

گیمفا

www.gamefa.com

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال
شماره یازدهم
بهمن ۱۳۹۴
February 2016



TOM CLANCY'S THE DIVISION™

مصاحبه اختصاصی با پاسکال لوبان
ده بازی نا امید کننده سال

پیش نمایش:

Farcry Primal
Hitman

نقد و بررسی:

LEGO Marvel's Avengers
The Witness



قدم به قدم با بازی های روز دنیا...

www.next4game.com

N4G
next 4 game

گیمفا

نشریه الکترونیکی گیمفا دیجیتال ، شماره یازدهم ، بهمن ۱۳۹۴

صاحب امتیاز: کسری نراقی مدیر مسئول: محمد نعمتی
سردبیر: بهزاد شعبانی طراح جلد و صفحه آرایی: علیرضا شجاعی

تحریریه: ارکین زاهدی ، سپهر ترابی ، قاسم نجاری ، مبین نعمت
اللهی ، آقای زرشک ، مهیار رزقی

باتشکر از:

دانیال ساعدی ، هادی جوربنیان ، سجاد سعیدی ، وبسایت گجت نیوز ، سخت افزار مگ

حامیان:



در حفظ حقوق ناشران کوشا باشیم

هرگونه استفاده از مطالب تنها با ذکر منبع مجاز میباشد.

سخن سردبیر

باید اعتراف کنم وقتی تصمیم گرفتیم که دوباره گوشه ای از گیمفا رو دستی به سر و روش بکشیم، اهدافی داشتیم در راس این هدف ها، ادا کردن رسالت مجله ی الکترونیکی گیمفا بود. طبیعتا لازمه ی موفقیت تو این زمینه هم ذات پنداری با مخاطب است اما به نظر من جایگاه والایی که مجموعه ی گیمفا در سطح دنیای مجازی کسب کرده، انتظارات را از این ماهنامه ی الکترونیکی بالا می برد. به نظر ما، رسالت من مجله ی الکترونیکی گیمفا، در نشر شماری نقد و پیش نمایش نباید خلاصه بشه و تضمین می دهیم که نمی شود! مطمئن باشید که چیز های زیادی داریم فقط از اونجایی که این شماره ی اولمون بود، کاستی هایی به وجود اومد که هرگز منکر نمی شوم اما به اندازه ی کافی هم، تجربه ی موفقیت داریم که این قول رو به تک تک شما بدهم که برای اولین بار در ایران، رسالت یک رسانه ی الکترونیکی در حوزه ی بازی های ویدئویی را ادا خواهیم کرد.
ضمنا، دیویژن رو از دست ندید!!

فهرست

نقد و بررسی

The Witness	۳
LEGO Marvel's Avengers	۵
Clash Royal	۷
SWING	۷
Dragon's Dogma	۸

پیش نمایش

Hitman	۹
Tom Clancy's the Division	۱۳
Far Cry Primal	۱۸

جانبی

مصاحبه با پاسکال لوبان	۲۱
نوستالژی: دوباره بازی کردن	۲۲
زرشک	۲۳
ده بازی نا امید کننده سال	۲۴



۱۳



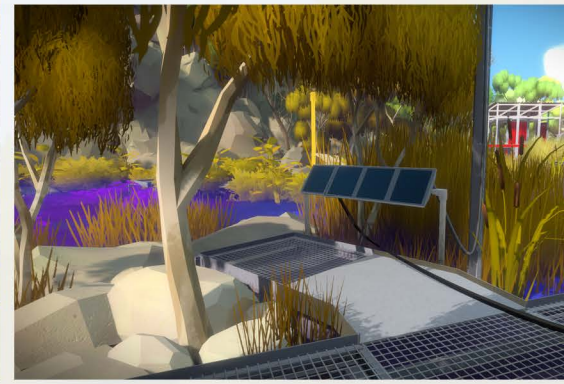
۲۱



۹



۱۸



فاسم تجاری

سازنده: Thekla, Inc. ناشر: Thekla, Inc. پلتفرم: PC / iOS / PS4
سبک: Puzzle تاریخ انتشار: January 26, 2016

«The Witness» عنوان به شدت زیبایی است که شما را در دل یک جزیره ی متروک رها می کند. یک جزیره ی زیبا و رنگارنگ می ماند و شما، این بازی قابلیت آن را دارد که به شما احساسی بدهد هم وزن با احساس یک نابغه – البته اگر نیستید! – و در همان زمان ممکن است پازلی دیگر پیش رویتان قرار دهد و شما را در نقش یک احمق که هیچ ایده ای در مورد هیچ چیز ندارید پایین بیاورد – البته دور از جان!

آنچه که قبل از شروع بازی، هنگامه ی شروعش و پس از اتمامش مدام در ذهنتان خواهد چرخید، حضور فعال جانتان بلو است که حالا می توان او را یک بازیساز مولف دانست. کسی که با ساخت Braid در سال ۲۰۰۸ نوع خود را به عنوان یکی از خلاق ترین فعالیت عرصه ی بازی جهان به رخ نمایی گذاشت. کسی که توانست با یک آشنایی زدایی درخشان از بازیهای کلاسیکی چون سوپر ماریو، عنوانی را خلق کند که لایه های داستانی و فلسفی اش می تواند هر کس را میکوبد کند. همین ها بود که بلو را به یکی از سوپر استارهای دنیای بازیهای مستقل تبدیل کرد. او کسی است که حالا می تواند کاری کند که به هنگام بازی کردن عنوانی که ساخته همه جا حضورش را حس کنید. او همیشه در جایی از این جزیره حضور دارد. گاهی راهنمایی می کند و گاهی بهتان می خندد! و هم اوست که همه ی این معماها را پیش روتان قرار داده است.

جانتان بلو عنوانی ساخته است که در همه لحاظ زنده کننده ی یاد و خاطره

ی یکی از بت های عناوین کلاسیک ماجرابی است: Myst. اما جزیره ی آقای بلو، جزیره ای مدرن است که برای مخاطبی با هوش سال ۲۰۱۶ طراحی شده است. آنقدر لطافت زیادی در این بازی هست که ممکن است به خودتان بگویید « پس چرا راه حل لعنتی اش را که جلوی چشمم بود ندیدم» که این امکان هم هست که به آی کیوی خود شک ببرید. در همه ی این مواقع بلو کنارتان است. کسی که شما را در تله انداخته و دارد راه فرار را هم بهتان نشان می دهد.

در نگاه اول The Witness نمی تواند پروژه ی بعدی کسی باشد که پیش از این Braid را ساخته و موفقیت عظیمی از دل آن کسب کرده است. Braid بازی ای بود که می توانست همه چیزش را فدای خط روایی داستان اش کند و شما را هم راضی نگه دارد. با این دید، The Witness نمی تواند پسر ان پدر باشد. چرا که عنوانی است با بیشترین پازل های ممکن و کم ترین خط داستانی. اما این در نگاه اول است و ما مسلما می دانیم بازی ای که سازنده اش خیلی باهوش تر از این حرف هاست فقط یک بازی پازل ساده نیست. در این بازی می بینیم که تیم سازنده راهی بسیار متفاوت و خیلی سخت را برای داستان گوایی و روایت انتخاب می کنند. این که انجام دادن همه ی این پازل ها خودش می تواند قصه گوایی باشد، راه رفتن در محیط و دیدن همه ی آن زیبایی ای که بی دلیل به وجود نیامده است می تواند اوج روایت باشد. البته به قطع نمی توان گفت که تیم سازنده در این ورطه موفق عمل کرده باشند اما این تلاشی است قابل تحسین که کم تر کسی ریسک انداختن بازی اش به این میدان را به خود می دهد.

اما در این بین بازی می تواند زبان خود را برای گیرم جا بیندازد. این یکی از لذت های انجام دادن بازی The Witness است. همانگونه که پازل ها را انجام می دهید، قوانین را یاد می گیرید و یاد گرفتن قوانین همنا و ثابت ماندنش در بازی همنا. قوانین همان زبان بازی جدید آقای بلو اند که به جالب ترین اشکال ممکن به مخاطب منتقل شده و در یاد و خاطره ی او می ماند. همین زبان بازی است که بهتان یادآوری می کند برای اینکه بیشتر از جزیره بدانید باید بیشتر در آن قدم زده، کشف اش کنید. با پا گذاشتن به هر منطقه می توانید چیزهای بیشتری یاد بگیرید و در نتیجه بتوانید پازل های بیشتری را هم حل کنید.

برای سازنده ی بازی ای چون Braid که شروع کننده ی عرصه ی جدیدی در بازیهای مستقل بود، عناوینی که در نقطه ی روشن مقابل Call of Duty یا Tekhla Assassin's Creed های چند میلیون دلاری قرار می گرفتند، تیم Tekhla کاری کردند که میراث شان ادامه پیدا کند. آن هم با Witness ی که قریب به ۶ سال در حال ساخت بوده است.

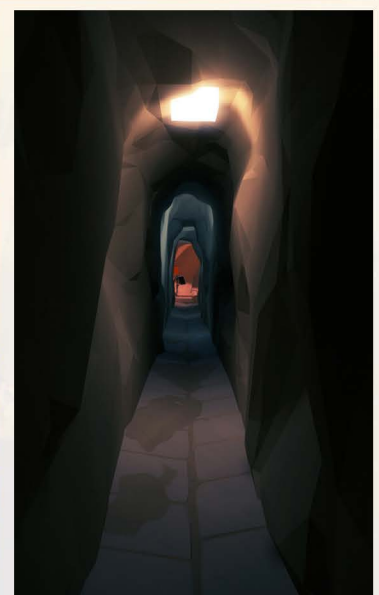
The Witness هم بازی ای است که در مقابل همه ی آنچه در جریان اصلی گیم جهان است قرار می گیرد. نه میان پرده ای وجود دارد، نه بخش مولتی پلیر آنلاینی و نه دی ال سی ای که جداگانه بخريد و محتوای جدید وارد بازی کنید. در این بازی فقط راه می روید و با پازل ها تعامل دارید. تمام اش همین است. نه نقشه ای را باید دنبال کنید، نه نیاز است که حواستان به آیتم های مختلف همراهتان باشد، همچنین هیچ کسی هم نیست که با او صحبت کنید یا بهش شلیک کنید.



تنها چالش شما در این بازی یاد گرفتن نحوه ی حل پازل هاست. یاد گرفتن نحوه ی حل معماهای بازی، کلید درک لذت آن است. در تمام مدت بازی، همه این تلاش های شما برای یاد گرفتن است که کنار هم قرار می گیرند و در آخر به یک مفهوم کلی می رسد. مفهومی که میتوان آن را به کل «جزیره» تعمیم داد. بعد از مدتی خواهید فهمید که به واقعی ترین شکل ممکن، خود جزیره یک پازل بزرگ است و هر آنچه در بازی لمس کردید، بخشی است از یک ساخته ی کلی بزرگتر.

تنها کاری که باید در مواجهه با The Witness بکنید این است که خود را در جزیره ی رها کنید. در این محیط زیبا که شبیه نقاشی های امپرسیونیستی می ماند رها شوید و هیچ عجله نداشته باشیم. این بازی، بازی عجله کردن نیست. حتی اگر می شود یک روز را صرف حل کردن یک پازل کنید، شب بخوابید و صبح بیدار شوی و با دیدی جدیدتر به آن نگاه کنید. آنگاه لذت یک بازی آرام را خواهید فهمید.

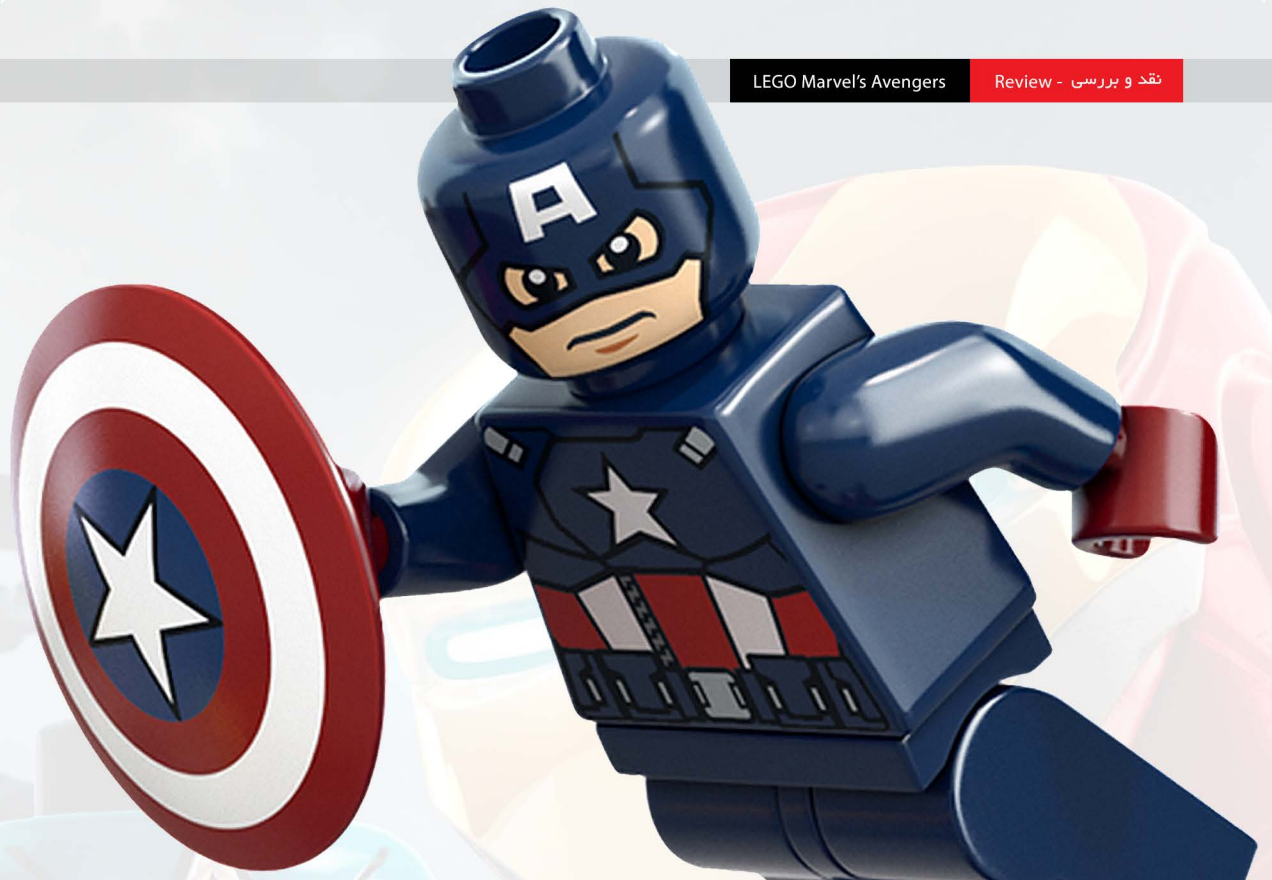
این گونه است که می توان The Witness را شاهکار طراحی محیط و معما خواند و تجربه ای است فقط از دل یک ویدئو گیم می آید. و با انتشار آن از همین حالا یکی از گزینه های اصلی بازی سال مشخص شده است.



7/10

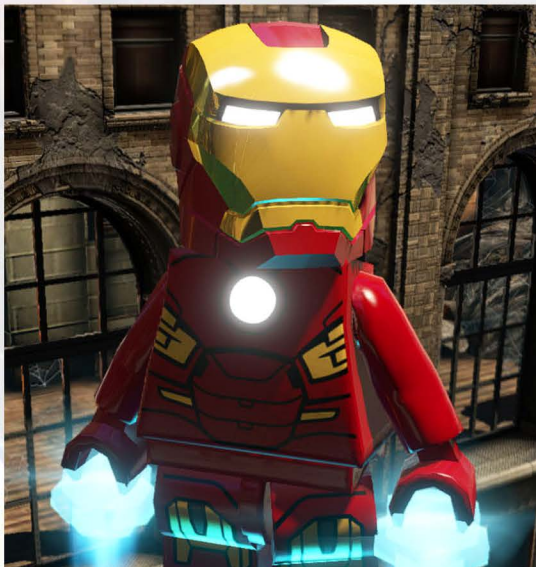
سازنده: TT Games
 ناشر: Warner Bros.
 سبک: Action Adventure
 پلتفرم: PC, PS4, PS3, PS Vita, Xbox One, Xbox 360, Wii U, 3DS
 تاریخ انتشار: 27 Jan 2016

شاید کمتر کسی فکرش را می‌کرد مجموعه بازی‌های لگو به این سرعت طرفدار پیدا کنند. اولین بار قسمت از این سری محبوب در سال ۱۹۹۷ منتشر شد. این بازی که LEGO Island نام داشت، لگوها را برای اولین بار به دنیای بازی‌های رایانه‌ای راه داد. پس از آن بود که دیگر هر سال شاهد بازی‌های لگویی بودیم که عرضه می‌شدند. جدیدترین مجموعه بازی لگو، به سراغ کمیک و فیلم «انتقام‌جویان» (The Avengers) رفته است. این بازی به نوعی اسپین‌آف «لگو: ابرقهرمانان مارول» است و دومین قسمت از لگو مارول محسوب می‌شود. داستان بازی تلفیقی از فیلم‌های انتقام‌جویان، انتقام‌جویان: عصر اولتران، کاپیتان آمریکا: اولین انتقام‌جو، مرد آهنین ۳، تور: دنیا تاریک و کاپیتان آمریکا: سرباز زمستان است. همچنین بازی شامل کاراکترهای زیادی از کمیک‌ها و نمایش‌های تلویزیونی از جمله کاپیتان آمریکا، هالک، تور، اولتران و ... است. شاید این قسمت از مجموعه لگو را بتوان یکی از بهترین‌های این سری دانست. سازندگان تمام سعی خود را کرده‌اند تا اکثر مشکلات ریز و درشت قسمت‌های قبلی را برطرف کنند و موفق هم شده‌اند. این بازی انصافاً شایسته تقدیر است و به نوعی پرچم‌دار بازی‌های لگویی است. همان‌طور که پیش‌تر ذکر کردم، بازی دارای کاراکترهای زیادی است. اما شاید برایتان جالب باشد بدانید، «لگو: انتقام‌جویان» بیش از صد کاراکتر دارد! تعداد شخصیت‌های درون بازی در حدود دویست است. به قدری این کاراکترها جذاب و دوست‌داشتنی هستند، شما وسوسه می‌شوید تا تکتک آن‌ها را آزاد کنید و چند ساعتی با آن‌ها مشغول شوید. اما حتی زمانی که تعداد اندکی از این کاراکترها را آزاد کردید و به آن‌ها دسترسی دارید، حرکات شبیه به هم زیادی را می‌بینید. در طول بازی شاهد تعداد بسیار زیادی از ابرقهرمانان مارول و حتی ضدقهرمانان هستید اما شباهت آن‌ها از نظر سیستم مبارزه و تکراری شدن آن‌ها حس ناخوشایندی در شما ایجاد می‌کند. این حس تکرار متأسفانه ضربه بدی به بازی زده است. از طرفی بازی‌های لگو که در این ده سال اخیر منتشر شده‌اند، شباهت بسیاری زیادی به یکدیگر دارند و شاید به راحتی گفت آن‌ها دقیقاً مثل هم هستند! همان‌طور که انتظار می‌رفت، انتقام‌جویان نیز از قاعده مستثنی نیست. البته این حس تکراری بودن در این قسمت کمتر شده اما هنوز قابل لمس است. انتقام‌جویان با تمامی خوبی‌هایش از مد افتاده به نظر می‌رسد. البته این منظور نیست که بازی شما را آزار می‌دهد. بازی شامل صحنه‌های بسیار جالب و جزئیات زیادی است. حتی اگر فکر می‌کنید تمام هنر سازندگان را در قسمت‌های قبلی دیده‌اید و دیگر چیز جذابی چشم‌انتظار شما نیست، سخت در اشتباهید. بازی حتی برای سخت‌گیرترین گیمرها نیز لحظات مفرحی دارد. بازی سعی دارد تا یک اکشن‌ماجراجویی پویا را به مخاطب نشان دهد که اساس آن بر حل پازل چیده شده است. اکثر گیم‌پلی‌های بازی به این شکل هستند که شما دو یا چند کاراکتر را می‌توانید کنترل کنید و یکی از آن‌ها را انتخاب می‌کنید. به کمک این کاراکترها در مرحله پیش‌روی می‌کنید و با دشمنان مبارزه می‌کنید. در آخر نیز یک معما جلوی پایتان سبز می‌شود که برای اتمام مرحله مجبور به



انتقام جویان لگویی لگوها این بار خوش درخشیدند!





هستید که عاشق دنیای مارول و کاراکترهایش هستید، پس بی چون و چرا از این بازی لذت می‌برید. طرفداران مارول قطعاً با جزئیات درون بازی انس می‌گیرند و از لذت می‌برند. قطعاً بهترین بخش بازی برای طرفداران دو آتشه همان تعداد زیاد کاراکترهاست که ذکر کردیم. شخصیت‌هایی که تجربه بازی با هر یک از آنها قطعاً لذت‌بخش خواهد بود.

از گیم‌پلی و داستان که کمی فاصله بگیریم، نوبت به بخش فنی و موسیقی بازی می‌شود. از نظر گرافیکی بازی با قسمت‌های قبلی تفاوت چندانی نداشته و فقط کمی جزئیات به کار رفته بیشتر شده است. انتظار می‌رفت در این قسمت شاهد گرافیکی به مراتب بهتر باشیم. البته از باگ‌های گرافیکی تقریباً خبری نیست و می‌توانید با خیال راحت بازی کنید. در صداگذاری نیز بازی تا حدودی پیشرفت داشته و از آن مشکلات همیشگی خبری نیست. موسیقی بازی نیز که مثل همیشه خوب است و ایرادی نمی‌توان به آن وارد کرد.

«لگو: انتقام‌جویان» با تمامی ایرادهایی که داشت، اما یک حرکت روبه جلو محسوب می‌شود. بازی از هر نظر پیشرفت کرده بود و دیگر با یک عنوان لگویی بی‌هدف روبه‌رو ن‌ستیم. بازی در این قسمت به قدری خوب است که حتی توانست در جدول فروش هفتگی انگلستان نیز در صدر قرار بگیرد و علاقه‌مندان زیادی را به سمت خودش جذب کرد. لگو این‌بار به راحتی به کمک انتقام‌جویان توانست انتقام‌های گذشته خود را بگیرد و بار دیگر نشان دهد بازی‌های لگویی هنوز هم می‌توانند جذاب باشند.

نکات مثبت: حرکات تلفیقی کاراکترها در حین مبارزه، دنیایی پویا برای اکتشاف، بیش از صد کاراکتر متنوع و جذاب، یک بازی خوش‌ساخت برای طرفداران دنیای مارول
نکات منفی: معماهای تکراری، شباهت سیستم مبارزات کاراکترها به یکدیگر، سادگی بیش از سیستم مبارزات

بازی در نوع خود جالب است و نسبت به قسمت‌های قبلی که یک پله پیشرفت کرده است. سیستم مبارزه بازی ساده است و به تکرارها و حرکات مخصوص محدود می‌شود. اما برگ برنده این قسمت تلفیق حرکات مخصوص شخصیت‌های متفاوت با یکدیگر است. یک نمونه خوب که در ذهنتان تداعی می‌شود، حرکت مخصوص تور و کاپیتان آمریکا است. در فیلم انتقام‌جویان نیز شاهد بوده‌ایم که تور با پکت خود بر روی سپر کاپیتان آمریکا می‌زند و موجی تولید می‌کند که باعث نابودی دشمنان می‌شود. این حرکت هیجان‌انگیز در بازی نیز رخ می‌دهد و کمک شایانی به شما می‌کند. البته باید اضافه کنم این حرکات ترکیبی تنوع خوبی دارند و شما در طول بازی چندین حرکت جالب را می‌توانید کشف و بر روی دشمنان پیاده کنید. انیمیشن‌های جذاب این حرکات نیز شما را مشتاق می‌کند تا همه آنها را اجرا کنید. اما با تمامی این تفاسیر شما با همان تکرارها می‌توانید به سادگی دشمنان را بین ببرید و هیچ لزومی به استفاده از حرکات خاص نیست! با تمامی این ایرادهای کوچک که قابل چشم‌پوشی هستند، این سادگی بازی همچنان مثل همیشه لذت‌بخش است و قطعاً شما از بازی لذت خواهید برد. برخی سکانس‌های اکشن بازی نیز همانند مبارزه بر روی قطاری که در حال حرکت است، حسایی شما را به وجد می‌آورد.

را به شما می‌دهد تا در مناطق بزرگ آن دست به اکتشاف بزنید. این مناطق پر است از جایزه‌های ریز و درشت و امتیاز برای جمع‌آوری. این اتفاق باعث می‌شود بازی حس زنده بودن داشته باشد. حسی که در بازی‌های قبلی وجود نداشت. در محیط نسبتاً بزرگ می‌توانید به کونست‌های خوبی دسترسی پیدا کنید که شما را سرحال می‌کند. یک نکته در مورد چنین بازی‌هایی صدق می‌کند و آن هم میزان علاقه شماست. اگر شما از آن دست گیرم‌ها

شباهت آن‌ها از نظر سیستم مبارزه و تکراری شدن آن‌ها حس ناخوشایندی در شما ایجاد می‌کند. این حس تکرار متأسفانه ضربه بدی به بازی زده است. از طرفی بازی‌های لگو که در این ده سال اخیر منتشر شده‌اند، شباهت بسیاری زیادی به یکدیگر دارند و شاید به راحتی گفت آن‌ها دقیقاً مثل هم هستند! همان‌طور که انتظار می‌رفت، انتقام‌جویان نیز از قاعده مستثنی نیست. البته این حس تکراری بودن در این قسمت کمتر شده اما هنوز قابل لمس است. انتقام‌جویان با تمامی خوبی‌هایش از مد افتاده به نظر می‌رسد. البته این منظور نیست که بازی شما را آزار می‌دهد. بازی شامل صحنه‌های بسیار جالب و جزئیات زیادی است. حتی اگر فکر می‌کنید تمام هنر سازندگان را در قسمت‌های قبلی دیده‌اید و دیگر چیز جذابی چشم‌انتظار شما نیست، سخت در اشتباهید. بازی حتی برای سخت‌گیرترین گیرم‌ها نیز لحظات مفرحی دارد. بازی سعی دارد تا یک اکشن‌ماجراجویی پویا را به مخاطب نشان دهد که اساس آن بر حل پازل چیده شده است. اکثر گیم‌پلی‌های بازی به این شکل هستند که شما دو یا چند کاراکتر را می‌توانید کنترل کنید و یکی از آن‌ها را انتخاب می‌کنید. به کمک این کاراکترها در مرحله پیش‌روی می‌کنید و با دشمنان مبارزه می‌کنید. در آخر نیز یک معما جلوی پایتان سبز می‌شود که برای اتمام مرحله مجبور به حل آن هستید. البته از نظر من یک نکته بسیار آزاردهنده در حل معماها وجود دارد. اکثر معماها بر روی دوش شخصیتی مثل تونی استارک می‌چرخد. یعنی انگار او خلق شده تا بتواند تکه‌های جدای پازل‌ها را به هم وصل کند و راه را باز کند! این تکرار مکررات و تکیه بر روی یک شخصیت کار را تک‌بعدی جلوه می‌دهد و ضربه بدی به گیم‌پلی می‌زند. البته منظورم این نیست که تمامی معماها با تونی استارک حل می‌شود اما حجم زیادی از آن‌ها بر عهده اوست. سیستم مبارزات

شاید کمتر کسی فکرش را می‌کرد مجموعه بازی‌های لگو به این سرعت طرفدار پیدا کنند. اولین‌بار قسمت از این سری محبوب در سال ۱۹۹۷ منتشر شد. این بازی که LEGO Island نام داشت، لگوها را برای اولین‌بار به دنیای بازی‌های رایانه‌ای راه داد. پس از آن بود که دیگر هر سال شاهد بازی‌های لگویی بودیم که عرضه می‌شدند. جدیدترین مجموعه بازی لگو، به سراغ کمیک و فیلم «انتقام‌جویان» (The Avengers) رفته است. این بازی به نوعی اسپین‌آف «لگو: ابرقهرمانان مارول» است و دومین قسمت از لگو مارول محسوب می‌شود. داستان بازی تلفیقی از فیلم‌های انتقام‌جویان، انتقام‌جویان: عصر اولتران، کاپیتان آمریکا: اولین انتقام‌جو، مرد آهنین ۳، تور: دنیا تاریک و کاپیتان آمریکا: سرباز زمستان است. همچنین بازی شامل کاراکترهای زیادی از کمیک‌ها و نمایش‌های تلویزیونی از جمله کاپیتان آمریکا، هالک، تور، اولتران و ... است. شاید این قسمت از مجموعه لگو را بتوان یکی از بهترین‌های این سری دانست. سازندگان تمام سعی خود را کرده‌اند تا اکثر مشکلات ریز و درشت قسمت‌های قبلی را برطرف کنند و موفق هم شده‌اند. این بازی انصافاً شایسته تقدیر است و به نوعی پرچم‌دار بازی‌های لگویی است. همان‌طور که پیش‌تر ذکر کردیم، بازی دارای کاراکترهای زیادی است. اما شاید برایتان جالب باشد بدانید، «لگو: انتقام‌جویان» بیش از صد کاراکتر دارد! تعداد شخصیت‌های درون بازی در حدود دویست است. به قدری این کاراکترها جذاب و دوست‌داشتنی هستند، شما وسوسه می‌شوید تا تک‌تک آن‌ها را آزاد کنید و چند ساعتی با آن‌ها مشغول شوید. اما حتی زمانی که تعداد اندکی از این کاراکترها را آزاد کردید و به آن‌ها دسترسی دارید، حرکات شبیه به هم زیادی را می‌بینید. در طول بازی شاهد تعداد بسیار زیادی از ابرقهرمانان مارول و حتی ضدقهرمانان هستید اما

CLASH ROYALE

8.5/10

Clash Royale

محمد نعمتی

سازنده: SuperCell
ناشر: SuperCell
سبک: Strategy
پلتفرم: iOS

SuperCell همیشه به دنبال عناوینی است که کاربر به راحتی بتواند از آن دست بکشد اما این اصل اعتیاد آور بودن بازی های این کمپانی اصولاً ریشه ای که دارد آنلاین بودن و عطش کاربر برای پیشرفت است، هرچه بیشتر پیش بروید بیشتر نسبت به بازی حساس میشوید و هرچه قوی تر بشوید احتمال ضعیف شدتتان بیشتر میشود، دقیقاً همان اصولی که روی Clash of Clans, Hay Day و Boom Beach اجرا شده است؛ اما اینبار هدف SuperCell چیز دیگری است هم میخواهد هم کاربر وابسته به بازی را داشته باشد و در



کنار آن بتواند هر قشری از جامعه را مورد هدف قرار دهد پس Clash Royale گزینه مناسبی است که این کمپانی بزرگ انتخاب کرده است.

بازی همانند دیگر عناوین SC با یاد دادن نکات اصلی به شما شروع میشود و این که شما یاد میگیرید چگونه مبارزه کنید و قبل این که با بازیکن های واقعی وارد مبارزه بشوید سیستم چند باری با شما زورآزمایی میکند تا بتوانید با میلیون ها کاربر در سرتاسر جهان رقابت کنید. در این بازی مهم ترین جز، برای مبارزه ها کارت های شماست که شامل نیرو ها، طلسم ها ساختمان ها و غیره میشود اما باید دقت کنید که چه زمانی باید این کارت هارا استفاده کنید در این بازی شما میتوانید کارت هارا به هم تیمی های خود بفرستید (سیستم Do-nate: اما مهمتر از هر چیزی عرشه ی جنگی شماست که در هر بار حمله ۸ کارت به شما میدهد که باید از این ۸ کارت با نهایت دقت مراقبت و استفاده کنید چرا که این کارت ها شامل نیرو های شما هستند و استفاده نادرست از آن باعث شکست شما خواهد شد.

عناصر طراحی بازی و گیم پلی آن بیشتر شبیه عنوان بزرگ این شرکت یعنی Clash of Clans میباشد در بازی شما با نیروهایی مانند "Giant, Goblin, Barbarian, P.E.K.K.A" روبرو هستید که همراه شما به میدان جنگ می آیند اما نحوه مبارزات به کل تغییر کرده شرح کوتاه آن را این چنین میتوان تعریف کرد که:

یک طرف نقشه متعلق به قلمرو شماست و طرف دیگر

دشمن شما قرار دارد شما با استفاده از کارت های خود به سمت مقر و ساختمان اصلی حریف پیش میروید و هر کدام از منطقه که به تصرف شما در بیاید میتوانید در آن جا با استفاده از کارت های خود نیروهارا پیاده کنید اما تاور هایی مانند Arena Tower از قلعه و Kings Tower محافظت خواهد کرد. هرچه قدرت شما افزایش پیدا کند وسعت نقشه و در کنار آن برجک های دفاعی نیز قابلیت افزایش را خواهند داشت وقتی با استفاده از عرشه جنگی وارد جنگ بشوید مطمئناً پیروزی مال شماست ولی بهتر از با استفاده از نیروهای عادی به این حملات بروید چرا که عرشه جنگی در جاهای دیگر به در شما خواهند خورد. ساخت و ساز اینبار مبنای پیشرفت نیست و در پایان هر جنگ جعبه هایی پیدا میکنند که به جرات میتوان گفت تا وقتی که باز شود شما نگران نتیجه آن میشوید ولی چیزی که از جعبه در می آید متناسب با نوع استراتژی شما انتخاب شده است. در این میان برای استفاده از کارت ها شما به منابعی مانند طلا، اکسیر و الماس نیاز خواهید داشت که ترتیب

استفاده آن ها مرتبط با انتخاب شما میباشد که برای ابزار دفاعی از طلا و برای ساخت نیرو از اکسیر استفاده خواهید کرد.

اما به هنگام اجرای بازی یکی از بزرگترین اشکالات مشکل در اتصال به اینترنت میباشد (این مورد با بهترین اینترنت و سامانه نیز تست شده و مشکل همچنان باقیست) که باعث میشود که در وسط حمله ناگهان اوت شده و تمامی غارت ها و منابعی که به دست آوردید از دست خواهند رفت.

در نهایت باید بگویم که Clash Royale تجربه بزرگ دیگری است که در حال حاضر SuperCell آنطور که باید بر روی تبلیغات این بازی کار نکرده ولی همچنان میلیون ها نفر بر روی IOS در حال تجربه این بازی هستند اما نوآورانه ترین گیم پلی بهترین موسیقی و زیبا ترین گرافیک و جذاب ترین محیط باز هم در اختیار شماست. به جز تعداد معدودی از باگ ها اینترنتی بازی دارای چنان مشکلات زیادی نمیشود

7/10

Swing

محمد نعمتی

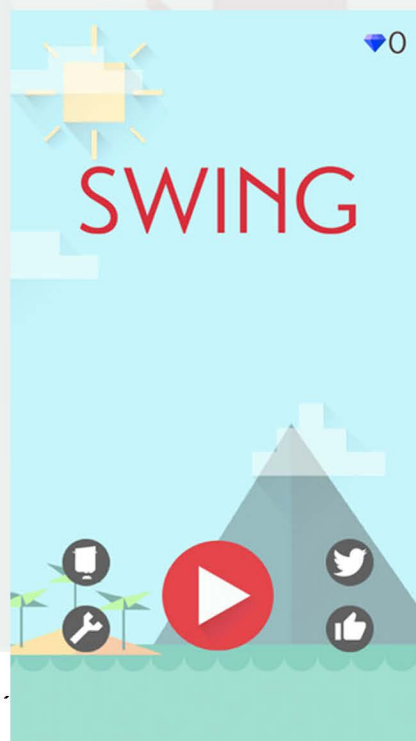
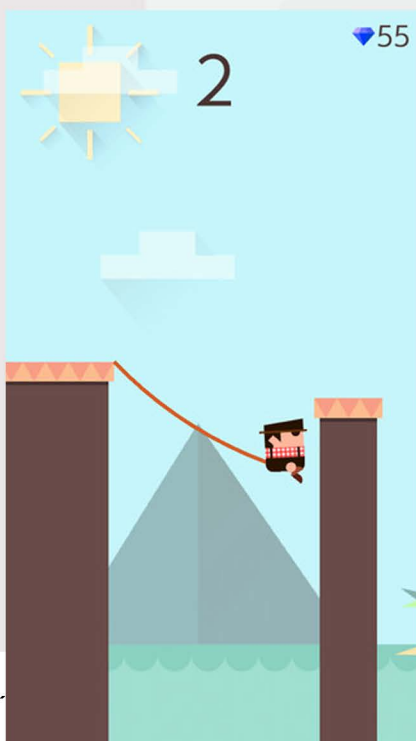
سازنده: Ketchapp
ناشر: Ketchapp
سبک: Casual Arcade
پلتفرم: Android / iOS

شاید همه شرکت بازیسازی مستقل Ketchapp را نشناسید اما مطمئن باشید که این شرکت با مینی گیم های خود توانسته به نحوی بازار بازی های موبایل را گرچه با درصدی کم اما در دست بگیرد چرا که این کمپانی با بازی های زیبا و دو بعدی خود تا به حال توانسته نزدیک به ۶۰ عنوان در سطح A را منتشر کند که میتوان به عنوان معروف ترین در بین آن ها به عناوینی مانند ZigZag, Domino, Stick Hero و بسیاری بازی های دیگر اشاره کرد که هرکدام در جایگاه خود عملکرد بسیار مناسبی داشتند و هرکدام از این بازی ها با گیم پلی متفاوتی که از آن بهره میبردند توانستند در بین مخاطبان به خوبی جا بیفتند.

آخرین بازی که توسط Ketchapp منتشر شده Swing نام دارد مطابق نام بازی که معنی آن "تاب خوردن" میباشد شما در بازی با استفاده از یک طناب از روی ساختمانی به ساختمان دیگر میروید یعنی در طول بازی و در حین انجام باید سریعاً طناب را کشیده و بین موانع جا جا بشوید دوربین بازی هم در حال حرکت میباشد و در صورتی که سرعت بازی کردن شما پایین باشد شکست خواهید خورد.

پلتفرم های موجود در بازی همیشه یکسان نیستند و با گذشتن از مراحل این پلتفرم ها بلندتر و رسیدن به بالای آن ها سخت تر میشود و شما باید در اصل تصمیم گیری کنید که طناب باید از کجا به کجا پرت شود که مسیر حرکت شما راحت تر و قابل اطمینان تر باشید و این در حالی است که برای چنین انتخاب هایی محدودیت زمانی بسیار کمی قرار داده شده که بازی را کمی سخت میکند ولی همچنان با وجود تمامی این سختی ها شیرین بودن و جذاب بودن آن از بین نمیرود.

در طول بازی شما در جاهایی که نباید، شکست میخورید و اولین چیزی که به ذهنتان میرسد استفاده از جم برای شروع از همان جایی که شکست خورده بودید میباشد اما باید دقت کنید ابتدا سعی کنید که با استفاده از رسیدن به موقع به چکیویت ها جم دریافت کنید و سپس با استفاده از همین جم ها در جاهایی که فکر میکنید دیگر پیشروی غیر ممکن است دست به کیسه بشوید تا بتوانید کمکی به خودتان بکنید در کنار همه این ها اینبار Ketchapp بین استدیوی فرانسوی نوآوری جدیدی داشته و بیش از یک شخصیت را برای شما قرار داده است که هر کدام توانایی های خاص خود را دارند و میتوانند در نوع به پایان رساندن مراحل بسیار متفاوت عمل کنند همچنین در انتخاب شخصیت ها باید دقت کنید چرا که مستلزم هستید لوکیشن انتخاب شده را با همان شخصیت انتخاب شده به اتمام برسانید و در اواسط بازی امکان تعویض آن وجود



■ سپهر ترابی

سازنده: Capcom، ناشر: Capcom، سبک: Action role-playing، پلتفرم: PS3 / X360



شاید کمتر کسی فکرش را می‌کرد که بازی Drag-on's Dogma که حتی در ابتدا طرفداران زیادی نداشت به این درجه از بلوغ برسد و چنین پرفرمدار شود. استقبال از این نقش‌آفرینی ژاپنی به قدری خوب بود که سازندگان بر آن شدند تا قسمت جدیدی تحت عنوان Dark Arisen را عرضه کنند. اما همانند اکثر عناوین، این بازی نیز برای رایانه‌های شخصی عرضه نشد و تنها مقصدش PS3 و Xbox 360 بود. اما مبر علاقه‌مندان جواب داد و سرانجام نسخه رایانه‌های شخصی این عنوان نیز عرضه شد. تفاوت فاحش نسخه رایانه‌های شخصی با نسخه‌های کنسولی در بهبود یافتن گرافیک و برخی ضعف‌ها در گیم‌پلی است و اگرچه داستان هنوز هم آتش دهان سوزی نیست! با این که سازندگان فرصت داشتند دستی بر بخش داستانی بازی بکشند اما آن را رها کرده‌اند. شاید در برداشت اول با شنیدن نقش‌آفرینی ژاپنی نگاهتان را از روی بازی برگردانید اما این نقش‌آفرینی اصلا حس و حال یک بازی شرقی را ندارد و صد البته از عناوین هم سبک غربی الگو گرفته است. همانند اکثر بازی‌های در این سبک، ابتدای کار توانایی انتخاب کلاس‌های مختلفی را دارید. هر یک از این کلاس‌ها نیز توانایی‌های منحصر به فرد خود را دارند و به جذابیت بازی می‌افزایند. در نقشه محیط باز و بی‌کران بازی تا می‌خواهید، می‌توانید گشت و گذار کنید و دست به اکتشاف بزنید و شخصیت خود را سریع‌تر ارتقا دهید. سیستم مبارزات بازی نسبت به نسخه‌های کنسولی کمی بهتر شده است و شاهد مشکلات قبلی مانند اجرا فنون سخت نیستیم و به گونه‌ای بازی کمی ساده‌تر شده است. البته باید تکرار کنم فقط کمی (!) چون همچنان مبارزات با غول‌آخرها بسیار سخت و طاقت‌فرساست و باید برای نابودی آن‌ها زحمت زیادی را متحمل شوید و یا با کار گروهی آن‌ها را نابود کنید. حال به

سراغ بخش گرافیک می‌رویم که انصافاً نونوار شده. البته انتظار می‌رفت که گرافیک نسخه رایانه‌های شخصی بازی در این قسمت حسابی متحول شود. در نسخه‌های کنسولی شاهد باگ‌های فراوانی بودیم که اکثر آن‌ها دیگر دیده نمی‌شوند و حتی پویایی و جزئیات بیشتری را در بازی شاهد هستیم. صداگذاری و موسیقی همانند نسخه‌های پیشین است و تفاوت محسوس در آن‌ها حس نمی‌شود. آن تفاوت نیز مربوط به بهبود کیفیت برخی صداهای محیط است. همچنان بازی از فقر موسیقی رنج می‌برد. اما همان چند قطعه نیز بسیار دلنشین هستند و شور و هیجان را به بازی می‌دهند. به نظر من، Dragon's Dogma: Dark Arisen یک نقش‌آفرینی شرقی است که بوی یک بازی غربی را می‌دهد و اکثر گیرها می‌توانند از آن لذت ببرند.



سازنده: IO Interactive ناشر: Square Enix
سبک: Action Adventure / Stealth
تاریخ انتشار: March ۲۰۱۶

ارکین زاهدی ■

پیام‌های بازرگانی

اسکوئر انیکس شما را به دیدن ادامه‌ی این سریال دعوت می‌کند!

یک روز بعد هم، در کنفرانس اسکوئر انیکس، قسمت هایی از روند بازی به نمایش در آمد تا عطرش بازی‌ها را برای ملاقات با این کچل دوست‌داشتنی هرچه بیشتر شود. این بازی، مانند قسمت‌های جدید بسیاری از مجموعه‌های نام‌آشنا، هیتمن نام‌گذاری شده بود (بدون هیچ پیش‌وند یا پس‌وندی). اما این یک به‌اصطلاح reboot خواهد بود و دلیل این نام‌گذاری این است که هیتمن جدید قرار است نقطه‌ی عطفی در این مجموعه باشد. عبارت دنیای قتل هم شعار تبلیغاتی سازنده‌ها

سرگشاده عنوان کرد که قسمت بعدی مجموعه‌ی هیتمن مانند آموزش خطی نخواهد بود. این مساله نشان از بازخورد نه‌چندان مثبت هواداران نسبت به آموزش دارد. یک سال بعد، در ماه مارس سال ۲۰۱۵، اسکوئر انیکس، تهیه‌کننده‌ی بازی، عبارت دنیای قتل (World of Assassination) را به ثبت رساند. چند ماه بعد، در تاریخ ۱۵ ژوئن، در جریان کنفرانس سونی در همایش E3 سال ۲۰۱۵، عنوان جدید هیتمن با یک تریلر سینمایی رونمایی شد.

سازندگان برای اضافه کردن عناصر جدید به روند بازی و تعریف یک داستان دراماتیک، هیجان‌انگیز و سینمایی قابل‌تقدیر بود. اما نتیجه آن چیزی نبود که باید باشد. علی‌رغم تمام شایستگی‌های‌اش، آموزش یک هیتمن نبود و اعتراض بسیاری از طرفداران قدیمی این مجموعه را به همراه داشت. نتیجه این شد که در ژانویه‌ی سال ۲۰۱۴، استودیوی IO Interactive، که بسیاری از کارمندان‌اش را اخراج و تمام پروژه‌های‌اش به جز هیتمن را کنسل کرده بود، در یک نامه‌ی

آنچه گذشت...

یکی از آن عناوینی که به‌خوبی از تبلیغات به سود خود بهره برده بود پنجمین قسمت از مجموعه‌ی هیتمن با نام Absolution بود. نمایش Absolution پیش از انتشارش همه را به وجد آورد و هواداران برای تجربه اش لحظه‌شماری می‌کردند. اما این بازی نتوانست پس از انتشارش هم هواداران را به وجد بیاورد. Absolution ابتدا بازی بدی نبود اما تفاوت‌های بسیاری با وعده های سازندگان پیش از انتشار بازی داشت. تلاش



برای این عنوان بوده. انصافاً هیتمن جدید تا به این‌جای کار بسیار خوب ظاهر شده. اما یک لحظه میر کنیدا! آیا این شما را به یاد چیزی نمی‌اندازد؟ آیا نمایش Absolution هم پیش از انتشارش به همین خوبی نبود؟ پس طبیعی است اگر بخواهیم کمی نسبت به هیتمن جدید مشکوک باشیم.

انصافاً هم نکات شک‌برانگیز در نمایش هیتمن تا به این لحظه کم نبوده‌اند. اما این نکات تا به حال سهواً یا عمدتاً نادیده گرفته شده‌اند. از آن‌جا که رسانه‌های دیگر به اندازه‌ی کافی از خوبی‌های هیتمن گفته‌اند، بیا بید این بار عینک بدبینی به چشم زده و با نگاهی بدبینانه به عنوان جدید این مجموعه‌ی قدیمی نگاه کنیم. با این که بدبینی اصولاً خصلت خوبی نیست، اما به نظر برای تعدیل کردن انتظاراتمان نسبت به این بازی لازم است.

هیتمن: فصل اول: قسمت اول

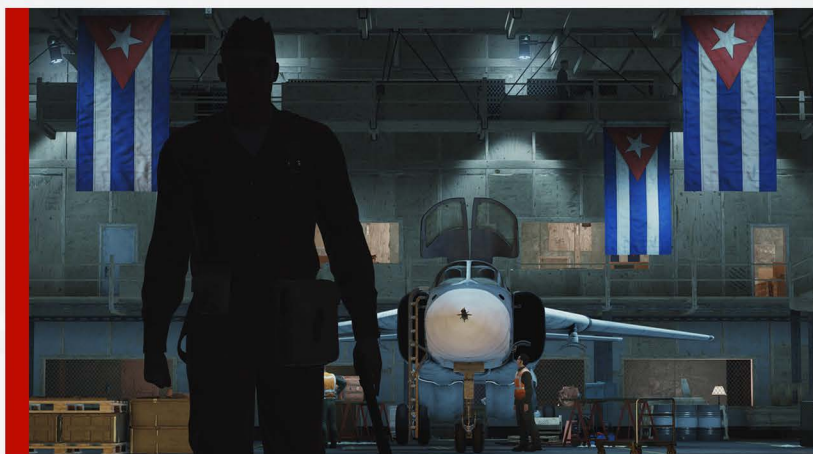
اولین نکته‌ای که حسابی به چشم می‌آید شیوه‌ی عرضه‌ی عجیب و غریب بازی است. شیوه‌ی عرضه‌ی بازی ترکیبی از Early Access و عرضه‌ی Episodic است اما سازنده‌ها اصرار دارند که هیچ‌کدام از آن‌ها نیست. در ابتدا قرار بود نیمه‌ی از بازی یک ماه قبل، یعنی در ماه دسامبر سال ۲۰۱۵، در اختیار علاقه‌مندان قرار بگیرد. باقی بازی هم به شکل سه محتوای دانلودی طی سه ماه به بازی اضافه می‌شد. اما سازنده‌ها نهنتها عرضه‌ی قسمت اول را چند ماه به تعویق انداخته بلکه حجم آن را هم کاهش داده‌اند. قسمت اول بازی، که در تاریخ ۱۱ مارس ۲۰۱۶ در اختیار علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت، تنها دارای یک بخش پیش‌پرده و یک مرحله‌ی داستانی است. مراحل بعدی هم به‌صورت ماهانه تا پایان سال ۲۰۱۶ به بازی اضافه خواهند شد. دیگر از این مسخره‌تر نمی‌شود. عرضه‌ی سریالی برای بازی‌های ماجراجویی ساخت استودیوهای کوچک کاملاً توجیه‌پذیر است اما عرضه‌ی سریالی عنوان بزرگی مانند هیتمن انصافاً مانند یک جوک بی‌مزه است. از طرفی، به جز مرحله‌ی اول در پاریس، هیچ قسمت دیگری از بازی تا به این‌جا به نمایش در نیامده که این سوال را در ذهن مان ایجاد می‌کند که آیا به غیر از مرحله‌ی پاریس، بخش دیگری از بازی هم تکمیل شده است؟ پاسخ این پرسش بسیار ساده است: خیر! چون اگر تکمیل شده بود، سازنده‌ها آن را در قسمت اول بازی می‌گنجاندند. این مساله که تنها یک مرحله از بازی تکمیل شده، آن هم وقتی کمتر از دو ماه تا عرضه‌ی قسمت اول باقی

دور دنیا در یک سال

از داستان بازی اطلاعات زیادی در دست نیست. این مساله را می‌توان از دو منظر تفسیر کرد. در حالت خوش بینانه دلیل این مساله این است که داستان بازی خیلی خفن بوده و سازنده‌ها نمی‌خواهند آن را لو دهند. اما در حالت بدبینانه می‌توان گفت که بازی داستان درست و حسابی نداشته و به همین دلیل است که چیز زیادی در مورد آن گفته نشده. البته کسی از هیتمن انتظار روایت داستانی چندلایه و پیچیده را ندارد. اما در حال حاضر بیشتر بازی‌های سبک اکشن، روایت داستان را جدی گرفته‌اند و داستان و شخصیت‌پردازی خوب می‌تواند کیفیت هیتمن را یک پله بالاتر ببرد. به هر حال، علی‌رغم نام‌گذاری‌اش، هیتمن یک ری‌بوت نبوده و داستان آموزش را ادامه می‌دهد. پس از کشمکش‌های فراوان، رابطه‌ی مامور ۴۷ با کارفرمای‌اش، یعنی آژانس قراردادهای بین‌المللی یا ICA به روزهای خوب خود باز گشته. حال ICA و دایانا، مامور ۴۷ را به نقاط مختلف دنیا اعم از فرانسه، مراکش و ژاپن می‌فرستند تا ترتیب چند فرد کله‌گنده را بدهد. به گفته‌ی سازنده‌ها داستان بازی بین مراحل روایت خواهد شد. مراحل بازی تنها به از پای در آوردن هدف پرداخته و دیگر

مانده، مسلماً خبر خوبی نیست. از طرفی دیگر، اگر تنها یک چیز از عرضه‌ی سریالی بازی‌ها طی این چند سال یاد گرفته باشیم، آن این است که نمی‌توان به زمان انتشاری که سازنده‌ها قول می‌دهند اعتماد کرد. زمانی که عرضه‌ی قسمت اول با چند ماه تأخیر مواجه شده و تعداد مراحل‌اش از سه مرحله به یک مرحله کاهش پیدا کرده، چه‌گونه انتظار داشته باشیم که قسمت‌های بعدی طبق برنامه به‌صورت ماهانه عرضه شوند؟ اگر نظر ما را بخواهید، دو-سه سالی علاف سازنده‌ها خواهیم بود. وقتی تمام تکه‌های پازل را کنار یک‌دیگر قرار دهیم به این نتیجه می‌رسیم که اسکونر انیکس قصد داشته به هر قیمتی که شده اسمال هیتمن را عرضه کند. اما از طرفی دیگر حاضر نبود خطر کند و قصد داشته قبل از تکمیل بازی بازخورد هواداران را نسبت به آن بسنجد. هرچه‌قدر هم بازار این روزهای بازی‌های رایانه‌ای پرخطر باشد، این شیوه‌ی سواستفاده از اعتماد بازی‌بازها نادرست است. باز هم جای شکرش باقی است که خبری از ریزتراکنش‌های درون بازی نخواهد بود. البته این روزها به حرف هیچ کس نمی‌توان اعتماد کرد و هیچ بعید نیست پای ریزتراکنش‌ها هم به این بازی باز شود.

مانند آموزش شاهد اهداف داستانی در مراحل بازی نخواهیم بود. برای آن‌هایی که روایت داستان Absolution را دوست داشتند این خبر بد است اما احتمالاً بیشتر هواداران قدیمی مجموعه از این تغییر استقبال خواهند کرد. از سوی دیگر هیتمن قرار است پایه‌گذار داستانی باشد که قرار است به گفته‌ی سازنده‌ها در بازی‌های آینده‌ی این مجموعه در سال‌های بعد ادامه پیدا کند. این یعنی سازندگان باید برای ارتقای کیفیت بازی توجه بیشتری را معطوف به داستان کرده و پاسخ‌هایی منطقی برای پرسش‌های شکل گرفته در ذهن مخاطبان ارایه دهند مثلاً این که چرا مامور ۴۷ هنوز بارکد معروف‌اش را دارد در حالی که در Absolution آن را تراشیده بود؟ نسخه‌ی بتای بازی هم ۲۰ سال در زمان به عقب سفر کرده و ماجرای پیوستن مامور ۴۷ به ICA و آشنایی‌اش با دایانا را روایت می‌کند. این نسخه از بازی در فوریه‌ی ۲۰۱۶ برای آن دسته از بازی‌بازهایی که بازی را برای پلی‌استیشن ۴ و رایانه‌های شخصی پیش‌خرید کرده باشند در دسترس خواهد بود. به دلیل روایت داستانی جدا از نسخه‌ی اصلی بازی، تجربه‌ی نسخه‌ی بتا خالی از لطف نخواهد بود و انگیزه‌ی بازی‌بازها را برای پیش‌خرید کردن بازی دوچندان می‌کند.



حرفه‌ای

حال می‌رسیم به اصلی‌ترین بخش مجموعه‌ی هیتمن یعنی روند بازی یا همان گیم‌پلی. روند خطی آموزش چندان با استقبال روبه‌رو نشد، بنابراین سازنده‌ها تمام سعی‌شان را کرده‌اند تا هیتمن تمام آن چیزی باشد که آموزش نبوده. حالا مامور ۴۷ دوباره برای ICA کار می‌کند. این یعنی ICA به‌طور کامل از او حمایت کرده و امکانات موردنیازش را در اختیارش قرار می‌دهد. دیگر خبری از فرار کردن و تلاش برای زنده ماندن نیست. حالا مامور ۴۷ مانند گذشته یک قاتل حرفه‌ای مجهز به انواع‌واقسام امکانات خفن است. پیش از هر مرحله، دایانا مامور ۴۷ را در جریان جزئیات ماموریت‌اش قرار می‌دهد. سپس با توجه جزئیات مرحله و سبک بازی فردی، بازی‌باز می‌تواند امکانات موردنیازش را به همراه ببرد (از اسلحه‌ی دوزن و مواد منفجره گرفته تا اسلحه‌ی کمربند معروف مامور ۴۷ و چاقو). در نهایت، مامور ۴۷ به محل اعزام شده و باید ماموریت‌اش را به اتمام برساند. هر مرحله از بازی قرار است یک دنیای باز کوچک با تعداد زیادی افراد مختلف و راه‌های مختلف برای به اتمام رساندن ماموریت باشد. نقشه‌های این مراحل شش- تا هفت-برابر بزرگ‌تر از مراحل آموزش هستند و به گفتمی سازنده‌ها هر عملی در هر نقطه از نقشه بر تمام آن مرحله اثر می‌گذارد. مرحله‌ی اول بازی در پاریس که در تریلر بازی نمایش داده شد به خوبی این عظمت را نشان می‌داد. تمام یک قصر بزرگ به همراه محیط اطراف و تمام سوراخ‌سنبه‌های‌اش در اختیار مامور ۴۷ قرار داشت تا بتواند ماموریت‌اش را هرآن‌طور که دوست دارد به پایان برساند.

تعداد افراد حاضر در هر مرحله هم رشد چشم‌گیری داشته. در مرحله‌ی پاریس، حدوداً ۳۰۰ شخصیت با الگوهای رفتاری مختلف در نقشه‌ی مرحله حضور دارند که هر کدام می‌توانند به نحوی به انجام ماموریت کمک کرده یا مانع آن شوند. مامور ۴۷ می‌تواند به گفت‌وگوی این شخصیت‌ها گوش کرده تا اطلاعات بیشتری را در مورد هدف، خصوصیات و عادت‌های‌اش به دست آورد. باز هم شعار سازنده‌ها آزادی عمل بازی‌باز و اتمام مراحل به چندین‌وچند روش مختلف است. انصافاً هم مرحله‌ی پاریس اثباتی است بر این ادعا. اما مرحله‌ی محله‌ی چینی‌های آموزش را به یاد بیاورید. شعار سازنده‌ها برای آموزش هم آزادی عمل بود و مرحله‌ی محله‌ی چینی‌ها به‌خوبی این را نشان می‌داد. اما در نهایت آموزش اصلاً آن چیزی نبود که سازنده‌ها ادعا می‌کردند. بنابراین طبیعی است اگر به مرحله‌ی پاریس هیتمن هم به دیدی شک بنگریم. با این حال آزادی

عمل در مرحله‌ی پاریس موج می‌زند. می‌توان پس از ساعت‌ها بررسی و به دست آوردن اطلاعات بسیار، قتل را یک تصادف جلوه داد. یا این که می‌توان در همان ابتدای مرحله مسلسل را در آورد و هدف را به گلوله بست (که در این صورت فرار کردن تقریباً غیر ممکن می‌شود). انواع‌واقسام روش‌های متنوع برای از میان بردن هدف وجود داشته و بازی‌باز باید متغیرهای زیادی (از جمله راه فرار) را برای نحوه‌ی انجام ماموریت‌اش در نظر بگیرد.

حالا که ICA هوای مامور ۴۷ را دارد، او می‌تواند با کارت‌های دعوت یا مدارک شناسایی جعلی به راحتی وارد محل مورد نظر شود. اما ۴۷ هنوز هم اجازه‌ی ورود به بسیاری از بخش‌های مراحل را ندارد. سه راه حل برای این مساله وجود دارد: ۱) به کلی قید آن بخش‌ها را بزند، ۲) مخفی‌کاری کند یا ۳) خود را به شکل فردی دیگر در بیاورد. با توجه به روش‌های مختلف اتمام

اتمام مراحل، مسلماً نیازی نیست بازی‌باز وارد بخش‌های ممنوعه شود و می‌تواند بدون قدم گذاشتن در این مکان‌ها هم هدف را از پای در آورد. اما اگر به دلایلی بازی‌باز مجبور به انجام این کار شود، یا باید راه مخفی‌کاری در پیش بگیرد یا باید لباس مبدل به تن کند. مخفی‌کاری کردن در هیتمن شباهت بسیاری به آموزش دارد و تغییر خاصی را نمی‌توان مشاهده کرد. اما سیستم لباس مبدل هیتمن نسبت به آموزش دچار تغییر شده است. تغییر لباس در Absolution اعصاب خوردکن‌ترین مکانیک بازی بود. برای مثال، در آموزش وقتی مامور ۴۷ لباس یک گارسون را به تن می‌کرد باقی گارسون‌ها می‌توانستند تشخیص دهند که او یک گارسون نیست و در نتیجه لو می‌رفت. البته این مساله کاملاً با عقل جور در می‌آید. اما نکته‌ی آزاردهنده این‌جا بود که آن‌ها از فواصل بسیار دور و حتا از پشت سر می‌توانستند تشخیص دهند که مامور ۴۷ از آن‌ها نیست.

و در نتیجه لو می‌رفت. البته این مساله کاملاً با عقل جور در می‌آید. اما نکته‌ی آزاردهنده این‌جا بود که آن‌ها از فواصل بسیار دور و حتا از پشت سر می‌توانستند تشخیص دهند که مامور ۴۷ از آن‌ها نیست.

ظاهراً سازنده‌ها به اعصاب‌خوردکن بودن این مکانیک واقف بودند چون تغییراتی را در آن اعمال کرده‌اند. اما ظاهراً آن‌ها دلیل اعصاب‌خوردکن بودن آن را به‌خوبی متوجه نشده‌اند. در هیتمن دیگر افراد هم‌رده قادر به تشخیص لباس مبدل مامور ۴۷ نیستند، بلکه به‌طور کلی افرادی وجود دارند که گول زدن‌شان کار دشواری است (مانند محافظ شخصی هدف) و بسیاری از لباس‌های مبدل روی آن‌ها اثری ندارد. اما نکته‌ی اعصاب‌خوردکن این سیستم هنوز هم پابرجا است. در قسمتی از گیم‌پلی بازی که به‌طور غیررسمی منتشر شده بود نشان داده شد که افرادی توانستند لباس مبدل مامور





که شامل یک مجسمه‌ی شیک از مامور ۴۷ و کراوات مشهور او است. به‌طور کلی نمایش قسمت جدید مجموعه‌ی هیتمن تا به این‌جا کاملاً قابل‌قبول و درخور نام این مجموعه بوده است. از آن‌جا که هواداران قدیمی چندان از آموزش استقبال نکردند، هیتمن قرار است تمام آن چیزهایی باشد که آموزش نبود. با این حال، از آن‌جا که نمایش آموزش هم پیش از انتشارش بسیار خوب بود و از آن‌جا که دلایل برای شک کردن به این عنوان کم نیستند، بیایید جوگیر نشویم! به هر حال، تا عرضی قسمت اول هیتمن زمان زیادی باقی نمانده و نسخه‌ی بتای بازی هم می‌تواند نشان دهد که بازی نهایی به چه شکل خواهد بود. از صمیم قلب امیدواریم که بدبینی‌هایمان بی‌مورد بوده باشد و این بازی بتواند هواداران‌اش را شاد کرده و این مجموعه‌ی ماندگار را به روزهای اوج خود بازگرداند.

سناریوهای خود را طراحی کرده و با دیگران به اشتراک بگذارند. به این ترتیب شعار «دنیای قتل» سازنده‌ها به تحقق خواهد رسید چون این بازی دنیای بزرگی برای بازی‌بازها خواهد بود که به این زودی‌ها تکراری نخواهد شد. برای دارندگان کنسول پلی‌استیشن ۴ هم شش قرارداد انحصاری در نظر گرفته شده است. این قراردادها داستان چند سرباز سابق را تعریف می‌کند که جنایت‌های زیادی را در زمان جنگ انجام داده و اکنون باید تقاص پس دهند. از دیگر خصوصیات بازی می‌توان به قابلیت ذخیره‌ی بازی در هر لحظه و نبود چک پوینت در مراحل اشاره کرد. قابلیت Instinct، که شباهت زیادی به دید کارآگاهی بتمن دارد، هم از آموزش بازگشته اما امکانات‌اش بسیار محدودتر شده و بازی‌باز برای پیش‌روی در بازی نیاز چندان به آن نخواهد داشت. یک نسخه‌ی کلکسیونی از بازی هم برای عاشقان دلباخته‌ی مجموعه‌ی هیتمن در نظر گرفته شده

مدتی تکراری خواهد شد چون هیچ چالشی را پیش روی بازی‌باز قرار نمی‌دهد. اما قرار می‌شد برای باز کردن قفل درها یک مینی‌گیم کوتاه طراحی کرد تا این روند از یکنواختی نجات پیدا کند.

آنچه در قسمت آینده‌ی هیتمن خواهیم دید...

حالت بازی قرارداده‌ها (Contracts) هم از Absolution بازگشته است. در این حالت بازی، هر کدام از شخصیت‌های حاضر در هر نقشه، خود می‌توانند یک هدف باشند. اهداف جدید مرتباً در قالب به‌روزرسانی‌های هفتگی در اختیار بازی‌بازها قرار خواهند گرفت. برخی از این هدف‌ها هم دارای محدودیت زمانی هستند. بازی‌باز زمان محدودی را در اختیار دارد تا این اهداف را از بین ببرد و پس از آن برای همیشه از دسترس خارج خواهند شد. از طرفی خود بازی‌بازها هم می‌توانند

۴۷ را در حالی تشخیص دهند که او پشت به آن‌ها در حال حرکت بوده و حتا روبه‌روی‌شان هم قرار نداشت. یعنی این شخصیت‌ها کار و زندگی ندارند و تمام هم‌وغم‌شان این است که تشخیص دهند چه‌کسی لباس مبدل به تن کرده؟ انتظار می‌رفت سازنده‌ها پس از سه سال فکری به حال این مکانیک آزرده‌نده بکنند اما ظاهراً بازی‌بازها باز هم باید با این مکانیک اعصاب‌خوردکن سروکله بزنند. در کل روند بازی شباهت زیادی به آموزش دارد که با توجه به فاصله‌ی سه‌ساله‌ی بین این دو عنوان چندان قابل‌قبول نیست. انیمیشن‌های مامور ۴۷ بسیار خشک و مصنوعی است و علی‌رغم آزادی عمل بالا، مکانیک‌های گیج‌پلی باز هم محدود هستند. تقریباً هر کاری در بازی را می‌توان با زدن یک دکمه انجام داد. بازی‌باز باید از نقطه‌ی «الف» به نقطه‌ی «ب» برود، یک دکمه را بزند، بعد به نقطه‌ی «پ» رفته و یک دکمه‌ی دیگر را بزند و او آخر. این روند پس از

سازنده: Massive Entertainment / ناشر: Ubisoft / پلتفرم: PC / XONE / PS4
 سبک: Massively Multiplayer Online / تاریخ انتشار: Feb 2016 23

ترس بزرگ آمریکایی

TOM CLANCY'S THE DIVISION™

چهار و نیم سال پیش، صبح فوریه ای سرد و سوزنده، در زیرزمین های شیکاگو دخترم متولد شد. بعد از یک شب طولانی او بالاخره پا به این دنیا گذاشته و حالا چهره ی صورتی رنگ اش خسته و بی رمق بود. وقتی برای اولین بار صورت دختر را دیدم، او را محکم در میان بازوانم فشردم و در حالی که کنار همسر بی حالم نشسته بودم، می دانستم که هر کاری برای امنیت فرزندم خواهم کرد. از آن روز، من زندگی متفاوت تری را آغاز کردم. پول بیشتری پس انداز کردم. غذاهای سالم تری خریدم. همیشه حواسم به سیستم ماشینم بوده و در خانه ام، زیر راه پله همیشه چیزهای کنسرو شده و آب تازه نگه داشته ام. فقط برای احتیاط.

گسترش یک جهان

تریلر سی جی ای The Division در کنفرانس مایکروسافت E3 امسال مو بر تن سیخ می کرد. خانه ای شبیه به همه ی خانه هایی که می شناسیم را نشان می داد، دختری که مریض بود و می توانست دختر هر کسی باشد و خانواده ای که می توانست خانواده ی هر یک از ما باشد، گرفتار در فاجعه ای سخت، با هیچ امیدی به رهایی. در یک کلام، آنچه نشان داده شد، بدترین کابوس انسان هاست. پس از نمایش تریلر، آن بار بزرگی که از غم روی دوش تماشاگر می افتاد، می توانست مغز را از چنین تفکراتی مریض کرده و شبانه روز آن را به خود اختصاص دهد. این دیدن یک تراژدی عمیقاً انسانی است که می تواند ریشه ی ترس را بر تن مخاطب بیندازد. اما The Division امید هم می دهد. انگار کسی هست که

و رد استورم انترتینمنت / Red Storm Entertainment هم با استدیوی اصلی سر این بازی همکاری داشته اند. اولین دفعه ما The Division را در E3 سال ۲۰۱۳ دیدیم با دمویی هفت دقیقه ای از گیم پلی بازی و تاریخ انتشاری که اشاره به ۸ مارس ۲۰۱۶ داشت. در جمعه ی سیاه / Black Friday که شلوغ ترین روز سال بازارهای ایالات متحده ی امریکاست، ویروسی پخش می شود. این ویروس از طریق فروشگاه ها و اجناس خریداری شده به جا جای امریکا منتقل می شود. از همان مغازه های شهر گرفته تا سیستم حمل نقل شهری. چند

دست شما بگیرد و در بیراهه ی کابوس وار، کورسوی امید را حداقل نشان دهد.

The Division چیست؟

یکی از جدیدترین دستپخت های ناشر محبوب متفور، یوبیسافت است. یک بازی اپن ورد نقش آفرینی با المان های Survival. این عنوان توسط مسیو انترتینمنت / Massive Entertainment ساخته می شود و البته یوبیسافت رفلکشن / Ubisoft Reflection



کیفیت فوق العاده بازی همیشه شمارا شگفت زده خواهد کرد.

هفته از این قضیه نمی گذرد که شهر در آشوبی بس عظیم در خود می غلتد. تمام خدمات شهری مانند گاز و برق و تلفن از کار می افتند. پلیس از سرکوب دزدانی که به خیابان ها ریخته مردم و وسایلشان را غارت می کنند بازمانده است. غارتگرانی که به جان و مال مردم چشم دارند، می کشند و می برند. مردم برای حفظ جان شان خود را درون خانه هاشان حبس می کنند. ناتوان از هیچ کار دیگر آنها در پنجره هاشان را به روی خود تخته می کنند و از ترس به گوشه ای کز می کنند و در همان کنج تنهایی خود با مرگ، بیماری و گرسنگی دست و پنجه نرم می کنند.



محیط بازی خبر از یک دنیای ویرانه میدهد!

هر بار یک نمایش و هر نمایش یک تغییر

بازی که سرشار از درس های تام کلنسی میباشد میتواند شما را چندان ساعت پای کاورگیری های شخصیت ها میخکوب کند چرا که گیم پلی بازی در نسخه بتا به حدی درخشید که حتی انتظار چنین کیفیتی را نیز نداشتیم و به گفته خود یوبیسافت بازدهی ها در حدی زیاد بوده که باعث شده از طرف شرکت اعلام شود که دیگر بیش از این نمیتوانیم به طرفداران امکان تست بتا را بدهیم چون در همین حد هنوز هم به مشکلات جدی برخورد کرده ایم و هرگز انتظار چنین بازدهی کاملاً بُرد بُردی را نداشتیم.

در کنار سفر به دنیا های عجیب و غریب اینبار یوبیسافت ما را به جایی خواهد بُرد که یک عملیات شکست خورده باعث شده که نیویورک به خانه ارواح تبدیل شود و دولت به خاطر حذف مردم کل شهر را با سوزاندن پاکسازی کند. عملاً داستانی درگیر کننده و گیم پلی جذابی منتظر ماست و به شخصه برای تجربه ای بازی لحظه شماری میکنم اما در عین حال بسیار امیدوار هستم که یوبیسافت این بار ما را ناامید نکند و همان چیزی را که واقعا لایق این بازی و در شان این شرکت میباشد ارائه بدهد. **محمد نعمتی**

مطمئناً این بازی در همان روز معرفی مورد پسند خیلی ها واقع شد اما به شخصه کمی از این که یوبیسافت نتواند آتپور که باید به وعده هایی که داده عمل کند ترس دارم، چرا که تجربه هایی که روی عناوینی مانند Assassin's Creed و Far Cry و از همه مهمتر Watch Dogs داشتیم به خوبی درک کردیم که یوبیسافت در هایپ کردن به مراتب قوی تر از هر کمپانی بازی سازی دیگری عمل میکند. دلیل تمامی این گفته ها مقایسه ی شخصی خودم از تریلر ۲۰۱۵ با آخرین تریلر گیم پلی بود که حتی شکل بدی و فیزیک بازی نیز دچار تغییرات بسزایی شده و عوض پیشرفت پسرقت هم کرده بود، اما طبق همان گفته های پیشین کارگردان ارشد بازی بخش مولتی پلیر، برای تیم طراحی The Division به مراتب از اهمیت بیشتری نسبت به بخش داستانی برخوردار میباشد و تمامی این تاخیر ها تنها به خاطر این بوده که بتوانیم بخش آنلاین بازی را آتپور که باید تحویل جامعه گیمری بدهیم. ولی اگر از سخت گیری ها کمی کوتاه بیایم همان ایده داستان بازی و گیم پلی

آنچه نقش شمای مخاطب است اما ماندن در خانه و سوگواری برای فاجعه ی پیش آمده نیست. شما عضوی از « سازمان استراتژیک سرزمین » هستید که به اختصار سازمان یا Division خوانده می شود. اعضای این گروه با این که زندگی عادی ای داشته اند اما آموزش این را دیده اند که وقتی دیگر هیچ سازمان دیگری نتواند کاری کند و از دست دولت هم کاری ساخته نباشد، بتواند قاطعانه و تاثیر گذار عمل کند. این گروهی است که مبارزه اش را علیه ویروس پخش شده آغاز می کند و دستوراتش را مستقیماً از شخص رییس جمهور ایالات متحده ی امریکا می گیرد تا هر کاری برای بقای جامعه بکند و قطعه قطعه ی این شهر از هم پاشیده را بار دیگر در کنار هم قرار دهد. اما داستان همیشه خط مستقیم خود را طی نمی کند. در طول بازی تازه متوجه می شود که درگیر یک توطئه ی جهانی هستید و مجبور می شوید هم علیه یک تهدید طبیعی (حداقل در ظاهر) مبارزه کنید و هم تلاش کنید برای بر ملا کردن آنچه پشت پرده ی این فاجعه بزرگ قایم شده است.

به گفته ی مارتین هالتبرگ یکی از سران استودیو مسیو انترتیمت آنچه پروژه ی مولتی میلیون دلاری دیویژن را برایشان ارزشمند و داستان اش را قابل برای تعریف کردن کرده است، این نکته است که فاجعه ی دیویژن ممکن است خیلی راحت در دنیای واقعی نیز اتفاق

بافتند. به همین خاطر است که خود آقای هالتبرگ در خانه اش که در بخش روستایی سوند واقع شده، غذا و آب و تجهیزات پزشکی اولیه ذخیره کرده است. فقط محض اطمینان. هالتبرگ می گوید « ممکن است به من بگویند انسان به شدت بدبینی ام، اما واقعا با داشتن یک سری چیزها در خانه، آن هم در امریکایی که بلایای طبیعی در آن به شدت رایج اند کاری عاقلانه است؛ امریکایی جایی است

پر از تورنادوها، سیلاب ها و آتش سوزی ها و هزار چیز دیگر. و البته خطر فاجعه ی همه گیر هم هست. هالتبرگ اشاره می کند که ناشر، یوبیسافت از مسیو انترتیمت یک بازی آنلاین مولتی پلیر بر اساس کارهای تام کلنسی را داشته. اما نمی توانستند که روی آنچه از تام کلنسی مانده بود حساب ویژه ای باز کنند. دیگر گاست ریکان / Ghost Recon جواب نمی داد و لکد بر در زدن های Rainbow Six هم از مد افتاده

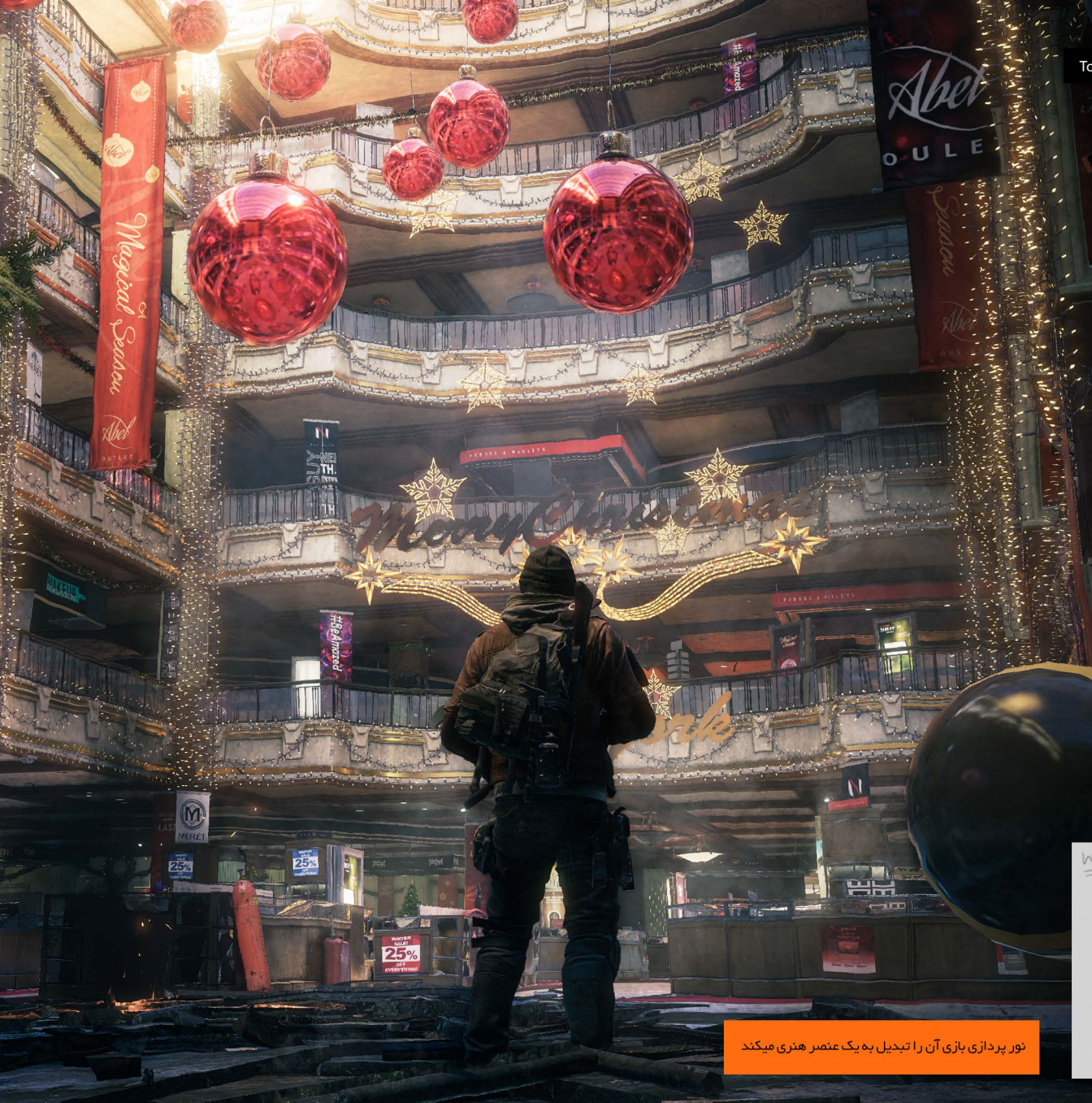


هوش مصنوعی بازی در بهترین درجه از کارایی قرار دارد!



همکاری های تیمی در بخش آنلاین مهمترین هسته گیم پلی بازی خواهد بود





نور پردازی بازی آن را تبدیل به یک عنصر هنری میکند



یوبیسافت که "آهای، دیویژن هم اینجاست!" آنچه امسال مشاهده کردیم تیمی چهار نفره بود که سه نفرشان مامور سازمان بودند که روی زمین در حال مبارزه اند و یکی از آنها با پهبادی در هوا، هوایشان را دارد. گان پلی سوم شخص بازی به شدت نزدیک و خشن و بی رحمانه است. هر کدام از ماموران، با یک سلاح فرعی هم کار می کردند، در کنارش دو اسلحه ی بلند حمل می کردند و البته یک گجت با تکنولوژی بالا. گجت ها نشان دهنده ی ارتقای تراز هر کدام از کاراکتر در روند بازی اند. تیرباری را مشاهده می کردیم که هم

اند و کاملاً می توانند از پس خودشان برآیند.» به گفتاری دیگر تک تک اعضای The Division را می توان مانند تروریست هایی خواند که رهبر آنان کسی نیست جر رییس جمهور ایالات متحده ی امریکا.

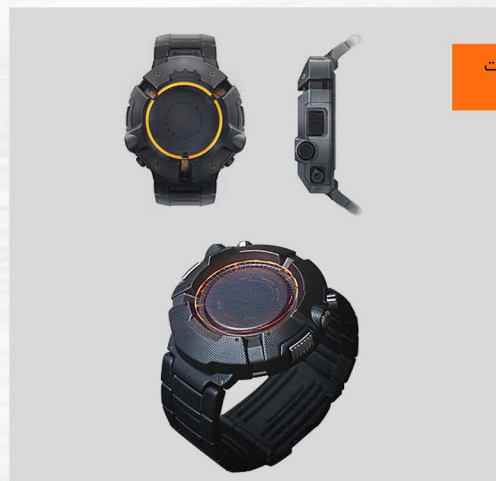
تاخیرات بزرگ

The Division قرار بود سال گذشته در بازار باشد. حتی پس از چند دفعه تاخیر هنوز قرار بود ۲۰۱۵ منتشر شود. اما چنین چیزی اتفاق نیفتاد. آنچه در E3 امسال مشاهده کردیم فقط اعلام وجودی از طرف

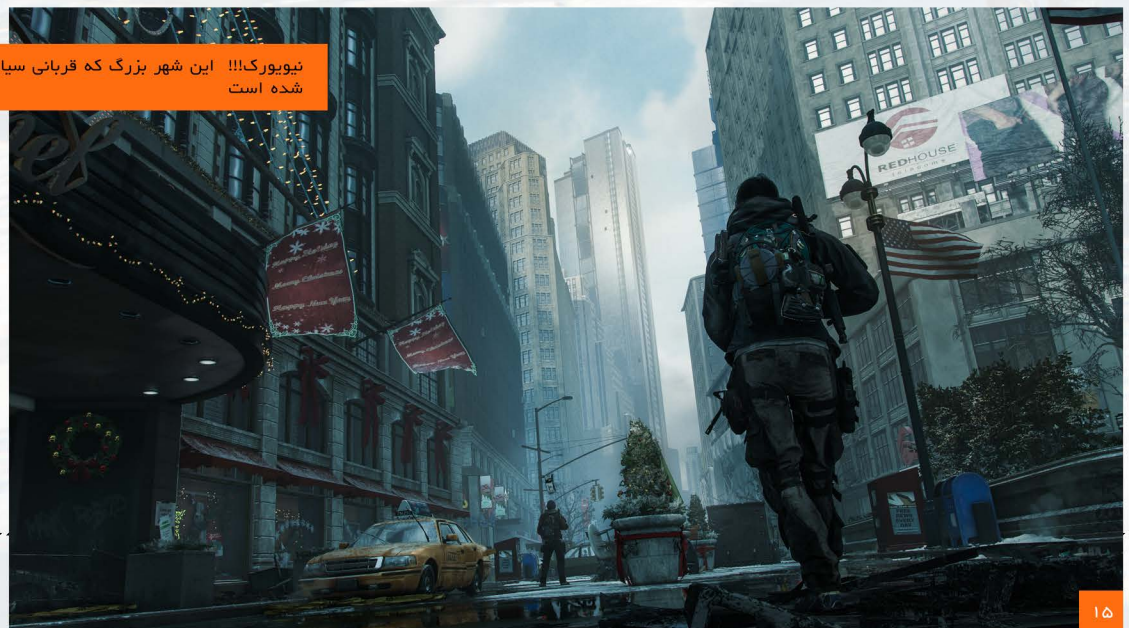
گروه فرا-ارتشی با قدرت عمل بسیار بالا را دارند که زیر نظر رییس جمهور امریکا قرار است هر کاری کنند تا نیویورک را به روزگار اولش بازگردانند. آنها می توانند دکتر باشند، پلیس، سرباز یا هر کس دیگری که در جامعه وظیفه ای بر عهده دارد. می توانند هر کسی باشند، به شرطی که مهارتی داشته باشند که برای کنار آمدن با فاجعه ی پیش آمده کارآمد باشد. آنها گروهی هستند که در عین کار گروهی افرادی به شدت مستقل

بیرون دارند زندگی عادی شان را ادامه می دهند و همزمان عضو سازمان هم هستند. آنها کار معمولی خود را انجام می دهند. زندگی معمولی خودشان را دارند و وقتی فاجعه اتفاق می افتد، آن وقت است که آنها فعال می شوند.

وقتی The Division منتشر شود، تک تک افرادی که آن را بازی می کنند در قالب شخصیت های سازمان قرار می گیرند و نقش یک انسان به شدت ماهر را در یک



نیویورک!!! این شهر بزرگ که قربانی سیاست شده است





نوشته ی روی تابلو: لطفاً به محل حادثه نزدیک نشوید، اشاره به کل شهر

گجت ها خیلی به دل کار نشسته بود، جالب بود که کمتر مبارزه ی تن به تنی در گیم پلی را شاهد بودیم. اینها مشکلات ریزی هستند و می توانند در روند تولید کم کم بهتر و بهتر شوند. آنچه فعلاً در مورد این بازی مهم است آن روح و قلبی است که می بینیم دارد به آن هدیده می شود. اگر این رابطه ی احساسی بازی با مخاطب در طول بازی هم جریان پیدا کند The Division می تواند اتفاق خیلی مهمی باشد. و اگر مسیو بتواند ماموران سازمان شان را از کلیشه های معمول دور کند و موجوداتی احق و خرفت نسازند و به واسطه ی نام تام کلنسی در پرداخت آنها بکوشد، دنیایی در این بازی خلق خواهد شد که دنیای پویا و زنده و به یاد ماندنی خواهد ماند.

آنچه ممکن است ما را غافلگیر کند درمد بالای نقش آفرینی در دل بازی است. آنچه در دموها می بینیم سیستم ارتقایی به شدت کارآمد و مفید است که به لطف دوستان استدیوی مسیو، به مرور زمان می تواند قدرت فوق العاده ای را به گیمر ببخشد. البته که دیدن اعداد و شماره بالای سر دشمنانی که دارند جان می دهند از درصد رنالیستی بودن کار کم می کند و کمی آن را به بیراهه می برد اما احتمالاً این چیزها بعداً قابل حذف خواهد بود. همچنین گان پلی بازی با این پر از هرج و مرج های نبردهای دوست داشتنی بود، خیلی شبیه تجربه ی گاور-شوتینگ در سری Mass Effect به نظر می رسد. همچنین با اینکه استفاده تکنولوژی ها و

کردیم می توان این را فهمید. از آنجایی که کار بر و بچه های سازمان این است که مردم را نجات دهند و شفای عاجل عنایتشان کنند. پس کار کلینرها، سوزاندن زنده زنده ی همه ی مردم است که سازمانی ها نیز جزو شان هستند. آنها کسانی هستند که با لباس های شبه آتش نشان و با شعله پخش کن هایی که در دست دارند آتش را به روی زنده و مرده می کشایند.

آنچه که سازندگان بازی در مسیو خیلی روی آن تاکید دارند، مقایسه ی این نوع دشمنان با کارهای قبلی آنهاست. نکته ای که در مورد کلینرها هست، اینجاست که آنها هم سعی می کنند به نوعی با ویروس پخش شده بچنگند اما روششان بیشتر شبیه داعش است! روشی که کاملاً در تضاد با روش سازمان که رو به بهبود گذاشتن وضعیت است قرار می گیرد.

آنها کسانی هستند که هر چیز آلوده را می سوزانند و برایشان مهم هم نیست که مردم نجات پیدا کنند. اصلاً برایشان مهم نیست اگر چهار ساختمان مسکونی را یکی پس از دیگری به تلی از خاکستر تبدیل کنند. برای آنها کلاً مهم نیست... و مشخصاً این همان چیزی است که سازمان با آن مشکل دارد.

چکمه هایی بر روی زمین

تریلر سی جی ای ای که امسال نشان داده شد، از قلب بازی بهمان گفت اما آن چیز که باقی می ماند روح اصلی بازی است که باید با تجربه ی گیم پلی بازی همراه باشد. و تا وقتی که دست به کنترلرها نبرده ایم و شخصاً این عنوان را تجربه نکرده ایم خیلی چیزها در هاله ای از ابهام فرو مانده خواهد بود.

فشنگ مصرف می کرد و هم شعله را پخش. دیگری یک پهباد بود که با نورهای شدید، دشمنان را در آن واحد تقریباً کور می کرد. یا مثلاً نارنجکی که قابلیت کشتار بسیار بالایی داشت و با داشتن یکی از آن می توانستید خرابی بسیار زیادی را به دشمن تحمیل کنید.

در طول این صحنه هایی که دیدیم کاراکترها مجبور شدند گاهی از دیوژنری اکو Echo استفاده کنند. اگر چیزی از دیوژن دیده باشید، حتماً با قابلیت جالب این تکنولوژی آشنا هستید. اکو می تواند وقایع گذشته را با استفاده از هوش مصنوعی خود به صورت چند بعدی در سرتاسر بازسازی کند. این تکنولوژی همچنین می تواند به عنوان نقشه ی راهنمای شهر هم استفاده شود. مکان هایی را که تحت کنترل ماموران سازمان است را نشان دهد، اطلاعات بدهد و بصورت هم زمان می تواند موقعیت جغرافیایی دشمنان را هم نشان دهد.

نکته ی چشم گیر دیگر، فضایی بود که در سرتاسر بازی حاکم بود. فضایی که در آن دکورهای کریسمس هنوز از بعضی درخت ها آویزان اند، آشغال ها دم در خانه هایی که مهر و مو شده اند، گذاشته شده و پترهای بزرگی که از آپارتمان ها و پله های اضطراری شان آویزان شده است. آنچه دیدیم فقط یک شهر شبیه سازی شده نبود، بلکه شهری بود که در دل جهنم گذاشته بود!

آنچه درباره ی اطلاعات داده شده از دیوژنر جدید است و جای سوال خیلی از هواداران را پر می کند، دشمنان بازی هستند که پاک کننده یا The Cleaners نام دارند.

با آتش بسوزان

هالتبرگ می گوید « کلینر ها یک دستور کار به شدت خاص دارند» و، بله، از آن چیزهایی که ما مشاهده

سرگرم کننده بود، که به جرات میتوان گفت؛ سیل عظیمی از بازیاب ها پس از تجربه ی نسخه ی بتا، هزینه ی موردنیاز به منظور خرید و تهیه ی یکی از نسخه های اکس باکس وان، پلی استیشن ۴ و یا رایانه های شخصی این عنوان را کنار گذاشتند، تا در دنیایی بی رحم و بی قانون، که هیچ چیز جز، " قدرت " حرف اول را نمیزند و در اوج ناامیدی، همچنان زرمه ای از امید و حیات به گوش می رسد، با همراهی دوستان خود برای بقا، و جلوگیری از شیوع ویروسی که در طی اجرای عملیات Dark Winter پخش، و نیویورک را به یک خرابه تبدیل ساخته، همکاری کنند، همکاری هایی که میتواند در قالب مبارزات PVP یا همان همان PVP و یا سایر مبارزات گروهی انجام شود. عنوان Tom Clancy's The Division، تجربه ای شگفت انگیز از بازی های شوتر ارائه می دهد که گیم پلی و نحوه ی روایت داستان، در تعامل قرار دارد و بازیکنندگان را مجاب می کند تا برای زنده ماندن، اهدافش را در ۲ چیز خلاصه کند؛ " تیراندازی کردن و محافظت از گروه ... "

به عقیده ی من، بایست، بیش از پیش این بازی را جزئی از مورد انتظار هایتان بدانید! **مبین نعمت الهی**

خواهد بود. ماموریت های شما، در منطقه ای به نام Dark Zone در شهر نیویورک و در مرکز منتهن رخ می دهد که تمامی ماموریت ها در کنار کشتن دشمنان، امتیازاتی متعدد یا همان XP برای شما در پی خواهد داشت که این امتیازات، در ارتقا کاراکتر شخصی شما و بدست آوردن Skillsها که در سه دسته ی Medical, Tech و Security طبقه بندی می شوند و از طریق ساعت هوشمند یا همان مچ بند معروف Nick شخصیت اصلی بازی در دسترس خواهد بود، نقش مهمی ایفا می کند. در کنار همه ی این عوامل، سیستم Shooting بازی نیز که در واقع یادآور سیستم تیراندازی عنوان Desinity می باشد، وظیفه ی خود را به بهترین شیوه ی ممکن انجام داده و به راحتی، حس یک عنوان تیراندازی RPG را به بازیکنندگان منتقل می کند. تجربه ای که از طریق قابلیت Weapon Mods و سطح کاراکتر شما، این ویژگی را فراهم می کند تا اسلحه های خود را متناسب با نیاز و علایق شخصی خود، تقویت و شخصی سازی کرده و در نهایت آماده ی نبرد شوید. نسخه ی آزمایشی عنوان The Division آنقدر خوب و

نگاهی کوتاه بر نسخه ی آزمایشی



جلب و بار دیگر علاقه مندان را برای تجربه یک عنوان تیراندازی با سبک و سیاق RPG چشم انتظار بگذارد. شاید اولین نکته ای که از همان ابتدا در نسخه ی آزمایشی عنوان Tom Clancy's The Division قابل توجه باشد، گرافیک زیبا و چشم نواز آن است که در کنار آن ویژگی، جلوه های بصری خلق شده با استفاده از موتور گرافیکی قدرتمند Snowdrop نیز، بر لذت شروع ماموریت ها و گشت و گذار در کوچه پس کوچه های نیویورک حتی از کوچکترین جزئیات نیز مرف نظر نشده، می افزاید. در این نسخه، ماموریت ها بر اساس Level یا سطحی که کاراکتر شما دارد، در دسترس

نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۳ میلادی، رویدادی بود که برای اولین بار، شرکت Ubisoft اقدام به رونمایی از یکی از جدیدترین عناوین در حال توسعه ی خود از سری بازی های Tom Clancy's تحت عنوان The Division برای پلتفرم های نسل هشتم و رایانه های شخصی کرد که در واقع، انتشار تصاویر خیره کننده در کنار وعده های تیم سازنده مبنی بر ارائه ی یک گیم پلی متفاوت با معوریت اقدامات " بیوتروویستی "، عنوان The Division را به یکی از عناوین موردانتظار صنعت بازی های ویدئویی تبدیل کرد. اما روز به روز انتشار اخبار ناامید کننده از سوی محافل خبری، هر گیمری را ناراحت و دل سرد می کرد؛ تاخیر پشت تاخیر، استخدام نیروی جدید توسط استودیو Massive Entertainment، کاهش گرافیک و جزئیات ویدئوهای جدید به نمایش درآمده و... عواملی بود که مراحل ساخت عنوان The Division را با چالش هایی متعددی مواجه و البته، ادامه ی کار را برای تیم سازنده دشوار کرد، هرچند که انتشار نسخه ی آزمایشی این عنوان در سال ۲۰۱۶ بر روی پلتفرم های موردنظر، توانست تا حد زیادی نظر منتقدان را





سازنده: Ubisoft Montreal / ناشر: Ubisoft
 سبک: Action Adventure / پلتفرم: PS4 / XONE / PC
 تاریخ انتشار: ۲۳ Feb ۲۰۱۶

■ محمد نعمتی

گاهی اوقات ممکن است معنی یک کلمه حتی فراتر از یک کتاب و شاید هم فراتر از درک یک انسان عادی باشد، اما وقتی که به درک کاملی از معنی "کلمه" میرسید در عمل شاید بیشتر به آن گرایش داشته باشید. میخواهم بگویم که سری بازی های فارکرای قصد دارد کلمه ی "دیوانگی" را معنی کند همان دیوانگی هایی که ما در نسخه سوم تجربه کردیم (درک کردیم) اما در نسخه چهارم فرهنگ لغت یوویسافت کمی دچار دگرگونی شد و توانست به خوبی اصل و قصد دیوانگی را برساند و با شخصیت پردازی های ضعیفی که روی کاراکتر منفی بازی صورت گرفت به جز دو سه مورد چنگ خاصی به دل نزد و این در حالی بود که گیم پلی و گرافیک بازی چنان تفاوتی با نسخه سوم نداشت. در کل عرض کنم: "یوویسافت سعی داشت با نسخه چهارم کمی پول بسازد و شاید هم ادامه میداد که این اتفاق در نسخه Primal ظاهر و با توجه به چیز هایی که قرار است بگویم متوقف شده".

تیرکمان و نیزه در مقابل غریزه!

تمامی نسخه های بازی Farcry ترکیبی بودند از شکار در دنیای مدرن اما نه برای بقا، بلکه برای پیشرفت اما این بار در پنجمین نسخه از سری بازی فارکرای شکار کردن نه تنها برای بقا، خواهد بود بلکه برای اثبات قدرت نیز به قم قبیله ای ها استفاده میشود.

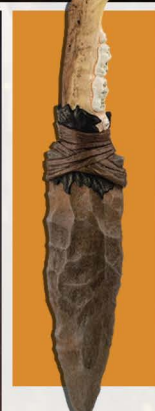
Far Cry Primal اینبار قصد دارد تا تفاوت بودن را به رخ همه بکشد چرا که عناصر گیم پلی بازی به کل تغییر کرده و حتی دشمنان بازی نیز از محدوده ی بشر (انسان) فراتر رفته و دشمنانی قوی تر مانند ماموت ها و پلنگ های قدرتمند اینبار با شما جدال میکنند و در طول بازی علاوه بر مورد هایی که ذکر شد تله های قرار داده شده برای شکار حیوانات گاهی به اشتباه موجبات مرگ شما را فراهم خواهد کرد.

در این نسخه از بازی شما عملاً صاحب یک انبار سلاح های مختلف هستید اما سلاح هایی که در طول بازی با سیستم Crafting و جمع آوری به دست می آورید و مهم تر از هر چیزی همین سلاح ها که یکی از آن ها و معروف ترینشان تیرکمان میباشد میتواند جهنمی از

عَجَل در

عصر حَجَر

اینبار با یوویسافت عصر حَجَر را تجربه خواهیم کرد، هرچیزی حتی درخت هم با دیگر بازی هایی که تجربه کرده اید تفاوت دارد اما به نظر شما یوویسافت ریسک میکند؟ یا این که قصد قدرت نمایی دارد؟



وقتی که یوبیسافت میخواد "تاثیر گذار" باشد!

و اما رسیدیم به بحثی که واقعا مورد علاقه ی خیلی از طرفداران سری بازی های Far Cry میباشد. "داستان" چاشنی طعم دهنده ای که این روزها کمی به فراموشی سپرده شده ولی باز هم در پی پسگرفتن آن هستند ابتدا بیایید فلش بکی بزنیم به شاهکار نسخه سوم.

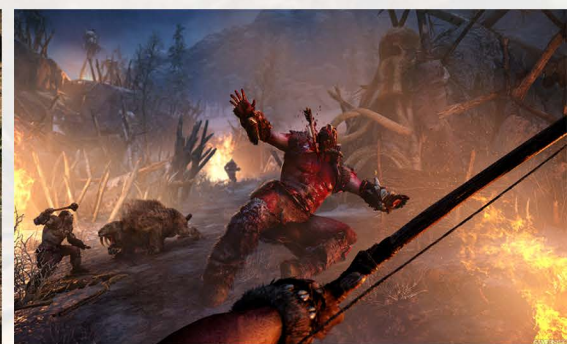
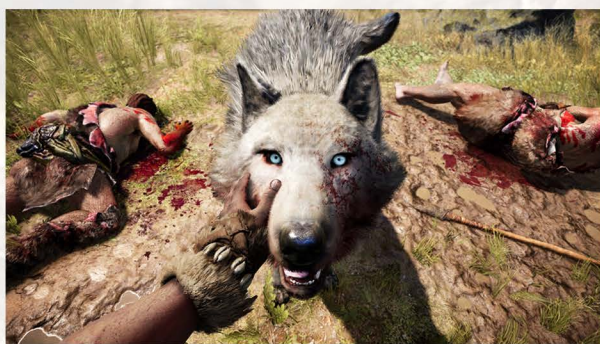
Vaas همان دیوانه و روانی دوست داشتنی که "دیوانگی" را به خوبی معنی کرد اصلا اگر یک درصد هم گیم پلی بازی چنان عالی نبود همین داستان باعث میشد که شما سرگرم باشید، مگر چنین انیمیشن های پر قدرت، حرکت های معنی دار و دیالوگ های پراز مفهوم برای یک بازی میتواند ممکن باشد؟ همانطور که پاسخ گرفتید باید بگوییم "بله" اما این محبوبیت ها در اصل به خاطر این بود که یوبیسافت کل پایه و اساس بازی را دیوانگی تعیین کرده بود و با همین معیار توانست جزیره ای دیوانه را به رهبری یک رهبر روانی در بیورد که در نهایت باعث شد که شخصیت اصلی بازی که یک بچه ی خونسرد و دوست داشتنی بود تبدیل به قاتلی حرفه ای و دیوانه بشود.

آتش را در بازی برای شما بسازد که نمونه های دیده شده آن در تریلر های گیم پلی واقعا بی نظیر بود و به طرز عجیبی میخوامم بگویم که "غوغا" کرده بود چرا که آتش گرفتن و یا منفجر شدن منابعی که به آتش حساس هستند چنان زیبا و بی عیب کار شده که نمونه آن را به شخصه در هیچ کدام از نسخه های این فرانچایز ندیده ام. تیرکمان، نیزه ها، سرنیزه و بمب های ابدانی که اصلی ترین سلاح ها در بازی هستند عملا ترکیبی به وجود آورده اند که گشت و گذار در جهان باز بازی را به مراتب زیباتر و دلنشین تر میکند.

ولی نکته حائز اهمیت که مطمئنا خیلی ها منتظر تجربه ی آن هستند شکار حیوانات و ارتباط با گونه های مختلف حیوانی است چرا که اینبار علاوه بر شکار و استفاده از پوست حیوانات میتونید آن هارا در کنترل خود داشته باشید و از آن ها بر علیه دشمنان خود استفاده کنید اما در تریلر های منتشر شده از بازی که تعداد بسیار کمی دارند به کنترل گرفتن حیواناتی مانند پلنگ بسیار کار آسانی است به این نحوه که شما باید یک حیوان را شکار و پوست و گوشت آن را بردارید سپس به دنبال یک پلنگ بروید و کمین کنید و منتظر باشید تا فرصت مناسبی پیش بیاید تا این که شما گوشت را جلوی پلنگ بیندازید چندین بار این کار را دنبال میکنید و پلنگ مذکور به دنبال شما می افتد، باید دقت کنید که دست از پا خطا کردن همراه با مرگ شما خواهد بود بعد از چندین بار غذا و طعام دادن به حیوان مد نظر وی رام میشود و شما میتونید در مبارزات یا پیدا کردن اجسام و اشیای خاص از آنها استفاده کنید.

نقشه بازی همچنان وجود دارد اما اینبار شما نه GPS دارید و نه برج های رادیویی که با فعال کردن آن ها دید شما تکمیل شود اما ایده جالبی که اجرا شده استفاده از غار ها و دیوار غارها میباشد. به این صورت که شما به بلند ترین نقاط تعیین شده خواهید رفت و شخصیت اصلی بازی یعنی Takkar با حفظ کردن این

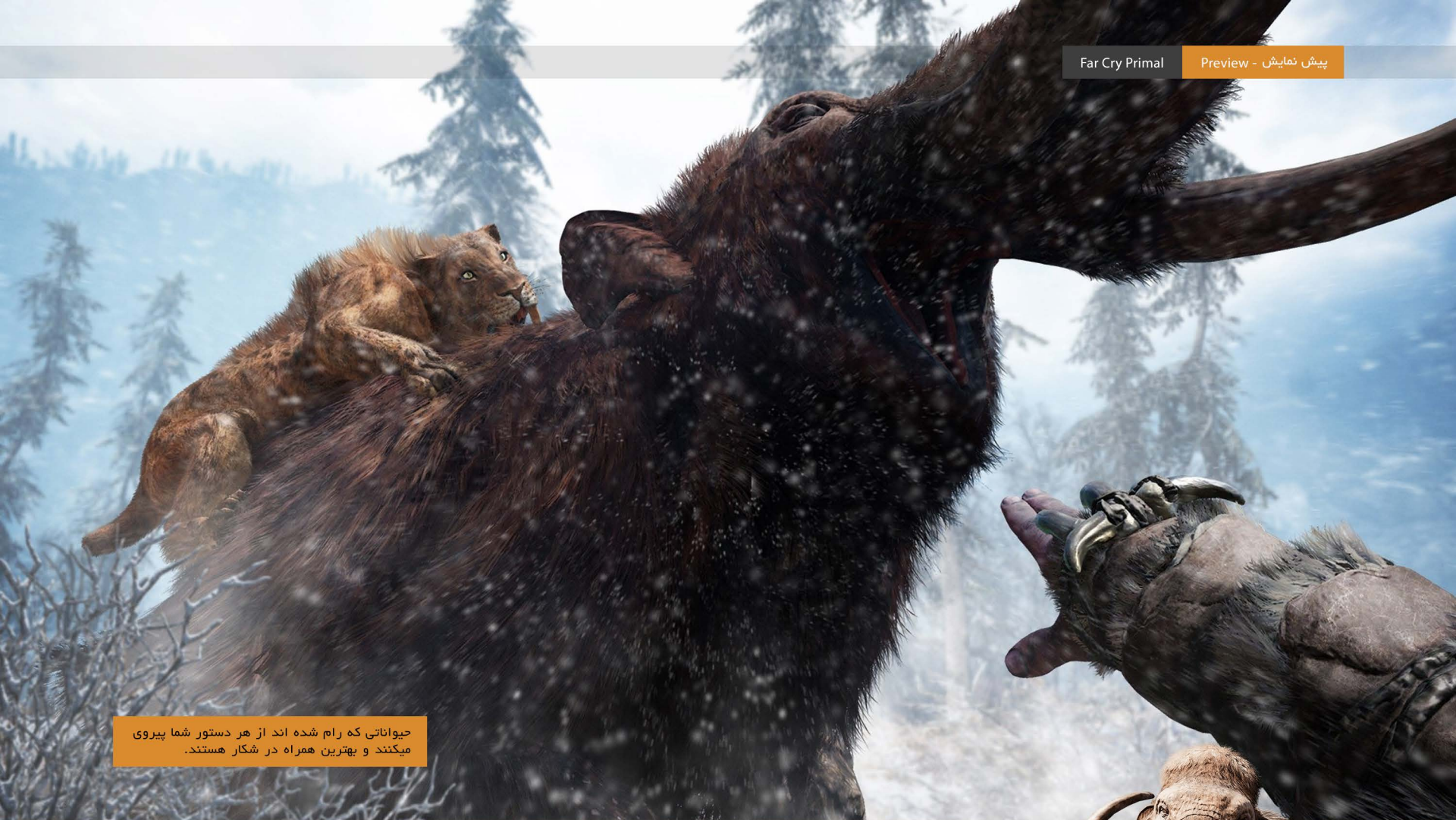
مبارزه با ماموت های غول پیکر قطعا کار آسانی برای شما و همراهاتان نخواهد بود!



نقشه و راه ها، آن را بر روی غار دیوار رسم خواهد کرد و به مرور زمان این نقشه ها بر روی بازی ذخیره خواهند شد که یک روش ابتکارانه و متناسب با عصر حجر خواهد بود.

به مثال تمامی نسخه های پیشین بازی باز هم با دریافت XP ها شما میتونید امتیازات بیشتر دریافت کنید و توسط همین امتیاز ها توانایی ها یا همان Skill هارا بخرید و بتوانید بیشتر در بازی نسبت به رقبای خود پیشرفته باشید اما اینبار Skill ها تفاوت هایی دارند که حائز اهمیت ترین آن ها آسان به دست نیامدن این توانایی هاست.

حیوانات وحشی را رام کنید و از آن ها بر علیه دشمنان استفاده کنید!



حیواناتی که رام شده‌اند از هر دستور شما پیروی میکنند و بهترین همراه در شکار هستند.



کرده "اینبار می‌خواهیم مو به تنتان سیخ کنیم" باید منتظر باشیم و ببینیم که واقعا قصد چه کاری را دارند؟

هماهنگ با ریتم و نقش‌های بصری، یک زیبایی در حد عصر حجر

نه می‌خواهم از موتور گرافیکی بازی تعریف کنم و نه قصد بد جلوه دادنش را دارم اما چیزی که دیدم را باید اغراق کنم که Far Cry Primal خوش‌تر از هر بار اینبار خون را به شما نمایش خواهد داد، هم در تریلر ها و هم در تصاویر میتوانیم مشاهده کنیم که بویبیسافت به خوبی توانسته وحشی‌گری را در این بازی با رنگ و لعاب خون و القای حس دریده شدن انسان دیگری در جلوی چشمانتان را به خوبی القا کند. اما زیبایی‌ها را فراموش نکنیم چرا؟ چون که زمین هنوز سبز است و انسان‌های مدرن‌تبه ی به اصطلاح با فرهنگ به زمین قدم نذاشته‌اند و منظره‌هایی که طراحی شده به جد یک اثر هنری میباشد چرا که با توجه به تصاویر منتشر شده "حتی درخت‌های این بازی با عناوین دیگر تفاوت بسیاری دارند" چرا که به گفته کارگردان ارشد بازی بر روی هر تک‌تک این درخت‌هایی که قرار است از آن‌ها آویزان شوید کار شده است که بهتر بتوانید دنیای سبزی که برایتان طراحی کرده ایم را ببیند. اما ریتمی که می‌گویم چیزی است که بیشتر شمارا هیجان انگیز میکند چرا که به گفته طراح شخصیت‌های بازی در مصاحبه با Gamespot همان سبک و سیاق موزیک لهستانی که ۳ Withcer از آن بهره میبرد را بیشتر به سلاح بازی دیدیم.



مقابل شما یک نفر یا یک تیم نیست بلکه چندین قبیله با متحدانش و چندین نفر با افرادش اینبار با شما می‌جنگند و صد البته برای بقا تلاش میکنند اما در این میان دو نفر از کاراکترهای اصلی که واقعا قصد تخریب شما و قبیله‌تان را دارند "اول" یکی از اصلی‌ترین پادشاهان جنگ از قبیله "اودام" و "باتاری" از قبیله "ایزیلیا" رو در روی شما خواهند بود که جالب‌ترین نکته اختلاف نظر این دو متحد در مورد نحوه فعالیت‌هایشان میباشد.

در کل بخش داستانی بازی هنوز اطلاعات زیادی را به ما نداده ولی همین که بفهمیم بازی قصد تاثیر گذاشتن دارد و به گفته Yves Gultimet که در نقل‌قولی اعلام

اینبار در Far Cry Primal نسبت به نسخه سوم یک آپشن اصلی را نداریم و آن‌ها دیالوگ‌هایی به زبان انگلیسی میباشد یعنی دیالوگ‌های بازی با توجه به زبان ما قبل تاریخ (پیش از اختراع خط) طراحی و تنظیم شده است که ممکن است کمی تاثیر گذاری بر روی داستان را سخت کند اما به گفته کارگردان ارشد بازی همین نکته باعث شده که به فکر‌های جدید تری بیفتیم و ایده‌های نو و جدید ارائه بدهیم، ولی مطمئنا سوال اصلی که ذهنتان را مشغول کرده این است که اصلا شخصیت‌های منفی بازی چه کسانی هستند و قرار است چه بلای سر ما بیاورند؟ بازی دارای چندین شخصیت منفی میباشد، چرا که طرف



مصاحبه اختصاصی گیمفا با

پاسکال لوبان

■ سپهر ترابی

پاسکال لوبان از جمله بازی‌سازانی است که ایرانیان نیز او را به خوبی می‌شناسند. او فعالیت رسمی خود را از سال ۱۹۹۵ به عنوان یک طراح بازی آغاز کرد. او با استدیوهای بزرگی از جمله SCEE، Dice، Ubisoft و Ac-tivision همکاری داشته است.

علاوه بر فعالیت‌های کاری‌اش، او کارگاه‌ها و کلاس‌های آموزشی متعددی نیز برگزار کرده است. او سال گذشته به ایران آمد و یکی از این کارگاه‌ها را با کمک انستیتوی ملی بازی‌سازی در تهران برگزار کرد. با او هم صحبت شدیم و در رابطه با سفرش و همینطور بازی‌سازی ایران بحث کردیم. نتیجه این صحبت‌ها، مصاحبه جالبی شد که خواندن آن خالی از لطف نیست.

نظرتان در مورد سفری که به ایران

داشتید، چیست؟

قبل از سفرم به ایران، در مورد وجود صنعت بازی‌سازی در ایران کمی اطلاعات داشتم. اما به هیچ‌وجه نمی‌دانستم که این صنعت در ایران به این اندازه پویا و بلندپروازانه است. وقتی من در کشورتان بودم، استدیوها، ناشرها و انستیتوهای سازمان‌یافته‌ای را دیدم که باعث رشد و حضور بین‌المللی صنعت بازی سازی شما و همین‌طور استعدادهای فردی می‌شود.

سفرتان به ایران آیا مفید واقع شد؟

البته و من به این فکر هستم که باز به ایران سفر کنم.

آقای لوبان با توجه به این‌که حرفه اصلی شما بازی‌سازی است و تا به حال بازی‌های زیادی را ساخته‌اید یک سوال مهم دارم. همان‌طور که اکثر طرفداران بازی می‌دانند، بازی‌ها چهار پایه اصلی دارند که عبارتند از گیم‌پلی، داستان، گرافیک و موسیقی. به نظر شما کدام یک از این‌ها از بقیه مهم‌تر است؟

سوال بسیار خوبی است. این بحث به سبک و نوع بازی ربط پیدا می‌کند. برای مثال برخی از بازی‌ها هستند که کلید موفقیتشان طراحی هنری بی‌نقص‌شان است. یا

ممکن است یک بازی به شما گیم‌پلی ضعیفی تحویل دهد اما تجربه‌ای که داستان بازی به شما می‌دهد، آن گیم‌پلی ضعیف را می‌پوشاند. شما باید بررسی کنید و ببینید کدام یک از این‌ها در طرح بازی شما مهم‌تر است.

وقتی شما تصمیم به ساخت بازی می‌گیرید، ایده‌هایتان از کجا منشاء می‌گیرد؟ زندگی واقعی یا تخیل؟

خیلی فرقی ندارد. وقتی تصمیم می‌گیرم که طرح یک بازی را برای خودم تعریف کنم، معمولاً با انتخاب گزینه‌های اطرافم شروع نمی‌کنم که هم می‌تواند واقعی باشد هم غیرواقعی. من ابتدا هسته اصلی گیم‌پلی را برای خودم تعریف می‌کنم و اینکه چه تجربه‌ای را می‌خواهم برای بازی‌کنان خلق کنم. برای مثال موقع ایده‌پردازی یک بازی با خود نمی‌گویم که بازی من در ژانر قرون وسطی رخ می‌دهد و کاراکتر اصلی‌اش یک نینجا است که به اشتباه در یک صحنه جرم‌گیر افتاده است! در عوض با خود می‌گویم، بازی من در سبک مخفی‌کاری است و شخمیت آن به اشتباه در یک صحنه جرم‌گیر می‌افتد. با این‌کار من مخاطبم را مجبور می‌کنم تا آن حس سوظن را همیشه حس کند و در طول بازی تحت فشار باشد. متوجه تفاوت شدید؟ وقتی من می‌خواهم برای خود طرح

مفهومی یک بازی را تعریف کنم، به سراغ گیم‌پلی و تجربه‌ای که گیر از آن بهره می‌برد فکر می‌کنم.

تعریف شما از بازی‌ساز مستقل چیست؟

یک تیم کوچک که مستقل از ناشر کار می‌کند.

برای پیشرفت صنعت بازی‌سازی ایران چه چیزی را پیشنهاد می‌کنید؟

من فقط رقابت را پیشنهاد می‌کنم. در دنیا تیم‌های بازی سازی بسیار زیادی وجود دارد. برای رقابت لازم است تا تیم‌های بازی‌سازی ایرانی، یک ویژگی خاص خلق کنند تا در رقابت با سایر بازی‌سازها متفاوت جلوه کنند. من ویژگی‌هایی می‌بینم که شما را می‌تواند متمایز جلوه دهد؛ از جمله فرهنگ ایرانی! همچنین ایران در هزاران سال پیش پیش‌گذشته‌ای غنی دارد که خودش سرچشمه الهام‌گیری برای ساخت یک بازی خوب است.

در طول مصاحبه خود با خبرگزاری فارس گفتید که ایران در پنج سال آینده یک بازی AAA می‌سازد. جهت یادآوری باید بگویم در حال حاضر ایران دو بازی نسبتاً خوب با نام‌های «شبگرد» و

«ارتش‌های فرازمینی» دارد که چندی پیش منتشر شدند. با اینکه دو بازی خیلی عالی نبودند اما در جایگاه خود بازی‌های خوبی به شما می‌روند. به نظر چنین بازی‌هایی در بازارهای جهانی چگونه می‌توانند موفق شوند؟

این بازی‌ها ارزش تولید بالا و همین‌طور محیط‌های غنی و عمیق را به تصویر کشیدند. در یک کلام آن‌ها پویایی را نشان دادند که برای ورود به بازارهای جهانی امری ضروری است. البته من این دو بازی را تجربه نکرده‌ام و به همین‌خاطر در رابطه با گیم‌پلی آن‌ها نمی‌توانم نظری دهم. گیم‌پلی‌ای که کلید موفقیت بازی‌های اکشن ماجراجویی محسوب می‌شود.

در پایان نظرتان در مورد تاثیرات وافق گروه ۱+۵ با ایران بر روی صنعت بازی سازی ایران چیست؟

این اتفاق سرعت پیشرفت صنعت بازی‌سازی ایران را افزایش می‌دهد، چون آن‌ها می‌توانند محصولات خود را در خارج از مرزها نیز بفروشند. همچنین این اتفاق رقابت را نیز افزایش می‌دهد. در آخر باید بگویم، گیمرها برنده اصلی این ماجرا هستند!

با عنوان این که قرار است بازی بسیار محبوب Final Fantasy VII صاحب یک بازسازی جدید شود و طبق گفته ی سازندگان آن، تا سال ۲۰۱۷ در دسترس مخاطبانش قرار خواهد گرفت، شاید این بهترین موقعیت باشد تا بار دیگر Final Fantasy VII را در کنسول پلی استیشن ۱ مان قرار دهیم. اگر هم کنسول قدیمی و خاطره انگیز را ندارید نگران نباشید چرا که نسخه ی کامپیوترهای شخصی آن همین حالا در استیم انتظار شما را می کشد. نیکوست که بار دیگر این عنوان را تجربه کنیم و این دفعه واقعا از خودمان بیرسیم Final Fantasy VII چه داشت که اینقدر محبوب شد؟ وقتی بار دیگر Final Fantasy VII را تجربه می کنیم و حتی در سال ۲۰۱۶ هم از یک بازی ساخته شده در سال ۱۹۹۷ لذت می بریم سوای بحث های تکنیکی آن، استفاده ی خلاقانه از موقعیت های ایجاد شده برای استدیو است که چشممان را می گیرد. سوار کردن چنین ساختاری در دل یک بازی نقش آفرینی و توجه به آن چیزهایی که استدیوهای آن سالها عمرا از ذهنشان هم گذر کرده باشد، یکی از برگ های درخشان تاریخ این صنعت را آفریده است.

اولین برخورد مخاطب و Final Fantasy VII را به یاد دارید؟ این فصل معرفی فوق العاده ای که می تواند لقب یکی از بهترین فصل های معرفی را هم به خود اختصاص دهد. مرحله ای که یک مأموریت نفوذ است و با ساندترکی دراماتیک همراه می شود که آن هم یکی از برترین های تاریخ نه در ژانر خودش که در مقایسه با کل بازی هاست. از همان دقایق اول است که متوجه می شوید این بازی ای ست که نمی گذارد از پایش تکان بخورید و تا لحظات آخر هم همینطور باقی می ماند مگر اینکه خود سازندگان بخواهند بلایی سرتان در بیاورند. در حالی که ممکن است خیلی ها اذعان داشته باشند که این بازی داستان پیچیده ای دارد من چندان موافق نیستم. اوایل بازی یادتان است؟ اعضای گروه مقاومتی به نام آوالانچ قصد دارند بمبی را در یک راکتور کار بگذارند. کمک آنها سرباز ویژه ی سابق است به نام کلود استرایف. کسی که هیچ کاری به کار سیاست های گروه آوالانچ ندارد اما بخاطر پول با آنها همراه شده است و... بعدا مشخص می شود که چرا او علیه شرکت شیرا، جایی که قبلا برایشان کار می کرده، شده است. این وضوح ساختار و شفافیتی که در روایت مشاهده می کنید درخشان است. نه هیچ اطلاعاتی زود داده می شود و نه هیچ کنشی بی موقع صورت می گیرد. بازیهای مولتی میلیون دلاری الان بیشتر مواقع نمی توانند از پس یک روایت داستان ساده بر آیند اما در آن زمان Final Fantasy VII یک داستان پیچیده و چند شاخه ای را با روایتی سراسر است و همه فهم عرضه می کند. فقط به آخرین عنوان جدیدی که بازی کرده اید نگاهی بیندازید و ببینید که چقدر همه چیز الکی پیچیده می شود و در واقع پوشالی و توخالی بودن داستان را می رساند. اما Final Fantasy VII در زمانه ای که حرفی از این چیزها نبود، بی ادعا داستانی درخشان تعریف کرد که هنوز هم ارزش شنیده شدن دارد. مقدمه های داستان از همان اوایل چنان چیده می شود که امکان ندارد مخاطب باهوش را جذب ریزه کاری های خودش نکند، و این فقط یک مقدمه است!

آنچه قابل بیان است، این نکته است که برای سال ۱۹۹۷ این فصل افتتاحیه کاملا خلاف قبول جریان اصلی بوده است. همان اول بازی گیر نمی تواند از میدگار خارج شود و تمام چیزهای آغازین در داخل میدگار اتفاق می افتند و ساعت ها باید در شهر ماند. اصلا این که یک بازی نقش آفرینی نگذارد مخاطب اش از همان

■ قاسم نجاری

دوباره بازی کردن ...

اول در دنیای بازی از ادانه گردش کند مگر ضعیفی قابل چشم پوشی بود؟ این به دور از ادب نقش آفرینی است!

اما ببینید که سازندگان بازی چه می کنند! آنها ساعات اولیه را محدود به یک شهر می کنند چون می دانند محیط آزادانه اینجا به ضرر شناخت جزئیات ریز بازی شان است. آنها میدگار را با جزئیات مینیاتوری خلق کرده اند و حق هم دارند که نگذارند مخاطب بیرون رود. روح بازی درون شهر است و مخاطب با آن آشنا شود. کدامین بازی را الان پیدا می کنید که اینقدر به محیط خودش احترام بگذارد؟ حالا این امر نکته ای بدیهی است اما در دهه ی ۹۰ باید دید که Final Fantasy VII چه قدم بزرگی است از هر جهت.

سازندگان بازسازی توی راه این بازی هم هنوز نمی دانند که بازی را Open World بسازند یا نه اما در Final Fantasy VII اصلی میدگار آنچنان زنده و بشاش پا به عرصه ی وجود می گذارد که می توان در پیکسل به پیکسل آن این امر را حس کرد.

Final Fantasy VII بازی بزرگی است و در این مجال کوتاه فقط می شد اشاره ای که کوتاه به مقدمه ی بازی داشت و حتی نرسید به صحبت کردن از اریث و سفیروث و تیفا و اتفاقات جذابی که در ادامه ی این راه برایشان پیش می آید. Final Fantasy VII یک بازی کلاسیک به تمام معناست. عنوانی که در هر زمانی چه ۱۹۹۷ چه ۲۰۱۶ و چه سی سال بعد انجام شود باز هم تازگی و طراوت خود را از دست نخواهد داد. حتی اگر هزاران ریمیک برای آن ساخته شود، اصالت در عنوان اصلی است.



آنچه در ادامه می آید به معنای واقعی کلمه بدترین بازیهایی اند که سال گذشته منتشر شدند. این را ما نمی گوئیم، میانگین نمرات شان در سایت متاکریتیک چنین چیزی را نشان می دهد. بازیهایی که تقریباً تمام منتقدان آن ها را هو کرده اند و فقط سعی کرده اند تعداد آدمهایی که نزدیک این عناوین می شوند به صفر نزدیک تر شود.

۹ ۴۲/۱۰۰

MX vs. ATV Supercross Encore

این نسخه ی پورت شده ی عنوان MX vs. ATV Supercross از نسل هفتم برای کنسول های نسل هشتمی است که انگار مهم ترین مشکلی که داشته با کنترل بازی بوده است و دیگران مشکلات آن در این میان دیده نشده!



۱۰ ۴۳/۱۰۰

Enki

خب، این بازی گویا قر ار بوده یک تجربه ی تکرار پذیر و لذت بخش از یک بازی ترسناک باشد اما طبق آنچه منتقدان اذعان داشته اند، جز کم فروشی ای در محتوا نیست!



۷ ۳۸/۱۰۰

Godzilla

این بازی که یک سال و نیم پس از انتشارش در ژاپن، در شمال امریکا هم منتشر شد شبیه تلاشی برای ساختن یک بازی بد بر اساس یک هیولای معروف سینمایی است. به شدت خسته کننده و حوصله سر بر.



۸ ۳۸/۱۰۰

Project Root

یکی باید به این سوال جواب بدهد: یک عنوان شوتر Shoot'em up چگونه می تواند با یک ریتم آرام و با طمانینه شکل بگیرد؟ تیم سازنده حتی به الفبای قضیه هم مسلط نبوده اند... دیگر چه چیز باید گفت؟



۵ ۳۲/۱۰۰

Giana Sisters: Dream Runners

این فرنچایز روزگاری برای خودش اسم رسمی داشته و در سال ۱۹۸۷ همزمان با Super Mario Bros اولین نسخه ی آن منتشر شده است. این کلونی که از Great Giana Sisters ساخته شده اگر می خواسته پاتفرمینگ و ریسینگ را با هم در آمیزد حتی به این هدف نزدیک هم نشده است.



۶ ۳۲/۱۰۰

Zombeer

این یک تکه ی به درد نخور از زباله، باید یک عنوان تیراندازی زامبی محور می بود که با طنز همراه است اما آنچه منتقدان گفته اند چیزی است کاملاً در خلاف بزرگراه طنز!



۳ ۲۷/۱۰۰

Raven's Cry

این بازی قرن هفدهمی که حول محور حزدان دریایی ساخته شده بود، به حدی پر از باگ (در همه ی ابعاد) بود که عملاً غیر قابل بازی می نمود. ناشر بازی، تاپ ویر پس از مدتی بازی را با پیچ های جدید و تحت نام Vendetta: Curse Of Raven's Cry منتشر کرد اما گولش را نخورید، این بازی هنوز هم پد است!



۴ ۳۲/۱۰۰

Tony Hawk's Pro Skater

پس از هشت سال یک نسخه از سری بازیهای Tony Hawk منتشر می شود و چه فاجعه ای! یک بازی ۶۰ دلاری که به هیچ نمی ارزد چرا که خالی از محتواست و بازی کردنش کوچک ترین لذتی ندارد. بازی کردن این عنوان نه روی کنسول سوئی و نه روی کنسول مایکروسافت هیچ چیز به تجربه های شما اضافه نمی کند.



۱ ۱۹/۱۰۰

Alone In The Dark: Illumination

بدترین بازی سال ۲۰۱۵ متاکریتیک، این سری، مجموعه ای بود که به پدر بازیهای وحشت و بقا خوانده می شود و همین مجموعه هم انگار می خواهد به حیات این ژانر پایان دهد. این بازی هم بدترین بازی سال شد. تاسازندگان بازیهای ویدئویی متوجه شوند نباید بازی را قبل از اتمام کار ساخت منتشر کرد!



۲ ۲۱/۱۰۰

Afro Samurai 2: Revenge Of Kuma Volume One

تنها چیزی که در مورد این عنوان می تواند حجت را تمام کند این است که پس از انتشار شماره ی اول آن، شماره های دوم و سوم که قرار بود در ادامه منتشر شوند کنسل شدند. خوشبختانه دیگر روی فاجعه سامورایی افرو را نخواهیم دید!

