

پانک دو

اولین نشریه تخصصی دانشجویی در زمینه بازی سازی
فصلنامه فرهنگی، هنری و اجتماعی، شماره ۴، بهار ۱۳۹۸
کانون دانشجویی بازی های رایانه ای، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب



JUST CAUSE 4

نقد و بررسی بازی جاست کاز ۴ محصول استودیو آوالانچ

عشق یا نفرت؛

اثری یکبار مصرف اما دیوانه وار

نقد و بررسی: Resident Evil 2 ، Apex Legends ، Life is strange 2 ، Devil May Cry 5 ، Battlefield V ، Metro Exodus



اگر سرسخت و سمج
نباشید کارها را خیلی زود
و در مرحله‌ی آزمایش
و تجربه‌اندوزی رها
خواهید کرد و اگر فرد
انعطاف‌پذیری نباشید در
مواجهه با مشکلات، سر
خود را به دیوار خواهید
کوبید و نخواهید دید که
چه راه حل‌های متفاوتی
برای حل مشکلات
وجود دارد.



amazon

جف بزوس

مدیرعامل شرکت آمازون،
بزرگترین فروشگاه اینترنتی جهان



فيلم

۲۹ سینما و بازی‌های ویدیویی

۳۲ بررسی انیمیشن Spider-man

بازجو

بازی جو - نشریه دانشجویی

شماره چهار | بهار ۱۳۹۸

فصل نامه هنری، فرهنگی و اجتماعی

شماره مجوز: ۱۷۴۶۷/ص/۹۵/۴

صاحب امتیاز:

کانون بازی های رایانه ای دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب



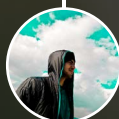
سپهیل طاهرپور

مدیر مسئول



مهیار خسروی فراهانی

سر دبیر



محمدتقی تاتاری

طراحی و صفحه آرایی



محمد امین بهاری

سرپرست هیئت تحریریه

آراد سعد آبادی، محمدتقی تاتاری، پرهام شاهسار، مجتبی باقرشاهی، ثمینه رضایی، سید هانی حسینی، نیلوفر طاهریان، یاسمن فاضلی نژاد، سید احمد راسخی، مهدیار نبی نهانندی، رضا جافری، محمد امین بهاری

هیئت تحریریه

محمد مهدی لقایی آستانه، ایمان علیزاده نوحی، حمید فلاحی غیاث آبادی، علی آقاشفیعی، مهسا محمدی خو، عارفه سادات کریمی، ایلین اسمعیلی پور، سید هانی حسینی، آرمین شالچیان، حمید علیزاده

اعضای کانون

سرکار خانم دکتر داداندیش، ریاست محترم واحد تهران غرب
جناب آقای دکتر گیوریان، معاونت محترم دانشجویی و فرهنگی و معاونت آموزشی
جناب آقای دکتر بابایی، ریاست محترم دانشکده فنی و مهندسی

تشکر از



سخن مدیر مسئول و سرپرست کانون

باعث افتخار است که پس از تغییر و تحولات پیش آمده و تعیین افراد جدید در راستای فعالیت کانون بازی‌های رایانه‌ای، شماره‌ی چهارم نشریه‌ی تخصصی بازیجو به انسجام رسیده و تقدیم مخاطب شده است.

پیشرفت روزافزون علم و دانش و به خصوص تکنولوژی، نیازمند توانایی بالایی در راستای اطلاع رسانی و بررسی موضوعات در این حوزه است که موارد منتشر شده کاملاً به روز باشد و با هدف ارتقا سطح علمی مخاطب این فرآیند به سرانجام برسد؛ در این شماره تلاش بر این داشتیم که به موضوعات به روزتر و جذاب‌تر از نظر مخاطبان این حوزه بپردازیم.

قطعاً تهیه و تنظیم نشریه و به چاپ رساندن آن، فرآیندی زمان بر خواهد بود و این امر طبیعی خواهد بود که نتیجه ارائه شده به مخاطب نسبت به اخبار روز کمی عقب‌تر باشد! در آینده برنامه‌های ویژه‌ای را در نظر داریم تا روش ارتباطی خود با مخاطبان را تغییر بدهیم و فرآیند ارائه مطالب به مخاطبین را تسریع بخشیم.

آنچه که در حال حاضر به وجود آمده و به نتیجه رسیده است، قطعاً بدون همکاری و تلاش یک تیم پرکار و با تعهد به هیچ وجه دست یافتنی نخواهد بود؛ از این رو از همه‌ی دانشجویان، محققان، طراحان فنی و همکارانی که مسئول پیگیری و هماهنگی تشکیل این شماره بودند تشکر می‌کنم و خسته نباشید ویژه‌ای به کلیه کسانی که در این مسیر ما را همراهی می‌کنند، تقدیم می‌کنم.

در پایان از کلیه مسئولین مربوط دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران غرب، به ویژه ریاست واحد سرکار خانم دکتر داداندیش تشکر می‌کنم که همیشه حامی این گونه فعالیت‌ها هستند.

امید است این تداوم در انتشار فصل‌نامه‌های بازیجو ادامه دار بوده و نقشی اساسی در راستای ارتقای سطح علمی مخاطبین خود داشته باشیم.

سهیل طاهرپور

مدیر مسئول و سرپرست کانون بازی‌های رایانه‌ای
دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب



سخن سردبیر

به لطف خدا و تلاش روز افزون کادر جدید در کانون بازی‌های رایانه‌ای، توانستیم شماره جدید «نشریه بازیجو» را با تحولی هرچه بیشتر نسبت به شماره‌های پیشین ارائه دهیم. امید است که بتوانیم با همین قدرت شماره‌های بعدی را منتشر کنیم.

با توجه به رشد و پیشرفت بسیار سریع در حوزه تکنولوژی و کامپیوتر و بازی‌های کامپیوتری که رخ می‌دهد و همچنین سرعت پایین انتشار نشریه به صورت چاپی، بر آن آمديم تا در آینده با سمت و سویی دیگر و کاملاً متفاوت اخبار مختلف در مورد بازی‌ها و تکنولوژی‌های روز دنیا و... که همه و همه با تلاش اعضای کانون و از همه بیشتر تیم گرافیکی محقق می‌شود را به سمع و نظر شما برسانیم.

و در نهایت از تمامی دانشجویانی که در این راه ما را همراهی کردند و کلیه مسئولین مربوط در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب به خصوص ریاست محترم واحد سرکار خانم دکتر پروین داداندیش تشکر و قدردانی می‌کنم.

مهیار خسروی فراهانی

سردبیر نشریه دانشجویی بازیجو



مصاحبه با ایلینا اسمعیلی پور سازنده بازی

تخته و گوی

جدیدترین بازی قانون بازی‌های رایانه‌ای

۱. بیوگرافی مختصری از خودت بگو؟ چه رشته‌ای می‌خوانی؟ ترم چندی؟ بازی‌سازی رو از کی شروع کردی؟

سلام، من ایلینا اسمعیلی پور هستم دانشجوی کارشناسی ترم چهارم کامپیوتر. بازی‌سازی رو هم سال ۹۱ شروع کردم با موتور Game maker.

۲. ایده بازی تخته و گوی چطور به ذهنت رسید؟

برای قانون که بازگشایی انجام شده بود اخیراً و بازی می‌خواستن از ما، من یک بازی داشتم حدود سال ۹۲ درست کرده بودم شبیه به تخته و گوی ولی روی پلتفرم کامپیوتر و گفتم چه بهتر که توی این زمینه به اصطلاح پلتفرم اندروید این بازی رو درست کنم که اکثراً این تیپ بازی‌های تعادلی توی بازارها مون ساخته نشده و ایده‌ی خاصی به نظر می‌رسید.

تخته و گوی

۳. مدت زمانی که صرف شد برای ساخت بازی چقدر بود؟ از محتویات بازی‌های مشابه برای طراحی کمک گرفتی؟

خود پایه‌ی بازی و نسخه‌های اولیه و پرتوآپیش حدوداً یکی و دو ماه ساخت و طراحی مراحل و ایراد و باگ گیریش طول کشید ولی خود توسعه‌ی بازی و مشکلات جزئی دیگه‌ای که به وجود اومد رو همین حالا هم داریم برطرف می‌کنیم. اولین بازی که در این سبک ساخته شده خارجی بوده ولی ما سعی کردیم استایل خودمون رو به کار ببریم و اینجوری نبود که یک بازی خارجی بذاریم یه جا و دقیقاً از روش کپی کنیم. ما ایده‌ی اصلی رو مدنظر قرار دادیم و اومدیم از روش یک نسخه‌ی ایرانی شده برای موبایل درست کردیم که نه خیلی شبیه مشابه خارجی باشه و نه خیلی هم فرق کنه.

۴. چه برنامه‌هایی برای آینده‌ی این بازی داری؟ ایده‌ای برای درآمدزایی از این بازی داری؟ بازی سیستم پرداخت درون برنامه‌ای داره؟

ما الان برای نسخه‌های بعدی طبیعتاً مراحل بیشتر، اسکین‌های بیشتر برای توپ، احتمالاً اسکین‌هایی برای نقشه‌ی بازی و احتمالاً در آینده امکانات بیشتر مثل حالت دو نفره یا چند نفره که با بلوتوث یا هات اسپات بتونن بازی کنند اضافه میشه.

بله بازی قابلیت درآمدزایی داره و میتونه از فروش اسکین‌های بازی یا شاید در آینده‌ی دورتر یک انجمن برای بازی بذاریم که توش کاربرها بتونن اسکین‌های خودشون رو طراحی کنند و بفروشن و ما توی بازار انجمن یا کامیونیتی مارکت بذاریم فروخته بشه و درآمد اون اسکین‌ها تقسیم بشه بین خود کاربران و ما.

توی نسخه‌ی اولیه هنوز نیست ولی برای نسخه‌های بعدی حتماً اضافه می‌کنیم.



۵. تخته و گوی با چه موتور بازی‌سازی ساخته شده؟ و مزیت‌هاش نسبت به الباقی موتورهای بازی‌سازی چی بوده که از این موتور استفاده کردی؟

موتور بازی تخته‌وگویی یونیتی هست و دلیل اینکه از یونیتی استفاده کردیم هم این بود که موتوری انعطاف‌پذیره و روی پلتفرم‌های مختلف پشتیبانی قوی داره در عین حال که شبیه‌سازی فیزیکی و ظاهری خوبی داره، موتور یونیتی از موتور میان برنامه‌ی فیزیکس استفاده می‌کنه که شبیه‌سازی واقعی و نزدیک نسبت به دنیای واقعی داره و این امتیاز خیلی خوبیه برای بازی‌های تعادلی.

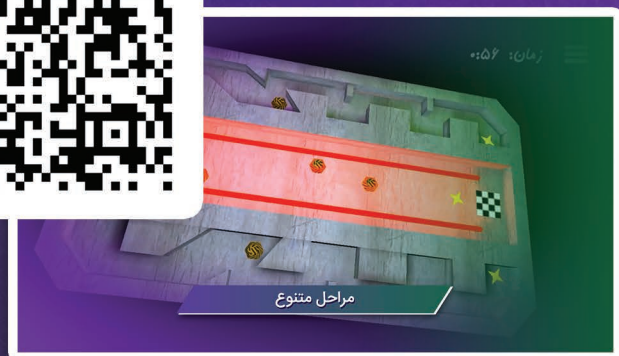
برای بازی‌سازهای ایرانی برای اینکه بیشتر الان مارکت موبایل کار کردن توش راحت و سود خوبی داره موتور یونیتی پشتیبانی خیلی خوبی نسبت به این پلتفرم می‌کنه که اگه کسی می‌خواد بازی‌سازی رو توی ایران شروع کنه موتور خوبیه ولی میتونه بازم تحقیق کنه و موتورهای دیگه رو هم بررسی کنه ولی یونیتی از این لحاظ برای بازی‌سازهای ایرانی خیلی خوبه.

۶. بازی برای چه پلتفرم‌هایی منتشر میشه؟

- نسخه‌ی اولیه فعلا برای تبلت و موبایل‌های اندرویدی منتشر شده ولی از اونجا که بازی نیاز به شتاب‌سنج داره احتمالا محدود میشه به موبایل و تبلت ولی بعدا نسخه‌ی iOS هم برای اپل منتشر می‌کنیم.

۷. در انتها اگه حرف و نکته‌ای جدا از سوال‌هایی که پرسیدم داری بگو نه تشکر می‌کنم از دوستانی که توی ساخت بازی کمک کردند، ممنون.

هم‌اکنون می‌توانید با اسکن بارکد زیر یا از طریق فروشگاه‌های بازار، مایکت و آریو گیمز بازی تخته‌وگویی را دریافت کنید.





پس از شروع مجدد فعالیت‌های کانون بازی‌های رایانه‌ای، در قدم‌های اولیه با توجه به نظر و تصمیم شورای مرکزی کانون و پیشنهاد برگزاری مسابقات کامپیوتری با محوریت ورزش فوتبال تحت عنوان بازی معروف PES، برنامه‌ریزی‌های لازم در جهت برگزاری این مسابقه با همکاری جناب آقای تاتاری انجام شد؛ پس از اخذ مجوز برگزاری از جانب دانشگاه و انجام هماهنگی‌های لازم، برنامه‌ریزی تبلیغاتی طراحی شده در فضای مجازی و کانال‌های اطلاع‌رسانی دانشگاه منتشر شد تا شرکت‌کنندگان در پازه مذکور خود را به دفتر کانون معرفی نمایند.

فرآیند ثبت نام اکثراً به صورت حضوری انجام شد و با توجه به هماهنگی‌های انجام شده، محدودیتی در ثبت نام از جانب دانشگاه اعمال نشده بود و شرکت‌کنندگان از دانشگاه‌های مختلف نیز می‌توانستند در این مسابقه شرکت داشته باشند.

پس از ثبت نام و تهیه عکس از شرکت‌کنندگان، برنامه‌ریزی قرعه‌کشی، جدول زمان‌بندی برگزاری مسابقات و فیلم برداری از این برنامه به سرپرستی جناب آقای تاتاری و همکاری آقایان خسروی و لاهوتی و بهاری به اتمام رسید و تیم طراحی گرافیکی ویدیویی جهت اعلام برنامه زمانی برگزاری مسابقات شرکت‌کنندگان تهیه و منتشر کرد.

مسابقات در دو تاریخ سه شنبه ۲۳ بهمن ماه ۱۳۹۷ از ساعت ۱۰ الی ۱۵ و چهارشنبه ۲۴ بهمن ماه ۱۳۹۷ از ساعت ۱۰ الی ۱۴ به صورت رفت و برگشتی برگزار شد و نتایج مسابقات با تایید داوران مسابقه و تیم فنی به ثبت رسید؛ در پایان روز اول، صعود کنندگان به مرحله بعدی مشخص شد و جدول بازی‌های بعدی آن‌ها نیز در همان روز اعلام گردید. در پایان فرآیند برگزاری مسابقات، در عصر روز چهارشنبه، نفرات برتر اول تا سوم مسابقه مشخص شدند که اسامی آن‌ها به شرح زیر است:

۱- امیرحسین بلوچی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران غرب

۲- یاسین پیرزاده، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز

۳- نیما پیرقلی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران غرب

نفرات مذکور موفق به پایان رساندن این دوره از مسابقات شدند و در پایان با اهدا جوایز به آن‌ها، این دوره از مسابقات با همکاری تیم گرافیکی و تیم فنی با موفقیت به پایان رسید و در تاریخچه فعالیت‌های کانون بازی‌های رایانه‌ای ثبت شد.

عوامل برگزاری مسابقات:

مدیر و برنامه‌ریز مسابقات: سہیل طاہرپور / مسئول فنی مسابقات: مہیار خسروی / طراحی گرافیک و تدوین: محمدتقی تاتاری / تیم عکاسی و ادیت عکس: آرش لاهوتی، محمدرضا کریمی، محمدامین بهاری، هانی حسینی، ایمان عزیزاده، محمدمهدی لقایی، آرمین شالچیان، مہیار خسروی، محمدتقی تاتاری / تیم فیلم‌برداری: مہیار خسروی، آرش لاهوتی، محمدامین بهاری



PES
2018
PRO EVOLUTION SOCCER

گلچین تصاویر مسابقات



کانون بعد از اتمام مسابقات یک هشتم



یکی از دیدارهای یک هشتم نهایی



یکی از دیدارهای نیمه نهایی



مسابقه‌ی رده‌بندی برای مقام سوم



آماده سازی کانون برای برگزاری فینال مسابقات



اهدای جایزه‌ی مقام سوم توسط مدیر مسئول کانون



اهدای جایزه‌ی مقام دوم توسط مدیر مسئول کانون



اهدای جایزه‌ی مقام اول توسط مدیر مسئول کانون



RESIDENT EVIL 2 نقد و بررسی

هنوز زمانی که در کودکی برای اولین بار Resident Evil 2 را بازی کردم به یاد دارم، زمانی که از ترس زامبی‌های پیکسلی به سرعت دستگاه رو خاموش می‌کردم ولی باز به دلیل جذابیت بازی با وجود ترس بسیار به بازی کردن ادامه می‌دادم، در نسخه‌های بعدی داستان و فضا سازی‌های جذابی که نسخه دوم داشت رو فقط تا RE4 شاهد بودیم و بعد از این نسخه بازی‌های این فرنچایز رو به افول گذاشت و به عبارتی Resident Evil از اصالت خود خارج شده و دیگر تجربه ترسناک و داستان زیبا و جذاب ارائه نمی‌کرد و هم سبک بازی که از یک بازی بقا (Survival) خارج شده و بیشتر به کال اف دیوتی و بتل فیلد زامبی‌دار تبدیل شده بود. این افول تا جایی ادامه داشت که حتی طرفدارهای سرسخت و دوآتیشه این سری هم ناامید و دلسرد شده و در این میان تنها خبری هم که می‌توانست هوادارهای قدیمی این سری رو کمی خوشحال کنه بازسازی یکی از نسخه‌های طلایی این سری یعنی RE2 بود و پس از انتشار کپکام بلاخره توانسته دل طرفدارها رو بدست بیاورد و همچنین نمرات بالایی رو از سایت‌ها و نشریات معتبر دریافت کند. ما هم در این مقاله می‌خواهیم به نقد و بررسی این بازی کلاسیک دوباره متولد شده بپردازیم.

از همان دقایق ابتدایی بازی متوجه شدم که با بازی‌ای به مراتب بهتر نسبت به RE های اخیر مواجه هستم در ابتدای بازی شما حق انتخاب از بین دو کاراکتر Leon و Claire را دارید انتخابی که در محیط‌های بازی و یا پازل‌های موجود تفاوتی ایجاد نمی‌کند و فقط از نظر داستانی با دو داستان مختلف مواجه هستید که برای پلیرهایی که می‌خواهند بخش داستانی هر دو کاراکتر را بازی کنند، وجود محیط‌ها و پازل‌های تکراری ممکن است دلسرد کننده باشد ولی داستان فوق‌العاده و جذاب بازی این مشکل را تا حدود زیادی برطرف می‌کند.

پایه ۹۲۵



به شهر راکون خوش آمدید



صحنه آغازین بازی خیلی عالی ما را در محیط ترسناک و مرموز بازی قرار می‌دهد و بعد از این صحنه جذاب، بازی در یک ایستگاه پمپبنزین خارج از شهر راکون شروع می‌شود جایی که شما بی‌خبر از همه‌جا وارد پمپبنزین می‌شوید و طولی نمی‌کشد که خود را در محاصره زامبی‌ها در محیط بسته و ترسناک می‌بینید مرحله ابتدایی بازی در عین کوتاه بودن به خوبی سیستم تیراندازی، پازل‌ها، مکانیک اصلی بازی و محیط حاکم بر بازی را توصیف می‌کند به صورتی که نه حوصله پلیرهای حرفه‌ای RE را سر ببرد و نه دچار ابهام در پلیرهای تازه وارد شود و خارج از اهداف آموزشی این مرحله به خوبی دو کاراکتر اصلی بازی که طرفدارهای RE برای مدت طولانی می‌شناسند را به ما معرفی می‌کند.

مکانیزم اصلی بازی

مکانیزم‌های اصلی بازی نسبت به نسخه‌های پیشین تغییرات قابل توجهی داشته است. سیستم تیراندازی، مدیریت منابع و معماها بخشی از این تغییرات هستند.

سیستم تیراندازی بازی به مراتب سخت‌تر از نسخه‌های پیشین شده به صورتی که شما در ابتدای هدف‌گیری اسلحه خود شلیک دقیقی نخواهید داشت و برای اینکه تیراندازی دقیق‌تری داشته باشید باید اسلحه خود را برای مدتی در حالت هدف‌گیری قرار دهید که این سیستم در مواقعی که با چندین زامبی مواجه می‌شوید می‌تواند شما رو حسابی به دردسر بیاندازد. پس وقتی که وارد اتاقی می‌شوید حواستان را حسابی جمع کنید که مورد حمله ناگهانی زامبی‌ها قرار نگیرید.

سیستم مدیریت منابع بازی به سبک نسخه‌های اولیه این سری طراحی شده به صورتی که جعبه‌هایی در بازی وجود دارد که تمامی منابع شما از جمله اسلحه‌ها، مهمات، و آیتم‌هایی که برای حل بعضی از پازل‌ها به آنها احتیاج دارید را می‌توانید درون این جعبه‌ها قرار دهید این جعبه‌ها در اتاق‌های مخصوصی قرار دارند که به اتاق امن معروف هستند.

اون دسته از پلیرهایی که نسخه اصلی RE2 را بازی کرده‌اند مکان‌هایی مثل اداره پلیس راکون، آزمایشگاه آمبرلا و خیابان‌های شهر راکون رو به خوبی می‌شناسند مکانی‌هایی که پرشده از زامبی‌ها و موجودات ترسناک دیگر و شما باید از این مکان‌های ترسناک و پر از پازل و معماهای جورواجور فرار کنید. اداره پلیس شهر راکون یکی از اصلی‌ترین مکان‌های بازی بشمار می‌آید، گشت و گذار و جست‌وجو اتاق‌های مختلف اداره پلیس تجربه‌ای دلهره‌آور ولی در عین حال جذاب می‌باشد و هر از چند گاهی با صحنه‌هایی مواجه می‌شوید که ممکن است تا مرز سخته شما رو پیش ببرد.

پازل‌های موجود در این اداره بسیار عالی و در انواع مختلف طراحی شده است ولی اعصاب خوردکن‌ترین پازل موجود در این اداره دره‌ایی است که در مکان‌های مختلف وجود دارند و هر در با نشان خاصی علامت‌گذاری شده و شما باید کلیدهایی با همان شکل مشابه رو پیدا کرده تا بتوانید وارد آن اتاق‌ها شوید که پیدا کردن این کلیدها ممکن است مدت‌ها به طول بی‌انجامد.

لیان اسکات کندی یک پلیس تازه‌کار بی‌تجربه‌ای که از وقایع اتفاق افتاده گیج شده و برای یافتن جواب، راهی اداره پلیس شهر راکون می‌شود و کلیر ردفیلد خواهر کریس ردفیلد یکی دیگر از قهرمان‌های سری RE که برای یافتن برادر گم شده خود عازم شهر راکون شده است و این دو در این پمپ بزنین با همدیگه مواجه می‌شوند و به هم برای فرار کردن از محاصره‌ای که در آن گیر کردند با هم همکاری می‌کنند، این دو شخصیت به قدری فوق العاده هستند که بتوانند در ادامه بازی جذابیت بخش داستان خود را حفظ کنند. بجز لیان و کلیر شخصیت‌های قابل بازی دیگری هم در بازی وجود دارند که فهمیدن آنها را برای حفظ جذابیت داستان به عهده خودتان می‌گذارم.

هرج و مرج در اداره پلیس راکون

پس از پشت سر گذاشتن مرحله ابتدایی بازی وارد شهر راکون می‌شویم جایی که توسط یک صانحه، قهرمان‌های ما از هم جدا شده و ماجراجویی خود را به تنهایی ادامه می‌دهند ولی این آخرین باری نیست که در طول بازی این دو را با هم می‌بینم در نقاطی از بازی داستان این دو شخصیت با هم گره می‌خورد.

وجود این جعبه‌ها بسیار مهم و تاثیرگذار هست زیرا شما منابع محدودی رو می‌توانید با خود حمل کنید و به همین دلیل مجبور می‌شوید بعضی از وسایلی رو که برای حل یک پازل به آنها احتیاج دارید رو درون جعبه‌ها قرار دهید و پس از کمی گشت‌وگذار به آن پازل برسید. در بسیاری از این مواقع شما مجبورید مسیر طولانی که زامبی‌ها در آن پرسه می‌زنند رو برگردید تا به یکی از جعبه‌ها برسید و آن وسیله را از درون جعبه بردارید که به طور مثال برای باز کردن درهای موجود در اداره پلیس که در بخش پیش توضیح دادم با این چالش بسیار مواجه می‌شوید.

کلام آخر

بی‌شک نسخه بازسازی شده بازی RE2 را می‌توان جزو بهترین‌های این سری نامید. بازی که کاملاً به سبک و سیاق نسخه اصلی بازی بازسازی شده و همان حال و هوای نسخه اصلی را می‌دهد. این بازی تجربه خارق‌العاده‌ای رو هم برای بازیکن‌های جدید و هم طرفدارهای سرسخت و قدیمی این سری فراهم می‌کند، تجربه‌ای که یادآور دوران خوش و عصر طلایی سری رزیدنت اوایل و ژانر وحشت است و RE2 در کنار نسخه پنجم بازی DMC می‌تواند نوید بازگشت به دوران شکوه و عظمت و این دو فرنچایز محبوب و خود شرکت کپکام باشد.





و باز هم یک عنوان بتل رویال دیگر

APEX — LEGENDS —

ابتدا بذارید خلاصه‌ای از تشکیل استودیو ریسپاون اینترتیمنت شرح بدیم.

دو شخصیت جیسون و زامپلا که توی شکل گیری عنوان‌های سری کالاف دیوتی‌ها نقش کلیدی داشتند بعد از درگیری‌های شخصی در کمپانی اکتیویژن از اون شرکت و کسب کار در اومدن و این یک موقعیت عالی و کلیدی برای جذب این دو نابغه بود که EA با جذب و استخدام و همکاری این دو فرد، تمام تجهیزات و... برای تاسیس استودیو را در اختیارشان گذاشت. که در اینجا ریسپاون شکل گرفت و پس از اون سری بازی‌های تایتان فال استارت زده شد.

بازی APEX LEGENDS جدیدترین محصول این استودیو در سبک بتل رویال است، گیم پلی بازی بسیار روان و راحت و احتیاج به ترفند و مدل خاصی مثل عنوان PUBG نیست که یجور خشک و کج قوصی توی شلیک و... باشه.

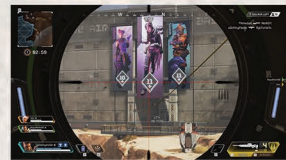
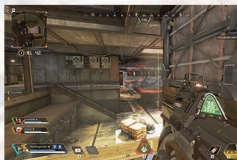
اپکس لجندز در حالی که به طور مشخص و واضحی وامدار بسیاری از ایده‌های خوب رقیب‌های خودش است، کاملاً هویت خود را دارد و حتی استانداردهای جدیدی برای سبک بتل رویال تعیین می‌کند و از دید بسیاری از گیمرها Apex Legends بهترین بازی بتل رویال تا به حال بوده است.

اپکس لجندز و تایتان فال هر دو در یک دنیا متولد شده‌اند و هر چند که در ساخته جدید استودیو ریسپاون خبری از تایتان‌ها و ویژگی‌هایی مثل دویدن بر روی دیوارها نیست اما به راحتی می‌توان روح این سری را در گان‌پلی لذت‌بخش و مکانیزم‌های نرم و روان حرکت هیروها دید. سر خوردن‌های سریع و هیجان‌انگیز جایگزین دویدن روی دیوارها شده است و البته با وجود بالا رفتن از دیوارها کاراکتر، دسترسی آسانی به تمام محل‌های بازی دارد.





تنها نقشه بازی که King's Canyon نام دارد، در مقایسه با بسیاری از عناوین هم سبک دیگر، کوچکتر و تنها میزبان ۶۰ بازیکن است. اما به لطف وجود بالنها و زیپلاینها و تنوع بصری بسیار بالای آن اتفاقا بسیار بزرگ و وسیع به نظر می‌رسد و شما در مدت کوتاهی قادر به نقل مکان از نقطه‌ای به نقطه دیگر هستید.



سیستم اینونتوری (Inventory)، اتچمنتها و آیتمهای ایپکس لجندز بسیار هوشمند و ساده است به طوری که تمام مدلها و انواع گلولهها با رنگهای خاصی مشخص شده‌اند، که سلاح مناظر آنها هم، رنگ مشابهی دارد و به طور خودکار تمامی اتچمنتها و دوربینها را روی سلاح نصب می‌کند.

اما اگر بین بازیهای بتل رویال امسال، یک یا دو عنوان لایق این ادعا باشند؛ قطعاً Apex Legends و بلک آپس ۴ هستند. در حالی که Ring of Elysium و بسیاری از بازیهای دیگر همچنان بعد از سالها و ماهها با مشکلات فنی دست و پنجه نرم می‌کنند، ایپکس لجندز تجربه‌ای کاملا ویرایش شده‌ای ارائه می‌دهد. تنها اجرای بازی روی برخی از سیستمهای سخت‌افزاری متوسط چندان مناسب نبوده و همراه با افت فریم است. ایپکس لجندز تقریباً خود را از تمامی نقاط ضعف بازیهای دیگر پاکسازی کرده همین شروع طوفانی و بی‌نقص هم باعث شده که در این مدت زمان بسیار کوتاه به آمار خیره‌کننده ۲۵ میلیون بازیکن برسد.

نقاط قوت و ضعف

۱. گان‌پلی لذت‌بخش و عالی
۲. المانهای جدید و تازه مثل سیستم پینگ و زنده کردن دوباره هم‌تیمی‌ها
۳. طراحی نقشه
۴. سیستم مدیریت اینونتوری فوق العاده
۵. سیستم لوت هوشمند



۱. بازی روی پلتفرم پی سی و روی سیستمهای ضعیف با افت فریم همراه است.



و در آخر امیدواریم مشکل اتصال گیمرهای ایرانی به سرورهای بازی حل شود.





LIFE IS STRAANGE 2

بررسی
بازی

انتخاب: نعمت یا نفرین

از هر کس بررسی تفاوت انسان با حیوانات رو در انتخاب میدونه. موهبتی که در ابتدا خیلی خوب و زیبا به نظر میاد ولی در بلندمدت خواب شبانه رو از شما می‌گیره افسانه‌های زیادی گفته شد و قهرمانان و شیاطین بسیاری به واسطه انتخاب صحیح یا غلط به وجود آمدند و ما قرن‌ها شخصیت‌های مختلف را به واسطه انتخاب‌هایشان قضاوت کردیم تا زمانی که روی سکه برگشت، زمانی که ما انتخاب می‌کردیم هیچکس حق قضاوت ما را در برابر انتخاب هایمان نداشت و هیچ وقت فکر نکردیم که کوچک‌ترین انتخاب‌ها می‌توانند بزرگترین توابع را برایمان داشته باشند. با به وجود آمدن دوربین، نگاهی به زندگی انسان‌ها از پس پرده‌ای خاکستری داشتیم و آن‌ها را برای کارهایشان سرزنش کردیم و گاهی از سرهم‌نوع دوستی فراموش می‌کردیم که در سینما هستیم و آنان را پند می‌دادیم. همراه با عصر کامپیوتر و ورود بازی‌های اینترنتی، ما کنترل شخصیت‌های محبوب خود را در دست گرفتیم و با آن‌ها کودکی را گذرانیدیم، بزرگ شدیم و از تک تک آن‌ها درس گرفتیم، به پای داستان‌هایی نشستیم از زبان کهنه سربازها، دلاوران ملی و حتی عاشق یک دایره زرد رنگ شدیم که از ارواح فرار می‌کرد با آن‌ها خاطره‌هایی ساختیم، با آن‌ها خندیدیم، گریه کردیم و کودکی خود را گذرانیدیم حال ما بزرگ شده‌ایم دیگر کودکی نیستیم که تا با یک مرد سیبیلو روی قارچ‌ها بپریم دیگر کودکی نیستیم که با یک دایره زرد به خوردن گیلان و موز بپردازیم، بزرگ شده‌ایم و رشد کرده‌ایم دیگر مشکلاتمان بزرگ‌تر شده‌اند. پس، از قهرمانان دوران کودکی خود کمک می‌خواهیم در انتخاب‌هایی که سر راه داریم و ممکن است زندگی‌مان را متحول کند، انتخاب‌هایی که به اندازه مرگ و زندگی مهم‌اند. بازی‌ها هم با ما رشد کردند و به بلوغ رسیدند، دیگر فرق انسان‌ها به دوست و دشمن نیست، انتخاب‌های ما دیگر آنقدرها هم که فکر می‌کردیم آشکار نیست و حتی کوچک‌ترین جزئیات هم در آینده مهم می‌باشند.

برادری یعنی مسئولیت

به بازی که نگاه می‌کنیم به دو برادر ساکن آمریکا با اصالتی مکزیکی برمی‌خوریم که داستان، نام‌های «شان» و «نیل» را برای آن‌ها برگزیده است. «شان» و «نیل» هر دو در نگاه اول بسیار زندگی معمولی و مشکلاتی متناسب سن خود را دارند اما داستان ما خیال دیگری برای آن‌ها دارد. به زودی اتفاق بسیار بد و غم‌انگیزی برای آن دو می‌افتد و زندگی آن‌ها را تغییر می‌دهد. بازی‌های کودکی و زندگی خوش حالشان جایش را به سفری بی‌پایان و غم‌انگیز می‌دهد. از نقاط بسیار زیبای این بازی می‌توان به داستان پردازی بسیار زیبای آن اشاره کرد که با وجود آن که ما مدت زمان کمی را با هر کاراکتر برخورد داریم ولی می‌توانیم با آنها ارتباط برقرار کرده و عاشق آن‌ها و یا حتی از آن‌ها متنفر باشیم در عین حال طراحی کاراکترهای بسیار پیچیده داستان همیشه برای ما دلهره‌ها و نقاط نامعلومی از شخصیت‌ها باقی می‌گذارد که در تمامی انتخاب‌های خود دوباره فکر کنیم. زمان بازی در دوران پیش‌رو بوده و گوشه و کنایه‌هایی سیاسی و اجتماعی به افراد و جامعه پیرامون آمریکا دیده می‌شود از نژاد پرستی تا ترس از مهاجران و داستان به خوبی معضلات یک مهاجر در سرزمین آزادی را به نمایش می‌گذارد و این انتخاب برای گیمرها بسیار بازی و شخصیت سازی‌ها را پیچیده و مرموز می‌سازد و به واقعی گرایانه بودن بازی می‌افزاید. دیگر کسی به عنوان پلیس بد، مرد ترسناک یا فروشنده مهربان وجود ندارد و ممکن است که مهربان‌ترین افراد نیز در یک چشم برهم زدن تبدیل به نژادپرست و بد تینت شوند، این در حالی است که داستان به شما دلایلی برای درک بدترین کاراکترها هم می‌دهد و حتی شاید شما را با آن‌ها هم‌نوا کند.

”زندگی بسیار عجیب است و ما نتایج انتخاب‌هایمان را نمی‌دانیم“

همانطور که از نام بازی پیداست زندگی بسیار عجیب است و ما نتایج تمام انتخاب‌هایمان را نمی‌دانیم ولی می‌توانیم همیشه امیدوار باشیم که انتخاب‌هایمان بهترین نتیجه را داشته باشند برای همین است که وقتی یک داستان تعاملی بسیار زیبا با کاراکترهای بسیار واقع گرایانه ترکیب می‌شود ما به زیباترین ترکیب برای تجربه کردن می‌رسیم. ما به شما پیشنهاد می‌کنیم که این بازی را برای کنسول‌های پلی‌استیشن ۴، ایکس باکس وان و صد البته کامپیوترهای شخصی دریافت کنید.



نقد و بررسی بازی JUST CAUSE 4

جدیدترین ساخته استودیو آوالانچ، اثری است که هم خیلی ساده می‌توان عاشق آن شد و تا پایان تجربه‌اش کرد و هم اینکه خیلی زود از بازی کردنش به حس انزجار رسید و قیدش را زد! اینکه در کدام دسته قرار بگیرید، بستگی به سلیقه شخصی شما و انتظارات‌تان از یک بازی ویدیویی یا به بیان بهتر، یک نسخه از جاست کاز دارد؛ چرا که Just Cause 4 هم نقاط قوتی دارد که بازی کردنش را لذت‌بخش می‌کنند و هم از مشکلاتی رنج می‌برد که خیلی راحت می‌توانند به تجربه‌اش ضربه بزنند. اما اگر دوست دارید بدانید که در نهایت ترکیب این نقاط ضعف و قوت با یکدیگر به چه معجونی تبدیل شده است، در ادامه بررسی بازی سعی خواهیم کرد تا بیش‌تر از آن صحبت کنیم.

داستان هرگز جزو نقاط قوت بازی‌های جاست کاز نبوده و تقریباً در همه نسخه‌هایش، به تقابل دو جناح خیر و شر خلاصه شده است.

مجموعه Just Cause در حال حاضر به ایستگاه چهارم رسیده است و در سه نسخه قبلی، با اثری روبه‌رو شده‌ایم که هدف آن ارائه اکشن‌های اغراق‌آمیز به لطف قابلیت‌های ویژه شخصیت اصلی‌اش و همچنین قرار دادن مخاطب در بطن دنیایی مملو از هرج و مرج و آشوب است. این فرمول از قضا تا به امروز هم جواب داده و با اینکه بازی‌های سری جاست کاز هرگز جزو شاهکارهای آثار جهان‌باز نبوده و نیستند، اما کارشان را بعنوان یک بازی «سرگرم‌کننده» و «مفرح» انجام می‌دهند و به همین دلیل هم مورد استقبال قرار می‌گیرند. Just Cause 4 دوباره بازیکنان را در نقش شخصیت ریکو رودیگز قرار می‌دهد؛ شخصیتی که او را با قلاب دوست داشتنی و مهارت بالایش در انجام کارها می‌شناسیم. ریکو پس از مبارزاتی که با گروه بلک هند در نسخه‌های پیشین داشته، این بار راهش به شهر سولیس رسیده که به نوعی مقر اصلی گروه بلک هند بشمار می‌رود و البته مدتی است که از شرایط آب و هوایی غیرعادی و عجیبی رنج می‌برد. داستان هرگز جزو نقاط قوت بازی‌های جاست کاز نبوده و تقریباً در همه نسخه‌هایش، به تقابل دو جناح خیر و شر خلاصه شده است. خب Just Cause 4 هم از این قاعده مستثنی نیست و دوباره در نقش ریکو، با گروهی از مردم سولیس آشنا می‌شویم که قصد ایستادگی در برابر گروه بلک هند و باز پس گرفتن شهر از آن‌ها را دارند. بازی در همان دقایق اولیه شخصیت‌های مثبت و منفی‌اش را خیلی سریع معرفی می‌کند و البته مشکل اصلی بخش داستانی بازی نه در شخصیت‌هاست بلکه در سراسازی و سطحی بودن بیش از اندازه خود داستان بازی است و به نظر می‌رسد که استودیو آوالانچ، در کل اهمیت زیادی برای داستان بازی‌اش قائل نبوده و با اینکه مثلاً با اضافه کردن لایه‌های دیگری از قبیل پی‌بردن به سرنوشت پدر ریکو رودیگز سعی کرده تا پیچیدگی‌هایی در داستان ارائه کند، اما این جنبه‌ها هم خیلی سراسری و زودگذر حل و فصل می‌شوند و پیچیدگی خاصی به داستان بازی نمی‌بخشند.





اما خب با وجود همه‌ی ضعف‌های داستانی، Just Cause 4 در زمینه‌های دیگر حرف‌های بیش‌تری برای گفتن دارد. روند بازی از این قرار است که شما در ابتدا کنترل بخش‌های کمی از نقشه را برعهده دارید و سایر بخش‌ها در اختیار گروه بلک هند هستند. با شرکت در ماموریت‌های مختلف یا صرفاً تخریب مواضع این گروه، نیروهایی به شما تعلق می‌گیرند که از طریق آن‌ها می‌توانید در نقشه بازی پیشروی و مناطق جدید را تصرف کنید. البته برای تصرف مناطق گاهی لازم است یک سری ماموریت را انجام دهید و سپس نیروهای تان را به منطقه اعزام کنید یا گاهی هم برعکس برای اینکه بتوانید به یکی از ماموریت‌های داستانی و اصلی بازی دسترسی داشته باشید، باید اول منطقه‌ای خاص را مال خود کنید. روند تصرف مناطق فاقد پیچیدگی خاصی است و در مجموع به شکل خوبی در بازی تعبیه شده است. البته به مرور و پس از گذشت ساعات‌های اولیه، ممکن است کمی روند به‌دست آوردن نیروها کند شود که احتمالاً هدف سازندگان از این کار، ترغیب بیش‌تر بازیکنان به انجام دادن ماموریت‌های فرعی بوده است.

صحبت از ماموریت‌ها شد و بد نیست کمی بیش‌تر در این مورد توضیح بدهیم؛ ماموریت‌ها در بازی‌های جهان‌باز اهمیت خیلی زیادی دارند و تنوع آن‌ها، Just Cause 4 در این زمینه بیش‌تر بر لبه تیغ قرار می‌گیرد و با اینکه هرگز رو به شکست سقوط نمی‌کند، اما در پیدا کردن راهی برای رسیدن به اوج قله تنوع هم موفق ظاهر نمی‌شود. در بازی شاهد ماموریت‌های اصلی و فرعی مختلفی هستیم؛ ماموریت‌های اصلی بازی روی مواردی مثل دلیل وضعیت آب و هوایی منطقه سولیس یا پروژه‌ای به نام ایلاپا مربوط می‌شوند که گروه بلک هند سخت مشغول کار روی آن است و البته ارتباطاتی هم با پدر ریکو رودریگز دارد. ماموریت‌های اصلی بازی در حالت کلی وضعیت بدی ندارند و تلاش سازندگان برای تنوع بخشیدن به آن‌ها و ارائه اتفاقات جدید در هریک از این مراحل دیده می‌شود. درست است که ماموریت‌های اصلی گاهی به هم شبیه می‌شوند یا اصلاً به بیان بهتر گاهی صرفاً یک کار تکراری را باید چندین بار بعنوان ماموریت‌های جدید انجام دهید اما خب در کنار این نوع ماموریت‌ها، موارد جذاب‌تری هم وجود دارند که مثلاً شما را سوار بر یک کشتی مجهز به خمپاره به دل دشمن می‌فرستند تا هرچه دل تان می‌خواهد آشوب و انفجار به‌راه بیاورید یا فرضاً در نمونه‌ای دیگر باعث می‌شوند تا سوار بر یک جت جنگی، به دنبال جت‌های دشمن بیوفتید و از یک نبرد هوایی واقعاً نفس‌گیر لذت ببرید. این ماموریت‌های جذاب بازی باعث می‌شوند تا بتوانیم ماموریت‌های ضعیف‌تر را هم نادیده بگیریم و در مجموع از کیفیت کلی ماموریت‌های اصلی و داستانی Just Cause 4 راضی باشیم.

در طرف مقابل ماموریت‌های اصلی، ماموریت‌های فرعی بازی قرار می‌گیرند؛ ماموریت‌هایی که خودشان به چند دسته تقسیم می‌شوند و برخی جذاب و برخی ناامیدکننده هستند. بعنوان مثال در قالب یک سری از این ماموریت‌ها که به تربیت سرباز و نیرو مربوط می‌شوند، باید همراه با چند نفر دیگر به سراغ پایگاه‌های بلک هند بروید و رهبران آن‌ها را شکست بدهید. مشکل این مراحل در این است که صرفاً اکثراً روند یکسانی دارند و تفاوت‌شان بیش‌تر به این مربوط می‌شود که یک بار سوار بر یک ماشین به سراغ پایگاه‌ها می‌روید و دفعه بعد این کار را سوار بر یک هلی‌کوپتر انجام می‌دهید! با این حال در بین ماموریت‌های فرعی بازی هم نمونه‌های جذابی می‌توان پیدا کرد و فرضاً در گروهی از مراحل فرعی، باید در مقبره‌های موجود در منطقه سولیس بگردید که این کار حتی گاهی ریکو را در برابر پازل‌های اکثراً فیزیکی هم قرار می‌دهد و در کل تنوع خوبی در میان تمام مراحل بزن بکش و شلوغ بازی است. همچنین وقتی به سراغ یک بازی جهان‌باز می‌رویم، ناخودآگاه انتظارمان اثری است که در کنار همه ماموریت‌ها، یک سری فعالیت‌های جانبی هم داشته باشد؛ منظورم فعالیت‌هایی مثل شکار کردن، خرید از فروشگاه‌ها یا یک سری فعالیت‌های سرگرم‌کننده دیگر هستند که خب در بازی‌های جهان‌باز معمولاً شاهد آن‌ها هستیم. اما خب در Just Cause 4 خبری از فعالیت‌های اینچنینی نیست و حتی امکانات ساده‌ای مثل خرید و فروش سلاح یا ارتقای آن‌ها هم در بازی وجود ندارند که وجود آن‌ها، می‌توانست یک ویژگی جدید در مقایسه با نسخه‌های پیشین مجموعه باشد و تنوع خوبی به Just Cause 4 بدهد.

اما جدا از همه مواردی که تا الان در موردشان صحبت و بحث کردیم، عاملی وجود دارد که بعنوان نقطه قوت اصلی Just Cause 4 باعث می‌شود تا با وجود همه مشکلات، بتوان این بازی را تجربه کرد و از آن مهم‌تر تا لحظه آخر از تجربه کردنش لذت برد.



در واقع چیزی که Just Cause 4 در انجام دادنش موفق ظاهر می‌شود، این است که دنیای بزرگی خلق کرده و با اینکه نتوانسته مثل بازی‌های جهان‌باز بزرگ فعالیت‌های جانبی چندان در این دنیا بگنجانند اما در عوض هرآنچه را که برای ایجاد انفجار و صحنه اکشن نیاز دارید از انواع و اقسام ابزار گرفته تا محیط‌های قابل‌تخریب و انفجاری در اختیارتان قرار داده و بدون اینکه محدودیتی پیش روی‌تان بگذارید، به شما اجازه می‌دهد تا از این امکاناتش استفاده کنید و لذت ببرید و باور کنید این ویژگی بازی آنقدر جذاب است که بتواند تا پایان بازی شما را سرگرم نگه دارد؛ مخصوصاً که دنیای قابل‌تخریب بازی تأثیرش را روی مأموریت‌های بازی هم می‌گذارد و باعث می‌شود تا اکشن‌های بازی در این قسمت‌ها هم پررنگ‌تر شوند و انفجارهای عظیم و پی‌درپی انجام مأموریت‌ها را حتی اگر تکراری هم باشند، جذاب می‌کند. البته در کنار این ویژگی مثبت، Just Cause 4 یک نقطه منفی هم دقیقاً از نسخه قبل به این نسخه منتقل کرده و آن بخش‌گان‌پلی بازی است. به هر حال بعنوان یک بازی اکشن در دقایق زیادی از بازی شما درگیر مبارزه با دشمنان از طریق سلاح‌هایی چون شاتگان، مسلسل، اسنایپر یا حتی سلاح‌هایی مثل آرپی جی خواهید بود و خب راستش را بخواهید این بخش‌های بازی واقعاً حوصله سربر و بی‌هدف هستند؛ بی‌هدف از این نظر که استودیو آوالانچ در جریان صحنه‌های گان‌پلی صرفاً شما و دشمنان را در یک محیط قرار می‌دهد و کوچک‌ترین راهی برای در امان ماندن از گلوله‌های دشمنان پیش روی شما نمی‌گذارد؛ در نتیجه این صحنه‌ها صرفاً به دقایقی تبدیل می‌شوند که در جریان آن‌ها مدام باید به طرفین حرکت و به سمت دشمن شلیک کنید. برای مثال وجود یک مکانیزم سنگ‌گیری می‌توانست کمک شایانی به بهتر شدن گان‌پلی بازی کند و حداقل کمی معنی به آن ببخشد. یا حداقل اگر سازندگان می‌توانستند کمی حس شلیک با سلاح‌ها را بهتر و باورپذیرتر طراحی کنند می‌شد لذت بیش‌تری از این دقایق بازی هم برد ولی خب متأسفانه Just Cause 4 در زمینه گان‌پلی دقیقاً مثل نسخه قبلی، عملکرد بدی دارد و شاهد پیشرفت در این بخش نیستیم.

این مورد هم چیزی نیست جز آزادی عملی که سازندگان به بازیکنان داده‌اند تا در دنیای بزرگ سولیس هرچ و مرج به راه بیندازد و صحنه‌های اکشنی خلق کند که دست کمی از فیلم‌های هالیوودی و گاهی حتی از حیث اغراق‌آمیز بودن از فیلم‌های بالیوودی کم ندارند و خب دیدن چنین صحنه‌های و از آن مهم‌تر قدرت خلق آن‌ها در یک بازی ویدیویی واقعاً لذت‌بخش و دوست‌داشتنی است. ریکو رودریگز مثل نسخه قبلی، سه دوست همیشگی در قالب قلاب، چتر نجات و وینگ سوت دارد که تجهیزات اصلی لازم در جهت ایجاد آشوب در دنیای بازی هستند. برای مثال می‌توانید با قلاب ریکو سرعت بگیرد و پس از طی کردن مسافتی با وینگ سوت، به فراز یکی از پایگاه‌های دشمن برسید و پس از آن با باز کردن چترتان، اقدام به تیراندازی به سمت سازه‌های قابل انفجار در پایگاه کنید و از تماشای منظره واقعاً چشم‌نواز انفجارها که کمی هم اغراق‌شده ولی خب بی‌نهایت زیبا هستند لذت ببرید. این‌ها البته تنها بخشی از آشوبی هستند که می‌توان در بازی به راه انداخت و مخصوصاً قلاب ریکو، این امکان را برایتان فراهم می‌کند تا کارهای خلاقانه زیادی در بازی انجام بدهید. کارهایی مثل وصل کردن یک سرباز نگون‌بخت به یک سازه انفجاری و فرستادنش به آسمان یا وصل کردن چند بادکنک به یکی از ماشین‌های دشمن و تماشای دست و پا زدن سرنشینان آن وسط آسمان و زمین! به این‌ها امکان پدید آوردن انفجارهای بسیار عظیم با خرج دادن کمی خلاقیت را هم اضافه کنید تا بدانیم که استودیو آوالانچ تا چه حد خوب از مکانیزم‌های تعریف شده به لطف قلاب ریکو در راستای جذاب‌تر کردن گیم‌پلی بازی‌اش استفاده کرده و صد البته که موتور فیزیکی قدرتمند بازی هم در این راه کمک زیادی به بازیکن می‌کند تا آزادانه آنچه را که در ذهن دارد در بازی پیاده کند و به نتیجه مورد نظرش برساند.

البته جاست کاز ۴ بجز قلاب و ابزارهای ریکو، روش‌های دیگری هم برای لذت بردن از آشوب دیوانه‌وار بازی‌اش در اختیارتان قرار می‌دهد. بعنوان مثال در بازی شاهد تنوع بسیار بالایی از وسایل نقلیه و جنگی هستیم از جت، هلی‌کوپتر و تانک نظامی گرفته تا حتی هواپیمای مسافربری یا انواع و اقسام قایق نظامی و غیرنظامی و ماشین را می‌توان در بازی کنترل کرد. شاید اینگونه به نظر برسد که قلاب ریکو، بازیکن را از استفاده از وسائل نقلیه بی‌نیاز می‌کند اما خب این فکر اشتباه است و به لطف کنترل نرم این وسایل و تنوع بسیار بالایی آن‌ها، حتماً پس از گذشت مدتی به استفاده ازشان تشویق می‌شوید و ترجیح خواهید داد تا حداقل گاهی بجای استفاده از قلاب و چتر و وینگ سوت، دل را به جاده بزنید یا با استفاده از وسائل نقلیه هوایی بر فراز سولیس پرواز کنید. این وسائل همچنین یک جنبه دیگر هم دارند و نمونه‌های نظامی مجهز به سلاح، از جمله بهترین روش‌های ایجاد آشوب در بازی هستند و کافی است تا با آن‌ها به یکی از پایگاه‌های دشمن نزدیک شوید تا بتوانید انفجارهای عظیمی در بازی پدید بیاورید و کاملاً نیازتان به صحنه‌های اکشن و کشت و کشتار را تخلیه کنید.



اما یکی دیگر از ویژگی‌های خیلی خوب Just Cause 4، طراحی فوق‌العاده دنیای بازی است. درست است که سولیس در این نسخه شباهت زیادی به دنیای نسخه قبلی بازی دارد، اما هنوز هم بی‌نهایت زیبا و چشم‌نواز است. کافی است فقط یک‌بار بر فراز آسمان سولیس پرواز کنید تا ببینید که آوالانچ تا چه حد توانسته گرافیک هنری بی‌نظیری در بازی‌اش خلق کند. محیط‌های دوردست واقعاً زیبا هستند و گاهی این حس را به شما می‌دهند که انگار در حال تماشای تصاویر واقعی گرفته شده از جزایر مدیترانه‌ای هستید. البته دنیای Just Cause 4 جدا از محیط‌های سرسبز، مناطق کوهستانی پوشیده از برف یا محیط‌هایی بیابان مانند هم دارد و با گشت و گذار بیش‌تر در نقشه آن، محیط‌هایی متنوع را مشاهده خواهید کرد که انصافاً همگی از حیث منظره کلی شدیداً زیبا و چشم‌نواز هستند. دنیای بازی همچنین وسعت خوبی هم دارد و گاهی طی کردن آن حتی با جت‌های سریع هم زمان نسبتاً زیادی طول می‌کشد اما خوب در برابر این وسعت بزرگ، جزییات غیرمنتظره‌چندانی را در محیط‌های بازی شاهد نیستیم و تیم سازنده صرفاً یک جهان بزرگ و از نظر بصری چشم‌نواز برای بازی طراحی کرده است که جزییاتی مثل گونه‌های جانوری آن هم تاثیری در بازی نمی‌گذارند.

Just Cause 4 همچنین نورپردازی‌های بسیار خوبی هم دارد و تغییر چرخه روز و شب و به موازات آن نورپردازی ناشی از نور خورشید یا ماه، به شکلی کاملاً طبیعی روی ظاهر جهان بازی تاثیر می‌گذارد. همچنین استفاده از نسخه آپدیت شده موتور آپکس، به سازندگان این امکان را داده که آب و هوای پویاتری را در بازی خلق کنند. در نتیجه گاهی شاهد شروع بارش شدید باران در بازی هستیم و گاهی هم طوفان‌های سهمگینی منطقه سولیس را در می‌نوردند که البته این مورد آخری جنبه داستانی هم در بازی دارد. تغییرات آب و هوایی عامل دیگری برای زیباتر کردن گرافیک هنری بازی هستند و البته روی گیم‌پلی بازی هم اثر می‌گذارند و مثلاً ریکو در شرایط طوفانی کندتر راه می‌رود. همچنین باید به این نکته اشاره داشته باشیم که با وجود گرافیک هنری واقعاً زیبا و چشم‌نواز، Just Cause 4 در زمینه گرافیک فنی عملکرد هم‌سطحی ندارد و کافی است از نزدیک به بافت‌های اشیاء مختلف موجود در بازی دقت کنید تا به کیفیت نه چندان خوب آن‌ها پی ببرید. البته ضعف فنی بازی صرفاً به این مورد و البته یک سری باگ‌های فیزیکی مثل به پرواز درآمدن ناگهانی ماشینی که در حال کنترلش هستید خلاصه می‌شود و بازی حداقل مشکلاتی مثل افت فریم ندارد و حتی در صحنه‌های شلوغ انفجارها هم شاهد افت فریم خیلی محسوسی نیستیم.

به‌عنوان آخرین نکته باید اشاره‌ای هم به جنبه‌های صوتی بازی داشته باشیم؛ جایی که Just Cause 4 در زمینه صداگذاری‌ها عملکردی کاملاً معمولی دارد و صدای شخصیت‌ها، سلاح‌ها یا حتی وسائل مختلف موجود در بازی نه در واقعی‌ترین شکل ممکن است و نه مسخره و مضحک به نظر می‌رسد. اما در زمینه موسیقی ساخته جدید آوالانچ خیلی حرفی برای گفتن ندارد. در واقع مخصوصاً در جریان صحنه‌های اکشن بازی، دلتان شنیدن موسیقی تندی را می‌خواهد که هم‌سو با اتفاقات و انفجارهای بازی باشد اما جاست کاز ۴ در عوض آن موسیقی آرامی پخش می‌کند که اصلاً سنخیتی با اتفاقات رخ داده ندارد.

جمع‌بندی JUST CAUSE™ 4

در مجموع وقتی بعنوان یک تجربه کلی به Just Cause 4 نگاه کنیم، با اثری روبه‌رو هستیم که در کنار همه نقاط ضعف و قدرتش، تجربه سرگرم‌کننده‌ای به‌شمار می‌رود. بله اصلاً و ابداً با یکی از بهترین بازی‌های جهان‌باز حال حاضر طرف نیستیم و از آن بدتر اینکه بازی در واقع پیشرفت خاصی در مقایسه با Just Cause 3 نداشته و صرفاً همان اثر را با کم‌ترین تغییرات ممکن و مثلاً بهبودهایی در زمینه گرافیک در اختیاران قرار می‌دهد. با این حال اگر همیشه طرفدار این مجموعه بوده‌اید یا اینکه نه در لابه‌لای تمام بازی‌های جدی و بزرگ این روزها دلتان اثر یک‌بار مصرفی می‌خواهد که بتواند اکشن‌های دیوانه‌واری برایتان فراهم کند، Just Cause 4 ارزش وقت گذاشتن و بازی کردن را دارد و علی‌رغم تمام مشکلاتش تا پایان هم خسته‌کننده و حوصله‌سربر نمی‌شود.





نقد و بررسی

Devil May Cry 5

تمامی این نقد و بررسی نظر
شخصی اینجانب هستش و نظرات باقی
دوستان بسیار محترم و درست هست.

به شخصه کپکام یکی از آرزوهای بسیاری از گیمرهای
سبک هک اند اسلش رو با ارائه‌ی این نسخه از دی ام سی در
نمایشگاه E3 2018 به واقعیت تبدیل کرد.

دی ام سی ۵ داستانی در مورد عشق، نفرت، انتقام و خیانت را تعریف
می‌کند. داستانی که نه فقط طرفداران دی ام سی، بلکه دیگر گیمرها را هم
تحت تاثیر قرار خواهد داد.

در وهله‌ی اول به خلاصه‌ای از داستان بازی می‌پردازیم.

ماجرای بازی مربوط به چندین سال بعد از اتفاقات دویل می کرای ۴ است؛ حال
دیگر نرو هم برای خودش یک شکارچی شیطان شده و به کمک دستیار زرنگ و بامزه‌اش
نیکولتا گلداستین، شیاطینی که به هر شکلی راهی به دنیای انسان‌ها پیدا کرده را نابود می‌کنند.
داستان بازی ممکن است در یک نگاه کلیشه‌ای به نظر برسد، اما اینطور نیست. شما در ابتدا هیچ چیز
در مورد انگیزه شخصیت‌ها نمی‌دانید و به مرور زمان همه چیز برای شما آشکار می‌شود.
داستان بازی بسیار جذاب و روایت بازی با کمی تفاوت نسبت به داستان‌های قبلی فوق العاده هستش. در این
سری از بازی، کپکام با ارائه‌ی راهکاری بسیار ساده و عالی شروع بازی رو برای هر دو دسته از گیمرها آسان کرده.

معمولا هیجانی که گیرها در طول بازی مشاهده می‌کنند، پاسخ‌هایی هست که انتهای بازی دریافت می‌کنند بنابراین ایتسونو تمامی راه‌های رازآلود ممکن رو در داستان برای گیرم ایجاد کرده و این پیچ و خم‌ها در انتهای بازی هیجان زیادی را به بازیکن انتقال می‌دهد.

در وهله‌ی دوم اگر به گرافیک بازی توجه کنیم متوجه تغییراتی می‌شویم که در موتور گرافیکی آن ایجاد شده. طراحی و ساخت محیط بازی همانند بازی‌های پیشین به خوبی بلکه بهتر ایفا شده. حس دلهره و ترسی که در هر قسمتی از بازی مشاهده می‌کنیم بسیار واقعی و هیجان برانگیز هست.

با توجه به تحقیق کوتاهی که بعد از بازی داشتم متوجه شدم که کپکام به کمک این موتور، موفق به دست یافتن به نرخ ۶۰ فریم بر ثانیه شده است که تجربه این بازی برای بازی‌کنندگان بسیار واقعی و لذت‌بخش‌تر هست.

اگر کمی از داستان این سری از بازی‌های کپکام مطلع باشید متوجه یک سری داستان‌های آخرالزمانه می‌شوید که نیاز به خلاقیت بسیار زیاد و تنوع در تمامی کامپوننت‌های بازی دارد که به شخصه در این بازی این تنوع را در محیط‌هایی که آخرالزمان را به خوبی به تصویر می‌کشید مشاهده کردم. کاراکترهای قدیمی و کاستوم‌های جدیدی که در این بازی برایشان مشاهده می‌کنیم جذابیت‌شان را دو برابر کرده و حتی این تنوع را در طراحی مراحل آن نیز می‌بینیم. طراحی نقشه‌ها، اهریمن‌ها و تمامی این قسمت‌ها به خوبی رضایت‌بخش بازیکن می‌باشد.

علی‌رغم اینکه دانته (دانتی) قهرمان سری بازی‌های قبلی از دی ام سی است) یکی از محبوب‌ترین شخصیت‌های بازی و کپکام بوده، استفاده از چند کاراکتر جدید از خسته‌کننده شدن روند بازی جلوگیری کرده و به بازیکنان اجازه‌ی تجربه متفاوت و جالب‌تری را نسبت به بازی می‌دهد.

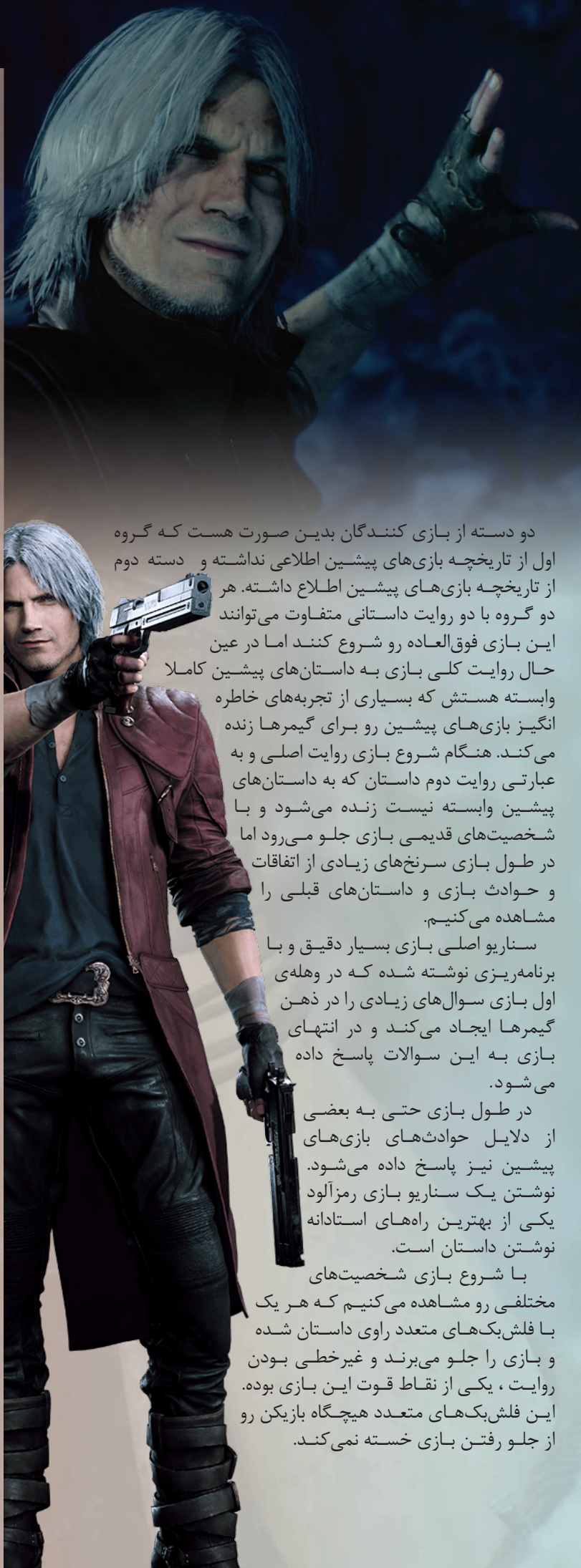
بازیکن با همه وجود خود را در وجود کاراکتر بازی می‌بیند در نتیجه تجربه یک کاراکتر نسبتا جدید و شناسایی آن خود نیز یکی از نکات قوی و مثبت این بازی است.

با معرفی ۳ کاراکتر جدید کپکام به گیرها اجازه‌ی دنبال کردن ۳ طرز تفکر جدید را داده است زیرا همان‌گونه که پیش‌تر بیان شد راپیان بازی کاراکترها بوده که با فلش‌بک‌های متعدد داستان بازی را برای بازیکنان جلو می‌برند.

اولین شخصیتی که داستان بازی را با وی تجربه می‌کنیم "نیرو" است که به ماجراجویی در شهر "RED GRAVE" می‌پردازد.

شخصیت نیرو با توجه به تغییراتی که هم در ظاهر خود داشته و هم در باطن، شخصیت پخته‌تر و جنگجویتری را به بازیکن نشان می‌دهد که کمی از غرور جوانیش کم‌رنگ‌تر شده که خود اساس قهرمان بودن را به وی اضافه کرده.

البته با توجه به انتقاداتی که یکبار کپکام در سری قبلی دی ام سی برای حضور کم‌تر دانته در طول بازی داشته در این سری از بازی شاهد حضور رضایت بخش دانته نیز خواهیم بود. پس اگر عاشق این شخصیت افسانه‌ای هستید، مطمئن باشید حضورش در طول داستان بسیار لذت‌بخش و مورد رضایت شماست.



دو دسته از بازی‌کنندگان بدین صورت هست که گروه اول از تاریخچه بازی‌های پیشین اطلاعی نداشته و دسته دوم از تاریخچه بازی‌های پیشین اطلاع داشته. هر دو گروه با دو روایت داستانی متفاوت می‌توانند این بازی فوق‌العاده رو شروع کنند اما در عین حال روایت کلی بازی به داستان‌های پیشین کاملا وابسته هستش که بسیاری از تجربه‌های خاطره انگیز بازی‌های پیشین رو برای گیرها زنده می‌کند. هنگام شروع بازی روایت اصلی و به عبارتی روایت دوم داستان که به داستان‌های پیشین وابسته نیست زنده می‌شود و با شخصیت‌های قدیمی بازی جلو می‌رود اما در طول بازی سرنخ‌های زیادی از اتفاقات و حوادث بازی و داستان‌های قبلی را مشاهده می‌کنیم.

سناریو اصلی بازی بسیار دقیق و با برنامه‌ریزی نوشته شده که در وهله‌ی اول بازی سوال‌های زیادی را در ذهن گیرها ایجاد می‌کند و در انتهای بازی به این سوالات پاسخ داده می‌شود.

در طول بازی حتی به بعضی از دلایل حوادث‌های بازی‌های پیشین نیز پاسخ داده می‌شود. نوشتن یک سناریو بازی رمزآلود یکی از بهترین راه‌های استاندارد نوشتن داستان است.

با شروع بازی شخصیت‌های مختلفی رو مشاهده می‌کنیم که هر یک با فلش‌بک‌های متعدد راوی داستان شده و بازی را جلو می‌برند و غیرخطی بودن روایت، یکی از نقاط قوت این بازی بوده. این فلش‌بک‌های متعدد هیچگاه بازیکن رو از جلو رفتن بازی خسته نمی‌کند.

بعد از نیرو باید به شخصیت بسیار جدید این خط داستان و بازی بنام "V" پردازیم. اگر گیمری هستید که عاشق ریسک کردن با شخصیت‌های جدید و شناسایی آن‌ها هستید، قطعاً عاشق V و تمامی نکات جدید این کاراکتر می‌شوید.

در ابتدا وجود کاراکتری جدید در کنار کاراکترهای بسیار معروف و افسانه‌ای همانند نیرو و دانتیه کمی خطرناک و پر ریسک است اما خوشبختانه نویسندگان به خوبی و استادانه V رو در ابتدای بازی به تصویر کشیدند که روزنه جدید و هیجان انگیزی از V و شناخت او برای بازیکنان باز می‌کند. همچنین ارائه یک سبک مبارزه جدید چاشنی یک بازی خوب و دوست داشتنی هست که کپکام با متفاوت کردن V این چاشنی را به سری جدید بازی‌اش اضافه کرد. به شخصه از ابتدای بازی مجذوب شناختن این کاراکتر جدید و نحوه مبارزه کردنش شدم. این شخصیت سبک مبارزات کاملاً متفاوتی نسبت به نیرو و دانتیه دارد و با احضار سه شیطان با نام‌های Shadow، Griffon و Nightmare اقدام به تکه‌تکه کردن دشمنان می‌کند. ناگفته نماند که بسیاری از منتقدان سبک مبارزه‌ی V را پر خطر و نقطه ضعف دی ام سی می‌دانند چون معتقدند که گیمرها چاشنی درگیر شدن با دشمن را در این نوع مبارزه‌ها نمی‌چشند.

با وجود کاراکترهای دیگری بنام تریشا، لیدی و نیکو نیز به چاشنی بیشتری از تنوع در بازی دست میابیم که به شخصه وجود این تنوع در کاراکتر، کاستوم، راوی بازی و... را از جزئیات مهم بازی می‌دانیم که برای استادانه نوشتن بازی دخیل کردن این نوع جزئیات به پرمحتوا و دقیق بودن بازی می‌افزاید.

به شخصه در بازی‌های سبک هک اند اسلش، گیم‌پلی بازی را یکی از مهم‌ترین المان‌های آن می‌دانم و معتقدم که دی ام سی ۵ با ارائه ترکیب مبارزات سریع، اسلحه‌های متنوع و کمپوهای فوق‌العاده جذاب باعث شده که تکه‌تکه کردن شیاطین به یکی از جذاب‌ترین تجربه‌های بازیکنان در این سبک از بازی‌ها شود که خود نشان از یک گیم‌پلی بسیار قوی است.

وجود تنوع در اسلحه‌ها و سلاح‌های دیگر بازی به بازیکن این اجازه را می‌دهد که ساعت‌ها به تمرین برای بهتر بازی کردن پردازد و همچنین ناگفته نماند که سنت قدیمی بازی نیز در این سری رعایت شده و بازیکن موظف به شناخت سلاح‌هایش در طول بازی است. به‌عنوان مثال می‌توان به Devil Breaker های نیرو اشاره کرد. ابزاری که اکنون به جای دست اهریمنی وی ایفای نقش می‌کنند. البته تنوع بالای دوئل برکرها کمک زیادی به افزایش تنوع کمپو و سبک مبارزات نیرو کرده است تا جایی که استفاده ترکیبی از آن‌ها می‌تواند به سبک اصلی مبارزه‌ی بسیاری از گیمرها تبدیل شود. تا حداکثر ۸ مدل متفاوت از دوئل برکرها را می‌توان در طول بازی بدست آورد و استفاده کرد. دوئل برکرها را می‌توان با جمع‌آوری در نقاط مختلف بازی و یا خرید، بدست آورد و ترکیب استفاده از آنان با نوع اهریمن‌هایی که نیرو با آنها مبارزه می‌کند نیز حائز اهمیت می‌باشد.

بعد از مرور این نکات اصلی و مهم می‌پردازیم به موسیقی متن این بازی. بدون شک یکی از نقاط مثبت و مهم بازی‌های دی ام سی استفاده از یک موسیقی متن فوق‌العاده و هیجان انگیز می‌باشد و در این سری از دی ام سی ۵ نیز آدرنالین در هر ثانیه به کمک این موسیقی متن فوق‌العاده به گیمر تزریق می‌شود و چاشنی لذت بردن از بازی را شدیدتر می‌کند. در این سری از دی ام سی تغییر موسیقی متن با توجه به تغییر کاراکتر یکی از جذاب‌ترین نکات بازی می‌باشد.

با توجه به قسمت‌های قبلی که به رد اورب ها "RED Orb" پرداختیم که وسیله‌ی خرید و فروش کامپوننت‌های بازی می‌باشد باید نکته‌ای اضافه کنیم که عده‌ای آن را ضعف بازی و عده‌ای نقطه مثبت آن دانسته‌اند.

مجدداً، این نقد و بررسی همگی نظر شخصی من و نتیجه‌ای از تحقیق کوتاهی که در این زمینه داشته‌ام بوده است و هیچگونه بی‌احترامی به نظر باقی منتقدین و دوستان عزیز نبوده. امیدوارم که با این نقد و بررسی خلاصه کمکی به شما خوانندگان عزیز کمک کرده باشم.

در این سری از بازی دی ام سی بازیکن پس از باختن در یک مبارزه و مردن می‌تواند با پرداخت مقداری از اورب‌ها زنده شده و مجدداً به مبارزه با اهریمنان بازگردد که از نظر عده‌ای که به این موضوع مثبت نگاه می‌کنند، این حالت جسارت بیشتری به بازیکن می‌دهد و باعث می‌شود که بازیکن با هر شرایطی قادر به بازی باشد، اما عده‌ای از گیمرهایی که بازی‌های چالش برانگیزتری را دنبال می‌کنند این امکان یکی از نقطه ضعف‌های بزرگ بازی است زیرا هیجان و تلاشی که از نظرشان باید برای بازی صرف شود را ازشان دور می‌کند.

ناگفته نماند همچنان همانند بازی‌های قبلی دی ام سی گیمرهایی که دنبال هیجان و چالش‌های بیشتری هستند (به اصطلاح گیمرهای هارد کور) می‌توانند پس از پایان دادن به قسمت دوئل هانتز؛ درجه سختی جدیدی از بازی را باز کرده و به مبارزه سخت‌تری با اهریمنان پردازند.

به شخصه در حین بازی مدام با خودم تکرار می‌کردم که این دقیقاً همان چیزی است که بیش از ۱۱ سال منتظر آن بودم. مبارزات فوق‌العاده، تنوع عالی دشمن‌ها، باس‌فایت‌های متعدد، موسیقی جذاب و صد البته داستانی بی‌نظیر که باعث می‌شود میخکوب پای بازی بنشینید و از تکتک لحظات آن لذت ببرید.



فرزند ناخلف یا مایه افتخار دایس؟

BATTLEFIELD V

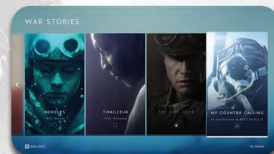
نام بتل فیلد همواره همراه با صفتهای جذاب و سرگرم کننده بوده و در یک کلام نامی که هر بار بازیای به این نام منتشر شد تقریباً تمام گیمرها دوان دوان رفته‌ایم تا جدیدترین سری بتل فیلد را بگیریم و دعا دعا کنیم تا بازی را سیستم‌هایمان اجرا کند. از Battlefield 1942 تا Battlefield 2 bad company تا نهایتاً آخرین شاهکار دایس Battlefield 1 و پس از نزدیک دو سال گمانه زنی راجع Battlefield V نهایتاً این بازی اواخر سال ۲۰۱۸ از طرف کمپانی محبوب الکترونیک آرتز منتشر شد تا شادی و هوار گیمرها مخصوصاً طرفداران سری بتل فیلد بلند شده و به آسمان برود. اما چیزی که بیشتر باعث خشنودی بازیکنان شد اعلام این موضوع بود که برخلاف شایعات فراوان استودیو دایس حالت آفلاین یا به تعبیر خودشان در بتل فیلد ۱ حالت War Stories را اضافه کرده است. اما در کمال تأسف باید همین ابتدای کار بگوییم که ای کاش دایس این مود را اضافه نمی‌کرد. در ادامه به بررسی این بازی می‌پردازیم.

کمپانی الکترونیک آرتز پس از تجربه‌ی موفق بازی Battlefield 1 که در سال ۲۰۱۶ منتشر کرد و وقایع جنگ جهانی اول را به تصویر کشید این بار به سراغ جنگ جهانی دوم رفته و در حالی که بازی را در حالت استوری مود یا همان بخش آفلاین بسیار کوتاه روایت کرده اما باز هم مثل همیشه جذابیت‌هایی را به تصویر کشیده است.

بخش داستانی بازی (War Stories)

استودیو دایس این بار هم از موتور قدرتمند فراست بایت استفاده کرده و مانند بازی سری قبل بتل فیلد یعنی همان Battlefield 1 به خوبی از آن بهره‌مند شده است. اما نمی‌توان منکر این واقعیت شد که دایس کاملاً درباره بخش داستانی سرسری رفتار کرده است. بتل فیلد پنج دارای ۵ بخش است که البته بخش اول آن تنها مقدمه است و بی‌تعارف بهترین بخش این مود از بازی! هر بخش از این مود بازی همانند بتل فیلد ۱ دارای کاراکتر اصلی و موقعیت‌های جغرافیایی متفاوت است.

نکته‌ی مثبت بخش بازی، داستان تقریباً جذاب و جدید بوده اما به هیچ وجه نتوانستند از نظر کیفیت ساخت حرفی برای گفتن داشته باشند. هوش مصنوعی ضعیف، مأموریت‌های تکراری و ساده از جمله نقاط منفی این مود بازی می‌باشند. و البته جلوه‌های صوتی خوب، گرافیک جالب توجه و داستان قابل قبول نکات مثبت بازی هستند که نمی‌توان از آن‌ها چشم‌پوشی کرد. البته می‌توان در امیدوار کننده‌ترین حالت ممکن گفت که بخش آفلاین برای آشنایی بازیکنان با نحوه‌ی تیراندازی و به طور کلی فضای بازی مفید بوده است.

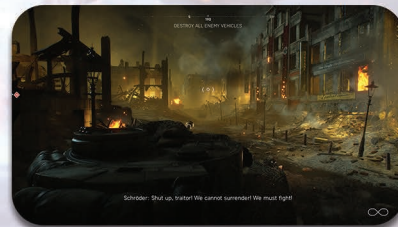
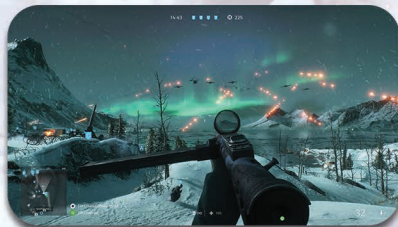


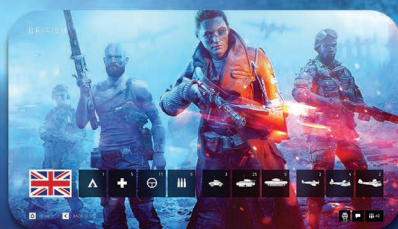
بخش آنلاین



و اما بخش اصلی تمرکز بازی و تمرکز ما برای نقد بخش آنلاین بازی است. بخشی که علی رغم بخش آفلاین با جزئیات بسیار زیاد ساخته شده است و قطعاً برای بازیکنان تجربه‌ی لذت‌بخشی خواهد بود. برای بخش چند نفره‌ی بازی، کمپانی الکترونیک آرتز ابتدا نسخه‌ی بتای این بازی را منتشر کرد که البته باعث ناامیدی اکثر قریب به اتفاق گیمرها شد. مشکلاتی مانند روشن بودن بسیار محیط بازی، مهمات محدود و قطعی سرورها از جمله‌ی این مشکلات بودند. اما خوشبختانه استودیو دایس پس از گرفتن بازخوردهای فراوان از سوی کاربران در نسخه‌ی اصلی این اشکالات را تا حدود بسیار زیادی حل کرد. به طوری که ما دیگر شاهد قطعی سرور نمی‌شویم، یافتن مهمات بسیار بهتر و روشنایی بازی کاملاً مناسب گشت تا این استودیو نشان دهد استفاده از نظر کاربران تا چه اندازه در موفقیت بازی تاثیرگذار است.

برگردیم به ارزیابی نسخه اصلی این بخش از بازی و حالت‌های مختلفی که دایس مانند بازی بتل فیلد ۱ برای علاقه‌مندان در نظر گرفته است. اولین و یکی از پرمخاطب‌ترین بخش‌های بازی، حالت Conquest است که بازیکنان باید در یک نقشه وارد نبردی ۶۴ نفره شوند. البته این بخش خود دچار تغییراتی شده است برای مثال بازیکنان با امتیاز مشخصی وارد بازی می‌شوند و کسی که امتیازش زودتر به صفر برسد بازنده خواهد بود. Domination نام حالت دیگر بازی است که تمرکز بازی بر روی تصرف نقاطی از بازی است و حالت دیگر Team Death Match بوده که تنها کشتن حریفان مد نظر بازی است. Breakthrough نیز حالتی از بازی است که دو تیم را به عنوان مهاجم و مدافع قرار می‌دهد و در اجرا نیز بسیار جذاب پیاده شده است.





اما گل سرسبد حالت‌های بخش چندنفره بی شک حالت Grand Operation است. بخشی که از بتل فیلد ۱ به ارث رسیده است و یک میراث مهم دایس از سری قبلی این مجموعه است. Grand Operation مصداق یک بازی جذاب، با حس و حال حماسی و البته سرگرم کننده هست به طوری که شما هر نوع سرباز با هر خصوصیتی (امدادی، جنگجو و...) می‌توانید سهم خود در نبرد را به عینه تماشا کنید و از کمک کردن به گروه ۴ نفره خود لذت ببرید. جدا از حالت‌های بازی، نقشه‌ها نیز وضعیت بسیار مطلوبی دارند و به خوبی از تفاوت‌های جغرافیایی چند منطقه استفاده شده است. در مجموع، اگر بازی را برای بخش داستانی آن گرفته‌اید متأسفانه دایس شما را ناامید کرده است و باید اعتراف کرد قافله را به رقیب سرسخت خود یعنی Call of Duty WWII باخته است. با این حال در بخش چندنفره بسیار درخشان ظاهر شده و می‌تواند ساعت‌ها، روزها، هفته‌ها یا حتی ماه‌ها شما را سرگرم کند.

حرف آخر

امتیاز بخش آنلاین: ۴/۶ از ۵

امتیاز بخش آفلاین: ۲/۷ از ۵

اگر بگوییم این بازی، بازی خوبی نیست کاملاً ناجوانمردانه نظر داده‌ایم و اگر بگوییم از هر نظر عالی است یک تعصب بی‌منطق را به نمایش گذاشته‌ایم. بتل فیلد ۵ مانند تمام بتل فیلدها عالی است و مثل تمام بتل فیلدها مشکلاتی دارد. اما بتل فیلد است و قطعاً تا مدت‌ها سر زبان‌ها خواهد ماند. و اما توصیه‌ی پایانی اینکه به هیچ عنوان از تجربه بخش آنلاین بازی نگذرید.



داستان مکس پین

MAX PAYNE

بعد از کشته شدن زن و فرزندش، رویای آمریکایی به یکباره به کابوس تبدیل شده بود. در چنین شرایطی مکس که دیگر به چیزی غیر از انتقام فکر نمی کرد، به سازمان مبارزه با مواد مخدر (D.E.A) ملحق می شود. بعد از گذشت سه سال و پیدا شدن اولین سرخ از عاملین ماجرا، مکس تصمیم می گیرد به عنوان پلیس تحت پوشش وارد دار و دسته‌ی یکی از خطرناک‌ترین خانواده‌های مافیایی نیویورک یعنی خانواده «پانچینلو» شود.

حالا این سرخ چه بود؟ گویا مکس در این میان فهمیده شخصی به نام «جک لوپینو» در کار خرید و فروش همان ماده مخدری است که قاتلین زن و بچه‌اش از آن استفاده کرده بودند. این ماده مخدر سبز رنگ که «والکیر» نام دارد و میان مصرف‌کنندگان به وی (V) معروف شده است، چندی است که در سرتاسر نیویورک پخش شده و به هر گوشه و کناری هم که چشم می‌اندازی، عده‌ای معتاد را می‌بینی که کنج دیوار نشسته‌اند و سرنگ از دست‌شان آویزان است.

جک لوپینو یکی از آدم‌های اصلی آنجلو پانچینلو، رئیس خانواده مافیایی پانچینلو است. برای همین هم مکس خود را قاطی این دار و دسته کرده تا بلکه بتواند ردی از جک لوپینو پیدا کند. سختی کار آنجایی است که گویا یک نفر در این میان به مکس خیانت کرده و هویت اصلی او را نزد دار و دسته‌ی پانچینلو فاش می‌کند. بعد از آن هم همکار و دوست قدیمی مکس یعنی الکس را به قتل می‌رساند و با پاپوش درست کردن، قتل او را نیز گردن مکس بیچاره می‌اندازد. در چنین شرایطی، مکس هم باید با نصف جماعت خلافکار نیویورک بجنگد و هم گیر نیروهای پلیس نیافتد.

داستان مکس پین از همان ابتدا با درد و رنج آغاز می‌شود. شروع ماجرا به سه سال پیش برمی‌گردد، زمانی که مکس هنوز در نیروی پلیس نیویورک کار می‌کرده و برای خودش خانه و زندگی نقلی و جمع و جوری داشته است. همه چیز به نظر خوب و رویایی بود تا این که روزی مکس بعد از کار به خانه برمی‌گردد و در همان بدو ورود احساس می‌کند اوضاع کمی عجیب و غریب و بهم ریخته است. روی در و دیوار خانه تصاویر ترسناکی به چشم می‌خورد، صدای داد و فریاد و شلیک اسلحه و جملاتی نامفهوم از طبقه بالای خانه به گوش می‌رسد. مکس خود را به طبقه بالا می‌رساند و در آنجا با جسد غرق در خون زن و فرزندش مواجه می‌شود. قاتلین که گویا تعدادی معتاد به ماده مخدر وی (V) بودند، زن و بچه او را به دلایلی نامعلوم به قتل می‌رسانند.

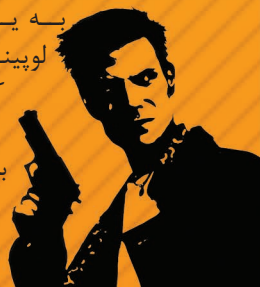
بدون شک تنها همین صحنه، آن هم در دقیقه دوم بازی کافی است که به جدیت داستان مکس پین پی ببریم. به احتمال زیاد همه بازیکنان بار اول بعد از این صحنه کمی در صندلی خود جابه‌جا شده و دوباره و این بار با دیدی جدی‌تر بازی را دنبال کرده‌اند. گویا ماجرا فراتر از شلیک کردن به چهار نفر و پریدن به چپ و راست بود.

پیدا کردن لوپینو اما به خودی خود کار ساده‌ای نیست، چرا که لوپینو یک آدم دیوانه و خرافاتی است که به شدت تحت تاثیر ماده مخدر وی (V) بوده و آنقدری در مصرف زیاده‌روی کرده که عقل را به کل از دست داده است. به همین دلیل هم هست که همه به شدت از او می‌ترسند و کسی جرئت ندارد حتی نامش را به زبان بیاورد. مکس برای پیدا کردن ردی از لوپینو به هر دری می‌زند تا آن که در جریان جست‌وجوهایش سر از هتل بدنام لوپینو در می‌آورد. لوپینو برای خرید و فروش مواد و سایر کارهای خلافش از یک هتل درب و داغان استفاده می‌کرده که توسط دو نفر از آدم‌هایش به نام برادران فنیتو اداره می‌شده است. هتل لوپینو پر از معتادانی است که یک گوشه نشسته‌اند و مشغول مصرف ماده مخدر وی (V) هستند. مکس خیلی زود متوجه می‌شود که جای اشتباهی آمده است، چرا که حالا همه به طرز عجیبی از هویت اصلی او با خبر شده‌اند و قصد کشتنش را دارند. مکس برادران فنیتو را به قتل می‌رساند و پس از آن در ادامه جست‌وجوهایش در هتل، متوجه می‌شود خودِ شخص آنجلو پانچینلو، سردسته خانواده مافیایی پانچینلو که لوپینو هم در واقع برای او کار می‌کند، از تمام ماجرای خرید و فروش مواد با خبر بوده است. تازه اینجاست که مکس می‌فهمد این قصه سر دراز دارد و عمق فاجعه خیلی بیش‌تر از این حرفایی است که فکرش را می‌کرد.

به محض خروج از هتل، مکس برای اولین بار با ولدیمیر لم برخورد می‌کند. ولدیمیر سردسته مافیای روس منطقه بوده و یک جورهایی موی دماغ آنجلو پانچینلو به حساب می‌آمده. در اولین برخورد، مکس ولد را سوار بر ماشین مرسدس مشکی رنگ خود، حوالی هتل و دفتر کار لوپینو در حال پرسه زدن می‌بیند. کمی بعد انفجارهایی در هتل و دفتر کار لوپینو رخ می‌دهد و بعد از آن ولد صحنه را ترک می‌کند. مکس از این‌جا احتمال می‌دهد جنگی میان مافیای روسیه یعنی دار و دسته‌ی ولدیمیر با مافیای نیویورک و خانواده‌ی پانچینلو به راه افتاده است.

حالا داستان از چه قرار بود. گویا همه گندکاری‌ها زیر سر فردی به نام «وینسنت گانگیتی» بوده است. وینی دست راست جک لوپینو بود و از آنجایی که لوپینو خودش عقل درستی و حسابی نداشته، هماهنگی تمام کارها برعهده وینی بوده است. بعد از جنگی که بین خانواده پانچینلو و مافیا روسیه شکل می‌گیرد، وینی با مغز متفکر خود نقشه می‌کشد که بروند و بار اسلحه کشتی روس‌ها را بدزدند تا دست و بال روس‌ها از سلاح خالی شود. حالا اوضاع از قبل هم بدتر شده و ولد و دار و دسته‌اش حسابی قاطعی کرده‌اند.

مکس برای پیدا کردن لوپینو، سراغ وینی گانگیتی می‌رود. وینی علاوه بر احقاق بودنش، آدم لوس و نُر و ترسویی هم است. به همین دلیل مکس موفق می‌شود به راحتی و با چهارتا مشت و لگد آدرس لوپینو را از او بیرون بکشد و حالا هم مستقیم سراغ او می‌رود. پاتوق اصلی لوپینو، نایت کلابی خصوصی با نام «راگناراک - Ragna Rock» است. ساختمان این عمارت درواقع یک سالن تئاتر قدیمی در سبک گوتیک بوده که از همان بدو ورود عظمت و خوفناکیش آدم را به وحشت می‌اندازد. البته که پاتوق اصلی‌تر لوپینو، مکانی مخفی در پشت همین عمارت است که لوپینو آن را با سلیقه‌ی منحصر به فردش با پرده‌های قرمز رنگ و شمع‌های فراوان و حوضچه‌ای پر از خون تزئین کرده؛ حالا هم این آدم دیوانه صبح تا شب کنج عبادت‌گاه مخوفش نشسته، وی می‌کشد و آیین عجیب و غریب و مخصوص خودش را برگزار می‌کند. مکس البته موفق می‌شود با عملیاتی انتحاری وارد این نایت کلاب شده و پس از کشتن چیزی نزدیک به یک لشکر آدم، لوپینو را میان زوزه کشیدن‌ها و ورد خواندن‌هایش به قتل برساند.





نقد و بررسی METRO EXODUS

امروزه صنعت بازی سازی با سرعت سرسام آوری در حال پیشتازی است. هر روزه بازی های متنوع و هوشمندانه ای ارائه می شود. هر بازی ای که نوآوری داشته باشد و از ایده های نو و هیجان انگیز برگرفته شده باشد، در این رقابت تنگاتنگ با کمپانی های بزرگ پیروز می شود. کمپانی بازی 4A از جمله کمپانی های خلاق در صنعت بازی می باشد که با مجموعه بازی های Metro توانسته است بسیار خوش بدرخشد. در ادامه جدیدترین سری از این مجموعه، Metro Exodus را بررسی می کنیم.

بازی Metro Exodus در ۱۵ فوریه ۲۰۱۹ منتشر شد اگرچه قرار بود در سال ۲۰۱۸ منتشر شود ولی انتشار بازی به ۲۲ فوریه ۲۰۱۹ با عنوان تغییراتی مثبت برای کاربران به تعویق افتاد هرچند ۷ روز زودتر بازی منتشر شد که گمان برده می شود برای رقابت با بازی هایی همچون Far Cry این امر صورت گرفته است. پلتفرم های Xbox One ، PlayStation و Microsoft Windows این بازی را پوشش می دهند. این بازی، یک بازی اول شخص با ژانر Action shooter ، Horror و Survival است و محتوایی پسا آخرالزمان دارد. این بازی سومین قسمت از مجموعه سری های Metro است که برگرفته شده از رمان های دمیتری گلوخوفسکی است. این بازی توانسته است نظرات بسیار مثبتی از سوی منتقدان کسب کند. یکی از دلایلی که بازی Metro exodus در توجه قرار گرفت، گرافیک بالای بازی بود. باید گفت که گرافیک بالا و دقت به جزئیات بازی بسیار چشم گیر و حیرت آور است.

طی دو قسمت قبلی مشاهده کردیم که یک بمب اتم به روسیه برخورد کرد و تنها گروه باقی مانده از انسان ها و حیوانات برای زنده ماندن به متروها پناه بردند اما بخاطر تشعشعات رادیو اکتیو با موجوداتی ترسناک و وحشی مواجه شدند. بعد از ۲۰ سال پسری به اسم آرتیوم (Artyom) که در مترو متولد شده است توسط فردی برای مبارزه با موجودات جهش یافته تعلیم می بیند و اتفاقاتی را پشت سر می گذارد.



پس از اتفاقات دو سری پیشین بازی، حال آرتیوم سیگنال‌هایی از نقاط‌های دیگر دنیا بدست آورده است و بر این باور است که روی زمین حیات وجود دارد، اما کسی از هم‌جوخه‌های هایش او را باور نمی‌کند. پس به تنهایی روی زمین به دنبال حیات و حضور سایر انسان‌ها روی زمین می‌گردد. در ابتدا کسی او را باور نمی‌کند و افسران ارشد از او می‌خواهند کارش را متوقف کنند اما آرتیوم ادامه می‌دهد و یک روز که با همسرش آنا در حال گشت و گذار بودند متوجه می‌شوند حق با آرتیوم بوده و قطاری روی زمین را می‌دزدند و به دنبال سایر گروه‌های زنده در روسیه می‌گردند.

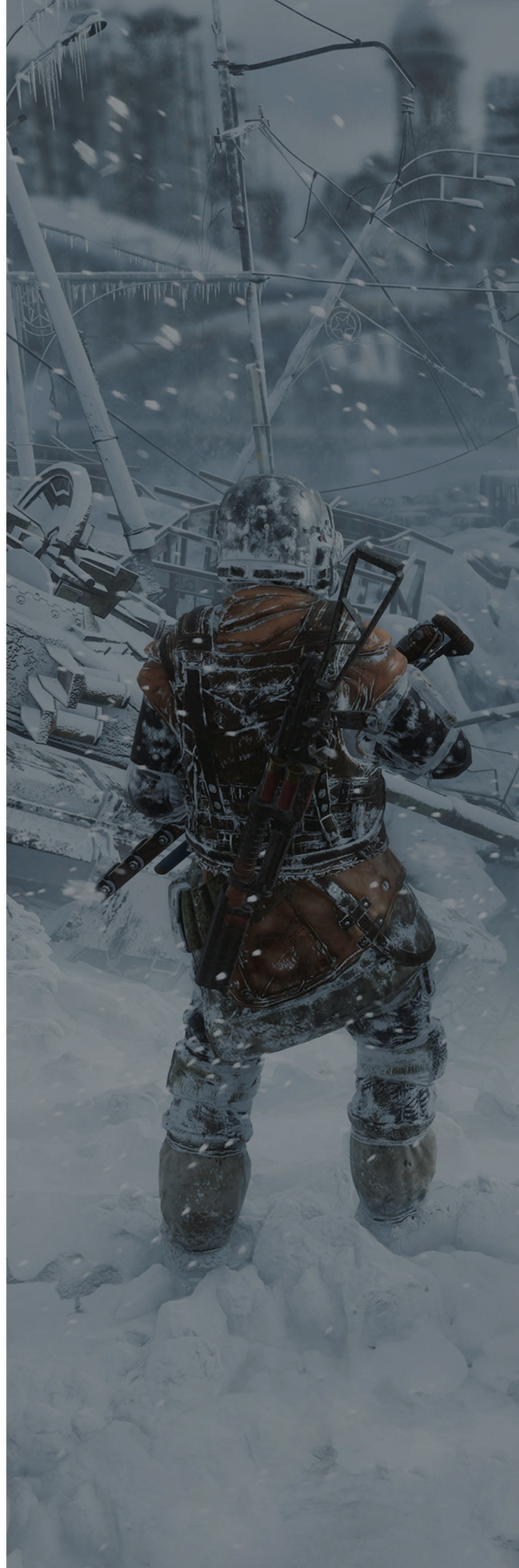
برخلاف دو نسخه قبلی که تمام محیط و فضای بازی داخل مترو و راه‌های تاریک و خوفناک بود، این نسخه بیشتر در محیط خارجی است و آرتیوم در محیط خارج از مترو خود را به چالش می‌کشد و حتی در برخی مکان‌ها نیازی به زدن ماسک نیست که باعث می‌شود کمی با حال و هوای دو نسخه پیشین خود فاصله بگیرد و از حالت ترسناک و رعب آور بازی بکاهد. با این حال سازندگان بازی امکانات بسیار زیادی هم اضافه کرده‌اند برای مثال شما مکان‌های زیادی برای گشت و گذار و پیدا کردن وسایل مورد نیازتان و دریافت مأموریت‌های جانبی پیدا خواهید کرد. هرچند مأموریت‌ها شاید خیلی بزرگ نباشند و بعضاً مسخره بنظر بیایند مثل پیدا کردن گیتار برای یک گروه گیتار زن، اما از گشت و گذار در یک محیط بشدت دیدنی و زیبا لذت خواهید برد و از دیدن تک‌تک جزئیات نقشه و فضای بازی بسیار متحیر خواهید شد پس حتماً مطمئن شوید تمام نقاط اطرافتان را بررسی کرده‌اید. سازندگان بازی سعی کرده‌اند محیط را برای شما به صورت واقعی بسازند به طوری که گاهی اوقات فشنگ به سختی بدست می‌آید و باید حواستان به مصرف فشنگ‌هایتان باشد با این وجود استفاده از چاقو هم به راحتی امکان پذیر است و به عنوان یکی از اسلحه‌های کاربردی قابل استفاده است و بعد پرتاب و کشتن دشمنان می‌توان دوباره چاقو را برداشت و استفاده کرد. در حین انجام مأموریت‌ها اتاقک‌ها یا محل‌هایی وجود دارند که به شما امکانات خاصی را ارائه می‌دهند. شما در این محل‌ها می‌توانید با وسایلی که پیدا کرده‌اید فشنگ بسازید، کیت سلامت درست کنید و اسلحه‌های خود را تمیز کنید. تمیز کردن اسلحه‌ها از نکات مهمی است که باید حتماً رعایت شوند زیرا باعث بهبود عملکرد تفنگ‌ها می‌شود. همچنین شما در استراحتگاه‌ها می‌توانید بخوابید و زمان بیدار شدن‌تان که شب باشد یا روز برعهده خودتان است. در بعضی مراحل نیاز به مخفی کاری است، پس بهتر است شب را انتخاب کنید و هر چراغی که می‌بینید خاموش کنید و به آرامی در کناره‌ها حرکت کنید.

همیشه منتظر حمله موجودات جهش یافته باشید! هوش مصنوعی بازی در بعضی موارد خیلی خوب و حیرت‌آور است. اگر شما سروصدایی ایجاد کنید موجودات جهش یافته به سرعت به شما حمله خواهند کرد اما در بعضی موارد هم هوش مصنوعی استفاده شده بشدت احمقانه است. اگر در تاریکی و محل‌های بدون نور حرکت کنید کسی شما را نخواهد دید حتی اگر جلوی چشمشان باشید! این موضوع خیلی جالب بنظر نمی‌آید و می‌توان از ضعف‌های بازی به آن اشاره کرد.

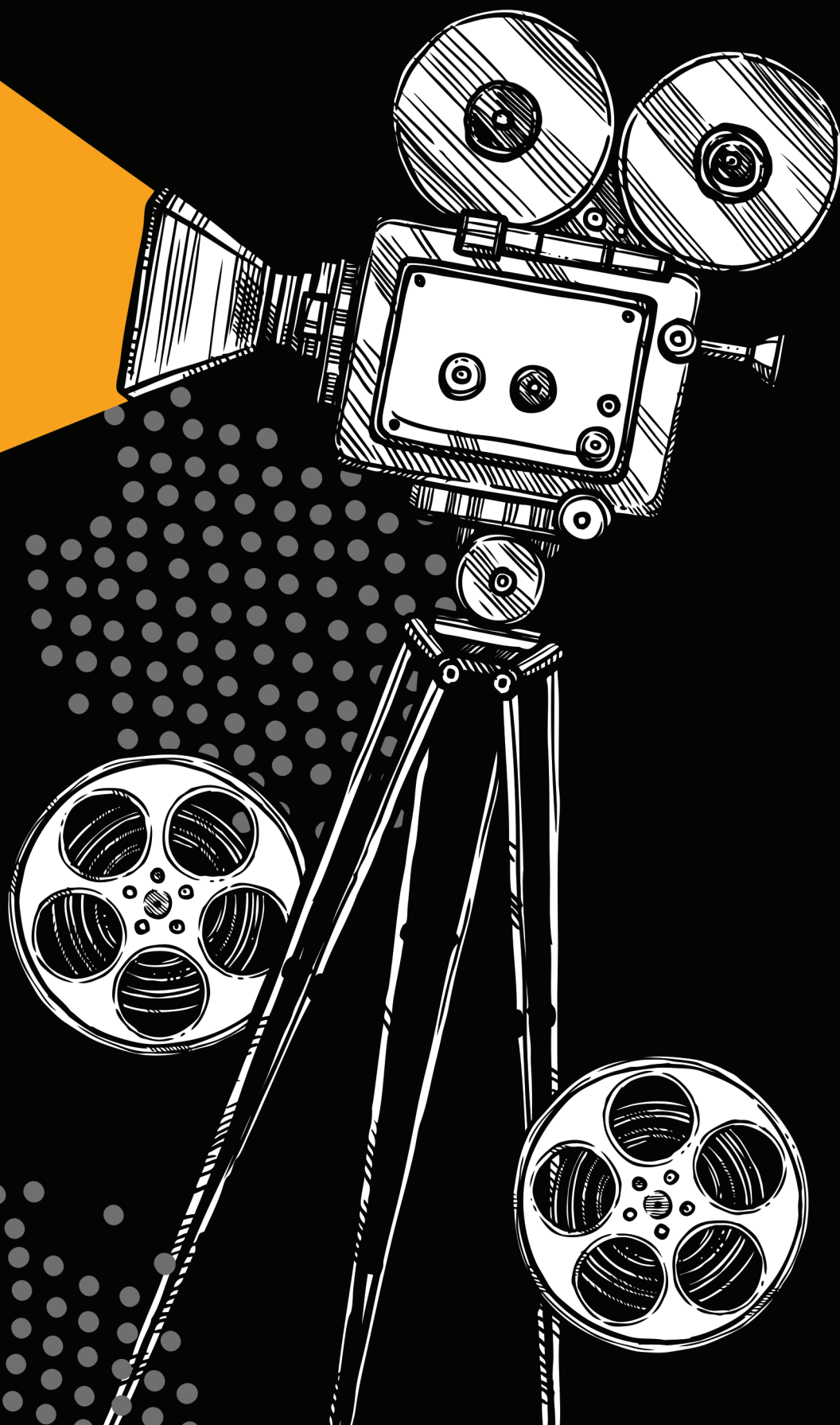
اگر شما دو نسخه قبلی را بازی نکرده باشید هم به طور کامل در خواهید یافت که داستان به چه صورت بوده و چه اتفاقاتی افتاده است. در شروع بازی یه ویدئوی کلی از بازی می‌بینید که آرتیوم در حال توضیح دادن راجب اتفاقات قبلی است و صحنه‌هایی خیلی زیبا و هیجان‌انگیز خواهید دید که حال و هوای بازی را کاملاً حس خواهید کرد و می‌توانید به راحتی بازی را آغاز کنید.

یکی از مواردی که خیلی در بازی مورد پسند نیست این است که کاراکتر آرتیوم هیچگاه صحبت نمی‌کند و دیالوگی ندارد، شما اطلاعات را از طریق دیالوگ‌های سایر کاراکترها دریافت می‌کنید. شاید اگر آرتیوم هم صحبت می‌کرد به جذابیت‌های داستان می‌افزود و باعث می‌شد که بازی واقعی‌تر به نظر بیاید.

در پایان می‌توان گفت که بازی یکی از بازی‌های موفق ۲۰۱۹ است.



فيلم 9





وقت فیلم

هر شماره از نشریه، در بخش «وقت فیلم» پرونده‌ی مخصوص و منحصر به فردی را معرفی و بررسی خواهیم کرد. در این شماره از نشریه می‌خواهیم فیلم‌هایی که از روی بازی‌های ویدیویی ساخته شده‌اند را معرفی کنیم، البته فیلم‌هایی که در ادامه معرفی خواهیم کرد، تنها فیلم‌های ساخته شده از روی بازی‌های ویدیویی نیستند و تعداد این فیلم‌ها خیلی بیشتر از اینهاست و هر ساله نیز به تعداد آنها اضافه می‌شود.

داستان از این قرار است که دنیای بازی‌های ویدیویی بخاطر جذابیت‌های بی‌نظیرش مورد توجه خیلی‌ها از جمله اهالی هنر هفتم قرار گرفت. آنها خواستند که دنیای گسترده، جذاب و خواستنی بازی‌های ویدیویی را رو پرده‌ی نقره‌ای به نمایش در بیاورند، که در اکثر موارد این نمایش‌ها چندان موفق نبوده است و فقط تعداد اندک و ناچیزی مورد توجه قرار گرفتند.

هر چند برای همه‌ی دوست‌داران بازی‌های ویدیویی، تماشای دنیای دوست داشتنی‌شان روی این پرده‌ی جادویی خالی از لطف نبوده است. اکثر این فیلم‌ها نتوانستند تجربه نابی را که هنگام بازی به گیمرها منتقل می‌شود را از طریق صفحه‌ی نقره‌ای سینما به مخاطب القا کنند. بازی‌های ویدیویی امکان زندگی برای چندین مرتبه و به جای چندین شخصیت را به ساکنین دنیای خودشان می‌دهند که این ویژگی به این شکل هرگز به وسیله فیلم امکان پذیر نشده است ولی دلایل متعدد دیگری هم هست که باعث می‌شود مخاطبین از این فیلم‌ها رضایت چندانی نداشته باشند. البته نقدهای منفی زیادی هم مربوط به حوزه‌ی فیلم‌سازی ست که از جانب منتقدین این حوزه به این فیلم‌ها وارد شده است؛ که بحث در این باره بهتر است در مقاله‌های تخصصی حوزه‌ی فیلم‌سازی مطرح شود. امیدوارم که روزی سینمای بازی‌های ویدیویی هم مانند خود این بازی‌ها بدرخشد. در ادامه نیم‌نگاهی خواهیم داشت به ۹ فیلمی که براساس بازی‌های ویدیویی ساخته شده است.



کمپانی بلیزارد یکی از بزرگ‌ترین و معروف‌ترین کمپانی‌های بازی‌سازی ست که با خلق بازی Warcraft تحول عظیمی در صنعت بازی‌سازی ایجاد کرد. بازی وارکرافت یکی از پر طرفدارترین بازی‌های آنلاین در جهان است و هر روزه سود زیادی را وارد جیب کمپانی سازنده‌اش می‌کند. این سود آنقدر زیاد است که چند سال پیش این کمپانی تصمیم گرفت از روی این بازی محبوب، فیلم سینمایی بسازد. در ادامه می‌توانید خلاصه‌ای از داستان و اطلاعات فیلم مشاهده کنید. خلاصه‌ی داستان: هنگامی که دنیا از جادو و بدی و پلیدی پر است، در سرزمین ازروث نبردی در می‌گیرد. رهبر انسان‌های بزرگ و والا آندوین لوتار و رهبر ارک‌های بد خو و وحشی دوروتان است که باهم جنگ می‌کنند که سرنواشت خود و مردمشان را رقم می‌زنند. ارک‌ها که خود را در راه زوال و نابودی می‌بینند ناچار به مکان جدیدی می‌روند و...

نام:

Warcraft: The Beginning

۶/۹ از ۱۰



کارگردان: Duncan Jones

ژانر: اکشن، ماجراجویی، فانتزی

سال انتشار: 2016



سینما و بازی‌های ویدیویی

خلاصه‌ی داستان:

داستان فیلم با گم شدن یک کارآگاه خبره و تیزبین به نام هری گودمن شروع می‌شود. این موضوع پسر ۲۱ ساله هری یعنی تیم را وادار می‌کند که در مورد گم شدن مرموز پدرش به تحقیق و تفحص بپردازد. در این بین، همکار سابق هری یعنی کارآگاه پیکاچو تصمیم می‌گیرد که به تیم کمک کند تا تحقیقات خود را بهتر از پیش جلو ببرد. این در حالی است که پیکاچو یک پوکمون (هیولای کوچک) خنده دار، لجباز، دلفریب و خفن است که برای همه یک معماست؛ حتی برای خودش! این دو متوجه می‌شوند که پیکاچو منحصر می‌تواند با تیم ارتباط برقرار کند و این موضوع به ایجاد یک رابطه دوستانه میان آنها منجر می‌شود...

نام: 

Pokemon Detective Pikachu

۶/۸ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Rob Letterman

ژانر: اکشن، ماجراجویی، کمدی

سال انتشار: ۲۰۱۹



خلاصه‌ی داستان:

یک قاتل حرفه‌ای به نام مامور ۴۷ موظف به مراقبت از یک مستخدم زن می‌شود که مورد هدف گروهی ناشناس با نام مستعار "سیندیکیت" قرار گرفته است. اما در طول مأموریت، این مامور ویژه متوجه می‌شود که این مستخدم خیلی فراتر از آن چیزی است که به نظر می‌رسد و بحث محافظت از او، وارد مرحله‌ی تازه‌ای می‌شود که مهمترین بخش آن پیدا کردن پدر و کشف راز اصل و نصب این زن است.

نام: 

Hitman Agent 47

۶/۹ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Aleksander Bach

ژانر: اکشن، جنایی، مهیج

سال انتشار: ۲۰۱۵



خلاصه‌ی داستان:

داستان در قرن ششم و در ایران به وقوع می‌پیوندد. جایی که سرداری شجاع و سلحشور به نام داستان (جیک جیلنهال) به سبب دلاوری‌ها و رشادت‌هایی که در جنگ‌های متعدد نشان داده است، به عنوان ولیعهد پادشاه ایران منصوب می‌گردد. در همین زمان است که او متوجه می‌شود شن‌های زمان که توسط خدایان برای کنترل زمان به انسان‌ها داده شده بود نزد خائنی به نام نظام نگه داری می‌شود. داستان قصد دارد با کمک شاهزاده‌ای جوان به نام ته‌میننه شن‌های زمان را از چنگ این فرد سودجو خارج کند ولی...

نام: 

Prince of Persia: The Sands of Time

۶/۶ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Mike Newell

ژانر: اکشن، فانتزی، هیجان‌انگیز

سال انتشار: ۲۰۱۰



خلاصه‌ی داستان:

فیلم داستان یک اساسین با نام اگیلار و نواده‌اش کالوم لینچ را روایت می‌کند. این فیلم علاوه بر پیگیری فعالیت‌های اگیلار در اسپانیا و قرن پانزدهم، تلاش لینچ برای بدست آوردن اطلاعات و مهارت‌های لازم در جهت نابودی وارثان فرقه‌ی تمپلرها در زمان حال را به نمایش می‌گذارد و...

نام: 

Assassin's Creed

۵/۸ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Justin Kurzel

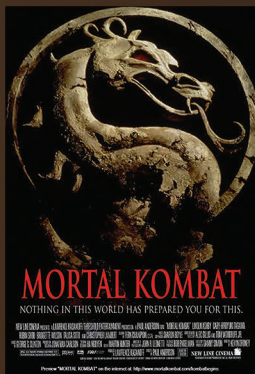
ژانر: اکشن، ماجراجویی، فانتزی

سال انتشار: ۲۰۱۶



خلاصه‌ی داستان:

مورتال کمبت، مسابقات مبارزه‌ای بین نمایندگان زمین و خارج از این جهان می‌باشد که توسط خدایان قدیم در خاورمیانه به وجود آمده است. اگر مبارزان خارج از این جهان موفق به پیروزی در این مسابقات شوند، امپراطور شاکوکان قادر به تسخیر زمین خواهد شد. جانی کیج، قهرمان ورزش‌های رزمی و بازیگر سینماست. او شانگ تسونگ که دارای قدرت‌های ماوراء الطبیعه است را برای مبارزه‌ی نهایی به مبارزه می‌طلبید و...



Mortal Kombat

۵/۸ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Paul W.S. Anderson

ژانر: اکشن، ماجراجویی، فانتزی

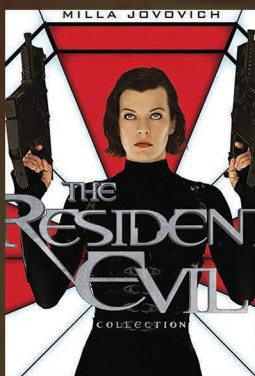
سال انتشار: ۱۹۹۵

نام:



خلاصه‌ی داستان:

ویروس تی که توسط شرکت آمبرلا ساخته شده بود اکنون به سراسر جهان شیوع کرده و موجب تبدیل شدن انسان‌ها به زامبی، موجودات شیطانی و هیولا شده است. آلیس کارمند اسبق این شرکت که هم‌اکنون یک جنگجوی سرکش است، به دوستانش ملحق شده تا وارد هسته‌ی مرکزی شرکت آمبرلا در زیر شهر راکون شوند و آن را برای همیشه از بین ببرند...



Resident Evil

۶/۷ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Paul W.S. Anderson

ژانر: ترسناک، اکشن، رازآلود

سال انتشار: ۲۰۰۲

نام:



خلاصه‌ی داستان:

داستان مادری را روایت می‌کند که برای پیدا کردن بچه‌ی گمشده‌اش سفری خطرناک را آغاز می‌کند و وارد شهری خرابه و ترسناک به نام تپه‌ی خاموش می‌شود. او متوجه می‌شود که در این شهر موجوداتی عجیب با قیافه‌های ترسناک هر غریبه‌ای را می‌کشند و...
سایلنت هیل فیلمی ترسناک به کارگردانی کریستف گانز محصول مشترک کانادا و فرانسه است، که در ۲۱ آوریل ۲۰۰۶ اکران شد. این فیلم اقتباسی از مجموعه بازی‌های ترس و بقا و موفق سایلنت هیل ساخت شرکت کونامی است.



Silent Hill

۶/۶ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Christophe Gans

ژانر: ترسناک، رازآلود

سال انتشار: ۲۰۰۶

نام:



خلاصه‌ی داستان:

لارا کرافت فرزند مستقل و ماجراجوی گمشده‌ای به نام لرد ریچارد کرافت است. او باید از توانایی‌هایش فراتر از حد معمول استفاده کند و به جزیره‌ای مرموز برود تا به راز پدرش که سال‌هاست همه مرده فرضش می‌کنند پی ببرد. لارا باور دارد که می‌تواند به این راز پی ببرد و حتی از درون باور دارد که می‌تواند اثری از پدرش پیدا کند. اما...



Tomb Raider

۶/۳ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Roar Uthaug

ژانر: اکشن، ماجراجویی، مهیج

سال انتشار: ۲۰۱۸

نام:





بررسی انیمیشن

SPIDER-MAN INTO THE SPIDER-VERSE

فیلم ۹۲

۳۲

در سال ۲۰۱۸ که به جز چندین فیلم سینمایی موفق چه از نظر فروش و چه از نظر جلب رضایت منتقدین بقیه آثار از شایستگی آنچنانی برخوردار نبودند، در ژانر انیمیشن یا پویانمایی اوضاع به مراتب نیز بدتر بود و نهایت بتوان ۵ یا ۶ انیمیشن موفق را نام برد که ازین لحاظ سال ۲۰۱۸ را نمی‌توان سال موفقی در این ژانر تلقی کرد.

یکی از انیمیشن‌های موفق امسال که ما قصد معرفی آنرا در این قسمت از نشریه داریم مربوط به اقتباس از شخصیت کامیک بوکی خلق شده توسط کمپانی مارول یعنی مرد عنکبوتی به نام «مرد عنکبوتی: به درون دنیای عنکبوتی (به لاتین: Spider-Man: Into The Spider-Verse)» می‌باشد.

این انیمیشن ۱۲۰ دقیقه‌ای ساخته‌ی کمپانی کلمبیا پیکچرز و سونی به همراه مارول که با بودجه‌ی نزدیک به ۹۰ میلیون دلار ساخته شده است، اکران گسترده‌ی خود را توسط کمپانی سونی از روز ۱۴ دسامبر ۲۰۱۸ آغاز کرد و توانست به فروش ۳۶۹ میلیون دلاری دست پیدا کند.

انیمیشن «مرد عنکبوتی: به درون دنیای عنکبوتی» از بزرگ‌ترین تیم انیماتوری که تاکنون برای خلق یک انیمیشن استفاده شده است بهره‌مند است و این جمله به معنی آن است که ۱۴۰ انیماتور در خلق این انیمیشن با یکدیگر همکاری کرده‌اند.



برای ساخت این

انیمیشن ابتدا فیل لرد و کریستوفر میلر (کارگردانان انیمیشن فیلم لگویی محصول سال ۲۰۱۴ و سری فیلم‌های جامپ استریت) استخدام شدند که فیل لرد در کنار رودنی روئمن (فیلم‌نامه‌نویس فیلم جامپ استریت شماره ۲۲) به نگارش فیلم‌نامه پرداختند و کریستوفر میلر تهیه‌کننده‌ی اجرایی کار لقب گرفت و برای کارگردانی این انیمیشن باب پرسبیچی (از تیم تولید انیمیشن شرک و گربه‌ی چکمه‌پوش)، پیتر رمزی (کارگردان انیمیشن محافظین قصه‌ها محصول سال ۲۰۱۲) و رودنی روئمن با یکدیگر به همکاری پرداختند و برای صدایشگی شخصیت‌های این انیمیشن بازیگران مطرح هالیوودی از جمله هایلی استنفیلد، ماهرشالا علی، نیکولاس کیج، کریس پاین و لियो شرایبر به کار اضافه شدند.

این انیمیشن کمپانی سونی که امسال جوایز معتبری همانند اسکار و گلدن گلوب را کسب کرده است برای کسب این جوایز رقیب‌های قدرتمندی از جمله «قسمت دوم انیمیشن شگفت‌انگیزان» که بعد از ۱۴ سال از زمان اکران قسمت اول آن اکران شده است، استاپ موشن «جزیره‌ی سگ‌ها» ساخته‌ی وس اندرسون و قسمت دوم سری انیمیشن‌های رالف با «نام رالف اینترنت را خراب می‌کند» را شکست داد.

داستان

این انیمیشن

درباره‌ی پسر

نوجوانی به نام مایلز

مورالس است که همواره از

تحسین‌کننده‌های مرد عنکبوتی

می‌باشد که در صدد فرصتی است تا

پدر افسر پلیس خود را به نام جفرسون

را که از مخالفان مرد عنکبوتی می‌باشد و او را

یک هنجارشکن تلقی می‌کند را تحت تاثیر قرار

دهد و نظر او را برگردانند.

اما خود روزی بر اثر یک اتفاق تحت نیش یک عنکبوت

رادیواکتیوی قرار می‌گیرد و دارای قدرت‌هایی همچون مرد عنکبوتی

می‌شود اما در همین حین مرگ مرد عنکبوتی اصلی را از نزدیک می‌بیند و

تصمیم می‌گیرد به قولی که به مرد عنکبوتی در هنگام مرگش داده است، عمل کند

و اینجاست که ماجراهای اصلی این انیمیشن آغاز می‌شود.





کمپانی سونی برای اینکه انیمیشن مردعنکبوتی را متفاوت‌تر از سایر فیلم‌های ساخته شده طی چندین سال اخیر این شخصیت از جمله سه‌گانه‌ی مردعنکبوتی سم ریملی با بازی توبی مگوایر در نقش مردعنکبوتی، دوگانه‌ی مارک وب با نام مرد عنکبوتی شگفت‌انگیز با بازی اندرو گارفیلد در نقش اصلی و همین‌طور مردعنکبوتی اخیر با بازی تام هالند خلق کند، دست به یک تغییر زد و با استفاده از ایده‌ی جهان موازی در شاخه‌ی فیزیک چندین مرد عنکبوتی را وارد داستان می‌کند که این انیمیشن را از فیلم‌ها و انیمیشن‌های چندین سال اخیر این شخصیت متمایز می‌کند. یکی دیگر از نکات جالب این انیمیشن که به صورت سه بعدی ساخته شده است اما گاهی تصاویر دو بعدی هم در آن بکار رفته است که قابل تشخیص است، این اثر به حالت کتاب‌های کامیک بوکی است بدین صورت در جایی که داستان روایت می‌شود و یا صدایی از شخصیت‌ها خارج می‌شود گوی انگار از صفحه‌ای به صفحه‌ای بعد می‌رویم و ما صدا را نوشتاری مشاهده می‌کنیم.

در هنگام تماشای این انیمیشن ما دیگر شاهد یک مردعنکبوتی نیستیم که به تنهایی احساس مسئولیت کند و حتی گاهی احساس ناامیدی و خستگی در برابر نجات دنیا بکند، بلکه ما شاهد دسته‌ای از آدم‌ها و شخصیت‌های مختلف هستیم که با یکدیگر اتحاد دارند و برای یک هدف واحد می‌جنگند همانند فیلم‌های ابرقهرمانی چندین سال اخیر کمپانی‌های مارول و دی‌سی.

اما شاید زیباترین جذابیت این انیمیشن زمانیست که ما با چندین مردعنکبوتی مواجه می‌شویم و هرکدام از آن‌ها ادای احترامی هستند به تاریخ سینما و انیمیشن. برای درک این نکته کافیست به شخصیت پیتراپارکری که همانند کارآگاه‌ها لباس می‌پوشد که ادای احترامیست به فیلم‌های نوآر (فیلم‌های نوآر فیلم‌هایی با مضمون معمایی و جنایی هستند که اغلب در شب رخ می‌دهند و سینمای فرانسه را مهد تمدن این فیلم‌ها می‌دانند) و شخصیت پنی پارکر که برگرفته از انیمه‌های ژاپنی و کتاب‌های مصور آن که به مانگا مشهور هستند نگاه بیاندازید.

در فیلم‌نامه لحظات شاد و شوخی‌های بامزه‌ای گنجانده شده است که به خوبی از آب درآمده‌اند و محال است که در مواجهه با آن‌ها خنده بر لبان شما نشیند اما از لحظات احساساتی این انیمیشن نیز نباید گذشت که گاهی تا عمق وجود ما می‌رود و بیننده را دچار احساسات درونی خود می‌کند که این به خوبی نشان‌دهنده‌ی یک فیلم‌نامه‌ی تقریباً کم‌نقص و کارگردانی فوق‌العاده‌ی آن است.

به طور کلی می‌توان این انیمیشن را یک اثر تماشایی برای نوجوانان و بزرگسالان دانست که به ما نشان می‌دهد گاهی فارغ از نیروهای ابرقهرمانی این اتحاد و همبستگی بین اقشار جامعه‌ست که می‌تواند ما را در مسیر پیروزی هدایت کند.

اگر تاکنون موفق به دیدن این انیمیشن نشده‌اید یا در دیدن آن شک و تردید دارید کافیست سری به نمرات آن در سایت‌های امتیازدهی معتبر از جمله IMDb بزنید که تا بدین لحظه با رأی حدود ۱۵۹ هزار کاربر موفق به دریافت نمره‌ی ۸٫۵ از ۱۰ شده است و در سایت متاکریتیک که نظر منتقدین را جمع‌آوری می‌کند، میانگین امتیاز ۸۷ را از نظر ۵۰ منتقد دریافت کرده است و در سایت راتن تومیتوز رضایت ۹۷ درصدی مخاطبین را به همراه داشته است.

Spider-Man: Into the Spider-Verse

۸٫۵ از ۱۰

IMDb

کارگردان: در مقاله نام برده شده

ژانر: انیمیشن، فانتزی

سال انتشار: ۲۰۱۸

نام:

ژانر:

سال انتشار:

کارگردان:

نویسنده:

موزیک:

تولید:

توزیع:

سال انتشار:



«فرافوران جذب عضو»

«گرفتن»

«انیمیشن»

«بازی سازی»

از دانشجویان و علاقمندان دعوت به عمل می‌آید تا در فعالیتهای
کانون بازی‌های رایانه‌ای حضور داشته باشند و ما را در بخش‌های
مختلف همراهی نمایند.

به منظور همکاری، عضویت و شرکت در برنامه‌های کانون بازی‌های
رایانه‌ای می‌توانید به اتاق ۴۰۴ واقع در طبقه‌ی چهارم دانشکده‌ی فنی
و مهندسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب مراجعه کنید.

تخته‌وگویی



برای دانلود اسکن کنید



بازی جدید کانون بازی‌های رایانه‌ای



کانون بازی‌های رایانه‌ای

دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب

برای اطلاع از آخرین اخبار کانون بازی‌های رایانه‌ای می‌توانید ما را در شبکه‌های اجتماعی با آدرس wtiau_gc دنبال کنید.

