



GamesSource

mag@gamesource.ir
gamesource.ir

مجله الکترونیکی گیم سورس

شماره چهارم

مرداد ۱۳۹۳

August 2014



DESTINY

- ▮ The Sims 4
- ▮ The Last of Us: Remastered
- ▮ Risen 3: Titan Lords

هایپ

Hellraid

▮ مصاحبه با تهیه کننده بازی Hellraid

▮ ۱۰ برتر: ۱۰ کلاه برتر در بازی ها



مجله الکترونیکی گیم سورس

رایگان دانلود کنید!

گیم سانس

بهزاد شعبانی
سر دبیر



محمد نعمتی
مدیر مسئول



صاحب امتیاز: مجموعه خبری و تحلیلی گیم سورس



علیرضا شجاعی
طراح



بهزاد شعبانی
سر دبیر



محمد نعمتی
مدیر مسئول



محسن فراهانی



قاسم نجاری



نریمان هروی



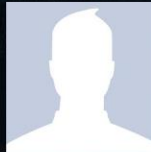
سپهر ترابی



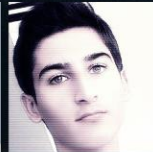
محمد صاکی



امیر والی



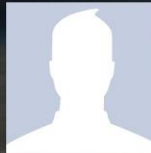
هامون محمدی



امیرحسین هاشمی



آرمین فروهی



رضا حاج محمدی



پاپیون کروات زاده

با درودی دوباره به قول این مجری به گرمی تابستان. باز هم باید گله کنیم از این که از بازی خبری نیست و پوسیدیم تو این گرما از بس که فقط سایت های مختلف رو ریلود کردیم؛ به خصوص این گیم سورس. اما کم کم این عطش داره تموم میشه و اواخر تابستان امسال سه چهار تا بازی درست و حسابی عرضه میشه که ما هم تو این شماره پیش نگاه درست و حسابی روش داشتیم. اما باز هم مصاحبه اختصاصی این بار با تیم بازیسازی Techland که یکی از مطالب با ارزش این شماره از مجله الکترونیکی گیم سورس هست و با مطالعه ی این مصاحبه قطعاً به اطلاعات جدید بسیاری از بازی Hell-raid دست خواهید یافت. ضمن این که بخش نوستالژی رو هم تحت عنوان "یادته...؟" به مجله اضافی کردیم بلکه بتونیم برخی ها رو به سفر در زمان وادار کنیم. خلاصه این که امیدوارم از شماره ی چهارم مجله الکترونیکی گیم سورس هم لذت ببرید.

تا یادم نرفته، یه خسته نباشید ویژه هم به علیرضا بگم که باز هم برای ما سنگ تموم گذاشت.

در وهله اول یه خسته نباشید میگم به همه ی کنکوری های عزیز چه اونایی که با رتبه خوب قبول شدن چه اونایی که کلاً رتبهشون بیشتر شبیه کد شارژ ایرانسل هست، در وهله دوم خدمت همه گیم سورسی های عزیز که در حال مطالعه این متن بنده هستید سلام عرض میکنم و امیدوارم هر جا که هستید ایام به کامتون باشه. بعد از تقریباً ۳۲ روز با شماره چهارم مجله الکترونیکی گیم سورس در خدمت شما هستیم. به یاری طرفداران همیشگی گیم سورس تونستیم شماره سوم آمار و ارقام هیجان انگیزی رو به دست بیاریم. شماره سوم مجله الکترونیکی گیم سورس از روز انتشار تا به این ساعت ۱۰ هزار بار دانلود شده و این رو ما مدیون همکاری وبلاگ ها و وبسایت هایی هستیم که خودجوش تصمیم به انتشار مجله گرفتند و تا گفته نماد که تقریباً یک چهارم آمار دانلود از شبکه های اجتماعی هست. هر شماره سعی داریم با بازیسازان خارجی مصاحبه داشته باشیم هدف ما چیزی بزرگتر از یک مجله الکترونیکی پارسی زبان هست پس هرچه بیشتر به ما کمک کنید تا مجله رو به جایی که واقعا بهش تعلق داره برسونیم.

این شما و این همه شماره چهارم مجله امیدوارم خوشتون بیاد.

خوش باشید- ایام به کامتون

- ۳ News
- ۴ Hellraid Hype
- ۸ Interview: Marcin Kruczkiewicz
- ۱۰ Risen 3 Titan Lords Preview
- ۱۲ The Sims Preview
- ۱۴ Destiny Preview
- ۲۰ The Wolf Among Us E4 Review
- ۲۲ Ultra Street Fighter IV Review
- ۲۴ Oddworld New 'n' Tasty Review

- ۲۵ The Walking Dead S2 E4 Review
- ۲۷ EA Sports UFC Review
- ۲۹ The Swapper Review
- ۳۰ BattleBlock Theater Review
- ۳۰ 41148 Review
- ۳۱ Profile: TLOU Remastered
- ۳۷ Do You Remember?
- ۳۸ Papiyon
- ۳۹ Top10: Character's Hats



KONAMI رسماً تایید کرد که فروش نسخه PS4 عنوان Metal Gear Solid V: Ground Zeroes سه برابر بیشتر از نسخه Xbox One می باشد!

به تازگی کمپانی Konami جدیدترین آثار فروش بازی های خود را داده است و در این آثار مشخص کرده است که فروش نسخه ی PS4 عنوان Metal Gear Solid V: Ground Zeroes بسیار بیشتر از نسخه ی Xbox One این بازی بوده است. به هر حال از آن جایی که Metal Gear Solid 4 در انتظار PS3 بود، شنیدن چنین خبری دور از انتظار نبود؛ ضمن این که همه ما می دانیم که کنسول PS4 از رقیبش یعنی XONE به طور چشمگیری پیش افتاده است.



محیط و فضای ۴: A Thief's End Uncharted تاریک نخواهد بود، آپجارتد هنوز هم دارای معیطی شاد هست.

اگر اولین تریلر بازی ۴: A Thief's End Uncharted را در E3 امسال دیده باشید، حتما شما هم این احتمال را داده اید که این بار شاهد محیط های تاریک در بازی خواهیم بود ولی اخیراً ناتی داگ با رد این احتمال، از رنگ بندی های متنوع و مشابه نسخه های قبیل Uncharted خبر داده است. از طرفی دیگر بنابر مصاحبه ای که Eurogamer با چندی از کارکنان Naughty Dog انجام داده، ظاهراً این استودیو از تجربه هایی که در بخش گرافیک و طراحی از The Last of Us کسب کردند، قطعاً در روند ساخت ۴ Uncharted هم استفاده خواهند کرد پس بهتر است شاهد اطلاعات بیشتری از این بازی باشیم تا ببینیم این بار دستپخت ناتی داگ چگونه خواهد بود.



نسخه ی بازسازی شده ی Resident Evil در سال ۲۰۱۵ منتشر خواهد شد. و این بهترین خبر ممکن برای طرفداران بازی های ترسناک به خصوص فن های دو آتیشی ه سری Resident Evil است. نسخه ی اصلی این بازی در سال ۱۹۹۶ عرضه شد اما در سال ۲۰۰۲ یک کام Resident Evil Remake برای Gamecube و در سال ۲۰۰۸ این بازی را برای کنسول Wii عرضه کرد و حالا هم قرار است تا بازی گرافیک HD، مدل های سه بعدی و سیستم کنترل جدید و صداگذاری ۵.۱ برای پلتفرم های PS4 / PC / XONE / PS3 در اوایل سال ۲۰۱۵ عرضه شود.



عنوان Evolve نیز تا سال ۲۰۱۵ تاخیر خورد! کمپانی بزرگ Take-Two آمار مالی جدید خود را منتشر کرد و بنابر این آمار وضعیت مالی این کمپانی بهتر از آن چیزی که انتظار می رفت می باشد. جدا از این آمار کمپانی Take-Two رسماً خبر تاخیر خوردن عنوان Evolve را اعلام کرد و مشخص کرد که این عنوان در سال ۲۰۱۵ و در تاریخ ۱۰ February (بیست و یکم بهمن ماه) منتشر خواهد شد. حتماً به یاد دارید که Evolve به دلیل نمایش هایش در E3 ۲۰۱۴ به طرز چشمگیری مورد تحسین صاحب نظران واقع شد و شاید همین تمجیدها باعث شده تا سازندگان این بازی برای عرضه ی آن، حساسیت بیشتری داشته باشند.



Call of Duty: Advanced Warfare دارای یک بخش Co-op کامل و صدها ساعت گیم پلی است. به تازگی در طول مصاحبه ی اخیری که با آقای Mi-chael Condrey موسس استودیوی Sledgehammer Games انجام شده ایشان صحبت هایی را در رابطه با اینکه چرا این نسخه همانند نسخه های قبلی نمی باشد انجام داده اند:

"با وجود سه سال زمان برای ساخت بازی، موتور بازیسازی جدید، نسل جدید سخت افزار ها و یک برند جدید شما خواهید دید که این نسخه همانند Call of Duty های دیگر نمی باشد. ما برای ساخت این بازی افراد، منابع و زمان کافی را در اختیار هالیوودی کرد و بازی نیز دارای صدها ساعت گیم پلی در بخش چند نفره می باشد. Call of Duty: Advanced Warfare دارای یک بخش Co-op کامل می باشد. ساخت اینگونه چیزها و محتویات نیاز به یک ارتش از بزرگان این صنعت دارد."



نسخه جدید سری Assassin's Creed با نام Rogue برای کنسول های نسل هفتمی معرفی شد. مدتی پیش تریلری که قرار بود از این بازی در نمایشگاه Gamescom پخش شود لیک شد و به همین دلیل یوبیسافت این عنوان را زودتر از موعد معرفی کرد و توضیحاتی در مورد این عنوان داد.

در بازی Assassin's Creed: Rogue شما در نقش فردی با نام Shay Patrick Cormac میباشید. شخصیت اول بازی از طرف برادران خود مورد خیانت قرار گرفته و بر همین دلیل از گروه Assassins ها جدا شده و به تمپار ها پیوسته تا انتقام خونینش را از برادران قسم خورده اش بگیرد. این نسخه از بازی یک پلی ارتباطی میان Assassin's Creed III و Assassin's Creed IV: Black Flag خواهد بود. همچنین گفته شده که دریاوردی بازم در این نسخه جزو ارکان اصلی می باشد اما پیشرفت های زیاد و چشمگیری داشته است.



سونی هم دروغ می گوید! همانطور که می دانید بازی Killzone: Shadowfall عنوان انحصاری کنسول PS4 که گفته شده است با رزولوشن ۱۰۸۰p اجرا میشود، بصورت طبیعی دارای رزولوشن ۱۰۸۰p نمی باشد و با استفاده از تکنولوژی بنام Temporal Reprojection توانسته است به ۱۰۸۰p برسد.

بتازگی Edelson PC در همین راستا از شرکت سونی برای دروغ گفتن و همچنین تبلیغات دروغ در مورد رزولوشن واقعی بازی Killzone: Shadowfall شکایتی ترتیب داده است و بدنبال پیش از ۵ میلیون دلار جریمه نیز می باشد. Edelson PC پیش از این سابقه ی شکایت از GearBox بدلیل تبلیغات دروغ در مورد رزولوشن Aliens: Colonial Marines را هم دارد.

هنوز نتیجه ی این شکایت مشخص نشده است اما در روزهای آینده باید منتظر ماند و دید که کدام طرف میتواند پیروز شود.



عنوان Ryse: Son of Rome انحصاری Xbox One برنده ی جایزه ی بهترین گرافیک از سوی مراسم SIGGRAPH شد.

عنوان Ryse: Son of Rome انحصاری Xbox One که توسط استودیوی Crytek ساخته شده است بدون شک یک شاهکار فراموش نشدنی در زمینه ی گرافیکی و ویژگی های بصری می باشد. این بازی هنوز نیز یکی از زیباترین بازی های انحصاری کنسول Xbox One می باشد و سرانجام نیز استودیوی Crytek به دلیل تلاش بسیار زیاد خود برای ساخت چنین گرافیک بسیار زیبایی برنده ی جایزه ی مراسم SIGGRAPH به دلیل بهترین گرافیک شد.

SIGGRAPH یک فستیوال سالانه در زمینه ی گرافیک های کامپیوتری و تکنیکی می باشد و این مراسم نیز در تاریخ ۱۰ آگوست در کشور کانادا و شهر ونکوور برگزار خواهد شد.

سپهر ترابی



نفرین

Hellraid



خانواده های نفرین شده، حمله شیاطین به یک خانه، حضور اجنه در قمر ها، این ها را همگی در افسانه ها، کتاب های تاریخی و داستان ها شنیده ایم. خانواده ای که نفرین شد و یکی پس از دیگری مردند. همین قضیه نفرین شدن تبدیل به یکی از موضوع های داغ شده تا نویسندگان در دنیای سینما و بازی های ویدئویی داستان هایی بی نظیر را خلق کنند. نویسندگان استودیو Techland هم بی کار ننشسته اند و با توجه به این موضوع داستانی نوشته اند و مشغول ساخت بازی Hellraid هستند.

استودیو Techland که چند سالی است به طور جدی شروع به فعالیت کرده، توانسته موفق عمل کند و عنوانی قوی همچون Dead Island را روانه بازار کند. شاید برایتان جالب باشد که بدانید چه شد که این استودیو تصمیم به ساخت Hellraid گرفت. شنیده اید که میگن همینطوری یهو بی ساخت بازی Hellraid هم همینطوری یهو بی انجام شده و در طی یک اتفاق بسیار جالب تیم سازنده تصمیم به ساخت این عنوان گرفتند. تیم Techland مشغول ساخت یک مود برای Dead Island بوده اند که در آن امکان استفاده از اسلحه های زمان قرون وسطی مهیا باشد. در همین بین هم یکی از برنامه نویسان تیم پروژه ای جانبی و کوچک را توسط این اسلحه های قدیمی می سازد. همین جا است که تیم سازنده می فهمد جنگیدن با چنین اسلحه هایی چقدر لذت بخش است. همین امر باعث می شود تا جرقه ساخت Hellraid در ذهن سازندگان زده شود و دست به کار شوند. هنوز اطلاعات زیادی در مورد داستان بازی فاش نشده است و باید منتظر Gamescom بود و دید که آیا اطلاعات گسترده تری از داستان مشخص می شود یا خیر. ولی تا اینجا می دانیم که ما در بازی نقش آخرین بازمانده از یک خانواده نفرین شده را داریم. برای همین مجبور به جنگ با شیاطین هستیم. مشخص نشده که چرا و برای چه خانواده ما نفرین شده است و این شیاطین از کجا آمده اند. ولی با توجه به تریلر ها و دمو در می یابیم محل وقوع داستان در قرون وسطی است. قرون که قلعه ها محل زندگی پادشاهان بودند و سلاح جنگجو ها تیر و شمشیر بود.

پس انتظار می رود شاهد پیش های داستانی خوبی باشیم و داستانی جذاب در طی بازی روایت شود. ولی باید گفت که بازی فقط بخش داستانی و تک نفره ندارد. تمرکز اصلی تیم سازنده بر بخش Co-Op بازی است و قصد دارند تا در این بخش سنگ تمام بگذارند. بخش داستانی بازی را ۲ تا ۴ نفره می توان بازی کرد و در قلعه های بازی مشغول کشتن شیاطین شد. به غیر از بخش داستانی شاهد بخش های Mission و Arena نیز هستیم. اینطور که پیداست در این دو بخش نیز می توان به صورت گروهی و همزمان بازی کرد. بخش Mission بدین شکل است که شیاطین ابتدا در یک مرحله به شما حمله می کنند که فاقد بخش داستانی است و فقط هدف شما جنگیدن با آن ها است. پس از کشتن تعداد مشخص و صرف زمان معین مرحله به اتمام می رسد و وارد مرحله جدیدی می شوید و دوباره مشغول مبارزه می شوید. اما در بخش Arena در یک محیط قرار می گیرید و آماده مبارزه ای سخت می شوید چون این بار هر لحظه به تعداد گروه شیاطین اضافه می شود و کار شما سخت می شود و دشمنان موج موج به شما حمله می کنند. این تنوع در بازی و همینطور بخش Co-Op فقط عنوانی زیبا را به ارمغان می آورد.

اما تو این دوره و زمانه خط داستانی و سیستم و نوع مراحل دیگر در اولیت تمامی گیر ها نیست. گیم پلی نوآورانه و گرافیک خارق العاده این چند هفته مد شده است. سازندگان Hellraid هم سلیقه مردم را به خوبی می شناسند برای این بخش های نیز با برنامه جلو آمده اند.

بازی Hellraid عنوانی اول شخص و Hack & Slash است و همانطور که در بالا گفتیم هدف اصلی سازندگان بخش Co-Op بازی است. اگر بخواهیم طبق تریلر ها بازی را مورد قضاوت قرار بدهیم باید بگوییم کنترل بازی بسیار روان است و استفاده از اسلحه های قرون وسطی همگی لذت بخش به نظر می رسند. تعداد اسلحه ها هم تقریباً زیاد است و مشکل تکراری بودن ندارند. اسلحه هایی همچون شمشیر، تبر، چاقوهای پرتابی، گرز و غیره در بازی حضور دارند و منتظر هستند تا بر گلوئ نازنین شیاطین فرود بیایند! اما گیم پلی بازی به همین جا ختم نمی شود. همانطور که گفتیم داستان بازی در مورد شیاطین و نفرین و این جور چیز ها است پس باید منتظر حضور جادو هم بود. به خاطر همین طراحان بازی قابلیت استفاده از جادو را نیز در بازی گنجانده اند. در حین مبارزات با یکی از دست هایتان سلاح دست می گیرید و با دیگری دشمنان را جادو می کنید. همانند تنوع اسلحه ها، جادو ها نیز از تنوع خوبی برخوردار هستند. دشمنان را می توانید یخ بزنید، آتش بزنید و کلی کار دیگر بر رویشان انجام دهید و کلی کیف کنید! اما اگر کسی در این بین دوست نداشته باشد جادوگر باشد و بخواهد در دو دستش فقط اسلحه ها وجود داشته تکلیفش چیست؟ خوشبختانه سازندگان فکر این هم کرده اند و این قابلیت را در بازی قرار داده اند تا بی خیال جادو شوید و اسلحه ها را در دو دست بگیرید. از این بحث که بگذریم می رسیم به نوع ضربات و کمبو ها. در طول تریلر های منتشر شده از بازی می بینیم که همانند دیگر عناوین در این سبک دو نوع ضربه سبک و سنگین وجود دارد که با



زیادی از کلاس های بازی به بیرون درز نکرده است. همچنین در طی مراحل این قابلیت وجود دارد تا با کسب امتیاز و تجربه مهارت های خود را بهبود ببخشید و در بازی پیشرفت کنید. درخت مهارت در بازی بدین شکل طراحی شده تا برای سیستم مبارزات قسمت جادو و استفاده از سلاح سرد را جداگانه تقویت کنید و در طی بازی شاهد مبارزه هایی زیبا باشید.

سیستم تقویت اسلحه ها نیز در بازی وجود دارد که برای مثال می توان قدرت شمشیر را بالا برد تا با تعداد ضربات کم تر دشمنان قوی تری را از بین برد. اینطور که به نظر می رسد قابلیت تلفیق اسلحه ها نیز در بازی وجود دارد ولی قطعی نشده است.

بازی Hellraid پتانسیل آن را دارد تا به یک بازی بسیار قوی تبدیل شود و تا سال های بعد نیز شاهد شماره های متعددی از آن باشیم. البته همه این ها بستگی به محصول نهایی دارد. باید ببینیم این نفرین درون داستان بازی گریبان گیر سازندگان می شود یا آن ها محصولی بی عیب و نقص را منتشر می کنند. البته طبق گفته سازندگان قرار است اطلاعات وسیع تری از بازی در طول نمایشگاه Gamescom منتشر شود. به هر حال باید منتظر ماند و دید!

سازندگان در ابتدا قصد داشتند که از نسخه پنجم این موتور استفاده کنند ولی این نسخه توانسته نظر آن ها را جلب کند به همین خاطر نسخه ششم را انتخاب کرده اند تا کیفیت بصری بازی اشکالی نداشته باشد.

با توجه به سبک بازی انتظار می رود تا آزادی عمل برای شخصی سازی کاراکتر اصلی نیز وجود داشته باشد. این بار هم سازندگان انتظاراتمان را برآورده کرده اند و این قابلیت در بازی وجود دارد. طبق گفته سازندگان این بخش بیش از اندازه وقتشان را گرفته و برایش خیلی زحمت کشیده اند. جز، به جز، کاراکتر را می توان شخصی سازی کرد و تیم هنری سعی کرده به گونه ای این قسمت ها را طراحی کند تا در آخر کاراکتر یکپارچه به نظر برسد. آقای Kruczkiewicz در مورد این بخش نیز چنین گفته اند: جزئیات به قدری برای ما در این بخش مهم بود که شبانه روزی برای آن کار کرده ایم و آرتیست های ما سعی داشتند تا همه چیز یکپارچه به نظر برسد. همانطور که در بالا گفتیم این امکان وجود دارد تا کاراکتر دو اسلحه به دست بگیرد. برای انجام این کار باید به بخش شخصی سازی بیایید تا این کار صورت بگیرد. لباس ها و کلاس های مختلفی نیز در بخش شخصی سازی وجود دارند که ظاهر شخصیت شما را تغییر می دهند. البته هنوز اطلاعات

دشمن برای ما مهم بود ظاهر آن برابمان مهم نبود. هدف اصلی آن ها این است که در طول مبارزات همیشه سیستم جنگیدن خود را تغییر دهیم و به یک شکل تا پایان یک مرحله نچنگیم و مجبور بشویم تا از استراتژی های مختلفی برای پیروزی استفاده کنیم. از طرفی محیط های بازی نیز بسیار زیبا و متنوع هستند. تا به حال در دموهای منتشر شده از بازی محیط هایی همچون روستا، جنگل، قلعه، قصر، سرداب و غیره مشاهده شده که قدرت تیم هنری بازی را به رخ می کشد.

اما هر چه که تنوع دشمنان و محیط بازی هم زیاد باشد کیفیت بصری بسیار مهم است. با توجه به این که مقصد بازی نیز کنسول های نسل هشتم و رایانه های شخصی است پس گرافیک بخش مهمی از بازی است. دشمنان طراحی بی نظیری دارند و تیم هنری سنگ تمام گذاشته است. تمامی شیاطین درون بازی اعم از دشمنان معمولی و غولخراها دارای جزئیات فوق العاده ای هستند. محیط های درون بازی نیز این چنین هستند. طراحی شگفت انگیز آرتیست های بازی هوش از سر هر کسی می برد. قلعه ها و جنگل ها به قدری سایه زنی و تکسچر قوی ای دارند که هر گیمری آن ها را ببیند تحسین می کند. تمامی این زیبایی ها هم به خاطر موتور ۶ Chrome Engine است.

تلفیق آن دو می توان ضربات زیبایی را نثار شیاطین کرد. علاوه بر آن کمبو نیز در بازی وجود دارد که گیم پلی بازی را از یکنواختی خارج می کند.

این روز ها دیگر در بازی ها استفاده از محیط پیرامون طی مبارزات امری عادی و البته ضروری است. این مکانیک چند وقتی است که به طور جدی وارد بازی ها شده و کمک زیادی به تکراری شدن گیم پلی بازی می کند. در Hellraid نیز عوامل محیطی زیادی وجود دارند که توسط آن ها می توان دشمنان را از بین برد. مانند لوستر های بزرگی که از سقف آویزان هستند و می توان بر روی سر دشمنان رهش کرد. از این دست کار ها در محیط بازی زیاد می توان انجام داد.

اما پس از سیستم مبارزات نوبت به تنوع در مدل دشمنان و محیط بازی می رسد. طبق گفته تهیه کننده بازی آقای Marcin Kruczkiewicz تیم سازنده Hellraid تمام وقت مشغول ساخت و طراحی دشمنان و غولخراهای جدید است تا بازی کن ها در طول بازی کمبودی از این بابت حس نکنند. علاوه بر تنوع دشمنان، رفتار و هوش دشمنان برای سازندگان نیز بسیار مهم است. به قدری که خود آقای Kruczkiewicz در این رابطه می گوید: آن قدری که نوع سیستم مبارز هر



مصاحبه اختصاصی

گیم سورس با

Marcin Kruczkiewicz

تهیه کننده بازی

Hellraid



سپهر ترابی

ویژگی های بخش Co-Op تمرکز دارد. به این معنی که شخصی سازی برای ما بسیار اهمیت دارد. هنگام ساخت یک کاراکتر شما قادر به شخصی سازی آن هستید و از تمامی موارد موجود می توانید استفاده کنید. تیم هنری ما بابت این بخش خیلی زحمت کشیده است و سعی کرده تا تمامی اجزا یکپارچه جلوه کنند و شخصی سازی به بهترین شکل ممکن فراهم شود.

۷. پلتفرم اصلی شما برای عرضه Hellraid کدام یک از پلتفرم ها است؟

ما اصلا به سمت علاقه هایمان نرفتیم. کل تیم ما در تلاش است تا تجربه ای یکسان بر روی کنسول ها و PC به وجود بیاورد مخصوصا از لحاظ گیم پلی.

۸. همانطور که دموی بازی دیدیم شخصیت اصلی بازی هم از شمشیر استفاده می کند و هم از جادو. تمرکز شما بر روی طراحی جادو بود یا اسلحه ها؟

سیستم مهارت و کل سیستم مبارزه بازی ما بر پایه ادغام بدون مرز جادو ها و اسلحه ها است. بازی کن ها این توانایی را دارند تا در حین مبارزات بین جادو و سلاح سوییچ کنند و در مبارزات خود تنوع ایجاد کنند. اما بگذارید تا نکته ای بگویم. ممکن است کسی دوست داشته باشد تا از جادو ها چشم پوشی کند و با هر دوستش اسلحه حمل کند و با دو اسلحه بجنگد. برای این امر می توانید به بخش شخصی سازی بروید و این کار را انجام دهید. ما نمی خواهیم تا جلوی خودمان را بگیریم و فقط از الگوهای قدیمی استفاده کنیم. ما می خواهیم آزادی تمام به بازی کن ها بدهیم

بر روی بخش اکشن دارد و بسیار کندتر صورت می گیرد.

۵. تنوع در نوع دشمنان یکی از مهم ترین بحث ها در بازی هایی مثل Hellraid است. چند نوع دشمن و غولآخ در بازی خواهیم دید؟

ما نمی خواهیم در مورد تعداد مشخص دشمنان صحبت کنیم. ما در حال اضافه کردن دشمنان زیادی به بازی هستیم و حتی همین الان که مشغول صحبت هستیم و مشغول طراحی دشمن ها هستیم. در طول بازی غولآخ متنوعی وجود خواهند داشت. همینطور برای طراحی نوع دشمنان در تلاش هستیم تا هر دشمن حالت حمله مخصوص خودش را داشته باشد. برای مثال shield-bearing skeleton تفاوت بسیار زیادی با skeleton های معمولی دارد و شما را به چالش می کشد. او پشت سپرش پنهان می شود و زره سنگینی به تن دارد و ضربه های مهلکی به شما می زند که تعادلان را به هم می زند. هدف ما این نبوده تا دشمنان فقط از نظر ظاهر فرق داشته باشند بلکه خواستار این بوده ایم تا بازی کن همیشه فعال باشد و مشغول عوض کردن حالت حمله اش باشد که این بستگی به نوع دشمنان دارد.

۶. شخصی سازی کاراکتر ها یکی از بخش جالب بازی های ویدئویی است. در رابطه با شخصی سازی در Hell-raid صحبت کنید.

Hellraid عنوانی است بسیار قدرتمند که بر روی

با گذشت زمان، منابع بیشتری باعث شد تا ما به سمت Hellraid منحرف شویم. و تصمیم گرفتیم آن را به یک پروژه تمام عیار تبدیل کنیم. در یک زمان مشخص ما تصمیم گرفتیم تا از موتور بازی Dead Island یعنی Chrome Engine ۵ استفاده کنیم ولی آن موتور توانایی برآورده کردن نیاز های ما را نداشت بنابراین تصمیم گرفتیم تا از موتور ۶ Chrome Engine استفاده کنیم.

۳. لطفا داستان بازی را توضیح دهید. همانطور که در دموی بازی دیدیم شخصیت اصلی مشغول جنگیدن با شیاطین بود. ما در بازی انسان هستیم یا شیطان؟

شما در بازی نقش یک انسان را دارید که آخرین بازمانده از یک خانواده نفرین شده است. حمله شیاطین به شخصیت اصلی باعث می شود تا او دارای اضطراب بشود و همینطور یک نیروی قدرتمند و قدیمی را به دست بگیرد. از همین رو او تلاش می کند تا جلوی شیاطین را بگیرد.

۴. خیلی از گیمر ها بر این عقیده هستند که Hellraid و Skyrim شبیه به یک دیگر هستند. نظر شما در باره چیست؟

ممکن است شباهت هایی در سبک بصری وجود داشته باشد ولی در دیگر بخش های تفاوت زیاد است. Hell-raid یک بازی level-based و اکشن یا به عبارتی یک بازی اول شخص Hack & Slash است. در صورتی که Skyrim یک بازی محیط باز RPG است که تاکید کمتری

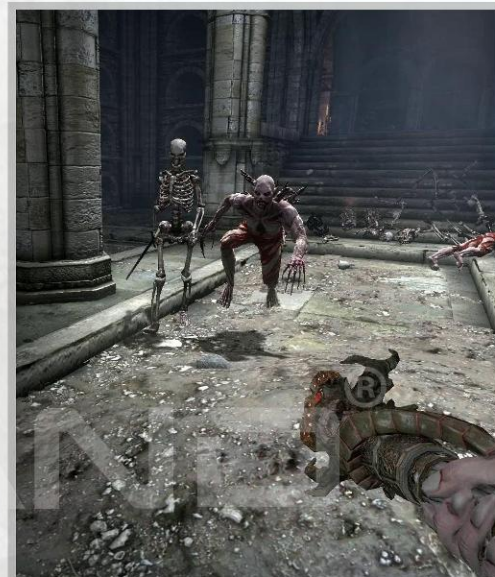
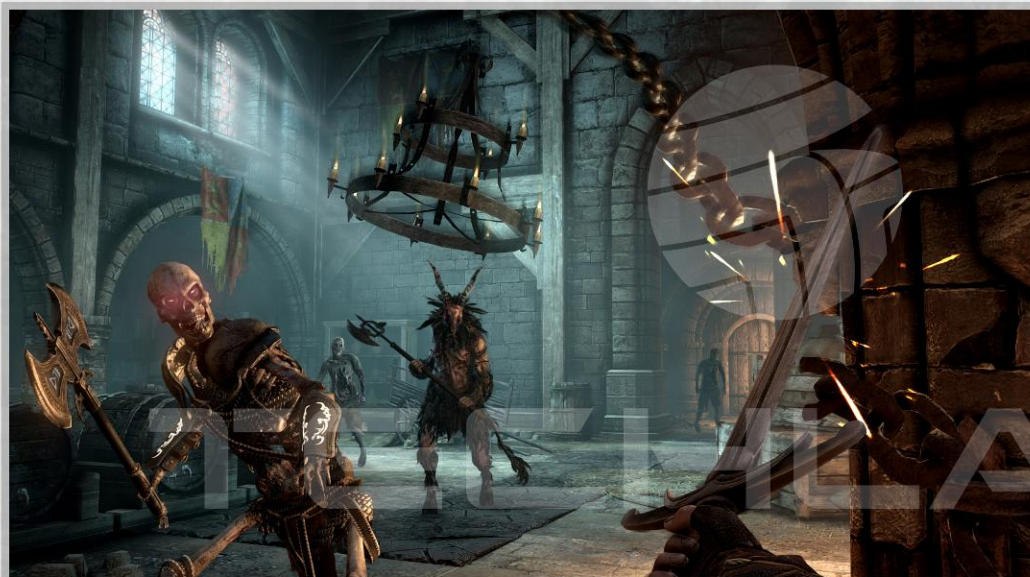
خوب می رسمیم به بحث جذاب مصاحبه های خارجی البته از نظر خیلی ها که این مصاحبه های ما صحت نداره و به قول معروف گفتمنی فیکه. ولی ما مثل همیشه به حرف برخی از دوستان کار نداریم و با قدرت ادامه می دیم. این بار با استودیوی Techland هماهنگی های لازم انجام شد و با تهیه کننده بازی Hellraid مصاحبه ای داشتیم. مصاحبه ای که در نوع خودش جالب و جذاب و البته خواندنی است.

۱. در ابتدا لطفا خودتان را برای معرفی کنید و بگویید از چه سالی وارد Techland شدید؟

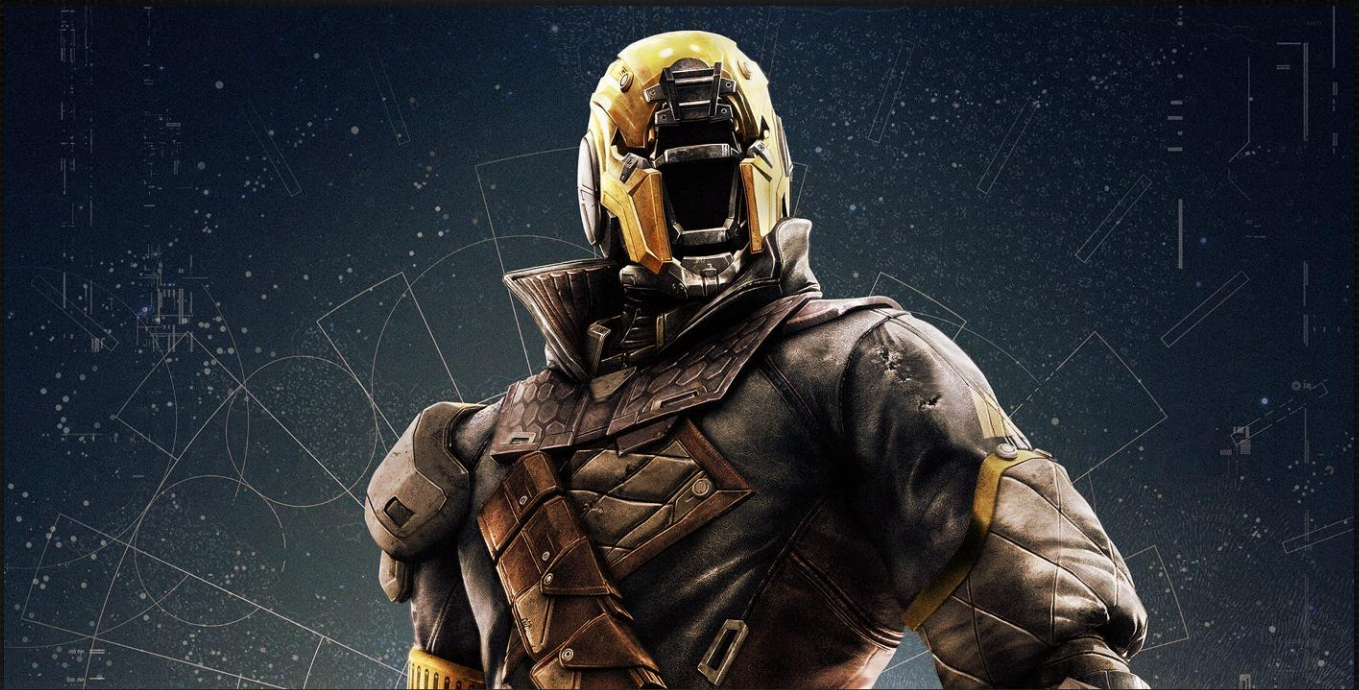
من Marcin Kruczkiewicz تهیه کننده بازی Hellraid هستم. از سه سال پیش تا به حال مشغول کار در تکلند هستم و قبل از آن بر روی پروژه های متعدد IT فعالیت می کردم.

۲. چه زمانی تصمیم به ساخت Hellraid گرفتید؟ و چه زمانی ایده ساخت بازی به ذهنتان رسید؟

آغاز ساخت Hellraid از زمانی شروع شد که ما اسلحه های قرون وسطی را به عنوان یک مود برای Dead Island طراحی کردیم. یکی از برنامه نویسان ما با آن ها یک پروژه جانبی کوچکی ساخت. متوجه شدیم که کشتن انبوهی از زامبی ها با شمشیر و تبر جنگی واقعا چیز جالبی است. بنابراین در راستا ما گام دیگری برداشتیم. قبل از این که ما کار خاصی انجام بدهیم مردم بسیاری شروع به اضافه کردن بیت ها و جزئیات به مود بازی کردند و ما با پروژه نوپایی روبه رو شدیم.



PREVIEW



Risen 3

TITAN LORDS

بازگشت به ریشه‌ها

تایتان‌ها به جنگ و جدال خود بر روی دنیا ادامه می‌دهند، علاوه بر این یک تهدید بسیار بزرگ از سوی موجودات شیطانی متوجه مردم این سرزمین شده است. داستان بازی درباره‌ی یک قهرمان بی‌نام و نشان جوان است. در آغاز ۳ Risen روح ما توسط یک ارباب سایه قدرتمند بلعیده می‌شود که ما هیچ وسیله‌ای برای دفاع از خود نداریم. طبیعتاً ما میخواهیم چیزی را که از دست داده ایم را بازپس بگیریم ولی ما به مقداری کمک جادویی نیازمندیم تا به این هدف دست پیدا کنیم و به همین ترتیب ماجرا آغاز میشود. ما آزادی این را داریم که هم از جهت انسانی و هم از جهت شیطانی به نتیجه دلخواه برسیم.

بر اساس دستوری از پادشاه، جادوگرهایی که احترام و منزلت والایی داشتند به عنوان مشاوران پادشاه انتخاب شدند. حالا آنها بخاطر پاپوش تبدیل به یاغی‌های کشور شده‌اند. آنها بصورت جزا در جزایر دور افتاده‌ی Tanis با حفاظتی گروهی به نام محافظان زندگی می‌کنند. شما به عنوان قهرمان این بازی باید به باشگاه محافظان جزیره بپیوندید و با یادگیری افسون‌های قوی و جادوی کریستال آنها در میان سرزمین‌ها سفر کنید، دشمنان خود را نابود و دنیا را نجات دهید. بنابر اطلاعات اندکی که از بازی منتشر شده است، شما می‌توانید از شمشیر و جادوی خود و بسیاری از ضربه‌های در نظر گرفته شده در کمبوهای خود که در آن شما باید زمان بندی درستی داشته باشید به صورت ترکیبی استفاده کنید. از دشمنان ما می‌توان جنگجویان اسکلتی، کرگدن‌ها، خرچنگ‌های غول‌پیکر، جوجه اردک و بوقلمون‌ها را می‌توان نام برد.

Piranha Bytes (PB) این سری نقش آفرینی را از تم دزدان دریایی گونه‌ی نسخه دوم را به ریشه‌های خود یعنی به سوی تمی فانتزی قرون وسطایی برمیگرداند. PB با بازی Risen ۲: The Dark Waters این را ثابت کرد که آنها می‌توانند مدرن باشند. در نسخه دوم سیستم مبارزه بهبود و پیشرفت چشمگیری داشت و همه چیز گرد هم آمد تا تم جدیدی از دزدان دریایی به وجود آید؛ با این وجود از عظمت و ابهت آن کاسته شد همانطور که استدیو در تلاش رسیدن به جاه طلبی‌های خود بود. بازی حاوی ایده‌های خوبی بود اما اجرای آنها رضایت بخش نبود و از آغاز بازی روند گیملی بسیار کند و گسل‌کننده بود؛ البته طرفداران هم بخاطر کمبود افسون‌ها از آن ناامید شده بودند.

تیم اعتماد به نفس خود را از دست نمی‌دهد تا جایی که می‌توانند خودشان را از منگنه‌ی طرفداران بخاطر ضعف بازی قبلی بیرون آورند. Risen ۳ نه تنها چندین فرقه و جناح به بازی اضافه نمیکند بلکه آن به سمت محیط آشناتری به نام محیط قرون وسطایی سوق داده می‌شود. در همین رستا جنگل‌ها و خرابه‌هایی برای جست و جو و اکتشاف در بازی تعبیه شده‌اند که می‌توانید حسابی در آن‌ها گشت و گذار کنید. جادوی کریستالی بازگشته است اما سازنده هنوز به طور کامل مفاهیم نسخه قبل را دور نریخته و بازیکن می‌تواند به عنوان یک دزد دریایی نیز ایفای نقش کند. جزایری وجود دارند و همچنین مناطقی با الهام از دریای مدیترانه و مناطق استوایی و برخی از آنها حتی از Risen ۲ نیز بازگشته‌اند.

دنیا توسط خدایان به فراموشی سپرده شده است،



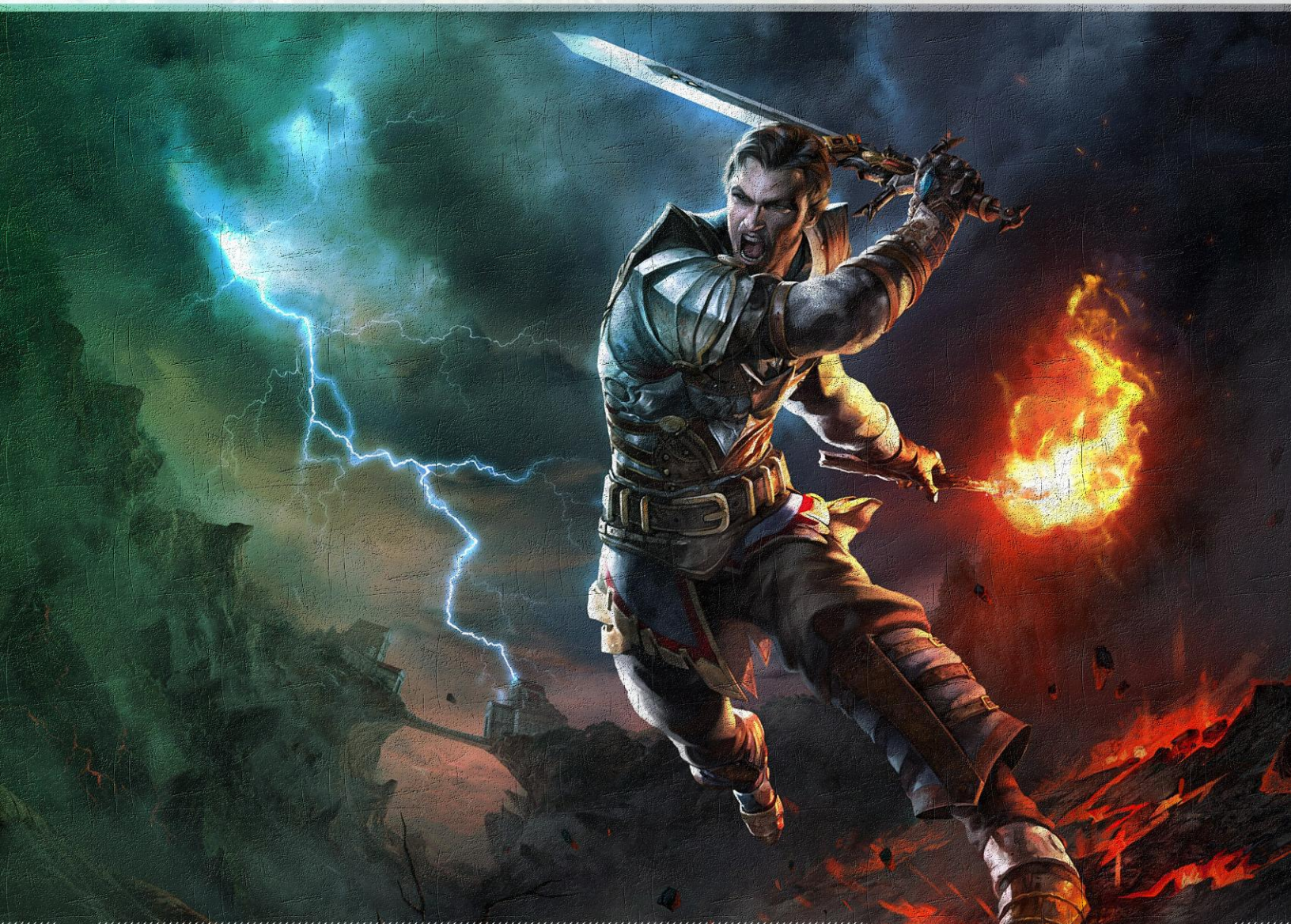


فرمت‌های زیادی برای ارتقا دادن خود در دنیای این بازی وجود دارد. برای بعضی فعالیت‌ها ما امتیازهایی به نام Soul Point دریافت می‌کنیم در حالی که در موارد دیگری ممکن است از آنها کسر شود. در ضمن یک سیستم شهرت نیز در بازی گنجانده شده است که به تناسب دشواری کار انجام شده به شما جایزه می‌دهد.

Risen ۳: Titan Lords از یک موتور بهبود یافته استفاده می‌کند که سطح جزئیات بیشتری را نمایان می‌سازد اما هنوز هم گفت و گو‌های داخل بازی انیمیشن‌های کمتری دارند که اگر با نمونه‌های مشابهی مانند Risen ۲: The Witcher و Wild Hunt و Dragon Age: Inquisition مقایسه شود مقداری تاریخ مصرف گذشته به نظر می‌رسد؛ اما جلوه‌های بصری اولویت اول تمرکز PB نیست، بلکه هدف و جاه‌طلبی اصلی آنان مکانیزم بازی و اکتشاف است.

تنوع انتخاب‌ها و مقدار زیادی از گزینه‌ها برای تیم سازنده مهم است. Risen ۳ یک تجربه‌ی غیر خطی برای بازی‌کننده رقم می‌زند، بازیکن تصمیم می‌گیرد که به کجا برود و هیچ ترتیب ثابت رویدادی وجود ندارد. چندین پایان و همچنین راه‌های مختلفی برای انجام ماموریت‌ها وجود دارد. به مانند بازی‌هایی مثل Divinity: Original Sin این چیز است که ما را به سمت این بازی جذب خواهد کرد.

به گفته‌ی سازندگان این بازی، بازیکن را در جهان بازی غرق خواهد کرد، رویکردی که در یک بازی با روند خطی تر



زندگی
با هوش
مصنوعی

The Sims 4™



حرکات و اعمال سیم‌ها نسبت به گذشته طبیعی‌تر شده است. عملکردهای چندگانه آن‌ها هنگام راه رفتن بیان‌کننده‌ی احساسات آنهاست. "سیمز" یک شیبه‌ساز زندگی است و به شما اجازه می‌دهد تا کاراکتر و دنیای خود را به هر شکلی که می‌خواهید بسازید و جای‌جای آن را تحت کنترل خود بگیرید. این بازی از نسخه اول تا نسخه سوم محبوبیت زیادی بین گیمرها بدست آورده و جا افتاده است. نسخه سوم با اینکه قابلیت‌های جدیدتر و بهبود یافته‌تری نسبت به نسخه دوم به همراه داشت، اما در مقابل بسیاری دیگر از ویژگی‌های خوب نسخه دوم را از دست داده بود و به نوعی می‌توان گفت نسخه دوم جالب‌تر بود. "سیمز" همواره به بازیکنان اجازه داده تا ظاهر و چهره شخصیت و محل زندگی خود را هر آنطور که علاقه

آب دستتان است زمین بگذارید و به سراغش بروید. چرا که تجربه‌ای شیرین از یک شیبه‌ساز زندگی را برای شما به ارمغان می‌آورد. طوری که نظیر آن را در هیچ بازی دیگری نخواهید دید. امسال هم مانند هر سال EA با دستی پر پا به نمایشگاه E3 گذاشت و با نمایش‌های رنگارنگ همگان را به وجد آورد. یکی از این نمایش‌ها، نسخه چهارم سری بازی The Sims بود. (البته شایان ذکر است که این عنوان ابتدا در ۲۰۱۳ Gamescom به طور مختصر مفید معرفی و در E3 به طور کامل به جزئیات آن پرداخته شد.) در واقع می‌توان گفت که این نسخه نه تنها دنباله‌ای جدید برای این بازی می‌باشد، بلکه مسئولیتی سنگین به دوش دارد و قرار است ابرادرات زیادی که در نسخه سوم شاهد بودیم را از یادها ببرد.

هایی هرچه عمیق‌تر و تاثیرگذارتر بر شخصیت‌های بازی به وجود آید. فراموش نکنید که اینبار سیم‌ها قادر به تجربه طیف وسیعی از احساسات هستند. و عملکرد شما بر سرنوشت آنها اثرگذار است. در سیمز ۴ زندگی‌ای را تجربه خواهید کرد که قبلاً تجربه نکرده‌اید. هر انتخاب شما بر زندگی سیم (کاراکتر) شما اثر می‌گذارد که این اثر متقابلاً بر خانواده و اطرافیان و حتی رابطه‌های شما با دیگران موثر است. بگذاریم! اگر از آن دسته از افرادی هستید که به بازی‌هایی با سبک "مدیریت" و "شیبه‌ساز" علاقه دارید، مطمئناً نام بازی رایانه‌ای محبوب و معروف شرکت EA یعنی The Sims به گوش‌تان خورده است؛ یا اگر غیر از این بوده و تا به حال قادر به تجربه این سری بازی نبوده‌اید و علاقه‌ای به این سبک بازی‌ها دارید، پیشنهاد می‌کنم به

مدیریت زندگی و یک خانواده بس سخت است و دشوار! اما اگر در دنیای مجازی یک بازی رایانه‌ای این امر عملی شود، شرایط چه گونه خواهد بود؟ عملکرد و تصمیم‌گیری‌های شما چگونه خواهد بود؟ همه اینها چه تفاوتی با زندگی واقعی شما دارد؟ سوال دیگر این است که کار شما سخت است یا آسان؟ مطمئناً سختی‌های خودش را دارد. اما فکرش را بکنید فارغ از هرگونه قانون‌ها و تهدیدهای دنیای واقعی، کنترل زندگی کاراکتری مجازی را در دنیایی مجازی بدست بگیرید و هرطور که می‌خواهید برای او تعیین و تکلیف و ریسک کنید! ممکن است لذت بخش باشد. اما همیشه اینطور نیست! چرا که اینبار با The Sims 4 طرف هستیم. احساسات و عواطف در این نسخه فوران کرده و حرف اول را می‌زند و ممکن است فراز و نشیب



و شکستهای زندگی را به وسیله ی یک گیمپلی قدرتمند و خلاقانه به سیم شما بچشانند. برای پی بردن و درک هرچه بیشتر و بهتر این گیمپلی و هوش مصنوعی قدرتمند، دوستان و آشنایان محله خود را به خانه تان دعوت کنید و شاهد فعالیت ها و رفتارهای آنها باشید. اکثر این ویژگی ها در نسخه های قبلی وجود داشته (اما مقداری کم رنگ تر) و در هر نسخه جدیدتر ایرادات گذشته برطرف شده؛ اما به گفته ی سازندگان، در این نسخه از بازی یعنی The Sims 4، این قابلیت ها هرچه بهتر و مؤثرتر واقع شده است. چرا که ویژگی های جسمی و روحی سیم قبلی ما غنی تر از قبل شده است و سرشار از ابزارهای صوتی و بصری خواهد بود که یکایک آنها به انتخاب های شما در شروع بازی و در بخش شخصی سازی بستگی دارد. یکی از نکات قوتی که در این نسخه به چشم می خورد این است که این بار دیگر

نسبت دهید و یا هر چقدر که می خواهید به احساسات، ویژگی ها و صفات او درجه و حد و حدودی بدهید و بر لظفه به لظفه زندگی کاراکتر خود نظارت داشته باشید و مسیر زندگی او را شکل دهید. شما می توانید تعیین کنید که سن سیم تون ثابت باشه یا متغیر. این مورد فقط در رابطه با سیم های تحت کنترل شما صدق نمی کند، بلکه می توانید همین تصمیم گیری را نیز در رابطه با باقی سیم های موجود در بازی بگیرید. بازی دارای ابزارهایی خلاقانه، سیم هایی باهوش تر و پر احساس تر است که به کمک این ویژگی به بازیکنان اجازه کنترل ذهن، جسم و قلب آنان را می دهد. همچنین سازندگان بازی از این نسخه با نام سیمز هوشمند یاد کرده اند و آنرا هوشمندترین نوع گیمپلی در تاریخ سیمز خوانده اند و قرار است لذتها، پیروزی

حرکات و اعمال سیم ها نسبت به گذشته طبیعی تر شده است. عملکردهای چندگانه آن ها هنگام راه رفتن بیان کننده ی احساسات آنهاست. "سیمز" یک شیبه ساز زندگی است و به شما اجازه می دهد تا کاراکتر و دنیای خود را به هر شکلی که می خواهید بسازید و جای جای آن را تحت کنترل خود بگیرید. این بازی از نسخه اول تا نسخه سوم محبوبیت زیادی بین گیمرها بدست آورده و جا افتاده است. نسخه سوم با اینکه قابلیت های جدیدتر و بهبود یافته تری نسبت به نسخه دوم به همراه داشت، اما در مقابل بسیاری دیگر از ویژگی های خوب نسخه دوم را از دست داده بود و به نوعی می توان گفت نسخه دوم جالب تر بود. "سیمز" همواره به بازیکنان اجازه داده تا ظاهر و چهره شخصیت و محل زندگی خود را هر آنطور که علاقه دارند شخصی سازی کنند. به او روحیات و اخلاقیات



بازی ما نیازی به اتصال به اینترنت ندارد. محیط هایی و محله هایی که سیمز شما میتواند خانه بسازد و زندگی کند بسیار بیشتر شده و با استفاده از ابزارهای جدیدی که در این بخش یعنی خانه سازی گنجانده شده است، این کار بسیار لذت بخش و آسان تر از قبل خواهد بود. فقط کافیست با کشیدن و رها کردن دیوارها این کار را انجام دهید. ویژگی جالب دیگری هم به این بخش اضافه شده که بازیکن میتواند اتاقی را که از قبل ساخته و در آن وسیله چیده است با Drag & Drop به هر جایی که میخواهد انتقال دهد. همچنین منو های ناکار آمدی که در نسخه سوم شاهد آن بودیم کنار گذاشته شده و به جای آن با کلیک بر روی هر قسمت از بدن کاراکتر خود، قادر به اعمال تغییرات مورد نیاز خود خواهید بود. به طوری که شکل اندام های بسیار متنوعی از کاملا لاغر تا بسیار چاق در اختیار شما قرار می گیرد. این تغییرات در این نسخه به طرز شگفت آوری دقیق تر شده و گسترش یافته است تا جایی که شما می توانید بر روی صورت کاراکتر خود چین و چروک ایجاد کنید و حالت حرکت بدن سیم، مدل لیغند زدن و حتی حالت راه رفتن و صدای حرف زدن او را نیز شخصی سازی کنید! قابلیت های دیگری نیز نظیر خالکوبی، ریش و سیبیل، آرایش و زیورآلات نیز دارای تنوع بیشتری خواهند بود. نکته جالبی که در رابطه با وزن سیم ها در این نسخه وجود دارد، این است که اگر سیم شما بر اثر پرخوری و ورزش نکردن چاق شود یا بر اثر کم خوری لاغر شود بر روحیه و احساسات او تاثیر خواهد گذاشت. با نسبت دادن ویژگی های مختلف، مثل نابغه و خلاق بودن به سیم خود، با سریع یاد گرفتن امتیاز های موجود در بازی را سریع تر بدست آورید. یا با افزودن ویژگی شاد بودن، صاحب کاراکتری فعال و خوشحال باشید. مسلما در کنار این همه نکات مثبت، نکات منفی نیز در این عنوان وجود دارد. در همین رابطه سازندگان بازی گفته اند که در ابتدای عرضه، در بازی خبری از استخر و نوزادان نیست که همین باعث نگرانی

طرفداران این عنوان شده و بازخوردهای منفی نیز به همراه داشته است. اما یکی از سازندگان بازی، آقای Ryan Vaughan وعده داده است که در آینده تمام نیاز های بازی تامین خواهد شد. یکی دیگر از قابلیت هایی که بطور کل از "سیمز" حذف شده است، ابزار تغییر رنگ اجناس و دیوارهاست. در صورتی که این قابلیت در نسخه ی قبلی وجود داشت. شما به وسیله ی این قابلیت توانستید جنس و بافت یک میز چوبی یا هر چیز دیگری را تغییر دهید و آن را در فضای مجازی به اشتراک بگذارید تا دیگران نیز در بازی خود از آن استفاده کنند. اگر تریلر گیمپلی منتشر شده از بازی را ببینید، کاملا متوجه پیشرفت نکردن گرافیک بازی بلکه پسرفت کردن آن شده اید که باز هم باعث نگرانی بسیاری از طرفداران شده است. در کل بازی سیمز به گونه ایست که می توان از سطح گرافیک پایین آن چشم پوشی کرد. اگر بخاطر داشته باشید؛ در نسخه سوم سری بازی سیمز شما به عنوان یک فرد مسئول در خانواده وظیفه داشتید تا قبوض آب یا برق را پرداخت کنید. در صورتی که شما قبوض را پرداخت نمی کردید، برق و ... شما قطع نمی شد. اما در The Sims 4 دیگر از این خبرها نیست. چون اگر شما قبوض خود را پرداخت نکنید یا در پرداخت آنها تاخیر کنید؛ آب، برق و یا هر چیز دیگری که قبض آن پرداخت نشده باشد؛ قطع می شود. به هر حال باید صبر کرد و دید که دست پخت "Maxis" این بار چه طعمی دارد.



پایان ستاره شب، طلوع سپیده صبح

DESTINY





کنم. اما در ابتدا گفتم قدرت ادراک! سعی کنید در متن علاوه بر لذت خواندن، قوه‌ی ادراک خود را به کار انداخته و ببینید که چه چیز حاصل خلاقیت این جوانان بعضاً کم سن و سال خارجی می‌شود. چون به همان اندازه شما هم جوانید و خلاقیت دارید. آه، خواهشا با استدلال‌هایی چون، امکانات محدود است و منابع یادگیری نداریم و بودجه تخصیص داده نمی‌شود و ... خود را در زیر ضعف‌های خلاقیت خود پنهان نکنید. من هم چون شما کمترین بهره‌ای از خلاقیت ندارم ولی نکته‌ای را مد کار قرار داده‌ام که همیشه: ببینم، بشنوم، تصمیم بگیرم.

بسیار خب! شروع می‌کنیم. منهای برخی نویسنده‌های بزرگ گیم ایران که سعی در ریشه‌یابی و فهم نکات جذاب بازی و صدها فاکتور دیگر دارند، برخی از دوستان عزیز که تا دیروز در مرحله‌ی اول بازی ارواح سپاه ۲ مانده بودند، پیش خود می‌اندیشند که: ای جانم! حال که پیش‌نمایش بازی دستنی سهم من شده، اول بحث هیلو را پیش می‌کنم تا خواننده جذب شود و سپس به بحث اصلی می‌پردازم. فارغ از این حقیقت که طرفداران سونی و کنسولش یک هیلو می‌خواستند، باید این دو مغوله را از یکدیگر تفکیک داد و به حساب هر کدام جداگانه رسید. بنابراین قصد بنده این نیست و ابداع مقایسه‌ای از هیلو و دستنی به میان نخواهم آورد و در سر نخواهم پروراند که هیلو چه بود و چه شد و مستر چیف چه کرد و کورتانا چرا ...!

می‌بینند، می‌شنوند، تصمیم می‌گیرند. یک فرمول بسیار ساده که ما قدرت ادراک آنرا نداریم. به راستی کجای کاریم؟ آنها کجای کارند؟ ما چه در سر داریم؟ آنان چه می‌اندیشند؟ حال برای پی بردن به اصل خلاقیت به سه چیز نیاز داریم. تفکر، تعقل، تحلیل! این‌ها را داریم؟ آه، خدای من به کلی فراموش کردم که بگویم بحث از چیست! قبل از این‌ها محور خلاقیت بازی سازان را در سر دنبال می‌کردم و گفتم، چه قدر خوب است که فرای این مرز و بوم، هزاران انسان، سخت در حال ایده‌پردازی و ایجاد خلاقیت هستند تا ساعتی چند از اوقات فراغت میلیون‌ها انسان دیگر را خاطره‌ساز کنند. استودیو‌هایی با پشتوانه‌ی غول‌های رسانه‌ای و سرگرمی و با بودجه‌های میلیون‌دلاری، افراد خلاق را تربیت می‌کنند و نوابغی را به عرصه‌ی جهانی معرفی می‌کنند که برای به خدمت گرفتنتان حاضرند تا میلیون‌ها دلار برای آنها نیز خرج کنند. اما شاید با خواندن این چندخط خسته شده باشید و بگویید که: آه، این نویسنده هم وقت گیر آورده و به جای پیش‌نمایش دانه منله با پارقی نصیحت می‌کنه! پس از آنجایی که امیدگمی برای آینده‌ی گیم ایران متصورم، قصد اذیت شمارا ندارم و این مقدمه‌ی پرمحتوا را رها نموده و با فرمول منقرض شده‌ی: بنویس، بخون، هاپ‌شن، کمترین چیزی یاد بگیرند و در نهایت چشمه‌ی خلاقیت آنها خشک شود و مکرراً تقلید را پیشه کنند، داستان را شروع می‌

برای درک صحیح یک بازی و دید روشن نسبت به ایده‌ها و نوآوری‌های آن، اگر سنگ بنا این باشد که باید ساخته‌های قبلی سازنده مقایسه شود، به دلیل تقدم یکی بر دیگری، مبنای ایده‌ها و خلاقیت‌ها را باید بازی قدیمی گذاشت و بازی جدید را با رد کردن از فیلتر آپشن‌های بازی قدیمی سنجید. تا جایی که مثلاً بپرسید که: آیا سرعت پرتاب نارنجک و مکانیزم آن در این بازی مثل آن بازی است یا نه؟ مطلقاً کاریست بس باطل که موجب می‌شود ایده‌ای هرچند کوچک از بازی جدید که قرار بوده فارغ از هرگونه مقایسه و ایجاد مینا، در دید گیر و خواننده قرار بگیرد، به طرز فجیعی نابود شده و این یعنی حماقت تمام. ضمیمه‌ی این مسئله، توضیح دهم که قصد بنده خدایی ناکرده این نیست که جزو بزرگان عرصه‌ی نویسندگی هستم! نه بالعکس. بنده سعی در روشنگری این مسئله دارم که آن دسته از نویسندگان بعضاً خردسال با القای طرز تفکر نابودگرشان، و با مقایسه‌ای از ریشه باطل، ذهنیت شمارا در دست گرفته و با قیاس این دو چنان شمارا از راه به در خواهند کرد که برای همیشه با تعصب به یک مسئله نگاه می‌کنید و ابداع منکر این نخواهید شد که: مرغ یک پا دارد! شرکت بانجی سال ۲۰۱۰ بود که از یارگارش جدا شد و اعلام کرد که با کمپانی اکتیویژن یک قرارداد به مدت ۱۰ سال امضا کرده است. هرچه بود شرکت بانجی و افراد خلاقش یکی از برترین شوترهای علمی - تخیلی تاریخ را به ما هدیه دادند. هیلو ای که برای هر هوادار مایکروسافت و ایکس باکس، بت مقدسی است که تا عمر باقیست، جانانه پرستش می‌کنند. گفتم که قصد مقایسه ندارم، اما به هرروی باید متذکر شد که بانجی با هیلو چه‌ها که نکرد! در سوی دیگر خاکریز (آخر چرا جنگ؟؟؟)، سپاهیان سونی و اسلحه‌های درون دستشان (کنسولشان)، با متخصصانه نگاه کردن به بانجی، همیشه یک هیلو می‌خواستند و برایشان سری کیلزون سمبلی بود قابل ستایش ولی نه در برابر هیلو. اما چه می‌شد اگر اینبار سپاهیان سونی به خواسته‌ی خود می‌رسیدند؟ چه می‌شد اگر بانجی این مهم را ممکن می‌ساخت؟ اینبار بخت با این سپاهیان





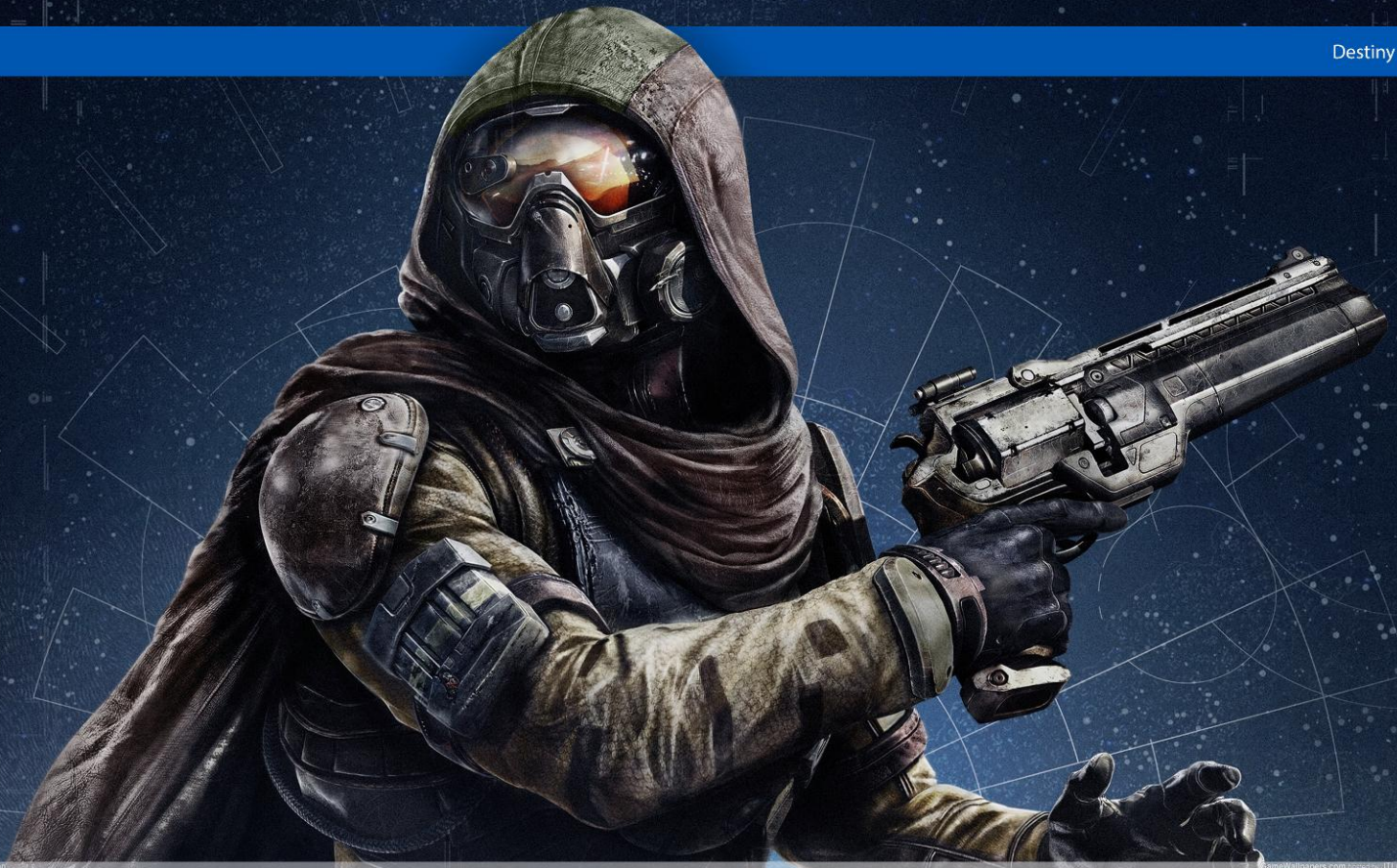
یار بود و بالاخره به چیزی که مدت‌ها آن دسته از پیشقراولان‌شان آرزو می‌کردند، دست یافتند. بانجی در ای ۳ بود که در کنفرانس سونی، اعلام کرد که در حال ساخت و توسعه‌ی یک بازی است. بازی‌ای که منبع الهامات آن هیلویی فراموش‌نشده‌ی است. سپس با به‌نمایش گذاشتن دمویی از بازی، با صدایی واضح و رسا فریاد زد: ما و دستنی آمدیم! همان چیزی که طلب داشتید. هواداران این سبک از جبهه‌ی سونی، غرق در رقص و سرور، آواز شادی سر میدادند و یکدیگر را بابت این خبر خوشحال‌کننده، بغل می‌کردند. اما به راستی دستنی چیست و چرا اینهمه هوادار برای خود دست و پا کرده است؟



و باشما در میان می‌گذارم!!! در حقیقت زمانی که زمین در حال انقراض و نابودی نسل طلایی انسان‌ها بود، منجی‌ای پیدا شد که هم اکنون آنرا با نام "مسافر" می‌شناسیم. یک کره‌ی عظیم‌الجثه که هیچ‌کس نمی‌دانست اصلا از کجا آمده، برای چه آمده و چرا اصلا به زمین در جلوگیری از نابودی کمک کرد؟ برخی از مردمان براین باورند که مسافر یک کشتی بزرگ است که می‌تواند با آن سراسر منظومه را گشت. برخی اینگونه تصور می‌کنند که مسافر یک موجود حساس یا نوعی هوش مصنوعی است. عده‌ای دیگر هم متصوراند که این مسافر، یک خداست. این مسافر درست بالاتر از تنها مکان قابل سکونت زمین یعنی "آخرین شهر" واقع شده و در هوا معلق است. وسعتش دیوانه‌وار است و شمارا ساعت‌ها محو تماشا خواهد کرد. کره‌ای که شمارا به فکر فرو خواهد برد. در ذهن شما سوالاتی ایجاد خواهد کرد. اینکه واقعا چرا مسافر به ما کمک کرد یا کسی تا بدین لحظه نمی‌داند ولی هرچه بود و هست این مسافر عاشق زمین است و تا مرز نابودی برای دفاع

سری گرایس قرارداد نصف این امکانات را مشاهده نمی‌کنیم. این را بدین سان گفتیم، که برخی از خوانندگان عزیز که برای دفعات ابتدایی است که متونی در مورد بازی دستنی می‌خوانند، متصور نباشند که وقتی بنده خطاب می‌کنم ۷۰۰ سال بعد، دیگر ذهنشان قدرت تخیل آن برهه را نداشته باشد. اما فکر هم نکنید که قرار است با سنگ و چوب به جنگ دشمنان بروید. همانطور که پیشتر گفتیم بازی ۷۰۰ سال بعد از یکسری وقایع زمین را نشان می‌دهد. جایی که زمین مورد حملات فجیعی قرار گرفته است و درست زمانی که همه‌ی امیدها بریاد رفته بود و نسل طلایی انسان‌ها، با جوهره‌ی خود حداقلی می‌کرد. مثل اکثر وقایع علمی-تخیلی دیگر، منجی زمین پدیدار می‌شود. اما منجی ما در بازی دستنی کیست، کیست که چه عرض کنم! بفرمایید چیست؟؟ چیزی که هیچ‌کس در مورد آن چیزی نمی‌داند. ابتدا و مطلقا هیچ چیز. پسند به این که نام آن "مسافر" می‌باشد. اما مگر می‌شود کسی چیزی نداند در موردش! نه دیگر اینطور هم نیست. بنده یکسری چیزها میدانم





خطاب کرد. چراکه آنها با تلفیق قدرت های مسافر با سلاح های در اختیارشان اتفاقات جالبی را رقم میزنند. وارلاک؛ گردن کلفتان آخرین شهر! تنها جمله ای که در وصف این کلاس به ذهنم رسید این بود. اینان علاقه به حمل سلاح های سنگین دارند و تخصصشان این است. نوعی قلدرمحل نیز به حساب می آیند. علاوه بر این گفته شده است که منبع الهامشان مسترچیف بوده است. حال با این اوصاف تژاد و کلاس، خود کیم پلی در چه وضعی به سر می برد؟ اگر یک کلمه برای توصیف کیم پلی بازی باشد، به یقین آن روانی و ضرب آهنگ کیم پلی است. قصد مقایسه ندارم، و نخواهم داشت. اما بازی کمی از هیلو دارای ضرب آهنگ بیشتری است و شما حین بازی سرعت بالاتر کیم پلی را متوجه خواهید شد. البته برای اینکه بیشتر در مورد ریزه کاری های سرعت کیم پلی بدانید، باید با کسانی که بتای بازی را تجربه کرده اند صحبت کنید. گذشته از ضرب آهنگ و سرعت کیم پلی، بانجی در فضا سازی خوب بازی نیز

انسان ها، که دارای شکل ظاهری ساده هستند و از قدرت بدنی بالایی برخوردارند. اووکنز؛ که دارای خلق و خوی مرموز و عجیب و غریب هستند و به گفته ی بانجی دارای شکل ظاهری زیبایی هستند. اکزو؛ این تژاد ژن های مسترچیف را به ارث برده اند و دارای روحیه ی مبارزه ی بالا و بسیار سرسخت و توانمند هستند. اما فارغ از بحث تژادها شما قابلیت پا گذاشتن در کلاس های مختلف را دارید. کلاس هایی که هر کدام ویژگی های خاص خود را دارند هستند و بسته به نوعشان عملکردهای به خصوصی را ارائه می دهند. کلاس های موجود در بازی نیز بدین ترتیب است: هانتز؛ این کلاس در قالب نیروهای شناسایی تعریف شده و برای آن منبع الهاماتی چون هن سولو از سری استاروارز در نظر گرفته شده است. تایتان؛ این کلاس را به نوعی می توان جادوگران هم

..... یک لحظه صبر کنید!! کمی آهسته تر! این قهرمان نه کسی مثل شپرد است و زن و مرد و سرد و گرم بودنش معین شده! خب پس لابد هوای خالیست! نه اینطور هم نیست. این قهرمان خود شماست. خود شما. حال بنگرید به خود ببینید، مردید یا زن؟ کاپتان شپرد می توانید باشید؟ اخلاقتان چطور است؟ آیا تکنیک مبارزات تخیلی را دارید؟ اگر این فاکتورها برای شما قابل شمارش اند، پس ورودتان را به جمع "نگهبانان آخرین شهر" خوش آمد می گویم. در ابتدای بازی شما قادر بدین هستید که کرکتر خود را بسازید. همانطور که دلتان می خواهد. مرد یا زن بودنش را تعیین کنید. موهای وی کوتاه باشد یا بلند؟ مورتش چه شکل و شمایی داشته باشد؟ و از این گونه سفارشی سازی ها که در اغلب بازی هایی که الفان های ارپی جی درشان خودنمایی می کند، هستند. اما برای کرکتر شما تژادهای مختلفی در نظر گرفته شده است. این تژادها به ترتیب:

از آن ایستاده است. اما بهتر است بگویم برای دفاع از "آخرین شهر" ایستاده است. چراکه زمینی دیگر باقی نمانده. تنها مکان قابل سکونت که مسافر با ساطع کردن هاله ای از خود سعی در حفاظت از آن دارد. از آن در مقابل حملات موجودات بیگانه محافظت می کند. ولی در نهایت برآستی مسافر چیست؟ حال با تمام این اوصاف، آیا ما بازماندگان هویج تشریف داریم و باید فقط چیزی مثل مسافر مارا نجات دهد؟! خیر! قطعاً خیر. یک بازی که تم داستانی آن از محور بقا و حماسه ی دفاع گذر می کند، مگر می شود قهرمانی نداشته باشد. هیلوی بدون مسترچیف چیست؟ ویچر بدون گرالت چیست؟ آتچارتد بدون ناتان چیست؟ توم رایدر بدون لارا چیست؟ مگر می شود این قهرمانان حضوری نرسانند و اسمش را بازی گذاشت! خب حال گذشته از این، فهمیدیم که در دستنی قهرمانی داریم؟ خب، این قهرمان کیست؟ کسی مثل کاپتان شپرد است؟ یا نه؟ اصلاً زن است یا مرد؟ پیر است یا جوان؟





تک تک آپجکت های بازی با دقت فوق العاده صورت گرفته است و محیط های زیبایی را در بازی مشاهده می کنید. داینامیک بودن آنها نیز فیزیک بازی را یک رده جلوتر سوق می دهد تا دیگر من زبانم کلمه ای در وصف یک بازی شوتر آنلاین چندنفره، خشک بماند.

صداگذاری بازی نیز یکی از نکات قوت آن می باشد. اینبار مثل سایر بازی های چند نفره، صداهای پیش فرض روی اعصاب نیستند. بلکه به لطف بانجی خود شما به جای کرکتر صحبت خواهید کرد. این ابتکار عمل برای آنلاین باز ها چیزی همانند باز شدن یکی از درهای بهشت است. آنلاین بازها، نیاز به این دارند که به طور مداوم و پیوسته با دوستانشان در ارتباط باشند. استراتژی بچینند و یکدیگر را کمک کنند. از حیث صداگذاری محیط نیز بانجی در صدر ایستاده است. صداگذاری محیط به شکل دیوانه واری زیباست. از انفجار های میدان نبرد تا صداگذاری سلاح و نارنجک و ... همه و همه درخور نام بانجی و دستنی است.

در نهایت پس این همه نقطه ی قوت در بازی، باید گفت که تجربه ی این بازی برهر آنلاین بازی واجب است و مطمئنا الهام بخش سایر بازی های شوتر آنلاین در چندسال آینده خواهد شد.

من بازی در نیاورید و سعی کنید که بخشی از تیم باشید و در پیشبرد بازی نقش مهمی ایفا کنید. بانجی برای شما فکر همه جا را کرده است. این یک بازی آنلاین و سریع از نظر ضرب آهنگ گیم پلی است و توقع نداشته باشید که مثل اردک پشت سر هم بدوید و دشمنان را یکی پس از دیگری هلاک کرده و احساس قهرمان بودن کنید. خیر! در بازی و در هر بازی دیگری شما در قسمت آنلاین از دوستان جدا می افتید. حال به دلایل مختلفی از جمله بزرگی نقشه و ... اما زمانی نیاز است که به قولی ریگروپ کرده و کنار یکدیگر جمع شوید. برای این قسمت در بازی دستنی امکانات زیادی قرار داده شده. از صحبت از طریق هدست گرفته تا پرتاب نارنجک و منور و ... تعامل حرکات کرکتر ساخته شده توسط شما با چت های صوتی با دوستانتان و هوش مصنوعی خارق العاده، آدم را یاد فیلم انتقام جویان می اندازد. به گونه ای که حس می کنید، همه چیز حساب شده است و خبری از شوتر های آنلاین سطح پایین نیست.

بازی در یک کلام از همه حیث سنگ تمام گذاشته است. گیم پلی روان در کنار اتمسفر متغیر بازی و کمی چاشنی تخیل را در نظر داشته باشید و حال به آنها یک گرافیک بانجی وار نسل هشتمی اضافه کنید. طراحی

نبرد با تعداد بالای دشمنان، چه خواهد شد! در بازی شما قابلیت آپگرید با همان ارتقای سلاح خود و سونیت (همان لباس) خود را دارید. با کشتن باس های بازی امتیازاتی به شما تعلق خواهد گرفت، که حاصلش خرج کردن آن برای ارتقای جزء به جزء سلاح و سانت و سانت سونیت خواهد بود. به طور کلی باید گفت که بانجی برای بخش تکنفره ی بازی چه در محدوده ی گیم پلی و چه در گرافیک و داستان، انصافا کم نگذاشته است. در بخش چند نفره ی بازی ما شاهد یکسری نوآوری های جالب هستیم که این نشان از خلاقیت همیشه ماندگار بانجی می دهد. هوش مصنوعی در این بخش به لطف متخصصین بانجی غوغایی به پا کرده است. جدا از چندنفره های آنلاین شوتر که این اواخر استراتژی تیمی را نابود کرده و فقط استراتژی شخصی را مد نظر قرار داده اند، دستنی یک بازی ایست که استراتژی را از بن همکاری یک تیم تعریف می کند. برای مثال شما در بازی و در میدان های نبرد می توانید در برخورد با ایم باس دوستان خود را رهبری کرده و به هرکدام وظیفه ی خاصی را محول کنید تا با همکاری چند نفره تان این باس را از پای در آورید. مطمئن باشید اگر بخواهید ملاصغری در بازی رفتار کنید، تجربه این بازی برایتان مثل میدان نبرد ۴ خواهد شد. پس باید استراتژی تیمی داشته باشید و بنابر سطح و تژاد و کلاستان، سوپر

چیزی کم نگذاشته است. این بدان معنیست که شما با قرار گرفتن در مکان های متفاوت، احساس متفاوتی نیز نسبت به گیم پلی بازی پیدا می کنید. اما از فضا سازی بازی بهتر و برتر، سیستم شوتینگ بازی و تنوع سلاح و تجهیزات ویژه است که بخش مهمی از بازی دستنی را فرا می گیرد. شما در بازی به انواع و اقسام سلاح های کوچک و بزرگ، سبک و سنگین دسترسی خواهید داشت. این به شما یک برتری محسوس در میدان نبرد را میدهد. اگر کمی با سبک و سیاق هیلو آشنا باشید و استراتژی تان برای چند قدم جلوتر درست باشد، لذتی وصف ناشدنی برایتان از تجربه دستنی رقم خواهد خورد. در بازی شما یک درون به نام گست در اختیار دارید که به شما اجازه ی اکتشاف همان چند قدم جلوتر را می دهد. با استفاده از همین گست، شما می توانید در مناطق تاریک و خالی از نور بازی اکتشاف کنید و حتی این درون می تواند برای شما خدماتی نیز ارائه دهد. در بازی یک وسیله ی نقلیه ی هوایی نیز وجود دارد که طراحی آن برای این بازی بسیار هوشمندانه است. در بازی شما با تنوع کثیری از دشمنان مواجه خواهید شد که در کمتر بازی ای نظیرش را دیده ایم. با وجود این دشمنان و تنوع بالای آنها، میدان های نبرد شلوغ تر از هر بازی ای خواهند شد. حال متصور این شوید که در عین روانی بازی، انفجارها و تیراندازی های یک میدان

REVIEW





و عدالت ... برای همه

در اپیزود طلایی این سری (اپیزود سوم) دیدیم. اینجا ریتم اکشن بازی بیشتر توی چشم می زند. مخاطبانی که از کم بودن اکشن در قسمت چهارم ناراضی بودند، اینجا تا دلشان خواهد سکانس های اکشن مشاهده می شود. اشاره می کنم به سکانس اولین برخورد بیگبی با Crooked Man. در این سکانس تمامی نیروهای شر بر علیه تنها نیروی خیر داستان صف آرایی می کنند و این یعنی فینال. اکشن این قسمت به شدت کار شده و تحسین برانگیز است و نوعی که اینجا داستان ادامه پیدا می کند، مدلی است که ایجاد انگیزه می کند. خوب، وقتی ما این همه آدم بد را یکجا می بینیم و با خلق و خویشان آشنا می شویم انگیزه ی نابودی به قطع بیشتر می شود (همان یک بلودی مری کافی است برای ایجاد انگیزه!) می شود گفت که این همه اکشن، جا را برای مشاهده ی کشمکش درونی بیگبی تنگ کرده است. البته این به معنی نبود انتخاب های سرنوشت ساز نیست. انتخاب ها هنوز با برجاست اما به نظر نگارنده، این اپیزود، به ایده آلی که در اپیزود سوم ایجاد کرد نمی تواند برسد.

در این اپیزود، می بینیم که تل تیل، راهی جدا گانه از آنچه در اپیزود نهایي The Walking Dead در پیش گرفته بود را سیر می کند. در قسمت آخر آن بازی، غافلگیری، عنصر اصل ماجرا بود. پایانی پر سوز و گداز و بی شک درخشان، که تا دنیا دنیا باشد در ذهن همه خواهد ماند.

اما در قسمت آخر Wolf Among Us غافلگیری کمترین سهم را دارد. منظور این که بالاخره همه ی ما می دانیم که آخرش قرار است Crooked Man گیر بیفتد و ماجرا به پایان رسد. همه ی آدم بدها قرار است به سزای اعمالشان برسند. خوب، این را می دانیم. اینجا تل تیل با هوشمندی، این مخاطب را در نظر می گیرد و از غافلگیری چشم پوشی می کند. در سکانس اوج این اپیزود (دادگاه) بیش از هر چیز تعلیق را می توان احساس کرد. هر بار که Crooked Man دهانش را باز

پنج قسمت دعوا و بحث و جدال بر سر قاتل فیبل تاون همین جا به پایان می رسد. بیگبی خسته و زخم خورده از جدال مداوم و خسته تر به خاطر دعوای اخیرش با بلودی مری، در خانه اش است. هنوز هم نمی تواند آرام بگیرد. دیدار با نریسا، که حرف هایی برای گفتن دارد، دوباره سرنخی به کارآگاه خسته ی داستان می دهد که محرک اش است و او دوباره جست و جو را از سر می گیرد در پی Crooked Man.

در چند قسمت پیشین، داستان بیگبی که به دنبال سلسله قتل هایی است که در فیبل تاون اتفاق می افتد فراز نشیب های فوق العاده ای به وجود آورده بود که همان اکسیر جادویی تل تیل را یادآوری می کرد. این فراز و نشیب ها، انتخاب هایی پیش رویش قهرمان داستان می گذاشت که تصمیم گیری را عملاً غیرممکن می ساخت و قطعاً با هر تصمیم گیری ای، پشت بندش عذاب وجدان سراغ مخاطب می آمد. انتخابی که ممکن بود درست ترین انتخاب در دسترس باشد، وقتی از دید دیگری بنگرید تخریب کننده ی شخصیت می شد. تکه پاره کردن یکی از برادران توپدل-دی، با خشم سرشار و آکنده از گلوله هایی که در بدن بیگبی است ممکن است بهترین و درست ترین انتخاب آدم بوده باشد اما نگاه های وحشت زده اسنو می تواند اهمیت را از این انتخاب بگیرد و جایگزینش تردید بگذارد.

این کشمکش ها عملاً سویی دیگری به داستان داده بود که بی شک هوشمندی سازندگان را می رساند. جدال بیگبی و نهایت شهری، روی دیگری داشت که خوی حیوانی و انسانیت بیگبی، این گرگ بزرگ بد را از هم تلفیق می کرد. گاهی این تفاوت ها به اندازه رشته مویی باریک می شود و گاه خوی حیوانی پیروز و سربلند و مغرور، بیگبی را احاطه می کند.

در اپیزود پنجم، و آخرین قسمت این فصل (که دعا می کنیم آخرین قسمت و آخرین فصل نباشد) هنوز این کشمکش درونی ادامه دارد اما نه به آن شدتی که





می کند، بیگبی را داهره بر می دارد که نکند این عوضی بتواند قسر در رود. در این سکانس (که بی شک این هم جزو طلایی های تل تیل است) کفه ی ترازو در لحظه سبک/سنگین می شود. گاه به سمت بیگبی می رود و گاه به سوی Crooked Man. گاه حتی آدم بد داستان تا مرز پیروزی هم می رود و قلب مخاطب به دهانش می آید. ساختن چنین سکانسی (آن هم با دیالوگ های انتخابی) را به جرئت می توان کاری دشوارتر از آن انتخاب پایانی The Walking Dead دانست. چرا که اینجا همه چیز خرده خرده به مخاطب تزریق می شود و اثرش هم بیشتر است. و آنجایی که Crooked Man (من در چاه انداختمش البته!) مغلوب می شود تازه می توان نفس راحتی کشید و گفت که بالاخره عدالت ... برای همه.

ماجرای بیگبی و Crooked Man در سکانس کذایی به پایان می رسد. چند دقیقه ی دیگر بیگبی تنها می ماند با آن ور داستان. یعنی داستان خودش. از کم محلی این قسمت به شخصیت اسنو که بگذریم و آن را ببخشیم، این چند دقیقه ی آخر ریتم بسیار جالبی دارد و آن صحبت با نریسا، کم و بیش انگار قرار است آتش زیر خاکستر را دوباره شعله ور کند. باز فکر می کنیم قرار



8.5/10

ادامه ی روند همه جوره قدرتمند تل تیل و پایانی آبرومند بر فصل اول بازی



به متن رجوع شود



است ماجرای تازه جلوی بیگبی قرار بگیرد اما این یک پایان دروغین نیست. بیگبی دارد نفس راحتی می کشد. این طرف خیابان دادگاهی است که بیگبی می تواند هرکسی را ببخشد. می تواند یک سیگار بگیراند، آتشش بزند و مشکلات را دود کند. پایان قوی فصل اول، تمامی داستانهای کوچک و بزرگ این فصل را به پایان می رساند. همه ی ناگفته ها را می گوید و چیزی را از قلم نمی اندازد. حتی تکلیف شخصیت هایی که نقش پررنگی در داستان نداشتند هم معلوم می شود. با این کار، آغاز فصل دوم Wolf Among Us برای تل تیل کار راحت تری خواهد بود. حالا که پرونده ی Crooked Man و دار و دسته اش به سرانجام رسیده، می توان داستانی کاملا جدید را پایه ریزی کرد. داستانی جدید از بیخ و بن. اما چیزی که این بین مشخص است، این است که حتی اگر فصل دومی هم در کار باشد، یک ور داستان، همیشه داستان خوی حیوانی و تقابل آن با تمدن بیگبی ولف است. این یکی حتما باید باشد.

STREET FIGHTER IV

تمرینی آنلاین امکان تمرین با دوستان و بازیکنان دیگر وجود دارد.

در بخش گیم پلی بازی شاهد پیشرفت های بسیار زیادی هستیم چرا که هم لوکیشن های جدیدی به بازی اضافه شده و هم شخصیت های جدید با فنون بیشتر. با اضافه شدن ۵ شخصیت جدید به بازی به جذابیت و زیبایی عنوان افزوده شده است چرا که آمدن این شخصیت ها تاثیر های مثبتی نیز بر عملکرد شخصیت های قدیمی داشته برای مثال در نسخه های پیشین بعضی از کاراکتر های عظیم الجسم حرکات کندی داشتند اما در نسخه جدید حرکات کمی تسریع پیدا کرده تا هرچه بیشتر توانایی برای از بین بردن دشمن بالا برود. همچنین در نسخه جدید از بازی همانطور که اشاره شد بالانس بسیار خوبی در میان کاراکتر ها

نسخه های قبلی می توانند موارد اضافه شده در این نسخه را بصورت دیجیتالی خریداری کنند. Rolento، Elena، Poison، Hugo و از نسخه های قدیمی این سری بازگشته اند و شاهد حضور شخصیت جدیدی به نام Decapre نیز هستیم. در این نسخه قدرت و ویژگی های کاراکترها از نو متعادل شده تا شاهد بالانس ترین نسخه Street Fighter باشیم. بازیکنان این بار می توانند دو Ultra Combo را بطور همزمان، در ازای کاهش قدرت آنها انتخاب کنند. توانایی دیرتر بلند شدن از زمین و Red Focus Attack که امکان جذب چند ضربه را می دهد، از قابلیت های جدید این نسخه هستند. Team Battle Mode پیشرفته به بازیکنان این امکان می دهد که در سه راند پشت سرهم با یک نوار سلامتی مبارزه کنند و در بخش

به سمت این عنوان روند چرا که کاملا ناامید خواهند شد اما اگر گیم پلی برایتان مهم باشد در همان اول انتخاب درست را بکنید. همیشه عنوان Street Fight-er یک قدم در زمینه گرافیک از رقبای خود همچون Taken و Mortal Kombat عقب بوده اما از نظر گیم پلی و شخصیت ها همیشه دو قدم جلوتر از این عناوین می باشد. نسخه جدید از سری بازی های Street Fight-er یعنی Ultra Street Fighter IV پیشرفت بسیار چشمگیری نسبت به نسخه های پیشین خود داشته و شاهد امکانات بیشتری هستیم. این نسخه از بازی شامل ۵ کاراکتر و ۶ محیط مبارزه جدید است. نسخه فیزیکی بازی شامل تمامی بسته های الحاقی و کاراکترها و مواردی است که از ابتدای Street Fighter IV تاکنون برای این سری عرضه شده است و صاحبان

وقتی سخن از بازی های مبارزه ای یا همان Fighting میشود نام عنوان Street Fighter از جمله بازی هایی در این سبک است که به ذهن هر گیمری می رسد چرا که قدیمی ترین بازی در این ژانر و برطرفدار ترین عنوان در سبک مبارزه ای می باشد. وقتی استارت ساخت بازی در سال ۱۹۸۳ زده شد در همان اول همه جذب این بازی شدند چرا که قرار بود در زمان خودش انقلابی در صنعت بازی های رایانه ای به پا کند. عنوانی متفاوت با ایده متفاوت تر از رقبای خود. بعد از انتشار نسخه اول بازی نسبت به دوران خودش همه از آن راضی بودند و متای بالای بازی باعث شد افراد بیشتری هم به سوی این بازی سرازیر شوند تا هرچه بیشتر به بزرگ تر شدن این عنوان کمک کنند. اگر برای کسانی که گرافیک بازی برایشان مهم میباشد بهتر است هرگز



بهترین عملکرد را در زمینه موسیقی نسبت به نسخه‌ها ی پیشین داشته اما عملکرد این عنوان در زمینه صداگذاری نسبت به سطح خودش نیز چنان کم نیست صداگذاری ضربات پا و ضربات دست به علاوه صداگذاری واکنش‌های شخصیت‌های مونث و مذکر به خوبی کار شده و عملکرد بسیار خوبی دارد. برای مثال هر کاراکتر در ابتدای شروع مبارزه حالتی برای آغاز دارد برای مثال بعضی از شخصیت‌ها با شعار خود وارد میدان میشوند برخی‌ها حین مکالمه با تلفن و برخی نیز با حرکات موزون که دو مورد اول بهترین شکل ممکن اجرا و پیاده‌سازی شده‌اند.

اکثراً در بازی‌های مبارزه‌ای بیشتر بخش مولتی پلیر و کوآپ مد نظر طرفداران میباشد اما برخی نیز بازهم به بخش سینگل پلیر بازی علاقه دارند و کپکام نخواسته که طرفداران خودرا ناراحت کند. تقریباً در بخش سینگل پلیر بازی تمامی شخصیت‌ها با شما درگیر خواهند شد و چالشی را برای شما به ارمغان میآورند. اما از نظر شخصی باز هم این نسخه از بازی از نظر داستان در مقابل رقبای خود عملکرد ضعیفی داشته است. چرا که دیگر بازی‌ها در این سبک از داستان تقریباً خوبی بهره میبرند.

بازی‌های مبارزه‌ای تنها ۲۰ درصد نقش را ایفا میکند بلکه بقیه نقش را کیفیت بصری و نوع طراحی محیط تشکیل می‌دهد. در این نسخه محیط‌ها کاملاً سازگار با خصوصیات اخلاقی و رفتاری شخصیت‌ها میباشند و برای هر کدام از حریف‌ها تقریباً میدان نبرد خاصی طراحی شده که کاملاً سازگار با شخصیت‌ها میباشند. نام MT Framework موتور گرافیکی بازی است که در حد و اندازه خودش کم نداشت اما شاهکار هم نیست. به گفته سازندگان این تخریب پذیری را مدیون این موتور گرافیکی هستیم چرا که بخش اعظم گرافیک این نسخه با تخریب پذیری‌های برنامه ریزی شده مارا شگفت زده کرده است؛ اما اگر بخواهیم قیاسی بین عنوان Mortal Kombat و USFIV داشته باشیم عنوان MK حرف اول را خواهد زد چرا که طبق گفته‌های متن‌های فوق همیشه عنوان Street Fighter در زمینه گرافیک یک قدم عقب‌تر از هر دو رقیب جدی خود یعنی Mortal Kombat و Taken میباشد.

موسیقی حماسی عنوان باعث شده تا هرچه بیشتر جذب این بازی شویم در هنگام مبارزه موزیک‌هایی پخش میشود که شمارا وادار به ادامه دادن این تورنومنت میکند. به جرات میتوان گفت USFIV

را انجام می‌شود برای مثال اگر در حال مبارزه با یکی از شخصیت‌ها در خیابان هستید میتونید با به کار گرفتن فنون از ماشین‌های موجود در خیابان بر علیه حریف خود استفاده کنید.

یکی از مهم‌ترین ارکان در بخش گیم پلی بازی‌های مبارزه‌ای هوش مصنوعی آن می‌باشد خوشبختانه در این نسخه از بازی هوش مصنوعی به زیباترین شکل ممکن پیاده‌سازی شده چرا که با کوچک‌ترین حرکت شما (وابسته به درجه انتخابی) حریف شما عملکردی را از خود نشان خواهد داد که باعث می‌شود تا تو در دسری بیافتی.

به عقیده برخی از افراد (از جمله خود بنده) گرافیک در

برجاست که هیچکدام آن‌ها ضعیف نیستن و هرکدام یک به یک برتری‌هایی دارند که باز هم نحوه استفاده از این فنون به خود بازی باز برمیگردد. همانطور که اشاره شد یکی از شخصیت‌های جدید بازی Decapre نام دارد به جرات میتوان این شخصیت مونث بازی را سریعترین و مرگبارترین شخصیت در بین کل نسخه‌ها دانست چرا که با مکانیزم‌های جدید توانسته یک غول کوچک را به بازی بیاورد و جزئیاتی همچون سریع و برق‌آسا حرکت کردن را به بازی اضافه کند. لوکیشن‌های جدید نیز دارای مکانیزم و عملکرد جدیدی هستند و تخریب پذیری اشیا، پیرامون استیج بسیار ستودنی میباشد. همچنین هر شخصیت حرکات متناسب با محیط



8.5/10

اضافه شدن کاراکترهای جدید ، لوکیشن‌های متفاوت
حفظ کردن حالت نوستالوژی بازی

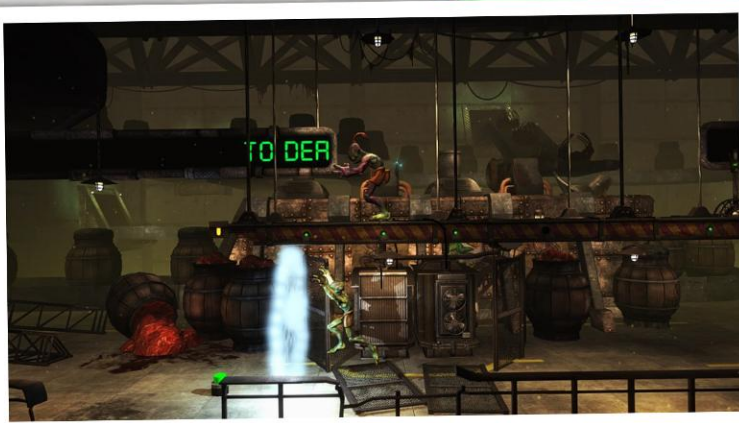


داستان ضعیف ، گرافیک ضعیف و برخی از باگ‌های آزار دهنده





دیدار با دوست قدیمی



نتیجه گیری:

در کل می توان گفت که عنوان Oddworld: New 'n' Tasty توانسته است به خوبی حس و حال بازی کلاسیک - Oddworld: Abe's Oddysee و حتی بهتر از آن را برای گیمرها به ارمغان بیاورد و روحی تازه در نسخه ی اصلی بازی بدمد و تمامی محدودیت ها و مشکلات آن را برطرف سازد. Oddworld: New 'n' Tasty به قدری در زمینه ی بازسازی عالی عمل کرده است که می توان آنرا رقیبی برای عناوین دو بعدی تازه انتشار یافته دانست.

8.5/10

عملکرد بی نقص در زمینه ی بازسازی نسخه ی اصلی، دارا بودن معماهای متنوع
قابلیت ذخیره کردن لحظه ای بازی، کنترل روان و جذاب بازی



عملکرد ضعیف بخش Co-op



دشوار است اما Abe ماموریت دومی هم دارد و آن هم نجات و همراهی نمودن بقیه ی یارانش تا رسیدن به دروازه های جادویی است. البته شما این آزادی عمل را خواهید داشت تا درخواست آنها را رد کرده و با بی توجهی به آنان مراحل اصلی بازی را پشت سر بگذارید اما این کار پایان ناراحت کننده ای برای بازی خواهد داشت. پس اگر به دنبال پایانی بهتر و دریافت جوایزی شگفت انگیزتر هستید به دوستانتان کمک کنید تا به همراه شما نجات پیدا کنند. به علاوه اگر آنها را رهبری کرده و نجات دهید بازی برایتان جذابتر و هیجان انگیزتر خواهد بود و از خستگیان در هنگام بازی کردن این عنوان می کاهد. شما می توانید به آنها دستور دهید که بدون پنهان شوند یا حتی دزدکی راه بروند پس می توان یکی از تغییرات جالب این عنوان با نسخه ی اصلی و قدیمی بازی را در همین زمینه دانست. مراحل در نسخه ی بازسازی شده یکپارچه تر بوده و این قضیه به باز و دلچسبتر بودن دنیای بازی کمک شایانی کرده است. همچنین در بخش گیم پلی نیز در نسخه ی بازسازی شده بازیکنان راحتتر می توانند حواس دشمنان را برای عبور کردن از آنها پرت کنند و خفاشهای مزاحم را از میان بردارند.

مهم ترین و تاثیرگذارترین تغییر اعمال شده که دخالت زیادی بر روند بازی داشته قابلیت ذخیره ای آن است به طوری که شما با لمس کردن بخش Touchpad کنترل کنسول PlayStation 4 می توانید بازی را ذخیره کرده و با نگر داشتن دست خود بر روی این صفحه ی شگفت انگیز آن را در جای دلخواه بارگذاری نمایید. البته این قضیه نمی تواند از جذابیت دشواری بازی بکاهد زیرا با این وجود باز هم احتمال اینکه به صورت مکرر در مرحله ای بمیرید، بسیار بالاست و به همین دلیل می توان این قابلیت را یک ویژگی مناسب و ضروری تلقی کرد. Oddworld: New 'n' Tasty به دلیل داشتن Checkpoint های زیاد، زوایای دوربین بیشتر و گیم پلی روانتر حتی در درجه ی سختی Hard نیز مسلماً از عنوان اصلی یعنی Oddworld: Abe's Oddysee راحت تر شده است اما باز هم برای بسیاری از گیمرها می تواند چالش های متعددی به ارمغان بیاورد و برای مدت زمانی آنها را سرگرم کند. در بازی همه چیز سرگرم کننده به نظر می رسد، از کله ی سخنگو Abe در صفحه ی منوهای بازی گرفته تا مراحل چالش برانگیز و دشوار بازی که همگی حس و حالی تازه در Oddworld ایجاد کرده اند. همچنین دیالوگ های ضبط شده ی بسیاری برای Abe، یارانش و دشمنان او به بازی اضافه شده که بیشتر از همیشه به آنها شخصیت بخشیده است.

اکثر گیمرها که کودکی خود را در دهه ی ۷۰ گذرانده اند حداقل چندین عنوان به یادماندنی در کوله پشتی ذهن خود ذخیره کرده و برای همیشه در خاطرانشان ثبت شده است. عناوینی همچون Crash Bandi- coot، Rayman و... که تاکنون نیز لذت آنها به ندرت تکرار شده است. بازی Oddworld: Abe's Oddysee هم یکی از چنین بازی هایی است که در اواخر دهه ی ۹۰ میلادی برای پلتفرم های محبوب PlayStation و Game Boy tion. کامپیوتر منتشر شد. اخیراً نسخه ی بازسازی شده ی این بازی با اسم جدید Oddworld: New 'n' Tasty توسط استودیوی Just Add Water توسعه یافته و به وسیله ی Oddworld Inhabitants برای کنسول PlayStation 4 منتشر شده است. در سال های اخیر عناوین بسیاری بازسازی شده اند و برخی موفق و برخی دیگر ناموفق اما در ادامه به این قضیه خواهیم پرداخت که آیا بازی Oddworld: New 'n' Tasty پیروز عبور کند یا خیر.

اکنون در سال ۲۰۱۴ اکثر جوانب عنوان Oddworld: Abe's Oddysee به خوبی ارتقا یافته است اما بازی در برخی زمینه ها تغییر زیادی نداشته البته این تغییر نکردن کاملاً به نفع آن تمام شده است. گیم پلی همان گیم پلی جذاب و درجه ی سختی بازی همان ظاهر دشوار خود را حفظ نموده است اما هنگامی که یک عنوان به یاد ماندنی ۱۷ سال پس از انتشارش دوباره بازسازی می شود شکی نیست که باید در همه ی جوانب تغییراتی داشته باشد. گرافیک بازی به نسخه ی HD تغییر یافته و اکنون ما می توانیم شخصیتی پر جزئیات تر از کاراکتر اصلی بازی یعنی Abe مشاهده کنیم. همچنین گرافیک هنری بازی نیز دستخوش تغییرات بسیاری گشته است به گونه ای که در نگاه اول مجذوب دنیای رنگارنگ آن خواهید شد. در کل می توان گفت که در Oddworld: New 'n' Tasty شاهد دنیایی پویاتر و داستانی گیراتر از عنوان اصلی خواهیم بود که سبب افزایش رغبت گیمرها برای تجربه ی این عنوان می شود.

Oddworld: New 'n' Tasty بر روی شخصیت اصلی بازی یعنی Abe که یک موجود بیگانه ریز اندام بوده تمرکز کرده است و هدف و Abe و یارانش فرار از کارخانه و مزرعه ای است که آنها را به بردگی گرفته بوده است. در بازی با توجه به ریز اندامی شخصیت اصلی می توان وی را تقریباً بی دفاع دانست البته این موضوع تنها در رابطه با داشتن سلاح پیشرفته صحت دارد و اگرچه Abe در استفاده کردن از محیط اطراف و دشمنان به نفع خود تبحر ویژه دارد. به جان خریدن تمامی خطرات موجود در بازی خود به اندازه ی کافی



غروب، شب و زمستان

را جا می‌آورد. دو اپیزود قبل حسابی پُر از موقعیت‌های آدرنالین‌دار بودند، که بی‌وقفه بازی‌کننده را با افشاها و خشونت‌هایش بمباران می‌کردند. این اپیزود سورپرایزهای خودش را دارد. نویسندگان اما آنها را با برنامه‌ریزی و آرام‌آرام روی سرتان خراب می‌کنند. این ریتم کند کمک کرده تا نویسندگان به سراغ شخصیت‌های جدید رفته و کمی به آنها بعد بخشند. و همچنین شخصیت‌های قدیمی را هم وارد فازهای تازه‌ای کنند. اصلاً بهتر است بگویم این اپیزود، اپیزود شخصیت‌ها و قدم‌های سست‌شان در میان ویرانه‌هاست. چیزی که به شخصه خیلی از اپیزود چهارم دوست داشتم موقعیتی است که کلماتین با توجه به وضعیت کاراکترها در آن دست‌وپا می‌زند.

در اوج لحظات ابتدایی اپیزود که با کشته شدن یکی از کاراکترها همراه است، همچنین به آشوب روحی یکی از همراهان‌تان می‌انجامد. و شما از نگاه کلم شاهد فرو ریزی سریع گروهی هستید که امیدشان از دست رفته

امید است. خط قصه‌ی "در میان ویرانه‌ها" از همان منوی بازی کلید می‌خورد. چگونه؟ نمی‌دانم شاید من درست به خاطر ندارم. اما در نگاه نخستین‌ام به منوی بازی احساس کردم که رنگ لوگوی "مردگان متحرک"، رنگ غروب به خودش گرفته است؛ سرخ کم‌رنگ و بنفش گریگ و میش سقوط خورشید بر آنسوی درختان کاج که از همان اولین ثانیه‌ها خبر از اتفاقات تکان‌دهنده و لرزانده‌ی این اپیزود می‌دهد.

"در میان ویرانه‌ها" از همان جایی که اپیزود سوم داستان را رها کرده بود. از سر گرفته می‌شود. شاید در آن لحظات آغازین قسمت چهارم کمی تنش وجود داشته باشد. اما به سرعت با بیرون آمدن افراد سرگردان گروه کلماتین از آن سیل وحشی زامبی‌ها، ریتم روایی قصه هم آرام می‌گیرد. اما این معنای عدم جذابیت نیست. داستان هنوز هم جلو می‌رود و هم با پیچش‌هایی غافلگیرکننده و منجمدساز. حال‌تان

سوال‌هایی که همیشه در جلسات بی‌شمار فکر کردن داریم به مفاهیم "مردگان متحرک" بارها بی‌پاسخ و فراموش‌شده باقی‌مانده بودند. آیا می‌توان در چنین وضعیت‌های مایوس‌کننده‌ای عاقل و امیدوار باقی‌ماند؟ بالاخره چه زمانی بی‌خیال می‌شوی و با تمام وجود درک می‌کنی که تلاش برای زنده‌ماندن و زنده‌ماندن و زنده‌ماندن، به دردمسرها و سقوط‌هایش نمی‌ارزد؟ آیا قوی بودن در برابر سختی‌های بقا، یعنی فراموش کردن گذشته‌ها و انسانیت‌ها و دوستی‌ها؟ آیا باید همچون برگ‌ی سرسخت به شاخه و درخت و ریشه‌های‌مان سفت بچسبیم یا باید همچون یک برگ زرد پاییزی، بر زمین خشن فرو بیاییم؟ این سوال‌هاییست که "تل‌تیل" در "در میان ویرانه‌ها" پرده از آنها برداشته و به طرز شگفت‌انگیزی از اراده‌ی زندگی کردن و تکه امیدهای که در میان ویرانه‌ها هنوز یافت می‌شوند، حرف زده است. اپیزود چهارم باری دیگر یادمان می‌آورد که چرا امید. حتی زمانی که بر لیمه جهنم ایستاده‌ای هم نامش

اپیزود چهارم "مردگان متحرک" که "در میان ویرانه‌ها" نام دارد. با این شعر تمام می‌شود. من اما می‌خواهم تقدیم را با آن شروع کنم. چون فهمیدن این شعر مساوی است با فهمیدن عمق ماجراها و مفاهیم این اپیزود. و حس ملودی غم‌آلود و آرام سازهایش هم از روحیه کاراکترهای این اپیزود (مخصوصاً کلماتین) حرف می‌زند. همواره آخرالزمان زامبی‌ای "مردگان متحرک" با غم و ترک کردن و سردی و ناامیدی گره خورده بوده است. چیزهایی که "مردگان متحرک" به زیبایی آنها را از طریق شخصیت‌هایش در آغوش ما قرار داده است و موهای تن‌مان را راست کرده. اگر هنوز اپیزود چهارم را بازی نکرده‌اید، فکر می‌کنم با توجه به آن چند خط شعر حدس بزنید که استودیوی "تل‌تیل" با "در میان ویرانه‌ها" سراغ چه حال و هوایی رفته است و چه سوال‌های دشوار و استخوان‌سوزی را جلوی چشمان‌تان و در میان اعصاب لرزان‌تان، می‌رقصاند؟!



کردن بسته‌ی داروها منجر می‌شود. با توجه به مسیری که با طرز فکر "جین" و شرایط گروه پشت سر گذاشته‌اید، انگشتان بین دو انتخاب، حسابی به لرزه می‌افتد؛ اعضای گروه زخمی هستند و "ریکا" هم برای به دنیا آوردن بچه به دارو احتیاج دارد. این در حالی است که آن کسی که قصد دزدیدن داروها از او را دارید هم ادعا می‌کند که خواهرش مریض است. یک تصمیم سراسر و بی‌رحمانه جلوی روی‌تان قرار دارد. بیشتر از هر چیزی، مسیری که نویسنده‌گان برای رسیدن به این نقطه ترتیب داده بودند را دوست داشتیم، که به سوال‌های جدیدی ختم می‌شد؛ از کجا معلوم که او دروغ نمی‌گوید؟ چی باعث می‌شود که احتیاجات دیگران مهمتر از خودمان باشد؟

یک چیزی که مدت‌هاست در فصل دوم "مردگان متحرک" اذیت‌ام می‌کند، اما هر دفعه به بهانه‌های مختلف از اشاره به آن در نقدهایم سر باز می‌زنم، "کم‌کاری" است. بعضی مواقع شما پتانسیل خارق‌العاده‌ی

هم که خیلی انتظار داشتیم تبدیل به یکی از تاثیرگذارترین هم‌راهان کلمتاین شود، نفس‌هایش در این اپیزود به ثانیه افتاده و نقش‌اش تنها به جر و بحث کردن با دیگران خلاصه شده.

در سه اپیزود ابتدایی این فصل، کلمتاین به عنوان کودکی معرفی شد که باید خیلی چیزها برای زنده ماندن یاد می‌گرفت و خیلی به اطرافیانش وابسته بود. در این اپیزود اما او با دیدن وضعیت بد اعضای گروه که یا از لحاظ روحی مرده‌اند یا خودشان به دیگران احتیاج دارند، بیشتر از گذشته باید روی پای خودش ایستاده و از لحاظ ذهنی و توانی رشد کند.

از طرفی، "تل‌تیل" هم به خوبی حواس‌اش به عواقب و تنش موجود در انتخاب‌ها بوده تا کلمتاین را در موقعیت‌های تامل‌برانگیزی رها کند. اوج تصمیم‌های این اپیزود جایی است که بازی ازتان می‌پرسد: آیا همیشه خوب بودن و احساسی عمل کردن، انتخاب درستی است؟ اینجاست که در سکانسی که به پیدا

بنا بر این وقتی دیدیم آنها قصد دارند، دستی روی سر و روی "جین" بکشند، حسابی خوشحال شدم. "جین" از آن دخترهای سرسخت روزگار است. و بعد از ماجراهای خواهرش یاد گرفته که برای بقا در پایان دنیا روی پای خودش بایستد. تنهایی زنده‌ماندن با وجودش اجین شده. و البته علاوه‌بر اینکه حرف‌های قانع‌کننده‌ای برای گفتن دارد، چیزهای زیادی هم برای بقا به کلمتاین بی‌تجربه یاد می‌دهد؛ مثلا راه جدیدی برای کشتن آسان‌تر زامبی‌ها با ضربه زدن به زانوهایشان؛ کارهای "جین" غیرقابل‌پیشینی هستند و هرگز نمی‌دانید ممکن است در موقعیت‌های مختلف چه تصمیماتی بگیرد. با توجه به همه‌ی اینها، با شخصیت قابل‌باوری طرف هستیم.

از سویی دیگر، به جز "جین" دیگر شخصیت‌ها تاثیر و اهمیت خودشان را در این اپیزود از دست می‌دهند. "مایک" که در اپیزود قبلی معرفی شده بود، به جز چند جمله‌ی خوب، چیز دیگری برای عرضه ندارد. و "لوک"

است. اینجاست که بازی روانی شما و کلمتاین آغاز می‌شود و همینطوری آتش‌اش داغ‌تر و داغ‌تر می‌شود؛ بازی احساس و منطق، در طول اپیزود چهارم، داستان‌ها بارها مجبورتن می‌کند تا بین این دو واژه‌ی لغتی یکی‌شان را انتخاب کنید. مجبورتن می‌کند تا تصمیم بگیرید، احساس پیروز است یا منطق که از هر سو عاقلانه اما دردناک به نظر می‌رسد؟

با اینکه این اپیزود، یکی از بهترین داستانی‌ها که "تل‌تیل" روایت کرده، نیست. و ضعف‌های بعضی بزرگ خودش را دارد، اما در مقابل نکات مثبت و خوب فوق‌العاده‌ای هم دارد که باعث می‌شود کمتر به آن نیمه‌ی خالی لیوان توجه کنید. یکی‌شان وارد کردن کاراکترها به جاده‌های جالب شخصیتی‌شان است. برای مثال، شخصیت تازه‌وارد "جین"، یک جوهرهایی محور این اپیزود و شاید نیروی اخلاقی مقابل کلمتاین است. "تل‌تیل" بعضی مواقع فقط کاراکترهایش را معرفی می‌کند و جای مهمی در قصه برای‌شان قائل نمی‌شود.

یک بازی را با چشمان‌تان می‌بینید و شاهد این هستید که سازندگان به هر دلیل آن پتانسیل‌ها را زیر پا می‌گذارند. این کم‌کاری‌های سازندگان وزن ساختار و ضربیه‌ی دراماتیک داستان را در خیلی از صحنه‌ها گرفته و توی ذوق‌ام می‌زدند. احساس می‌کنم سازندگان بعضی مواقع‌ها در جمع‌وجور کردن بازی عجله کرده و این به شعور مخاطب بی‌احترامی می‌کند. "در میان ویرانی‌ها" چندتا سکانس خوب و باحال و قدرتمند دارد که اگر برویجه‌های "تل‌تیل" وقت بیشتری روی‌شان می‌گذاشتند مطمئنا ارزش کیفی و درگیرکنندگی بازی خیلی بالاتر می‌رفت. برای نمونه، آن سکانس داخل موزه و پیدا شدن سر و کله‌ی آن راکون خیلی زیاده تمام می‌شود. سازندگان هیچ استفاده‌ای از تعقیب راکون برای تزریق گیم‌پلی و احساس به روند بازی نمی‌کنند. یا یکی دوتا صحنه‌ی دیگر که می‌گذارم خودتان ببینید!

مقدار رضایت‌تان از "مردگان متحرک" در میان ویرانی‌ها" به نوعی برخوردتان به این اپیزود بستگی دارد. ممکن است از مرگ‌های زوری و بی‌هدف و بدون احساس‌اش و کاراکترهایی که پردازش نمی‌شوند، حسابی عصبانی شوید. یا ممکن است در کنار این ضعف‌ها، از رابطه‌ی کلمتاین و جین، ریتم رویمبالا و هیجان‌انگیز داستان و لحظات بمیادماندن‌اش لذت ببرید. من جز دسته‌ی دوم هستم. با توجه به پایان‌بندی این اپیزود که به سیاهی‌گات می‌خورد، به شکل دیوانه‌واری منتظر اپیزود پنجم هستیم. و کنج‌کاویم تا ببینم این مسیر به کجا ختم می‌شود. "تل‌تیل" ثابت کرده که می‌تواند ما را به سوی نور امید هدایت کند، درحالی‌که همان امید لطمه‌ه‌لحظه در حال از بین رفتن است. آیا در اپیزود آخر این فصل باید منتظر یکی از ترازیک‌ترین و بمیادماندن‌ترین لحظات تاریخ بازی‌های ویدیویی در میان برف و یخ و دندان و گلوله باشیم؟ آیا یک پیچ ناگهانی، کلمتاین را دوباره تنها می‌کند یا حتا سرنوشتی بدتر و غیرقابل‌باورتر به همراه می‌آورد....



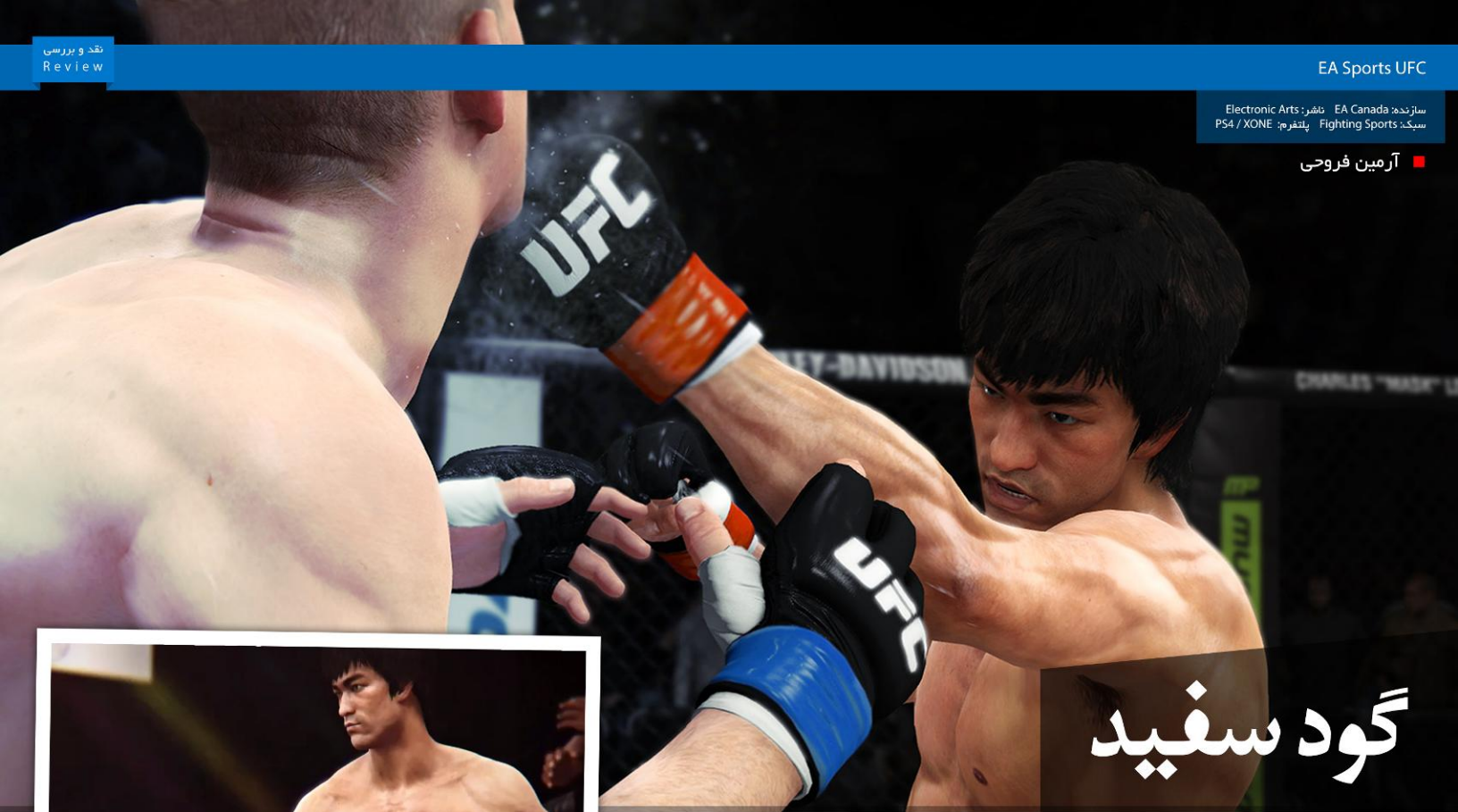
8.5/10

شخصیت‌پردازی عالی "جین" و "کلمتاین"، ریتم مستحکم و سریع روایت موقعیت بحرانی کلمتاین، یکی دوتا انتخاب قدرتمند



بیشتر کاراکترها همینطوری بدون پردازش رها می‌شوند پتانسیل‌های از دست‌رفته‌ی چندتا از سکانس‌ها





گود سفید



کنسول‌های نسل هشتمی در میان بود. EA در نمایشگاه E3 اولین توضیحات را راجع به بازی در اختیار عموم قرار داد و کیفیت و گرافیک بازی و انیمیشن‌ها خیره‌کننده بود به طوری که توانست تاثیر مثبتی در نگرش مردم داشته باشد. حال چند وقتی است که از عرضه‌ی بازی میگذرد و نمره‌های عجیبی این بازی به خود اختصاص داده من در این نقد با اینکه طرفدار پر و پا قرص بازی هستم اما با بی طرفی در موردش اظهار نظر میکنم.

مبارزه را احساس کن گرافیک بازی در نوع خودش به خوبی کار شده و در حد یک بازی مبارزه‌ای واقعا خارق‌العاده است. جزئیات تمامی فایترها به خوبی در بازی گنجانده شده است و اگر مسابقات واقعی را تماشا کرده باشید واقعا متوجه این موضوع می‌شوید هر فایتر کاملا فیزیک بدنی خودش را داراست عضلاتش هنگام گارد گرفتن متقیض میشود، حرکت‌ها و راه رفتن و تکان خوردنش برای پرت کردن حواس حریف دقیقا عین حقیقت وی در بازی قرار گرفته شده البته این امر با کمک Motion Capture قوی EA به این حد رسیده و از تمامی بازیکن‌ها عکس برداری شده و حرکات واقعی آنها ضبط شده کافی است به Jab های جورج سیت پیر دقت کنید و با مبارزات واقعی خودش مقایسه کنید یا به hook ها و Leg Kick های جان جونز تمامی این حرکات تحسین شده کار شده است و برای مثال اگر شما ضربه‌ی پا از نزدیک به حریف بزنید (برای مثال در صورت حریف) پای شما موقع پایین آمدن با یک انیمیشن فوق‌العاده نرم به بدن یا دست طرف مقابل گیر میکند و فایتر خود شما هم مقداری تعادلش را از دست می‌دهد.

صحنه‌ی ورود فایترها به Octagon هم بسیار زیبا کار شده و چهره و لباس‌ها و مربیان بسیار زنده است مخصوصا Firas Zahabi اما بنر‌ها زیاد جالب کار نشده و سطح پایین است. جزئیات و Texture های بازی هم خوب از آب درآمده وقتی که سامبیمیش را آغاز میکنید تا حریف را تسلیم کنید موقع زدن فایتر شما قرمز می‌شود، رگ‌های گردنش بیرون میزند و عضلاتش سفت میشوند، هنگام ضربه به بدن یا صورت بر روی پوست بدن موج ضربه وارد میشود

شاید در نگاه اول مسابقات UFC در میان عوام خیلی بی رحمانه و خشن تلقی شود و حتی بسیاری از افراد چه رزمی کار چه غیر ورزشی نیز با قوانین و مسابقات خون‌آلود این ورزش برخورد تندی داشته باشند. خودم به شخصه از بسیاری از افراد شنیده‌ام که این ورزش نیست و نوعی وحشی‌بازی است و یا اینکه گفته می‌شود این چه ورزشیه که دو آدم وحشی رو بدون هیچ قانونی به جون همدیگر می‌اندازد و بسیاری از این حرف‌ها و حدیث‌ها.

شاید برایتان جالب باشد اما احتمال آسیب دیدگی در این مسابقات خیلی کمتر از میزان آسیب دیدگی در ورزش فوتبال است و دلیلش هم بسیار ساده است چون شما در ورزش‌هایی مثل فوتبال بدن خود را برای هدفی مثل گل زدن و پاس کاری آماده کرده‌اید و در هنگام یک ضربه ناشیانه ممکن است آسیب جدی ببینید اما در ورزش‌های رزمی و این چنین بدن و تمرینات به گونه‌ای طراحی شده اند که شما توان مقابله با این شرایط را داشته باشید و در کل مسابقه نیز شما باید تمام حواستان به این باشد که آسیب کمتری ببینید در صورتی که در ورزش‌های غیر رزمی حواس و تمرکز شما بر روی هدف دیگری قرار داده شده است، پس این ورزش آنقدرها هم خطرناک و بی رحمانه نیست و می‌توان گفت با حرف و حدیث‌های مردم از کلاه ساخته شده در این مورد.

UFC Undisputed اولین بازی از یو اف سی بود که به طور جدی و کاملا خوش ساختی وارد بازارها شد و توانست علاقه‌مندان این سبک رو راضی نگه‌دارد و علاوه بر اون مخاطبان بسیاری زیادی رو به طرف مسابقات واقعی این بازی جذب کرد (از جمله خودم)، نمره‌های بازی و نظر منتقدان در این باره نیز مثبت بود و آینده‌ی خوبی رو برای در پیش داشت و سازندگان به خوبی داشتند روی خط پیشرفت بازی حرکت میکردند تا اینکه THQ ورشکست شد و تمامی معاونین خود را واگذار کرد از جمله این بازی و پروژه این بازی به EA Sports رسید.

در ابتدا طرفداران از این اتفاقی که رخ داده بود رضایت مند نبودند چون قبلا EA در بازی MMA خودش ثابت کرده بود که به دنبال پول است نه خلاقیت و جذابیت اما این بار قضیه فرق می‌کرد و بحث نسل جدید کنسول‌ها و

تکنیک‌های پرشی با کمک قفس، اما وقتی به Grappling بازی می‌رسیم نه تنها پیشرفتی نبوده بلکه بسیاری از Transition ها (انتقالات) از بازی حذف شده و حالت‌های گرفتن و گارد‌ها نسبت به قبل کمتر شده البته این مسئله شما رو به هیچ وجه اذیت نمی‌کند چون انیمیشن‌ها به حدی جذاب و روان و طبیعی طراحی شدن که با کمک جزئیات خیره‌کننده به چشم نمی‌آیند اما خب با این حال ضعف محسوب می‌شوند.

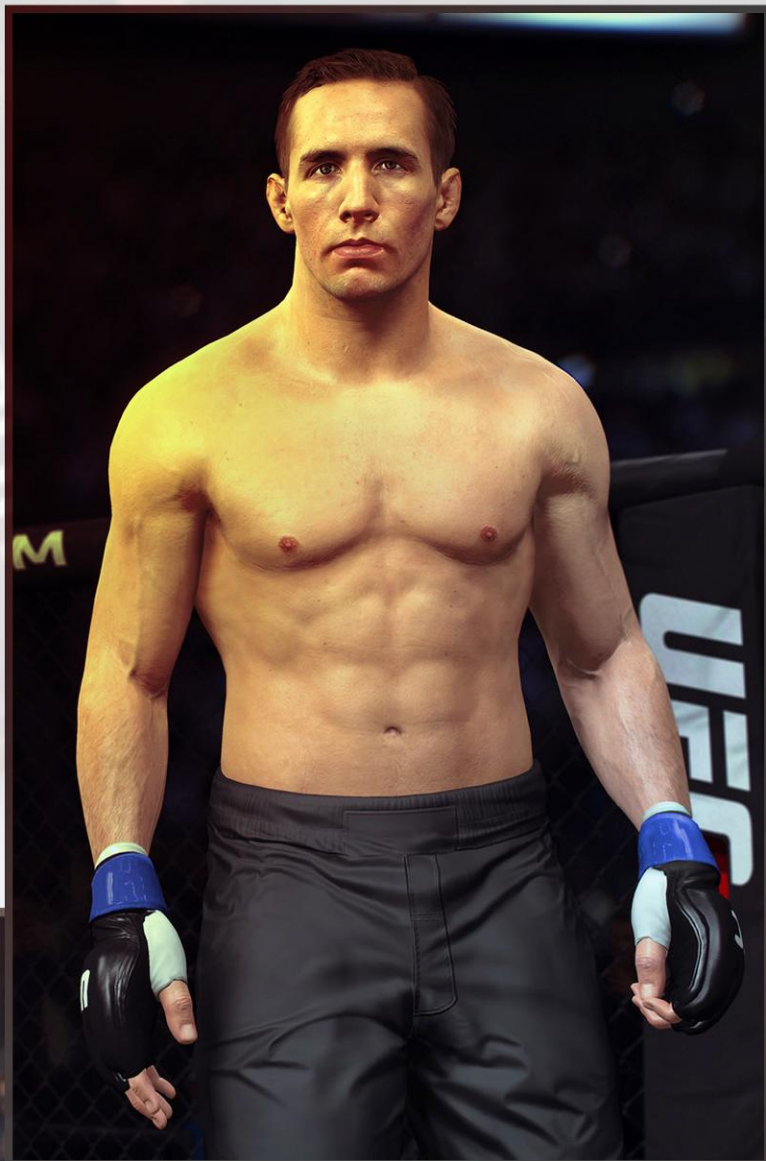
دفاع کردن در مقابل جا به جا شدن حریف بر روی زمین بسیار گنگ در بازی تعبیر شده است و تمرینات بازی هم کمکی نمی‌کند و توضیحی در این باره نمی‌دهد و خودتان باید با توجه به جهت حرکت حریف مسیر را برای وی ببندید (حال اگر مشتاق بودید شاید یک آموزش برای این بازی قرار دادیم). در کل Grappling بازی ضعیف‌ها و نقاط ضعف بسیاری دارد و استراتژی بالای ندارد و خیلی از نقاط قبلی ضعیف شده است.

سیستم جدیدی که در بازی دچر تحول شده Submission ها یا همان حرکات برای تسلیم کردن حریف هستند شاید توضیح چگونگی عملکرد این سیستم در بازی از حوصله‌ی این مقاله خارج باشد اما به جرات می‌توان گفت پیشرفت بهتری نسبت به قبل داشته و خلاقانه و هوشمندانه طراحی شده است و نقطه‌ی مثبتی از بازی به شمار می‌رود. موردی که بازی را جذاب کرده نبرد‌های استراتژیک و برنامه‌است و برای مثال شما نمی‌توانید با یک جوجیتسو کار وارد نبرد در خاک شوید و باید سعی کنید در مسابقه خاک نشیند یا برای مبارزه با کسانی که قد بلند تری دارند و می‌توانند از ضربات پا استفاده کنند با نزدیک شدن به آنها باید ضربات را ببندید و..... که تمامی این نقشه‌های مبارزه بر اساس واقعیت طراحی شده اند و کاملا منطقی هستند. هوش مصنوعی بازی مشکلات فراوانی دارد و درجه‌ی

و می‌توان گفت به جرات یکی از ستون‌های این ورزش است که در اینجا شاهد عملکرد عالی هستیم البته میتوانست خیلی از این بهتر باشد اما باز هم خارق‌العاده است و خون به صورت Interactive در بازی جا داده شده و اگر خون ریزی رخ دهد خون در هر مسیری که باشد پخش می‌شود چه کمر حریف چه بر روی بازو‌ها یا سینه‌ها و حتی خون روی شلوارها و دستکش‌ها هم پخش می‌شود و جالب اینجاست که Effect خون روی شلوارهای ورزشی مبارز خشک هم می‌شود.

از Stand Up تا Ground And Pound گیم پلی بازی نسبت به نسخه‌های قبلی تغییرات زیادی نکرده و همان مکانیزم قبلی خودش رو حفظ کرده اما این بدین معنی نیست که نسبت به قبل پیشرفت کرده بلکه در برخی موارد پسترفت‌هایی هم نسبت به نسخه‌های پیشین داشته. مبارزه‌ی ایستاده بسیار خوب از آب درآمده و ایراد‌های نسخه‌ی قبل را هم جبران کرده بدین صورت که با نگه داشتن دکمه‌ی R2 (کنسول PS4) منظر است در اینجا) میتوانست از صورت، بدن و پاهای خود محافظت کنید و مثله نسخه پیشین آزار دهنده نیست که فقط باید یک قسمت از این سه مورد را برای دفاع انتخاب می‌کردید که باعث می‌شد مبارزات غیر واقعی به نظر برسند علاوه بر این می‌توان با نگه داشتن مربع یا مثلث برای رد کردن ضرباتی که به سمت صورت و ضربدر و دایره برای رد کردن ضرباتی که به سمت پا می‌آیند دفاع محکمی کنید تا بتوانید با یک ضد حمله مهلک ضربه‌ی غیر قابل‌مهارتی را به حریف وارد کنید.

تکنیک‌ها و ضربات منطقی طراحی شدند و هر بازیکن دارای قابلیت‌ها و تکنیک‌های خودش می‌باشد. تا اینجا کار Striking بازی خوب از آب درآمده بود و پیشرفت‌های هم داشت مثل همین رد کردن ضربات یا



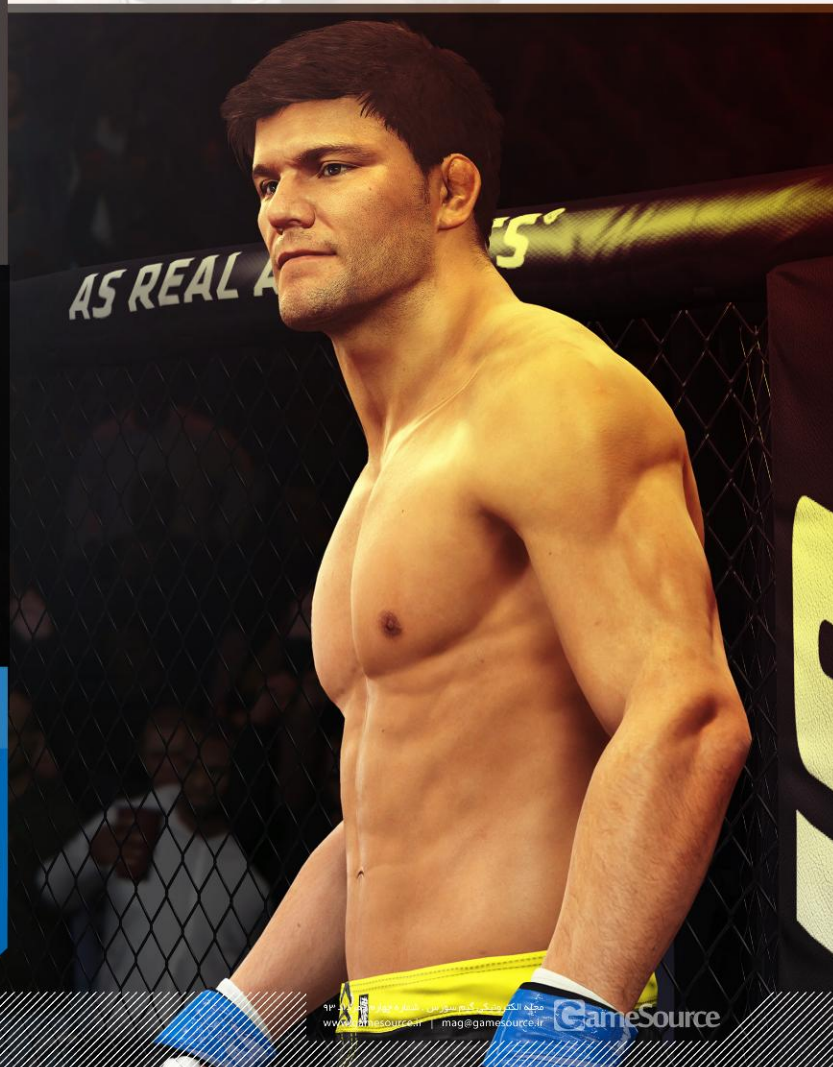
تأثیر آنتی‌بیوتیک در بازی برای شما نخواهد داشت و بسیاری از تکنیک‌ها برای شما خریداری شده از قبل و نیازی نیست تا تلاش کنید تکنیک خاصی را بدست آورید، تمامی این اشکالات دست در دست هم داده اند تا یکی از مهمترین بخش‌های بازی به یکی از تکراری‌ترین بخش‌های بازی تبدیل شود که حتی ارزش بازی کردن هم ندارد چه برسد به ارزش تکرار!

گمریند مشکی اگر در مورد آنلاین بازی بخواهیم صحبت کنیم خب نسبت به قبل بهتر شده است و این امر را مدیون سرور های قدرتمند EA Sports هستیم. سرعت پیدا کردن حریف و انتقال به بازی بسیار سریع است و با اکثر اینترنت‌ها می‌توان بازی را بدون داشتن لگ بازی کرد و همانند بازی FIFA اینبار هم مسابقات هم دارای تورنمنت‌های متفاوت است هم دارای Division های مختلف که از گمریند سفید شروع شده و در آخر به گمریند مشکی می‌رسد (البته اگر آخرین آپدیت بازی را مد نظر قرار دهیم گمریند قرمز) و باید از تعداد بازی‌هایی که برای شما تعیین میشود بهترین امتیاز را دریافت کنید تا بتوانید به یک گمریند بالاتر دست پیدا کنید و یا اگر امتیاز شما خیلی پایین باشد یک دسته به پایین‌تر سقوط می‌کنید.

آنلاین بازی واقعا لذت بخش است و همچنین اگر مشتاق باشید بعد از مبارزه می‌توانید صحنه‌های مهم آنرا در Spotlight منتشر کنید و دیگران از دیدن آن لذت ببرند. دو رفیق دو یار در میثت صداگذاری بازی تیم همیشگی گزارش UFC فراخوانده شده است و دو یار همیشه در کنار صحنه یعنی Joe Rogan و Mike Goldberg باز هم با همان لحن محیط مسابقه را برای شما هیجان انگیز جلوه می‌دهند و باعث جلوه خوبی در صداگذاری شده اند اما تعداد دیالوگ‌ها و

سختی Hard بهتر از Pro عمل می‌کنند (به غیر از تسلیم کردن حریف) ولی در کل هوش مصنوعی بازی ضعیف نیست و خوب عمل می‌کند اما چند باگ در عملکرد وجود دارد که به راحتی می‌توان حریف را در ۲ دقیقه ناگ اوت کرد که این مسئله خیلی در ذوق میزند مخصوصاً وقتی که حریف تمامی Stamina خودش را خالی میکند و شما راحت با چند ضربه متوالی ناگ اوتش می‌کنید.

در کل گیم پلی بازی در حد خوبی قرار دارد اما باید خیلی خیلی از این بهتر می‌بود. قهرمان خسته‌ی جهان متاسفانه در این سری Mode های بازی افت شدیدی داشته و تورنمنت‌ها و ساختن ایونت‌ها از بازی برداشته شده و یکی از مهم‌ترین بخش‌های بازی یعنی Career mode به یکی از کسل‌کننده‌ترین حالت‌های بازی تبدیل شده است، شما طبق واقعیت شروع می‌کنید و باید بتوانید در مسابقات حذفی The Ultimate Fighter پیروز شوید بعد از آن می‌توانید با UFC قرارداد امضا کنید و در مسیر قهرمانی مسابقات را پیش بگذارید که البته در این بین تمرین‌هایی که انجام می‌دهید واقعا خسته‌کننده است و یک روند کلیشه‌ای و تکراری در پیش می‌گیرد که واقعا ضربه‌ی بزرگی به بازی وارد کرده است. در کنار این رخداد خسته‌کننده در این قسمت از بازی برای ساخت بازیکن خودتان گزینه‌های زیادی ندارید شما حتی نمی‌توانید لب‌ها یا بینی فایتر خود را انتخاب کنید و مدل موهای بسیار کمی در بازی قرار داده شده که نسبت به نسخه‌های قبلی اینبار به فاجعه در یکی از مهمترین قسمت‌های بازی رخ داده و به جرات می‌توان گفت این قسمت بسیار ضعیف عملکرده و تجربه‌ی خوش‌آیندی رو برای شما رقم نخواهد زد. خریدن توانایی و Gamplan هم دردی را دوا نمی‌کند و



نوشته‌هایی که برایشان در نظر گرفته می‌توانست خیلی بیشتر از این باشد، صدای ضربات و همچنین ضرباتی که در آن حریف به زمین کوبیده می‌شوند به خوبی توسط صداگذاری منتقل می‌شوند. موسیقی Menu های بازی بسیار حماسی و زیبا طراحی شده و به جز چند مورد از شنیدن موسیقی‌ها خسته نمی‌شوید و موسیقی‌های مبارزان در هنگام ورود نیز معمولی کار شده و در نگاه کلی می‌توان گفت موسیقی و صداگذاری بازی خوب است.

در کل EA Sports UFC بازی بدی نیست و یک شیبه‌ساز بسیار زیباتر است که اگر واقعا این ورزش و مسابقات را دنبال می‌کنید پیشنهاد میکنم امتحان کردن این بازی لذت بخش است مخصوصاً در بخش آنلاین که واقعا به چالش کشیده می‌شود اما اگر به عنوان یک گیمر معمولی دنبال یک بازی خوب هستید این بازی جواب گو به شما نیست و برای شما آنچنان لذت بخش نخواهد بود در یک کلام این بازی تازه قالب خودش را پیدا کرده و باید منتظر نسخه بعدی ماند تا بتوان آینده‌اش را حدس زد اما این بازی فقط به کسانی پیشنهاد می‌شود که تمامی شخصیت‌ها و مبارزان را می‌شناسد و کاملاً مسابقات را دنبال می‌کند، اگر از دسته‌ی این افراد نیستید این بازی برای شما آنچنان خوش‌آیند نخواهد بود و احتمالاً کم است که به بازی جذب شوید اما غیر ممکن نیست.

7/10

گرافیک فوق‌العاده و فیزیک انعطاف‌پذیر، بخش چند نفره‌ی جذاب تناسب‌توانایی‌های مبارزها



به متن رجوع شود!



معمای حل نشدنی

به تمامی کسانی که در یک بازی ویدئویی کشته اید فکر می کنید و اهمیت می دهید. سازندگان The Swapper، با ارائه ی این عنوان، سخنرانی ای در باب هویت، جاودانگی و علم و ایمان را سر داده اند بدون هیچ ضعه ی سینمایی یا دیالوگی. بدون هیچ کدام از اینها این بازی هیچ از یک اثر علمی تخیلی والا کم ندارد. The Swapper از درخشان ترین طراحی ها برای یک بازی ویدئویی است چرا که حرفش و عمقش را از طریق اصلی ترین مکانیک گیم پلی اش نشان می دهد و چند بازی سراغ دارید که اینطور باشد؟ چند بازی سراغ دارید که بتواند با خلق یک کلون از خود و استفاده از آن برای حل پازل ها، این استعاره ی نگران کننده را بهمان بفهماند: استفاده از بدن و روح دیگران برای پیشرفت خود.

The Swapper یک سری نوشته های پراکنده و یک زن مرموز را نیز به محیطش وارد می کند و همچنین سنگ نوشته هایی که فیلسوفانه حرف می زنند - بله حرف می زنند! - داستان اصلی بازی البته به قوت فرع بازی نیست و کمی لنگ می زند.

The Swapper عنوان مستقلی است که باید بازی شود. حتی اگر نمی توانید (یا نمی خواهید) آن را به پایان برسانید، حداقل تجربه ی گیم پلی این عنوان و آن در هم تنیدگی ای که بهش اشاره کردم را از خودتان دریغ نکنید. بازی مسلماً در خط اصلی داستان خود، از مشکلات روایی رنج می برد و داستان پردازی، به آن طور معمولش که قرار است مخاطب را جذب کند، در این عنوان کم رنگ است. شخصیت (ها) درست حسابی معرفی نمی شوند و عقبه ای ندارند. گره های داستانی خوبی وجود ندارد اما این استفاده ی موثر و منحصر بفرد از مکانیک های گیم پلی است که بازی را به جواهری نایاب در (حتی) در میان بازی های مستقل بدل می سازد. در میان بازی هایی که به صرف سرگرم کردن ساخته می شوند (و لزوماً هم بازی های بدی نیستند) تجربه ی خاص و بی ادعایی که حرف ها با خود دارد، کم تر پیش می آید. تجربه ی معمای حل نشدنی هویت انسان.

املا فکرش را هم نمی شود کرد. فضا نورد تنها، در سفینه ای درب و داغان، در گوشه ای پرت از فضای خارج، پرسه می زند و پرسه می زند. فکرش را هم نمی شود کرد این تجربه چقدر می تواند منحصر بفرد باشد و چقدر آدم را به فکر وا دارد. اما The Swapper این کار را انجام می دهد. این کار را در ژانری انجام می دهد که با بیشترین سرعت پیش رفتن بیشتر اوقات برگ برنده ای در دست سازندگانش است.

The Swapper عنوانی معمایی است که ماجرای زنی فضا نورد را در سفینه ای متروکه روایت می کند که با استفاده از دستگاهی می تواند از خودش کلون بگیرد و آن ها را کنترل کند. کلون هایی مشابه خودش. فضا نورد هر وقت بخواهد می تواند این کلون ها را (در محدوده ی دید خودش) بوجود بیاورد و این کلون ها آینه ی حرکات وی هستند: او راه برود، آنها راه می روند، بپرد، می پرند، بگیرد، می میرند.

قابلیت دیگر که عنوان بازی نیز از آن سرچشمه می گیرد، Swapp شدن شخصیت اصلی، در کلون هاست. طوری که انگار روح فضا نورد به کلون ها منتقل می شود. بگذارید مثالی بزنم: فضا نورد می خواهد به یک پلتفرم که خیلی بالاتر از اوست برسد، برای این کار اول می پرد و در حالی که زمان آهسته می شود، یک کلون درست می کند، در همین حال، روح خودش را به کلون تازه درست شده منتقل می کند و همین طور ادامه می دهد تا به پلتفرم برسد؛ این در حالی است که دیگر کلون های بی روح، کاملاً بلااستفاده، از بین می روند.

در The Swapper، شما همه ی کلون ها هستید، همه ی کلون ها نیز شما هستید. مرگ، عضوی از گیم پلی است. ساختن و فنا ساختن کلون ها به اندازه راه رفتن و پریدن در این بازی اهمیت دارند.

در بازی هیچ دشمنی وجود ندارد. تنها اجسادی که می توان پیدا کرد، اجساد خودتان است. در آخر غیرممکن است که به یاد بیاورید که کدام یک از این موجودات "خود واقعی" تان بوده. کلون هزارم؟ کلون ده هزارم؟ این طوری است که برای اولین بار

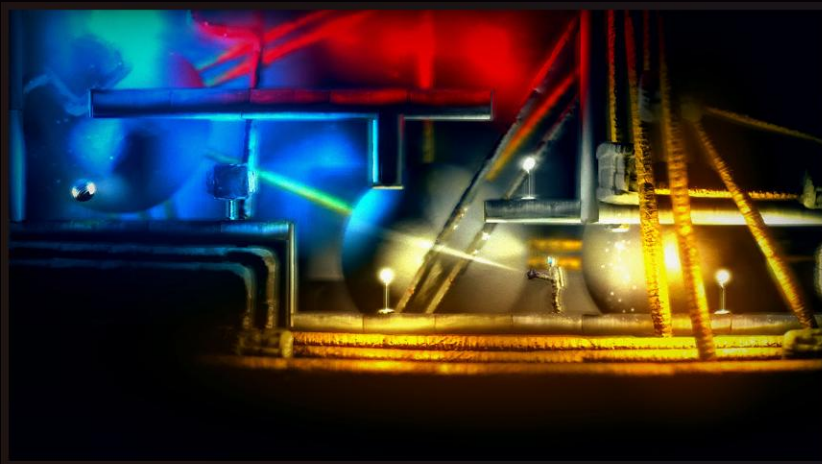


9/10

ترکیب مکانیک گیم پلی و پیام بطن داستان به بهترین شکل ممکن گیم پلی نوآورانه و جذاب، معمهای خوش ساخت و چالش برانگیز طراحی محیط درگیر کننده، استفاده به جا از نواهای های مختلف



ضعف در روایت داستان اصلی، Blur کردن تصاویر به منظور پوشش ضعف گرافیکی



BattleBlock Theater

سازنده: The Behemoth، ناشر: Microsoft Studios، سبک: Platformer
پلتفرم: PC / X360 / Linux، تاریخ انتشار: May 15, 2014، XBL: April 3, 2013

BATTLEBLOCK THEATER



نمره نهایی

9/10

برنیزید. همانند بازی Little Big Planet در این بازی نیز با سیل عظیمی از انواع و اقسام مراحل مواجه می شوید. بخش Arena هم دارای دو قسمت دیگر به نام "VS" و "Co-Op" می باشد که می توانید با دوستان خود به صورت آنلاین یا آفلاین بازی کنید. مدهای جالبی به تعداد ۸ عدد برای این بخش گنجانده شده است که شامل Soul Snatcher, Muckle, Challenge, King of The Hill, Color The World, Grab The Gold, Ball Game, Capture The Horse می باشد. به طور مثال در مُد "Grab the Gold" تیم شما وظیفه دارد تا طلا بیشتری نسبت به تیم رقیب جمع کند یا در مُد "Ball Game" شما باید تلاش کنید تا توپ را درون سبد بیندازید. بخش "Xbox Live Games" نیز به شما این امکان را می دهد تا در مُدهای مختلف "Ranked Match" یا "Quick Match" با دیگر پلیمرهای به صورت مالتی بازی کنید. بخش موسیقی بازی نیز کاملا موفق بوده و با بخش موسیقی های فان و پامزه بر جذابیت بازی می افزاید. به گونه ای که وقتی برای اولین بار وارد بازی می شود اولین چیزی که توجه شما را به شدت به خود جلب می کند، موسیقی بسیار زیبا بازی است. همچنین بازی دارای یک راوی است که با یک صداگذاری خوب داستان بازی را برای شما بازگو میکند.

با توجه به اینکه عنوان "BBT" یک بازی آرکید دو بعدی به حساب می آید، آنچه که از گرافیک بازی شاهد و ناظر هستیم، کاملا قابل قبول است و دارای گرافیک هنری جذابی می باشد. در کل می توانم بگویم "BattleBlock Theater" حجم کمی دارد، و بازی کردنش خالی از لطف نیست.

■ محسن فراهانی

بازی دارای ۳ بخش Arena, Xbl Games و Story می باشد. بخش سینگل پلیر یا همان Story Mode خود به تنهایی دارای تعداد زیادی مرحله می باشد که مدت ها شما را سرگرم می کند. هرچه مراحل بازی را طی می کنید و به جلو می روید، موانع موجود در هر مرحله پیشتر، جدیدتر و چالش برانگیزتر می شوند. اما شاید پس از چندین مرحله بازی برای شما کمی خسته کننده شود. البته این نکته منفی در مقابل نکات مثبت بازی زیاد به چشم نمی آید. بازی از داستان جالبی بهره می برد. داستان از این قرار است که شما به همراه تعداد زیادی از دوستانتان سوار بر کشتی هستید تا اینکه با طوفانی سهمگین مواجه می شوید و کشتی شما غرق می شود. پس از به هوش آمدن متوجه می شوید که در یک جزیره مرموز گیر افتاده اید و افرادی به شکل گربه (یا هر چیزی که شما از چهره آنها برداشت میکنید.) شما را به اسارت گرفته اند و مجبور به اجرای نمایش هایی خطرناک می کنند. که این نمایش ها همان مراحل بازی هستند که شما باید تعدادی الماس سبز رنگ، گوله های کاموا و آیتیم های دیگری را جمع آوری کنید، به دنبال راه خروج از مرحله بگردید و از مرحله خارج شوید. این الماس ها و کاموا قابل خرج کردن هم هستند. با پرداخت الماس های خود می توانید صورت های جدیدی با آزاد کردن هر زندانی برای کاراکتر خود باز کنید یا با پرداخت تعدادی مشخص کاموا سلاح های جدید دریافت کنید. علاوه بر مراحل اورجینال بازی شما می توانید در بخش "Level Editor" مراحل جدیدی با هنر و خلاقیت خود بسازید و ایده های خود را در آن پیاده کنید و آنها را به اشتراک بگذارید تا دیگران نیز از آن لذت ببرند یا با دوستان خود تجربه لذت بخشی را از پیمودن مرحله ساخته خودتان رقم

41148

سازنده: استودیو سفید، ناشر: استودیو سفید
سبک: ادوچر، پلتفرم: PC / Android



نمره نهایی

7/10

شما را به سر در آوردن از آن ها تشویق کند و از طرفی در حل برخی پازل ها نیاز دارید تا راجع به یک سری از این وسایل یا جازه ها، چیز های بیشتری بدانید. صداگذاری خوب بازی هم از طرفی دیگر دست به کار شده تا به خوف و جدیت این بازی افزوده شود ولی خب این که ما یک شخصیت را صرفا از این سر محیط دو بعدی بازی مان به آن سر ببریم و دونه به دونه اشیا را پیدا کنیم با تامل صرفا به این فکر باشیم که در کجا باید از آن ها استفاده کرد، مطمئن در طولانی مدت باعث خستگی می شود اما از آن جایی که ۴۱۱۴۸ یک بازی اپیزودیک است، در جایگاه نخستین اپیزود، مطمئن برای علاقه مندان به این سبک می تواند لحظات خوشی را رقم بزند اما اگر دنبال هیجان هستید، کلا دور ۴۱۱۴۸ را خط بکشید.



این بازی از اون دسته بازی های ماجراجویانه ای هست که اولین، و شاید هم تنها چیزی که بازیباز را به خودش جلب می کند، اتمسفرش است. فضاسازی بازی ۴۱۱۴۸ سعی دارد تا یک محیط تاریک و عجیب و مرموز و شاید هم ترسناک را به نمایش بگذارد که انصافا هم در این مورد عملکرد خوبی داشته؛ به خصوص تو جزئیات محیط مثل پارچه های خونی و اشیا نوک تیزی که هر لحظه ممکن هست از سقف به روی سر شما سقوط کند و حتی چشم های قرمز رنگ کارکتر ها که در اون تاریکی، پیش از هر چیزی جلب نظر می کند.

البته این فقط محیط بازی نیست که فضایی ناشناخته رو به تصویر می کشد بلکه کلی محوریت داستان بازی این است که واقعا اینجا کجاست و چه اتفاقی افتاده و من کی هستم؟ این سوال ها را شخصیت اصلی بازی طی بازی هم از خودش می پرسد. ۴۱۱۴۸ با یک سینماتیک کوتاه ولی در خور خود بازی جذاب شروع می شود که نصفه و نیمه باقی می ماند تا همانند یک خواب جلوه کند. آن وقت است که کارکتر بازی که هیچ کس، حتی خودش هم خودش را نمی شناسد چون احیانا فراموشی گرفته(!). از خواب بیدار می شود و به دنبال این می رود که ببیند جایی که الان از خواب بیدار شده کجاست و چرا انقدر عجیب و غریب است؛ همان جا ترجیح می دهد تا به جای فرار از این محیط ترسناک، سر از کل ماجرا در بیاورد خب پس چاره ای ندارید جز این که جز، به جز، محیط را بررسی کنید و برخی اشیا را که ممکن است جایی به دردتان بخورد را بردارید و از مابقی جزئیات محیط بازی هم نمی توانید بگذرید چون خوشبختانه طوری طراحی شده اند که

THE LAST OF US REMASTERED

تجلیلگاه عشق در آخر الزمان



آن چیزی که باعث می‌شود یک نسل از کنسول‌های بازی ماندگار بماند و تصویر زیبایی از عناوین و اتفاقات آن در ذهن بازیازان نقش بندد این است که چه عناوینی در ابتدا، ادامه و پایان آن نسل عرضه شده‌اند. مهم ترین ویژگی یک نسل از کنسول‌های بازی سخت افزار های متنوع عرضه شده، قابلیت‌های جانبی ارائه شده و... نیست، مهم‌ترین ویژگی معرف یک نسل، بازی‌ها هستند. این بازی‌ها هستند که باعث می‌شوند بازیازان سال‌ها در مورد سخت افزار یا کنسول‌های بازی به نیکی سخن بگویند. نسل هفتم کنسول‌های بازی هم در ابتدا شاهد عناوین خلاقانه و زیبا بود و هم در ادامه کار عناوین بسیاری با اینچنین ویژگی‌های والایی را به بازیازان ارائه نمود. اما سال ۲۰۱۳ که به نوعی پایان نسل هفتم کنسول‌های بازی به شمار می‌رود، حسن ختامی بر این نسل به یاد ماندنی پنداشته می‌شود. سال ۲۰۱۳ شاهد بازگشت IP‌هایی بودیم که در ابتدای نسل هفتم خلق شدند و توانستند استانداردهای جدیدی را در ژانر خودشان بنا نهند (BioShock Infinite). شاهد عرضه نسخه جدیدی از بهترین و محبوب‌ترین IP‌های نسل‌های گذشته بودیم (Grand Theft Auto V) و شاهد عرضه IP‌های جدیدی بودیم که شاید استاندارد جدیدی را برای ژانری مشخص یا حتی تمامی ژانرها به ثبت رسانده باشند، عناوینی که شاید در آینده بازی‌های دیگر با ستون قرار دادن آن‌ها و استفاده از ویژگی‌های ممتازشان ادامه صنعت بازی را رقم بزنند (The Last of Us). عنوان The Last of Us که در سال ۲۰۱۳ عرضه شد بار دیگر جانی تازه به ژانر Survival Horror و البته ژانر Action Adventure بخشید، عنوانی که در عین استفاده از کلیشه رابطه میان فرزند و پدر، با ارائه روایت شنیدنی و کم نقص استاندارد جدیدی را در داستان سرایی و بازگفت اتفاقات ارائه کرد، عنوانی که پایش را فرسنگ‌ها فراتر از محدودیت‌های سخت



افزای PS۳ گذاشت و از نظر دیداری کنسول‌های نسل هفتم را به سر حد نهاییشان رساند و در نهایت عنوانی که تمامی ویژگی‌های بالا را با صداگذاری کم نقص شخصیت‌ها و موسیقی شنیدنی در آمیخت تا بتواند معجونی کامل و کم نقص از هر لحاظ ارائه نماید. اینچنین عنوان به یادماندنی و موفقیت‌ها متعلق به چند ماه یا یک سال نیست، سال‌های آینده هم می‌توان از این عنوان به نیکی یاد کرد. حال شرکت سونی ناشر این بازی که می‌داند بالغ بر نیمی از دارندگان PS۴ کسانی هستند که PS۳ نداشته‌اند و لذا توانستند این عنوان را تجربه کنند، منطقیست که بیاید و نسخه بهبود یافته‌ای از آن را برای کنسول PS۴ عرضه کند. ارائه تمامی ویژگی‌های بالا به همراه گیم پلی بسیار روان‌تر (به لطف ۶۰ فریم بر ثانیه شدن بازی) و تصاویر با کیفیت‌تر با وضوح بالاتر (به لطف ۱۰۸۰p شدن بازی) می‌تواند تنها تجربه کامل تری از نسخه PS۳ را به بازیازان تازه وارد به خانواده سونی ارائه نماید، بلکه برای کسانی که این عنوان را بر روی PS۳ خود نیز تجربه کرده بودند وسوسه انگیز باشد. از نظر من بدین دلایل بود که سونی در برهوت تابستان ۲۰۱۴ که تمامی پلتفرم‌ها به نوعی از کمبود بازی رنج می‌بردند، تصمیم گرفت تا نسخه Remaster شده عنوان The Last of Us را برای PS۴ عرضه نماید. در این مقاله درباره ویژگی‌های مختلف عنوان The Last of Us صحبت خواهیم کرد و بررسی می‌کنیم که چرا The Last of Us Remastered حتی می‌تواند بهتر از نسخه اصلی که در سال ۲۰۱۳ عرضه شده بود، عمل کند. رابطه میان پدر و فرزند، کلیشه‌ای که در سال‌های اخیر در منابع مختلف بیش از حدی که در واقعیت احساس می‌شود به آن پرداخته شده و بزرگ نمایی شده است. اما گاهی اوقات می‌توان یک کلیشه را از نقطه ضعف به نقطه قوت بدل کرد. گاهی اوقات می‌توان از ضعف دیگر عناوین در منابع مختلف ستونی بنا نهاد که با تکیه‌گاه



جونل دختری مهربان، دلسوز و البته شجاع و الهی نیز پدری با صفات مشابه. هرگاه شخصی چیزی که از دست داده را دوباره به دست می‌آورد به هیچ عنوان حاضر نخواهد شد که آن را از دست دهد، حتی اگر به قیمت جانش تمام شود یا تا ۱ ساتی متری حضرت عزرائیل برود! در پایان The Last of Us درست همین اتفاق می‌افتد. جونل که پس از مدت‌ها توانسته دلیلی برای زنده ماندن پیدا کند و هدف مشخصی برای آینده‌اش بیابد به هیچ وجه حاضر نخواهد شد حتی به قیمت نجات نسل بشر، بیاید آن دلیل و هدف را از دست بدهد. اینچنین است که جونل حاضر می‌شود تعداد زیادی از دشمنان را از پای در بیاورد تا دخترش را از چنگال مرگ نجات دهد، حتی به قیمت در خطر قرار گرفتن بقای نسل بشر. جمله‌هایی که الهی به جونل می‌گوید و داستان دروغینی که در انتها جونل برای الهی روایت می‌کند و البته قسم دروغینی که می‌خورد تنها برای اینکه دخترش عذاب وجدان نگیرد، همگی نشان از عشق این دو به هم است. همانطور که قبل‌تر گفته شد هسته اصلی داستان بازی، رابطه میان جونل و الیست که در طول بازی با نشان دادن صحنه‌های سینمایی به شکلی استادانه و البته دیالوگ‌هایی شنیدنی شاخ و برگ می‌گیرد و گسترده‌تر می‌شود. هنر سازندگان این بازیست که توانسته‌اند از یک کلیشه استفاده ببرند و داستان کم‌نقص را روایت کنند. فضایی که بازی در آن جریان دارد یک فضای آخرالزمانیست. جایی که نوع خاصی از قارچ‌ها که توان تسخیر میزبانان را دارند و باعث می‌

قرار دادن آن پل‌های ترقی را یکی پس از دیگری طی کرد و استاندارد جدیدی را برای عناوین آینده بنا کرد. این درست همان کاریست که عنوان The Last of Us در بخش داستان سریایی و بازگفت حوادث موفق به انجامش شد. هسته اصلی داستان The Last of Us درباره رابطه پدر و فرزندی میان مرد بالغ و دختر نوجوانیست که در ابتدا نسبت به یکدیگر غریبی می‌کنند (چون در حقیقت اصلاً یکدیگر را نمی‌شناسند!) اما با گذشت از سختی‌ها متوجه می‌شوند که تنهای تنها هستند و جز یکدیگر کسی را ندارند. دیالوگ‌های تاثیر گذاری که میان کارکنرهای اصلی The Last of Us یعنی جونل و الهی رد و بدل می‌شود، می‌تواند به تنهایی نمایانگر ارزش داستانی این بازی باشند. علاوه بر این اتفاقات احساسات برانگیزی که برای جونل در ابتدای بازی رخ می‌دهد (از دست دادن سارا تنها فرزندش) و باعث می‌شود او تا سال‌ها فقدان فرزند خویش را احساس کند؛ احساسی که حتی پس از گذشت سال‌ها بر دل او سنگینی می‌کند و همچون آتش فشان‌ی فعال جونل را از درون می‌سوزاند، می‌تواند ارزش روایت The Last of Us را بیش از پیش افزایش دهد. ناگهان جونلی که با کوهی از غم و ناامیدی به زندگی خود ادامه می‌دهد و هدف مشخصی برای زندگی‌اش در آن دنیای ویران شده و آخرالزمانی ندارد الهی را ملاقات می‌کند و سلسله مراتب اتفاقاتی که برای این دو در طول داستان بازی رخ می‌دهد باعث می‌شود هر دوی آن‌ها چیزی را که از دست داده‌اند بار دیگر به دست بیاورند.

عمر نوح ندارند و پس از مدتی بدن آن‌ها متلاشی شده و از بین می‌رود. ذکر این نکته الزامیست که در طول بازی اکثر افراد آلوده‌ای که مرده‌اند در جاهای تاریک و مرطوب قرار دارند که این مسئله نیز توجیه زیست‌شناسی دارد. همانطور که می‌دانید قارچ‌ها در هنگام تکثیر نیاز به فضاهای مرطوب و تاریک دارند بنابراین همین دلیل هست که ما Infected‌های مرده را بیشتر در جاهای تاریک و مرطوب مشاهده می‌کنیم (محیط بازی به گونه‌ای طراحی شده است که بتواند حس قرار داشتن در پایان دنیا را به بازیبازان القا کند، محیط‌هایی که حس تنهایی را به بازیباز به خوبی القا می‌کند. شهرهای خالی از سکنه که تنها صدای منتشر شده در آن، صدای قدم‌های پدر و فرزند و صدای خطرانیست که در کمین آن‌ها نشسته‌اند. همین تنهاییست که می‌تواند باعث القای حس ترس و صد البته باور پذیر کردن دنیای آخرالزمانی شود. در آمیخته شدن ۳ حس ترس از تنهایی، عشق فرزند و

شوند بدن میزبانان بعد از مدتی تغییر کند، جهش یافته‌اند و حال می‌توانند انسان‌ها را به عنوان میزبانان برگزینند. تفاوت آخرالزمان عنوان The Last Of Us با دیگر بازی‌ها و آثار صنایع دیگر درست همینجاست. هر موجودی در دنیای ما توانایی جهش دارد، بنابراین دلیل آخرالزمان The Last of Us از نظر علم زیست‌شناسی کاملاً منطقیست. در قیاس با عناوین دیگر که ویروس خاصی خلق شده است و با تسخیر بدن انسان‌ها، آن‌ها را تبدیل به زامبی می‌کند و تا N سال (عمر نوح) بدن آن انسان‌های نگون بخت را تحت سیطره خود دارد، آخرالزمان The Last of Us کاملاً منطقی به نظر می‌رسد (باید این واقعیت را در نظر گرفت که ما قارچ‌های مشابهی را در دنیای خودمان نیز داریم با این تفاوت که تنها می‌توانند بر بدن حشرات سلطه یابند! موضوع جهش می‌تواند این مسئله را منطقی کند، و البته باید به این موضوع توجه کرد که انسان‌های آلوده در دنیای The Last of Us





کردن راه خود به خرج دهد. فرق نمی‌کند چه دشمنانی در هر یک از محیطها به دنبال شما هستند (محیط اول کریتوس کبیر و محیط دوم کرش!!) همین فضا سازیها باعث می‌شود در محیط دوم ترس و هیجان بیشتری به بازیاز انتقال یابد. واژه Sur-vival در بازیهای رایانه‌ای یعنی استفاده از اجزای قابل استفاده محیط و قوانین حاکم بر آن برای زنده ماندن در دنیای بازی. در عناوین Survival بازیها با محدودیت‌های زیادی رو به روست. محدودیت در بسته‌های سلامتی، مهمات، سلاحها و حتی سرعت حرکت بازیاز بخشی از محدودیت‌های پیش روی بازیازان به شمار می‌رود. به همین دلیل است که مدیریت کوله پشتی (که شامل مدیریت بسته‌های سلامتی، مهمات، سلاحها و.... است) در عناوین Survival از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. مدیریت کوله پشتی در اینچنین بازیهایی آنچنان اهمیت دارد که ممکن است باعث شود بازیاز برای به دست آوردن وسایل مورد نیازش و صرفه جویی در استفاده از آنها، یک مرحله را بارها و بارها تکرار کند. حال بر می‌گردیم به عنوان The Last of Us. این عنوان یک Survival بی‌نظیر و Horror بسیار خوب است! وجود محدودیت‌های بسیار برای بازیازان که سبب می‌شود مدیریت کوله پشتی اهمیت ویژه‌ای پیدا کند و استفاده از بخش‌های مختلف محیط برای مخفی ماندن از دشمنان یا حتی غافل گیر کردنشان از ویژگی‌های است. باعث می‌شود عنوان The Last of Us یک عنوان Survival عالی باشد. اگر بخواهیم The Last of Us را به عنوان یک بازی

عنوان Action Adventure - Survival Horror است، بنابراین برای بررسی ویژگی‌های مختلف گیم پلی آن باید ابتدا مورد نیاز برای ساخت بازی در این ژانرها را بشناسیم. در بازیهای Horror سازندگان می‌بایست از ویژگی‌های مختلف و البته متنوع برای ایجاد حس ترس در بازیازان استفاده کنند. ترس، واکنش هیجانی و البته طبیعی نسبت به یک عامل خارجی خطرناک است که پس از مدتی فروکش می‌کند. برای ایجاد حس ترس در بازیازان توجه به تنوع این عوامل خارجی مهم است. استفاده از تکنیک غافل گیری، نتوان نشان دادن بازیاز در مقابل دشمنی که به دنبالش است و فضا سازی مناسب محیط از گزینه‌های پیش روی بازیازان برای ایجاد حس ترس در بازیازان است. بازیاز باید به خاطر داشته باشد که استفاده از هر ۳ عامل بالا به صورت تعاملی می‌تواند در طولانی مدت موفق به ترساندن بازیازان شود. وقتی بازیاز تاکید بیش از حد بر روی هر یک از عوامل ذکر شده داشته باشد (برای مثال غافل گیری)، پس از مدتی دستش توسط بازیاز خوانده شده و بازیاز می‌تواند تشخیص دهد در چه زمانی بازیاز می‌خواهد از تکنیک غافل گیری استفاده کند (مسئله‌ای که در بازیهای ژانر ترس امروزی آن طور که باید و شاید به آن توجه نمی‌شود). صحبت از تعامل شد، با خود دو محیط مختلف را تصور کنید. محیط اول بسیار روشن است و جزئیات محیط کاملا برای بازیاز قابل رویت هستند، لذا به راحتی می‌تواند راه خود را بیابد. محیط دوم فضایی به مراتب تاریکتر دارد و جزئیات اطراف برای بازیاز مشخص نیست بنابراین او می‌بایست دقت بیشتری برای پیدا

پدر به صورت متقابل و امید به زندگیست که باعث می‌شود داستان و روایت The Last of Us شنیدنی‌تر از دیگر عناوینی شود که هدفشان پیاده سازی داستان با محوریت کلیشه‌های عشق میان فرزند و پدر بوده است. در طول بازی جونل و الی با کارکترهای زیادی تعامل دارند که هر یک نقشی در شکل گیری رابطه میان جونل و الی دارند. اتفاقی که برای Tess، دوست و همکار جونل رخ می‌دهد و باعث می‌شود الی و جونل هر چه بیشتر قدر یکدیگر را بدانند، یکی از همان اتفاقاتیست که باعث هر چه عمیق‌تر شدن رابطه پدر و فرزند جونل و الی می‌شود. در طول بازی کارکترهای بیشتری نیز جونل و الی را برای رسیدن به هدفشان در داستان بازی یاری می‌دهند. بیل یکی دیگر از همکاران جونل و تامی برادر جونل از جمله این کارکترها هستند. شاید تنها ایرادی که به روایت و داستان سرایی The Last of Us می‌توان گرفت (البته با صرف نظر از کلیشه‌های بزرگنمایی شده رابطه میان فرزند و پدر که خوشبختانه سازندگان این بازی توانستند با فضا سازی مناسب، نوشتن دیالوگ‌های به یادماندنی و پرداخت مناسب به کارکتر الی برای متفاوت جلوه دادن شخصیتش در قیاس با سایر چهره‌ها در آثار صنایع مختلف، آن را حد الامکان از حالت کلیشه خارج نمایند)، استفاده از کلیشه مرگ برای وارد کردن شوک‌های داستانیست که سازندگان این عنوان می‌توانستند با راز آلودتر کردن داستان همچون آثار کن لوین، بدون نیاز به مرگ و میر کارکترهای بازی شوک‌های می‌خوب کننده به بازیازان وارد نمایند (شوگ داستانی وارده به بازیازان وقتی متوجه شدند بوکر در واقع تنها کامستاک، بلکه اندرو رابین و Jack نیز است یا حتی شوک داستانی که در عنوان Heavy Rain به بازیازان وارد می‌شد هنگامی که بازیاز می‌فهمید اسکات شلبی همان قاتل اریگامیست) چندین بار سازندگان این عنوان از مرگ برای وارد کردن شوک‌های داستانی استفاده کردند. اولین بار در مرگ سارا دختر جونل و بارهای دیگر در مرگ Tess و.... این زیاده روی در استفاده را می‌توان تنها نقص بخش داستانی عنوان The Last of Us بیان کرد. در نوشتن داستان و روایت The Last of Us سازندگان این عنوان از منابع مختلفی الهام گرفته‌اند. مستند Planet Earth که ایده چارج Cordyceps را برای اولین بار در ذهن سازندگان این بازی قرار داد، فیلمهایی همچون The Road، Road To Predition و True Grit که اهمیت نیاز انسان به حفاظت از خود برای دوری از انقراض را بیان می‌کرد و رمانهایی همچون The Last Town on Earth که ویژگی‌های مختلف یک فضای آخرالزمانی را در دسترس سازندگان The Last of Us قرار داد، از جمله مهم‌ترین منابع سازندگان این عنوان به شمار می‌روند. با اینکه سازندگان از عناوین مختلف در صنایع گوناگون الهام گرفته‌اند، اما با ترکیب ویژگی‌های مختلف آن‌ها به نحوی مطلوب، همانطور که در ابتدا گفته شد، توانستند استاندارد جدیدی را در روایت و داستان سرایی خلق کنند. در نهایت باید گفت که روایت و شخصیت‌پردازی The Last of Us آنقدر غنی و کم نقص است که می‌تواند با آثار قدرتمند سینمایی با مضمون مشابه به رقابت بپردازد. برای بررسی گیم پلی بازیهای مختلف، اولین نکته‌ای که باید نسبت به آن دقت زیادی داشت شناخت ژانرهای مختلفیست که بازی مورد نظر می‌تواند در آن‌ها دسته بندی شود. با توجه به اینکه هر ژانر ایمن‌ها و ویژگی‌های مختص به خودش را داراست، دانستن این ایمن‌ها و ویژگی‌ها برای بررسی گیم پلی بازیهای مختلف الزامیست، به خصوص اگر می‌خواهیم نتیجه گیری منصفانه انجام دهیم. عنوان The Last of Us یک



می‌بایست آن‌ها را مورد بازجویی قرار دهد تا محل قرار گیری lockbox آن‌ها را بیابد. تیمی که ابتدا موفق به پیدا کردن این مهم می‌شود برنده خواهد بود. ویژگی منحصر به فرد بخش چند نفره ی The Last of Us تنها کشتن یا بازجویی کردن نیست بلکه جست و جو در محیط برای پیدا کردن تجهیزات است که در نهایت باعث می‌شود کلن یا تیم شما به بقای خویش ادامه دهد. هر چه میزان تجهیزات کلن یا تیم شما افزایش پیدا کند اعضای کلن شما می‌توانند تجهیزات بیشتری را در طول مراحل (به دلیل افزایش امتیاز Loadout کلتن) با خود حمل کنند. در بخش چند نفره ی The Last of Us بازبازار می‌توانند کارکنر خودشان را نیز شخصی سازی کنند و Loadout مناسبشان را بسازند که در طول مرحله می‌تواند آن‌ها را در انجام بازی یاری دهد. پر واضح هست که ND تمرکز اصلیش را بر روی بخش تک نفره ی عنوانش گذاشته. با این حال بخش چند نفره ی The Last of Us رضی‌کننده و قابل قبول است و می‌تواند بازبازار را ساعت‌ها سرگرم کند. هوش مصنوعی عنوان The Last of Us از نظر من بی‌نقص است. شاید عده‌ای از بازبازار معتقد باشند که غیب بودن افراد خودی حین رو به رویی با دشمنان نقطه ضعف سازندگان است که نتوانسته‌اند هوش مصنوعی مناسبی برای آن‌ها طراحی کنند، اما در جواب این افراد باید گفت که محدودیت‌های سخت افزاری نگذاشته تانی داگ هوش مصنوعی عالی که برای دشمنان طراحی کرده را برای افراد خودی نیز پیاده کند. استدیویی توانمند که توانسته الی اینچنین کاملی را برای دشمنان موجود در The Last of Us طراحی نماید، فکر نمی‌کنم طراحی هوش مصنوعی مناسب برای افراد خودی کار سختی برای آن‌ها باشد. علت اصلی این مشکل به وجود آمده محدودیت حافظه RAM موجود بر روی PS3 بوده است. حال شاید با خود بگویید چرا این مشکل در PS4 برطرف نشده است؟! که باز هم بر می‌گردیم به این موضوع که این عنوان تنها یک Remaster از آن چیز است که ما در سال ۲۰۱۳ دیدیم نه یک Remake و دوباره سازی کامل. بنابراین نمی‌توان این مسئله را ایرادی برای این عنوان قلمداد کرد.

در امان ماندن از آتش حملات دشمنان و استفاده از سنگر گیری در بخش مخفی کاری بازی و مخفی ماندن از آن‌ها از موارد استفاده این مکانیزم پر کاربرد در این عنوان است. باید این نکته را متذکر شد که سنگر گیری در The Last of Us واقع گرایانه طراحی شده و تفاوت‌های عمده‌ای با حالت سنگر گیری چسبیده در Gears of War و حالت سنگر گیری موجود در Uncharted دارد. همین واقع گرایانه‌تر شدن در کنار ناتوانی نسبی بازبازار در مقابل بعضی از دشمنان، باعث می‌شود تا بازبازار دقت بیشتری را در استفاده از این مکانیزم و نحوه استفاده از آن به خرج دهند. مسئله‌ای که باعث افزایش ارزش گیم پلی The Last of Us بیش از پیش می‌شود. همانطور که بالاتر گفته شد، مبارزات تن به تن بخش دیگری از هسته اکشن گیم پلی The Last of Us را تشکیل می‌دهد. بازبازار می‌توانند با نزدیک شدن به دشمنان یا Infected با فشردن دکمه مربوطه به مبارزه تن به تن با این دشمنان بپردازند. نکته‌ای که در این حین باید به آن دقت کرد این است که همواره سعی کنید از اطراف به سمت دشمنان (به خصوص Infectedها) حمله کنید زیرا در بیشتر مواقع حمله از رو به رو باعث کم شدن بخشی از سلامتی شما خواهد شد. البته باید دقت کرد که این مکانیزم گیم پلی تنها در مواقعی و در مقابل بعضی از دشمنان قابل استفاده است. مثلاً شما نمی‌توانید از این روش برای از بین بردن Clickerها که از مرگبارترین دشمنان شما در بازی به شمار می‌روند استفاده نمایید. بخش چند نفره ی The Last of Us با اینکه به هیچ وجه تمرکز اصلی سازندگان نبوده، با این حال جالب توجه از کار در آمده است. در بخش چند نفره ی این عنوان ما شاهد حضور ۳ حالت ۸ نفره (۴ VS ۴) هستیم که هر کدام شباهت‌هایی به دیگری دارند. دو حالت Survivor و Supply Raid در واقع همان Team Death Match به حساب می‌آیند با این تفاوت که در حالت دوم بعد از کشته شدن بازبازار دیگر Respawn نمی‌شود. حالت دیگری که در بخش چند نفره ی این عنوان وجود دارد حالت Interrogation است که در آن بازبازار بعد از شکست دشمنانش

وجود نداشته باشند. عنوان The Last of Us نیز از این قاعده مستثنی نیست. پازل‌های موجود در The Last of Us عموماً به پیدا کردن یا هموار ساخت مسیر الی ختم می‌شود. وقتی الی نمی‌تواند شنا کند و جوبل مجبور می‌شود تا با پیدا کردن جعبه شتاور بر روی آب و حل دادن یا حرکت دادن آن الی را نیز جا به جا کند. با این حال مینی‌پازل‌های موجود در The Last of Us از تنوع زیادی برخوردار نیستند. در واقع بیشتر مینی‌پازل‌ها تنها به سادگی قابل حل هستند، بلکه اکثراً به هموار کردن مسیر برای الی یا گاهی اوقات برای خود جوبل ختم می‌شوند. وقتی عنوان The Last of Us را در کنار سایر عناوین Action Adventure ممتاز قرار می‌دهیم، این سادگی و عدم تنوع پازل‌ها می‌تواند توی ذوق بزند. از این موضوع که بگذریم تنوع در مبارزات و راه‌های پیش روی بازبازار برای پیش برد بازی کاملاً ضعیف ذکر شده را جبران می‌کنند. سازندگان عنوان The Last of Us از قابلیت‌های مخفی کاری نیز در گیم پلی The Last of Us بهره گرفته‌اند. دادن قدرت انتخاب به بازبازار برای چگونگی پیش برد گیم پلی می‌تواند ارزش‌های گیم پلی این عنوان را دوچندان کند. بخش مبارزات بازی نیز به دو دسته مبارزه با سلاح گرم و مبارزات تن به تن تقسیم می‌شود که هر کدام به بهترین شکل طراحی شده‌اند. بر عکس عنوان قبلی Naughty Dog یعنی Uncharted، در The Last of Us نشانه گیری و شلیک دقیق کمی سخت‌تر شده است و سرعت گیم پلی در مبارزات با سلاح گرم کمی پایین‌تر آمده است. با توجه به اینکه The Last of Us در حقیقت یک عنوان Survival Horror است، بنابراین کاهش سرعت و دقت در استفاده از سلاح گرم نکته مثبت برای این عنوان قلمداد می‌شود (هر دوی این عوامل باعث ناتوان نشان دادن کارکنر اصلی بازی در مقابل بعضی از دشمنان خواهد شد که در نهایت باعث ایجاد حس ترس در بازبازار می‌شود. ایجاد حس ترس نیز رسالت یک عنوان Survival Horror محسوب می‌شود). سنگر گیری نیز یکی از مکانیزم‌های کلیدی گیم پلی است که بازبازار در طول بازی می‌بایست از آن بهره ببرد. استفاده از سنگر گیری حین مبارزات برای

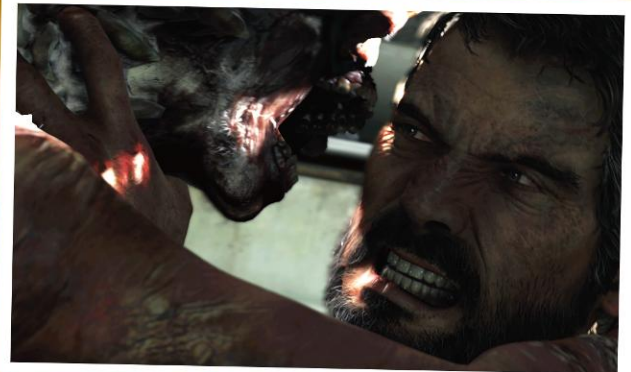
Horror بررسی کنیم اوضاع کمی متفاوت می‌شود. با اینکه سازندگان این عنوان توانسته‌اند با فضا سازی عالی و ناتوان نشان دادن بازبازار در مقابل بعضی از دشمن هایش، تا حدودی حس ترس را به بازبازار القا کنند؛ اما به دلیل استفاده کم یا حتی می‌توان گفت عدم استفاده از تکنیک غافل گیری حس ترس همچون برترین عناوین سبک Horror به بازبازار القا نمی‌شود. علت اینکه می‌گوییم در این عنوان آتپور که باید و شاید به تکنیک غافل گیری پرداخته نشده است، استفاده از قابلیت Listen Mode هست. با استفاده از این قابلیت جوبل و الی می‌توانند از قوای شنواییشان برای پیدا کردن دشمنانی که پشت دیوار یا درها هستند استفاده کنند و از رویارویی احتمالی با آن‌ها جلوگیری نمایند. عملاً با استفاده از این قابلیت عنصر غافل گیری کم رنگ یا حتی بی‌رنگ می‌شود (البته در درجه‌های سختی Survivor، Grounded این قابلیت غیر فعال می‌شود و بازبازار می‌تواند شاهد عنصر غافل گیری نیز در این عنوان باشد). در مجموع The Last of Us به عنوان یک بازی Survival Horror توانسته حد امکان استانداردهای مورد نیاز برای تبدیل شدن به یک بازی خیلی خوب یا حتی عالی را ارائه کند. ویژگی دیگری که در گیم پلی عنوان The Last of Us وجود دارد قابلیت Crafting و Upgrade است. بازبازار می‌توانند با پیدا کردن اجزای سلاح‌ها و استفاده از میزهای کاری که در جای جای محیط بازی نهفته است سلاح‌های خود را ارتقا دهند یا با استفاده از گیاهان دارویی و قرص‌هایی که در طول بازی یافت می‌شوند، سلامتی و سرعت Crafting خود را افزایش دهند. همچنین بازبازار توانایی ساخت کوکتل مولوتوف، بسته‌های سلامتی و... را نیز خواهند داشت. این توانایی به دلیل استفاده سازندگان این عنوان از سیستم Crafting در بازیشان است. وجود تنوع در گیم پلی بازی و ترکیب مناسب ویژگی‌های ممتاز ژانر های مختلف (تا به اینجا Survival Horror و سبک نقش آفرینی) از دیگر نکات مثبت گیم پلی عنوان The Last of Us به شمار می‌رود. حضور پازل و مینی‌پازل‌های مختلف و متنوع در عناوین Action Adventure امری الزامیست. هیچ بازی در صنعت بازی یافت نمی‌شود که Action-Adventure باشد ولی پازل و مینی‌پازل‌های مختلف در آن





Horror بررسی کنیم اوضاع کمی متفاوت می‌شود. با اینکه سازندگان این عنوان توانسته‌اند با فضا سازی عالی و ناتوان نشان دادن بازی باز در مقابل بعضی از دشمن هایش، تا حدودی حس ترس را به بازی باز القا کنند؛ اما به دلیل استفاده کم یا حتی می‌توان گفت عدم استفاده از تکنیک غافل گیری حس ترس همچون برترین عناوین سبک Horror به بازی باز القا نمی‌شود. علت اینکه می‌گوییم در این عنوان آتپور که باید و شاید به تکنیک غافل گیری پرداخته نشده است، استفاده از قابلیت Listen Mode هست. با استفاده از این قابلیت جوبل و الی می‌توانند از قوای شنواییشان برای پیدا کردن دشمنانی که پشت دیوار یا درها هستند استفاده کنند و از رویارویی احتمالی با آن‌ها جلوگیری نمایند. عملاً با استفاده از این قابلیت عنصر غافل گیری کم رنگ یا حتی بی‌رنگ می‌شود (البته در درجه‌های سختی Survivor, Grounded این قابلیت غیر فعال می‌شود و بازی باز می‌تواند شاهد عنصر غافل گیری نیز در این عنوان باشد.) در مجموع The Last of Us of به عنوان یک بازی Survival Horror توانسته حدالامکان استانداردهای مورد نیاز برای تبدیل شدن به یک بازی خیلی خوب یا حتی عالی را ارائه کند. ویژگی دیگری که در گیم پلی عنوان The Last of Us وجود دارد قابلیت Crafting و Upgrade است. بازی باز می‌تواند

در امان ماندن از آتش حملات دشمنان و استفاده از سنگر گیری در بخش مخفی کاری بازی و مخفی ماندن از آن‌ها از موارد استفاده این مکانیزم پر کاربرد در این عنوان است. باید این نکته را متذکر شد که سنگر گیری در The Last of Us واقع گرایانه طراحی شده و تفاوت‌های عمده‌ای با حالت سنگر گیری چسبیده در Gears of War و حالت سنگر گیری موجود در Uncharted دارد. همین واقع گرایانه شدن در کنار ناتوانی نسبی بازی باز در مقابل بعضی از دشمنان، باعث می‌شود تا بازی بازان دقت بیشتری را در استفاده از این مکانیزم و نحوه استفاده از آن به خرج دهند. مسئله‌ای که باعث افزایش ارزش گیم پلی The Last of Us بیش از پیش می‌شود. همانطور که بالاتر گفته شد، مبارزات تن به تن بخش دیگری از هسته اکشن گیم پلی The Last of Us را تشکیل می‌دهد. بازی بازان می‌توانند با نزدیک شدن به دشمنان یا Infectedها با فشردن دکمه مربوطه به مبارزه تن به تن با این دشمنان بپردازند. نکته‌ای که در این حین باید به آن دقت کرد این است که همواره سعی کنید از اطراف به سمت دشمنان (به خصوص Infectedها) حمله کنید زیرا در بیشتر مواقع حمله از رو به رو باعث کم شدن بخشی از سلامتی شما خواهد شد. البته باید دقت کرد که این مکانیزم گیم پلی تنها در مواقعی و در مقابل بعضی از دشمنان قابل استفاده است. مثلاً شما نمی‌توانید از این روش برای از بین بردن Clickerها که از مرگبارترین دشمنان شما در بازی به شمار می‌روند استفاده نمایید. بخش چند نفره ی The Last of Us با اینکه به هیچ وجه تمرکز اصلی سازندگان نبوده، با



عالی که برای دشمنان طراحی کرده را برای افراد خودی نیز پیاده کند. استدیویی توانمند که توانسته AI ی اینچنین کاملی را برای دشمنان موجود در The Last of Us طراحی نماید، فکر نمی‌کنم طراحی هوش مصنوعی مناسب برای افراد خودی کار سختی برای آن‌ها باشد. علت اصلی این مشکل به وجود آمده محدودیت حافظه RAM موجود بر روی PS3 بوده است. حال شاید با خود بگویید چرا این مشکل در PS4 برطرف نشده است؟! که باز هم بر می‌گردیم به این موضوع که این عنوان تنها یک Remaster از آن چیز است که ما در سال ۲۰۱۳ دیدیم نه یک Remake و دوباره سازی کامل، بنابراین

را در انجام بازی باری دهد. پر واضح هست که ND تمرکز اصلیش را بر روی بخش تک نفره ی عنوانش گذاشته، با این حال بخش چند نفره ی The Last of Us را رضی کننده و قابل قبول است و می‌تواند بازی بازان را ساعت ها سرگرم کند. هوش مصنوعی عنوان The Last of Us از نظر من بی‌نقص است. شاید عده‌ای از بازی بازان معتقد باشند که غیب بودن افراد خودی حین رو به رویی با دشمنان نقطه ضعف سازندگان است که نتوانسته‌اند هوش مصنوعی مناسبی برای آن‌ها طراحی کنند، اما در جواب این افراد باید گفت که محدودیت های سخت افزاری نگذاشته ناتی داگ هوش مصنوعی

می‌شود برنده خواهد بود. ویژگی منحصر به فرد بخش چند نفره ی The Last of Us تنها کشتن یا بازجویی کردن نیست بلکه جست و جو در محیط برای پیدا کردن تجهیزات است که در نهایت باعث می‌شود کلن یا تیم شما به بقای خویش ادامه بدهد. هر چه میزان تجهیزات کلن یا تیم شما افزایش پیدا کند اعضای کلن شما می‌توانند تجهیزات بیشتری را در طول مراحل (به دلیل افزایش امتیاز Loadout کلتان) با خود حمل کنند. در بخش چند نفره ی The Last of Us بازی بازان می‌توانند کارکتر خودشان را نیز شخصی سازی کنند و Loadout مناسبشان را بسازند که در طول مرحله می‌تواند آن‌ها

این حال جالب توجه از کار در آمده است. در بخش چند نفره ی این عنوان ما شاهد حضور ۳ حالت ۸ نفره (۴VS۴) هستیم که هر کدام شباهت هایی به دیگری دارند. دو حالت Survivor و Supply Raid در واقع همان Team Death Match به حساب می‌آیند با این تفاوت که در حالت دوم بعد از کشته شدن بازی باز دیگر Respawn نمی‌شود. حالت دیگری که در بخش چند نفره ی این عنوان وجود دارد حالت Interrogation است که در آن بازی باز بعد از شکست دشمنانش می‌بایست آن‌ها را مورد بازجویی قرار دهد تا محل قرار گیری lockbox آن‌ها را بیابد. تیمی که ابتدا موفق به پیدا کردن این مهم





هنری عالی محیط از ویژگی‌هایی هستند که باعث می‌شوند این عنوان در مبحث طراحی هنری کاملا بی‌نقص جلوه کند. یک تفاوت اساسی میان طراحی هنری انجام شده برای سری Uncharted و The Last of Us وجود داشت و آن هم تفاوت رنگ‌های به کار رفته شده در محیط هر یک از این عناوین بود. همانطور که می‌دانید جو حاکم بر سری Uncharted جوی شاد است، بنابراین طبیعتی که از رنگ‌های شاد در رنگ بندی محیط بازی استفاده گردد. اما این موضوع برای The Last of Us کاملا متفاوت است. در عنوانی که قصد دارد برحی‌های حاکم در آخر الزمان و البته تنهایی موجود در آن را به تصویر بکشد باید از رنگ بندی نسبتاً تیره تر استفاده شود. ND با هنرمندی هر چه تمام‌تر توانسته از پس این کار برآید و به هدف خود در این بخش به طور کامل برسد. در نهایت باید گفت عنوان The Last of Us Remastered یک عنوان بی‌نظیر هنریست که در نسل هفتم از نظر فنی نیز بهترین بوده و در نسل هشتم نیز در بخش‌هایی بهتر از بعضی عناوین تمام نسل هشتمی عمل کرده است! حال با دانستن این موضوع که این عنوان تنها یک Remaster به شمار می‌رود، بی‌ش از پیش عاشق کاری می‌شویم که این استدیو قصد دارد از نظر فنی و هنری در عنوان بعدی‌اش به بازی‌بازان ارائه نماید.

بزرگترین ریسک برای یک بازی‌ساز استفاده از آهنگسازانست که تجربه‌ای در صنعت بازی نداشته است. درست است که قرار دادن موسیقی‌ها آن هم به شکلی درست برای اینکه در گیم پلی تاثیر گذار باشد، وظیفه اصلی یک بازی‌ساز است، با این حال آهنگسازان که تجربه کافی در صنعت بازی را نداشته می‌توانند همیشه در دسر ساز شوند. Naughty Dog از آهنگساز آرژانتینی یعنی Gustavo Alfredo Santaolalla برای ساخت موسیقی‌های عنوان The Last of Us کمک گرفته است. این آهنگساز در گذشته بر روی موسیقی‌های فیلم‌هایی همچون Babel و Brokeback Mountain کار کرده، فیلم‌هایی که موسیقی آن‌ها بارها و بارها توسط منتقدین این عرصه تحسین شده است. درست است که این آهنگساز تجربه‌ای در صنعت بازی نداشته و عنوان The Last of Us اولین اثر او در صنعت بازیست، با این حال به نحوی احسنت موفق به انجام وظیفه‌اش شده است. موسیقی‌های عنوان The Last of Us بیشتر سعی بر انتقال احساسات به بازی‌باز دارند تا انتقال ترس به او. لذا Gustavo سعی کرده تا موسیقی‌هایی با مضمون احساسی برای این عنوان بسازد. بیشتر موسیقی‌های خلق شده توسط Gustavo برای The Last of Us با محوریت گیتار به عنوان ساز اصلی بوده که خود وی آن را بر دست داشته است. البته در کنار آن از دیگر ابزار آلات موسیقی هم بهره گرفته شده، با این حال موسیقی که همیشه در گوش بازی‌باز می‌ماند همان صدای گیتار است. خوب تا به اینجا مشخص شد که Gustavo توانسته کارش را به نحو احسنت انجام بدهد، لیکن همچنان مرحله اصلی که وظیفه‌های ظخیر بر روی دوش سازندگان TLOU هست باقی مانده است. سازندگان باید این موسیقی‌ها را در جای جای بازی به صورت مناسب قرار دهند تا بتوانند به هدفشان که انتقال احساسات به بازی‌باز است، برسند. موسیقی دلنشینی که هنگام مرگ سارا دختر جونل به گوش می‌رسد، موسیقی دلنشینی که احساس تنهایی و غم را در طول بازی به بازی‌باز انتقال می‌دهد، غمی که بالغ بر ۲۰ سال است قلبش را سنگین کرده و چشم امید به آینده را کور، همه این موسیقی‌ها به شکل درست درجایی که باید باشند قرار گرفته‌اند. انگار که Gustavo در همان لحظه، به صورت زنده موسیقی مناسب صحنه

هستید که قبلاً این عنوان را تجربه نکرده‌اید، حتماً تجربه آن بر روی کنسول PS4 به شما توصیه می‌شود زیرا بهترین تجربه شما بر روی این کنسول تا کنون خواهد بود، و اگر جز آن دسته از بازی‌بازانی هستید که قبلاً این عنوان را بر روی PS3 تجربه کرده‌اید، باز هم به شما توصیه می‌کنم آن را برای PS4 خریداری نمایید زیرا انجام آن همچنان می‌تواند برای شما جذاب و لذت بخش باشد.

بهبود شعبانی

از همان لحظه ای که The Last of Us: Remastered برای PlayStation 4 معرفی شد، خیلی‌ها شروع کردند به تمسخر این که یکی از بزرگترین انحصاری‌های PS4، یک بازی پورت شده است و این یعنی یک سیاست مضحک و ضعیف سونی. کاری به قدرت سونی و کنسولش ندارم ولی این بازی قبل از هر چیزی The Last of Us است. این همان بازی است که سال پیش نشان داد که چگونه هنر می‌تواند در یک بازی ویدئویی تجلی کند؛ همان بازی است که دوست داشتی‌ترین آثار زمان را به ما نشان داد؛ بازی که عشق یک پدر به یک دختر را ثابت کرد. چنین بازی، بارها و بارها ارزش تجربه‌ی مجدد دارد حالا چه برسد به این که شاهد مراحل بیشتر و گرافیک بهبود یافته‌اش بر روی PS4 هستیم. ضمن این که تجربه‌ی بخش چند نفره‌اش را هم نصب PS4 باز کرده پس این که The Last of Us: Remastered یک بازی پورت شده است، به نظر من نمی‌تواند از ارزش هایش کاست کند.

سعید نیکبخت

زمانی که صحبت از عشق می‌شود، دست و پایم شروع به لرزیدن می‌کند. به راستی که عشق یکی از زیباترین نعمت‌های خداوند به ما انسان‌ها می‌باشد. اما عشق حقیقی چه می‌باشد؟ چه عشقی را می‌توان عشق خالص و بدون هیچ دوز و کلکی نامید؟ هرکس عشق را به یک شکل خاص تعریف می‌کند. خوبی دنیا در همین مسئله می‌باشد، هرکس تعریف متفاوتی از عشق دارد. اما تعریف من از عشق چه می‌باشد؟ عشق یعنی پدری که با جون و دل جنگید، اما هر کاری کرد نتوانست دختر خودش رو نجات بده! داستان The Last of Us اگرچه برگرفته از عشق می‌باشد، اما این عشق آن چنان زیبا بیان شده که همتای آن بسیار کم در بازی‌های ویدئویی دیده می‌شود. پدری که دختر خود را در میان دو دستانش از دست می‌دهد، باری دیگر و با داستان روزگار دختر خودش را در لباسی دیگر پیدا می‌کند. دختری که شاید وصله‌ی تن او نباشد، اما ممیمیت، مهربانی و مصومیت خامی که در نگاهش دارد او را به دختر خیالی قهرمان داستان ما تبدیل می‌کند. به راستی که در این چند سال اخیر، نه در فیلم‌ها، نه در کتاب‌ها و نه در داستان‌های افسانه‌ای پری‌ها چنین داستان غم‌انگیزی از عشق آدم‌ها به یکدیگر حتی در یک دنیای آخر الزمانی را ندیده بودم!

مورد نظر می‌سازد. این همان هنر خالقان این عنوان و بازی‌سازان موجود در ND هست که توانسته‌اند بهترین و مناسب‌ترین مکان را برای هر یک از این موسیقی‌ها برگزینند. بر عکس آهنگساز The Last of Us که این اولین حضورش در صنعت بازیست، برای صداگذاری کارکترهای این عنوان از صداگذاران با تجربه‌ای استفاده شده است. برخی از این صداگذاران شاید در بالغ بر ۱۰۰ ها عنوان مختلف صنعت بازی صداگذاری کرده‌اند. Troy Baker آمریکایی یکی از همین افراد هست که در گذشته در بالغ بر ۵۰ عنوان از صنعت بازی حضور داشته است. از پیش زمینه کاری ایشان در صنعت بازی می‌توان به حضور به عنوان صداگذار بوکر در عنوان Bioshock Infinite، ریو هابوبوسا در سری Ninja Gaiden و... اشاره داشت. با این حال تقریباً همگی بازی‌بازان و البته منتقدین متفق القول هستند که صداگذاری جونل در عنوان The Last of Us یکی از بهترین (اگر نگوییم بهترین) کارهای وی به شمار می‌رود. صدای پر از احساسات و علاقه که با انیمیشن‌های زیبای کارکتر جونل در آمیخته می‌شود و یک اثر هنری را خلق می‌کند. هنر نمایی بی‌نظیری در عنوان The Last of Us باعث شده که ما زین پس از هر دو بازی موجود در صنعت بازی شاهد حضور ایشان در ۳ تا ۴ آن‌ها باشیم؛ حضور برای صداگذاری کارکتر Two Face در Batman Arkham Knight، حضور در Infamous Second Son برای صداگذاری Delsin، حضور در عناوین همچون Call of Duty Advanced Warfare، Farcry ۴ و... Ashley Johnson صداگذارانیست که بازی‌بازان در طول بازی به کرات صدایش را می‌شنوند. بله درست است او وظیفه صداگذاری کارکتر الی دیگر کارکتر اصلی این عنوان را بر عهده دارد. برعکس Troy Baker که با کوله‌باری از تجربه و وقیفه صداگذاری Joel را بر عهده گرفت، Johnson تجربه زیادی در صنعت بازی نداشت با این حال به خوبی توانست از پس کار بر آید. انتقال و بروز احساسات آن

هم فقط توسط صدای کارکتر نشان از هنرمندی این صداگذار دارد (البته همانند که Naughty Dog درست همانند Joel، با انیماتوری عالی توانست به بروز احساسات در بازی‌بازان کمک شایانی بکند و باعث خودنمایی هر چه بیشتر صدای Johnson بشود). حتی Hana Hayes که تنها صداگذاری سارا دختر جونل، به نحو احسنت برآید که خود همین مسئله نشان از وسواس کارکنان ND برای ارائه بهترین‌ها به مخاطبان‌شان دارد (صداگذاران ممتاز دیگری نیز در ساخت The Last of Us از آن‌ها بهره گرفته شده همچون Jeffrey Pierce که آن‌ها نیز توانسته‌اند به خوبی از پس وظیفه محول شده برآیند). شاهکار صداگذاری و موسیقی فقط به اینجا ختم نمی‌شود. صدایی که برای Infectedها قرار داده شده، صدایی که برای سلاح‌های مختلف بازی در نظر گرفته شده و دیگر صداهایی که در محیط بازی نیز شنیده می‌شوند همگی سعی در واقعی‌تر جلوه دادن دنیای بازی دارند. صدای ناله Infectedها که انگار در زندانی اسیر شده‌اند، صدای سلاح‌های بازی که سعی شده کاملاً واقع‌گرایانه و شبیه به مدل‌های واقعی‌شان باشند همگی ارزش‌های این بخش از عنوان The Last of Us را دو چندان می‌کند؛ این ریز بینی ND تا آنجا پیشرفته که حتی صدای قدم‌های جونل در آب‌های راکد جمع شده بر روی زمین، صدای قدم‌های وی وقتی دخترش سارا را در آغوش گرفته و صدای برخورد پوشش‌های گیاهی محیط به بدنش نیز کاملاً واقع‌گرایانه و دل‌نشین به نظر برسند.

عنوان The Last of Us Remastered تنها یک بازی رایانه‌ای نیست، بلکه یک اثر ادبی و هنریست که می‌توان ساعت‌ها درباره‌اش بحث و گفت‌وگو کرد. عنوانی که توانسته با ترکیب المان‌های مختلف ژانرهای گوناگون، بهره‌گیری از صداگذاران و موسیقی‌های بی‌نظیر، دانش مهندسان و کارشناسان ND و البته نویسندگی عالی نیل دراکمن تبدیل به یکی از بهترین عناوین نسل هفتم و البته بهترین عنوان موجود بر روی کنسول‌های نسل هشتم شود. اگر از کسانی

نمره نهایی

9.5/10



موسیقیش رو براتون وصف کنم ولی هنوزم که هنوزم تو گوشه به خصوص اون صحنه ابتدایی بازی که از همون اولش یه ضرب تند یه خودش میگیره. خاصه که این بازی برای من سراسر خاطرس. اون دسته از گیمر هایی که مفتخر به تجربه ی این بازی شدن، خوب می دونن چه شاهکاری رو تحویلشون داد این Konami! باور کنید وقتی Red Dead: Redemption رو هم بازی می کردم، باز هم یاد این Sunset Riders می افتادم.

این که چه بلایی سر وسترن اومده من یکی ازش خبری ندارم ولی هم تو سینما و هم تو دنیای بازی های ویدئویی این سبک به شدت خسته به نظر می رسد. امیدوارم مثل همین ایده Co-op نابی که Konami در Sunset Riders پیاده کرد، این خوش زرق و برق سازان امروزی بتونن تو یک بازی وسترن دیگه پیادش کنن چون واقعا حیفه که وسترن رو به باد فراموشی بسپریم!

این حرف ها می کشید ولی من که همیشه بدشانس بودم باید بیلی رو انتخاب می کردم. البته این رو هم بگم که این بازی تک نفره هم میشد ولی خب لذت Co-op کجا و تک نفره کجا!

داستان بازی به طور کلی از این قرار بود که طی هر مرحله باید دنبال یک خلافکار کار بگردیم؛ از همونایی که زیر پوستر تحت تعقیبشون میزنن Dead or Alive! خب کلا همین نیم خط داستان برای بازی های اون زمان کلی حرف بود و جذابیت های خاص خودش را داشت و همین انگیزه ی فوق العاده، ما رو راهی یه جنگ هيجان انگیز با راهزنان و دزد ها و آدم بد های شهر می کرد. یادمه مرحله ی اول باید دخل یک گنده بک رو میاوردیم و با هر تیری که میخورد، یک سکه از جیبش می ریخت و کلی هم کل کل راه مینداختیم با رفیقمون که کدوممون می تونه سکه ی بیشتری دست و پا کنه. البته تا اون جایی که من یادمه تو بخش Co-op این بازی به جای رفاقت همیشه رقابت بوده و تو کل پوینت ها و سکه ها و غیره همیشه باید دعوا می کردیم. یک سری مراحل اسب سواری هم وجود داشت که همچین بگی نگی یه کم حال و هوای گیم پلی بازی رو عوض می کرد و مثلا باعث شده بود تا روند بازی متنوع باشه. یک سری آپگرید هم برای اسلحه ها در نظر گرفته شده بود خیلی با ارزش بودن؛ کلا کوچکترین پوینتی به شدت ارزش داشت چون همونطور که می دونید اون موقع خبری از چک پوینت و سیو و از این حرفا نبود و واقعیت این است که هر گیمری پیکسل به پیکسل مرحله اول تمام بازی های اون دوران رو به خاطر داره از بس که مجبور شده مجدداً بازی رو شروع کنه. حیف که نمی تونم

چه دنیایی داشتیم با SEGA Genesis! واقعا کنسول افسانه ای بود و تو ایران هم خیلی خوب فروخت و خیلی هم محبوب شد؛ این بار خاطراتم با این کنسول رو ورق می زدم که به Sunset Riders رسیدم. راستش را بخواید زمانی که روز ها درگیر این بازی بودم، اسمش را هم نمی دانستم چه برسد به سازنده اش و مابقی اطلاعات اولیه بازی. حالا بگذریم از این که برخی ها اسم بازی رو کلاتر (!) گذاشتند و ما هم به پیروی از اونا اسم بازی رو از آسمون به زیر زمین کشوندیم هر بلایی که خواستیم سرش آوردیم؛ ولی واقعا بگذریم. زحمت ساخت و نشر این بازی به عهده KONAMI بود و از همین جا یک دمتون گرم به این دوستان چشم بادامی میگم هر چند سدامون بهشون نمیرسه! این بازی هم مثل خیلی دیگر از بازی های شرقی، فقط سازنده هایش شرقی بودن و از هر نظر باب میل غربی ها ساخته شده بود. Sunset Riders هم که با سبک وسترنش گل سرسید این دسته از بازی ها به حساب میاد.

من صرفا نسخه ی SEGA Genesis این بازی رو تجربه کردم که تو این نسخه بخش Co-op فقط از دو کارکتر پشتیبانی می کرد. اولیش یه جوون مثلا خوشتیپ به اسم بیلی بود که با اون هفت تیر های نسبتا ضعیفی که داشت تو مبارزات بدجوری کم می آورد ولی شخصیت بعدی، کورمانو بود که سنی ازش گذاشته بود و با اون ریش های مسخره اش و لباس صورتی که داشت. از نظر ظاهر هیچ احدی رو به خودش جذب نمی کرد ولی خب مسلسلش کاری کرده بود که همیشه سر انتخاب این شخصیت باید با شریکمون دعوا می کردیم. خیلی اوقات هم کار به سنگ کاغذ قیچی و از

Rush'n Attack (Green Beret)

قاسم نجاری



شدند. خاطراتی که در پیوند بود با دیگر اتفاقات آن دوران زندگی. بازیهای ویدئویی ما را به انسان های وحشی تبدیل نکرد. ما را آدمکش بار نیاورد. بازی های ویدئویی، کودکی ما را ساخت. همه ی ما خاطرات معوی مثل آن سرباز آبی پوشی داریم که در گوشه های مغزمان، با خاطرات بچگی مان قاطی شده است. خاطرات زندگی.

عکس را می بیند می گوید « اوه ... این بازی ... ». خیالم راحت می شود. انگاری گمشده پیدا شده. با خودم می گویم گوشه ی خاطرات بچگی او هم، بخشی مشغول به همان تصویر کوچک و پیکسلی و محو Rush'n Attack بوده، بی آنکه حتی خودش از آن آگاه باشد.

Rush'n Attack در سال ۱۹۸۵ منتشر شد. نام بازی البته در اروپا و ژاپن Green Beret است و ناشرش هم Konami است. حالا که منابع را می خوانم می بینم این بازی را همه با ستیج جنگ سردش می شناسد، اما برای بچه ای ۶ ساله که آن موقع آن را بازی می کرد، جنگ سرد چه معنایی داشت؟ چه معنایی داشت که حتی نام بازی و تلفظ کلمه ی Rush And ... به صورت « راش-ان...» قرار بوده یادآوری ای باشد به Russian Attack؟ و آن همه استعاره و شعاری که سوار شخصیت اصلی بازی بود که با یک چاقو کلک همه ی روس های بدبخت را می کند؟

معنی ای نداشت برای آن کودک که قهرمان یکه بزن ماجرا، مامور مخصوص ایالات متحده بود که به پایگاه های نظامی (ترجیحا روس ها) نفوذ می کند که اسیرهای جنگی را نجات دهد. آن بچه هیچ وقت به پایان بازی نرسیده بود. آن قسمتی که با پیکسل های در هم شکسته نوشته می شود : شما دنیا را نجات دادید، تیریک ... دنیا بالاخره به آرامش رسید ... آن بچه دنیای کوچک بی جنگی داشت که نیاز به رسیدن به آرامش نداشت چون در آرامش بود. و پیکسل هایی که در جلوی چشمانش نقش می بست قرار نبود نجات دهنده ی دنیا باشد با خشونت و خونریزی. این پیکسل ها، بعدا برایش تبدیل به خاطرات کودکی

یک سرباز آبی پوش. با کلاه کماندویی. حماری درب و داغان پشت سرش. برجگ نهبانی داخل حصار. هواپیماهای دشمن. برهوتی پشت پایگاه. کوه ها و آسمان آبی.

این تنها خاطره ای است که از یک بازی قدیمی دارم. خاطره ای محو و مه آلود از دورانی که الان احساس می کنم خیلی با آن فاصله دارم. از بازی ای که تا چند روز پیش حتی اسمش را هم نمی دانستم اما همیشه، جایی، گوشه ای از مغزم را اشغال کرده بود. جایی که همیشه برابرم یادآور بچگی است و محکم گره خورده با کماندوی لباس آبی و آن حصار فکسنی پشت سرش. آنطور که محاسبه می کنم و با خاطرات آن دوره حساب می کنم، حالا باید قریب به سیزده سالی از آن کماندو دور شده باشم. کم و بیش شاید. اما هنوز همان تصویر را به خاطر دارم. بدون این که حتی نامی، نشانی، پُست فیسبوکی و خاطره بازی ای از آن سراغ داشته باشم.

سال ۹۳ است. ساعت ۱۲ شب. در اینترنت گشتی می زنم و در شاخه ی بازیهای NES ویکیپدیا، درباره ی Contra می خوانم. به منابع که نگاه می کنم لیستی توجهم را جلب می کند. لیست ۵۰ بازی برتر NES از سایت GameRadar. با اینکه از این وسایط دل خوشی ندارم اما کنجاوم که به لیستش نگاه می بیندازم. همینطور که اسلایدها را کنار می زنم، از بین عناوین بالای رتبه ی ۴۰، جرقه ای دیده می شود. یک بازی به نام Rush'n Attack. اسمش را Select می کنم و در گوگل سرچ می کنم. اولین تصویری که لود می شود... « خودش است! ». برادر بزرگترم را صدا می زنم، می خواهم ازش تاییدیه بگیرم. همین که

پاپیون

بوی‌رایت
سی‌دی گیم آیدهمی

- پوریا شادفر مدیر فنی و طراح قالب سایت پیشنهاد ۳ میلیارد دلاری باشگاه رنال سوسیسی مار را رد کرد
- امیر دانیال ساعدی ابتدا قرار بود پادکست اختصاصی برای سایت با نام "چگونه گیم شویم" را بزند اما بعدا به علت آموزش موارد اضافی به غیر از گیم متفی شد و هم اکنون کروات میزند (حرمش گرفته پاپیون نمیزنه :دی)
- وبسایت گیم سورس ابتدا میخواست اسپانسر تیم فوتبال دسته سه شود اما بعد ها بخاطر فیزیگ نا مناسب بازیکن ها این تیم به خاطره ها پیوست.
خب دوستان اینم از شایعه های گیم سورس من بیچاره زخم داره صدام میکنه برم خرید چون بچه ها گرسنه هستن و با پول نویسندگی والا بخدا نمیشه به جایی رسیدا با اجازه در ضمن تمام شوخی ها دارای مجوز از بخش شخصی خودم بوده و هرگونه تکرار بیکرد شخصی داره :دی
همیشه شاد باشید
موفق و سربلند
پاپیون Made in Iran کرواتا
اواسط مرداد ۹۳



زیر سوال نبردم سوتفاهم پیش نیاریدا) . بتل ۴ تابستان شما را به زمستانی تبدیل میکند که ملو از گوله های برفی هستش که بنده از همشون بیزارم چون یکیشون خورده به پشتم! (منحرف)
۴- فوتبال یا فوتسال T ۱۴ (اولا این آکاما پر معناس و مینیمالیسم ازش داره میباره ، دوما این اسمی که گفتم مخففش میشه فیفا و سوما منظورم فیفا س) - فوتبال بزنی و پسته بخور ! شاد باش عمو جان ! امن فیفا میزنی زندگی شیرین میشه یه دوماه چهارده بزنی بعدش پونزده میداش گیمت جوره دیگه ! امن شک داری؟
خب این بازی ها پیشنهادی میریم سراغ شایعات و راز های سایت گیم سورس که اوایل هشدار دادیم و امیدوارم هشدار داده شده باشید (خدایا شفا بده) :
-سایت گیم سورس در ابتدا مرجع غذایی و شخصی برای مدیریت فعلی آن بوده
-قبل از سامان دادن گیم در این سایت ابتدا قرار بود برای عده ای از افراد سرشناس سایت از دخانیات مجاز و همینطور نوشابه های شفسی کولا استفاده شود
-محمد نعمتی برای آوردن سجاد سعیدی مبلغ شصت و پنجاه میلیون یورو را پیشنهاد داده اما وی قبول نکرده و به ریال خودمون اکتفا کرد (این خوش حسابی نعمتی رو میرونده! حال کنیدا با این بشر من از مدیرا توی مدرسمون داشتم باهاش میرفتم گیم نت میزدیم)
-طی کنفرانس ۳۴۱ محمد نعمتی ابراز علاقه برای بازگرداندن بخش خوراک و غذای سایت را اعلام کرد
-وبسایت گیم سورس در ابتدا نامش سس گیم بود اما بخاطر اشتباهی مدیرش تغییر نام داد

خب بازیهای پیشنهادی واسه تابستون شامل این موارد میشن : (دقت کنید که عبارت به صورت فارسی اصیل گفته می شود و در آن سعی شده معانی منحرف کننده ذهن تا حد مرگ داده شود)
۱- اگرگشتاین : اوردر جدید - این بازی رو اگه به بهانه این که خاطرات گذشته با نسخه های قدیمی رو خراب میکنه، تنبلی، بی پولی، تعداد دی وی های زیاد مغازه آقا مصطفی در میدان اسمشو نمیرم و یا چیزهای دیگه نخرید بدونید اشتباه کردیدا! امن در این تابستانی که موج بی بازی هستش و نتایج کنکور شمارو به مرز گوش دادن به آهنگ های هی... چقده دوشواری(!) میره چی بهتر از به بازی طولانی با گیم پلی بدرد بخور می تونه باشه؟
هان؟ تو به بوگو!
۲- خبابان فایتر بعد از پل پیپیر (ببخشید منظورم استریت فایتره) اولترا بزنی بر بدن بشی روشن ادیشن - اصولا اگه مثل من پاپیون اهل دلید که بشینید فایتینگ بازی کنید مگید چیست فایتینگ که جان دارد در دل روشن مستر بین (چی ربطی داشت ؟ نمیدونم !) اما اگه اهل دل نیستید همین امروز اهل دل شوید با بسته پیشنهادی دکتر خورشید زاده "اهل دلی" شوید. (خورشید زاده هویت دوم بندس واسه وقتی که در فرم آدمیزادم)
۳-امیدان بتل بعد از گمرک رسیدی بگو ۴ راه داپس (بتلفیلد ۴) - خب آیا شما مولتی پلیر دوس دارید؟ آیا دوس دارید دور هم باشید؟ آیا میخواید در حین جنگ به فکر عمه سازنده بازی با باگ های خنده دار باشید؟ بتل ۴ بزنی دقت کنید من این بازی رو بخاطر باگ های جزئی

سلام خدمت پاپیونی های بدون کروات! (یا کروات، یا کالباس و یا نون پنیر سبزی بزنییم دیگه خسته شدم از این غذای سر کار! نعمتی اون عصرونه منو بیار) خب دوستان گل امیدوارم نتایج کنکور به گرمای تابستون لطمه نزده باشه و هنوز هم بتونید طمع واقعی یک آب و هوای خوب رو بچشید(یکی نیست بگه مرد حسابی هوا به این داغی که وسط خیابون تخم مرغ بشکونی میشه نیمرو چه لذتی داره؟ هان؟ شوما لذت رو به من نیشان بده خواهشا !) باشه ببخشیدا والا این نویز هایی که وسط پاپیون بازار بنده میاد وجدان کرواتا بنده هستش که امون نمیده! امون میده! بله از اتاق فرمان میگن امون هم میده! امون در میانه میدان ، امون خودس یا به توبه ، امون میتونه ولی موقعیت توسط محمد نعمتی باز هم خراب میشه (امولا توی این به مورد مدیریت خاصی داره!)
این شماره چراغ نداریم عوضش پیشنهادات گیمی برای تابستون و همینطور یه سری حقایق تاریک درباره گیم سورس رو داریم که اگه بخونید دیگه خوندید و وارد لیست خونده شده میرید.
از هرچه بگذریم سخن گیم خوش تر است. البته اگر بشه گفت در این فصل دل انگیز و پر از چنگیز و پرویز پیدا شود یک گیم خوب و بسی تند و تیز + مقداری عصاره انبه و دانه های مویز!
خب اصولا چون سخن گیم خوش است و در این فصل لاکن گیم نداریم مجبوریم پیشنهاداتی وارده بر این اصل از واردات گیمی بکنیم و سپس سرگی بکشیم به مذاکرات ۳۴۱ کادر هیئت مدیره گیم سورس ! (این دیگه کشفیاته)

رسانه خبری / تحلیلی بازی های ویدئویی

GameSource

به ما بپیوندید



بهباد شعبانی

اولین تاپ ۱۰ رو به کلاه شخصیت های بازی های ویدئویی اختصاص دادیم. به هر حال لباس و کفش و کلاه همواره از عواملی بوده که طراح کاراکتر ها در دنیای فیلم و بازی برای خلق شخصیت هایشان از آن بهره گرفته اند و ما هم تصمیم گرفتیم از کنار این مورد به همین راحتی ها گذر نکنیم و نگاهی داشته باشیم به ۱۰ کلاه به یاد ماندنی در بازی ها!

ده کلاه برتر شخصیت های بازی های ویدئویی

9

Doctor N'gine

دوست داشتم کلا تو سری تاپ ۱۰ تا جایی که شدنی است ذکر و خیر بازی های امروزی باشد؛ بازی هایی که اکثر بازیباز ها آن را تجربه کرده باشند ولی توانستم از دکتر انجین سری بازی های Crash Bandicoot بگذرم. اصلا به عشق این کلاه هم که شده باشد، قطعا یک مطلب درست و حسابی از سری Crash Bandicoot برای بخش نوستالژی مجله کنار میگذارم. چطور؟

7

Link

تقصیر من نیست که زرق و برق این بازی های پرمدها و کنسول های سونی و مایکروسافت چشم بازار گیم ایران را کور کرده؛ این که خیلی ها توانستند حتی یک نسخه از سری Zelda را تجربه کنند دلیل نمی شود که از کلاه لینک بگذریم! از هر نظر، The Legend of Zelda بی نظیر است و لینک هم محشر پس کلاهش هم باید تو تاپ ۱۰ ما حضور داشته باشد.

5

Kung Lao

نوبتی هم که باشد نوبت Mortal Kombat است و Kung Lao. کلاهی خاص و صد البته کشنده. اصلا تنها دلیل محبوبیت این آقا همین کلاهش هست که به نماد اون سری بازی های محبوب Mortal Kombat تبدیل شده و مطمئن باشید اگر در این بازی طرف مقابل شما Kung Lao را انتخاب کرد، یکی از دلایلش کلاهش است.

3

Assassins

بله، اساسین ها. درسته؛ من هم قبول دارم که این کلاه تو کلی فیلم و بازی های دیگر هم بود اما اون چیزی که باعث شد تا شخص من و شما وقتی کلاه ژاکت خودمان را روی سرمان ببندیم و تو همان خیالات گیرماری مان سری به دنیای اساسین ها بزنیم، یعنی همه جوهره این کلاه که انصافا تیپ و شخصیت خاصی هم به اساسین ها داده، روی ذهن ما به طرز عجیبی اثر گذاشته.

1

Mario

همیشه انتخاب بهترین بین بهترین ها سخت بوده و هست و این هفته هم شماره یک تاپ ۱۰ رو اختصاص می دهیم به نیتندویی ها. البته ماریو را همه دوست دارند. کلاه ماریو ۲۰ ساله است که در ذهن گیر جماعت نقش و نگار پر رنگی کشیده و هر طور که حساب می کنم، به احترام پیشینه ی این کلاه باید جایگاه اول را به کلاه ماریو اختصاص بدهیم.

10

Cole Phillips

راستش را بخواهید کول فیلیپس، کارآگاه ریزبین دهه ی پنجاه نیویورک همان کلاه تمام لبه ای را داشت که تمام مردم آمریکا و حتی دنیا، آن را بر سر می گذاشتند اما چیزی که این کلاه را از بقیه کلاه های تمام لبه جدا می کند، افتادن های بی وقتش بود که قدرت فیزیکی بازی را به رخ می کشید؛ اصلا از همه ی این حرف ها گذشته، دهه چهل و پنجاه آمریکا است و کلاه های تمام لبه اش!

8

Ryu Hayabusa

کلا به طرز عجیبی همه مجذوب Ninja Gaiden هستند و البته شخصیت با ابهتش یعنی ریو هایابوسا که کلاهش خاص نیست، ولی برای گیمبر جماعت، خاص به حساب می آید. اصلا از همه ی این حرف ها گذشته واقعا برقی که کلاه ریو دارد را با آن پارچه های سیاهی که سایر دوستان اینجا به دور سر می پیچند مقایسه کنید؛ بالاخره باید ابهت ریو یک سر و گردن بالاتر باشد یا نه؟

6

Professor Layton

کلا تیپ و قیافه ی کاراکتر های سری پروفیسور لیتون مثال زدنی هستند و قطعا هم در راس آن ها، خود آقای پروفیسور هست با آن کلاه عجیب و غریبش که شاید کم سن و سال ها را قبل از هر چیزی به یاد شعبده باز ها ببنداند. به هر حال این کلاه تمام لبه و بلند در دنیای بازی های ویدئویی قبل از هر کسی ما را به یاد پروفیسور هرشل لیتون می اندازد پس کم لطفی بود که از ایشان در این تاپ ۱۰ یادی نمی کردیم!

4

Capitan Price

اصلا ربطی به حال و روز امروز سری Call of Duty ندارد؛ کاپیتان جان پرایس یک شخصیت فوق العاده تاریخی در ادوار مختلف بازی های ویدئویی بود. کلاه شکارش هم که یار همیشگی اش بود و تضاد دوست داشتنی در جبهه های نبردش به وجود آورده بود. اصلا وقتی این کلاه را با شخصیت پرایس و آن سیگار برگش در هم میریزم، میبینم عجب کارکتری بود این پرایس!

2

Master Chief

خودم هم نمی دانم باید عاشق کلاه مستر چیف باشیم یا از آن تنفر داشته باشیم. از طرفی این کلاه به نحوی به نماد سری پرطرفدار Halo تبدیل شده، از طرفی دیگر هم هر از گاهی دلم می خواهد یکی تو کله ی این مستر چیف بکوبونم و بگم "اون کلاه لعنتی رو از رو سرت بردار". باور کنید در صحنه ی پایانی Halo ۴ دلم می خواست همان بلایی که فرانسیس بر سر ۳۶Xش آورد بیاورم ولی خب، Halo است دیگر! نمی توان دوستش نداشتم.

هم اکنون می توانید با دوستان خود آنلاین بازی کنید

پردیس گیم
COUNTER STRIKE®



با سرورهای اختصاصی و پر قدرت پردیس گیم
www.pardisgame.net

پردیس گیم
CALL OF DUTY®
MW3

ONLINE
آنلاین

نرم افزار بازی های آنلاین پر دیس گیم



نرم افزار بازی های آنلاین پر دیس گیم برنامه ویژه وبسایت پر دیس گیم برای تهیه بازی و مدیریت بازی های ویدیویی بصورت آنلاین و تک نفره می باشد. در فاز اول (بتا) این برنامه می توانید بازی های CounterStrike و Call of Duty: Modern Warfare 3 را بصورت آنلاین با دوستان خود در سرورهای اختصاصی و پر قدرت پر دیس گیم بازی کنید.



نرم افزار پر دیس گیم این امکان را به شما می دهد که با پیشرفت در بازی، موفقیت های خود را بصورت تصاویر Achievement در پروفایل کاری خود به دست آورید. تمام این Achievement ها منحصر به نرم افزار اختصاصی پر دیس گیم است و امتیازها تنها با استفاده از نرم افزار محاسبه می گردد. نمونه ای از Achievement های پیشرفته در پروفایل کاربری سایت را در بالا مشاهده می کنید.