

برترین بازی‌های ۹۵

بررسی تخصصی ۷ بازی برتر سال ۹۵

۴ | PES 2017 : فوتبال شرقی

۱۷ | جنگاوری فضایی؛ بررسی نسخه جدید بازی Call of Duty

۳۱ | شکاف کوانتومی؛ بررسی بازی quantum break

۴۵ | Uncharted 4؛ هر آنچه از یک بازی می‌خواهید

۶۰ | بررسی نسخه جدید بازی تاریخ‌ساز DOOM

۷۳ | پدران و فرزندان: بررسی بازی Gears of War 4

۸۶ | آسمان از آن من است: بررسی بازی آسمان هیچ‌کس!

بازگشت باشکوه کونامی به مستطیل سبز

PES 2017 : فوتبال شرقی



دوران اوج فوتبال کونامی با تمام شدن نسل ششم کنسول‌های بازی به پایان رسید و همراه با خاطرات خوش یازده یار پیروز، بعد از روزهای باشکوه پلی‌استیشن و پلی‌استیشن ۲ فراموش شد. بازگشت قدرتمند «فیفا» در نسل هفتم هرگز اجازه خودنمایی به مجموعه PES را نداد و با پیشرفت‌ها و تغییرات چشمگیر خود توانست یک شبیه‌ساز عالی از بازی فوتبال ارائه دهد و رقیب دیرینه‌اش را با فاصله زیادی پشت سر بگذارد. فیفا به انتخاب اول مخاطبان حرفه‌ای بازی‌ها تبدیل شد و کار به جایی رسید که کونامی تصمیم گرفت فوتبالش را در کشورهای که شانس برای فروش ندارد، منتشر نکند.

کونامی همه چیز را از نو آغاز کرد و ابتدا با تعویض موتور بازی تلاش کرد فاصله اش را با تیم مقابل کمتر کند و حداقل با حفظ آبرو نتیجه را واگذار کند. تغییرات و بهبودها یکی بعد از دیگری انجام شد تا سال گذشته شاهد یکی از بهترین بازی ها در این مجموعه قدیمی و به یادماندنی باشیم. کونامی فاصله اش را بسیار کم کرده بود، اما همچنان همان مشکلات همیشگی را داشت؛ مانند هوش مصنوعی ضعیف دروازه بان ها و مدافعان و نداشتن حق امتیاز استفاده از نام های رسمی. با اینکه امسال هم همچنان باید منچستر یونایتد را با نام قرمزپوشان در بازی بشناسید و به دلیل استفاده گسترده و همیشگی فیفا از نام های رسمی تیم ها و لیگ های معتبر به «الکترونیک آرتز» رشک ببرید، اما خیالتان از بازگشت باشکوه کونامی به مستطیل سبز آسوده خواهد بود.

سبک: ورزشی

پلتفرم: All Platforms

تهیه کننده: Konami

سازنده: Konami

امتیاز: ۵/۴,۵

اعتماد کنید

معمولاً بیشتر کسانی که اهل بازی کردن PES هستند، نیازی به تنظیمات حرفه‌ای در بخش ترکیب یا جابه‌جایی پست‌های پیش‌فرض بازیکنان ندارند. با هر ترکیبی که بازی کنید، بهترین روش برای رسیدن به دروازه حریف، بازی مستقیم و روبه‌جلو است. در این میان، کافی است توپ را به بازیکنی مانند رونالدو برسانید تا روند دویدن به طرف خط دروازه را ادامه دهد و کار را با یک ضربه تمام کند. پیش از این، فرقی نمی‌کرد مقابل کدام تیم بازی می‌کنید و همواره با تکیه بر بازیکنانی که به خاطر شهرت و محبوبیت، بیشتر از سایر بازیکنان پرو رانده شده بودند، نتیجه لازم را به دست می‌آوردید. با در نظر گرفتن این نکته، نتیجه بسیاری از مسابقات قابل پیش‌بینی بود و برخلاف فیفا، یک تیم متوسط یا ضعیف نمی‌توانست با تکیه بر کار گروهی و کمک گرفتن از تاکتیک‌های هوشمندانه، پیروز مسابقه باشد و شگفتی خلق کند. هوش مصنوعی بسیار ضعیف بازیکنان نیز باعث می‌شد بعد از چند مسابقه، راه‌های گل‌زنی آسان و عجیب را به راحتی پیدا کنید و روی اشتباه‌های فراوان دروازه‌بانان حساب ویژه‌ای باز کنید. با وجود انواع تنظیمات متنوع در بخش ترکیب و امکان جابه‌جایی میان استراتژی‌های مختلف، خود سازندگان نیز حقیقت و هسته اصلی روند بازی‌شان را می‌شناختند و چیز زیادی از مخاطبان طلب نمی‌کردند. همواره این تعریف جالب میان مخاطبان شکل گرفته

است که PES، «بازی فوتبال» و فیفا، «فوتبال بازی کردن» است؛ تعریفی که به خوبی تفاوت‌های این دو مجموعه و جایگاه‌شان را نشان می‌دهد. اما خوشبختانه تلاش‌های کونامی برای تغییر این تعریف و بازگرداندن PES به جایگاه حقیقی، نتیجه داده است تا شاهد بهترین شماره در این مجموعه و یکی از بهترین شبیه‌سازهای فوتبال باشیم.

در نگاه اول، PES 2017 همان بازی سال قبل است، اما زمانی که چند مسابقه را با تیم‌های مختلف پشت سر بگذارید، متوجه می‌شوید که همه چیز بسیار بهتر از قبل شده است. بهبودها و پیشرفت‌های بازی آن قدر پایه‌ای و یکپارچه هستند که تا ساعت‌ها نمی‌توانید نام یا توضیح خاصی را برای هر کدام پیدا کنید. اما همان‌طور که بر این احساس خوب تکیه کرده‌اید و از بازی حرفه‌ای بازیکنان تان لذت می‌برید، ایده اصلی و تمرکز سازندگان در شماره جدید را درک می‌کنید. سازندگان در PES 2017 تلاش کرده‌اند برای اولین بار بتوانید به بازیکنان تان در زمین و به کنترل خودتان، به یک اندازه اطمینان کنید و از ترکیب این دو با یکدیگر راضی باشید. به این ترتیب دفاع کردن و بازی بدون توپ نیز به اندازه حمله و فراهم ساختن موقعیت‌های گل‌زنی مهم است؛ نکته‌ای که در شماره‌های گذشته این مجموعه اهمیت چندانی نداشت. اما مهم‌ترین تفاوتی که بعد از زدن چند ضربه

محکم احساس خواهید کرد، بازگشت یک سنگربان حرفه‌ای است که ارمغان بهبود چشمگیر هوش مصنوعی در این شماره است.

دروازه‌بان برتر

دیگر خبری از خروج‌های عجیب و غریب دروازه‌بانان نیست و می‌توانید بلافاصله مانند فیفا از یک شروع مجدد حساب‌شده کمک بگیرید. این بار علاوه بر اینکه انیمیشن‌های بسیار بهتری برای دروازه‌بانان طراحی شده است، واکنش‌های حرفه‌ای‌تری نیز برای دفع توپ‌ها از خود نشان می‌دهند. این واکنش‌ها و خروج‌های هوشمندانه باعث شده است گل زدن نیز در مقایسه با گذشته، کار دشوارتری باشد. افزون بر این، دروازه‌بانان هنگام ضربه‌های کرنر به خوبی توپ را دور می‌کنند و گاهی فرصت ضدحمله خوبی را برایتان فراهم می‌کنند. البته همه دروازه‌بانان توانایی‌های یکسانی ندارند، اما وجود یک سنگربان مطمئن برای اولین بار به بازی‌سازی در زمین خودی معنا بخشیده است. حالا دروازه‌بانی که بازی بهتری با پا دارد، می‌تواند در کار دفاعی فشرده با خط دفاعی همکاری کند و توپ‌های بلند را با اطمینان بسیار بیشتری نصیب خود کند. ناگفته نماند که مثل همیشه می‌توانید با خواست خود، دروازه‌بان را برای دفع یا گرفتن فرصت‌های تک‌به‌تک به جلو فراخوانید و شاهد بستن زاویه و جای‌گیری مناسب از طرف او باشید. حالا هر تک‌به‌تک یا وارد شدن مهاجم

به محوطه جریمه برابر با یک گل آسان نیست. سازندگان با کوشش‌های خود، یکی از مهم‌ترین مشکلات و ضعف‌های این مجموعه را برطرف و با تغییر بنیادی دروازه‌بانان جای پیشرفت بیشتر را برای شماره‌های آینده نیز فراهم کرده‌اند.



شکل ۱: مهاجم اصلی و کمکی، مدافعان و دروازه‌بان در حالی که وظیفه خود را انجام می‌دهند، فوراً برای قدم بعدی و پیش‌بینی‌نشده نیز آماده می‌شوند.

پاس‌کاری در مجموعه PES یک از نقاط قوت همیشگی این بازی است که حتی در ضعیف‌ترین شماره‌های آن نیز خودنمایی می‌کند. اما این بار به لطف کنترل دقیق و بهبودیافته بازیکنان، وارد مرحله جدیدی شده است. بازیکنان در مقایسه با گذشته

سرعت کمتری دارند، اما با فیزیک و دقت بیشتری حرکت می کنند و به خوبی می توانید وزن انسان در کنترل توپ را حس کنید. این فیزیک عالی تنها نصیب بازیکنان نشده است و حتی توپ نیز مسیرهای واقعی تری را پس از ضربه زدن طی می کند. به این ترتیب، ضربه های از راه دور و پشت محوطه جریمه همچنان یکی از استراتژی های گل زدن شناخته می شود، اما توپ ها شانس کمتری برای عبور از خط دروازه دارند. به علاوه جای گیری مناسب بازیکنان در زمین، کمتر فرصت شکل گیری جای خالی را برای فرار مهاجمان فراهم می کند. این جای گیری مناسب در زمان حمله نیز وجود دارد و به این ترتیب ترکیبی که برای بازی انتخاب می کنید، کاملاً بر جریان بازی تأثیر گذار است. البته نباید از تکل های به موقع و مناسب بازیکنان هم به راحتی گذشت که برخلاف گذشته به خطا تبدیل نمی شوند و به زمان بندی دقیقی احتیاج دارند. همه این پیشرفت ها باعث شده اند مانند مجموعه فیفا گل ها تنوع بسیار زیادی داشته باشند و نقش بازیکنان مهم در موقعیت های حساس بیشتر به چشم بیاید.

"دیگر خبری از خروج های عجیب و غریب دروازه بانان نیست و می توانید بلافاصله مانند فیفا از یک شروع مجدد حساب شده کمک بگیرید"

سازندگان مانند فیفا توانایی‌های بارز بازیکنان مختلف را در بازی در نظر گرفته‌اند تا با شناخت بهتر یاران‌تان، تصمیم‌های مناسب‌تری در حمله و دفاع بگیرید. مکانیک‌های دریبل و جاگذاشتن بازیکن مقابل نیز دوباره طراحی شده‌اند و می‌توانید با اعتماد به نفس کامل و با بازیکن مناسب دریبل بزنید. اما همواره کار گروهی اهمیت بسیار بیشتری در بازی دارد؛ چرا که یک دریبل اشتباه نه تنها توپ را نصیب تیم مقابل می‌کند، بلکه آن‌ها را در موقعیت ضدحمله نیز قرار می‌دهد. در مقابل، دریبل موفق می‌تواند جای خالی مناسب را برای حمله و حرکت سریع یاران خودی فراهم کند و گره درگیری‌ها را در یک منطقه زمین باز کند.



شکل ۲: قاب‌ها و نماهایی که برای بازپخش یا آغاز مسابقه انتخاب می‌شوند، بسیار زیبا هستند.

یکی از ضعف‌های دیگر مجموعه PES تصمیم‌ها و واکنش‌های تکراری داور است که گرچه بهبود قابل توجهی در این شماره دارد، همچنان از رقیب خود در این زمینه عقب است. با وجود این، دیگر خبری از کارت‌های زرد و قرمز پیش‌بینی‌شده نیست و داور با هوش بیشتری بر بازی نظارت می‌کند. از طرفی سازندگان موفق شده‌اند تصمیم‌های آزاردهنده داور را به احساس اشتباه کردن تبدیل کنند تا روند بازی شباهت بیشتری به فوتبال واقعی داشته باشد. این موضوع باعث شده است گاهی احساس کنید داور با بخشش بیشتری بر بازی نظارت می‌کند تا مانند یک بازی واقعی از اینکه از جریمه یک خطای چشمگیر فرار کرده‌اید، قدرتان داور و شانس خود باشید. واکنش‌های داور و مدیریت صحنه‌های حساس نیز به واقعیت نزدیک‌تر شده‌اند و دیگر لازم نیست دست راست داور را که نشان‌دهنده اجازه زدن ضربه است تا مدت‌ها بعد از گردش توپ تماشا کنید. این بار داور حضور بسیار پررنگی در زمین دارد و بخشی از لذت و هیجان بازی را بر عهده گرفته است.

فاکس انجین

چند سالی است که کونامی از موتور داخلی «فاکس» (Fox Engine) برای ساخت مجموعه PES استفاده می‌کند که در آخرین شماره از مجموعه «متال گیر سالید» (Metal Gear Solid) به خوبی شاهد قدرت بصری آن بودیم. یک موتور قدرتمند می‌تواند انیمیشن‌های

واقعی و گرافیک بهتری را فراهم کند، اما نمی‌تواند جای خالی تنوع و دقتشان را پر کند. مجموعه فیفا سال‌ها است که تمرکز ویژه‌ای بر انیمیشن‌های واکنش بازیکنان در زمین و حاشیه‌های مستطیل سبز دارد که این نکته یکی از جذابیت‌های فیفا در مقایسه با فوتبال کونامی است. اما این بار سازندگان تلاش کرده‌اند انیمیشن‌های متنوع و واکنش‌های واقعی‌تری را برای بازیکنان در نظر بگیرند تا دیگر همه به یک شکل از گرفتن کارت زرد یا خراب کردن موقعیت پشیمان نشوند. به علاوه، چهره بازیکنان با دقت بهتری طراحی شده است و گاهی از نمونه موجود در بازی رقیب هم بهتر هستند. حالا سازندگان به گرافیک و حاشیه‌هایی مانند حضور تماشاگران و تشویق‌هایشان نیز به اندازه خود بازی اهمیت داده‌اند تا زمین واقعی‌تر و جذاب‌تری را برایتان بسازند.



شکل ۳: بازیکنان در این شماره درگیری فیزیکی بیشتری با یکدیگر دارند.

لذت واقعی PES زمانی میسر می‌شود که آن را دونفره و در مقابل یک فرد واقعی بازی کنید. واقعیت این است که این لذت بیشتر به خاطر هوش مصنوعی ضعیف تیم مقابل، تصمیم‌ها و حرکت‌های تکراری‌شان در میان مخاطبان شکل گرفته است. در صورتی که در فیفا، بازی در برابر هوش مصنوعی به اندازه کافی غافل‌گیرکننده و هیجان‌انگیز است و می‌توانید ماه‌ها روی بخش تک‌نفره حساب باز کنید. این مشکل در PES 2017 تا حد بسیار زیادی برطرف شده است و دیگر مجبور نیستید برای یک ضربه کاشته، کل بازی را منتظر بمانید یا از گل‌های تکراری و ناعادلانه حریف آزرده‌خاطر شوید. با این حال کونامی، بخش آنلاین کاملی را برای بازی در نظر گرفته است تا با خیال راحت حریف‌های واقعی را پیدا کنید. سازندگان برای بهبود عملکرد سرورهای بازی تصمیم گرفته‌اند هر بازیکن فقط بتواند با بازیکنانی که در منطقه وی حضور دارند، روبه‌رو شود؛ اما هنوز کیفیت و سرعت مناسب برای یک بازی زنده و روان وجود ندارد و باید خودتان را برای مشکلات بسیاری در برقراری ارتباط یا افت نرخ فریم و کندی اجرای دستورهایتان آماده کنید. این موضوع برای بازی‌ای که مکانیک‌های گیم‌پلی آن بر مبنای زمان‌بندی دقیق طراحی شده‌اند، به شدت آزاردهنده است.

سوت پایان

فیفا هر سال همه مخاطبان را با افزودن امکانات و بخش‌های جدید غافل‌گیر می‌کند، اما زمان آن رسیده است تا بار دیگر برای به دست آوردن جام قهرمانی تلاش کند و کونامی را شانه‌به‌شانه خود ببیند. سال گذشته الکترونیک آرتز برای اولین بار با اضافه کردن تیم‌های ملی بانوان به مجموعه فیفا توانست توجه زیادی به خود جلب کند. امسال نیز با معرفی بخش داستانی، حرف و حدیث‌های فراوانی را به راه انداخته است. در این بخش جدید که با میان‌پرده‌های سینمایی و امکان انتخاب مسیر گفت‌وگوها، دست کمی از یک بازی ماجراجویی ندارد، می‌توانید مسیر پیشرفت یک بازیکن جوان و مشکلاتش در راه ستاره شدن یا نیمکت‌نشینی و شکست را تجربه کنید. اما یادتان باشد زمانی که نوبت به مسابقه و بازی در زمین برسد، هیچ‌کدام از این ویژگی‌های چشمگیر و بزرگ نمی‌توانند موفقیت هسته اصلی بازی را تضمین کنند.

"سازندگان به گرافیک و حاشیه‌هایی مانند حضور تماشاگران و تشویق‌هایشان نیز به اندازه خود بازی اهمیت داده‌اند تا زمین واقعی‌تر و جذاب‌تری را برایتان بسازند"

گرچه هنوز هم کمبود امتیازهای استفاده از نام‌ها، لباس‌ها و ورزشگاه‌های متنوع در PES احساس می‌شود، باید اعتراف کرد

که پس از سال‌ها کاملاً به این موضوع عادت کرده‌ایم و با هر قرارداد جدید کونامی با یک تیم یا لیگ جدید خوشحال می‌شویم. شماره جدید این مجموعه تنها یک گام دیگر تا قهرمانی فاصله دارد و این نکته، منتشر شدن شماره آینده هر دو بازی را به یک رقابت لذت‌بخش که در نهایت به نفع مخاطبان تمام می‌شود، تبدیل خواهد کرد. کونامی موفق شده است هسته کامل و بنیان کم‌نقصی را برای آینده فراهم کند که هر چیزی می‌تواند به این ساختار محکم اضافه شود و کسی نگران فروریختن آن نباشد؛ مسیری که فیفا و الکترونیک آرتز چند سال زودتر از همتای شرقی‌شان پشت سر گذاشته‌اند.



شبکه را در لینکدین دنبال کنید

<http://ir.linkedin.com/in/shabakehonline>



همان الگوی همیشگی اما با روایتی جدید

جنگاوری فضایی؛ بررسی نسخه جدید بازی

Call of Duty



اکتیویژن، ناشر و تهیه کننده مجموعه «ندای وظیفه»، دو سال پیش، از تولید و ساخت هم‌زمان بازی‌ها توسط سه استودیوی «اینفینیتی‌وارد» (Infinity Ward)، «تری آرک» (Treyarch) و «اسلج‌همر گیمز» (Sledgehammer Games) خبر داد و سه سال کامل را برای توسعه هر قسمت برای سازندگان فراهم کرد. به این ترتیب، با اینکه هر سال قسمت تازه‌ای از این مجموعه منتشر می‌شود، اما سازندگان فرصت کافی برای رسیدن به استانداردهای لازم را در اختیار خواهند داشت.

با اینکه قرار بود استودیوی اینفینیتی وارد، زیرمجموعه «ارواح» را به عنوان قسمت تازه ندای وظیفه ادامه دهد، بازخورد ضعیف و دور از انتظار بازی باعث شد برای اولین بار تنها یک قسمت از یک زیرمجموعه ساخته شود. در عوض، سازندگان سراغ ساخت زیرمجموعه جدیدی رفته‌اند تا یک بار دیگر میزبان ندای وظیفه باشند. «ندای وظیفه: جنگاوری بی‌انتها» در آینده و جنگ‌های فضایی جریان دارد و بعد از سال‌ها یک داستان جذاب و شخصیت‌های دوست‌داشتنی را برای مخاطبان سرسخت این مجموعه فراهم کرده است. منتشر شدن یک قسمت جدید از یک مجموعه در هر سال کار بسیار سختی است که هر ناشر و تهیه‌کننده‌ای توان آن را ندارد. اما نکته منفی آن است که مخاطبان، بازی را هر سال با شماره سال گذشته مقایسه می‌کنند و از طرفی سازندگان به‌ندرت دست به تغییرات بنیادین می‌زنند. جنگاوری بی‌انتها نیز قربانی چنین نگاه و البته تجربه بی‌نقص «عملیات سری ۳» (Black Ops III) و «جنگاوری پیشرفته» (Advanced Warfare) در سال‌های گذشته شده است.

سبک: تیراندازی اول شخص

پلتفرم: PC, PS4, Xbox One

تهیه‌کننده: Activision

سازنده: Infinity Ward

امتیاز: ۵/۴

جاذبه

مجموعه ندای وظیفه از الگویی ثابت و همیشگی استفاده می کند که بعد از سالها به امضا و ویژگی آن تبدیل شده است. ضرباهنگ سریع، میان پرده ها، صحنه های سینمایی و ازپیش کارگردانی شده که باعث شده اند بخش داستانی بازی دست کمی از یک فیلم اکشن و پر هزینه نداشته باشد. اما موفقیت ندای وظیفه و محبوبیت آن به این خاطر است که استودیوهای دیگر نمی توانند همین ایده و الگوی همیشگی را که کاملاً برای مخاطبان مشخص شده است، در بازی های خود پیاده کنند؛ حتی مجموعه میدان نبرد هم که سالها است به عنوان رقیب ندای وظیفه شناخته می شود، امسال برای اولین بار موفق شده است به استانداردهای اکتیویژن برسد و در بعضی از بخش ها مانند حالت آنلاین و چند نفره از آن پیشی بگیرد. اما برخورد منتقدان و مخاطبان با ندای وظیفه مانند آشنایی با شخصی است که همیشه می توانید او را ملاقات کنید. به این ترتیب نه تنها ایرادها و مشکلاتش را بیشتر خواهید دید، بلکه معیارهای بیشتری برای مقایسه و نقد او خواهید داشت. اکتیویژن نیز با آگاهی از این نکته، هر سال تلاش می کند ندای وظیفه را با حال و هوای جدیدی آماده کند تا این محصول پرفروش و موفق دنیای سرگرمی همچنان تازه و جذاب باقی بماند. اما واقعیت این است در دوره ای که سازندگان یک مجموعه در طول سالها، امکانات و تنوع محدودی را برای قسمت های مختلف در نظر می گیرند،

تغییر کامل مکانیک‌های گیم‌پلی برای بازی‌ای که هر سال منتشر می‌شود، کار بسیار دشواری است. به همین دلیل وجود تعدادی از مکانیک‌ها و کنترل‌هایی که در بازی‌های قبلی امتحان خود را پس داده‌اند، دور از انتظار نخواهد بود. اعضای استودیوی اینفینیتی‌وارد تلاش کرده‌اند حداقل در بخش‌هایی که امکان آن را دارند، بازی متفاوت‌تری را در مقایسه با گذشته برای مخاطبان آماده کنند و بهترین تغییر و تلاشی که کاملاً نتیجه داده است، داستان و شخصیت‌های فراموش‌نشده‌ی آن است.

برای شخصیت‌پردازی، به یک بازی نقش‌آفرینی با صدها ساعت گیم‌پلی احتیاج ندارید؛ بلکه با چند خط گفت‌وگو و تعدادی تصمیم‌باورپذیر می‌توانید در کمتر از پنج دقیقه شخصیتان را در ذهن مخاطب ماندگار کنید. داستان جنگاوری بی‌انتها نیز با همین ظرافت‌ها موفق می‌شود شخصیت‌های باورپذیری را معرفی کند که سرنوشتشان برای مخاطبان مهم است. «نیک ریز» بعد از کشته شدن فرمانده سفینه و با وجود موقعیت حساسی که جامعه جهانی فضایی را تهدید می‌کند، جانشین فرمانده می‌شود. منابع زمین تمام شده‌اند و کشورهای مختلف با همکاری یکدیگر تلاش می‌کنند از سیاره‌های دیگر منابع مورد نیازشان را فراهم کنند؛ این موضوع باعث شده است سیاره‌های زیادی در اختیار انسان‌ها قرار بگیرد. در این میان گروهی نیز وظیفه حفظ امنیت را بر عهده

دارند و نیک و همراهان سفینه‌اش یکی از آن‌ها هستند. اما گروهی شبه‌نظامی برای در دست گرفتن ایستگاه‌های فضایی و در اختیار گرفتن منابع وارد جنگ می‌شوند و زمین و ساکنان آن نیز از این درگیری بی‌نصیب نمی‌مانند.



شکل ۱: جزئیات صحنه در نبردهای فضایی بسیار چشمگیر و زیبا هستند.

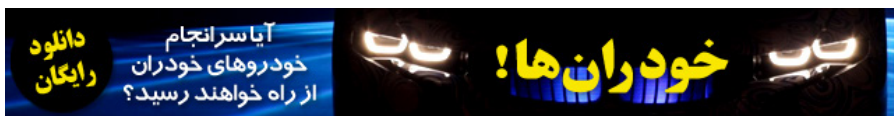
گرچه نویسندگان تلاش کرده‌اند دنیای باورپذیری را مانند مجموعه «اثر جرمی» (Mass Effect) در کهکشان بسازند، این دنیا خالی از جزئیات است و نام‌ها و تجهیزات پیشرفته تنها بهانه‌ای برای معرفی محیط بازی هستند. ناگفته نماند که خبری از موجودات فضایی در بازی نیست و ماندگارترین نقش را روباتی به نام «ایتان» به عهده دارد که در نبردها همواره همراه نیک است و به او کمک می‌کند.

نویسندگان به خوبی الگوی تکراری یک روبات را کنار گذاشته‌اند و مانند انسان‌ها شخصیت‌پردازی کاملی برای آن تدارک دیده‌اند. از طرفی رابطه نیک با دیگر هم‌رزم‌های خود نیز یکی دیگر از جذابیت‌های داستان است. «نورا» هم به عنوان یک هم‌رزم زن، پرداخت بسیار مناسبی دارد و تعریف‌های تکراری و قابل پیش‌بینی از یک زن در یک بازی اکشن را کنار زده است. در پایان، گرچه همراهی‌تان با نیک و هم‌رزم‌های وی تنها پنج تا هفت ساعت طول می‌کشد، مهم‌ترین نقطه قوت بازی و یکی از بهترین روایت‌ها در این مجموعه از زمان جنگاوری نوین تاکنون است.

دژ فضایی

روند بازی و مکانیک‌های آن به سه دسته تقسیم می‌شوند که هر کدام جذابیت‌ها و مکانیک‌های خاص خود را دارند. وقتی در مکان‌های بسته یا روی زمین سیاره‌ها هستید، با همان روند آشنای این مجموعه طرف هستید. برای به دست گرفتن اسلحه‌های بهتر و قوی‌تر باید کمی منتظر بمانید، اما به لطف نشانه‌گیری دقیق و بی‌نقص این مجموعه مشکلی برای درگیری‌های نزدیک یا دور نخواهید داشت. البته برخلاف همیشه به دلیل وجود دشمنان قوی‌تر که زره‌های مقاوم‌تری دارند، از ضرباهنگ بالای بازی کم می‌شود. در این موقعیت‌ها چاره‌ای جز پنهان شدن پشت موانع یا جابه‌جایی سریع نخواهید داشت و دیگر خبری از شلیک سریع

و رسیدن به پایان نقشه نخواهد بود. بخش دوم بازی درگیری در جاذبه صفر و در میان فضا است که حال و هوای بازی را کاملاً دگرگون می‌کند. همراه با لباس نظامی خاصتان که حرکت به جهت‌های مختلف را فراهم می‌کند، یک قلاب ویژه هم در اختیار دارید که می‌توانید از آن برای جابه‌جایی سریع‌تر بین موانع کمک بگیرید. افزون بر این، اگر در لحظه مناسب قلاب را به طرف دشمن پرتاب کنید، می‌توانید او را به طرف خود بکشید و با یک تمام‌کننده زیبا کارش را بسازید. اما نشانه‌گیری و تشخیص موقعیت دشمنان در نبردهایی که در جاذبه صفر انجام می‌شوند، کار بسیار سختی است که البته این موضوع از ضعف خود بازی است. سازندگان در ابتدای درگیری محل قرار گرفتن دشمنان را مشخص می‌کنند و دیگر هیچ راهنمایی در کار نخواهد بود. به این ترتیب بسیار پیش می‌آید که از طرفی که مشخص نیست، گلوله‌ها به سمتتان می‌آیند و تا به خودتان مسلط شوید، باید بازی را از آخرین چک‌پوینت آغاز کنید. یک نقشه کوچک که شما را در مرکز و موقعیت دشمنان را در اطرافتان نشان می‌داد، می‌توانست کیفیت این بخش‌های هیجان‌انگیز را بهبود ببخشد؛ اما جنگاوری بی‌انتهای هنوز یک برگ برنده دیگر هم در بخش داستانی دارد.



گرچه نویسندگان تلاش کرده‌اند دنیای باورپذیری را مانند مجموعه «اثر جرمی» (Mass Effect) در کهکشان بسازند، این دنیا خالی از جزئیات است

ماشین‌های جنگی یا وسایل نقلیه نظامی همواره بخشی از تجربه ندای وظیفه هستند، اما سال‌ها است که تمرکز روند بازی بر روی آن‌ها نبوده و بخشی از مکانیک‌های اصلی بازی نبوده‌اند. این‌بار نبردهای سریع با جنگنده‌های فضایی بخش جدایی‌ناپذیر بازی بوده و تنوع زیادی را میان روند همیشگی آن ایجاد کرده است. در این نبردها باید با جنگنده‌های دشمن درگیر شوید و در فضای کهکشان زنده بمانید. البته ایتان هم به عنوان کمک‌خلبان جنگنده در کنارتان است تا احساس تنهایی نکنید. گرچه کمی طول می‌کشد تا به کنترل جنگنده‌ها عادت کنید، مأموریت‌های هیجان‌انگیزی را تجربه خواهید کرد که اوج آن‌ها ترکیب سه بخش مختلف روند بازی با یکدیگر است.

برای اولین بار می‌توانید با کمک نقشه فضایی که در قسمت فرماندهی سفینه در اختیارتان است، سراغ مأموریت‌های جانبی بروید. این مأموریت‌های کوتاه هر کدام ویژگی و روند مخصوص

به خود را دارند و تجربه بخش داستانی را افزایش می دهند. افزون بر این شانس بیشتری برای پرواز با جنگنده‌ها خواهید داشت تا پروازها و نبردهای کوتاه در مأموریت‌های اصلی جبران شود. یکی از بهترین مأموریت‌های جانبی نیز از بین بردن یکی از فرمانده‌های دشمن است که باید آن را به صورت مخفی کاری تمام کرده و از یک هویت ناشناس استفاده کنید. این مأموریت‌های جانبی بسیار کوتاه هستند، اما جزئیات بسیاری را از داستان بازی روایت می کنند و اطلاعات بیشتری را در اختیارتان می گذارند. البته نباید مانند مجموعه اثر جرمی انتظار زیادی از سفینه و قسمت‌های مختلف آن داشته باشید، اما هر بار که در راه یک مأموریت به طرف جنگنده خود می روید، به جای تماشای صفحه آماده شدن بازی،



شکل ۲: کارگردانی روند بازی حرف اول را در «جنگاوری بی‌انتهای» می زند و انگار

فیلم سینمایی کاملی در اطرافتان در جریان است.

صحبت از گرافیک یک بازی در نسل هشتم کار مشکلی است. بعد از چند سال حالا دیگر به بافت‌های باکیفیت، نورپردازی‌های حرفه‌ای و انیمیشن‌های واقعی شخصیت‌ها عادت کرده‌ایم. اما آنچه مجموعه ندای وظیفه و جنگاوری بی‌انتهای دیگر بازی‌ها جدا می‌کند، استفاده به‌موقع و مناسب از امکانات بصری است و در این زمینه هیچ کم‌وکسری ندارد. واقعیت این است که طراحان هنری و کارگردان بازی از همه توان موتور گرافیکی بازی برای خلق جلوه‌های سینمایی کمک گرفته‌اند و لحظه‌ای شما را رها نمی‌کنند. نقشه‌های بسته و کوچک هم این فرصت را در اختیار سازندگان قرار داده‌اند تا برای هر قدمتان برنامه‌ریزی کنند. به این ترتیب مشخص است که چنین گرافیک و جلوه‌های بصری را در بخش آنلاین و چندنفره که با نرخ ثابت ۶۰ فریم اجرا می‌شود، نخواهید دید.

ندای آنلاین

مدت‌ها است که بخش داستانی مجموعه ندای وظیفه بهانه‌ای برای آشنایی با بخش آنلاین است. سازندگان هم با پشتیبانی کامل این بخش و منتشر کردن نقشه‌ها و امکانات تازه شما را تا یک سال و تا زمان به بازار آمدن شماره جدید سرگرم می‌کنند. بخش چندنفره جنگاوری نوین بسیار شبیه «عملیات سری ۳» است و از همان مکانیک حرکت روی دیوارها و کمک گرفتن از جت‌پک

برای حرکت در نقشه استفاده می‌کند. طبق معمول هم کلاس‌های مختلفی وجود دارند که برای هر کدام توانایی‌های مخصوصی در نظر گرفته شده است. اما سازندگان برای تازه‌کارها و کسانی که تجربه کمتری دارند، بخشی را به عنوان مأموریت‌های گروهی طراحی کرده‌اند که هر کدام هدف مشخصی دارند. در این بخش دیگر نگران عقب ماندن از دیگران و عصبانی کردنشان نخواهید بود و با خیال راحت می‌توانید برای ارتقای شخصیت خود و به دست آوردن امتیاز تجربه برای اسلحه‌ها و امکانات جدید تلاش کنید.

نبردهای سریع با جنگنده‌های فضایی بخش جدایی‌ناپذیر بازی بوده و تنوع زیادی را میان روند همیشگی آن ایجاد کرده است

با اینکه اکتیویژن تاکنون درباره سرورهای اختصاصی بازی اظهار نظری نکرده است، به نظر می‌رسد که بیشتر وقت‌ها یکی از بازیکنان به عنوان میزبان شناخته می‌شود و دیگران به بازی او اضافه می‌شوند. این موضوع در بخشی که به سرعت و دقت زیادی احتیاج دارد، باعث شده است تا تجربه روانی نداشته باشید و بارها با افت نرخ فریم روبه‌رو شوید. افزون بر این، سیستم احیای بازیکنان در نقشه نیز ایرادهای فراوانی دارد و بازی نمی‌تواند مکان امنی را برای بازگرداندن شما به نقشه انتخاب کند. به این ترتیب بسیار پیش می‌آید که بازی درست شما را در میان درگیری یا

مقابل رقیب احیا کند و تا به خودتان بیاید با یک گلوله نقش بر زمین شوید. به هر حال اگر دنبال یک همکاری گروهی و بدون مشکل هستید، بهتر است هم‌زمان با حالت چندنفره سراغ بخش زامبی بروید که حالا به سنت ندای وظیفه به یک بازی جانبی تبدیل شده است.

استودیوی «تری آرک» برای اولین بار در قسمت نخست عملیات سری یک بخش جانبی را با حضور زامبی‌ها معرفی کرد که داستان و حال‌وهوای مخصوص به خود را داشت. استودیوی اینفینیتی‌وارد هم امسال این سنت را ادامه داده و سراغ چهار شخصیت در دهه هشتاد میلادی رفته است که در یک شهر بازی پر از زامبی‌های مختلف گرفتار شده‌اند. همکاری آنلاین با سه شخصیت دیگر حرف اول را در این بخش می‌زند و تا رسیدن نقشه‌های جدید، با محیط‌های مختلفی در شهر بازی طرف هستید که قدم گذاشتن به هر کدام از آن‌ها به برنامه‌ریزی گروهی احتیاج دارد. خوشبختانه، هر اسلحه یا ارتقایی را که در بخش زامبی یا حالت چندنفره به دست بیاورید، در هر دو بخش قابل دسترسی است. برای مثال، اگر یک سلاح را در سناریوهای چندنفره نصیب خود کرده باشید و بعد، ویژگی‌های اضافی آن مانند دوربین را در بخش زامبی به دست بیاورید، می‌توانید هر دو را در هر بخشی که می‌خواهید، با هم استفاده کنید.



شکل ۳: «ایتان» یکی از بهیادماندنی‌ترین روبات‌ها در بازی‌های اکشن است.

جنگاوری ناتمام

جنگاوری بی‌انتهای در مقایسه با «میدان نبرد ۱» در مقام پایین‌تری قرار می‌گیرد و مشکلات فنی فراوانی در بخش چندنفره و آنلاین دارد که امیدوار هستیم با آپدیت‌های جدید برطرف شوند. از طرفی تنها کسانی که یکی از نسخه‌های ویژه بازی را تهیه کنند می‌توانند بازسازی «جنگاوری نوین» (Modern Warfare)، یکی از بهترین شماره‌های این مجموعه را دانلود کنند که بعد از سال‌ها همچنان از شماره‌های جدید ندای وظیفه بهتر است. اما این تصمیم اکتیویژن بسیاری از مخاطبان را ناراحت و ناامید کرده است و کسانی که نسخه معمول جنگاوری بی‌انتهای را خریده باشند، به این محتوای اضافی ارزشمند دسترسی نخواهند داشت. استودیوی

«اینفینیتی وارد» که زمانی با ساخت «جنگاوری نوین» تعریف کاملاً جدیدی را از سبک تیراندازی اول شخص ارائه کرد، قرار است جنگاوری بی انتها را در سالهای آینده ادامه دهد. اگر زیاد اهل بازی آنلاین نیستید و دلتان می خواهد یک بخش داستانی سینمایی و لذت بخش را همراه با شخصیت های دوست داشتنی تجربه کنید، جنگاوری بی انتها شما را ناامید نخواهد کرد. در غیر این صورت بهتر است تا زمان برطرف شدن ایرادهای بخش آنلاین یا فروش جداگانه بازسازی جنگاوری نوین، منتظر بمانید.

کتاب الکترونیک ترند های وای فای



بررسی بازی quantum break

شکاف کوانتومی؛ در جستجوی زمان از دست رفته



استودیوی «رمدی» (Remedy) پیش از آنکه به دلیل «آلن ویک» (Alan Wake) یا «شکاف کوانتومی» مشهور شود، در ابتدای قرن ۲۱ با شاهکاری به نام «مکس پین» (Max Payne) استانداردهای تازه‌ای را برای ساخت یک بازی ارائه داد که همچنان به‌عنوان نمونه کاملی از ترکیب یک گیم‌پلی ایده‌آل و داستانی نفس‌گیر باقی‌مانده است.

«سم لیک» (Sam Lake) که نوشتن داستان شماره نخست را بر عهده داشت، در «مکس پین ۲» نیز پا را فراتر گذاشت و موفق شد مانند یک فیلم سینمایی درجه یک، علاوه بر شخصیت پردازی قوی، روایتی عالی از شکل گیری رابطه شخصیت ها در طول قصه و انگیزه هایشان در طول داستان را به مخاطب نشان دهد. اما قصه جذاب تنها نقطه قوت مکس پین نبود و گیم پلی نوآور بازی با ترکیب مکانیک هایی از جنس مجموعه «ماتریکس» باعث شد مخاطبان با فضای جدیدی برای شلیک و کنترل شخصیت بازی با کمک آهسته کردن زمان روبه رو شوند که پیش از مکس پین آن را تجربه نکرده بودند. به این ترتیب داستان و شخصیت پردازی، همراه با خلاقیت در گیم پلی به امضای ابدی استودیوی رم دی تبدیل شدند و این روند در «آلن ویک»، شاهکار بعدی استودیو نیز که قصه نویسنده ای را با ترس های درونش به تصویر می کشید، ادامه پیدا کرد.

حالا نوبت به شکاف کوانتومی رسیده است تا تمام این ویژگی ها را با کمک قدرت نسل جدید، وارد مرحله تازه ای کند. اما انبوه بازی های عالی از یک طرف و بیشتر شدن انتظار مخاطبان از طرف دیگر، سازندگان را با آزمون جدی و مهمی برای ثابت کردن توانایی های شان مواجه ساخت که از همان اولین رونمایی بازی برای کنسول مایکروسافت در رویداد معرفی ایکس باکس وان

در سال ۲۰۱۳ آغاز شد. گرچه مدتی قبل از منتشر شدن بازی خبر آماده شدن آن برای رایانه‌های شخصی عده‌ی زیادی را خوشحال کرد، آخرین ساخته رم‌دی، همچنان به‌عنوان یک بازی انحصاری که قرار است قدرت‌های ایکس‌باکس وان را در نسل هشتم نشان دهد، به حساب می‌آید.

جک جوینس

داستان با افتتاحیه جذابی آغاز می‌شود که به‌خوبی انگیزه لازم را برای ادامه قصه فراهم می‌کند. آزمایش دستگاه سفر در زمان، با مشکل مواجه می‌شود و نابودی آن به کسانی که در محل حادثه بوده‌اند، توانایی‌هایی می‌بخشد که می‌توانند زمان را آن‌طور که می‌خواهند در اختیار بگیرند. اما سهم «پل سیرین» (Paul Serene) که باعث این فاجعه بوده، بیشتر از جک است. پل علاوه بر اینکه مانند جک می‌تواند زمان را متوقف یا آهسته کند، قدرت دیدن آینده را نیز دارد و به این ترتیب با توجه به هدف خود در آینده، در زمان حال تصمیم‌های دلخواهش را می‌گیرد. بازی، پنج فصل داستانی دارد که در پایان هر کدام، انتخاب مهمی که روند داستان و سرنوشت شخصیت‌ها را تغییر می‌دهد در اختیارتان قرار می‌گیرد. در این قسمت‌های کوتاه که بدون نبرد و درگیری است، کنترل پل را بر عهده می‌گیرید و با توجه به توانایی‌اش، یکی از گزینه‌ها را انتخاب می‌کنید. با اینکه این بخش‌ها بسیار کوتاه است و جای

خالی گیم پلی به شدت در آن احساس می شود، اما توانسته اند به شخصیت پردازی ضدقهرمان بازی و انگیزه های او کمک کنند.



شکل ۱: جلوه های بصری جذابی برای استفاده از توانایی های مختلف طراحی شده اند.

سازندگان برای روایت داستان از نگاه ضدقهرمان بازی، سراغ سریال کوتاهی با بازیگران اصلی در نقش های خودشان رفته اند که بین هر فصل از بازی پخش می شوند. به این ترتیب شاهد سریالی چهار قسمتی هستید که تعدادی از سکانس ها و گفت و گوهای آن با توجه به انتخاب های شما در بازی تغییر می کنند. «شان اشمور» (Shawn Ashmore) بازیگر مجموعه فیلم های «مردان ایکس»، چهره و صدایش را همراه با کمک ضبط سه بعدی حرکت (Motion capture) در اختیار جک قرار داده است. دیگر بازیگران حرفه ای نیز

که همراه با جک به شخصیت‌های بازی جان بخشیده‌اند، در این سریال چهار قسمتی در نقش خودشان ظاهر شده‌اند. با اینکه می‌توانید سریال را به صورت دیجیتالی و جدا از بازی هم تماشا کنید، اما بهتر است برای قرار گرفتن در حال و هوای داستان، به پخش آن در میان فصل‌ها اعتماد کنید. زمان هر کدام از قسمت‌ها ۲۲ دقیقه است که در نهایت به اندازه فیلم سینمایی برای آن زحمت کشیده شده است.

نسل قدیم

ایکس‌باکس وان با شعار ترکیب انواع سرگرمی مانند بازی، شبکه‌های تلویزیونی و نرم‌افزارهای ارتباطی معرفی شد و قرار بود حسگر حرکتی کینکت و کنسول، دو عضو جدایی‌ناپذیر نسل جدید سرگرمی میکروسافت در خانه‌ها باشند. بازی رم‌دی نیز که همراه با این کنسول معرفی شد، قرار بود آینده صنعت بازی باشد و شعارهای میکروسافت را به‌عنوان یک بازی انحصاری عملی کند. اما واقعیت این است که شکاف کوانتومی تنها یک اکشن سوم شخص معمولی است که میان شعارها گرفتار شده و حتی نتوانسته است آرمان‌های استودیو را برای گیم‌پلی تعاملی و همراه با قصه عملی کند و اصلاً شبیه چیزی نیست که رم‌دی وعده آن را داده بود.

جک توانایی‌های جذابی دارد که وقتی یاد بگیرید از ترکیبشان در کنار یکدیگر استفاده کنید، تیراندازی و شلیک به دشمنان لذت دوجندانی پیدا می‌کند. بعد از «چرخ‌های جنگ» (Gears of War) پناه گرفتن پشت هر مانعی برای شلیک و در امان ماندن از موج گلوله‌ها به استاندارد ثابتی برای تیراندازی‌های سوم شخص تبدیل شد که همچنان بدون هیچ مشکلی در هر وضعیتی به خوبی کار می‌کند. جک هم وقتی به مانعی برسد که بتواند پشت آن پناه بگیرد، بدون دخالت شما و آگاهانه این کار را انجام می‌دهد؛ اما وقتی بخواهید شلیک کنید و نشانه بگیرید، دوباره بلند شده و از سنگر خارج می‌شود. البته سازندگان با آگاهی کامل این کار را انجام داده‌اند تا از شما بخواهند به دل دشمن بزنید و از توانایی‌هایتان استفاده کنید؛ چراکه قرار نیست چرخ‌های جنگ یا «آنچارتد» (Uncharted) بازی کنید. اما اگر سپر دفاعی‌تان که زمان و گلوله‌ها را در اطرافتان کُند می‌کند فعال نکرده باشید، مجبورید هر بار تعداد زیادی گلوله را به جان بخرید. این نکته را هم در نظر بگیرید که هر کدام از توانایی‌ها بعد از استفاده، به مدتی زمان برای استفاده مجدد احتیاج دارند و در این فاصله باید تنها به اسلحه و دقت تیراندازی‌تان تکیه کنید. اما برخلاف مکس پین، نه اسلحه‌های خوش‌دستی در اختیارتان قرار می‌گیرد و نه مکانیک کارآمدی برای شلیک و نشانه گرفتن طراحی شده است.

خوشبختانه، بیشتر وقت‌ها در یک نقشه بزرگ با انواع مانع‌ها و سنگرها درگیر می‌شوید و می‌توانید با جابه‌جایی سریع و به‌موقع، در موقعیت بهتری قرار بگیرید. البته نباید از حق بگذریم و طراحی جالب توانایی‌ها را فراموش کنیم. جک می‌تواند سریع‌تر از زمان معمول در نقشه حرکت کند و با این کار خودش را به نزدیک‌ترین دشمن یا پناهگاهی برای خارج شدن از دید دشمنان برساند. اگر از شلیک معمول اسلحه‌ها راضی نیستید، می‌توانید زمان را متوقف کنید و پس از شلیک مداوم و برگرداندن زمان به حالت عادی، موج عظیمی از گلوله‌ها را به طرف دشمنان بفرستید. در این میان، با جلوه‌های بصری خیره‌کننده‌ای مواجه می‌شوید و شاهد ویرانی مداوم محیط و انیمیشن‌های مخصوص و دیدنی هر کدام از توانایی‌ها هستید. اما این انیمیشن‌ها و جلوه‌های بصری تنها در لحظه استفاده جذاب هستند و با اینکه با یکی از زیباترین بازی‌های نسل جدید مواجه هستید، اما کنترل خوب و مناسبی برای حرکت دادن جک طراحی نشده است؛ این نکته زمانی بیشتر خودنمایی می‌کند که سازندگان از شما می‌خواهند در بخش‌هایی از بازی سراغ سکوبازی نیز بروید.

با عضویت در **خبرنامه سایت شباکه** هر هفته
یک کتاب رایگان دریافت می‌کنید.

www.shabakeh-mag.com



شکل ۲: بازیگران در سریال هم مانند بازی، نقششان را به خوبی بازی کرده‌اند.

معمولاً با دو نوع کاملاً متفاوت از سکوبازی سروکار دارید که فارغ از نبردها و درگیری با دشمن، اندکی تنوع به گیم‌پلی بازی اضافه می‌کند. در این زمان‌ها با خیال راحت می‌توانید مسیر را دنبال کنید، پپرید و لبه‌ها را بگیرید و به سطح بعدی برسید. اما هوش مصنوعی ضعیف جک و کنترل خشک آن در سکوبازی، وقتی بدتر می‌شود که در وضعیت شکست زمانی و محیط‌هایی قرار می‌گیرید که برای ادامه مسیر و ایجاد سکوی بعدی به توانایی‌هایتان برای جلو و عقب بردن زمان احتیاج دارید. در این صحنه‌ها که اوج طراحی هنری و گرافیک بازی را نشان می‌دهند، باید از میان ماشین‌هایی که در میان زمین و آسمان مانده‌اند، پل‌های نیمه‌ویرانی که سقوطشان در زمان گرفتار شده است و

دیگر مانع‌هایی که وضعیت مشابهی دارند، راهتان را باز کنید. اما درست لحظه‌ای که فکر می‌کنید با زمان‌بندی دقیق پریده‌اید یا لبه‌مناسبی را برای گرفتن انتخاب کرده‌اید، جک سقوط می‌کند و باید دوباره کارتان را از آخرین چک‌پوینت آغاز کنید که به‌خوبی در قسمت‌های مختلف نقشه پخش نشده‌اند.

واقعیت این است که «شکاف کوانتومی» تنها یک اکشن سوم شخص معمولی است که میان شعارها گرفتار شده و حتی نتوانسته است آرمان‌های استودیو را برای یک گیم‌پلی تعاملی و همراه با قصه عملی کند

واقعیت این است که جک برای سکوبازی طراحی نشده است و این مشکل در زمانی که بازی‌هایی مانند «فرقه اساسین» (Assas- sin's Creed) یا «توم ریدر» (Tomb Raider) در بازار وجود دارند و استانداردهای موفقی را برای سکوبازی ارائه داده‌اند، توجیه‌ناپذیر است. پس اگر نمی‌توانید از سنگرها به‌خوبی استفاده کنید یا با خیال راحت سکوبازی کنید، سازندگان چه امکانی را برای لذت بردن شما از بازی تدارک دیده‌اند؟ پاسخ این است که رم‌دی آنقدر به مکانیک‌های مربوط به بازی با زمان و توانایی‌های جک تکیه کرده که تقریباً تمام چیزهای دیگر را فراموش کرده است. اگر بخواهیم دقیق‌تر توضیح دهیم، سازندگان به حدی از

ایده خود ذوقزده شده‌اند که ظاهراً مطمئن بوده‌اند مخاطب به چیز دیگری جز گرافیک خیره‌کننده احتیاجی ندارد. حتی به‌ندرت پیش می‌آید که با چالش جدی و مهمی در بازی مواجه شوید و هر بار با دشمنان مشخصی برخورد می‌کنید. البته با پیشرفت در بازی با کسانی روبه‌رو می‌شوید که قدرت‌هایی شبیه به خودتان دارند یا با کمک تجهیزات خاصشان توانایی‌های شما را از دسترس خارج می‌کنند. اما هر کدام تنها برای لحظه‌ای جذاب به نظر می‌رسند و در مدت زمان کوتاه بازی، با لحظه‌های نفس‌گیر انگشت‌شماری برخورد می‌کنید که یک اکشن سوم شخص عالی را شکل می‌دهند. از گیم‌پلی و مکانیک‌های آن که بگذریم، نوبت به مهم‌ترین شعار بازی و ادعای سازندگان در ساخت نسل جدید سرگرمی تعاملی می‌رسد.

دروغ کوانتومی

معمولاً میان نبردها مشغول بررسی محیط می‌شوید و می‌توانید قسمت‌های مختلف نقشه را برای خواندن ایمیل‌ها، یادداشت‌ها یا دیگر نشانه‌هایی که جزئیات تازه‌ای از داستان و شخصیت‌ها را مشخص می‌کنند، بررسی کنید. اولین مشکل بازی در روایت نیز از همین‌جا آغاز می‌شود. اگر معنی قصه‌گویی تعاملی، بررسی نوشته‌های طولانی و گشتن گوشه‌وکنار نقشه است که سال‌ها پیش بازی‌هایی مانند «بایوشاک» (BioShock) به‌خوبی آن را به کار

گرفته‌اند. این نشانه‌ها آنقدر در بازی زیاد هستند که پیدا کردن همه آن‌ها به وقت و حوصله فراوانی احتیاج دارد. این موضوع زمانی اهمیت پیدا می‌کند که بخش قابل توجهی از داستان و جزئیات آن در دل همین یادداشته‌ها و نشانه‌ها گفته می‌شود و اگر آن‌ها را نخوانده باشید، نیمی از لذت داستان و گره‌گشایی آن را از دست خواهید داد. این نکته برای سازندگانی که ادعا می‌کنند اکشن سینمایی و نفس‌گیری را برای مخاطبان تدارک دیده‌اند، ضعف بزرگی است و از ضربه‌هنگ بازی کم می‌کند.



شکل ۳: با یکی از زیباترین بازی‌های نسل هشتم در بخش گرافیک طرف هستید.

معمولاً کسانی که از چنین انتخاب‌ها و ویژگی‌هایی در دل قصه ذوق‌زده می‌شوند و به نتیجه تصمیم‌گیری‌هایشان در بازی دل می‌بندند، «بلادبورن» (Bloodborne) یا هیچ‌کدام از قسمت‌های

مجموعه «ارواح تاریک» (Dark Souls) را بازی نکرده‌اند. ارواح تاریک یکی از نمونه‌های کامل قصه‌گویی در دل گیم‌پلی است و سازندگان چنان با زیرکی این کار را انجام می‌دهند که ادعاهای نویسندگانی مانند «سم لیک» رنگ می‌بازد. در ارواح تاریک یا بلادبورن کسی قصه را با میان‌پرده‌های سینمایی یا انتخاب شاخه‌ای گفت‌وگوها تعریف نمی‌کند؛ اما در عوض هر قدمی که برمی‌دارید و هر مبارزه‌ای که در آن شرکت می‌کنید، حکم صفحه‌ای از داستان جذاب و نفس‌گیر بازی را دارد. به این ترتیب بعضی از شخصیت‌ها در بازی شما تا پایان حضور دارند، اما دوستان تمام آن‌ها را از دست داده است. به این ترتیب جدا از اینکه با یک بازی نقش‌آفرینی اکشن طرف هستید که ارزش تکرارپذیری زیادی دارد، انگیزه دیدن و تجربه کردن قسمت‌های مختلف قصه هم به این ارزش اضافه می‌کند. شکاف کوانتومی با اینکه چنین ادعایی دارد، تنها در ده ساعت تمام می‌شود و در نهایت بدون توجه به انتخاب‌های شما، به نتیجه‌ای که از قبل در ذهن سازندگان بوده است ختم می‌شود. این موضوع مانند این است که سکانس‌هایی در تدوین نهایی از یک فیلم حذف شده باشند و بعد دوباره در دل فیلم قرار بگیرند.

گرچه رسانه بازی همچنان از دنیای سینما برای روایت جذاب قصه کمک می‌گیرد، لازم نیست برای تعریف کردن داستان از زاویه دیگر، سریال کوتاهی با بازیگران واقعی بسازید

گرچه رسانه بازی همچنان از دنیای سینما برای روایت جذاب قصه کمک می‌گیرد، لازم نیست برای تعریف کردن داستان از زاویه دیگر، سریال کوتاهی با بازیگران واقعی بسازید و با پخش کردن آن در میان بازی از نسل جدید قصه‌گویی سخن بگویید. با اینکه بازیگران در نقش‌های خودشان به‌خوبی ظاهر شده‌اند و استانداردهای ساختن یک سریال تلویزیونی به‌خوبی رعایت شده است، اما در نهایت احساس می‌کنید که هیچ توجهی برای قرار گرفتن در بازی ندارند. البته می‌توانید این قسمت‌ها را نگاه نکنید، اما سازندگان می‌توانستند برای روایت قصه از دید ضدقهرمان، چند مرحله کوتاه را تدارک ببینند و همین انتخاب‌ها را که به‌سادگی در برابرتان قرار می‌گیرند در دل گیم‌پلی پنهان کنند. به این ترتیب بازی در نقش دو شخصیت متفاوت که بازی کردن با هر کدام بر روند گیم‌پلی دیگری تأثیر می‌گذارد، جذابیت فراوانی پیدا می‌کرد. البته باید این نکته را هم در نظر گرفت که بازی با نگاه ابتدایی مایکروسافت به نسل جدید ساخته شده است و گرچه بعدها این سیاست‌ها در رقابت با سونی تغییر کردند، تأثیرشان کاملاً در شکاف کوانتومی مشخص است. سازندگان هم بعد از چند

بار تغییر در تاریخ انتشار بازی و فشارهای میکروسافت، از نقطه‌ای که قصد رسیدن به آن را داشتند، کاملاً فاصله گرفته‌اند. سهم رایانه‌های شخصی هم از این بازی مورد انتظار، تنها پورت ضعیف و ناموفقی است که مشکلات فنی بسیاری دارد.

شکست کوانتومی

رمدی تمام اجزای لازم و مواد اولیه باکیفیت را برای محصول نهایی خود تدارک دیده است، اما مشکل این است که این اجزا و مواد اولیه باکیفیت و گران‌قیمت، به‌خوبی در کنار یکدیگر قرار نگرفته‌اند. نبود بخش چندنفره و آنلاین نیز باعث می‌شود تا بعد از یک بار تمام کردن بازی، دیگر سراغ آن نروید. هرچند دور از انتظار نیست که محتواهای دانلودی جدیدی برای بازی منتشر شوند، با توجه به حاصل کار سازندگان، نباید انتظار زیادی از آن‌ها داشته باشیم. «شکاف کوانتومی» در بهترین حالت یک اکشن سوم شخص لذت‌بخش است که آن را از دوستان قرض بگیرید یا از فروشگاه محلتان کرایه کنید؛ در غیر این صورت ارزش هزینه و خرید به امید یک بازی انحصاری و عالی برای کنسول‌تان را نخواهد داشت.



شبکه را در تلگرام دنبال کنید

telegram.me/shabakehmag



اشکها و لبخندها

Uncharted 4؛ هر آنچه از یک بازی می‌خواهید



سرانجام مهم‌ترین بازی سونی در نسل هشتم منتشر شد و طرفداران مجموعه «آنچارتد» که پیش از این دوران بی‌نظیری را با «ناتان دریک» (Nathan Drake) گذرانده بودند، برای آخرین بار

به ماجراجویی دعوت شدند. آنچارتد نماد قدرت کنسول سونی در نسل هفتم بود و سازندگان خلاق استودیوی «ناتی داگ» در هر سه قسمت استانداردهای تازه‌ای را در طراحی گیم‌پلی، گرافیک و کارگردانی برای یک بازی ارائه کردند که همچنان به عنوان الگوی کاملی برای سازندگان و استودیوهای دیگر به یادگار مانده‌اند.

گرچه جدایی خانم «امی هنیگ» (Amy Hennig)، بانوی سرشناس دنیای بازی‌سازی از استودیوی ناتیداگ آغاز غم‌انگیزی را بدون مغز متفکر این مجموعه برای ساخت قسمت چهارم رقم زد، «آنچارتد ۴: عاقبت یک سارق»، بار دیگر نشان داد که موفقیت و سابقه درخشان یک استودیو تصادفی نیست و ناتیداگ همچنان به عنوان یکی از استودیوهای داخلی سونی می‌درخشد و حرف‌های تازه‌ای برای گفتن دارد. این بار «بروس استرلی» (Bruce Straley) و «نیل دراکمن» (Neil Druckmann) هدایت ناتان دریک را بر عهده گرفتند که پیش از این با «آخرین ما» (The Last of Us) بر روی کنسول پلی‌استیشن ۳ همه را غافلگیر کرده بودند. این موضوع نه تنها بخشی از ایده‌های طراحی گیم‌پلی را از آخرین ما وارد آنچارتد ۴ کرده است، بلکه چنان عمقی به داستان و شخصیت‌ها بخشیده است که همه‌چیز را برای یک خداحافظی باشکوه آماده می‌کند.

در ساعت‌های ابتدایی بازی با نوشته‌ای از کتاب مقدس بر روی یک اثر باستانی روبه‌رو می‌شوید که سارقی قبل از مجازاتش به زبان آورده است: «ما نتیجه و پاداش کارهای خودمان را می‌بینیم.» به این ترتیب سازندگان سراغ داستانی درباره عشق، دوستی، فداکاری، خیانت و رستگاری رفته‌اند و جست‌وجوگر گنج‌های باستانی مجموعه انچارتد را که حالا دست از کار کشیده و زندگی آرامی را با النا آغاز کرده است، وارد دشوارترین سفر زندگی‌اش کرده‌اند. این ماجراجویی مثل همیشه با صحنه‌های سینمایی نفس‌گیر، گرافیک خیره‌کننده و گیم‌پلی باشکوهی همراه است و بیش از هر چیز، سفری برای شناخت خود و کسانی است که آن‌ها را دوست داریم.

بازگشت

ناتان بالاخره با النا فیشر ازدواج کرده است و با دست کشیدن از ماجراجویی‌هایش، در کنار همسر روزنامه‌نگار خود زندگی می‌کند. آرامش در زندگی این زوج خوشبخت موج می‌زند و هر نگاه و گفت‌وگویی، مهر تأییدی بر عشق و صمیمیتشان است. اما آرامش و بازنشستگی ناتان که حالا سالخورده‌تر به نظر می‌رسد، با از راه رسیدن برادر بزرگ‌ترش بر هم می‌خورد و او را کاملاً غافلگیر می‌کند. پانزده سال خبری از «سم» (Sam) نبوده و همه اعتقاد داشتند که او مرده است؛ اما بازگشت غافلگیرکننده‌اش همراه با

خبرهایی است که بار دیگر دو برادر را در ماجراجویی بزرگی در کنار هم قرار می‌دهد. سم که با تبهکاران سروکار داشت، حالا باید قرض سنگینی را بپردازد که تنها پیدا کردن یک گنج می‌تواند او را نجات دهد. اما سم فکر همه چیز را کرده و با نقشه جدیدی سراغ ناتان آمده است تا با یکدیگر میراث گمشده دزدان دریایی را پیدا کنند. به این ترتیب ناتان مجبور است یک بار دیگر و این بار به خاطر نجات برادرش، آرامش و خانه‌اش را ترک کند و سالی (Sully)، دوست قدیمی‌اش را برای آخرین ماجراجویی فراخواند.

شکل ۱: ارتباط شخصیت‌ها با یکدیگر بزرگ‌ترین نقطه قوت داستان است



وارد شدن سم به داستان نه تنها شخصیت ناتان را وارد مرحله تازه‌ای می‌کند، بلکه ما را بیشتر از قبل با گذشته و زندگی او آشنا می‌کند. واقعیت این است که بعد از سه شماره موفق، حالا تمام شخصیت‌ها را به‌خوبی می‌شناسیم و از انگیزه‌ها و نگرش آن‌ها کاملاً با خبر هستیم. این موضوع فرصت بسیار خوبی را برای نویسندگان بازی فراهم کرده است تا با زمینه‌های کمتر شناخته‌شده شخصیت‌ها آشنا شویم. نویسندگان ناتانی‌داگ برخلاف سناریوی آشنا و همیشگی فراخوانده شدن یک قهرمان بازنشسته، سراغ سطح جدیدی از شخصیت‌پردازی رفته‌اند و انسان‌هایی زنده و حقیقی خلق کرده‌اند که با همان سؤال‌ها و تردیدهای زندگی واقعی روبه‌رو می‌شوند. ناتان برای اولین بار با انگیزه جدی و حقیقی ماجراجویی‌اش را آغاز می‌کند و سالی همان اول به او یادآوری می‌کند که مدت زیادی از صحنه دور بوده است. دیگر شخصیت‌ها نیز به همین اندازه پویا و قابل لمس هستند. حتی ضد قهرمانان بازی هم که در مسابقه یافتن میراث دزدان دریایی شرکت کرده‌اند، انگیزه‌های توجیه‌پذیر خودشان را دارند و خبری از حکومت بر دنیا یا یافتن نیروی قوی باستانی نیست.

پانزده سال خبری از «سم» (Sam) نبوده و همه اعتقاد داشتند که او مرده است؛ اما بازگشت غافلگیرکننده‌اش همراه با خبرهایی است که بار دیگر دو برادر را در ماجراجویی بزرگی در کنار هم قرار می‌دهد.

دست‌نوشته‌ها و یادداشت‌هایی هم که در گوشه‌وکنار محیط یافت می‌شوند، برخلاف دیگر بازی‌ها، داستان و شخصیت‌پردازی خوبی دارند و در کنار افراد اصلی داستان، از سرگذشت دزدان دریایی و ماجرای میراث باستانی‌شان آگاه می‌شویم. روایت قصه در آنچارتد ۴، یک دستاورد بزرگ و به‌یادماندنی است و هرگز به دلیل جلوه‌های بصری و انیمیشن‌های خیره‌کننده به حاشیه نرفته است. این موضوع شباهت فراوانی به قسمت اول «انتقام‌جویان» (Avengers) با کارگردانی و هدایت «جاش ودن» (Joss Whedon) دارد. در آنچارتد ۴ نیز با شخصیت‌ها و موقعیت‌های مختلفی طرف هستید که هر کدامشان به تنهایی می‌توانند ایده‌ی شکل‌گیری یک بازی باشند، اما ناتی‌داگ به زیبایی تمام این تکه‌های مختلف را در بسته کاملی به هم پیوند زده است و طبق معمول در بستر گیم‌پلی قرار داده است. ناتی‌داگ یک بار دیگر ثابت کرد که گیم‌پلی و داستان دو مسیر جدا از هم نیستند و تمام شعارهای سازندگان دیگر را که تلاش می‌کنند قصه‌گویی را در دل گیم‌پلی قرار دهند، عملی کرده است. بنابراین قرار نیست با پشت سر گذاشتن هر بخش از بازی، شاهد یک میان‌پرده باشید و پیشرفت داستان را ببینید، بلکه همواره همراه با قصه و شخصیت‌ها هستید و در نهایت باورتان نمی‌شود که مجبورید تیتراژ پایانی را تماشا کنید و بعد از آن، تنها به سفر شگفت‌انگیزی که پشت سر گذاشته‌اید فکر کنید.

آخرین ما

هسته اصلی گیم پلی در آنچارتد ۴ دست نخورده باقی مانده است و همچنان با اکشن سوم شخص سریعی طرف هستید که سکوبازی، پناه گرفتن و تیراندازی حرف اول را در آن می زنند. اما آخرین ما، باعث شده است تا با محیطها و نقشه های بزرگ تری طرف باشید و آزادی بیشتری برای سکوبازی و درگیری برایتان فراهم شود. مخفی کاری و غافلگیری دشمنان هم برخلاف گذشته، یکی از مکانیک های اصلی بازی معرفی شده است و خوشبختانه انتخاب اینکه چگونه درگیر شوید، بر عهده خودتان گذاشته می شود. حالا می توانید هر کدام از دشمنان در نقشه را نشانه گذاری کنید تا از حرکت او و موقعیتش در هر لحظه آگاه شوید. به این ترتیب می توانید برای حرکت خود برنامه ریزی کنید و درست در لحظه مناسب وارد عمل شوید.

ناتی داگ یک بار دیگر ثابت کرد که گیم پلی و داستان دو مسیر جدا از هم نیستند و تمام شعارهای سازندگان دیگر را که تلاش می کنند قصه گویی را در دل گیم پلی قرار دهند، عملی کرده است.

پیشروی در مخفی کاری به کمی حوصله و دقت احتیاج دارد و هوش مصنوعی دشمنان هم به شما اجازه نمی دهد تا با از بین بردن

یک نفر دوباره مخفی شوید و همین روند تکراری را ادامه دهید. بازی همواره شما را به حرکت تشویق می کند تا همیشه از تمام مکانیک‌هایی که در اختیار دارید، کمک بگیرید. مجموعه آنچارتد را با یک گیم‌پلی سریع، خطی و سینمایی می‌شناسند. اما طراحان گیم‌پلی قسمت چهارم موفق شده‌اند همین حس سینمایی و اکشن نفس‌گیر را در نقشه‌های بزرگ‌تر و محیط‌هایی با راه‌های پیشروی متفاوت نیز به کار بگیرند. پیش از این تریلرهای گیم‌پلی بازی به‌خوبی این آزادی را نشان می‌دادند، اما همواره این سؤال را مطرح می‌کردند که اگر کسی جز سازندگان نات‌داگ هدایت ناتان را بر عهده گرفته بود، آیا باز هم شاهد روند سینمایی و نفس‌گیری بودیم که همه را در کنفرانس سونی به وجد بیاورد؟ حالا این پرسش بزرگ با به بازار آمدن بازی به‌روشنی پاسخ داده شده است. اگر معنی کارگردانی در بازی ویدیویی را نمی‌دانید، باید آنچارتد ۴ را بازی کنید.



همه با صحنه‌های سینمایی و از پیش کارگردانی‌شده مجموعه «ندای وظیفه» (Call of Duty) آشنایی دارند. مجموعه آنچارتد نیز با این روند بیگانه نیست و تعدادی از بهترین فصل‌های تعقیب و گریز تاریخ بازی‌سازی را در کارنامه خود دارد. اما تفاوت آنچارتد ۴ این است که احساس نمی‌کنید کسی شما را مجبور می‌کند طوری بازی کنید تا ضرباهنگی که از قبل در نظر گرفته شده است، حفظ شود. واقعیت این است که همه چیز در نقشه‌های بازی طوری طراحی شده‌اند که هیچ وقت از ضرباهنگ بازی و حس و حال سینمایی بودن آن کم نمی‌کند. زاویه دوربین، نورپردازی و حتی گفت‌وگوهای شخصیت‌ها، همواره بدون اینکه متوجه شوید، شما را در مسیر درست قرار می‌دهند و به این ترتیب تا به خودتان بیایید، از میان آتش و گلوله وارد یک ساختمان می‌شوید و درگیری را در پشت بام ادامه می‌دهید و سپس بدون لحظه‌ای وقفه، تعقیب و گریز نفس‌گیر را با ماشین آغاز می‌کنید.

شخصیت‌های مختلف قسمت‌های قبل در بخش چندنفره و آنلاین بازی بازگشته‌اند و نقشه‌های مختلف هم با توجه به محیط‌های آشنای قدیمی طراحی شده‌اند.

جلوه‌های بصری خیره‌کننده و انیمیشن‌های بدون نقص باعث شده‌اند تا همواره در زیبایی بازی غرق شوید، اما هیچ وقت

احساس نمی‌کنید که کسی شما را گول می‌زند و کنترل از دستانتان خارج شده است. نکته مهم دیگر این است که هوش مصنوعی همراہانتان نیز در این روند جذاب کاملاً تأثیرگذار است و هر روشی را برای پیشروی انتخاب کنید، از شما حمایت می‌کنند. آن‌ها در مخفی‌کاری همراه با شما در میان چمن‌ها و پشت موانع پنهان می‌شوند و اگر بخواهید لبه بلندتری را بگیرید، کمکتان می‌کنند. به علاوه با حرف‌هایشان درک صحیحی را از موقعیتی که در آن هستید، ارائه می‌کنند و می‌توانید در درگیری‌ها روی آن‌ها حساب کنید. نشانه‌گیری و شلیک هم اگر بهترین مکانیک در میان اکشن‌های سوم شخص نباشد، قطعاً در میان بزرگانی مانند «چرخ‌های جنگ» (Gears of War) قرار می‌گیرد. مکانیک روان و بدون نقص نشانه‌گیری آنقدر جذاب و استاندارد است که در میان سکوبازی، پناه گرفتن و حرکت سریع در میان نقشه، لحظه‌ای شما را ناامید و عصبانی نمی‌کند. قلاب ناتان هم که در این شماره معرفی شده است، سکوبازی و حرکت سریع میان قسمت‌های مختلف را لذت‌بخش‌تر کرده است و علاوه بر این، در میان مبارزه‌ها نیز به یاری‌تان می‌رسد. تمام این ایده‌ها و مکانیک‌های لذت‌بخش کاملاً وارد بخش چندنفره بازی شده‌اند و نات‌داگ این بار بخش آنلاین کاملی را برای آنچارتد تدارک دیده است که به اندازه بخش تک‌نفره و داستانی، هیجان‌انگیز و نفس‌گیر است.

شخصیت‌های مختلف قسمت‌های قبل در بخش چندنفره و آنلاین بازی بازگشته‌اند و نقشه‌های مختلف هم با توجه به محیط‌های آشنای قدیمی طراحی شده‌اند. برخلاف قسمت‌های قبل که تمرکز اصلی سازندگان تنها بر روی بخش داستانی آنچارتد بود و جای سناریوهای متنوع در بخش چندنفره به شدت احساس می‌شد، حالا می‌توانید با خیال راحت بعد از تمام کردن بازی سراغ بخش آنلاین بروید. سازندگان، مکانیک‌ها و امکانات مختلفی را با توجه به آثار باستانی‌ای که در گذشته یافته‌اید، طراحی کرده‌اند که هر کدام توانایی‌های جذابی را در اختیارتان می‌گذارند. به علاوه با به دست آوردن امتیاز تجربه و جمع کردن گنج‌های مختلف، می‌توانید شخصیت‌ها را ارتقا دهید. ناگفته نماند که بسته‌های توسعه‌دهنده‌ای که بعد از این برای بخش چندنفره منتشر می‌شوند کاملاً رایگان هستند و قرار نیست برای نقشه‌های جدید یا امکانات تازه‌ای که در آینده به این بخش اضافه می‌شوند، هزینه اضافی پرداخت کنید.





شکل ۳: خودتان را برای لحظه‌های هیجان‌انگیز و نفس‌گیر زیادی آماده کنید.

قلاب ناتان مانند بازی اصلی، حضور پررنگی در جابه‌جایی سریع بین قسمت‌های مختلف نقشه دارد و انتخاب‌های مختلفی را برای غافلگیر کردن دیگران یا یافتن موقعیت جدیدی در دل دشمنان در اختیارتان قرار می‌دهد. نکته مهم این است که سازندگان موفق شده‌اند ضرباهنگ و روند سینمایی بخش داستانی را در بخش آنلاین نیز حفظ کنند و هر سناریویی را که انتخاب کنید، دست کمی از یکی از قسمت‌های اصلی بازی نخواهد داشت. خوشبختانه بخش چندنفره بنا بر رسم همیشگی بازی‌ها، با نرخ ثابت ۶۰ فریم اجرا می‌شود تا هیچ‌چیز مانع از لذت بردنتان نشود. به این ترتیب

برخلاف بیشتر بازی‌ها، احساس نمی‌کنید که بخش آنلاین کاملاً از دنیای بازی جدا است و تنها برای بازاریابی یا دست خالی نبودن سازندگان به بازی اضافه شده است.

عاقبت یک شاهکار

صحبت درباره گرافیک و زیبایی آنچارتد ۴ کار بیهوده‌ای است و طبق معمول استانداردهای تازه‌ای برای انیمیشن‌های شخصیت‌ها و میان‌پرده‌های یک بازی تعریف شده است. کارت‌های گرافیک جدید یا رایانه‌های قدرتمند را فراموش کنید و به طراحان هنری بازی تبریک بگویید. کنسول‌های نسل هشتم دستگاه‌های ضعیفی نیستند، اما چیزی که سازندگان استودیوی نات‌داگ از دل سخت‌افزار پلی‌استیشن ۴ بیرون کشیده‌اند، کاملاً قدرت کنسول سونی را نشان می‌دهد. زیبایی در بازی حرف اول را می‌زند و همه چیز به بافت‌های باکیفیت یا جزئیات خیره‌کننده محدود نشده‌اند. هر لحظه از بازی یک قاب هنری بی‌نظیر است و سازندگان با نماهای وسیع و بزرگ توانایی‌هایشان را به رخ می‌کشند. حتی زمانی که مشغول حل کردن معماهای فیزیکی و محیطی بازی هستید نیز چیزی از این قاب‌ها و نماهای باشکوه کم نمی‌شود. آنچارتد ۴ زیباترین بازی نسل هشتم است و بعید است تا مدت‌ها رقیبی برای انیمیشن‌های باکیفیت و گرافیک خیره‌کننده‌اش پیدا شود. در نهایت، همه این‌ها را صداگذاری استثنایی بازی کامل می‌کند که

به‌خوبی و هنرمندانه به شخصیت‌های مختلف، به یک اندازه جان بخشیده است.

آنچارتد ۴، بازی کامل و کلاس درسی عالی برای تمام سازندگان در استودیوهای بزرگ یا مستقل است. لازم نیست پول و امکانات سونی و ناتی‌داگ را در اختیار داشته باشید تا بازی سرگرم‌کننده‌ای بسازید، بلکه می‌توانید با درس گرفتن از قسمت‌های مختلف کار ناتی‌داگ، راهنمای کاملی را برای طراحی مرحله، قصه‌گویی، شخصیت‌پردازی و پیوند اجزای مختلف به یکدیگر فراهم کنید. گرچه ناتی‌داگ خداحافظی باشکوهی را برای ناتان دریک تدارک دیده و پایان قابل قبولی را برای داستان و شخصیت‌ها در نظر گرفته است، بعید است سونی این مجموعه محبوب را رها کند؛ حتی اگر ناتی‌داگ بعد از این با تمام نیرو ساخت قسمت دوم آخرین ما را آغاز کند.



شبکه را در اینستاگرام دنبال کنید

@shabakehmagazine



با عضویت در سایت **شبکه** هر هفته یک کتاب، رایگان دریافت می کنید.

www.shabakeh-mag.com

کتاب الکترونیکی «چند وظیفه‌گی ممنوع»

بسیاری از مدیران، در بدو ورود و استخدام نیروهای انسانی، توجه می‌کنند نیروی جدید توانایی انجام همزمان چندین کار را داشته باشد تا به بهره‌وری بیشتری برسند. اما آزمایش‌های علمی و تحقیقات میدانی چیز دیگری می‌گویند و به شدت چندوظیفه‌گی را نهی می‌کنند؛ چون برعکس تصور عمومی؛ کشنده بهره‌وری است.

اما چرا؟



شبکه

www.shabakeh-mag.com

خیلی دور خیلی نزدیک؛ ۱۶ سال انتظار

بررسی نسخه جدید بازی تاریخ ساز DOOM



بازی‌های بسیار کمی در تاریخ موفق شده‌اند سبک و نوآوری‌هایی از خود نشان دهند که تا امروز و پس از سال‌ها همچنان از آن‌ها به عنوان دستاوردی مهم یاد شود. سازندگان جوان استودیوی «id software» در آغاز دهه نود میلادی با دو قسمت از Doom، نه تنها پایه‌های سبک اول‌شخص را که در آن زمان ایده کاملی از آن وجود نداشت محکم کردند، بلکه بخش چندنفره و آنلاین را نیز به دنیای بازی معرفی کردند. سازندگان آنقدر از زمان خود جلوتر

بودند که ساخت و توسعه قسمت سوم بازی که در سال ۲۰۰۴ منتشر شد، بار دیگر استانداردهای تازه‌ای را در بخش‌های مختلف یک بازی معرفی کرد.

مخاطبان قدیمی به‌خوبی به یاد دارند که جلوه‌های بصری و صداگذاری قسمت سوم، زمینه‌های تازه‌ای را برای تحول دیگری در دنیای بازی‌سازی فراهم کرد. حالا ۱۶ سال از موفقیت بی‌نظیر و خاطره‌انگیز قسمت سوم گذشته است و «بتسدا» (Bethesda) در مقام تهیه‌کننده و ناشر id software با این استودیوی قدیمی همکاری می‌کند. ۱۶ سال انتظار برای مجموعه‌ای که هر بار تحول بزرگی را رقم می‌زند، زمان بسیار زیادی است و به این ترتیب مخاطبان بازی را به دو دسته کاملاً متفاوت تقسیم کرده است. نخستین دسته کسانی هستند که افسانه Doom را تجربه و لذت آن را درک کرده‌اند. دسته دوم کسانی هستند که تنها نام این مجموعه را در مقاله‌ها و در میان تحلیل و تعریف بزرگان شنیده‌اند و «ندای وظیفه» (Call of Duty) را به عنوان نمادی از تیراندازی اول‌شخص در نسل‌های جدید می‌شناسند. با اینکه سازندگان تلاش کرده‌اند هم به ریشه‌های خود وفادار بمانند و هم مخاطبان جدید را ناامید نکنند، اما نتوانسته‌اند هیچ‌کدام را کاملاً راضی و خشنود کنند. در این مطلب با هر دو نگاه به بازخوانی این مجموعه می‌پردازیم و آن را با دیدگاه‌های هر دو دسته بررسی می‌کنیم.

خیلی دور

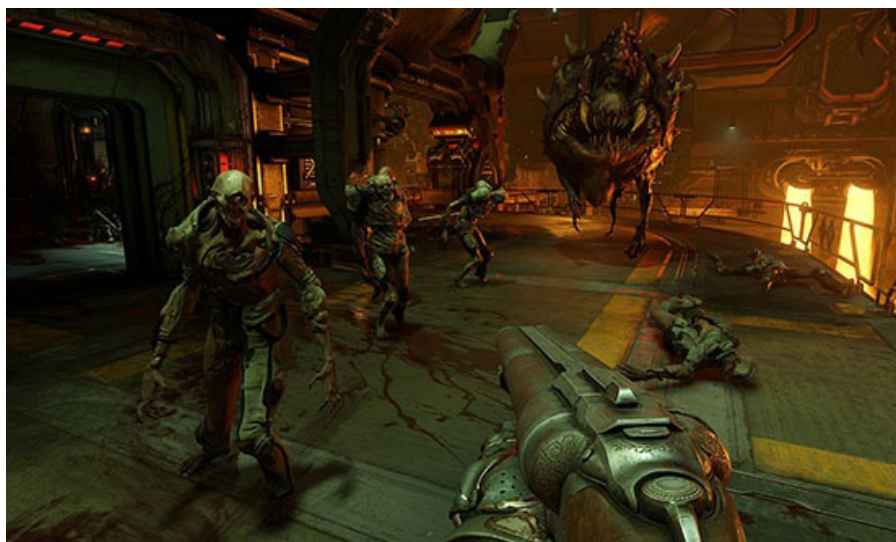
واقعیت آن است که در نسل حاضر و با در نظر گرفتن پیشرفت قابل توجه فناوری‌های ساخت یک بازی، کمتر پیش می‌آید که از گیم‌پلی یا گرافیک بازی‌ها هیجان‌زده شوید. سازندگان هم با در نظر گرفتن هزینه‌های زیاد تولید، پرداختن به ایده‌های جدید را کنار گذاشته‌اند و با همان الگوهایی که پیش از این توجه مخاطبان و منتقدان را جلب کرده بود، کار می‌کنند. گرچه نسل هشتم کنسول‌ها و سخت‌افزارهای جدید رایانه‌های شخصی توان بیشتری در اختیار سازندگان قرار داده‌اند، کسی خطر خلق یک مجموعه جدید را به جان نمی‌خرد. اگر اخبار نمایشگاه E3 را پیگیری کرده باشید، به خوبی می‌دانید که استودیوهای بزرگی مانند «ساتامونیکا» گرچه روند گیم‌پلی و دنیای جدیدی خلق کرده‌اند، دوباره همان شخصیت قدیمی را برای بازی تازه خود فراخوانده‌اند. حتی «چرخ‌های جنگ ۴» (Gears of War 4) هم نتوانسته است از زیر سایه قهرمان بازنشسته خود بیرون بیاید و این بار فرزند او را در قالب شخصیت اصلی بازی معرفی کرده است تا پیوندش با قهرمان گذشته این مجموعه طرفداران بیشتری فراهم کند.

در چنین فضایی بتسدا به عنوان ناشری که تلاش می‌کند به ریشه‌های خود وفادار بماند، گنجی گران‌بها است و بخش تک‌نفره در بازی‌هایش بهانه‌ای برای آشنایی با بخش

چندنفره و آنلاین نیست. بتسدا می‌داند که اولین هدف یک بازی، سرگرم کردن مخاطب است و گیم‌پلی را فدای صحنه‌های سینمایی و کارگردانی شده نمی‌کند. «ولفنشتاین: نظام نوین» (Wolfenstein: The New Order) گرچه برای نسل هفتم آماده شده بود، همان حس سال‌های دور بازی‌های تیراندازی را زنده می‌کرد که اجازه داشتید با خیال راحت از اسلحه‌های مختلف استفاده کنید و ساعت‌ها درگیر مرحله‌ای طولانی باشید. به این ترتیب همین ابتدا باید گفت که با این نگاه، بخش تک‌نفره و داستانی بازی کاملاً راضی‌کننده و عالی است. در دوره‌ای که بازی‌های اول‌شخص سینمایی مانند ندای وظیفه در کمتر از شش یا هفت ساعت تمام می‌شوند و بعد نوبت به بخش چندنفره می‌رسد، سیزده تا چهارده ساعت گیم‌پلی مفید در این سبک، فراتر از انتظار است. اما مشکل این است که مخاطب جدید صبر و حوصله طی کردن مسیر پیشرفت قهرمان تا رسیدن به لحظه‌های لذت‌بخش بازی را ندارد. به این ترتیب گرچه Doom با افتتاحیه‌ای طوفانی آغاز می‌شود و همان ابتدا شما را در میان درگیری رها می‌کند، زمان زیادی را برای رسیدن به مرحله‌های هیجان‌انگیز و بهتر خود از شما طلب می‌کند.

اگر پیگیر داستان هستید، باید گفت که فاجعه‌ای در مریخ و از راه رسیدن موجودات جهنمی، تنها بهانه‌ای برای شلیک و توجیه

کردن نقشه‌های بازی است و نباید انتظار زیادی از خط داستانی و شخصیت‌ها داشته باشید. البته داستان هیچ‌گاه نقطه قوت این مجموعه نبوده است و بیشتر حال‌وهوایی که به بهانه داستان فراهم می‌شود، در مرکز توجه طراحان مرحله و گرافیک قرار می‌گیرد. از این نظر Doom جدید که هیچ عددی را همراه خود ندارد و بازخوانی به حساب می‌آید، تفاوت‌های بسیاری با قسمت سوم خود و فضاسازی بی‌نظیر آن دارد.



شکل ۱: به شات‌گان خود اطمینان کنید

صداگذاری و نورپردازی خاص قسمت سوم همواره ترس و هیجان را در محیطی بیگانه در شما زنده نگه می‌داشت و با اینکه با یک تیراندازی اول‌شخص طرف بودید، اما حال و هوای سبک «وحشت

بقا» (Survival Horror) را هم تجربه می کردید. به این ترتیب همواره برخورد با دشمنان بازی یا مقدمه چینی طراحان مرحله برای آماده کردنتان برای نبردی غافلگیرکننده، تجربه خاصی را فراهم کرده بود که به راحتی حاضر بودید حساب بانکی تان را برای خرید یک سیستم صدای عالی یا کارت گرافیکی که از نورپردازی نوین بازی پشتیبانی کند، خالی کنید. حالا تمام این ویژگی ها جای خود را به اکشن نفس گیر و موسیقی گوش خراشی داده اند و مکانیک های گیم پلی طوری طراحی شده اند تا هیچ دلیلی برای عقب نشینی نداشته باشید. هر بار، با تعداد زیادی از دشمنان روبه رو می شوید و هیچ مقدمه ای برای نبردی حماسی نخواهید داشت. حتی لازم نیست به محیط بازی دقت کنید و گرچه با گرافیک چشم نوازی طرف هستید، درگیر فضا سازی و لذت بردن از محیط های مختلف نخواهید شد. به همین دلیل هم نبرد در دل جهنم هیچ فرقی با ساختمان های ایستگاه تحقیقاتی ندارد و هیچ وقت احساس نمی کنید وارد دنیایی جدید یا بخش کشف نشده ای از بازی شده اید که تفاوت بسیاری با آنچه پیش از آن تجربه کرده اید دارد. با این حال، سازندگان در دل همین نقشه های بی جان هم تعداد زیادی راه های مخفی تدارک دیده اند که برای ارتقای سلاح ها و تجهیزات خود به آن ها احتیاج دارید. اما این راه مخفی ها در دل گیم پلی بازی جای نگرفته اند و هیچ وقت احساس نمی کنید جایزه ای برای جست و جوی تان هستند.



شکل ۲: چنین نبردهای عظیمی را در کمتر بازی اول شخصی دیده‌اید

خوشبختانه اسلحه‌های بازی به اندازه‌ای خوش‌دست و جذاب هستند که از شلیک مداوم با آن‌ها خسته نمی‌شوید. به علاوه، تعدادی از سلاح‌های قسمت‌های قبل هم این بار با ظاهر جدید برگشته‌اند و تنها نمایشی برای راضی کردن منتقدان نیستند. هر اسلحه ویژگی‌های خاص خود را دارد و دشمنان مختلف شما را مجبور می‌کنند از ترکیب هم‌زمان آن‌ها استفاده کنید. سازندگان برای تشویقتان برای درگیری و اکشن سریع، مکانیک جذابی را طراحی کرده‌اند که برای استفاده از آن چاره‌ای جز همراه شدن با ضرباهنگ بالای بازی نخواهید داشت.

خیلی نزدیک

پر شدن خودکار خط سلامتی سال‌ها است که به استاندارد

بازی‌ها در سبک‌های مختلف تبدیل شده است. این مکانیک که بیش از هر سبک دیگری در بازی‌های اول شخص استفاده می‌شود، به شما اجازه می‌دهد که با پناه گرفتن یا لحظه‌ای پنهان شدن از دید دشمنان، خود را از مرگ نجات دهید و خط سلامتی‌تان را به حالت عادی برگردانید. این ایده باعث شده است تا هم ضرباهنگ نبردها حفظ شوند و تمرکز مخاطب تنها به روند بازی جلب شود. اما Doom به جای استفاده از این امکان، سراغ ایده دیگری رفته است و دیگر نمی‌توانید با فرار کردن از دشمنان استراحت کنید. طبق معمول با از بین بردن هر کدام از دشمنان، آیتم‌های مختلفی نصیب‌تان می‌شود تا اسلحه‌های خود را پر کنید. اما هیچ تضمینی وجود ندارد که بسته‌های سلامتی هم در میان این آیتم‌ها باشد. تنها زمانی می‌توانید از بهبود سلامتی‌تان مطمئن شوید که برای نابود کردن دشمنان از تمام‌کننده‌ها کمک بگیرید که سازندگان نام آن را Glory Kill گذاشته‌اند. برای اینکه بتوانید از این مکانیک استفاده کنید، باید آنقدر به هر کدام از دشمنان صدمه بزنید تا لحظه‌ای بی‌حرکت بمانند و سپس در آنی کارشان را تمام کنید. به علاوه، حتی زمانی که فاصله مشخصی با دشمنان داشته باشید هم شخصیت بازی بسیار سریع خودش را به آن‌ها می‌رساند و به این ترتیب لحظه‌ای از اکشن و ضرباهنگ بازی کم نمی‌شود. این نکته را هم در نظر بگیرید که با یکی از بهترین نشانه‌گیری‌ها در تیراندازی‌های اول‌شخص طرف هستید و بدون هیچ مشکلی

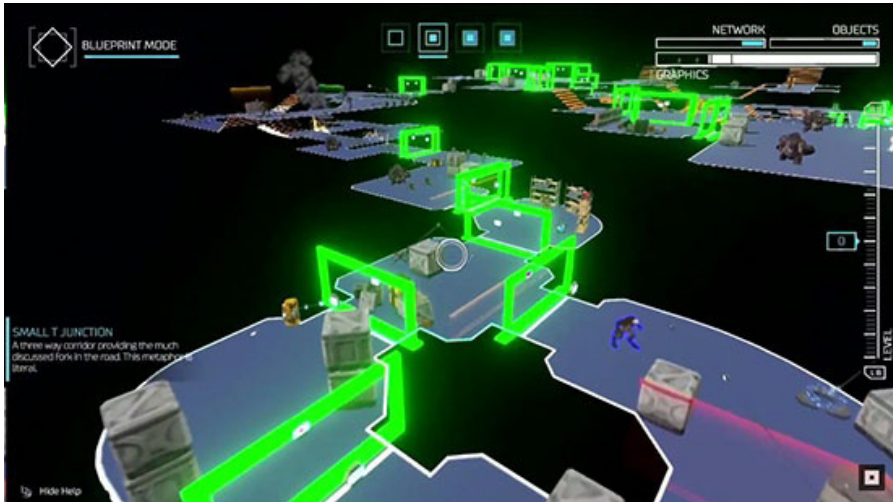
می‌توانید تا پایان بازی از این مکانیک جذاب لذت ببرید و جست‌وجو برای بسته‌های سلامتی را فراموش کنید. اما برخلاف اینکه تمام زیرساخت‌های لازم برای طراحی هوشمندانه مرحله‌ها فراهم شده است، باز هم سازندگان سراغ همان ایده‌های قدیمی و پاکسازی کامل یک محیط برای باز شدن محیط بعدی رفته‌اند.

"سازندگان برای تشویقتان برای درگیری و اکشن سریع، مکانیک جذابی را طراحی کرده‌اند که برای استفاده از آن چاره‌ای جز همراه شدن با ضرباهنگ بالای بازی نخواهید داشت"

اگر ده سال پیش از ایده در دام انداختن مخاطب در یک محیط بسته و سرازیر کردن انواع دشمنان و از بین بردنشان تا رسیدن به محیط بعدی استفاده می‌شد، کسی نمی‌توانست طراحی گیم‌پلی را ضعیف و خالی از خلاقیت بداند. هنوز هم از این ایده برای چالش‌های مختلف بازی‌ها برای سنجش ایستادگی مخاطب در مقابل موج‌های دشمنان استفاده می‌شود که البته در بخش‌های جانبی قرار می‌گیرند. اما در دوره‌ای که بیشتر سازندگان برای هر قدم شما در بازی‌شان برنامه‌ریزی می‌کنند، به کار گرفتن چنین ترفندی کاملاً خسته‌کننده است. معمولاً بیشتر وقتتان در Doom این‌گونه سپری می‌شود که در محلی قرار می‌گیرید که درهای اصلی تنها در صورتی باز می‌شوند که تمام دشمنان آن منطقه را از

بین ببرید. از طرفی، بازی تازه در فصل‌های پایانی جان می‌گیرد و مخاطب عادی این همه راه را نمی‌تواند تحمل کند.

سازندگان تلاش کرده‌اند با قرار دادن غول‌آخ‌های مختلف که از بین بردن هر کدام به استراتژی مناسبی احتیاج دارد، از روند تکراری مرحله‌ها کم کنند. زمانی که با یکی از دشمنان ویژه و قدرتمند بازی به عنوان غول‌آخر روبه‌رو می‌شوید، دیگر نمی‌توانید همان روند تکراری مبارزه با دشمنان ضعیف‌تر را به کار بگیرید. غول‌آخ‌ها حرکتهای مخصوص به خود را دارند و از روش‌های مختلفی برای حمله به شما استفاده می‌کنند. رمز موفقیت در این نبردها این است که ابتدا حرکتهای غول‌آخ‌ها را به خوبی به یاد بسپارید تا بتوانید در لحظه مناسب از آنها فرار کنید. قدم دوم نیز آن است که قسمت‌های ضعیف و آسیب‌پذیرشان را شناسایی کنید و از اسلحه مناسب برای شلیک استفاده کنید. گرچه این نبردهای هیجان‌انگیز و سخت تنوع خوبی به روند بازی بخشیده‌اند، تعداد این لحظه‌ها و نقطه‌های اوج در برابر زمان طولانی بخش تک‌نفره، کمکی به بهبود بازی نمی‌کنند.



شکل ۳: به سادگی می‌توانید مرحله‌های دلخواه خود را بسازید

گرچه انتظار مخاطبان از بنیان‌گذاران حالت چندنفره در بازی‌ها، یک بخش آنلاین سریع و دلچسب است، Doom در برابر نوآوری‌های بازی‌هایی مانند ندای وظیفه، قدیمی و دست‌وپا بسته به نظر می‌رسد. با در نظر گرفتن این نکته، نمی‌توانید برخلاف دیگر بازی‌ها پس از تمام کردن بخش داستانی، سراغ بخش چندنفره بروید و برای ارتقای شخصیت‌ها و سلاح‌ها برنامه‌ریزی کنید. طراحی ضعیف نقشه‌ها در بخش آنلاین هم خودنمایی می‌کنند و سناریوهای آشنای «فتح پرچم» یا مبارزه گروهی، بدون خلاقیت و انگیزه لازم برای پیشرفت در آن‌ها طراحی شده‌اند. تنها امکانی که در پایان می‌توانید روی آن حساب کنید، ویژگی طراحی مرحله‌های دلخواه در بازی و به اشتراک گذاشتن آن‌ها است. این امکان جذاب

به شما اجازه می‌دهد تا در آنی دشمنان و سازه‌های مختلف را کنار هم قرار دهید و تنها با فشار دادن یک دکمه، مرحله‌ای را که خودتان ساخته‌اید بازی کنید. البته نباید انتظار داشته باشید که مانند Mario Maker در کنسول Wii U با انواع تنظیمات مختلف سروکار داشته باشید و مرحله‌های عجیب و غریب طراحی کنید. اما حداقل می‌توانید امیدوار باشید که کسی مرحله جذاب‌تری را در مقایسه با بازی اصلی طراحی کرده باشد یا خودتان تجربه‌ای را که از Doom جدید انتظار دارید، تدارک ببینید. اما در پایان متوجه می‌شوید که برخلاف تبلیغ فراوان بتسدا، ویژگی SnapMap و برپایی جامعه بزرگ مخاطبان بازی باز هم در نهایت به همان تجربه‌ای ختم می‌شوند که سازندگان از پیش در دل هسته اصلی گیم‌پلی بازیشان قرار داده‌اند.

لبه تیغ

ساخت قسمت تازه‌ای از Doom به طور رسمی در سال ۲۰۰۸ تأیید شد و تا چند سال اطلاعات و اظهار نظرهای مختلفی از گروه سازنده و ایده‌هایشان منتشر می‌شد. اما خیلی زود وبسایت‌ها و نشریه‌های مختلف از مشکلات ساخت و توسعه آن خبر دادند و اگر استودیو در سال ۲۰۱۰ به بتسدا و زیر مجموعه‌های آن اضافه نمی‌شد، شاید هیچ‌وقت شاهد توسعه جدی و کامل بازی نبودیم. بتسدا به خوبی توانسته است همان نگاه سرگرم‌کننده و ویژه خود

را به گیم پلی بازی اضافه کند و مثل دیگر محصولات خود یک بازی کامل و با کمترین مشکلات فنی ارائه دهد.

"تنها امکانی که در پایان می‌توانید روی آن حساب کنید، ویژگی طراحی مرحله‌های دلخواه در بازی و به اشتراک گذاشتن آن‌ها است"

تصمیم‌گیری درباره کیفیت نهایی بازی کاملاً به این نکته بستگی دارد که با چه نگاهی سراغ آن بروید. اگر مثل گذشته انتظار تحول دیگری را از این مجموعه دارید، باید برخلاف انتظارتان تنها با بازگشت دشمنان و اسلحه‌های قدیمی خاطراتان را زنده کنید. در عوض اگر مخاطب تازه این مجموعه هستید و تنها به آن، به چشم یک بازی جدید نگاه می‌کنید، می‌توانید از یک بازی تیراندازی استاندارد و سریع لذت ببرید. اما Doom برای کسانی که افسانه id software و سازندگانی مانند «جان کارمک» (John Carmack) را درک کرده‌اند، هیچ حرفی برای گفتن ندارد و خود را به موج خروشان بازی‌های عامه‌پسند و تکراری سپرده است.

گردش بی‌نقص چرخ‌های جنگ در نسل هشتم

پدران و فرزندان: بررسی بازی Gears of War 4



پیش از اینکه اولین اطلاعات از «جنگ‌های ستاره‌ای: نیرو بیدار می‌شود» (Star Wars: The Force Awakens) منتشر شود، بزرگ‌ترین پرسش این بود که «جی.جی. آبرامز» چگونه می‌تواند آغاز تازه‌ای برای این مجموعه پرتطرفدار رقم بزند. طرفداران قدیمی جنگ‌های ستاره‌ای، سال‌های زیادی منتظر قسمت تازه‌ای از آن بودند و مخاطبان جوانی که با نسل جدید فیلم‌های ابرقهرمانی و داستان‌های علمی-خیالی بزرگ شده بودند، امید چندانی به الگوی همیشگی جنگ‌های ستاره‌ای نداشتند.

اما آبرامز و گروه تولید قسمت هفتم با هوشیاری کامل توانستند نسل قدیم قهرمان‌های این مجموعه را به قهرمان‌های تازه‌کار و جدید آن پیوند بزنند و در حالی که بنیان کاملاً تازه‌ای را برای قسمت‌های آینده فراهم کردند، رضایت هر دو گروه را نیز به دست آوردند. با بازگشت قهرمانان کهنه‌کار، خاطرات طرفداران قدیمی زنده شد و مخاطبان جوان نیز با شخصیت‌های جدیدی که قرار است تا سال‌ها آن‌ها را در قسمت‌های آینده ببینند، آشنا شدند.

سازندگان قسمت چهارم چرخ‌های جنگ نیز سراغ چنین ایده و روایتی رفته‌اند تا با تکیه بر قهرمانان آشنا و تقابلشان با تازه‌کاران، همه‌چیز را برای روایت جدیدی آماده کنند. کسانی که از سال ۲۰۰۶ همراه «مارکوس فنیکس» و دوستانش بوده‌اند و حالا از بازنشستگان نبرد طولانی با لوکاست‌ها به حساب می‌آیند، با دیدن همراهان قدیمی‌شان در نسل هفتم، خاطراتشان را مرور می‌کنند و مخاطبانی هم که چرخ‌های جنگ را با ایکس‌باکس وان و نسل هشتم آغاز کرده‌اند، برای همراهی شخصیت‌های تازه در قسمت‌های آینده آماده می‌شوند. «چرخ‌های جنگ ۴» یکی از بهترین و کامل‌ترین بازی‌های انحصاری مایکروسافت است و سازندگان تازه در استودیوی The Coalition به‌خوبی خودشان را از سایه سنگین استودیوی «اپیک گیمز» (Epic Games)، سازنده

سه گانه نخست بازی بیرون کشیده‌اند.

پایان چرخ

بیست و پنج سال از نابودی لوکاست‌ها و آزادی انسان‌ها در سیاره «سرا» (Sera) گذشته است و دولت و مردم سالگرد پیروزی‌شان را با حضور سربازان و کهنه‌کارانی که در جنگ حضور داشته‌اند، جشن گرفته‌اند. اما نابودی لوکاست‌ها و دنیای زیرزمینی‌شان به قیمت از بین رفتن منابع طبیعی تمام شده است و مردم تلاش می‌کنند راه‌های تازه‌ای را برای بقا در سیاره‌ای که حالا شکل تازه‌ای به خود گرفته است، پیدا کنند. از سوی دیگر، آب‌وهوای سیاره نیز دستخوش تغییرات فراوانی شده است و طوفان‌های شدید ساکنان را غافل‌گیر می‌کند. افزون بر این مشکلات، خطر تازه‌ای جان مردم شهر را تهدید می‌کند و دولت برای تضمین امنیت و سلامت ساکنان، دیوار بزرگی دور شهر ساخته و عبور از آن را خلاف قانون و ممنوع اعلام کرده است.

تعدادی از مردم که از قوانین جدید راضی نیستند، در گروه‌های کوچک در بیرون از شهر تلاش می‌کنند تا به روش خود زنده بمانند و در این میان برای به دست آوردن منابع مورد نیازشان به قرارگاه‌ها و ساختمان‌های دولتی حمله می‌کنند. «جی.دی. فنیکس» به همراه دوست خود از شهر می‌گریزند و تصمیم می‌گیرند به

یکی از گروه‌های بیرون از شهر که در دهکده‌ای با رهبری زنی به نام رینا زندگی می‌کنند، کمک کنند. «دل» (Del) و جی.دی. با همراهی «کیت» دختر رینا و عموی او که یکی از سربازان قدیمی جنگی است، برای به دست آوردن منابع مورد نیازشان برای تعمیر دهکده به یکی از قرارگاه‌های دولتی حمله می‌کنند.



شکل ۱: به کمک هوش مصنوعی پویای بازی، دشمنان هم مانند شما از سنگرها و زاویه‌های مختلفی برای شلیک استفاده می‌کنند.

با وجود روبات‌های جدیدی که امنیت شهر و دولت را بر عهده دارند، گروه در عملیات خود موفق می‌شوند و به دهکده بازمی‌گردند. اما در راه با تماس رادیویی جین، مقام ارشد دولتی، مواجه می‌شوند که آن‌ها را قانون‌شکن می‌خواند و گروهی را برای

مقابله با آنها به طرف دهکده می فرستد. جی.دی. که بعد از موفقیت در اولین مأموریتش تلاش می کند منبع تغذیه دهکده را تعمیر کند، ناگهان با موجود ناشناخته‌ای طرف می شود که رینا و اُسکار، عموی کیت را بعد از نبردی طولانی با خود می برد. گروه که حالا دیگر چیزی برای از دست دادن ندارند، تصمیم می گیرند رد پای این موجود را برای یافتن رینا و هویت ناشناخته دشمن دنبال کنند. جی.دی. برای درخواست کمک نزد پدرش مارکوس برمی گردد تا آنها را در این سفر پرماجرا و خطرناک یاری کند. مارکوس ابتدا از تصمیم پسرش ناراضی است، اما سپس با در اختیار گذاشتن سلاح‌ها و زره‌های نظامی با او همراه می شود تا واقعیت تلخی را با یافتن جسد‌های بی‌شمار لوکاست‌ها در مناطق مختلف کشف کنند. لوکاست‌ها نه تنها از بین نرفته‌اند، بلکه در این مدت طولانی تکامل یافته‌اند و به دشمن جدیدی به نام Swarm تبدیل شده‌اند که از لوکاست‌ها خطرناک‌تر و هوشمندتر هستند. حالا گروه نه تنها با این دشمنان تازه روبه‌رو هستند، بلکه با روبات‌های دولتی و انواع موجودات جهش یافته نیز که تاکنون ناشناخته بوده‌اند، مواجه می شوند.

**وقتی صحبت از تیراندازی سوم شخص در میان باشد، همچنان
 چرخ‌های جنگ هیچ رقیبی در میدان ندارد**

داستان و ضرباهنگ آن یکی از نقاط قوت بازی است، اما ضعف شخصیت پردازی باعث شده است مخاطب مانند شخصیت‌های سه‌گانه اصلی با احساسات و هدف‌هایشان درگیر نشود. کیت که بیشتر تلاش گروه به خاطر او انجام می‌شود، پرداخت مناسبی ندارد و به عنوان دختری که تازه وارد نبردهای جدی شده است، گذشته‌اش تنها در میان گفت‌وگوهای کوتاه شکل می‌گیرد. کیت و انگیزه‌هایش، پیونددهنده اعضای گروه به یکدیگر است، اما نویسندگان نتوانسته‌اند حلقه محکم یاران فینکس در قسمت‌های گذشته را تکرار کنند. در سه‌گانه چرخ‌های جنگ نه تنها انگیزه و گذشته هر کدام از اعضای گروه بر داستان، موقعیت‌های مختلف نبرد و گفت‌وگوها تأثیرگذار بودند، بلکه رابطه عاطفی شدیدی هم میان آن‌ها و مخاطبان برقرار می‌شد و سرنوشتشان از هر چیزی در بازی مهم‌تر بود. همین نکته حلقه محکمی از تعدادی سرباز به رهبری مارکوس فینکس را گرد هم آورده بود که مانند هر جنگ جدی و مهمی بر مبنای اطمینان، پایداری و فداکاری در میدان نبرد شکل گرفته بود و گاهی به قیمت از بین رفتن یکی از آن‌ها برای نجات انسان‌ها یا رسیدن به هدفی والاتر تمام می‌شد.

با عضویت در سایت **شباکه** آخرین کتابهای الکترونیک را رایگان دانلود کنید

www.shabakeh-mag.com



شکل ۲: قهرمانی بازنشسته، سربازی کهنه‌کار و باتجربه و بالاخره پدری دلسوز و فداکار

با وجود این، رابطه مارکوس و پسرش تنها ارتباط واقعی و جذاب در داستان است که گاهی تقابل پدری باتجربه و کهنه‌کار را در برابر جوانی خام به‌خوبی نشان می‌دهد. سازندگان از مارکوس محبوب، تنها برای جذب طرفداران قدیمی و تمهیدهای داستانی استفاده کرده‌اند و کار به جایی می‌رسد که او در بخشی از بازی هم‌رزم‌های قدیمی‌اش را نیز فرا می‌خواند. گرچه داستان از نقاط اوج و احساسی بی‌نصیب نیست، سازندگان کاملاً با احتیاط همه‌چیز را برای حماسه جدیدی آماده کرده‌اند که حداقل تا دو قسمت دیگر دوام بیاورد. وقتی صحبت از تیراندازی سوم‌شخص در میان باشد، همچنان چرخ‌های جنگ هیچ رقیبی در میدان ندارد.

چرخ اصلی

بازی‌های کامل و بی‌نقص فراوانی وجود دارند که تمام استانداردهای یک بازی را به‌خوبی رعایت کرده‌اند و در کنار مخاطبان، با استقبال پرشور منتقدان نیز روبه‌رو شده‌اند. اما در حقیقت بازی‌های بسیار کمی با معرفی یک مکانیک یا بهبود چشمگیر یک استاندارد رایج موفق شده‌اند بر تمام بازی‌ها و سبک‌های مختلف بعد از خود تأثیرگذار باشند. استودیوی «اپیک گیمز» با ساخت قسمت نخست چرخ‌های جنگ نه تنها جایگاه ایکس‌باکس ۳۶۰ را محکم کرد، بلکه قدرت و کیفیت آنریل انجین ۳ (Unreal Engine 3) را نیز به همه نشان داد. زاویه دوربین نزدیک به زمین و شخصیت اصلی و قاب‌های تصویر، مانند مستندهای جنگی و خطری بودند که هر لحظه در کمین است و البته مکانیک پناه گرفتن پشت موانع و جابه‌جایی سریع بین آن‌ها، درگیری و تیراندازی را وارد دوران تازه‌ای کردند. طراحی بی‌نقص شلیک و نشانه‌گیری از پشت موانع از یک طرف و هوش مصنوعی دشمنان از طرف دیگر، نبردی را ساخته بودند که با روایت سینمایی در دل بازی، هیجان و لذت فراوانی را به ارمغان می‌آورد. این ترکیب بی‌نقص همچنان در قسمت چهارم نیز حضور دارد و همان مکانیک‌های آشنا هسته اصلی روند بازی را ترتیب داده‌اند. اما بهبودهای ریز و درشت مکانیک‌های قدیمی در کنار اسلحه‌های جدید کاملاً بر این لذت قدیمی و آشنا افزوده است.

طبق معمول به سرعت و با فشردن هر کدام از جهت‌ها می‌توانید اسلحه‌ها یا نارنجک‌هایی را که همراه خود دارید، در اختیار بگیرید. اسلحه‌های قدیمی و محبوب این مجموعه در کنار اسلحه‌های جدید، تنوع خوبی را در استفاده از سلاح‌های مختلف شکل داده‌اند و بهتر است برای پیشرفت در بازی از ترکیب تمام آن‌ها کمک بگیرید. دویدن سریع و پناه گرفتن پشت نزدیک‌ترین مانع و سنگر هیچ‌وقت به این روانی و پیوستگی نبوده است و اگر سراغ بخش همکاری آنلاین یا آفلاین بروید، نقش هر کدام از بازیکنان در جای‌گیری در نقشه و موانع اهمیت بیشتری پیدا می‌کند.

شکل ۳: دشمنان جدید که با نام Swarm شناخته می‌شوند، شباهت‌های زیادی با لوکاست‌ها، دشمنان قدیمی این مجموعه دارند.



در حالت عادی، فقط کنترل جی.دی. را بر عهده دارید و دیگران توسط هوش مصنوعی هدایت می‌شوند و به‌خوبی کارشان را انجام می‌دهند. سازندگان نیز تلاش کرده‌اند شخصیت هر کدام از اعضای گروه در تصمیم‌گیری و نقش‌شان در نبرد تأثیرگذار باشد. به این ترتیب، در بخش‌هایی که مارکوس همراهتان است جلوتر از همه حرکت می‌کند و با اطمینان بیشتری به قلب دشمن حمله می‌کند. افزون بر این، او اولین کسی است که برای احیای شما دست به کار می‌شود و هیچ‌وقت پسرش را تنها نمی‌گذارد. در این میان، کیت بیشتر از همه به کمک احتیاج دارد و باید همیشه حواستان به احیا کردن او در میان درگیری باشد. چرخ‌های جنگ ۴ همواره شما را به حرکت و جابه‌جایی دعوت می‌کند و این‌بار ضرباهنگ و تنوع بیشتری در هدف‌ها و محیط‌های مختلف دارد. تقریباً در هر مأموریت با هدف و حال‌وهوای متفاوتی مواجه می‌شوید و بی‌صبرانه انتظار قدم بعدی را می‌کشید.

در این میان بخش‌هایی هم وجود دارند که مجبورید موج‌های مختلف دشمنان را در محیط ثابتی از بین ببرید تا روند بازی ادامه پیدا کند. این تمهید که حالا در بازی‌های فراوانی دیده می‌شود، از لذت و همراهی مخاطب کم می‌کند و سطح بازی را تا سبک امتیازی و از بین بردن هرچه بیشتر دشمنان پایین می‌آورد. البته این موقعیت‌ها آزاردهنده نیستند، اما در مقایسه با بخش‌های دیگر بازی

و روایت سینمایی و هیجان‌انگیز آنها نمره بسیار کمتری می‌گیرند. ناگفته نماند که این درگیری‌ها که وسعت کمتری دارند، بهترین فرصت برای استفاده از مکانیک جدید بازی برای غافل‌گیر کردن دشمنان است. در این حالت اگر فاصله شما با دشمن به اندازه کافی کم باشد، می‌توانید او را از سنگرش بیرون بکشید و با یک تمام‌کننده جذاب کارش را بسازید. با آنکه سازندگان فشار زیادی را برای تکرار موفقیت‌های قسمت‌های گذشته تحمل کرده‌اند، اما نباید انتظار داشته باشید مانند قسمت اول از روند بازی و مکانیک‌های آن ذوق‌زده شوید. واقعیت این است که چرخ‌های جنگ ۴ در روند بازی چیزی از قسمت‌های گذشته کم ندارد و تنها معجزه، اولین برخورد با سه‌گانه اصلی و حس نوستالژی آن است که بازی را در مقام پایین‌تری در مقایسه با گذشته قرار می‌دهد.

چرخ آخر

قدرت «آنریل انجین ۳» و انعطاف‌پذیری آن برای ساخت سبک‌های مختلف باعث شد سازندگان و استودیوهای بی‌شماری برای ساخت بازی‌شان از آن استفاده کنند و مخاطبان و منتقدان، نسل هفتم را دوره آنریل انجین لقب دهند. اما تنها سازندگان اصلی این موتور در استودیوی اپیک گیمز می‌توانستند جلوه‌های بصری و قدرت‌های نهفته آن را با وجود سخت‌افزار ضعیف‌تر ایکس‌باکس ۳۶۰ نسبت

به پلی‌استیشن ۳ نشان دهند. حالا برای چرخ‌های جنگ ۴ نوبت به آنریل انجین ۴ رسیده است تا بار دیگر قدرت طراحان هنری را برای یک بازی انحصاری نشان دهد. جزئیات، بافت‌های باکیفیت، نورپردازی پویا و البته صداگذاری و موسیقی جذاب بازی، همواره تا پایان داستان شما را غافل‌گیر می‌کنند و زمانی که نوبت به آب‌وهوای مختلف برسد، جلوه‌های بصری بیداد می‌کنند. با وجود اینکه با گذشت چند سال از نسل هشتم، شاهد گرافیک‌های بی‌نظیر و چشمگیری بوده‌ایم، بیشتر آن‌ها تنها بهانه‌ای برای نشان دادن قدرت کنسول یا هنر طراحان گرافیک بوده و به ندرت در روند بازی دخیل بوده‌اند. با آنکه چرخ‌های جنگ ۴ همواره نمایشی برای قدرت ایکس‌باکس وان و آنریل انجین است، گرافیک و جلوه‌های بصری بخشی از روند بازی و ارتقای تجربه آن هستند. این نکته زمانی کاملاً به چشم می‌آید که مجبور می‌شوید در آب‌وهوای‌های مختلف، استراتژی‌های متفاوتی را انتخاب کنید. همچنین در همان حال که از گرافیک و جزئیات آن لذت می‌برید، روند متفاوتی را نیز احساس خواهید کرد. مدتی است که بعضی از استودیوها و ناشران مختلف تصمیم گرفته‌اند از موتورهای داخلی و یکسان برای بازی‌هایشان استفاده کنند، اما چرخ‌های جنگ ۴ و بازی‌های آینده اپیک گیمز می‌توانند بار دیگر دوران تازه‌ای را برای آنریل انجین بسازند.

اگر فاصله شما با دشمن به اندازه کافی کم باشد، می‌توانید او را از سنگرش بیرون بکشید و با یک تمام‌کننده جذاب کارش را بسازید

قسمت چهارم چرخ‌های جنگ مانند «هیلو ۵: نگهبانان» (Halo 5: Guardians)، انحصاری دیگر مایکروسافت چندان طولانی نیست و بار اول و با انتخاب سختی متوسط، در کمتر از ده ساعت تمام می‌شود. اما چیزی که مانند هیلو آن را زنده و پویا نگه می‌دارد، بخش چندنفره و آنلاین است که سناریوهای مختلف آن تا ماه‌ها و تا از راه رسیدن بسته‌های الحاقی جدید سرگرم‌تان خواهد کرد. افزون بر این، بازی از امکان تقسیم صفحه برای اضافه شدن بازیکن دوم نیز استفاده می‌کند و می‌توانید با خیال راحت بخش داستانی یا بعضی از سناریوهای چندنفره را بدون نیاز به اینترنت و با همراهی دوستان در منزل بازی کنید. اینکه بازی یک قدم دیگر تا یک شاهکار فاصله دارد یا بی‌توجهی به جزئیات، بازی را از تجربه کاملی بی‌بهره کرده است، نگاه کاملاً اشتباهی است. واقعیت این است که با این نگاه می‌توانید سراغ بیشتر بازی‌ها بروید و با توجه بیش از اندازه برای یافتن مشکلات ریز و درشت، خودتان را از لذت بازی کردن محروم کنید. پس اگر اهل تیراندازی سوم‌شخص و آغاز ماجراجویی تازه‌ای در دنیای چرخ‌های جنگ هستید، رقیبی برای آن نخواهید یافت.

لذت کشف و سفر در کهکشان را تجربه کنید

آسمان از آن من است: بررسی بازی آسمان هیچ کس!



باز هم محصول جدیدی قربانی تبلیغات و افزایش انتظار مخاطبان شده و منتقدان و تمام کسانی را که بی‌صبرانه منتظر «آسمان هیچ کس» بوده‌اند، ناامید کرده است. البته سازندگان استودیوی کوچک و بااستعداد Hello Games نیز در این خصوص بی‌تقصیر نبوده‌اند؛ ناگهان در میان تبلیغات گسترده سونی و وبسایت‌های مختلف گرفتار شدند و فشار فراوانی را تا آماده شدن نهایی بازی تحمل کردند. واقعیت این است که این ماجرا بارها در دنیای بازی

اتفاق افتاده و گاهی باعث فروپاشی کامل یک استودیو شده است. اما وقتی صحبت از استودیوی مستقلی در میان باشد، با داستان کاملاً متفاوتی مواجه هستیم.

آسمان هیچ کس، ابتدا در مراسم جوایز VGX در سال ۲۰۱۳ معرفی شد و با همان تریلر معرفی و صحبت‌های «شان موری» (Sean Murray)، طراح و کارگردان پروژه، مخاطبان بسیاری ایده بازی و دنیای بی کران آن را پسندیدند. پس از آن نوبت به سونی رسید تا برای اولین بار از یک استودیوی کاملاً مستقل در کنفرانس E3 خود حمایت کند و بازی‌شان را به عنوان یک محصول انحصاری زمانی برای پلی‌استیشن ۴ معرفی کند. به این ترتیب همه‌چیز دست در دست هم داد تا هر بار خبر تازه‌ای از سازندگان در نشریه‌ها و وبسایت‌های مختلف منتشر شود و پیش از آنکه نتیجه نهایی دیده شود، از این بازی به عنوان دستاورد تازه‌ای در بازی‌سازی و شاهکاری که همه منتظر آن هستند، یاد شود. اما در کمال ناباوری، نه تنها امتیازهای بازی معمولی بودند، بلکه مخاطبان هم با آنچه انتظارش را داشتند، روبه‌رو نشدند. آسمان هیچ کس درباره جست‌وجو در فضای بی کران و لذت کشف ناشناخته‌ها است و به‌خوبی موفق شده ایده تازه و رؤیای یک استودیوی مستقل و کوچک را برآورده کند، اما در نهایت قربانی تبلیغات و انتظار فراوان مخاطبان شده است.

ناشناخته‌های تصادفی

اولین هدف‌تان با آغاز بازی این است که سفینه خود را تعمیر کنید تا برای سفر در کهکشان و کشف سیاره‌های جدید آماده شوید. شخصیت بی‌نام بازی که تنها از آن به عنوان «مسافر» (Traveller) یاد می‌شود، با لباس ساده فضایی که امکان جست‌وجو و یافتن منابع را در اختیارش قرار می‌دهد، در میان سیاره‌ای که با کمک موتور خاص بازی به صورت تصادفی ساخته شده است، رها می‌شود. پیدا کردن منابع کافی برای تعمیر سفینه، در ابتدا کار ساده‌ای نیست و به جست‌وجو، تلاش برای بقا و مبارزه احتیاج دارد و در ادامه با معرفی امکان خرید و فروش، چهار اصل مهم بازی کامل می‌شوند. همین ابتدا باید بدانید که آسمان هیچ کس یک بازی معمولی در سبک اول شخص است و نباید انتظار صحنه‌های سینمایی یا مبارزه‌های نفس‌گیر را داشته باشید یا خودتان را برای انواع سلاح‌ها آماده کنید. ابزاری که در اختیار دارید، تنها برای مشخص شدن منابع و استخراج آن‌ها است و امکانات محدودی را برای مبارزه فراهم می‌کند. حتی سفینه‌ای که در اختیار دارید نیز جایگاه‌های مشخصی برای آیتم‌ها یا حمل مقدار مشخصی سوخت برای سفر دارد. اما همین موضوع انگیزه جست‌وجوی بی‌انتهای شما برای به دست آوردن امکانات بهتر و تجهیزات جدید برای رسیدن به نقطه‌های کشف‌نشده کهکشان خواهد بود. به این ترتیب مهم‌ترین ویژگی و دستاورد فنی بازی، شما را شگفت‌زده

خواهد کرد و تا پایان به عنوان نقطه قوت موتور بازی و سازندگان باقی خواهد ماند.



شکل ۱: لذت تماشای موجودات جدید در بازی هیچ وقت تمام نمی‌شود

موفقیت‌های مجموعه Joe Danger، اولین بازی استودیو، شرایطی را برای سازندگان فراهم کرد که بتوانند با آزادی بیشتری به فعالیت‌های خود ادامه دهند. اما شان موری که پیش از پیوستن به گروه، در استودیوی «کرایتریون» (Criterion) در ساخت و توسعه مجموعه مسابقه‌ای Burnout همکاری می‌کرد، با این فکر که شاید همچون کرایتریون تنها به تولید شماره‌های جدید یک مجموعه ادامه دهند، با ایده آسمان هیچ کس سراغ تهیه‌کننده گروه رفت تا او را برای پروژه جدیدی متقاعد کند. به این ترتیب او نزدیک به یک سال را برای ساخت موتور ویژه‌ای سپری کرد

تا مهم‌ترین ویژگی بازی در تولید محیط‌ها و موجودات تصادفی را عملی کند. موتور بازی تنها با تعداد محدودی از مواد اولیه، می‌تواند ۱۸ کوانتیلیون سیاره متفاوت بسازد که هر کدام آب‌وهوا و موجودات خاص خودشان را دارند و در بهترین حالت تنها یک‌دهم درصد از آن‌ها کشف می‌شود. شان موری بارها در گفت‌وگوهای مختلف به علاقه‌اش به کتاب‌های «آرتور سی. کلارک» و «آیزاک آسیموف» اشاره کرده و از لذت قدم گذاشتن به دنیاهای ناشناخته و جدید سخن گفته است. جالب است بدانید حتی موسیقی بازی نیز هر بار به صورت تصادفی تولید می‌شود که ویژگی و صداهای محیط را نیز دربرمی‌گیرد. باورش سخت است، اما محال است هر بار که قدم به سیاره‌ای می‌گذارید، با پوشش گیاهی، نوع زمین، جو و ویژگی‌هایی که پیش از آن دیده‌اید، روبه‌رو شوید. به علاوه، با اینکه گونه‌های مختلف جانوری تنها با طرح‌ها و انیمیشن‌های محدودی که از پیش در اختیار موتور بازی قرار گرفته‌اند تولید می‌شوند، باز هم باورپذیر و زیبا هستند.

"طراحان بازی آنقدر به فکر ساختن سیاره‌های منحصر به فرد و متفاوت بوده‌اند که تنوع گیم‌پلی و ضرباهنگی را که بازی به آن نیاز دارد، فراموش کرده‌اند"

اما این دنیای بی‌انتهای قوانینی هم دارد و همه‌چیز به تولید

تصادفی نقشه‌ها محدود نشده است. برای مثال، سیاره‌هایی که از ستاره یا خورشید مرکزیشان دور باشند، معمولاً خالی از گونه‌های جانوری یا منابع مفید هستند و گاهی هوای مسموم منطقه یا اکسیژن کم، بقا و جست‌وجو را سخت و طاقت‌فرسا می‌کند. به همین دلیل هرچه به مرکز کهکشان نزدیک‌تر شوید، منابع، ابزار و امکانات بهتری نصیبتان می‌شود و هدف نهایی‌ای که سازندگان برای مخاطبان در نظر گرفته‌اند، رسیدن به چنین نقطه‌ای است. با این حال، هر مسافری مسیرهای متفاوتی را برای رسیدن به مرکز و کشف منطقه‌های بهتر طی می‌کند و زمان متفاوتی را با توجه به گشت‌وگذار خود در کهکشان سپری می‌کند. اما کشف و یافتن بدون جایزه نخواهد بود و سازندگان برای قدردانی از کاشفان و کسانی که دلشان می‌خواهد دیگران هم در یافته‌هایشان سهیم باشند، پایگاه اطلاعاتی بزرگی را در بازی به نام «اطلس» طراحی کرده‌اند.

اطلس

با اینکه می‌توانید آسمان هیچ‌کس را آفلاین بازی کنید، اما برای ثبت سیاره‌ها و سرزمین‌هایی که کشف کرده‌اید، باید به اطلس سر بزنید. به این ترتیب هر کسی می‌تواند یک سیاره را به عنوان اولین نفری که آن را یافته است، به نام خودش ثبت کند. اطلاعات دیگری مانند آب‌وهوا و انواع خطرهای ممکن نیز همراه با این ثبت

ذخیره می‌شوند و البته مختصات رسیدن به سیاره نیز در اختیار دیگران قرار می‌گیرد. حالا هر کسی می‌تواند با مشخصاتی که در دست دارد، به سیاره‌ای که از پیش کشف شده است، سفر کند؛ اما نام سیاره به افتخار اولین کاشف هرگز تغییر نخواهد کرد. با وجود این اطلس امکانات دیگری هم دارد که برای پیشرفت در بازی به آن نیاز دارید. هر بار که اطلاعات تازه‌ای را در اطلس ذخیره می‌کنید، واحد مشخصی از پول رایج برای خرید ابزار و امکانات جدید جایزه می‌گیرید و می‌توانید آن را در قسمت‌هایی که برای فروش آیتم‌ها مشخص شده‌اند، خرج کنید. البته در جست‌وجوها باید حواستان کاملاً به جمع‌آوری بیش از اندازه منابع یا خراب کردن محیط باشد؛ چراکه توجه روبات‌های محافظ را به خود جلب می‌کنید.



شکل ۲: «آسمان هیچ‌کس» در سفرهای کهکشانی شکل تازه‌ای پیدا می‌کند

مبارزه با تعدادی روبات محافظ در هر سیاره کار آسانی است، اما وقتی نوبت به روبات‌های گول‌پیکر و سرسخت برسد، شانس کمی برای بقا خواهید داشت. ناگفته نماند که هرچه خطرهای یک سیاره و مشکلات بقا در آن بیشتر باشد، جایزه‌ها و منابع بهتری هم نصیبتان می‌شوند. خوشبختانه هر بار که در سیاره‌ای بمیرید، درست در کنار سفینه خود احیا می‌شوید و اگر در نبردهای فضایی جان باخته باشید، در نزدیک‌ترین ایستگاه فضایی قرار می‌گیرید. نبردهای فضایی با سفینه‌های دیگر، یکی از جذابیت‌های سفرهای کهکشانی است و در صورتی که سفینه‌ای را سرنگون کنید، می‌توانید از منابع و آیتم‌های آن استفاده کنید. یادتان باشد که در کهکشان تنها نیستید و گروه‌های دیگری را نیز ملاقات می‌کنید که بعضی از تصمیم‌هایتان را به یاد خواهند داشت. گاهی بهتر است به جای حمله و غارت دیگران، آن‌ها را در نبردهایشان یاری کنید تا آن‌ها هم در آینده به کمکتان بیایند. گشت‌وگذار فضایی بدون ارتباط با بیگانگان هیچ لذتی ندارد و برای ارتباط با آن‌ها باید زبان خاص هر کدامشان را یاد بگیرید. با این تلاش می‌توانید به جایزه‌های ویژه‌ای مانند آیتم‌های خاص که در حالت عادی در اختیارتان قرار نمی‌گیرند، دسترسی پیدا کنید.

تا این‌جا همه چیز به خوبی پیش می‌رود؛ ابزارهای ابتدایی جای خودشان را به ابزارها و تجهیزات پیشرفته‌تر می‌دهند تا در شناسایی

و برداشت منابع راحت تر باشید، ارتقای سفینه جایگاه‌های بیشتری را برای جابه‌جایی آیتم‌ها فراهم می‌کند و حتی سوخت بیشتری هم در اختیارتان قرار می‌گیرد و در نهایت با پول به دست آمده از ثبت اطلاعات در اطلس، امکان خرید و فروش آیتم‌های مهم‌تر و بهتر نصیبتان می‌شود. اما سؤال بزرگ این است که آیا به اندازه این دنیای تصادفی و بی‌کران، مکانیک‌های گیم‌پلی متفاوت هم وجود دارد؟

سقوط آسمان

بازی «ماین کرفت» (Minecraft) درست در برابر آسمان هیچ کس قرار می‌گیرد؛ سازندگان ماین کرفت تعداد محدودی مکانیک طراحی کرده‌اند که در نهایت دنیای بی‌کرانی از احتمال‌های مختلف برای مخاطب فراهم می‌شود. به این ترتیب دنیای محدود بازی با کمک گیم‌پلی و مکانیک‌های مربوط به آن، هر لحظه بزرگ‌تر و بزرگ‌تر می‌شود و حتی موقعیت‌هایی پیش می‌آید که خود سازندگان هم پیش‌بینی نکرده‌اند. بنابراین خلاقیت مخاطبان به گسترش و بی‌کرانی بازی کمک می‌کند و تجربه یکتا و متفاوتی را برای هر کس رقم می‌زند. اما سازندگان استودیوی Hello Games کاملاً در خلاف این مسیر حرکت کرده‌اند و پیش از مخاطب، دنیایی وسیع و بی‌انتها خلق کرده‌اند. این ویژگی در سبک نقش‌آفرینی یکی از نقاط قوت بازی‌ها به حساب می‌آید

و شخصیت داستان به اندازه کافی مکانیک‌های مختلف در اختیار دارد که تا انتهای بازی از گشت‌وگذار در قسمت‌های مختلف و جدید لذت ببرد. در بازی آنلاین و کلان «سرنوشت» (Destiny) نیز تمام مأموریت‌ها و نقشه بزرگ بازی با یک هدف داستانی و البته همکاری گروهی شکل گرفته‌اند و حتی تکرار مأموریت‌ها هم با هدف ارتقای شخصیت‌ها و به دست آوردن تجهیزات جدید کاملاً توجیه‌پذیر است. اما آسمان هیچ کس بسیار زود تکراری می‌شود و باید بارها و بارها مکانیک‌های محدود گیم‌پلی را انجام دهید. طراحان بازی آنقدر به فکر ساختن سیاره‌های منحصربه‌فرد و متفاوت بوده‌اند که تنوع گیم‌پلی و ضرباهنگی را که بازی به آن نیاز دارد، فراموش کرده‌اند. از نظر فنی نمی‌توان به بازی خرده گرفت و کار شان موری و همکارانش ستودنی است، اما مخاطبی که بازی را تهیه می‌کند، بیش از هر چیز به سرگرم شدن و تنوع در گیم‌پلی احتیاج دارد. کافی است باز هم به ماین گرفت نگاه کنید و توانایی‌های محدودتان را با آسمان هیچ کس مقایسه کنید. در هر دو بازی مجبورید بارها و بارها یک کار را تکرار کنید؛ اما نتیجه کارهای تکراری در ساخته استودیوی Mojang بی‌نهایت و متنوع است و مسافران کهکشان تنها با امید کشف ناشناخته‌ها در تکرار گرفتار می‌شوند. حالا هر چقدر هم سیاره و موجودات جدید ببینید، باز هم بعد از مدتی از کشف منابع و ارتقا دست می‌کشید و لذت کشف که در ابتدا نقطه قوت بازی است، در پایان به

ضعف آن تبدیل می‌شود.



شکل ۳: مبارزه با روبات‌ها به صبر، حوصله و دقت احتیاج دارد

طراحی یک بخش آنلاین و قوی می‌توانست ایده‌های تازه‌ای را شکل دهد تا شاهد بازی پخته‌تری باشیم و تعامل مخاطبان با یکدیگر و تعریف مأموریت‌های هدف‌دار و داستانی، جذابیت چنین فضای بی‌کرانی را دوچندان می‌کرد. اما این فرصت هم در بلندپروازی سازندگان و توجه بیش از حد به ساخت موتوری منحصربه‌فرد، از بین رفته است. ناگفته نماند که نسخه رایانه‌های شخصی مشکلات بسیاری دارد؛ مانند کاهش نرخ تصویر و حتی اجرا نشدن بازی که البته بخش زیادی از آن‌ها با به‌روزرسان سازندگان برطرف شده است. به این ترتیب هر کدام از پلتفرم‌ها

را که انتخاب کرده‌اید، حتماً ماجراجویی‌تان را با نصب آخرین نسخه یا به‌روزرسان بازی آغاز کنید.

زمانی بازی‌ها و استودیوهای مستقل با نگاه خاص و گیم‌پلی متفاوتشان شناخته می‌شدند و سازندگان خودشان را پشت طراحی‌های هنری و ایده‌های عجیب پنهان نمی‌کردند. خوشبختانه استودیوی Hello Games موفق شده است از چنین جریانی دوری کند و یک بازی مستقل خوب و تجربه‌ای به‌یادماندنی از کشف و سفر در میان ناشناخته‌ها ارائه دهد. البته تبلیغات گسترده و انتظار زیاد منتقدان و مخاطبان موقعیت مناسبی را برای بهبود وضعیت مالی استودیو فراهم کرده است که بدون در نظر گرفتن کیفیت بازی، آینده مالی استودیو را تضمین می‌کند. اما سازندگان باید در آینده با درس گرفتن از این تجربه، آسمانی محدود، اما برای همه بسازند.



چندوظیفه‌گی ممنوع!

آخرین کتاب‌های الکترونیک
منتشر شده
ماهنامه **شبکه**



۱۵ خودرو برتر ۲۰۱۶



ترفند های وای‌فای



5G



کتاب‌های الکترونیک منتشر شده ماهنامه شبکه

کتاب شبکه ۹
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

اینترنت اشیاء

آغاز عصر شبکه

کتاب شبکه ۶
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

۹ مرد موفق، ۹۰ رمز موفقیت

برترین کارآفرینان جهان چگونه می‌اندیشند!

www.shabakeh-mag.com

کتاب شبکه ۸
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

برای استفاده فقط شش ثانیه فرصت دارید

www.shabakeh-mag.com

کتاب شبکه ۷
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

۴۵ ترند مرورگرها

استفاده و قابلیت‌های میان مرورگر در مرورگرها

www.shabakeh-mag.com

کتاب شبکه ۷
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

کنترل Windows 10 را به‌دست بگیرید

ترفندهای Windows 10

www.shabakeh-mag.com

کتاب شبکه ۱۰
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

امنیت در Windows 10

تجزیه‌های سیستم خود را امن بسازید

www.shabakeh-mag.com

کتاب شبکه ۷
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

جویندگان بیت کوین

روش‌های کشف و رسیدن به سود

www.shabakeh-mag.com

۴۵ ترند مرورگرها

کنترل ویندوز ۱۰

امنیت در ویندوز ۱۰

جویندگان بیت‌کوین

کتاب شبکه ۱۱
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

وای‌فای لذیذ

برای نظارت، پاک‌سازی و افزایش سرعت و پهنای باند

www.shabakeh-mag.com

کتاب شبکه ۱۱
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

شبکه در ویندوز ۱۰

راه‌های تنظیمات شبکه در ویندوز ۱۰

www.shabakeh-mag.com

کتاب شبکه ۱۱
موضوعات: ۳
تعداد صفحات: ۱

شبکه

هر آنچه باید درباره آیفون‌های ۷ بدانید

برای کسانی که می‌خواهند آیفون ۷ خود را ۹ ساله را به‌عنوان

www.shabakeh-mag.com

وای‌فای لذیذ

شبکه در ویندوز ۱۰

هر آنچه درباره آیفون ۷

دانلود رایگان

آیا سرانجام خودروهای خودران از راه خواهند رسید؟

خودران‌ها!