

دیجیتال

دیجیتال

Jul/Aug 2015
www.GAMEFR.COM

ماهنشه الکترونیکی گیمفا دیجیتال
تیر ماه ۹۳



HORIZON ZERO DAWN™

- UNCHARTED 4: A THIEF'S END
- MORTAL KOMBAT X
- BLOODBORNE
- GRAND THEFT AUTO V
- SPLATOON

نقده و بررسی کارت گرافیک R9 390X
نمکاهی به سخت افزارهای تازه ای که Valve برای دنیاگیم خلق کرده است

INTERSTELLAR
نورت



با درود.

بعد از وقفه‌ای یک ماهه، باری دیگر با شماره‌ی جدیدی از مجله‌ی الکترونیکی گیمفا خدمت شما عزیزان رسیده‌ایم. در این شماره مقالات متنوعی تهیه و تدارک دیده شده است که هر کدام چزینیت تکمیلی به شما ارائه خواهد داد. سعی بر آن داشتیم که جمع بندی از سه ماه گذشته داشته باشیم.

به خاطر عدم وجود حامی مالی و بالا بودن هزینه‌ی تهیه‌ی مجله طی تصمیماتی که گرفته شد، مجله‌ی الکترونیکی گیمفا به صورت فصلی، هر سه ماه یک بار منتشر خواهد گردید. امیدوارم با یافتن حامی مالی مناسب، باری دیگر بنوایم هر دو ماه و حتی هر ماه مهمنان شما باشیم.

با آرزوی تابستانی زیبا برای شما

سراپا و زاهدی

مقدمه

مدیر مستول: کسری نراقی
سردبیر: حامد زاهدی
گرافیست و صفحه‌آرا: علی کردآبادی

اعضای تحریریه: محمد حسین جعفریان-محمد سعید خزایی-محمد صادق شجاعی-عرفان استادی-شايان شفایی-فرنود محبوبي

فهرست

3.....	اخبار بازی های ویدیویی	BattleField: HardLine.....18	42... Kejilnafune	بازی ها تکراری شده اند
	پیش نمایش	Grand Theft Auto V PC.....22	45..... Valve	ساخت افزارهای تازه‌ی شرکت
Uncharted 4: A Thief's End.....5		Mortal Kombat X.....27		
Horizon Zero Dawn.....10		Splatoon.....31		سینما
	نقد و بررسی	35..... روزگاری	Interstellar.....48	
Bloodborne.....14		38..... X390 9R		
	مقالات جانبه‌ی			
	نقد و بررسی کارت گرافیک			



Satoru Iwata، مدیر عامل نینتندو، در گذشت

**Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

در تکامل گرافیکی از سال 2013 تا 2015 داشته است



یک YouTuber معروف به نام frost Danger معرفی زیادی را از Metal Gear Solid V: The Phantom Pain 2013 تا 2015. جهت مقایسه در کنار هم قرار داده است. خوشبختانه وی تنها در حین ویدیو محبت نکرده است، بلکه به طور مستقیم با تصاویر و تزیینات سینمایی مقایسه خود را اجرا داده است.

تفاوت های زیادی بین سال های متوالی وجود دارد و این امر باعث خوشحالی همکان است که تنها پیشرفت های چشمگیر دیده می شود. از این جهت که روز به روز به تاریخ انتشار بازی نزدیک می شویم، بهینه سازی های واحد و به جای را، از زمان شروع ساخت، مشاهده که نمایم که شامل نور پردازی بهتر، بافت های با کیفیت تر، سایه زنی های زیباتر و افزیش کیفی مدل می باشد.

هم چنین لازم به پادآوری است که تصاویر سال 2013 تصاویری بسیار تازه و زود هنگام از داخل بازی محسوب می شوند. بسیاری از نور پردازی های بازی، تابع زمان روز هستند و تیرکی و روشنایی نورپردازی مناسب آن، از روکرد های ویژه آن به شمار رفته و جزو نکات اصلی زیبایی شناسی بازی محسوب می شوند که در اکثر نقاط، طی پیشروی در ساخت بازی تغییر یافته اند. هم چنین محنه های موجود در Metal Gear جذاب و طولانی شناخته می شوند. بتایران مانع توابی زمان مشاهده کیم پی اصلی بازی و مقایسه آن، قضاوتی انجام دهیم.

شاید مهم ترین و تلخ ترین خبر روزهای گذشته را به توان مرگ ناگهانی آقای Satoru Iwata، مدیر عامل شرکت نینتندو داشست. خبری که به محض اعلام سبب تشکیل موجی از ناراحتی ها شد. آقای Iwata حق زیادی بر گردن صنعت بازی سازی ویدیویی دارد و به صراحت می توان گفت هر چه که در حال حاضر داریم را ممکن فکر خلاق ایشون هستیم.

اگر E3 2015 را به خاطر داشته باشید، وی به خاطر کمالتی که داشت تتوانست در سالان همایشات شهر لس آنجلس حضور یابد. آقای Iwata از بیماری سرطان مجرای صفراوی رنج می برد و بازها زیر تیغ جراحی قرار گرفته بود. سر انجام در تاریخ 11 جولای مصادف با 20 تیر در سن 55 سالگی چشم از جهان گشود

و دنیای بازی های کامپیوتری باری دیگر به ماتم فرو رفت. پس از انتشار خبر فوت آقای Iwata، شخصیت ها و شرکت های زیادی درون صفحه های شخصی خود پیام تسلیتی منتشر نموده بودند که به تعدادی از آن ها اشاره می کنیم.

آقای Hideki Kamiya سازنده عنایوینی چون Bayonetta، همیشه در قلب من خواهی ماند.

آقای Capcom-Unity: با بت زحماتی که کشیده شد از آقای Iwata تشكر می کنم و احترام فراوانی برای ایشان قابلیم، استعداد و شوخ طبعی او باعث شد که دنیا به مکانی بهتر تبدیل شود.

آقای Neil Druckmann از استودیو ناتی داگ و نویسنده Uncharted 4 و Last of Us های سرگرم کننده باورنکردنی و الهام بخش، ممنونم. کیمفا نیز به توبه خود درگذشت آقای Iwata را به جامعه بازیابان تسلیت عرض نموده و شادی روح او را آرزومندیم. یادش کرامی.

دمو Silent Hills از دستگاه شما حذف نخواهد شد

در نمایشگاه E3 شاهد درخشش بازی های بسیاری بودیم اما جای خالی برخی از عنایوین مثل Final Fantasy 15 احساس می شد. حال بنا بر گفته ای ناشر، طوفاران سری بازی اکشن و نقش آفرینی Final Fantasy می توانند در نمایشگاه پیش روی Gamescom شاهد نمایشی از بازی باشند.

بنا بر گفته ای استودیوی صاحب تام Square Enix، آن ها در Final Fantasy 15، Gamescom 2015 با عنایوین چون Just Cause 3، Hitman، Deus Ex: Mankind Divided و Just Cause 3، Deus Ex: Mankind Divided، Dragon Quest Heroes حضور خواهند یافت.

در نمایشگاه Gamescom امسال برای اولین بار 3 به صورت عمومی قابل بازی خواهد بود و بازیابان می توانند آن را تست و بازی نمایند؛ اما پذیرن خبری تنها مخصوص Final Fantasy 15 به عمل نیامده است. با این وجود نگران نباشید چرا که Square Enix و عده داده سخنرانی های جذابی از سوی مهمنان های مشهوری در مورد بازی های مورد انتظارمان، بشنویم. به هر حال برای یافتن جزئیات سخنرانی مدتی باید صبر کنیم.

قابل به ذکر می باشد که نمایشگاه Gamescom 2015 در 5 آگوست در کشور آلمان برگزار می شود.

با توجه به آخرین گزارشات منتشر شده از سوی سونی، افرادی که دمو عنوان Silent Hills را بر روی دستگاه PlayStation 4 خود نگه داشته اند، می توانند تا پایان عمر این کنسول از آن استفاده کنند!

طبق شایعات اخیر رسانه های خبری، مجوز این دمو در دستگاه های PlayStation 4 از این پس غیر قانونی خواهد بود و بازی بر روی تمام دستگاه ها قفل می شود. درست چند ساعت بعد از انتشار این شایعات گزارش های در خصوص پاک شدن دمو به صورت خودکار منتشر شد.

اما خوشبختانه شرکت سونی طی یک اطلاعیه اعلام کرد که هشکل حذف ناگهانی دمو هیچ ارتباطی به Sony یا Konami ندارد و به اختصار زیاد یک نفس فنی در دستگاه باعث بروز این مشکل شده است.

عنوان E3 2014 Silent Hills معرفی شد و دمو قابل بازی این عنوان با نام P.T. بعد از نشست خبری E3 در دسترس قرار گرفت. اما به اختصاری بر روی 4 در دسترس قرار نمی شود. دليل یک سری مشکلات داخلی ساخت بازی متوقف و توسعه کالی این پروژه لغو شد.

تاریخ انتشار 4 Way of the Samurai در Steam در مشخص شد



Way of the Samurai 4 به گوش باشند چرا که بازی محبوب شلوغی های بازی امروزی، هیچ چیز لذت بخش تر از یک جنگ، تن به تن با سلاح های سردد گذشته نیست؛ پس اگر خواهان یک بازی شمشیری در سبک اکشن و ماجراجویی هستید، توجه شما را به این خبر جلب می نمایم.

بر طبق گفته ای استودیوی Ghostlight Interactive، بازی Way of the Samurai 4 در تاریخ 23 جولای با قیمت 24.99\$ در شبکه ای Steam به فروش می رسد. اگر تا قبل از 16 جولای اقدام به پیش خرید بازی نمایید از تخفیفی 40 درصدی بهره مند خواهید گشت و بدین معناست که برای خرید بازی تنها 15\$ می بایست هزینه کنید.

قابل به ذکر است که بازی 4 Way of the Samurai ابتدا در سال 2011 در زیپن و برای کنسول 3 Playstation منتشر شد و مدتی بعد در سال 2012 نسخه ای غربی آن روانه ای بازار جهانی گردید. ناگفته نماند که نسخه ای PC بازی ذکر شده قرار بود در سال گذشته منتشر گردد اما به خاطر دلایلی نامعلوم به تعویق افتاد.

Angry Birds 2 معرفی شد

Angry Birds 2 به صورت رسمی معرفی شد. این عنوان دنباله ای برای نسخه ای است که سال 2009 عرضه شد. امروز

این خبر را به صورت رسمی اعلام کرد.

پس از 15 بازی و حدود سه میلیارد دانلود برای این سری، بالاخره Angry Birds 2 به صورت رسمی معرفی شد. این بازی در تاریخ 30 جولای برابر با 8 مرداد 94 در app stores عرضه خواهد شد. Rovio وعده داده که اطلاعات بیشتری از بازی را در اوخر جولای منتشر کند.

تاکنون نسخه های فرعی زیادی از این سری منتشر شده است اما بازی Angry Birds 2 دنباله ای بر نسخه اول بازی خواهد بود.

در چند مدت گذشته سه‌ها را بازی داشته است، اکنون این شرکت امید دارد با این نسخه وضع سه‌ها خود را دوباره بهبود بخشد.

نسخه اول بازی علاوه بر عرضه برای گوشی های هوشمند، برای کنسول های PS3، Xbox 360 و Wii U هم در قالب Angry Birds Trilogy منتشر شد.

با توجه به اخبار، در 28 جولای باید منتظر اخبار جدیدی از این عنوان باشیم.

Call of Duty بر روی زمین باقی می‌ماند!



داستان سری Call of Duty در زمان جنگ جهانی، جنگ سرد، روزهای مدرن و اخیراً در آینده جریان داشته است وی قرار نیست به فضا برودا آقای Dan Bunting. کارگردان بخش چند نفره 3 Black Ops در صحبت با وبسایت GamesRadar در این مورد توضیح داده است.

آقای Dan Bunting گفته است که کمپانی اکتیویژن به ایده اینکه بازی های آینده این سری به بیرون از جهان فعلی ما نزود، اصرار دارد و دوست دارد همین روند تکرار شود. وی در این مورد توضیح داد:

راهی که ما خلاقیت را به بازیمان نزدیک می‌کنیم؟ من فکر نمی‌کنم هیچ وقت به چنین نقطه ای برسیم که صحت و سنتی آن را به طور کامل رد کنیم. در سری Call Of Duty به عنوان یک برنده شناخته شده، عناصری وجود دارد که در مردم انگیزه ایجاد می‌کند و برای آن نیاز دارد که قابل باور و واقعی باشد و اکثر این طور نیست حداقل باید ظوری باشد که کسانی که آن را بازی می‌کنند این احساس را داشته باشند که ممکن است در آینده چنین چیزی ممکن باشد و اتفاق بیفتد.

هنگامی که در سری Call of Duty، لباس های exo و یا دیگر عناصر مربوط به آینده که در حال حاضر وجود ندارد معرفی شدند، به این معنی نمی‌باشد که قرار است برای مثال عنوانین آینده این سری در سطح سیاره پلوتو ساخته و پرداخته شوند ولی شاید در سال 2100 چنین اتفاقی بیفتد! و سیار پر فروش است که ساخت آن بر عهده استودیوی Visceral باشد.

Jade Raymond Jade برای همکاری در ساخت نسخه جدید Star Wars به EA پیوست



به تازگی خانم Jade Raymond که تولید کننده بازی Assassin's Creed Motive به این استودیو اعلام کرد برای تاسیس Vis-Studio جدید EA به پیوسته است و قرار است با Star Wars همکاری کند. خانم Raymond گفت:

من خیلی خوش حالم که اعلام کنم به شرکت Electronic Arts پیوسته ام و قصد دارم استودیو Motive را تاسیس کنم. Motive بر اساس گفته های خانم Raymond، استودیو جدید قرار است همکاری نزدیکی با استودیو BioWare داشته باشد. Mass Effect: Andromeda این استودیو ممکن است در ساخت da نیز نقش داشته باشد.

خانم Raymond در ادامه اضافه کرد: Yanick Ro و تیمش در BioWare Montreal در حال انجام کار های هیجان انگیزی در Mass Effect: Andromeda هستند. این استودیو جدید بر روی عنوانین کاملاً جدید و برخی از عنوانین در دست ساخت همچون نسخه جدید Star Wars کار می‌کند. Star Wars جدید توسعه خانم Amy Hennig که کارگردان و نویسنده آنچارتد 3 بوده است، در حال ساخت می‌باشد.

در نهایت خانم Raymond اعلام کردند: من Amy Hennig را مدت زیادی می‌شناسم و فعالیت او در تیم سازنده آنچارتد را تحسین می‌کنم. من بسیار هیجان زده هستم که به عنوان اولین کارمن این استودیو، Amy Hennig به عنوان کارگردان فعالیت می‌کند. هیجان انگیز باشد.

همچنین خانم Raymond بر روی کار استودیو Visceral در کانادا هم نظارت داد. در اکتبر سال قبل، Jade Raymond پس از یک دهه فعالیت در شرکت Ubisoft، این شرکت را ترک کرد و اعلام کرد که ترک Ubisoft یکی از سخت ترین تصمیم های زندگی او بوده است.

اکنون باید منتظر همکاری Jade Raymond با شرکت EA و همکاری او با تیم سازنده نسخه بعدی Star Wars باشیم.



محمد سعید خراibi

از نظر منا (با متأی ۹۵) در نسل هشتم باشد. در کشو-قوس E3 2014 بود درهایت بعد از معرفی نصفه و نیمه‌های که پیش از آن از نسخه جدید Uncharted صورت گرفته بود شاهد معرفی اوایلین تریلر این بازی بنام کامل-*Uncharted 4: A Thief's End* بودیم، نمایشی که به معنی واقعی کلمه بازی بازان را مجذوب و مشتاق کرده بود و این اشتیاق آنچه بیشتر شد که شرکت سونی اعلام کرد که نمایش متشرشده و گرافیک خیره‌کننده‌ای آن کیفیتی است که بازی بازان در نسخه‌ی نهایی بر روی PS4 مشاهده خواهد نمود.

موفق دیگری به نام *The Last Of US* و آنهم بهصورت انحصاری برای PS3 را روانه‌ی بازار نمود و موقیت‌های عنوان *TLOU* تا جایی ادامه داشت که چه از نظر کارشناسان و چه از نظر فروش و بازی بازان چرخی نسل هفتم را در روزهای پایانی حکم‌فرمایی کنسول‌های آن نسل به سمت سونی و پلتفرم‌تغییر داد. پس از آن موقیت‌ها با شروع نسل هشت و بنابر درخواست‌های بازی بازان شاهد اولین حضور *Uncharted* *Naughty Dog* در این نسل و آن‌هم با نسخه *TLOU* بود. نسخه‌ای که همانند گذشته بر روی PS4 نیز موفق ظاهر شد و توانست بعد از نسخه‌ی بازسازی‌شده‌ی *GTA V* دومین بازی متشرشده در سال 2014

بالایی چنین لیستی قرار خواهند گرفت، عناوینی که از ابتدای نسل ششم با پیوستن رسمی این استودیو به سونی بازی بازان از صمیم قلب آن‌ها را دوست داشته باشند و بهنوعی برای معرفی یا انتشار نسخه‌ی جدید آن عناوین لحظه‌شماری کنند. شرکت سونی همواره نزد بازی بازان به دلیل ارائه‌ی عنوانی انحصاری درخور توجه بر روی پلتفرم‌هایی زیان زد خاص و عام بوده است. مقولیتی که بیشک استودیو خوش‌نام و محبوب *Naughty Dog* نقش به سازایی را در آن ایفا کرده است؛ زیرا اگر قرار پیش‌رفته‌ای هنگفت ای نسبت به نسخه‌ی قبل به خود دیده بودند. در واپسین ماه‌های نسل هفتم بود که *Naughty Dog* جدید و شده توسط *Naughty Dog* اکثرآ در رده‌های



اطلاعات چندانی در مورد بخش داستانی این عنوان منتشر نشده است و تا به این لحظه سازندگان به انتشار این اطلاعات نمچندان زیاد اکتفا کرده‌اند.



همچنین در Uncharted 4 نیتن دریک به شخصیتی جدید تبدیل شده است و چندان تمایلی بر به یادآوردن گذشته‌ی خویش ندارد (بر اساس اطلاعات مجله‌ی Edge) وزندگی شاد و خوبی با Elena داشته اما بتایپ درخواست برادر بزرگتر خود و به دلیل پیدا شدن سرخ‌های جدیدی از نقشه‌ی گنجی که پانزده سال پیش دو برادر به دست آورده بودند توسط سم، نیتن به تجربه‌ی یک ماجراجویی جدید تغییر می‌شود. علاوه بر این سم به نیتن حسودی کرده و به او بهصورت یک برادر کوچک تر نگاه می‌کند که تقریباً در همه‌چیز از او ضعیفتر است. همان‌طور که ملاحظه می‌کنید

به پایی برادران دریک در خط داستانی بازی حضور دارند و بهنوعی قرار است نقش منفی داستان بازی را قیب نیتن و سم دریک را ایفا کنند. همچنین نادین تنها شخصیت مؤثر بازی هست که رهبری یک گروه تروریستی در آفریقای جنوبی را بر عهده دارد که توسط دیگر شخصیت اشاره شده یعنی ریف آدلر برای یافتن گنج در جزیره‌ی ماداگاسکار استخدام شده است. گروهی که خود را تروریست یا بهتر است بگوییم نقش منفی "داستان نمی‌داند و بلکه معتقدند هدف آن‌ها نیز درست بوده و برای رسیدن به آن می‌بایست تلاش خود را انجام دهند.

امری که بر شور و علاقه‌ی بازی بازان بیش از پیش افزود تا اینکه بعد از انتظاری طولانی در همایش جشن بیست‌سالگی پلی‌استیشن شاهد نمایش کاملی از روند گیم پلی این عنوان بودیم و علاوه بر قائم کاهاش گرافیک بازی نسبت به نمایشی که در E3 ملاحظه شد باز هم جنبه‌های Uncharted 4 چشم‌نواز بود و در طی این نمایش گیم پلی علاوه بر خودنمایی کیفیت بخش دیداری و شنیداری این عنوان سازندگان توانستند به مخوبی موارد لازم از آنچه که در charted 4 در بخش گیم پلی در چته دارد را به مخاطبین تبيان دهند، نمایشی که در ادامه مطلب نگاهی کامل به آن خواهیم انداخت.



عنوان قبلی استودیو Naughty Dog یعنی بازی ستایش‌شده‌ی TLOU می‌دانید هوش مصنوعی "الی" دختر پیچه‌ای که همواره یا و یاور شما در طول مراحل بازی بود بسیار مثال‌زننده و درخور توجه بود و بهجز در پاره‌ای از مواقع و آن‌هم به هنگام کاور گیری در مقابل دشمناتان اشکال خاصی در هوش مصنوعی "الی" دیده نمی‌شد و همین امر باعث جذابیت هر چه بیشتر این عنوان شده است.

و موادر و ویژگی‌های جدیدی را به بطن بازی افزوده‌اند و به عنوان مثال می‌توان به چکش (قلاب) مخرب‌نوری نیتن اشاره کرد که بر اساس گفته‌های تیم سازنده از چکش مخرب نوردی لارا کرافت (در عنوان Tomb Raider) گوھایی برداشت‌شده است اما کارایی‌های این دو سیله با یکدیگر متفاوت خواهد بود. دیگر عاملی که مسلمان در بخش گیم پلی یک بازی تاثیر به سزایی خواهد گذاشت هوش مصنوعی همراهان و دشمناتان هست. ابتدا به هوش مصنوعی همراهان می‌پردازیم، اگر شما

جاده‌تر از همیشه | گیم پلی

در نظر اغلب مخاطبین برترین نقطه‌ی قوت سری Uncharted بخش گیم پلی آن بوده است. عنصری که همواره بازی بازان را به چالش کشیده است و در هر نسخه بازی بازان با ویژگی‌های جدیدی روبرو بودند. ویژگی‌هایی که هر یک برای جهش و جذاب کردن گیم پلی لازم بودند. به همین دلیل سازندگان در charted 4 نیز این امر غافل نشدمند و

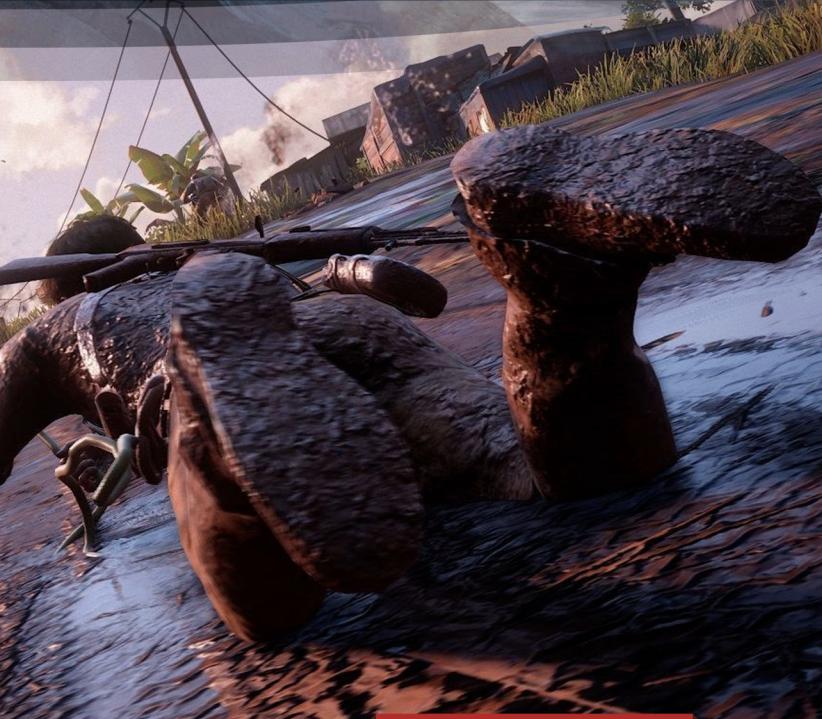
آخرین راند | داستان

بر اساس اطلاعات منتشر شده واقعیت حدوداً سه سال پس از Uncharted 3: Drake's Deception نسخه‌ی خواهد خورد و همانند نسخه‌های پیشین "همراهان و شخصیت اصلی بازی نیتن دریک" هست که این بار قرار است به همراه برادر بزرگتر خود یعنی "سم دریک" در یک جزیره در اطراف ماداگاسکار با آب و هوای استوایی به کشف گنج پیرزاداند. برادر بزرگتر نیتن، یعنی سم این‌طور که اعلام شده است حدوداً پنج سال از قهرمان داستان ما بزرگتر است و بنابر دلایلی که فعلًا مشخص نیست در این سفر با برادر خود همراه شده است. سفری که به طور دقیقتراز جزیره‌ای در ماداگاسکار که توسط تیم زدزان دریایی Libertalia کشف شده است آغاز می‌شود. افزون بر این در طول مراحل بازی بنابر اطلاعات اعلام شده، دو فرد دیگر بانام‌های (ریف آدلر) Nadine و Rafe (نادین راس) نیز پا



اطلاعات متشرشده در همان مرحله‌ای که در دمو مشاهده شد (که بعداً به بررسی مفصل دمو خواهیم پرداخت) یک غار نیز مخفی وجود دارد که شما می‌توانید با طی کردن آن به مقصد مدترانه برسید البته این غار نیز عاری از خطر نبوده و ممکن است یک تماسح گرسنه شما را میل کند و یوچیک دیگر بازی که در نسخه‌های قبلی بازی نیز حضور داشته اما اینکه در 4 به بلوغ رسیده است طاب همراه نیتن است که به کمک آن می‌توانید از لبه پرتگاه‌ها عبور کنید و از مکانی به مکان دیگری بروید که با ترکیب این توانایی و چکش جدید نیتن می‌توان انتظار اتفاقات و احتمالاً صحنه‌های کلید زنی مذوب کننده‌ای را کشید. حال و بهمنظر آشنازی بیشتر شما با چیزی که گیم پل و جنبه‌های کلی بصیر این عنوان به بررسی نهایش گیم پل نشان داده شده در همایش بیست‌سالگی پل استیشن می‌پردازیم.

محنه‌ی اول تماشیش چندین کوه و صخره را مشاهده می‌کنیم که در همان ابتدای کار خیال بازی بازان را حتی باوجود قرار داشتن کیفیت گرافیکی بازی در مرحله‌ی نهایی راحت می‌کند و مسلماً مخاطبین با دیدن جزئیات چهه‌ی نیتن به علاوه‌ی آشیار زیبایی که در پشت سر او وجود دارد بابت این جنبه‌های بصیری بر شرف Dog وا درود می‌فرستند از ادامه‌ی تماش نیتن مسیر خود را از درون غاری ادامه می‌دهد و با بالا رفتن از صخره‌های موجود در محیط به خوبی می‌توانیم اینیشن‌ها و حرکات نرم و چشم‌نوازی که برای نیتن در نظر گرفته شده است را شاهد باشیم. سپس کمی جلوتر یک جسد یا بهتر است بگوییم اسکلتی را ملاحظه می‌نمایید که به دیواری سنگی غار دوخته شده است.



بعد از گذر از این قسمت می‌باشد که درون جریان سریع آب پریده و با آویزان شدن از دیواره‌ی غار مسیر خود را ادامه دهید. در قسمت بعدی تماش یکی از موارد جالب تماش و حتی بازی را خواهید دید، هنگامی‌که در دقیقه‌ی سوم تماشی شیخ به درون آب راکت و سردي که پیش رویش قرار دارد وارد می‌شود بسیار طبیعی به خود می‌پیچد و احساس سرما می‌کند و مانند اکثر عناوین روز شاهد این نیستیم که شخصیت اصلی بازی فاقد احساس سرما یا گرم بجز در موارد خاص باشدا در ادامه‌ی راه بازی باز می‌باشد که در این مسیر زود را پی بگیرد و به سطح زمین برسد که با خروج از غار این نار نوبت این است تا کیفیت نورپردازی Uncharted 4 خودی نشان بدهد و به هر چه زیبا شدن محیط بازی کمک شایانی بکند. بازی دیگر شاهد تعدادی اسکلت هستیم که با تزدیک شدن به یکی از آن‌ها می‌توان با فشردن دکمه‌ای نقشه و ابزار او را برداشت. در ادامه شاهد هستیم که فرد بازی باز با بالا رفتن از دیواره کناری خویش قلابی که به‌واسطه‌ی آن یک اسکلت دیگر به دیوار چسبیده است را جدا می‌کند و با فروبردن قلاب در دیواره مسیر خود را رو به بالا می‌پیماید. نکنده‌ای که در این قسمت می‌تواند توجه مخاطب را به خود جلب کند صدایی‌های نیتن به هنگام بالا رفتن و یا پریدن از روی پرتگاه‌ها است که اکنون گیم به تقدیر کارشده‌اند حداقل در سطح خوبی قرار دارند و در القای حس یکی مخترنوردی نه مخاطب مفید واقع می‌شوند.



نینتین بازی بازان به زیبایی اسلحه‌ی دشمنش را برداشت و یکی از دو فرد مسلح دیگر را از پای درمی‌آورد. دو نکته‌ای که می‌بایست به آنها اشاره کرد این است که نخست رد تیرهایی که شما یا دشمنانتان به سمت شما شلیک می‌کنند در هوا باقی می‌ماند که جالب‌توجه هستند و نکته‌ی بعدی دیگر باهوش عمل کردن دشمنان شما است که در طول درگیری مرتب محل قرارگیری‌شان را با توجه به حرکات شما تغییر می‌دهند و این امر کار را طبیعی و از بین بردن آنها را مشکل‌تر می‌کند. در ادامه‌ی نمایش ملاحظه می‌کنیم بازی باز تغییر مکان‌های پی در پی و پرش از بلندی به بلندی دیگر موقعیت خود را تغییر داده و به زیبایی حریفانش را یکی پس از دیگری از پای درمی‌آورد در دقایق پایانی نمایش بعد از چند دقیقه درگیری مستقیم شاهد این هستیم که بازی باز به فاز مخفی‌کاری می‌رسد و سعی بر این دارد تا دشمنان حاضر در جنکل را بدون سرومندا خلاص کند.

طور که مشاهده شد فرد مسلح به سادگی تسلیم نشده و در ابتدای کار نینتین را به دیوار کناری می‌کوبد و به سمت او حمله می‌کند و حتی بعدازآن به دنبال تصاحب اسلحه‌ی شما نیز هست که بازی باز درنهایت امر او را از میان بر می‌دارد و به سرعت برای رهایی از دشمنی که در بالای سر شما در حال تیراندازی به سمت نینتین است در پشت تخته‌سنگی کاور می‌کیرد و درسته همانند انتظارات از یک ساخته‌ی ناتی داگ، شخصیت بازی یک کاور نرم و زیبا گرفته و با استیل خوبی که در هنگام تیراندازی به خود می‌گیرد رقیبیش را هدشان می‌کند و به سراغ دیگران می‌رود. در ادامه‌ی نمایش می‌بینیم که کار برای نینتین سخت شده و اینک او مجبور به استفاده از طناب خود برای رفتن از یک مخره به سفره دیگر و کشتن دشمن مقابله می‌شود و با انجام این حرکت یکی دیگر از لحظات سینمایی و دلربای نمایش به وقوع می‌پوندد زیرا بعد از بین رفتن دشمن با ضربه‌ی

قصه‌ی ما صورت گرفته است با حالات چهره‌ی او و سن او که اینک مسن‌تر از نسخه‌های پیشین هست مناسب شده است. در قسمت بعدی نمایش اندکی که پیش روی می‌کنید بالاخره با دشمنان خود در طول مسیر روبرو می‌شویم که با دقت در حال مشاهده‌ی محیط اطرافشان هستند و بازی باز مجبور به پیشروی به سبک مخفی‌کاری می‌شود. در ادامه‌ی مسیر شاهد هستیم که بعد از بالا رفتن از موانع با از رفتن از صخره را بازی می‌کویید نسل هشتمن واقعاً اطراف به خود می‌کویید از کیفیت اینمیشن‌های شروع شده است زیرا از تغییر شود. بعد از بالا در نظر گرفته شده، نوع حرکت بدن نینتین گرفته تا دسته‌ی پرندگانی که در حال پرواز در آسمان جزیره‌ی ماداکاسکار می‌باشند همگی چشم‌نواز و اگر نگوییم عاری از نقص حداقل مثال‌زدنی کارشده‌اند و در این اثنا اگر به نوای گوش‌نواز پرندگان موجود در جنگل نیز گوش دهید آرامش خامی را در این مدا احساس می‌کنید. آرامشی که با دیالوگی از سمت نینتین بر هم می‌ریزد و خواهیم دید مدادگاری که برای دریک



حسس‌اند و برای پیدا کردن شما لایه‌لای بوته ها و گیاهان را نیز جستجو جو می‌کنند کار چندان آسانی را پیش روي ندارید. حتی هنگامی که دشمنان خود را از لبه‌ی پرتگاه به پایین می‌اندازید و یا خود آویزان هستید نیز باید مواظب باشید همانند موردی که نمایش دیده شد از پای بدن شما آویزان نشوند و برایتان دردرسر ایجاد نکنند و آخرین نکته‌ای که در بخش گیم پلی لازم است به آن اشاره کنیم معما و بازل‌های چالش‌برانگیزی است که آن مهم‌تر بر اساس اطلاعات منتشرشده از سوی مجله‌ی کیم اینفوگر روزخانه‌ی Naughty Dog وعده‌ی آنها را داده است و از معماها ملزم به استفاده از خواهیزات جدید خود می‌شوند که این امر بیش از پیش بازی را سرگرم‌کننده می‌کند.

بعد از اندکی مخفی‌کاری نینتین موفق می‌شود از مخصوصه رهایی پیدا کند و در آرامش به سمت مقصدش حرکت کند و علاوه بر گیاهان پر جزئیات و طبیعی که در محیط وجود دارند که حتی با تغییر جهت وزش باد حرکت آنها نیز پایان می‌رسد. به طور کلی اگر بخواهیم جمع‌بندی از بخش گیم پلی و نمایش پربررسی‌شده داشته باشیم باید بگوییم، در این عنوان با صنده‌های تیراندازی و اکشن / سینمایی دل ربابی رویه‌رو هستیم که با ترکیب شدن آن‌ها با یک کاور گیری نرم و زیبا مبارزات مستقیم به یاده‌اندندی را برای مخاطبین رقم خواهند زد. همچنین هوش مصنوعی دشمنانタン بسیار مطلوب هست و اگر شما بخواهید روش مخفی‌کاری را برای پیشبرد اهدافتان در نظر بگیرید می‌بایست بدانید با این دشمنان هوشیار که حتی به صدای تولیدشده از سوی نینتین و حیوانات برادر بزرگ‌تر خود یعنی سم روبه‌رو به می‌شود



پرچم‌دار نسل جدید | گرافیک

ca: The Winter Soldier همچنین صدای حیوانات و آبشارها و سایر اجزای محیط بسیار طبیعی و قابل باور ساخته شده‌اند و از آن مهمتر بر اساس مشاهداتی که در نمایش گیم پلی این عنوان مورت گرفت مذاکزاری شخصیت‌های بازی (سکانس پایانی و صحبت سم و نیتن) بسیار خوب و مناسب باحالات آن‌ها هست که همین مستله حتی می‌تواند به بہبود شخصیت‌پردازی بازی نیز کمک نماید. علاوه بر این باوجود به اینکه هنوز اطلاعات چندانی از چگونگی موسیقی‌های بازی منتشر نشده است با توجه به پیشنهادی استودیو سازنده می‌توان انتظار موزیک‌هایی مناسب با جریان بازی را داشت.

سخن پایانی

Uncharted 4: A Thief's End را می‌توان عنوانی با گرافیکی مثال‌زننده، در کنار گیم پلی جذاب و چالش برانگیز که با پابند بودن به اصول سری و عنوانین قبلی این مجموعه به همراه چند ویژگی جدید این‌طور که پیداست می‌تواند نظر هر بازی بازی را بهسوسی خود جلب کند. همچنین با توجه به پیشنهادی استودیو Naughty Dog در زمینه‌ی داستان‌سرایی و شخصیت‌پردازی و اطلاعاتی که در این زمینه منتشر شده است می‌توانه موقوفیت این بخش از بازی را تضمین شده دانست و با افزودن انتظارات از بخش موسیقی و مذاکزاری بازی به انتظارات هواداران از سایر قسمت‌های بازی می‌توان به‌سادگی به دلیل مورد انتظار ترین بودن این بازی برای علاقه‌مندان به کتسول نسل هشتمی سونی پی برد که البته برای تجربه‌ی آن می‌باشد دادقل تا سال آینده میر پیشه کنند.

قبلی سری از بخش چندنفره بهره خواهد برداشت و احتمالاً با توجه به موفقیتی که در قسمت چندنفره‌ی نسخه‌های قبلی دیده شده است می‌توان انتظار داشت کلیت قسمت چندنفره‌ی این بازی نیز مانند نسخه‌های قبلی سری بوده و Robert Cogburn یعنی طراح بخش چندنفره‌ی Uncharted 3 سپرده شده است که می‌توان به قابل قبول بودن این قسمت از بازی نیز خوش بین بود.

نواب طبیعت | موسیقی و صداگذاری

یک دیگر از قسمت‌هایی که در مورد این بازی باید به آن اشاره کرد بخش موسیقی و صداگذاری است. قسمتی که موفقیت آن می‌تواند کمک شایانی به خاطره‌انگیز شدن و موقوفیت بیش از پیش بازی را انجام دهد. استودیو Naughty Dog نیز به خوبی اهمیت این موضوع را دانسته و به همین سبب کار ساخت موسیقی‌های Uncharted 4 را به "هنر جکمن" سپرده است. فردی که به عنوان مثال پیش‌از‌این پیاتسیل و توانایی‌های خود را در ساخت موسیقی‌های فیلم Captain America-

علاوه بر این سایه‌های شخصیت‌ها و اشیا حاضر در بازی بسیار نرم و قابل باور هستند و با توجه به زاویه‌ای که شی، موردنظر قرار دارد سایه‌ی آن نیز تغییر می‌کند و از آن مهمتر این است که اشیای بازی بر اساس سرعت، شدت پرش و وزنی که به آن‌ها وارد می‌شود مددۀ می‌بینند. به عنوان مثال اگر لبه‌ی قسمتی که ضعیف است را بگیرید، احتمالاً شکستن شی، وجود دارد در حالی‌که اگر از سمت دیگر ضربه بخورد ممکن است شکستن یا آسیبی در کار نباشد. همچنین این اتفاقات یعنی آسیب دیدن و تخریب اشیا کاملاً به مسالت دینامیک به وقوع می‌بینند که در نسخه‌ی سوم که باکذشت چند سال هنوز هم گرافیکی قابل تحمیل را ارائه می‌دهد برای فیزیک و بدین تین دریک 250 چندضلعی به کار گرفته شده بود در حالی‌که در 4 تنها برای طراحی چهره‌ی نیتن دریک 800 چندضلعی استفاده شده است که موجب کم‌نظیر شدن جزئیات چهره و حرکات شخصیت اصلی بازی شده است و مهمتر از آن این است که این جزئیات بالا تنها به شخصیت اصلی محدود نشده و بلکه جزئیات فیزیک سایر شخصیت‌ها نیز در سطح بالایی قرار دارد و می‌توان گفت انتظارات بازی بازی را از گرافیک یک بازی نسل هشتمی برآورده می‌کند. افزون بر این جزئیات و واقعی بودن بازی تنها به شخصیت‌های آن محدود نشده است و بلکه با اندکی اغماض جزئیات اشیا، صخره‌ها، گیاهان و... در محیط قابل توجه و چشم‌ناواز می‌باشد و همچنین قرار نیست طراحی‌های مراحل مختلف Uncharted 4 به یک محیط استوایی بزرگ خلاصه شود، بلکه اعلام شده است که بازی بازی مانند نسخه‌های پیشین سری که بازی را در چند مکان مختلف پی‌گرفتن اند در این بازی نیز به مناطق شهری، کوهستانی و روستاهای نیز سفر خواهد کرد که طراحی هر کدام از این محیط‌ها به خصوص و مناسب است.

از بخش چندنفره چه خبر؟

چندی پیش بو که به مسالت رسمی تایید شده عنوان 4 نیز مانند دو نسخه



چشم اندازی نو

در افقی تازه

• هایان هفایی

HORIZON ZERO DAWN



اکتون به نظر می‌رسد که این کمپانی قصد دارد تا عنایون متنوع دیگری را در کارنامه کاری خود بکنگاند. به همین دلیل، این کمپانی دست به ساخت عنوان جدیدی تحت عنوان Horizon Zero Dawn زده است. یک عنوان اکشن نوش آفرینی که قرار است داستان جدیدی را در قالب اتفاق‌گردانی تازه بسیار بازیگران تحولی دهد.

در این مقاله قصد داریم تا اطلاعات مربوط به این عنوان را بررسی کنیم. پس با ما در ادامه مطلب همراه باشید.

بشریت برای همیشه از بین خواهد رفت؟. Guerrilla Games، جدیدترین عنوان کمپانی Guerrilla games، قصد دارد تا پاسخ این سوالات را در قالب یک فرضیه جالب و ایده ای تاب در اختیار بازیگران ساخته شود. یک عنوان اکشن نوش آفرینی که قدرتمند و همیشه طرفداران خاص خود را شدند و همیشه موفق ظاهر شدند. اما

بشریت در فضایی تاریک و غم‌زده می‌پردازند. مضمون اصلی بیشتر آنها، تلاش انسان‌ها برای بقا و نجات است. در این زمینه، کمتر کسی به این نکته فکر کرد که این مطلب، زوایای دیگری نیز در خود جاده است. پایان دنیا و رسیدن به نقطه پایان بشریت، امری است که بسیار به آن در آثار متعدد پرداخته شده است. اما به دنبال بعد از ماقبل؟ پس از میانه، برای دنیایی که در آن زندگی می‌کردیم چه اتفاقی خواهد افتاد؟ آیا

این روزها در حوضه فیلم و بازی‌های رایانه‌ای، آخرالزمان موضوعی است که محبوبیت عجیب‌پیدا کرده است. شرکت‌های بازی‌سازی و فیلم‌سازی، امروزه بسیار به این امر اهمیت می‌دهند و هر کس از زاویه دید خود این مبحث را بررسی کرده و پیرامون آن اثربخش می‌کند. اگر آثاری که پیرامون آخرالزمان ساخته شده اند را مورد بررسی قرار دهیم و جزئیات را کنار بگذاریم، بسیار نکته‌هایی می‌رسیم: اکثر آنها به پایان دنیا و نابودی کامل



قیلله ای است که پا بر روی زمین گذاشت. این Machine Hunter است و وظیفه افراد آن، از بین بردن و شکار کردن ربات هاست. Mon-Hunter های Machine Hunter که به آنها نیز گفته می‌شود، نقش بسیار مهم و پر رنگی در دنیای جدید ایفا می‌کنند. آنها با استفاده از ربات‌ها، متابع و قطعات جدید را برای ساخت ابزار تازه فراهم می‌کنند.

هدف اصلی داستان بازی را در تریلر به صورت دیالوگ‌هایی از زبان Aloy شنیدیم. او گفت: ما می‌دانیم که اولین نیستیم داستان‌های قدیمی ما می‌گویند که پیش از ما نیز انسان‌هایی وجود داشته‌اند. سبک زندگی آن‌ها نسبت به ما بسیار متفاوت بود به طوری که آنها شهرهای بزرگ و فوق العاده‌ای ساختند. اما دنیای آنها نابود شد و آنها نیز از بین رفتند. حیات جدیدی وجود نمود و...

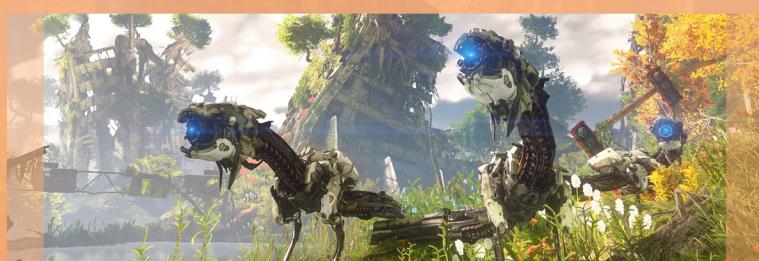
پدید آمد، حسابی با یکدیگر دست و پنجه نرم کنند. حضور انسان‌ها و دایناسورهای رباتیک در کنار هم و در یک دنیا، نظم و بالانس دنیا را بر هم زده و به همین خاطر است که این دو با یکدیگر درگیر جنگ هستند.

داستان بازی حول دختری به نام Aloy می‌چرخد. کسی که به گفته بعضی‌ها شخصیت‌نش از اتیمیشن Disney's Brave باخته‌ی Aloy الهام گرفته شده است. دلیل این ادعا تشابه بین رنگ موی دو شخصیت و استفاده هر دو از تیر و کمان است. بعضی دیگر هم تصویر می‌کنند که Aloy این پیانسیل را دارد تا همانند لارا کرافت به یک شخصیت جاودانه تبدیل شود. همانطور که پیش از این هم ذکر کردیم، هر کدام از قیلله‌های بازی منحصر به فرد هستند. بعضی‌ها کوچک هستند و بعضی دیگر همانند پادشاهی‌ها بزرگ و پر جمعیت‌اند. Aloy در قیلله‌ای زندگی می‌کند که به گفته قدمی‌ها، اولین

بشریت باز هم پا بر روی زمین می‌گذاردند. آنها انسان‌های آینده هستند و پس از ما ظهور کرده‌اند اما نحوه زندگی آن‌ها بسیار ساده و ابتدایی بوده و سبک زندگی کردن آن‌ها با انسان‌های اولیه‌ای که می‌شناسیم بی‌تفاوت نیست. آن‌ها به صورت قیلله‌ای و ساده زندگی می‌کنند. هر قیلله در مکانی ساکن می‌شود و کار خود را به دور از حاشیه‌های انجام می‌دهد. هر قیلله در کار خاصی مهارت داشته و وظیفه اش مشخص است. در دنیای آن‌ها، مکان‌ها و ساختهای انسان‌هایی که می‌دانیم بنا کرده ایم هچنان‌وجود دارند اما به این ظاهری که ما آن‌ها را می‌شناسیم، اکنون حیاتی جدید دنیا را فرا گرفته و آثاری که می‌بر روی زمین می‌گذارد ایم، تا کنون دستخوش تغییرات گسترده‌ای شده است و این حیات تازه، در حال بلعیدن از بین بردن سازه‌های ماست. بش瑞 که تازه پا بر روی زمین گذاشته، آن‌ها را به صورت پادگاری از سوی نسل‌های پیشین قبول کرده است و حتی آن‌ها را تحسین می‌کند. اما همه چیز به اینجا ختم نمی‌شود. همانطور که تا کنون دریافتیم، همه چیز در این دنیای تازه به مرحله بالاتر و جدیدتری منتقل شده است. این مسئله فقط در انسان‌ها مشاهده نمی‌شود. در این حیات تازه، دیگر انسان‌ها برترین موجودات روی زمین نیستند و موجودات رباتیک نیز در این دنیا حضور دارند و ظاهراً اکنون آنها بر روی زمین سلطه می‌ورزند. در حال حاضر، این موجودات عجیب رباتیک که بیشترشان ظاهری شبیه به دایناسورها دارند، در حال اداره کردن کره زمین هستند. آن‌ها بزرگترین چالش برای هزاران سال پس از نابودی حیات در جهان که هم اکنون در آن زندگی می‌کنیم، شرایط پیشین باری دیگر تکرار می‌شوند و حالا

بیش از آغاز E3 2015، شایعات زیادی مبنی بر حضور یک عنوان جدید از سوی کمپانی Guerrilla Games در کنفرانس سوونی به گوش می‌رسید. طبق شایعاتی که آن زمان فضای مجازی را پر کرده بود، کار ساخت این عنوان، با اسم رمز Horizon جلو می‌رفت و قرار بود نمایشی از آن را در کنفرانس سوونی شاهد باشیم، همین اتفاق نیز افتاد و در کنفرانس امسال سوونی در E3 2015، عنوان Horizon Zero Dawn رسماً معرفی و تریلری از آن نیز پخش شد. نمایش این عنوان بسیار جذاب بود و این بازی توانست با نمایش اولیه خود، قشر عظیمی از بازی‌بازان را شیفته خود کند. حال وقت این است که به سراغ این بازی برویم.

دنیای پس از ما هنوز هم نفس میکشد...



بیش از هر چیز، داستان بازی را بازگو می‌کنیم. ظاهراً کمپانی Guerrilla games ها را کنار گذاشته و از موضوع آخرالزمان به نفع خود استفاده کرده است؛ به نحوی که جهان پس از بش瑞 را با فرضیه‌ای بسیار نزدیک به داستان کتابی تحت عنوان The World With Us (جهان بدون ما) است. اثری که توسط Alan Weisman نوشته شده است و زندگی جدید پس از بش瑞 را روایت می‌کند. ایده کلی داستان بازی به این صورت است که هزاران سال پس از نابودی حیات در جهان که اینها این دو قرار است که در حیات تازه ای که



سپس داستان ظهور قبیله های مختلف را شرح داد درباره قبیله خودش صحبت کرد. اما نکته اصلی و مرموز صحبت های او در پایان به گوش رسید. جایی که او گفت: داستان ها به ما نگفتند که انسان های پیشین کجا رفتند... آن ها به ما نگفتند که چرا ربات ها بر این سرزمین حکم فرمایی می کنند... اما آنها به ما هشدار دادند که این بالانس نمی تواند ادامه پیدا کند. طوفان در راه است و من آماده خواهم بود.

با توجه به این جملات و همچنین عبارت «طوفان در راه است»، می توان استنباط کرد که بازی تنها به بند را ربات ها و شکار آنها خلاصه نمی شود. قطعاً رویدادی بزرگ در راه خواهد بود و باید انتظار آن را بشکیم. اما فعلاً هچ اطلاعاتی از آن منتشر نشده و فرضیات زیادی هم در این باره وجود ندارد.

هسته اصلی داستان بسیار زیبایی است و اجزای مختلفی به شکل کاملاً مناسب و غیر کلیشه ای در کنار پکیج قرار گرفته اند و به داستان شکل می دهند. بی میرانه متوجه شنیدن جزئیات بیشتری از داستان هستیم چراکه با توجه به سبک بازی که اکشن نقش آفرینی است، قطعاً داستان لایه های کسترده تری خواهد داشت. درست خواندید، سبک بازی اکشن نقش آفرینی است اما در تریلر گیم پل به حد کافی عناصر نقش آفرینی مشاهده نشد. با توجه به اینکه تریلر E3 2015 این عنوان اولین نمایش آن به حساب می آمد، در تیلچ بروز این امر تا حد زیادی معقول بود و مطمئناً در نمایش های آینده عناصر نقش آفرینی بیشتری مشاهده خواهد شد.

در تریلری که از بازی پخش شد، مواردی چند از هسته اصلی بازی هم مشاهده شد. روند گیم پل بازی بسیار روان بود و مناظر و محیط بسیار زیبا کار شده بودند. Aloy در ماجراجویی خود به عنوان یکی از اعضای Machine Hunter، در پی شکار گروهی خاص از ماشین ها بود که Grazer (چرنده) نام داشتند.

و او را از بین ببرد.

با توجه به اطلاعاتی که تاکنون منتشر شده است، قابلیت آپکرید کردن مهارت ها نیز در بازی وجود خواهد داشت. همانطور که در تریلر هم مشاهده شد، شکار گروهی خاص از طریق اپکرید شخصیت با مصرف XP محقق می شود. کاملاً مشخص است که بازی از یک بالانس عالی بهره می برد. یک تعادل بسیار بین تقاضا و اکشن و نقش آفرینی که مطمئناً همین امر به زیباتر شدن اثر کمک خواهد کرد. بازیابی باید بتواند در زمینه استفاده از عناصر مخفی کاری در موقعیت مناسب خودش بهره ببرد. فضای بازی بنا به دلایل بسیاری زیباست.

هم قابلیت های بالایی برای از بین بردن ربات داشت. سلاح اصلی شخصیت ما، یک تیر و کمان است که از سه نوع تیر مختلف بهره خواهد برد که هر کدام در موقعیت مخصوص به خود کارآمد خواهند بود. تیرها عبارتند از: Electri-cal , Explosive , Armor Piercing همانطور که از نام آن ها هم پیداست، این تیرها قادرند تا شوک الکتریکی وارد کنند. منفجر شوند یا اینکه به زره ربات نفوذ کنند. اما این کل ماجرا نیست! Aloy میتواند از سلاح ربات ها بر علیه خودشان استفاده کند. مثال همان اتفاقی که در تریلر افتاد و Aloy با یکی از موشک اندازهای Thunderjaw به او آسیب رساند. همچنین اسلحه دیگر تحت عنوان Rope Gun هم وجود داشت که با شلیک طبل و اتصال هدف مورد نظر به زمین، توانست ربات را به زمین ثابت نگه دارد و فرمیت این کار را به Aloy بدهد که ضربه نهایی را به ربات بزند

دسته ای خاص از ربات ها که به هیچ وجه خطرناک نبوده و وظیفه اصلی شان تبدیل علف ها به ماده ای سبز رنگ است که ظاهرا این کار، مکانیزم پیچیده ای دارد. ماده سبز رنگ در اصطلاح Blaze (ماده درخشان)، نام دارد که یکی از مهمترین مواد در دنیای Dawn به شمار می آید. Blaze ها بوته ها و علف ها را به Blaze تبدیل کرده و آن را در محفظه ای خاص بر روی خودشان ذخیره میکنند. دقیقاً همان چیزی است که Aloy در پی Blaze را بسیار داشت. اما این کار آچنان هم ساده نیست بلکه بزرگتر مواجه شد. رباتی غول آسا که Thun-dejaw نام داشت پدیدار شد و با یک نگاه به آن بود. اما این کار آچنان هم ساده نیست بلکه همانند شکار یک آهو در دنیای واقعی است! روباتیک درینجا در دنیای Blaze در دنیای Horizon دستیابی به چرندۀ ها با احساس کردن کوچکترین خطری پا به فرار می کزدند و Blaze از دست می رود. مشکل دیگر در زمینه بسته آوردن Blaze ها تنها ربات های منطقه Grazer است که در سمتی دیگر، اصلی ما در برابر او نیست. در سمتی دیگر، Watch-



به آرزویی برای تمام بازیازان بدل خواهد کرد. به احتمال بسیار زیاد عنوان Dawn به یک عنوان کامل و بی نقص بدل خواهد شد اما برای درک کامل این موضوع باید تا زمان منتشر شدن خود بازی و یا اطلاعات بیشتری پیرامون آن صبر کنیم.

خلاقانه از سوی استودیو سازنده را نشان می دهد.

ایده بازی بسیار زیباست. کنار هم قرار دادن عنامر بازی به صورت کاملا هنرمندانه انجام شده است که همین مسائل تجربه این عنوان را

اولین دلیل برای چشم نواز بودن محیط این است که دنیای بازی زنده و پویا است و خبری از دنیایی که در حال حاضر میشناسیم در آن نیست. ربات های بازی به زیبایی هر چه تمام تر از حیوانات و موجودات امروزی الهام گرفته شده اند که این مسئله، پیاده سازی امری

• محمدحسین جعفریان

Bloodborne

از جندها نون، از جندها تاریکی

تو درگذر از این خیابان‌ها تومیف کرد. اینجا یک شهر نیست و تو یک مبارز نیست... این همان تاریکترین کابوسی است که از دیدنش هراس داشتی و تو فردی هست از جنس خون، از جنس تاریکی...

ترک خانه را نمی‌کند و زندگی در کورسوى نور چراغ آرزوست... خیابان‌هایی که در هیچ نقاطی از آن‌ها آرامشی حس نمی‌شود و وحشتی همه گیر در نقطه‌نقطه آن‌ها حس می‌شود و ترس ساده‌ترین کلمه ایست که می‌توان برای احساس

ترسناکتر... یارها، همان شهری که هم‌اکنون مکانی است برای زندگی انسان‌هایی که گرگ‌می‌شوند تبدیل به جولانگاه مرگ شده است. جایی که امید در آن نه یک حقیقت بلکه کلمه ای بی‌معناست و مکانی که در آن هیچ‌کس هوش





برای افراد بیشتری طراحی شده است. سازندگان بهوضوح با استفاده از کاهش برخی عناصر و افزایش برخی چیزهای تازه آن هم در حالتی که هسته بازی دقیقاً همان چیزی است که همواره در سری *Souls* دیدیم. کاری کردند که جدا از طرفداران قبلی افرادی تازه نیز حاضر شوند به سمت این عنوان رفته و آن را تجربه کنند. بهطور مثال در نگاه کلی باید گفت *Dark Souls 2* که گیم پلی بازی تقریباً نصف زمان می‌برد و این موضوع بهطور واضحی باعث شده است که افراد بیشتری به سمت تجربه این عنوان بروند؛ اما از آن طرف هم بازی به فکر طرفداران قدیمی و عاشق بوده است و برایشان چیزهای زیادی دارد. جدا از مراحل فرعی و راز و رمزهای زیادی که این شهر درون خود دارد و می‌تواند مدتی بسیار شما را سرگرم کند چیزهای دیگری هم هستند که عملاً مدت زمان تعیین نشده‌ای برای این تجربه این عنوان به ارمغان می‌آورند. دلتان تجربه دوباره مراحل با چاشنی سختی بیشتر می‌خواهد؟

باید از کنار نوشتہ‌ای بگذرید و باید خانه‌ای با چراغ روشن را بیتفاوت رها کنید. در بندهند وجود بازی از کیم پلی گرفته تا طراحی شهر داستان‌های زیادی وجود دارد که اکر تمام آن‌ها را درک کنید به‌خوبی در پایان می‌توانید تکه های جورچین را کنار هم بگذارید و غرق این داستان عجیب و خاص شویید. بهجرت می‌توان گفت که در رابطه با داستان این عنوان می‌توان مقاله‌ای مستقل نوشت و چندین و چند بار در رابطه با آن فکر کرد. به شخصیه تا قبل از From Software *Bloodborne* هرگز یکی از عنوان‌ware را تمام نکرده بودم (تجربه کرده بودم اما داستان را تا پایان پیش نبرده بودم) اما این بار با هر سختی هم که بود این عنوان را به پایان رساندم و بدون هیچ‌گونه اغراق اتراف می‌کنم که غرق در داستان شگرف آن و این همچنان عجیب داستانی شدم. فهمیدن داستان این عنوان دقت و توجه می‌خواهد اما شک نکنید که داستان آن قدر خاص انتظار تان را می‌کشد که ارزش این دقت و توجه را دارد.

Bloodborne در بخش کیم پلی چیزی است که

تاریک و خام دارد و درک این داستان و فهمیدن مرحله‌های آن کاملاً به این بسته است که با سبک داستان‌گویی همیشگی Software آشناشی داشته باشید. شالوده اصلی داستان از این قرار است که در یارهای، شهری تاریک و افسانه‌ای یک بیماری دهشت‌ناک گسترده شده است که تمام افراد شهر را ذره ذره به خوی گرگ بودن نزدیک می‌کند و در پایان آن‌ها را تبدیل به گرگینه‌ای وحشی می‌کند. هر شخصی که از این بیماری جان سالم به دربرده در پشت دیوار خانه‌ایش با یک فانوس زندگی می‌کند و در خیابان‌ها هر که هست یا موجود است دهشت‌ناک آماده برای قتل شما و یا فردی است که در این تاریکی روبرو می‌گردد. بیماری مسری‌ای که در درون شهر گسترده شده است هرگزی را به جنون می‌کشاند و بازیکن در ابتدای عنوان از هیچ کدام از بخش‌های داستان خبر ندارد و نمیداند که این بیماری، این افراد، این تاریکی از کجا آمده است. در حقیقت شما زمانی وارد دنیای Tarike *Bloodborne* می‌شوید که همه اتفاق‌ها افتاده است و شما خود زیر سایه این تاریکی قرار گرفته‌اید و باید پرده از این راز و این داستان پیچیده و تودرتو پردازید. هیچ‌گونه نیست که داستان را برای شما روایت کند. برای درک کامل و فهمیدن درست داستان باید تمام لحظات به تمام دیالوگ‌ها، تمام نوشتہ‌ها، تمام آیتم‌ها، تمام دشمنان دقت داشته باشید و منتظر نباشید کسی برایتان قسمه را تعریف کند چراکه بسیاری از بخش‌های داستان در همان دیالوگ‌هایی است که می‌توانید از پشت پنجه با افراد پناه گرفته در خانه داشته باشید. *Bloodborne* باید تمام لحظات بازی را با دقت بگذرانید. *Bloodborne* عنوانی است که داستانی بسیار





درک این قابلیت بزرگ خود را در جایگاه کاراکتری که برای اولین بار به آن مکان آمده و در حال تجربه آنلاین عنوان است بگذارید که با دیدن این نوشته و این تصویر سایه‌وار لباس ضد سم خود را می‌پوشید، فلان طلسم را انتخاب می‌کنید، مسیر را در گوش ترین جای خیابان انتخاب می‌کنید که آن هیولا شما را غافلگیر نکند و با وی مبارزه می‌کنید و در کل از مرگ نجات می‌یابید. این قابلیت باعث می‌شود که تجربه آنلاین چیزهایی تازه برای شما داشته باشد و تجربه بازی را جذاب‌تر از حالت آنلاین کند. یکی دیگر از قابلیت‌های این بخش آن است که شما می‌توانید درخواست کمک خود را اعلام کنید و با قرار دادن رعن برای ورود به دنیای خود کسی را به کمک خود بیاورید اما توصیه می‌کنم هرگز خودتان به یاری کسی نروید چراکه برای شما سود زیادی ندارد. نکته جالب این است که تمام شکارچی‌هایی که در حال حرکت در محیط هستند و در دنیای شما وارد نشده‌اند نیز همواره از مقابل شما به صورت روح مانند می‌گذرند.

هر بار که بخواهید وارد بازی شوید انتخاب می‌کنید که عنوان را آنلاین یا آفلاین تجربه کنید. درست است که بازی همواره به صورت تک‌نفره است اما تجربه آنلاین آن واقعاً به شما در پیشبرد این عنوان کمک می‌کند و حتی شما نیز می‌توانید به دیگران کمک کنید. در حقیقت شما در هر نقطه‌ای از بازی می‌توانید نوشته‌ای را برای باقی بازیکنان باقی بگذارید که وقتی آنها به آنجا رسیدند به همان مشکلی که شما مواجه شدید مواجه نشوند و این موضوع زمانی به حد کمال خود مرسد که شما می‌توانید با حرکات مختلف یک تصویر مشخص‌کننده سایه‌وار را از خود به جای بگذارید. به این مفهوم که بهطور مثال در یکجا نوشته‌ای بگذارید و بگویید اینجا یک دشمن بسیار بزرگ انتظارتان را می‌کشد که فلان طلسم اثر بسیاری روی آن دارد و با سم به شما حمله می‌کند. بعلاوه این ها یک تصویر از خود به جای می‌گذارید که در حال اشاره کردن به نقطه‌ای هستید که دشمن در آنجا قرار دارد. حال کافی است که برای

ترسید که عملآدمه برایتان ممکن نباشد و از فلان جا شروع کنید و بهجای فلان چیز آن‌یکی را ارتقا دهید و ... سازندگان کاری کرده‌اند که بازی همواره روند سریع و خشن خود را طی می‌کند و هرگز شما را به خاطر چنین چیزهایی متوقف نمی‌کند. بعلاوه که این بار شما کمک شکارچیان دیگر را نیز دارید که در رابطه با آن نیز توضیحاتی خواهم داد. این ساده‌تر شدن بازی را به خوبی می‌توان در حذف امکان آپکریدهای زیاد به خوبی مشاهده کرد. شاهد دشمنان شما در این عنوان بسیار تازه و غیرقابل‌پیش‌بینی هستند و غول‌های آخر نیز تعداد طلسه‌های موجود از 80 به 8 و ... همیشه حرف‌های تازه‌ای برای گفتن دارند. آن‌ها همه باهم متفاوت هستند و مطمئن باشید در پسیاری موقع حتی حرکت دشمنان ساده یک منطقه بازی را نمی‌توانید پیش‌بینی کنید و دشمنان غافلگیران می‌کنند. این یک نوآوری در برابر نسخه‌های قبلی به شمار می‌رود و زمانی بسیار حس می‌شود که دیگر به‌مانند قبل نمی‌توانید دشمنان را فرق با جاخالی دادن و ضربه زدن شکست دهید و باید به فکر راههای چاره‌تازه‌ای برای بعضی غول‌های آخر باشید. این‌ها چیزهایی است که چالش شما را سخت‌تر از گذشته می‌کنند اما اشتباه نکنید همان‌گونه که کفتم این بازی در عین سختی بسیارش از عنوانی سری Souls آسان‌تر است و راحت‌تر پیش می‌رود. علت‌این این است که شکارچی شما از همان ابتدا توانایی‌هایی زیادی دارد و شما خیلی چیزهایی پراهمیت در بازی را همان مراحل ابتدایی به دست می‌آورید. بعلاوه سازندگان کاری کرده‌اند که شما به همانند بازی‌های قبلی ناگهان پس از 30 ساعت بازی به نقطه‌ای





گوش گیمر می‌رساند و تاثیری مستقیم بر درک او از این دنیا دارد و او را بسیار بیشتر از گذشته درون خود فرموده و کاری می‌کند که بازیکن از شنیدن چنین شاهکاری‌ای لذت ببرد. استفاده از مدادگارهایی که در گذشته نیز صدایشان را در عنوانین این شرکت شنیده‌ایم نیز باعث می‌شود جدا از استفاده از مدادهایی مطمئن که قبل امتحانشان را پس داده‌اند حس توستالتی برای بازیکنان نیز وجود داشته باشد.



بگذریم و حتی نگاهی به این همه لباس و آیتم شود نداشته باشیم باز هم نمی‌توانیم گرافیک این بازی را شاهکاری تازه ندانیم چراکه یارهای شهری الهام گرفته از جایی نیست بلکه یک عماری تازه از یک شهر افسانه ایست که به جرئت می‌توان گفت عین آن را هرگز ندیده‌ایم. باور کنید سخت است که یک عنوان فقط با جلوه خیابان‌هایش کاری کند که بعضی مواقع بدنبال بازیکن از ترس مورمور شود و این همه ساختمان و کلیسا و ... و ... را با آن سبک خاص خودشان و با الهام گیری از مکان‌های بسیاری در دنیا درون خود داشته باشد و حتی کوچک ترین جزئیات را نیز رعایت کرده باشد. گرافیک BloodBorne یک اثر خاص هنری است که باید سازندگانش را به خاطر این وسعت و این جزئیات و مصالبه این معماری خاصش ستایش کرد.

مدادگاری این عنوان نیز از این قاعده مستثنی نیست و عنوان همواره از موسیقی متن‌های دلهره‌آور، خاص، عجیب و مصالبه تازه را به

مشکلی که در تجربه گیم پلی این عنوان وجود دارد لو دینگ های طولانی آن است که آن هم با آپدیت‌های تازه کوتاه‌تر و کوتاه‌تر می‌شود و در برابر این عظمت نمی‌توان از آن به عنوان یک عیب یادکردن گیم پلی این بازی سخت است. به هیچ عنوان ساده نیست اما به سختی عنوانین قبلي سری Souls هم نیست. اگر طرفدار عنوانین From Software باشید تجربه این گیم پلی بر شما واجب است و اگر احساس می‌کنید که دنیایی بزرگ با یک گیم پلی خاص و سخت را دوست دارید و یک RPG شاهکار می‌خواهد دوستی دارید و یک RPG شاهکار بازی همواره به باز هم تجربه این گیم پلی شاهکار بر شما واجب است.

گرافیک و مدادگاری این عنوان نیز به صورتی کاملاً عالی در بازی خودنمایی می‌کنند. یارهای که در اوج گرافیک و زیبایی با آن نورپردازی غریب و آن شکل‌های خاص و عجیب‌شده بمناسبت نفس شما را فقط با نگاه کردن به خیابان‌هایش ببسیار بگیرید، برخی بخش‌های بسیار سخت‌کننده را حذف کنید، چیزهایی تازه و جذاب به آن اضافه کنید و در نظر داشته باشید که تنها

در کل با جدیت هرچه‌تر به شما می‌گوییم که در صورتی‌که این امکان برای شما وجود دارد حتماً این عنوان را به صورت آنلاین تجربه کنید. یکی دیگر از نکات خاص و جذاب گیم پلی بازی که به مانند تمام عنوانین سری Souls به چشم می‌خورد این است که بازی همواره آیتم‌های بسیار، لباس‌هایی زیاد و خاص و هر چیز دیگری را در تعدادی کمتر از Dark Souls 2 بازیکن از این آیتم‌ها، یکی بازی از این مکانیکی از این آیتم‌ها، یکی از هر جا و هر مکانیکی از این آیتم‌ها، یکی از این لباس‌ها به خاطر فلان ویژگی و فلان چیزی که بسیار دارد. در حقیقت بازی همواره به شما ابزار بسیاری را هدیه می‌کند اما این شما هستید که باید تک‌آن‌ها را به خوبی بشناسید و بدانید که کجا باید کدام را به کار برد.

در کل برای توصیف این گیم پلی باید گفت که هسته گیم پلی عنوانین قبلي این سازنده را در نظر بگیرید، برخی بخش‌های بسیار سخت‌کننده را حذف کنید، چیزهایی تازه و جذاب به آن اضافه کنید و در نظر داشته باشید که تنها

کلام آخر

BloodBorne عنوانی است که اگر طرفدار این سبک بازی باشید می‌توانید در دنیای آن غرق شوید. این عنوان جدا از حمایت از آن چیزی که دوستداران قدیمی عنوانین From Software می‌خواهند با حذف برخی عنامر که ممکن است برای بسیاری آزاده‌نده محسوب شوند شما که شاید روزی مخاطب این عنوانین نبوده‌ای را به تجربه‌اش دعوت می‌کند. کافی است که مطمئن باشی از مرگ در بازی آن هم چندین و چند بار هراس نداری و می‌خواهی یک داستان عالی و خاص را با یک روایت نو و کمی سخت بشنوی و دلت می‌خواهد یک RPG شاهکار را تجربه کنی. اگر از این‌ها مطمئن هستی این عنوان را باید تجربه کنی. نمی‌گوییم که هیچ عیب و ایرادی نداشت و هیچ مشکلی در آن مشاهده نشد اما نام بردن از آن‌ها را جایز نمی‌دانم چراکه احساس می‌کنم واقعاً مشکلاتی گذرا و قابل رفع با یک یا دو آپدیت ساده در آینده هستند و بیانشان باعث می‌شود که حق مطلب در رابطه با این شاهکار ادا نگردد. دنیایی است که می‌توان در آن مدت‌ها شکار کرد و شکار شد. دنیایی است از جنس ترس... از جنس خون، از جنس تاریکی...

BLOODBORNE

95

گیم پلی طولانی، قابلیت و نوآوری‌های CO-OP، رمز دار شدن Ses-
طراحی پرچزیات و متعدد دشمنان، هیطی سنجنی و گیرا، موسیقی



بازگشت به Hunter's Dream هنگام Fast Travel کردن و Loading های طولانی حین کار





محمد حسین جعفریان

خیابانی

در زمان عرضه شاهکاری چون RE 4 از تفاوت کردن عنوان با قبل ناراحت می‌شود؟! اما زمانی که همین تفاوت کاملاً مغایر با چیزهایی که از یک فراترازیز می‌شناسیم ساخته شده باشد بدون شک لحظاتی آزارهندۀ برابی گیمز ایجاد می‌کند. (حال هر چه قدر هم که در گرافیک و صدایکاری و... بهتر شده باشد) حال باید دید که Hardline در کدام دسته از این‌ها جای می‌کیرد. هر چند فکر می‌کنم تا همین حال نیز جواب را فهمیده‌ایم.

Warfare بوده است و hardline حتی به این ساخته عظیم نزدیک هم نشده است! حال در Visceral Games این وضعیت ناکهان پیدا شود و این روند تکراری را کنار می‌زند و این بار جنگ را دقیقاً به دنیای سریال‌های پلیسی منتقل می‌کند و در کل دستی تازه بر صورت این عنوان می‌کشد. بدون شک تفاوت نه تنها در بنیان چیز بدی نیست بلکه حتی می‌تواند یک ویژگی بسیار مثبت نیز به شمار رود. بمطور مثال چه کسی COD Advanced Warmer games

آزاده‌نده. یکی از خوبی‌های اصلی این عنوان بدون شک در نوآوری آن استاد مدّه است که هر دو سری آن همواره Battlefield فقط و فقط در میدان‌های خونین جنگ جلو رفته‌اند و بدون هیچ تعییری مسیر خود را می‌پیمایند و همواره در حال تبرد با یکدیگر هستند. (که جدا از مباحث مریبوط به این مقاله باید گفت که بدون شک پیروز این نبرد در این سال، عنوان تازه sledgehammer به این تفاوت است) می‌گویم متفاوت چون بعضی جاهای نیز بسیار بد و مهلهک و



در حقیقت به خاطر آن اندک تفاوت‌ها که به چشم می‌آید + رفع قابل‌قبول باگ‌های گرافیک نسبت به قبیل هاردلاین را در بخش گرافیک واژن 2 همان گرافیک نسخه قبیل می‌دانیم که جدا از عملکرد قابل‌قبولش هرگز به حد یک گرافیک نسل هشتمی نرسیده است اما عیب خاصی هم بر آن وارد نیست.

این Battlefield است یا...؟

کیم پلی این بار کاملاً تغییر کرده است این یعنی راحت بگوییم که شاید 10 درصد شبیه به گذشته باشد و چیزی کاملاً جدید است. بخش‌هایی جدیدی به آن اضافه شده است. بخش‌هایی از آن کم شده است و ... دیگر خبری از صحنه‌هایی که تمام اکشن در بخش بازی نیست و در 95 درصد موقع وقته که شما وارد محیط می‌شوید همه‌چیز آرام است و در حقیقت شما به جای انجام جنگ به پیشبرد یک عملیات پلیسی می‌پردازید.

افکتهاي تحریب زیبا (که مدل‌بته به نسبت عنوان قبلی بسیار کمتر دیده می‌شوند) و تمام چیزهایی که از گرافیک خوب سری Battlefield می‌شناشیم در آن دیده می‌شود. بازیکن هم می‌تواند از بودن در این خیابان‌ها و ماشین‌ها و در کل دنیای hardline لذت ببرد، به همین‌عنوان کسی نمی‌تواند منکر این باشد که تمام بخش‌های مربوط به گرافیک در این عنوان قابل‌قبول کارشده‌اند اما... اما مشکل آن‌جاست که این گرافیک چیز جدیدی نیست. همان چیزهایی است که در نسخه چهارم این فرانچایز دیده بودیم و صرفاً همان گرافیک در این دنیای hardline جدید پیاده شده است و جز موارد بسیار اندک تفاوت خاصی با قبل دیده نمی‌شود؛ اما در این بخش تنها یک حسن بزرگ نسبت به قبل دارد و آن این است که تا حد زیادی توانسته باگ‌های دیده شده در نسخه‌های قبل را کاهش دهد. نه به این معنی که در این عنوان خبری از باگ نیست، اما تعداد آن‌ها به نسبت نسخه‌های قبلی کاهش محسوسی داشته است).



هیجان‌زده می‌کند.

نمی‌دانم در رابطه با شخصیت پردازی این عنوان چه چیزی را پنوبیسم. فقط می‌توانم بگویم که هر چه قدر شخصیت‌پردازی شخصیت اصلی یعنی "نیک" عالی و بدون نقص و متفاوت با آن چیزی که از این سری انتظار داشتیم صورت گرفته بقیه شخصیت‌ها چیزی نیستند جز فاجعه‌ای که در 90 درصد شخصیت‌های مخاطب بدون شک با 90 فرعی عنوان هیچ نوع ارتباطی برقرار نخواهد کرد. درک نخواهد کرد و از همه بدتر حضورشان مایه زجر وی نیز می‌شود! (شاید فقط یک یا دو شخصیت از این قاعده مستثنی باشند اما آن‌ها هم فقط لایق صفت "بد" نیست...)" هستند و بسیار از ابتدا که شخصیت نیک را دیدم واقعاً هنر سازندگان را ستایش کردم که بالآخره یک کاراکتر درست و حس‌اسبی با یک پیشینه کامل که گیمروی را در طول بازی کاملاً می‌شandasد را خلق کرده‌اند اما بعد از آن با دیدن شخصیت‌هایی مانند تایسن و بومر تمام از آن‌ها گله‌مند شدم! در حقیقت در رابطه با بخش داستانی بازی باید گفت که تغییراتی که بازی نسبت به قبل داشت در این بخش بسیار عالی عمل کرده است و بازی را از پیش‌جاذبتر کرده است و این‌همه مشکل فقط به خاطر کم کاری سازندگان در این بخش استونی توان آن را گردان سبک جدید بازی نسبت به قبل داشت. انداخت.

Battlefield4 V2

Hardline را در بخش گرافیک رسماً می‌شود با همین تبتیری که برای این بخش انتخاب کردم به طور کامل توصیف کرد. به همین‌عنوان نمی‌گوییم که گرافیک خوبی ندارد. بافت‌های hardline فوق العاده، طراحی چهره‌های بسیار دقیق، افکت

جدید، عالی، نه‌چندان خوب، فاجعه!

داستان بازی همان‌گونه که گفتم چیز کاملاً جدیدی است. این بار به جای نبرد در میدان و برای قرار گرفتن در میان دو کشور همه‌چیز در خیابان‌های آمریکا و ماین دزد و قاچاقچیان مواد مخدوش پلیس‌ها شکل می‌گیرد. داستان در این عنوان از یک روایت فوق العاده و به عقیده بندۀ شاهکار بهره می‌برد. بازی در 10 اپیزود دقیقاً به همان شکلی که از یک سریال پلیسی تنشی‌زا انتظار داریم روایت می‌شود و ویژگی‌های خاص و جدیدی در این روایت وجود دارد که ساده‌ترین آن‌ها "آچه گذشت..." یا آنچه در آینده خواهید دیده‌هایی است که هر بار قبل از ورود و خروج به بازی مشاهده می‌شود. کارگردانی صحنه‌ها، اتفاقاتی خاص و تنشی‌زا و... دقیقاً چیزی است که از این عنوان پلیسی خوب انتظار می‌رود اما حیف که این روایت عالی همین دلیل برای سیاری اصلی به چشم نمی‌آید. اینجا به طور کامل مخاطب تفاوت این عنوان را با سری‌های قبل درک می‌کند و این تقليد جذاب سازندگان از سری‌الهای پلیسی را می‌ستاید. شما در بازی در نقش یک کارآگاه پلیس کوبایی بنام Nick Mendoza قرار می‌گیرید و در کنار همکاران "کای" به مبارزه با دوستانی که قبل از داشته‌اید و هم‌اکنون در حال فاسد کردن شهر و انجام جرم و جنایت هستند می‌روید. دقیقاً به مانند نسخه‌های قبلی این سری (و حتی بدتر از آن‌ها) این عنوان هیچ داستان ویژه و خاصی ندارد و شما همواره به دنبال باندها و فرماندهان آن‌ها هستید تا شهر را از وجود آن‌ها پاک کنید. تنها نکته خوبی که شاید در داستان بازی وجود دارد اتفاقات غیرقابل پیش‌بینی است که بعضاً رخ می‌دهد و مخاطب را



برایم احمقازه به نظر فیرسید و وقتی چشمم به صد هزار چیز دیگر در این عنوان باز شد و دیدم که کتاب در فضایی دیگر و جایی دیگر هستم و یک گیم پلی تکراری را تجربه می‌کنم از خودم پرسیدم که این را تففید است یا...؟ مشکل سازندگان این نبود که نوآوری آن‌ها تا این حد را به این بازی آوردند. این کار بهنوبه خود عالی بود؛ اما مشکل این بود که آن صحنه‌های اکشن تمام‌نشدنی بنخلاف را با دقایقی در ماشین نشستن و منتظر دشمنان بودن جایگزین کردند. مشکل این بود که سوار ماشین‌های مختلف شدن به جای یکچیزی که در بعضی بخش‌ها باشد تبدیل به پایه ثابت دقایقی از هر اپیزود شد. مشکل این بود که آن‌ها تفهید دچار چیزی را کجا و تا چه حد باید استفاده کنند. این قابلیت‌هایی جدید هر چه قدر هم که خوب باشد پس از مدتی به معنای واقعی کلمه خسته‌کننده می‌شوند و تعداد مسنه‌های اکشن و هجانی بازی هم آنقدر کم است که اصلًا از این خستگی نمی‌کاهد! البته این موضوع فقط مخصوص بخش تک نفره این عنوان است و پس) بازی سلاح‌هایی کمتر نسبت به قبل دارد اما حقیقتاً همه آن‌ها با جزئیات خوب (از همه جهت) ساخته شده‌اند. برخلاف تعداد کم بازی در هر حوزه‌ای که شما بخواهید (مخفيکاری، اکشن و ...) اسلحه مناسبی را برایتان تدارک دیده است و از این نظر گله ای بر بازی وارد نیست و می‌توان از سازندگان رضایت داشت.

شما می‌توانید تک‌تک افراد یک محیط را با نشان دادن نشان پلیس خود متوقف کنید و دست بند بزنید و به این شکل دستگیر کنید. همان‌طور که مشخص است اگر کسی شمارا ببیند با شلیک کردن به شما جمله می‌کند و شما هم مجبورید با او بجنگید. در حقیقت در هاردلاین شما می‌توانید مراحل را به مسحه مخفی‌کاری کامل پیش ببرید و هیچ مسحه اکشنی را نیز به وجود نیاورید. البته اگر دلتان همان نسخه‌های همیشگی را هم می‌خواهد مشکل نیست کافی است یک اسلحه برداشید و همچو و همه‌کس را به گلوه بیندید. البته بازی همواره با تمام سروشوکلش به شما توصیه می‌کند که این کار را نکنید و مخفی‌کاری خالص را استفاده کنید و این موضوع تا حدی است که بازی زمانی که شما مرحله را با مخفی‌کاری بیشتری تمام کنید هدایای بهتری می‌دهد! حتی در این بازی شما یک اسکنر هم در اختیاردارید که می‌توانید با آن مکان دشمنان، مدارک مختلف، اثرهای باقیمانده و ... را شناسایی کنید. این اسکنر در بخش‌های بسیاری به درد شما می‌خورد و در این فراغایز چیزی کاملاً جدید به شمار می‌رود. یک نکته جالب دیگر توجه سازندگان به جزئیات بوده است. بهطور مثال زمانی که شما به 2 نفر نشان پلیس را نشان می‌دهید با اینکه سلاح‌هایشان را زمین می‌گذارند اما اگر لحظه‌ای درنگ کنید ممکن است یکی از آن‌ها اسلحه را برداشته و کار شما را بسازد. به شخصه از این‌ها نوآوری بسیار لذت بردم و اوایل بازی احساس می‌کردم با چیزی که تابه‌حال تجربه نکرده‌ام طرف هستم؛ اما مدتی که گذشت و همین گیم پلی تبدیل به چیزی کاملاً تکراری و خسته‌کننده شد، وقتی که گول زدن دشمنان با انداختن سکه به این‌طرف و آن‌طرف

اما مهمترین مشکلی که مابین تمام گزینه‌هایی که گفتم برای من به چشم آمد چیزی نبود جز نکردن تغییر با گذشته‌ها و حتی بدتر شدن نسبت به گذشته‌ها حرکات احمقانه‌ای که در بعضی موارد از یارانه و دشمنان در نسخه‌های قبل به چشم می‌خورد را به یاد دارید؟ تعداد و شدت آن‌ها را دو برابر کنید. زمان کوتاه همیشگی بخش‌های تکنفره را به یاد دارید؟ خیال‌تان راحت هیچ‌چیز عوض نشده است! تمام 10 اپیزود به صورت میانگین تنها در 6 ساعت تمام خواهد شد.

اما بازی جدا از خوبی و بدی‌هایش در یکجا حقیقتاً "فوق العاده" عملکرد هاست و هیچ ایرادی به سازندگان وارد نیست. بله بخش موتی پایر به‌مانند همیشه یک دلیل بسیار بزرگ است برای خرید Battlefield Hardline بخشی که دقیقاً برخلاف بخش تکنفره همچنین مشکلات نامبره را دارد و آن‌قدر نیز بازی و تازه است که می‌تواند مدت‌ها شمارا در مپ‌های تازه و شلوغش با چند حالت مختلف قدیمی و جدید سرگرم کند.

از همان لحظه آغاز که وارد بخش مولتی پلی این عنوان می‌شویم باید یکی از 4 کلاسیc Profession- Mechanic و Operator را انتخاب کنید. بدیهی است که انتخاب هرکدام از آن‌ها آینده‌ها و سلاح‌ها و توانایی‌های مختلفی خواهید داشت. جذابیت این بخش در آن است که سریع است و خشن. به هیچ‌عنوان نیازی به کاورگیری و استفاده از تاکتیک‌های خاص ندارید بلکه باید در سرعت بازی جای خود را پیدا کنید و مدام با بهترین ماشین‌ها حرکت کنید و از سقف برج‌ها با زیپلین بگذرید و در کل لحظه‌ای آرام و قرار نداشته باشید.



این بار به جای میدان‌ها جنگ شما در شهر و در خیابان‌های آن به سر می‌برید. بازی در این بخش بسیار سریع‌تر از گذشته دنبال می‌شود و تازگی بسیار زیادی دارد. گیم پلی اکشن و هیجان‌آور است و بازی باز می‌تواند در 7 حالت قرار داده شده برای این بخش در مپ‌های مختلف آن مدت زیادی را به شلیک و فرار پردازد و لذت ببرد.

درست است که تعداد آیتم‌ها (در کل) نسبت به عنوانین قبلی کاهش یافته است و مپ‌ها نیز کمی کوچک‌تر شده‌اند اما این تجربه آن‌قدر وسیع و تازه است که بعید است کسی این کمیابی‌ها را احساس کند. به جرئت می‌توانم بگویم که هر نمره‌ای که از این باری مشاهده کردید بدانید که بخش خوبی از آن گردن این بخش فوق‌العاده بوده است.

یک تجربه تازه و جذاب

بخش موسیقی متن‌های بازی را به جرئت می‌توان شاهکار نام‌گذاری کرد چراکه این آهنگ‌های راک و جدید که جایگزین چیزهایی شدند که معمولاً در این بازی‌ها به گوشمن می‌خورد آن‌قدر عالی و به موقع به گوش می‌رسند که به معنی واقعی کلمه در برخی صحنه‌ها باعث و علت جذبیت بیشتر و هیجان بیشتر هستند. در کل این بخش در کتاب بخش مولتی‌پلیر تنها بخش‌هایی هستند که در آن‌ها کاری نمی‌توان کرد جز سنتی‌سازندگان...

بدون شک باید گفت که هاردلاین در بخش مذاکزاری و موسیقی در بخش‌هایی کامل‌راضی‌کننده و در بعضی بخش‌ها نیز فوق‌العاده عملکرد هاست. به طور مثال مذاکزاری سلاح‌ها، ماشین‌ها و تقریباً تمام عوامل حاضر در محیط دنیای این عنوان از یک مذاکزاری عالی برخوردار هستند. از شکستن شیشه‌ای گرفته تا صدای قدم‌های شخصیت‌ها و یک تخریب بزرگ همه و همه عالی هستند و مطابق را راضی می‌کنند. مذاکزاری شخصیت‌ها نه بسیار عالی است و نه عینتاک بلکه کامل‌راضی‌کننده و قابل‌قبول است اما

سخن آخر

باشد. اگر توانایی تجربه مولتی‌پلیر را نیز دارید که در خرید این عنوان شک نکنید چون شاید این عنوان لایق کلمه "خوب" باشد اما مولتی‌پلیر آن چیزی نیست جز یک شاهکار تمام‌عیار...

Battlefield Hardline عنوانی کاملاً تازه است. این تازگی در بعضی مکان‌ها عالی و در بعضی جاهای آزاده‌نده است: اما هر چیز هم که باشد و هر عینی هم که باشد این بازی آن‌قدر بخش‌های تازه دارد که یکبار تجربه آن بر هر شوتر اول‌شخص دوستی لازم



BATTLEFIELD
HARDLINE

80

داستانی گیرا و جذاب مذاکزاری عالی و بی‌نقص، آیتم‌ها و گیت‌های جذاب، وجود وسایل نقلیه‌ی کاربردی، ماہش چشم گیر باگ‌های بازی نسبت به نسخه‌های پیشین، بخش چند نفره هیجان‌انگیز



روند نسبتاً تکراری بازی، گیم پلی ناقص، گرافیکی خوب اما نه در حد عنوانین نسل هشتمی





مقالات متفرقه‌ی فراوانی را از این بازی خوانده است و به همین سبب مستقیم شمارا به سفری تفریحی سیاحتی در لوس سانتوس دعوت می‌کنیم تا ببینیم راک استار توانسته است به وعده‌ها و پیش‌رفته‌های که بازان برای تجربه‌ی آن مشقت‌های بسیاری از عدم تائید این نسخه گرفته تا تأخیرهای چندباره را متحمل شده‌اند عمل کند یا خیر پس با ما همراه باشید.

زیاد می‌باشد که برای نوشتن مقدمه کار را برای شما ساخته‌یم کنند و از مهمتر این است که وقتی قرار است تقدی از نسخه‌ی رایانه‌های شخصی این اثر ماندگار نوشته شود عرصه بر تویسنده تنگتر می‌شود زیرا مخاطب پیوسته از سال 2013 و قبل از انتشار نسخه‌ی نسل هفتمی بازی تا همین امروز و انتشار نسخه‌ی رایانه‌های شخصی نقدها، پیش‌نمایش‌ها و

اگر قرار باشد چالش برانگیزترین قسمت نوشتن نقد Grand Theft Auto V را تویسندگان انتخاب کنند با یک دید کلی همگی نوشتن بخش مقدمه را انتخاب می‌کنند نه برای اینکه نوشتن این قسمت سخت باشد یا نکات مثبت بازی مناسب برای استفاده در این بخش نباشند نه بههیچ‌وجه، بلکه نکات مثبت و دوستداشتنی این ساخته‌ی راک استار به حدی



سه شخصیت، سه زندگی

در ابتدا بازی به روایتی از ۹ سال قبل باز می‌کردد. هنگامی که مایکل و ترور یعنی دو تن از شخصیت‌های اصلی بازی به همراه دو فرد دیگر در حال سرقت از یک بانک می‌باشند که در اثاثی سرقت و فرار از بانک مشکلاتی برای آن‌ها رخ می‌دهند که در پی آن دو فرد همراه مایکل و ترور توسط پلیس کشته می‌شوند و مایکل نیز ترور اطراقیان مرده گماشته می‌شود درحالی‌که توسط اطراقیان مرده تبدیل می‌شود همکار سابق مایکل را بعثت فرار وی شده است. بعد از این اتفاقات بازی ما را به ۹ سال بعد و شهر محل زندگی مایکل یعنی لوس سانتوس می‌آورد. اینکه مایکل دست از خلافکاری برداشته است و با پولی که از سرقت‌های پیشین نسبیش شده است زندگی اشرافی را در گوشاهی از لوس سانتوس به راه انداخته اما این زندگی اشرافی بینش سست‌تر و ضعیفتر از آن هست که بتوان افراد مربوط با آن را یک خانواده خواند. زیرا زن مایکل از زندگی با او خرسند نیست و فرزندان آن‌ها نیز هر یک مشکلات و فکر مشغول‌هایی دارند. دختر خانواده (تریسی) تمام آرزو و آرمان زندگی‌اش به حضوری موفق در برنامه‌های تلویزیونی محدود می‌شود و پسر مایکل (جیمی) نیز بازی‌های ویدئویی را پیشتر از پدرش دوست دارد و جیمی اتفاق خود و انجام بازی‌های آنلاین را به هر کار دیگری ترجیح می‌دهد و از این‌رو مایکل مرفع دوستی با فرانکلین (یکی دیگر از شخصیت‌های اصلی بازی) را به رابطه با خانواده اش ترجیح می‌دهد. دوستی که خیانت زن مایکل به وی در استحکام آن نقش مثبتی را ایفا می‌کنند زیرا مایکل بعد از مدتی تصمیم می‌گیرد که با کمک فرانکلین به مری تیس خانواده درسی درست و حسابی بدهد اما از بخت بد او و بهشتیه مایکل خانه Martin Madrazo مکزیکی به نام ایقائچی می‌زند و به همین سبب و برای پرداخت خسارتی که به بار آمد است مجبور به ورود مجدد به دنیای خلاف و سرقت می‌شود. بازگشتی که با همکاری دوست قدمی او یعنی

که پادیسر عمل می‌کند و فرانکلین جوانی بلندپرواز با توانایی‌های قابل تأمل است که با افزودن شرارت و دیوانگی ترور به آن‌ها می‌توان گروهی بیداماندنی را برای مخاطب پدید آورد.

آزادی و تنوع بی‌همتا

می‌توان گفت علاوه بر قدرت مذکور بودن گرافیک GTA 5 یا گوش‌نواز بودن موسیقی‌های توأخته شده در بازی محبوب‌ترین بخش این عنوان جهان آزاد مربوط به گیم پل آن است. همانند بخش داستانی که هر یک از شخصیت‌ها سنتاریو و روایت مخصوص به خود را داشتنند در قسمت گیم پل نیز چنین می‌باشد و هر کدام از سه شخصیت اصلی بازی ماموریت و توانایی‌های خاص خود را دارند که منجر به جذابیت بیش از پیش گیم پل این عنوان شده است. توانایی‌هایی که شامل آهسته شدن زمان در رانندگی توسعه فرانکلین که به هنگام فرار از دست دشمنان و پلیس‌های باهوش بازی و آن‌هم در

خیابانی مملو از ماشین این توانایی بسیار کاربردی است. همچنین حالت مشابه با bullet time در مکث پین برای مایکل وجود دارد که به‌واسطه‌ی آن می‌توانید برای مدت محدودی زمان را آهسته کنید و ویژگی ترور که با بهره گیری از آن ضربات دشمنان بر روی کم اثرتر شده و علاوه بر آن شدت ضربات ترور نیز افزایش می‌یابد تا آسان‌تر از دیگر زمان‌ها دشمنان را گوش مالی دهید. البته راک استار برای استفاده شما از این توانایی‌های به خصوص، محدودیت‌هایی را قرار داده است که شمارا در بهره‌گیری از آن‌ها محدود می‌کند و بعد از اتمام نوار توانایی هر شخصیت برای استفاده‌ی مجدد از آن می‌باشد مدتی را می‌گیرد.

چالش‌های حاضر در آن‌ها ما با موجی از فعالیت‌های فرعی همانند تئیس، شنا، دوچرخه‌سواری، شرکت در مسابقات اتومبیل‌رانی، شکار حیوانات و... مواجه هستیم که هر یک از آن‌ها جالب‌توجه طراحی شده‌اند و حتی ممکن است شمارا چندین ساعت به خود مشغول نمایند. علاوه بر قسمت‌هایی که تغییر (سویچ) میان شخصیت‌ها به صورت خودکار صورت می‌گیرید شما در طول بازی نیز می‌توانید شخصیت خود را تغییر دهید که در هنگام این عمل بالاتر مشابه Google Earth مواجه می‌شوید که باید از بالا نقشه‌ی شهر را ملاحظه می‌کنید که هر چه شخصیت موردنظرتان از شخصیت تحت کترلتان دورتر باشد این انتقال آهسته‌تر صورت می‌گیرد و از آن جالبتر این است که به هنگام کترل یک شخصیت ملاحظه می‌شود هر کدام از شخصیت‌ها در حال انجام فعالیتی مناسب با شخصیتش هست. همچنین سیستم مبارزات و کاور گیری دشمناتان دست‌خوش تغییراتی شده است و از خشکی که در GTA IV وجود داشت خارج شده و هوش ممنوعی حرفاًتان قابل قبول است و کمتر ملاحظه می‌شود که مانند GTA IV یا نسخه‌های پیشین تغییراتی شده است و از خشکی که در GTA IV وجود داشت خارج شده و هوش ممنوعی در سرتاسر بدن این انسان را در پشت اجسام مخفی کنند که به جای کفرن جان شما قسمتی از بدشان را در مقابل شما قرار دهد تا بی‌غذگه آن‌ها را به دیار باقی بفرستید! افزون بر این سیستم تعقیب و گریز پلیس‌ها نیز بهبودهایی به خود دیده است و ملاحظه می‌شود در بسیاری از موارد دست شمارا خوانده و برایتان مشکل سازی می‌کنند!

یک دیگر از بخش‌های گیم پای این عنوان که بهذوبی بازیاز را علاقه‌مند به ادامه و تکرار مجدد بازی می‌کند تنوع مثال‌زدنی مراحل اصلی و مراحل فرعی طراحی‌شده برای GTA V است؛ زیرا تنوع این بخش از بازی بسیار جالب‌توجه هست و بعد از گذراندن چند مرحله‌ی ابتدایی بازی که همانند نسخه‌های پیشین مربوط به معرفی ویژگی‌های جدید نسخه‌های این سری هست با مراحل متعدد و متنوع ای ابتداً بی روبرو می‌شوید که در این‌ین مراحل وجود دارند تنها توسعه یک شخصیت قادر به انجام آن‌ها هستید و آن گذشته مراحل بسیار جذاب سرقت که با انتخاباتی که در طول چنین مراحلی به بازی بازداده می‌شود اوج هیجان در یک بازی جهان آزاد به مخاطب القا می‌شود؛ زیرا مانند برضی از بازی‌های روز که مراحل مشابه ای در آن‌ها وجود دارد شما قرار نیست تنها به انجام وظایفی از پیش تعیین شده در سرقت را انجام دهید بلکه راک استار این بار انتخاب‌هایی در چگونگی وقوع مراحل به شما می‌دهد که بعنوان مثال می‌توان به هنگام شروع یک سرقت بزرگ بعد از بررسی عوامل و تهدیدات حاضر و بررسی آن‌ها می‌توانید تصمیم بگیرید به مکان موردنظر یورش ببرید و خطر به صدا درآمدن آزیر و سرمهدا را پیذیرید و یا باتدیسر و محافظه‌کاری بهصورت مخفی‌کاری به پیشبرد اهدافتان پردازید که این مراحل لذت کم‌نظری را به شما عطا می‌کند که تنها با تجربه GTA V متنی آن را درخواهید یافت. افزون بر مراحل اصلی و فرعی و



همچنین هوش مصنوعی شهر و دنیان نیز طبیعی است و در عمل نقش یک فرد که تنها زنده است را ایفا نکرده و در مقابل حادث رویداده در پیرامونشان تا حدودی باورپذیر عمل می‌کنند. سیستم راندگی و فیزیک‌های نیز بهبود داشته کترل ماشین‌ها قابل قبول هست و با یک دید کلی می‌توان گفت اکثر بازی بازان از راندن ماشین‌ها در خیابان‌های پویای لوس ساتوس لذت می‌برند و اگر شما خودروی خود را شخصی‌سازی نیز کنید هرگز از نایی کشیدن و سبقت گرفتن خسته نخواهید شد. همچنین می‌باشد که مراحل زیردریا GTA V نیز اشاره‌کنیم، بخشی که شمارا وارد فاز جدیدی از گیم پل این عنوان می‌کند زیرا همان‌طور که پیش از عرضه‌ی بازی (بر روی نسل هفتم) وده داده بود این قبیل مراحل جالب و چالش‌برانگیز می‌باشد و با پیشتر شدن جزیبات محتی در نسخه‌ی PC اکتشافات دریایی GTA V دوست‌داشتنی‌تر هم شده است. در زیردریا شما تنها افرادی نیستید که به دنبال کشف کنج و اجسام قیمتی هستید بلکه گروههای دیگری نیز در این راه تلاش می‌کنند و از آن گذشته شما باید حواس‌تان به عوامل محیطی مانند کوسمه‌های و تمام شدن اکسیژن تان نیز باشد که این عوامل سبب می‌شود تا انجام این قسمت از بازی چندان نیز آسان نباشد.



سایه‌های خوبی برای افراد و اشیا درون محیط پدید آورده‌اند درنهایت باید گفت، بخش جنبه‌های بصری GTA V عالی و در این وسعت محیط کم‌نظری است.

نوای سرقت و جنون

یک دیگر از موارد هیجان‌انگیز و دوست داشتنی و مدل‌بته کم نقصن GTA V بخش موسیقی و صدای‌کاری این عنوان است. بخشی که به خوبی هرچه‌تمام‌تر با گیم پلی بازی ترکیب شده است تا هرچه بیشتر مخاطب مذوق این عنوان شود. موسیقی‌های نواخته شده در طول بازی و به هنگام ماموریت‌های بازی به خوبی گوش شمارا نوازش می‌دهند. در GTA V مخاطب با طیف گسترده‌ای از موسیقی مواجه است. موسیقی‌هایی که در میان آن‌ها می‌توان نواهی را ریتم تند و مناسب بر مراحل اکشن و سریع پیدا کرد یا موسیقی‌هایی را شنید که متناسب با حس و حال برخی از لحظات بازی بوده و آرامش را برای شما به ارمغان می‌آورد.



یا یک ماشین را به هوا بفرستید! البته کیفیت طراحی برخی از بافت‌ها و اشیایی که کمتر در دید بازی بازان می‌باشند با مشکلاتی رو به رو هستند که با توجه به تاخیرهای پیاپی نسخه‌ی PC این بازی انتظار چنین مواردی ثمر فرت البته بافت‌ها و تکسچر‌های به نمایش درآمده در جای‌جای محیط بازی چنان عالی است که این طراحی‌های محدود و تا حدودی کم کیفیت چندان به چشم نمی‌آیند. افزون بر این موارد کیفیت ساخت و طراحی ماشین‌ها و وسائل نقلیه‌ی موجود در بازی طبیعی هست و به هنگام تصادفات و برخوردگرایی به هنگام رانندگی تخریب‌های وسایل نقلیه و دیوارها و محیط بازی در خود توجه بوده و شمارا راضی نگه خواهد داشت. در یک دید کلی می‌توان گفت با توجه وسعت دنیای بازی و ۶۰ فریم بودن آن می‌باشد که کیفیت گرافیکی و طراحی‌های بازی بسیار سطح بالا می‌باشند و مسلمان PC بازان شاهد یکی از بهترین گرافیک‌های سال جاری بر روی رایانه‌های خود هستند که با در نظر گرفتن سایه زنی‌های نرم بازی که واقعاً تم سازنده

هستیم که برخلاف نسخه‌های پیشین و بعضی از بازی‌های روز مردم حاضر در آن همانند یک رباط عمل نمی‌کنند بلکه واکنش‌های طبیعی از خود نشان می‌دهند که در کار اینیشن‌های مناسبي که برای آن‌ها وجود دارد حرکات شان جالب‌توجه است. همچنین اینیشن‌ها و حرکاتی که برای شخصیت‌های اصلی بازی در نظر گرفته شده است بسیار خوب طراحی شده‌اند و در بازی شاهد حرکات، راه رفتن، تیراندازی، دویدن و طبیعی از سوی آن‌ها هستیم. علاوه بر مغازه‌های فروان شهر، توریست‌های در حال بازدید از مناطق تفریحی و... مناطق بیابانی و بیرون از شهر لوس سانتوس بسیار دل ربا می‌باشند و در حالی که تقریباً دو، سوم از وسعت دنیای بازی را مناطق روستایی و کشاورزی، بیان‌ها با کاکتوس‌های بلند، جگل‌ها انبو و کوهستان های چشم‌باز تشکیل داده است تیم سازنده در طراحی این قسمت‌ها ذره‌ای کوتاهی نکرده است و بخوبی موتور RAGE و راک استار در ساخت دنیای این بازی وسیع سربلند شده‌اند. همچنین همان طور که در بالا نیز اشاره شد کیفیت دنیای زیرآب نیز در GTA V بسیار است و خوبی رضایت‌های واداران از زندگی‌بودن و قابل بودن کیفیت بافت‌های این بخش جلب می‌شود. گذشته از موارد اشاره شده در بخش بالا موردی که سبب تمایز جزئیات بخش گرافیکی این بازی از سایر عنوان‌های شود کیفیت واقعی بالا و چشمگیر ذرات و تکه‌های پر شده‌ی حاصل از یک انفجار هست و برای درک کردن این ویژگی بازی کافی است یک پیپبزین را منجر کنید

به ظرافت واقعیت

اگر به تقریباً یک سال و نیم پیش و قبل از انتشار نسخه نسل هفت‌تی این عنوان بازگردیم و اخبار و بحث‌های صورت گرفته در پیرامون GTA V را مرور کنیم خواهیم دید همکان لب به تمیز از جنبه‌های بصری و گرافیکی این بازی جهان باز با توجه به وسعت نقشه و خیابان‌های شلوغ و مردم زنده و پویای آن گشوده‌اند. کیفیت گرافیکی و طراحی که در نسخه‌ی کنسول‌های نسل هشتمی بسیار بهتر شد و اینک ببر روی رایانه‌های شخصی به بلوغ رسیده است. در این عنوان با شهری رو به رو

مدادگذاری سه شخصیت اصلی بازی را می‌توان کم نقص توصیف کرد و برای درک بهتر این امر کافی است یکبار به بحث‌های صورت گرفته میان این شخصیت‌ها گوش دهید تا هماهنگی صدا با رفتار و چهره‌ی هر یک از آن‌ها را ملاحظه نمایید. همچنین تعداد افرادی که برای صحبت کردن در نقش مردم عبوری کوچه و خیابان در نظر گرفته شده اند بسیار زیاد بوده و تقریباً در اکثر مواقع صدای تکراری به گوش شما نمی‌خورد. همچنین صدای‌های توهین‌شده برای ماشین‌ها، بارش باران، شلیک گلوله و... کم نقص می‌باشند و پهсадگی نمره‌ی قبولی را از نزد حتی بازی بازان مشکل‌پسند می‌گیرند. افزون بر این همانند نسخه‌های پیشین ایستگاه‌های رادیویی و این بار متنوع‌تر از هر زمان در اختیار مخاطبان قرار داده شده که می‌توان آن‌ها یافت که به‌خوبی مختلف و برای سلیقه‌های متفاوت را برطرف می‌کند و می‌توان گفت در این ساخته‌ی راک استار با یکی از شاهکارهای جنبه‌های بصیری در نسل هفتم و هشتم رو به رو هستیم.

سخن پایانی

در پایان می‌بایست گفت اینکه PC بازان توانسته‌اند عنوانی که مدت‌ها انتظار انتشار آن را می‌کشیدند را تجربه کنند، انتظاری که می‌توان گفت راک استار توانسته است پاسخ مثبتی به آن بدهد و با یک عنوان خوب و گرافیکی مدل‌بندی بیشتر نسبت به کنسول‌ها بر روی رایانه‌های شخصی مواجه هستیم. عنوانی که همان‌طور که پیش از این خود را ثابت کرده بود با داستانی که هرچند خرد مهکلاتی دارد اما از گیرایی لازم و شخصیت‌پردازی مطلوبه بهرره می‌برد که به همراه گیم پلی دوست‌داشتمن و هیجان انگیزش می‌تواند تا مدت‌های محدودی PC بازان را سرگرم کند و با بهره‌مندی از موسیقی‌های مناسب می‌توان گفت GTA V بدون اغراق یکی از موفق‌ترین بازی‌های چند سال اخیر بوده و تا سال‌ها در ذهن مخاطبین باقی خواهد ماند.

GRAND THEFT AUTO V [PC] 100

سه شخصیت اصلی دوست‌داشتمن، گیم پلی هیجان‌انگیز، گرافیکی‌چذاب و کم ابراد، موسیقی‌های جالب‌توجه، مأموریت‌های اصلی و فرعی بهیادماندنی، آزادی عمل بالا و...

ایراداتی جزوی در پخش داستانی.

توجه: نمره‌ی شش داشتا ن از ۹۷ ایست اه لیل بار بودن ارزش کلی اگر به آن نمره‌ی از ۱۰۰ داده شد. است.



خون وون



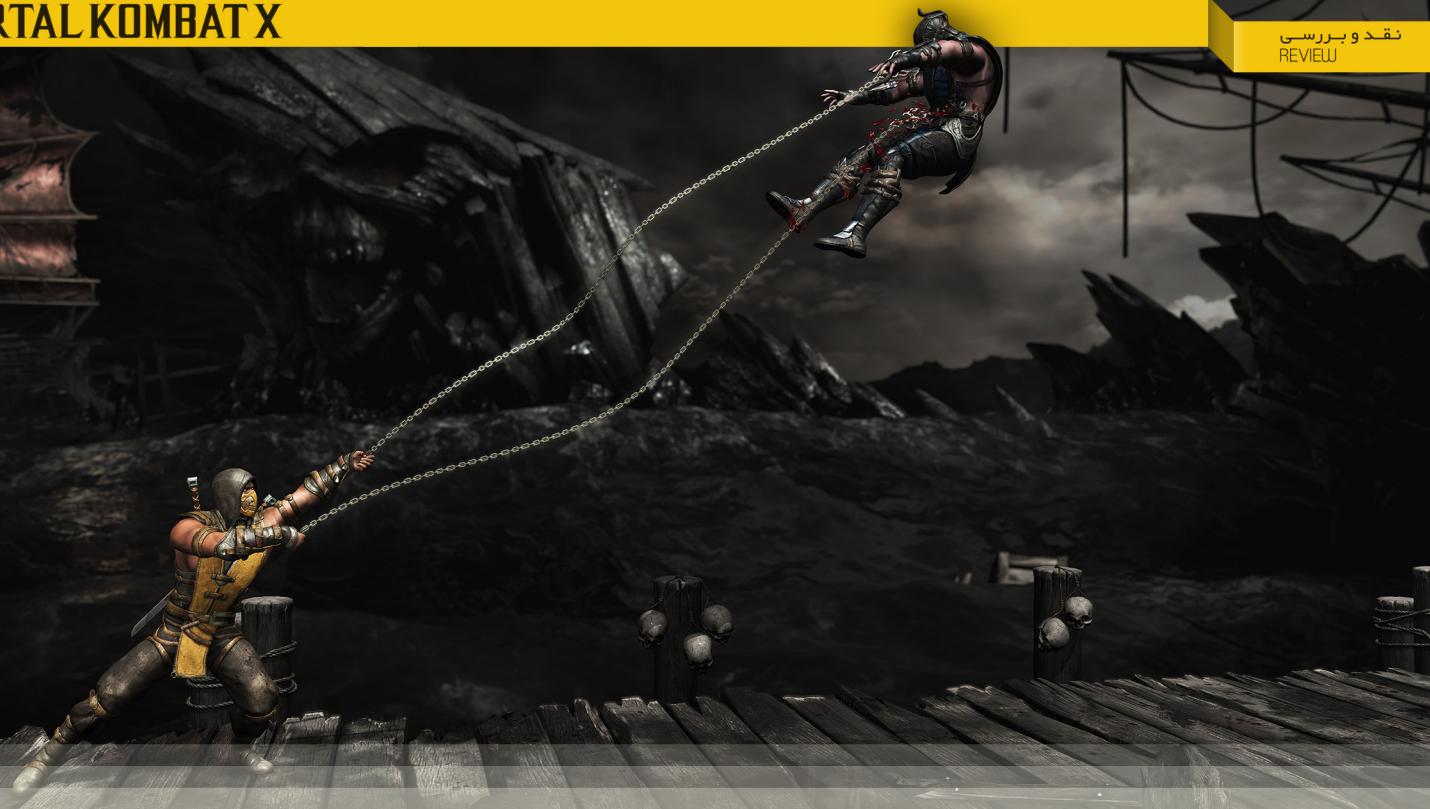
MORTAL KOMBAT X

• محمد حسین جعفریان •

این عنوان تست کرد و خوب هایشان را برگزید و با در نظر داشتن ریشه های نسخه های قبلی سری Mortal Kombat و حفظ جذابیت های نسخه نهم Mortal Kombat X زد. با این دست به ساخت Mortal Kombat X تفاوت که عناصری چون جذابیت گرافیکی بسیار بیشتر از نسخه قبل، کارگردانی بهتر صحنه ها، نوآوری هایی کاملاً جدید و جذاب، معرفی شخصیت های جدید و ... و ریز با آن ها ترکیب کرد و به علاوه تمام این ها سعی کرد مشکلاتی که در نسخه نهم به خود را نیز برطرف کند. تمام این سخنان برای این بود که بدانیم این عنوان از کجا آمد. حال می خواهیم نگاهی داشته باشیم به بند بند وجود دهنده نسخه از سری Mortal Kombat که تا دریابیم در رلم حقیقتاً در نسل هشتم برایمان چه آشی پخته است!!!

به تجربه اش ترغیب می کرد. بعد از آن برخلاف انتظار طرفداران ندررلم نسخه بعدی این بازی را منتشر نکرد و یک بازی دیگر یعنی "بی عدالتی" بنززرگان در میان ما" را منتشر کرد. عنوانی که شاید به اندازه عنوان قبلی موفق نبود اما پر بود از ویژگی هایی تازه که مشخص بود سازندگان در حال تست کردن آن ها بوده اند. در حقیقت ندررلم چندین و چند ویژگی خوب و بد جدید را در این عنوان قرار داد و شاید همین باعث شد که این عنوان به اندازه بازی قبلی آن ها مورد توجه قرار نگیرد. این کار هدفی کاملاً از پیش تعیین شده داشت و ندررلم می داشست که چه کار می کند. وی تمام ویژگی هایی که مخصوص است در عنوان اصلی اش Mortal Kombat دهد را در معنی سری Mortal Kombat

که سیل تغییراتی که بر آن اعمال کرد آنقدر زیاد بود که ممکن بود هر نتیجه ای داشته باشد اما این عنوان آنقدر نسبت به قبل پیشرفته و تازگی داشت که نه تنها تنگی برای هسته های قبلی به شمار نرفت بلکه استانداردهایی که از این سری می شناختیم را درجات بسیاری بالا برد و کاری کرد که این عنوان تبدیل به یکی از عظیم ترین بازی های مبارزه ای ساخته شده در تاریخ باشد. جدا از پیشرفته های مختلف در بخش مبارزه ای و امکانات جدید و طراحی های عالی در آن زمان و ویژگی های جدیدی که در بند بند بازی موج می زد، آن بخش داستان فوق العاده عنوان (که هرگز از یک بازی در سیک مبارزه ای انتظار نمی رود) آنقدر عالی عملکرد داشت که هر گیمری را این عنوان ریسیک بسیار بزرگی را پذیرفت چرا



این سوال را از سازندگان داشته باشند که چرا بسیاری از شخصیت های محبوبشان را حذف کرده اند؟ جواب را باید در همان شخصیت های موجود جست و جو کرد. در حقیقت سازندگان برای بها دادن و وارد کردن شخصیت های جدیدی که تا به امروز در این سری وارد نشده اند تیاز داشته اند که برخی از شخصیت های دیگر را حذف کنند تا بتوانند پر و بال بیشتری به این تازه واردها بدهند که انصافاً هم باید کفت در این کار موفق بوده اند و این شخصیت های جدید به خوبی جایشان را در دل طرفداران پیدا کرده اند. به علاوه این شخصیت ها به هیچ عنوان پایبین از سطح شخصیت های قدیمی سری نیستند و با توانایی ها و سبک های مبارزه جدیدشان موتور این سری را حال و هوای خوبی داده اند و آن را از کهنه بـ طور کامل بیرون کشیده اند. در حقیقت ندررلم می داند که هر چیزی روزی تکراری می شود و اگر هیچ شخصیت جدیدی را وارد سری نکند شاید در یک یا دو نسخه دیگر ضرباتی را از این نبود شخصیت های جدید بخورد پس در این عنوان این شخصیت های تازه ایکه به نظر شخص بندۀ ۹۰ درصد آن ها واقعاً جالب و جذاب هستند) را وارد سری می کند تا برای نسخه های بعدی دستش چه برای شکل دهنی به شالوده داستان و چه برای بخش مبارزات بازتر باشد.

برای کسانی که بازی را پیش خرید کرده اند در نظر نگیریم و شخصیت هایی که در آینده با DLC عرضه می شوند را هم فراموش کنیم) شاید این تعداد شخصیت از نظر بسیاری از طرفداران کم باشد و تواند خواسته های آن ها را برآورده کند اما زود قضاوت نکنید چرا که ندررلم این بار با یک حرکت بسیار ویژه این تعداد را 3 برابر کرده است. در حقیقت در همان زمانی که شما قصد انتخاب یک شخصیت برای مبارزه را دارید و از میان 24 شخصیت موجود یکی را انتخاب می کنید مشاهده می کنید که هر شخصیت 3 حالت کاملاً متفاوت دارد که باید یکی از آن ها را برای بازی انتخاب کنید. این تفاوت فقط در لباس و وسائل داشته وی نیست بلکه حرکت های ویژه، کمبیو ها و در حقیقت همه چیز آن ها با یکدیگر متفاوت است. بر روی این بخش به حدی عالی کار شده است که به راحتی می توان برای یک مبارزه دونفره یک شخصیت را انتخاب کرد و هر کس یکی از حالات وی را برگزیند. نکته اینجاست زمانی که این مبارزه را انجام می دهدی برخلاف تفکرتان به هیچ عنوان خسته نخواهید شد چرا که توانایی های آن ها و سبک مبارزشان انقدر تفاوت دارد که گویا با 2 شخصیت مختلف در حال مبارزه هستید.

درست است که با کارهای بسیاری که ندررلم انجام داده است حقیقتاً کمبود تعداد شخصیت های بازی در ساخته ایکه این سخا

کننده به نظر می رسد. فضای تاریک، آن و سایه ای که در آن بر سر این دنیا می افتد زمانی که با پایانش در می آمیزد باعث می شود که بتواتریم برای نسخه بعد امید به داستانی بسیار جذابتر داشته باشیم چرا که این داستان شاید به خودی خود جذابیت ویژه ای نداشته باشد و صرفاً چیزی باشد که روایت می شود اما فضاسازی نسبتاً خاصی را برای آینده به ارمنان آورده است.

درست است که بخش داستانی این بار داستانی به جذابیت گذشته ندارد و حتی از روایت چندان خوبی نیز برهه نمی برد اما اگر در یک بخش هم موفق و قابل قبول عمل کرده باشد چیزی نبوده جز معرفی شخصیت های جدیدی که ندررلم به تازگی در این نسخه برای وارد کردن آن ها در بازی اقدام کرده است. به مانند بخش داستانی قسمت نهم در این عنوان نیز این بخش باعث می شود که بازیباز بیش از پیش با شخصیت ها همزاد پنداری کند و در حقیقت آن ها در کنند. در نظر داشته باشید که این حد شناخت شخصیت ها و همزاد پنداری با آنان در هیچ عنوان دیگری در این سبک دیده نمی شود. یک عنوان فایتینگ به طرز تبودن یک بخش داستانی فوق العاده کم کرد و به همین دلیل شاید توان ندررلم را نیز زیاد سرزنش کرد. نکته دیگری که در رابطه با بخش داستانی نیاز به بیان دارد این موضوع است که داستان نیز به طرفی هم نمی توان نفره زیادی از مورتال کمبت X چیزی شبیه یک پل روایت



البته باید گفت درست است که این کارها از سوی ندررلم واقعاً قابل ستایش است اما از طرفی هم باید گفت که هنوز هم حذف آن شخصیت های دوست داشتنی را به طور کامل توجیه نمی کند و شاید بتوان پخشی اندک از این اتفاق را کردن کم کاری ندررلم نیز اداخت. علت این سخن نیز مشخص است. وارد نسل هشتم شده ایم و این عنوان در ابتدا برای نسل هشتم عرضه شده است و بدون شک می خواهد استاندارد های نسل هشتمی بودن را داشته باشد. پس این بار بدون انجام ریسک شیره قدرت همان موتور مورد اعتماد قبلی یعنی آتریل انجین 3 را برای ساخت عنوانش بیرون می کشد و یک عنوان با گرافیک نسل هشتمی عرضه می کند. این گرافیک نسل هشتمی طراحی دوباره شخصیت ها، لباس ها و ... را می طبلد و این ها سبب می شود که ندررلم از آوردن شخصیت هایی بیش از این به بازی جوگیری کند. علت دیگر نبود بعضی شخصیت های دوست داشتنی و قدیمی‌که نقطه ضعف محسوب می شود را می توان در یکی از نقاط قوت این عنوان جست و جو کرد.

ساعاتی بیشتر و بیشتر از قبیل را به تجربه مورتال کمپت X ببردازید و از آن لذت ببرید. اما این بار یک بخش جدید در تجربه آتلاین این عنوان به چشم می خورد که تا به امروز خبری از آن نبود. FACTION WAR بخشی جذاب است که بازیکنان در آن یکی از ۵ گروه موجود را به عنوان گروه خود برمی گزینند و با رقابت هایی که دارند سعی می کنند گروه خود را به رتبه اول برسانند.

بخش موسیقی در سری عنوانین Mortal Kombat همواره خوب بوده است. یعنی انصافا نه شاهکاری بوده است که کسی بخواهد جدا به گوش دادن موسیقی هایش بپردازد و نه در طول بازی فقدان شدیدی از نبود یک موسیقی جذاب احساس می شود. همواره این لقب خوب را یکی می کشیده و همواره در همان حد قابل قبول بوده است. مورتال کمپت X هم در این بخش از آن متفتناست. اما صدایگاری بخشی دیگر و جداست. نسخه دهم فرآچایز مورتال کمپت را به جرئت می توان در بخش صدایگاری در حد اعلا نماید و آن را ستایش کرد. صدایگاری عالی و بسی تقاض شخوصیت های قدیمی و جدید، صدای خرد شدن استخوان های حریف که باور نکنید تفاوتی با حقیقت ندارد و ... تنها نمونه هایی از این صدایگاری بسی تقاض هستند که سازندگان در این نسخه انجام داده اند.

سازندگان به این حرکات خون آسود را ستایش می کنند. گیم پلی بازی این بار چیزهایی را برای راحت تر بازی کردن بازیکنان فراهم آورده است. Easy Fatalality و قابلیت تازه ای که به بازیکنان اجازه می دهد بعضی حرکات دنگواه خود را بر روی صفحه زیر نوار جان شخصیت خود مشاهده کنند نمونه ای از این چیزهاست. یکی دیگر از بخش هایی که همواره در گیم پلی این عنوان بازیکنان از آن لذت می برند بخش آتلاین و در حقیقت مولتی پلیر آن است. این بخش هم به مانند بخش های دیگر گذشته که از بعضی آن ها ناگیرده نشد دستخوش تغییرات خاصی نشده است و همان حالات سابق را حفظ کرده است. هنوز هم که هنوز است هر وقت از تجربه بخش تک نفره آفلاین این عنوان خسته شدید می توانید با مراجعته به این بخش

X-RAY هنوز هم هر شخصیت همان یک حرکت را دارد. هر حالت از سه حالت از هر شخصیت 5 حرکت مخصوص می شود را دارد که این موضوع باعث می شود مجموعاً 360 حرکت مخصوص ساخته شده توسط سازندگان را در این عنوان شاهد باشیم که عددی کاملاً قابل قبول و حتی فراتر از آن است. حرکات خشونت بار همیشگی این عنوان نیز این بار با کیفیتی بسیار بالاتر و به شکل زیر دهنده تر در این عنوان می درخشند و در بخش بخش آن ها دقیقت سازندگان و توجه آن ها به جزئیات را می توان به طور کامل احساس کرد. به طور مثال Fatalality های یک شخصیت ثابت بر روی شخصیت های مختلف تاثیرات مختلفی دارد و ... این توجه به جزئیات را بعد از ساعاتی تجربه این عنوان به خوبی در می باید و این توجه جنون بار

ندررلم با آن حالت 3 گانه ای که به هر شخصیت داد جدا از شاهکاری که خلق کرد متأسفانه یا خوشبختانه اصولاً کار ساخت هر شخصیت را یک جوهرهای 3 برابر کرد و این علт همه دست در دست هم می دهنده که ندررلم بالاخره بی خیال بعضی از شخصیت های قدیمی (حداقل برای این نسخه) بشود و به همین 24 تاکه انصافاً هم کم نیست و قابل قبول است و جذاب! قناعت کند. گیم پلی بازی در کل همان نسخه بهبود یافته 2 عنوان قبلی این سری است. مشکلاتی که در بعضی بخش های مبارزات 2 عنوان قبلی استودیو به چشم می خورد به طور کامل برطرف شده است و بعضی عناصر تازه ای به ارت رسیده از "بی عدالتی" مانند استفاده از عوامل محیط برای حمله نیز همانگونه که گفته شد اضافه شده است. کل های ابتدای مبارزات نیز در هیچ کجا از نسخه های این سری این چیز دستی و دقیقت را در جر و بحث ها و رجز خوانی های اول بخش عالی عملکرد است. حرکات عنوان در این بخش عالی مبارزات ندیده بودیم و این X-RAY از نظر کار گرافیکی فقط کمی دقیقتر شده اند اما کارگردانی بهتری پیدا کرده اند به این مفهوم که دوربین هر لحظه را از زاویه های بهتری به نمایش می گذارد و عمق آن درد و ضربه به خوبی به بازیکنان القا می شود. البته





سینماتیک های بخش داستانی و یا در بعضی بخش های دیگر دوربین به چهره یک شخصیت نزدیک می شود می بینید که با گرافیکی در حد نسل هفتم طرف هستید. البته این موضوع آنقدر ها هم آزاده‌هند نیست چرا که اصل تجربه شما از این عنوان در همان مبارزات است که در آن ها هیچ مشکلی از ناحیه گرافیک احساس نمی کنید.

موقع یک تصویر بسیار با کیفیت در دست دارید و سازندگان آن را به خاطر آن همه ظرافت سنتیش می کنند اما وقتی مقداری بر چهره شخصیت موجود در تصویر زوم می کنید با تصاویری با کیفیتی کمتر از قبل مواجه می شوید؟ این موضوع در رابطه با گرافیک مورتال کمبت X نیز صادق است. در حققت گرافیک بازی و همه چیز آن عالی است اما وقتی در

افکت های موجود در هر محیط، خون های ریخته شده بر روی زمین، رعد و برق ها و باران هایی که در محیط می بارد و به خصوص دقت در نحوه وارد شدن ضربه ها بر بدنش حرف جلوه هایی از این نسل هشتمی بودن گرافیک بازی است که هر کدامشان برای سنتیش سازندگان کافی است. اما متاسفانه این موضوع همه جا هم صادق نیست. دقت کرده اید که در بعضی

Mortal Kombat X در بخش گرافیک رسما نسل هشتمی شده است از طراحی محیط ها گرفته تا لباس تک تک حالات تک کاراکترها همه و همه در اوج دقت و ظرافت انجام شده اند و اجرای بازی با رزو لوشن 1080 پی و فریم ریت 60 این عنوان نیز همراه می کوبد بر زیر این نوشته که بازی در بخش گرافیک رسما لایق یک عنوان نسل هشتمی عمل کرده است.

نکته ای هست که لازم است با شما در میان بگذاریم. اگر شما قصد تجربه این عنوان را بر روی کنسول نسل هفتمی خود دارید، تباید انتظار این توصیفات را در گرافیک آن داشته باشید. از طرفی نباید انتظار گرافیکی در حد تصاویر و تریلرهایی که در اینترنت منتشر شده اند را داشته باشید چرا که تمام توصیفات این ندق و آن عکس ها و تریلرها متعلق به نسخه های نسل هشتم است و با سابقه ای که از عناوینی که بدین شکل منتشر می شوند به یاد داریم اگر از آن آماده نباشید احتمالا تو ذوقتان خواهد خورد!

کلام آخر

بدون هیچ حرف اضافه در ابتداء می گوییم که اگر طرفدار سبک مبارزه ای هستید تجربه MKX بر شما واجب است. تاکید می کنم واجب است و به هیچ وجه نباید آن را از دست بدھید. این بازی نوآوری های بسیاری دارد. جذابیت های بسیاری دارد و بسیاری از مشکلاتی که در نسخه های قبلی اش وجود داشت را دیگر درون خود ندارد. درست است که بازی بعضی شخصیت هایی که آن ها را بسیار دوست داشتید را ندارد و درست است که داستانی به عظمت نسخه قبل را یک نمی کشد اما آنقدر ویژگی چذاب و عالی دارد که می توانید این مشکلات را به بزرگواری خود بپوشید و به عمق چنون خون آلوی بروید که ندرر لم باز هم برایتان ترتیب داده است.

MORTAL KOMBAT

94

گرافیک فوق العادم،
Variation، Fatal Fury، X-Ray و
Krypt، طراحی جدید،
Multiplayer، Faction Wars



توضیحات ناقص در خصوص سبک هر مبارزه مشکلات اولیه
سرورها، حالت نه چندان چذاب (Single Player) (به بخش داستانی)





• محمد صادق شجاعی

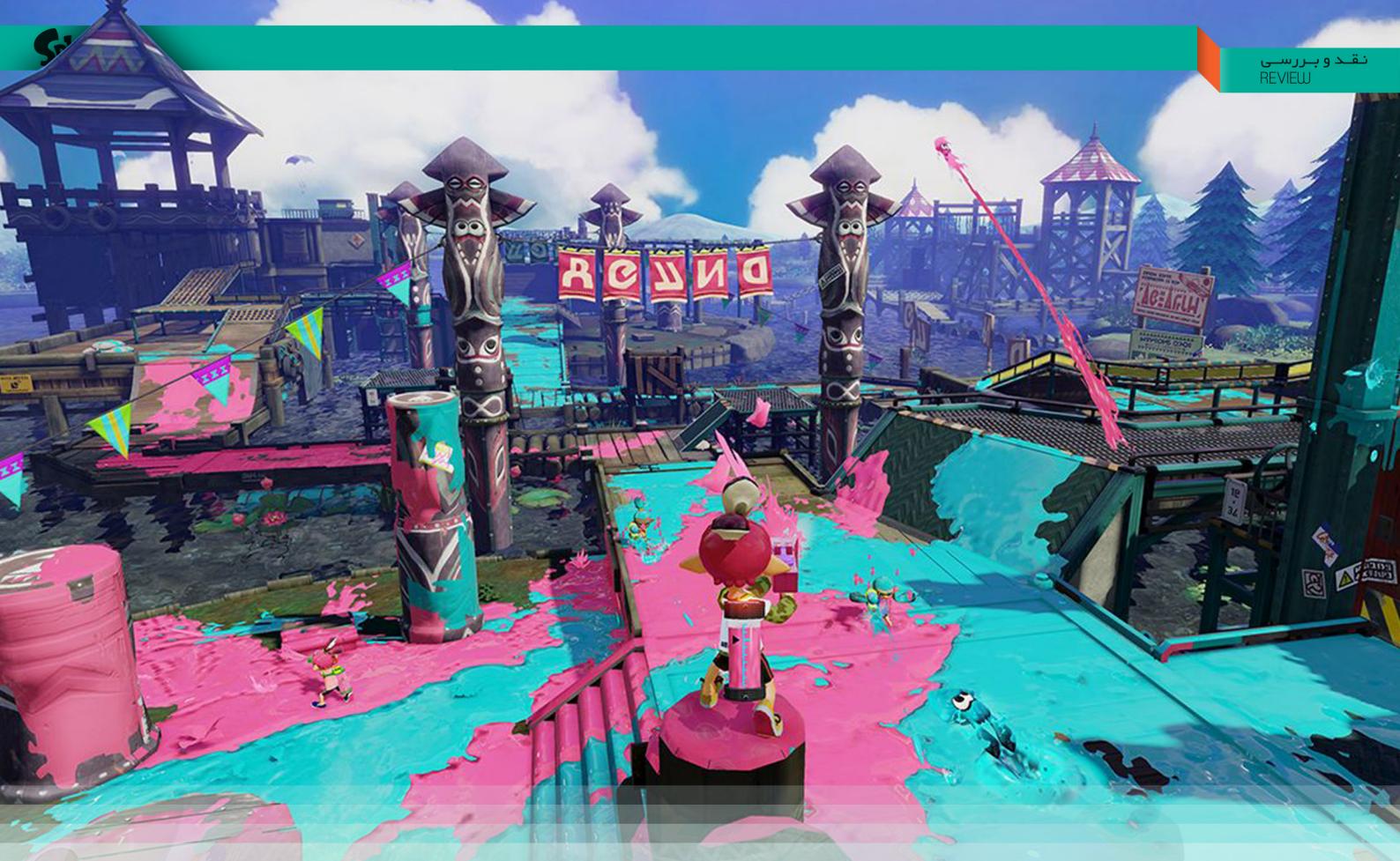
متنداشته و بعض‌ا دشوارتر نیز شده است. سیستم ایجاد رقابت در حالت Turf War معمولاً شما را در مقابل افراد باتجربه تر، بهتر و مجهزتر قرار می‌دهد. قراردادن یک تیم با اعضا‌ای زیر سطح ۵ در مقابل تیمی با اعضا‌ای دارای سطح ۱۳، ۱۴، و ۱۵ حقیقتاً تعجب شما را بر می‌انگیزد.

در جبهه‌جنبه‌های مثبت می‌توان به این مورد اشاره کرد که بازی بر روی سرورها لذت بخش‌تر از کدهای از قبیل تعیین شده می‌باشد. Inkopolis زنده و پر از جنب و جوش است. همواره راه جالب تری برای خریدن اسلحه‌ها و وسایل وجود دارد. منوهای خسته‌کننده را فراموش کنید.

اما در جبهه مخالف: رسیدن به سطح ۱۰ و بالاتر هیچ تغییری نسبت به نسخه پیش اتشار

نکنید که در ثانیه اول تجربه این عنوان سبک خاص Nintendo را به خوبی مشاهده خواهد کرد. مهم ترین خصیمه این سبک، لذت بخش بودن است. به مانند دیگر ساخته‌های کمپانی این ویژگی در راس امور قرار دارد. تنها خلاقلیت بازیسازان است که یک ایده ساده را به لذت بخش ترین تجربه تاریخ بدل کنند. البته خلاف این موضوع نیز ممکن است به وقوع پیووندد.

هر عنوان شوتر آنلاین دوران شکوه خاص خود را دارد، اما مدتی بعد مشکلات و افول شروع می‌شود. برخی از مشکلات ریز هستند و سریعاً به وسیله پچ‌ها رفع می‌شوند؛ اما در موارد دیگر نیز به همین سادگی است؟ Splatoon به عنوان یک شوتر آنلاین نیز از این قاعده مستثنی نیست. به احتمال زیاد عدم حضور شخصیت‌های آشنا‌یابی مانند Mario در این ساخته Nintendo قدری عجیب باشد، اما شک



برای پیروزی باید مناطقی بیشتری را به رنگ خودتان آغشته کنید. در حالت Ranked Battle Zones از مجموعه Ranked Battle باید بر سر تصاحب مناطق چنگیکه و کنترل آن ها را بدست بگیرید. البته لازم به ذکر است که تا قبیل از Ranked Battle رسیدن به سطح 10 قادر به تجربه Battle نیستید.

اگر شانس بیاورید و در تیم برنده باشید سریعاً به سطوح بالاتر فر رسدید، اما اگر با بازیابی از تازه کار هم بازی شده و به نبرد با تیمی با تجربه پیردازیز به ضعف Turf War پی می بردید، زیرا قادر به ورود به این حالت با هر سطحی هستید. در حالت Splat Zones شکست ها و پیروزی در حالتها، کشته ها و کشتن شدن ها محاسبه گردیده ها، در سطح شما تاثیر دارند. در این حالت تنها یک راه حل در پیش رو دارید: بازی با بازیابی از خرید و سایل و سلاح های بهتر تا حد امکان. در اینجاست که متوجه فوائد تمام کردن کمپین در نظر گذشت. نه تنها با سیستم ها و کنترل های بازی بهتر آشنا شده، بلکه طرح سلاح های جدیدی در اختیار شما قرار می گیرد که می توانید آن ها را در فروشگاه خریداری کنید.

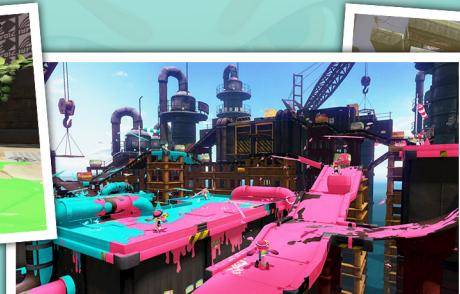
مکانیزم های مختلف به محل مورد نظر رسیده و zapfish اسیر شده را نجات دهید. مکانیزم های ارتاش Octarian را نیز نابود کنید. به مانند پیشترین بازی های Nintendo، بخش کمپین مداماً دشمنان، مواقع و مکانیزم های جدید بر سر راه شما قرار داده و این شانس را به شما می دهد که برای عبور از چالش ها از آن ها استفاده کنید. جا به جا کردن و چرخاندن سکوها، مبسط و متفقین کردن اسفنج های جوهري، مسیرهای نامرئي، ریل های جوهري و جوهري پاش هایي که نگهبانی می دهند. برای تمام کردن کمپین باید ازین موارد به پیشترین نحو استفاده کنید. البته تبادل باس بزرگ و فوق العاده ای که در انتهای مسیر انتظار شما را فریمیکو شکست را فراموش کنید. Splatoon از قابلیت ایجاد این موارد مختلفی را در اختیار بازیابی از قرار می دهد.

به جز کمپین تک نفره، Splatoon دارای دو مجموعه از حالت های مختلف در بخش آنلاین به نام های Ranked Battles و Regular Battles می باشد. البته بخش مختلفی بزودی عرضه می شود. در بخش Turf War از مجموعه Regular

Splatoon را راضی می کند. جایی که طرفداران را هم قادری نگران کننده است. منظور این نیست که در اختیار داشتن Krak-On Splat Roller شکست ناچیزی است، اما قدری عادت کردن به آن مشکل می باشد. اگون چرخیت کم جوهري و سرعت سلاح های خاصی که آزاد می شوند را اضافه کنید. برای مثال kerala و Aer- Aerospray MG شدیداً در درسراز هستند. شاید ospray RG تجربه کنندگان و حتی Nintendo با این جمله Krak-On Splat Roller در اختیار دارد مسلماً پیروز خواهد شد.

تاكتیک های موثر تازه ای ایجاد می شوند. در حالی که با سلاح های Charger درگیر هستیم، مشاهده می کنیم که بازیکنان بر روی مناطق متفاوت باشند اما تیمی که بازیکنان را از آن ها استفاده می کنند. حتی مخفی کاری و هدشات به جزئی جاذب شدند تبدیل شده اند. متأسفانه این استراتژی تاثیر چشمگیری در کشته شدن یا کشتن دارد، اما به معنای پیروزی مطلق نیست.

Nintendo سبک جدیدی از سلاح را معرفی کرده - رنگ پاش. این سلاح ها قدرت خوبی داشته و در نبردهای نزدیک بسیار مفید است. اما قادر به رقابت با Krak-On Krab-On نبوده و شما را دست و پا بسته رها می کند. بزرگترین مشکل Splatoon تکراری شدن است. حالت های نبرد محدود و نقشه هایی که پس از یک ساعت خسته کننده می شوند. می توان Mario Kart را Splatoon در سبک شور معرفی کرد، اما در سبک خود می درخشند و با پیست های هیجان انگیز و متنوع



مسیر درست و جا به جایی بین سکوها با سرعت بالا در محیط حرکت کنید.



Splat Zone دارای تجربه ای متفاوت نسبت به Turf Wars می باشد. زمانی که هدف رنگ کردن مناطق تعیین شده باشد، اسلحه های دوربرد و خصوصاً اسلحه های شارژر بسیار کاربرد دارند. در مقابل دیگر سلاح ها خاصیت خود را از دست می دهند. توپ تیمی از زمان خود را هرف رسانیدن به مناطق مرتفع می کنند. در این لحظه است که از خسته می شوید. حتی برای بالا رفتن سطح، بالا رفتن رتبه، و بدست آوردن وسایل جدید هم دوباره بازی را اجرا نخواهید کرد. باعث تأسف است که پیشتر مکانیزم های مبتكرانه کمین جایی در نقشه های آتلاین و چند نفره ندارند. در مقایسه با Super Mario 3D Land شاید این نقشه ها فاقد قالب های متتنوع و جادو باشند، اما هیچ کمبودی از لحاظ نوآوری وجود ندارد. البته این مورد یک ضعف محسوب نمی شود، نقشه ها به خوبی طراحی شده و دارای فضای بزرگ، مکان های مرتفع، مناطق مناسب کمین کردن و مخفی کاری هستند. از پارک ها و مناطق نفتی گرفته تا مراکز خرید و مناطق صنعتی، تماشی این مکان ها را می توانید آشنا شوید. رنگ کرده و مهارت هایتان را به رخ همگان بکشید.

loon اشاره دارد. مهمترین المانی که در جذابیت یک شوتر آتلاین نقش دارد. جذابیت و تازگی برای هفته ها و ماه ها باید حفظ شود. باز تعریف سبک شوتر آتلاین توسط Nintendo بسیار هوشمندانه است. Splatoon از کنترل های ساده برهه برد و به آسانی ارتباط برقرار می کنید. اما لایه ای از مهارت و استراتژی در لایه های زیرین این پالت فوق العاده و رنگی پنهان شده. تست سلط بر قلمرو، اتخاذ تاکتیک های مناسب، کار تیمی و توجه داشتن به نقشه بر روی U GamePad همگی از عوامل مهم در پیروزی هستند. به مرور زمان به استفاده از کنترل های حرکتی در جهت هدف کمی دقیق عادت می کنید.



مهم ترین مبحث در این بازی میزان پوشش است. این ویژگی وجه تمایز Splatoon با دیگر شوترهای آتلاین می باشد. ایستادن و کمین کردن هیچ فایده ای برای شما نخواهد داشت. مگر اینکه قصد دفاع از منطقه را داشته باشید. زمانی که در میدان نبرد قرار گرفتید باید درست تصمیم گیری کنید، زیرا در Splatoon تصمیم گیری درست به اندازه تیراندازی اهمیت دارد. جوهر مایع حیاتی در بسیاری جهات است. Inklingها می توانند به ماهی مرکب تبدیل شده و به سرعت در مکان های مختلف جا به جا شوند. در این حالت آن ها از دیدگان پنهان بوده و می توانند جوهر معرف شده را بازیابی کنند. اگر مدت زمان زیادی ساکن میانید مدمده دیده یا حتی کشته می شوید. زمانی که در خاک دشمن از خود رد جوهری به جا می گذاردید، تنها خود را به کشتن داده اید، زیرا دیگران به راحتی می توانند مسیر را دنبال کنند. در زیر آتش دشمن زده تنها مسیر بازگشت به خانه را از دست داده اید، بلکه خبری از پشتیبانی نخواهد بود. در حالت ماهی مرکب می توانید از ساختمان ها به صورت عمودی بالا بروید، از سکویی به سکوی دیگر بپریبد، و با استفاده از سطوح شبیدار سرعت را بالا ببرید. همچنین می توانید با استفاده از



در ابتدا سلاح های شما ساده هستند - یک رنگ پاش سریع و یک نارنجک جوهری. با انجام بازی XP و پول دریافت کرده، و سلاح های جدید، لباس، کفش و موارد فراوانی در دسترس شما قرار می کنند. تمام این آیتم ها را می توانید با حاصل دست رنجتان در فروشگاه ها نیز خریداری کنید. هر سلاح جزئی از یک مجموعه با سلاح ثانویه - یک نارنجک، بمب، سلاح سکینی یا رنگ پاش جدید - و یک سلاح خاص (که تنها در صورتی آزاد می شود که یک نوار پر شود) می باشد. به اندازه کافی جوهر شلیک کنید، به اندازه کافی بکشید، و از کشته شدن اجتناب کنید. هسته گیم پلی در این سه عمل خلاصه می شود.





مجدوب خواهد کرد. حتی به صورت ناخودآگاه سعی می کنید شخصیت ها و محیط را لمس کنید. از تاثیر موسیقی بر جذابیت این دنیا نمی توان چشم پوشی کرد.

Ullia را شناخته و بر محدودیت های آن واقف است. این سطح از جلوه های بصری، رنگ ها و نورپردازی را شاید تنها در انیمیشن های Pixar دیده باشید. مطمئناً به اندازه 5 GTA 5 یا Witcher 3 جذاب جزئیات توجه نشده، اما زیبایی، جوهرها، و تاثیر آن ها بر محیط مطمئناً شما را

تمامی نقشه ها، حوادث و حالت های متعدد Destiny را نداشته باشد، اما همچنان به دلیل جلوه های بصری زیبا و رنگارنگ و مهمتر از همه لذت بخش بودن گیم پلی به مانند جواهری گرانیها در این بازار می درخشد.

به نظر می رسد Nintendo به خوبی سخت افزار

Mario را با Splatoon مقایسه کرد، اما هردو بازی یک وجه مشترک دارند، و آن تصمیم سازندگان مبنی بر اراده زیباترین جلوه های بصری، بهترین مکانیک های نوآورانه، و گیم پلی درگیر گننده که کمبود شاید

SPLATOON

85

+
دوری از هرگونه خشونت، بخش چند نفره جذاب، بخش تک نفره درگیر گننده، مکانیک های متنوع، گرافیک های زیبا، مناسب بودن برای تمام سنین و هر سیقه ای

-
عدم وجود تنوع در حالت ها و نقشه های بخش چند نفره، استفاده نکردن از مکانیک های کمیبن در بخش چند نفره

جمع بندی

Splatoon یکی از استثنایات بازار بازی های ویدیویی است. بدون شک Nintendo اولین قدم در راه فرقه نژادیز جدیدی را محکم برداشتند. اما برای ادامه این رود به محتوای بیشتری احتیاج دارد. Nintendo قول محتوای و حالت های تازه ای را داده. از جمله حالت دو نفره، EA و Respawn توanstند با پشتیبانی طولانی مدت Fallfall را تاکتون زنده نگه دارند. یکی از کمبودهای بزرگ این بازی، عدم وجود گفت و گوی صوتی است. یکی از قواعد اتخاذ تاکتیک درست، ارتباط بین اعضای تیم به صورت لحظه به لحظه است. ابتکار بازیسازان Nintendo در جهت خلق مکانیک ها، گیم پلی و جلوه های بصری متنوع در کنار طراحی جالب سلاح ها و وسائل و نحوه ارتقا آن ها بهمراه نیاز مردم پیشروی در بازی به استراتژی و تاکتیک های تیمی، بسیار تحسین برانگیز است. باز تعریف سبک شوتر به زیباترین نحو Splatoon Mario علاوه دارید مطمئناً بخش تکنفره Mario شما جذاب خواهد شد. اگر به بازی های شوتر کامل نیست، اما یکی از بهترین های تمام دوران است.



انتقام نینجا رباتیک

METAL GEAR RISING

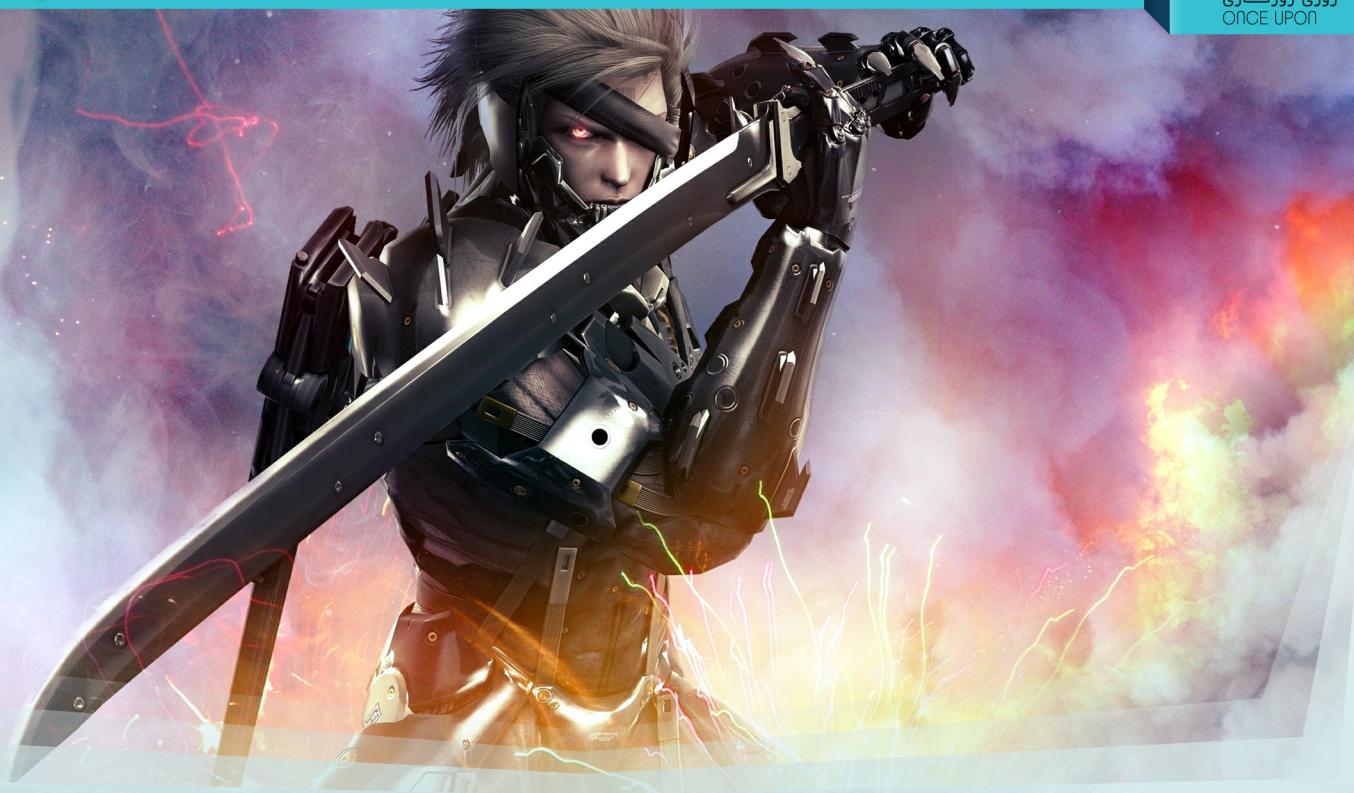
محمد سعید خزایی

عنوان H & S و سریعی همانند Bayonetta و Vanquish به یاد می‌آورند سپرده شد و سه‌م استودیو KP نیز در ساخت این عنوان تولید میان پرده‌ها و کمک در داستان‌سازی به اعضا PG بود یعنی بخشی که شخص کوجیما و تیم بازی‌سازی‌اش در آن تصریح خامنی دارند.

محسوب شود. قهرمان آن یعنی-Raiden(رایدن) بود زیرا هواداران سری او را به عنوان یک نینجای جنگجو می‌شناسند تا یک شخصیت اصلی برای عنوانی در سبک مخفی‌کاری به همین دلیل درنهایت امر بعد از کش وقوس‌های فراوان و توقف موقتی کار ساخت بازی ادامه‌ی روند تولید بازی به استودیو خوش نام Platinum Games که بازی بازان آن را با

Towanshtه است خود را بر همکان ثابت کند. در هیاهوی همایش E3 2009 بود که استاد کوجیما از پروژه‌ی جدید تیمش پرده برداشت، پروژه‌ای که موجب شادکامی طرفدارانش شد اما این بار خبری از یک نسخه‌ی جدید از سری MGS بلکه یک نسخه‌ی عجیب در کار بود و مستلزماتی که سبب می‌شد این عنوان استودیویی خلاق و موفق می‌شناشد که با ساخت سری بازی‌های فرعی برای سری بازی‌های

شاید توان بازیابی را پیدا کرد که نام بازی باز را یکد بکشد و حداقل یکی از عنوان Kojima Production (کوجیما) یا استودیو بازی‌سازی را تجربه نکرده باشد. استودیو بازی‌سازی Kojima Production را تلف استاد، بازی‌ساز و پیش‌کاری که همکان آن را به تلف استاد، بازی‌ساز و پیش‌کاری معرف متفکرش یعنی کوجیما به است بگوییم مغز متفکرش یعنی کوجیما به عنوان استودیویی خلاق و موفق می‌شناشد که با ساخت سری بازی‌های محبوب Metal Gear



نیز قابل قبول و تعدادی از آن‌ها نیز دوست داشتند طراحی شده‌اند. البته با وجود اینکه تیم سازنده برای هر بار فایت نقطه ضعف را قرار داده است شما می‌توانید با اجرای کمبو‌های کوچک و حرکاتی هوشمندانه بسas فایت را بدون استفاده از نقطه ضعف از پای دریابویید. همچنین می‌بایست به این مطلب نیز اشاره کرد که از اواسط بازی به بعد تنوع و سبک و سیاق باس فایت ها کمی تکراری می‌شود که باعث شده اندکی از لذت‌های این مبارزات کاسته شود و هنگامی این اتفاق رویداده است که مدت زمان به اتمام رسیدن بازی نیز چندان طولانی نیست و کنار هم قرار گرفتن این دو اشکال و زاویه‌ی دوربین نهچندان دل‌چسب که در برخی از مواقع نیز مشکل‌ساز شده و باعث خورد شدن اعماب بازی باران می‌شود بازترین کاسته‌های بخش کیم پلی بازی هستند که با چشمپوشی از آن‌ها می‌توان گفت این قسمت از MGR: R اگر شما عاشق یک H & S هستید توانید توانی مجذوب کردتن را دارد؛ سریع هستید توانی مجذوب کردتن را دارد؛ زیرا ساخته‌ی PG با مبارزات سریع، خشن و اعتیادآور خود به همراه سیستم دفاع کردن جالب و بخش‌های مخفی‌کاری حتی می‌تواند دل متقدین و مخاطبین مشکل‌پسند را نیز با خود همراه نماید.

می‌آورید که به‌وسیله‌ی آن‌ها می‌توانید آینه‌ها و توانیهای جدیدی را برای رایden تهیه کنید که بر قدرت مانور شما در مبارزات خواهد افزود. در قسمت بالا نیز اشاره شد که در گیم پلی MGR: R تقریباً دو گزینه‌ی اکشن / تا حدودی مخفی‌کاری در پیش روی شما قرار دارد که اینک اشاره‌ی بیشتری به قسمت مخفی‌کاری خواهیم کرد. در این عنوان برخلاف MGS های اصلی تنها در برخی از محدوده‌ها قادر به پیشروی بدون سرومددا هستید زیرا در قسمت‌هایی از مراحل بازی به‌اجبار باید شمشیر خود را از غلاف خارج کنید و دشمنانتان به میهمانی خون خودشان و شمشیر برندۀ‌ی رایden فرابخوانیدا در بخش‌هایی از بازی نیز می‌توانید به‌آرامی و البته با دقت بالا بدون کشتن حتی یک نفر به هدف‌تان بررسید اما رایانین تنها یک اشتباه لازم است تا تمامی نقشه‌هایتان نقش بر آب شوند پس اختیار را می‌بایست شرط اول مخفی کاری که هم می‌تواند بدون کشتن کسی باشد و هم می‌تواند با کشتن بدون سروصدای رقیباتان همراه باشد قرار دهد. همچنین در بخشی دیگر از بازی ملاحظه می‌شود برای جلوگیری از تکراری شدن گیم پلی تیم سازنده هفت مرحله‌ی فرعی که شامل تقریباً بیست مأموریت است را قرار داده است که شما با انجام آن‌ها می‌توانید اندکی از مراحل اصلی بازی فاصله بگیرید. علاوه بر این موارد می‌باشد به تنوع قابل قبول دشمنان بازی نیز اشاره‌هایی انجام دهیم دشمنانی که هر دسته از آن‌ها روش‌های خاصی را برای مبارزه با شما اتخاذ می‌کنند یک دسته سریع‌تر از سایرین هستند و دسته‌ای دیگر با ضرباتی سنگین و محکم‌تر شمارا به ضیافتی سریع و دل ریا موقوع است. همچنین باس فایت های بازی

میهن‌پرستان به دنبال تصاحب کودکان بی سرپرست و بهره‌وری نظامی از آن‌ها هستند.

نداشتن سرعت، تمایلش قدرت

یکی از اصلی‌ترین دلایلی که بعد از قهرمان اصلی داستان MGR: R سبب می‌شود تا بازی بازان این بازی را در زمرة نسخه‌های فرعی سری که پای بندی چندانی به ریشه‌ی گیم پلی یک MGS واقعی ندارد قرار دهنده، سیستم گیم پلی این عنوان هست: زیرا برخلاف سایر ۹ نسخه‌ی منتشرشده (آخرین عنوان منتشرشده MGS V: GZ) از سری که مخفی‌کاری بر گردد در پی این اتفاق بزرگ‌ترین دلیل Security Consulting هر رکن دیگری در گیم پلی بازی می‌پریبد این بار چنین نیست بلکه اصلی‌ترین عامل روند MGR: R یک اکشن سریع و بی‌وقفه همانند DMC است؛ یعنی همان چیزی که از استودیو PG با ساخت عنوانی در سبک H & S Bayo و یک گیم پلی سریع و دل‌انگیز مانند Vanquish و netta و Vanquish انتظار می‌رفت. در این عنوان اصلی‌ترین سلاح رایden یک شمشیر سامورایی است که نقش یک خردکن‌الکتریکی را برای شما به‌خوبی ایفا می‌کننداد طول روند بازی به کمک این سلاح شما قادر به تکه‌تکه کردن اجسام بزرگ و کوچک به قطعاتی ریزتر هستید که با توجه به بودن این رخ دادها لذت درخور توجهی به بازی باز منتقل می‌شود. علاوه بر شمشیر سامورایی اشاره‌شده رایden از سلاح‌های گرمی همچون راکت انداز (RPG) و نارنجک‌های انفجاری و دودزا نیز استفاده می‌کند که با افزودن 60 فریم بر ثانیه بودن بازی بر لذت مبارزات مستقیم و خوشنی بازی خواهد افزود. همچنین در طول بازی شما با کشتن، تکه‌تکه کردن دشمنان و در پاره‌ای از موقوع برخی از اشیا امتیازاتی (XP) را به دست

انتقام نینجا رباتیک





زمان مقابله با رقیبیان سرسخت و باس فایت های بازی ریتم موسیقی افزایش می‌یابد و به خوبی بازی باز را تحریک به انجام حرکات سریع و کبوه‌هایی مثال‌زننده می‌کند و همچنین در زمانی که لازم باشد ریتم موسیقی آهسته‌تر می‌شود تا روند گیم پلی هماهنگ باشد. علاوه بر این کیفیت مدادگذاری MGR: R برای شخصیت‌های این عنوان نیز مناسب کارشده‌اند و انتشارات بازی باز ان را از صدای شخصیت‌های یکی از نسخه‌های MGS (هرچند فرعی باشد) برآورده می‌کند و درنهایت می‌توان گفت با اندکی چشمپوشی می‌توان قسمت موسیقی و صدایگذاری این بازی را مطلوب دانسته که می‌تواند رضایت مخاطبین را جلب کند.

است تا به قسمت سایه زنی و نورپردازی بازی که یکی از نکات مثبت این بخش از بازی نیز هست اشاره کرد؛ زیرا با توجه به سال انتشار این بازی سایه‌های اشیا و شکمیت‌های بازی قابل قبول بوده و نورپردازی‌های صورت گرفته در محیط‌های مختلف بازی خوب و بهتر از بسیاری از عنوان‌های همترازش است.

غرش یک نینجا یک‌چشم

یکی دیگر از قسمت‌های قابل توجه این بازی بخش موسیقی و صدایگذاری آن است که توانسته است کمک قابل توجهی به بالا و پایین شدن آدرنالین خون مخاطب بکند زیرا با موسیقی‌هایی که قالبا به صورت راک و به کارگردانی Naoto Tanaka نواخته شده‌اند در

سخن پایانی

در پایان می‌بایست گفت Metal Gear Rising: Revengeance یکی از عنوان‌های H & S نسل هفتم هست که توانسته نظر طیف گسترده‌ای از بازی باز ان را به خود جلب کند. عنوانی که از گیم پلی سریع، فوق العاده اکشن و لذت‌بخش برخوردار هست که با افزودن موسیقی‌های سریع و کوش‌نواز این بازی می‌توان گفت کاهی ممکن است شما بعد از شکست به باس فایت چند لحظه‌ای را بی‌حرکت سیری کنید تا هیجان اضافی ایجاد شده در وجودتان تخلیه شود! هیجانی که کاهی با افزودن کیفیت بصری و هنری برخی مراحل بازی فروزنده می‌باید اما متأسفانه برخی از عوامل گرافیکی و باگها تا حدودی از لذت بازی می‌کاهند و باید اشاره اکر تا به این لحظه موفق به تجربه این عنوان نشده و وقت را از دست ندهید و انتقام رایden را از رقیبیان بگیرید اما پیش از این کار اندکی از توقعات خود بکاهید.

ظرافت شمشیر، زشتی دنیا

اینک که در بخش "روزگاری" از گرافیک MGR: R این قرار است سخن به میان بیاوریم اوضاع با نقدهایی که از این در زمان انتشارش صورت گرفته است بسیار متفاوت است؛ زیرا حتی باوجود یک پروسه ساخت طولانی تعادل گرافیکی میان مراحل دل بازی را می‌زند زیرا در برخی فصل‌های بازی شاهد طراحی‌های بصری کم نقصی هستیم که بعد از مبارزات سخت و سگین سبب تسلای روح و روان شما از آن‌همه خون و خون‌ریزی می‌شود! اما در پاره‌ای دیگر از مراحل کیفیت خیابان‌های خلوت: MGR: R باعث خستگی بیش از پیش بازی باز می‌شود. افزون بر این Draw Distance نیز در این اعضا استودیو PG به نظر هیچ ترسی از خلق محیط‌هایی خلوت و کم جزئیات چه در نسخه‌های کنسولی و چه در نسخه‌ی رایانه‌های شخصی نداشته‌اند؛ زیرا علاوه بر قسم طراحی خوب و چشم نواز بدن و استیل شخصیت اصلی بازی و تا حدودی رقیبات اشیا حاضر در محیط چندان مناسب نیستند. البته باید به این نکته نیز اشاره کرد رساندن 60 فریم تقریباً ثابت بر روی کنسول‌های نسل هفتمی در زمان انتشار این عنوان کار قابل تقدیری است که حتی در زمان‌هایی که طی مبارزات صحنه‌ها شلوغ می‌شود افت فریم چشمگیری مشاهده نمی‌شود همین موضوع به جنبه‌های بصری بازی کمک شایانی کرده است. همچنین تیم سازنده با بهره Platinum Engine از موتور بازی‌سازی کیفری از توانسته است در آفرینش بافت‌ها و ساختمندان

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

80

گیم پلی سریع و لذت‌بخش، کمبودهای متعدد، باس فایت‌های چلس Blade Mode

مشکلات زاویه‌ی دوربین بازی، کیفیت پایین برخی از بافت‌ها و مدت‌زمان گیم پلی بازی می‌توانست بیشتر باشد.

AMD RADEON R9 390X

• محمد صادق شجاعی

تولید کننده هایی مانند MSI, Sapphire و ASUS توانسته هایی مانند ۶۱۰۰ MHz حافظه رفع اشکال شده و سریعتر و تواناتر Hynix است. به عنوان پاداش، شرکت سازنده تصمیم گرفته دو برابر VRAM تخصیص داده و آن را 8GB برساند. فوق العاده است؟ پاسخ در حال حاضر مشتی است. اما در بازاری که بسیاری از پورت های کنسولی برای اجرا در 1080p به 3GB اختیاج دارند، چه کسی می تواند اتفاقات ما ها یا سال های آینده را پیش بینی کند؟ خصوصاً این در تست انجام شده، با این وجود که این کارت در هواي آزاد قرار گرفته بود، هیچگاه دما از 73 درجه سانتي گراد فراتر نرفت. نمايشی فوق العاده. اما لازم به ذكر است که عطش تراشه برای معرف برق بیشتر نیز افزایش یافته. اما این درجه اضافه در جهت درست به کار مى رود؛ اطمینان از داشتن جریان هوای مناسب در کیس.

دارای ۶۱۰۰ MHz حافظه) می باشد. این افزایش نتیجه استفاده AMD از هاژول حافظه سریعتر و تواناتر Hynix است. به عنوان پاداش، شرکت سازنده تصمیم گرفته دو برابر VRAM تخصیص داده و آن را 8GB برساند. فوق العاده است؟ پاسخ در حال حاضر مشتی است. اما در بازاری که بسیاری از پورت های کنسولی برای اجرا در 1080p به 3GB اختیاج دارند، چه کسی می تواند اتفاقات ما ها یا سال های آینده را پیش بینی کند؟ خصوصاً این موضوع که R9 390X برای سیرآب کردن عطش بازی کردن با تفکیک پذیری بالاتر از full HD استاندارد، ساخته شده اند. البته، مشکلی که همواره وجود داشته: گرما. تراشه Hawaii به معرف بالای برق و گرمای قابل توجه مشهور است. اما به دلیل همکاری با

شده، اما اگر به مدارکی که در ادامه ارائه می شود دقت کنید متوجه می شد که R9 390X فراتر از یک نسخه اورکلاک شده می باشد. Grenada در سری 300 از تراشه Hawaii کرده. عملکرد این تراشه به اندازه GTX 980 متوسط است بدین معنی که در حال تنگ تر شدن بود. AMD در حال تنگ تر شدن بود. اما در حال تنگ تر شدن بود. هر مخصوصات تیم قرمز پیروز شوند. انتظار داشتید AMD دست روی دست بگذارد؟ این شرکت برگ برنده خود را معرفی کرد. هدف AMD از ساخت سری X290 را قبلاً اورکلاک کرده ایم، باز هم تتوانستیم به گرد پای 980 GTX برسیم. چیزی دیگری باید تغییر کند تا به عملکرد فوق العاده شاید تصویر کنید که این آرزویی دست نیافتنی بوده، اما با خواندن مقاله تنها یک نتیجه بدست اکنون پنهانی باند حافظه را بررسی می کنیم. R9 390X دارای 6000 MHz GDDR5 است، و این رقم نشان دهنده پیشرفت 20 درصدی نسبت به X290 (البته نسخه اورکلاک شده

متبر روی کاغذ باید مهندسان AMD را توانند خواند. رقابت بین GTX 780 Ti و Titan R9 290X هر مخصوصات بسیاری داشتید. AMD در حال تنگ تر شدن بود. GTX 970 بود. اما در حال تنگ تر شدن بود. هر مخصوصات تیم قرمز پیروز شوند. انتظار داشتید AMD دست روی دست بگذارد؟ این شرکت برگ برنده خود را معرفی کرد. هدف AMD از ساخت سری 300 بدون شک رقابت با قدرت برتر NVIDIA باز هم تتوانستیم به گرد پای 980 GTX برسیم. چیزی دیگری باید تغییر کند تا به عملکرد فوق العاده ای که خواهان آن هستیم برسیم. این نقد براساس می آورید. اما با خواندن مقاله تنها یک نتیجه بدست MSI Gaming ساخته شده است. این نقد براساس این رقیبی اعتماد دارد که R9 390X تنها یک بسیاری از داشتن جریان هوای مناسب در کیس. این نسبت به 290X است که توسط شرکت سازنده اورکلاک



نمایش ها است. اگر به دنبال یک کارت گرافیک سریع برای این تعداد پیکسل هستید، GTX 980 انتخاب مناسب تری است. اما فراموش نکنید که £50 در حدود R9 390X را ارزان تر بوده، و هر چه شمار پیکسل ها را افزایش دهید، قدرت این کارت گرافیک برتری خود را بهتر به رخ می کشد.

برتری GTX 980 در تفکیک پذیری 1440p قدری کاهش پیدا می کند، اما همچنان در Witcher 3 توانسته با تفاوت نسبتاً زیادی بر محسوب شد. البته نزدیکی پذیری در تجربه بدهست آمده این برتری تاثیری بر روی تجربه بدهست آمده داشته. در تست Assassin's Creed Unity، Advanced Warfare و Battlefield 4 در علملکرد 290X بسیاری بهتری بر روی X390 ارائه دادند. به کمتر از چهار درصد سرعت بالاتر پیروزی به GTX 980 تعلق پیدا می کند. وجه تفایز علملکرد Tomb Raider بر روی هر دو کارت گرافیک تنها یک فریم است. این میزان سریعتر می باشد، با میانگین 11.3 درصد سرعت بهتر. تنها در Crysis 3، Advanced Warfare قدرتی نامید کننده است. در تست انجام شده، 3.4 فریم است - خصوصاً که در چند عنوان تست فریبدنده است.

شده کوی سبقت را GTX 980 ربوهد. Crysis 3 در حدود 4.6 درصد سریعتر است - اما در مورد این Shadow of Mordor و Far Cry 4 به سیزده درصد می رسند، و Ryse قابل توجه پانزده درصد را بدست آورده.

اندر کلاک شده با موارد آزمایشی تطبیق پیدا کرد. ما پیش بینی می کنیم که تمامی کاربران AMD با چنین مشکلات و بهینه سازی هایی را به روزواهند شد، و ما قصد داریم در این مقایسه موارد مشابه را بررسی می کنیم.

به نظر می رسد تست تفکیک پذیری 1080p برای Nvidia امری عادی است، زیرا در هفت عنوان از نه عنوان آزمایش شده X390 شکست خورد. البته R9 390X دارای 3D Navi و Shadow of Mordor، این رفاقتی دیرینه داشته، و هر دو نسبت به GTX 980 علملکرد بسیاری بهتری بر روی X390 ارائه دادند. به علت این دو گرافیک داشتند، بنچ

درصد سریعتر است - اینطور که به نظر می رسد این بازی زیاد چندان به پهناه باند حافظه متکی نیست. با این وجود که GTX 980 و R9 390X در قدرتی فراتر از 1080p دارند، اما همچنان محبوب ترین تفکیک پذیری برای صفحه

البته تعداد انگشت شماری فریم از دست دادیم، اما GTX 980 نسبت به رقیب برتری داشت. با این حال، در 1440p ورق برگشت - هیچ یک از کارت ها توانستند بر روی 60fps قفل شوند (برای رسیدن به این نرخ فریم باید تنظیمات را به High تغییر دهید)، اما در این حالت R9 390X کوی سبقت را ربود. این کارت نسبت به کارت Nvidia اندکی سریعتر است. خلاصه مطلب: هر چه میزان پیکسل بیشتری استفاده کنید، پهناه باند حافظه AMD قدرت شگرف خود را بهتر نشان میدهد.

در هنگام انجام تست ما به مشکلاتی برخورد کردیم. مقایسه با عالملکر GT980 نیست، زیرا R9 390X با تعريف ویژگی های AMD این رقابت با این کارت را دارد. با این حال قصد رقابت با این کارت را دارد. این 290X بسیار ارزان تر بوده و از پردازنده اصلی مشابه استفاده می کند. دو میانگین درایورهای AMD 15.15 سری 300 با کارت قدیمی کار نکرده و درایور 15.5 سری 200 با 290X مشکل دارد. این مشکل زمانی و خیلی تر می شود که به منظور تطابق نرم افزاری با تفکیک پذیری منفه نمایش خواهد کرد. هر کارت نقاط ضعف و قوت خاص خود را دارد. اولین تست علملکرد را با استفاده از Crysis 3 انجام می دهیم. هدف ما انتخاب عنوانی بود که حقیقتاً از تمام توان کارت گرافیکی استفاده کرده، و با استفاده از تطبیق نرم افزاری با تفکیک پذیری منفه نمایش بهترین تجربه را کسب کنیم، به معنی منتظر در تفکیک پذیری 1080p و 1440p هر دو کارت را مورد بررسی قرار دادیم.

برای این کار هدفی داشتیم، با قفل شدن بر روی 60fps از طریق v-sync، چیزی که سریعاً برای ما روشن شد این است که هر دو کارت X390 برای اجرای 1080p بسیار قدرتمند هستند. از نظر ظاهر فیزیکی، به جز هیت سینک بزرگتر، دیگر موارد برای یک کارت MSI مانند سایر Gaming Series زیبایی خاصی به این کارت گرافیک بخشیده. برق از طریق یک ورودی شش-پین / هشت-پین استاندارد تامین شده، و خروجی های ویدیویی HDMI 1.4a، DisplayPort و DVI دوگانه نیز تعییه شده اند. با استفاده از LED های پشت MSI Gaming و برنامه می توانید از سطحی از شخصی سازی را اعمال کنید. هم اکنون این سوال پیش می آید، آیا X290 او را کلک شده با حافظه ارتقا یافته می تواند با GTX 980 رقابت کند یا خیر؟ خوب، همانطوری که در پنچمارک ها مشاهده شد، همانطوری که در علملکر GT980 در هنگام انجام تست ما به مشکلاتی برخورد کردیم. مقایسه با عالملکر GT980 نیست، زیرا R9 390X با تعريف ویژگی های AMD این رقابت با این کارت را دارد. این 290X بسیار ارزان تر بوده و از پردازنده اصلی مشابه استفاده می کند. دو میانگین درایورهای AMD 15.15 سری 300 با کارت قدیمی کار نکرده و درایور 15.5 سری 200 با 290X مشکل دارد. این مشکل زمانی و خیلی تر می شود که به منظور تطابق نرم افزاری با تفکیک پذیری منفه نمایش بهترین تجربه را کسب کنیم، به معنی منتظر در تفکیک پذیری 1080p و 1440p هر دو کارت را مورد بررسی قرار دادیم.



با ۱۷ اورکلاک شده (تست های ما با ۷ اورکلاک شده که به حالت عادی بازگشته است) در اوج مصرف به مقدار ۳۴۹۹ لر رسیده است. قابلیت های پردازشی، به همراه ۸GB فریم رام نیستند که به راحتی از آن ها چشم پوشی Radeon کنید. در درجه دوم، از نظر اقتصادی، اما مصرف بالای برق و گرما نسبتاً زیاد مواردی نیستند که به خنک کننده ای با محوریت گردش آب است، خرید معقولانه تری بنظر می رسد - حتی اگر به معنای بهره گیری از GTX 295X2 که مجهز به خنک کننده ای باشد باشد. قرار دادن دو تراشه اورکلاک شده بر روی یک سیستم، بدون شک به معنای الزام وجود سیستم خنک کننده آبی است. و در X2295 یک راه حل موثر و آماده تعییه شده که هزینه ای بسیار کمتر نسبت به دو GTX 390 در برخواهد داشت.

وضعیت Radeon R9 390X به روشنی روز است: علاوه بر قیمتی ارزان تر نسبت به GTX 980، برتری هایی در ویژگی های مختلفی اعم از حافظه بیشتر وجود دارد که قابل چشم پوشی نیستند. اگر قصد انجام بازی با تفکیک پذیری کمتر ۱۰۸۰p را دارید، GTX 980 بهترین گزینه است. اما اگر صفحه نمایش شما از تفکیک پذیری ۱۴۴۰p یا بالاتر بهره می برد، بدون شک در این رقابت تنگ و نفس گیر، GTX 980 به خاک و خون کشیده می شود.

"مناسب ۴K" نیستند. قبل از ادامه مقاله باید به چند نکته اشاره شود. اولاً، کارت MSI مرجع استاندارد X390 نیست. این کارت اورکلاک شده، اما نه تا حدی که مفتخضانه باشد - کمتر از ۵ درصد به هسته و نزدیک به ۱.۵ درصد بر روی RAM. مطمئناً این عمل باعث تفاوت شده، اما نه به حدی که از اورکلاک انتظار می رود (به ندرت ارقام بر روی کاغذ اورکلاک با عملکرد واقعی برابر می شوند) و ما اطیبهان می دهیم که هر مدل X390 موجود در بازار بدون هیچ دردسربی با این کلاک ها برابری می کند - به نظر می رسد تمامی آن ها دارای سیستم خنک کننده فوق العاده ای هستند. دوماً، GTX 980 استفاده شده مدل مرجع بوده، تعداد کمی از آن در بازار موجود است. اکثر GTX 980 ها توسط کارخانه های مختلف اورکلاک شده اند. سوماً، شاید تصویر کنید جای بینچمارک اورکلاک شده خالی است. بخشی از این کمبود به دلیل وقت نسبتاً کوتاهی است که در اختیار داشتیم. همچنین براساس تست های اولیه، حقیقتاً نیتوانید اورکلاک این کارت را توصیه کنیم، زیرا قبلاً این عمل را انجام داده. این کارت از MSI بهره برده و اگر این رقم به بالای MHz 1100 MHz 1160 مشکلاتی را در نمایش تصاویر بوجود آورده، و مصرف غیرعادی برق باز هم افزایش خواهد یافت، در هنگام انجام Crysis 3 میزان مصرف به ۵۴۰ لر رسید. حتی در حالت کارخانه، مصرف برق سیستم ما در ترکیب

است. جای توجه نیست که با بالا رفتن تفکیک پذیری قدرت X390 بهتر نمایان می شود. آن ها شالوده نسخه کنسولی هستند، و می دانیم که Ryse با موتوری ساخته شده که هماهنگی بیشتری با سخت افزار AMD دارد. این بازی براساس ساخت افزارهای کنسول Ad- The Witcher 3، Crysis 3 و Far Cry 4 مطمئناً PC بهینه سازی شده، و معادل GTX 390X نیز مطمئناً عملکرد بهتری خواهد داشت. با بالاتر رفتن شمار پیکسل ها، اختلاف بین دو کارت گرافیک و X290 کمتر می شود. تعدادی MSI درصد هم امده کرد ایم، از جمله اینکه ۱۳.۴ درصد سریعتر ۳۹۰X به طور میانگین ۱۴۴۰p به طرف پشت کرده و به مانند تست ۱۴۴۰p به مقابله روی خوش نشان داده اند. این عناوین به میزان ۱۸ تا ۲۳ درصد سریعتر بوده، و در تفکیک پذیری ۴K این مقدار قابل توجه می باشد. در همین حال، برتری کلی نسبت به X290 در محدود ۱۳ تا ۱۴ درصد متغیر است. تعدادی از ارقام جالب هستند، Ad- vanced Warfare با نسبت ضعیفی ادامه می دهد (تنها ۶ درصد) اما در طرف مقابله، Far Cry 4 ۳۹۰X به میزان ۲۰ درصد با عملکرد بهتر داشته، واضح است که این بازی به افزایش پهنهای باند حافظه منکی است. افزایش بازی کارت ۴K تصدیق می کنیم در تست با تفکیک پذیری که اجرای بازی ها با بالاترین تنظیمات فاجعه بار خواهد بود - اگر بخواهیم مصادقه بگوییم اکثر Titan X داشته باشید مطمئناً بدتر از GTX 390 باشد جناح خود را انتخاب کنید - برخی بازی ها عملکرد بسیار خوبی دارند، اما لذت 60fps هیچ جایگزینی ندارد، و به گفان ما رساندن هیچ درجه " تنظیمات را کاهش دهیم، در تمامی عناوین - به جز Assassin's Creed Unity و The Witcher 3 توансه ترخ فریم متوسط را بالاتر از 30fps دست کشیدن از تنظیمات کیفی است. پر واضح است که تمامی بازی ها کاملاً بهینه سازی نشده و به دارند، که برای بازی امری ضروری

قدرتی مشکل است، و این در حالی است که به دلیل بهره وری بهتر از برق بهمراه پشتیبانی درایو مناسب، 970 و 980 GTX می توانند به خوبی در کنار هم عمل کنند.

مشتعل شده و باید اطمینان حاصل کنید که راه خروج مناسب را در اختیار دارید. در نتیجه اتاق به طور محسوسی گرم می شود. توصیه کردن 390X برای یک سیستم دارای چند گرافیک

خنک کننده MSI درخششی مانند الماس دارد. عملکرد این سیستم چه در کم سرومندا بودن و چه در گردش هوا فوق العاده است. در حقیقت میزان زیادی از این گرمایی به داخل کیس سر و صدا و مزاحم نیست. در واقع سیستم

نتیجه گیری

این احتمال وجود دارد که AMD با بهره گیری از تمام توان 290X قصد داشته عملکردی قابل مقایسه با GTX 980 اراده دهد، اما در تحلیل های نهایی، هیچ شکی وجود ندارد که AMD توانسته به هدف خود برسد: R9 390X تجربه گیم پلی مشابه همتای Nvidia خود ارائه می دهد، اما این در حالی است که GTX 980 اورکلاک شده برتری را به تیم سبز اعطای خواهد کرد. اما ارزش عملی 8GB GDDR5 390X همچنان با رازآلودگی ادامه می دهد. استفاده واقعی از حافظه های پالاتر از 4GB فعلایا محدود هستند، و عرضه 390X با دو برابر حافظه جدیدترین پرچمدار کمپانی، X Fury امری جالب توجه است. تنها یک موضوع قطعی است، و این است که اشتهاهی بازی ها برای VRAM بیشتر همواره در حال افزایش است. در طی تمام این سال ها سازندگان فقط یک موضوع را گوشزد می کنند، هر چه حافظه GPU بیشتر باشد، بهتر است، و در مورد R9 390X حداقل از این بابت می توانید مطمئن باشید.





"بازی‌ها تکراری شده‌اند"

از صنعت بازی سازی ژاپنی و بازی جدید خود می‌گوید **Keiji Inafune**

فرنود محبوبی

رفته بود باید تا الان بازنشسته میشدم، اما در ژاپن هم همینجوری است؟ حتی اگر من در Minecraft را میساختم هیچوقت مثل نمیشدم، این دقیقاً وضعیت جامعه ماست."

آورد: در طول کنفرانسی در Game Developers Conference شهر سانفرانسیسکو در سال 2012 گفت که صنعت بازی‌های ویدیویی در ژاپن در "وضعیت فاجعه آمیزی" قرار دارد. این حرف خیلی‌ها را با او دشمن کرد.

امروز، در اتفاقی که در گوشه‌ای از غرفه Microsoft نمایشگاه E3 که بُوی قهوه و پلاستیک Inafune می‌دهد، با رک‌گویی‌های همراه "شدمیم، کسی که می‌کوید، حقیقت همین است." اگر در آمریکا به دنیا آمده ام و سی‌میلیون نسخه از بازی ام یعنی *Mega Man* به فروش

پاره‌گیری شده باشد، اگر بگم که خسته شدم و "خیلی خوب نمی‌شود"، *KeijiiInafune*?
چندان باورکردنی ولی 50 ساله، لم داده بر روی صندلی، پشت به دیوار، پاهای دراز کرده و دست به سینه‌جلوی ما، مترجم هم میخندد تا سردى که در اتاق است را از بین ببرد و بخ همه آب شود. اما این خیلی غیر متنظره نیست. Inafune اکه کارش را در بازی سازی از اوایل دهه 80 میلادی به عنوان تصویر گر در شرکت Concept شروع کرد (او در طراحی دو تا از Capcom شخصیت‌های Street Fighter یعنی Ken و



این اتفاق که بازی های خلاقانه به دور از استودیو های بزرگ ساخته می شود چیزی است که درآورده است و این همان مستله ای است که پیش بیاید ولی این همان مستله ای است که بسیار به آن متند است. قبلنا وقتی آن حرفا انتقادی و طعنه آمیر را میزدم ، همکاران Inafune باور دارد که این تکرار موضوعات در عنوانی غربی -اسلحه، انفجار، میدان های جنگ- 'چرا این حرفا رو میزنی؟ تو خودت ژاپنی' به نظر اتم باوری نداشتند. همیشه من گفتند که در نظر اتم باوری نداشتند. همیشه من گفتند که بیشتر اون آدم ها قبول کردند که من داشتم درست می گفتم. والآن بیشتر صحبت هایشان درمورد این است که تو این وضعیت باید چه کار کنیم. مشخصاً من خوب میتونم آینده رو پیشیبینی کنم".

Inafune برای تغییرات خیلی اندکی از سه سال پیش زمانی که حرفا ججالی خود را بیان کرد، رخ داده است. همانطور که خودش اشاره می کند در بین نهایش های بزرگ E3 تنها چند بازی ژاپنی به پیش می خورد. "اما چیزی که در این صنعت بسیار تغییر کرده است، این است که طراحان ژاپنی تووانسته اند روی خیلی ها را در Kickstarter کنند. این رقبات در واقع یک تمرین اعتماد بود، مردمان ژاپنی به خوبی میتوانند سرمایه گذاری های عظیمی که برای بازی های همچون Suzuki's Blood- و Shenmue 3 Mighty No.9، یا Koji Igarashi's Blood- را بازی می کنند و مشاهده کنند. این رقبات در واقع یک خواهان دارد.

بعدی بازی ها تفاوت های کوچکی دیده می شود ولی هیچ وقت سعی نمی کند تا از ایده اصلی که موفق ظاهر شد دور شوند. شاید همین تنوع علاقه در سرگرمی ها در ژاپن، به ما اجازه میدهد که هر دفعه از یک دنیا متفاوت شروع کنیم تا به تنوع بیشتری دست پیدا کنیم".

Inafune باور دارد که این تکرار موضوعات در عنوانی غربی -اسلحه، انفجار، میدان های جنگ- در نتیجه محافظه کاری و حفظ موقعیت مالی توسط ناشران است. "وقتی یک بازی به خصوص به موقوفت میرسد، ناشر به این تعامل پیدا میکند که برای تضمین موقعيت های آینده اش به عنوان یک الگو ازش استفاده کند. در نهایت با تعداد زیادی از بازی ها رو به رو میشویم که یک مسیر محدود شده را دنبال می کنند. اگر این داستان ادامه پیدا کند و سرمهای گذاری ها به سمت اینگونه عنوانین کشیده شود، دیگر نمیتوانیم بازی ها رو به آنقدری که پتانسیل دارد گسترش دهیم".

Inafune ابه کلاه خود را جلو میکشد و ادامه میدهد: "درواقع معنی اصلی طراحی بازی چند سالی است که فراموش شده. اگر شما یک طراح مشتاق باشید و به یک تیم بزرگ بیوپنیدی بر خلاف انتظارات چیزی که بهتان می گویند این است که: 'این الگو ماست. کارت این است که یکم زرق و برق دارش کنی. اینکه به هیچ وجه اصلی بازی سازی نیست. بعضی چیزها در تیم های مستقل بهتر است ولی باز، همه نمی توانند کار خلاقانه انجام دهند. ولی در این تیم های مستقل من شوq بیشتری برای ساخت بازی های جدید در روش های نو می بیتم. امیدوارم که صنعت ما بیشتر از این تلاش ها حمایت کند. ما به بازی های متنوع تری نیاز داریم".

قابل اجرا درآورند. این افراد همان هایی هستند که نتوانند ایده ها را درک کنند و Inafune توانست موقعي که در Capcom بود با بازی Dead Rising به اجرا درآورد. هم اکنون همین راه را میخواهد برای عنوان ReCore Armature ایستودیو Mark Pacini. بیشگیرد. بیشتر توضیح میدهد که: "این روند از جایی آغاز میشود که تیم ژاپن یک ایده سرپرسته را برایمان میفرستند. عالی نمی شود اگر قابلیت شخصی سازی روبات هایتان را داشتید و در طول مسیر با خودتان همراه میگردید؟ کار ما در اینجا این است که فکر کنیم چگونه باید از این در گیم پلی استفاده کنیم. چگونه بازیکن ها یکی از این روبات ها را بسازند؟ اصلاً این کار چه فایده ای دارد؟ اساساً ما یک ایده کلی را دریافت میکنیم و تمام تلاشمان را میکنیم تا به واقعیت تبدیلش کنیم".

قبل ندر شده از یک دختر به نام Joule و سگ روباتیکش Mack که در یک دوره آخر زمانی پر از توفان های شنی زندگی میکنند، تریلر یا عکسی منتشر نشده است. اینطور که خود Inafune میگوید، این بازی یکی از همان عنوانی است که دوست داشت قبل از بازنشستگیش بسازد. "اگر به اتاق کارم می آمدید می توانستم تمام ایده هایی که نوشته شده بود ولی به دلایلی سراغشان نرفتم را نشاندان بدم. خیلی ساده بگم که ایده ها خیلی زیاد بود".

با این حال، Inafune اعتقد دارد که این ایده های بزرگ و خلاقانه ژاپنی نیاز به شرکای غربی برای تحقق پیدا کردن دارد. "سازندگان غربی میتوانند به ایده ها رسمیت ببخشدند و آن ها را

ما هنوز نمردیم، و حسن خوبی است وقتی مینیتیم که باور ها و ایده هایمان در این پروژه ها تغییر نکرده است حتی اگر ناشران آن را نپذیرند. ما دانه ای را کاشتیم و شاهد رشد کردنش هستیم، الان وقت عمل کردن به قول هایمان و شکوفه کردن گیاهان است. اگر بتوانیم به این مهم دست پیدا کنیم، اثرات مثبت آن تا سال ها خود را نشان خواهد داد.

رفتار های خودسرانه Inafune توسل غربی ها نیز مورد انتقاد قرار میگیرد و میگویند که حق ندارد ارزش هم عمرانش را پایین بیاورد. البته همه مخالف وی نیستند. در اوایل امسال بود که سازنده Yoshinori Ono آقای Street Fighter 4 Inafune از رئیس قبلی خود ایپنطور گفت که: "من تمام چیز هایی را که از سازنده بودن می دونم، از او یاد گرفتم، او معلم و استاد من بود. با اینکه Capcom ادیگر در نیست، ولی تأثیری که رو من گذاشت هر روز همراه است.

در واقع، روشن است که Inafune برابر و آموزش دهنده بودنش را به عنوان یکی از نقش های کلیدی در این صنعت می بیند. "من چیز هایی دارم که دوست دارم به نسل بعد منتقل کنم. با این کار مطمئناً روزی خواهد بود که به چیزی فراتر از کسی که الان هستم، میرسیم." با توجه به حرف های آدم های خلاق صنعت های خود را به یکی از این دو دلیل ترک میکنند: یا با پول و شهرتشان احساس راحتی می کنند و دیگر حرفی برای گفتن ندارند. یا می بینند که اینقدر سازندگان جدید و ماهر آشده اند که دیگر توانایی رقابت با آن ها را ندارند. فکر نکنم که من هم اکنون به این مرحله رسیده باشم، و همینطور Miyamoto و Kojima. من کارهای زیادی برای انجام دادن دارم، من اینقدر به این کار ادامه میدم تا روزی که دیگر بدنم قادر به انجامش نباشد. شاید تا زمانی که بمیرم به بازی ساختن ادامه بدم."



نگاهی به سختافزارهای تازه‌ای که

• محمد حسین جعفریان



برای دنیای‌گیم خلق کردند

این اواخر جدا از اخبارهای همیشگی بازی‌ها، کنسول‌های نسل‌هشتم، هدست‌های واقعیت‌محابی و... در دنیای‌گیم اخبار تازه‌تری به گوش می‌رسد. این اخبار همگی سمت و سو گرفته از کمپانی بزرگی است که همکان آن را با عناوین بینظیر و خاطره‌انگیزش به یاد دارند و می‌شناسند، اما هیچ‌کس نقش بزرگ Valve در دنیای بازی‌های کامپیوتری و حتی تجارت دنیای‌گیم را نیز فراموش نمی‌کند. نام آن کمپانی بزرگی است که دنیایی خامن به نام Steam را برای هر گیمری که PC را مکان تجربه بازی‌های خود قرار داده است، خلق کرد. یعنی آن نقطه‌ای که تمام گیمران PC را دور هم جمع می‌کند، یعنی همان جایی که هر عنوانی توانایی عرضه‌ی دیجیتالی در آن را دارد و شاید بتوان آن را بهشتی برای سازندگان عناوین مستقل نیز به‌شمار آورد. به شکلی و به هر دلیلی دیگر همکان از این موضوع آگاهی کامل دارند که اگر Steam ناشد بازی‌کردن با کامپیوتر خیلی سخت‌تر خواهد بود. حال زمانی که Valve تصمیم بگیرد دنیای خود و گیمران PC باز را مت حول کند و کاری کند که آن‌ها نیز بتوانند به تجربه عناوین بر روی صفحات تلویزیون با یک کنترلر جذاب و بینظیر پردازند وقت تولد سه محصول تازه‌ی این کمپانی یعنی Steam Controller، Steam Link و در نهایت محصول اصلی یعنی Steam Machine یا به عبارت بهتر و صحیح‌تر Steam Machines فرا می‌رسد، محصولاتی که سعی دارند دنیای بازی‌کنندگان PC را مت حول کرده و آنان را به پای تلویزیون‌های خانه بکشانند. از آن‌جایی که بسیاری از گیمران، هنوز نمی‌دانند که این کمپانی در حقیقت برایشان چه نقشه‌ای کشیده است و هر کدام از این محصولات دقیقاً چه کاری را انجام می‌دهند، در این شبهمقاله به معرفی این سه محصول تازه‌ی دنیای‌گیم برای شما عزیزان می‌پردازیم و البته این معرفی را به صورت مرحله به مرحله انجام می‌دهیم.

مرحله‌ی اول

ترکیب کردن دسته با موس = Steam Controller



بسیاری از عناوینی که در دنیاگیری برای رایانه های شخصی عرضه می‌شوند برای استفاده از کیبرد و موس هستند و آنقدر دکمه‌های زیادی برای بازی‌کردن آن‌ها نیاز است و آنقدر واپسیت به موس هستند که امکان تجربه‌ی آن Steam Con- با دسته‌های بازی وجود ندارد. Steam Controller دقیقاً برای این ساخته شده است که اولین دسته‌ای باشد که توانایی این را دارد که بتوان با آن تمام عناوین عرضه شده برای رایانه های شخصی را از هر نوعی که هستند تجربه کرد. این یعنی یک دنیا بازی که پیشتر برای PC آمده بود در آینده را دیگر می‌توان به سادگی هرچه تماهتر فقط با استفاده از یک دسته تجربه کرد.

مرحله‌ی دوم

اوردن بازی‌های کامپیوتراًن بر صفحه‌ی نمایش تلویزیون = Steam Link



هم توسط سخت‌افزار کامپیوتراًن شما در حال انجام است و شما با به سیار ارزشمند است که با وصل شدن به شبکه‌ی خانگی و ایفای شما تمام بازی‌های کامپیوتراًن را بر روی صفحه‌ی نمایش تلویزیون می‌آورد. در حقیقت تمام بازی‌هایی که شما از "استیم" خریداری کرده‌اید و بر روی کامپیوتراًن شخصی شما نصب است به صورت اتصال پایدار به شبکه‌ی خانگی بر روی تلویزیون می‌آیند.

شما بازی را از استیم به صورت اوریجینال خریداری می‌کنید. بر روی کامپیوتراًن شخصی خود ندارند، همان تجربه‌ای که هر روز بازیکنان کنسول‌ها برای خود دارند را با PC خود رقم می‌زنید. اما اگر بخواهیم از این هم فراتر Steam Machine برویم دیگر نیاز به یک کنسول خواهد بود. تا اینجا شما با استفاده از این 2 وسیله‌ی ارزشمند که هر کدام 49 دلار بیشتر قیمت ندارند، همان تجربه‌ای که هر روز بازیکنان کنسول‌ها برای خود دارند را با PC خود رقم می‌زنید. اما اگر بخواهیم از این هم فراتر Steam Machine برویم دیگر نیاز به یک Steam Link نداشته باشیم. در اینجا شما با استفاده از یک کنسول Steam Link

مرحله‌ی سوم

تبدیل کردن رایانه‌های شخصی به کنسول = Steam Machines



دیگری تفاوت‌های سخت‌افزاری و عملکردی بسیاری دارند. نکته‌ی خوب این شکل بودن "ماشین استیم" این است که محدودیتی برای قدرت کنسول تعریف نمی‌شود، چرا که سال بعد فلان شرکت بزرگ می‌تواند با استفاده از قوی ترین سخت‌افزارهای روز یک استیم ماشین جدید بیرون عرضه کند. نکته‌ی دیگر که بسیار عالیست هم چیزی نیست جز این که این نحوه‌ی ساخت باعث می‌شود استیم ماشین‌ها از نظر ظاهری هم در انواع مدل‌ها عرضه شوند. اگر می‌خواهید همه‌ی بازی‌ها را در حداقل کیفیت اجرا کنید، یک استیم ماشین برای شما آمده است. اگر می‌خواهید نکننک عنوان‌ها را 4k آمده است. اگر استیم ماشین برای شما آمده است! این همان تازگی فوق العاده‌ای است که فقط در دنیای استیم ماشین ممکن شده است. این را هم در نظر داشته باشید که هدست واقعیت مجازی استیم هم با این دستگاه‌ها کاملاً سازگار است. حال به بررسی چند مدل از استیم ماشین‌های تا به امروز معرفی شده می‌پردازیم.

این یک دستگاه تازه برای دوستداران بازیست. بگذارید خیلی ساده برای شما شرح Steam Link را هر دو زمانی که از ترکیب Steam با کنترل استیم یا ترکیب یک استیم ماشین با کنترل استیم بهره ببرید، حسی کاملاً برابر خواهد داشت. تفاوت اصلی در آن نقطه ایست که در مرحله‌ی دوم به آن اشاره کردیم. یعنی در ترکیب اول تمام طول بازی، کامپیوتر شما در حال پردازش کردن بازی‌ها است اما استیم ماشین‌ها در حقیقت به انواع شرکت‌های بزرگ رایانه‌ای اجرازه می‌دهد یک PC را به شکل و شابیل یک کنسول بسازند و همان داشبرد مخصوص که بر روی Steam Link نیز هست را روی آن پیاده کنند، یعنی دقیقاً تبدیل کردن انواع رایانه‌های شخصی به کنسول‌های بازی.

در حقیقت Steam Machine ها همگی با Steam Control OS Steam Control با می‌آیند و با این پایان نقاشه آن کنترل می‌شوند و این پایان نقاشه تشابه آن ها به شمار می‌رود. تفاوت‌ها زمانی آغاز می‌شود که قدرت سخت‌افزاری این دستگاه‌ها با یک دیگر مقایسه شود. مثلاً همه‌ی کامپیوتراًن‌ها با مکیتاش کار می‌کنند اما هر کدام با apple

Alienware Steam Machine

Alienware Steam Machine اولین و ارزان‌ترین مدل برای یک گیمر با خواسته‌های منطقی! ماشین استیم ware است که با قیمت 449 دلار عرضه می‌شود و تقریباً می‌تواند تمام بازی‌های بزرگ این اواخر NVIDIA GeForce GTX GPU 2GB در این دستگاه فعال است. GDR5 از مابقی استیم ماشین‌ها اطلاعات زیادی در دسترس نیست اما معرفی آن‌ها را با قیمت‌های این شما بزرگواران نام می‌بریم. این را هم بدانید که تمامی این استیم ماشین‌ها به همراه استیم لینک و کنترل استیم در ماه نوامبر سال جاری می‌لادی عرضه می‌شوند.

Alternate Steam Machine= \$1099

Asus ROG GR8S= \$699

Digital Storm Eclipse Steam Machine= \$699

V A I V E

FlexiBox= \$799
 ORIGIN OMEGA Steam Machine= \$899
 Scan 3XS ST Steam Machine= \$999
 ارزانترین نوع این استیم ماشین‌ها 1099 دلار بوده و گرانترین آن‌ها قیمتی برابر 4999 دلار!!!!
 Webhallen S15-01= \$949
 ZOTAC Steam Machine SN970= \$999

= Falcon Northwest Tiki Steam Machine این شرکت استیم ماشین‌های خود را در چند مدل عرضه می‌کند که ماشین‌های استیم این شرکت گرانترین مدل‌های استیم ماشین نیز به شمار می‌روند.
 ارزانترین نوع این استیم ماشین‌ها 1099 دلار بوده و گرانترین آن‌ها قیمتی برابر 4999 دلار!!!!
 دارد.

Gigabyte BRIX Pro= \$599
 Maingear DRIFT= \$849
 Materiel.net Steam Machine= \$899

کلام آخر

دبیای تازه‌ای که Valve برای تمام گیمران رایانه‌های شخصی و حتی دیگر گیمران آفریده غیرقابل تمام شدن است. پتانسیلیش آن‌قدر بالاست که می‌تواند جامعه‌ی بزرگی از گیمران را به سوی خود بکشاند و از طرفی هرگز نیاز به یک نسخه‌ی جدید و چیزهایی این‌گونه ندارد چرا که همیشه می‌توان یک استیم ماشین جدید با سخت‌افزارهای جدید ساخت و این پروسه‌ای تمام ناشدنی است. از طرفی گیمپد تازه‌ای که به دنیا توسط Valve معرفی شده آن‌قدر تازگی دارد و جذاب است که قطعاً بسیاری را به سوی خود جذب خواهد کرد و از طرفی دیگر اگر شما آرزوی تجربه‌ی بازی‌های کامپیوتور خود روی تلویزیون بزرگ خانه‌ی خود را دارید اما کامپیوتران قدرت کافی دارد می‌توانید با پرداخت مبلغ اندکی امکان این تجربه را برای خود فراهم کنید. تمام این‌ها باعث می‌شود که به رسمیت پذیریم عظمت آن‌چه که Valve برای دنیای گیم ساخته است و قبول کنیم این 3 محصول می‌توانند انقلاب بزرگی در تجربه‌ی بازی کردن برای بسیاری از گیمرها رقم بزنند. تازه هنوز اطلاعات کاملی از واقعیت‌جازی استیم نداریم!

چندین و چند استیم ماشین در یک نگاه



INTERSTELLAR

ضد رو روت

عرفان استادی



ایم، یعنی خاک، مبارزه کنیم؟ بیشتر است برای پاسخ دادن به این موضوع، به زمین زیر پایمان نه، بلکه به آسمان‌ها خیره شویم.

و خواهد بود. اما وقتی سیاره مان بر ضد ما شود، چگونه از عواقب آن جان سالم به در می‌بریم؟ چگونه بر علیه ساختار جدید اصلی ترین عنصر که خود از آن ساخته شده

بشر تا چه زمانی در زمین خواهد ماند بی‌آنکه رخدادی طبیعی و غیرقابل کنترل آن را تهدید کند؟ مشکلات انسان همیشه از اعمال او نشات گرفته، اینگونه بوده، هست

"قانون مورفی به این معنا نیست که اتفاق بدی می‌افتد، به این معناست که هر چیزی بتواند اتفاق بیفتد، اتفاق می‌افتد".
دانش ما، انسان، در چه سطحی قرار دارد؟



سفر یک طرفه | عامل محرك عشق

اسپویل کامل داستانی

با سفینه مقاومت (Endurance) سفر آغاز می شود و کوپر برای بررسی سه سیاره دکتر مان، میلر و ادموندز سفر می کند. در واقع برای نجات بشر که تا نسل آینده با مشکل کمبود اکسیژن و غذا به طور جدی همراه خواهد بود، دو نقشه A و B وجود داشت. نقشه A استفاده از پایگاه ناسا به عنوان یک ایستگاه فضایی برای رسیدن به سیاره قابل سکوت بود که باطری داشش کم و حل نشدن محاسبات پروفسور جان برند (مایکل کین) سربوشت آن 5000 مشخص نبود. در سفینه مقاومت آن ها 5000 جنین انسان را به همراه داشتند تا اگر نقشه A عملی نشد، نقشه B اجرا و از آن ها در لکنی جدید انسان ها استفاده کنند تا تزاد به طور کامل از میان نزود.

معمولًا فیلم های کریستوفر نولان با اینکه داستانی تخیلی دارند، تا آنجا که ممکن است به واقعیت های علمی پایبند هستند.

ناسا اولین بار با ناهمچاری های گرانشی و ایجاد کرم چاله ای در نزدیکی سیاره زهره، فعالیتش برای نجات بشر را آغاز می کند. آن ها سفینه هایی را به این کرم چاله که به کهکشانی دیگر متنه می شود، می فرستند تا فضانوردان آن، خانه ای جدید برای انسان ها پیدا کنند. همچنین آن ها بر این عقیده اند که کرم چاله ذکر شده توسط یک گونه پیشرفته در آنجا قرار گرفته است (زیرا کرم چاله ها یک پدیده طبیعی نیستند). افراد به سیاره هایی در اطراف سیاه سمت کرم چاله رفته تا آن سیاره ها را بررسی نمایند. در اینجا این افراد می روند و سه نفر از آن ها از سیاره هایشان سیکتال های مثبت را به ناسا ارسال کرده اند. حال کوپر و دکتر برند (آنا هاتاوی) به همراه دو نفر از عوامل ناسا به کرم چاله ای به اسم گارگنچوا می روند و می بینند که سفینه هایی که قرار است بزرگتر از آنها باشد، در افق از نظر دارند. انسان ها را نابود کردند. آن ها در نظر دارند سفینه ای به فضا فرستاده تا خانه ای جدید برای انسان ها پیدا کنند و خلبان این سفینه کسی نیست جز کوپر؛ شخصیت اصلی فیلم.



مرگ روشنایی | شاهکاری داستانی

بدون اسپویل

با ایجاد Blight (یا Fire Blight – بادزدگی که نوعی آفت و بیماری است) جوامع رو به انتخاط و جهان دچار تغییرات جدی ای می شود. در همان ابتدای فیلم متوجه این موضوع نمی شوید و با دیالوگ ها و مشاهدات متعدد در دقایق ابتدایی، از وضعیت فعلی جهان فیلم مطلع خواهد شد. کوپر (بدون اسم کوچک - بازی شده توسط متیو مک کانهی) که قبل از خلبان ناسا و منهادس بوده است، با پدرزن، پسر نوجوان و دختر کوچکش معروف در مزرعه ای زندگی می کند. دخترش مورف فکر می کند که در اتفاق روحی وجود داشته و سعی می کند تا با او در ارتباط باشد. پس از اتفاقات و دنبال شدن مادر، کوپر دوباره دوستان قدمی ناسای خود را می بیند که به فکر حل مشکل جهانی هستند؛ مشکلی که قرار است بزودی تمام شدن مادر، کوپر دوباره دوستان قدمی ناسای خود را نابود کند. آن ها در نظر دارند سفینه ای به فضا فرستاده تا خانه ای جدید برای انسان ها پیدا کنند و خلبان این سفینه کسی نیست جز کوپر؛ شخصیت اصلی فیلم. پیچیدگی ها و عنامر خاص خود همراه هستند. باشد همینجا اعلام نمود که فیلمیست که شما برای دوین، سومین و حتی چهارمین بار به سراغ آن می روید تا دوباره آن را مشاهده و شاید در دفعات چیزهای جدیدی کشف کنید.

در دو مرحله به بخش داستانی می پردازیم؛ در مرحله اول، به طور کلی (بدون خطر لوث شدن) نوشته و در مرحله دوم خط داستانی را به صورت کامل (به همراه اسپویل) توضیح داده و در ارتباط با آن می خوانید.



با همه این‌ها می‌توان گفت که Interstellar فیلمیست که توجه شما را جلب می‌کند تا در مورد برخی موارد در ابعاد کیهانی که در زندگی روزمره خود به فراموشی سپرده ایم و یا نسبت به آن بی تفاوت هستیم، فکر کنیم.

پایان این فیلم نسبت به دیگر آثار نولان واضح تر و ساده تر بیان شده بود، تا دیگر لازم نباشد مانند The Dark Knight Rises و Inception فریم به فریم فیلم را به دنبال سریخ برای یافتن حقیقت نهایی باشید. البته اگر هم در پایان این فیلم منظور دیگری جز موققیت نهایی این افراد بوده باشد، شخصاً هنوز متوجه آن نشده‌ام! مشاهده این فیلم جذاب، زیبا و درگیرکننده به تمامی طرفداران سبک علمی-تخیلی و البته دیگر سبک‌ها (!) تومیه می‌شود.

شما القا می‌کند. شاید در اوایل فیلم که کوپر فرزندان و خانواده اش را به مقصد کوهشانی دیگر ترک می‌کند، تتوان انگیزه اش را درک کرد. فردی مثل کوپر بسیار قوی و از اراده تحسین برانگیزی برخوردار است، چرا که می‌داند این ماموریت تنها امید زنده مادران فرزندانش و حتی دیگر انسان‌ها تا سال‌های آینده بر روی زمین هستند، حال تنها سوالی که باقی می‌ماند این است که این ریسک را قول می‌کند؟ و این احتمال دوری طولانی که هم باعث عذاب خود و هم فرزندانش می‌شود را به دوش می‌کشد؟ در نهایت وقتی بر روی سیاره دیگر، دکتر مان به آن‌ها خیانت می‌کند تا نقشه B را عملی سازد، عمق شخصیت پردازی کوپر را مشاهده می‌کیم؛ زمانی که در فضای بیکران دست به انجام کار غیرممکن زد چرا که آن را "غیرممکن" نه، بلکه "لازم" می‌دید.

به همین دلیل است که Interstellar در شاخه "علمی-تخیلی واقعی / Hard Sci-fi" دسته بندی می‌شود. در این فیلم نیز با قوانین فیزیکی زیادی همراه هستیم، در اولین فرودشان بر روی سیاره میلر که دارای عالم حیاتی نیز بود، با مشکل نسبیت خاص مواجه شدند. نسبیت خاص در ارتباط با تاثیر گرایش بر زمان است و یا به عبارتی، هر ساعتی که در آن سیاره می‌گذرانند، در زمین معادل 7 سال بود. با اختلالی در سیاره میلر، 23 سال را (که برای خودشان کمتر از چند ساعت بود) از دست می‌دهند و وقتی به جو بازگشته و وارد سفینه مقاومت می‌شوند، شرایط را بسیار تغییر یافته می‌بینند.

صحنه سازی، عملکرد بازیگران و محیط‌های فیلم به ذوبی احساس بار و مستوی‌لیتی که بر روی دوش این افراد گذاشته شده است را به