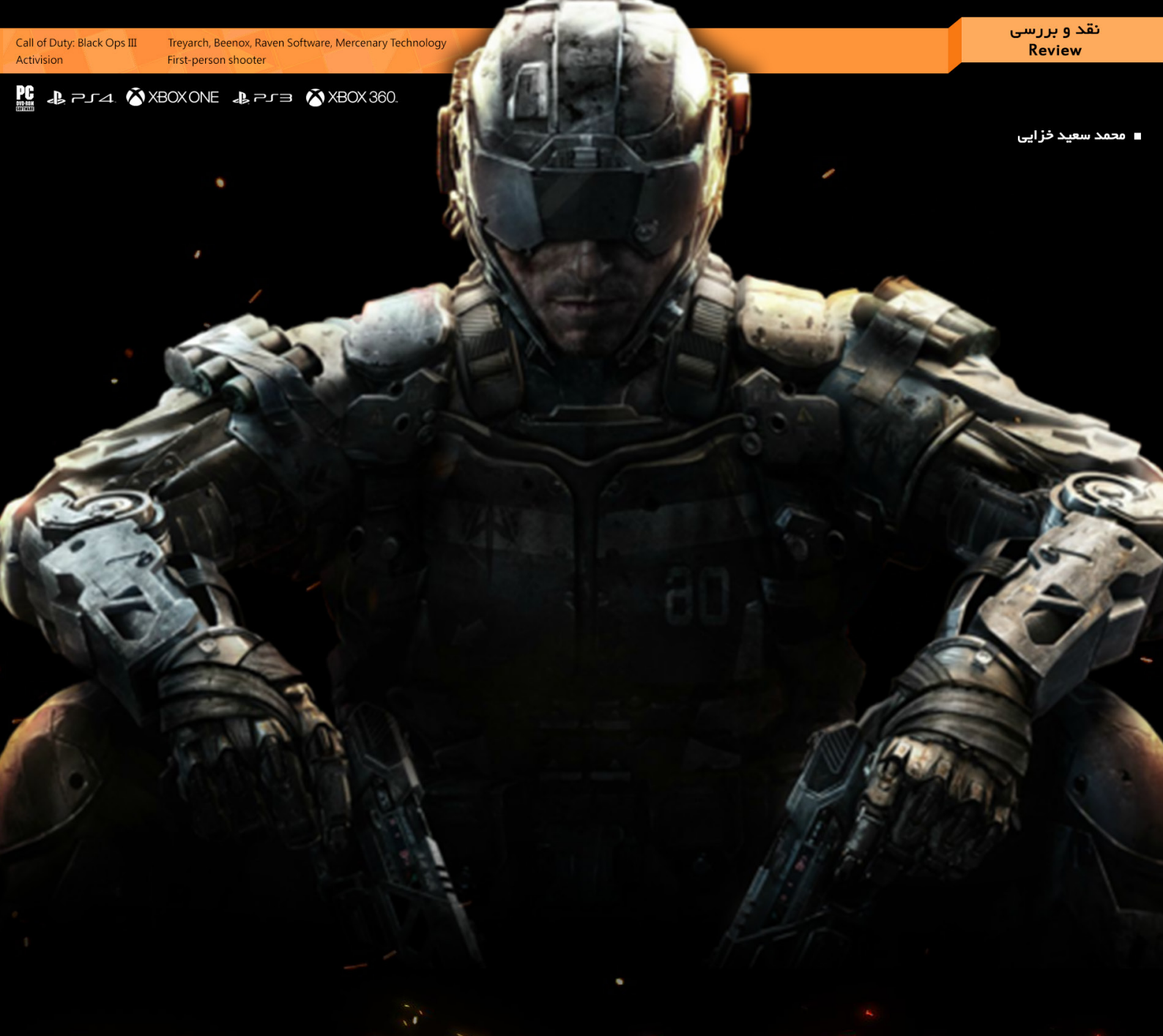
جمع بندی

تنها نکته‌ای که پیش از پایان این بخش لازم است که به آن اشاره کنم این بوده که اگر قصد خرید نسخه‌های ویژه این عنوان را دارید ۱ پوند بر روی پول‌های خود گذاشته و با خرید نسخه Collector Edition از آیتم‌های فوق‌العاده‌ایی که به شما اعطا می‌شود نهایت استفاده و لذت را ببرید.

"اینجا طبیعت حکم می‌کند، حرف اول و آخر را طبیعت می‌زند و بقا رنگ و بوی دیگری دارد. شکارچی، شکار می‌شود و طعمه خود شما هستید! به ازلت خوش آمدید!"

Far Cry: Primal ایده عجیب، خاص و در عین حال جذاب دارد که اگر به صورت کامل و حرفه‌ای به آن پرداخته شود مطمئناً شایستگی کسب موفقیت‌های نسخه قبلی خود را دارد. موضوعی که کمی موجب ناراحتی بوده این است که آیا





تکنولوژی با طعمی تازه

حال قصد داریم تا نگاهی بیندازیم بر: Call Of Duty Black Ops 3 تا ببینیم عملکرد این بازی چگونه بوده است و آیا استودیو Treyarch توانسته است به انتظارات هواداران پاسخ دهد یا خیر.

را بر ایمان به ارمغان آورد. این انتشار سالانه به همین صورت ادامه پیدا کرد و اینک به دوازده همین شماره از COD رسیده ایم. بازی که تمام تمرکز خود را بر روی بخش آنلاین و چند نفره ی خود قرار داده است و انگار تیم سازنده از روی اجبار و برای رفع تکلیف بخش داستانی را طراحی کرده اند! زیرا این بخش به واقع فاقد هر گونه جذابیت خاص می باشد که مخاطب را با خود همراه کند و احساسات او را تحت تاثیر قرار دهد. به عنوان مثال اگر سکانس های پایانی COD : MW 2 نبود، این بازی به چنین محبوبیتی می رسید؟ مسلماً پاسخ منفی است. اما امان از پول پرستی بی حد و اندازه ی اکیویژن که انگار قصد استراحت دادن به سری را نداشته و مصمم بر عرضه ی سالیانه ی COD می باشد.

بدون هیچ شک و تردیدی اکثر شما نیز همانند من ساعتهای بسیاری از عمر خود را به تجربه ی سری Call Of Duty پرداخته اید. مجموعه بازی که در سه نسخه ی نخست خود در آن زمان به خوبی نشان داد هیچ بازی شوتری در شبیه سازی نبردهای عظیم و جنگهای جهانی، در مقابل آنها حرفی برای گفتن ندارد! بعد از نسخه ی چهارم مدتی نگذشت که شاهد انتشار اولین نسخه از دسته ی Modern Warfare بودیم که بدون شک یکی از ارزنده ترین نسخه های این سری نیز می باشد. در ادامه ی راه بر خلاف چند سال اخیر که نسخه های جدید COD سوپر ایزی برای بازیبازان نداشتند، اکیویژن نسخه ی پنجم سری را تحت نام World At War روانه بازار کرد تا باری دیگر لذت وصف ناپذیر جنگیدن در قاب جنگ جهانی دوم



روایتی بی شیرازه

در اکثر نسخه های COD یا بهتر است بگوییم در بیشتر بازی های سبک شوتر شاهد داستان پر پیچ و خم با جزئیات بالا نمی باشیم و به نوعی می توان گفت درست نیز همین می باشد. اما در COD : BO 3 اوضاع کمی خراب تر می باشد و عملاً ما شاهد بخش داستانی و شخصیت پردازی راضی کننده ای نیز نمی باشیم! داستان بازی بعد از نسخه ی دوم (Black Ops 2) جریان دارد. یعنی زمانی که تکنولوژی پیشرفت چشمگیری به خود دیده است و نبرد های آدمی کاملاً متفاوت تر از عصر حال و گذشته می باشد. در این نسخه شما می توانید بخش کمپین را به همراه دوستان خود و در قالب تیمی چهار نفره به انجام برسانید. موردی که سبب شده است کمی به ساختار و روند مراحل لطمه بخورد. پیش از انتشار بازی یکی از سازندگان بازی بیان کرده بود روایت مراحل در COD : BO 3 مانند یک فیلم بر روی DVD می باشد! یعنی هر گاه که بخواهیم می توانیم بازی را متوقف کنیم، به جلو برویم یا عقب بازگردیم و به انجام مراحل یا دوستانمان بپردازیم. اما سوال اینجاست که آیا ما در حال انجام یک بازی رایانه ای هستیم یا تماشای یک فیلم بر روی DVD ؟ همین موضوع سبب شده است تا تیم سازنده تلاش خاصی برای خلق اتفاقات شوکه کننده نکنند و بیشتر به دنبال ارائه ی یک گیم پلی سریع باشند. بخش ضعیف تر این نسخه قسمت شخصیت پردازی آن می باشد. مسلماً اگر نسخه های پیشین ندای وظیفه را بازی کرده باشید، شخصیت های خاطره انگیزی همچون کاپتان پرایس، وکتور

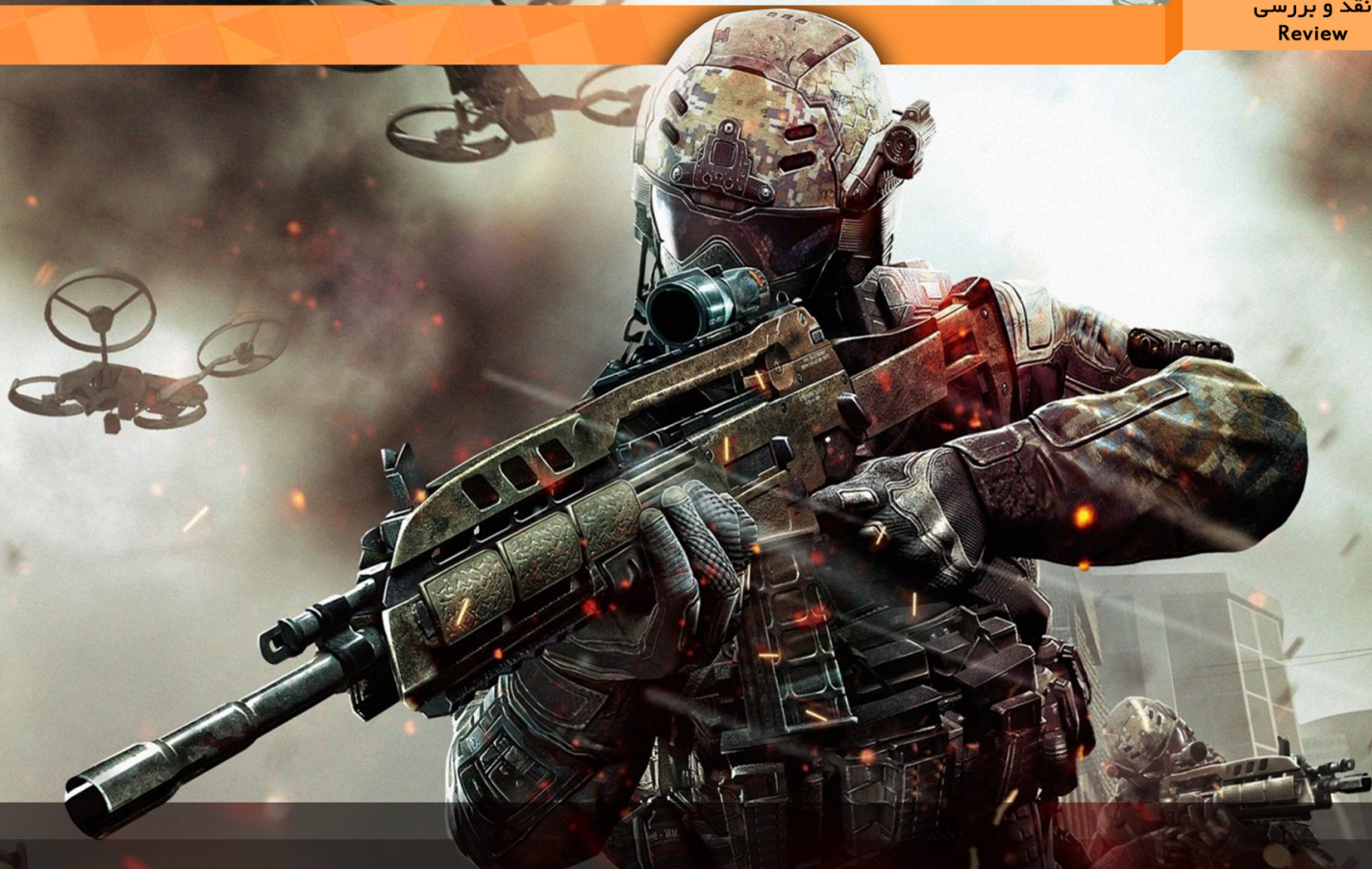
فرمول تکراری که موفق شد

بخش گیم پلی بازی شامل تکه هایی از عناوین قبلی سری و برخی از بازی های موفق این سبک (شوتر سوم شخص / علمی-تخیلی) می باشد. البته اسودیو Teryarch متأسفانه در کنار هم قرار دادن این موارد و افزودن نکاتی جدید به آنها تا حدی که باید موفق نبوده است و اشکالاتی در بطن گیم پلی COD : BO 3 وجود دارد. همانطور که در بالا نیز اشاره شد اولویت اول سازندگان به نظر تجربه ی بازی به صورت Co-op می باشد. و این امر در ابتدا و یک نگاه اولیه موضوع نامناسب و بدی به نظر نمی رسد اما اندکی که به تجربه ی بازی و کنکاش در آن مشغول شوید ایرادات طراحی مراحل بازی خودشان را نشان می دهند! در یک بازی CO-OP محور، موضوعی که به خوبی مشخص است ایجاد حس الزام تکمیل کردن فعالیت همراهاتان می باشد. در اما در این بازی چون گذشته از یکسان بودن هدف همه ی افراد نوع عملکردشان (یعنی شلیک کردن به دشمنان!) نیز تقریباً شبیه به هم می باشد، تا حدودی به لذت بازی لطمه خورده است. البته باید این را در نظر گرفت که تجربه ی مراحل بازی به همراه دوستان و به صورت گروهی لذت خاص خودش را دارد و



و پشتیبانی کامل BO 3 : COD از Co-op یک اتفاق مثبت برای دوستدارانش می باشد. در بازی به خوبی از تکنولوژی های مدرن برای متنوع تر کردن شیوه ی بازی بازیازان و نوین کردن گیم پلی سری استفاده شده است. به عنوان مثال بازیازان قادر به هک کردن ابزار آلات جنگی، حرکت کردن روی دیوار هاو یا پرش های بلند هستید که بیش از سایرین احتمالاً به مزاق دوستداران گیم پلی AW : COD خوش می آید. در این نسخه شاهد موضوعی به نام DNI یا روابط ذهنی می باشیم که سبب می شود با قدرت ذهنتان به کنترل ربات ها، افراد و یا رایانه ها بپردازید و در جبه های نبرد از آنها به نفع خودتان بهره بگیرید. همچنین DNI سبب می شود شما محدودیتی در استفاده از سلاح ها در طول بازی نداشته باشید و در طی مراحل بتوانید از اسلحه های کشته شدگان استفاده کنید زیرا در این دنیا هر سلاح برای یک سیستم ذهنی طراحی شده است البته شایان به ذکر است که با انتخاب یک کلاس خاص در بازی قادر به استفاده از سلاح های افتاده بر روی زمین نیز خواهید شد. یکی از نکات مثبت بازی مسلماً تنوع بالای سلاح ها و سیستم ارتقایی که در آن وجود دارد می باشد. زیرا شما می توانید در طول بازی یکی از زیر شاخه های تکنولوژی را برگزینید و با استفاده از واحد هایی که تحت عنوان Cyber Cores در بازی به شما داده می شود، به تقویت آن بخش از ویژگیهای شخصیتتان بپردازید و سبک کشت و کشتارتان را به آن شیوه تغییر دهید!

رزنو و... را به خاطر دارید افرادی که شخصیت خوبشان سبب شده است بازیازان آنها را به آسانی فراموش نکنند. اما شخصیت های BO 3 : COD هیچ حرفی برا گفتن ندارند! و هرگز شاهد سکانس های احساسی برای درک بهتر آنها نمی باشیم و عموماً افرادی نه چندان دوست داشتنی می باشند که احتمالاً در یاد و خاطر هیچ یک از مخاطبین قرار نخواهند گرفت. اینک شما می توانید برای هم زاد پنداری بیشتر با شخصیتتان (که هرگز چنین نمی شود!) یک شخصی سازی بزرگ و کم نقص را انجام دهید. می توانید انتخاب کنید شخصیتان زن باشد یا مرد و تغییرات محسوسی را نیز احساس کنید و یا اجزای او را باب میلان کنید که بسیار خوب و قابل توجه می باشد. به طور کلی باید گفت حتی با در نظر گرفتن علمی-تخیلی شدن بازی بخش تک نفره و داستانی بازی به همراه شخصیت های آن چندان چنگی به دل نمی زنند و ابدا از آن حسی را که به هنگام تجربه ی Black Ops (نسخه ی اول این سه گانه) به شما القا می شد خبری نیست و در سال ۲۰۱۵ با یازده ماموریت که روایتی معمولی دارند مواجه هستید و احتمالاً بعد از تمام کردن بازی علاقه ای به تجربه ی مجدد بخش تک نفره ی آن نخواهید داشت!



داشتن بخش آنلاین می بایست به آن اختصاص دهید.

طراحی های بهبود یافته

تقریباً از نسخه ی 3 : MW COD بود که اعتراضات هواداران سری نسبت به جنبه های بصری بازی بالا گرفت و اکثر بازیبازان اعتقاد داشتند باید اکتیویژن تحولی در بخش گرافیک و طراحی های این سری به وجود بیاورد. حتی با شروع نسل هشتم و انتشار عنوان Ghost شاهد نسل هشتمی شدن این سری (بر روی کنسول های PS4 و Xbox One) نبودیم. اما با انتشار بازی قبلی سری بالاخره سازندگان دست به کار شدند و گرافیک بازیشان را قابل قبول کردند. این روند رو به رشد در 3 : BO COD: نیز ادامه پیدا کرده است و اینک شاهد بهبود تخریب پذیری ها، جزئیات و حالت و چهره های شخصیت ها، طراحی دشمنان و محیط های بازی می باشیم. همچنین اندکی محیط های داخلی بازی پر جزئیات تر شده اند که با توجه به افزایش تقریبی سطح طراحی اشیا درون محیط بیانگر کار بیشتر تیم سازنده بر روی گرافیک بازی می باشد. البته هنوز هم مشکلاتی در بخش گرافیک فنی بازی به چشم می خورد محیط های بازی می باشیم. همچنین اندکی محیط های داخلی بازی پر جزئیات تر شده اند که با توجه به افزایش تقریبی سطح طراحی اشیا درون محیط بیانگر کار بیشتر تیم سازنده بر روی گرافیک بازی می باشد. البته هنوز هم مشکلاتی در بخش گرافیک فنی بازی به چشم می خورد اما با اندکی اغماض قابل چشم پوشی می باشند و خوشبختانه جنبه های بصری بازی به صورت کلی بر روی

قسمتی از بازی که به شخصه لذت خاصی از آن بردم، بخش زامبی آن می باشد. وقایع این بخش در شهری تخیلی و در دهه ی چهل میلادی (۱۹۴۰) رقم می خورد که باعث می شود برخی از تکنولوژی ها در آن قابل استفاده نباشند. در بخش زامبی نیز نسبتاً دست شما برای شخصی سازی شخصیت ها باز می باشد و می توانید آن چیزی را که دوست دارید (به صورت تقریبی) در بازی پیداه کنید! و مانند سایر BO های استودیو Treyarch به کشت و کشتار زامبی ها بپردازید که با در نظر گرفتن مپ بزرگ این قسمت جذاب می باشد و به نظر اکثر مخاطبین حتی پس از چندین ساعت این بخش خسته کننده نمی شود. همچنین انتظار می رود در ماه های پیش روی شاهد عرضه DLC ها و موارد اضافی برای قسمت زامبی بازی باشیم که باعث ایجاد تغییراتی مثبت در آن شوند. موفق ترین بخش بازی قسمت چند نفره یا همان Multiplayer می باشد. قسمت چند نفره همواره یکی از نقاط قوت این سری محسوب شده است اما به نظر می رسد در 3 : BO COD: این بخش به پختگی و سطح مناسبی رسیده که می تواند نظر هر علاقه مند به جنگ های مدرن را به خود جلب نماید. زیرا اینک شاهد طراحی بهتر و مناسب تر مپ های مختلف بازی هستیم که نسبت به گذشته بهبودهایی را به خود دیده اند. در کنار این موارد جزئیات سلاح ها و مکانیزم های بخش چند نفره ی COD تغییراتی جزئی داشته اند که به مذاق طرفداران پیشین سری و این قسمت خوش آمده است. و به طور کلی و با توجه به پیشرفت هایی که در این قسمت برای شما در نظر گرفته شده مسلماً ساعات زیادی را در صورت دوست

که احتمالاً سبب افزایش تکرار پذیری مراحل بازی برای عده ای از عاشقان COD های مدرن می شود. همچنین در ابتدای کار اجازه ی استفاده از تمام امکانات بازی به شما داده نمی شود و برای بهره مندی از آنها می بایست اندکی درجه ی خود را ارتقا دهید و در ادامه از موارد اشاره شده بهره ببرید. تنوع و هوش مصنوعی رباط ها و دشمنان موجود در بازی در حد مطلوب و قابل قبولی قرار دارد. یعنی سطحی که نه شما را شگفت زده کرده و نه سبب اعصاب خرد کن شدن گیم پلی 3 : BO COD: در نزد مخاطب می شود. در یک تقسیم بندی کلی شاهد سه گونه از دشمنان در بازی هستیم. دسته ی اول رباط های معمولی که با اندکی تیر اندازی از صحنه ی هستی محو می شوند، دسته ی بعدی که باید کمی بیشتر تیر اندازی کنید تا نابود بشوند! (که اندکی سبب خسته کننده شدن مبارزات نیز می شود) و دسته ی آخر که شامل تعدادی از مینی باس ها و باس های بازی می شود که باید برای از میان برداشتنشان کمی دقت به خرج دهید و با استفاده از تکنولوژی های بازی پس از گنج کردنشان آنها را نابود کنید. همچنین هوش مصنوعی که در بالا به آن اشاره شد خدشه ای به لذت بازی وارد نمی کند و در پاره ای از مواقع شاهد حرکات هوشمندانه ای از رقیبانتان خواهیم بود اما در اکثر اوقات همه چیز عادی و خوب به نظر می رسد. و اگر احساس می کنید به سختی بیشتری برای انجام ماموریت ها نیاز دارید کافیه درجه ی سختی بازی را از Normal بیشتر کنید تا اندکی تغییر مطلوب ایجاد شود!

کنسول های نسل هشتمی و رایانه های شخصی قابل قبول می باشد. اما همانطور که مطلع هستید ناشر بازی نسخه ی نسل هفتمی این عنوان را نیز در دستور کار قرار داد که ای کاش چنین نمی کرد! گذشته زر حذف بخش کمپین در این نسخه ها، با طراحی ها و بافت های بسیار ضعیفی بر روی کنسول های نسل هفتمی مواجه هستیم که بسیار پایین تر از انتظارات دارندگان آنها می باشد. یکی دیگر از بخش های خوب بازی قسمت موسیقی و صداگذاری آن می باشد که به خوبی توانسته است خود را با روند بازی هماهنگ کند. گذشته از نوا های قابل قبولی که در بازی به گوش می رسد، صدا هایی که برای سلاح ها و رخداد های درون بازی (همانند تخریب ها و انفجار ها) در نظر گرفته شده است نزدیک به آن چیزی است که شما در ذهن دارید و سبب رضی شدنتان خواهد شد. تیم سازنده در بخش صداگذاری از افراد مناسبی همچون Christopher meloni و KateeSackhoff استفاده کرده اند که می توان گفت همانند اکثر بازی های بزرگ این قسمت در 3 : BO COD: نیز درخور توجه می باشد و صدای شخصیت های بازی قابل قبول هستند.

سخن پایانی

در پایان باید گفت Call Of Duty : Black Ops 3 عنوانی نه چندان قابل تحسین و نه چندان دوست داشتنی می باشد! بازی که به جرئت می توان گفت بخش چند نفره ی آن کم نقص و دوست داشتنی می باشد و علاقه مندان به Multi- player بهتر این موضوع را درک می کنند اما واقعا این ساخته ی Treyarch در قسمت تک نفره و خصوصا بخش داستانی آن حرف خاصی برای گفتن ندارد و باعث ایجاد این سوال می شود که آیا دیگر وقت استراحت دادن به این سری نرسیده است؟ بی تردید اگر اکتیویژن دو یا سه سال دست از انتشار این مجموعه بازی پول ساز بکشد هواداران و منتقدین استقبال بسیار بهتری از آن خواهند کرد. در سایر قسمت های بازی (یعنی بجز داستان و شخصیت پردازی) COD:BO 3 عملکردی مناسب از خود نشان داده است و گیم پلی بازی با وجود اندکی تکراری شدن کماکان دوست داشتنی می باشد و جنبه های بصری و شنیداری بازی نیز حرف هایی برای گفتن دارند. پس می توان این امر را بیان کرد که اگر در زمره ی آن دست از هواداران سری قرار می گیرید که جنگ های مدرن و بخش زامبی برایتان جذابیتی ندارند بهتر است سراغ این بازی نروید اما اگر از دوستدار واقعی COD هستید و از نبرد های آینده (علمی - تخیلی) لذت می برید می توانید از انجام این عنوان لذت ببرید و تجربه ی COD : BO 3 به شما توصیه می شود.

امتیاز کیفی

75/100

گیم پلی : ۸۵

گرافیک : ۸۰

موسیقی : ۸۰

داستان : ۶۵

شخصیت پردازی ضعیف - روایت ضعیف داستان - خسته کننده شدن مراحل - برخی از ویژگی های تخیلی بازی بی خود هستند - لطمه خوردن به طراحی مراحل به دلیل Co-OP شدن آنها.

بخش چند نفره ی لذت بخش - سیستم ارتقا جالب بازی - استفاده ی مناسب از تکنولوژی های مدرن - روند سریع گیم پلی - بخش زامبی.

لذتبخش‌ترین آخر‌الزمان دنیا!

هر هنر و هر صنعتی برای معرفی خود به دنیا و جذب مخاطب به سوی خود، یک ویتترین و یک سری آثار پیشرو دارد که همیشه جلوتر از سایرین به دنیا معرفی می‌شوند و همواره به عنوان نماد و الگو و اسطوره آن صنعت یا هنر از آن‌ها یا می‌شود. در واقع این آثار هستند که به عنوان نشان قدرت و هنر و نبوغ آن صنعت برگزیده شده‌اند و این برگزیده شدن تنها و تنها به دلیل کیفیت و برتری بی‌چون و چرایشان بر دیگر آثار است. در صنعت و هنر بازی‌های رایانه‌ای نیز همواره بازی‌هایی وجود داشته‌اند که همین نقش را ایفا کرده‌اند و در ویتترین بازی‌های رایانه‌ای در دنیا، در برترین جایگاه‌ها قرار داشته‌اند. فرنجایزهایی که حتی اگر سال‌ها بین دو نسخه از آن فاصله بیافتد باز هم روزی نیست که گیمرها و طرفداران صحبت از نسخه بعدی آن نکنند و همواره امید به معرفی نسخه جدید آن دارند.





برخی ها با بی انصافی تمام بعضی ایرادها روی بازی گذاشته بودند که به هیچ وجه عادلانه نبود و برخی هم کاملا چشم خود را روی ضعف های هر چند کوچک بازی بسته بودند و برخی هم در این بین عادلانه بازی را نقد کرده بودند. مهمترین نکته یک نقد عادلانه بودن آن است به ویژه زمانی که می دانیم امتیاز ما بر ریو امتیاز کلی بازی و زحمات شبانه روزی سازندگان و فروش بازی تاثیر خواهد گذاشت. اینجاست که باید غرض ورزی و طرفداری و .. را کنار گذاشته و بازی را منصفانه نقد کنیم. نکته ای که در بسیاری از نقدهای این بازی رعایت نشد و در کل امتیاز بازی از آن چیزی که واقعا لیاقت داشت پایین تر آورده شد و نقدهای مغرضانه کار خود را کردند. البته خدا را شکر که طرفداران نقش افرینی زیاد به امتیاز کاری ندارند و تمام این سری برای آنها برای خرید بازی کافی است ولی به هر حال حق این بازی بیشتر از این بود. درست است که بازی ایراداتی دارد ولی نه به آن بزرگنمایی که برخی آن را نشان دادند. حتما نقد زیبا و منصفانه *Fallout 4* را در وبسایت گیمفا مطالعه کرده اید و اطلاعات کافی را از این بازی به دست آورده اید و چه بسا تاکنون بسیاری از شما بازی را تمام کرده اید. در این مطلب قصد داریم تا نگاهی دیگر به نسخه چهارم بازی داشته باشیم و بخش های مختلف بازی را با شما خوانندگان عزیز مجله گیمفا بررسی کنیم و ببینیم ایرادات و نکات مثبت بازی چه مواردی هستند. از شما دعوت می کنم در ادامه با من همراه باشید.

هر لحظه و هر صحنه و هر اطلاعاتی که از بازی بیان می شد و نمایش داده می شد نوید یک شاهکار بی بدیل را می داد. از همان لحظه همه فهمیدیم که این بازی قطعا از برترین ها و شاید برترین بازی سال باشد. معرفی بازی به قدری انتظارات را از بازی بالا برد که دیگر کسی حتی وجود یک ضعف را نیز در بازی قبول نمی کرد و انتظار هم نداشت که کوچکترین نقطه منفی در بازی ببیند. در واقع یکی از دلایل اصلی برخی از امتیازاتی که از بازی کسر شد همین معرفی بی نظیر بازی بود که طوری همه را شگفت زده کرد که منتظر یک بازی بسیار بسیار فراتر از نسخه سوم بودند ولی در نهایت با یک عنوان که مقداری از نسخه سوم بهتر بود روبرو شدند. این که می گویم مقداری از نسخه سوم بهتر بود یعنی این که بازی مقداری از یک شاهکار هم بالاتر بود ولی هاپپی که در معرفی بازی ایجاد شده بود کار خود را کرد و برخی منتقدان که در ذوقشان خورده بود متیازایت را از بازی کسر کردند. نسخه چهارم با این که از همه لحاظ برتر از شاهکار نسخه سوم بود ولی آن انقلابی که نسخه سوم ایجاد کرد را نتوانست ایجاد کند که البته این اصلا یک عیب نیست زیرا زمان کلی گذشته است و اکنون چیزهایی که آن زمان انقلابی بودند اکنون تبدیل به یک جزء روتین و معمول برای یک بازی نقش افرینی شده اند. به هر حال و به هر ترتیب سرانجام نسخه چهارم بازی نیز منتشر شد و سیل نمرات و امتیازها و نقدهای مختلف نیز به سوی بازی سرازیر شد که هر یک نظری داشتند. از امتیاز ۱۰ گرفته تا امتیازهای پایین برای بازی به دست آمد و هر کس با دیدگاهی بازی را نقد کرده بود.

مقایسه با نسخه سوم نبود. اگر در ابتدای نام این نسخه *Fallout* قرار نداشت به واقع با یکی از زیباترین نقش افرینی ها طرف بودیم ولی همین نام اسطوره ای *Fallout* در ابتدای نام بازی انتظارات را بسیار بسیار از این بازی بالا برده بود و از آنجا که میزان مقایسه همگان نسخه سوم بازی بود، عنوان *Fallout: New Vegas* حسابی کوبیده شد و همگان اذعان داشتند که این بازی نسبت به نسخه سوم بسیار ضعیف تر بود. از همان زمان انتشار نسخه *Fallout: New Vegas* بود که انتظارات برای معرفی نسخه چهارم شروع شد و هر روز و هر ماه و هر سال رنگ جدی تری به خود گرفت و انتشار کشیدن برای معرفی این بازی سخت و سخت تر شد. همگی منتظر بودیم تا بتزدا و تاد هاوارد افسانه ای بالاخره خبر از ساخت نسخه چهارم بازی دهند. خبرهایی از گوشه و کنار به گوش می رسید که تا حدود زیادی به طور غیر رسمی در دست ساخت بودن بازی را تایید می کردند ولی خب تا رسمی نشود نمی توان زیاد روی آن حساب کرد. بالاخره در مراسم ۲۰۱۵ E3 و در نخستین کنفرانس کمپانی بتزدا در این نمایشگاه بود که تاد هاوارد به روی استیج آمد و با معرفی نسخه چهارم بازی موجی از شور و شوق و هیجان و شادی را در دنیای گیمرها ایجاد کرد. حالا که خیال همه از معرفی بازی راحت شده بود همگی می خواستیم ببینیم که بازی چگونه است و داستانش چیست و گیم پلی آن چگونه است و... وای که چه بگویم. مگر می شود یک بازی را بهتر از آن طوری که تاد هاوارد بازی *Fallout 4* را معرفی کرد، معرفی کرد!؟

بدون شک فرنچایز *Fallout* یکی از همین سربرگها و سردمداران صنعت بازی های رایانه ای بوده است و از تک تک نسخه های آن به عنوان چندی از برترین نقش افرینی های تاریخ بازی های رایانه ای یاد می شود و نام برده می شود. فرنچایزی که دنیا و زندگی مردم این کره خاکی پس از وقوع انفجار هسته ای را نشان می دهد و چنان زیبا این کار را می کند که دلتان می خواهد در این آخرالزمان باقی بمانید و ساعت ها و روزها و ماه ها را در آن بگذرانید. نسخه سوم این سری یک شاهکار برقیب بود که توانست مرزهای نقش افرینی را گسترش دهد و سطح و استاندارد این سبک را بالاتر ببرد و مرزهای جدیدی را برای آن تعیین کند. عنوانی که به قدری زیبا و بی نظیر بود که امکان نداشت آن را شروع کنید و پس از یکی دو ساعت دیگر بتوانید آن را رها کنید. چنان شیفته و دلپاخته آن شده بودیم که ساعت ها را یکسره پای آن مینشستیم بدون حتی ذره ای خستگی و یا حتی احساس گذر زمان. سطح ارتقاها، تعداد کارها و ماموریت های بازی، شخصیت های حاضر در بازی، مبارزات تاکتیکی و زیبا، دنیای آزاد و بسیار وسیع، و خلاصه هر چیزی که در این بازی وجود داشت بهترین و برترین در سبک خود بود و این نسخه توانست به برترین جایگاه در سال انتشار خود دست یابد و تا همیشه نام خود را به عوان یکی از برترین عناوین تاریخ بازی های رایانه ای جاودانه کند. پس از آن بود که نسخه ای اسپین آف به نام *Fallout: New Vegas* منتشر شد که انصاف بازی بسیار زیبایی بود ولی در مقایسه با استانداردهایی که نسخه سوم خلق کرده بود سطحی پایین تر داشت و قابل

005



CRIT

⊗ EXECUTE CRITICAL ⊕ ABORT

داستان

حتما می دانید که داستان کلی این سری در مورد روایت اتفاقات پس از برخورد بمب اتم به شهرهای مختلف است و شما در نقش یک شخصیت بایستی اتفاقات و وقایعی که حول شخصیت و دنیای شما می چرخد را کنترل نمایید و گاه تصمیمات بسیار سختی بگیرید. این بار و در نسخه چهارم بازی در شهر بوستون دنبال می شود و شما در ابتدای بازی این شهر را قبل از برخورد بمب اتم و زندگی شاد و خانواده خوبی که داشته اید را مشاهده می کنید که مشغول سپری کردن یک زندگی آرام و پر از عاطفه و مهربانی هستید. اما ناگهان همه چیز تغییر می کند و با برخورد بمب اتم به این شهر همه چیز به هم می ریزد. مردم به الوت ها یا همان پناهگاه های زیرزمینی که برای همین روزها ساخته شده اند پناه می برند و دنیا به نابودی کشیده می شود. شما نیز در قالب شخصیت اصلی بازی در یکی از همین پناهگاه ها هستید و باید به هر شکلی که شده به زندگی ادامه دهید. شما باز هم به طور کامل آزادی عمل در ساختن شخصیت خود دارید ولی نکته ای که

در این بازی کمی تفاوت دارد این است که چون زندگی قبل از برخورد بمب اتم را دیده اید و مشاهده کرده اید که یک پدر یا مادر دلسوز هستید، این کنمی روی ساخت شخصیت شما تاثیر می گذارد و شاید به خود اجازه ندهید مه یک شخصیت لا ابالی و بی رحم بسازید. این نکته جالبی است که سازندگان در این نسخه پیاده کرده اند و این بار بر خلاف شماره های قبلی کمی پیش زمینه از شخصیتی که می خواهید بسازید به شما می دهند و برای اولین بار شخصیت شما مقدار کمی شخصیت پردازی قبلی دارد که این نکته جال و مثبتی محسوب می شود. در بازی باید تصمیمات بسیار سختی را در مسیر داستان بگیرید که گاه شما را واقعا به فکر وا می دارند و در انتخاب خود کاملا دچار تردید خواهید شد و این مسئله یعنی اهمیت تصمیمات به خوبی در جای جای بازی مشخص است و نتیجه کوچکترین تصمیمات خود را در دنیای بازی و رفتار شخصیت ها و ... خواهید دید، چیزی شبیه به شاهکاری به نام ویچر ۳ که در این زمینه واقعا قال تحسین بود و Fallout 4 نیز در این مورد عالی و بی نقص عمل کرده است.



شخصیت پردازی و روایت داستان در این نسخه بسیار بهتر و جذاب تر از نسخه های قبلی انجام شده است و حالتی پر کشش تر و پر جابه تر به دنیای بازی داده است و ما را برای پیشروی در داستان بازی علاقمند می کند. در واقع اگر در نسخه های قبلی گاه فقط گیم پلی بود که ما را به ادامه بازی می کشاند در این نسخه داستان و شخصیت پردازی نیز کاملا با مسیر گیم پلی همراه شده اند و بازی را بسیار دوست داستنی تر کرده اند. به طور کلی در مورد داستان بازی باید گفت سازندگان و نویسندگان داستان بازی موفق شده اند تا داستان و روایتی مناسب برای یک بازی نسل هشتمی را آماده کنند و با خلق داستانی جذاب و روایت صحیح آن یک بستر مناسب را بر ما پدید آورند که با دلگرمی به داستان بازی، برای ادامه آن تشنه و تشنه تر شویم. این نسخه موفق شده است تا در این بخش کاملا موفق عمل کند و طرفداران را کاملا راضی نگاه دارد. Fallout 4 در بخش داستان و روایت آن نمره کامل را دریافت می کند و جای گله و ایرادی را برای ما باقی نمی گذارد.

یکی از نکات اصلی که باعث جذابیت هر چه بیشتر داستان و روایت آن شده است قدرتمند بودن دیالوگ های بازی است که به واقع هوشمندانه و زیبا نوشته شده اند و در آنها کمتر دیالوگی می بینید که بیپورده باشد و یا ناچا نوشته شده باشد. صحبت هایی که بین شخصیت ها رد و بدل می شود کامل طبیعی و باورپذیر است به ویژه دیالوگ های شخصیت اصلی بازی که فوق العاده نوشته شده اند و همین مسئله کمک شایانی به قدرتمندتر شدن داستان بازی کرده است و کار سازندگان در زمینه نوشتن دیالوگ های بازی واقعا ستودنی است. یکی از نکات دیگری که در داستان یان نسخه پیش از نسخه های قبلی اهمیت پیدا کرده است معنا و مفهوم خانواده است که باعث شده تا در این نسخه شما به عنوان پروتاگونیست و شخصیت اول بازی احساس تعهد و مسئولیت بیشتری را داشته باشید. بیشتر در این مورد توضیح نمی دهم تا داستان بازی اگر هنوز فرصت نکرده اید آن را تجربه کنید برایتان اسپویل نشود.





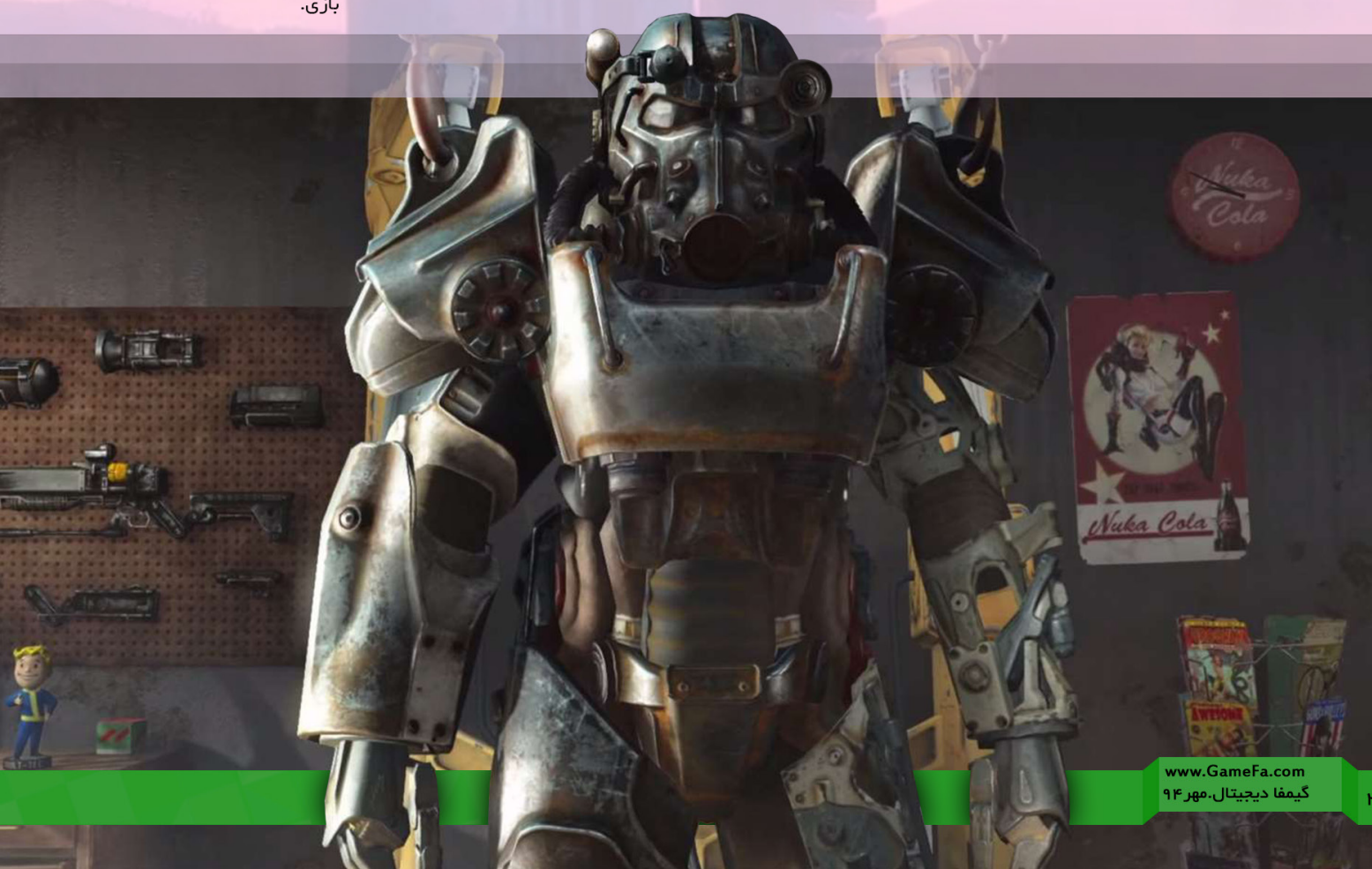
گرافیک

یکی از مباحثی که از همان روز اول معرفی بحث در مورد آن آغاز شد گرافیک بازی بود. عده ای اعتقاد داشتند که گرافیک بازی پیشرفت زیادی نداشته است و عده ای اعتقاد داشتند که پیشرفت گرافیکی بازی با توجه به عظمت و وسعت آن کاملاً قابل قبول است که البته این زیاد پذیرفته نیست زیرا عنوانی مثل ویچر ۳ هم با وسعت بسیار زیاد گرافیکی بی نظیر را به نمایش گذاشت پس نمی توان به صرف بزرگ بودن بازی قبول کرد که گرافیک بازی چندان جالب نباشد. حال بگذارید تا مانند همیشه گرافیک را از دو منظر فنی و هنری بررسی کنیم. اول خوب را بگویم یا بد؟ بگذارید با بد شروع کنیم. پس به بررسی گرافیک فنی بازی می پردازیم:

عجیب است که چرا این بتزدا نمی تواند بازی های نقش افرینی و بزرگ خود را بدون باگ منتشر کند. انگار در همان چندین سال قبل گیر کرده است و از اشتباهات بازی های خود در این زمینه نیز درس نگرفته است. نسخه پی سی که Lead Platform بازی محسوب می شود وضعیت بسیار بهینه تر و مطلوب تری از نظر گرافیک فنی دادر و بهترین نسخه بازی محسوب می شود. نسخه های کنسولی در زمینه گرافیک فنی بسیار ضعیف عمل می کنند و بازی پر است از باگ ها و تکسچرهای بی کیفیت و البته افت فریم های وحشتناک که گاهی تا صفر هم می رسند و واقعا جای هیچ توجیهی را برای سازندگان باقی نمی گذارند. گرافیک فنی بازی بسیار بسیار بهتر از این می توانست باشد و به هیچ وجه در حد نام و آوازه سری بزرگ Fallout عمل نکرده است.

در بخش گرافیک هنری کار سازندگان بر خلاف گرافیک فنی قابل تحسین است و به خوبی از پس طراحی محیط ها و نشان دادن جو آرازالمانی و مرده بازی بر آمده اند. محیط های بازی به قدری زیبا و غمناک طراحی شده اند که در جای جای بازی حس مرگ و تنهایی و اندوه موج می زند و به خوبی حس و حال وضعیت دنیا پس از برخورد بمب اتمی را به گیمر القا می کند. اگر این گرافیک هنری عالی با گرافیک فنی بدون ایراد همراه بود واقعا جای هیچ حرفی باقی نمی ماند و بازی بسیار لذت بخش تر می شد ولی حیف که ارزش این طراحی های زیبا ناگهان با باگ ها و افت فریم های نسخه های کنسولی کمرنگ می شود و آنچنان که شایسته شان است به چشم نمی آیند.

طراحی دشمنان و شخصیت ها و موجودات چشم یافته و ... نیز در بازی به بهترین شکل ممکن انجام شده است به مانند طراحی هنری محیط ها و مراحل بازی. طراحی آنها از تنوع خوبی برخوردار است و به هیچ عنوان برای شما خسته کننده نمی شود حتی با وجود ساعت ها و ساعت ها بازی کردن. در مجموع نسخه چهارم Fallout در زمینه گرافیک پر فراز و نشیب عمل می کند و شاید بتوان از بین تمامی بخش های این بازی ضعیف ترین بخش را به گرافیک فنی بازی نسبت داد که دلیل اصلی کسر امتیاز از این عنوان محسوب می شود. گرافیک کلی این بازی برای یک عنوان غیر از Fallout شاید خیلی هم خوب باشد ولی برای عنوانی مثل Fallout 4 که سال هاست منتظرش بودیم باید بهتر از این ها عمل می کرد به ویژه در بحث بهینه سازی پورت کنسولی بازی.



می‌رسیم به نقطه قوت و قدرت 4 و Fallout کلا نقطه قوت تمام نقش آفرینی‌های تیزدا. این عنوان در بحث گیم پلی پیشرفت‌های بسیار جالب و عالی داشته است که هر بازیبازی را به خود جذب می‌کند و او را علاقمند به غرق شدن در دنیای بی‌انتهای بازی می‌کند. در بخش تیراندازی بازی بسیار بیشتر به عناوین شوتر اول شخص شبیه شده است و آن درجه از تکیه ای که در نسخه‌های قبل بر روی سیستم V.A.T.S داشت در این نسخه وجود ندارد و تیراندازی بسیار راحت‌تر شده است و البته سیستم یاد شده نیز به قدری زیبا و کارآمد و جذاب است که خودتان قطعاً از آن بارها و بارها استفاده خواهید کرد. همچنین دیگر هنگام استفاده از V.A.T.S زمان نمی‌ایستد و فقط آهسته می‌شود تا مبارزات جذاب‌تر و چالش برانگیزتر و سریعتر شود. قابلیت آپگرید کردن سلاح‌ها نیز به مانند تنوع اسلحه‌ها بسیار گوناگون است و هر نوع ارتقایی که بخواهید می‌توانید رو یاسلحه‌های خود پیاده‌سازی کنید و اصلاً کلاً آن را به یک اسلحه دیگر تغییر دهید. در مجموع مبارزات بازی نسبت به نسخه‌های قبلی از همه لحاظ پیشرفت کرده است. تنوع اسلحه‌ها نیز در بازی بسیار بالاست و انواع و اقسام اسلحه‌ها را در بازی در اختیار دارید تا به دلخواه از هر کدام که می‌خواهید استفاده کنید و البته مراقب خشاب‌هایتان نیز باشید. اسلحه‌ها در بازی برخلاف نسخه‌های قبلی همگی دارای Iron Sight هستند و نشانه‌گیری را برای شما راحت‌تر می‌کنند. البته باید گفت که تیراندازی در حالت اول شخص که حالت اصلی بازی است بسیار راحت‌تر و بهتر از حالت سوم شخص است و معمولاً همیشه هنگام مبارزات در حالت اول شخص خواهید بود.

به مانند اسلحه‌ها، در بازی انواع و اقسام زره‌ها و لباس‌های گوناگون نیز وجود دارند که می‌توانید از آنها استفاده کنید. همچنین این زره‌ها هم دارای قابلیت شخصی‌سازی

در بخش‌های مختلف هستند (مگر این که یک زره واحد و یکسره باشد) و از لحاظ ظاهری نیز بسیار متنوع هستند و هر بار می‌توانید ظاهر شخصیتتان را عوض کنید تا خسته نشوید. Power Armor ها نیز در بازی وجود دارند که می‌توانید از آنها علاوه بر قدرتشان در مبارزات به عنوان وسیله نقلیه و زیردریایی نیز استفاده کنید. این زره‌ها به شما استقامت و قدرت بیشتری می‌بخشند ولی برای استفاده از آنها باید یک نوع انرژی کمیاب را به دست آورید تا اینگونه به بالانس بازی لطمه‌ای وارد نشود و نتوانید هر وقت که دلتان خواست از آنها استفاده کنید و باید در مصرف منبع انرژی آنها دقت به خرج دهید. در این شماره از بازی قابلیت ساخت و ساز خانه و پناهگاه نیز در اختیار شما قرار گرفته است که می‌توانید به دلخواه خود و با قابلیت شخصی‌سازی بالا، به کمک مواد اولیه‌ای که از سراسر دنیای بازی جمع‌آوری کرده‌اید برای خود سرپناهی بسازید و آن را کاملاً به سلیقه خود تغییر دهید. این هم یکی از نکات جدیدی است که در نسخه‌های قبلی بازی وجود نداشته است و از نوآوری‌های نسخه چهارم بازی محسوب می‌شود.

شاید لذت بخش‌ترین المان گیم پلی بازی، گشت و گذار و کاوش در محیط‌ها و گوشه کنار نقشه بازی است که از هر کاری جذاب‌تر است و پر است از ماجراجویی و ماموریت‌های مختلف و مبارزات ناگهانی و البته آیتم‌های بسیار ارزشمند. بازی در زمینه قابلیت گشت و گذار و قرار دادن انواع کارها و فعالیت‌های مختلف در اختیار شما، عالی عمل کرده است و با یک نقش آفرینی جهان‌آزاد بی‌نظیر طرف هستید که هر نقطه از نقشه آن ارزش گشت و گذار را دارد از سیاهچال‌ها و زیرزمین‌ها گرفته تا اعماق آب‌ها و همه پر است از آیتم‌ها و فعالیت‌های سرگرم‌کننده. شاید نقشه بازی با توجه به برخی عناوین امروزی از نظر وسعت بی‌نظیر نباشد ولی بسیار گسترده و در اندازه مناسب است و از آن مهم‌تر در جای‌جای آن

جزئیات بی‌نظیری به کار رفته است که باعث حیرت شما خواهد شد. انواع و اقسام آیتم‌ها در بازی وجود دارند که به جرات می‌گویم حتی یک مورد از آنها هم به درد نخور نیستند و بعداً بای‌ساخت و ساز و ... به کارتان خواهند آمد پس در جمع‌آوری آنها دریغ نکنید و هر چه را که می‌بینید بردارید.

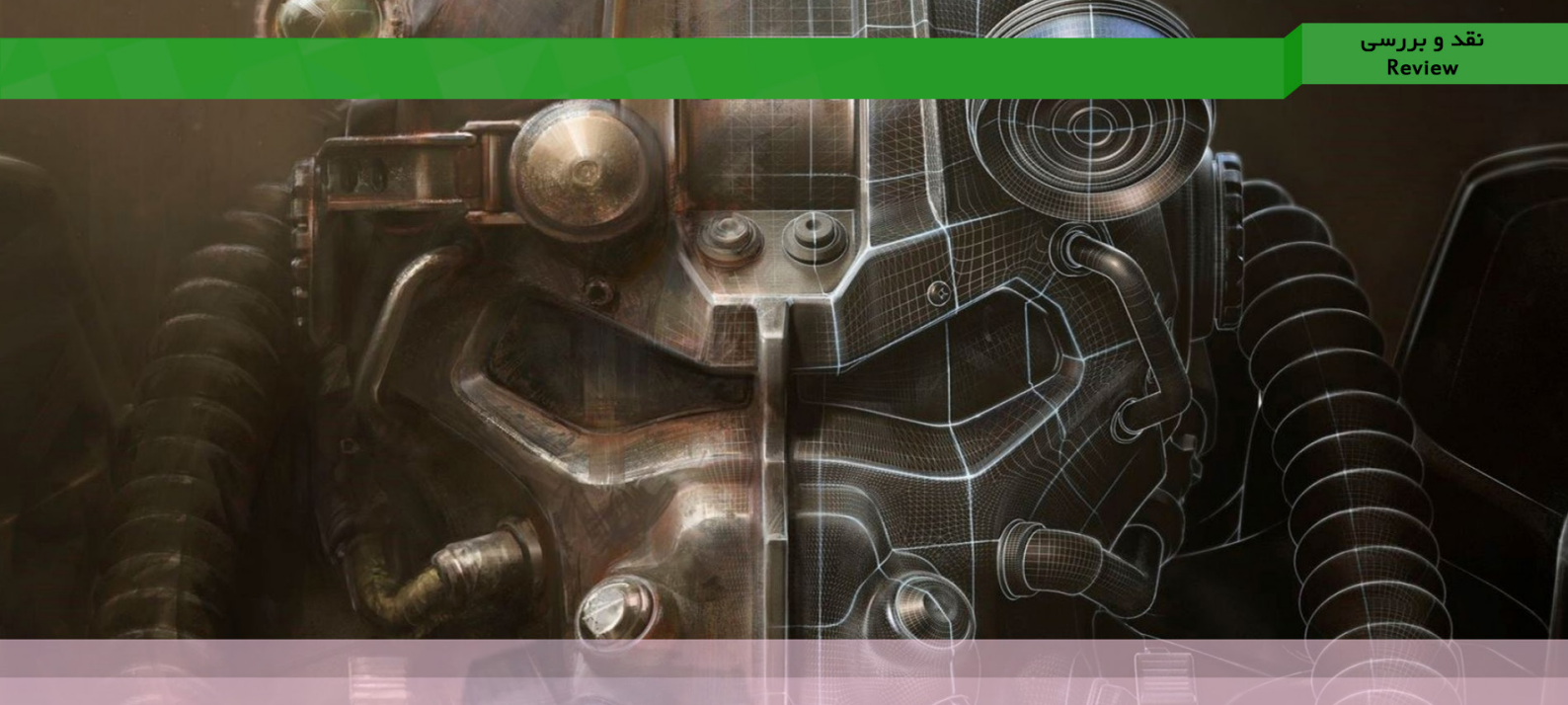
یکی دیگر از برترین نکات گیم پلی بازی دستگاه Pip Boy است که این بار کامل‌تر و مجهزتر و کارآمدتر از گذشته بازگشته است و در اختیار شما قرار گرفته. از جمله کارهایی که این دستگاه دوست داشتنی برای شما انجام می‌دهد می‌توان به تغییر لباس، آپگرید مهارت‌های S.P.E.C.I.A.L، تغییر سلاح، مشاهده کردن نقشه بازی، گوش دادن موسیقی و روشن کردن رادیو اشاره کرد. حالا که به مهارت‌های S.P.E.C.I.A.L اشاره شد لازم به ذکر است که احتمالاً با این قابلیت‌های هفت‌گانه کاملاً آشنا شده‌اید و تریلرهای زیبایی که قبل از انتشار بازی به تناوب برای معرفی هر یک از این بخش‌ها منتشر شد را مشاهده کرده‌اید. در بازی بر حسب سبک بازی و استایل خود می‌توانید روی یک یا چند تا از این مهارت‌ها بیش از بقیه سرمایه‌گذاری کنید و در آن بخش‌ها قویتر شوید مثل قدرت و شانس و ... که هر کدام از این محدودیتی در بالارفتن سطح شخصیت ندارد و می‌توانید با تلاش و صرف وقت بسیار زیاد شخصیت خود را در تمامی زمینه‌ها قوی و قدرتمند کنید. هر چه Level آن‌ها بالاتر رود پرک‌های زیرشاخه آن‌ها نیز آزاد می‌شوند. حال این که شما میل دارید کدام مهارت‌ها را ارتقا دهید کاملاً به شما بستگی دارد. انتخاب شما کدام مهارت‌ها است؟

طراحی ماموریت‌های بازی واقعاً عالی صورت گرفته است و چه ماموریت‌های اصلی و چه اکثر ماموریت‌های فرعی زیبا و جذاب و سرگرم‌کننده از آب درآمده‌اند. برخی ماموریت‌های فرعی در بازی واقعاً به معنای



کلمه بی‌نظیر و بسیار زیبا هستند و البته برخی نیز واقعاً خسته‌کننده هستند ولی در ای ماموریت‌های عالی این بازی غرق می‌شوند و اجازه لطمه زدن به بازی را نمی‌دهند. مراحل و محیط‌هایی نیز که ماموریت‌ها در آنها انجام می‌شوند همان طور که در بخش گرافیک هنری خدمتتان عرض کردم بسیار عالی هستند و در واقع سازندگان این بازی بتزدا به سازندگان بازی Mad Max در استودیو آوالانچ یاد داده‌اند که چگونه باید یک محیط آخر الزمانی را طراحی کرد به شکلی که اصلاً خسته‌کننده نشود البته در این مورد باید تجربه چندین ساله بتزدا در خلق Wasteland را نیز در نظر گرفت. انواع و اقسام محیط جنگلی و ساختمان‌های بلند و متروکه و ... همه در بازی وجود دارند و کاری می‌کنند که هیچ‌گاه از گشت و گذار در بازی خسته نشوید و این جادوی 4 Fallout است. المان دیگری که در بازی وجود دارد و آن را برای شما فوق‌العاده لذت بخش می‌کند بازگذاشتن دست شما در انواع تصمیمات و انتخاب‌ها در بازی است واقعاً به مانند ویچر ۳ عالی کار شده است و بعداً نتیجه تک تک تصمیمات کوچک و بزرگی که در بازی گرفته‌اید و تاثیر آنها بر جهان اطرافتان را مشاهده خواهید کرد و حتی روی رفتار شخصیت‌های دیگر با شما نیز کاملاً تاثیرگذار است و این یک نقطه قوت ارزشمند برای بازی محسوب می‌شود.





المان دیگری که در بازی وجود دارد و ان را برای شما فوق العاده لذت بخش می کند بازگذاشتن دست شما در انواع تصمیمات و انتخاب ها در بازی است واقعا به مانند ویچر ۳ عالی کار شده است و بعدا نتیجه تک تک تصمیمات کوچک و بزرگی که در بازی گرفته اید و تاثیر انها بر جهان اطرافتان را مشاهده خواهید کرد و حتی روی رفتار شخصیت های دیگر با شما نیز کامبل تاثیرگذار است و این یک نقطه قوت ارزشمند برای بازی محسوب می شود.



طراحی ماموریت های بازی واقعا عالی صورت گرفته است و چه ماموریت های اصلی و چه اکثر ماموریت های فرعی زیبا و جذاب و سرگرم کننده از آب در آمده اند. برخی ماموریت های فرعی در بازی واقعا به معنای کلمه بی نظیر و بسیار زیبا هستند و البته برخی نیز واقعا خسته کننده هستند ولی در درای ماموریت های عالی این بازی غرق می شوند و اجازه لطمه زدن به بازی را نمی دهند. مراحل و محیط هایی نیز که ماموریت ها در آنها انجام می شوند همان طور که در بخش گرافیک هنری خدمتتان عرض کردم بسیار عالی هستند و در واقعا سازندگان این بازی بتزدا به سازندگان بازی Mad Max استودیو آوالانچ یاد داده اند که چگونه باید یک محیط آخر زمانی را طراحی کرد به شکلی که اصلا خسته کننده نشود البته در این مورد باید تجربه چندین ساله بتزدا در خلق Wasteland را نیز در نظر گرفت. انواع و اقسام محیط ها و مکان های مختلف از شهر گرفته تا جنگلی و ساختمان های بلند و متروکه و... همه در بازی وجود دارند و کاری می کنند که هیچ گاه از گشت و گذار در بازی خسته نشوید و این جادوی Fallout 4 است.

یکی دیگر از برترین نکات گیم پلی بازی دستگاه Pip Boy است که این بار کامل تر و مجهز تر و کارآمدتر از گذشته بازگشته است و در اختیار شما قرار گرفته. از جمله کارهایی که این دستگاه دوست داشتنی برای شما انجام می دهد می توان به تغییر لباس، آپگرید مهارت های S.P.E.C.I.A.L، تغییر سلاح، مشاهده کردن نقشه بازی، گوش دادن موسیقی و روشن کردن رادیو اشاره کرد. حالا که به مهارت های S.P.E.C.I.A.L اشاره شد لازم به ذکر است که احتمالا با این قابلیت های هفت گانه کاملا آشنا شده اید و تریلرهای زیبایی که قبل از انتشار بازی به تناوب برای معرفی هر یک از این بخش ها منتشر شد را مشاهده کرده اید. در بازی بر حسب سبک بازی و استایل خود می توانید روی یک یا چند تا از این مهارت ها بیش از بقیه سرمایه گذاری کنید و در آن بخش ها قویتر شوید مثل قدرت و شانس و... که هر کدام از این S.P.E.C.I.A.L ها ده Level دارند. بازی محدودیتی در بالارفتن سطح شخصیت ندارد و می توانید با تلاش و صرف وقت بسیار زیاد شخصیت خود را در تمامی زمینه ها قوی و قدرتمند کنید

شاید لذت بخش ترین المان گیم پلی بازی، گشت و گذار و کاوش در محیط ها و گوشه کنار نقشه بازی است که از هر کاری جذاب تر است و پر است از ماجراجویی و ماموریت های مختلف و مبارزات ناگهانی و البته آیتم های بسیار ارزشمند. بازی در زمینه قابلیت گشت و گذار و قرار دادن انواع کارها و فعالیت های مختلف در اختیار شما، عالی عمل کرده است و با یک نقش آفرینی جهان ازاد بی نظیر طرف هستید که هر نقطه از نقشه آن ارزش گشت و گذار را دارد از سیاهچال ها و زیرزمین ها گرفته تا اعماق آب همه و همه پر است از آیتم ها و فعالیت های سرگرم کننده. شاید نقشه بازی با توجه به برخی عناوین امروزی از نظر وسعت بی نظیر نباشد ولی بسیار گسترده و در اندازه مناسب است و از آن مهم تر در جای جای آن جزییات بی نظیری به کار رفته است که باعث حیرت شما خواهد شد. انواع و اقسام ایتیم ها در بازی وجود دارند که به جرات می گویم حتی یک مورد از آنها هم به درد نخور نیستند و بعدا بای ساخت و ساز و... به کارتان خواهند آمد پس در جمع اوری آنها دریغ نکنید و هر چه را که می بینید بردارید.





نتیجه گیری

Fallout 4 از آن بازی هایی نیست که حتی فکر از دست دادن و تجربه نکردن آن را به سر خود راه دهید. نقش آفرینی بازان که احتمالا اکنون مشغول بار دوم بازی یا تجربه بیش از ۱۰۰ ساعته بار اول خود هستند، ولی اگر از کسانی هستید که اهل نقش آفرینی نیز نیستید و یا از نسخه سوم بازی خوششان نیامده بود، باز هم بایستی این نسخه را تجربه کنید زیرا نسخه چهارم توانایی عوض کردن نظر شما را دارد و این قابلیت را دارد تا شما را شدیداً شیفته و وابسته خود کند. اگر سازندگان یک سری کوتاهی ها را در بخش گرافیک و برخی المان های ریز گیم پلی انجام ندادند بودند به حق امتیاز کامل براننده این بازی بود و در سطح شاهکاری مثل ویچر ۳ قرار می گرفت اما اکنون شاهد شاهکاری هستیم که مقداری از سطح برترین بازی سال ۲۰۱۵ پایین تر قرار دارد البته فقط مقدار کمی. شاید تنها عناوینی که در سال ۲۰۱۵ برتر از این بازی بودند ویچر ۳ و بلادبورن هستند و به غیر از این دو هیچ عنوان دیگری بالاتر و برتر از Fallout 4 در سال ۲۰۱۵ نبود.

این را بدانید که امتیاز فاکتوری نیست که عنوانی مثل Fallout 4 را صرف بر اساس آن قضاوت کنید و حتی اگر امتیاز این بازی ۵ نیز باشد به هیچ وجه نباید گول آن را بخورید زیرا امتیاز و نقد و متا و ... هم در نهایت یک مورد سلیقه ای است و شاید مغرضانه نوشته شده باشد. البته خدا را شکر که امتیاز متای ۴ Fallout بسیار بالاست و باز هم برای من تداعی کننده قانونی است که برای خود در مورد امتیاز متا دارم، یعنی "پایین بودن امتیاز متای یک بازی دلیل قطعی بر بد بودن بازی نیست ولی بالا بودن امتیاز متای یک عنوان دلیل قطعی بر خوب بودن بازی است." شاید این بازی امتیازی را که همگان منتظرش بودند تا بگیرد (حدود ۹۵) را دریافت نکرد ولی شک نکنید که یکی از ۳ بازی برتر سال ۲۰۱۵ همین عنوان است و به واقع شاهکاری است که هرگز از آن خسته نخواهید شد.

موفق عمل کرده اند و کار خود را به صورت حرفه ای انجام داده اند. صدای شلیک و انواع و اقسام صداهایی که در محیط بازی وجود دارد نیز کاملا طبیعی و با دقت بالایی در بازی قرار گرفته اند تا شاهد صداگذاری در خور نام Fallout و یک بازی نسل هشتمی باشیم. موسیقی های بازی نیز به همین منوال عمل می کنند. یعنی کاملا با جو محزون و غمزده محیط و دنیای بازی هماهنگ هستند و این حال و هوا را در پس زمینه بازی به ما منتقل می کنند تا از صداگذاری حرفه ای بازی عقب نمانده باشد و بخش صوتی این بازی را در سطح بسیار عالی حفظ کنند. به طور کلی گیم پلی Fallout 4 موفق می شود تا نمره کامل و قبولی را کسب کند و باید گفت گیم پلی این نسخه تاکنون برترین و سرگرم کننده تری گیم پلی در میان نسخه های مختلف بازی بوده است و حتی از نسخه سوم نیز در سطح بالاتری از لحاظ گیم پلی قرار می گیرد. گیم پلی این نسخه از همه لحاظ کامل و بی نظیر است و از هر جهت که به آن نگاه کنید حرفی برای گفتن دارد و به شما آزادی عمل کامل در انتخاب سبک بازی خود و همچنین گرفتن تصمیمات مختلف در بازی را می دهد و تک تک مواردی که در بازی به آنها علاقه دارید و از آنها استفاده می کنید قابلیت ریزترین شخصی سازی ها را نیز دارند و همه جوره بر طبق میل و سلیقه شما قابل تغییر هستند. ترکیب این آزادی عمل با ماموریت ها و مراحل زیبا، گیم پلی را شکل داده است که بی شک یکی از برترین های نقش آفرینی در تمام تاریخ بازی های رایانه ای نیز محسوب می شود.

می توان شباهت هایی در سیستم انتخاب یاران و همراهاتان در این بازی با عنوان Dragon Age Inquisition نیز مشاهده کرد که تک تک رفتار و تصمیمات و دیالوگ های شما بر روی رابطه تان با آن شخصیت تاثیر می گذارد. شخصیت پردازی یاران تان هم بسیار عالی کار شده است و هر چقدر بیشتر با شما صمیمی شوند و با آنها بهتر رفتار کنید بیشتر با شما حرف می زنند و حتی صحبت های خصوصی تر خود را نیز با شما در میان می گذارند و همچنین بیشتر هوای شما را دارند.

هوش مصنوعی دشمنان و یاران تان چندان تعریفی ندارد و کاملا متوسط عمل می کند. همراهان و دشمنان شما گاهی بسیار هوشمند عمل می کنند و گاهی بسیار خنگ و خرفت! گاهی بسیار تاکتیکی عمل می کنند و گاهی بسیار بی برنامه و آشفته. گاهی سریعا به دستورات شما واکنش نشان می دهند و گاهی کلی از شما عقب می مانند. هوش مصنوعی در عنوانی با این سطح می بایست بهتر می بود. این هوش مصنوعی برای عنوانی غیر از Fallout یک هوش مصنوعی کاملا خوب و قابل قبول محسوب می شود ولی برای Fallout 4 گونه نیست و انتظار بیشتری را از هوش مصنوعی دشمنان و یاران داشتیم.

صداگذاری شخصیت های مختلف بازی و همچنین اسلحه ها و صداهای محیط و ... نیز در بازی در سطح عالی کار شده است و هیچ گونه ایرادی در این بخش مشاهده نمی شود. صداگذاران شخصیت ها در انتقال حس بازی و لحظات مختلف به بازیاز کاملا

الته سطح کاریزما و تاثیرگذاری شما بر دیگران نیز در گفتگوها و گرفتن تصمیمات مختلف در بازی بسیار تاثیرگذار است و با داشتن کاریزما بالا می توانید در بسیاری از موارد حرف خود را به کرسی بنشانید و دیگران را به سمت موافقت با خودتان سوق دهید. اما با کاریزما پایین این موارد اکثرا جواب نمی دهد و شاید آن نتیجه ای را که با داشتن کاریزما بالا تنها با حرف زدن می توانستید به دست آورید اکنون باید از راه بسیار سخت تر کسب کنید و یا این که اصلا نتوانید کسب کنید. به هر حال این انتخاب شماست که چه مهارت هایی را می خواهید ارتقا دهید و این هم یک مورد دیگر از آزادی چالش برانگیز و انتخاب های حساس بازی است.

یکی دیگر از همین قابلیت انتخاب ها در بازی، برگزیدن همراهان در بازی است که می توانید از بین انواع یاران مختلف از سگ وفادراتان گرفته تا روبات هوشمندتان و یا دیگر انسان ها در بازی یک نفر را انتخاب نمایید و بیشتر بازی را بر حسب سبک بازی تان و یا علاقه ای که به آن شخصیت دارید با وی طی کنید و در طی این مسیر صمیمی و صمیمی تر شوید و یا بالعکس کار را به جایی برسایند که شما را ترک کند. همه چیز به انتخاب شماست و هر کاری که دلتان بخواهد در بازی می توانید انجام دهید. رفتار شما با یک شخصیت گاهی بر روی رفتار دیگر شخصیت ها با شما نیز تاثیرگذار است و این یک نکته بسیار عالی برای بازی محسوب می شود که ما را یاد بازی until Dawn می اندازد (البته نه در آن سطح) و یا

امتیاز گیمفا	گیم پلی : ۹۵
	گرافیک : ۷۵
	موسیقی : ۱۰۰
	داستان : ۹۵

92/100

گرافیک فنی پر ایراد به ویژه در نسخه های کنسولی همراه با باگ و افت فریم، هوش مصنوعی نه چندان جالب

دنیایی فوق العاده زیبا و پر جزئیات به همراه از ادی عمل عالی، اهمیت و قدرت انتخاب در بازی، سیستم ساخت و ساز و شخصی سازی عالی، شخصیت پردازی بسیار خوب، کارها و ماموریت های بسیار زیاد و جذاب برای انجام دادن در بازی با تنوع بسیار بالا، داستان و روایت بسیار خوب، سیستم مبارزات بسیار روان و بهوبد یافته تر از گذشته، همراهان بسیار جذاب و دوست داشتنی

انفجار

و دیگر بس!



در موفقیت بازی های رایانه ای امروزی داستان و روایت آن نقش پر رنگی را ایفا می کند. قسمتی از بازی که بی تردید سبب می شود تا مدت های مدیدی صحنه های حماسی و احساسی یک اثر در ذهن شما باقی بماند. اما گاهی اوقات اکثر بازیبازان از قید و بند های داستانی و روایت های پریپیچ و خم و حتی ماموریت های سخت و مشکل خسته می شوند و اینجاست که Just Cause 3 پا به میدان می گذارد! ساخته ی استودیو آوالانچ که تنها در چند کلمه خلاصه می شود و آنها آتش، انفجار و اکشن دلچسب و دوست داشتنی می باشند. در Just Cause 3 گیم پلی بازی با اختلاف زیاد در اولویت اول سازندگان قرار داشته است و پس از آن استودیو آوالانچ بخش جنبه های بصری را مد نظر داشته تا با عنوانی خوش رنگ و لعاب مواجه باشیم و متاسفانه و یا خوشبختانه داستان و شخصیت پردازی هم در بازی جایگاهی ندارند! اینک و به هر حال قصد داریم تا نگاهی بیندازیم بر این عنوان تا ببینیم عملکرد آن چگونه بوده است.

داستان، مگه داریم؟ مگه میشه؟

در جدید ترین ساخته ی آوالانچ شما کنترل مرد میانسالی به نام Rico Rodriguez یعنی همان قهرمان نسخه های پیشین را برعهده دارید. ریکوای که اینک اندکی پخته تر، سریع تر و در عین حال مسن تر و وحشی تر نیز شده است! در بازی همانند روال سابق سری می بایست در مقابل فرد دیکتاتور و دار و دسته او بایستید که این بار دشمن اصلی بازی Sebastiano Di Ravello نام دارد که منطقه ی خوش آب و هوای Republic of Medici را تحت سیطره ی خویش در آورده است. همانطور که پیش تر اشاره شد داستان بازی آنچنان آبدکی می باشد که نقش خاصی را در موفقیت کلی اثر ایفا نکرده است. در بازی عملاً شاهد شخصیت پردازی خاصی برای شخصیت های فرعی و اصلی بازی نیستیم! و حتی گاهی ممکن است با خودتان بگویید مثلاً اگه فلان شخصیت در بازی وجود نداشت چی می شد؟ مسلماً پاسخ اینه که؛ هیچی! فقط به شخصیت نه چندان دوستداشتنی از بازی کنار می رفت! به طور کلی داستان بازی حرف خاصی برای گفتن ندارد و نه شاهد صحنه ی احساسی خاصی در آن هستیم و نه می توان روایت درست و پرکششی را در Just Cause 3 دید. البته به شخصه اعتقاد دارم با وجود اینکه نمره و عملکرد بازی در این ضعیف می باشد اما به کلیت و آن هدفی که سازندگان در پی آن بوده اند لطمه ای وارد نمی شود.

زیرا اکثر بازیبازان از این ساخته آوالانچ تنها اکشن و انفجار و یک گیم پلی مهیج را انتظار داشتن و ولانگیر!

آزادی عمل بی انتها

گیم پلی بازی به خوبی در عنوان این بخش خلاصه می شود. آزادی عمل بی انتها... در Just Cause 3 دست شما برای انجام هر کار و هر عملی یا بهتر است بگوییم به هم وصل کردن هر چیز و هر جایی باز است و شما تنها می بایست اراده کنید تا کار انجام شود! مهم ترین مکانیسم بازی در گیم پلی انفجار و استفاده از قلاب های ریکو می باشد. زیرا اینک شما می توانید با چند حرکت ساده یک پمپ بنزین یا پیگانه نظامی را به هوا بفرستید و از دور نظاره گر محقق شدن اهدافتان باشید! اما جدا از این قلاب های جادویی عامل دیگری که سبب می شود گیم پلی بازی بیش از پیش دلچسب و زیبا شود تنوع و گستردگی مثال زدنی سلاح ها و وسایل حاضر در بازی می باشد. اینک شما می توانید هر مکانی را به هر روشی که دوست دارید منفجر کنید. قادر هستید یک تانک زرهی را برداشته و به قلب دشمن بزنید، با هلی کوپتر دشمنانتان را از پیش روزهی بردارید و یا به هزاران روش دیگری که به خلاقیت شما وابسته هستند. و همین امر را می توان مهم ترین علتی خواند که بازیبازان را ترقیب به ادامه دادن بیازی می کند. دیگر وسیله ای (یا بهتر است بگوییم وسیله نقلیه ای) که

در بازی کاربرد زیادی دارد بال های ریکو جهت پرواز با آنها می باشند. در Just Cause 3 شما می توانید مسافت طولانی را با آنها طی کنید و پس از رسیدن به مکان مورد نظرتان بر زمین بنشینید و به منفجر کردن همه کس و همه چیز مشغول شوید! بخش طراحی و تنوع مراحل بازی دو چهره دارد. یک تاریک و اعصاب خرد کن و چهره ای روشن و دوست داشتنی. زیرا در جای جای بازی مراحل حضور دارند که همواره شما را با توجه به آزادی عمل بالایی که استودیو آوالانچ در پیشبرد آنها در اختیاران قرار داده است ترغیب به انجام دانشان می کنند و در همین حال مراحل چه در بخش روایت اصلی بازی و چه در قسمت جانبی آن وجود دارد که اصلاً در حد Just Cause 3 نیستند و بعد از مدتی خسته کننده می شوند. خسته کننده از این نظر که ساختار کلی اکثر این مراحل یکسان می باشد و این خلاقیت شما است که سبب ایجاد تغییر در انجام آنها می شود اما این خلاقیت مخاطب هم جدی دارد! و در بعضی مراحل شما مسلماً از انجامشان خسته خواهید شد.

بازی در قسمت های تیر اندازی، تنوع سلاح ها و ویژگی های منحصر به فرد هر سلاح سربلند بیرون می آید و به خوبی می توانید تفاوت عملکرد اسلحه های سبک و سنگین را متوجه شوید. اما نقطه ی مقابل شما در درگیری ها یعنی دشمنانتان چندان باهوش نمی باشند و گاهی ممکن است سبب خنده ی

زیرا در پاره ای از اوقات شاهد واکنش هایی از آنها هستیم که درخور یک عنوان نسل هشتمی نمی باشد و نشان از بی توجه ای تیم سازنده به جزئیات گیم پلی اثر خود داشته است. همچنین در طول بازی شاهد باگ هایی هستیم که با در نظر گرفتن وسعت بسیار زیاد سرزمین مدیچی قابل قبول می باشد و در زمینه ی مشکلات فنی Just Cause 3 چندان آزار دهنده نیست اما افت فریم در برخی صحنه های شلوغ که محور اصلی بازی نیز هستند (یعنی خلق انفجار های عظیم) خصوصاً در نسخه های کنسولی ممکن است به مذاقتان خوش نیاید.

در یک جگه بندی کلی برای بخش گیم پلی Just Cause 3 باید گفت با اثری مواجه هستیم که در بطن خود نکات بسیار روشنی برای یک عنوان جهان باز - اکشن را دارد و مسلماً اگر دوستدار صحنه های شلوغ و اکشن محور باشید این ساخته ی آوالانچ می تواند مدت زمان طولانی شما را به خود سرگرم کند اما هرگز نباید از یاد ببرید که در Just Cause 3 و گیم پلی آن شاهد مشکلاتی خواهید بود که تیم سازنده با اندکی تلاش بیشتر می توانست آنها را برطرف کند.



بوم رنگی زیبا

یکی دیگر از نکات مثبت بازی بخش گرافیک و جلوه های بصری و به خصوص گرافیک هنری آن می باشد. هنگامی که از بالا به سرزمین مدیچی نگاه بیندازید به خوبی متوجه طراحی ها و رنگ های روشن و مناسب بکار رفته در محیط خواهید شد. تیم سازنده توانسته است به خوبی محیطی دوست داشتنی و در عین حال با پوشش گیاهی گوناگونی را خلق نماید. البته یکی از مواردی که با اندکی کنکاش در محیط و دشت های بازی متوجه آن خواهید شد کم بودن موارد برای اکتشاف و اشیا در آنها می باشد. زیرا گاهی ملاحظه ی کنید یک دشت وسیع در مقابل شما قرار دارد که تنها پوشیده از گل و گیاه است! البته بازی اندکی در به نمایش گذاشتن مکان هایی که در بازی کمتر دیده می شوند ضعف دارد اما به طور کلی جو و

سخن پایانی

در پایان باید گفت جدید ترین ساخته استودیو آوالانچ همان چیزی است که انتظارش را می کشیدیم! یعنی بازی که داستان و شخصیت پردازی جایگاه خاصی در آن ندارند و به نوعی چنین نیز باید باشد. زیرا کلیات و ریشه های بازی چنین حکم می کند. اما بخش جنبه های بصری و شنیداری Just Cause 3 کاملا راضی کننده بود و گیم پلی بازی نیز با وجود خرده مشکلاتی واقعا دلچسب و سرگرم کننده می باشد. در نتیجه اگر از بازی های داستان محور و فکری و یا عناوین ورزشی و نقش آفرین خسته شده اید Just Cause 3 بازی شماسست و در تهیه و تجربه آن شک نکنید!

اتمسفر بازی را می تواند نکته ی مثبتی برای آن قلم داد کرد. در Just Cause 3 عامل اصلی که سبب تمجید از اکشن و انفجار های بازی شده است بی تردید به نمایش در آمدن کم نقص آنها می باشد. البته همانطور که چند بند بالاتر نیز اشاره شد در مواردی که صحنه خیلی شلوغ شود تا حدودی افت فریم ملاحظه می شود ولی جزئیات و رنگ و لعاب انفجار ها چندان چشم نواز هستند که سبب می شوند هرگز از دیدن آنها سیر نشوید. همچنین انیمیشن ها و طراحی هایی که برای کار ها و اعمال مختلف ریکو در نظر گرفته شده است کاملا خوب و مناسب می باشند. همچنین جزئیات چهره و حالات سایر شخصیت های بازی و حتی NPC ها راضی کننده بود و در حد یک بازی اکشن - جهان باز نسل هشتمی عمل

می کنند. قسمت موسیقی ها و صداگذاری بازی نیز کاملا راضی کننده می باشد و هرچند که در این بخش عملا شاهد موزیکی به یادماندنی نیستیم! اما همان موسیقی های شنیده شده در بازی و نوای آتش و انفجار ماموریت ها رضایت بخش می باشند. صداگذاری که برای شخصیت اصلی بازی یعنی ریکو و سایر افراد بازی صورت گرفته است مناسب و به نظر بنده کم اشکال می باشند. همچنین یکی دیگر از نکات مثبت بازی تفاوتی است که به واسطه ی جنبه های شنیده داری بازی از انفجار های مختلف به مخاطب القا می شود. زیرا در Just Cause 3 صدای ترکیدن یک ماشین لوکس و مایشنی کوچک و معمولی قابل تشخیص است.



گیم پلی : ۹۰

گرافیک : ۸۵

موسیقی : ۹۰

داستان : ۶۰

85/100

امتیاز گیمفا

روایت بسیار ساده ی داستان - شخصیت پردازی ضعیف - افت فریم در برخی صحنه ها

آزادی عمل بسیار بالا در پیشبرد بازی - گرافیک فنی مناسب - اکشن دلچسب - صداگذاری های رضایت بخش

شاهکاری بی همتا

ترس حس عجیبی است، حسی که عاقلانم آزار دادن انسان های مختلف همواره آدمی را درگیر خود کرده است تا جایی که ترس را می توان به حسی شیرین تشبیه کرد که انسان رنجش های بسیار فایده آمیز بر آن را به جان می خرد. به دلیل محبوبیت ترسیدن و جالب بودن زیر و بم دنیای ارواح و شیطان در باز تا به امروز همواره شاهد ساخته شدن فیلم های سینمایی و بازی های ویدیویی متفاوتی بوده ایم که از دیدگاه های مختلفی به این معقوله پرداخته اند و گه گاه سر بلند از گیشه و نظر منتقدین بیرون آمده اند و در پاره ای دیگر از موارد موفقیت عنوان ساخته شده نیز همانند خود اثر در پیچ و خم راهرو های تاریک گم شده است. در این بین اگر بخواهیم با دیدی محدود تر به سبک ترس در دنیای بازی های رایانه بنگریم با هر سلیقه و هر نظری نمی توان از سری بازی Resident Evil چشم پوشی کرد. مجموعه بازی که خیل عظیمی از بازیبازان خاطرات بسیاری با تک تک نسخه های آن دارند و متأسفانه طی سالیان اخیر برخلاف دوران طلایی این سری، اکثر این خاطرات تلخ و ناخوشایند بوده اند. تلخ از این جهت که پادشاه سبک نوین ترس و بقا حتی در نسخه های اصلی اش (Resident Evil 6 و حتی تا حدودی Resident Evil 5) بجای دیدن یک بازی ترسناک بیشتر شاهد یک عنوان اکشن-زامبی محور بوده ایم! و برخلاف میل باطنی باید گفت در سالیان اخیر در صنعت بازی های رایانه ای واژه ی " ترسناک " جای خود را به واژه ی " دردناک " داده است...

مدهاست که انتظار یک بازی ترسناک با اکشن متعادل و معما های دلچسپ را می کشیم که واقعا با خود بگوییم عجب بازی زیبا و کم نقصی است. یا به عبارتی بهتر است می توان گفت بعد از نسخه ی چهارم Resident Evil این سبک رو به زوال گذاشت و سری بازی های موجود در آن از ریشه هایشان فاصله گرفتند. حال تمامی نگاه ها باری دیگر معطوف است به Capcom و نسخه ی بعدی RE تا شاهد خلق یک بازی تمام عیار و دوست داشتنی باشیم. اینک و بعد از مدت بسیار زیادی (یک دهه) که از انتشار RE 4 برای کنسول Game Cube گذشته است قصد داریم تا نگاهی بیندازیم بر این ساخته ی عظیم Capcom تا علاوه بر بررسی بازی، باری دیگر خاطرات شیرین گذشته را نیز ورق بزنیم.





یک دهکده

در RE 4 به نوعی همه چیز در عین پایبندی به ریشه‌های سری رنگ و بویی تازه به خود گرفته بود که روایت داستانی نیز از این قاعده مستثنی نیست. گذشته از داستان دوست داشتنی و مناسبی که آخرین ساخته‌ی شینجی میکامی در Capcom از آن بهره می‌برد، روایت این قصه و شخصیت‌های حاضر در آن کمک شایانی به بلوغ بازی کرده‌اند. داستان بازی از جایی شروع می‌شود که قهرمان قصه‌ی ما Leon S. Kennedy توسط رئیس جمهوری آمریکا مأموریت یافته است تا به دهکده‌ای در شمال اسپانیا سفر کند تا ردی از دختر گم‌شده‌ی رئیس‌جمهور بیابد. دختری به نام اشلی گراهام که چند هفته‌ی قبل در راه بازگشت از دانشگاه دزدیده شده و به مکانی نامعلوم و به قصدی نامشخص منتقل شده است. در ابتدای بازی مشخص می‌شود روستایی که لیان به آنجا اعزام شده است توسط گروهی به نام Los Illuminados به رهبری اسماند سدلر که اتفاقات و حواشی پیرامون دزدیدن اشلی نیز به آنها بر می‌گردد، توسط ویروس‌ی خاص آلوده شده است. ویروس‌ی که آدمی را به موجودی چندش آور میان انسان و زامبی بدل می‌کند که عملاً بجز صورتی انسان‌گونه چیزی از آدمیت برای وی باقی نمی‌گذارد. در ادامه‌ی راه لیان نشانه‌هایی از اشلی را پیدا می‌کند و سپس به مقصود ابتدایی‌اش یعنی یافتن او دست می‌یابد اما این تنها ابتدای کار است. زیرا پس از آن تازه ابتدای ماجراجویی‌های مخاطب در RE 4 آغاز می‌شود. عناوین بسیاری در بازار موجود هستند که از داستانی در این سطح بهره می‌برده‌اند

و یا بهره می‌برند؛ اما واقعا چه چیزی سبب تمایز محبوبیت داستان آنها با این ساخته‌ی میکامی می‌شود؟ مسلماً پاسخ نوع روایت بازی و چینش اتفاقات آن و از این دو مهم تر اتفاقات ناگهانی (شکوه‌کننده و هیجان‌انگیزی) است که شما را غافل گیر می‌کند. در چندین بخش از بازی شاهد هستیم که ریتم بازی آرام می‌شود اما سازندگان به یک باره و به وسیله‌ی یک رخداد ناگهانی به شما نشان می‌دهند داستان RE 4 سراسر پر است از نکات مثبت و به یادماندنی. همچنین در طول بازی شما با چندین شخصیت دوست داشتنی قدیمی مانند ایدا وانگ و افراد جدیدی از جمله Luis Sera (لویس سرا) آشنا می‌شود که تاثیر به‌سزایی در بازی ایفا می‌کنند. نکته‌ی روشنی که در شخصیت‌پردازی افراد حاضر در بازی وجود دارد این است که سازندگان به هر یک از آنها به همان اندازه‌ای که لازم است پر و بال داده‌اند و نه شخصیتی بی‌خودی در جای جای بازی حضور دارد و نه فردی بر خلاف برخی از عناوین، بعد از مدتی به سایه می‌رود. به عنوان مثال همین جوان شیک پوش مادریدی یعنی لویس سرا که به دنبال تحقیقاتی در زمینه‌ی کشف چگونگی عملکرد ویروس G به این دهکده‌ی عجیب و غریب به عنوان اولین حضورش در سری راه پیدا کرده است، در همان دیالوگ‌های اولیه و سکانس‌های ابتدایی حضورش در دل مخاطب جا باز می‌کند که تا سالها پس از اتمام بازی او و سایرین را به یاد خواهیم داشت. به طور کلی در وصف بخش داستان و شخصیت‌پردازی RE 4 باید گفت با یک شاهکار دوست داشتنی طرف هستیم که ایراد گرفتن از آن حتی با گذشت سالهای بسیار

مشکل است اما غیر ممکن نیست! ولی باید گفت اگر نگوئیم چینش اتفاقات و روایت بازی بی‌نظیر است حداقل این عنوان کپی‌کام در بخش‌های ذکر شده واقعا کم‌نظیر می‌باشد.

ترکیبی از ریشه‌ها و نوآوری

بخش بسیار محبوب و دوست‌داشتنی RE 4 که پس از گذشت سالها سازندگان بسیاری از آن ایده می‌گیرند و یا بهتر است بگوئیم به یکی از مولفه‌های اصلی این سبک بدل شده است. قسمت گیم‌پلی بازی می‌باشد. در این نسخه میکامی علاوه بر پایبند بودن به ریشه‌ها سعی کرده بود نکات جدیدی همچون سبک دوربین بازی و روی‌شانه بودن آن، لیزر برای کلت شخصیت اصلی که تیراندازی را آسان تر می‌کند و یا افزایش درگیری‌های تن‌به‌تن و به طبع بالاتر رفتن قدرت بدنی لیان را به بطن گیم‌پلی ساخته‌اش تزریق کند. اولین موردی که اگر نسخه‌ی پیشین سری را تجربه کرده و سپس به سراغ این عنوان رفته باشید، در گیم‌پلی به چشم می‌آید افزایش اکشن بازی می‌باشد. اکشنی کم‌نقص که به‌شخصه علاقه‌ی خاصی به آن دارم و سبب تغییری مثبت در ساختار

سری شد. گذشته از تغییرات اندکی که در کلیات مبارزات RE 4 به وجود آمد که بجز عده‌ای از طرفداران سایرین آن را پسندیدند، نکات بسیار روشن دیگری در بازی به چشم می‌خورد. اینک صفحه‌ی چینش آیتم‌ها و سلاح‌هایتان دست‌خوش تغییراتی شده و حالتی پازل‌گونه به خود گرفته است. زیرا به دلیل محدودیت‌هایی که در حمل کردن اشیاء مورد نیازتان دارید گاهی می‌بایست قید برخی از آنها را بزنید و یا تعدادی را باهم ترکیب نمایید تا فضای کمتری اشغال کنند. در این نسخه نیز همان گیاهان مشهور سری حضور دارند که برای بهبود سلامتی و نیرو می‌توانید از آنها بهره بگیرید. همچنین تنوع سلاح‌ها در بازی بسیار مناسب و معقول می‌باشد. در برخی از مکان‌های بازی شما با دوره‌گردی به یادماندنی دیدار می‌کنید که کارش قاچاق اسلحه و مهمات می‌باشد! در این هنگام می‌بایست تمامی سلاح‌ها و لوازم مورد نیازتان را تهیه کنید که البته چندان آسان نیست! زیرا RE 4 در اعطای واحد‌های لازم برای خرید تجهیزات چندان دست و دلبازی نشان نمی‌دهد.



انجام آن با کیفیتی به مراتب بهتر و محیطی باکیفیت تر بپردازند و یا هواداران قدیمی سری به امید بازگشت نسخه ی بعدی اصلی سری یعنی RE 7 به ریشه ها مجدد مشغول تجربه ی RE 4 بشوند!

دنیای تاریک و خوف انگیز

چندین سال پیش و به هنگام انتشار بازی واقعا گرافیک آن کم نقص و عالی بود. و انتخاب RE ۴ به عنوان برترین بازی در زمینه ی گرافیک در مراسم انتخاب بهترین های بازی های رایانه ای سال ۲۰۰۵ تایید کننده ی همین امر می باشد. شایان به ذکر است که در آن سال RE ۴ از دید منتقدین و بازیازان به عنوان بهترین بازی سال نیز انتخاب شد. در بازی اولین چیزی که توجه بازیاز را به خود جلب می کند محیط دهکده و اتمسفر خاص آن می باشد. بر خلاف برخی از عناوین امروزی که محیط عظیمشان عملا در اختیار داستان و جهتی مثبت به کار گرفته نمی شود، دهکده ها و تمامی مکان های این بازی به خوبی می توانند یک حس رعب و وحشت را در دل شما ایجاد کنند که همگی از طراحی های کم نقص و عالی صورت گرفته شت می گیرد. گذشته از اتمسفر کلی بازی بافت ها تکسچر های بازی در آن زمان توانسته بودند رضایت خاطر مخاطبین را بدست بیاورند و همگان را راضی کنند. همچنین انیمیشن ها و طراحی های صورت گرفته برای شخصیت های بازی و به خصوص لیان در زمان خود بسیار نرم و دوست داشتنی می باشند که با افزودن طراحی های بسیار خوبی که از دشمنان حتی معمولی بازی صورت گرفته بود سبب تمایز جنبه های بصری ساخته ی شینجی میکامی با عناوین رقیب می شد.



در گذر سال ها...

به دلیل محبوبیت و عملکرد عالی RE 4 تقریبا شاهد پورت و عرضه ی این بازی بر روی پلتفرم های مختلف و دو نسل از کنسول های خانگی بوده ایم. عنوانی که با میانگین نمرات (متا) کم نظیر ۹۶ ابتدا در سال ۲۰۰۵ برای کنسول نیتندو یعنی Game-Club عرضه شد. سپس و پس از گذشت تقریبا شش ماه شاهد انتشار این عنوان بر روی کنسول جاودانه ی PS ۲ بودیم که سبب شد جمع عظیمی از بازیازان به تجربه ی آن مشغول شوند. در ادامه ی راه و در ماه مارس ۲۰۰۷ بود که Capcom این عنوان را برای PC بازان نیز منتشر کرد تا تعدادی دیگر از بازیازان را در ماجرا های لیان شریک نماید. همچنین بعد از گذشت مدت کوتاهی شاهد انتشار RE 4 برای دستگاه هایی همچون Wii و iPhone و حتی کنسول های نسل هفتمی PS3 و Xbox 360 در سال ۲۰۱۱ بودیم که همگی خبر از محبوبیت و کم نقص بودن بی چون و چرای این بازی می دهند. اما این اتمامی کار RE ۴ نبود و باری دیگر Capcom در سال ۲۰۱۴ و بنا بر پورت کمی مشکل دار سال ۲۰۰۷ بازی بر روی رایانه های شخصی تصمیم بر انتشار مجدد بازی با کیفیت 1080p و 60FPS زد که سبب شد افرادی که هنوز موفق به تجربه ی این عنوان نشده اند به

و گروه بعدی حیوانات و موجودات جان سخت تری می باشند که برای از میان برداشتنشان کمی به دردرس خواهید و افتاد و گروه سوم که به نوعی در آن زمان به کابوس شبانه ی برخی از افراد بدل شده بودند! شامل غول ها و موجودات اره برقی به دست و باس های بازی می شدند که به معنی واقعی کلمه مبارزه با آنها به خصوص در درجه های سختی بالا مشکل و دوست داشتنی بود. به طور کلی باید گفت تنوع دشمنان در بازی به خوبی حس می شد و برخلاف برخی از عناوین هم نسل RE 4 می توانیم گونه های خاصی از دشمنان با عملکرد هایی متفاوت را در بازی ببینیم که نکته ی مثبتی در روند آن تلقی می شود.

همچنین در RE 4 معما هایی حضور دارد که حل کردن آنها اندکی نیاز به تامل و تفکر دارد و تا حدودی سبب ایجاد تنوع در بازی می شود. به عنوان مثال می توان به پازل ها و یادالان هزار تو (همان محیط سبز و پیچ در پیچی که در اواسط بازی و به هنگام دیدار با ایدا وانگ می بایست از آن عبور کنید. البته این بخش در درجه ی سختی Easy متفاوت است!) اشاره کرد یاد آور برخی از خاطرات خوش نسخه های کلاسیک سری هم می باشند. در یک جمع بندی برای بخش گیم پلی این عنوان خاطره انگیز می بایست گفت ایراد گرفتن از این بخش بازی مشکل و حتی با در نظر گرفتن سبک و ارزش کلی اثر به دور از منطق می باشد. زیرا در این بازی Capcom شاهد مراحل اکشنی دوست داشتنی، محیط هایی ترسناک، دشمنانی سرسخت و معما هایی درخور توجه هستیم که واقعا لحظات مفرحی را برای اقبال مختلف حاضر در دنیای بازی های رایانه ای رقم زده است.

فروش تجهیز اتان نیز پول خاصی را برایتان به ارمغان نمی آورد و در نتیجه همه ی این عوامل دست به دست هم می دهند تا گیم پلی بازی اندکی سخت و دوست داشتنی تر بشود. همچنین بر خلاف بازی اکشن محورا RE 6 که هرگاه نیاز داشته باشید می توانید با کشتن دشمنان یا گذشتن در محیط فشنگ پیدا کنید، چنین چیزی در RE 4 وجود ندارد و می بایست گاهی به اجبار با چاقو و یا مشت و لگد دشمنانتان را نیست کنید که کاری بس دشوار می باشد.

یکی از مواردی که به خصوص در آن زمان سبب جذاب شدن بازی می شد حضور اشلی در کنار شما در اکثر مراحل بازی و هوش مصنوعی خوب او می بود. زیرا این دختر جوان بر خلاف برخی از شخصیت های کمکی حتی در عناوین نسل هشتمی اصلا دست و پا گیر نیست و سبب اعصاب خوردی بازیاز نمی شود. همچنین در بخشی از بازی می بایست کنترل او را نیز در دست بگیرید و به حل معما و یا حفظ جان خود و این بار بدون سلاح ها (با دست خالی) بپردازید که واقعا سبب ایجاد یک تفاوت در گیم پلی بازی می شود. مراحل دیگری که در بازی و به لطف اشلی سرگرم کننده هستند آن بخش هایی می باشند که او توسط دشمنان شما دزدیده می شود و لیان ملزم به نجات وی و مراقب مجدد از او می شود. همچنین سطح هوش مصنوعی و عملکردی که از دشمنانتان با توجه به نسل ششمی بودن بازی دیده می شود بسیار خوب است و گاهی سبب به چالش کشیده شدن بازیاز در از پیش روی برداشتنشان خواهد شد. در بازی چند سطح مختلف از دشمنان حضور دارند. گروهی از آنان همان مردمان عادی می باشند که نخستین بار با آنها در دهکده دیدار می کنیم





سخن پایانی

در پایان باید گفت Resident Evil 4 یکی از موفق ترین و به یادماندنی ترین عناوین در تاریخ بازی های رایانه ای می باشد که سبب شده است افراد بسیاری با سلیقه های

بخش نیز سر بلند بیرون بیاید. زیرا افرادی که برای صحبت در نقش افراد مختلف در نظر گرفته شده اند کاملا متناسب با آنها می باشند و به خوبی می توانید حالات مختلف را در صدا و چهره ی آنها احساس کنید.

بی تردید یکی از مواردی که سبب خاطره انگیز شدن یک بازی در نزد بازیبازان می شود، قسمت موسیقی های آن می باشد. موردی که RE 4 به بهترین شکل ممکن از آن بهره می برد. در غالب صحنه های بازی صدایی که به گوش می رسد صدای قدم برداشتن لیان و وزش باد به همراه گه گاهی صدای کلاغ ها می باشد اما همین سکوت رعب انگیز در مواقع لازم جای خود را به موزیکی با ریتم آرام برای افزایش تمرکز شما می دهد و یا می توانیم شنوای موسیقی با ریتم تند باشیم که آدرنالین خون شما را بالا می برد. همچنین صدایی که برای تیر اندازی با سلاح های مختلف، خرد شدن اشیا یا نوایی که به هنگام مرگ و خرید اشیا (خوش آمد گویی بازرگان) به یادماندنی و درخور توجه می باشند که با در نظر گرفتن کیفیت صدای شخصیت های منفی بازی می توان گفت RE 4 توانسته است کاملا از این

متفاوت بر روی پلتفرم های مختلفی ساعات طولانی را صرف تجربه ی آن کرده باشند. زیرا RE 4 به معنی واقعی کلمه بازی ای کامل و کم نقص می باشد که با داستان سرایی و شخصیت پردازی خوب خود به همراه گرافیک بسیار چشم نوازش به هنگام انتشار خود توانسته بود نظر اکثر بازیبازان را به سوی خود جلب نماید. همچنین این ساخته ی میکامی از گیم پلی بهبود یافته و موسیقی های خوبی نیز بهره مند بود که سبب افزایش محبوبیت بازی شده اند. اگر تا به امروز هنوز و به هر دلیلی موفق به تجربه ی این بازی نشده اید شک و تردید را کنار گذاشته و نسخه ی RE 4 UHD را که در سال گذشته برای PC منتشر شد را تهیه کرده و به ماجراجویی با لیان بپردازید و لذت ببرید.



امتیاز کیفی	100/100
گیم پلی :	100
گرافیک :	100
موسیقی :	100
داستان :	100

- ایراد خاصی در بازی دیده نمی شود!
- + اکشن دلچسب - معما های مناسب - اتمسفر عالی - گرافیک چشم نواز - صداگذاری درخور توجه - شخصیت پردازی عالی

FIFA 16

بهترین

PES 2016 VS FIFA 2016

فوتبال 2016
کدام است؟

ا م ر و ز ه
محبوبیت فوتبال
در میان عامه ی مردم
بیش از هر رشته ی
ورزشی دیگری می باشد.
رشته ی ورزشی که چه عرض
کنم، بیش از هر سرگرمی برای اکثر جوانان
لذت بخش بوده و همین موضوع سبب شده
تا در دنیای اقتصاد و صنعت نیز نگاه خاص
تری به این ورزش بشود و به همین دلیل هر
ساله شاهد عرضه ی دو بازی مهم و محبوب
در سبک شبیه ساز فوتبال هستیم. مسلماً
خودتان بر این موضوع واقفید که با شروع
نسل هشتم یعنی طی سال های ۲۰۱۴ و
۲۰۱۵ (خصوصاً ۲۰۱۴) سری
Pro Evolution Soccer حرف چندان برای
گفتن در مقابل سری FIFA نداشت و به
نوعی بازی های EA پیک سر و گردن از عناوین
ساخته شده توسط Konami بالاتر بودند. اما
به قول معرف در همیشه بر روی یک پاشنه
نمی چرخد و بعد از دو سال شاهد یک PES
قابل قبول بودیم که در مقابل FIFA حرف
هایی برای گفتن داشته باشد و عرصه را بر
رقیب تنگ تر کند. در بازی های فوتبالی
سال ۲۰۱۶ هر کدام نقطه ضعفی دارند و به
طبع در برخی پارامترها نیز یک عنوان از
رقیب پیشی گرفته است. حال و در این
مقاله قصد داریم نگاهی بیندازیم بر این دو
بازی تا ببینیم به راستی کدام یک از این
عناوین موفق تر از دیگری بوده است. اما
پیش از هر چیز باید خاطر نشان کرد که اگر
شما تا به امروز در زمره ی طرفداران هر یک
از این دو شبیه ساز فوتبال بوده اید، بهتر
است راه گذشته را ادامه دهید! اما اگر
واقعا قصد کوچ به سمت بازی دیگر را دارید
با دقت بیشتری به ادامه ی مطلب توجه کنید
تا بعد از مدتی از انتخابتان پشیمان نشده
و از فوتبال نیز دل زده نشوید!

PES 2016



یک تفاوت

شاید بتوان مهم ترین تفاوت FIFA 16 با PES 16 را بخش بانوان در این بازی دانست. طی چند سال اخیر فوتبال بانوان نیز پیشرفت های بسیاری به خود دیده و مخاطبین پر و پا قرصی نیز برای خود دست و پا کرده است. در FIFA 16 برای نخستین بار دوازده تیم فوتبال بانوان به بازی اضافه شد که شامل تیم های برزیل، آلمان، آمریکا، چین، مکزیک، سوئد، کانادا، ایتالیا، استرالیا، فرانسه، انگلستان و اسپانیا می شود. البته باید خاطر نشان کرد که حضور تیم های بانوان تنها جنبه ی تبلیغاتی نداشته و واقعا تیم سازنده برای القای حس و حال و تفاوت آن با فوتبال آقایان زحمت کشیده است. در نتیجه باید گفت اگر طرفدار این قسمت از مستطیل سبز هستید فعلا FIFA 16 برای شما مناسب تر است.

تکامل در FIFA | پیشرفت در PES

موضوع لایسنسها همان حق استفاده از پرچم و لوگو و سایر موارد اختصاصی تیم ها در این دو بازی مسئله ای چندان با اهمیتی نمی باشد اما مسلما بر طبیعی تر شدن بازی نقش دارد. زیرا هنگامی که شما به سراغ تیم محبوبتان می روید مسلما دیدن نام و پرچم رسمی تیم، شما را خوشحال می کند تا یک لقب و یا عنوانی دیگر. در نسخه های اخیر در این بخش سری FIFA موفق تر از رقیب خود بوده و این پیشتازی امسال نیز ادامه دارد. اما این بدین معنی نمی باشد که Komani کاملا دست روی دست گذاشته است و در بخش لایسنس باشگاه ها رو به جلو گام برداشته است؛ بلکه ضمن انجام این کار با

وسواس خاصی نیز به طراحی تیم هایی که هنوز حق استفاده از موارد اشاره شده را نگرفته، پرداخته است. در نهایت برای این بخش باید گفت FIFA 16 کامل تر از PES 16 می باشد.

گیم پلی | دوسبک متفاوت، دو بازی خوش ساخت

تمامی علاقه مندان به دنیای بازی های رایانه ای و خصوصا فوتبال بر این موضوع اتفاق نظر دارند که همواره تفاوت های قابل لمسی در گیم پلی این دو سری وجود داشته و خواهد داشت. زیرا FIFA تمرکز خود را بر روی واقعی تر کردن کار گذاشته و همواره سعی بر ارائه ی یک فوتبال واقعی را داشته که مخاطب آن سختی بازی حس کند و PES نیز مقصود خود را ضمن توجه به واقعه گرایانه بودن بازی خصوصا در این نسخه؛ قصد داشته است بازیاز حس کند در حال انجام یک بازی ویدیویی است تا یک فوتبال واقعی. در نتیجه ابتدا به صورت جداگانه نگاه کوتاهی بر پیشرفت ها و ارکان گیم پلی بازی ها می اندازیم و سپس مقایسه ی کوچکی نیز بین آنها انجام می دهیم.

تغییرات گیم پلی ۲۰۱۶ FIFA

بدون شک اگر در گذشته چند سال مشغول به انجام سری بازی های PES بوده و سپس به FIFA کوچ کرده باشید متوجه این امر شده اید که در FIFA گیم پلی سخت تر و قانون مند تر بوده و به دنبال آن کار تیمی ارزش بیشتری دارد. در FIFA 16 سیستم پاس کاری بهبود هایی به خود دیده است و اینک برای اطمینان از سالم به مقصد رسیدن پاس ارسالتان باید با دقت بیشتری نسبت به گذشته اقدام به ارسال پاس کنید که همین اتفاق سبب دلچسب تر شدن پاس کاری در بازی شده است. همچنین در این نسخه سیستم شوت زنی نیز پیشرفت هایی به خود دیده است اما برخلاف تغییرات نوی ارسال پاس چندان به چشم نمی آید. سیستم دریبل زنی بازی هم وزن و سنگینی خاصی پیدا کرده است و به نوعی سبب افزایش حس طبیعی تر شدن بازی شده اما باید این نکته را نیز در نظر گرفت که همین سنگینی دریبل زدن تا حدودی سبب کند شدن سرعت گیم پلی شده است که احتمالا به مذاق برخی از هواداران چندان خوش نیاید. همچنین لازم است نگاهی به



هوش مصنوعی بازیکنان خودی و تیم های مقابل در FIFA 16 بیندازیم که پیشرفت های اندکی به خود دیده و مانند سال پیشین سبب لذت بخش تر شدن بازی شده است. آخرین نکته ی بارزی که باید به آن در این بخش اشاره کرد، دروازبانان واقعا خوب بازی می باشد. در FIFA 15 نیز نسبت به FIFA 14 دروازبانان پیشرفت کرده بودند و اینک EA Sport این سیر تکاملی را ادامه داده است و گل زدن برای بازیازان سخت تر از پیش می باشد.

تغییرات گیم پلی ۲۰۱۶ PES

شاید در بررسی کوتاه گیم پلی FIFA بارها از الفاظی همچون پیشرفت اندک استفاده کردیم اما باید به شما بگویم PES 16 در برخی قسمت ها واقعا پیشرفت های ملموسی به خود دیده است. سیستم دریبل زنی بازی واقعا خوب کار شده است و به شخصه آن را برتر از FIFA 16 می دانم زیرا در این بازی شما ساده تر می توانید دریبل های زیبا بزنیید و از بازی کردن لذت ببرید. در نسخه ی پیشین گاهی شاهد اشتباهاتی در پاس کاری بین بازیکنان بودیم که Konami تا حدودی توانسته این مشکلات را رفع کند که سبب دلچسب تر شدن کارگروهی در بازی شده است. همچنین در PES 16 شما می توانید در یک کار تیمی و پاسکاری های سریع اندکی سرعت را چاشنی کارتان کنید تا لحظاتی به یادماندنی برایتان خلق شود.



گرافیک | هر دو چشم نواز

در PES 16 نیز وضعیت های آب و هوایی پیشرفت کرده اند و این بهبود را خصوصاً در هوای بارانی بازی احساس خواهید کرد اما اگر عادلانه قضات کنیم برتری در بخش وضعیت های هوا با FIFA 16 می باشد. بخش دیگر بازی که خصوصاً خود را در شب و زیر نور نشان می دهد نورپردازی می باشد که تا حدودی اینبار برتری با PES 16 بوده و سبب ایجاد یک حس خوب در شما به هنگام بازی کردن در شب می شود. اما نکته ی دیگری که در مقایسه ی این قسمت از بازی می بایست آن را در نظر گرفت کم کاری Konami در طراحی و ساخت نسخه ی PC عنوان خود می باشد و حتی اگر شما در PES 16 تنظیمات گرافیکی را در بالاترین حالت قرار دهید، تفاوت میان نسخه های کنسول نسل هشتمی و PC قابل درک می باشد در حالی که در میان نسخه های نسل هشتمی و رایانه های شخصی FIFA 16 تفاوت خاصی وجود ندارد و جلوه های بصری یکسان می باشند. به طور کلی در یک جمع بندی نهایی برای بخش گرافیک بازی باید گفت، هر دو بازی بر روی کنسول های نسل هشتمی عملکردی کم نقص دارند و انتخاب یکی از آنها سلیقه ای می باشد اما در مورد نسخه ی PC کمی برتری با FIFA می باشد.

در بخش گرافیک و جلوه های بصری نیز انتخاب یک بازی به عنوان بازی برتر بسیار سخت می باشد. زیرا FIFA 16 و PES 16 هر کدام جلوه های زیبایی دارند که گاهی شما را مجاب به تحسین تیم سازنده می کنند. به طور کلی EA Sport در بخش طراحی استادیوم ها و تماشاچیان موفق تر از رقیب ظاهر شده است و به عنوان مثال هنگامی که در شب ورزشگاه ساتیاگو را برگزینید به خوبی حس مثبتی که طرفداران به بازیکنان رئال القا می کنند را لمس خواهید نمود. البته ذکر این موارد به منزله ی ضعف PES نمی باشد بلکه به معنی اندکی کوتاهی تیم سازنده برای عالی شدن عنوانشان می باشد. در زمینه ی طراحی چهره ی بازیکنان سطح اول هر دو عنوان تقریباً یکسان عمل کرده و راضی کننده می باشند و زمانی که بازیکنان و تیم های مشهور به خوش حالی فردی و گروهی می پردازند صحنه هایی مشاهده می شود که واقعا جالب هستند اما متأسفانه در هر دو بازی گاهی حرکاتی در این هنگام مشاهده می شود که مضحک هستند. اما هنگامی که صحبت از کیفیت چمن زمین و حرکات توپ به میان می آید، می شود گفت FIFA 16 برنده ی رقابت است. به شخصه از موردی که در FIFA 16 بسیار لذت بردم آب و هوا می باشد. سیستم آب و هوای دینامیک عالی بوده و گذشته از آن حالت مه آلود به بازی اضافه شده و هوای برفی نیز بسیار زیبا تر کار شده است و مسلماً هنگام تجربه ی FIFA 16 در آب و هوای مختلف به اوج زیبایی کار EA Sport پی خواهید برد.



بخش های مختلف بازی ها

یکی از قسمت های دوست داشتنی سری PES در سالیان اخیر که نظر اکثر هواداران این سری را به خود جلب کرده است قسمت های Become A Legend و Master League می باشند که امسال قسمتی تحت نام MyClub نیز به بازی اضافه شده است که از جذابیت های خاصی در بخش آنلاین بهره می برد. در این قسمت ها شما می توانید کنترل یک بازیکن را برعهده گرفته و او را به یک ستاره تبدیل کنید و یا به عنوان یک مربی و مدیر کاروان به رهبری تیم محبوبتان در میدان مختلف پیردازد که در PES 16 واقعا این بخش ها همانطور که در تریلر های بازی نشان داده می شد به بلوغ رسیده است و واقعا کم نقص به نظر می رسند. در سری FIFA 16 نیز مسلمان این قسمت Career می باشد که سبب می شود شما ساعت ها در مسابقات مختلف تیمتان را رهبری کنید و از بازی کردن خسته نشوید. امسال و در FIFA 16 همانند نسخه ی سال پیش تغییرات چشمگیری را در این قسمت شاهد نیستیم و کلیات حفظ و تا حدودی جزئیات این بخش واقعا دوست داشتنی بهبود یافته اند.

دروازبانان بی تردید همواره در نسخه های اخیر سری PES عملکردی نه چندان مناسب داشته اند و گاهی ممکن است سبب فحاشی شما به آنها نیز شده باشند! باید به شما بگویم مانند اکثر بخش های بازی این قسمت نیز بهبودهایی به خود دیده ولی هنوز هم PES چند قدم (در بخش دروازه بانان) از FIFA 16 عقب تر می باشد. نکته ی آخری که شایسته است در این بخش به آن اشاره کنیم، بهبود سبک دفاع کردن تیم ها و به طور کلی تر افزایش کارایی مدافعان می باشد که سبب می شود گل زدن یا به عبارتی دربیل زدن های پی در پی با بازیکنان معروف به آسانی گذشته نباشد که موردی مثبت به حساب می آید.

تصمیم گیری با شما

در این بخش ترجیح می دهم عنوان موفق تر را انتخاب نکنیم! زیرا با توجه به تفاوت هایی که در ارکان کلی گیم پلی بازی وجود دارد و پیشرفت های مثبت بسیاری که در بازی به خود دیده اند، هر دو عنوان گیم پلی دلچسپی را ارائه می دهند که به شخصه به شما پیشنهاد می دهم اگر در انتخاب بازیکنان شک دارید با دیدن نمایش های گیم پلی بازی و لحاظ کردن سلیقه یان تصمیم نهایی را بگیرید زیرا دربیل زنی و پاس کاری و کار تیمی در هر دو بازی کم نقص جلوه می کند.



جمع بندی نهایی

بازی ها سرگرم شوید، امسال نیز نسخه ی جدید آن را برگزینید زیرا از ادامه ی این کار (چه انتخاب FIFA و چه PES) پشیمان نخواهید شد.

در یک جمع بندی نهایی باید گفت هر دو بازی در نسخه های جدید خود بسیار موفق عمل کرده و مسلما سبب سبب راضی شدن هوادارانشان شده اند. گیم پلی هر دو عنوان واقعا دلچسب می باشد و سبب القای حس واقعی شدن به مخاطبشان خواهد شد. در بخش گرافیک و جلوه های بصری و همچنین خوشحالی های بعد از گل PES 16 و FIFA 16 هر کدام حرف هایی برای گفتن دارند و در حد نسل هشتم بازی های رایانه ای ظاهر شده اند. اما با یک دید کلی در قسمت جنبه های شنیداری FIFA 16 بهتر عمل کرده است. در یک کلام باید به شما بگویم اگر توانسته اید در سال ۲۰۱۵ با نسخه ی پیشین هر کدام از این سری



موسیقی و گزارشگری

قابل قبول می باشند.

طی سالیان اخیر همواره اعتراض هواداران به PES در زمینه ی گزارشگر را شنیده ایم. مشکلی که امسال با تغییرات به وجود آمده هنوز برطرف نشده و گاهی مشاهده می شود در PES 16 گزارشگر مطالب بی خودی را بیان می کند که می تواند اندکی از هیجان شما بکاهد اما این امر تا حدودی در FIFA 16 بهتر بوده و گزارشگر و مفسر در این بازی موفق تر هستند. در زمینه ی موسیقی هابیکه در منوهای بازی شنیده می شود FIFA مانند نسخه های پیشین راضی کننده ظاهر شده است و خوشبختانه PES 16 نیز پیشرفت کرده و نسبت به نسخه های پیشین شاهد موسیقی های بیشتر و صد البته متنوع تری هستیم که



جشنواره شگفتی‌ها

تحلیلی بر The Game Awards 2015



بازی‌های سال، جشن بگیریم و با خوشحالی منتظر انتخاب عناوین مورد علاقه ام در سبک‌های مختلف باشیم. چه خوب که همه ما گیم‌ها به یک سال گذشته گیم‌ری خود نگاه کنیم و ببینیم که چه نمره‌ای به سال گیمی خود می‌دهیم. ببینیم آیا عناوین مورد علاقه ما جایی در برترین عناوین سال دارند یا سلیقه ما خیلی با دیگران و با داوران فرق می‌کند. آیا پیش‌بینی‌هایمان در مورد بازی‌های برتر درست از آب در می‌آیند یا همگی غلط هستند! اینها مواردی است که می‌دانم بسیاری از شما گیم‌های عزیز قبل از مراسم Game Awards امسال انجام داده‌اید و با دوستان خود بحث‌های زیادی را بر سر این که کدام عناوین برنده می‌شوند داشته‌اید.

چشم به هم می‌زنیم و یک سال مانند برق و باد تمام می‌شود. چشم به هم می‌زنیم و دوباره وقت انتخاب برترین‌های هر سال در رشته‌های مختلف می‌شود. غافلیم از این که اینها همه بهانه‌هایی هستند که با زبان بی‌زبانی به ما می‌گویند آهای فلانی! یک سال بزرگ‌تر شدی. یک سال دیگر هم از عمرت گذشت. ۳۱ سالگی هم دارد جای خود را به ۳۲ می‌دهد و من همچنان عاشق بازی و این صنعت جادویی هستم و انگار هر سال که بزرگ‌تر می‌شوم به جای کم شدن علاقه، چند برابر بیشتر عاشق این دنیا می‌شوم. دنیایی که ۲۲ سال است بهترین دوست و همراه من بوده است و برخی از شیرین‌ترین لحظات و خاطرات کل زندگی من را برایم رقم زده است. پس چه خوب که در پایان سال من هم همراه با مراسم و جشن انتخاب برترین

جزو منفورین تاریخ در لیست خود قرار می‌دهند! بگذریم... البته با دلی پر می‌گذریم. فکر نکنید الکی گذشتیم! پس از آشنایی با اتمسفر کلی شروع مراسم اکنون نوبت به اهدای جوایز برترین بازی‌ها که موضوع اصلی این مراسم است می‌رسد. اجازه دهید تا در این قسمت به صورت بخش‌بخش هر قسمت و کاندیداهای آن را معرفی کنیم و در مورد آن قسمت توضیحاتی را خمت شما عزیزان ارائه دهیم. البته شخصی که در مراسم مسئول اهدای جوایز هر بخش بود نیز برای شما عزیزان معرفی می‌کنیم تا بیشتر با چگونگی اهدای جوایز و روند مراسم آشنا شوید. در این بخش ما نیز به ترتیبی که در مراسم جوایز اهدا شد پیش می‌رویم تا هر چه بیشتر به روند برگزاری آن در این مقاله وفادار بوده باشیم.

خودمان یعنی همان Keifer sutherland در نقش Big Boss در MGS 5 The Phantom Pain Phil Spencer و البته layden به چشم می‌خورد. بالاخره شمارش معکوس به پایان می‌رسد و مراسم The Game Awards 2015 به صورت رسمی آغاز می‌شود.

در ادامه و به عنوان یک معرفی رسمی برای این مراسم ویدئویی به تصویر درمی‌آید که در آن شاهد صحنه‌هایی زیبا از بازی‌های مختلف هستیم و راوی، صحبت‌های بسیار زیبا و البته صمیمی را در مورد صنعت محبوب ما بیان می‌کند. با توجه به صحبت‌های ایشان احساس کردم که مقاله "افتخار می‌کنم که یک گیم‌ر هستم" بنده را خوانده است! یکی از بهترین نکاتی که راوی به آن اشاره می‌کند جمله‌ای از انیشتین است که می‌گوید "برترین و بالاترین فرم تحقیق، بازی است". یعنی آقا جان ما علاوه بر این که از بازی لذت می‌بریم به پا محقق در حد انیشتین هم هستیم. آه ای پدر و مادرا کجایی؟ بیاین سخنان انیشتین رو در یابین! البته اگه به پدر و مادرای ما باشه و بهشون بگیم انیشتین اینو در مورد بازی گفته، خواهند گفت واسه همین انیشتین شاگرد تئبل بوده و از مدرسه می‌انداختنش بیرون! خلاصه این که به جای این که ما را به خوبی انیشتین وصل کنند انیشتین را هم

نگاهی کلی به مراسم Game awards 2015 منتشر شد که در آن به روند برگزاری مراسم بیشتر پرداخته شد و کمتر به بررسی برندگان هر سبک و دیگر کاندیداهای آن بخش پرداختیم. پس در این مقاله به جهت این که ترکیب دو مقاله با یکدیگر یک مجموعه کامل و جامع را در خصوص این مراسم در اختیار شما عزیزان قرار دهد در این مطلب بیشتر به بررسی برندگان بخش‌های مختلف و معرفی کاندیداهای آن در بخش‌های اصلی مراسم که شامل معرفی بازی‌های برتر می‌شود می‌پردازیم و در این مورد به صحبت خواهیم نشست.

بگذارید برای آشنا کردن بیشتر شما با نحوه شروع مراسم گیم‌ریزی به مقاله قبلی بنده برنیم تا بیشتر در حال و هوای شروع مراسم قرار بگیرد:

"Geoff Keighley به عنوان بنیانگذار و میزبان این برنامه مشغول هایپ کردن برای مراسم بود و با نشان دادن مجسمه مربوط به جوایز امسال آب و تاب ما را برای این که دانیم کدام عناوین این تندیس‌ها را در دست خواهند گرفت بیشتر می‌کرد و قطعا ما در آن لحظه به این فکر می‌کردیم که آیا سازه بازی محبوب ما آن را برای جایزه بازی سال دریافت خواهد کرد یا خیر. وی تعدادی از کسانی که قرار است در این مراسم بر روی صحنه حاضر شوند را اعلام کرد که در آن‌ها نام‌هایی مثل jack bauer معروف

حتما می‌دانید که مراسم انتخاب برترین عناوین سال ۲۰۱۵ که با نام The Game Awards ۲۰۱۵ برگزار گردید چندی پیش به پایان رسید و در پایان آن، برخی سازندگان خوشحال‌تر از بقیه بودند و با تندیس در دست، نتیجه زحمات خود را جشن گرفتند و به بازیشان افتخار کردند. سازندگانی که وقتی عنوان ساخته شده‌شان جایزه‌ای را برنده می‌شود انگار که شاهد جایزه گرفتن فرزندی هستند که با خون دل بزرگش کرده اند و اکنون در مدرسه به عنوان بهترین دانش‌آموز انتخاب می‌شود. بدون شک برترین پدر و مادر امسال نوابغ استودیو CD Project Red بودند که با سومین فرزند خلف خود یعنی شاهکاری بی‌نظیر به نام The Witcher 3 Wild Hunt غوغا به پا کردند و علاوه بر بردن بزرگترین جایزه یعنی بهترین بازی سال ۲۰۱۵، در چند بخش دیگر نیز کاندید بود و در برخی برنده هم شد. در این شماره از مجله گیمفا قصد داریم تا مروری بر مراسم Game Awards امسال یعنی ۲۰۱۵ بیان‌داریم و برنده‌های بخش‌های مختلف آن را برای شما معرفی نماییم و صحبت کوچکی در مورد هر برنده داشته باشیم.

قطعا شما عزیزانی که در حال خواندن این مطلب هستید با وسایط گیمفا نیز آشنایی دارید و در جریان اخبار و مقالات آن هستید. چند روز قبل مقاله‌ای از بنده در خصوص

بهترین بازی بخش چند نفره



Splatoon



Rocket League



Halo 5: Guardians



Call of Duty: Black Ops 3

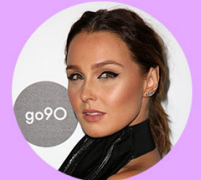


Destiny: The Taken King

چند نفره مثل ندای وظیفه و Halo 5. بازی جذاب و سرگرم کننده و زیبای Splatoon موفق شد در این بخش جایزه را برنده شود و یک فرنچایز موفق دیگر را برای نیتندو آغاز کند. reggiefils-aime رئیس شعبه آمریکا نیتندو به روی صحنه می آید و با دریافت جایزه دقایقی در مورد صنعت گیم و این بازی صحبت می کند.

یکی از جذاب ترین و البته مهم ترین جوایز در این مراسم مربوط به همین بخش یعنی بخش چندنفره بود که محبوبیت بالایی در میان گیمرهای دنیا دارد و کم کم جای بخش داستانی را در صنعت بازی های رایانه ای گرفته است. همانطور که ملاحظه می کنید عناوین قدرتمندی در این بخش حضور داشتند و البته برای ما ایرانی ها عنوانی این جایزه را برنده شد که کمترین شانس را به آن می دادیم آن هم در حضور غول های بخش

اهدا کننده جایزه



Camilla luddington

صدانگاز Lara Croft

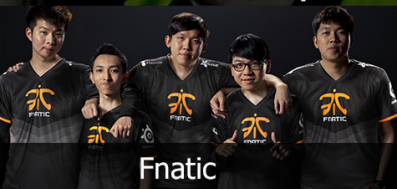
برترین تیم E sport سال 2015



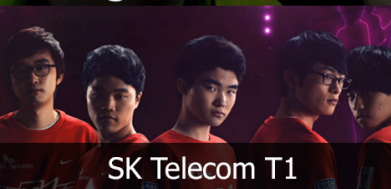
Optic Gaming



Evil Geniuses



Fnatic



SK Telecom T1



Team SoloMid

عظیم و پر ابهت خود جایزه را به تیم برنده که Optic Gaming بود اهدا کرد. شاید آنها لحظه ای با دیدن shaquille'neal ترسیدن که ببینند جایزه را بگیرند ولی در نهایت به روی صحنه آمدند و در حالی که جمیعا نصف استاد اونیل هم نبودند جایزه را از وی تحویل گرفتند!

راستش را بخواهید این قسمت مربوط به جایزه ای بود که هیچ اهمیت و جذابیتهای اقل برای من و بسیاری از شما هموطنان عزیز نداشت. بنده که به شخصه هیچ یک از این تیم های کاندید شده را نمی شناختم و برایم مهم نبود که کدام یک برنده می شد اما نکته جذاب این بخش حضور یکی از غول های محبوب آمریکا و NBA یعنی shaquille'neal بود که با حضور خود بر روی صحنه همگان را خوشحال کرد و با هیبت

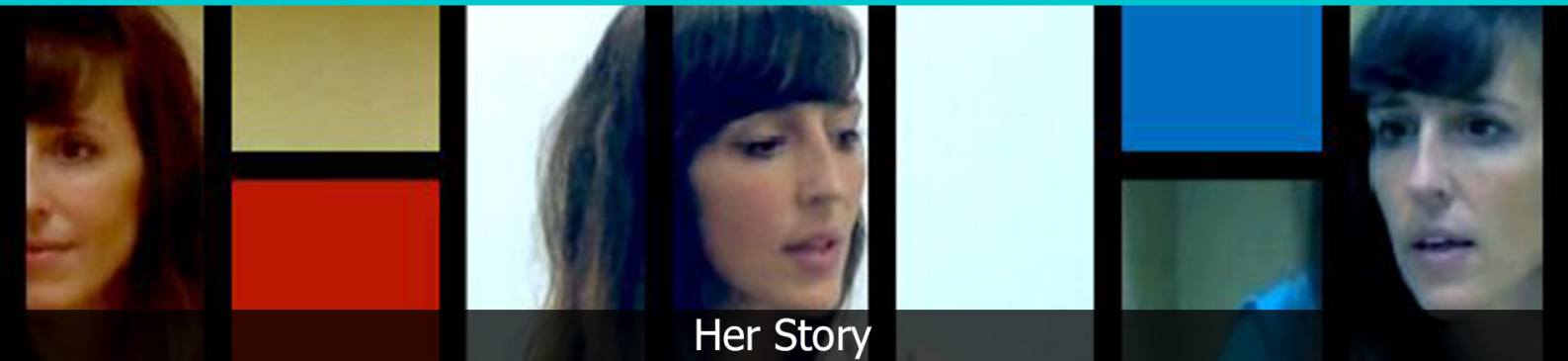
اهدا کننده جایزه



shaquille o'nea

ستاره NBA

برترین روایت داستان در سال 2015



Her Story



Life is Strange

Tales From the Borderlands

The Witcher 3: Wild Hunt

Until Dawn

برترین داستان‌های تاریخ ایفای نقش کرده است و قطعاً می‌دانید مثال بارز چيست. بله... جونل در "آخرین ما"

شاهکار و برنده شدن کم دارد؟ خیر. ایا داستان "زندگی عجیب است" نمی‌توانست برنده شود؟ قطعاً می‌توانست. ایا داستان و روایت چند شاخه و بی‌نظیر "تا سپیده دم" کم از بازی سال داشت؟ به هیچ وجه. اما انصافاً هم نمی‌شود گفت برنده جایزه یعنی Her story به نایب برنده شد زیرا تنها و تنها با داستان و روایت جذاب و زیبای خود توانست به این موفقیت دست یابد. چه کسی هم جایزه بازی را داد. تروی بیگر که خود در برخی از

وای که داستان چقدر مهم است. چه بسا عناوینی که داستان خوب و روایت زیبای آن‌ها جور تمام بخش‌های دیگر بازی را کشیده است و آن را موفق کرده است. مثال می‌خواهید؟ همین برنده امسال. بازی زیبای Her Story که تنها با روایت داستان زیبا و البته اجرای عالی بازیگر آن موفق شد هم جایزه برترین داستان سرایی را ببرد و هم برترین اجرا. نگاهی به لیست کاندیداها که بیاندازید چه داستان‌هایی که نمی‌بینید. واقعا داستان ویچر ۳ چیزی از یک

اهدا کننده جایزه



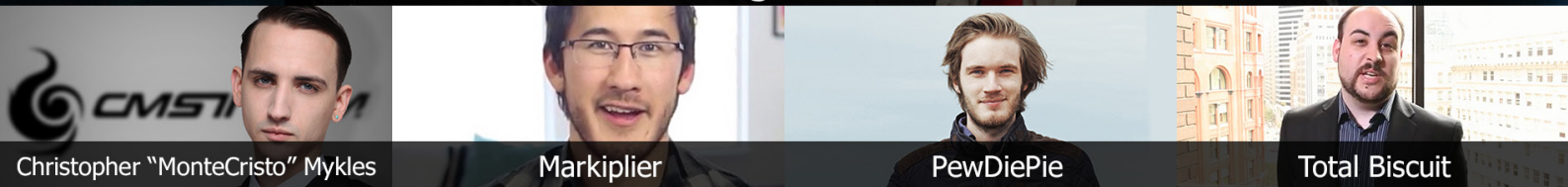
Troy Baker

اجرای بسیاری از نقش‌ها مانند جونل در The Last of us

برترین گیمر سال 2015



Greg Miller



Christopher "MonteCristo" Mykles

Markiplier

PewDiePie

Total Biscuit

کاندیدا و برنده اصلی: سعید اقبابایی!

اهدا کننده جایزه

شرکت سونی در اروپا یعنی شاون لیدن به وی اهدا کرد و البته بعد از گرفتن جایزه، گرگ میلر کلا دوست نداشت از روی صحنه پایین بیاید و فکر کرده بود کنفرانس خبری است. (گفتم که بیچاره ندید بدید است و به جای من رفته بود!)

نداند لااقل شما گیمفایی‌ها که می‌دانید من بازیباز سال ۲۰۱۵ هستم. مگه نه!!! خب همانطور که در رویاپردازی بالا متوجه شدید جایزه برترین بازیباز سال را Greg Miller که سابقاً مسنول و ادیتور ویدئوهای گیمر اسپات بود و اکنون یک شبکه یوتیوب را اداره می‌کند برنده شد و توانست به انتخاب طرفداران از Pewdiepai معروف هم پیشی بگیرد. جایزه این بخش را نیز یکی از روسای

همان‌طور که بارها گفتم و در مقاله قبل هم گفتم در این بخش سو، تفاهماتی صورت گرفت و Greg Miller زیر قول و قرارش زد. او به من گفت دوست دارد تا یک بار از نزدیک این مراسم را ببیند و برود جایزه را برای من تحویل بگیرد. من هم که کلکسیونر ۱ جایزه برترین بازیباز سال دارم گفتم باشه برو. ولی وی رفت و اسم خودش را در لیست با من عوض کرد و بعد هم روی صحنه اسم مرا نگفت. هر کس



shawn layden

از مسنولان سونی

برترین بازی مستقل سال ۲۰۱۵



Rocket League -Psyonix



Axiom Verge -Tom Happ



Her Story -Sam Barlow



Ori and the Blind Forest Moon Studios/Microsoft Studios



Undertale -tobyfox

اهدا کننده جایزه



Chvrches

گروه موسیقی که در مراسم هم اجرای زنده داشتند

توانسته نظر داوران را در حضور عناوینی مثل Her story، Ori and the Blind Forest، Undertale و Axiom Verge به خود جلب نماید و جایزه برترین بازی مستقل سال ۲۰۱۵ را از آن خود کند. ناز شستشان و جایزه حالشان. این سازندگان هستند که هنوز خلاقیت را در این صنعت نگاه داشته‌اند.

بسیارند و روی ابرها پرواز کنند و همان‌طور که پرواز می‌کردند اعلام کنند که به علت استقبال بسیار زیاد طرفداران از این بازی، قصد دارند تا نسخه ایکس باکس وان آن را نیز منتشر نمایند و این‌گونه طرفداران دارندگان کنسول نسل هشتمی مایکروسافت را نیز بسیار خوشحال کنند. اگر نگاهی به لیست کاندیدهای این بخش بیاندازید متوجه می‌شوید که Rocket League چه عنوان بی‌نظیری است و چقدر موفق بوده است که

بدون شک پدیده عناوین و مراسم امسال عنوان مستقل و بسیار پرطرفدار Rocket League بود که توانست در کنار عنوان زیبایی Her Story دو جایزه دریافت کند و بسیاری از غول‌های این صنعت و نام‌های بزرگ را کنار بزند. این عنوان توانست به عنوان برترین بازی مستقل سال ۲۰۱۵ انتخاب شود و البته جایزه برترین بازی ورزشی و ریسینگ سال ۲۰۱۵ را نیز به خود اختصاص داد تا سازندگان آن در استودیو Psyonix از خوشحالی سر به آسمان

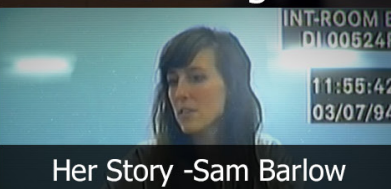
تاثیرگذار ترین بازی سال ۲۰۱۵



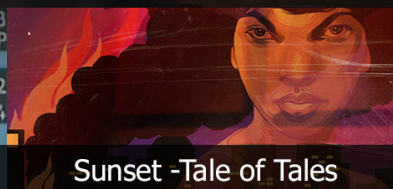
Life is Strange -Dontnod Entertainment



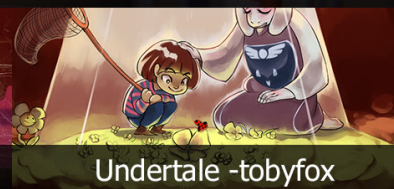
Cibeles -Nina Freeman



Her Story -Sam Barlow



Sunset -Tale of Tales



Undertale -tobyfox

اهدا کننده جایزه



Geoff Keighley

مجری و میزبان مراسم

Remember Me را نیز در کارنامه داشتند (عنوانی که واقعا در حقیقت بی‌انصافی شد و واقعا زیبا بود) با انتشار "زندگی عجیب است" قدرت و نام خود را در صنعت بازی های رایانه‌ای تثبیت کردند تا از این پس منتظر عناوین بزرگ و بهتری از این استودیو باشیم.

می‌شد و نوع نوشتن کلمات در بازی) ترکیب شده است تا یک بازی فوق‌العاده و عالی را برای ما به ارمان بیاورد و در یک کلام باید گفت دوستان، حیف است که این عنوان را تجربه نکنید، به عقیده بنده در این بخش تنها بازی که رقیب "زندگی عجیب است" به شمار می‌رفت Her Story بود که این بازی زیبا هم نتوانست در این بخش حریف "زندگی عجیب است" شود. سازندگان توانمند بازی در استودیو Dontnod که سابقه ساخت بازی

قبلا هم گفتم واقعا حیف بود مراسم امسال تمام می‌شد و "زندگی عجیب است" جایزه‌ای نمی‌گرفت. این بازی به قدری زیبا و تاثیرگذار و جذاب بود که تنها باید بازی کنید تا نهایت آن را درک کنید و واقعا از همه لحاظ شایسته برنده شدن این جایزه بود. یک داستان بسیار جذاب با المان‌های زیبا و دوست داشتنی گیم پلی، اجرای عالی بازیگران و طراحی هنری عالی بازی که بسیار ساده و خودمانی بود (مانند طراحی زیبای نمایشگری که روی اشیا ظاهر



Bethesda Game Studios

این ۳ گانه خواهد بود و یکی از مورد انتظار ترین عناوین سال آینده است. اما با وجود تمام اینها باز هم انتخاب CD Projekt Red به عنوان برترین سازنده سال کاملا منطقی و باورپذیر بود. به امید این که روزی همه سازنده ها احترام به مخاطب و طرفداران بازی هایشان را از این استودیو بیاموزند و بهترین امکانات و حمایت را از بازی خود پس از انتشار داشته باشند نه این که تا پول بازی را گرفتند شروع به عرضه کلی دی ال سی های بی مصرف و پولی برای بیشتر خالی کردن جیب بازیبازان کنند. درود بر CD Projekt Red.

FROM SOFTWARE

From Software

سال بودند. استودیوهای قدرتمندی مثل From Software که واقعا امسال سال فوق العاده ای داشت و ۳ پروژه را یکی از یکی بهتر در دست داشت و دارد. این سازنده در اوایل امسال نسخه نسل هشتمی دارک سولز ۲ را برای PS4 و Xbox one منتشر کرد که به شایستگی بازی را ارتقا داده بودند و عنوان بی نظیری به مانند نسخه نسل هفتم را ارائه کردند. سپس یک شاهکار دیگر به اسم Bloodborne را انحصارا برای PS4 منتشر کردند که اتفاقا در لیست کاندیداهای برترین بازی سال نیز حضور دارد و پس از آن هم نسخه سوم دارک سولز را در دستور کار قرار دادند که با توجه به اطلاعاتی که از بازی داریم یک پایان شاهکار بر



Kojima Productions

خب به هر حال وقتی یک سازنده برترین بازی سال را می سازد و عنوانش جایزه GOTY را دریافت می کند پس واضح است که آن سازنده هم برترین سازنده سال ۲۰۱۵ بوده که توانسته است عنوانی را بسازد که بازی سال شود. این جایزه به نوابغ CD Projekt Red تعلق گرفت که شاهکارشان یعنی ویچر ۳ علاوه بر کاندیدا شدن در بسیاری از بخش ها، توانست ارزشمندترین عنوان سال ۲۰۱۵ باشد و به حق نیز این جایزه را گرفت پس باید اذعان کرد که سازندگان این بازی نیز به حق و به شایستگی موفق به کسب این افتخار شدند. در این بخش رقبای قدرتمندی حضور داشتند که دقیقا سازندگان ۵ بازی منتخب برای برترین بازی

Nintendo®

Nintendo

اهدا کننده جایزه



Conan O'Brien
مجری و تهیه کننده تلویزیونی
(با ارتباط تصویری)

بهترین طراحی هنری سال ۲۰۱۵



Ori and the Blind Forest



Batman: Arkham Knight

مایکروسافتیها به روی صحنه آمد تا جایزه بازی Ori and the Blind Forest را به سازندگان آن اهدا کند. انشالله مبارکشان باشد! ایشالا خوشبخت شی پسر!



Bloodborne

ویچر با شاهکارشان و نه عنوان برنده برترین طراحی سال یعنی Ori and the Blind Forest از آن بالاتر و برتر نبودند. البته باید اذعان داشت که بسیار به هم نزدیک بودند ولی محیط ها و طراحی هنری مراحل و دشمنان و باسها در اشهار میازاکی چیز دیگری بود. به هر حال در این قسمت انتخاب داوران عنوان Ori بود که واقعا هم طراحی بی نظیری داشت. در این قسمت فیل اسپنسر رییس محبوب



Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

کارگردانی و طراحی هنری یکی از محدود بخش هایی بود که به عقیده بنده در آن عنوانی که بهتر از بازی انتخاب شده باشد نیز در لیست کاندیداها قرار داشت. نمی گویم انتخاب ناحق بود ولی یک بازی بود که با فاصله کمی بهتر از بقیه در زمینه طراحی هنری وجود داشت و آن Bloodborne بود. به نظر بنده این عنوان شاهکار میازاکی به قدری در زمینه طراحی هنری بی نظیر و مخوف بود که نه سازندگان



The Witcher 3: Wild Hunt

اهدا کننده جایزه



Phil Spencer
رئیس ایکس باکس

جایزه Industry Icon

جایزه به Brett Sperry و Louis Castle، بنیانگذاران Westwood Studios به دلیل فعالیت‌های بسیار تاثیرگذار و مهم در صنعت بازی‌های رایانه‌ای، اهدا شد.

اهدا کننده جایزه

kiefer sutherland

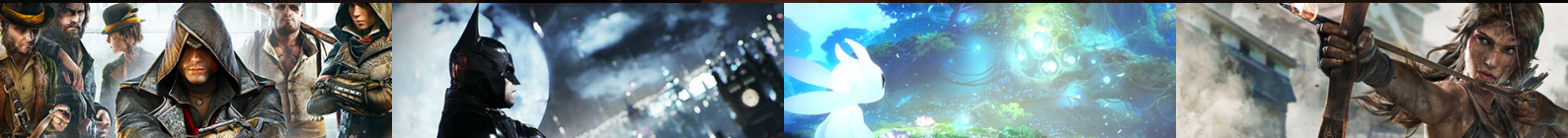
جک باور در سریال ۲۴ و صداگذار بیگ باس در نسخه ۵ متال گیر



Louis Castle و Brett Sperry

برترین بازی اکشن ماجرایی سال ۲۰۱۵

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain



Assassin's Creed Syndicate

Batman: Arkham Knight

Ori and the Blind Forest

Rise of the Tomb Raider

منفوتر کنند. لاید می‌گویند حالا که فرنچایز PES را به مسیر درست آورده‌ایم فرنچایز متال گیر را خراب کنیم و آن را به مسیر سایلنت هیل ببریم! باور کنید از این کونامی هیچ چیزی بعید نیست.

نداشتند. در این بخش بازیگر محبوب نقش لوک اسکای واکر در جنگ ستارگان و البته ایفاگر نقش جوکر در Batman: Arkham Knight یعنی مارک همیل به روی صحنه آمد تا جایزه را به سازندگان بازی بدهد. متأسفانه در این بخش مجری مراسم یعنی جف کیلی اعلام کرد که ناشر و صاحب رنچایز متال گیر یعنی کمپانی کونامی به استاد کوچیمای بزرگ اجازه نداده است که به مراسم بیاید و جایزه ای را از بازی دریافت کند. نمی‌دانم چه اصراری دارند خود را منفور و

خب بالاخره نمی‌شد که شاهکاری مثل متال گیر ۵ یک جایزه درست حسابی نگیرد متها مسئله اینجاست که آیا این بازی در سبک اکشن ادوچر است؟ نمی‌شود گفت که کاملاً نیست و نمی‌شود هم گفت کاملاً هست. به هر حال این بازی به قدری زیبا و بی نظیر بود که هر جایزه‌ای بگیرد حقیقت است حتی جایزه بهترین بازی ورزشی به خاطر اسب سواری بیگ باس! عناوینی که در این قسمت کاندید شده بودند همگی بسیار عالی و فوق‌العاده بودند و چیزی از یک بنده کم

اهدا کننده جایزه



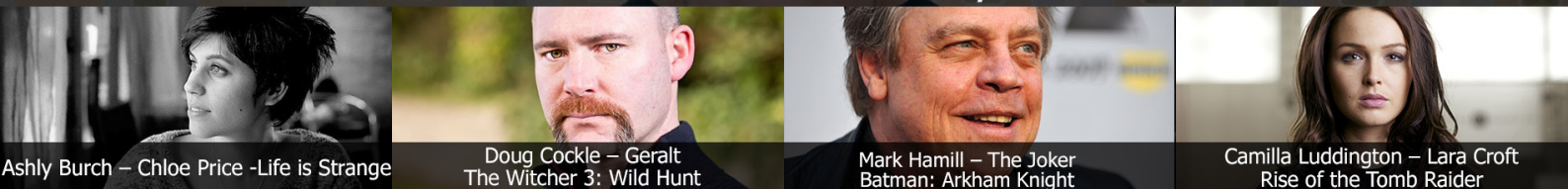
Mark Hamill

بازیگر نقش Luke Skywalker در سری جنگ ستارگان و ایفاگر نقش جوکر در Batman: Arkham Knight

بهترین اجرای سال ۲۰۱۵



Viva Seifert - Her Story



Ashly Burch – Chloe Price -Life is Strange

Doug Cockle – Geralt The Witcher 3: Wild Hunt

Mark Hamill – The Joker Batman: Arkham Knight

Camilla Luddington – Lara Croft Rise of the Tomb Raider

اهدا کننده جایزه



Jade Raymond

از تهیه‌کنندگان سابق Assassin's Creed

می‌تواند باشد که بازی‌های کوچک ولی عالی و باکیفیت بسازند. هر ۵ کاندید این بخش لیاقت برنده شدن جایزه بهترین اجرا را داشتند و نمی‌شد به راحتی یک برنده را انتخاب کرد. بازیگر نقش گرالت، بازیگر کلونی در زندگی عجیب است و مارک همیل در نقش جوکر در شوالیه آرکهام و البته بازیگر نقش لارا کرافت که خود در این مراسم یکی از جوایز را اهدا کرد، شایستگی برنده شدن را در کنار خانم ویوا سیفرت داشتند ولی خب فقط یک برنده انتخاب می‌شود.

ما ندیدیم پس؟ خلاصه که همه فهمیدند اشتباه شده و در حقیقت در قسمت اعلام جایزه تنها نام خانم viva seifert درست بود آن هم برای بازی Her Story. خلاصه این که بازی Her Story که در ظاهر عنوان بسیار کوچکی است ۲ جایزه بزرگ در مراسم امسال دریافت کرد و همانگونه که قبلاً هم گفتم، این نشان از این دارد که حواس گیرها و منتقدان و داوران و خلاصه صنعت کیم، بدجوری به بازی های مستقل است و هیچ بازی با کیفیتی از نظرها پنهان نمی‌ماند و این بهترین خبر برای سازندگان کشورمان

در این بخش حسابی خندیدیم. بگذارید همان طور که در مقاله قبلی گفتم، اهدای جایزه این بخش را برایتان کلمه به کلمه بگویم. حالا نوبت به بانوی یوپیوسافتی سابق و یکی از تهیه‌کنندگان قدیمی سری Assassin's Creed یعنی Jade Raymond می‌رسد که برای جایزه بعدی به روی صحنه بیاید و جایزه بهترین اجرا را به برنده اهدا کند. برنده این گونه اعلام می‌شود: "جایزه بهترین اجرا تعلق می‌گیرد به خانم viva seifert برای بازی The witcher 3! جان؟ این خانم کجای ویچر بوده



The Witcher 3: Wild Hunt



Bloodborne



Fallout 4



Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain



Super Mario Maker

اهدا کننده جایزه



Chvrches

گروه موسیقی که در مراسم هم اجرای زنده داشتند

معنای واقعی احترام به کاربر و مخاطب رو نشون دادن. از محتوای بی‌نظیر و بسیار کامل بازی گرفته تا کیفیت بسیار بالا در تک تک بخش‌های بازی از گرافیک تا داستان، نسخه معمولی بازی که مثل نسخه‌های Collector's Edition بازی‌های دیگه بود و ۱۶ بسته الحاقی رایگان و بعد از اون هم انتشار یه بسته الحاقی بی‌نظیر که خودش یک بازی کامل بود. اینها همه و همه فقط احترام به ما، یعنی اصلی‌ترین سرمایه‌های صنعت گیم، یعنی گیمرها رو نشون می‌ده و باید به احترام عنوان شاهکار The Witcher 3 Wild Hunt و سازندگان توانمندش دست بزنیمو تحسین و تشویقشون کنیم."

برای در جریان حال و هوای مراسم قرار گرفتن شما در این بخش مجدداً گریزی به مقاله قبل می‌زنیم و لحظه انتخاب بازی سال را برای شما شرح می‌دهیم:
"و جایزه بهترین بازی سال ۲۰۱۵ تعلق می‌گیرد به The Witcher 3 Wild Hunt - خدا رو شکر. حق به حقدار رسید. الحق والانصاف حق بازی دیگه‌ای نبود که در حضور این بازی بخواد برترین بازی سال شه چون Witcher 3 بی‌نقص‌ترین و یا بهتره بگیم کم‌نقص‌ترین بازی امسال بود واقعا (هرچند به عقیده بنده Bloodborne هم کاملا شایسته بود) و حشش بود که بهترین بازی امسال باشه. نوابغ استودیو CD Project Red با انتشار بازی زیبا و بی‌نظیر The Witcher 3 Wild Hunt

کل مراسم گذشت تا به این قسمت برسیم. در واقع برای خیلی از ماها همه مراسم بهانه‌ای بود تا به بخش انتخاب برترین بازی سال برسیم و شاهد اهدای بزرگترین جایزه این مراسم باشیم. می‌خواستیم ببینیم آیا بازی محبوبمان انتخاب خواهد شد و آیا پیش‌بینیمان درست بوده است یا خیر. یک سازنده خوشبخت پس از دریافت این جایزه می‌تواند نسخه‌ای از بازی خود را تحت نام واقعی Gme of The Year Edition عرضه کند و با افتخار بگوید این نسخه واقعی است زیرا بازی ما برترین بازی سال ۲۰۱۵ با به قول خودمان گوتی است نه مثل همه سازندگان که هر بازی خود را تحت نام غیر واقعی نسخه GOTY edition عرضه می‌کنند.

World Premiere پخش شد. در بین مراسم و اهدای جایزه‌های اصلی ویدئوهایی جدید از شاهکار ناتنی داگ یعنی Uncharted 4 A Thief's End، عنوان بتمن ساخته Tell tale، نخستین گیم پلی از بازی Farcry Primal، عنوان لگوی Avengers، عنوان مورد انتظار quantum break، بازی واقعیت مجازی Rockband VR و نسخه جدید The Walking dead با نام Michonne پخش شد و طرفداران هر کدام را خوشحال کرد.
یکی از نکات بسیار مثبت این مراسم که نشان داد صنعت گیم و ما گیمرها انسان‌های وفادار و قدرشناسی هستیم، تخصیص بخشی از مراسم به عنوان یادبودی برای از دنیا رفتن مرد بزرگ نیتندو یعنی ساتورو ایواتای فقید بود که به واقعا غم‌انگیزترین و سخت‌ترین اتفاقی بود که برای این صنعت و به ویژه طرفداران نیتندو رخ داد و یکی از خلاق‌ترین افراد خود را از دست داد. در این مراسم ویدئویی زیبا از این مرد بزرگ پخش شد و رچی ایمز رئیس نیتندو در آمریکا نیز بر روی صحنه آمد و ذقایی با بغض در مورد او صحبت کرد. ساتورو ایواتا همان‌طور که خودش می‌گفت بر روی کارت‌ش نوشته شده بود رئیس نیتندو، در ذهنش یک بازیساز بود و در قلبش همواره یک گیمر بود. چنین افرادی هرگز از تاریخچه افتخارات صنعت محبوب ما پاک نخواهند شد. یادش گرامی و خاطره‌اش جاویدان.

ماجراجوی ما یعنی سرکار خانم لارا کرافت! موفق شد آن را کسب نماید. در قسمت انتخاب برترین موسیقی بازی یا ساندترک سال ۲۰۱۵ عنوان شاهکار استاد کوچیما یعنی متال گیر سالد ۵ که توانسته بود جایزه برترین عنوان اکشن ادوچر سال را کسب نماید، موفق شد با موسیقی‌های خود که توسط Justin Burnett و LudvigForssell, Daniel James ساخته شده اند رقبای خود را شکست دهد. رقبایی که موسیقی‌های بسیار قدرتمندی نیز داشتند و بد نیست که نام آن‌ها و سازندگان موسیقیشان را برای شما بیان کنیم. در این بخش دیگر کاندیداها شامل Halo 5 -InonZur، Guardians : Ori and the Blind Forest - Gareth Coker و the Witcher 3: Wild Hunt - MarcinPrzybylowicz, MikolaiStroinski بودند که هر کدام شایستگی برنده شدن را داشتند. جایزه موردانتظارترین بازی سال به انتخاب طرفداران را فکر می‌کنید کدام عنوان کسب کرد؟ آنچارت ۴؟ هورایزن؟ لس‌ت گاردین؟ کوتاتوم بریک؟ خیر هیچ کدام. عنوان زیبا و بسیار وسیع No Man's Sky نشان داد که تا چه اندازه طرفدار و چشم انتظار دارد تا عرضه شود و موفق شد جایزه موردانتظارترین بازی سال به انتخاب طرفداران را از آن خود کند. اینها جوایزی بودند که در حاشیه مراسم و نه بر روی صحنه اصلی به برندگان اهدا شدند و در این قسمت شما عزیزان را با آنها آشنا کردیم. اکنون نوبت به اعلام نام عنوانی می‌رسد که در این مراسم از آن‌ها ویدئو و تریلری

پس قطعا در بخش برترین نقش‌آفرینی نیز همان بازی انتخاب خواهد شد و اینگونه عنوان شاهکار و بی‌نظیر ویچر ۳ موفق شد این جایزه را خود اختصاص دهد در حضور غول‌هایی مثل فال آوت ۴ و بلادبورن. در قسمت برترین بازی ریسینگ و ورزشی سال ۲۰۱۵ که کمی عجیب بود این دو بخش با هم ترکیب شده‌اند عنوان مستقل و پدیده شده Rocket League توانست بر رقبای قدرتمندش فائق آید و این جایزه را در حضور عناوینی مثل نسخه عالی و احیا شده سری PES یعنی Pro Evolution Soccer 2016 و عنوان تحسین شده NBA 2K16 دریافت نماید و با مشاهده نام کاندیداهای این بخش درخواهید یافت که Rocket League چه کار بزرگی انجام داده است که توانسته نظر داوران را به خود جلب کند و برنده شود. در بخش بهترین بازی خانوادگی سال ۲۰۱۵، جناب ماریو که نمی‌شود یک سال بدون جایزه سر بر بالین بگذارد! موفق شد با نسخه Super Mario Maker جایزه برترین بازی خانوادگی سال را دریافت نماید و موفقیت دیگری را برای خود و نیتندو رقم بزند. جایزه برترین بازی موبایل و کنسول‌های دستی سال ۲۰۱۵ را عنوان زیبای Lara Croft Go توانست در حضور بازی بی‌نظیری مثل Fallout Shelter کسب کند تا سر سری فال آوت چه در نسخه چهارم و چه در بخش موبایل در این مراسم بی‌کلاه بماند. در این بخش شانس این دو بازی یعنی Lara Croft Go و Fallout Shelter و Downwel Monster که شامل Pac-Man 256 و Hunter 4 Ultimate بودند بیشتر بود که در نهایت همانطور که گفتیم بانوی

جف کیلی که اهدای این جایزه را برای خودش نگاه داشته بود تندیس برترین بازی سال را به یکی از اعضای استودیو CD Project Red می‌کند و به این ترتیب برگ زرین دیگری در تاریخچه این استودیو و اعضای توانمند و نابغه اش که همواره هوای گیمرها و طرفدارانشان را دارند شما با این مراسم انجام دهم. قسمت اول بی‌نظیر ویچر و گرگ سفید یعنی گرالت افسانه‌ای افزوده می‌شود. مراسم امسال نیز با این بخش به پایان می‌رسد و مقاله ما هم باید قاعدتا تمام شود ولی از آنجایی که قرار بود تمام این مراسم را با هم بررسی کنیم پس دو کار باقی می‌ماند تا برای به جا آوردن کامل رسالت خود در آشنا کردن شما با این مراسم انجام دهم. قسمت اول اعلام نام برنده‌ها و بخش‌هایی است که در حین مراسم اصلی و بر روی صحنه جایزه نگرفتند و در حاشیه مراسم نام آن‌ها به عنوان برنده اعلام شد مثل بخش برترین بازی نقش‌آفرینی و با برترین بازی مبارزه‌ای و نکته دیگر اعلام نام عنوانی است که در این مراسم ویدئو و تریلر World Premiere از آنها پخش شد و یکی دوتا از این ویدئوها واقعا زیبا بودند ولی اکثرا چنگی به دل نمی‌زنند.

در بخش انتخاب برترین بازی مبارزه‌ای سال ۲۰۱۵ عنوان مورتال کمبت ایکس با اقتدار توانست بر رقبای نه چندان قدرتمندش فائق آید و جایزه را به خود اختصاص دهد تا اد بون خاق و سازنده این سری تندیس آن را دریافت نماید. در قسمت انتخاب برترین نقش‌آفرینی سال ۲۰۱۵ کار سختی در پیش نبود. وقتی که برترین بازی سال یک نقش‌آفرینی باشد پس

خندها و بحثهای شیرین و منطقی که با دوستانمان داشتیم و لذتی که از قدرتمند بودن جامعه‌مان می‌بردیم، باشند؟ انتخاب با خود شماست نه هیچ کس دیگر.

به نظرات بقیه هم احترام گذاشت و آن‌ها را پذیرفت.
به زودی سال دیگر خواهد رسید و اگر عمری باشد مشغول بحث و گفتگو بر سر این هستیم که بازی برتر سال ۲۰۱۶ کدام عنوان است و امیدوار هستم که از زمانی که تا آن موقع داریم درست استفاده کنیم و بازی‌های خوب انجام دهیم و مهم‌تر از آن همان‌طور که همیشه گفته‌ام قدر یکدیگر را بدانیم و به نظرات هم احترام بگذاریم و پیوندهای جامعه‌مان را هر روز محکم‌تر کنیم زیرا در نهایت همین‌هاست که برایمان می‌ماند و خاطره می‌شود. پس بهتر نیست که سال‌های آینده وقتی یاد خاطراتمان می‌افتیم به جای به یاد آوردن فحش‌ها و بدویب‌ها و بحث‌های بیهوده‌ای که با هم می‌کردیم و عصبانی می‌شدیم، به یاد آوردن دوستانمان و

می‌توانم ذکر کنم این است که واقعا بی‌انصافی و کج سلیقگی داوران بود که عنوان شاهکار و بی‌نظیر Bloodborne هیچ جایزه‌ای نگرفت. واقعا این بازی می‌توانست در یکی دو بخش و U اقل قطعا در بخش طراحی هنری جایزه برترین بازی سال را بگیرد ولی جایزه به عنوان Ori رسید که با وجود طراحی هنری بسیار بسیار عالی به عقیده بنده در برابر فضا سازی و طراحی‌های مخوف و فوق شاهکار Bloodborne ضعیف تر بود و شایسته این جایزه در حضور شاهکار میازاکی نبود. البته این یک نظر کاملا شخصی است و ممکن است بسیاری از شما چنین عقیده‌ای نداشته باشید و به نظرتان جایزه عادلانه بوده و یا آن را حق بازی دیگری غیر از این دو می‌دانید. به هر حال همیشه که نمی‌شود نظر ما با داوران و بقیه یکی باشد و باید

به طور کلی مراسم امسال بسیار خوب و جذاب برگزار شد و از مراسم سال گذشته بهتر بود. یک سال خوب گیمی برای ما گیرمها با یک پایان سال خوب و یک مراسم خوب همراه شد تا همگی راضی باشیم. فقط نگاهی به لیست بازی‌های کاننید و مخصوصا بازی‌های کاننید برترین بازی سال بیندازید تا متوجه شوید که چه شاهکارهایی امسال داشته ایم و امیدوارم سال بعد نیز چنین وضعیتی داشته باشیم. نکته ای که با عناوینی که قرار است سال بعد منتشر شوند اصلا بعید نیست. اگر بخواهم از نکته منی در مراسم امسال بگویم میتوان به این موضوع که برخی جوایز مهم در بخش اصلی مراسم اهدا نشدند و در حاشیه اعلام شدند اشاره کرد مانند برترین بازی مبارزه ای و یک نکته منفی شخصی که برای این مراسم



SPECTRE

007™

شكست



در عصر طلایی سینما و تلویزیون قرار داریم و این روزها تمامی سریال‌ها و فیلم‌های سینمایی از هر نظر در حال رقابت با یکدیگر هستند. هر ساله در دنیای سینما، فیلم‌های بزرگی حضور دارند که تمام چشم‌ها به سوی آن‌ها خیره شده و مخاطبان لحظه شماری می‌کنند تا آن‌ها را ببینند و منتقدان در حال انتظارند تا عملکرد آن‌ها را بررسی کنند. در این مقاله قصد داریم تا به بررسی یکی از بزرگترین فیلم‌های سال ۲۰۱۵ بپردازیم. فیلمی با اصالت که سال‌های سال است سری آن، طرفداران بی‌شماری را برای خود دست و پا کرده. این فیلم چیزی نیست جز Spectre از سری ۰۰۷ که در ادامه قصد داریم به نقد و بررسی آن بپردازیم. با ما همراه باشید.

در این مقاله قصد نداریم در مورد Ian Fleming و چگونگی بوجود آمدن جیمز باند صحبت کنیم و یا حتی در مورد کلیشه‌های جیمز باند حرف‌های تکراری بزنیم. تمام مقدمه چینی‌ها را همه ما از بر هستیم و به همین دلیل مستقیم به سراغ Spectre می‌رویم. Spectre، بیست و چهارمین فیلم از سری ۰۰۷ جیمز باند است که با بودجه ۲۴۵ میلیون دلاری ساخته شد. Spectre چهارمین فیلمی است که در آن Daniel Craig نقش جیمز باند را بر عهده دارد. در این فیلم همانند نسخه‌های قبلی سری ۰۰۷، تجهیزات و گجت‌ها، لحظات اکشن پر زرق و برق، کت و شلوارهای گران قیمت و زنان جذاب حرف اول را می‌زنند. در نتیجه اصل و ریشه تا حد زیادی حفظ شده اما آیا Spectre توانست انتظارات بینندگان را آن طور که باید برآورده کند؟ آیا فیلم یک نقطه اوج برای فرنچایز محسوب می‌شود یا یک نقطه زوال؟ در ادامه پاسخ تمامی سوالات را خواهیم داد...

طولانی، پرهزینه، ناامیدکننده!

در Spectre، کارگردانی فیلم همانند Skyfall، بر عهده Sam Mendez بوده اما این اتفاق به هیچ وجه تضمین کننده کیفیت فیلم آن هم در حد و اندازه Skyfall نیست. هرچند به وضوح شاهد تکرار شدن موارد بسیاری هستیم که در Skyfall خوش درخشیدند و کارگردان سعی کرده پای آنها را به Spectre هم باز کند اما مشخصا در تحقق این عمل ناکام مانده و فیلم برای بسیاری از مخاطبان چیزی نیست جز تکرار شدن المان‌های Skyfall آن هم به یکی از ضعیف‌ترین حالات ممکن. اگر حجمی را برای دانلود Spectre مصرف کنید و یا پولی برای دیدن آن خرج کنید، مطمئن باشید که صرف این هزینه تنها برای ۱۵ دقیقه ابتدایی فیلم ارزش خواهد داشت! Spectre شروع بسیار زیبایی دارد و هیجان بخش آغازین فیلم که با جلوه‌های ویژه بسیاری ادغام شده، در ابتدا شاید نوید فیلمی سراسر هیجان و یکی از بهترین‌های فرنچایز را به مخاطب بدهد. تیتراژ آغازین فیلم یک نقطه قوت به شمار می‌رود و شاید به راحتی بتوانیم آن «بی نقص» یا «شاهکار» را برای توصیف آن بکار ببریم. تیتراژ آغازین Spectre که این بار با آهنگی از Sam Smith و تصاویری از نسخه‌های قبلی فیلم مجلل شده است، بسیار زیبا و دلنشین بوده و می‌تواند همانند بخش آغازین فیلم، مخاطب را متقاعد کند که با یک شاهکار از سری ۰۰۷ طرف است! اما در ادامه به تدریج شاهد پسرفت فیلم هستیم و به وضوح می‌بینیم که فیلم روندی نزولی به خود می‌گیرد. برای مخاطبانی که نسخه‌های قبلی ۰۰۷ را دیده‌اند (مخصوصا ۳



نسخه پیشین)، بی شک Spectre ناامید کننده خواهد بود. فیلم به گونه‌ای است که پس از گذشت ۱۴۸ دقیقه بعضی از مخاطبان را وادار می‌کند که با خود بگویند: «Spectre این بود؟ آیا واقعا این همه انتظار ارزشش را داشت؟!» مشخصا پاسخ منفی است! درست است که Spectre پرهزینه ترین و طولانی‌ترین ۰۰۷ در کل فرنچایز است اما به هیچ وجه ارزش انتظار سه ساله مخاطبان را نداشت. این فیلم از مجله Forbes لقب «بدترین فیلم از سری ۰۰۷ در ۳۰ سال اخیر» را دریافت کرد! از هر جنبه‌ای که به قضیه نگاه کنیم و از هر زاویه‌ای که آن را بررسی کنیم، درمی‌یابیم که Spectre هیچ چیزی ندارد که بخواهد ۱۴۸ دقیقه وقت تلف کند! فیلم می‌توانست در مدت زمان بسیار کمتری بسته شود اگر از بخش‌های اضافی‌اش صرف نظر می‌شد و در بعضی از سکانس‌ها کمتر به بسط دادن اضافی پرداخته می‌شد.





مطمئناً Spectre یک اکشن بسیار زیبا است که قدرتمند ظاهر شده اما به هیچ وجه یک ۰۰۷ خوب نیست! فیلم همانند یک سرسره است که از ابتدا تا انتها یک مسیر نزولی را در پیش گرفته و به پایین می‌رود. همانطور که پیش‌تر نیز ذکر شد، صرف وقت و هزینه تنها برای ۱۵ دقیقه ابتدایی فیلم ارزش دارد و بقیه فیلم شما را نا امید خواهد کرد.

نمره : ۷/۱۰



و Oberhauser استفاده نشده و ظاهراً آنها تنها حضوری نمادین دارند. این بار در Spectre به طرز فاحشی جای خالی Judi Dench در نقش M حس می‌شود. مخاطبان سری ۰۰۷، برای مدتی بسیار طولانی به حضور او در نقش M عادت کرده بودند اما حالا که Ralph Fiennes در نقش Spectre را بر عهده گرفته، کمی غیر قابل هضم و خلاف عادت است! هرچند این مسئله به هیچ وجه نمی‌تواند نکته‌ای منفی برای Spectre به شمار بیاید چراکه Fiennes به زیبایی هر چه تمام‌تر در نقش M حضور یافته اما با این وجود همچنان جای خالی Judi Dench حس می‌شود!

در Spectre هیچ چیز غافلگیر کننده نیست. همه چیز روانی کلیشه‌ای و قابل پیش‌بینی دارد و در طول فیلم تقریباً هیچ نقطه فراز و فرودی دیده نمی‌شود. به جرت می‌توان گفت در Spectre، تنها بخش‌های اکشن فیلم می‌توانند مخاطب را به وجد آورند و دیگر هیچ! صحبت از بخش‌های اکشن به میان آمد؛ سکانس‌های بسیار زیادی در فیلم دیده می‌شوند که می‌توانند بیننده را هیجان زده کنند. از تعقیب و گریز ماشین‌ها گرفته تا مبارزه‌های تن به تن و درگیری‌های شلوغ و پر سر و صدا همه و همه در فیلم به دفعات دیده می‌شوند و همین بخش‌ها هستند که می‌توانند Spectre را به یک فیلم اکشن خوب و سطح بالا تبدیل کنند.

در زمینه بازیگران فیلم باید گفت که تقریباً کل فیلم بر روی انگلستان Daniel Craig می‌چرخد و Spectre بیشترین جذابیت خود را مدیون نقش اول خود است. Daniel Craig باری دیگر ثابت کرد که می‌تواند در زمره بهترین جیمز باند‌های تاریخ جا خوش کند و با وجود سنش، همچنان قادر است تا لقب «بهترین جاسوس انگلستان» را داشته باشد! نقطه مقابل Daniel Craig در Spectre را Christoph Waltz بر عهده دارد. او که قرار بود با نقش منفی بودنش زیبایی و هیجان فیلم را دو چندان کند، ظاهراً آن چنان هم در ایفای نقشش موفق نبوده. شخصیتی که Waltz ماموریت به تصویر کشیدنش را در Spectre بر عهده دارد، Oberhauser (یا همان Ernst Stavro Blofeld) نام دارد و این شخصیت در Spectre به صورت یک کپی ناموفق از آنتاگونیست اصلی Skyfall یعنی Silva پیاده‌سازی شده است که Javier Bardem نقشش را بر عهده داشت. Oberhauser دقیقاً همانند Silva می‌خواهد دنیا را تنها با فشار یک دکمه نابود کند! اما به هیچ وجه پتانسیل و کشش Silva را ندارد. در Spectre، مخاطب نمی‌تواند شخصیت منفی را به درستی درک کند و با او ارتباط برقرار کند و یا حتی او را به خاطر ابهتش یا توانایی‌هایش و یا هر چیز دیگری تحسین کند. از سویی دیگر، نهایت بی‌انصافی است اگر تمام این موارد را به پای بازیگری Christoph Waltz تمام کنیم. کارگردانی فیلم به نحوی است که به هیچ وجه از پتانسیل‌های سازمان مخفی Spectre