

مجله الکترونیکی

گیم فا

شماره ۳

اردیبهشت و خرداد ۹۴

APRIL, MAY ۲۰۱۴

GAMEFA.COM

BATMAN
ARKHAM KNIGHT

E3
2014
COVERAGE



ویژه نوزدهمین نمایشگاه سالانه سرگرمی های الکترونیکی
Halo 5 - Call of Duty: Advanced Warfare - Enemy Front - Sniper Elite 3

سردبیر - حامد زاهدی

درود بی پایان به شما همراهان همیشگی گیمفا.

شماره ای که پیش رو دارید به E۳ ۲۰۱۴ اختصاص دارد و دوستان شما در گیمفا طبق سنت هر ساله با پوشش اخبار و عناوین معرفی شده قبل از مراسم E۳ به پیشواز بزرگ ترین نمایشگاه تاریخ صنعت بازی های ویدیویی رفته اند. امسال تعداد قابل توجهی عنوان جدید معرفی شدند و بزودی به نمایش در خواهند آمد که می توان بسیاری از آن ها را غیر منتظره دانست. البته نگفته نماند که قصد داشتیم شماره سوم مجله را بعد از برگزاری نمایشگاه منتشر نماییم تا پوشش و گزارش کاملی از نمایشگاه نیز داشته باشیم اما بنا بر تصمیماتی که در کادر مدیریتی گرفته شد به دلیل گزارش لحظه به لحظه مراسم E۳ و تحلیل فرانچایزها و یا IP های جدید معرفی شده و بالا بودن حجم خبری، انتشار مجله را کاری اضافی دانستیم. مجله ای که در اختیار دارید حاصل زحمت ۳۵ روزه کادر تحریریه می باشد و امیدواریم از مقاله ها و مطالب موجود نهایت استفاده و بهره را ببرید.

باتشکر

کادر مجله الکترونیکی گیمفا

مسئول کل و صاحب امتیاز: کسری نراقی

صفحه آرایی: لیلا جوادی

تحریریه:

محمد حسین صفری، آرشد عارف نیا، کیوان آمیرزاده، محمد حسین جعفریان، امیر سینا برجسته، مهدی اسماعیل زاده، علی گودرزی، مسعود تیموری، امیر حسین والی امیر محمد بابائیان محمد ارشیا جباری زادگان، علیرضا مرادی

Top News

● کوجیما: تریلر E3 عنوان MGS V : The Phantom Pain همانند فیلم های اکشن خواهد بود

● عنوان Halo 5: Guardians رسماً معرفی شد

● عنوان Far Cry 4 رسماً معرفی شد

● ۱۰ استودیو بر روی Assassin's Creed: Unity کار می کنند

● Tom Clancy's The Division تاخیر خورد

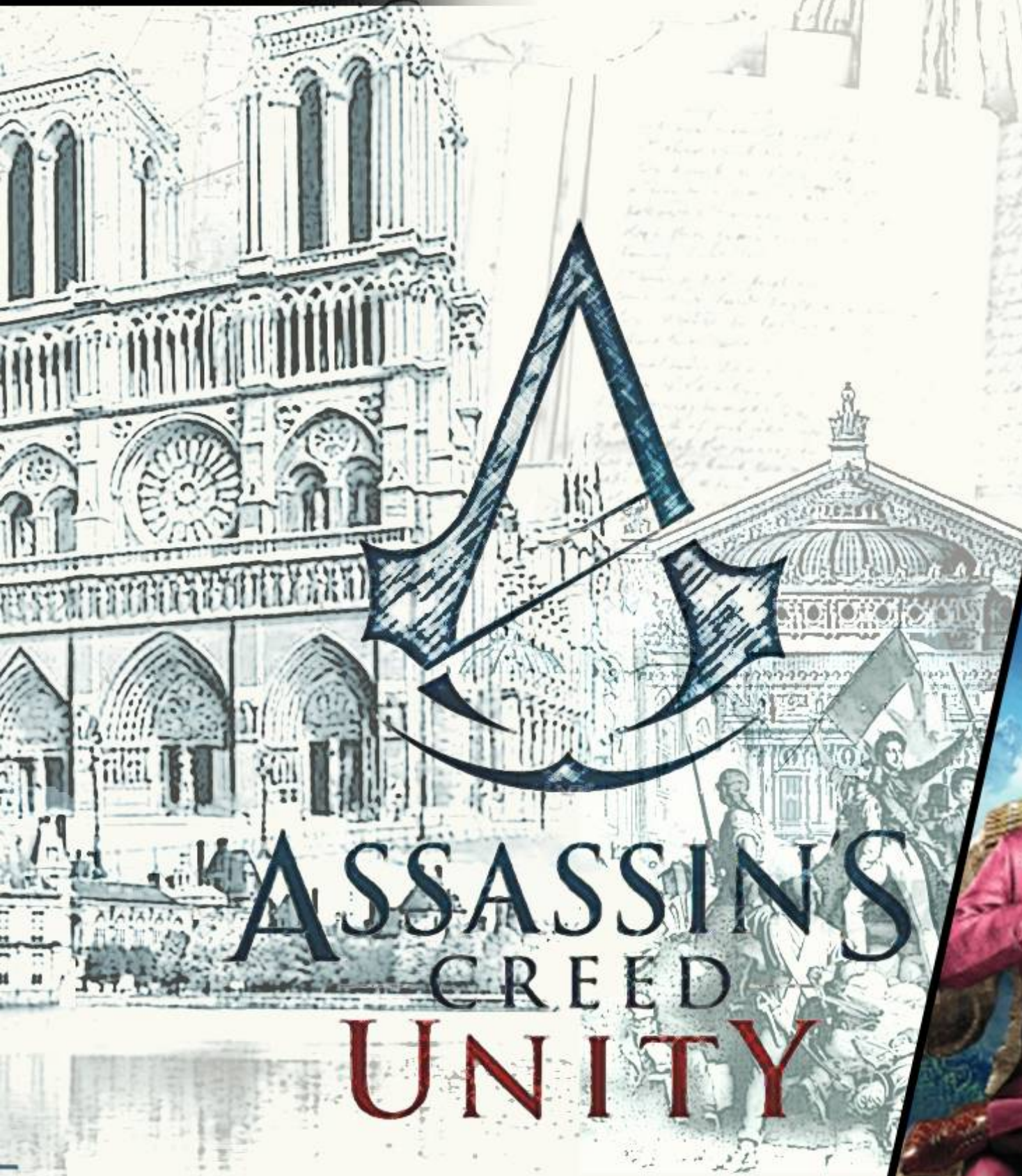
● نمایش ۴۵ دقیقه ای عنوان The Witcher 3: Wild Hunt در E3

● اولین نمره ی رسمی عنوان Watch Dogs منتشر شد

● Half-Life 3 و Left 4 Dead 3 در حال ساخت می باشند

● Watch Dogs با رم پایین تر از ۶GB هم قابل اجرا است

● منتظر اطلاعات جدید از عنوان Hitman باشید



Preview

Dragon Age: Inquisition
Enemy Front
Murdered: Soul Susp

خشم ازدها
دنیا در سیل جنگ
مقتولی در جستجوی قاتل خود





Review

Sniper Elite III	جنگ ناتمام هیتلر
The LEGO Movie Videogame	
Infamous	بدنام
Bound By Flame	
Dark Souls II	ارواح تاریک

DARK SOULS



کوجیما: تریلر E3 عنوان MGS V : The Phantom Pain همانند فیلم های اکشن خواهد بود. یکی از عناوین که سال گذشته با نمایش خود در E3 غوغای به پا کرد، عنوان جدید استاد هیدو کوجیما یعنی Metal Gear Solid V : The Phantom Pain بود که توانست با همان تک نمایش طرفداران را به وجد آورد. حال با گذشت یک سال از آن زمان بار دیگر قرار است تریلری از این بازی این بار در E3 2014 منتشر شود. هیدو کوجیما در تویتر خود اعلام کرده است که در حال کار بر روی این تریلر می باشد و جزئیاتی از این تریلر را منتشر کرده است: من انتظار دارم که نوع تریلر امسال ما همانند فیلم های اکشن هالیوودی باشد، یعنی اینکه در آن انفجار، سقوط و نابودی وجود دارد. درگیری، تعقیب و گریز و صحنه های سینمایی برخی از ویژگی های این نمایش خواهد بود.

البته من سعی کرده ام این نمایش متفاوت باشد و به همین دلیل تا حد ممکن از اسکرپیت در آن استفاده نکرده ام. مردم پس از تجربه ی Ground Zeroes اعلام کردند که دوست دارند در The Phantom Pain انتقام بگیرند به همین دلیل تیم من نشانه های از چیزهایی که برای Snake اتفاق افتاده است را در نمایش E3 قرار داده اند. بنابراین به شما می دهم شاهد انتقام و تراژدی برای تیم Snake و خود او خواهید بود.

عنوان Halo 5: Guardians رسماً معرفی شد

پس از آنکه شاهد شایعات زیادی در مورد نسخه ی جدید Halo بودیم بالاخره و در عین ناباوری نسخه ی جدید سری عناوین HALO با نام Halo 5: Guardians رسماً از سوی استودیوی 343 Industries معرفی شد. لازم به ذکر است که قرار این این نسخه به صورت انحصاری بر روی کنسول نسل هشتم XBOX ONE عرضه شود. این استودیو در رابطه با این عنوان اعلام کرد: Halo 5: Guardians یک وظیفه ی بزرگ بر دوش ما بود. بنابراین طرفداران واقعا پاداش این صبر و تحمل خود را خواهند گرفت و در می یابند که چرخه ی سه ساله ی تولید چه تاثیری بر بهبود کیفیت این عنوان داشته است. ما در این ۳ سال نه تنها یک بازی ساختیم بلکه یک موتور گرافیکی جدید نیز خلق کردیم. ما در روی Xbox 360 با محدودیت هایی رو به رو بودیم و زمانی که مطلع شدیم می توانیم بر روی کنسول Xbox One کار کنیم، بسیار خوشحال شدیم. البته Xbox 360 هنوز چیزهایی در آستین خود دارد که به موقع آن ها را نشان خواهد داد. ما در حال حاضر در حال حرکت به سوی یک پلتفرم کاملاً جدید به نام Xbox One هستیم، کنسولی که دارای معماری جدید، سخت افزار جدید و امکانات جدید است. ما در Halo 5: Guardians سعی کردیم بر اکوسیستم و جهان بازی فشار وارد کنیم و آن را وارد یک مرحله ی جدید کنیم. من وعده می دهم که ما چیزهای بسیار هیجان انگیزی برای طرفداران جدید و طرفداران وفادار این سری خواهیم داشت. Halo 5: Guardians در پاییز ۲۰۱۵ بر روی Xbox One عرضه خواهد شد.



عنوان Far Cry ۴ رسماً معرفی شد

شرکت Ubisoft رسماً بازی Far Cry ۴ را برای پلتفرم های Xbox ۳۶۰ ، Windows PC ، PlayStation ۳ ، PlayStation ۴ ، و Xbox One معرفی کرده است که در ۱۸ نوامبر (مصادف با ۲۷ آبان) عرضه خواهد شد. عنوان Far Cry ۴ در منطقه ای خیالی به نام Kyrat دنبال می شود. منطقه ای نفسی گیر، خطرناک و وحشی در کوهستان های هیمالیا که توسط نیرو های یک فرد مستبد اداره می شود. Kyrat به طرز باشکوهی در هیمالیا نهفته است. این سرزمین کشوری غرق در جنگ و خشونت است. شما Ajay Ghale نام دارید و Kyrat سفر می کنید تا در مراسم تدفین مادرتان حضور پیدا کنید اما ناگهان خود را درگیر یک جنگ داخلی برای سرنگونی رژیم دیکتاتوری Pagan Min می بینید. این بازی توسط استودیو های Ubisoft Kiev ، Ubisoft studio ، Ubisoft Toronto ، Ubisoft Shanghai ، Ubisoft Montreal ، Red Storm Entertainment ، ساخته می شود.



۱۰ استودیو بر روی Assassin's Creed : Unity کار می کنند

پس از اینکه در سال گذشته عنوان Assassin's Creed : Black Flag ۴ توسط ۸ استودیو مختلف توسعه یافت، حال یوبی سافت اعلام کرد نسخه ی جدید این بازی یعنی Assassin's Creed : Unity توسط ۱۰ استودیو در حال ساخت است.

یوبی سافت اعلام کرده که این عنوان یک عنوان کاملاً جدید همراه با نوآوری های فراوان خواهد بود و توسط ۱۰ استودیو زیر توسعه یافته است : Ubisoft Montreal ، Toronto ، Singapore ، Quebec ، Bucharest ، Anancy ، Shanghai ، Chengdu ، Kiev ، Montpellier





نمایش ۴۵ دقیقه ای عنوان The Witcher 3 : Wild Hunt در E3

CD Projekt RED ما را از برنامه هایش برای E3 ۲۰۱۴ با خبر کرده است. نمایشگاهی که بدون شک امسال یکی از بهترین سالگرد های خودش را خواهد داشت. بر طبق صحبت های این کمپانی یک بررسی ۴۵ دقیقه ای از گیم پلی برای E3 امسال برنامه ریزی شده است. این برنامه شامل بیش از ۴۰ دقیقه گیم پلی بازی می باشد. همچنین این شرکت لهستانی در برنامه های خود می خواهد یک تریلر سینماتیک جدید از بازی را منتشر کند.

هم اکنون The Witcher 3: Wild Hunt شاهکار شرکت لهستانی CD Projekt RED قرار است تا در اوایل سال ۲۰۱۵ منتشر شود. این شرکت قول داده است که این نسخه نه تنها موفقیتی برای این سری بلکه یکی از بهترین RPG های جهان خواهد بود.

Tom Clancy's The Division تاخیر خورد

سرانجام شایعات به حقیقت پیوست و یوبی سافت رسماً اعلام کرد که عنوان Tom Clancy's The Division در سال ۲۰۱۴ عرضه نخواهد شد و بازی در تاریخ نامعلومی در سال ۲۰۱۵ منتشر خواهد شد. پس از این خبر وبسایت GameReactor به نقل از منبعی داخلی در استودیو Massive، اعلام کرده ممکن است این عنوان حتی در سال ۲۰۱۵ نیز عرضه نشود. The Division بدون شک یکی از بلند پروازانه ترین عناوین ما و شرکت یوبی سافت است و ما به طور طبیعی این موضوع را درک کردیم. ما در حال افزایش منابع خود و استخدام نیرو های جدید هستیم و در انتظار این هستیم که استدیو های دیگر یوبی سافت پس از انجام پروژه های خود به ما ملحق شوند تا بتوانیم یک بازی عالی و کامل را ارائه دهیم. من فکر می کنم هنوز تاریخ انتشار بازی کمی خوش بینانه است چون ما هنوز هیچ عملکرد مثبتی نداشته ایم و هنوز مشکلات عظیمی درباره ی جهان آنلاین این بازی وجود دارد بنابراین ممکن است بازی در سال ۲۰۱۵ نیز عرضه نشود. با این حال هم ما و هم یوبی سافت از این پروژه راضی هستیم چون هم یک عنوان فوق العاده است و هم موتوری جدیدی را به وجود آورده که می توان از آن در بسیاری از پروژه های آینده استفاده کرد. فشار زیادی بر ما وارد است زیرا یوبی سافت نمی خواهد اشتباه ۴ Battlefield را تکرار کند و با نمایش های خود، طرفداران را فریب بدهد.



اولین نمره ی رسمی عنوان Watch Dogs منتشر شد

با آنکه دیگر چیزی تا انتشار یکی از برترین IP های شرکت یوبیسافت نمانده است اما با این حال اخبار و شایعات زیادی در مورد عنوان Watch Dogs منتشر می شود همانطور که می دانید کمتر از یک هفته ی دیگر این عنوان برای کنسول های نسل هفتم و کنسول های نسل هشتم و پلتفرم PC روانه ی بازار و پس از چندی برای کنسول دستی Wii U عرضه خواهد شد.

یکی از معتبرترین مجلات فرانسوی با نام Jeux Vidéo موفق به ثبت اولین نقد عنوان Watch Dogs شده است این در حالی است که این مجله به این بازی نمره ی ۱۹ از ۲۰ را عطا کرده است و تمامی بخش های آن را تحسین کرده است. این مجله در مورد بخش های مختلف بازی اینگونه سخن گفته است. گیم پلی: بخش گیم پلی این عنوان عالی کار کرده است و قابلیت هک کردن در این بازی توانسته موفقیت های زیادی را به این عنوان عطا کند. گرافیک: بخش گیم پلی عالی کار کرده است و توانسته است شیکاگو را با گرافیکی عالی زنده نگه دارد.



WATCH DOGS

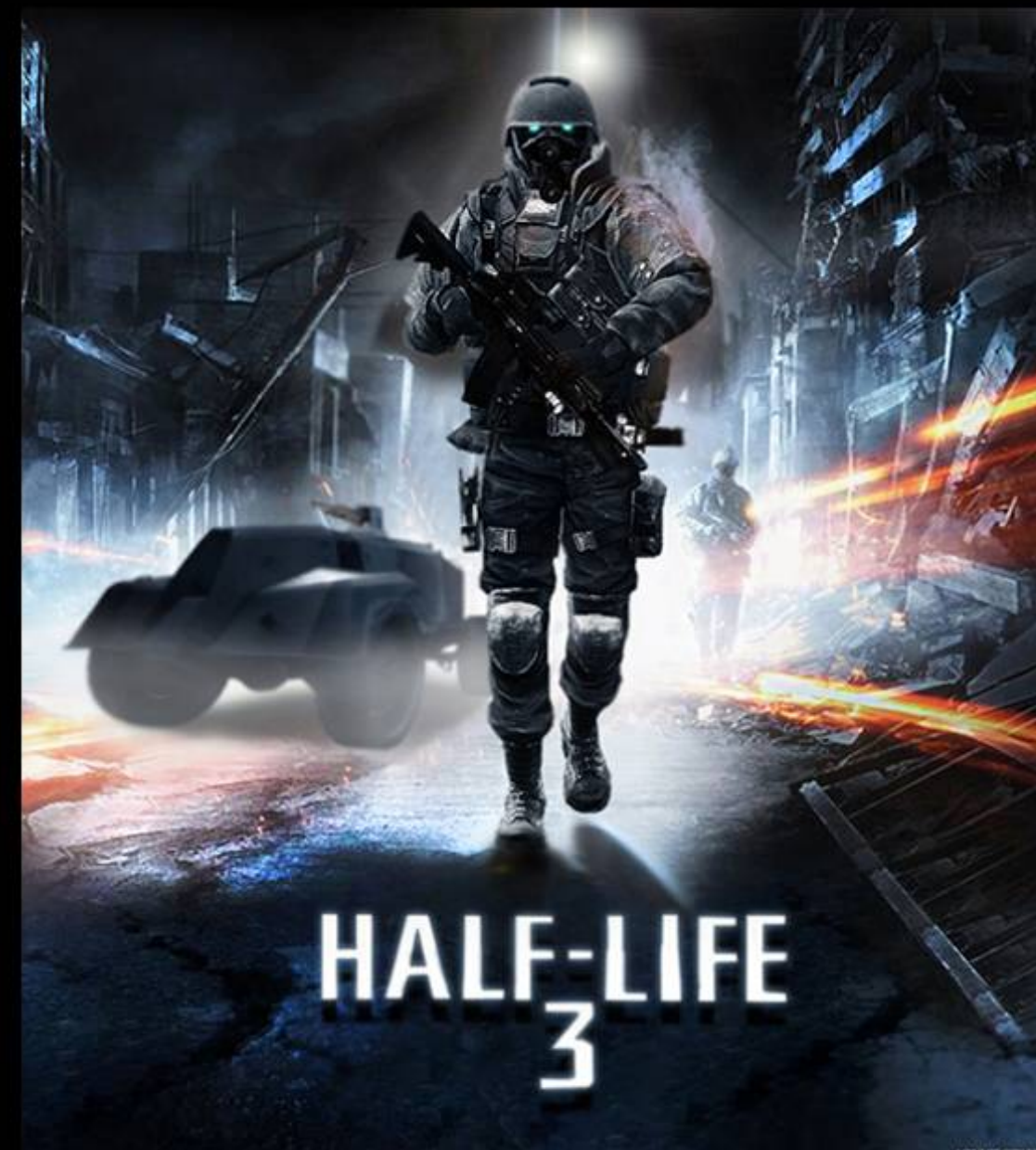
صداگذاری: موسیقی و افکت های صداگذاری عالی کار شده است و توانسته است یکی از موفق ترین بخش های بازی باشد اما موسیقی های داخل ماشین ها محدود است. طولانی بودن بازی: با توجه به آنکه این عنوان یک بازی جهان آزاد می باشد و دارای بخش چند نفره می باشد خواهد توانست چندین ساعت شما را مشغول کند. نکات مثبت: گیم پلی و طراحی - زنده نگه داشتن شیکاگو به لطف گرافیکی عالی - محتویات عالی و سخاوتمندانه
نکات منفی: وجود ایرادتی در داخل داستان - اولین بارگذاری بازی

Watch Dogs با رم پایین تر از ۶GB هم قابل اجرا است

پس از اینکه یوبی سافت اعلام کرد که برای اجرای عنوان Watch Dogs برای PC حداقل رم ۶ گیگابایتی نیاز است، عده ی زیادی از طرفداران این عنوان از اجرای آن ناامید شدند ولی حال Jonathan Morin، سرپرست تیم سازنده ی بازی، در تویتر خود رسماً اعلام کرده است که بازی با رم ۴ گیگابایتی نیز قابل اجرا است. او در تویتر خود ابتدا اعلام کرد که با رم ۴ گیگابایتی نیز این عنوان قابل اجرا است و آن ها بسیار تلاش کرده اند تا بازی با این رم نیز اجرا شود تا طرفداران بتوانند این بازی را تجربه کنند. او هم چنین اعلام کرد نسخه های PS4 و Xbox One بازی نیز از گرافیکی خارق العاده نسبت به PC برخوردارند ولی با این حال باز هم PC برتری هایی نسبت به نسخه های کنسولی دارد. وی مدتی بعد، در تویتر خود در پاسخ به سوال یکی از طرفداران که پرسیده بود آیا با رم ۲ گیگابایتی نیز می توان بازی را اجرا کرد، اعلام کرد که این کار ممکن است و بازی اجرا خواهد شد ولی وی نمی تواند هیچ تضمینی برای یک تجربه ی خوب به آن ها بدهد زیرا برای کیفیت Ultra به سیستم قدرتمند تری نیاز است. به این ترتیب دیگر می توان گفت هر سیستمی توانایی اجرای این بازی البته با کیفیت پایین را دارد و حال همه ی می توانند از این عنوان لذت ببرند.

Half-Life 3 و Left 4 Dead 3 در حال ساخت می باشند

مدت هاست که شایعات بسیار زیادی راجع به Half-Life 3 در حال پخش شدن می باشد. شرکت Valve اعلام کرده است که هیچ برنامه ای برای ساخت نسخه سوم Half-Life ندارد، اما با توجه به شایعات، Half-Life 3 و Left 4 Dead 3 مدت زیادی است که در دست ساخت می باشند. سازنده بازی Counter-Strike، لی مین، گفته است که: Half-Life 3 در دست ساخت می باشد. من چندین کانسپت آرت از بازی را دیده ام. با توجه به کانسپت آرت هایی که دیده ام، می توانم بگویم که بازی در جهان Half-Life جریان دارد. همچنین Left 4 Dead 3 نیز در دست ساخت می باشد. من کانسپت آرت هایی از هر دو این بازی ها دیده ام و می توانم بگویم که همه چیز فوق العاده به نظر می رسد.



منتظر اطلاعات جدید از عنوان Hitman باشید

چندی پیش خبری مبنی بر انتشار عنوان جدید Hitman منتشر شد این خبر در حالی منتشر شد که استودیوی IO Interactive در وبلاگ رسمی Hitman صراحتاً اعلام کرده است که در آینده باید منتظر اطلاعات جدیدی از سری بازی های Hitman باشیم.

به زودی ما اطلاعات جدیدی از سری بازی های Hitman برای علاقه مندان به این بازی منتشر خواهیم کرد. شما باید در همین ماه منتظر اطلاعات جدیدی از عنوان جدید این بازی باشید.



MURDERED

SOUL SUSPECT

NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE



NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE

ناشر: Square Enix

مدها: تک نفره

پلتفرم‌ها: Xbox ۳۶۰ / PlayStation ۳ / PlayStation ۴ / Xbox One / Microsoft Windows

سازند موتور بازی سازی: Unreal Engine ۳

سازنده: Airtight Games

سازند سبک: Third Person / Adventure / Puzzle

تاریخ انتشار: ۳ ژوئن ۲۰۱۴ (۱۳ خرداد ۱۳۹۳)

نام: Murdered: Soul Suspect



مقتولی در جستجوی قاتل خود

Murdered: Soul Suspect

ایده جدید در دنیای بازی های رایانه ای یکی از مهمترین معیارهایی است که می تواند بازی را بزرگ کند و مورد توجه همگان قرار دهد. اما ایده جدید ممکن است در برخی جاها نیز دچار شکست بازی شود نمونه آن را می تواند در بازی Dark مشاهده کنید. اما برعکس آن هم ممکن است، به عنوان مثال در عنوان Dishonored ما شاهد گیم پلی جذاب با ایده های ناب و خلاقانه ای بودیم که توانست خیلی سریع در یاد بازی کننده ها بماند.

تا به امروز عنوان های زیادی ساخته شده است که شما را در نقش کاراگاهی قرار میدهند و وظیفه شما پیدا کردن قاتل دیگران است. اما تا به حال در نقش مقتولی بوده اید که در جستجو قاتل خود باشد؟! جدیدترین عنوان کمپانی Square Enix به شما این امکان را می دهد که در نقش روحی سرگردان قرار بگیرید و به دنبال قاتل خود باشید. عنوان Murdered: Soul Suspect توانست در اولین نمایش خود طرفداران زیادی را برای خود دست و پا کند. این عنوان هم با داشتن ایده جدید و البته سرگرم کننده یکی از بزرگترین و مهمترین عنوان های سال ۲۰۱۴ می باشد.

نگاهی کوتاه به کمپانی Square Enix

کمپانی Square Enix یکی از بزرگترین و موفق ترین کمپانی های ژاپنی می باشد. این شرکت بازی های موفق همچون سری بازی های Hitman ، Final Fantasy ، Tomb Raider و Deus Ex را در کارنامه خود دارد. این شرکت در سال ۱۹۷۵ با نام "انیکس" تاسیس شد و در سال ۲۰۰۳ با شرکت "اسکور" قرار داد بست و با هم کمپانی Square Enix را بنیان نهادند.

داستان یک روح

داستان بازی در حول شخصیتی به نام Ronan O'Connor روایت می شود. "رونان" یکی از بزرگترین کاراگاه های شهر خود می باشد و همیشه در پیدا کردن قاتل ها موفق بوده است. بازی از جایی شروع می شود که شخصیت اصلی بازی با سیگاری بر لب در خیابان های شهر Salem (واقع در ایالت "ماساچوست") در حال قدم زدن می باشد که ناگهان توجه او به مردی مرموز جلب می شود. زمانی که او به دنبال این مرد می رود در کمال ناباوری بدن بی جان خود را بر روی زمین می بیند! زمانی که کمی فکر می کند متوجه پرت شدنش از شیشه ساختمانی بر روی زمین می شود که پس از آن ۷ گلوله به سمت چپ بدن او شلیک می شود. حال کاراگاهی که همیشه به دنبال قاتل دیگران بوده، باید به دنبال قاتل خود بگردد!

داستان در یک عنوان موفق نقش پررنگی را ایفا می کند و اگر داستان قوی باشد به احتمال زیاد بازی مورد قبول بازی کننده ها قرار می گیرد. در عنوان Murdered نیز داستان به خوبی هرچه تمام تر پیاده شده است. ممکن است سوال های زیادی برای بازی کننده ها به موقع بازی کردن این عنوان پیش بیاید، مانند این که چرا ۷ گلوله به "رونان" شلیک شد؟ چرا گلوله ها به سمت چپ بدن او اصابت کرد؟ و یا قاتل چه نسبتی با "رونان" داشته است؟ داستان این عنوان باعث شده است که بازی مرموز بودن خود را حفظ کند! در بازی فقط شما روح سرگردان نمی باشید، روح های شیطانی دیگری نیز وجود دارند که برخی دشمنان شما و برخی به کمک کردن قاتل خود به شما کمک می کنند.

چه کسی مرا کشته است؟

همانطور که اشاره شد، شما در این بازی نقش روحی سرگردان را بازی خواهید کرد پس هیچ محدودیتی برای گشت و گذار در این شهر نخواهید داشت. به عنوان مثال شما می توانید به راحتی از دیوار ها عبور کنید، از انسان ها بگذرید و یا داخل جسم انسان های زنده شوید تا بتوانید شواهد را بهتر بررسی کنید. در اولین تریلر منتشر شده از این عنوان ما شاهد تسخیر بدن یکی از پلیس ها توسط "رونان" بودیم. با این کار شما می توانید صحبت های خود را راحت تر به گوش دیگران برسانید تا هرچه سریع تر قاتل خود را پیدا کنید. حل کردن معما بیشترین نقش را در گیم پلی عنوان Murdered ایفا خواهد کرد. شما می بایست همچون عناوینی نظیر Sherlock Holmes و یا L.A.Noire با جستجو و بررسی شواهد به حل معماها پردازید. در این بین می توانید با تسخیر بدن انسان ها، شواهد خود را از این طریق به دیگر افراد منتقل کنید.

اما به گفته سازندگان ما نباید منتظر معماهای آسان باشیم! ممکن است شک معما به قدری شما را خسته کند که از بازی دست بکشید، اما سازندگان فکر این را هم کرده اند، آن ها با قرار دادن مراحل فرعی هم حس کاراگاه بودن "رونان" را حفظ کرده اند و هم باعث شده اند که بازی کننده از بازی خسته نشود. علاوه بر معماها، دشمنان و باس فایت های زیادی در بازی وجود خواهند داشت که قسط به چالش کشیدن بازی کننده را دارند. شما دو انتخاب برای رویارویی با این دشمنان خواهید داشت، اول این که می توانید با استفاده از توانایی و قدرت های کاراگاهی خود با آن ها مبارزه کنید، دوم این که می توانید با فرار کردن از دست آن ها به ادامه بازی پردازید. در کل اگر می خواهید از تمام هوش و استعداد خود (!) استفاده کنید، **عنوان Murdered** انتخاب بسیار خوبی برای شما می باشد. زیرا با داشتن گیم پلی زیبا و چالش برانگیز خود، انتظار هر گیمری را برآورده می کند.

مرموز بودن زیباست

همانطور که اطلاع دارید بازی با استفاده از موتور گرافیکی **Unreal Engine ۳** ساخته و پردازش خواهد شد. به گفته سازندگان آن ها از حداکثر این موتور استفاده کرده اند که عنوانی قابل قبول را منتشر کنند. به دلیل این که بازی هم برای کنسول های نسل هشتم و هم هفتم منتشر خواهد شد، کیفیت بافت ها در دو کنسول Xbox One و PlayStation ۴ بهتر خواهد بود. بنا به گفته **Airtight Games** اگر قصد دارید تا از این بازی لذت کافی را ببرید بر روی کنسول های نسل هشتمی و یا با حداکثر تنظیمات گرافیکی بر روی PC تجربه کنید.

کیفیت رنگ ها و سایه ها نیز به خوبی بر روی این عنوان پیاده شده است، **چون بازی در شهری جن زده روایت می شود**، سایه و نقاط سیاه نقش پررنگی در گرافیک دارند. خوشبختانه باید از این لحاظ خیالمان راحت باشد، زیرا **Airtight Game امتحان خود را در رابطه با گرافیک پس داده است**. شخصیت اصلی بازی نیز به خوبی طراحی شده است، چین و چروک صورت، حالت های مختلف صورت همچون شاد بودن و یا غمگین بودن بسیار زیبا کار شده است. چون شخصیت اصلی از همان ابتدا به صورت روحی سرگردان ظاهر می شود، بر روی بدن "رونان" ما شاهد حاله ای آبی رنگ می باشیم که باعث می شود حس طبیعی بودن آن به بازی کننده منتقل شود. طراحی شهر نیز به خوبی کار شده است، بازی کننده کاملاً می تواند با محیط سرد و مرده شهر Salem ارتباط برقرار کند.

در رابطه با طراحی **NPC ها (مردم عادی)** نیز می توان امیدوار بود، به عنوان مثال در تریلر هایی که از این عنوان منتشر شد بر روی مردمی که بیشتر در بازی نقش دارند نسبت به بقیه مردم بهتر کار شده است.

اگر نگاهی به شناسنامه بازی بیندازید، متوجه خواهید شد که در قسمت "سبک بازی" **Puzzle** نیز به چشم می خورد. سازندگان در این رابطه چنین گفته اند: بازی ما اکشن نیست و خبری از بخش های مبارزات تن به تن و این جور چیزها در بازی خیلی نیست. ما می خواهیم که بازی بیشتر فکری باشد. می خواهیم بازیکنان در مورد برخوردهایی که با آن ها مواجه می شوند و در مورد فضاها فکر کنند و در تحقیقاتشان استراتژی خوبی داشته باشند. بازی ما اصولاً دارای گام های کندتری نسبت به دیگر عناوین است و بیشتر شبیه به سوختگی است که اثرش را آرام آرام بر محیط می گذارد. چرا که با این کار ما می خواهیم که تهدیدها، راز و رمزها و فتنه ها در بازی تنش بسیار خوبی داشته باشند و باعث استرس شما بشوند. پس نباید منتظر یک بازی اکشن با درگیری های در پی باشیم.

صدایی مرموز میاید!

تا به امروز اطلاعات دقیقی از موسیقی و صداگذاری **عنوان Murdered: Soul Suspect** منتشر نشده است، اما با توجه به اولین تریلر منتشر شده از این عنوان می توان تا حدودی از وضعیت موسیقی و صداگذاری این عنوان راضی بود. موسیقی کاملاً با حال و هوای شهر "سالم" و اتفاقاتی که در آنجا رخ داده است، همخوانی دارد. در رابطه با صداگذاری نیز می توان در حد عالی یاد کرد. استرس و لرزش صدای "رونان" هنگامی که متوجه می شود جان خود را از دست داده است به خوبی کار شده است و بازی کننده را کاملاً در حال و هوای خود غرق می کند.

روح آشفته

ممکن است خیلی ها این عنوان را به عنوان یک بازی ساده و خسته کننده یاد کنند که مدام باید به دنبال سرنخ برای پیدا کردن قاتل خود در طول بازی باشیم. اما این طور نیست، به جرات می توان گفت که "آیده جدید" در کمتر بازی به چشم می خورد. به گفته کارگردان این بازی، زمانی که داستان را به برنامه نویسان تحویل داده بود، از استقبال نشدن آن می ترسید، اما باید گفت که ایشان کار خود را به خوبی انجام داده اند و تا به این جا همگان را حیرت زده کرده است!

برای تجربه این عنوان زمان زیادی باقی نمانده است، پس سریعا کنسول نسل هشتمی خود را تهیه کنید تا حداکثر تجربه را از این عنوان ببرید!

نویسنده: امیر سینا برجسته

MURDERED

SOUL SUSPECT

CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS - CRIME SCENE DO NOT CROSS

ENEMY FRONT

RESISTANCE HAS NO FRONT LINE

Enemy Front

دنیا در سیل جنگ

City Interactive

سازنده:

Bandai Namco Games

ناشر:

10 ژوئن 2014

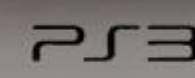
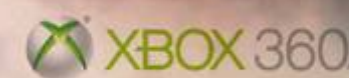
تاریخ انتشار:

Open World

سبک: شوتر اول شخص

ENEMY FRONT

نویسنده: محمد ارشیا جباری زادگان



دور افتاده

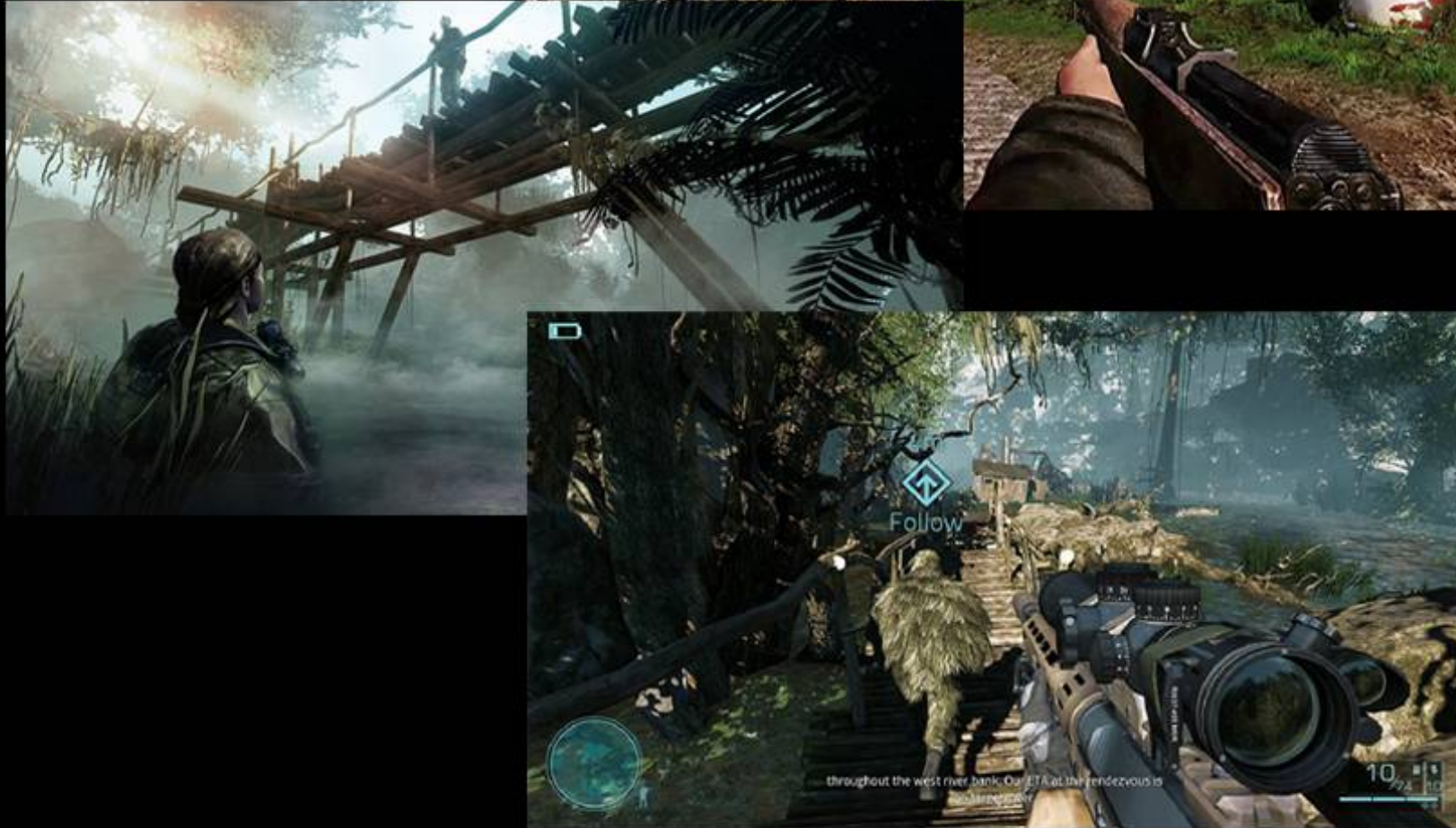
در سال ۲۰۱۴ هستیم و دیگر کمتر کسی از دنیای گیم یادی از خاطرات جنگ جهانی دوم می کند، زمانی که شوتر اول شخص مختص به جنگ های جهانی بود و ایده های اصلی Call Of Duty و Medal Of Honor و خیلی از فرنچایز های قدیمی دیگر بر روی همین فداکاری ها بنا شده است. امروزه یا شما یک لشکر تک نفره هستید که به دل دشمن می زنید و یا خبری از یک جنگ واقعی نیست. رویای اول شخص بر روی همین جنگ ها چیده شد و پرورش یافت در نهایت مانند دومینو های یه هم چسبیده فرو ریخت تا شکل جدیدی از بازی ها و سبک ها را بسازد ولی در این میان خیلی ها هنوز فراموش نکرده اند که Captain Price در جنگ جهانی دوم هم بود، این که چطور صد ها بار برلین را فتح کردند و یا این که سر چند صد نازی را بریده اند. یک نمونه از این اشخاص سازندگان خلاق City Interactive می باشند که با دادن ایده ی Enemy Front بازی های جنگی و اول شخص را وارد فاز جدیدی از تحول خود کرده اند.

پشت کوه ها

آتش جنگ دل بچه های یتیم را مانند کباب می سوزاند و این کباب خوراک آن بالایی هاست. رودخانه ای که زمانی محل بازی بچه های دبستانی بوده است حال به خون همان بچه ها رنگین شده است و دریا ها که منشأ زیبایی برای مردم بودند حالا منشأ جسد های ناشناخته هستند. بچه هایی که روزی با سنگ ها بازی می کردند حالا جزوی از آن ها شده اند، جنگ است. رایش سوم تمامی نیرو های خود را به سراق یهودیان و مردم اروپا می فرستد. جنگل های آرامی که خانه ی عشق عشاق بود حالا خراب شده است و کیلوها خاکستر از آن بر جای مانده است. کسانی که برای غذا دادن به بچه هایشان کل زندگی را تلاش کرده بودند خودشان را تهی می دیدند، تهی از همدم و خانواده ای. کار این افراد این شده است تا مردم و خانواده های دیگر را خوشحال کنند، آری دلچک های جنگ. کار دلچک خندانان است با این که از درون نابود شده است، پس فرق این سربازان چیست؟ پس این ها دلچکان، دلچک نیستند. شاید نه. شاید کار خیلی از آن ها منجر به گریه ی دیگران شود تا زاری. دست کدام دلچک به خون از جوان تا پیر آلوده شده است؟ جنگ است و ندای آزادی در همه جا به گوش می رسد، از دهان هر کسی به گوش می رسد. سربازان بی کس و تنها در کنجی آرزوی مرگ می کنند و خیلی ها هم به آرزوی خود می رسند، برخی از سرما می میرند، بقیه از گرسنگی و خیلی از عفونت. Robert Hawkins هیچ کدام از این کار ها را نمی تواند بکند. هیچ چیز خطرناک تر از یک آمریکایی خشمگین در زمین دشمن نیست، باور کنید حتی امروزه در هاکی هم می توانید این را ببینید چه برسد به جنگی که میلیون ها نفر در برابر شما صف کشیده اند. رابرت تنها و بی کس در اروپای اشغالی جنگ زده در تلاش است تا به خانه ی خود بر گردد ولی نه، اگر خانه ای در کار نباشد چه؟ به کجا دارد می رود؟ به همین علت او باید این خونریزی را پایان ببخشد. به خاطر تمام برادرانی که در نبرد از دسته است و تمام خانواده هایی که در این میان کشته شده اند، جنگ طرف خوب و بد ندارد، چه در چهره و چه در باطن. هر دو طرف بد هستند اما یک طرف شیطان خالص است و بسیار بد تر از دشمن خود.



ENEMY FRONT



رابرت در سرزمین اشغالی باید به سمت بهترین ها برود، نیروهای نفوذی و کماندوی بریتانیا که باندای آزادی دست به هر کاری می زدند و گروه های مقاومت زود جوش فرانسوی که دیگر الان کشوری ندارند. داستان این بازی از درون خاطرات رابرت سپری می شود و بر اساس واقعیت های تاریخی است و جنایات آلمانی ها در جنگ جهانی دوم را به خوبی به تصویر کشیده است. داستان مخاطب را به جاهایی می برد که کمتر در بازی های جنگ جهانی دوم به آن ها رجوع شده است مانند لهستان و یا نروژ. این بازی همراه با جذابیت های خاصی در روایت داستان است که قبلا هم نمونه اش را از City Interactive دیده ایم. همانطور که بالاتر گفته شد بازی در خاطرات رابرت هاوکینز طی می شود و از طریق Flashback هایی داستان را یادآور می شود که بسیار جالب است و شما تشنه ی این خواهید شد که رابرت چه راهی را رفته است تا به وضعی که الان در آن است رسیده است. این گونه روایت داستان حس کنجکاوی مخاطب را بر می انگیزد تا بازی برای هر بازیکنی جذاب باشد. جنگ ها به غیر از تم وحشیانه و خون آلود خود پر هستند از داستان های متفاوتی که برای مردم پیش آمده است، نکته ی مثبت دیگری که در روایت داستان این بازی وجود دارد این است تعریف کردن و به تصویر کشیدن همین داستان هاست که در حاشیه ی یک اروپای غرق در خون بازی را جذاب تر و البته طولانی تر می کند ولی داستان را کش نمی دهد یعنی شما هیچ وقت از این روایت های متفاوت خسته نخواهید شد و از داستان اصلی منحرف نخواهید شد بلکه با تنفر بیشتر به ادامه ی مسیر خود خواهید پرداخت.

یک گلوله تنفر

در این قسمت شما را با قابلیت های گیم پلی این بازی فوق العاده بیشتر آشنا می کنیم. این بازی اولین عنوان جنگ جهانی است که دنیا را به صورت Open World نشان می دهد. بله در طول بازی شما به هر کجای اروپا با هر ماشینی می توانید سفر کنید. برای فواصل نزدیک دویدن همراه با صدای نفس نفس بسیار مناسب است چون اگر دشمنی سر راه شما سبز شد خیلی راحت و بی سر و صدا به سمت یک سنگر مناسب لیز خواهید خورد تا موقعیت مناسب برای شما ساخته شود، سپس تنها کاری که قرار است شما انجام بدهید این است که یک نارنجک در میان دشمنان خود بیاندازید تا شاهد فوران خون آن ها و قطعه قطعه شدن اجزای بدنشان باشید. البته باید خیلی سریع باشید چون اگر یک نفر دیگر شما را ببیند با صدای به مانند فرشته ی خود دوستان خود را صدا خواهد کرد و مطمئن باشید هوش مصنوعی احمق نخواهد بود. محیط بازی جوری برای شما طراحی شده است تا پشت اجسام مختلف سنگر بگیرید و به حساب دشمن های متفاوت برسید.

البته غرق مناظر جذاب نشوید چون با لگدی که اسلحه ی شما می زند اگر دشمن خود را به خوبی دیدید خوش شانسید چه برسد به جنگل ها و مراتع زیبای اروپایی. بر خلاف خیلی از بازی های اول شخص دیگر شما باید در بازی تحرک داشته باشید چون دشمن شما برای یافتن سلطه بر شما تمام مدت در حال تغییر موقعیت خود است و شما هم باید این کار را بکنید. باید جای خود را عوض کنید تا دیگر دست دشمن به شما نرسد و مطمئن باشید که اگر این کار را نکنید یک نازی از پشت سر به حساب شما خواهد رسید. در بازی شما می توانید بهتر استفاده از محیط را بکنید، محیطی با تخریب پذیری باور نکردنی تغذیه شده با Cry Engine ۳ که به شما کلید دسترسی به خطرناک ترین اسلحه خانه ی جهان را داده است، طبیعت. شما می توانید یک کوه را بر سر دشمن خود بریزید و یا خیلی راحت پناهگاه آن ها را روی سرشان خراب کنید. البته می توانید ماشین پارک شده ی آن ها در فراز تپه را با ترکاندن لاستیک هایش بر سر دشمنان مانند بهمن روان کنید. آن هایی که له می شوند که دیگر هیچ. یک سری در میانه ی مبارزه تلاش خواهند کرد تا به نزدیکی این ماشین بروند تا از آن به عنوان سنگر استفاده کنند و این موقع است که شما کاشف بنزین را شکر خواهید کرد. یک شلیک مستقیم با یک Sniper به سمت یک باک پر می تواند چه معنی داشته باشد؟ بووووووم!!!

در بازی راه های متفاوتی برای شما تعبیه شده است تا از پس دشمنان خود رد شوید. می توانید از دور آن ها را با Sniper نابود کنید و یا به دل آن ها بزیند.



البته می توانید کل بازی هم از مخفی کاری استفاده کنید، یا مخفیانه همه را بکشید و شما کاری کنید که آرزو کنند ای کاش مرده بودند. وقتی مخفیانه به پشت محافظان دشمن می رسید با انیمشن های زیبایی شاهد چاقو خوردن او خواهید بود و پس از آن حتی می توانید از جسد او برای راحتی خود استفاده کنید. دشمنان را به راه دیگری بکشید و یا جسد را قایم کنید و راه خود را ادامه بدهید. البته شما می توانید یک محافظ را گروگان بگیرید و بقیه را مجبور به تسلیم کنید، البته این راه هم برای شما باز است تا از آن بدبخت به عنوان یک سنگر گوشتی استفاده کنید. به مانند سری اسنایپر دوربین بازی به هنگام تکه تکه شدن دشمن تغییر حالت خواهد داد یعنی وقتی از راه دور کسی را می کشید می توانید شاهد تکه تکه شدن جمجمه ی او و پرت شدن او از روی ساختمان باشید آن هم از فاصله ی دو متری. شما می توانید به کاخ دشمن نازی نفوذ کنید و بمب خود را در آن جا کار بگذارید و سپس خیلی راحت آن را منفجر کنید و بگذارید الوار های در حال سوختن به همراه بتن کارهای خود را انجام دهند. دوست دارید دشمن خود را شگفت زده بکنید؟ نگران نباشید در را برای همین کار ها گذاشته اند. جوری در را روی صورت دشمنان خود خورد کنید که انگار آسمان بر سرشان خراب شده است. البته شما می توانید از شب به عنوان یک نقطه ی قوت استفاده کنید ولی فکر نکنید که دشمنان شما نا بینا هستند چون پروژکتور های آن ها و چراغ قوه های تانک ها و سرباز ها محیط را از روز هم روشن تر می کند.

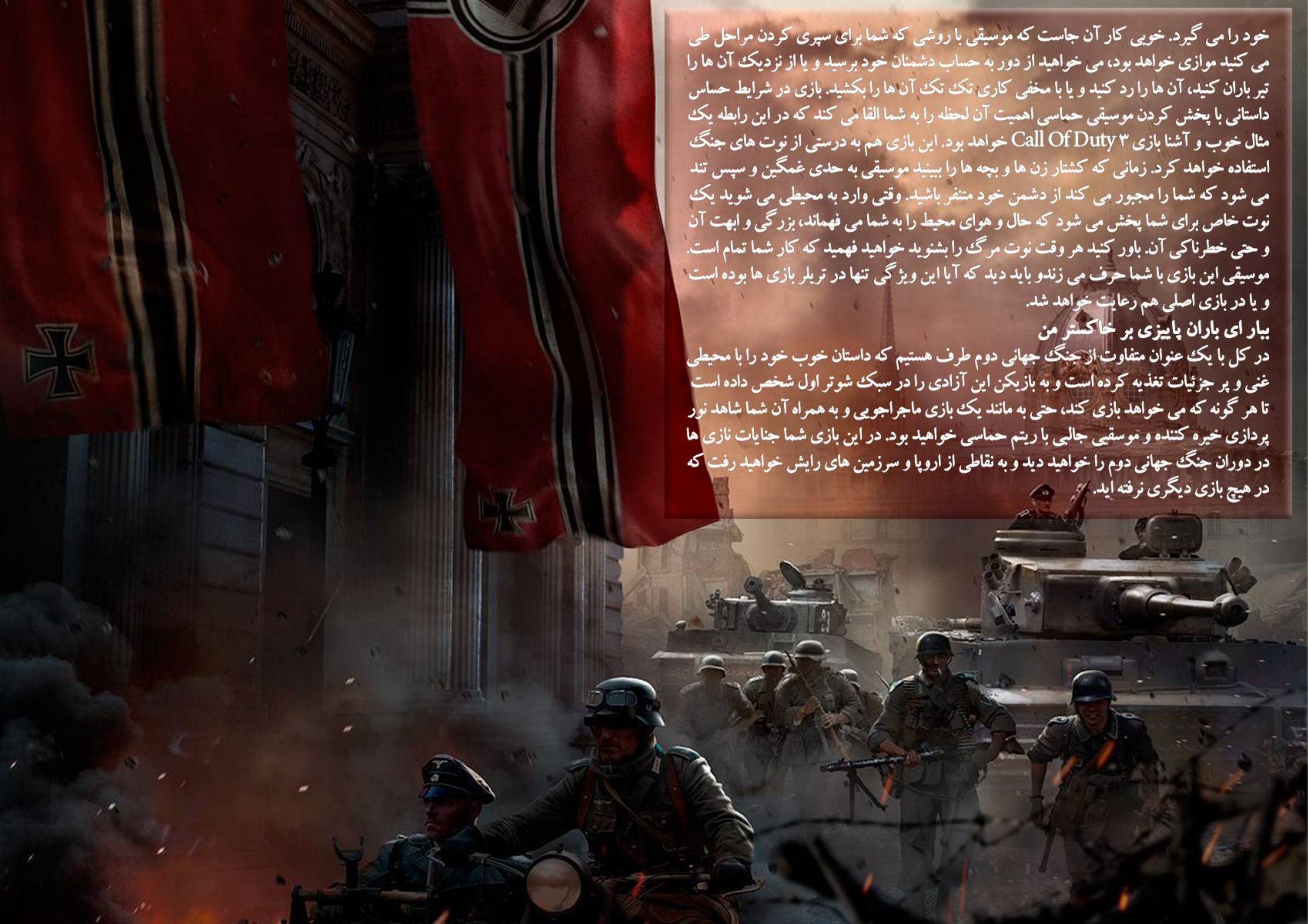
جنگ خوش تیپ

همانطور که دیدید سازندگان بازی در قسمت گیم پلی بسیار گسترده و عالی کار کرده اند. حالا نوبت به بررسی کار طراحان بازی می رسد. این بازی با همچنین محیط بزرگی بدون شک به جلوه های بصری زیبا و گرافیک بالا نیاز دارد. مهم ترین عامل طبیعی جلوه دادن جنگ در بازی ها نورپردازی خوب است، در زمان شلیک، انفجار و حتی نگاه کردن به کوه های آلپ که نوک آن ها را برف تسخیر کرده است. همانطور که گفتم جزئیات زیادی در بازی وجود دارد که می توانید از آن ها استفاده کنید. تک تک این اجسام به بهترین شکل از روی مدل واقعی خود الهام گرفته شده اند و به همراه یک گرافیک نسل هفتم-هشتمی و قدرت بالای Cry Engine 3 به همراه بهترین کیفیت وارد محیط بازی شده اند. همانطور که قبل تر گفتم در بازی انفجار وجود دارد. از ماشینی که شما به آن شلیک خواهید کرد تا به هواپیماهایی که در آسمان مورد اصابت ضربات دشمن قرار می گیرند و همین طور بمب باران های نازی ها. حتی اگر بخواهید یک خانه را در بازی بترکانید انفجار آن اصلی ترین معیار ترکیدن خانه است و اصلی ترین معیار ترکیدن؟ نورپردازی. بازی به خوبی در این هنگام دوربین را کنترل می کند. شما هر چقدر که به انفجارها نزدیک تر باشید مانور بیشتری بر روی دوربین و نورپردازی بازی حس خواهید کرد. وقتی شما دشمنان را با اسلحه ی تک تیر انداز از دور می زنید دوربین مخصوص مرگ دشمن فعال می شود. دوربین به زیبایی جلو می رود تا به دشمن شما برسد و کم کم حواشی دوربین تار و مات می شود تا تمرکز به مرکز صفحه جلب شود و آن موقع است که خون خوش رنگ بر روی دوربین فواره خواهد زد. طراحی اسلحه ها در بازی به خوبی کار شده است. تمامی اسلحه ها از روی مدل های واقعی ساخته شده اند و گرافیک فوق العاده ای دارند. قبل تر گفته شد که محیط بازی تخریب پذیر است، برعکس خیلی از بازی های دیگر تخریب پذیری بسیار روانی را در بازی شاهد هستیم مثلاً قسمتی از چوب می ترکد و به هوا می پاشد و قسمت های مختلف زمین را پر می کند در حالی که قسمت های دیگر چوب که سالم مانده است از نرده چوبی آویزان مانده اند و گاه به زمین می خورند. فقط گلوله و نارنجک نیست که این کار را انجام می دهد، گاهی جسد بی جان دشمن شما هم می تواند باعث خرابی محیط شود. بازی در محیط های برفی و کوهستانی هم روایت می شود. برف گاهی چشم را کور می کند و سربازان همراه با محیط تغییر می کنند. هم ظاهر آن ها و هم طرز پوشش. برفی که می بارد به زودی محیط اطراف شما را پر خواهد کرد و جسد های نازی های خون خوار را پنهان خواهد کرد که از خلاقیت سازندگان این بازی است. وقتی شما در یک کلیسا هستید فضای پایینی و کف تاریک تر از بالا خواهد بود که در نور مستقیم قرار دارد. همچنین شما می توانید تمام مدت باریکه های نور را در محیط بازی ببینید چون گرد و خاک است که هر لحظه به هوا می پاشد و نور قرمز رنگی را پدید می آورد چون حتی خون هم در فضا رسوب کرده است و تم قرمز رنگی به محیط بازی داده است. دریاچه ها در بازی با زیبایی تمام ساخته شده اند و موج های زیبا و کوچک آرامش را نغمه می دهد البته اگر این دریاچه پر از نیروهای آلمانی با قایق های گشت نباشد.

در بازی انواع متفاوتی اسلحه، سرباز و تانک وجود دارد که به بهترین شکل ممکن طراحی شده اند و شما می توانید رد گلوله های خود بر آن ها را ببینید. قسمت دیگر طراحی ساخت کاراکترها بوده است. از طریق داستان بازی شما به رابرت هاوکینز متصل خواهید بود ولی از طریق طراحی خوب شما به کاراکترهای انقلابی هم رزم خود متصل خواهید شد. کسانی از مقاومت های فرانسوی و کماندوهای انگلیسی که هر روز جان خود را برای نجات اروپا می دهند. کار دیگری که سازندگان برای این بازی کرده اند استفاده از پرچم بوده است به گونه ای که وقتی در میان کلی پرچم امپراطوری رایش آلمان یک پرچم از نیروهای خودی می بینید امیدوار می شوید. شما اگر بازی را چند بار انجام دهید بدون شک از دو چیز خسته نخواهید شد: روش های به پایان رساندن مرحله و گرافیک بازی. شاید بتوان گفت این بازی بتواند یکی از بهترین گرافیک ها را بر روی نسل هفتم اجرا کند چون این بازی مانند خیلی های دیگر در نسل هشتم حضور ندارد و تنها برای Xbox ۳۶۰ و Play Station 3 و PC منتشر خواهد شد. بازتاب نور در بازی وجود دارد، از دوربین استایپری در فاصله ی دور گرفته تا تانک های دشمن و حتی اسلحه ی سربازان آلمانی که سر راه شما قرار خواهند گرفت. شما می توانید از این بازتاب استفاده کنید تا مکان دشمنان خود را تشخیص دهید و با یک استراتژی خوب به جنگ دشمنان بروید. همانطور که دیدید بخش گرافیکی کار هم بی نقص به نظر می رسد.

بخوان هیتلر

نکته ی مثبتی که کلا بازی های جنگی دارند پخش موسیقی های حماسی در آن هاست و Enemy Front هم از این قاعده مستثنی نخواهد بود. سازنده ی اصلی موسیقی بازی هنوز معرفی نشده است ولی تا ماه دیگر که بازی منتشر خواهد شد، خواهیم فهمید. موسیقی بازی وقتی نبرد شما تمام می شود آرام می گیرد و باز هم با دیدن دشمن ریتم خاص



خود را می گیرد. خوبی کار آن جاست که موسیقی با روشی که شما برای سپری کردن مراحل طی می کنید موازی خواهد بود، می خواهید از دور به حساب دشمنان خود برسید و یا از نزدیک آن ها را تیر باران کنید، آن ها را رد کنید و یا با مخفی کاری تک تک آن ها را بکشید. بازی در شرایط حساس داستانی با پخش کردن موسیقی حماسی اهمیت آن لحظه را به شما القا می کند که در این رابطه یک مثال خوب و آشنا بازی Call Of Duty ۳ خواهد بود. این بازی هم به درستی از نوت های جنگ استفاده خواهد کرد. زمانی که کشتار زن ها و بچه ها را ببینید موسیقی به حدی غمگین و سپس تند می شود که شما را مجبور می کند از دشمن خود متنفر باشید. وقتی وارد به محیطی می شوید یک نوت خاص برای شما پخش می شود که حال و هوای محیط را به شما می فهماند، بزرگی و ابهت آن و حتی خطرناکی آن. باور کنید هر وقت نوت مرگ را بشنوید خواهید فهمید که کار شما تمام است. موسیقی این بازی با شما حرف می زند و باید دید که آیا این ویژگی تنها در تریلر بازی ها بوده است و یا در بازی اصلی هم رعایت خواهد شد.

بیار ای باران پاییزی بر خاکستر من

در کل با یک عنوان متفاوت از جنگ جهانی دوم طرف هستیم که داستان خوب خود را با محیطی غنی و پر جزئیات تغذیه کرده است و به بازیکن این آزادی را در سبک شوتر اول شخص داده است تا هر گونه که می خواهد بازی کند، حتی به مانند یک بازی ماجراجویی و به همراه آن شما شاهد نور پردازی خیره کننده و موسیقی جالبی با ریتم حماسی خواهید بود. در این بازی شما جنایات نازی ها در دوران جنگ جهانی دوم را خواهید دید و به نقاطی از اروپا و سرزمین های رایش خواهید رفت که در هیچ بازی دیگری نرفته اید.

DRAGON AGE INQUISITION

پیش نمایش



معرفی نسل جدیدی از کنسول‌ها همواره دغدغه‌ای دو طرفه - چه برای استودیوهای بازی سازی و چه برای شرکت‌های بزرگی نظیر سونی و مایکروسافت - بوده است چه بسا سرمایه‌گذاری‌های هنگفتی که در ساخت بازی‌های بزرگ و کوچک انحصاری و مولتی‌پلتفرم از کف سازندگانش رفته است. بازی‌های زیادی در ژانرهای مختلف برای سلیق مختلف توسعه می‌یابند که اگر نگاهی به آن‌ها بیندازیم متوجه می‌شویم که قابلیت‌های متعددی کنسول‌های جدید دارند باعث شده که دست سازندگان برای ساخت و توسعه‌ی بازی‌هایشان بازتر باشد از این رو عناوینی که در صف انتشار هستند همگی از ژانرهای محیط باز و نقش‌آفرینی ریشه‌ای دارند که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به عناوینی چون The Division و یا The Witcher ۳ اشاره داشت که اولی عنوان محیط بازی است که بر پایه‌ی محتواهای آنلاین کلان پایه‌ریزی شده و منوها و قابلیت‌های اش باعث شده‌اند دست کمی از یک نقش‌آفرینی نسل هشتمی نداشته باشد و دومی دنباله‌ای است بر یکی از پرآوازه‌ترین نقش‌آفرینی‌های نسل قبل که نسخه‌ی دوم‌اش جزو طلایه‌داران این سبک در نسل هفتم بود. از آن جایی که Electronic Arts همیشه دستی در تمامی ژانرها دارد برای نسل بعد یکی از بزرگترین پروژه‌های تمام نشده‌اش را به یکی از کارکنان سابق استودیوهایش در این زمینه داده است.

استودیوی که با ساخت سه گانه‌ی Mass Effect به اعتبار خود بیش از پیش افزود: Bioware.

Dragon Age اول که با نام Origins شناخته شده است پنج سال پیش برای پلتفرم‌های معمول عرضه شد و با سبک و سیاق خاصی که داشت توانست خیلی زود میان بازی‌های روی بورس آن زمان جای باز کند و به رقیبی برای Oblivion مبدل شد که تا آن زمان یکی از برترین‌های سری The Elder Scrolls و نامی‌ترین‌های این سبک به شمار می‌رفت. در ادامه دو سال بعد یعنی ۲۰۱۱ نسخه‌ی دوم این اثر - Dragon Age II - عرضه شد که با مخالفت‌های پی در پی منتقدان روبرو شد به خصوص آن که در همان سال دو رقیب غول‌آسا یعنی The Witcher ۲ و The Elder Scrolls Skyrim داشت. نسخه‌ی دوم با این که نوآوری‌های مختص خودش را داشت اما کارنامه‌ی تمیز Bioware را لکه‌دار کرد و دلیل‌اش نپخته بودن بازی در نزد مخاطبین بود و مشکلات ریزی که گریبان‌گیر این اثر شده بود. هنگام شروع نسل جدید اولین پروژه‌ی نسل هشتمی این شرکت با نام کامل Dragon Age: Inquisition رونمایی شد و در حال حاضر توانسته طرفداران زیادی برای خودش دست و پا کند. این بازی قرار است آبروی بر باد رفته‌ی Bioware را به این استودیو بازگرداند. تغییر سکانس انتهایی Mass Effect ۳ و مهربان‌تری که بر پیشانی DA خورده است باعث شده که سازندگان تمام تلاش خود را به کار ببندند تا عنوانی جدید و با نوآوری‌های نسل جدید بسازند و به گفته‌ی خودشان پروژه‌ی این بازی را دو بار تکرار کرده‌اند. بار اول تمامی کارهایی را که انجام داده بودند را نادیده گرفته و برای بار دوم تمامی سناریوها را بازنویسی کرده‌اند. گرافیک بازی با توجه به تریلرهایی که در جریان همایش‌های متعدد امسال به نمایش در آمد واقعا بهترین دست‌آورد ممکن از کنسول‌های نسل بعد است.



سیستم دیالوگ‌بندی، انتخاب یار برای تشکیل گروه و استفاده از آیتم‌ها وسعت بیشتری به خود دیده‌اند و از قبل برنامه‌ریزی شده‌اند.

هر قسمتی از دنیای DA: Inquisition دارای پوشش آب و هوایی و زیست محیط مختص خودش است. گونه‌های جانوری مختلفی که در بازی وجود دارند به مخاطب کمک می‌کنند که بتوانند خوراک‌های متعددی را برای رفع گرسنگی تهیه کنند و یا آن‌ها را برای بعد ذخیره کنند. عوامل طبیعی همچون کوه‌ها، صخره‌ها و آب‌گیرها می‌توانند مانع پیشروی تان شوند و ممکن است عمق بیشتری به ماجراجویی‌هایتان بدهند. این بار دست و دل‌بازی Bioware ای‌ها باعث شده که بتوانیم از حیواناتی همچون اسب و شتر برای پیشروی در بیابان و دشت‌ها استفاده کنیم. کنترل این مرکب‌ها به روانی کنترل مرکب‌های The Witcher است. پیدا کردن دوستان و تشکیل گروه‌های مختلفی که در بازی امکان‌پذیر است این بار بیش‌تر از پیش آنالیز شده است.

فرض کنید که روستایی مورد حمله قرار گرفته است. اگر آن‌ها را به حال خود رها کنید احتمالاً غارت می‌شود و از بین می‌رود اما اگر به کمک مدافعان روستا بشتابید و از آن‌ها در برابر مهاجمان دفاع کنید در آن روستا می‌توانید به بسیاری از منابعی که سخت به دست می‌آیند دسترسی آسان داشته باشید و علاوه بر آن هم گروه‌های قوی‌تری را همراه خودتان داشته باشید.

هر چقدر به صورت تیمی کار کنید، بی‌شک نتایج بهتری عایدتان می‌شود. مبارزات بهتر از قبل طراحی شده‌اند و دشمنان مثل احمق‌های شمشیر به دست رفتار نمی‌کنند. یکی از دلایلی که به مبارزات عمق و ژرفای خاصی بخشیده هوش مصنوعی خیلی خوب دشمنان است. آن‌ها نوبتی حمله نمی‌کنند و دارای استراتژی خاص خودشان هستند. ممکن است دقیقاً زمانی که از مبارزات خسته باشید دورتان حلقه‌ای جمع بشوند و چند تایی حمله‌ور شوند. تعداد اسلحه‌های داخل بازی بیش‌تر شده است اما سازندگان روی استفاده‌ی آن‌ها تاکید بیش‌تری داشته‌اند یعنی در واقع اسلحه‌های بی‌مصرف در کوله‌پشتی خودتان تلبار نمی‌کنید بلکه با توجه به کلاس‌بندی شخصیت اصلی سلاح‌ها را به ترتیب انتخاب می‌کنید که بیش‌ترین بازده را داشته باشند.

اما چالش‌هایی که سازندگان برای سخت‌تر کردن بازی تدریجاً دیده‌اند، اژدهایان مختلفی هستند که در محیط بازی با آن‌ها روبرو خواهید شد. کلاس‌های مختلفی از اژدهایان وجود دارند که در تریلرهای اخیر فقط دو الی سه مورد از این موجودات خشن معرفی شده‌اند که قد و قامت بزرگ و مهیبی دارند و به راحتی از پا در نمی‌آیند. سلاح اصلی این موجودات نیز زور بازو و آتش دهانشان است.



DRAGON AGE

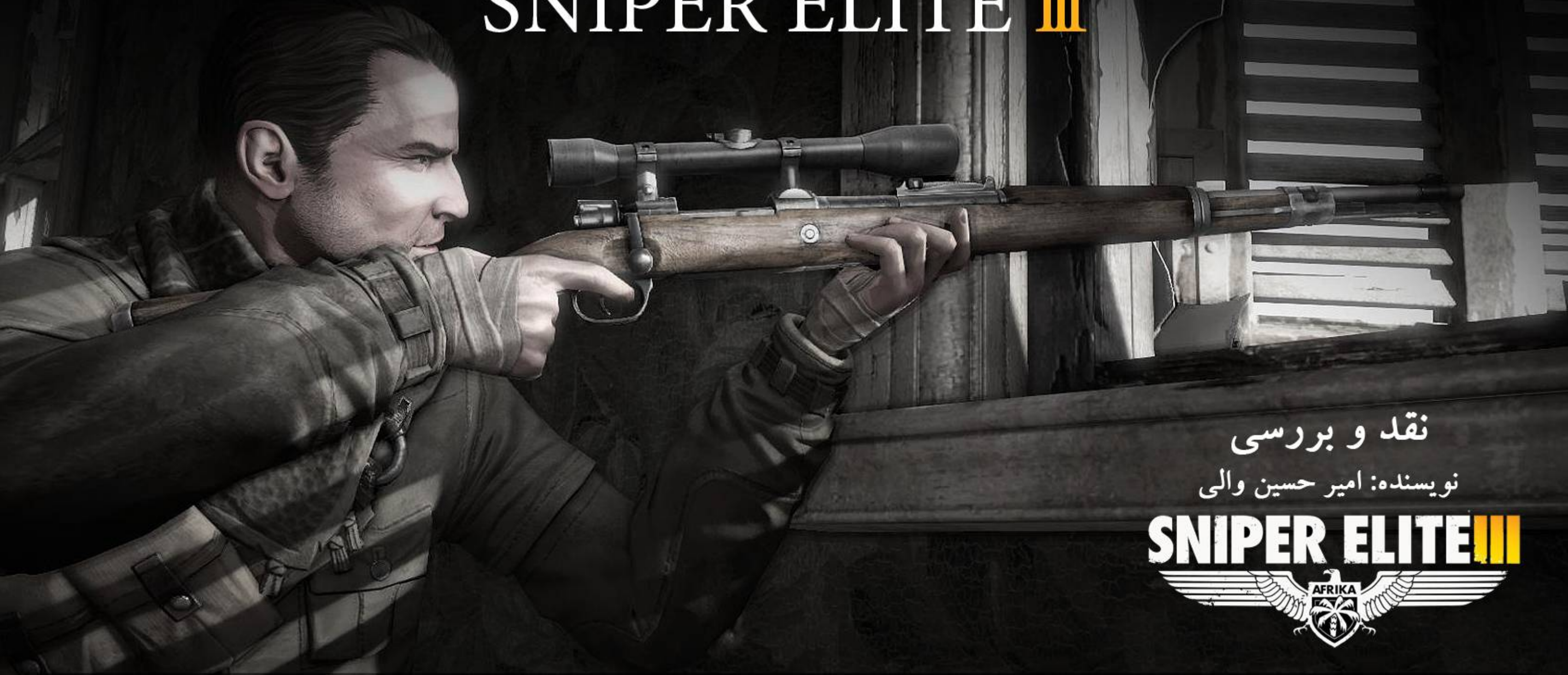
ایجاد ارتباط با دیگر شخصیت‌های بازی همواره جزو چالش‌های دو نسخه‌ی قبل محسوب شده است. سازندگان که حالا با کمک سخت‌افزارهای قدرتمند کنسول‌های نسل هشتم توانسته‌اند بسیاری از محدودیت‌ها را پشت سر بگذارند سیستم ارتباطی جدیدی را تنظیم کرده‌اند که به لطف آن می‌توانید به صورت خیلی طبیعی با دیگر شخصیت‌های دنیای Inquisition ارتباط برقرار کنید. حتی با کمک سیستمی به نام Dragon Age Keep می‌توانید گفت و گوهای نسخه‌ی دوم و DA: Origins را به Inquisition منتقل کنید که سیستمی مشابه سیستم به کار رفته در نسخه‌ی سوم Mass Effect است.

برای مثال دیگر گفت و گوها به گفتن "سلام، خداحافظ" ختم نمی‌شوند و می‌توانید دوستانتان را از مقصد سفرتان مطلع کنید یا جایی را برای ملاقات دوباره تعیین کنید. از آن جایی که موتور پایه‌ی بازی موتور قدرتمند عناوینی همچون Battlefield ۴ و PvZ: Garden Warfare یعنی فراست بایت ۳ (Frostbite ۳) است تخریب پذیری اجزای محیط بسیار طبیعی و زیبا طراحی شده‌اند. به عنوان مثال پوشش شخصیت‌ها و یا عوامل محیطی مانند تخته سنگ‌ها و یا الوارهای چوب در اثر ضربات اسلحه‌ها تخریب پذیر هستند بنابراین می‌توانید برای مثال خانه‌ای را بر روی سر گروهی از دشمنان خراب کنید تا این که با تک تک آن‌ها به صورت جداگانه بجنگید. سازندگان بازی در مورد عناوینی که از آن‌ها برای ساخت Inquisition استفاده کرده‌اند اظهار داشتند که از بازی‌های بزرگی هم چون:

Red Dead: Redemption و TES Skyrim, Grand Theft Auto V, Far Cry ۳ نام بردند و در مورد آن‌ها نکات مثبتی را نام برده‌اند. این مسئله را می‌توان با مشاهده‌ی چند دقیقه‌ای از نمایش‌های اخیر بازی استنباط کرد. حتی یکی از نویسندگان بازی مستقیماً به این موضوع اشاره کرد که یکی از الگوهای اصلی آن‌ها برای طراحی شخصیت‌های جانبی، Skyrim بوده است.

در نهایت می‌توان مطمئن بود که DA: Inquisition در کنار عناوین بزرگ نقش‌آفرینی نسل هشتم بازی قدرتمندی خواهد بود؛ چه از نظر بصری و چه از نظر عمقی بودن داستان و گیم‌پلی. تا به این جا تک تک اجزای مهم یک نقش‌آفرینی ایده آل در این بازی دیده‌ایم: مبارزات واقع‌گرایانه، تخریب‌پذیری فوق‌العاده، سیستم دیالوگ‌ها و ارتباط با دیگر شخصیت‌های بازی همه و همه جزو امضاهای اصلی Inquisition هستند که قلبا امیدواریم قربانی پول پرستی Electronic Arts نشوند!

جنگ ناتمام هیتلر ... SNIPER ELITE III



نقد و بررسی

نویسنده: امیر حسین والی

SNIPER ELITE III



در نسل های گذشته کمتر شاهد یک بازی فوق العاده و تمام عیار بودیم که در آن بتوانیم تجربه ی یک تک تیر انداز حرفه ای بودن را به دست آوریم و تقریباً همه ی بازی ها کمی شیشه خرده در کارشان وجود داشت. اما اگر تنها یک بازی باشد که این حس را حتی به مقدار کمی هم به ما منتقل کند، سری Sniper Elite است. Sniper Elite با داشتن داستان های زیبا و المان های جدید در زمینه ی شوتر مخفی کاری، به خوبی توانست سری محبوبی در میان گیمران شود و انتشار محتویات قابل داندودی همچون Sniper Elite : Nazi Zombie Army که در آن موقعیت این را داشتید که ارتش زامبی که حال تبدیل به یک ارتش زامبی شده بودند را به قتل برسانید، باعث شده بود این سری فروش بیشتری پیدا کند و Rebellion که اوضاع را مناسب دیده بود و تقریباً بستر را برای نسخه ی سوم آماده کرده بود، سکوت خود را شکست و تایید کرد که نسخه ی سوم این عنوان در سال ۲۰۱۴ منتشر خواهد شد.

جنگ همچنان ادامه دارد ... !

داستان همچنان حول جنگ بین متفقین و نازی ها می باشد. در این نسخه داستان اصلی جنگ در سال های ۱۹۴۰ تا ۱۹۴۳ را روایت می کند. شخصیت اصلی بازی فردی به نام Karl FairBurne بوده که یک تک تیر انداز به شدت ماهر در نیروهای ویژه ی OSS است و در نبردهای تن به تن نیز حرفی برای گفتن دارد. نکته ای که در مورد این بازی تازه و جدید محسوب می شود، مکان بازی است. در Sniper Elite V1 و Sniper Elite V2 جنگ اصلی بیشتر در خیابان ها و شهر های مختلف رخ می داد که باید اهداف خود را شناسایی و سپس به قتل برسانید اما در Sniper Elite V3 دست آوردن آفریقا، پایگاه های زیادی تاسیس کرده اند و اهداف مهمی در این پایگاه ها رفت و آمد می کنند. یکی دیگر از دلایل انتخاب آفریقا این است که در بیابان های آفریقا، تپه های بزرگ متعددی وجود دارد که می توانید در آن به خوبی استتار کرده، پنهان شده و هدف خود را مورد سرنگون کنید. ریلیون وجود DLC داستانی را نیز تایید کرده که از همان ابتدا در دسترس است. این DLC "گرگ خاکستری را شکار کن" (Hunt The Grey Wolf) نام دارد و همان طور که از اسمش پیداست باید شخصی را ترور کنید. اما چه شخصی؟ خوب مشخص است. چه کسی بهتر از هیتلر برای ترور کردن. اما نکته ی جالب اینجاست که هیتلر، بدل خود را نیز به همراه خود آورده و باید از بین این دو نفر انتخاب کنید که چه کسی هیتلر واقعی است و در آخر نیز متوجه نخواهید شد که هیتلر اصلی را کشته اید یا خیر! داستان این محتوا به این شکل است که هیتلر برای بازدید از پایگاه ها و مواضع فتح شده توسط نازی ها به شهر Tubrok واقع در شما آفریقا سفر می کند و حال وظیفه ی تک تیر انداز بازی است که یک تنها با یک تیر او را از پای در بیاورد.

یکی از نکات قابل توجهی که در بازی وجود دارد، شباهت زیاد شخصیت بازی به شخصیت اصلی بازی Spec Ops : The Line یعنی کاپیتان مارتین واکر است. اگر ریلیون بتواند شخصیت پردازی "کارل" را نیز شبیه کاپیتان واکر بکند، از لحاظ داستانی Sniper Elite V3 چیزی کم نخواهد داشت و المان های داستانی از گذشته بهتر و جذاب تر می شوند. یکی دیگر از المان های جذاب و زیبای بازی حضور روزنامه نویس، طنز پرداز، نویسنده و فیلم نامه نویس مشهور آقای Charlie Brooker است. پیش از این آقای چارلی بروکر اعلام کرده بود که علاقه ی زیادی به این فرنچایز دارد و در نتیجه تیم سازنده بازی از او درخواست کردند که به عنوان یکی از شخصیت های بازی حضور داشته باشد و او با کمال میل این پیشنهاد را پذیرفت. همچنین یک عکس از آقای چارلی بوکر منتشر شده بود که در استدیوی ریلیون در حال گرفتن موشن کپچر از شخصیت خودش است.

تک تیر انداز ورژن 3 !

المان های اصلی نسخه ی سوم سری Sniper Elite، مانند نسخه های گذشته است. شما ابتدا باید یک موقعیت مناسب برای گرفتن پناه و مخفی شدن پیدا کنید و سپس موضع دشمن را شناسایی کرده و بعد هدف خود را به قتل برسانید. به نظر ساده می آید اما مشکل اصلی اینجاست که سربازان نازی به قدری هوشیار و دقیق هستند که کار شما را به شدت سخت می کنند و شما باید مخفیانه هدف خود را به انجام برسانید و اگر تنها یک نفر از سربازان نازی متوجه حضور شما بشود، کارتان به شدت سخت شده و نجات از دست آن ها تقریباً غیر ممکن خواهد شد. اسلحه ی اصلی در بازی، Snipe شماست که در طول مراحل بازی قابل ارتقاء بوده و می توانید شکل و شمایل، قدرت و سرعت آن را ارتقا دهید. علاوه بر Snipe، شما یک چاقوی ارتشی و یک کلت کمری نیز دارید که در مواقع مبارزه های تن به تن می توانید از آن استفاده کنید و دشمن خود را به هلاکت برسانید. قابل ذکر است که تمامی سلاح های شما در بازی دارای صدا خفه کن است. هوش مصنوعی دشمنان در بازی ارتقا یافته که کار شما را سخت تر خواهد کرد. دیگر حرکات دشمنان در بازی قابل پیش بینی نیست و هر لحظه ممکن است حرکتی انجام داده و یا مسیر خود را عوض کنند و موانعی سر راه شما قرار دهند. در نسخه های گذشته دشمنان تنها با حس دیداری خود می توانستند حضور شما را شناسایی کنند؛ اما در این نسخه حس شنیداری نیز به بازی اضافه شده است که اگر احساس کنند صدایی به گوششان رسیده است، به جستجو می پردازند تا شما را پیدا کنند که در چنین مواقعی باید در سایه ها و پشت اجسام بزرگ پنهان شوید و به همین دلیل است که نبردهای تن به تن به هیچ وجه توصیه نمی شود اما در صورت این که وارد نبرد تن به تن شدید باید بدون ایجاد سر و صدا دشمن را از پای در آورید. برنامه ریزی و تاکتیک جنگی حرف اول را در بازی می زند. سازندگان محیط های موجود در بازی را چند برابر نسخه های قبلی کرده اند و به شما این موقعیت را داده اند که برای کشتن دشمنان بهترین موقعیت را انتخاب کنید و برنامه ریزی خوب و مناسب لازمه ی این ویژگی می باشد.

شلیک در این نسخه همانند نسخه ی قبل خواهد بود. ابتدا باید وزش باد را در نظر بگیرید، نفس خود را در سینه محبوس و یک شلیک تمیز و بدون ایراد به مغز هدف وارد کنید. همان طور که اشاره شد بازی در بیابان آفریقا رخ می دهد، پس ممکن است زمانی که شما در حال شلیک هستید، یک طوفان شن به پا شود و شما وقت کافی برای شلیک نداشته باشید؛ آن جاست که باید به غریزه ی خود اعتماد کرده و با چشمانی تقریباً کور شلیک کنید و اگر تیرتان خطا رفت منتظر حمله ی یک ارتش باشید! حبس کردن نفس در سینه نیز مانند گذشته نیست و تعداد ثانیه هایی که می توانید نفس خود را در سینه حبس کنید کاهش یافته است و باید در مدت زمان کوتاه تری، کاری کنید کارستان! در نسخه های گذشته صحنه های X-Ray که پس از شلیک های تمیز و دقیق، رونمایی می شد و حرکت گلوله را نشان می داد، در این نسخه نیز وجود دارد. ربلیون با ذکر این که این ویژگی یکی از نماد های این بازیست و تقریباً جز یکی از سنت های این بازی حساب می شود، اضافه کرد که در این نسخه قرار است کیفیت X-Ray ها به شدت فوق العاده و جذاب باشد و گیمر پس از دیدن این صحنه ها به وجد بیاید. ما تمرکز و وقت زیادی برای ساخت حرکت سینماتیک دوربین هنگام شلیک گلوله صرف کرده ایم. صحنه های X-Ray تنها به شلیک گلوله ختم نمی شوند، بلکه در انفجارها و بشکه های مواد منفجره، حرکت ماشین ها و ... نیز از تکنولوژی صحنه های X-Ray استفاده شده که بازی را واقع گرایانه تر می کند.

بازی همانند نسخه های گذشته دارای بخش چند نفره نیز می باشد. در بخش چند نفره می توانید با دوستانتان به رقابت پردازید و برای یک دیگر کمین کرده و پس از رویت، به یک دیگر شلیک کنید یا به صورت دوستانه به ارتش دشمن یورش برده و هدف مورد نظرتان را مورد شلیک گروهی قرار دهید. حداکثر تعدادی که می توانند در بخش چند نفره حضور یابند، ۱۲ نفر است و ربلیون در این باره می گوید برای جلوگیری از ایجاد باگ های گرافیکی تنها ۱۲ نفر گنجایش بخش مولتی پلیر است؛ زیرا این بازی بر روی کنسول های نسل هفتم نیز منتشر می شود.

به نظر می رسد، استودیو سازنده به خوبی اشکالات نسخه های گذشته را پیدا کرده و می خواهد در نسخه ی جدید آن را بازسازی کند و با اضافه کردن المان های جدید و جذاب، یک پایان فوق العاده برای این سه گانه در نظر بگیرد.

تیراندازی در بیابان های آفریقا!

اولین پیشرفت قابل توجهی که در تریلرها و اسکرین شات های منتشر شده از بازی می توان مشاهده کرد، گرافیک بازی است. به نظر می رسد ربلیون توانسته است به خوبی یک گرافیک فوق العاده و متعادل بین نسل هفت و هشت ارائه دهد تا لذت تک تیرانداز بودن چند برابر شود. در نسخه های گذشته با حمله ی چندین دشمن، افت فریم های زیادی دیده می شد و همین عامل باعث نارضایتی گیمر می گردید؛ اما ربلیون این قول را داده است که در این نسخه شاهد هیچ افت فریمی نخواهیم بود و به راحتی می توانیم بازی را حتی با وجود ده ها دشمن بدون اشکال پیش ببریم...

بازی Sniper Elite V3 بر روی هر دو کنسول نسل هشتمی یعنی Xbox One و PS4 و کامپیوتر های شخصی با کیفیت ۱۰۸۰p اجرا خواهد شد اما با این حال کیفیت نسخه ی PS4 کمی از نسخه ی Xbox One بهتر است و برای کنسول های نسل هفتم نیز کیفیت ۷۲۰p در نظر گرفته شده است. به نظر می رسد در این نسخه شاهد یک گرافیک زیبا و جذاب باشیم و اشکال های گرافیکی بازی نیز به صفر برسند.

یک شلیک، یک هدف!

طبق همین اطلاعات کمی که از بازی منتشر شده است، به نظر می رسد Sniper Elite V3 می رود تا یک بازی فوق العاده زیبا در سبک شوتر مخفی کاری را رقم بزند. حال باید منتظر باشیم تا بینم در ۱۰ آذر امسال، Rebellion چه گلی بر سر این سری خواهد زد و ضمن این که این نسخه، آخرین نسخه از این سه گانه است، ربلیون باید تمام تلاش خود را بکند تا یک پایان زیبا در نظر گرفته و یک خاطره ی خوش از این بازی که به نوبتی بهترین بازی در سبک تک تیراندازی محسوب می شود در ذهن و یاد گیمر ها باقی بگذارد.



تیتر:

و باز هم لگو! The LEGO Movie Videogame

سازنده:

TT Fusion

ناشر:

Warner Bros. Interactive Entertainment

پلتفرم مورد نقد:

Nintendo 3ds

سبک:

Action-adventure

تاریخ عرضه:

7 فوریه 2014

نقد و بررسی

نویسنده: مهدی اسماعیل زاده

بارها و بارها دیده شده است که از روی فیلم‌ها بازی ویدئویی ساخته می‌شود و بالعکس، به خصوص وقتی که آن فیلم مخصوص کودکان باشد. در اصل این یک شگرد برای بازار یابی و فروش بیشتر است. بازی‌هایی که بر اساس فیلم‌های سینمایی ساخته می‌شوند شانس این را ندارد که شروعی دوباره را شاهد باشند. برای مثال کارتهای علمی تخیلی ماجراجویی کمپانی Disney که بدون هیچ ژانری خاصی هستند. تا قبل از The LEGO Movie بر روی ۳DS بسیاری از این موارد بودند که در گام‌های خود ناامید شدند. اگر شما هنوز بازی را انتخاب نکرده‌اید، بهتر است سراغ The LEGO Movie Videogame بروید که به مانند فیلم خود است، چرا که بازی ۱۰۰ دقیقه بیشتر از فیلم خود شما را سرگرم خواهد کرد. داستان در مورد کارگری به نام Emmet Brickowski که در Bricksburg سکونت و به کار مشغول است. او دوستانی مانند Master Builders را همراه خود دارد.

این موضوع اساساً یک بخش بزرگ از بازی نیست، و به هیچ وجه هم تصمیم‌گیری در مورد انتخاب نسخه کنسولی یا چیز دیگری هم نیست، اما این مسائل کوچک به کیفیت و تعادل بازی می‌افزاید. با استفاده از قابلیت تاج (صفحه لمسی) در عناوین LEGO در حال کار با آجرها بیشتر احساس راحتی و واقعی بودن خواهید کرد. همانطور که داستان مربوط به فیلم است و همه صحنه‌های سینمایی بازی از فیلم برداشته شده‌اند، متأسفانه این درست نیست که می‌گویند این بازی بهترین کار بر روی ویدئوها با کیفیت از فیلم و بازیهای Wii U را منعکس نمی‌کند. کیفیت صحنه‌های سینمایی قابل تحمل هستند و صدا پیشگی هم بسیار مطلوب انجام شده و به بهبود کیفیت بازی کمک کرده است، ولی به نظر می‌رسد همه چیز بسیار فشرده سازی شده برخی چیزها لبه‌های دنداندار دارند و در حال نمایش در صفحه اذیت می‌کنند. گرافیک در برخی مراحل و Stage‌ها به نظر بهتر از سایر قسمت‌ها در بازی است، با محیط‌های رنگارنگ و طراحی منحصر بفرد کاراکترها، با این حال از قابلیت اصلی کنسول یعنی ۳D Effect به خوبی استفاده نشده است نتوانسته است به طور کلی در تجربه نهایی تاثیر بگذارد به محیط‌ها عمق بیشتری ببخشد. این موضوع را نمیتوان عادلانه دانست که نسخه ۳DS بازی را با نسخه کنسول‌های خانگی آن مقایسه کنیم، بخصوص وقتی که روند طی کردن گیم پلی در هر نسخه متفاوت است. The LEGO Movie Videogame بر روی ۳DS نشان می‌دهد که ایده‌های این گونه بازی‌ها بر روی کنسول‌های دستی در حال کاهش هستند، سایر چیزها به غیر از کاراکترها تقریباً در برخی موارد با LEGO Marvel Super Heroes: Universe in Peril که ۶ ماه قبل منتشر شد یکسان هستند. این نسخه از بازی کی قدم به عقب برای این سری از LEGO نیست، و هر چیزی به قولی باید جای پای خود را محکم کند و این نشان از این دارد که این نسخه هیچ روند رو به جلویی برای پیشرفت نداشته است. طرفداران The LEGO Movie و سایر بازی‌های قبلی LEGO مطمئن باشند که این بازی نیز همچنان لذت بخش است، اما انتظار چیز خاصی از این بازی نسبت به چیزهایی که قبلاً دیده‌اید را نداشته باشید. نقاط قوت: سرگرم کننده و خنده دار، طراحی منحصر به فرد کاراکترها، نقاط ضعف: داستان قابل پیش بینی، افت فریم، کوتاه بودن مراحل و بازی، استفاده نکردن مناسب از حالت ۳D Effect



THE LEGO MOVIE

COMIC-CON 2013

نمره کل: ۱۰/۱۱

این بازی داستان یک آدم معمولی است که به نجات جهان میرود. این یک داستان تکراری است که بارها از این قبیل داستان‌ها را شنیده‌اید. خوب باید از فرنیچر LEGO تشکر کنیم که همراه این داستان طنز و شادی را نیز به آن افزوده است که دنیایی جدید و ایده‌نویی را پیدا کرده است. اگر شما فیلم را دیده باشید پس دقیقاً میتوانید حدس بزنید داستان بازی از چه قرار است. واقعیت امر این است که بازی دارای یک روایت قبل از فیلم است که برای کسانی که فیلم را دیده‌اند لذت بخش خواهد بود، اما در کل یکی از معایب بخش داستانی برای کسانی که فیلم را دیده‌اند این است که پیش‌بینی پایان داستان آسان است و داستان فاقد المان‌های طنز و بدون هیچ سورپرایزی است. گیم پلی بازی تقریباً با چیزی که در نسخه ۳DS بازی LEGO Marvel Super Heroes دیده ایم یکی است. اکثر مکان‌ها دارای دوربین و دیده‌ایزومتریک بالا به پایین هستند. کاراکتر بازی با استفاده از دکمه دایره و سایر دکمه‌ها در هر کاری قابل کنترل است، مانند تعویض کاراکتر و اجرا دستور حملات ویژه با دکمه‌های مجازی بر روی صفحه لمسی کنسول ۳DS در ارتباط است. حملات بازی هنوز هم عمدتاً beat-em-up هستند که دکمه را بزنید و پازل ساده را حل بکنید یا از هم بپاشانید. ولی عمدتاً بیشتر وقت خود را شما صرف زدن دکمه Y جهت از بین بردن دشمنان و جستجو محیط برای یافتن چیزی خواهید کرد. بازی دارای قابلیت پرش نیست و این قابلیت استفاده بیشتری در بازی‌های پلتفرمر دارد تا بازی‌های اکشن. بازی دارای ۱۵ مرحله است که هر کدام از این مراحل به ۳ بخش جداگانه تبدیل شده است. The LEGO Movie Videogame در کل دارای ۴۵ مکان مختلف است که باید آنان را پشت سر بگذارید. با وارد شدن به مراحل بازی شما را تشویق می‌کند که برای باز کردن کاراکترها و قابلیت‌های بیشتر ایت‌م‌های مخفی و آجرهای قرمز را جمع‌آوری کنید. برخی مراحل کمی به پایان رساندشان طول می‌کشد یعنی ۱۰ دقیقه برخی مراحل هم کمتر یا بیشتر از ۲۰ ثانیه نیاز دارند تا کامل تکمیل شوند، به طور متوسط بخش کمپین بازی را میتوان در ۵ ساعت به پایان رساند. یکی از مشکلات بازی عدم تعادل آن است به عنوان مثال شما مجبور هستید یک کار را برای مثال مبارزه با دشمنان یک منطقه را بارها تکرار کنید تا یک مسابقه برای شما پیدا شد که این مسابقه هم سریع به پایان می‌رسد و این تاسف‌آور است لحظات شاد کوتاه و سریع به پایان می‌رسند. این کار آسان است شما یک مرحله را تکرار کنید و در زمان مناسب studهای بیشتری را جمع‌آوری کنید. دقیقاً از آنالوگ‌های Wii U.

از ناکجا آباد قدرتی بسیار زیاد به شما می رسد.... چه می کنید؟

این ایده اصلی سری بازی های infamous یا بدنام است که از سال های گذشته توسط استدیو sucker punch ساخته شده و در انحصار سونی است. از این بازی تا به امروز چهار نسخه عرضه شده است که تمامی آنها با واکنش مثبت شمنتقدان مواجه شده و اکنون نسخه چهارم آن در نسل هشتم، عرضه شده است. نسخه چهارم از این بازی در تاریخ چهارم فبریه ۲۰۱۳ رونمایی شد و آنقدر انتظارها با دیدن چند تیزر از بازی بالا رفت که تمامی حاضرین به این بازی لقب system seller (بازی که باعث فروش کنسول ps4 خواهد شد) دادند. اما آیا این بازی توانسته تمامی انتظارات را برآورده کند و مخاطبان را راضی نگه دارد؟ باید صبر کنید و تا پایان این نقد و بررسی با من همراه باشید....پشیمان نخواهید شد

نام : infamous second son

سازنده : sucker punch

ناشر : sony computer enterteinmant

مد : single player

پلتفرم : playstation 4

سبک : Action – Adventure

تاریخ انتشار : ۲۱ مارس ۲۰۱۴

نویسنده: علی گودرزی

inFAMOUS



نغمه ای از جنس آتش و سنگ

چند سال پس از اتفاقاتی که در infamous افتاد می گذرد. حال دولت در حال بوجود آوردن افرادی به نام conduit است. این افراد دارای قدرت های خارق العاده همچون قدرت کنترل دود و کنترل برق و هستند که برای دولت کار می کنند و آنها را در اعمالی همچون جنگ یاری می کنند. امروز قرار است این conduit های دانا از اسرار کثیف دولت محاکمه شوند چرا؟ چون دارای قدرت های خارق العاده هستند و دولت آنها را bio-terrorist خطاب می کند. این بایو تروریست ها سوار بر یک ون (van) در حال رفتن به محل محاکمه هستند. از قضا delsin row هم که به علت مسخره کردن تصویر کلانتر شهرشان یعنی برادرش reggie در حال منتقل شدن به سوی کلانتری توسط برادرش است، با ون واژگون شده ای روبرو می شود که متعلق به bio-terrorist ها یا همان conduit ها است. دلسین و برادرش وارد کار می شوند و می خواهند به آنها کمک کنند اما با فردی به نام هنک (hank) روبرو می شوند که در حال بازیابی قدرتش است. از آنجایی که این فرد در بین مردم خیلی بد شناخته می شوند، برادر دلسین بر روی هنک اسلحه می کشد و او هم دلسین را به عنوان سپر انسانی گروگان می گیرد که دلسین هم با لمس کردن دست هنک وارد دنیای conduit ها می شود. پس از درگیری های مختلف و تعقیب و گریز، دلسین با آنتاگونیست بازی آشنا می شود. آنتاگونیست بازی agustine نام دارد. آگستین رئیس سازمان D.U.P است؛ سازمانی که وظیفه اصلی آنها بوجود آوردن conduit ها، استفاده از آنها و در نهایت معرفی آنها تحت عنوان bio-terrorist و محاکمه شان است. پس از مواجهه دلسین و آگستین، شاهد یک گفتگوی معنی دار بین آن دو خواهیم بود که واقعا هنر صداگذاری و نویسندگی ماهرانه این بازی را نشان می دهد. دلسین برای اینکه خیلی سریع از مهلکه فرار کند به ماموران می گوید:

آفرین خیلی خوب کار کردیم بچه ها مخصوصا تو با تو خیلی حال کردم!

سپس توجه آگستین به دلسین جلب می شود و وارد کار می شود:

چرا انقدر هیجان زده ای؟؟؟ ترسیدی؟؟ اصولا به ۲ دلیل هیجان زده می شیم -۱ وقتی ترسیدیم -۲ وقتی چیزی داریم که در حال پنهان کردنش هستیم!!

دلسین در پاسخ می گوید: من وقتی که به دختر رو می بینم هیجان زده می شم!!

پس از این جمله و دیدن صورت مضطرب دلسین، آگستین متوجه می شود که delsin دارای قدرتی خارق العاده است، تصمیم می گیرد که با به خطر انداختن جان مادر بزرگ delsin از او اعتراف بگیرد که در این جا ۲ انتخاب داریم که راه بازی باز را مشخص می کند:

۱- انتخاب خوب: اعتراف کردن

۲- انتخاب بد: بد و بیراه گفتن و طفره رفتن

پس از این اتفاق، delsin بی هوش می شود و بعد از به هوش آمدن متوجه می شود که تمامی افراد شهرش توسط aguestine مورد ضرب و شتم قرار گرفته اند، پس تصمیم می گیرد که با تسخیر کردن قدرت aguestine، همشهری های خود و همچنین مادر بزرگش را معالجه کند. پس بند های کفشش را می بندد و راهی سیاتل می شود. Delsin در طی این راه با دوستان بسیار زیادی مواجه می شود که در ابتدا با آنها دشمن است و بعد از جنگیدن با آنها و تسخیر کردن قدرت های آنها، آماده نبرد نهایی می شود. در نهایت، طی یک نبرد خیلی حماسی و بسته به انتخاب های بازی باز، aguestine را از سر راهش بر می دارد. در این قسمت از سری بازی های بدنام (infamous) همچون قسمت های گذشته شاهد داستانی بسیار قدرتمند هستیم که تمامی گیمران را درگیر خود خواهد کرد. شخصیت پردازی در این قسمت حرف اول را می زند. شخصیت ها در این بازی با توجه به دیالوگ ها و کارهایی که انجام می دهند و حتی لحن صدا و چهره شخصیت پردازی شده اند همچون delsin row یا همان شخصیت اصلی بازی که واقعا بر روی شخصیتش تمرکز ویژه ای شده است و همانند ناتان دریک که در سری uncharted مخاطبان را عاشق خود کرده بود، delsin هم شخصیت عالی دارد که واقعا بر مخاطبانش تاثیر می گذارد باعث شادی یا ناراحتی مخاطب خواهد شد. بیشترین تمرکز در شخصیت پردازی، به ارتباط دو برادر بر می گردد که دقیقا همانند microft holmes و sherlock holmes در سری sherlock کار شده است.

بیوگرافی شخصیت های مهم:

Delsin row: همراه با مادر بزرگش و برادرش در یکی از ایالت های آمریکا زندگی می کند که یک اتفاق تمامی زندگی اش را تغییر می دهد و او را تبدیل به قهرمان/ضد قهرمان تبدیل می کند. شخصیتی شوخ طبع دارد و بسیار مهربان است و زیر بار ظلم و ستم نمی رود که از نکات مثبت شخصیت او است. خیلی زود از کوره در می رود و کله شق است که بی تجربگی و خام بودن او را نشان می دهد. حرفه اصلی او قبل از تبدیل شدن به conduit، طراحی و نقاشی بر روی دیوار های شهرش با اسپری های گرافیتی است که بعد از conduit شدن، آن را ادامه می دهد.

Reggie row: برادر Delsin است. او کلانتر شهرش است و فردی مهربان و دلرحم است. شاید کمی رفتارش خشک باشد ولی همچون یک پدر مواظب برادر کوچکترش است و هیچ وقت او را تنها نمی گذارد و تا پای جاننش هم از برادرش مرافبت می کند. تقریباً بیشتر اوقات با برادر کم صبرش به علت کار های عجولانه و دیوانه وارانه اش بحث می کند و زودتر از برادرش بحث را به پایان می رساند. ایده های بسیار خوب و خلاقانه اش، همیشه همراه برادرش است و او را یاری می کند.

Bettie: مادر بزرگ Delsin و Reggie است و تنها همدم آنها است و همچنین تنها بهانه Delsin برای نابود کردن Aguestine و نجات دادن مردمش است.

Hank: پس از اینکه قدرتش را بدست می آورد، به کارهای منفی روی می آورد نظیر سرقت از بانک اما بالاخره دست گیر می شود و به زندان می رود. سپس به D.U.P فرستاده می شود و تا امروز برای آنها کار می کرد و فقط منتظر بود که یک فرصت طلایی برای فرار پیش بیاید که پیش آمد و او فرار کرد و پس از یک درگیری کوچک، قدرتش را به Delsin منتقل کرد.

FATCH: پس از اینکه قدرتش را بدست می آورد، از خانه رانده می شود و همراه با برادرش به کوچه و خیابانها پناه می آورد. وارد هر شهر و روستایی که می شدند، مردم آنها را می رانند اما فروشنده های مواد مخدر به آنها پناه دادند و باعث شدند که آنها معتاد شوند. روزی فرار سید که Fatch از شدت خماری دچار توحم شد و فکر کرد که برادرش اجناسش را دزدیده، به همین خاطر با او جنگید و او را به قتل رساند.

پس از اینکه D.U.P از قدرت FATCH با خبر شد، تصمیم گرفت که او را هم به خدمت بگیرد. آنها به Fatch آموزش تیراندازی و استفاده از قدرت نئون را دادند. Fatch پس از فرار کردن از خودروی انتقال، به شهر رفت و تصمیم گرفت که انتقام برادرش را از فروشندگان مواد مخدر بگیرد تا اینکه روزی به Delsin برمی خورد...

AUGUSTINE: قبل از بدست آوردن قدرتش یک تفنگدار ساده در ارتش بود. پس از اینکه قدرتش را بدست آورد، همچون Fatch رانده شد. اما او همچون Fatch به اعتیاد روی نیاورد بلکه سازمانی به نام D.U.P را تاسیس کرد و تصمیم گرفت که تمامی conduit های رانده شده را جذب کند یا به نوبی خانه دوم آنها را تاسیس کند. جایی که آنها بتوانند راحت زندگی کنند اما نتوانست به خواسته های شیطانی اش تن داد تا اینکه روزی پسری به نام Delsin توجهش را جلب کرد.....



راه قهرمان

گیم پلی در سری بازی های infamous نقش بسیار مهمی را ایفا می کند و می تواند به جرات بگویم که عامل بقای این فرنچایز در صنعت بازی های رایانه ای، همین گیم پلی جذاب بوده است.

گیم پلی بازی از چهار بخش تشکیل شده است:

● فضای کاملا باز یا open world

● مبارزات نزدیک و تن به تن

● مبارزات از راه دور با استفاده از قدرت های ویژه

● سکو بازی

در این بازی شما کاملا آزاد هستید تا هر کاری را که دلتان بخواهد انجام دهید؛ با فروشندگان مواد مخدر مبارزه کنید، به کشیدن اشکال گرافیتی بر روی دیوارها پردازید، کمپ های دشمنان را تسخیر کنید، به جمع کردن فایل های صوتی پردازید،

دوربین های مدار بسته و مخفی را نابود کنید، به اعتراضات مردم در برابر bioterrorist ها پاسخ بدهید (با مشت و لگدا) و هزاران کار دیگر که با انجام دادن هر یک، صاحب امتیازات خوب و بد خواهید شد که شخصیت شما را در مقابل مردم شکل می دهد. شما در این بازی مختار هستید که از بین دو راه تعریف شده، یکی را انتخاب کنید:

● خوب

● بد

هر کدام از این موارد دارای درجاتی هستند که با به دست آوردن آنها، به تعداد مهارت های شما هم افزوده خواهد شد و شما قادر خواهید بود که مهارت های قبلی خود را گسترده تر کنید؛ یعنی با بالاتر رفتن سطح شما در هر یک از این دو جناح، باید با پیدا کردن اجسامی به نام SHARD خود را تقویت کنید که متناسب با افزایش پیدا کردن رده شما، باید SHARD بیشتری را جمع آوری کنید تا یکی از قدرت هایتان را افزایش دهید. هر کدام از این دو جناح، ارتقاء های مخصوص خودش را دارد؛ مثلا ارتقاء های جناح خوب بیشتر بر روی زنده نگه داشتن افراد تمرکز دارد ولی جناح بد کاملا برعکس عمل می کند. و در مقیاس بیشتری بر دشمنان احمال کنید. هر کدام از این دو جناح (خوب یا بد) دارای ۵ درجه می باشد و هر درجه به میزان خوب یا بد بودنش، رنگ لباستان را تغییر خواهد داد؛ یعنی با انجام کار خوب لباستان رنگش در نهایت سفید خواهد شد و با انجام کار های بد لباستان در نهایت مشکی خواهد شد. از لحاظ بخش سکو بازی، در این قسمت شاهد تحولی عظیم نسبت به قسمت های قبلی هستیم. سکو بازی در قسمت های گذشته به فشردن مسلسل وار دکمه ی پرش بود اما در این قسمت و در بخش سکو بازی، باید بصورت کاملا زمانبندی شده دکمه پرش را فشار دهید که همین زمانبندی کار شما را واقع گرایانه و صد البته مشکل تر خواهد کرد. در این قسمت و به مقتضای قدرتتان، می توانید از محیط اطرافتان استفاده کنید و سرعتتان را بالا ببرید؛ مثلا با استفاده از قدرت دود می توانید وارد کانال های کولر شوید و با سرعت بسیار زیادی از آن سوی کانال کولر خارج شوید، با استفاده از قدرت نئون به شکل نور (فوتون) از روی یک ساختمان کامل با سرعت بی نهایت عبور کنید و ... یکی از مهم ترین بخش های گیم پلی سری بازی های INFAMOUS، مبارزات تن به تن و از راه دور بوده است که در این قسمت، در هر دو بخش شاهد پیشرفتی بسیار تحسین برانگیز هستیم. سلاح شما در بخش مبارزات تن به تن نوعی زنجیر است که همانند کاراکتر کریتوس در سری بازی های GOD OF WAR، همیشه به دست شما وصل خواهد بود و در مواقعی که انتخاب مناسبی برای پیشبرد نبرد از راه دور ندارید به شما کمک خواهد کرد. در بخش نبرد های تن به تن، شما قادر خواهید بود که حداکثر با سه ضربه دشمنان را نابود کنید و به زمین بیاندازید.



در این لحظه دارای دو انتخاب هستید:

● دشمنان را بکشید و امتیاز منفی خود را افزایش دهید

● دشمنان را دستگیر کنید و امتیاز مثبت خود را افزایش دهید

پایه و اساس سری بازی های INFAMOUS مبارزه از راه دور است. مبارزات از راه دور همانند بازی های UNCHARTED بسیار سریع هستند. شما قادر خواهید بود که با فشردن دکمه ای تمرکز خود را افزایش داده (AIM کنید) و از سرعت خود بکاهید یا می توانید بدون داشتن تمرکز و سرعت دشمنانتان را از سر راهتان بردارید. در مبارزات از راه دور شما قادر خواهید بود که از ۴ مهارت استفاده کنید:

● گلوله های سبک: گلوله های معمولی که شما قادر به شلیک کردن آنها خواهید بود

● موشک: موشک های قدرتی که شما می توانید با استفاده از آنها کمپ های دشمنان را بر سرشان خراب کنید

● نارنجک: می توانند افراد بسیار زیادی را در اطرافشان گیج کنند تا شما بر روی آنها تمام کننده اجرا کنید یا آنها را دستگیر کنید

● گلوله های پخش شونده: در فاصله ی نزدیک خیلی عالی هستند و مانند یک شاتگان عمل میکنند

در این قسمت شما دارای پنج قدرت خواهید بود که از کارا کترها و شخصیت های مختلفی بدست خواهید آورد:

● قدرت دود: اولین قدرتی که بدست می آورید که تقریبا در بخش قدرت خیلی درخشان است

● قدرت نئون: از لحاظ سرعت و قدرت بی نهایت عالی است. سرعت نور از موهبت های نئون خواهد بود که با آن می توانید بدون محدودیت و با سرعت بسیار زیاد بدوید

و در مواقع خطر و زمانی که خط سلامتی خیلی کمی دارید بتوانید به یک مکان امن رفته و برای حرکت بعدی خود طرح ریزی کنید.

● قدرت رسانه: این قدرت خیلی عجیب است. می توانید این قدرت را از آنتن های ماهواره ای دریافت کنید و از آن استفاده کنید. این قدرت بیشتر بر مخفی کاری تمرکز

دارد. شما می توانید با استفاده از این قدرت نامرئی شوید و دشمنان را از پشت سر قافل گیر کنید

● قدرت سنگ: بسیار مستحکم و قدرتی است ولی سرعتتان را کاهش می دهد اما همانطور که اشاره کردم از لحاظ استحکام و قدرت در برابر دشمنان سربلند خواهید شد.

هر یک از این ۴ قدرت دارای یک super move است. این حرکت ویژه در صورتی در دسترس شما قرار می گیرد که تعداد معینی از دشمنان را نابود کنید. از دیگر مزایای

این بازی که به متعادل بودنش هم کمک کرده است می توان به محدود بودن قدرت ها اشاره کرد که حس قهرمان بودن را کاملا به شما القا می کند. به همین علت مجبور

هستید که دنبال آنتن های ماهواره، لامپ نئون، دود کش و ماموران با قدرت سنگ بگردید!



Infamous

FAMOUS



دشمنان شما هم در بازی دست و پا بسته نیستند و متناسب با پیشرفتتان در بازی شاهد قدرتمند شدنشان خواهید بود. جالب اینجاست که بعضی از آنها دارای قدرت سنگی هم هستند که باعث می شود که بازی سخت تر شود. در کل بازی دارای پنج کلاس از دشمنان است.

● معمولی: سربازان معمولی D.U.P

دارای قدرت سنگ: همان سربازان معمولی هستند که دارای قدرت سنگ هستند و می توانند خیلی بلند پرش کنند.

● سنگین: چقر و بد بدن هستند! دارای وزن بسیار زیاد و یک minigun و یک زره بسیار قدرتمند که نابود کردنش را بسیار سخت خواهد کرد.

● ربات: این نوع از دشمنان همان سربازان معمولی هستند که دارای یک زره رباتی شکل قرار گرفته اند که نابود کردنشان نیازمند وقت صرف کردن و سرعت بالا است.

● تک تیرانداز: این نوع از دشمنان بیشتر دور از دسترس هستند و گلوله هایی با میزان آسیب پذیری بالایی به شما شلیک می کنند.

شرکت SUCKER PUNCH در این قسمت از سری بازی های INFAMOUS، در بخش گیم پلی واقعا گل کاشته اند و به تمامی درخواست های طرفداران پاسخ داده و بازی را از تمامی جوانب سنجیده و بهبود داده اند؛ به عنوان مثال یکی از بزرگ ترین ایراد های قسمت های قبلی رابط کاربری بود که در این قسمت به بهترین شکل ممکن ایراد هایش برطرف شده است.

صدای قهرمان

یکی از بهترین و تحسین برانگیزترین بخش های این بازی، بخش صداگذاری است. سازندگان در این بخش واقعا عالی کار کرده اند و رضایت مخاطبان خود را به بهترین شکل ممکن جلب کرده اند. از لحاظ صداگذاری شخصیت ها و نحوه تاثیر گذاری آنها و هماهنگی صدای کاراکترها با دهانشان و ... کاملا عالی کار شده است به طوری که به راحتی می توانید نوع و میزان احساسات کاراکترها را از نوع و تن صدایشان متوجه شوید. از بهترین و زیباترین صداگذاری های انجام شده در این بازی، می توان به صداگذاری شخصیت اصلی یعنی دلسین که توسط صداگذار معروف و حرفه ای به نام تروی بیکر انجام شده است نام برد. تروی بیکر افسانه ای که با صداگذاری در بازی هایی همچون BIOSHOCK و THE LAST OF US و RESIDENT EVIL و ... معرف حضورتان است، صدای پرنشاطش را به دلسین قرض داده است تا احساسات را در شما و در همه مواقع به بهترین شکل ممکن القا کند تا شما او را تحسین کنید. صداگذاری این بازی در مقیاس های ریزی همچون فاصله و ... هم رعایت شده است و قدرت صدای اشخاص با توجه به فاصله ای که دارند متفاوت خواهد بود؛ مثلا با فاصله گرفتن از فرد متکلم (چشمه صوت) قدرت صدایش کاهش خواهد یافت و شما اصواتی نامفهوم را دریافت خواهید کرد. دیگر مسئله ی ریزی که به آن توجه شده است، صدای تولید شده توسط شما به توجه به منطقه ای که در آن قرار دارید است مثلا اگر از روی اجسام چوبی عبور کنید صدای مربوط به همان اجسام را خواهید شنید و اگر از روی برگ و ... عبور کنید صدای مربوط به همان اجسام را خواهید شنید.

سری بازی های infamous هیچ وقت از لحاظ بصری حرفی برای گفتن نداشته است و هیچ گیمری آن را به علت گرافیکش نمی خریده است اما این بار قرار است بازی به شکل دیگری رقم بخورد. موتور گرافیکی این قسمت از بازی های infamous ، unreal engine4 است. بله، درست خواندید....unreal engine4! اولین حضور این موتور گرافیکی در صنعت بازی های رایانه مصادف شده است با بازی infamous : second son. اگر بخواهیم بی اغراق گرافیک بازی را نقد کنیم، باید بگوییم که گرافیک این بازی چیزی فراتر از شاهکار است. تمامی المان هایی که گرافیک یک بازی را ایده آل می کند در این بازی وجود دارد. از همان ابتدای بازی، اولین و مهم ترین عنصری که به چشم می آید وضوح تصویر بالا و بسیار عالی بازی است. بازی در پلتفرم PS4 به شکل 1080P و 60 فریم اجرا خواهد شد به همین علت شاهد انیمیشن هایی بسیار عالی که همگی موشن کپچر شده اند خواهید بود. از لحاظ سایه پردازی و کیفیت بافت ها توضیح ندهم بهتر است چون زبان در توضیحش ناتوان است. سایه پردازی بسیار خوب و عالی انجام شده است که مهم ترین نکته اش یکپارچه بودن سایه ها و نداشتن هیچگونه لبه است.

بافت ها هم بر خلاف موتور گرافیکی نسل قبلی آنریل، بسیار سریع و عالی پردازش می شوند که همین نود درصد باگ های بازی را از بین برده است. اما مهم ترین عنصری که در گرافیک بازی خودنمایی می کند، پردازش است. پردازش مهم ترین عاملی است که لقب نسل بعدی را به این بازی بخشیده است. شما در این بازی قدرت هایی را در دسترس دارید که از ذرات بسیار زیادی تشکیل شده اند همچون نئون و دود. به همین علت، بازی سیستم ذرات بسیار عالی را باید داشته باشد تا بتواند شما را به قهرمان بازی بسیار نزدیک تر کند بازی کردن این بازی را برای شما لذت بخش تر بکند؛ مثلاً شما هنگامی SUPER MOVE قدرت دود را اجرا بکنید، به دود تبدیل شده و به آسمان می روید و با قدرت به سوی زمین باز خواهید گشت که همین باعث می شود که بینهایت ذره در هوا معلق شود و شیشه های بسیار زیادی بشکند و.... که همگی به برتری گرافیکی این بازی اشاره دارد. از دیگر نکات خوب گرافیک بازی می توان به وسعت بسیار زیاد شهر اشاره کرد که واقعا عالی و مثال زدنی است و از وسعت تمامی شهر هایی که در قسمت های گذشته این سری بازی بوده، بهتر است. نکته دیگری که گرافیک بازی را بسیار بهتر از قبل کرده است، فیزیک بسیار خوب است. فیزیک این بازی کاملا داینامیک است و دست مخاطب را کاملا باز می گذارد تا با استفاده از عوامل طبیعی، دشمنانش را نابود کند و پیش برود و یا داینامیک بودن عنصر دود باعث می شود که شما مدت ها به تماشای آن مشغول شوید و خسته از تماشای این عنصر نشوید. طراحی محیط هم از دیگر نکات عالی بازی است که واقعا خیره کننده کار شده است. فقط کافی است به تصویری که از محله چینی ها در بازی تهیه شده است، دقت کنید...همین.

حرف آخر

فرنچایز INFAMOUS نسل جدید را بسیار خوب آغاز کرد و با توجه به داستان غنی که دارد، می توان انتظار یک فرنچایز بسیار قدرتمند را در طی سال های آینده داشت که با ارائه دادن گرافیک و داستان و موسیقی عالی در کنار گیم پلی محشر، یک عنوان بسیار موفق خواهد بود.





نقد و بررسی

DARK SOULS

Review

گر صبر کنی ز غوره حلوا سازی

اگر در جست و جوی بازی هستید که حتی اجازه نفس کشیدن را به شما ندهد، Dark Souls II انتخاب مناسبی می باشد. DS II به ما یاد آوری کرد که "Hardcore Gaming" هنوز زنده است و بر خلاف اکثر عناوین تجاری، تکراری و البته آسان، می توان عنوانی عرضه کرد که سختی و مرگ را به بازیبازان تحمیل کند. پس از عرضه نسخه اول این بازی و به دست آوردن موفقیت های بسیار، From Software به فکر ساختن ادامه ای برای Dark Souls افتاد که از همان روز های نخستین در گیر شایعات شد؛ شایعاتی که خبر از "آسان شدن بازی برای جذب مخاطبین بیشتر" می داد. باید گفت که تمام این سخنان صرفاً در حد یک شایعه باقی ماند؛ چرا که From Software تیمی نیست که قواعد و اصول اصلی عنوان خود را فراموش کند. DS II با مبارزه های مرگ بار و گرافیک پیشرفته تر و البته روایت داستانی جذاب بازگشته است تا نفرینش را بر تمام بازیبازان مسلط کند.

سری Souls از آغاز با PC بیگانه بود و پس از عرضه Dark Souls و کسب موفقیت های بسیار، PC بازها دست به کار شدند و با جمع آوری امضا خواستار پورت این عنوان برای PC شدند. مسئولان From Software که از این بازار به وجود آمده هیجان زده بودند، DS را برای PC پورت کردند. اما بی دقتی آنان در پورت بازی بر روی PC تجربه این بازی را برای بازیبازان سخت تر کرد. به گونه ای که شاهد انواع و اقسام افت فریم ها و مشکلات فنی دیگر بودیم. نسخه اول Dark Souls با تمام مشکلات، فروش فوق العاده ای بر روی PC داشت و From Software را متقاعد کرد تا نسخه دوم این بازی را برای PC منتشر کند. اما این بار شاهد یک نسخه کاملاً بهینه سازی شده و برتر (نسبت به نسخه های کنسولی) هستیم که ارزش تجربه چند باره را دارد.

اگر به دنبال یک بازی معمولی همانند نسخه های جدید Call of Duty و Assassin's Creed هستید سریعاً این صفحات را ورق بزنید، چون Dark Souls به شما رحم نخواهد کرد. DS شما را از دنیای فرنچایزهای سالانه و تکراری دور خواهد کرد و با تجربه انجام یک "بازی واقعی" آشنا خواهد کرد. این بازی را حتی با دیگر Action RPG های ساده و تکراری مقایسه نکنید؛ چرا که DS II با هر آنچه که دیده اید متفاوت است. این بازی تعریف دیگری از مرگ را برای شما روایت خواهد کرد. دنیای Dark Souls II گسترده و زیبا بوده و در هر گوشه با رازی از بازی آشنا خواهید شد؛ رازهایی که خود را فقط و فقط برای بازیبازان هاردکور نمایان می کنند. مرگ در Dark Souls با دیگر بازی ها متفاوت است؛ با هر بار مرگ چیزی خواهید آموخت و تجربه ای جدید کسب خواهید کرد.

گیم پلی

همان طور که در مقدمه گفته شد، این بازی را نباید با هیچ Action RPG دیگری مقایسه کرد. هیچ راهنمایی در بازی وجود ندارد و حتی خبری از Quest Log (که وظیفه اطلاع رسانی در مورد ماموریت های بازی را دارد) نیست. شما در یک دنیای مخروبه رها شده اید و باید تنهایی به دنبال سعادت بگردید. تعدادی Bonfire در بازی قرار داده شده تا شما بتوانید پیشرفت خود را در بازی Save کنید و عملیات Level Up را انجام دهید. البته وجه رایج در بازی Soul (روح) می باشد که با کشتن دشمنان به دست می آید.

DARK SOULS

Dark Souls شما را مجبور به مطالعه و تفکر و طرح ریزی در مورد حرکات دشمنان خواهد کرد. نباید انتظار داشته باشید که با فشردن پی‌پی دکمه حمله بتوانید دشمنان را نابود کنید؛ چرا که برای حمله به دشمنان نیاز به انرژی دارید و این انرژی با هر ضربه و دفاع شما کاهش پیدا می‌کند؛ پس مدیریت منابع و زمان شناسی در نبردهای DS حیاتی هستند. دشمنان دارای نقاط ضعفی هستند؛ اما این نقاط ضعف در هر کدام با دیگری متفاوت است. وظیفه شما می‌باشد که با شناسایی نقاط ضعف دشمنان، آن‌ها را از پا در بیاورید. ممکن است که برای یک نبرد، فقط ۳۰ دقیقه صرف شناسایی حرکات دشمنان شود. پس ناامید نباشید و با صرف زمان دشمنان را از سر راه بردارید. پس از هر بار مردن، تمام محتویاتی که با خود حمل می‌کردید به صورت یک بسته در همان محل رها می‌شود که باید برای به دست آوردنش تلاش کنید؛ پس اگر در تلاش مجدد برای به دست آوردنش ناکام شوید، برای همیشه آن‌ها را از دست خواهید داد.

به صورت کلی Dark Souls II در زمینه گم‌پلی به شدت به سری Souls پایبند است و تنها شاهد تغییرات کوچکی در گیم‌پلی بازی هستیم. با هر بار استفاده از Bonfireها اکثر دشمنانی که کشته بودید به دنیا باز می‌گردند. البته استثنائاتی نیز وجود دارد. در بعضی مکان‌ها برای به وجود آوردن آزادی عمل این بازگردانی صورت نمی‌گیرد. طراحی سیستم Fast Travel نیز دچار تحولاتی شده است. این سیستم را در بازی‌هایی همچون Far Cry ۳ و Skyrim مشاهده کرده‌اید. با هر بار بازدید از یک مکان، برای بازدیدهای بعدی لازم نیست تا تمام مسیر را طی کنید. کافیسیت نقشه را باز کنید تا با انتخاب آن مکان، سریعاً منتقل شوید. در Dark Souls II این جا به جایی به وسیله Bonfireها صورت می‌گیرد. پس از فعال کردن هر کدام از آن‌ها، می‌توانید با یک کلیک به آنجا منتقل شوید. به شخصه ترجیح می‌دهم تمام محیط را کاوش کنم تا با تمام رازهای آن آشنا شوم. اما این گزینه برای کسانی است که دوست دارند بازی را در مدت زمان کم‌تری به پایان برسانند و از طی کردن مسافت‌های طولانی دل‌خوشی ندارند.

DS همیشه به سخت بودن مشهور بوده است. اگر دوست دارید بدانید که نسبت سختی این بازی نسبت به نسخه اول Dark Souls چگونه است، باید بگویم بازی اندکی آسان‌تر شده است؛ اما تضمین می‌کنم که هزاران بار سازندگان را به خاطر سخت بودن بازی نفرین خواهید کرد! با اطمینان می‌توان آن را چالش برانگیزترین عنوان ۲۰۱۴ نامید. این تصمیم From Software بوده تا با کاهش مقدار سختی بازی و اضافه کردن امکانات جانبی همانند Fast Travel طیف گسترده‌تری از بازی‌بازان را به خود جذب کند؛ البته اگر شما همان دشواری DS I را می‌خواهید، می‌توانید از این امکانات جانبی و انتخابی صرف نظر کنید.

مبارزات Dark Souls II دقیقاً به همان شکل است که باید باشد. در واقع مبارزات لذت‌بخش‌تر از گذشته نیز شده‌اند چرا که می‌توانید از اجزای محیطی نیز برای دفع خطر دشمنان استفاده کنید. سیستم‌های جدیدی نیز برای متنوع‌تر کردن مبارزه به بازی افزوده شده است. در واقع پایه‌های مبارزه به ریشه‌های این سری پایبند بوده‌اند و عمل‌هایی مانند دفاع، غلتیدن، حمله و فرار از مبارزه همچنان به میزان Stamina (انرژی) شما بستگی دارد. دیگر خبری از Run & Gun و فشردن پی‌پی دکمه‌ها برای پیروزی نیست بلکه باید در مدیریت منابع به اندازه کافی کوشا باشید. کافیسیت در میدان مبارزه میزان انرژی خود را خالی کنید، آن وقت است که پیام You Are Dead بر روی صفحه نقش خواهد بست. یکی از بزرگ‌ترین مزایای سری Souls باس‌فایت‌های اعجاب‌انگیز آن است که Dark Souls II نیز از این قاعده مستثنی نمی‌باشد. باس‌ها به حدی جان‌سخت و قدرتمند هستند که پس از کشتنشان احساس غرور خواهید کرد. هوش مصنوعی دشمنان نیز جالب است. هیچ‌گاه نمی‌توانید یک استراتژی را بر روی دو نفر اجرا کنید پس دائماً باید در حال مطالعه و طرح ریزی برای مبارزه با دشمنان باشید.

اندکی پس از شروع بازی به شما حق شخصی‌سازی داده خواهد شد و شما می‌توانید برای خود نام، توانایی، کلاس و هدیه‌ای انتخاب کنید. در انتخاب کلاس‌ها دقت لازم را داشته باشید چرا که ممکن است در چند ساعت اولیه بازی تفاوتی در سبک بازی شما ایجاد نکند؛ اما با پیشرفت بازی تفاوت‌ها را احساس خواهید کرد. ۸ کلاس مختلف برای انتخاب وجود دارد که مشابه با اکثر بازی‌های RPG از شوالیه سنگین اسلحه تا جادوگر سبک وزن را شامل می‌شود. کلاس‌ها نسبت به ۱ Dark Souls کاهش داشته‌اند که فرصت یک انتخاب دقیق‌تر را به ما می‌دهد.

داستان

قصه ندارم در مورد داستان بازی چیزی را فاش کنم؛ اما یکی از زیبایی‌های سری Souls به داستان مهیج و درگیرکننده آن است. Dark Souls II شما را در دنیای Drangelic رها می‌کند تا داستان خود را کشف کنید. بستگی به خود شما دارد که چگونه داستانی را ببینید و مطمئناً داستانی که شما مشاهده می‌کنید، با تجربه دوستان تفاوت خواهد داشت.

شخصیت های NPC منبع بسیار خوبی برای کشف داستان بازی هستند. راهی که سازندگان بازی برای روایت در نظر گرفته اند، استفاده از محیط به جای دیالوگ است، "دیالوگ" در این بازی نقش کمتری در برابر با دیگر بازی ها دارد، مانند این می باشد که در دنیای سرد و بی روح Drangelic کسی رمقی برای صحبت کردن ندارد. اما در میان همان تعداد محدود دیالوگ های بازی، شاه جمله هایی را می توان یافت که راه خود را به زندگی روزمره انسان خواهند یافت. داستان بازی فاصله زیادی با نسخه ۱ Dark Souls دارد، پس نگران پیش زمینه های داستانی نباشید. البته اگر DS را تجربه کرده باشید، درک بهتری از فضای DS II خواهید داشت.

یکی از زیبایی های Dark Souls به روایت جالب آن از مرگ بر می گردد. مرگ وسیله ای است برای آموختن. تمام تلاش شخصیت اصلی بازی این است که به حالت انسانی خود باز گردد، مرده را نمی توان دوباره کشت. در راه انسان شدن اگر مردید و بار دیگر همان اشتباه را تکرار کردید، شما لایق زندگی نیستید. پس از مرگ بیاموزید، به اشتباهات مرگبار خود فکر کنید و آنان را اصلاح کنید. بزرگترین درسی که DS می تواند به انسان بدهد، صبر است.

یک ضرب المثل است که می گوید "گر صبر کنی ز غوره حلوا سازی". این بازی برای آن دسته از بازیبازان است که علاقه به طرح ریزی دارند، تام مبارزات بازی با آزمون و خطا پیش می رود، کمتر دشمنی را در بازی پیدا می کنید که بتوان او را در اولین دیدار کشت. شما باید رفتار او را مطالعه کنید، نقاط ضعفش را پیدا کنید و به آن ها حمله کنید تا پیروزی را به دست آورید.

Graphics

اولین نکته ضعیف گرافیک بازی، نورپردازی آن است. فکر می کنم که طراحان گرافیک بازی سعی در القا حس ناامیدی داشتند که در این امر موفق نبوده اند. نورپردازی بازی بیش از حد ساده است، البته باز هم استثنائاتی وجود دارد و گاهی نورپردازی های خوبی را شاهد هستیم. Dark Souls II تنوع محیطی بسیار خوبی را به نمایش می گذارد، از دریاچه های خونین گرفته تا جنگل ها فرسوده و انبوه گرفته تا ساختمان های قرون وسطایی و گورستان... همه و همه را در بازی شاهد هستیم. اگر نسخه PC اولین شماره از Dark Souls را تجربه کردید و از افت فریم های پی در پی آن ناراضی بودید خبر های خوبی برای شما دارم. اگر از سخت افزار مناسب استفاده می کنید دیگر شاهد افت فریم های آزار دهنده نخواهید بود. البته به ندرت هنگام چرخش دوربین شاهد افت فریم هایی در حد ۵ تا ۱۰ فریم خواهید بود. هنگامی که نسخه اول DS برای PC عرضه شد، شاهد یک پورت بد بودیم، اما قضیه در DS II متفاوت است، تنظیمات گرافیکی متناسب با PC در بازی تعبیه شده است و ۶۰ فریم بر ثانیه تجربه ای روان تر از کنسول ها را به ارمغان می آورد.



DARK SOULS™

نکته ای که در هنگام بازی متوجه آن شدم، تفاوت زیاد گرافیک بازی با تریلر های قبل از عرضه رسمی است، دلیل این تفاوت مشخص نیست اما می توان حدس زد که هدف From Software به دست آوردن ۶۰ فریم بر ثانیه بر روی سیستم های متوسط و ضعیف تر باشد. بهینه سازی بازی نیز به شدت خوب است، با تمام تنظیمات گرافیکی ممکن و قرار دادن آن ها بر روی Maximum و یک PC متوسط می توانید ۶۰ فریم بر ثانیه را تجربه کنید.

کلام آخر

این بازی همان چیزی است که شما از یک Souls واقعی انتظار دارید. یکی از بزرگترین چالش های From Software در تهیه این بازی، بهبود المان های نسخه پیشین در عین پایبندی به ریشه ها و جذب مخاطبان جدید بود که در تمام این موارد موفق عمل کرده است. اگر لذت یک بازی "هاردکور" واقعی را می خواهید، Dark Souls II برای شما است. این بازی برای شما داستان را روایت نمی کند و به شما هیچ سر نخ نمی دهد، این شما هستید که باید در دنیای بازی اکتشاف کنید و داستان خود را بسازید.

نمره: ۹۰



نام عنوان :	Bound By Flame
سبک :	Action RPG
پلتفرم ها :	Play Station ۳ . Xbox ۳۶۰ Play Station ۴ . PC

زیبا و فانتزی! اما دروغین!

نقد و بررسی

دنیا را تاریکی فرا گرفته است. مردم فریاد می کشند و می سوزند. شعله های آتش همه جا را پر کرده است. هیچ خانه ای امن نیست و هیچ نفسی به درستی کشیده نمی شود. در این دنیا هر دیو و اژدهایی وجود دارد. جهان رو به زوال می رود. همه چیز در حال نابودی است. حتی کورسویی از امید دیده نمی شود. برف هم از این آتش حراس دارد. فرزند مادر خویش و پدر فرزند خویش را برای زنده ماندن رها می کند. انسانیت به زیر دست و پا می رود. غذا آرزو می شود. تفکر بی معنا می شود. تخت خواب کلمه ای احمقانه است و رویا...؟ رویا دیگر هیچ معنایی ندارد... در میان تمام این تاریکی ها جنگ جویی سر بر می آورد و به دنبال اهریمن دنیای خویش می رود. قصد او نابود کردن این تاریکی است. اما او هم در بعضی زمان ها از خویش سوالی می پرسد: کدام تاریکی؟ کدام تاریکی باید نابود شود؟ در دنیایی که هر شخص تبدیل به اهریمن خویش گشته است. اما او نا امید نمی شود. جنگجویان و مردمان روشن دل به دور او حلقه می زنند و او شمشیرش را در کورسویی از امید بالا می برد ... کورسویی که به زودی آن هم از بین خواهد رفت....

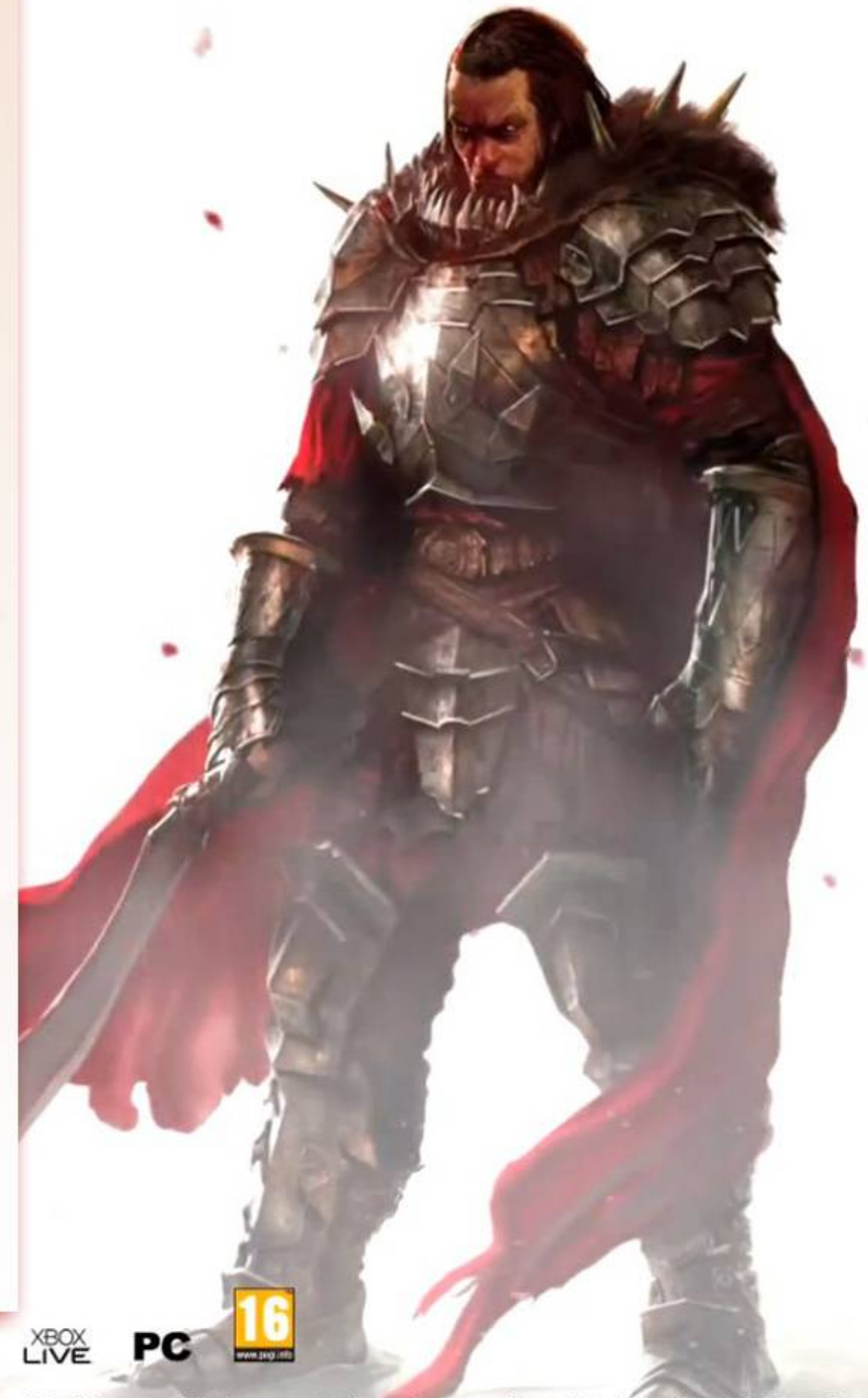
اشتباه نکنید!

به طور قطع خواننده پس از مشاهده این متن این عنوان را با عناوین بزرگی چون The Witcher مقایسه می کند. اما باید به طور جدی این هشدار را بدسیم که گول این سخن ها را نخورید. این ها ادعای سازندگان از داستان این عنوان بود و بس. اما حقیقت ماجرا صرفاً محیط هایی یخی و آتشین است که شما در آن ها باید با احمقانه ترین دشمنان ممکن مبارزه کنید و صرفاً بدانید که دنیا تاریک شده است! این عنوان در بخش داستان هیچ نکته ای برای ارائه ندارد مگر بعضی انتخاب ها در این عنوان که به بررسی آن ها خواهیم پرداخت. پس تمام پیش نمایش های زیبایی که از این عنوان خوانده اید را فراموش کنید و با فکری باز این نقد و بررسی را دنبال کنید تا به این حقیقت که این عنوان ادعایی بیش نبود دست یابید.

انتظار بی جا...

Focus Home Interactive نام ناشر این عنوان است. ناشری که ۱۴ سال آزرگار در حال فعالیت در حوزه نشر گیم است اما تا کنون عنوانی بسیار خوب از آن ندیده ایم. نمونه خراب کاری های این ناشر را می توان در عنوان Game of Thrones یافت که ۲ سال پیش منتشر شد و به شخصه نمی دانم چگونه توانست این عظمت داستانی و این نقشه بزرگ را با این قدرت به گند بکشانند! پس زمانی که این شرکت ناشر عنوانی باشد انتظار زیاد بی معنی است! Spiders نام شرکت سازنده این عنوان است. شرکتی که قرار است اولین بازی خود را به بازار عرضه کند. حال همچین شرکتی که از چند انسان تازه کار ساخته شده است.

ادعای ساخت عنوانی در حد و یا بهتر از اسکاریم را دارد و عده ای گیم نیز بعد از مشاهده ادعاهای وی شک می کنند که نکند واقعا خبری است و قرار است عنوانی عالی عرضه شود. اما همین ادعاهای بی معنی نشان می دهد که هر انتظاری که از این عنوان داشته اید بی جا بوده است. صحبت در رابطه با حجم یک عنوان برای نقد آن معقول و درست نیست. اما زمانی که سازندگان حرف از لوکیشن های بزرگ و ... و ... می زنند و در پایان حجم حقیقی این عنوان برای کنسول ها کمتر از ۳ گیگ می شود.... خودتان دیگر قضاوت کنید!



FOCUS HOME INTERACTIVE

SPIDERS

PS4 PS3

PS4 PS3

XBOX 360

XBOX LIVE

PC

16

www.bbyf.com

گیم پلی در آغاز عملکرد خوبی داشته است! اما دقت کنید که این عملکرد خوب فقط در ابتدای بازی دیده می شود. در حقیقت می توان گفت Bound By Flame در عمل به اصول اولیه یک عنوان RPG راضی کننده بوده است. در ابتدای بازی این شما هستید که برای خود چهره انتخاب می کنید و مرد یا زن بودن شخصیت نیز توسط شما تعیین می شود. در ابتدای بازی شما انتخاب می کنید یک شخصیت شیطانی باشید یا یک انسان درست. در حقیقت این انتخاب از محدود ویژگی های خوب در این عنوان به شمار می رود. چرا که شما باید انتخاب کنید که در برابر شیاطین قدرت یک شیطان را داشته باشید یا تا ابد چون شوالیه ای مبارزه کنید. سلاح و شکل شمایل شخصیت نیز کاملا به اختیار شماست.

از ابتدای بازی شما همراه با گروهی کوچک به جنگ دشمنان می روید. در حقیقت همواره این گروه مبارز شما را همراهی می کنند و هر اندازه که در گیم پلی Level بالاتری کسب کنید می توانید افراد بیشتری را به درون گروه خود بیاورید. بازی دارای لوکیشن های متفاوتی می باشد اما تمام آن ها از جزئیات بسیار کمی بهره مندند و به طور کل بازی در لوکیشن های خود حال چه در آب و چه در آتش هیچ چیز خاصی برای ارائه ندارد. در تمامی بخش های این عنوان شما با مبارزاتی ساده و تکراری رو به رو خواهید بود و به هیچ عنوان خبری از یک سیستم پویا برای مبارزات نخواهد بود. صرفا یک سری حرکات تکراری که از شما بر دشمنان و از دشمنان بر شما وارد می شود. در بخش گیم پلی انتخاب هایی برای شما در نظر گرفته شده است که می تواند خط داستانی عنوان را عوض کند. به جرئت می توان گفت تنها سیستم پویا و ارزشمند این عنوان همین بخش است. چرا که از همان ابتدا شما می توانید با در نظر گرفتن خوی و شخصیت خود انتخاب هایی انجام دهید که تمام آن ها به طور کامل در شکل گیری داستان موثر خواهند بود... حتی با در نظر گرفتن تمام مشکلات این بخش باز هم باید پذیرفت که در این عنوان گیم پلی از محدود بخش های امیدوار کننده به شمار می رود که شاید یک بار تجربه این عنوان را قابل تحمل سازد.

آتش؟؟؟؟؟؟

باید پذیرفت که سازندگان در بخش گرافیک و صدا گذاری این عنوان غوغا کرده اند! هر چه قدر هم که تلاش کنید نمی توانید چنین دنیایی را تا این حد احمقانه و بی معنی بسازید. در تمام بازی حتی شخصیت های اصلی جز یک سری انیمیشن تکراری هیچ حرکتی ندارند و شما در زمان صحبت یک شخصیت فقط باز و بسته شدن بی معنی لب ها را مشاهده می کنید. صدای گرز و شمشیر و سنگ و هر وسیله ای برای مبارزه در این عنوان تفاوتی با دیگری ندارد و به شخصه معتقدم سازندگان تلاش بسیاری کرده اند تا بتوانند چنین صدا گذاری بی معنی و پوچی را به ارمغان بیاورند. گرافیک این عنوان نیز دست کمی از این ماجرا ندارد. شما با تعداد مثلا زیادی لوکیشن رو به رو خواهید بود اما در هیچ کدام رنگی درست و زیبا نخواهید دید. جزئیات که اصولا در این عنوان کلمه ای بی معناست. یک بخش یخی در این عنوان یک زمین سفید است که همواره توپ های کوچولوی سفید در هوا در حرکت است و ۵ تا چادر کاملا یک شکل در این محیط دیده می شود. یا تمام یک کوهستان صرفا از یک نوع سنگ ساخته شده است. به طور جدی اشاره می کنم که این بخش جلوه ضعیف ترین عملکردها در این عنوان است.

آتش سردا پوچ و بی معنا

این عنوان هیچ چیز خاصی برای ارائه نداشته و ندارد و به همین دلیل سعی بر نوشتن متنی کوتاه و صرفا آگاهی دهنده بود که وقت شما را نیز بی جهت اشغال نکند. این عنوان حتی در نبود عناوینی بزرگ چون Dark Souls نیز هیچ چیز برای ارائه ندارد چه برسد زمانی که این همه بازی بزرگ در انواع سبک ها منتشر شده است. پس به طور جدی به شما توصیه می کنم که حتی به یک بار تجربه این عنوان فکر هم نکنید چرا که این بازی صرفا ادعایی داغ از طرف سازندگان بود که در حقیقت هیچ گرمایی برای ارائه ندارد و به هیچ عنوان گیم را جذب خویش نمی کند! هم اکنون که این نقد پایان یافت من هم از عذاب تجربه این عنوان فارغ شدم!

نکات مثبت: رعایت اصول یک عنوان RPG - انتخاب های ارزشمند در داستان و غیره؟؟؟؟

نکات منفی: داستانی پوچ و خشک - کمبود جدی جزئیات - سناریوهای تکراری مبارزه - کسل کننده بودن گیم پلی - موسیقی و صدا گذاری بسیار ضعیف و ...

ظهور شوالیه ی تاریکی

پس از عرضه ی فیلم سینمایی بتمن و رابین به کارگردانی جوئل شوماخر که یک اثر بسیار ضعیف بود، Warner Bros تصمیم گرفت که مدتی به این قهرمان کهنه کار استراحت دهد تا بتواند فکری برای ظهور دوباره ی این قهرمان بیندیشد. سال ۲۰۰۵ را می توان ظهور دوباره شوالیه ی تاریکی نامید، سالی که در آن یک کارگردان جوان با نام کریستوفر نولان دست به ساخت نسخه ای جدید از سری فیلم های بتمن زد

و تفکر جدیدی در مقوله ی ابر قهرمانی را ایجاد کرد. این فیلم که Batman Begins نام داشت با استقبال بسیار خوب طرفداران همراه شد و موفق شد تحسین منتقدان را نیز با خود همراه کند. نولان در این فیلم به اینکه بروس وین چگونه به بتمن تبدیل می شود می پردازد و نشان می دهد که چگونه این قهرمان محبوب شکل می گیرد. اما کار به همین جا ختم نمی شود، در ادامه ی روندی که نولان در پیش گرفت، وی دومین فیلم از سری فیلم های بتمن خود را ساخت که یک شاهکار به تمام عیار بود و توانست



هشتمین فیلم برتر دنیا نام بگیرد. فیلم The Dark Knight نام داشت و در این فیلم تمامی مرز های ابر قهرمانی شکسته شد و در واقع تعریف جدیدی از فیلم های ابر قهرمانی ارایه کرد که اکنون بسیاری از فیلم ها از آن الگو می گیرند. این بار داستان پیرامون مبارزه ی بتمن با یکی از سخت ترین دشمنانش یعنی جوکر می باشد، فردی که بتمن را به مرز نابودی و تباهی می کشد و او را ذره ذره نابود می سازد.



نام:	Batman : Arkham Knight
سازنده:	Rocksteady
ناشر:	Warner Bros
سبک:	Action-adventure
پلتفرم ها:	Xbox One, PS4, PC
تاریخ انتشار:	۱۴ اکتبر ۲۰۱۴



بازی فوق العاده هیث لجر در نقش جوکر که چند ماه پیش از اکران فیلم در گذشت، سبب شد وی جایزه بهترین بازیگر مکمل مرد را از آکادمی اسکار دریافت کند.

Warner Bros با توجه به موفقیت های فیلم های بتمن و موج جدیدی که در شخصیت پردازی این شخصیت به راه افتاد، تصمیم گرفت بر روی نسخه ی جدیدی از سری بازی های رایانه ای این کاراکتر کار کند.



سرانجام بازی معرفی شد و با انتشار یک تریلر سینماتیک و اطلاعات جدیدی از داستان و گیم پلی خود، همگی طرفداران را به وجد آورد.

همانند فیلم *The Dark Knight Rises*، عنوان *Batman : Arkham Knight* نیز قرار است سخت ترین چالش بتمن را به تصویر بکشد و او را به مرز تباهی بکشاند اما سرانجام قهرمان بار دیگر خیزش خواهد کرد و یک حماسه رقم می زند، حماسه ای که آخرین حماسه ی اوست.

شوالیه ی آر کام

پس از مرگ جوکر در پایان *Arkham City*، گانه زنی ها برای انتخاب ضد قهرمان اصلی نسخه ی بعدی بسیار زیاد بوده است.

این حرفی است که خود تیم سازنده نیز تایید کرده است و اعلام کرده که برای یافتن یک ضد قهرمان مناسب که بتواند بتمن را به چالش بکشد بسیار فکر کرده اند.

بازی حدود ۲ سال پس از حوادث نسخه ی قبلی اتفاق می افتد.

تا دیگر کسی فکر این را هم نکند که بتواند عنوانی بهتر از *Arkham City* برای شخصیت بتمن بسازد. پس از این نسخه اعلام شد که دیگر *Rocksteady* بتمنی نخواهد ساخت اما از سوی دیگر نولان راضی شد تا نسخه ی پایانی سه گانه ی بتمن را بسازد. عنوانی که بار دیگر تباهی قهرمان را به تصویر کشید و این بار او را با ضد قهرمانی به نام بین رو به رو کرد که بتمن را هم از لحاظ جسمی و هم روحی شکست داد.

این فیلم که *The Dark Knight Rises* نام گرفت و بار دیگر توانست تحسین تمامی منتقدان و طرفداران را به همراه داشته باشد و به خوبی توانست به حماسه ی بتمن در دنیای سینما پایان دهد.

اما از سوی دیگر با اعلام اینکه استودیو *Warner Bros. Games Montréal* در حال کار بر روی نسخه ی جدید بتمن است، عده ی زیادی از طرفداران دیگر از این سری در دنیای بازی های رایانه ای قطع امید کردند، غافل از اینکه *Rocksteady* نیز همانند نولان تصمیم گرفته است که سومین نسخه ی این سری را نیز راوانه بازار کند تا این بار به حماسه ی بتمن در دنیای بازی های رایانه ای پایان دهد.

به این ترتیب یک نسخه ی کاملاً جدید و متفاوت با نسخه های قبلی با نام *Batman : Arkham Asylum* منتشر شد. عنوانی که توسط استودیو خوش ذوق *Rocksteady* ساخته شد و به تبعیت از تم تاریک فیلم های بتمن نولان فضای بسیار تاریکی در بازی حکم فرما بود. بازی از همه لحاظ یک شاهکار محسوب می شد و توانست این بار نام بتمن را در دنیای بازی های رایانه ای نیز، بر سر زبان ها بیندازد. در حالی که نولان تصمیم گرفته بود دیگر فیلمی از بتمن تولید نکند، استودیو *Rocksteady* به سختی در حال کار بر روی نسخه ی دوم سری بازی های بتمن بود.

این عنوان که *Batman : Arkham City* نام داشت در سال ۲۰۱۱ عرضه شد و یک شاهکار وصف ناشدنی بود. بازی در بسیاری از محافل نامزد دریافت بهترین بازی سال شد اما با بدشانسی به رقیب سرسختی به نام *Skyrim* برخورد کرد و در بسیاری از موارد نتوانست جایزه ای دریافت کند.

روایت عالی داستان بازی که به خوبی بازیکنان را تا پایان همراه خود نگه می داشت و گیم پلی دیدنی و جذاب آن در کنار گرافیک چشم نواز سبب شد

سکانسی آغازین بازی از جایی شروع می شود که شهر گاتهام در حال تخلیه است. علت تخلیه ی شهر نیز بمب گذاری شخصیت Scarecrow در نقاط مختلف شهر است. گویا این بمب گذاری از پیش طراحی شده بوده است و پیش از این Scarecrow با اکثر خلافکاران بزرگ شهر مانند پنگوئن، دو چهره و هارلی کوئین دیدار داشته است و از آن ها خواسته است تا با همکاری یکدیگر یک بار برای همیشه بتمن را نابود کنند. با تخلیه ی شهر، فضای مناسبی برای خلافکاران پیش می آید تا بتوانند با استفاده از ضعف نیرو های پلیس کنترل کل گاتهام را به دست گیرند. در این میان بار دیگر بتمن شل خود را به تن می کند تا دشمنان خود را شکست دهد اما در این میان یک چالش بزرگ برای بتمن وجود دارد و آن وجود یک دشمن کاملاً جدید است که بتمن هیچ اطلاعاتی درباره ی او ندارد.

Arkham Knight علاوه بر اینکه نام بازی است، نام دشمن جدید بتمن نیز می باشد که قرار است سخت ترین چالش را برای او رقم بزند. تیم سازنده تنها اعلام کرده است که این شخصیت یک شخصیت کاملاً جدید است که در نسخه های پیشین حضور نداشته است و هیچ اطلاعاتی از این شخصیت منتشر نکرده است و تنها چندین تصویر از ظاهر او منتشر شده است که نشان

می دهد وی بر خلاف بتمن از سلاح های گرم استفاده می کند و همچنین پوشش وی شبیه به شوالیه ها می باشد. شایعات زیادی پیرامون اینکه او چه فردی است منتشر شده است ولی هیچ کدام آن ها آنقدر محتمل نیستند که بتوان به آن ها اتکا نمود. از سوی دیگر این بار یار همیشگی بتمن یعنی Oracle نیز نقش مهمی در بازی ایفا می کند. این بار بتمن این توانایی را دارد که به مخفیگاه وی برود و با او مستقیماً گفت و گو کند.

با توجه به ازدیاد کاراکتر های موجود در بازی درباره ی برخی از آن ها به توضیحات کوتاهی بسنده می کنیم:

Scarecrow دشمن اصلی بتمن در این نسخه Scarecrow خواهد بود. شخصی که پیش از اینکه به یک جنایتکار و جانی تبدیل شود یک دکتر روان پزشک با نام Jonathan Crane بود که در جریان یکی از آزمایشات خود چهره اش آسیب جدی دید و از این واقعه به بعد ماسکی به صورت زد و نام Scarecrow را برای خود برگزید. وی برخلاف دشمنان دیگر بتمن که خود توانایی مبارزه ی تن به تن با او را دارند، در پشت قضایا قرار دارد و همانند جوکر نقش هدایت کننده را ایفا می کند و حال پس از مرگ جوکر قرار است او با بتمن وارد مبارزه شود و برای رسیدن به این

هدف در قدم اول با بمب گذاری شهر آن را خالی از سکنه کرده است و از سوی دیگر تمامی خلافکاران مهم شهر را گرد هم آورده است تا اینبار به طور یکپارچه به بتمن حمله کنند.

Two-Face مرد دو چهره یا همان هاروی دنت از دیگر دشمنان بتمن در این نسخه خواهد بود. وی که در نسخه ی Arkham City نیز حضور داشت اینبار به تهدیدی بسیار جدی تر برای بتمن بدل شده است. نام واقعی وی هاروی دنت می باشد و پیش از اینکه به یک جنایتکار تبدیل شود خود دادستان شهر بود و با جرم و جنایت مقابله می کرد و به او لقب شوالیه ی سفید گاتهام را داده بودند ولی در اثر یک حادثه ی شوم نصف صورت او سوخت و باعث شد دو چهره به وجود بیاید. در واقع نام دو چهره اشاره به قسمت های بد و خوب هاروی دنت دارد که و او دچار نوعی تضاد شخصیتی است که باعث شده یک مدت دادستان شهر باشد و حال به جنایتکاری مخوف تبدیل شود و به همین دلیل توانایی تصمیم گیری ندارد و از سکه و شانس برای فعالیت هاش استفاده می کند.

Penguin معروف به پنگوئن از دیگر دشمنان بتمن در این نسخه است.

Oswald Chesterfield Cobblepot

او که چندی پیش در نسخه ی که **Batman : Arkham Origins** نیز حضور داشت اینبار نیز با شمایل گذشته ی خود در تلاش است تا بتمن را نابود کند.

وی فرزند یک خانواده ی ثروتمند بود اما به دلیل کارهای ناردست خانواده اش، توماس وین باعث ورشکستگی آن ها می شود و همین باعث می شود که وی کینه ای ابدی از خاندان وی در سینه داشته باشد.

Harley Quinn

بدون شک یکی از شخصیت های اصلی این عنوان هارلی کوئین خواهد بود، زیرا به دلیل اتفاقاتی که در نسخه ی Arkham City به وقوع پیوست باید منتظر انگیز های خاص وی برای نابودی بتمن باشیم.

نام واقعی وی **Harleen Frances Quinzel** و در ابتدا از پزشکان تیمارستان آرکام بود ولی زمانی که به روانکاوی جوکر پرداخت، دلباخته او شد و به او کمک کرد تا از تیمارستان فرار کند.

وی در Arkham City نیز حضور پر رنگی داشت اما مرگ جوکر تمامی آرزو های او را نابود کرد و حال او در پی انتقام از بتمن است.

تنها کسی که می تواند با معما هاش بتمن را به چالش بکشد شخصیت Riddler است. عدم حضور او در Arkham Origins به شدت احساس می شد و حال او در این نسخه حضور پر رنگی دارد. نام واقعی او Edward Nashton و زمینه ی تخصصی او ایجاد معما و پازل های بسیار سختی است که هیچ کس موفق به حل آن ها نمی شود و برای حل آن ها باید به مرحله ی جنون برسد و همین او را خوشحال می کند اما بتمن تا کنون توانسته تمامی معما های او را حل کند و به همین دلیل وی در تلاش است تا بتمن را از راه خود کنار بزند. تا کنون همین اطلاعات اندک از داستان بازی به بیرون درز کرده است اما به نظر می رسد شاهد یک داستان حماسی و جذاب خواهیم بود که می خواهد آخرین مبارزه ی بتمن را به تصویر بکشد.

Batmobile همه چیز است

تا به حال نمایشی از گیم پلی Arkham Knight منتشر نشده ولی اطلاعات زیادی پیرامون آن منتشر شده است. اولین تغییر اساسی و کلیدی گیم پلی بازی که یک نوآوری نیز محسوب می شود، وجود Batmobile در بازی است. این بار بتمن این توانایی را دارد که همراه با Batmobile خیابان های گاتهام به راندگی پردازد و چیز های جدیدی را کشف کند. طراحی Batmobile در این نسخه کاملا از روی ماشین بتمن در سری فیلم های او بوده است. Batmobile این بار دارای یک مخزن سوخت قوی است که با زدن یک دکمه باعث می شود که بتواند از سطوح بلند بپرد که دقیقا همانند ویژگی ماشین بتمن در فیلم های او وجود داشته است. همچنین هیچ چیز در برابر Batmobile توانایی مقاومت ندارد و بتمن با این خودرو می تواند از هر چیزی عبور کند. برای اینکه Batmobile در این بازی قابل استفاده باشد تمامی خیابان های گاتهام بار دیگر طراحی و اجرا شده اند تا فضای کافی برای مانوردهی Batmobile فراهم باشد. همچنین بتمن این توانایی را دارد که در حین راندگی با Batmobile با زدن یک دکمه به سرعت از آن به بیرون بپرد و با شکستن شیشه ی یک ساختمان که دشمن در آن وجود دارد، وی را از پای در آورد. از طرف دیگر Batmobile این بار در بخش معما های بازی نیز نقش دارد. در معماهایی که شخصیت ریدلر برای بتمن طراحی کرده است ابتدا باید با Batmobile مسابقه ای که وی طراحی کرده است را با پیروزی به پایان برسانید تا سپس بتوانید به معمای وی دسترسی پیدا کنید. با این تفاسیر در گیم پلی این عنوان Batmobile یکی از مهم ترین موارد است و تمامی مکانیک های موجود در گیم پلی با استفاده از Batmobile نیز قابل اجرا است. Dax Ginn تهیه کننده ی بازی در رابطه با Batmobile می گوید: در این نسخه بتمن از همیشه نیرومند تر است و ما وظیفه داریم چیز هایی در بازی قرار دهیم که سطح آن را با میزان نیروی بتمن متعادل کند

و نشان دهد چه خطر بزرگی بتمن را تهدید می کند. در این نسخه Scarerow بازگشته است و تمامی جنایت کاران و خلافکاران را با هم متحد کرده است تا بتمن را نابود کند و این خطری است که بتمن تا کنون هیچگاه با آن رو به رو نشده بود. البته بتمن در برابر این تهدید بزرگ احساس ضعف و شکست نمی کند بلکه اطمینان دارد که آن مقدر نیرومند است که بتواند این تهدید را نیز خنثی کند. در این راه Batmobile را به بازی اضافه کردیم تا قدرت بتمن نسبت به قبل بیشتر شود و این یک برند کاملا جدید است که در این نسخه وجود دارد. البته Batmobile همواره در دسترس نیست زیرا در این صورت تصور می کنید که در حال تجربه ی یک عنوان ریسینگ می باشید. ما Batmobile به گونه ای در بازی گنجانده ایم که شما تصور کنید همواره آن را در اختیار دارید و به این باور می رسید که Batmobile بهترین یاور بتمن خواهد بود اما از سوی دیگر طوری عمل کرده ایم که گمان نکنید در یک بازی ریسینگ قرار گرفته اید. این چیزی است که ما بسیار آگاهانه آن را در بازی قرار دادیم و به کمک آن یک همکاری فوق العاده بین انسان و ماشین ایجاد کردیم. Batmobile را بر اساس تجربیاتی که در دو نسخه ی قبلی کسب کرده ایم، طراحی نمودیم با این تفاوت که این بار Batmobile نقش کلیدی در بازی خواهد داشت و همانند یکی از کاراکتر های اصلی داستان خواهد بود Batmobile وسیله ی نقلیه ای خواهد بود که می تواند با هدایت بتمن هر کاری را انجام دهد و این یک پیوستگی بسیار شگفت انگیز بین این دو پدید آورده است بنابراین انتخاب Batmobile بسیار هوشمندانه بوده است و می تواند همانند یکی از شخصیت های اصلی داستان باشد. توانایی دیگری که در بازی گنجانده شده است، استفاده از تمامی ابزار ها و گجت ها در هنگام پرواز است. پیش از این تنها در هنگام پرواز توانایی استفاده از Grappling Gun وجود داشت اما در Arkham Knight بتمن این توانایی را دارد که از تمامی گجت های خود هنگام پرواز استفاده کند. Fear Takedown قابلیت جدید دیگری است که در بازی وجود دارد. این قابلیت به شما این اجازه را می دهد که پس از شکست دادن یک دشمن با آهسته کردن زمان دشمنان دیگر را که ترسیده اند به سرعت از بین ببرید.

همچنین بتمن این توانایی را دارد که با دفاع در برابر یک دشمن او را به سوی یک دشمن دیگر پرتاب کند و سپس با یک ضربه هر دوی آن ها را شکست دهد. نکته ی بزرگ دیگری که در این بازی وجود دارد عظمت آن است. Gotham City در این نسخه حدود ۵ برابر بزرگ تر از Arkham City است و تنها به ۳ بخش مختلف تقسیم می شود که برای ورود به هر بخش هیچ لودینگ و بارگذاری وجود نخواهد داشت.

همچنین با توجه به اینکه لباس بتمن از بخش های جدا از هم تشکیل شده هنگام بارش باران می توانید قطرات آن را در میان شیار های لباس وی تماشا کنید که قطعا فوق العاده خواهد بود. حرکات چهره ی شخصیت ها و سخن گفتن آن ها دست کمی از واقعیت نخواهد داشت. برای اولین بار در سری بازی های بتمن و در عنوان **Batman : Arkham Knight** قابلیت رانندگی با **Batmobile** در تمام محیط شهر گاتهام فراهم شده است و جای این سوال وجود دارد که چگونه این تغییر در نسخه ی جدید ممکن شد. مدیر بخش بازی های **Rocksteady** ، آقای **Sefton Hill** اظهار کرده است که قدرت **Playstation 4** و **Xbox one** امکان توسعه ی این بخش و گنجاندن بخش رانندگی با **Batmobile** را فراهم کرده است. او در این زمینه اظهار داشت :

استدیو **Rocksteady** در حال انجام کار های زیادی بر روی پایان تریلوژی **Arkham** می باشد به طوری که طرفداران به معنای واقعی کلمه یک بتمن را تجربه خواهند کرد. ما بسیار خوشحال هستیم که قادر به کار بر روی کنسول های قدرتمند نسل هشتم می باشیم که مواردی را امکان پذیر کرده اند که پیش از این تنها تصور آن ها ممکن بود مثلا رانندگی با **Batmobile** در شهر گاتهام که بسیار پیچیده است و مستلزم بازسازی کامل شهر گاتهام بود.

BATMAN
ARKHAM KNIGHT



BATMAN : ARKHAM KNIGHT

این شهر فقط یک چیز نیست بلکه تلفیقی از نور و بازتاب آن است. گاتهام در بازی همواره بارانی است و بازی در شب دنبال می شود. هنگامی که شما در کوچه ها و خیابان های گاتهام قدم بر می دارید، با سبک جدیدی از معماری آشنا می شوید ولی ما سعی کرده ایم با این تغییرات باز هم شما احساس کنید در همان شهر قدیمی قرار دارید و این کار یک چالش بسیار دشوار بود. نسل هشتم واقعا بهترین فرصت برای ارایه ی چیز های جدید بود. ما در این بازی تنها جزئیات را بیشتر نکرده ایم زیرا این چیزی است که در همه ی بازی های جدید خود متعهد هستیم که آن را انجام دهیم. ما در واقع کاری کرده ایم که بازی به مقیاس یک حماسه برسد و شما می توانید یک حماسه با جزئیات بالا را بر روی کنسول های نسل هشتم تجربه کنید **Arkham Asylum** و **Arkham City** هر دو بازی های بسیار خوبی بودند ولی ما می خواستیم با **Arkham Knight** به سطح جدیدی برویم. برای این کار ما این بار کل شهر گاتهام را طراحی کردیم که در نسخه های پیشین نظیر نداشته است. این یک چالش بسیار بزرگ و فنی بود اما ما با ذوق بسیار آن را انجام دادیم. لباس بتمن نیز در این نسخه دچار تغییرات زیادی شده است. همانند فیلم های بتمن، لباس او در این نسخه از بخش های جدا از هم تشکیل شده است که سرعت او را افزایش می دهد ولی از مقاومت آن در برابر گلوله کاسته شده است. همچنین لباس جدید او این توانایی را دارد که شنل را از آن جدا کرد و از شنل به عنوان یک وسیله ی دفاعی بهره گرفت. در کل می توان گفت گیم پلی **Arkham Knight** دارای نوآوری های فراوانی است که مهم ترین آن ها توانایی رانندگی با **Batmobile** می باشد و از سوی دیگر وجود مکانیک های جدید مانند **Fear Takedown** به کیفیت گیم پلی بازی افزوده است.

تاریکی شب

بازی از نسخه ی بهینه شده ی موتور **Unreal Engine** که برای نسل هشتم طراحی شده است، بهره می گیرد و به این ترتیب بازی بر روی کنسول های نسل هفتم عرضه نخواهد شد. با توجه به تصاویری که از بازی منتشر شده است می توان گفت بار دیگر شاهد یک حماسه در بخش گرافیکی بازی هستیم. طراحی لباس بتمن و به ویژه **Batmobile** فوق العاده می باشد. تیم سازنده نیز اعلام کرده است که تعداد چند ضلعی هایی که برای طراحی هر یک از شخصیت های این نسخه به کار رفته است از کل تعداد چند ضلعی های محیط بازی **Arkham Asylum** بیشتر می باشد. همچنین در این بازی از یک قابلیت جدید به نام **Apex cloth physics** نیز استفاده شده است که سبب حرکت بسیار زیبای شنل بتمن و واکنش طبیعی آن در برابر باران و باد می شود.

آقای Dax Ginn درباره ی گرافیک این عنوان می گوید :
از دیدگاه من، داشتن بسیاری از قابلیت ها به این معنی است که اعضای تیم سازنده ی بازی بسیار خلاق هستند که توانسته اند چنین قابلیت هایی را پدید آورند هر چند محدودیت هایی نیز وجود دارد ولی در حدی نیست که جلوی کار تیم ما را بگیرد و مانع امکان پذیر شدن برخی از ایده ها شود. وجود مقدار زیادی انرژی و خلاقیت در تیم Rocksteady سبب شده است که ما در محیطی کار کنیم که هر چیزی در آن امکان پذیر است و این احساس فوق العاده ای به ما داده است. وی درباره جدال دو کنسول نسل هشتمی PS4 و Xbox One بر روی کیفیت بازی ها نیز اظهار داشت : من فکر می کنم این چیزها طبیعی است زیرا فعلا در اوایل نسل هشتم قرار داریم و رقابت بسیار شدید است زیرا هنوز بسیاری از چیزها وجود دارد که آشکار نشده است و هر یک از دو کمپانی از آن ها به عنوان سلاح پنهان خود استفاده می کنند. ما از زمانی که دریافتیم دوره ی PS3 و Xbox 360 به پایان رسیده است، تمام تلاش خود را بر روی کنسول های نسل هشتمی قرار دادیم. البته این کار بسیار سخت بود زیرا ما در ابتدای کار با سخت افزار این دو کنسول آشنایی نداشتیم ولی به مرور زمان توانستیم اطلاعات خوبی به دست بیاوریم و من می توانم از همین جا اعلام کنم که Batman : Arkham Knight با کیفیت 1080p و 60 فریم بر روی Xbox One و PS4 اجرا خواهد شد و دو نسخه ی نسل هشتمی هیچ تفاوتی با هم نخواهند داشت.

نویسنده: محمد حسین صفری



گرافیک Batman : Arkham Knight طبق تصاویر منتشر شده از بازی فوق العاده خواهد بود و حتی صحنه های سینمایی بازی نیز از پیش رندر شده نمی باشند و توسط خود موتور بازی طراحی شده اند که نشان می دهد نسخه ی جدیدی از Unreal Engine برای این بازی استفاده شده است که هنوز مشخص نیست که نسخه ی بهینه شده ی Unreal Engine 3 می باشد یا اینکه تیم سازنده از موتور جدید و قدرتمند Unreal Engine 4 استفاده کرده است.

هارمونی حماسه و وظیفه

در نسخه ی Arkham Origins صدای پیشگان بسیاری از کاراکتر های اصلی بازی نظیر بتمن و جوکر حضور نداشتند و این شایعه پیش آمده بود که دیگر شاهد شنیدن صدای Kevin Conroy در نقش بتمن نخواهیم بود ولی در این نسخه تمامی صدای پیشگان قبلی حضور خواهند داشت و Kevin Conroy به جای بتمن، Nolan North به جای پنگوئن، Wally Wingert به جای ریدلر، Tara Strong به جای هارلی کوئین و Troy Baker در نقش دو چهره صحبت خواهند کرد.

آهنگساز این عنوان David Buckley خواهد بود. David Buckley چندی پیش نیز وظیفه ی آهنگسازی نسخه ی جدید سری بازی های Call of Duty یعنی Call of Duty : Ghosts را برعهده داشت. البته قرار است Nick Arundel که در دو نسخه ی قبلی این سری یعنی Arkham Asylum و Arkham City حضور داشت، با Buckley همکاری کند تا وی بتواند با تم و فضای این سری بازی آشنا شود. وی پیش از این نیز در ساخت موسیقی زیبای بازی Metal Gear Solid 4 شرکت داشته است و در فیلم های سینمایی و سریال های متعددی نیز آهنگساز بوده است.

افسانه تاریکی

بدون شک Batman : Arkham Knight بهترین و بزرگ ترین نسخه ی این سه گانه خواهد بود که سعی دارد با به چالش کشیدن بتمن و قرار دادن وی در مرز تباهی یک حماسه ی دیگر را رقم بزند. گیم پلی جذاب بازی در کنار المان های تازه نظیر Batmobile و همچنین گرافیک مثال زدنی بازی قطعا جذاب خواهد بود.



BATMAN

ARKHAM ORIGINS

BLACKGATE

امیتاز کل:

۱۰ از ۶.۵

سازنده:

Armature Studios

ناشر:

Warner Bros. Interactive

تاریخ عرضه:

۳ اپریل ۲۰۱۴

پلتفرم مورد نقد:

Wii U

مهدی اسماعیل زاده



تا زمانی که بازی های خوبی در کنسول های دستی باشد، پورت عناوین محبوب کنسول های دستی بر روی کنسول های خانگی نیز ادامه خواهد داشت. این عناوین گاهی شامل موارد ذیل هستند، محتوای نسبتاً کمتری و تغییرات کمی نسبت به نسخه اصلی خود دارند. تغییرات گرافیکی تقریباً خوبی نسبت به نسخه دستی خود دارند و با توجه به پورت از کنسول دستی از محدودیت در گیم پلی نیز رنج می برند. گاهی اوقات این پورت های شکست را نیز در پی دارند و هدف آنان دستیابی به سود دهی است. این پورت ها مربوط به بازی های ۲۰ سال پیش نیز و آغاز این کار با پورت عنوان Resident Evil: Revelations از کنسول دستی ۳DS به کنسولهای خانگی و PC شروع شد و این کار با موفقیت Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate ادامه پیدا کرد توسعه دهندگان این بازی ها را برای کنسول های خانگی بازنویسی کردند. جدیدترین این پورت ها نیز Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition نام دارند که به تازگی برای کنسول های خانگی و PC پورت شده است. اگر شما از آن دست از کسانی هستید که نسخه کنسول های دستی Batman: Arkham Origins Blackgate را بازی کرده باشید هیچ چیز به جز HD سازی در این نسخه نخواهید دید.

داستان بازی همان داستان است که همراه با villain های مشهور زندان Blackgate با همان گیم پلی بدون هیچ تغییری. یک بازی در استایل ۲D Metroidvania در سبک beat-em-up چیزی بیشتر از یک عرضه مجدد بدون هیچ مورد بزرگی نیست. اگر شما علاقه مند به انجام بازی هستید قبل از خریداری بازی حتما این نقد را بخوانید.

کنترلر بازی Blackgate – Deluxe Edition در Wii U به مانند نسخه ۳DS هست ولی بدون استفاده از قابلیت صفحه لمسی. کنترلر بازی درست به مانند نسخه اصلی است ان هم برای کسانی که به بازی آشنا باشند ولی این آشنایی زیاد چیز خوبی به نظر نمی رسد. بازی کنترلر نسبتاً خوبی دارد و به سادگی می توان به آن عادت کرد. با این حال برخی از مشکلات اصلی بازی اصلی در نسخه کنسول های خانگی هنوز درست نشده اند. مخصوصاً این که برخی از حرکات و کنترل های بت من سنگین است و این موضوع به خوبی حس می شود.

سیستم مبارزات و دفاع بازی همیشه خوب کار نمی کند و در برخی مواقع دکه سمت راست در مبارزات باعث مرگ بازیکن می شود چرا که به خوبی کار نمی کند. مبارزه با دشمنان بازی و سیستم مبارزاتی به مانند نسخه کنسولی Arkham Origins و سایر بازی های سری Arkham بر روی کنسولها است. ولی یک بازی با سیستم مبارزات ۳D در یک محیط و جهان ۲D کمی محدودیت در برخی موارد ایجاد می کند. برای مثال باید بعد از حمله اول بالا فاصله بچرخید و نفر بعدی را از پای در بیاورید این در حالی است که دشمن از پشت سر به شما حمله می کند و این یکی از مشکلات کنترلر در بازی است.

به عنوان یک بازی پلتفرمر نقشه یکی از موارد با اهمیت است آن هم با استفاده از صفحه نمایش گیم پد ولی این نسخه از صفحه لمسی پشتیبانی نمی کند و این یک نکته منفی است. برای رفتن به نقشه و بررسی محیط و زوم کردن به روی یک نقطه خاص شما هنوز نیاز دارید از قسمت Batcomputer وارد منو نقشه شوید و با استفاده از صفحه TV یا قابلیت off Tv- Play با این وجود برای دیدن نقشه و دارایی های Batman نیز احساس می شود که هنوز هم نیاز به قابلیت صفحه لمسی است. بهبود گرافیک بازی نسبتاً دارای تغییرات خوبی نسبت به نسخه دستی خود است با این حال از هر فرصت به منظور ارتقاء این بازی و فراتر رفتن از یک پورت HD استفاده نشده است مخصوصاً ویژگیهای کنسول Wii U نادیده گرفته شده است. اگر شما تصاویر بازی را دیده باشید ممکن است نسخه Deluxe Edition را برای خریداری نادیده بگیرید.

بهترین بخش در نسخه دستی باز روایت داستان بازی از طریق صفحات و حالت کمیک بود که باعث انتقال عناصر داستان بین گیم پلی بود و این حالت نیز در نسخه HD شده بازی دوباره بازگشته است، اما یک جای کار اشتباه است. در حالی که این قسمت به سبک کتابهای کمیک است و بسیار سرگرم کننده به نظر می رسد واضح است که حرکات کمیک آنان به شفافیت و کیفیت لازم نیست و upscaled نیست. هنگامی که نگاه دقیق تری به این میان پرده های با کیفیت میندازیم واضح است که این میان پرده ها پر از ابهام هستند و حتی دارای مشکلات گرافیکی و این موضوع در صفحه نمایش های بزرگ خوب به نظر نمی آید. بازی دارای چند Boss و مینی Boss است که برخی از آنان شامل: (Joker, Penguin, Black Mack و Cat women است. رابطه کاربری بازی چیزی شبیه به نسخه اصلی سری Arkham با همان HUD نداشتن دادن خط سلامت است و دارایی های بت من هم قابل ارتقا هستند مثل ارتقا بترنگ یا گرفتن سلاحی جدید.

گرافیک و صفحه های cinematic بازی از نسخه DS و PSV بازی بهتر هستند مخصوص در مقایسه با cinematic ها بافت محیط ها و مدل های شخصیت ها بسیار بهتر و دقیق تر از نسخه کنسول های دستی هستند، اما این بدان معنا نیست که وقتی مشکلات گرافیکی دیده می شوند میتوان آنان را نادیده گرفت. نمی توان شمارش کرد که چندین دفعه مشت بت من از بدن دشمنان عبور می شود یا شل بت من در زمین فرو می رود و دست و پا از سیستم و ساختمان عبور می کنند.

گشت و گذار و محیط های مکرر در طبیعت ژانر Metroidvania است. ولی در Blackgate – Deluxe Edition رفتن از نقطه ای به مکان دیگر خسته کننده نیست. تغییر در محیط بازی به خوبی دیده می شود همچنین با آزاد کردن و استفاده از دیگر امکانات و لباس های رنگی بت من و دیدن دشمنان در هر منطقه بازی دید تازه ای به گیم می بخشد. مسئله دیگر تکرار و عدم تنوع در دشمنان و زندانیان در محیط بازی است که با عدم جذابیت محیط بازی این اشکال توجیه ناپذیر است.



واقعیت این است که Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition یک پلتفرم تقریباً سرگرم کننده است ولی تجربه جدیدی را به بازیکن منقل نمی کند. این بازی پر از ایده های بزرگی است که اجرا ضعیفی در این نسخه داشتند بازی تقریباً platformer خوب و سرگرم کننده نمی باشد. این نسخه یک تجربه کاملاً نا امید کننده است چرا که تقریباً همه چیز به جز پیشرفت گرافیکی دست نخورده باقی مانده اند.

نقاط قوت: پورت نسبتاً خوب

حمایت از off Tv- Play

بهبود کیفیت کاراکترها و محیط نیست به نسخه دستی.

نقاط ضعف: نبود فیزیک

باگ های متعدد

همه گرافیک و تکسچرها و بافت های بازی HD نشده اند.

نبود حالت صفحه لمسی و استفاده نکردن از قابلیت های Wii U

بدون محتوای جدید

انیمیشن های نسبتاً سنگین و پراشکال

برخی ابهامات داستانی در میان



مهم ترین ضعف های سری Assissin's Creed کدامند؟

ASSASSIN'S
CREED™



کیوان آمیرزاده

ASSASSIN'S
CREED™



ASSASSIN'S CREED



متاسفانه با منتشر شدن *Assassins Creed: Comet*، به نظر می رسد که سازندگان فعلا قصد ندارند که فرنچایز را دوباره به اصالت خود بازگردانند. برای مثال فرنچایز *Metal Gear Solid* با منتشر کردن نسخه های فراوان، هرگز داستان بازی را به نا کجا آباد نبرد و اصالت بازی را حفظ نمود.

۲: ضعف در شخصیت پردازی: یکی از مهم ترین مشکلات کنونی سری بازی های فرقه قاتلان، این است که سازندگان هرگز از شخصیت پردازی مناسبی در دو نسخه آخر استفاده نکردند. اگر نسخه سوم بازی را به یاد داشته باشید، متوجه می شوید که کانر شخصیتی است که هرگز نمی توان با اون ارتباطی برقرار کرد و شخصیت بسیار عجیبی برای این سری بازی ها دارد! او هرگز نمی خندد و در هیچ قسمت از بازی، نمی تواند با دیگران به درستی ارتباط برقرار کند. شما در نسخه سوم بازی، دوست ها کانر زیاد هستند اما نمی توان حتی با یکی از آنها ارتباط برقرار کرد! طراحی شخصیت ها به طرز بی روح است، که شما حس می کنید در بازی کاملا تنها هستید و این نکته فقط در دو نسخه آخر صدق می کند. اگر یادتان باشد، *Ezio* دوست و یابوری با نام "لئوناردو داوینچی" داشت. شخصیت پردازی زیبا و بی نقص این فرد باعث شد که همگان واقعا یک حس عمیق صمیمیت را بین این دو شخصیت حس کنند که دلیل اصلی آن، هماهنگ بودن آنها بود ولی در دو نسخه آخر، یاوران و دوستان شما، شخصیت کاملا متفاوتی نسبت به شما دارند که باعث می شوند شما هیچ گاه صمیمیت را بین شخصیت ها حس نکنید. شاید رابطه ی بین "ادوارد کنوی" و "ادوالین"، یکی از بدترین رابطه ها در بازی ها بود! ادوالین هیچ وجه مشترکی با ادوارد ندارد و شما باید او را به عنوان یک NPC حساب کنید در صورتی که "یویسافت" آنها را بهترین دوست های یکدیگر می دانست. متاسفانه دشمنان شما هم در نسخه های بعدتر، از شخصیت پردازی کمتری بهره می برند که شما در نسخه های آخر، کمتر ترقیب به کشتن دشمنانتان دارید که دلیل آن، شخصیت پردازی هرچه ضعیف تر و بی اثر بودن آنها، به دلیل زیاد بودن دشمنان شماست. شاید اگر تعداد دشمنان کم شود، بر روی شخصیت پردازی تمرکز بیشتری بشود و همین امر می تواند دشمنان بی نظیری را به پدید آورد. ضعف در شخصیت پردازی شخصیت اصلی و تعارض شدید با دوستانشان، باعث شد که توجه ها با سرعت بیشتری نسبت به این فرنچایز، کمتر شود که شخصیت پردازی ضعیف دشمنان شما نیز، جذابیت بازی را کاهش داد. برای مثال، "رودریگو بورجیا"، شخصیت پردازی نسبتا قوی در نسخه های قبلی داشت که در دو نسخه متوالی، دشمن اصلی شما بود و با ادامه بازی، تنفر شما نسبت به او بیشتر هم می شد.

صد در صد یکی از محبوب ترین فرنچایزها در طول تاریخ دنیای بازی های رایانه ای، عنوان *Assassins Creed* است که توانسته مخاطبین بسیاری را جذب خود کند. حتما شما هم متوجه شده اید که عناوین *Assassins Creed* مدتی است که پس زده می شوند و بیشتر اشخاص بر این باور هستند که هر چه نسخه های بیشتری از این عنوان وارد بازار شد، جذابیت اصلی خود را از دست داد و به کل از ریشه ها دور شد. هم اکنون عده ای این فرنچایز را ضعیف می دانند. شاید منتشر شدن سالی یک *AC* باعث شد که مخالفان بیشتر شوند. این فرنچایز بعد از چند سال، دچار ضعف های بسیار شدیدی شد که باعث شد از طرفداران کاسته شود و به مخالفان اضافه شود. حال به مهم ترین ضعف های این فرنچایز نگاهی می اندازیم.

۱: دور شدن از ریشه ها: صد در صد مهم ترین مسئله ای که باعث شد این فرنچایز ضعیف شود، تحریف و دستکاری زیاد در داستان اصلی بازی بود. داستان اصلی بازی به زمانی بر می گردد که فرقه ای از قاتلان به وجود آمده اند تا عدالت را برپا کنند و با سرکوبی ظلم و ستم، روشنایی را بازگردانند. قرار داشتن در یک گروه بزرگ که همگی قاتل بودند، مهم ترین ویژگی داستان نسخه اول بود. اگر توجه کرده باشید، می بینید که با آمدن نسخه های بعدی، توجه کمتری به داستان اصلی شد و یک داستان خطی با موضوع گرفتن انتقام، به وجود آمد؛ اما دور شدن از ریشه های بازی، از نسخه سوم این عنوان شروع شد و اولین قدم برای نابود کردن این ریشه آن بود که شما در ابتدای بازی، در نقش یک *Templar* هستید! در ادامه شما در نقش فردی با نام "کانر" قرار گرفتید که او هیچ چیزی درباره قاتلان نمی دانست و داستان اصلی بازی نیز، گرفتن انتقام بود. دور شدن از ریشه ها، در نسخه چهارم به اوج خود رسید یعنی زمانی که یک فرد که فقط برای پول کار می کند و احترامی به اعتقادات قاتلان نمی گذارد، در نقش یک قاتل قرار گرفت. این امر باعث شد که نسخه چهارم بازی، به کل از ریشه های اصلی فرنچایز، دور شود. در واقع سازندگان بازی، با قرار دادن شخصیت اصلی بازی در نقش دزد دریایی، رسماً ریشه های "فرقه قاتلان" را ترد کردند که این موضوع در سرتاسر بازی، قابل مشاهده بود. اگر *Ubisoft* انتظار دارد که دوباره استقبال بسیار گرمی از این فرنچایز شود، باید این بازی را به ریشه های خود برگرداند و گروهی از قاتلان را در سراسر فرانسه قرار دهد تا دوباره به ریشه های خود برگردد.



متاسفانه شخصیت پردازی در زمان حال، در نسخه آخر، در حد صفر بود! یک شخصیت که هرگز سخن نمی گوید و شما هرگز با او ارتباطی برقرار نخواهید کرد. صد در صد شخصیت پردازی "دزموند مایلز"، صدها برابر بهتر از شخصیت پردازی است که در زمان حال نسخه چهارم، مشاهده می شود. شاید ضعف در شخصیت پردازی، بعد از دور شدن از ریشه ها، مهم ترین ضعفی باشد که ما در حال مشاهده هستیم.

۳: مراحل بازی: یکی از ضعف هایی که به مرور زمان متوجه آن شدیم، کمبود تنوع در امراحل اصلی و بیهوده بودن بیش از حد مراحل فرعی است. مراحل اصلی بازی در نسخه آخر، به شدت کلیشه ای و حوصله سر بر شده بودند به طرزیکه بیش از نصف بازی، شما باید دو فرد را که در حال راه رفتن و صحبت با یکدیگر هستند را دنبال کنید. این نوع مراحل، جذابیت کمی دارند و با زیاد شدن این نوع مراحل، مراحل به شدت کلیشه ای شدند. متاسفانه در دیگر مراحل بازی نیز، شما باید با کشتی خود وارد مناطق ممنوعه شوید و یک کشتی را دنبال کنید! فقط تعداد انگشت شماری از مراحل متنوع هستند و این نکته باعث می شود که از جذابیت بازی به شدت کاسته شود و محرک خاصی را برای اتمام بازی پیدا نکنید. در واقع باید تنوع در مراحل بازی زیاد شود تا بازیکن هرچه بیشتر علاقه مند به ادامه بازی شود. نسخه دوم این سری، بازی بود که تقریباً هر بازیکن، ۲ الی ۴ بار آن را بدون تکراری و کلیشه شدن، تمام کرده است. عامل این مسئله، تنوع بسیار زیاد مراحل بود که تنوع به قدری در نسخه دوم زیاد بود، که شما به سختی دو مرحله با گیم پلی یکسان پیدا می کنید که همین امر، عامل موفقیت نسخه دوم شد. متاسفانه کلیشه ای شدن بیش از حد در نسخه ی آخر، یکی از مهم ترین عوامل ضعف بازی بود که مقیاس کمتری از آن را در نسخه های قبلی می توانستیم حس کنیم.

مراحل فرعی، یکی از مهم ترین و اصلی ترین قسمت های یک بازی است که این ماموریت ها، با اهمیت کمتر، می توانند یک عنوان را موفق کنند. در نسخه آخر، ضعف شدیدی در مراحل جانبی حس می شد به طوری که تقریباً تمام آنها قتل و کشتن است که هیچ ربطی هم به داستان بازی ندارد. در نسخه سوم، این بیهودگی در نقطه اوج قرار گرفت. جمع آوری پوست حیوانات یا کشتن افراد برای کسب پول، تقریباً کل ماموریت های فرعی را شکل می داد. پول هایی که کسب می کردید، تقریباً به هیچ درد شما نمی خوردند چرا که قیمت ها نسبت به پولی که دارید، خیلی کمتر بود و همین امر باعث می شد که بعد از مدتی کوتاه، تمام ماموریت های فرعی کلیشه ای و به درد نخور شوند. در نسخه ی اول، ماموریت های فرعی کمی در بازی بود اما تمام آنها، نقش مهمی در داستان بازی داشتند و به شما برای فهمیدن بهتر بازی، کمک می کردند و یا در نسخه "پیوند برادری"، شما مجبورید تا مراحل فرعی را انجام دهید تا پول جمع آوری کنید و مغازه های بیشتری را بازسازی کنید و تنوع مراحل جانبی، باعث شد که افراد زیادی نسخه پیوند برادری را ۱۰۰ درصد کنند. پس مراحل جانبی بیهوده و مراحل اصلی که اکثراً تکراری هستند، باعث ضعف شدید نسخه آخر و سوم بازی شد.

۴: تغییرات تهاجمی: شاید یکی از مهم ترین عوامل ضعف این سری بازی، تفاوت های زیاد است. شما از نسخه سوم، شاهد تفاوت های به شدت زیادی در زمان بازی، شخصیت اول بازی، گیم پلی و سیستم مبارزاتی این عنوان مشاهده کردید. این تفاوت ها تا حدی قابل قبول هستند و نوآوری محسوب می شوند؛ اما، بعضی از جنبه های بازی بیش از حد تغییر کرده بودند به حدی که خیلی از طرفداران را زده می کردند. عرضه سالانه این عنوان نیز، به کلیشه ای شدن بازی، کمک کرد! تغییر شخصیت اصلی بازی، امری جالب بود اما شخصیت انتخابی، هیچ ربطی به اتریو یا "الطاهر"، پیدا نمی کرد که این تغییری بسیار زننده محسوب می شود! سازندگان چنان شخصیت اول بازی را نسبت به نسخه های پیشی تغییر دادند که شما فکر می کنید در حال بازی کردن یک عنوان دیگر هستید! اگر "یویسافت" در تغییرات خود ملایم تر پیش می رفت، شاید هم اکنون با نسخه هایی متشابه با نسخه های پیشین مواجه می شدیم.



مشکل دیگر در تغییرات، تغییر زمان بازی بود. با رواج پیدا کردن اسلحه های گرم در بازی، مهم ترین اسلحه این سری، یعنی "خنجر مخفی"، دیگر کار آمد نیست. سازندگان با تغییرات بسیار بزرگ در زمان بازی، مجبور به ترد کردن اسلحه مخفی شدند ولی می توانستند مراحل مهمی را در بازی قرار دهند که قدرت و شکوه این سلاح را نگه دارد اما سازندگان خنجر مخفی را صرفاً یک سلاح اضافی در بازی کردند که شاید این تغییر، عده ای از هواداران را مایوس کرد. شاید یوبیسافت می توانست زمان را آهسته آهسته پیش ببرد تا حدی که قسمت هایی از ریشه ی این سری، همچنان باقی بماند اما تغییرات ناگهانی در تغییرات گیم پلی نیز، صدمات زیادی را به این عنوان وارد کرد. صد در صد بزرگترین اشتباه یوبیسافت، ربط دادن دزدان دریایی به قاتلان بود چرا که واقعا دو قشر متضاد با یکدیگر را، یکی کرد که تعارض شدید در این قسمت، یکی دیگر از اشکالات کار بود.

در کل نباید انکار کنیم که عنوان **Assassins Creed** هنوز هم جزو بهترین بازی های حال حاضر می باشد و با داشتن طرفداران بسیار، همیشه جزو برترین ها خواهد بود اما دور شدن از ریشه ها، می تواند در دراز مدت ضرباتی را به این عنوان بزند. پس امیدواریم که در نسخه ی جدید عنوان فرقه قاتلان، مشکلات بازی به حداقل برسد و بتوانیم یک عنوان فوق شاهکار را، مشاهده کنیم.

ASSASSIN'S
CREED™

The Greatest Video Game Music Vol. 2

نویسنده: آرش عارف نیا



محتوایی که در این مقاله مشاهده خواهید کرد مربوط به بازی خاصی نمی باشد، بلکه حاصل خلاقیت و نوآوری مجموعه Phiharmonic در تنظیم مجدد گلچینی از قطعات بازی های مختلف بوده است که در این بین می توان به عناوین مطرحی چون *Assassin's Creed Revelation*، *Skyrim*، *Mass Effect* و *The Legend of Zelda* اشاره نمود. آلبوم *Greatest Video Game Music ۲* مجموعه ای مطابق با هر سلیقه بوده و قطعاتی که برای این آلبوم انتخاب شده اند از موسیقی های آرام همانند *Far Horizons* تا موسیقی های حماسی مانند قطعه *Main Title* بازی *Deus Ex: Human Revolution* شامل می شود.

این آلبوم بر خلاف قسمت اول که بر روی قطعات حماسی تمرکز بیشتری داشت، روند آرامی را در دستور کار قرار داده و حاوی قطعاتی ملایم تر است. یکی از ایراد های وارده بر آلبوم، عدم هماهنگی بعضی موسیقی ها با قطعات بعدی و قبلی می باشد. در آلبوم قبلی این هماهنگی بیشتر خود نمایی می کرد و در پایان هر قطعه "یک پل" برای انتقال به قطعه بعدی محیا شده بود که آلبوم را یک نواخت تر جلوه می داد. البته قطعاتی که برای این آلبوم انتخاب شده اند به حد کافی قوی هستند و این ضعف را پوشش می دهند.

این آلبوم نسبت به پدرش تاریک تر است، چراکه اکثر *Main Theme*هایی که برای حضور در این آلبوم انتخاب شده اند این موضوع را اجتناب ناپذیر کرده است. البته این مسئله را نمی توان ایراد تلقی کرد، اما بهتر بود که تنوع قطعات بالا تر می رفت و شاهد قطعاتی با تم روشن تر می بودیم.

Dragon Roost Island که از *Legend of Zelda: The Wind Walkder* در این مجموعه حضور دارد با گیتار آغاز می شود که بسیار هم زیباست؛ هرچند این زیبایی با ساز های دیگر تکمیل می شود. در واقع این قطعه چند تنظیم مختلف از یک ملودی است که در یک مکان جمع شده اند.

Far Horizons یکی از زیباترین محسوب می شود. مهم نیست در چه آلبومی باشد و در کنار چه قطعاتی قرار گرفته باشد، چرا که این قطعه برتر از همه است. *Far Horizons* دقیقا چیزی است که از *Skyrim* انتظار دارید. حماسی، ملودیک و آرامش بخش. این موسیقی را هنگام قله نوردی و تماشای حیوانات اهلی در *Skyrim* گوش کنید تا مفهوم واقعی موسیقی متن را درک کنید. نسخه جدید این قطعه نیز که در این آلبوم خواهید شنید دست کمی از شاهکار *Jeremy Soule* ندارد. در تنظیم مجدد این قطعه از *Piano* نیز در پیش زمینه استفاده شده که به زیبایی آن کمک بسیاری نموده است.

Mass Effect ۳: A Future of the Krogan/ an End Once and For All نیز قطعه ای بوده که حتی بهتر از نسخه اصلی باز سازی شده است. این قطعه ترکیبی از *۲* موسیقی بازی *Mass Effect ۳* می باشد.

Deus Ex: Human Revolution نیز یکی از بهترین قطعاتش را در این آلبوم حاضر می بیند. به شخصه پس از شنیدن *Main Title* از این آلبوم بازی را تجربه کردم. این قطعه برای شما یاد آور شاهکار های *Hans Zimmer* خواهد بود. *Michael McCann* در این آلبوم به خوبی از ساز های مجازی و واقعی بهره برده است تا یک فضای *Cyber-Punk* مورد نیاز برای این بازی را فراهم کند. *Icarus (Main Title)* دقیقا حس و حال بازی *Deus Ex: Human Revolution* را به شما می رساند. یک موسیقی با درون مایه مذهبی، آینده نگری، امید و ناامیدی که به خوبی ساز های واقعی و *Synth* را با هم ترکیب کرده است. *Choir* زنانه که در این قطعه استفاده شده نیز زیبایی کار را دوچندان نموده که خالی از لطف نیست.

پنج داستانی که Telltale Games باید آن‌ها را تبدیل به بازی کند!



مطمئناً یکی از قدرتمندترین شرکت‌ها در زمینه‌ی ساخت بازی‌های ماجراجویی، شرکت تل تیل است که با انتشار بازی‌های بسیار زیبا و ماجراجویی‌های بی‌کران گیمران را مجذوب خود کرده است.

از بازی‌های معروف این شرکت می‌توان به دو بازی *The Walking Dead Season 1*، *The Walking Dead Season 2*، *The Wolf Among Us* اشاره کرد که بازی *The Walking Dead Season 1* در مراسم *VGA 2012* شبکه‌ی اسپایک به عنوان بهترین بازی سال شناخته شد. بعد از انتشار بازی *The Walking Dead*، تل تیل شروع به انتشار اپیزودیک یک بازی جدید با نام *The Wolf Among Us* کرد که بر اساس کمیک بوک‌های *Fable* ساخته شده بود. پس از انتشار این بازی و نمرات فوق‌العاده‌ی آن همگی دریافتند که تل تیل شرکتی همانند ناتی داگ بوده که تمام بازی‌هایش شاهکار به تمام عیار است. اما به نظر شما اگر تل تیل بخواهد فرنچایز جدیدی را منتشر کند، چه داستانی از همه‌ی داستان‌های دیگر نوآورانه‌تر و جذاب‌تر است؟

در ادامه‌ی مقاله به معرفی ۵ داستان خواهیم پرداخت که ارزش داستانی زیاد داشته و تل تیل می‌تواند از آن یک بازی فوق‌العاده بسازد.

۵- Gravity [Movie]

فیلم نامه‌ی جذاب فیلم "گرانش" به همراه المان‌های زیبا و انتخاب‌های تاثیرگذار می‌تواند عنوانی باشد که تل تیل آن را در قالب بازی بسازد. تصور کنید که کنترل شخصیت دکتر رایان استون را بر عهده دارید و باید برای زنده ماندن و بقا دست به هر کاری بزنید و در این راه فضانورد مت کوالسکی نیز همراه شما نیز خواهد بود. تصور کنید صداپیشه‌های این عنوان بازیگران اصلی این فیلم یعنی ساندرابولوک و جرج کلونی باشند و آن موقع است که شاهد یک بازی فوق‌العاده زیبا بر اساس داستان این فیلم خواهیم بود. اما ساخت این بازی، نمی‌تواند همانند *The Walking Dead* و *The Wolf Among Us* اپیزودیک باشد و باید تنها در یک نسخه‌ی کامل و طولانی منتشر شود. بی‌شک فیلم "گرانش" می‌تواند یک انتخاب مناسب برای تل تیل باشد.

۴- The Conjuring

رازهای دفن شده در یک خانه‌ی جهنمی. اگر یک شرکت باشد که بتواند یک بازی از روی فیلم سینمایی *The Conjuring* بسازد، آن شرکت بدون شک و تردید تل تیل است. شما در نقش لورین وارن ظاهر خواهید شد و به خانواده‌ی درمانده‌ای که این خانه‌ی جهنمی را خریداری کرده‌اند، کمک خواهید کرد تا از راز نهفته در این خانه با قدرت‌های ماورا طبیعی که دارید سر در آورده و کمک کنید. اما برای ساخت این بازی نیز نمی‌توان از حالت اپیزودیک استفاده کرد و باید به صورت یک بازی کامل و طولانی ساخته شود. اگر برای صداپیشه‌گان اصلی بازی از بازیگران اصلی فیلم یعنی پاتریک ویلسون و ورا فارمیگا استفاده شود، انتظار عنوانی بسیار واقع‌گرایانه‌تر خواهیم داشت. فیلم نامه‌ی *The Conjuring* با کمی تغییرات می‌تواند یکی از بهترین انتخاب‌های تل تیل برای ساخت بازی باشد.

۳- Fringe

اگر تعصب دیدن فیلم و سریال داشته باشید، سریال "حاشیه" یکی از آن سریال‌هایی می‌باشد که حتماً باید آن را مشاهده کرده و اثر خوب آقای جی جی آبرامز را از دست ندهید. در این داستان باید کنترل شخصیت اولویا دانهام، یک پلیس بین‌المللی را به عهده بگیرید که وظیفه‌ی او بررسی اتفاقات عجیب و ماوراء‌الزمینی است که در این راه همراهانی همچون پیتر بی شاپ و دکتر والتر بی شاپ خواهد داشت که به او در طول مسیر کمک زیادی خواهند کرد. یکی از مزایای این داستان این است که به خاطر مخفی بودن این داستان و تبدیل آن به سریال، تل تیل نیز می‌تواند این بازی را به صورت اپیزودیک منتشر کند. در این بازی می‌توانید از رازهای فراطبیعی پرده بردارید و به آن‌ها خاتمه دهید.



Harry Potter

Harry Potter – ۱

تقریباً حدود ۸ بازی برای داستان عظیم و پیچیده ی هری پاتر وجود دارد اما هیچکدام از آن ها نتوانسته اند انتظارات علاقه مندان به این داستان را بر آورده کنند. تصور کنید شما به عنوان هری پاتر کنترل بازی را در دست بگیرید، آن هم بازی که تل تیل آن را ساخته و قرار است شما را به یک ماجراجویی با طعم هری پاتر وارد کند. این داستان به خاطر طولانی و حجیم بودن توانایی این را دارد که به صورت اپیزودیک بازی برایش ساخته شود و حتی می توان آن را فصل بندی هم کرد زیرا کتاب های هری پاتر به شدت طولانی و حجیم بوده و داستان های زیادی از هری پاتر را پیش می برد. حتی تل تیل می تواند از چهره های جدید که مربوط به فیلم های هری پاتر نباشند برای نمایش چهره های شخصیت های بازی استفاده کند تا هم نو آوری بشود و هم چهره ی دیگری از هری پاتر را مشاهده کنیم.

Sherlock Holmes – ۱

شرلوک هولمز، شرلوک هولمز و شرلوک هولمز! یک شخصیت دوست داشتنی، قد بلند، لهجه ی بریتیش زیبا، موهای برق انداخته و هوشی پر از تفکر و ذهنی در گیر حل اسرار و رموز نهفته در معماها. فکر نکنم کسی از این که تل تیل یک بازی درباره ی داستان زندگی شرلوک هولمز بسازد، بدش بیاید. البته بازی های دیگری در همین سبک درباره ی شرلوک هولمز وجود دارد اما آن بازی که تل تیل در این سبک بسازد کجا و بازی های دیگر کجا! به خاطر ماجراهای متعددی که در زندگی شرلوک اتفاق می افتد، تل تیل به راحتی می تواند این داستان را به صورت اپیزودیک تبدیل به بازی کند. شما در بازی کنترل شخصیت شرلوک رو به عهده خواهید گرفت و به همراه دستیاران آقای جان واتسون وارد ماجراجویی های بزرگی می شوید و تا وقتی که مجرمان را دستگیر نکرده اید آرام و قرار نخواهید گرفت. داستان شرلوک هولمز بهترین انتخاب برای تل تیل است که تبدیل به بازی شود.

شاید بازی های دیگری هم بود که می توانستیم آن را در لیست این ۵ بازی بیاوریم اما اگر به لیست توجه کنیم تنوعی وجود داشته و هیچکدام از داستان های ذکر شده، شبیه به یک دیگر نیستند و سبک ها و داستان های یک شکلی ندارند. هم اکنون تل تیل در حال ساخت بازی از سریال Game of Thrones است. پس می توان انتظار داشت که تل تیل ممکن است سراغ بازی های دیگر نیز برود.

نویسنده: امیر حسین والی

نگاهی بر زندگی مرحوم دکتر شروین استاد زاده نویسنده: علی گودرزی



سال ۱۳۹۲ برای ما گیمران خیلی خوب بود اما پایان بسیار بدی داشت. در پایان این سال یکی از بزرگترین بازی نامه نویسان دار فانی را وداء گفت و از میان ما رفت. کسی که نامش تضمین کننده موفقیت بازی های رایانه ای بود. تام کلنسی در پایان سال ۱۳۹۲ از دنیا رفت و برای ما خاطره بسیار بدی برجای گذاشت. با آغاز سال ۱۳۹۳ اتفاق تلخ دیگری برای گیمران و صنعت بازی های رایانه ای رخ داد و آن هم درگذشت یکی از مغز متفکر های جوان صنعت پرنشاط بازی های رایانه ای که فقط ۴۰ سال داشت؛ یعنی دکتر شروین استاد زاده بود. اصلا فکرش را هم نمی کردیم که صنعت جوان بازی های رایانه ای به این زودی ها یکی از اعضایش را از دست بدهد و برایش مراسم ختم بگیرد. به پاس تشکر از تمامی زحماتش برای این مرز و بوم و صنعت بازی های رایانه ای و برای آشنایی بیشتر شما با این مرد بزرگ، مقاله ای را نوشته ام که خواندنش خالی از لطف نیست. روحش شاد و یادش گرامی باد.

عاشق کسب علم و دانش بود. در سال ۱۳۷۷ در رشته مهندسی رایانه با گرایش نرم افزار از دانش گاه آزاد مشهد فارغ التحصیل شد و در سال ۱۳۸۵ از دانشگاه آزاد واحد علوم و تحقیقات مدرک کارشناسی ارشدش را گرفت و در همانجا مشغول به کار شد. در سال ۱۳۸۸ عضو هیئت علمی آن دانشگاه شد و به طور رسمی تدریس را شروع کرد. اهل وقت کشی نبود و برای هر کاری که می کرد برنامه داشت. زمانی که همراه دوستانش دور یکدیگر جمع می شدند و با PC تحت کومودور بازی جزیره میمون را بازی می کردند، از بقیه زودتر جدا می شد تا به علم اندوزی و درس خواندنش برسد. نظم و انضباط از سر و رویش بالا می رفت! اگر به X۳۶۰ یا PS۳ اش نگاهی بیاندازید، فکر می کنید که تازه از جعبه درآمده اند. همیشه به شخصه به دفتر نشریه دنیای بازی مراجعه می کرد و چند شماره از روزنامه را با وسواس بسیار می خرید و تا نخورده به خانه اش می برد و می خواند و به آرشیوش اضافه می کرد. از لحاظ گیمی، عاشق بازی های ماجراجویی و اشاره و کلیک بود و از افت کردن این سبک اصلا نگران نبود بلکه امید داشت که این سبک دوباره مثل گذشته عالی خواهد شد. جالب است بدانید که این اواخر تصمیم داشت همراه با سید طه رسولی، اولین بازی عمرش به نام پرونده ابر سیاه را بسازد که جایزه بهترین بازی نامه را هم از سومین جشنواره بازی های رایانه ای تهران دریافت کرد. از لحاظ اخلاقی آدم بسیار خاصی بود. هیچوقت دوست نداشت طوری حرف بزند که افراد احساس کنند که از او خیلی عقب هستند و این فروتنی او را نشان می داد. ناسا مقاله اش را تایید کرده بود و او آنقدر مقاله اش را عادی جلوه می داد انگار اتفاقی نیافتاده است. بسیار بی سر و صدا بود و آرام و شیک تمامی کارهایش را انجام می داد. نفهمیدیم چه زمانی رتبه های ۱ و ۲ دانشکده اش را کسب می کرد، نفهمیدیم چه زمانی وارد هیئت علمی دانشگاه شد و اصلا نفهمیدیم چه زمانی....

این بود ماجرای یکی از بزرگترین و مفیدترین افراد صنعت بازی های رایانه ای که با تمام سادگی و بی شایله پیلگی عجین شده بود. امیدواریم که با خواندن این مقاله بزرگی این مرد را درک کرده باشید. مردی که بعد از تام کلانسی، بزرگ ترین داغی بود که بر سینه صنعت بازی های رایانه ای حک شد. او با تمامی خاطرات خوش و تلخ رفت و ابدی شد و ماجرای جدیدش را آغاز کرد. این مقاله نوشتم تا بگویم که او همیشه در قلب ما خواهد بود و از طرف تمام خانواده گیمفا می گویم: هرگز تنها قدم نخواهی گذاشت.

نویسنده: مهدی اسماعیل زاده

نقد خود اشاره می کنیم که نسخه DSiWare بازی در سال ۲۰۱۲ دارای کنترل ساده‌ای بود که شباهتی هایی نیز به Balloon Fight داشت. تنها کاری که باید بکنید این است که با استفاده از استیک کنترل و D-pad کاراکتر خود را کنترل کنید و با استفاده از هر دکمه دیگری سرعت بگیرید.

(بازی از صفحه لمسی برای کنترل استفاده نمی کند) مواظب باشید چرا که با شتاب گرفتن زیاد فیزیک زیر آب به شما صدمه می زند و باعث پرتاب شدن Nepno به سمت دیوار می شود. تغییرات ۹۰ درجه ناگهانی می توان برای کسانی که اولین بار است بازی را انجام می دهند بسیار ناراحت کننده باشد. اگر شما به دیوار برخورد کنید چند ثانیه قبل از بازیابی سلامت خود Nepno چشمک می زند اگر دچار حادثه شوید Nepno دوباره چشم می زند، و در آخر باعث انفجار Nepno می شود و صفحه نورانی شده و مجبور هستید مرحله را از اول شروع کنید.

Abyss در مورد کنترل و محاسبه مقدار حرکت است پس شما نمی توانید در هر مرحله به سرعت حرکت کنید چرا که باید در استفاده و حرکت Nepno تجربه کافی را داشته باشید.

هیچ محدودیت زمانی در بازی وجود ندارد، ولی زمانتان در هر مرحله برای ثبت در آفلاین استفاده می شود. همان چیزهایی که در صفحه گیم پد نشان داده می شود در صفحه TV هم نمایش داده می شود، پس بازی دارای off-TV play ساده‌ای است.

پس استفاده از حالت off-TV play توصیه نمی شود. Abyss دارای ویژگیهای خاصی است که شامل مرحله است که دارای پشت زمینه سیاه با موانعی با رنگ خاکستری سیاه و تاریک هست. استفاده از نور و روشنایی واقعی صفحه تلوزیون بهتر و اسان تر از استفاده از رنگ های کم در صفحه نمایش گیم پد است.



ABYSS

Abyss	نام بازی:
EnjoyUp Games	سازنده:
EnjoyUp Games	ناشر:
Wii U (eShop)	پلتفرم:

نسخه کل: 75 | 100

Abyss دقیقا از آن دسته از بازی هایی است که فروشگاه eShop کنسول Wii U به آن نیاز دارد، چرا که این فروشگاه نیازی بیشتری به بازی های بزرگ adventure از نوع indie دارد که دارای بینش هنری قوی و متمرکز بر روی مکانیزم اصلی بازی هستند. بازی ای با بودجه مناسب و قیمت خوب. شما نمی توانید بازی استودیو بارسلونایی EnjoyUp Games را که بازی سال ۲۰۱۲ شبکه DSiWare را دوباره به صورت HD عرضه کرده نادیده بگیرید.

یادآوری عناوین اولیه کنسول NES باعث می شود Abyss را از آن دست بازی هایی بدانیم که هیچ داستانی ندارد و نیازی به خواندن manual آن نیست. نمی توان کاملا گفت که بازی داستان ندارد چرا که با یک داستان مختصر و مفید در آینده دور در سال ۳۰۲۴ همراه می شویم جایی که انسان هاتمام منابع طبیعی را استفاده کردند و به پایان رسانده اند. این در حالی است که دولت جهانی شما را برای انجام ماموریت فرستاده است. شما در نقش یک زیردریایی بیومکانیکی به شکل سایکلپس با نام Nepno در اعماق دریا هستید. چرا که باید منابع انرژی جدید را به نام Gaia را جمع آوری کنید. بازی بدون هیچ cutscene است و شما در ماجراجویی خود با هیچ چیزی مبارزه نمی بر خورد نخواهید کرد. بازی دارای درجه سختی dark است که آخرین درجه پاداش را در ماجراجویی به شما می دهد.

Abyss محدود به یک سری موارد است که شامل یک گیم پلی ساده و متمرکز بر روی هسته گیم پلی است که کاملا راضی کننده است. شما در نقش Nepno از طریق غارهای عمیق دریا باید ۶ گوی Gaia را در هر مرحله جمع آوری کنید. در بازی هیچ گونه دشمنی وجود ندارد و چالش اصلی چگونه تمام کردن مرحله و کنترل کردن خود است. ما در

Abyss دارای ویژگی Mode دونفره است که در حالت شروع ماموریت و شروع ماموریت دونفره در دسترس است. این حالت شامل ۱۲ مرحله کوتاه و به طور کلی مشکل هستند که تجربه خوبی را به همراه دارند. حالت دونفره دقیقا مانند چیزی شبیه به تمام کردن مسابقه بین ۲ نفر و یا نمایش دادن مرگ ۲ نفر است که برای یکی در صفحه نمایش گیم پد برای یکی در صفحه نمایش TV و یکی هم با استفاده از Wii Remote قابل دسترسی است. متاسفانه بازی دارای حالت آنلاین و بدون حمایت از Pro Controller کنسول Wii U است. اما بازی این بازی با ارزش پول کم یک محدودیت حساب نمی شود.

اگر شما یک بار تمام ۱۲ مرحله را تمام کنید، حالت Dark Mode آزاد می شود که به جای جمع آوری ۶ گوی Gaia باید ۸ گوی جمع آوری کنید و بازی دارای time-attack Arcade Mode نیز خواهد بود.

درجه سختی های Abyss برای همه قابل فهم نیست. هیچ آموزشی وجود ندارد که به شما بگوید چگونه کاراکتر را کنترل کنید و شما باید همه چیز را خودتان کشف کنید. گرافیک low-fi سختی بازی را دوچندان می کند، دنیای بازی تیره و تار است درست مانند آب گل آلود و حس نا آامیدی و یاس را منتقل می کند.

سیستم خط سلامت بازی دارای مشکلاتی است که می توان از آنان چشم پوشی کرد، شما بارها خواهید مرد بارها و بارها حتی با ۲ ضربه می میرید و آنقدر مرحله های کوتاه را تکرار خواهید کرد که در به پایان بردن ستاد مرحله استاد شوید. وقتی شما در تمام مراحل استاد شدید یک تجربه خوب از بازی کسب خواهید کرد. تنها رابط بین Nepno و دنیای خارج از اعماق دریا توسط یک ارتباط رادیویی با یک فرد ناشناس است. مردی با لهجه اسپانیایی لذت بخش خود که ماجرای شما را روایت می کند او در واقعی که شما سرعتتان زیاد باشد یا به دیوار برخورد کنید می گوید "Slow down!" در آخر مرحله می گوید: "Woo hoo hoo! Mission complete!" وقتی هم به دیوار برخورد کنید و بمیرد او می گوید "Nooooooo! Nepnooooo!" در چنین شرایطی در بازی Abyss این صدا بسیار دلنشین و لذت بخش است.

Abyss دارای گرافیک و نرگ بندی شاد و خوبی است، Nepno تنها و تک چشم در زیر دریا که با یک چراغ راه را روشن کرده است، چاله های زیر دریا و غارهای مخفی، هنگامی که Nepno به دیوار برخورد می کند یا یک گوی Gaia پیدا می کند، نوری روشن می شود و نور بیشتر و بیشتر می شود.

بازی طوری طراحی شده که شما احساس می کنید در اعماق اقیانوس هستید. مراحل بازی دارای رنگ بندی بسیار خوب هستند که برخی دارای پشت زمینه سیاه و رمز آلود می باشند. این چیزی است که فلسفه طراحی Abyss را کاملا نمایش می دهد. متاسفانه تعداد موسیقی های بازی کم هستند ولی با این حال در سبک electronica هستند و مناسب با طراحی و روند گیم پلی هستند. Abyss یک بازی مستقل کوچک با کمی تغییرات نسبت به نسخه DS خود است. با کنترلی دشوار و گرافیکی خوب است که تنوع کمی در گیم پلی دارد، اما EnjoyUp Games سازنده بازی یک بازی در سبک و استایل هنری با استفاده از موسیقی متن electronic را توسعه داده و در اختیار گیمران قرار داده است. اگر زمان دارید کنترل بازی را یاد بگیرید و در بازی پاداش دریافت کنید زیر این بازی در سبک reflex-based arcade-style زیرا این بازی برای طرفداران old school ساخته شده است. مهم ترین چیز در خصوص Abyss قیم کم بازی در موقه عرضه است که حتی قیمت آن از یک فنجان چای هم کمتر است، با این حال Abyss ارزش امتحان کردن را دارد. نقاط قوت: یک ماجراجویی بزرگ در زیر دریا، leaderboard آنلاین برای ثبت رکورد زمانی، صدای خوب ارتباط رادیویی، ارزش بیشتر از قیمت، موسیقی متن زیبا نقاط ضعف: نبود حالت آنلاین، نداشتن چالش و دشمن، حمایت نکردن از کنترل صفحه لمسی، حالت off-TV play ساده و بی مصرف، نداشتن آموزش و کنترل سخت.

صنعت گیم و دیگر صنایع در دهه حاضر روابط نسبتاً تنگاتنگی را با یکدیگر یافتند. در این دهه و دهه گذشته به دلیل پیشرفت تکنولوژی و رشد و نمو سطح آگاهی مردم خیلی چیزها دچار تغییرات شگرفی شدند که صنعت گیم نیز مشمول این قاعده می شود. در ۲۰ سال اخیر همواره شاهد ورود نوآوری هایی شگرف در زمینه گیم بودیم که مسبب آن واقع گرایانه شدن آن بود؛ این قرابت شدید به واقعیت با ورود صنعت سینما و در پی آن دخول مسائل اقتصادی و سیاسی به حوضه بازی های ویدیویی دوچندان شد؛ به نحوی که ماهیت بازی های ویدیویی که هدف آن سرگرم کردن جوانان بود را از هویت خود مقداری دوری کرد و آلت رسیدن افراد و ارگان های دخیل را برای رسیدن به موفقیت فراهم آورده به طوری که افراد و ارگان های ذی نفوذ، صنعت گیم را معراج خود برای رسیدن به اهدافشان دانند. البته بهتر است یک طرفه قضاوت نکنیم چرا که ورود صنعت سینما و دیگر موضوعات به گیم ضمن واقع گرایانه کردن آن، اسباب جذابیت بیشتر آن را فراهم آوردند. بازی هایی سینماتیک که با داستان محوری سناریو فیلم سینمایی و گیم پلی در انحصار خود و با مضمون سیاسی، اجتماعی، درام، اکشن و ... که جذابیت مهتری را نسبت به بازی های نسل قبل از خود به مخاطبان ارائه می دهند، البته در چند وقت اخیر قاعده دخول سینما به گیم تغییر کرده چنان که از بازی ها، فیلم سینمایی می سازند (البته این سنت در قبل نیز وجود داشته ولی درصد آن در حال فزونی یافته است) که در نظر ما گیمران حالات متعددی ندارد؛ اکثریت ما معتقدیم بازی هایی که بعد از آن ها فیلم ساخته می شود با شکست مواجه می شوند، حداقل اکثریت آن ها! اما این قاعده برای بازی هایی که از روی فیلم های سینمایی ساخته می شوند، متفاوت است و قضاوت از آن ها به بعد از تجربه آن موقوف می شود. لپ کلام این است که در این رابطه تنگاتنگ بین سینما و گیم همواره چالش ها، قضاوت ها چه خوب و چه بد وجود داشته است که گاهی باعث جذابیت و گاهی باعث ایجاد سردی و بی روحی در هر دو آن ها می شود. ما در این مقاله قصد داریم تا با استفاده از تاریخچه اقتباس از فیلم ها در گیم و بلعکس و ذکر آن و هم چنین با به چالش کشیدن آن (نه از بعد منفی) شما را هر چه بیشتر با این رابطه آشنا کرده، شمارا از خصیصه های این رابطه آگاه کنیم و آن را به سمع و نظرتان برسانیم.

تاریخچه رابطه سینما و گیم

اولین جرقه ایجاد رابطه میان صنعت گیم و سینما توسط کمپانی های قدرتمند کشور ژاپن یعنی Sega و خصوصاً Nintendo زده شد. با ورود کنسول نینتندو به خانه های مردم آمریکا و سراسر مردم جهان و خانوادگی شدن کنسول های وقت این کمپانی در بین مردم سراسر جهان، باعث شد تا صنعت تشنه معروفیت سینما یکی از راه های جذب درآمد بیشتر و طرفداران بسی کثیر تر را در صنعت گیم بیند. این امر باعث شد تا در سال ۱۹۸۹، یکی از کمپانی های فیلم سازی در همکاری با شرکت ژاپنی نینتندو اقدام به ساخت فیلمی بکند که مردمیت و محبوبیت شرکت مذکور و بازی هایش را به مردم منتقل کند این امر باعث شد تا در همان سال فیلم جادوگر ساخته شود که پیش زمینه ای برای خود نمایی IP های شرکت نینتندو باشد برای مثال یک سال بعد از انتشار آن فیلم و در پی آن عرضه سراسری بازی محبوب ۳ Super Mario Bros، این بازی توانست با فروش ۱۷ میلیون نسخه کپی رکوردی بی نظیر را از جنبه فروش نسبت به بازی های دیگر آن مقطع زمانی را کسب کرده، رکوردی که زمینه ی آن را صنعت سینما فراهم آورد. این اتفاق شروعی بود برای اقتباس بازی ها از فیلم ها مخصوصاً برای بازی های در انحصار نینتندو که در سال ۱۹۹۰ این امر شیوع یافت. دیگر این امر باعث شد تا حتی فیلم های سینمایی نیز به اقتباس از بازی های ویدئویی پرداختند. سردهسته این اقتباس ها یعنی بزرگترین و معروف ترین اقتباس از بازی های ویدئویی اختصاص دارد به اقتباس از بازی Super Mario Bro، بازی ای که می تواند موجب معروفیت دوچندان فیلم سینمایی مذکور شود. این فیلم ساخته شد و Bob Hoskins در نقش ماریو ایفای نقش کرد. این فیلم با بودجه ای ۴۲ میلیون دلاری ساخته شد و با اینکه تبلیغی برای فرنچایز مذکور محسوب می شد، با بازخورد خوبی رو به رو شده و زمینه مجذوبیت بیشتر ماریو را فراهم آورد. ساخت این فیلم باعث شد تا موجی عظیم در سینما ها به وجود آید و آن ورود قشر گیمر به آن بود. صنعت سینما نیز با دانستن این امر، زمینه ورد دنیای گیم به تئاتر و سینما را فراهم آورده، آن را به ثبات رساندند. از سال ۱۹۹۰ به بعد به لطف جذابیت ایجاد شده توسط بازی های: Virtua Fighter، Mortal Kombat، Street Fighter II و چندین بازی Arcade دیگر، صنعت سینما سعی کرد تا با استفاده ی از آن ها برای خود جذب درآمدی بیشتر کند.

این بازی ها غالباً توسط بیست کمپانی بازی سازی معروف ساخته شدند که آن ها عبارت اند از: Capcom (سری بازی Street Fighter)، کمپانی Midway (سری بازی Mortal Kombat) و SNK (سازنده بازی THE king Of Fighter) کمپانی هایی بودند که زمینه ساخته شدن فیلم هایی اقتباسی از بازی های ویدئویی مذکور را فراهم آوردند. بازی های ذکر شده از درجه خشوند بالایی برخوردار بودند و این این خوراکی است برای سوژه داستانی فیلم های هالیوودی چرا که خشونت در این فیلم ها موج می زند. به دنبال ساخت فیلم Double Dragon اقتباس شده از بازی Aracde با همان نام در سال ۱۹۹۴، فیلم سینمایی دیگری با اقتباس از سری بازی های Street Fighter ساخته شد؛ با اینکه فروش این فیلم بسیار ناامید کننده بود اما ساخت.

فیلم از این بازی زمینه فیلم سازی براساس اقتباسی از دیگر بازی ها را فراهم آورد. برخلاف فروش ناموفق فیلم مذکور، فیلم اقتباس شده از Mortal Kombat با فروشی بسیار موفق توانست، نگاه بینندگان را مجذوب خود کند؛ شایان به ذکر است کاگردان این فیلم آقای Paul Anderson بود. این فیلم با بودجه ای ۲۰ میلیون دلاری ساخته شد و با فروش ۷۰ میلیون دلاری در آمریکا و ۱۲۲ میلیون دلاری در جهان توانست موفقیت خود را بیش از پیش تثبیت کند. این موفقیت چشمگیر کفاف ساخت قسمتی دیگر از این فیلم را می داد لذا در سال ۱۹۹۷ قسمت دوم این فیلم یعنی Mortal Kombat: Annihilation به کارگردانی John Leonetti ساخته شد. بعد از شکست سخت پروژه فیلم Wing Commander در سال ۱۹۹۹ که از روی بازی علمی تخیلی با همین نام ساخته شد، ادامه دهند موفقیت فیلم های Mortal Komba باید فیلمی می بود که از هر لحاظ مخاطبان را ارضا می کرد و البته نوآوری هایی را نیز در خود می داشت. اینجا بود که در سال ۲۰۰۱ نوبت به زنی رسید تا موفقیت هایی فیلم های اقتباسی از بازی ها را به اوج خود برساند و آن کسی نبود جز Lara Croft! اینجا بود تا نوبت به ساخت فیلم Lara Croft: Tomb Raider برسد.

این فیلم با بودجه ای ۸۰ میلیون دلاری ساخته شد و بازخورد آن ۱۳۱ میلیون دلار بود که ۴۷ میلیون دلار آن در هفته اول به دست آمد. این فیلم، موفق ترین اثر هنری بود که از روی یک بازی اقتباس شده بود. در سال ۲۰۰۳ قسمتی دیگر از این فیلم ساخته شد، آن هم با نام Tomb Raider: The Cradle Of Life و به کارگردانی Jan de Bont و نقطه قوت آن که بسیار می درخشید، بازی متاثر کننده Angelina Jolie بود. در همان سال ها در ژاپن سعی شد تا با اقتباس از سری بازی Final Fantasy فیلمی با بودجه هنگفتی ساخته شود ولی این فیلم با شکست بدی روبه رو شد و با فروشی بسیار کم، داغ بدی را بر دل سازندگان خود گذاشت. در همین برهه زمانی فیلم سازان هالیوودی تصمیم گرفتند تا با احیای سنت ساخت فیلم های Horror اقتباسی از فیلم ها و بازی ها به جذب مخاطب پردازند برای مثال: ساخت فیلم The Ring از روی Ringu، فیلم Pulse از روی Kairo و ... که در ادامه این اقتباس ها به دنیای گیم دوباره رخنه کرد.

لذا سعی شد تا از بازی های ترسناک، فیلم هایی ترسناک بسازند. اولین بازی که هدف قرار گرفت عنوان Resident Evil بود. این فیلم در سال ۲۰۰۲ با بودجه ۳۲ میلیون دلاری ساخته شد و با فروش ۱۰۱ میلیون دلاری در جهان، افتخار بزرگی را برای خود کسب کرد.

در این فیلم Milla Jovovich به ایفای نقش می پرداخت. موفقیت این فیلم باعث شد تا قسمت دوم آن نیز با نام Apocalypse به کارگردانی Alex Witt ساخته شود. طبق این اقتباس ها برای ساخت فیلم ترسناک، کاگردان آلمانی که فیلم های ترسناک آن زبان زد عام و خاص است یعنی Uwe Boll شروع به ساخت فیلم هایی به اقتباس از بازی های ویدئویی کرد. او روند ساخت فیلم ها را با اقتباس از بازی های:

House Of Dead، عنوان Alone In Dark و Blood Rayne به انجام رسانید. ساخت این فیلم ها باعث شد تا گیمرانی که هیچ وقت پول خود را برای دیدن فیلم صرف نمی کردند، به سینما ها کشانده بشوند. در کل استقبال از اقتباس از بازی های ویدئویی باعث شد تا خیلی بازی ها در لیست ساخت برای فیلم ها قرار گرفته و سوژه ای برای ساخت فیلم ها شده اند برای مثال: MGS، Watch Dogs، splinter Cell و ... که می توانند در نوع خود جذاب باشند. به هر حال بازی های زیاد و فیلم های زیادی را می توان به این طومار اضافه نمود که ما از ذکر آن پرهیز می کنیم.

تعامل دنیای گیم و سینما در عین تناقضات آن ها

همان طور که همه ما می دانیم ماهیت گیم و سینما متفاوت است و پیدا کردن رابطه و یا نقطه مشترک بین آن ها با کاوشی بسیار حاصل خواهد شد چرا که هر دو معقوله ای جدا هستند. در سینما شما نمی توانید سرنوشت فیلم را تعیین کنید و فقط می توانید آن را پیش بینی کنید اما در دنیای گیم شما هستید که سرنوشت از پیش تعیین شده داستان بازی را به ارمغان می رسانید و آن را پیاده می کنید. این است که پایش ما را برای پیدا کردن نقطه مشترک بین این دو صنعت به راهی بی راهه می رساند؛ این است تناقض بین آن ها. اما رابطه ای که موجب تعامل این دو می شود، اقتباس آن ها از یکدیگر است که باعث شده بین آن ها تعامل به وجود آید و این تعامل بین این دو صنعت رابطه برادری برقرار کرده است. رابطه ای که بین آن ها پیوندی ناگسستنی ایجاد کند، پیوندی که شاید دیگر از بین نرود. البته بازی هایی هستند که نه از آن ها فیلمی ساخته شده یا از روی فیلمی ساخته شده باشند و حتی موفقیت های زیادی را هم نیز کسب کرده باشد ولی حضور بازی و فیلمی با مضمونی مشابه که از روی یکدیگر اقتباس شده اند باعث فزونی طرفداران هر دو صنعت شده و با این امر باعث ورود طرفداران سینما به گیم و بالعکس شوند.

Lara Croft: Tomb Raider فیلمی است اکشن با مضمونی فانتزی که با بهره گیری از داستان بازی Tomb Raider ساخته شد. کارگردان این فیلم آقای Simon West می باشد. این فیلم مزین به بازی Angelina Jolie در نقش لار کرافت و ... می باشد.



SUPER MARIO BROS

Super Mario Bros فیلمی است که به اقتباس از بازی Super Mario ساخته شده؛ این فیلم سینمایی در سال ۱۹۹۳ در ژانرهای کمدی - علمی تخیلی - فانتزی آماده ورود و ارائه به تماشاگران شد.

Bob Hoskins ، John Leguizamo ، Dennis Hopper و Samantha Mathis در این فیلم به ایفای نقش پرداختند. داستان این بازی روایت گر زندگی ماریو و برادرش لویجی بود. این فیلم ضمن کسب موفقیت های شگرف، توانست به جایزه Saturn دست یابد.

بازی های ویدیویی هم اکنون راه خود را به هر خانه ای پیدا کرده اند. کمتر کسی در جامعه جهانی یافت می شود که حداقل یک بار به سراغ این عناوین نرفته باشد و از تجربه یک بازی خوب لذت نبرده باشد. چرا که این سرگرمی تا حد در میان همگان فراگیر شده است که نا آشنا بودن با آن پدیده ای غیر ممکن به شمار می رود. حال در زمانی که تمام دنیا بازی های بزرگ خود را تولید می کنند و به همگان قدرت خویش را نمایش می دهند، چه قدر ارزشمند است اگر ایرانیان نیز در این صنعت پر اهمیت آغاز به کار کنند و عنوانی لایق استاندارد های جهانی را بیافرینند. یکی از بزرگترین عناوین شناخته شده ایرانی که موفق به دریافت درجه برترین بازی مستقل جهان نیز شد، پروژه عالی ارتش های فرازمینی می باشد. عنوانی که قطعاً به خوبی با آن آشنا هستید. حال به سراغ جناب آقای اسرافیلیان از استودیو راسپینا رفته ایم و می خواهیم مصاحبه ای کلی با ایشان در رابطه با این گروه و عنوان ارتش های فرازمینی داشته باشیم.

با ما همراه باشید:

۱- لطفاً استودیو راسپینا رو معرفی کنید

شرکت راسپینا بیش از ۴ سال هست که تمرکز خودش رو معطوف حوزه بازی های رایانه ای کرده و در حال حاضر پروژه های بازی ایرانی ارتش های فرازمینی را آماده ی انتشار در تابستان ۹۳ می کنیم. ارتش های فرازمینی نخستین بازی این استودیو بعد از فعالیتی طولانی محسوب میشه و دلیلش هم تاکید تولید کنندگان بر ارائه یک بازی شایسته و لذت بخش هست.

۲- شاید این حرف دیگر خیلی تکراری باشه ولی میخوایم به طور دقیق پروژه ارتش های فرازمینی رو به طور کامل معرفی کنید

بازی ارتش های فرازمینی نخستین بار در نمایشگاه تابستان ۹۱ به عموم گیمرها معرفی شد و تریلر رونمایی آن بازخوردهای فوق العاده خوبی داشت. این موضوع ما رو تشویق کرد تا تمام تلاش و تمرکزمون رو بر استمرار کیفیت در ادامه ی روند تولید معطوف کنیم و مواردی که تا کنون انتظار مخاطبین ایرانی از بازیهای داخلی بوده و کمتر رعایت شده را تا حد ممکن اجرا کنیم که مواردی مثل گرافیک بازی، گیم پلی متنوع و اکشن همراه با داستانی متناسب و جذاب و عاری بودن بازی از باگ و مشکل مد نظر قرار داده شده اند تا بتوانیم محصولی شایسته را روانه ی بازار کنیم. سبک بازی تیر اندازی اول شخصه و روایتی از آینده و جنگهایی که شکل می گیره داره؛ منابع انرژی جدیدی که بهانه ای می شن تا جنگ وارد مرحله جدیدی بشه. در بازی بازیکن به همراه یارانش پیشروی می کنه و بسته به درجه سختی یارانش در جنگ درگیر میشن. هوش مصنوعی قوی که بین دشمنای زمینی، هوایی و یارای بازیکن حاکم هست، حس جنگ تمام عیار رو منتقل خواهد کرد.

۳- لطفاً درصد پیشرفت این پروژه و میزانی که تا انتها موندن رو برای ما بگویند

تولید فنی بازی به اتمام رسیده و پروژه مراحل انتهایی تست و پالیش را طی می کند. این روند تا اواسط اردیبهشت ماه به اتمام خواهد رسید.

۴- اگر بخواید یک ویژگی بسیار خاص از این بازی رو نام ببرید که باعث بشود همه مردم علاقه مند به خرید این عنوان بشوند چه چیزی رو نام می برید؟

مهم ترین مواردی که باعث می شه تا بازیکن تجربه ای لذت بخش را از یک بازی استاندارد در این سبک به همراه داشته باشد در بازی گنجانده شده و در همه موارد استاندارد سازی لازم انجام شده است. در پاسخ این سوال به طور خلاصه می توان گفت ارتش های فرازمینی بازیکن را در اتمسفری نو و فضایی متفاوت با آنچه تا کنون تجربه کرده، قرار خواهد داد و بازیکن گیم پلی سریع و روان و جنگهای کارگردانی شده همراه با داستانی درگیر کننده را پیش رو خواهد داشت. نهایت جزئیات ممکن پیاده سازی شده و با در نظر گرفتن سبک و سیاق بازی آنچه در جزئیات بصری، ممکن و در انجین (UDK (Unreal Development Kit در دسترس بود به کار گرفته شده تا گرافیک بازی جذابیت خاص خود را داشته باشد.

۵_ آیا احتمال عرضه بازی برای کنسول ها نیز وجود دارد؟

در قدم نخست بازی برای PC در کشور عرضه خواهد شد اما پس از عرضه بازی خارج از کشور و بسته به استقبال مخاطبین، انتشار بازی برای کنسولها دور از ذهن نیست. محدودیت دسترسی به امکانات لازم و تکنولوژیهای مورد نیاز دلیل هم زمان نبودن عرضه بازی برای کامپیترهای شخصی و کنسولهاست.

۶_ تا چه میزان سعی شده فرهنگ های ایرانی در بازی به نمایش گذاشته بشود؟

نمایش فرهنگ ایرانی در بازی sci-fi (علمی تخیلی) که صحبت از زمان آینده می کنه، محدودیت زیادی رو به همراه داره اما با این حال وقتی بازیکن در این بازی پیش می ره حس برخوردارها، گفتارها و اتمسفر بازی رو کاملا ایرانی می بینه. حتی در یکی از مراحل بازی محیطی رو از تخت جمشید الگو گرفتیم تا از لحاظ بصری هم برای بازیکن جذاب باشه و از طرفی با عرضه بازی خارج از کشور، تبلیغ معماری غنی ایرانی شده باشه.

۷_ چه زمانی می تونیم منتظر اطلاعات جدید از این بازی و یا انتشار یک تریلر کاملا رسمی از گیم پلی این عنوان باشیم؟ آیا نسخه نهایی با کیفیت تر از تریلر اولیه منتشر شده در مرداد ۹۲ خواهد بود؟

تریلری که مرداد ۹۲ از گیم پلی بازی عرضه شد کاملا رسمی بود! تریلری که پیوسته ۴ دقیقه از بازی رو به نمایش گذاشت. در اون ویدیو نخستین خروجی گیم پلی و هوش مصنوعی نمایش داده شد و پس از اون انرژی و زمان بسیاری صرف بهبود و ترمیم هوش مصنوعی شد و نتیجه این تلاش این شد که کیفیتی که الان در گیم پلی بازی وجود داره با آنچه قبلا بود قابل مقایسه نیست! نوروز اعلام کردیم خبری غافلگیرکننده خواهیم داشت. طی روزهای آتی خبرهای بیشتری منتشر خواهیم کرد. با مشخص شدن زمان دقیق انتشار بازی، تریلر لانچ هم به نمایش گذاشته خواهد شد.

۸_ در آخر هم میخوام هر چه می خواهید به ما و خوانندگان عزیز مجله گیمفا دیجیتال بگویید.

از شما و مخاطبین عزیزتون برای حمایتی که از ما داشتین و دارین ممنونم. تولید به خوبی به پایان رسیده و طی این مدت سازندگان بازی تمام وقت هر چه در توان داشتند برای به ثمر رسیدن این پروژه گذاشتند. مشتاقیم تا هر چه سریعتر بتونین این بازی رو تجربه کنین و ما رو از نظرات خوبتون آگاه کنین. طی روزهای آینده خبرها و تصاویر بیشتری از طریق سایت بازی و شرکت (www.raspina.co, www.etarmies.com)، صفحه فیس بوک بازی (facebook.com/etarmies)، سایت گیمفا و دیگر منابع مرتبط منتشر خواهد شد.

با نمایشگاه E3 بیشتر آشنا شویم

کمتر از یک ماه دیگر تا بزرگترین رویداد Gaming سال مانده است. نسل هشتم آغاز شده است و رقابت داغ سونی و مایکروسافت برای جذب مشتریان ادامه دارد. تمام ناشران و سازندگان بازی با دست پر به استقبال یک June دیگر می روند تا بزرگترین E3 تاریخ تا به کنون را رقم بزنند. البته کنسول Wii U را نباید نادیده گرفت، پلتفرم مادر (PC) نیز حاضر است. Ubisoft, EA, Valve, Sony, Microsoft Nintendo و هر ناشر دیگری که می شناسید در این نمایشگاه جدیدترین دست آورد های خود را در زمینه Gaming به دنیا معرفی خواهند کرد. عناوینی همچون ۱۸۸۶ The Order, Quantum Break, Last Guardian و خیلی عناوین دیگر بری حضور در این نمایشگاه تایید شده اند و شایعاتی مبنی بر حضور عناوین دیگری همچون Tomb Raider 2, Mortal Kombat, Beyond Good and Evil 2 نیز به گوش می رسد. در این مقاله قصد داریم تا پیش نگاهی به E3 ۲۰۱۴ داشته باشیم و پیش بینی هایی در مورد عناوینی که به نمایش در خواهند آمد داشته باشیم.

June هر سال بهترین ماه برای هر بازیبازی است، E3 ۲۰۱۴ بزرگترین نمایشگاه Gaming سال است که محل نمایش آخرین دست آورد های ناشران و سازندگان بازی می باشد. این نمایش امسال در تاریخ ۱۰ ژوئن و به مدت ۳ روز در Los Angeles برگزار خواهد شد. تمامی ناشران بزرگ برای حضور در این مراسم اعلام آمادگی کرده اند. سونی و مایکروسافت نیز با تمام قدرت برای تبلیغ کنسول های جدیدشان پا به نمایشگاه خواهند گذاشت و سورپرایز های بزرگی را برای طرفداران خواهند داشت. نینتندو هم که بدون توجه به رقابت کنسول ها راه خودش را می رود در این نمایشگاه حضور دارد و برای بهبود وضعیت فروش کنسول نچندان موفقش "Wii U" عناوینی را رونمایی خواهد کرد.

Sony

با شناختی که از سونی داریم، این شرکت ژاپنی تمام برگ های برنده اش را در E3 رو نخواهد کرد، اما امسال با سال های دیگر متفاوت است. فرزند جدید سونی "Ps4" پا به دنیا گذاشته است و نیاز به عناوین انحصاری قدرتمندی دارد تا بتواند خودش را ثابت کند. عناوینی که از استودیو های بی شمار First Party سونی به دنیا عرضه خواند شد. یکی از بزرگترین نمایش های امسال سونی مربوط به ناتی داگ است که عنوان جدیدی از سری Uncharted می باشد، این فرنچایز بر روی PS3 متولد شد و اکنون در سال ۲۰۱۴ تبدیل به برگ برنده سونی شده است تا جایی که طرفداران برای دیدن اولین تریلر گیم پلی آن لحظ شماری می کنند. ناتی داگ که سال گذشته با نمایش The Last of Us همگان را متحیر کرد، با Uncharted به دنیای Adventure باز خواهد گشت. آنچه مشخص است این است که Uncharted جدید در E3 ۲۰۱۴ نمایش داشت اما نوع آن در پرده ای از ابهام قرار دارد. ممکن است که این تریلر از نوع سینمایی باشد و در پایان تاریخ عرضه بازی را نمایش دهد یا تریلر گیم پلی از بازی باشد که در صورت دوم طرفداران سونی و ناتی داگ خوشحال تر خواهند بود. در مورد اینکه این بازی ادامه مستقیم بر آخرین نسخه Uncharted خواهد بود نیز اطلاعاتی در دسترس نیست البته ممکن است ناتی داگ از موفقیت Tomb Raider درس گرفته باشد و یک Reboot را برای طرفداران در نظر گرفته باشد. باید تا کنفرانس سونی در E3 منتظر ماند و دید.

طی چند روز گذشته اخبار مبهمی در مورد IP جدید Guerilla Games را بر روی خروجی گیمفا مطالعه کرده اید. این استودیو سال گذشته اولین عنوان انحصاری PS4 به نام KillZone: Shadow Fall را معرفی کرد و به نظر می رسد برای سال ۲۰۱۴ نیز برنامه هایی داشته باشد. متأسفانه اطلاعات زیادی از این بازی جدیدی در دسترس نیست اما برخی منابع اشاره کرده اند که این بازی ممکن است RPG باشد. Guerilla Games بر روی وبسایت خود اعلام کرد که به تعدادی هنرمند و طراح برای کار بر روی موضوعاتی همچون جادو، افسانه و مرده نیاز دارد. ممکن است که این آگهی با نمایش سال ۲۰۱۴ این استودیو در E3 مرتبط باشد. یکی از استودیو هایی که هنوز به First Party سونی تبدیل نشده است، Ready at Dawn است که با تهیه عناوین کنسول دستی God of War به شهرت رسید. عنوان جدید و در دست ساخت این استودیو ۱۸۸۶ The Order نیز در این نمایشگاه تریلر های جدیدی از گیم پلی و روند ساخت بازی را به دنیا نشان خواهد داد. انتظارات سونی و RaD از این بازی بسیار بالا است، تا حدی که در مصاحبه هایی The Order: ۱۸۸۶ را با عنوان Game of the Year خطاب کردند.

یکی از مرموزترین عناوین انحصاری سونی The Last Guardian می باشد که علیرغم مدت طولانی که از معرفی شدنی می گذرد، اطلاعات چندانی به بازیبازان ارائه نکرده است. این عنوان برای اولین بار بر روی PS3 معرفی شد، اما با توجه به معرفی PS4 شک و شبه هایی در مورد پلتفرم آن به وجود آمده است. منابع موثق خبر از آن دارند که تاخیر های پی در پی این بازی به خاطر مشکلات فنی نبوده است، بلکه استودیو سازنده با آگاهی یافتن از توانایی های جدید PS4 آن را برای نسل جدید آماده می کند. اطلاعاتی که ثابت کند این بازی در E3 نمایش خواهد داشت در دسترس نیست، اما ممکن است سونی بلاخره به خواسته های طرفداران احترام بگذارد و نمایشی از این بازی را در E3 داشته باشد. اگر اخبار سایت را دنبال کرده باشید، خبر دارید که Sony Bend که به ساختن Syphon Filter (عنوان مخفی کاری) شهرت دارد، آمادگی خود را برای حضور در E3 اعلام کرده است. این استودیو خبر داده است که بازگشت آن ها با یک عنوان مخفی کاری با طعم Adventure خواهد بود. در آگهی این استودیو آمده بود که آن ها به طراحان و انیمیشن سازانی برای تولید یک بازی AAA نیاز دارد. ممکن است که بازی مورد نظر این استودیو نسخه جدیدی از Syphon Filter باشد. البته باید با E3 ماند و دید.

شعبه لندن استودیو سونی هم که به تیم های مختلفی تقسیم شده است، اخیرا آگهی استخدامی را بر روی وبسایت خود قرار داد که از نیاز آن ها به یک طراح ماشین خبر می داد. ممکن است که در نمایشگاه امسال شاهد رونمایی از The Getaway باشیم. Quantic Dream نیز نمایشی هایی از بازی جید خود بر روی PS4 خواهد داشت.

Microsoft

کنفرانس سال ۲۰۱۳ مایکروسافت در سایه سیاست های اشتباه سران آن بود، اما اگر آن ها را نادیده بگیریم کنفرانس مایکروسافت کاملا زیبا بود و آینده خوبی را نشان می داد. امسال نیز مایکروسافت با نمایش هایی همچون Forza, Halo, Quantum Break در این نمایشگاه حاضر خواهد بود. در E3 2013 عنوان جدیدی از سری Halo معرفی شد اما هیچ گونه اطلاعاتی را در اختیار بازیبازان قرار نداد. The ۳۴۳ Industries که وظیفه ساخت Halo را بر عهده گرفته است، امسال نمایش هایی از گیم پلی بازی خواهد داشت و تاریخ انتشار احتمالی آن را به دنیا خواهد گفت. Turn ۱۰ که به خاطر ساخت سری Forza مشهور است با یک نسخه جدید از این بازی در E3 حاضر خواهد بود. احتمال این که شاهد رونمایی Forza Horizon 2 باشیم بالاست، چرا که نسخه اول از این سری موفقیت بسیاری کسب کرد.

مهم ترین انحصاری Xbox One تا به حال عنوان Quantum Break از سازنده Max Payne و Alan Wake می باشد. ممکن است که Remedy Entertainment نمایش هایی از گیم پلی این عنوان را به اشتراک بگذارد.

Microsoft پس از تلاش های فراوان توانست حق و حقوق Gears of War را از Epic خریداری کند. اکنون The Black Tusk Studios مسئول ساخت سری جدید Gears of War را به عهده دارد. واضح است که مدت زمان کمی صرف ساخت این بازی شده است، اما ممکن است که یک نمایش سینمایی از این بازی داشته باشیم. جالب است که بدانید این بازی توسط موتور قدرتمند Unreal Engine ۴ خواهد شد.

یکی دیگر از عناوینی که توسط Unreal Engine ۴ در دست ساخت است، Fable Legends می باشد. عنوانی که به ۴۰۰ سال قبل از اتفاقات اولین سری بازی باز می گردد. این عنوان را می توان به صورت Co op چهار نفره نیز ادامه داد. اطلاعات زیادی از این بازی در دسترس است و انتظار می رود که شاهد یک تریلر گیم پلی از این عنوان باشیم. Lionhead Studios عنوان در دست ساخت دیگری نیز دارد که ممکن است در نمایش امسال شاهد آن نباشیم، اما به هر حال این E3 است و هر چیزی در آن ممکن است. نمایش های دیگری نیز از بازی Sunset Overdrive در این نمایشگاه را شاهد خواهیم بود. یکی دیگر از تمرکز های کنسول مایکروسافت بر جنبه های دیگر سرگرمی خواهد بود، پس مایکروسافت در مورد سرویس های Cloud نیز خواهد داشت.

بی شک مورد انتظارترین عنوان RPG سال The Witcher 3: Wild Hunt می باشد. عناوین دیگری همچون:

Tom Clancy's The Division

Assassins Creed: Unity,

Watch Dogs ,

The Crew ,

و عنوان جدید Far Cry 4 از یوبی سافت را شاهد خواهیم بود.

Konami نیز با PES 2015 در نمایشگاه حضور خواهد داشت و کوچیما اطلاعات بیشتری از MGS V: The Phantom Pain را به اشتراک خواهد گذاشت.

EA نیز از نسخه جدید از فرنچایز های ورزشی خود و دمو های جدیدی از Dragon Age: Inquisition پرده برداری خواهد کرد

و Activision نیز Call of Duty: Advanced Warfare را به نمایش خواهد گذاشت.

Bungie هم با Destiny به E3 خواهد آمد. Rocksteady نیز با نمایش های جدیدی از Arkham Knight در E3 حضور خواهد داشت.

از دیگر عناوین مهم امسال می توان به

Lords of the Fallen

و Middle Earth: Shadow of Mordor

اشاره کرد.

Square Enix با نمایش هایی از Tomb Raider 2 و نسخه جدید Hitman (احتمالی) در این نمایشگاه خواهد بود.

E3 2014

PRESS CONFERENCE



گیمفا

GAMEFA.COM

مجله الکترونیکی

شماره ۳

اردیبهشت و خرداد ۹۳

APRIL, MAY ۲۰۱۴



E3 2014 COVERAGE



ویژه نوزدهمین نمایشگاه سالانه سرگرمی های الکترونیکی
Halo 5 - Call of Duty: Advanced Warfare - Enemy Front - Sniper Elite 3

گیمفا

مجله

وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

شماره ۳

اردیبهشت و خرداد ۹۳

APRIL, MAY ۲۰۱۴

گیمفا

وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

گیمفا

وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

دیجیتال