

پردیس گیم

ماهنامه الکترونیکی پردیس گیم

شماره ۴ - آذر ۱۳۹۵ - December 2016



نقدها

140

THOTH

Reus

Titanfall 2

Sid Meier's Civilization VI

Call of Duty Infinite Warfare

Breached

Battlefield 1

Batman New World Order

Gears Of War 4

Hitman Season 1

Shadow Warrior 2

۵ روش برای اینکه مشتاقان به بازی‌ها را بازگردانید

۷ باری که باید دشمن اصلی خود را سریع‌تر از بین می‌بردید

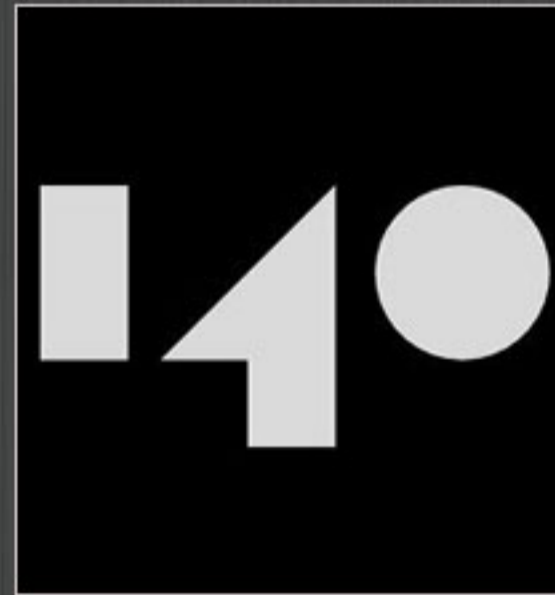
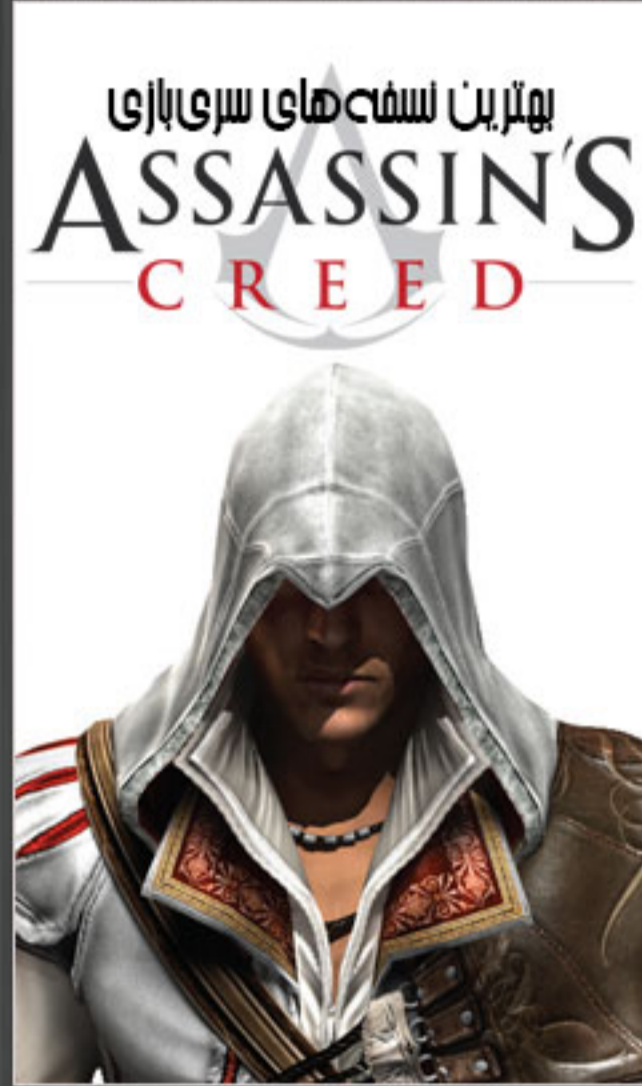
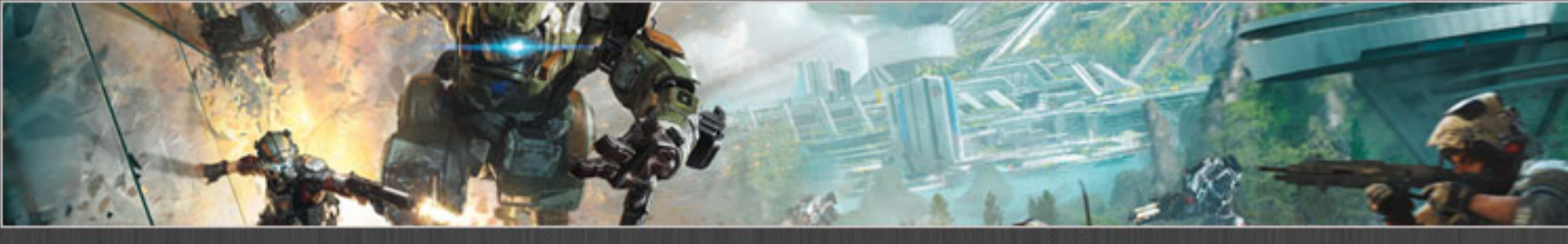
۱۴ مسئله‌ای که باعث تنفر گیمرها از یکدیگر می‌شود

چرا برای Nintendo Switch هیجان زده‌ام؟

بهترین نسخه‌های سری بازی
ASSASSIN'S
C R E E D



۱۴ مسلمان که باعث نشر خیمها از پیکر من شدند



پارسی گیم



امیر قیومی انارکی

مدیر مسئول مجله

با سلام خدمت مخاطبین مجله پردیس گیم،

اولین شماره از مجله پردیس گیم مرداد ۱۳۹۲ منتشر شد و در آن دوره تا شماره سوم پیشروی داشتیم اما به خاطر پدید آمدن مشکلاتی مجبور شدیم تا امسال که ۳ سال از اولین شماره مجله پردیس گیم می گذرد، دیگر مهمان نمایشگرهای شما نباشیم. حال این نوید را به شما مخاطبین قدیمی و جدید مجله می دهیم که بار دیگر مجله با تیمی جدید و قوی شروع به فعالیت دوباره خود کرده است و مثل گذشته محتوا متنوع و ارزشمندی را برای شما همراهان عزیز ارائه خواهیم کرد.

همچنین شما عزیزان می توانید در پایان هر شماره با ایمیل مجله تماس گرفته و انتقادات و پیشنهادات خود را برای ما ارسال کنید و مثل شماره های پیشین بخش پاسخ به سوال های شما عزیزان، تصاویر ارسالی از سیستم های گیمینگ شما و ... در مجله قرار خواهد گرفت.

مجله ای که پیش روی شماست حاصل یک ماه زحمت کادر سایت پردیس گیم برای گردآوری بهترین مطالب بازی به صورت اختصاصی برای شما می باشد، امیدواریم لذت کافی را از این مطالب ببرید.



کسری کریمی اصل

سردبیر مجله

ما امروزه، چنان با حجم عظیمی از محتوا و نشانه محاصره شده ایم که فرصت سر خازندن هم برایمان باقی نمانده، در این ریتم سریع و بی توقف گاهی اوقات تولید محتوا پوچ جلوه می کند، چرا که هر چه که امروز تولید شود، زیر تولیدات فردا گم خواهد شد و مجال نفس کشیدن هم نخواهد یافت چه رسد به خوانش و دیده شدن و غیره.

در چنین موقعیتی باید به پاساژهای زندگی پناه برد، نقاطی که در آن بشود دمی آسود و بی دغدغه روی علاقه مندی ها تمرکز کرد، هدف ما در نخستین شماره از ماهنامه پردیس گیم همچنین چیز نیست، قرار نیست محتوایی خارج از تولیدات سایت در آن قرار بگیرند، همان مطالب سایت؛ چیزهایی که شاید در گذار اینترنت از چشمان علاقه مندان پنهان مانده این بار در فرمتی که تا جای ممکن سعی شده بهتر باشد در اختیار مخاطبانی که فرصت هر روز سر زدن با سایت ها را ندارند قرار می گیرد تا به شکل متمرکز از محتوا آن بهره مند شده و بتوانند در یک بسته کامل از هر آنچه رخ داده با خبر شوند. با ماهنامه پردیس گیم شما به تمام محتوای تولید شده در یک ماه اخیر ما دسترسی خواهید یافت، امید است که مورد رضایت شما واقع شود.

صاحب امتیاز: وبسایت پردیس گیم

مدیر مسئول: امیر قیومی انارکی

سردبیر: کسری کریمی اصل

طراحی و صفحه آرایی: ابوالفضل زارع شاهی

ویراستار: ایرج لطیفی - سینا ربیعی

نویسندگان:

پرهام آفاخانی / صدرا صالحی شریعتی / محمد تقوی / علی قربانی / ایرج لطیفی /

عرفان حایری / احسان عباسی نسب / رضا دمیرچی / علی رجبی / ایمان پرهیز

کاری / احسین رضایی / علیرضا رضانی مقدم / سینا ربیعی / کسری کریمی اصل

جهت تبلیغات در ماهنامه الکترونیکی PardisGame با این ایمیل در ارتباط باشید:

Mag@PardisGame.net



پارسی گیم
PardisGame



اورجینال کی آن لائن خرید کنید. آن لائن تحویل بگیریید



فروش انواع بازی ها
و نرم افزارهای اورجینال



 PlayStation®Network

فروش انواع گیفت کارت

 XBOX LIVE  STEAM™

 Microsoft

اورجینال کی : نمایندگی رسمی فروشگاه پردیس گیم



ارسال کدهای بازی و گیفت کارت در سریع ترین زمان ممکن



+ مثل همیشه گان‌پلی و سیستم تیراندازی فوق‌العاده، غنای بصری و سطح فنی خیره‌کننده، تجربه عالی بخش چندنفره رقابتی بازی، هوش مصنوعی معقول و عالی دشمنان و کاراکترهای خودی

- ساختار کلی داستان، موسیقی، مسیر پیشرفت فرسایشی بخش Horde، مدت زمان بالا بازی در قیاس با محتوا بخصوص در اکت اول و دوم

«پلتفرم‌ها:

PC - XBOX ONE

«سبک:

Action/Shooter/Third-Person

«سازنده:

The Coalition

«ناشر:

Microsoft Studios

«تاریخ انتشار:

سه شنبه ۲۰ مهر ۹۵

11 Oct 2016



با این وجود در اکت‌های بعدی لول دیزاین بازی ارتقا پیدا می‌کند و این عدم تعادل کمتر در بازی یافت می‌شود.

اما مشکل دیگر بازی که موجب پایین‌تر رفتن "گیرز ۴" در قیاس با پیشینیان خود می‌شود، مقوله داستان است. در رابطه با داستان بحثی که شاید خیلی‌ها به آن اعتقاد داشته باشند این است که هیچگاه در "گیرز اف وار" داستان رکن اصلی نبوده است اما از دید من داستان سری گیرز، در عین سطحی بودن، تاثیر عمیقی را بر تجربه مخاطب گذاشته و این تاثیرگذار در لایه‌های عمیق‌تر داستان نفهته بوده است. Gears 4 از ۵ اکت تشکیل شده است و در دو اکت ابتدایی خود بیشتر به معرفی شخصیت‌ها و ساختار جدید جهان بازی می‌پردازد، از سلطه نیروهای کاگ تا رویدادهای پشت پرده و مرموزی که برای انسان‌ها در شرف وقوع است. دو اکت ابتدایی بازی مسیر بسیاری کندی را در داستانسرای طی می‌کند، اکت سوم ساعت‌ها شما را درگیر دنبال کردن رد مارکوس می‌کند که در موقعیت مضحک گیر افتاده است و اکت چهارم مشابه چنین جریانی را اینبار به شکلی دیگر دنبال روایت می‌کند و نهایتاً در پایان بندی بازی است که در آن ما شاهد تکامل دیرهنگام و حرف اصلی سازندگان و نوع نگاه آنها به جهان جدید بازی می‌شویم، پایانی که نوید نسخه‌های جدیدی را می‌دهد اما به واقع با مرور رویدادهای داستانی از خود می‌پرسیم آیا از نسخه چهارم صرفاً توقع یک مقدمه بر رویدادهای اصلی را داشتیم؟

به طور کلی اگر بخواهیم بخش تکنفره داستانی "گیرز ۴" را مورد قضاوت قرار دهیم، می‌توان از آن به عنوان تجربه‌ای قوی و ارزشمند نام برد که یک سطح از یک تجربه کامل عقب‌تر است و دلیل اصلی این فقدان، فقر داستان بازی و در نیامدن روابط کاراکترها و حتی طنز بازی است و این موضوع تاثیر منفی را بر روند کلی بازی و گیم‌پلی گذاشته است.

به مانند سه گانه اول کاملاً واضح است که کسانی پشت ساخت اثر قرار دارند که دانش کافی و دید درستی را نسبت به یک بازی شوتر داشته‌اند. بازی تعامل مناسبی بین یک بازی اکشن جدی و یک تجربه بزنبهادر سطحی را برقرار کرده است و این تعادل همیشه عامل غنای گیم‌پلی گیرز اف وار بوده است.

یکی از نکاتی که حتی فراتر از سه‌گانه قبلی به بازی حسی باشکوه را داده، تلاقی کم نظیر عناصر بصری و گرافیکی با گیم‌پلی است. سطح گرافیک تکنیکی بازی بسیار بالا می‌باشد اما در کنار آن سازندگان برخی از ویژگی‌های آب و هوایی نظیر طوفان، بارش باران و ... را نیز به زیبایی هر چه تمام‌تر طراحی کرده‌اند و نکته‌ای که ارزش این زیبایی را دو چندان می‌کند، تلاقی آن با گیم‌پلی است. تجربه بازی تحت فشار قابل لمس و دیوانه‌کننده طوفان به طور چشمگیری متفاوت و جذاب است و به جز برخی موارد معدود نظیر "تومبریدر" های اخیر کمتر اثری در ارائه چنین هبستگی بین گرافیک و گیم‌پلی موفق بوده است.

به طور کلی جزئیات گیم‌پلی بازی و عناصر فنی و بصری در بالاترین سطح یک عنوان کنسولی قرار دارد اما ساختاری که این جزئیات باید در آن قرار گیرد، به پختگی نسخه‌های پیشین نیست و سازنده در طراحی لول دیزاین بازی تعادل کافی را بین تجربه تکنفره و Co-op ایجاد نکرده است. به طور مثال دو اکت ابتدایی بازی کاملاً نبردهای رباتیک را به تصویر می‌کشد، شبیه به چیزی که در Black Ops III شاهد آن بودیم و به وفور شاهد صحنه‌هایی هستیم که باید دشمنان تکراری بازی را از بین ببریم و از قضا مدت زمان این دو اکت در حالت تکنفره بسیار بالا بود. در زمان تجربه برخی از بخش‌ها و مراحل بازی کاملاً می‌توان احساس کرد که تجربه مطلوب، مدیون بازی بصورت Co-op و دو نفره است در غیر این صورت برخی از مراحل نظیر همین اکت اول و دوم بیش از حد طولانی و کش‌دار می‌شوند.

حاصل افکار، فانتزی‌ها و روحیات منحصر بفرد یکی از خاص‌ترین بازی‌سازان صنعت، سری بازی بود که تک تک اجزای آن در جای درست و مناسب قرار داشت، سری که مفهوم استاندارد بودن را در عین مدرن شدن ارائه داد، کلیف بی با GeOW به هر آنچه در ذهن داشت و حقیقتاً می‌شد ارائه داد رسید و پس از پایان سه‌گانه، از اپیک گیمز رخت بست و برای همیشه با GeOW خداحافظی کرد، حال پس از چندین سال بار دیگر سری GeOW در قالب نسخه‌ای اصلی و شماره دار بازگشته است، آنهم توسط کسانی که سال‌ها زیر دست کلیف بی آموزش دیده و ورزیده شدند و اکنون فرصت ارائه ایده‌های اجرا نشده در سه‌گانه اول را پیدا کرده‌اند. "گیرز ۴" اثری بزرگ و قابل احترام است که می‌خواهد در سه زمینه تجربه بصری، جنبه‌های آنلاین و بخش داستانی داشته‌های فراوانی را رو کند.

قائدتا پس از نقطه پایان نسخه اول و نابودی کامل لوکاست‌ها، انتظار پایان GeOW را داشتیم و حال که مجموعه آن هم با یک نسخه شماره‌دار ادامه پیدا کرده، مشتاق دریافت یک نگاه جدید و درست برای ادامه آن هستیم. برای ارائه این نگاه نو، سازنده خط داستانی بازی را سال‌ها پس از رویداد های سه‌گانه اول برده است. دیگر خبری از قهرمان کاریزماتیک سه‌گانه اول یعنی "مارکوس فینیکس" به عنوان شخصیت اصلی نیست و ما اینبار نقش فرزند او یعنی "جی دی فینیکس" را بر عهده داریم که طبق سنت همیشگی سری چند همراه و کاراکتر مکمل نیز در کنارش هستند.

نکته مثبتی که تجربه گیرز اف وار را از آغاز تا ثانیه پایانی سروپا و قبقراق نگه می‌دارد، حفظ برگ برنده همیشگی این سری یعنی گیم‌پلی استاندارد و جذاب است. از لحاظ سیستم تیراندازی و تجربه گان‌پلی، طراحی اسلحه‌ها، طراحی دشمنان و سطح فنی و بصری بازی، Gears Of War 4 یکی از بهترین و خوش‌ساخت‌ترین تجربیاتی است که در طول نسل هشتم در سبک تیراندازی دیده‌ایم.





GEARS OF WAR 4

اما بگذارید از بخش داستانی فاصله بگیریم و به سراغ بخش‌های آنلاین محور بازی برویم یعنی بخش چندنفره رقابتی که Versus نام دارد و دیگری بخش زیبای Horde؛ همواره در یک بازی در سبک تیراندازی، دور رکن اصلی ایجاد یک تجربه آنلاین خوب داشتن مپ‌های مناسب و حالت‌های آنلاین متنوع و قوی است. از قضا این دو بخش در "گیرز ۴" به بهترین شکل ممکن ارائه شده‌اند. تقریباً می‌توان گفت تمامی مپ‌های بازی با حفظ بار استراتژی و عمق خود، کاملاً در راستای ارتقا لذت بازی و گیم‌پلی طراحی شده‌اند. مدها و حالت‌های مختلف بخش آنلاین نیز از لحاظ طراحی عمدتاً همان حالت‌های کلاسیک هستند که تنوع و جذابیت کافی را به گیم‌پلی می‌بخشند. زمانی که یک بازی دور رکن اصلی یک بخش چندنفره خوب را درون خود دارد، نوبت به اجزای اصلی این ارکان یعنی جزئیاتی نظیر سیستم تیراندازی، سطح فنی، گان‌پلی و ... می‌رسد که این جزئیات به مانند نگینی درخشان در سرتاسر بازی خودنمایی می‌کنند. بدین ترتیب از بخش چندنفره رقابتی "گیرز ۴" می‌توان به عنوان یکی از برترین تجربیات آنلاین نسل جاری نام برد.



"۴ Gears Of War یکی از بهترین و خوشساخت‌ترین تجربیاتی است که در طول نسل هشتم در سبک تیراندازی دیده‌ایم."



"پس از دو اکت ابتدایی "گیرز ۴" همان چیزی می‌شود که انتظارش را داشتیم"

دیگر بخش آنلاین بازی نیز Horde می‌باشد. این بخش بر مبنای حالت کلاسیک دفاع از یک مقر طراحی شده است و شما باید از موج‌ها (Wave) های مختلفی که به سمت شما می‌آیند دفاع کنید. جزئیات و امکانات و طراحی مپ این بخش عالی است اما متأسفانه مشکل آن کارگردانی نامناسب می‌باشد. در درجه اول نوع بالانس درجه سختی موج‌ها غیرمنطقی و زمین‌ساز روند فرسایشی است. به طور مثال از موج اول تا نهم روند بسیار تکراری و آسان است، موج دهم ناگهان سخت می‌شود، بار دیگر از موج یازدهم تا نوزدهم روندی تکراری و راحت و موج ۲۰ بسیار سخت؛ نکته این است گذراندن همین ۲۰ موج زمان بسیار زیادی را از شما می‌گیرد در حالی که اگر روند ارتقا درجه سختی سریع‌تر بود به مراتب این بخش بیشتر به پتانسیل‌های دست می‌یافت.



بازبینی تصویری:



"در نیامدن رابطه بین شخصیت‌ها یکی از مشکلات اصلی بازی است، نکته‌ای که موجب آسیب زدن این مشکل به کلیت داستان می‌شود این است که تقریباً نیمی از بازی شما باید به دنبال اهدافی باشید که به دلیل تعلق خاطر شخصیت‌ها به هم به سمت آن می‌روند. همان سناریو قدیمی به دنبال پدر که در این نسخه به دنبال مادر نیز به آن اضافه شده است"



به لطف اسلحه‌های فوق‌العاده، کماکان تجربه گیم‌پلی بازی خونین و هیجان انگیز است!



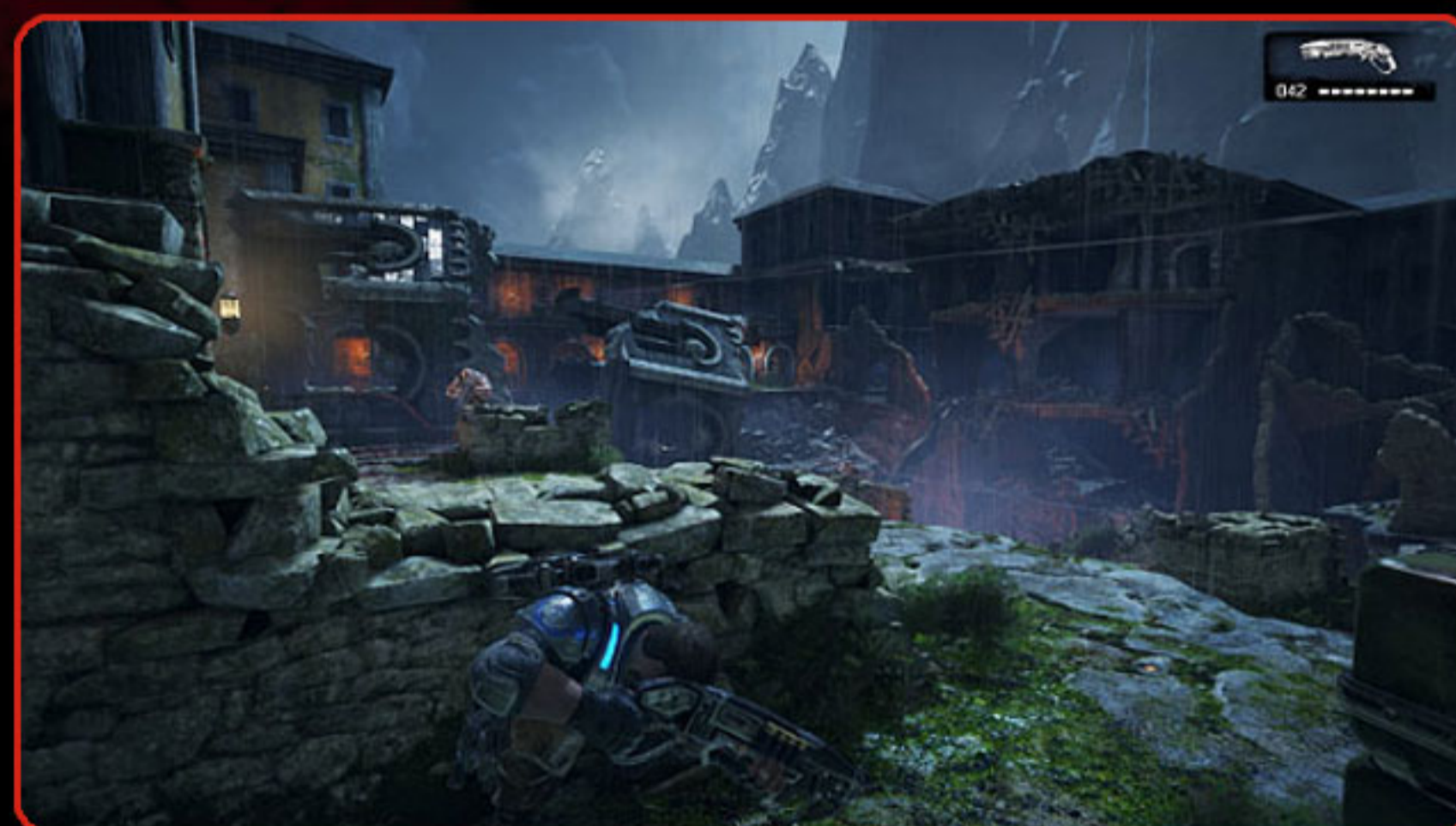
طراحی دشمنان بازی به مانند نسخه‌های پیشین قابل تحسین است



گرافیک بازی در کاتسین‌ها از پیش رندر شده است و کیفیت بالاتری در قیاس با گیم‌پلی دارد. با این وجود در هر دو بخش ارزش‌های بصری بازی قابل ستایش می‌باشد.



از تجربه فوق‌العاده موتورسواری بگذریم، چنین جلوه‌های بصری کم نظیری در سراسر بازی وجود دارد.



"گیرز اف وار" همواره در زمینه سیستم کاورگیری بهترین بوده است و این برتری را در نسخه چهارم نیز حفظ کرده است.



اسلحه‌های متنوع و جذاب بازی که یکی از نقاط قوت این نسخه محسوب می‌شوند.

سخن آخر

یکی از بزرگترین چالش‌ها برای شرکت‌های مختلف احیای یک سری بازی توسط سازندگانی جدید است، چنین چالشی را در نسل قبل مایکروسافت با سری Halo تجربه کرد و خروجی آن بازی موفق HALO 4 شد که البته رگه‌های معنوی و حس عمیق سه‌گانه اول کمتر در آن مشاهده می‌شد. حال در نسل جدید همان شرایط برای سری Gears Of War در حال تکرار است و باز هم به طور کامل شاهد همان چرخه Halo هستیم، یعنی ظاهری قوی و منجسم اما لایه‌های عمیق‌تری که در پس از این ظاهر دیگر وجود ندارد. با تمامی این اوصاف، "گیرز اف وار" بی شک در زمره آثار برتر سبک خود در نسل هشتم قرار دارد و با یک بخش داستانی طولانی و متنوع و بخش آنلاینی قوی و منسجم می‌تواند ساعت‌ها شما را سرگرم کند.



+ بهینه‌سازی بسیار خوب بر روی PC و کنسول‌ها ، گرافیک زیبا ، گیم‌پلی به شدت چالش برانگیز ، موسیقی‌های عالی

- داستان بازی در حد نسخه قبلی نیست ، مراحل با وجود تولید شدن به صورت رندوم، تکراری به نظر می‌رسند

«پلتفرم‌ها :

PC - XBOX ONE - PS4

«سبک :

Action

«سازنده :

Devolver Digital

«ناشر :

Flying wild hog

«تاریخ انتشار :

پنجشنبه ۲۲ مهر ۹۵

13 Oct 2016



"نقد این بازی براساس نسخه ارسالی ناشر برای وبسایت پردیس گیم نوشته شده است"

نسخه ریپوت شده Shadow Warrior که در سال ۲۰۱۳ عرضه شد، یک سورپرایز به تمام معنا بود. بازی توسط استودیوی مستقل و تازه کار Flying Wild Hog ساخته شده ولی به طرز شگفت آوری فوق‌العاده بود. بنابر این بعید نبود که شاهد دنباله‌ای بر آن باشیم. حالا نسخه دوم این سری ریپوت شده نیز عرضه شده است؛ اثری که نسبت به نسخه اول تغییرات بسیاری را به خودش دیده و این تغییرات باعث شده‌اند تا با یکی از بهترین عناوین امسال سروکار داشته باشیم.

کسانی که Shadow Warrior ۱ را بازی کرده باشند، بهتر از هر کس دیگری با داستان بازی آشنایی دارند. در نسخه اول شاهد بودیم که Lo Wang (شخصیت اصلی سری) توانست شیاطین را نابود کرده و صلح را به Shadow Realm بازگرداند، ولی بهایی را برای این کار پرداخت و این عمل او نیز باعث شد تا دنیای انسانها و Shadow Realm با هم تلفیق شوند. وقایع نسخه دوم ۵ سال بعد از نسخه اصلی رخ می‌دهد. تلفیق دنیاها باعث شده تا انسان‌ها و شیاطین در یک دنیای واحد و در کنار هم قرار بگیرند. Lo Wang نیز به یک مزدور تبدیل شده و برای گروه‌های یاکوزا کار می‌کند تا این که یکی از کارهای ساده‌اش به بدترین شکل ممکن پیش می‌رود. در کل داستان نسخه جدید جالب توجه است ولی متاسفانه به خوبی SW۱ نیست و ممکن است برای کسانی که نسخه قبلی را انجام نده‌اند و از وقایع آن اطلاع ندارند، کمی نامفهوم به نظر برسد. هرچند خوشبختانه فاکتور طنز داستان بازی همانند نسخه اول در سطح خوبی قرار دارد.

اگر نسخه قبلی را انجام داده باشید، محال است که Hoji را به یاد نیاورید.

شیطانی که از همان اوایل بازی به شما ملحق می‌شد و صحبت هایش با Wang از خنده دارترین و جالب‌ترین صحنه های بازی محسوب می‌شدند. حالا در غیاب او، این وظیفه به کارکتری به نام Kamiko محول شده است. بنابر اتفاقاتی که داخل داستان بازی می‌افتد، کامیکو در تمام بازی همراه Wang خواهد بود ولی متاسفانه با این که کامیکو و بحث‌هایش با Wang جزو بخش‌های خوب بازی هستند؛ جای خالی هوجی و متلک هایش واقعا احساس می‌شود و کامیکو آن جذابیتی که هوجی در نسخه قبلی داشت را ندارد. اگر نسخه قبلی را انجام داده باشید، محال است که Hoji را به یاد نیاورید. شیطانی که از همان اوایل بازی به شما ملحق می‌شد و صحبت هایش با Wang از خنده دارترین و جالب‌ترین صحنه های بازی محسوب می‌شدند. حالا در غیاب او، این وظیفه به کارکتری به نام Kamiko محول شده است. بنابر اتفاقاتی که داخل داستان بازی می‌افتد، کامیکو در تمام بازی همراه Wang خواهد بود ولی متاسفانه با این که کامیکو و بحث‌هایش با Wang جزو بخش های خوب بازی هستند؛ جای خالی هوجی و متلک هایش واقعا احساس می‌شود و کامیکو آن جذابیتی که هوجی در نسخه قبلی داشت را ندارد.

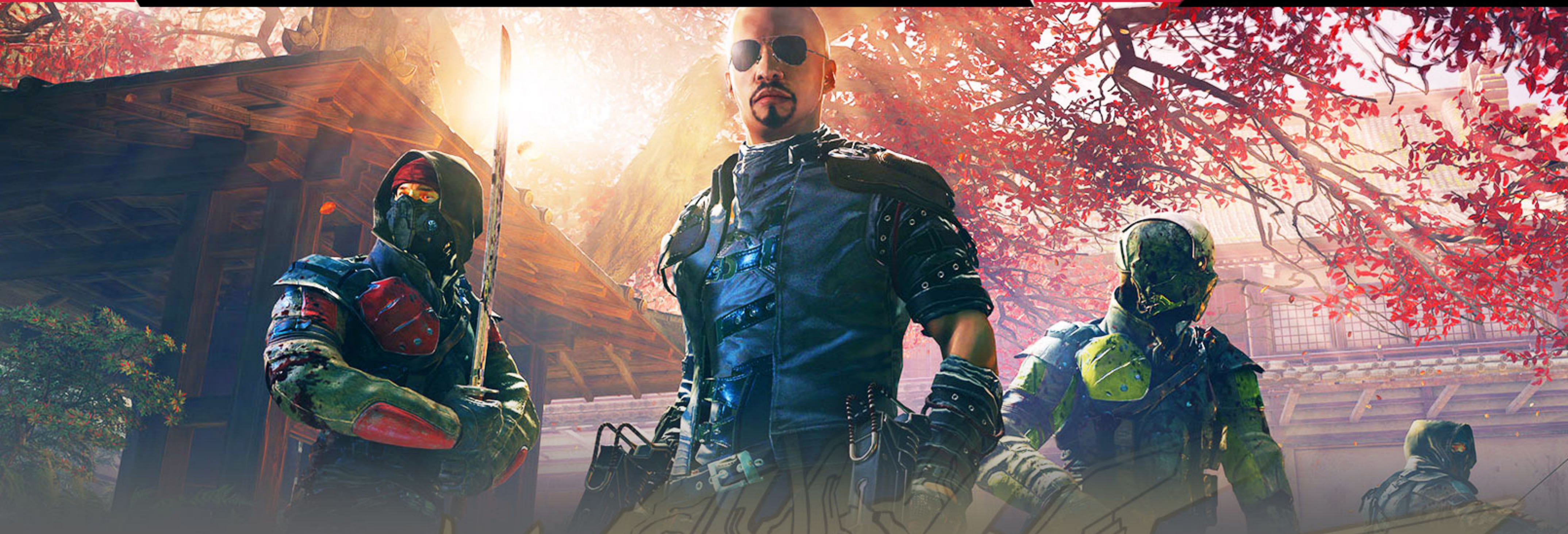
با وجود استفاده از یک انجین مستقل، بازی از لحاظ گرافیکی بسیار زیباست و محال است که مناظر بازی (از جنگل‌های وسیع گرفته تا شهرهایی پر از چراغ‌های نئون) شما را تحت تاثیر قرار ندهند. علاوه بر ارتقای گرافیکی، افکت‌های جدیدی مثل بارش باران یا تغییر رنگ انتهای لوله ی اسلحه‌ها بر اثر شلیک‌های پی در پی نیز به بازی اضافه شده‌اند.

ولی نکته جالب اینجاست که با وجود چنین گرافیکی، بازی در زمینه بهینه سازی به‌شدت می‌درخشد و نسبت به برخی عناوین پر هزینه در سطح بسیار بهتری قرار دارد. پس اگر سیستم پیشرفته‌ای ندارید نگران نباشید! چون به راحتی می‌توانید با پایین آوردن تنظیمات گرافیکی بازی، آنرا اجرا کنید. این مورد باعث می‌شود تا گرافیک بازی به شدت پایین بیاید؛ ولی چرا وقتی که Shadow Warrior ۲ یکی از سرگرم‌کننده‌ترین گیم‌پلی‌های این نسل را دارد و به همین خاطر نیز شناخته می‌شود، کسی باید آن را فقط به خاطر گرافیک بازی کند؟

گیم پلی بازی به شدت دیوانه‌وارتر و جذاب‌تر از نسخه قبلی است و شاید بارها برایتان پیش بیاید که از شدت هیجان تا مرز فریاد کشیدن پیش بروید! در هر مبارزه انواع مختلفی از دشمنان به صورت Serious Sam وار بر سرتان می‌ریزند و شما هم توسط اسلحه های بسیار متنوع بازی، آنها را قلع و قمع می‌کنید. علاوه بر اسلحه‌های نسخه قبلی مثل Revolver، PDW، شاتگان و شمشیر، اسلحه‌های جدید و بسیاری نیز به بازی اضافه شده‌اند. از یک کمان تیر اندازی و اسلحه‌های پلاسمايي گرفته تا Ulakها (همان خنجرهای Riddick) و گل سرسبد اسلحه‌های بازی یعنی اره برقی Warrsaw که چیزی مشابه اره برقی موجود در بازی DOOM است و اره کردن دشمنان با آن، لذت به شدت وصف ناپذیری دارد.

ولی با این حال گیم پلی بازی نسبت به بازی قبل دچار تغییرات بسیاری شده و این تغییرات ممکن است به مذاق همه خوش نیاید. این تغییرات همان اضافه شدن عناصر جدیدی مثل ویژگی Co-Op، ماموریت‌های جانبی، جمع آوری لوت و جهان باز شدن مراحل هستند.





مراحل بازی دیگر حالت خطی ندارند و بازیکن می‌تواند تعداد زیادی از ماموریت‌های فرعی را در کنار ماموریت‌های اصلی قبول کرده، تقریباً در هر زمانی در حین آنها به Hub اصلی بازی تلپورت کند و حتی آنها را به صورت تک نفره یا Co-Op تا چهار نفر، به انجام برساند. با وارد شدن به بخش Co-Op، می‌توانید بلافاصله وارد بازی شوید و نیازی به منتظر ماندن در لابی وجود ندارد. علاوه بر این، بازی به صورت اتوماتیک و بالانس شده‌ای، درجه سختی بازی را نسبت به تعداد بازیکن‌ها تنظیم می‌کند.

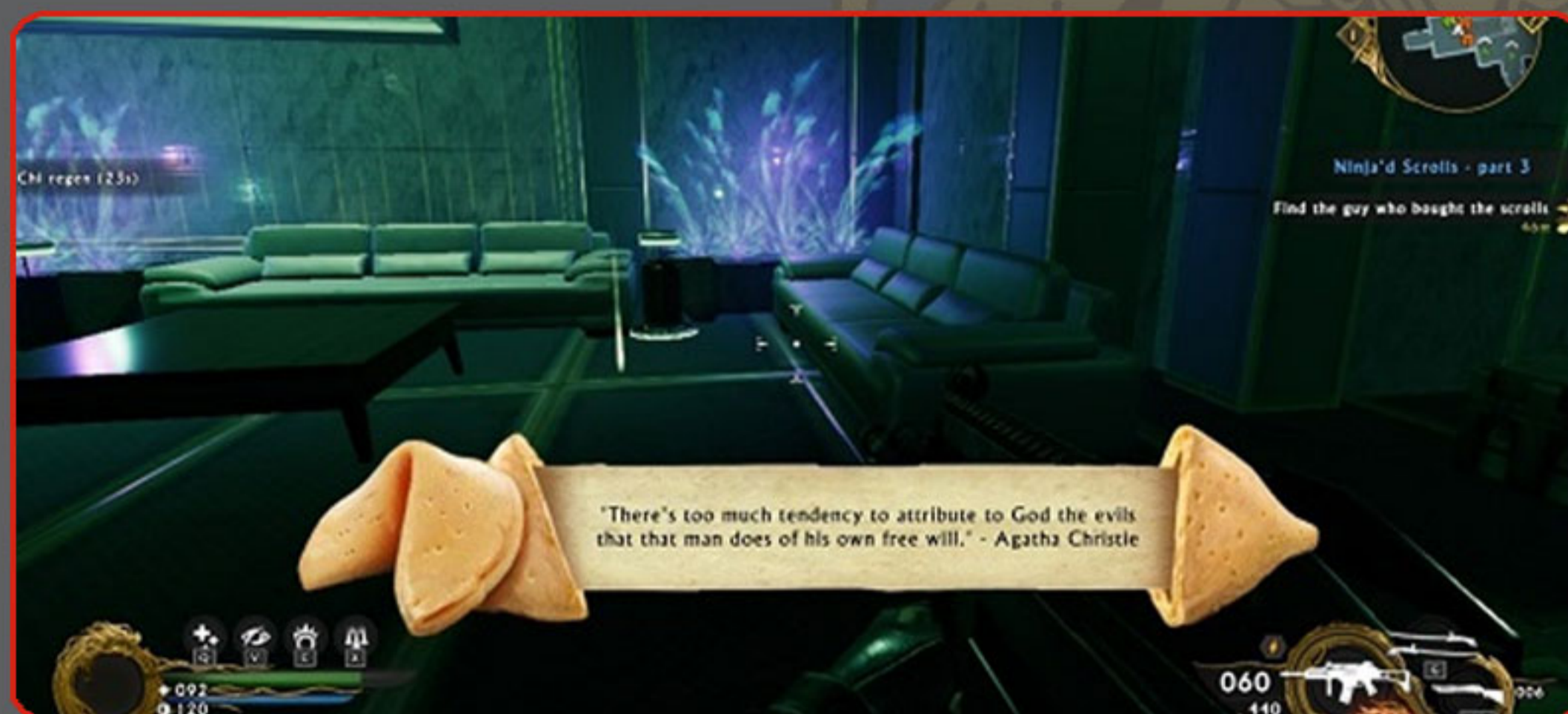
جهان باز شدن مراحل شاید از نظر عده‌ای نکته‌ای منفی محسوب شود ولی باعث شده تا بتوانید در شرایط بحرانی، سریعاً از دست دشمنان فرار کنید یا برای حمله به آنها نقشه‌کشی کنید. شما می‌توانید خود را مخفی کنید و سپس از پشت سر به دشمنان حمله کنید، می‌توانید آنها را از راه دور مورد هدف قرار دهید یا این که می‌توانید مستقیماً به سمت آنها بروید و یک آتش بازی حسابی راه بیندازید. علاوه بر این مورد، طراحی مراحل، جای گیری دشمنان و هدف‌های مراحل و همچنین نوع‌های دشمنان موجود در هر مرحله به صورت رندوم انجام می‌شوند و باعث می‌شوند که با هر بار شروع مجدد، با شکل متفاوتی از مراحل روبرو شوید. هرچند که با این وجود، مراحل باز هم تکراری به نظر می‌رسند.



"Who Wants Some Wang?"



"با بخش Photo Mode و فیلترهای متنوعش می‌توانید تصاویر فوق‌العاده زیبایی را به ثبت برسانید."



"جملات موجود در Fortune Cookie ها این بار علاوه بر جملات طنز، شامل جملاتی از افراد مشهور مثل آگاتا کریستی (نویسنده سری داستان‌های پوآرو) نیز می‌شوند."



"یکی از اسلحه‌های خفن بازی!"



و اما آخرین تغییر، اضافه شدن مقادیر بسیاری از لوت به بازی (چیزی همانند Borderlands) است. Shadow Warrior 2 پر است از گنجینه‌های مختلفی که می‌توانید با قرار دادن آنها روی اسلحه‌هایتان، فاکتورهای خاصی مثل سرعت تعویض خشاب یا میزان ضربه وارده را بهبود بخشید، قابلیت‌های جدیدی مثل شلیک‌های دو گلوله‌ای یا تبدیل کردن دشمن به خرگوش را برای آنها فعال کنید و حتی حملاتی مبنی بر عناصر طبیعی (مثلا آتش و یخ) به آنها اضافه کنید. هرچند این سیستم ممکن است به مذاق یک سری از گیمرها و بعضی طرفداران نسخه اول خوش نیاید. حالا وقتش است که به سراغ همان دشمنانی که باید سلاخی شوند برویم! تنوع دشمنان نسبت به نسخه قبلی واقعا بیشتر است و در طول مراحل ابتدایی بازی، به طور مداوم دشمنان جدیدی به روند آن اضافه می‌شوند (از شیاطین معمولی گرفته تا نیروهای یاکوزا و ابر سربازهای Orochi Zilla) که باید برای نابودی آنها از استراتژی‌های مختلفی استفاده کرد. خوشبختانه دشمنان در نسخه جدید از هوش مصنوعی بهتری بهره برده و حتی در مواردی از حرکات جدیدی مثل لگد زدن بهره می‌برند یا از قابلیت‌های عناصر طبیعی استفاده می‌کنند؛ مثلا ممکن است حملات مبنی بر آتش روی یک سری از دشمنان عمل نکنند یا این که نتوان توسط اسلحه‌های سرد به آنها آسیب رساند. این موارد باعث می‌شوند تا نتوانید فقط روی استفاده از یک روش مبارزه حساب کنید و از تمام اسلحه‌هایتان استفاده کنید. در نهایت، در بحث صداگذاری انصافا سازندگان سنگ تمام گذاشته‌اند. علاوه بر موسیقی‌های بازسازی شده‌ی نسخه اول، اینبار و مخصوصا در جریان مبارزات شاهد موسیقی‌های بیشتری نسبت به نسخه قبلی هستیم که سبک‌های مختلفی نیز دارند. حتی در اقدامی جالب، آقای Stan Bush (خواننده موسیقی You Got The Touch در انیمیشن سینمایی Transformers که به شخصه اعتقاد دارم بهترین موسیقی در این بازی است) چند ترک موسیقی انحصاری و ریمیکس شده را برای این عنوان ساخته است که به شدت حال و هوای دهه هشتادی‌ای دارند و جزو موسیقی‌های عالی بازی به شمار می‌روند.

سخن آخر

Shadow Warrior 2 فوق العاده است. بعضی از ویژگی‌های جدید بازی ممکن است همه را راضی نکند، ولی بازی همچنان یک شوتر سریع و چالش برانگیز می‌باشد و از این لحاظ در کنار عناوینی مثل DOOM قرار می‌گیرد. اگر از طرفداران نسخه اول هستید یا این که به دنبال یک بازی شوتر اول شخص پر هرج و مرج و سرگرم‌کننده می‌گردید که چه در هنگام بازی تک نفره و چه در بخش چند نفره جذاب باشد، نباید به هیچ وجه تجربه Shadow Warrior 2 را از دست بدهید.





سختی درست و به جا ، طراحی عالی مراحل ، گول آخر های جذاب ، موسیقی عالی ، خلاقانه و پیشرو بودن ایده و کلیت بازی +

به شدت کوتاه -

«پلتفرم ها :

PC - PS4

«سبک :

2D/Action/Platformer

«سازنده :

Jeppe Carlsen

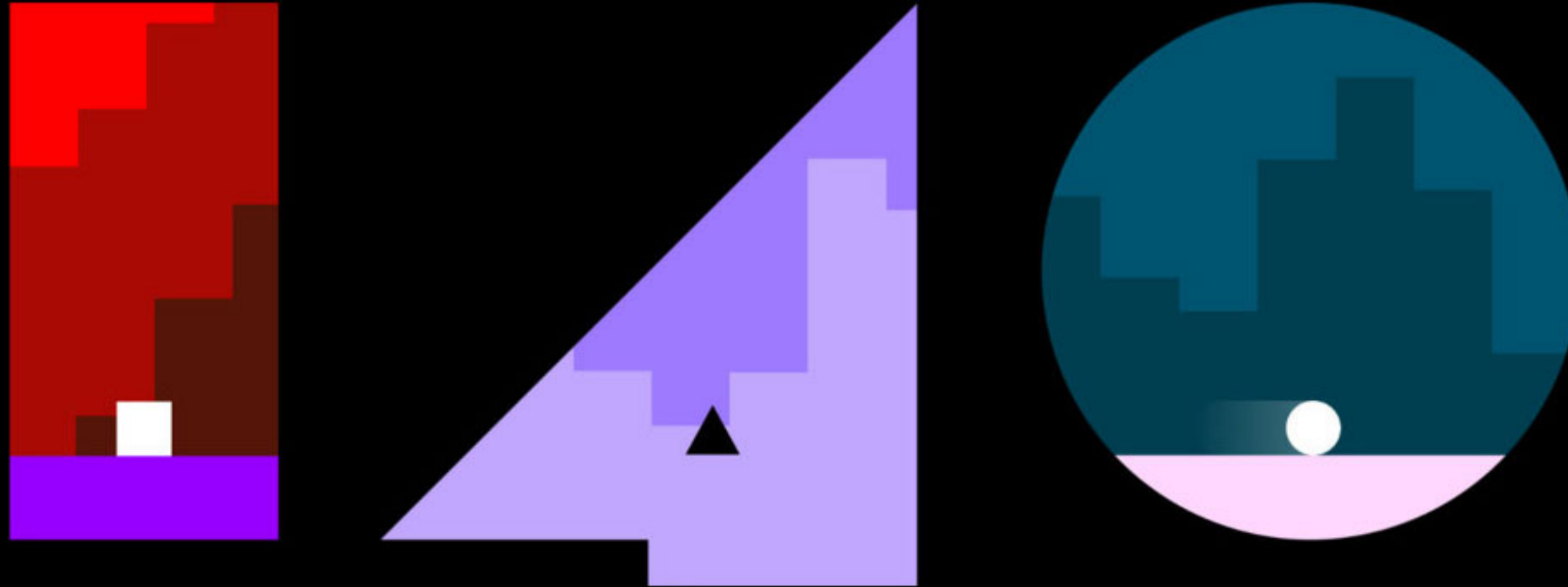
«ناشر :

Jeppe Carlsen

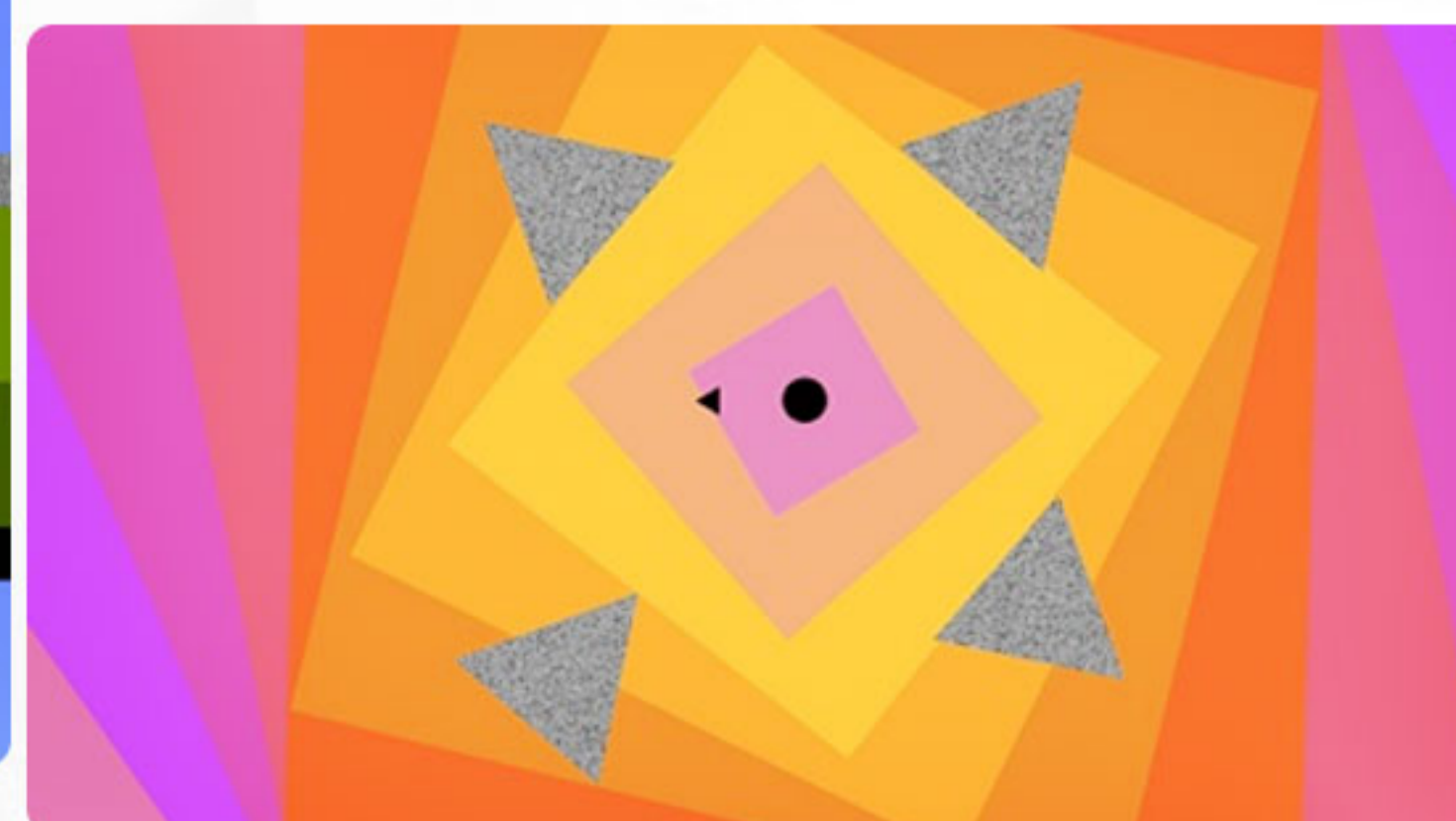
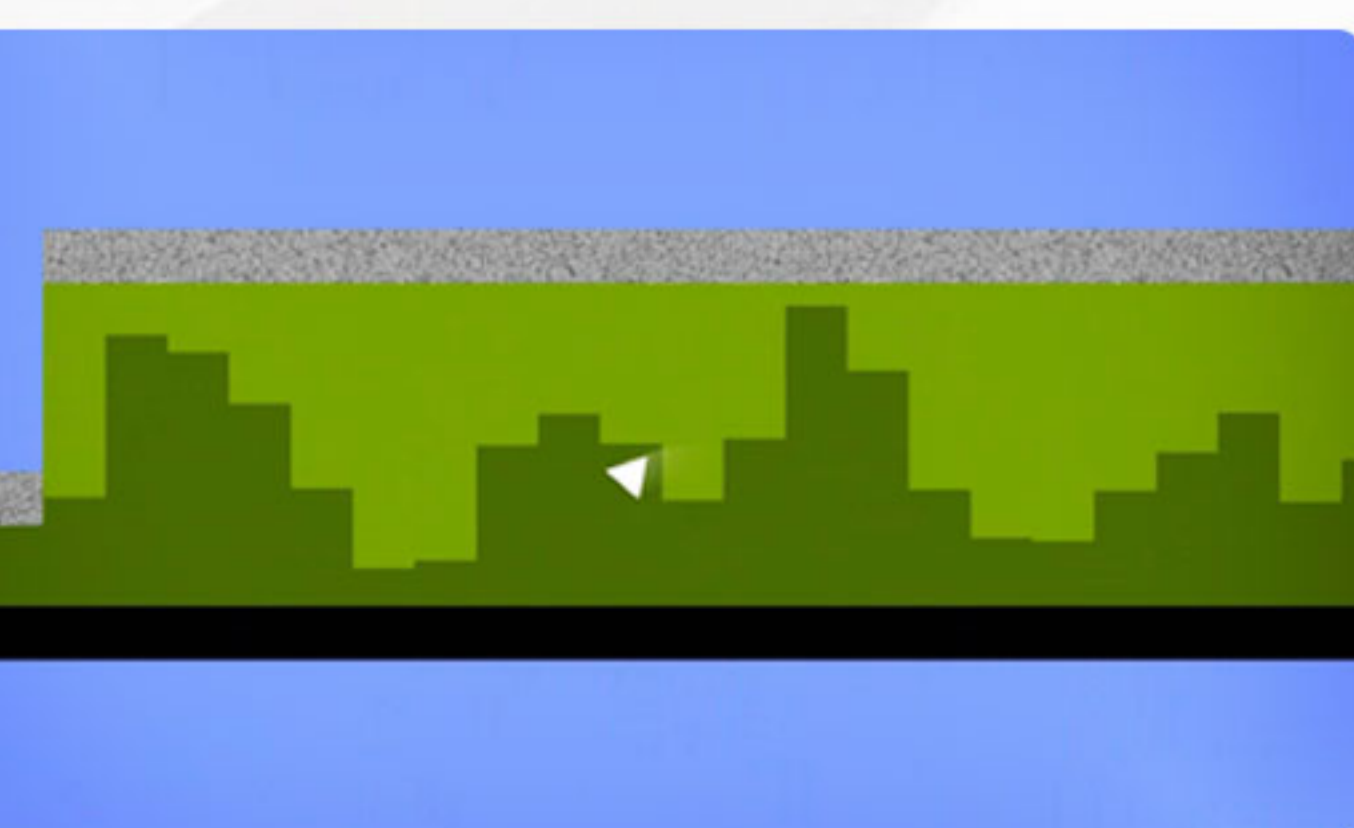
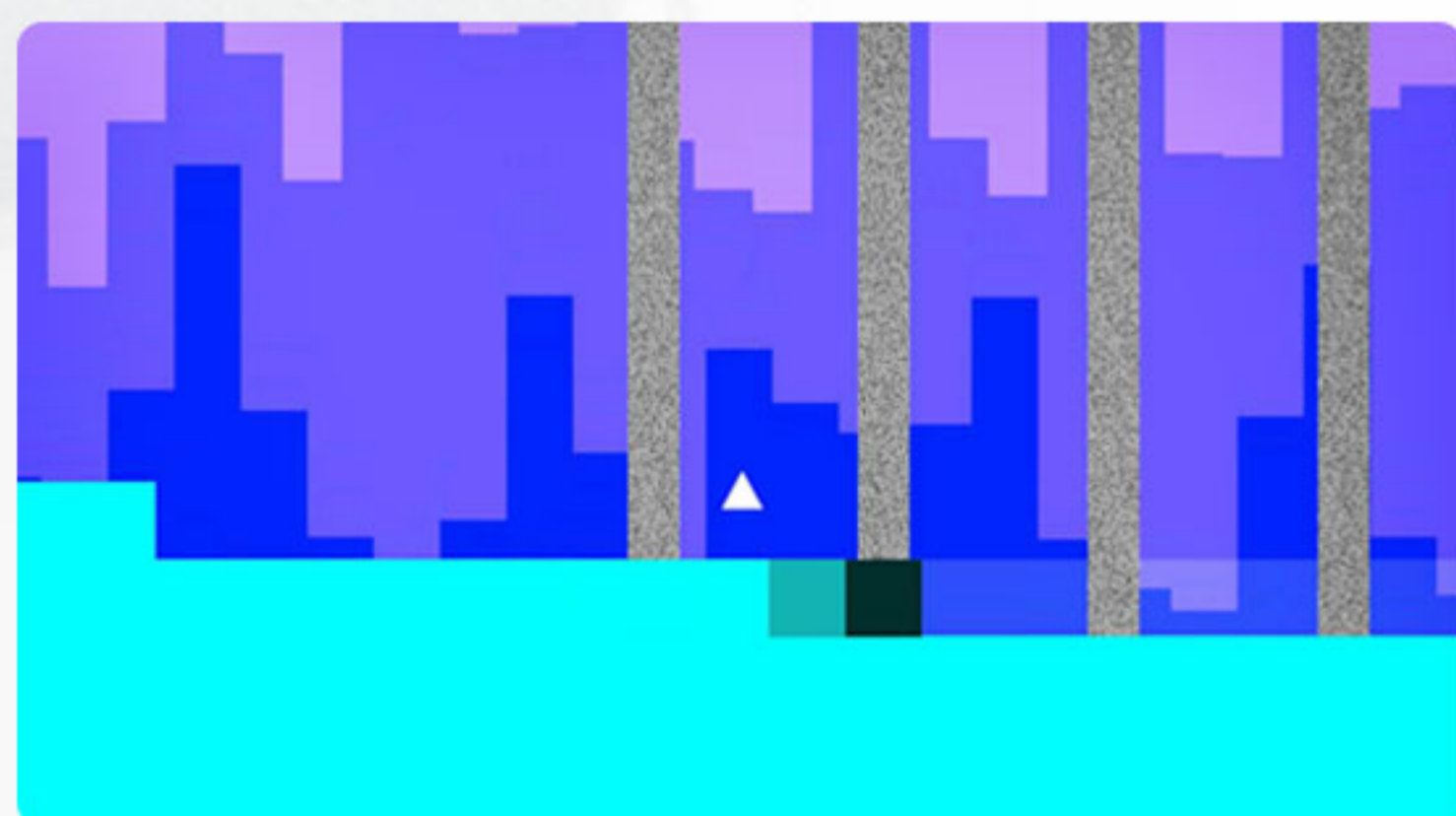
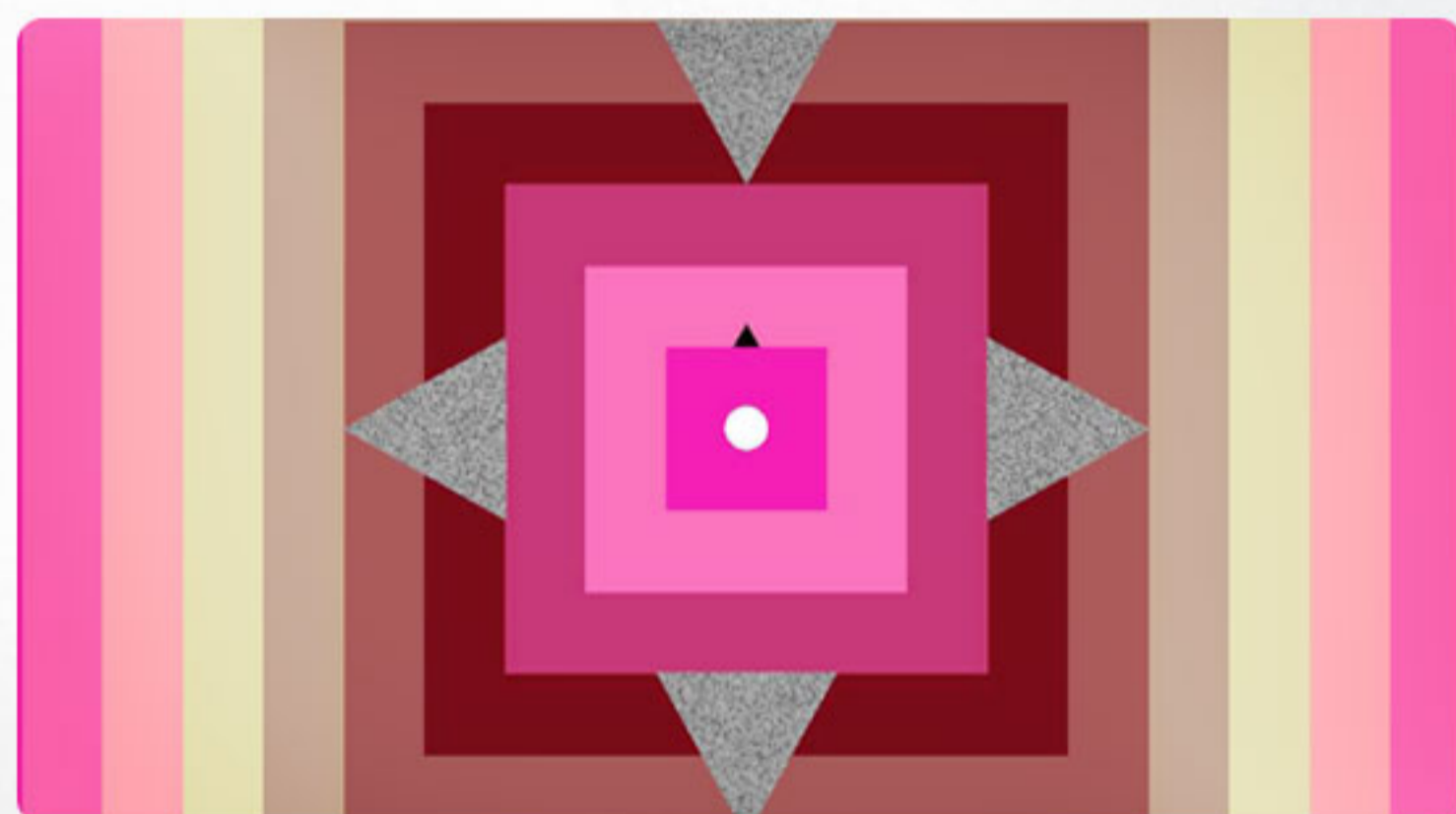
«تاریخ انتشار :

سه شنبه ۱۶ شهریور ۹۵

6 Sep 2016



"نقد این بازی براساس نسخه ارسالی ناشر برای وبسایت پردیس گیم نوشته شده است"



۱۴۰ شما را شگفت زده می کند، درست در دوره ای که بازی های بزرگ به شکل مسخره ای خالی از چالش شده اند و چیزی به اسم گول آخر یا باس فایت ندارند، می آید و خلاقیت را به نهایتش می رساند و در پایان هر یک از مراحلش باس فایتی قرار می دهد و چالش را به نهایتش می رساند، باس فایت ها در زمین دیگری انجام می شود اما قوائد بازی هنوز هم یکسان است، بر مبنای ریتم گوش به زنگ باشید و سریع واکنش نشان بدهید.

نکته جالب بازی سیستم چک پوینت درست و سریعی است که سازنده در بازی تهیه کرده و سبب شده ریتم و تجربه ما مختل نشود!

حرف از ریتم و موسیقی شد نباید از کاری که Jakob Schmid دوست دوران دانشجویی و همکار دوران بزرگسالی جناب کارلسن در استودیو Playdead انجام داده گذشت، کسی که تمام اصوات موجود در بازی را کار کرده و موسیقی بازی را تا مدت ها پس از انجامش احتمالاً زیر لب زمزمه خواهید کرد!

هنگامی که بازی به پایان می رسد ناگهان برگ برنده آخرش و چیزی که به احتمال بسیار زیاد در آینده دستمایه بازیسازان بسیاری قرار خواهد گرفت را رو می کند، بخشی به نام آینه و میروور که درش همه قواعد پلتفرمر معکوس اجرا می شوند، این بار بدون چک پوینت و باز هم سختگیرانه تر!

سخن آخر

به عنوان یک پروژه کوچکی که با انجین یونیتی در اوغات فراغت ساخته شده، ۱۴۰ اثریست بی نظیر و میزان پرداخت و طراحی مراحل بازی فرسنگ ها از بسیاری آثار مشابه در ژانر جلوتر است و احتمال خیلی زیاد در آینده شاهد موج بزرگی از تاثیرات ۱۴۰ بر عناوین آینده خواهیم بود.

Sound Shapes را یادتان هست؟ بازی مستقلی که در میان آن همه اسامی بزرگی که در زمان عرضه کنسول شکست خورده PS Vita منتشر شدند، آمد و همگان را سورپرایز کرد. Limbo را چه طور؟ مگر می شود ماجرا آن پسرک خاموش را در آن جهنم تاریک فراموش کنیم.

حالا فرض کنیم کارگردان گیم پلی لیمبو یعنی شخص Jeppe Carlsen در ساعات فراغتش در استودیو Playdead بیاید و شیفتگی اش از Sound Shapes را با ساخت اثری کوتاه و مستقل شبیه به این بازی نشانمان بدهد، نتیجه چنین حرکت به غایت مومنانه ای می شود چیزی به نام ۱۴۰!

۱۴۰ دقیقاً شالوده اش روی "ساندشیپس" بنا شده، یک پلتفرم ۲ بعدی بر مبنای موسیقی با ساده ترین و مینی مالیستی ترین طراحی ممکن، از گیم پلی گرفته تا طراحی بصری ولی چیزی که بازی را از منبع اقتباسش جدا می کند دمیده شدن روح لیمبو به درون بازی است، ولی چه طور و چگونه!

بازی بی نهایت سرد است و بی رحم، بعد از آن یک شروع بی نظیر با چاشنی متال به درون یک خلا خاموش می افتید، همه چیز در ساده ترین فرم ممکن از طریق رنگ و صدا به شما منتقل می شود وقتی کمی جلوتر می روید متوجه ۳ دایره سفید رنگ می شوید که به مثابه پورتالی برای ورود به ۳ مرحله بازی عمل می کنند، بله درست خواندید تنها ۳ مرحله! ۱۴۰ بسیار بسیار کوتاه است، اما زود قضاوت نکنید! مراحل درست به مانند "ساندشیپس" است اما به شدت وحشتناک تر و مینی مال تر و بسیار بسیار سخت تر، به سختی لیمبو! این بار آن ایده حرکت بر مبنای ریتمی که ساندشیپس خیلی مختصر بدان ورود کرده بود به شدت بسط و گسترش پیدا کرده انقدر که هر حرکتی درون بازی اگر روی ریتمی نادرست صورت پذیرد به مثابه شکست است، چالش های بازی یکی از یکی خلاقانه ترند و خب موضوع اینجاست که بازی جز عقب و جلو رفتن کلاسیک مکانیک خاص دیگری ندارد و بی هیچ صورتی به شما باج نمی دهد.

«پلتفرم ها :

PC - XBOX ONE - PS4

«سبک :

Action/Shooter/First-Person/Historic

«سازنده :

DICE

«ناشر :

Electronic Arts

«تاریخ انتشار :

جمعه ۳۰ مهر ۹۵

21 Oct 2016

+ مقدمه بسیار قوی و تاثیرگذار است ، ابعاد عظیم بخش چندنفره آنلاین ، ایده و فرمت کلی بخش داستانی ، بخش فوق العاده و پیشرو Operations ، گرافیک و سطح بصری خیره کننده ، موسیقی و صداگذاری عالی

- عدم تعادل بین کیفیت داستان های مختلف بازی ، کماکان لول دیزاین بازی در بخش داستانی ناقص و ساده است ، مشکل طراحی برخی از مپ ها باعث افزایش کاذب قدرت برخی کلاس ها نظیر اسنایپر می شود

BATTLEFIELD 1

در مرحله لورنس عربستان ابتدا بازی به شما سه هدف مختلف را نشان می دهد که در گستره بزرگی از بیابان قرار دارد، این بخش مرا تا حد زیادی به یاد مراحل تسخیر قلعه های نظامی "بدکمپانی ۲" انداخت که با ماشین ازادی عمل کافی برای تسخیر قلعه ها را داشتیم و در اینجا اسب جایگزین ماشین شده است.

نکته جالب توجه این است که تمامی این بخش ها را هم می توانید بصورت مخفی کاری بروید و هم اکشن و این دستاوردی بزرگ برای عنوانی است که پس از نسخه بدکمپانی ۲ حتی یک بخش داستانی قابل تجربه را نیز نتوانسته بود ارائه دهد. اما تمامی مراحل بازی به قدرت و عمق لورنس عربستان نیست، به طور مثال مرحله The Runner که در آن شما کنترل شخصیت "فردریک بی شاپ" را به عهده می گیرید، صرفا شامل یک مسیر رو به جلو و عاری از هر گونه تنوع و خلاقیت است که با یک روایت نپخته ذره آبی احساسات شما را تحریک نمی کند و این کارگردانی و روایت ضعیف عملا تجربه این داستان برای شما رو به ضعف و تباهی می رود. اما مشکل فراتر از داستان و لول دیزاین است و به طور کلی سطح چالش های آن نیز تعریفی ندارد، مثلا در همین مرحله شما در بخشی از بازی باید از یک مقر دفاع کنید، همان طراحی کلاسیک دفاع از یک مقر که در بسیاری از بازی های شوتر تجربه کرده اید و اگر مثل من پیش از این بازی اثری نظیر Gears ۴ را رفته کرده باشید و بعد به سراغ این بازی بروید با مقایسه همین بخش کوچک دفاع از مقر متوجه اختلاف معنادار سطح طراحی بازی با رقبای خود خواهید شد.

در نهایت اگر بخواهیم پرونده بخش داستانی بازی را ببندیم، باید اذعان کرد که پس از "بدکمپانی ۲" این بهترین ارائه در سری بتلفیلد است که البته هنوز در قیاس با بزرگان ژانر شوتر در بخش داستانی فاصله زیادی دارد.

از دید من بزرگترین دستاورد بخش داستانی "بتلفیلد ۱" ارائه حس و روحی مثبت و منحصر بفرد در بازی است، به طوری که شاید در نوع ارائه کماکان برخی ایرادات در لول دیزاین و طراحی مراحل وجود داشته باشد، اما سطح کارگردانی بازی امیدوارکننده تر از نسخه سوم و چهارم گشته و از طرف دیگر مشخص است سازنده با ذوق و شوق بیشتری اقدام به طراحی بخش داستانی نموده و به مانند نسخه های سوم و چهارم دیگر تجربه این بخش احساس یک قسمت اضافی و پوچ را نمی دهد.

همانطور که گفته شد داستان "بتلفیلد ۱" گستره ای عظیم از جنگ جهانی را به تصویر می کشد، در یکی از داستان های کوتاه بازی ما به صحرای سینا و داستان لورنس عربستان می رویم و در سویی دیگر می توانیم ماجراجویی های جذاب یک خلبان امریکایی در نبرد آلب را تماشا کنیم. احساسی که در طول روند بخش داستانی به من دست داد، عدم تعادل و یکپارچگی در روایت و طراحی مراحل مختلف بود. به طور مثال تیپ داستانسرای و کارگردانی بخش لورنس عربستان بشدت با مرحله The Runner تفاوت داشت و این موضوع باعث بالا و پایین بودن تجربه بازی در طول داستان های مختلف گشته بود.

به طور مثال شاید بتوان لورنس عربستان را قوی ترین مرحله بازی دانست، جایی که بازی از تمام استانداردهای پیشین خود فراتر می رود و در کنار تجربه اکشن، عملا محیطی وسیع و جهان بازگونه را در کنار مخفی کاری بی سابقه را ارائه می دهد. عنصر مخفی کاری در بازی در کمال تعجب خوب در آمده (البته نباید انتظار چیزی مثل فانتوم پین را از آن داشته باشید!) و برای گیم پلی بازی تنوع جالبی محسوب می شود.

"جنگ جهانی اول" نبرد بزرگیست که زیر سایه بُعد تبلیغاتی جنگ های اواسط قرن بیستم پنهان شده اما از لحاظ ابعاد نظامی و سیاسی، حتی می تواند بالاتر از دومین جنگ بزرگ جهانی قرار گیرد، "WWI" محول ورود جنگ از حالت کلاسیک با اسب و توپ، به حالت مدرن با تانک و هواپیما بود، این نبرد محل انقراض امپراتوری های بزرگ کلاسیک و روی کار آمدن ابرقدرت های کنونی بود. انتخاب چنین مقطع تاریخی از طرف DICE دو پیام مهم را داشت، نخست عزم جدی آن ها برای انتقال سبک شوتر به مسیری جدید و دوم نمایش جاه طلبی این سازنده در زمینه ارائه تجربه ای بهتر از بخش داستانی که از زمان "بدکمپانی ۲" در سری بتلفیلد عملا این بخش مرده و در زیر سایه بخش آنلاین قرار گرفته است. اما آیا این ریسک جواب داده است؟ Battlefield ۱ در عین آنکه حکم شروعی دوباره در سری را دارد، نقطه اوج فرمول های بازی در ابعاد مختلف نیز محسوب می شود. DICE برای این نسخه مقطع بسیار مهم و سرنوشت سازی را انتخاب کرده است، مقطعی که بشدت جا برای زدن حرف های مهم و عمیقی را دارد اما زدن حرف های مهم اصولا توسط افراد مهم صورت می گیرد و چیزی که از DICE در طول سال های اخیر دیده ایم، جز ضعفی مفرط در داستانسرای و لول دیزاین نبوده است.

در چنین شرایطی DICE با هوشیاری پروژه سنگینی را از لحاظ روایی انتخاب نکرده و بخش داستانی بازی را صرفا در قالب شش داستان کوتاه از رویدادها و قهرمانان جنگ جهانی اول ارائه کرده است و در این راه سعی شده که به طور کامل گیم با ابعاد مختلف جنگ جهانی آشنا شود. ایده کلی بخش داستانی عالی است و با توجه به گستره و جزئیات بی کران آن عملا امکان ارائه یک برداشت کلی از نبرد وجود نداشت و انتخاب شش داستان کوتاه می تواند حجم ارائه را سبک تر کند اما اصولا یک ایده خوب لزوما باعث پرداخت و خروجی مثبتی نمی گردد.



یک تیم وظیفه دفاع از این قلمرو را دارد و تیم تهاجمی باید هر ۶ منطقه را تسخیر کند. بعد از پایان بازی نیز دوربین به حالت هوایی در می‌آید و قلمرو دو طرف بصورت رنگی مشخص می‌شود! حال تصور کنید به ۱۰۰ سال قبل رفته‌اید، توپ و آتش در کنار گوشتان به زمین می‌خورند و باید برای حفظ جان خود در خندق‌ها حرکت کنید. در صورتی که کوچکترین تعللی داشته باشید دلیل تم گرافیکی عالی بازی و مه و گل و لای غلیظ پخش شده در هوا ممکن است اهداف دشمن را نتوانید بدرستی تشخیص دهید و در این صورت بر راحتی جان خود را از دست می‌دهید.

در اینجا شما باید بخوبی از هوش خود برای بهبود شرایط تیمی استفاده کنید. اگر می‌بینید تمرکز نبرد بر روی یک موقعیت سوق‌الجیشی است، می‌توانید با دور زدن دشمن با چند هم تیمی خود آنها را محاصره کنید، سپس با هدست به دوستان خود که ۵۰ متر آنسوتر بر روی توپ و تانک متمرکز هستند فرمان آتش را بدهید و با یک استراتژی عمیق دشمن را قلع و قمع کنید! این بخشی از ابزارهای کار تیمی است که Operations به شما اعطا می‌کند و نکته ارزشمند این بخش این است که چه در حالتی که تکنفره بازی می‌کنید و چه با دوستان خود در اسکوادهای چند نفره، باز هم لذت بازی در بالاترین سطح باقی می‌ماند.

خلاقیت‌های سازندگان در بخش آنلاین در Operations خلاصه نمی‌شود و شما می‌توانید با ابزار و حالت‌های جدید دیگری نظیر War Pigeon نیز کار کنید که تلفیقی از دو بخش Team Deathmatch و Obliteration است، بخوبی ایده‌های جنگ جهانی اول و استفاده از پرندگان برای ارسال پیام را در قالب استراتژی جالب و سرگرم‌کننده ارائه کرده که جزئیات کامل‌تر آنرا در پیش‌نمایش ما می‌توانید بخوانید.

اما تمامی بخش‌های قابل انتقاد بازی با بسته شدن بخش داستانی، تقریباً به پایان می‌رسد و بعد از بخش داستانی نوبت به بخشی می‌رسیم که اکنون به جرات می‌توان گفت بدون رقیب گسترده‌ترین و واقع‌گرایانه‌ترین تجربه را ارائه می‌دهد یعنی بخش چند نفره رقابتی و آنلاین!

اجازه بدهید دیگر از برخی بدیهیات صحبت نکنیم و وقت شما را نگیریم، مدهای بخش آنلاین بازی را می‌توانید در این مقاله مشاهده کنید اما می‌خواهم فراتر از مدهایی نظیر Conquest که مثل همیشه با بهترین کیفیت ارائه شده‌اند نظر شما را به بخشی جلب کنم که رویای دوره کودکی من و نگین درخشان بازی است یعنی بخش Operations!

بخش Operations تلفیقی از اهداف و طراحی دو بخش Conquest و Rush است. Conquest در طول نسخه‌های اخیر محبوب‌ترین حالت آنلاین بتلفیلد بوده اما به شخصه مشکل همیشگی من با این بخش، ارائه تجربه استراتژیک به گیم در سطحی پایین بوده، به طوری که پس از چند ماه تجربه بازی، فوت و فن و نوع حمله و دفاع ما در یک الگو صرفاً واحد خلاصه می‌شد و همیشه برایم سوال بود چطور می‌توان از پتانسیل حالت Conquest بهتر استفاده کرد و جالب اینجاست حالت Rush نیز از دید من مشکلی ساختاری را همواره داشته و آن هم اینست که در زمان بازی جنبه استراتژی و تنوع نسبت به حملات چریکی کمتر ارائه شده در حالی که اتفاقاً در طول تاریخ نبردهای چریکی در عین شلوغ بودن و بی نظم بودن، کاملاً بر خاسته از یک استراتژی قوی نظامی شکل گرفته‌اند.

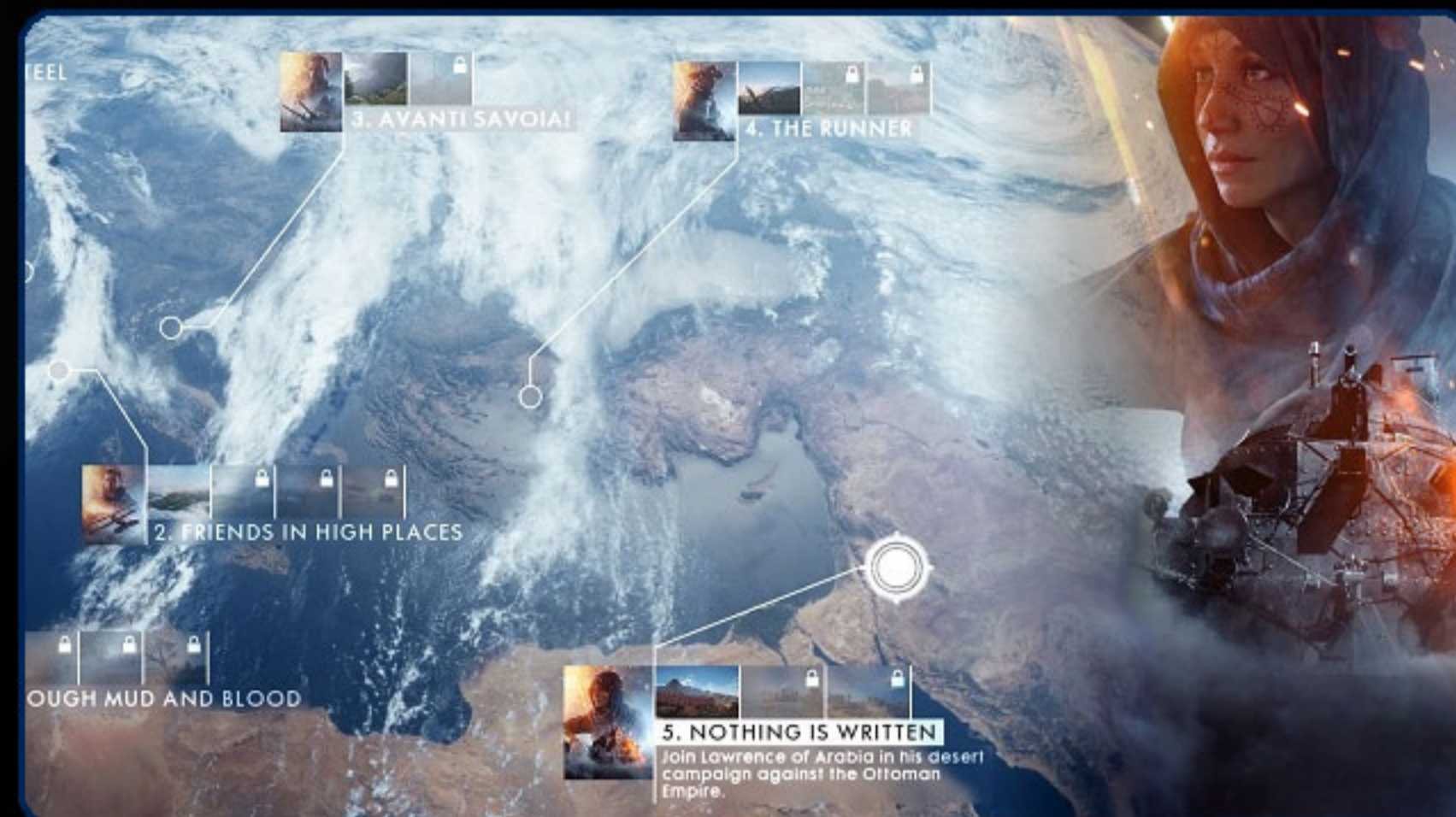
بخش Operations دقیقاً نقطه تکامل دو حالت Conquest و Rush محسوب می‌شود که آن نقاط ضعفی که گفتم را به طور کامل از بین برده است. در این بخش شما با یک گستره عظیم از محیط مواجه می‌شوید که خود بازی آنرا مثلاً به شش بخش تقسیم می‌کند.

با این وجود بخش آنلاین بازی خالی از مشکل نیست و هسته اصلی ناهماهنگی‌ها و برهم خوردن بالانس بازی، در طراحی برخی از مپ‌ها است. مسئله بالانس در بخش آنلاین یکی از ارکان اصلی یک تجربه رقابتی بشمار می‌رود که از دید جزئیات هر کلاس و اسلحه و وسیله نقلیه، DICE بخوبی تعادل لازم را ایجاد کرده اما زمانی که این جزئیات در محیط‌های مختلف قرار می‌گیرند کارکرد آنها بسیار متفاوت می‌شود. به طور مثال در برخی از مپ‌های باز بازی نظیر سوئز، کلاس اسنایپر شدت قوی و اورپاور می‌شود و به جز مناطق مسکونی شما عملاً اجازه مانوردهی لازم را ندارد و نکته اینست نوع طراحی ناهمواری های بازی به شکلی می‌باشد که باز هم به میزان زیادی باج به اسنایپر‌ها برای پنهان شدن و حتی فرار داده می‌شود. فارغ از این موضوع، مشکل جدی دیگری در بخش آنلاین وجود ندارد مگر آنکه به سراغ سیاست‌های کلی سازنده در ارائه DLC و محتوا برویم که بهتر است تا زمان ارائه آنها قضاوت نکنیم.

بازبینی تصویری:



از این تصاویر و جلوه‌های بکر بصری در سرتاسر بازی پراکنده است. هرچند که این جلوه‌هایی زیبا در حد همین شات‌ها تاثیرگذار هستند و در قالب تلافی با داستان و ارائه به عنوانی بخشی از داستان. آنطور که باید در نیامده‌اند و دیدن آنها در قابل همین عکس لذت‌بخش تر است.



همانطور که مشاهده می‌کنید، در شروع بازی تمامی مراحل برای شما آزاد است و می‌توانید یکی از ۶ داستان بازی را آغاز کنید و تعداد چپترهای هر مرحله نیز از همین ابتدا مشخص است و این به نظر من یک نکته منفی برای هر بازی محسوب می‌شود. در ۴ Gears نیز چنین مسئله‌ای یافت می‌شد و از دید من ندانستن تعداد چپتر به اندازه ندانستن داستان برای حفظ بار هیجانی بازی تاثیرگذار است زیرا حس تعلیق رسیدن به پایان بازی باید همیشه درون شما وجود داشته باشد اما اگر بدانید کی به پایان نزدیک می‌شوید قاعدتاً این هیجان بسیار کمتر از پتانسیلش می‌شود.



بافت‌ها و وضوح اشکال دور دست (Draw Distance) در بازی بر روی کنسول‌ها یک دستاورد و سطح غیر قابل دسترس نیستند و به مراتب در اثری نظیر آنچارتد ۴ نمونه بهتر آنرا شاهد بودیم اما چیزی که از دید من ارزش تجربه بصری بتلفیلد ۱ را در کنار عناوینی نظیر آنچارتد قرار می‌دهد، نورپردازی خیره‌کننده‌ای است که جور برخی از ضعف‌های گرافیکی را نیز بر روی کنسول‌ها به جان خریده و نهایتاً کیفیت تصویری خیره‌کننده را ارائه می‌دهد.



به تصویر دقت کنید، واقعا زیبا و تمیز است و یکی از دلایلی این زیبایی، ارائه خوب اطلاعات اسلحه و میزان گلوله و نارنجک‌ها در قالب یک HUD بسیار کوچک و ساده در سمت راست تصویر است. به نظر من HUD نقش بسیار مهمی در گارگردانی بصری بازی دارد و این موضوع را سازندگان "بتل فیلد ۱" بخوبی درک کرده‌اند.



در دوران کودکی شدت به خواندن کتاب‌های تاریخی جنگ جهانی علاقه داشتم و تصویری که در ذهن از جنگ بزرگ ترسیم می‌کردم یک محیط تاریک و بسته و نبردهای نزدیک و خونین بود که در گل و لجنزار سربازها غوطه‌ور شده و مجبور می‌شدند در خندق‌ها و تونل‌های زیرزمینی حرکت کنند. به من حق دهید با تماشا چنین تصویری برای لحظاتی مات و مبهوت به نمایشگر خیره شوم!



محیط‌های بازی بیش از هر نسخه دیگری وسیع و پر جزئیات هستند. با تجربه بخش Operations احتمالاً بهترین استفاده از محیط را در یک بازی آنلاین شوتر تجربه خواهید کرد و این بخش نزدیک‌ترین تجربه به جنگ جهانی اول را در بدنه تمامی بازی‌های شوتر ارائه می‌دهد. (عکس از PC Gamer)



بازی شروع بسیار جالبی دارد. پیش از آنکه شما به منو وارد شوید ناگهان شاهد این تصویر هستید. فردی در رخت و خواب و ناگهان با یک کات همین فرد را در دل میدان‌های جنگ تماشا می‌کنید. با یک موسیقی عالی اما این شروع از یک شروع جالب فراتر می‌رود و با یک ایده عالی به شروعی تاثیرگذار تبدیل می‌شود که بخوبی خونین بودن و ابعاد عظیم جنگ جهانی و خون‌هایی که در آن ریخته شدن را به شما نشان می‌دهد. شما در طول مقدمه بازی هر بار که می‌میرید دیگر "ریسپاون" نمی‌شوید بلکه در صفحه نمایش تاریخ تولد و مرگ شخصیتی که کنترلش را داشتید زده می‌شود و ناگهان بازی به بخشی دیگر از محیط رفته و کنترل یک شخصیت دیگر را به عهده می‌گیرید. با مرگ شخصیت جدید نیز همین روند ادامه پیدا می‌کند. نمایش تاریخ تولد و مرگ شخصیت و رفتن به سمت شخصیتی جدید. این روند به طرز غیرقابل باوری پوچ و وقیح بودن فلسفه جنگ و قربانی شدن مردمانی که در پیرو سیاست‌هایی ناخواسته هستند را ابراز می‌کند. سپس یک اسکرین شات را به شما نشان داده می‌شود که اول نقد می‌توانید ببینید و سپس آغاز "بتل فیلد ۱" ... یک مقدمه کوتاه اما تاثیرگذار!



بهره‌مندی از افکت موشن بلور کمک شایانی را به واقع‌گرایانه بودن گرافیک در حین حرکت کرده است.



نبردهای هوایی بازی بهتر و زیباتر و البته طبیعی‌تر از نسخه‌های پیشین شده و از گرافیک خیره‌کننده بازی در آسمان نیز به سادگی نمی‌توان گذشت!

سخن آخر

"بتل فیلد ۱" از زمان "بدکمپانی ۲" بهترین نسخه در این سری است. بازی با وجود آنکه کماکان مشکلات ریشه‌ای خود در مبحث لول دیزاین، طراحی مراحل و روایت داستان را نتوانسته برطرف کند اما بدلیل فرمت بهتر ساختار کمپین در کنار ذوق و خلاقیت سازندگان در ارائه آن، تجربه معقول‌تری از بخش داستانی را ارائه می‌دهد. اما بزرگترین نکته مثبت بازی بی شک بخش آنلاین آن است که به اوج بلوغ و پختگی فرمول همیشگی "بتل فیلد" در سری تبدیل گشته است. دیگر لازم نیست تمام وقت خود را در Conquest بگذارید زیرا بازی با بخش پیشرو و انقلابی Operations و بخش‌های جذاب و جدیدی نظیر War Pigeon بهتر و بیشتر از هر زمان دیگری شما را می‌تواند مجذوب قدرت آنلاین خود کند.





+ یکی از اعتیادآورترین بازی‌های تاریخ، سیستم جدید شهرسازی بازی را هوشمندانه‌تر کرده، رهبرها و خصوصیات کاملاً متمایزشان، درخت تحقیقات مدنی و تکنولوژیک به بازی سرعت بخشیده‌اند، شیوهی برد در بازی بسیار بهتر و سرسختانه‌تر است، تنظیمات و پیش بردهای بسیار زیاد و متنوع، بهینه سازی فوق العاده

- مشکلات شدید در تعادل میان رهبران تمدن‌های مختلف، مشکلات هوش مصنوعی در تمام درجات سختی، بخش آموزشی افتضاح است

«پلتفرم ها :

PC

«سبک :

Strategy/Turn-Based

«سازنده :

Firaxis Games

«ناشر :

2K Games

«تاریخ انتشار :

جمعه ۳۰ مهر ۹۵

21 Oct 2016

SID MEIER'S

CIVILIZATION VI

میراث سید مایر همچنان اعتیادآور است!

"نقد این بازی براساس نسخه ارسالی ناشر برای وبسایت پردیس گیم نوشته شده است"

این موضوع عملاً ارزش بازی با رهبرهای متفاوت را در بازی های سرسخت‌تر از بین می‌برد. صلاح الدین با توجه به قدرت دینی‌اش از همان ابتدا برد مذهبی برایش تضمین شده است، از پریکلس اشعه‌های فرهنگی می‌بارد! امثال گورگو و گیگلامش هم به قدری امکانات ابتدایی قوی‌ای دارند که می‌توانند بازی را پیش از کشیدن به عصر صنعتی تمام کنند! آن هم هنگامی که امثال روزولت توانایی رو کردن قدرت واقعی‌شان را ندارند. مشکلات هوش مصنوعی هم به مضحک بودن تعادل بازی افزوده. مثلاً در یک دست در حین برقراری ارتباط با اسپانیا، متوجه شدم آن‌ها با فرانسه و سومر در جنگ هستند. راه حل آن‌ها؟ اعلان جنگ با من! و به این ترتیب بود که آنجا امپراتوری اسپانیا در پنج دور از صفحه‌ی روزگار (نقشه‌ی بازی) محو شد.

بگذارید کمی به نیمه‌ی روشن‌تر بازی برگردیم. در حقیقت تمام نوآوری‌ها این گونه از آب درنیامده‌اند. نمونه‌ی بارزش درخت پژوهش و تکنولوژی است که دستخوش تغییرات جالبی شده. تحقیقات مربوط به علوم مدنی اکنون در یک شاخه‌ی جدا از فناوری تحقیق می‌شوند. این درخت جدید مستقیماً به سیستم سیاست جدید گره می‌خورد. سیاست‌های انتخابی به چهار دسته نظامی، اقتصادی، دیپلماتیک و یک جای خالی اضافه که هر کدام از سه دسته سیاست پیشین می‌توانند اینجا قرار بگیرند، تقسیم می‌شوند. این مجموعه انعطاف پذیر سرعت بازی را افزایش داده و مخاطب کمتر کلافه‌تر می‌شود. این افزایش سرعت در نیروهای جدید تدارک دیده شده کاملاً مشهود است. همین تأکید بر جست و جو و اکتشاف، مضمون اصلی Firaxis برای شکل دهی به رابط کاربری بازی است. استفاده از طرح نقشه‌های قدیمی قهوه‌ای رنگ به جای "مه جنگ" کلاسیک بازی‌های استراتژی در کنار آیکن‌های قطب‌نما و اسطرلاب، VI می‌خواهد آن‌کندی پیشین در رخ دادن وقایع را کنار بگذارد. یک سیستم آشوب پنهان در همین راستا برای حریف تعبیه شده که در صورت کم کار شدن بازی کننده، فعال خواهد شد.

تغییرات فوق به خصوص چینش متفاوت شهرها نیاز به بخش مساوی منابع بین حاکمان در بازی دارد.

دوم اینکه ویژگی‌ها و منابع کاشی انتخابی بازی کننده برای یک ساختمان/محل، در کارکرد آن تأثیر مستقیمی دارد. مثلاً تاسیس مزرعه در کاشی گندم، معدن در کاشی کوهستان و دانشگاه در کاشی جنگل بهترین راندمان را می‌دهند. از طرفی در نبردها، انتخاب ساختمان/محل‌ی درست برای حمله به یک تصمیم مهم تبدیل می‌شود. حمله به مزارع آذوقه شهر را از بین می‌برد اما نابودی کمپ‌های نظامی، قدرت ارتش شهر را فلج خواهد کرد. یک مزیت نهایی هم آن که اکنون هر کشور، ساختمان‌های مطابق با تاریخش را دارد. آکروپولیس برای یونان، استودیوی فیلم برای آمریکا و موزه‌ی بریتانیا، در ساخت و سازهای دیگر ملت‌ها دیده نمی‌شوند.

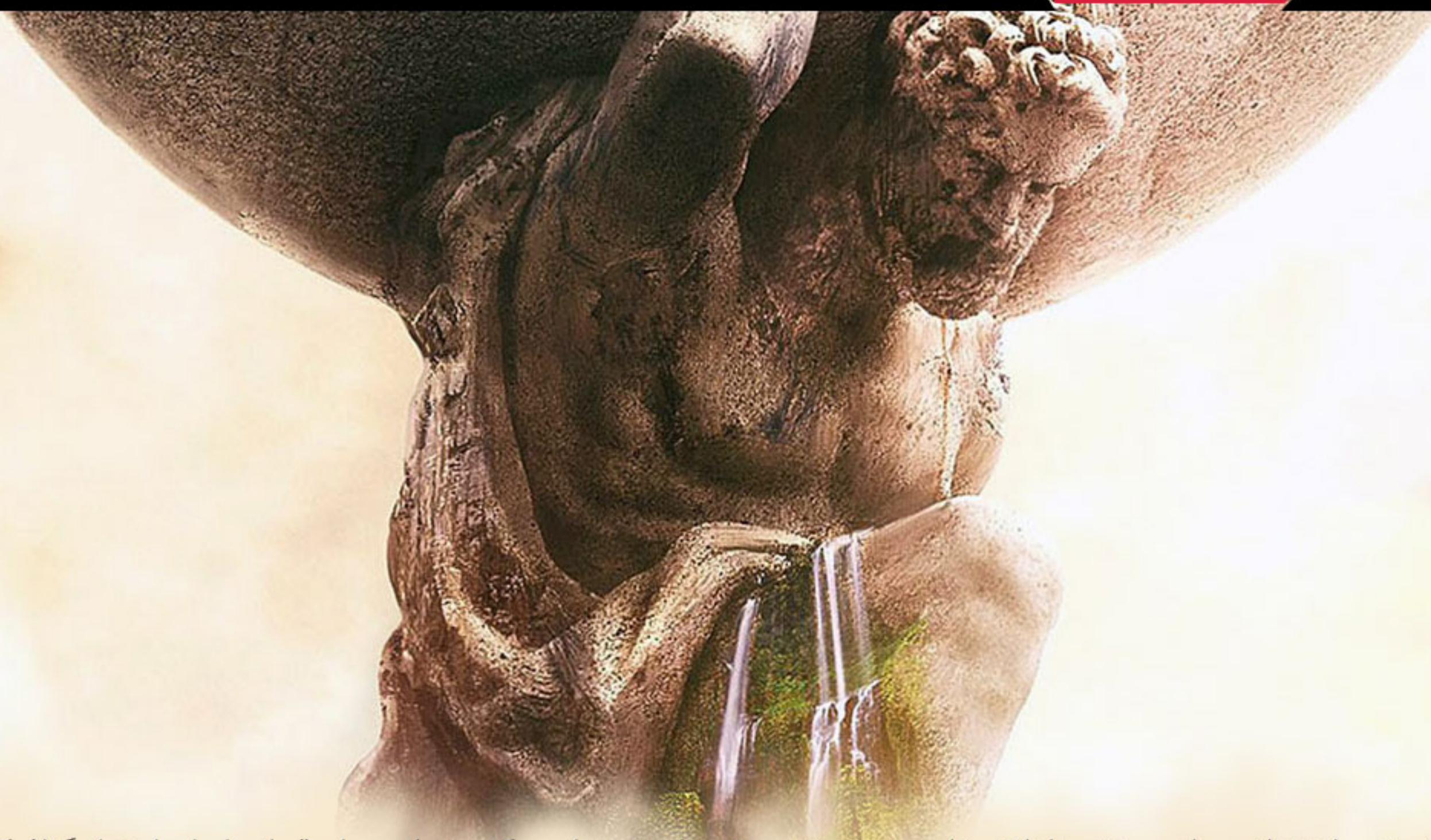
تغییر دوم و قابل بحث بازی که از انحصار واحدها و ساختمان‌ها برای ملت‌ها شکل گرفته؛ برای اولین بار در تمدن‌ها، بازی با هر یک از اقوام کاملاً متفاوت است. هر رهبر، در کنار دسترسی به ساختمان‌ها و واحدهای یکتا، ویژگی‌ها و اخلاقیات منحصر بفرد خودشان را دارند و در برقراری دیپلماسی، این مسئله به شدت مهم است. مثلاً الیزابت، عاشق گسترش و استعمار است، گاندی همواره به صلح اعتقاد دارد و کلئوپاترا با آن رهبری خواهد بود که قدرتمندترین ارتش را دارد، درست مانند دنیای واقعی! جذابیت کار با رفتن به سمت رهبران ناآشنایی مثل کاترین د مدیچی "Catherine de Medici" (فرانسه) و مونترزوما "Montezuma" (آزتک‌ها) و شناخت آن‌ها بیشتر هم می‌شود. اما معضلی که با این ویژگی جدید پدیدار شده، عدم تعادل کشورها است. گاندی صلح پرست بعید است در رسیدن به برد نظامی برسد آن هم در شرایطی که "هارالد هادرادا" (Harald Hadrada) رهبر غول پیکر وایکینگ‌های دانمارک و "فردریک بارباروسا" (Fredric Barbarossa) که ارتش منظم آلمان را برعهده دارد، حضور داشته باشند.

این مسئله کمی جای تاسف دارد چرا که برد در VI سخت‌تر از گذشته است. مثلاً در برد علمی، نه تنها بازی کننده باید سفینه‌ای به فضا بفرستد، بلکه باید یک کلونی هم تشکیل دهد.

در اساطیر یونانی گفته شده که اطلس، تایتان عظیم الجثه پس از شکست خوردن هم نوعانش در نبرد با الیمپوسیان محکوم به آن شد که در لبه‌ی غربی گایا (همان زمین) تا ابد آسمان‌ها را بر دوش بکشد. این سرنوشت بی‌رحمانه در نهایت تقدیر همه‌ی آنهایی است که دست به پیکار با طبیعت و روندش بزنند. اما برای Firaxis سازندگان خوشنام تمدنها، اطلس معنای دیگری دارد. میراث سید مایر، مردی که به جرئت می‌توان پدر بازی‌های رایانه‌ای نوین نامید از دید ارزش به قدری گرانبها است که برعهده گرفتن چنین وظیفه‌ی ای مشابه است با به دوش کشیدن وزن آسمان‌ها. نسخه‌ی پنجم، اولین بازی سری بود که مایر هیچ دخالتی در طراحی‌اش نداشت. اما شاید بازی ششم، بیشترین فاصله را از پایه‌های پیشین گرفته و این جسارت هم شایسته‌ی تقدیر است و هم گاهی نگران کننده.

محسوس‌ترین خصوصیت VI را در میزان محتوایش می‌توانیم مشاهده کنیم. به هنگام عرضه، نسخه‌ی ششم کامل‌ترین بازی سری است. نوآوری‌هایی مثل سیستم کاشی‌های شش ضلعی، مذهب و شهرهای مستقل بازگشته‌اند. تجمع نیروها در یک کاشی که در نسخه‌ی پنجم حذف شده بود، اکنون به شکلی هوشمندانه بازگشته و از همه مهم‌تر، مرض "یک دور دیگر" حضوری پررنگ و شکوه‌تر از همیشه دارد! این اعتیادآور بودن تمدنها، معضل اساسی همسران، رئیس‌ان و دوستان است و سازندگان باهوش با تعبیه ساعتی کوچک در رابط کاربری، به در دست داشتن فکر و ذکر بازی کننده اشاره می‌کنند. برای تازه واردان، این اعتیاد حسی است لذت بخش، اما VI چه نوآوری را برای قدیمی‌ها به ارمغان آورده؟ این دسته خیلی زود متوجه می‌شوند که به جای دگرگونی‌های بنیادی، ریز تغییرات فراوان در بطن مکانیک‌ها، تجربه‌ای متفاوت پدید آورده.

تغییر اول در معماری شهرها است. در VI محله‌ها به جای آن که درون شهر قرار بگیرند، باید در اطراف شهر ساخته شوند. این تغییر بسیار مهم یک لایه‌ی جدید به عمق گیم پلی افزوده. اولاً یک شهر نمی‌تواند تمام محله‌ها و "عجایب" (ساخت و سازهای معروف تاریخ جهان از دیوار چین تا مجسمه‌ی آزادی) را دربر بگیرد.



موتور بازی از نسخه‌ی پنجم دستخوش تغییرات زیادی برای چینش عادلانه منابع و زمین شده و نسبتاً بهتر عمل می‌کند. در این میان قربانی اصلی استیل گرافیکی بازی است. نسخه‌ی ششم شباهت عجیبی به Revolution و طراحی کارتونی آن بازی دارد. هرچند مانور تمدن‌ها هیچ وقت بر گرافیک نبوده ولی این تغییر جای بحث دارد. از طرفی پیچیده‌تر شدن مکانیزم‌ها و تلاش برای در دسترس قرار دادن بازی برای تمام PCهای ممکن این موضوع را معجز کرده اما سادگی بیش از حدش کمی توی ذوق می‌زند. با این وجود میزان حساسیت در جزئیات قابل لمس است. مشخصاً طراحی رهبرها با نسخه‌ی کارتونی‌ای که از شان انتظار داریم جور درمی‌آید، نیروها زیبا و متناسب کار شده‌اند و طراحی کاشی‌ها و شهرها قابل قبول است و خب مهم تر از همه، بازی بسیار بهینه تهیه شده و در سیستم‌های ذغال سنگی (!) هم به خوبی اجرا می‌شود. چنین دقتی در موسیقی چند برابر شده. سنت سری در استفاده موسیقی انحصاری برای هر قوم پررنگ است. صداگذاری مشاور و راوی (Sean Bean یا همان ند استارک خودمان!) هم با آن لهجه‌ی انگلیسی غلیظشان به دقت کار شده هر چند کمی تکراری می‌شوند.

بازبینی تصویری:



ساخت و ساز اینبار فوراً به دستور گیم‌ر ساخته می‌شوند و در مقابل یک کارگر از واحد کم می‌شود. واحد مورد نیاز برای ساخت جاده و ساختمان نیز متفاوت است.



VI چندین رهبر و کشور جدید را وارد بازی کرده اما با این وجود جای خالی برخی از تمدن‌های بزرگ بشری نظیر ایران در بازی احساس می‌شود.



برزیل در اینجا به مشکل برخورد. تأکید استراتژی فیلیپ دوم بر روی محصولات جنگل‌های بارانی است اما کاشی مربوطه خارج از محدوده‌ی شهر است!



بنابر موقعیت شهر استراتژی گیم‌ر تغییر خواهد کرد. مثلاً اینجا رم در کنار رودخانه بنا شده و در نتیجه می‌توان از تکنولوژی‌های آبی بهره برد.





این صحنه عجیب ضعف هوش مصنوعی را به خوبی به تصویر کشیده: دو نیروی دوربرد رو بروی هم در حال جنگیدن هستند در حالی که جایگاه نیروی دفاعی می توانست طوری باشد توپخانه‌ای که در پایین قرار دارد را نیز نشان بگیرد اما در این حالت عملاً راه فراری نیست و نیروها نابود می‌شوند.



یکی از مواردی که حس بصری بازی را نسبت به قبل تضعیف کرده، گرافیک بازی است. تصویر بالا مربوط به نسخه VI و تصویر پایین متعلق به نسخه پیشین است و پراحتی می‌توانید متوجه شوید که در نسخه جدید رنگ‌ها بیش از اندازه شارپ و غیرواقعی شده و حس سنگین نسخه پیشین از بین رفته است.



جزئیات ساختمان‌ها و واحدها عالی هستند. مثلاً معماری ساختمان و طراحی کشتی‌ها، می‌توان به راحتی این تمدن را حدس زد.



رابط کاربری در دوره‌های پایانی کمی شلوغ و کنترل واحدها سخت می‌شود. بدبختانه بخش آموزشی افتتاح بازی کمکی به تازه واردان در مدیریت منابع و واحدها نمی‌کند.



تعداد تنظیمات و پیش بردهای بازی مثال زدنی است. همه چیز قابل تغییر است؛ از عصر آغازگر بازی تا سطح آب‌های اقیانوس ها!

سخن آخر

چندی پیش با یکی از دوستان در مورد بازی‌هایی که در آن ناتوانیم بحث می‌کردیم و من به ژانر استراتژی اشاره کردم. اما کمی بعد Civilization و جذابیت‌های بی‌شمارش را به خاطر آوردم چراکه حساب این سری به کل جداست. خوشبختانه با وجود تمام مشکلاتش Civilization VI تمدن‌ها را از همیشه جذاب‌تر کرده. سیستم‌های جدید ساخت و ساز شهرها، درخت‌های تحقیقی و رهبرها، پیچیده‌ترین و کامل‌ترین بازی سری است. شاید قدیمی‌ها با استیل گرافیکی جدید چندان موافق نباشند و با کمی شلختگی، محصول نهایی ایده‌آل نباشد، اما در نهایت باز هم برمی‌گردیم به همان یک دور دیگر. پس اکنون من را تا یک دور دیگر تنها بگذارید تا سیر تعالی یک تمدن را برای صدمین بار بچشم!





+ گیم پلی چالش برانگیز، پشتیبانی از کنترلرهای DInput، قابلیت بازی دو نفره

- نبود هیچ گونه تنظیمات در بازی، نبود راهنمایی‌های مورد نیاز، درجه سختی بالا، عدم پشتیبانی از ماوس و کیبورد

«پلتفرم ها :
PC

«سبک :
Action

«سازنده :
Carlsen Games

«ناشر :
Double Fine Presents

«تاریخ انتشار :

جمعه ۱۶ مهر ۹۵

7 Oct 2016

"نقد این بازی براساس نسخه ارسالی ناشر برای وبسایت پردیس گیم نوشته شده است"

سخن آخر

THOTH یک بازی شوتر چالش برانگیز است ولی متأسفانه مراحل آن درجه سختی بالایی دارند و این عامل به همراه یک سری از مسائل دیگر، به راحتی می‌تواند شما را از ادامه دادن بازی منصرف کنند. بنابراین اگر می‌خواهید برای اولین تجربه تان در سبک Twinstick Shooter به سراغ این بازی بروید یا این که تجربه کمی در این سبک دارید، بهتر است فعلاً از انجام این بازی صرف نظر کنید. ولی اگر از حرفه ای‌های این سبک هستید، آماده شوید تا توانایی‌های خودتان را به چالش بکشید.

توضیحات: Twinstick Shooter به نوعی از بازی‌های سبک شوتر اطلاق می‌شود که در آن‌ها یک آنالوگ کنترلر برای حرکت و آنالوگ بعدی برای شلیک کردن استفاده می‌شود.

خوشبختانه مشکل چندانی بر کنترلرهای بازی وارد نیست. انجام بازی با کیبورد عملاً غیر ممکن است چون بازی به جز دکمه‌های Enter و Escape از هیچ دکمه دیگری پشتیبانی نمی‌کند ولی خوشبختانه بازی قادر به پشتیبانی از کنترلرهای DInput است و بنابراین برای تجربه آن نیازی نیست که حتماً یک کنترلر Xbox 360/One داشته باشید. همچنین می‌توان با اتصال یک کنترلر دوم، از قابلیت بازی دونفره استفاده کرد که نسبت به بازی تک نفره مرگبارتر است؛ چون در این مود علاوه بر سخت تر شدن مراحل، بازیکن دیگر نیز با مرگ به یکی از دشمنان تبدیل شده و به دنبالان خواهد آمد. تا اینجای کار ممکن است همه چیز خوب به نظر برسد ولی هنگامی که به مبحث موسیقی می‌رسیم، مشکلات بازی تازه خودشان را نشان می‌دهند.

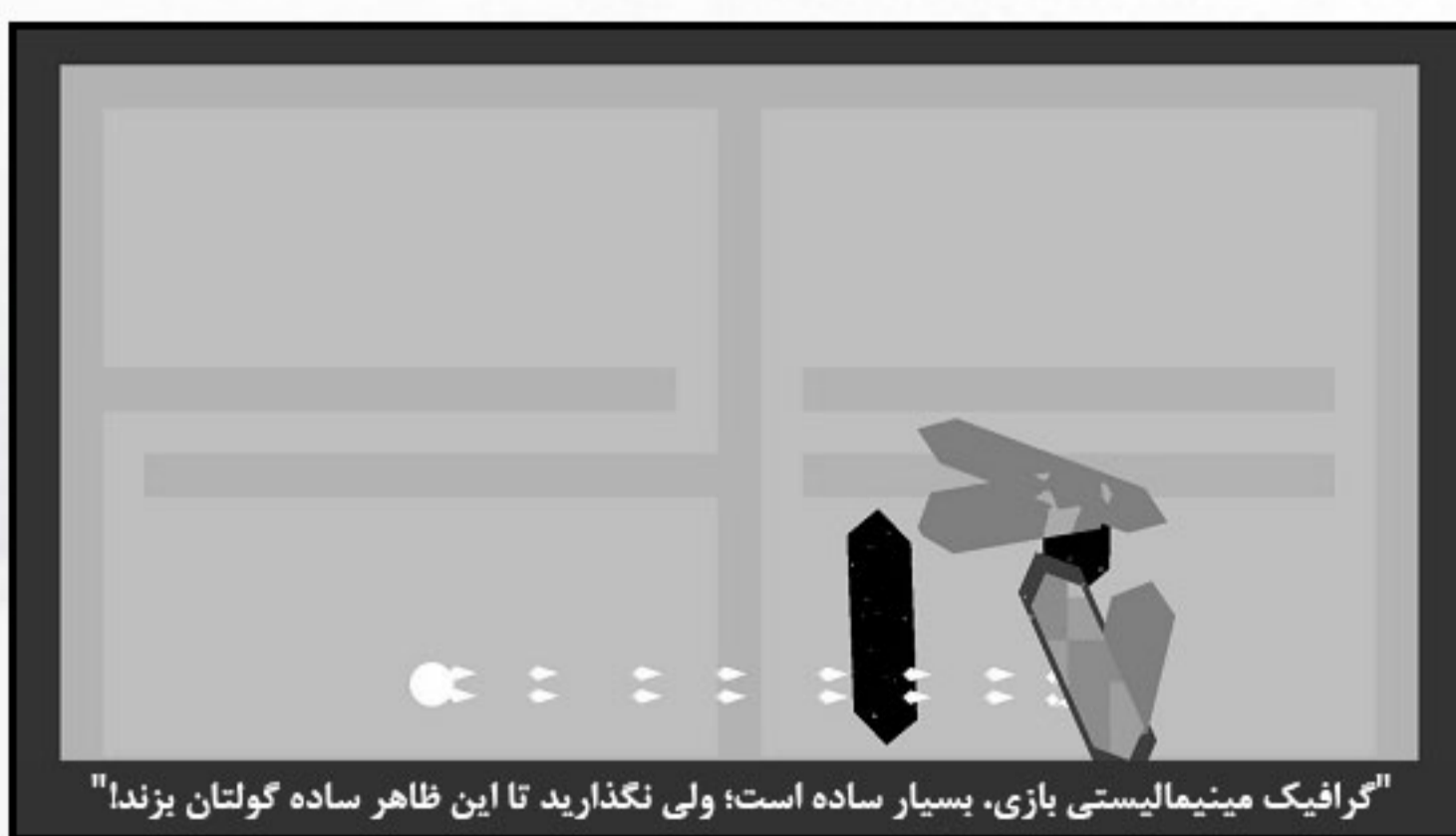
لذت بردن از موسیقی‌های بازی (که به صورت ترکیب یک سری افکت‌های مختلف است) حالتی بسیار سلیقه ای دارد؛ یا از آن‌ها خوششان می‌آید و یا این که آن‌ها همانند دریلی در مغزتان خواهند بود! اگر هم مورد دوم برایتان پیش بیاید متأسفانه چاره ای جز قطع کردن صدای سیستم‌تان به صورت کامل یا قطع کردن صدای بازی از Volume Mixer ویندوز ندارید. چون بازی به طرز عجیبی هیچ منویی به جز منوی انتخاب مراحل ندارد و حتی پنجره تنظیماتی مخصوص بازی‌های موتور یونیتی که معمولاً قبل از اجرای کامل بازی‌ها در اختیاران قرار می‌گیرد نیز حذف شده است! یعنی بازی به هیچ وجه اجازه تغییر رزولوشن یا حتی قطع کردن موسیقی‌ها و افکت‌های صوتی را به شما نمی‌دهد و شما را به تنظیمات پیش فرض خودش محدود می‌کند!

علاوه بر موارد فوق، بازی دقیقاً هیچ چیزی در مورد مکانیک‌ها و ویژگی‌هایش به شما نمی‌گوید. شما باید خودتان بفهمید که بازی چگونه کار می‌کند و مثلاً با شلیک نکردن سرعتتان بیشتر می‌شود، شما باید خودتان بفهمید که در بازی هیچ دکمه ای برای Pause وجود ندارد و دکمه Start مستقیماً شما را به منوی اصلی بر می‌گرداند یا شما هستید که باید بفهمید برای خارج شدن از بازی باید دکمه Start یا Select را برای سه ثانیه در منوی اصلی نگه دارید! این موضوع بسیار آزار دهنده است؛ مخصوصاً اگر ندانسته با بعضی از آن‌ها مثل مورد دوم مواجه شوید. (اتفاقی که برای خودم و بعد از به اتمام رساندن یک مرحله سخت رخ داد و باعث شد تا بازی را همان جا رها کنم!)

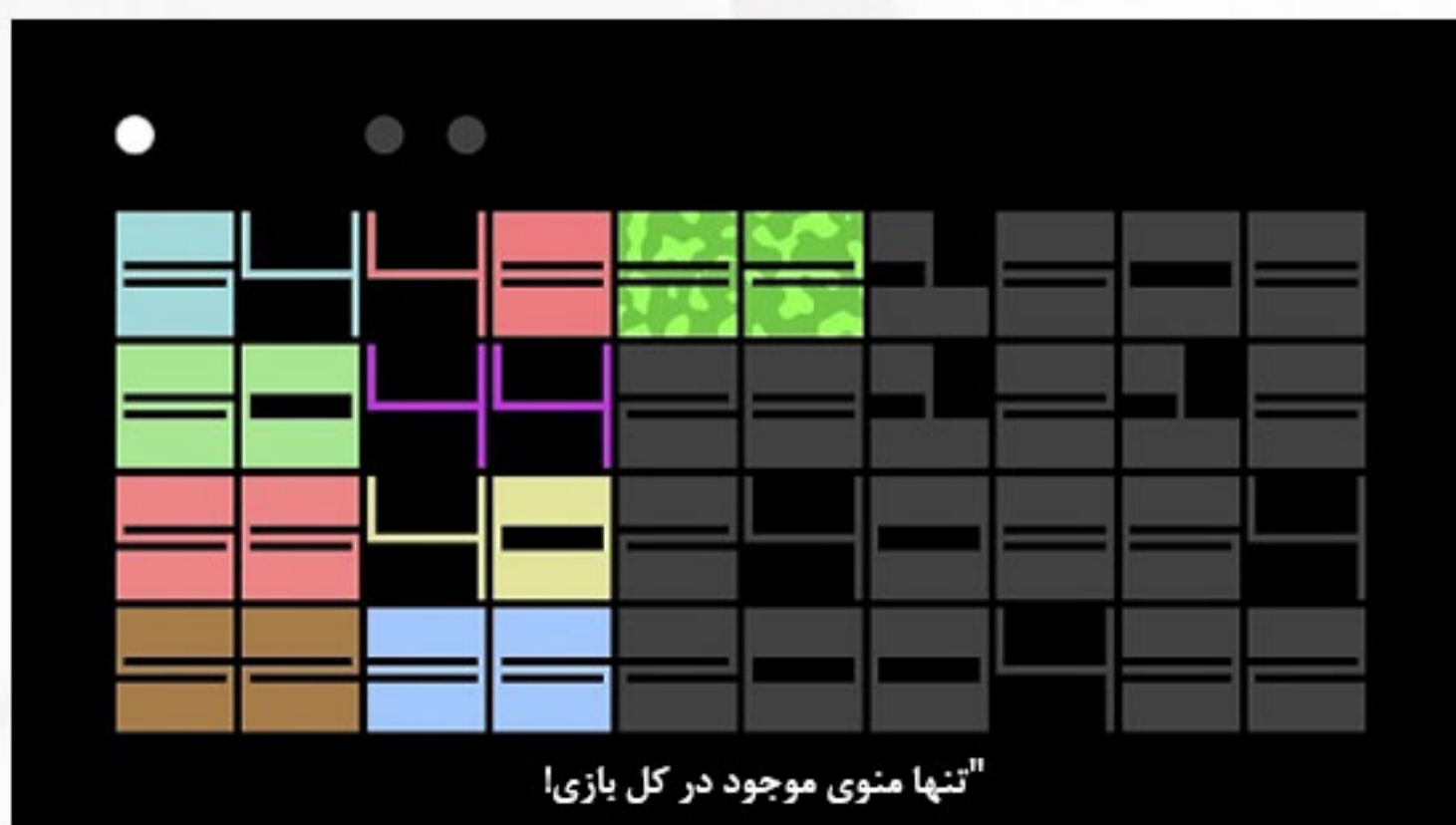
گرافیک و ظاهر بازی‌ها یکی از غیرقابل اعتماد ترین منابع برای قضاوت در مورد یک بازی هستند. چون از یک طرف ممکن است تصاویر خفن یک بازی را ببینید ولی محصول نهایی چیزی جز یک بازی ناامید کننده یا یک آشغال به تمام معنا نباشد و از طرفی دیگر، تصاویر معمولی یک بازی دیگر را ببینید ولی در پس آن ظاهر معمولی، جواهری نهفته باشد. THOTH یکی از آن بازی‌هایی است که در دسته دوم جای می‌گیرد. تصاویر بازی و تریلرهای آن، آنرا ساده نشان می‌دهند ولی با تجربه کردن آن است که تازه متوجه می‌شوید که با یکی از دشوارترین بازی‌های شوتر تمام عمرتان سروکار دارید.

THOTH دستپخت جدید طراح گیم پلی بازی‌های لیمبو و اینساید، یعنی جناب Jeppe Carlsen است که برخلاف چیزی که با دیدن نام بازی ممکن است تصور کنید (Thoth یکی از خدایان مصر باستان است)، در واقع یک بازی Twinstick Shooter است. بازی ۶۴ مرحله دارد که به ۱۶ بخش ۴ مرحله ای (که نقش چک پوینت‌ها را هم ایفا می‌کنند) تقسیم شده و در آن‌ها می‌بایست در نقش یک دایره سفید رنگ، به اجسام مختلف (دشمنان) موجود در هر مرحله شلیک کرده و رنگ تمام آن‌ها را از بین ببرید تا به مرحله بعدی بروید. ولی این کار به آن سادگی ای که فکر می‌کنید نیست چون این اجسام در تمام مدت به تعقیب شما می‌پردازند و در صورتی که رنگشان از بین رفته باشد، سرعت بیشتری پیدا می‌کنند. با گذشت زمان نیز مدل‌های مختلفی از دشمنان به بازی اضافه می‌شوند که هر کدامشان حرکات خاص خودشان را دارند و همچنین موانع جدیدی نیز معرفی می‌شوند که گیم پلی بازی را چالش برانگیزتر از قبل می‌کنند.

ولی مسئله اصلی اینجاست که این بازی بر خلاف بسیاری از بازی‌های دشوار این سبک، از همان مراحل اول به طرز ظالمانه ای سخت است و برای همین اصلاً مناسب تازه کارها یا بازیکن‌های کم تجربه نیست. لحظات بسیاری در طول مراحل پیش می‌آید که توسط دشمنان و موانع محاصره شوید و به دلیل وجود نداشتن هیچ راهی برای فرار، مجبور شوید دوباره از چک پوینت قبلی بازی را شروع کنید. این موضوع مخصوصاً وقتی بدتر می‌شود که در مورد روش حرکت یا حمله یک سری از دشمنان بازی هیچ اطلاعی نداشته باشید.



"گرافیک مینیمالیستی بازی، بسیار ساده است؛ ولی نگذارید تا این ظاهر ساده گولتان بزند!"



"تنها منوی موجود در کل بازی!"



+ شخصیت پردازی بتمن، بازگشت اکشن های سینمایی

- کلیشه های بسیار در شخصیت پردازی، رابطه سلینا و بروس همچنان احمقانه و هالیوودی پیش می رود، روایت خسته کننده و ملال آور داستان، استفاده ابزاری و سطحی از بعضی شخصیت های مهم، همچون گوردون، مشکلات فنی هنوز هم به چشم می خورد

«پلتفرم ها :
XBOX 360 - XBOX ONE - PS3 - PC - PS4

«سبک :
Adventure

«سازنده :
Telltale Games

«ناشر :
Telltale Games

«تاریخ انتشار :
سه شنبه ۰۴ آبان ۹۵
25 Oct 2016

BATMAN

THE TELLTALE SERIES

بنظر می رسد تل تیل بیشتر به دنبال جذب مخاطبان سریال هایی همچون The Walking Dead است تا گیمرها. چرا که این روند روایی اشتباه برای مدیوم بازی های ویدیویی قابل هضم نیست و بیشتر مناسب سریال هایی است که بدون هیچ دلیل قانع کننده ای بینندگان میلیونی جذب کرده اند. از معدود نقاط قوت بازی می توان به صحنه های اکشن سینمایی و انتخابات بعضا سرنوشت ساز اشاره کرد که برای مدتی هر چند کوتاه، هیجانی زودگذر و سطحی را به مخاطب هدیه می دهد. البته که دیدن نتیجه این انتخابات در اپیزود های آینده می تواند هیجان انگیزتر باشد و شاید بازیکن را وادار به انجام دوباره بازی و انتخابات متفاوت کند. بازگشت پیدا کردن سرنخ ها و پیوند آن ها به یکدیگر و همچنین پرده برداری از اهداف دشمنان یکی دیگر از نکات مثبت گیم پلی است.

سخن آخر

اپیزود سوم سرشار از پتانسیل های داستانی و هیجان انگیز بود که در دام کلیشه های مرسوم سینمایی و تلویزیونی افتاد و از دست رفت. بازی برای هیجان انگیز شدن به چیزی بیش از یک پایان شوکه کننده نیاز دارد. تمرکز تل تیل بر روی شخصیت پردازی و داستان، با این سبک روایی منطبق نیست و اشتباهات بسیار باعث شده اند تا تجربه ای ملال آور در میانه راه، بازیکنان را نسبت به ادامه مسیر دلسرد کند.

از دیگر نقاط قوت در بخش شخصیت پردازی می توان به خود بتمن اشاره کرد. سازندگان به خوبی توانسته اند جوان و بی تجربه بودن این شخصیت را نشان دهند. برای مثال بتمن هنوز هم پای بند احساسات شخصی خود می شود و نمی تواند امنیت شهر را همیشه در اولویت قرار دهد. در برخورد با پلیس و دشمنان عجله می کند و بعضا مرتکب اشتباهاتی می شود. همواره نمی تواند تصمیم قاطع بگیرد و در این مسیر نیاز به مشاوره دارد.

در نقد اپیزود های قبلی بیان کرده بودیم که پیشرفت رابطه بین سلینا و بروس بسیار غیرمنطقی صورت می گیرد و متاسفانه این روند غیرمنطقی و غیرعقلانی در این اپیزود هم ادامه دارد. شکل گرفتن یک رابطه احساسی در مورد انتظارترین لحظه و به ابتدایی ترین و هالیوودی ترین شکل ممکن، این روایت غیرمنطقی را بیش از پیش مضحک و پیش پا افتاده جلوه می دهد.

همچون نامش، این اپیزود تلاش می کند تا گاتهام را در شرایط متفاوت و جدیدی نشان دهد. نیروی پلیس قدرتش را از دست داده و تلاش می کند تا خبر آن به گوش مردم نرسد، بلکه "فرزندان آرخام" به خواسته قلبی شان که همان ایجاد رعب و وحشت عمومی است دست پیدا نکنند. انتخابات شهرداری تنها با یک کاندیدا و مشارکت کم مردم انجام می گیرد و شهردار جدید، تاب روبرو شدن با مردم وحشت زده شهرش را ندارد. وین، یکی از نام های قدیمی و مورد اعتماد شهر خدشه دار شده و بروس که آخرین بازمانده آن است باید در مقابل این اتهامات قد علم کند. تمامی اینها از پتانسیل های داستانی بودند که در این اپیزود هدر رفتند و یا قربانی روایت خسته کننده و ملال آور شدند. شروع آرام و ادامه خسته کننده تر بازیکن را نسبت به پیگیری داستان بی میل می کند و سازنده با وقاحت هرچه تمام تر، این روند مضحک را با یک پایان شوکه کننده به صورت مخاطب می کوبد.

پس از اتفاقات اپیزود دوم، بتمن در شرایط سخت و دشواری قرار گرفته است. دشمنان بسیاری پیدا کرده و در زندگی شخصیش دیگر مورد اعتماد مردم نیست. حال باید دید قهرمان شنل پوش گاتهام به خواست مردم عمل می کند و بروس وین را به سزای اعمالش می رساند و یا در راستای روشنگری و پرده برداشتن از حقایق تلاش می کند.

ابتکارات تل تیل در ارایه روایتی جدید نسبت به کاراکتر های قدیمی و نام آشنای مجموعه داستان های بتمن موجب شده بود تا سطح انتظارات نسبت به این کاراکترها که دیگر تا حدی شخصی سازی شده خود سازندگان بودند بالا برود. اما تنها ارایه ابتکارات بسیار در شخصیت پردازی تا زمانی که روی این ابتکارات به اندازه فکر نشده باشد کافی نیست. تل تیل از ابتدای مجموعه تمرکز ویژه ای بر روی تفکیک شخصیت پردازی بتمن و بروس وین و چالش های آن ها از یکدیگر داشته است.

اما این تمرکز ویژه در بعضی مواقع جواب نداده و موجب شده بعضی از شخصیت ها بصورت کامل شکل نگیرند. برای مثال "آزوالد کابلپات" یا همان پنگوین، دم دستی ترین و مضحک ترین حرکات را برای تحت تاثیر قرار دادن بروس انجام می دهد. حرکاتی که در بهترین حالت یک کلیشه از دست رفته هستند و وجودشان تنها بر ضعف شخصیت پردازی در بازی مهر تایید می زند.

از نقاط قوت شخصیت پردازی می توان به "هاروی دنت" اشاره کرد. برخلاف دیگر اقتباس ها، دنت در این نسخه پس از نابودی چهره اش سریعاً تغییر شخصیت نمی دهد و این پروسه زمان برتر و منطقی تر است. صدالبته که نمایش این پروسه منطقی باز هم کلیشه ای انجام می شود و باعث می شود تا این بلندپروازی نویسندگان نتیجه ایده آلی نداشته باشد. نمایش های تصنعی از یک فرد مبتلا به بیماری دو شخصیتی در مواقعی قابل انتظار، از نقاط ضعف این کلیشه بکار گرفته شده است.



نویسنده: ایرج لطیفی



بخش تک نفره خوب و دوست داشتنی، گان پلی عالی، Wall Run عالی تر از گذشته، ارتقا قابل توجه در بخش گرافیکی، بالانس فوق العاده بخش آنلاین چند نفره، طراحی دقیق و متنوع نقشه‌ها، تنوع در شخصی سازی پایلته‌ها و تایتان‌ها

ضعف هوش مصنوعی، چه در بخش تک نفره و چه بخش چند نفره، قسمت‌های پلتفرمر در بخش تک نفره اغلب اضافی و آزار دهنده هستند

«پلتفرم‌ها:

XBOX ONE - PC- PS4

«سبک:

Action/Shooter/First-Person/Modern

«سازنده:

Respawn Entertainment

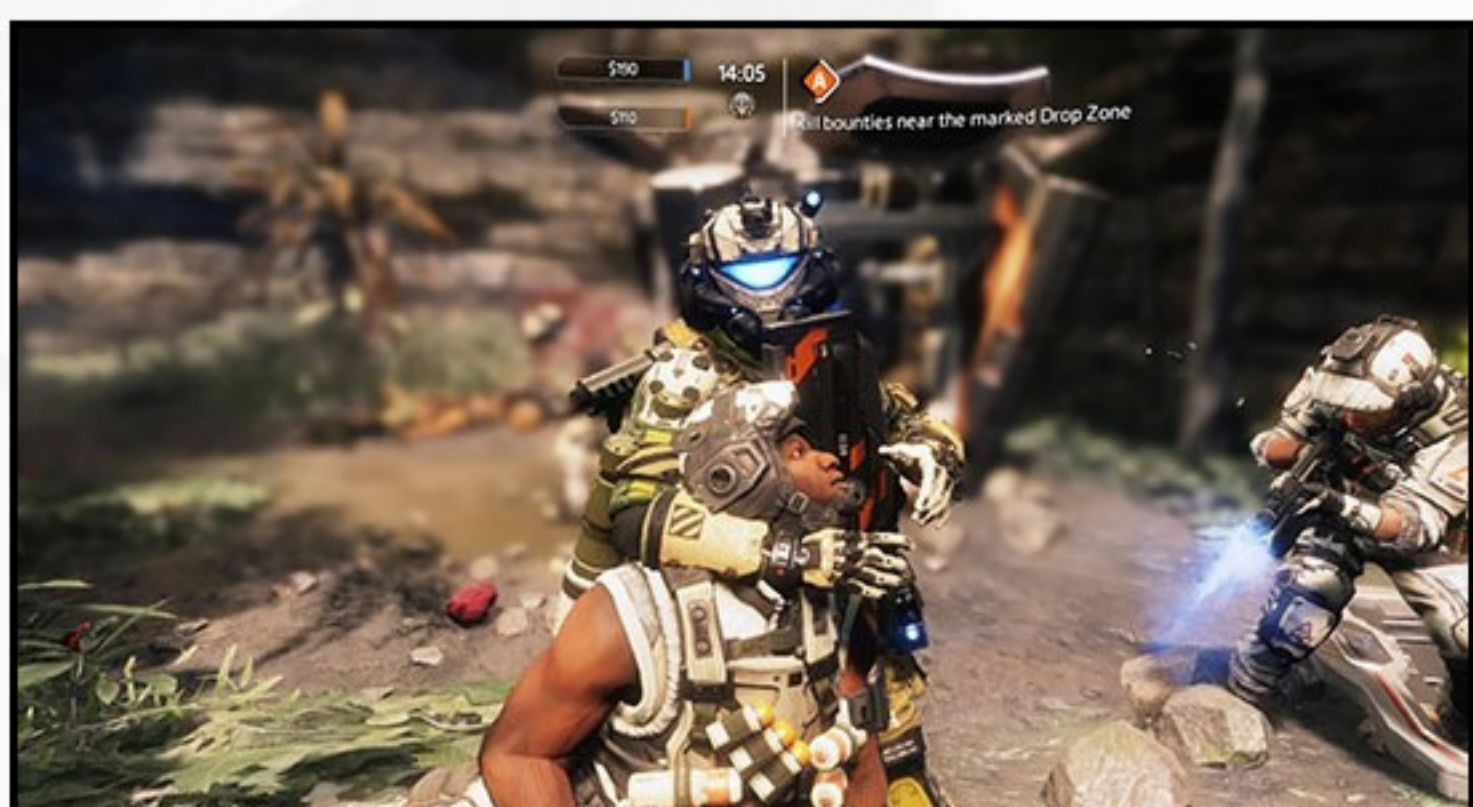
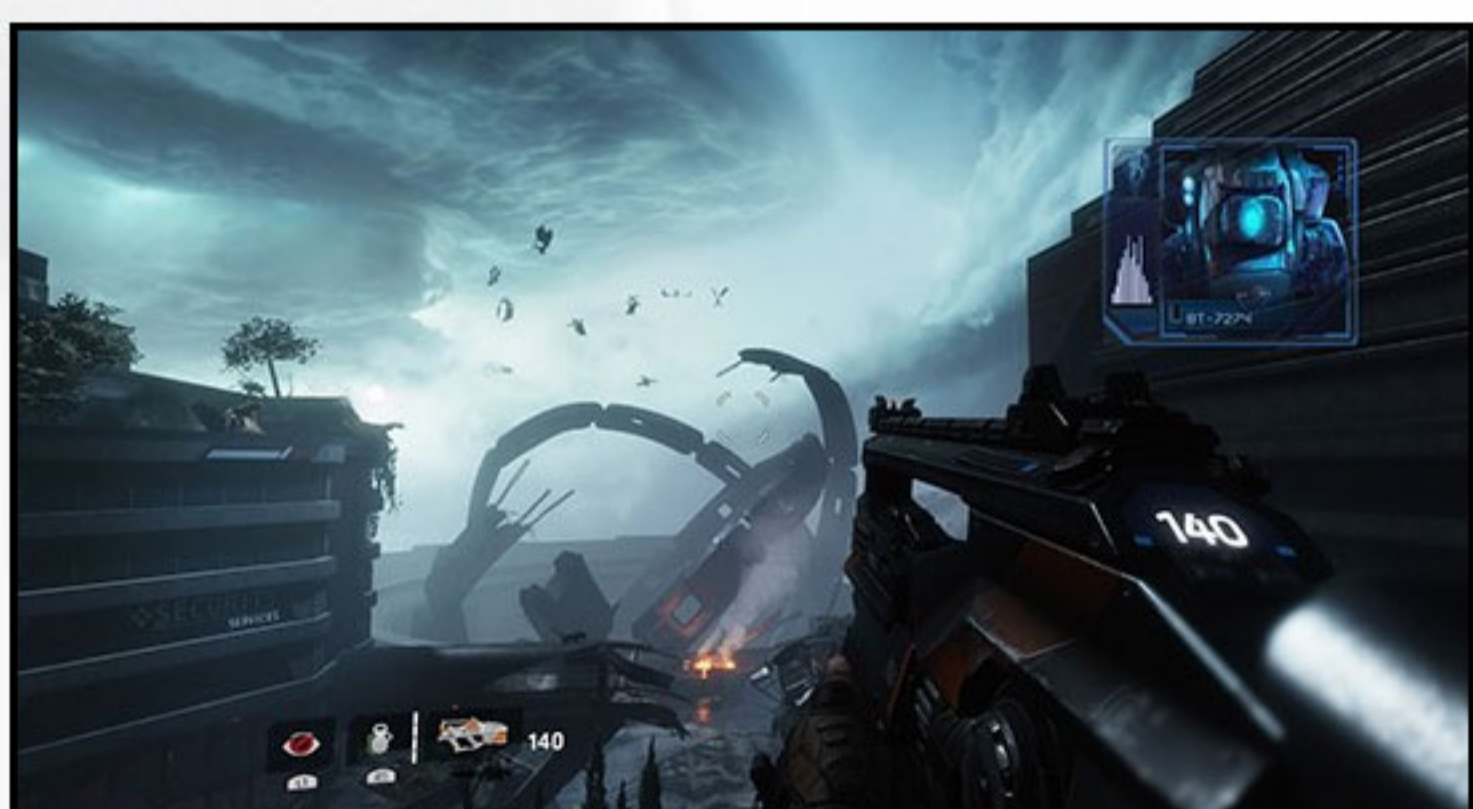
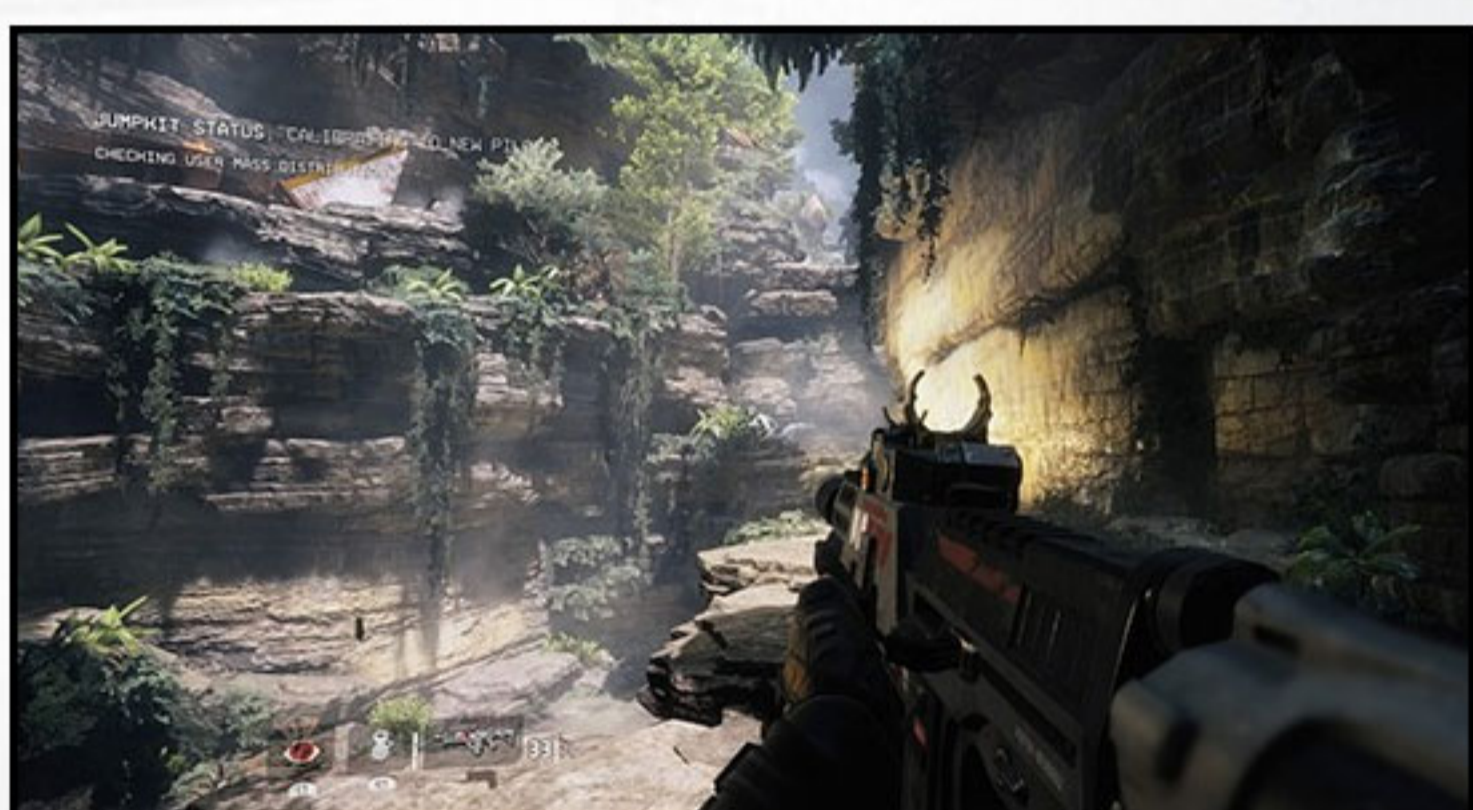
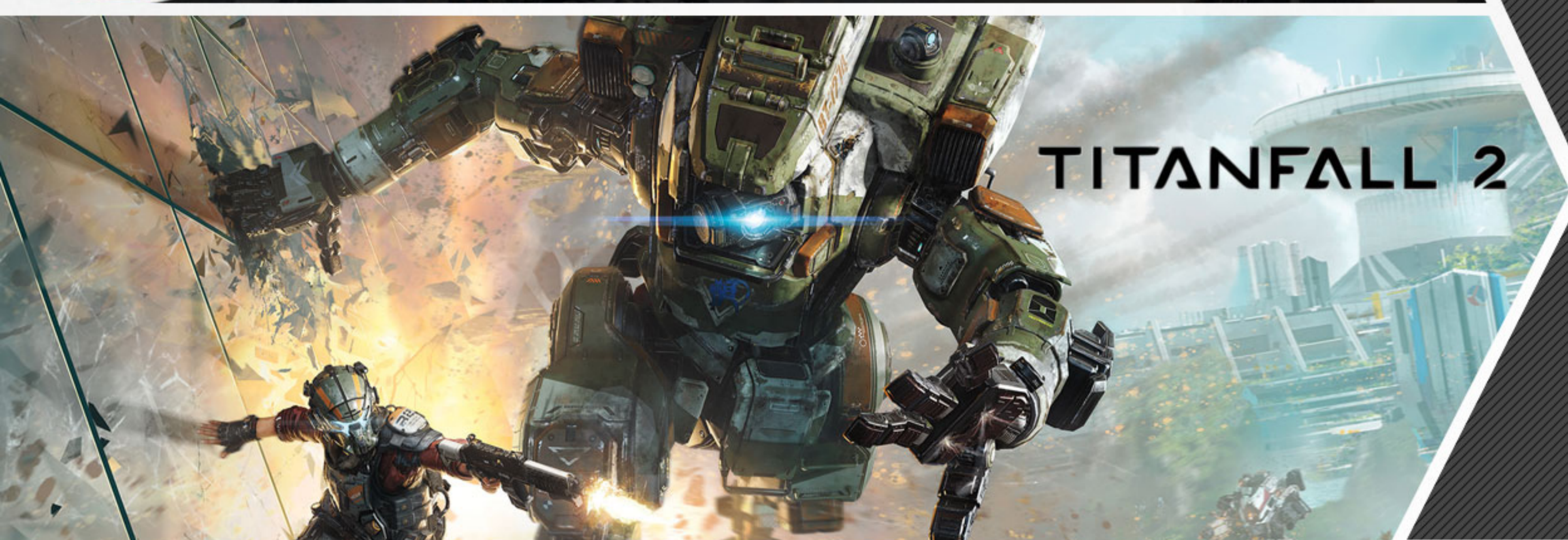
«ناشر:

Electronic Arts

«تاریخ انتشار:

جمعه ۰۷ آبان ۹۵

28 Oct 2016



ایده‌هایی هم که برای حفظ و بسط این رابطه و تعامل انسانی میان قهرمان بازی و تایتان‌اش به کار رفته جالب است، مثلا بعد از آشنایی با "بی تی" باید او را رها کرده و در میان جنگل‌های انبوه و صخره‌ها (که انصافا گرافیک زیبایی دارد) به دنبال یک باتری بگردید. اما همین ماموریت ساده‌ی یافتن باتری، با برقراری دیالوگ میان "کوپر" و "بی تی" گرم‌تر می‌شود، و شما از این تعجب خواهید کرد که چطور کارگردان بازی توانسته به سادگی یک تایتان را صاحب "حس" و هویت کند. البته هر چند انتخاب دیالوگ برای "کوپر" (آن هم با سیستمی شبیه به بازی‌های نقش آفرینی) جالب است، اما تاثیر بخصوصی در روند داستان ندارد، و طبعاً این‌جا برای ما چنین سوالی پیش می‌آید که اگر فرقی نمی‌کند که هر بار کدام دیالوگ را انتخاب کنیم، چرا برای هر انتخاب محدودیت زمانی گذاشته‌اند؟ چرا که استفاده از این عنصر چنین القا می‌کند که با انتخاب حساسی مواجه هستید که قرار است در ادامه‌ی روند داستان تاثیر داشته باشد.

بخش داستانی بازی خوش بختانه کم ادعاست، نه می‌خواهد حرف‌های جدی و عمیق بزند و نه اصرار دارد که صحنه‌های حماسی و کوبنده (Set Piece) خلق کند. یک کمپین هر چند کوتاه اما متنوع، و هر چند سطحی اما جذاب، که جای خالی‌اش در نسخه اول بازی حس می‌شد. هر چند رُخ داده‌های داستان کلیشه‌ای است و دیالوگ‌ها هم چنگی به دل نمی‌زند، باز هم چنان تجربه‌ای کوتاه اما دوست داشتنی است. فقط حیف که هوش مصنوعی خوب نیست و بخش پلتفرمر هم گاهی اضافی است و آزار دهنده می‌شود.

اما از حکایت بخش تک نفره که بگذریم، به حیطه‌ای می‌رسیم که "تایتان فال ۲" در آن یکی از برجسته‌ترین شوترهای سال‌های اخیر است، پرشور، گرم، جذاب، قوی و نفس گیر: بخش آنلاین چند نفره.

در نگاه اول همه چیز شبیه به نسخه اول به نظر می‌رسد، فرود به میدان نبرد، جنگ با پایلته‌های حریف و انتظار برای سقوط حماسی تایتان‌ها. اما نکته این جاست که همین ترکیب کلی، در جزئیات تقویت شده و در نهایت پخته‌تر و قوی‌تر شده است. این پختگی در بخش آنلاین در درجه اول به یک امتیاز اساسی برمی‌گردد: "بالانس یا تعادل". این تعادل عنصری اساسی است که تقریباً در تمام ابعاد بخش آنلاین خود را نشان می‌دهد.

در مواجهه با نسخه‌ی جدید هر سری بازی (به ویژه شوتر) اولین مسئله‌ای که ذهن را درگیر می‌کند از این قرار است: آیا بازی جلو آمده؟ آیا خلاقیتی به خرج داده؟ آیا چیز جدیدی ارائه داده؟ یا تنها همان فرمول همیشگی را فقط بهتر و تکرارش می‌کند؟ قطعاً هم تحول و انقلاب در یک سری بازی امتیاز بزرگی است، هم این که صرفاً فرمول گذشته‌اش را تکرار نکند مایه مباهات است، اما سوال این جاست: آیا چنین تحولی برای هر نسخه‌ی جدیدی از یک بازی الزامی است؟

"تایتان فال ۲" (Titanfall 2) فرمولی قوی و اساسی دارد که هنوز هم جواب می‌دهد، چرا که این فرمول با همین ساختار هم چنان این امکان را دارد تا با ارتقا در برخی بخش‌ها، به نهایت پتانسیلی که داشته برسد. به نظرم سازندگان بازی هوش‌مندانه این شعار تحول را رها کرده و همان ساختار قدرتمند نسخه اول را به کمال رسانده‌اند، کمالی که در این میان یک چیز جدید هم به آن افزوده شده است: بخش تک نفره! چیزی که البته حتی پیش از اولین نمایش‌های بازی هم انتظار می‌رفت که در نسخه دوم عنوان "تایتان فال" وجود داشته باشد.

از همان اولین نمایش سینماتیک فوق‌العاده بازی در کنار قدرت کارگردان در معرفی هویت و حسی که قهرمان اثر یعنی "پایلته" (Pilot) القا می‌کند، می‌شد یک چیز را به خوبی درک کرد: هسته‌ی اصلی بازی خصوصاً در بخش تک نفره نه با تمرکز صرف بر روی پایلته، و نه تنها با تاکید بر روی عظمت و قدرت "تایتان"‌های غول پیکر، بلکه دقیقاً بر روی رابطه و تعامل میان این دو نهفته است، هم در داستان و هم در گیم‌پلی.

روشن است که سازندگان سعی کرده‌اند (و به خوبی هم موفق شده‌اند) که "تایتان" را سمپاتیک کنند، یعنی آن را از یک ماشین جنگی غول پیکر به یک موجود دوست داشتنی و دارای هویتی قابل هم‌ذات‌پنداری تبدیل کنند. از همان ابتدای داستان، شخصیت اصلی بازی کوپر (Cooper) که هنوز عضوی کم تجربه از نیروی شبه نظامی (Millita) است، رویای سوار شدن بر یکی از این تایتان‌ها را در سر می‌پروراند. حتی اولین برخورد میان کوپر و تایتان دوست داشتنی‌اش "بی تی" (BT) طوری دراماتیزه شده است که ما را آماده می‌کند تا شاهد یک سیر پر حادثه و دراماتیک و نه صرفاً رفتن از یک مرحله به مرحله‌ی دیگر باشیم.



یا مثلا زمانی که امتیاز می‌گیرید و به تایتان خود می‌رسید، اصلا این طور نیست که پشت یک ماشین آهنین بنشینید و همه را قلع و قمع کنید! اگر همان اطراف یک پایلت با اسلحه‌ای که برای جنگ با تایتان ها طراحی شده در گوشه‌ای کمین کرده باشد، کارتان به این سادگی‌ها نخواهد بود.

سریع حرکت کردن و مدام به طور شناور در نقشه گشتن، هنوز هم جواب می‌دهد، اما نه به اندازه‌ی قبل! طراحی بخش آنلاین چه از لحاظ سرعت حرکت بازیکنان و چه از لحاظ هندسه نقشه و خصوصیات اسلحه‌ها به گونه‌ای کار شده که برای کسب امتیاز بیشتر باید به موقع ایستاد و درنگ کرد. همین جا این نکته را هم اضافه کنیم که انیمیشن و گیم پلی حرکت پایلت‌ها و خصوصا پریدن "Jump" و حرکت روی دیوارها (Wall Run) عالی کار شده است. ریتم سریع و پر حرارت هر راوند از بازی به حدی است که وقتی واردش می‌شوید دیگر به این راحتی‌ها رهای تان نمی‌کند.

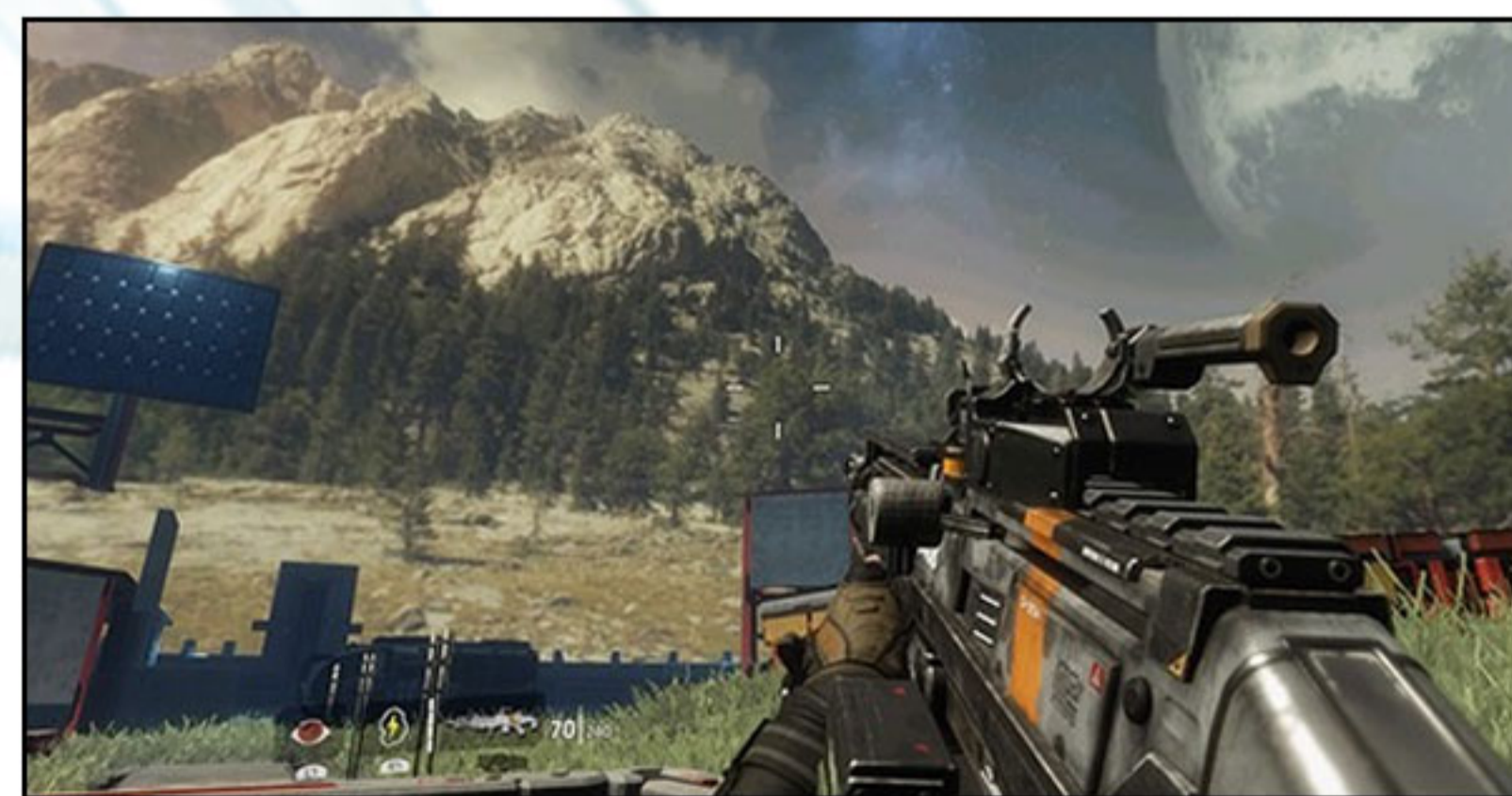
چرخاندن چشم به هر سو، زیر نظر گرفتن تمام میدان دید، و حرکت مداوم در عین درنگ و تامل، حرف اول را می‌زند. تنوع بیشتر در کلاس‌ها، اسلحه‌ها و صد البته تایتان‌ها، نه تنها به خاطر بالا بردن محتوای بخش آنلاین، بلکه کاملا در جهت بسط و گسترش ابتکار عمل و خلاقیت بازیکن کار می‌کنند. کافی است در یک نقشه‌ی بخصوص مثلا از یک ماشین گان به یک اسلحه گند با بُرد بالا مانند D۲ سوئیچ کنید و خواهید دید که جدای از گان پلی، از سرعت بازی در محیط گرفته تا میزان استفاده از پرش و حرکت روی دیوار همگی دستخوش تغییر خواهند شد. علت این خلاقیت و تنوع هم پیش از هر چیز در طراحی نقشه‌ها نهفته است، چرا که مثلا اگر به ارتفاع بالایی بروید، تیرس قابل توجهی خواهید داشت یا اگر در گوشه‌های تنگ درگیر شوید، همیشه راهی برای دور زدن و تغییر مسیر خواهید یافت.

این تنوع و ابتکار عمل، خود را در مدهای متفاوت نیز به خوبی نشان می‌دهد. مثلا در معروف "Amped Hard Point" همین که به تایتان خود می‌رسید، دیگر دفاع کردن از نقطه‌ای که پیش‌تر توسط هم تیمی‌های شما تسخیر شده، استیل متفاوتی به خود می‌گیرد. یا از آن جایی که در برخورد تایتان‌ها اصولا تعداد، و این که مثلا کنار یک هم تیمی سراغ تایتان حریف بروید می‌تواند بسیار تعیین کننده باشد، در "Free for All" که تمام بازیکنان رودروی یکدیگر قرار می‌گیرند، برخورد تایتان‌ها بسیار جالب و متفاوت می‌شود.

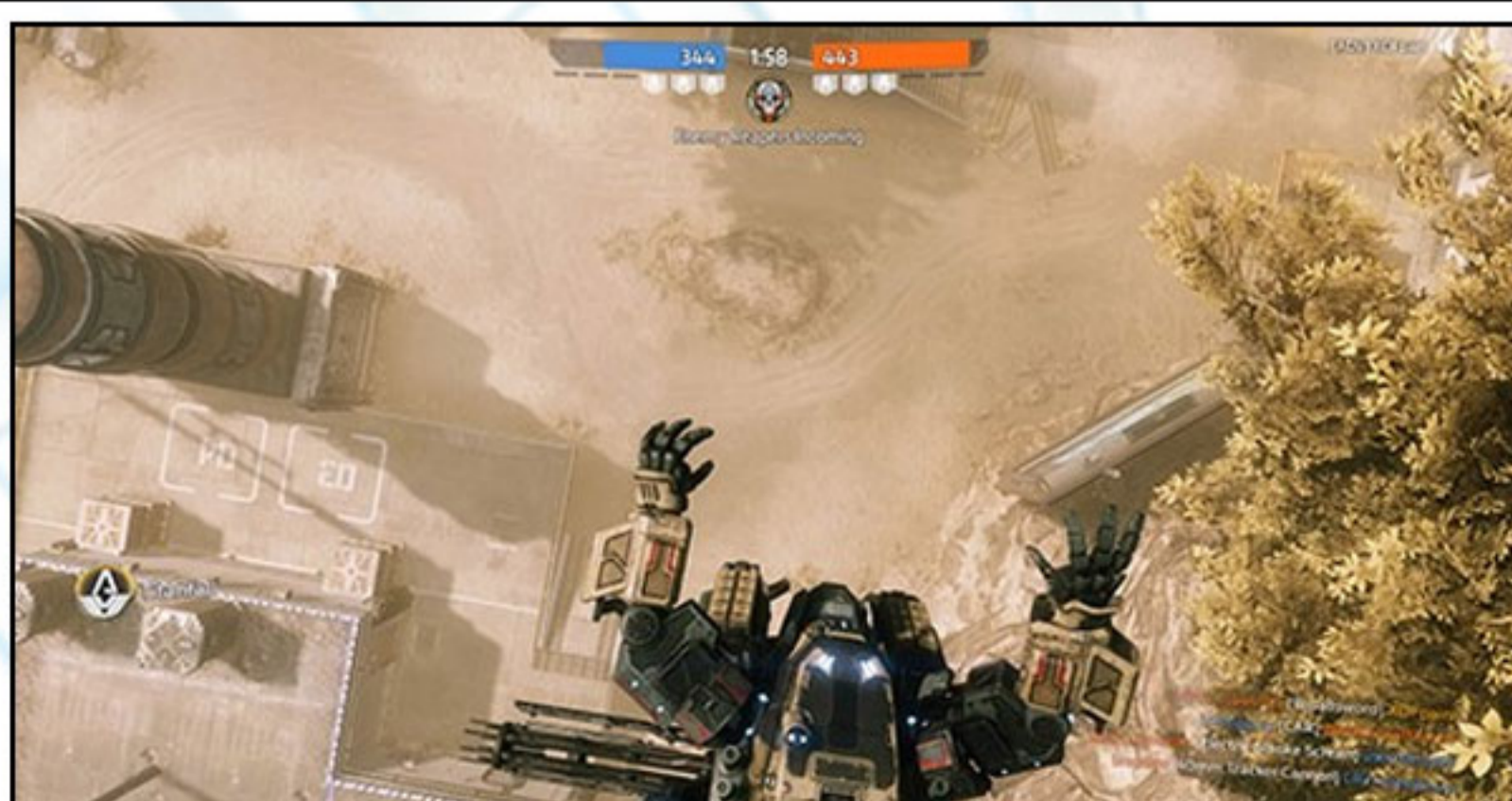
بازیابی تصویری:



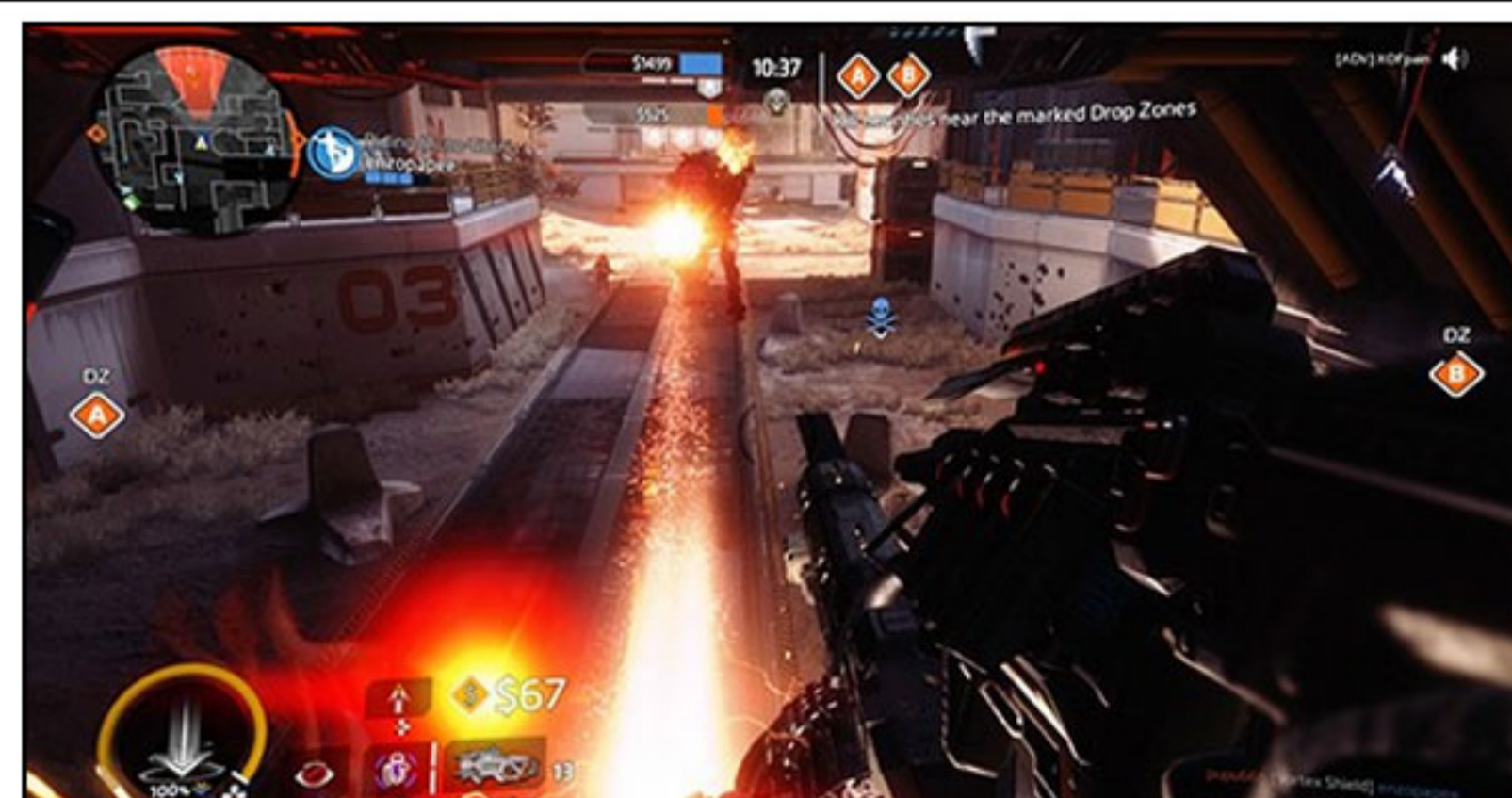
هر تایتان دارای یک قدرت ویژه است که بعد از کمی کسب امتیاز فعال می‌شود. قدرت‌هایی که استفاده از آن‌ها حسابی شما را سر ذوق خواهد آورد!



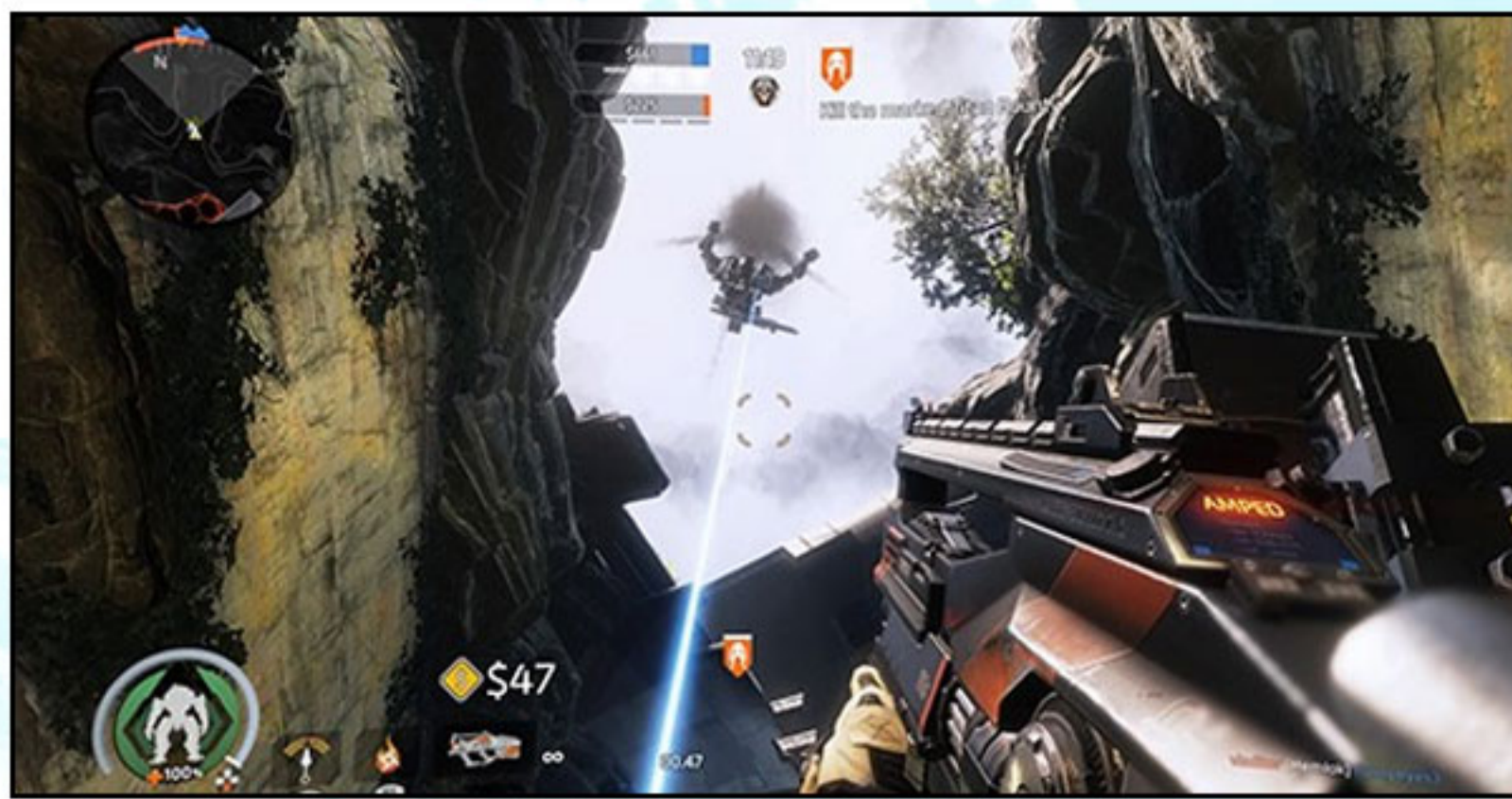
استفاده از یک عکس ثابت به جای جزئیات "ریل تایم" یکی از محدود ضعف‌های گرافیکی بازی است.



وقتی تایتان شما آماده شده باشد و پیش از سوار شدن بر آن بمرید، می‌توانید با تایتان خود "Respawn" شوید. حرکتی که شدیداً لذت بخش است!



جنگ و زد و خورد تایتان‌ها در بخش چند نفره واقعا دیدنی ست.



لحظه‌ای که در انتظار تایتان خود هستید فرود او را از دل آسمان تماشا می‌کنید. واقعا حماسی است.

ابتکارات جالبی باعث می‌شوند تا وقتی یک پلیمر سوار بر تایتان خود می‌شود، با قدرت بیش از حد خود بالانس بازی را به هم نزنند. مثلا می‌توان با چند بار پرش روی دوش او رفت و با این حرکت مقدار قابل توجهی از نوار سلامتی‌اش را کم کرد.



و این هم Legion. تایتان مورد علاقه‌ی من.



سخن آخر

سازندگان "تایتان فال ۲" به خوبی نشان دادند که چگونه می‌شود با استفاده از همان فرمول گذشته، یک شوتر کاملا مُدرن و قوی ساخت و بازهم موفق بود. بخش تک نفره بی‌شک ارزش تجربه کردن دارد و بخش چند نفره نیز کمابیش در اوج است. "تایتان فال ۲" بدون کوچک‌ترین تردیدی یکی از مهم‌ترین و برجسته‌ترین شوترهای چند سال اخیر، و عنوانی قابل تامل و ماندنی است.



«پلتفرم ها :

PC - XBOX ONE - PS4

«سبک :

Action/Adventure

«سازنده :

IO Interactive

«ناشر :

Square Enix

«تاریخ انتشار :

سه شنبه ۱۲ بهمن ۹۵

31 Jan 2017

+ بازگشت به ریشه ها و حس دوباره هیتمن های قدیمی ، محیط های بزرگ و زیبا و آزادی عمل در آن ها ، روش های فراوان و فوق العاده جذاب برای به قتل رساندن ، زنده بودن محیطها ، اهداف و تارگت های فراری ، مخفی کاری بسیار قوی

- باگ های بسیار زیاد که با وجود آپدیت های مکرر هنوز هم تعداد قابل توجهی از آن ها باقی مانده ، ناقص بودن بازی در اوایل فصل ، حالت آفلاین که تقریبا اجازه هیچ چیز را به شما نمی دهد ، اکشن نسبتا ضعیف

HITMAN™

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

"نقد این بازی براساس نسخه ارسالی ناشر برای وبسایت پردیس گیم نوشته شده است"

به طور مثال در پاریس که شما در یک فشن شو هستید یک مدل را ملاقات می کنید به اسم "هلمت کروگر" که شباهت زیادی به مامور ۴۷ دارد و شما میتوانید لباس او را بپوشید و شبیه او گریم شوید اما نکته جالب اینجاست که در اپیزود آخر شخصی قصد دارد تا خود را شبیه سوپر مدل معروف، "هلمت کروگر" دارد و او به محض دیدن شما تعجب کرده و می گوید که بهتر است خودت را شبیه کس دیگری مثل جوردن کراس کنی و شبیه شدن به هلمت کروگر ایده او بوده است.

جوردن کراس خواننده گروه موسیقی The Class است که این گروه واقعا وجود دارد و شما در هر اپیزود اسم او را می شنوید و در اپیزود چهارم او را به قتل می رسانید و این همان تغییر بزرگ هیتمن است. در هیتمن های قبلی وارد یک محیط می شدید، هدف را شناسایی کرده و از داستان پشت او با خبر می شدید و او را به قتل می رسانید و از آنجا خارج می شدید و همه چیز همان جا تمام می شد. اما اینبار همه چیز به هم مربوط است. شخصیت هایی که ملاقات می کنید، اهدافی که به قتل می رسانید و... اما چیزی که بیش از همه نظر مرا به خود جلب کرد حضور شخصی بود که همه چیز را راجع به ۴۷ می دانست و با او خاطرات مشترک داشت که به شدت مرا ترغیب می کرد تا فصل دوم را نیز دنبال کنم. هیتمن در هر اپیزود به یک کشور سفر می کند و همین امر باعث می شود تا با محیط های متنوع همراه شوید. محیط هایی که فقط با قدم زدن در آن ها لذت خواهید برد و بعد از به پایان رساندن هر اپیزود می توانید برای سرگرم کردن خودتان وارد آن محیط شده و شخصی یا اشخاصی را به عنوان هدف خود قرار دهید و با روش دلخواه خودتان آن را به قتل برسانید و برای آن توضیحات اضافه کنید و به عنوان یک قرارداد با بقیه آن را به اشتراک بذارید و رقابت ایجاد کنید.

هر هفته محتوای جدید آنلاین به بازی اضافه خواهد شد که بیشتر مناسب افرادی ست که چالش های سخت را می پسندند و مراحل اصلی بازی برایشان به اندازه کافی چالش برانگیز نیست. اما در این بین یک محتوا آنلاین وجود دارد به نام "اهداف یا تارگت های فراری" که در مدتی محدود به بازی اضافه خواهند شد و اگر سراغ شان نروید، دیگر نمی توانید آن ها را تجربه کنید.

به شخصه انتظار این را نداشتم بازگشت به گذشته در داستان بازی هم مهم باشد و تصور می کردم که این مراحل صرفا برای آشنا شدن با گیم پلی باشد و باید بگویم در آخر شگفت زده شدم! برای تجربه کامل هیتمن نیاز به آنلاین شدن دارید تا بتوانید از تمامی چالش ها و سلاح های جدید بهره ببرید که این امر برای ما ممکن است کمی آزار دهنده باشد اما چاره ای جز تحمل نیست.

در اپیزود های اول شاهد برخی از ضعف ها در گیم پلی بودیم و حتی منو بازی و صفحه لودینگ نیز بسیار ساده بودند و یک سری کمبودها داشتند که در طول زمان بهتر شدند و دسترسی ها آسان تر شدند. اوایل بازی خبری از خونریزی نبود و جای گلوله روی بدن نمی ماند اما اکنون تمام این ها برطرف شده است. اگرچه هوش مصنوعی بازی هنوز نقص هایی دارد اما یک سری ویژگی های جالب دارد که نقص آن را می پوشاند. به طور مثال وقتی وارد منطقه ممنوعه می شوید و در آن جا کسی به حضور شما پی می برد به نزدیکترین نگهبان اطلاع می دهد تا شما را به بیرون راهنمایی کنند به جای آن که از همان اول به شما حمله کنند!

مسلمنا جالب ترین ویژگی سری بازی هیتمن تعویض لباس است که نظر هر کسی را به خود جلب می کند اما این امر کمی غیر طبیعی بود که صرفا با لباس یک نگهبان بتوانید وارد منطقه ممنوعه شوید و کسی به چهره شما کاری نداشته باشد. سازندگان در آموزش راه حلی برای این مسئله یافتند که شما مجبور بودید به هنگام رد شدن از کنار هم صنفان خودتان صورت خود را بپوشانید که واقعا ایده مضحکی بود. اما این بار با سیستم جدیدی در هوش مصنوعی بازی مواجه هستیم. وقتی شما لباس یک آشپز را می پوشید نه تنها لباس او را بلکه هویت او را هم می دزدید و وقتی در لباس او هستید بعضی ها ممکن است شما را به اسم آن آشپز (به طور مثال آشپز مارچلو) بشناسند و اگر کسی از چهره واقعی آن آشپز آگاه باشد به شما مشکوک خواهد شد و اگر از او دور نشوید شک او به یقین تبدیل می شود و هر لحظه ممکن است مامورین به سراغ شما بیایند و با آن لباس دیگر نمی تواند نفس راحت بکشید.

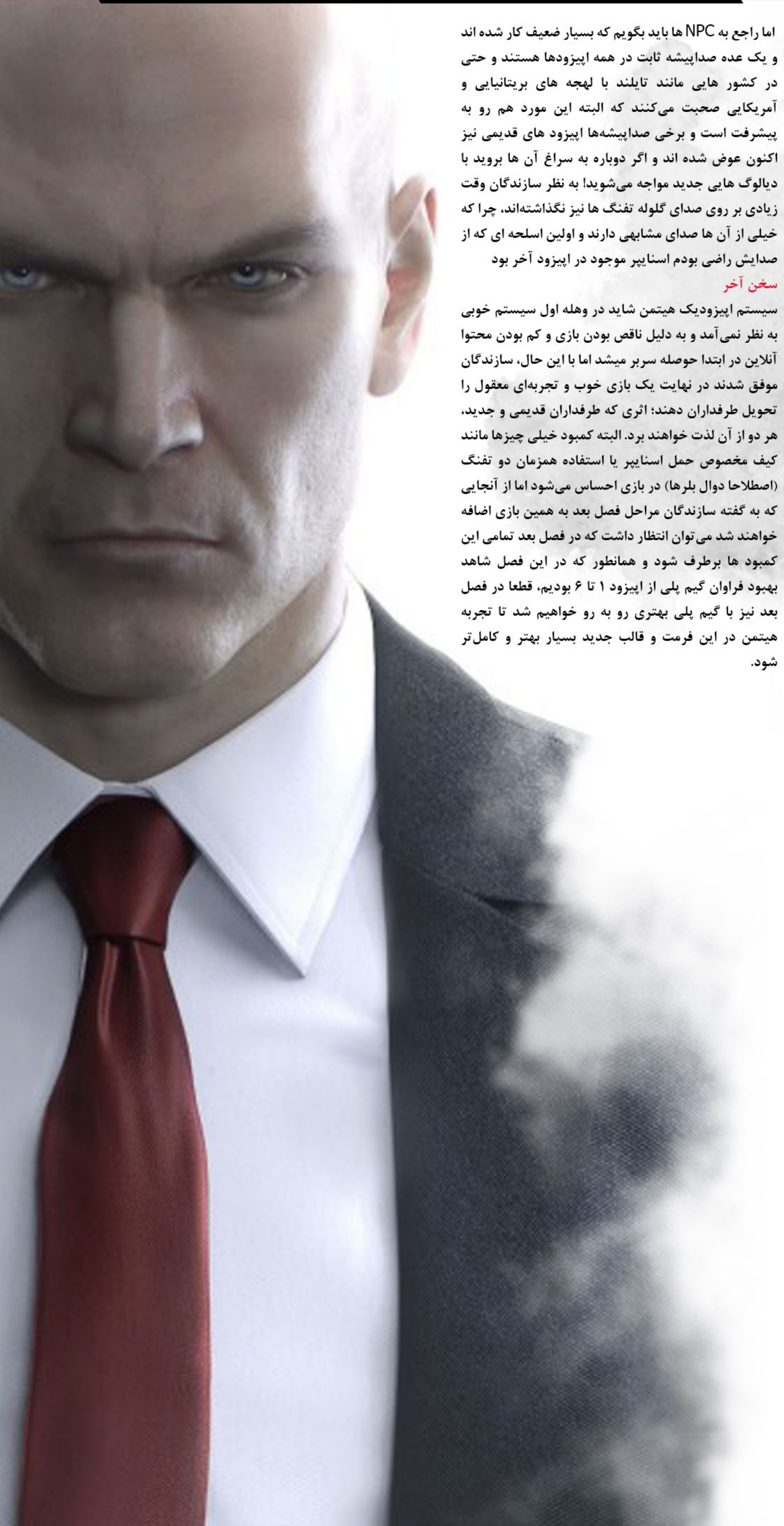
با وجود محیط های بزرگ که جمعیت زیادی را در خود گنجانده اما هر شخص یک اسمی دارد و تعداد زیادی از NPCها شخصیت پردازی شده اند.

هیتمن همیشه از بهترین و در عین حال درک نشده ترین بازی های مخفی کاری بوده و شاید اولین سری از هیتمن که خیلی ها با آن، این سری را شناختند "Blood Money" باشد. اما وقتی هیتمن های قبلی را بازی کنید متوجه می شوید که آن ها هم بسیار قوی کار شده بودند و چیزی از Blood Money کمتر نداشتند. هیتمن چیزی حدود ۷ سال غیبت داشت و بعد از آن شاهد بازی نه چندان موفق Absolution بودیم.

در E3 سال گذشته هیتمن جدید با یک تیزر سینماتیک بسیار زیبا معرفی شد و در آخر فقط با اسم هیتمن برای این بازی مواجه شدیم. اگر اشتباه نکنم چیزی حدود ۴ بار برنامه عرضه این بازی تغییر کرد و در آخر تصمیم بر این گرفته شد که هیتمن جدید به صورت اپیزودیک عرضه شود. این سیستم جدید صدای خیلی از طرفداران را درآورد و خیلی ها معتقد بودند که هیتمن پتانسیل تبدیل شدن به یک بازی اپیزودیک را ندارد. اکنون که فصل اول بازی پایان یافته آیا این سیستم جدید موفق بوده؟

از آنجایی که هیتمن جدید هیچ عنوانی نداشت خیلی ها بر این باور بودند که بازی قرار است ریپوت شود و ماجرا را از نو و طوری دیگر تعریف کند که با اتفاقاتی که در آموزش (Absolution) افتاد دور از انتظار هم نبود اما خوشبختانه سازندگان راهی برای ادامه داستان آموزش پیدا کردند. هیتمن در این سری به ریشه های خود بازگشته و با گیم پلی مشابه خون بها (Blood Money) همراه هستیم به علاوه تمام ویژگی های خوبی که در آموزش به این سری اضافه شدند. هر اپیزود یک محیط بسیار بزرگ را در اختیار شما قرار می دهد که تنها شامل یک ماموریت داستانی می شود که ممکن است خیلی کوتاه و خسته کننده به نظر برسد. اما وقتی برای اولین بار یک اپیزود را به پایان می رسانید سلاح های جدیدی آزاد می شود تا بتوانید باری دیگر وارد مرحله شوید و این بار از راه های جدیدی اهداف خود را به قتل برسانید. راه هایی که هر کدام لذت خودشان را دارند و آنقدر زیاد هستند که تا مدت ها سر شما را گرم کنند و شما را به سطح استادی ۲۰ برسانند تا تمامی سلاح های مرحله را آزاد کنید.

بازی با گذر کوتاهی به گذشته شروع می شود. زمانی که مامور ۴۷ برای استخدام شدن در ICA نیاز به تمرین داشت و باید در آزمون نهایی قبول می شد.



این ایده یک ایده ای ناب برای هیتمن محسوب می شود که ممکن است آخر این هفته شخصی به پاریس سفر کند و شما باید آن را به قتل برسانید اما بازی به هیچ وجه شما را راهنمایی نمی کند و نمی توانید او را روی نقشه دنبال کنید و اگر شکست بخورید دیگر مانند مراحل اصلی حق تکرار آن ها را ندارید. این اهداف فراری لباس های جدیدی را برای مامور ۴۷ آزاد می کنند که می توانید در هر مرحله از آن ها استفاده کنید.

از عناصر مهم در هر بازی موسیقی و صداگذاری آن است. هیتمن های قدیمی در این زمینه بسیار موفق بودند و به شخصه از طرفداران شدید "جسپر کید"، آهنگساز سابق هیتمن و سری بازی های فرقه یک قاتل، هستم و انتظار داشتم در هیتمن جدید شاهد بازگشت او باشم اما Niels Bye Nielsen به عنوان آهنگساز این بازی انتخاب شد و جالب اینجاست که او هم مانند جسپر کید اهل دانمارک است. موسیقی هیتمن در سطح بسیار بالایی قرار دارد و بسیار مناسب فضای هیتمن است و حس بهتری نسبت به موسیقی هیتمن آموزش می دهد اما مانند موسیقی های جسپر کید حماسی نیستند و نکته منفی آن این است که فقط در مواقع خاص موسیقی پخش می شود در صورتی که در هیتمن های قدیمی در هر لحظه شاهد پخش موسیقی بودید که امیدوارم در فصل دوم شاهد موسیقی های بیشتری باشیم که همیشه با گیمر همراه باشند و هیچ وقت تکراری نشوند و اگر جسپر کید برای فصل دوم بازگردد که مسلما با یک موسیقی بی نقص مواجه خواهیم بود.

خوشبختانه صدای پیشه مامور ۴۷ از نخستین شماره تا به حال به عهده ی دیوید بوستون با صدای دوست داشتنی اش بوده و اینبار دیالوگ های بسیار جالبی نیز از او می شنویم و بقیه شخصیت های کلیدی داستان نیز به خوبی صدا گذاری شده اند.

اما راجع به NPC ها باید بگویم که بسیار ضعیف کار شده اند و یک عده صدای پیشه ثابت در همه اپیزودها هستند و حتی در کشور هایی مانند تایلند با لهجه های بریتانیایی و آمریکایی صحبت می کنند که البته این مورد هم رو به پیشرفت است و برخی صدای پیشه ها اپیزود های قدیمی نیز اکنون عوض شده اند و اگر دوباره به سراغ آن ها بروید با دیالوگ هایی جدید مواجه می شوید به نظر سازندگان وقت زیادی بر روی صدای گلوله تفنگ ها نیز نگذاشته اند، چرا که خیلی از آن ها صدای مشابهی دارند و اولین اسلحه ای که از صدایش راضی بودم اسنایپر موجود در اپیزود آخر بود

سخن آخر

سیستم اپیزودیک هیتمن شاید در وهله اول سیستم خوبی به نظر نمی آمد و به دلیل ناقص بودن بازی و کم بودن محتوا آنلاین در ابتدا حوصله سربر میشد اما با این حال، سازندگان موفق شدند در نهایت یک بازی خوب و تجربه ای معقول را تحویل طرفداران دهند؛ اثری که طرفداران قدیمی و جدید، هر دو از آن لذت خواهند برد. البته کمبود خیلی چیزها مانند کیف مخصوص حمل اسنایپر یا استفاده همزمان دو تفنگ (اصطلاحا دوال بلرها) در بازی احساس می شود اما از آنجایی که به گفته سازندگان مراحل فصل بعد به همین بازی اضافه خواهند شد می توان انتظار داشت که در فصل بعد تمامی این کمبود ها برطرف شود و همانطور که در این فصل شاهد بهبود فراوان گیم پلی از اپیزود ۱ تا ۶ بودیم، قطعا در فصل بعد نیز با گیم پلی بهتری رو به رو خواهیم شد تا تجربه هیتمن در این فرمت و قالب جدید بسیار بهتر و کامل تر شود.





+ ایده و پس‌زمینه عالی داستان بازی، جهان‌سازی و خلق اتمسفری عالی، Ethan، ماموریت‌های جانبی با طراحی مناسب، گرافیک و طراحی بصری زیبای محیط‌ها، گان‌پلی و مبارزات مثل همیشه در بالاترین سطح است، محتوا بالا و ارزشمند تنها در یک پکیج ۶۰ دلاری

- ارائه و پرداخت ضعیف داستان که پتانسیل ایده را هدر داده است، Salen Kotch با شایستگی می‌تواند لقب یکی از بدترین کاراکترهای منفی را دریافت کند، طراحی مپ‌های بخش چندنفره، عدم ارتقا موردانتظار در بخش چندنفره در قیاس با BO۳، عدم استفاده از عناصر نبردهای فضایی با سفینه در بخش چندنفره

«پلتفرم‌ها:

PC - XBOX ONE - PS4

«سبک:

Action/Shooter/First-Person/Modern

«سازنده:

Infinity Ward

«ناشر:

Activision

«تاریخ انتشار:

جمعه ۱۴ آبان ۹۵

4 Nov 2016

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

نبود کنتراست لازم یکی از مهم‌ترین ایرادات ساختار داستان بازی است، در ظاهر خیلی سعی شده که SDF به رکن منفی تبدیل شده تا آن تضادی که لازمه شکل‌گیری داستان است ایجاد شود اما واقعا تا پایان بازی به هیچ عنوان احساسات شما از کارهای آن‌ها خدشه‌دار نمی‌شود و بشدت این مشکل که چرا بیشتر به ابعاد فلسفی ایده داستان رجوع نشده و این پتانسیل به یک داستان رده پایین فضایی تبدیل شده ازارتان می‌دهد.

اما فارغ از تمامی این جزئیات اینکه غریب به ۱۰۰۰ کلمه در مورد خوبی و بدی‌های داستان بازی صحبت می‌شود خود نشان می‌دهد حداقل حرفی برای گفتن وجود دارد و چند سالی است این میزان حرف و استدلال را نمی‌توان از داستان یک نسخه COD بیرون آورد؛ از همین موضوع می‌خواهم شروع کنم و بگویم Infinite Warfare با وجود تمام ضعف‌هایش یک رویکرد جدید را در سری پیاده کرده، از نظر من سری Call Of Duty نه با BO۲ و BO۳ و نه با AW نباید به آینده و ایده‌های ماورایی می‌رفت بلکه زمانش همین IW بود اما متأسفانه تمام نسخه‌هایی که گفتم تجربیاتی منفی از آینده را در ذهن گیرها ثبت کردند و این تجربه منفی موجب تخریب ناعادلانه IW شد، نسخه‌ای که به فضا و کیهان‌گردی رفته اما برای این کنش خود دلیل و فلسفه‌ای دارد، چیزی که در نسخه‌های پیشین COD یافت نمی‌شود.

این فلسفه صرفاً در جهان‌سازی و داستان پرداخت نشده بلکه در گیم‌پلی نیز بخوبی بکار گرفته شده است. بازی دارای گجت‌های بسیار جدید و متنوعی است، از نارنجک‌های هوشمند تا ابزاری برای منهدم کردن رقیب که بخوبی از چند اضافات بدون استفاده خارج شده و به ابزاری جذاب و مفید تبدیل شده‌اند.

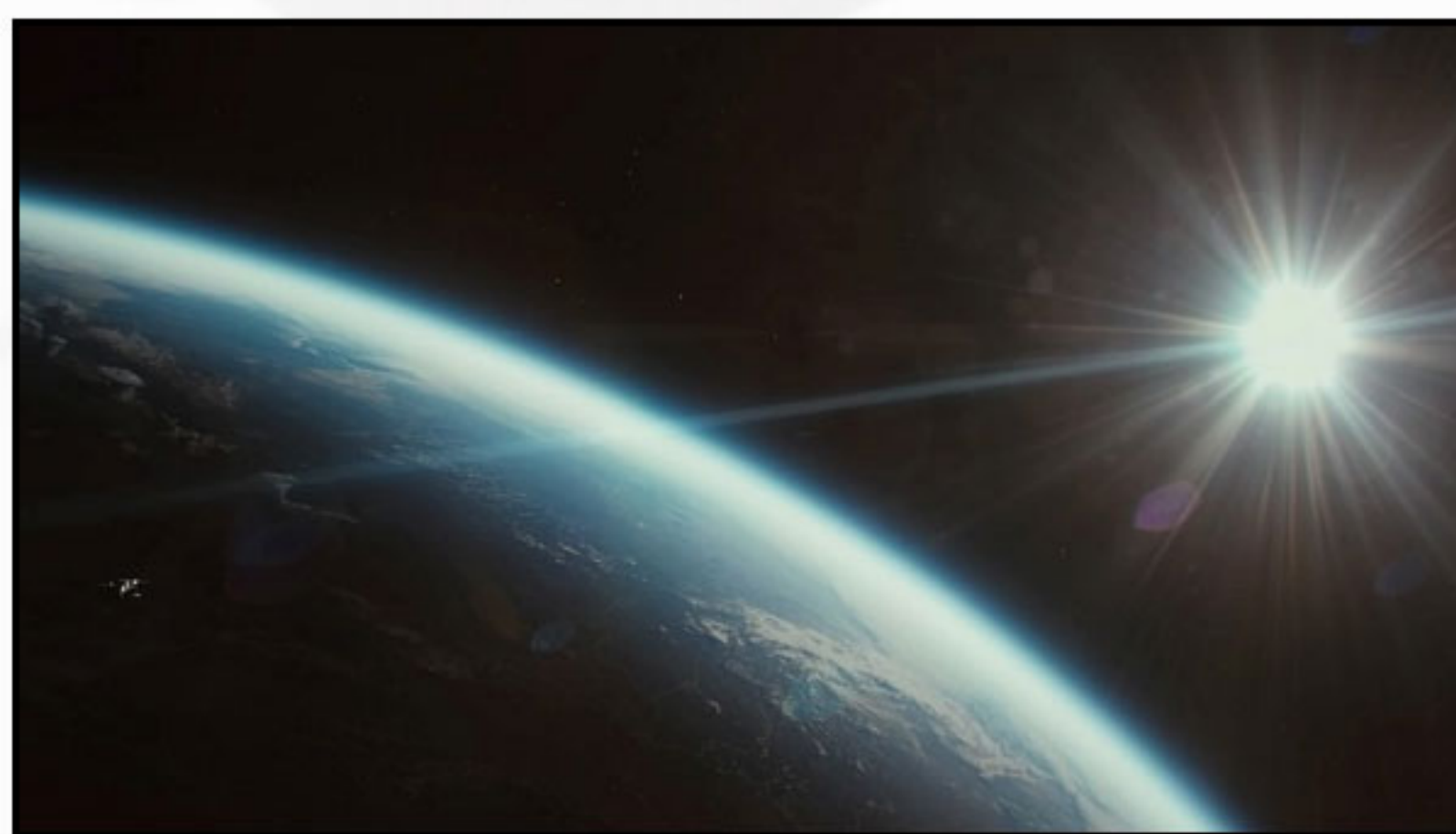
اما بگذارید به ایده داستانی بازی پردازیم چیزی که بشدت به آن علاقه دارم بازی به سمت نمایش آینده زمین و تکنولوژی رفته، در این آینده دور با کاهش منابع طبیعی و افزایش خطرهای زیست محیطی، انسان‌ها برای یافتن زیستگاه‌های جدید پا را فراتر از زمین گذاشته و به سیارات دیگر منظومه شمسی می‌روند و نه تنها صنایع خود را در آن‌ها متمرکز می‌کنند بلکه در سیاراتی نیز انسان‌های زیادی به دنیا می‌آیند، اما نقطه عطف این ماجرا زمانی رقم می‌خورد که انسان‌هایی که در خارج از زمین متولد شده‌اند، این سیاره را خانه مادری خود دیگر نمی‌دانند! به همین دلیل انسان‌ها اتحاد خود را از دست می‌دهند و یک گروه شبه نظامی با عنوان Settlement Defense Front برخلاف جریان تعیین شده عمل کرده و می‌خواهد کنترل امور و سیاست فضایی را در دست گیرد و ما در نقش "کاپتان ریس" که برای من یکی از جذاب‌ترین کاراکترهای سری است، وظیفه جلوگیری از این جریان را داریم، نبردی بین انسان‌ها، اما انسان‌هایی که یکی زمین را خانه خود می‌داند و دیگری نه!

اما آزاردهنده‌ترین نکته بازی شخصیت منفی بازی یعنی Salen Kotch است که نقش‌اش را همان "کیت هرینگتون" مشهور "بازی تاج و تخت" بازی می‌کند که رهبر گروه شبه نظامیان Settlement Defense Front می‌باشد و قرار است عامل ایجاد بار تضاد و دیالکتیک بازی شود اما در عمل اوج بار شخصیتی او صرفاً در چند سیستم روایی همزمان با خط اصلی داستان خلاصه می‌شود که طی آن در یک نمایشگر مجازی Salen را درگیر گفتن چند دیالوگ شعاری نشان می‌دهد و تا پایان بازی تمام چیزی که شما از این شخصیت دستتان می‌آید همین چند دیالوگ شعارمانند است.

Infinity Ward را می‌توان پدر "Call Of Duty" دانست که از قضا در کارنامه‌اش بهترین و بدترین نسخه این سری دیده می‌شود، امسال از سر سیاست‌گذاری‌های اکتیویژن شاهد رسیدن نوبتی دوباره به این استدیو هستیم، نوبتی که در دور قبل با نسخه Ghosts سوخت شد و اینبار هم نیامده با همه‌هایی بی‌سابقه بخاطر مقطع مکانی/زمانی رخ دادنش مواجه گشت؛ اما بیایید فارغ از این حواشی ببینیم آیا Infinity Ward توانسته همچون سابق، دوره طلایی نسل هفتم به اوج بازگشته و بار دیگر ما را به شگفت آورد؟

"اینفینیت وارفر" به مانند "بلک اپس ۳" کاملاً به سمت نمایش آینده تکنولوژی و تاثیر آن بر زندگی انسان و طبیعت رفته اما نگاهی که به این مسئله دارد بسیار متفاوت است. در BO۳ دیدی کاملاً منفی به تکنولوژی وجود داشت، ربات‌ها به طور ذاتی منفی به تصویر کشیده شده بودند و در ارائه نیز بیشتر شاهد تضادسازی با ربات‌ها بودیم تا رفتن به سمت قطب منفی انسانی داستان اما دیدگاه اینفینیت وارفر بسیار متعادل‌تر و عادلانه‌تر است، تکنولوژی بدرستی ابزار دست انسان ترسیم شده و بازی بخوبی این موضوع را نشان داده که اگر شاهد یک کنش منفی از تکنولوژی هستیم، عامل آن موجودات پلید این جهان یعنی انسان‌ها هستند.

یکی از بهترین جلوه‌های نمایش تکنولوژی در زندگی انسان‌ها، ایجاد وابستگی احساسی بین یک انسان و یک ربات است که IW نیز چنین ایده‌ای را بکار گرفته و ما همراه همیشگی و روبات هوشمندی داریم به نام "ایتن" که در زمان ماموریت‌ها کنار ما است اما در عمل رابطه بین ما با او به قدری عمیق می‌شود که به جرات می‌توان گفت چند سالی است در این سری شاهد برقرار چنین حس عمیقی بین کاراکترها نبودیم، و خب نکته جالب در این است که اتفاقاً این رابطه بخش مهمی از داستان نیست بلکه در کنار داستان بدرستی سازنده از یک ربات برای جهان‌سازی بهتر و البته عمیق‌تر کردن روابط بهره برده است.



در سوی دیگر پس از سال‌ها شاهد ارتقا گان پلی بازی هستیم، زاویه دوربین و نوع قرارگیری اسلحه، سرعت حرکت کاراکتر با هر اسلحه، نوع قدم زدن کاراکتر و شیوه ارائه لگد اسلحه در زمان شلیک و البته انیمیشن کاراکترها در زمان اصابت گلوله حس جدیدی از نبرد را به ما منتقل می‌کند و این حس جدید چیز است که سال‌هاست این سری به آن نیاز داشت. عمده مشکل نسخه پیشین یعنی BO3 در ضعف و یکنواختی آزاردهنده محیط‌ها و لول دیزاین بود و این مشکل در این نسخه کاملا برطرف شده است. شاید گاهی اوقات احساس کنید فلان مرحله اضافه است اما این اضافه بودن بیشتر بخاطر ناموفق بودن در ارائه یک وجه منفی در داستان بازیست که شما را تشویق به انجام ماموریت کند نه لزوما طراحی ضعیف آن مرحله، یعنی پاشنه اشیل IW اتفاقا برخلاف تصورات خط اصلی داستان است که شور و هیجان کافی را برای انجام ماموریت‌ها به شما نمی‌دهد. اما هر چقدر بازی در بخش داستانی و کمپین سعی کرده چیزهای جدیدی داشته باشد اما در بخش مولتی‌پلیر صرفا شاهد یک ارتقا جزئی نسبت به BO3 هستیم. از نظر من BO3 و IW کاملا در نقطه مقابل هم هستند، یکی بخش کمپین قوی و متنوعی دارد و دیگری بخش مولتی‌پلیر قدرتمندی و متاسفانه اگر سازندگان همان مکانیزم‌های BO3 را به عینه در این نسخه قرار می‌دادند شاهد تجربه بسیار بهتری بودیم.

مشکل اینجاست که خمیرمایه کار همان طراحی مکانیکی BO3 است اما چیزی که مولتی‌پلیر BO3 را زیبا کرده بود قرارگیری این مکانیک‌ها در طراحی درستی از مپ بود. مپ‌های بلک‌اپس 3 عموما دارای دو تا سه شاهراه بودند که عمده نبردها و برخوردهای بازی در این شاهراه‌ها شکل می‌گرفت. در IW سعی شده که طراحی مپ پیچیده‌تر شود، گجت‌های پیچیده‌تری اضافه شود و برخورد بین گیمرها غیرقابل پیش‌بینی‌تر شود تا برخلاف بلک‌اپس صرفا در نقاط مشخصی از مپ شاهد اکشن نباشیم اما این هدف به طور کامل شکست خورده و پیچیدگی بخش مولتی‌پلیر بازی صرفا به سمت شلخته نشان دادن گیمر پلی رفته است.

بحث عدم پیشرفت در بخش زامبی نیز به چشم می‌خورد، صادقانه بگویم بخش زامبی کماکان می‌تواند به شکل CO-OP بسیار سرگرم‌کننده باشد، شاید جهش بزرگی را در آن نبینید اما هنوز به عنوان یک بخش جانبی ارزشمند است اما تم جدید این بخش چندان خوشایند من حداقل نبوده اما ابا ضعف ذاتی نیست، شاید خیلی‌ها با ظاهر جدید و فان‌تر آن ارتباط برقرار کنند اما برای من مبارزه‌های سرد و جدی زامبی BO1 بی‌رقیب است!



بازبینی تصویری:



یکی از جالب‌ترین ویژگی‌های این نسخه بهره‌گیری از ماموریت‌های جانبی است به طوری که شما در سطح منظومه شمسی می‌توانید با انتخاب سیارات مختلف ماموریت‌هایی خارج از خط اصلی داستان را تجربه کنید که این مراحل طراحی خوبی هم دارند.



شخصیت محبوب من در Infinite Warfare



Infinite Warfare بار دیگر به من نشان داد ربات همراه چقدر می‌تواند از یک انسان همراه قابل تحمل‌تر باشد!



این تصویر کاملا Real-Time است. در همین یک شات شما می‌توانید یک تصویر مناسب را از جهان بازی در ذهن خود ترسیم کنید. این هنری است که از نظر من Infinity Ward را به لایق‌ترین سازنده COD تبدیل می‌کند.



یکی از مهم‌ترین ضعف‌های بخش آنلاین و چندنفره عدم استفاده درست از بهترین بخش اکشن بازی یعنی نبردهای فضایی است در حالی که تصور کنید بخش نبرد با سفینه‌ها چقدر می‌توانست در قالب چند مد به زیبایی بخش آنلاین بیافزاید.



نبردهای فضایی بازی تجربه‌ای فوق‌العاده از یک گیم‌پلی فضایی را به شما می‌دهد تصور کنید No Mans Sky چنین سیستم مبارزاتی را برای شما می‌داشت دیگر از یک بازی فضایی چه می‌خواستید؟!



گرافیک بازی در محیط‌های فضایی فوق‌العاده چشم‌نواز است



احتمالا Salen Kotch می‌تواند یکی از بدترین کاراکترهای سری باشد



بگذارید به یکی دیگر از دلایلی که برای من Infinity Ward را بالاتر از Treyarch قرار می‌دهد اشاره کنم و آن چیزی جز زنده و پویاسازی جهان بازی نیست. چنین محیط‌هایی درون ایستگاه‌های نظامی را شما در خیلی از بازی‌ها دیده‌اید. در بازی مثل Black Ops 3 شما صرفاً در یک راهرو بدون هیچگونه جزئیات انسانی در حرکت هستید و نمی‌تواند مثلاً بین این محیط یا راهرو قبلی تفکیکی قائل شوید اما Infinity Ward به سادگی با قراردادن NPC‌های زخمی در گوشه کنار تصویر و چند مونولوگ بسیار ساده اما مفید در آن‌ها یک محیط را از حالت دکورتیو و تصنعی، به یک محیط زنده و قابل باور برایتان تبدیل می‌کند. همین ریزه‌کاری‌هاست که Infinity Ward را به یکی از توسعه‌دهنده صاحب سبک تبدیل کرده است.



در برخی از مراحل شما شاهد مخفی‌کاری نیز هستید و برخلاف عناوین مشابه و حتی نسخه‌های پیشین، Infinity Ward توانسته که یک تجربه مخفی‌کاری جالب و یادآور سری MW را برایتان رقم بزند که هر چند کاملاً از پیش تعیین شده و فاقد عمق است اما بدلیل کارگردانی درست احساس خطی بودن مسیر به شما کمتر دست می‌دهد.



سطح تجربه بصری بازی فوق‌العاده بالا است!



به مانند همیشه بازی دارای اسلحه‌ها و ابزارهای جانبی بسیار خوب و کاربردی است که گاهی اوقات استفاده از آن‌ها می‌تواند تنوع جالبی را به شکل بازی شما دهد.

سخن آخر

Call of Duty: Infinite Warfare از زمان MW3 بهترین نسخه Call Of Duty است، پیش از عرضه نگرانی اصلی این بود که بخش‌های فضایی بازی ضعیف از آب در بیاید اما در کمال تعجب بهترین بخش‌های بازی که حس نوآورانه‌ای دارد همین نبردهای فضایی است. Infinite Warfare برخلاف شوترهای امروزی دارای یک فلسفه و پس‌زمینه قوی داستانی است، شاید در ارائه شاهد ضعف‌هایی باشیم اما بی‌شک در آینده می‌توان به شکل بهتر از این ایده قوی استفاده کرد. Call of Duty: Infinite Warfare بازی خوبی‌ست که در زمان بدی عرضه شده است، زمانی که مردم کمتر روی خوشی به ایده‌های آن نشان می‌دهند.



+ روایت داستان

- گیم پلی بیش از حد ساده، گرافیک هنری ضعیف، فضا سازی ضعیف

«پلتفرم ها :

PC

«سبک :

Adventure

«سازنده :

Drama Drifters

«ناشر :

Nkidu Games Inc

«تاریخ انتشار :

چهارشنبه ۰۲ تیر ۹۵

22 Jun 2016

به امید دیدن دوباره خورشید از غار بیرون شدم اما...

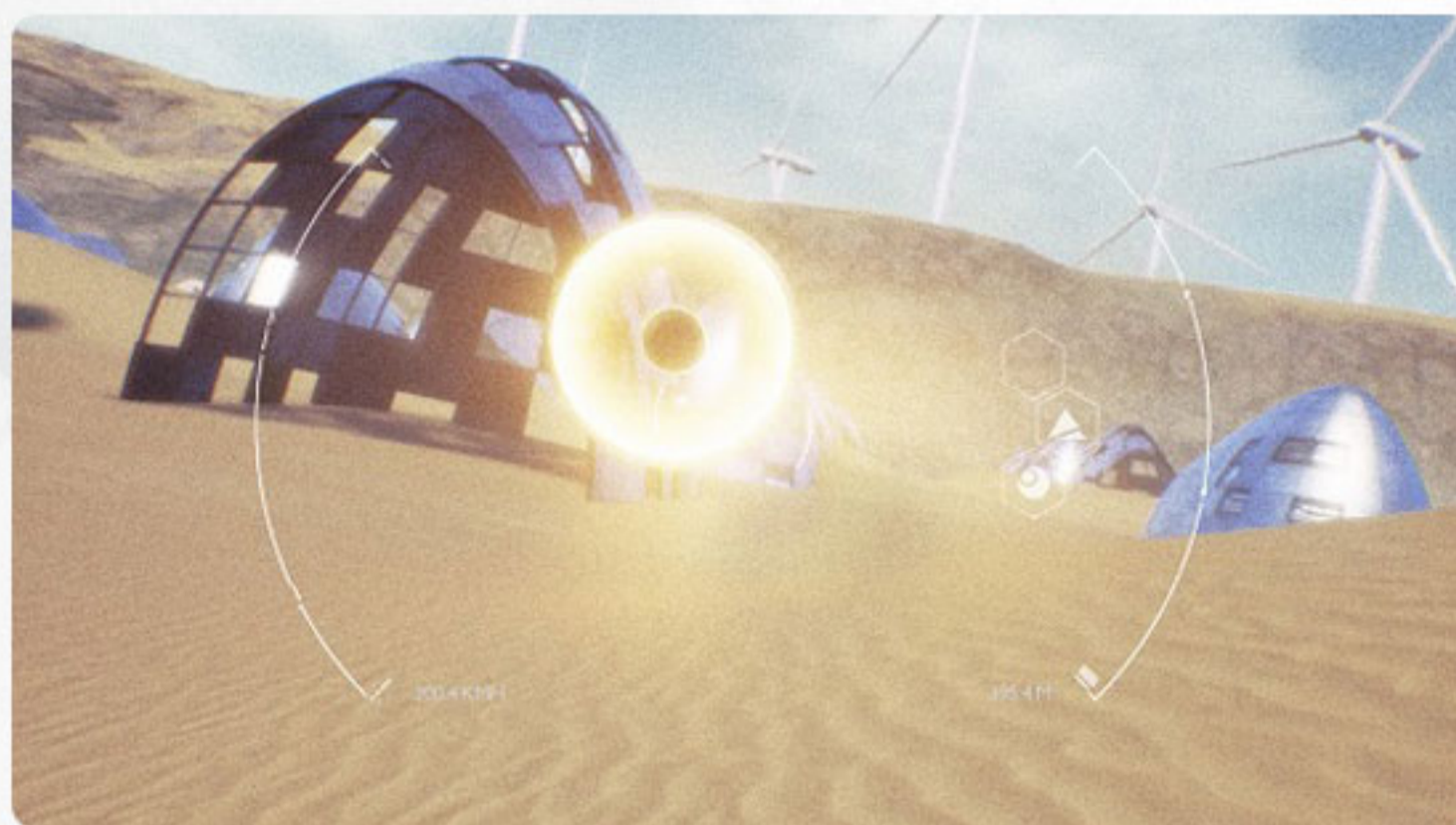
BREACHED

2245 / DESERT / ACCIDENT

"نقد این بازی براساس نسخه ارسالی ناشر برای وبسایت پردیس گیم نوشته شده است"

سخن آخر

تمام مشکل Breached این است که سعی نمی کند عالی باشد و شاید به خوب بودن راضی است. اما از ایده هایی که در روایت داستان استفاده شده می توان دریافت بازی می توانست بهتر از این باشد. در نهایت با کمی دلسوزی نسبت به ایده هایی که هر روز به سراغمان نمی آیند، بی شک Breached را باید تجربه کرد حداقل برای یک بار.



تنها راه برای رسیدن به این مواد و کپسول ها برقراری ارتباط با Drone هاست که در سه نقطه قابل دسترس هستند. سیستم Harvesting به شدت ساده طراحی شده و موقعیت نابسامان این سیاره و شخصیت اصلی را به ما منتقل نمی کند. تنها چالش موجود تعدادی شی نورانی است، که وقتی به آن ها نزدیک می شویم به خاطر میدان مغناطیسی که دارند باعث اختلال در سیستم Drone می شوند و اگر بیش از حد در این میدان مغناطیسی بمانیم Drone از دسترس خارج می شود. با تنوعی که در این اشیای نورانی وجود دارد باز نمی توانند به کمک ساختمان گیم پلی بیایند.

روز ششم

ارسال Drone و گشت و گذار در مناطق سه گانه ای که در اختیار ما قرار گرفته در ابتدا شاید جذاب باشد، اما به دلیل عدم پرداخت درست به محیط مانند بیابانی است که تعدادی سازه های عجیب مثل خار در آن سبز شده اند و چیزی از موجودات، تمدن و سکنه ای، حالا غایب این سیاره نشانمان نمی دهد. در حقیقت اگر داستان و روایت آن نبود (در صورت پیگیری مخاطب) ما با یک محیط بدون هویت طرف بودیم.

روز هفتم

روایت متن محور داستان از گذشته یک انسان و سیاره ای که در مقابل اوست جذاب ترین بخش بازی محسوب می شود، چون بخش دوم بازی عناصر جذابی برای نگه داشتن مخاطب عرضه نمی کند. داستان با استفاده از کلمات کلیدی و هشنگ هایی که در متن های هر Journal وجود دارد روایت می شود و با توجه به انتخاب ما می تواند به مسیری برود که بخش دیگری از داستان را نبینیم. کاش این کمترین دقت در طراحی ساختمان گیم پلی نیز بود تا با تجربه ای بهتر رو به رو شویم. هر روز به ما انرژی ای برای انجام کارها داده می شود که با توجه به کاری که انجام می دهیم مقداری از آن کم می شود و تنها با خوابیدن دوباره پر می شود.

روز هشتم

بعد از چندین سال که به امید خورشید و شراره های رخشان از غار بیرون شدم، باز نامیدتر از قبل چشمانم را می بندم، به مرگ فکر می کنم، به دوباره خوابیدن، به زندگی، به اینکه راهی نیست جز...

روز اول

بعد از چندین سال خواب مصنوعی مطمئنا حافظه انسان مثل روزی که روی زمین راه می رود، عاشق می شود و می میرد نیست. حالا برای خارج شدن از این وضعیت به سراغ نوشته هایی می رویم که قبل از خواب در حافظه کپسول خواب ذخیره کرده بودیم. خاطرات هشت روز قبل از خواب...

روز دوم

ژنراتور تولید اکسیژن بعد از تصادف از کار افتاد و به خاطر ضربه ای شدیدی که به بدنه ی کپسول وارد شده مخزن سوخت برای شروع مجدد خواب مصنوعی از کار افتاده است. تنها راه نجات بیرون است، جایی بین تمام این شن ها؛ مواد و لوازم لازم، حتما آن بیرون جایی پیدا می شوند.

روز سوم

ما هر روز با ایده های خوبی مواجه می شویم، ایده هایی که ما را به وجد می آورند ولی وقتی می بینیم که ایده در مرحله عملیاتی چیزی نیست که ما را به احسن گفتن وادار کرد، ناراحت می شویم چون در این دنیا ایده های خوب به راحتی و هر روزه شکل نمی گیرند. پس نباید به راحتی و با بی دقتی حیف شوند، بلایی که دامن Breached را گرفت.

روز چهارم

بازی Breached به نظر می رسد که دو پاره شده است، پاره ای روایت داستان و پاره ای دیگر هم شبیه سازی موقعیت داستان در بستر گیم پلی؛ بخش اول به خوبی پیش می رود و با امکان کشف در روایت که به وسیله سیستم خواندن Journal ها تعبیه شده باعث می شود تا روز هشتم جذاب باقی بماند، هر چقدر در یافتن حقیقت بین این وقایع ثبت شده اصرار داشته باشیم با لایه هایی جدیدی از داستان رو به رو می شویم و درک بخش دوم بازی، جایی که برای پیدا کردن مواد و لوازم لازم می رویم راحت تر می شود و به حقیقت پشت این شن ها پی می بریم.

روز پنجم

پاره ای دوم رفتن به دنبال مواد لازم است، آلفا، بتا و گاما، سه نوع ماده ای هستند که بیرون پیدا می شوند و تعدادی کپسول شبیه به چیزی که ما اسیرش هستیم.

پیش نمایش

RESIDENT EVIL

Action/Adventure/Horror
Capcom
Capcom
PC - XBOX ONE - PS4
24 Jan 2017

محمد حیدری

هنوز زمان چندان زیادی از زادروز بیست سالگی این جوان نگذشته است. جوانی که از همان ابتدای تولد بسان همدمی در کنارمان رشد پیدا کرد، وجودش تبدیل به بخشی از بهترین و فراموش نشدنی ترین خاطرات زندگیمان شد و توانستیم شانه به شانه همچون یک دوست واقعی و همیشگی پستی‌ها، بلندی‌ها و ماجراجوی‌های بزرگی را پشت سر بگذاریم...

جوانی که در هنگامه‌ی ۹ سالگی به زیر سایه‌ی پدر خود بازگشت اما ... امان از زیاده‌روی‌ها، شیطنت‌ها، سرکشی‌ها و خامی‌های بهار زندگی ... جوانی بظاهر پشیمان از اشتباهات گذشته ...

جوانی که هم خود و هم دوستان همیشگی‌اش، دلتنگ روزهای شکوه و خاطرات شیرینشان هستند ... جوانی که همه‌ی ما گیرها، او را سال‌هاست بخوبی می‌شناسیم ...

بی شک یکی از غیرمنتظره‌ترین اتفاقات "E3" سال ۲۰۱۶، نمایش و معرفی نسخه‌ی هفتم از سری بسیار محبوب و خاطره‌انگیز "رزیدنت اوایل" بود. بعد از ساخت نسخه‌ی چهارم این بازی توسط کارگردان نسخه‌ی اول، "شینجی میکامی" و تغییرات بسیار بزرگ این نسخه نسبت به عناوین شماره‌دار پیشین، "کپکام" سیاست و برنامه‌های کلی خود در مورد آینده‌ی سبک و سیاق این سری بازی را بر روی فرمول ارائه شده توسط این کارگردان نامی (در نسخه‌ی چهارم) متمرکز کرد. از آنجا که "رزیدنت اوایل ۲" در زمان خود توانست نظر اکثریت هواداران سری و منتقدین را به خود جلب کند این تصمیم چندان غیرعقلانه به نظر نمی‌رسید، اما متاسفانه شباهت نسخه‌های پنجم و ششم به نسخه‌ی چهارم تنها در ظاهر خلاصه می‌شدند و زیاده‌روی و افراط در برخی عناصر و همزمان دور شدن از بعضی ریشه‌های معنوی سری، این بازی‌ها را هرچه بیشتر از روح اصلی این سری بازی دور می‌کرد. شاید نسخه‌های پنجم و ششم "بازی‌های" خوبی بودند، اما نکته‌ی اصلی اینجاست که آن‌ها هرگز "رزیدنت اوایل" های خوبی نبودند. دیدگاهی که اکثریت قریب به اتفاق هواداران قدیمی این سری و حتی هواداران تازه‌تر نسخه‌ی چهارم در آن متفق‌القول بودند. حکایت مقایسه‌ی ساخته‌ی میکامی با دو نسخه‌ی پنجم و ششم، مرا به یاد شعری از "مولوی" می‌اندازد که هر دو بظاهر "شیر" اند اما: این یکی شیر است که آدم می‌خورد *** آن یکی شیر است که آدم، می‌خورد بگذریم...

همانطور که گفته شد بعد از معرفی غیرمنتظره‌ی این عنوان در E3، بلافاصله شوک دیگری بر هواداران وارد شد: این شماره از "رزیدنت اوایل" در نگاه اول تقریباً هیچ شباهتی به عناوین شماره دار پیشین نداشت.

هواداران چشم‌انتظاری که بعد از تجربه‌ی نسخه‌های پنجم و ششم مکرراً خواستار بازگشت این سری به ریشه‌های خود شده بودند هرگز انتظار چنین پاسخی از سوی "کپکام" را نداشتند. پاسخی که نمایانگر عزم کامل جدی سازندگان، برای بازگشت به ریشه‌های ترسناک این سری بازی بود. استودیوی سازنده نیز برای هرچه تاثیرگذارتر کردن روند و مسیر مشخص شده، تصمیم به انتخاب "مجدد" نمای اول شخص (اما اینبار در قالب یک نسخه‌ی اصلی) گرفته بود. اتفاقی بی‌سابقه در تاریخ سری.

دلیل استفاده از لفظ "مجدد"، این است که بر خلاف نظر عده‌ای از مخالفین "تازه واردا" نسخه‌ی هفتم، این اولین باری نیست که قرار است دنیای "رزیدنت اوایل" را از زاویه‌ی دوربین "اول شخص" ببینیم. نگاهی به تصویر زیر (از بالا به پایین) بیندازید:

سال عرضه: ۱۹۹۶	کارگردان: شینجی میکامی
سال عرضه: ۱۹۹۸	کارگردان: هیدکی کامیا
سال عرضه: ۱۹۹۹	کارگردان: کازوهیرو یویاما
سال عرضه: ۲۰۰۵	بازگشت شینجی میکامی
سال عرضه: ۲۰۰۹	کارگردان: کنجی اوندو
سال عرضه: ۲۰۱۲	کارگردان: ریچرید ساساکی
سال عرضه: ۲۰۱۷	کارگردان: کوشی تاکانیشی

● شروع وقفه‌ی شش سگه بین عناوین شماره دار
● انتشار بلاغ بر "سیزده" نسخه‌ی فرعی بر روی پلتفرم‌های گوناگون از جمله موبایل
● سه نسخه از سیزده عنوان فرعی یاد شده از نمای دوربین "اول شخص" استفاده می‌کردند

● ادغامی سنت انتشار نسخه‌های فرعی در میانه‌ی عناوین شماره دار... شش نسخه

● انتشار "پنج" نسخه‌ی فرعی و بازسازی شده

تاریخ اعلام شد: ۲۰۱۷ عرضه
تغییرات بنیادی و بازگشت به نمای اول شخص، اینبار در قالب یک نسخه‌ی شماره‌دار

همانطور که از توضیحات تقویم‌گونه‌ی تصویر بالا هم می‌توانید متوجه شوید بازی "رزیدنت اوایل ۷" با احتساب عناوین بازسازی شده و همچنین نسخه‌های فرعی (که نام چند نسخه‌ی انگشت شمار آن حتی در بعضی "ویکی"‌های این عنوان نیز از قلم افتاده)، فی‌الواقع "چهل و یکمین" عنوان منتشر شده تا به امروز از خانواده‌ی "رزیدنت اوایل" به حساب می‌آید و رسماً "پنجمین" نسخه‌ایست که به شکلی (در قالب‌های ژانری خاص) از نمای "اول شخص" در طول خود استفاده خواهد کرد.



پس در واقع این تغییر برای کسانی که سال‌هاست با جزییات این سری آشنایی دارند یک موضوع تازه نیست اما اینکه یک نسخه‌ی شماره‌دار و اصلی از سری به این شکل (و بنظر با رعایت کامل استانداردهای ژانر اول شخص) مسیر خود را اینگونه تغییر دهد تحولی بسیار بزرگ در تاریخ سری محسوب می‌شود. حال به بررسی چرایی تغییرات این نسخه، اهداف و چشم‌اندازهای احتمالی سازندگان و بررسی هر آنچه که تا به امروز از این عنوان می‌دانیم خواهیم پرداخت.



صحبت در مورد داستان و برخی جنبه‌های دیگر "رزیدنت اوایل ۷" در حال حاضر بسیار دشوار است. تقریباً با اطمینان می‌توان گفت این اولین بار است که پیش از انتشار یک نسخه از سری "رزیدنت اوایل"، هواداران تا این اندازه با سیل سوال‌های بی‌جواب دست به گریبان شده‌اند. با اینحال با توجه به برخی اطلاعات ریز و درشت منتشر شده می‌توانیم تصویری حداقلی از آنچه در این نسخه انتظارمان را می‌کشد بدست آوریم.

داستان شماره‌ی هفتم از سری "رزیدنت اوایل" روایتگر وقایع پیش‌روی مرد جوانی به نام "ایتن" (Ethan) است که در مسیر جستجوی همسر گمشده‌ی خود، از خانه‌ی روستایی خانواده‌ای با نام "بیکر" سردر می‌آورد. تقریباً هیچ اطلاعاتی دقیقی جز چند اسم از گذشته‌ی این خانواده (فعلاً) در دسترس نیست اما با اطمینان می‌توان گفت که آنچه "ایتن" در مسیر خود با آن روبرو شده هیچ شباهتی به یک خانواده‌ی معمولی ندارد. چندی پیش یکی از مجموعه ویدئوهای منتشر شده در کانال یوتیوب رسمی "رزیدنت اوایل"، با نام "ده بیکرز" (که مطمئناً اکثر هواداران سری آن را دیده‌اند) تصاویر واضح‌ی بیشتری از این خانواده‌ی بسیار عجیب در اختیار ما قرار داد، تصاویری حاکی از وجود قدرت‌های جسمانی فرابشری، میز شامی مملو از اعضای داخلی بدن انسان (انسان‌خواری به سبک زامبی‌های دوست‌دوست داشتنی سری‌ا)، حالات روان‌پریشانه و بسیار غیرعادی اعضای این خانواده و غیره...

اما براستی، چه حقایق ترسناکی در پس پرده‌ی این خانواده‌ی هولناک پنهان شده‌اند؟ آن‌ها از کجا آمده‌اند؟ ارتباطشان با همسر گمشده‌ی ایتن چیست؟ بلاشک افرادی، در جایی بیرون از این خانه وجود دارند که از حقایق مطلع بوده و پیوسته با تماس‌هایی مرموز از طریق تلفن سعی دارند بزرگی خطر پیش‌رو را به "ایتن" گوشزد کنند اما خود این افراد چه کسانی هستند؟ با توجه به یک قطعه عکس موجود در دموی قابل بازی "بگینینگ آور" که در آن هلیکوپتری با نشان "آمبرلا کورپس" دیده می‌شود (و صد البته سخنان خود سازندگان) می‌توان با اطمینان گفت که وقایع نسخه‌ی هفتم در دنیایی مرتبط با دنیای نسخه‌های پیشین اتفاق می‌افتاد اما آیا افرادی شناخته شده از دیگر نسخه‌های سری، در میان کسانی که سعی در ارتباط با "نیشن" دارند وجود خواهند داشت؟ دشمنان دیگر "نیشن" و موجوداتی که سازندگان از آنها به عنوان موجودات جهش یافته و زامبی‌مانند یاد می‌کنند چطور؟ آن‌ها چه ارتباطی با وقایع داستان پیش‌رو دارند؟

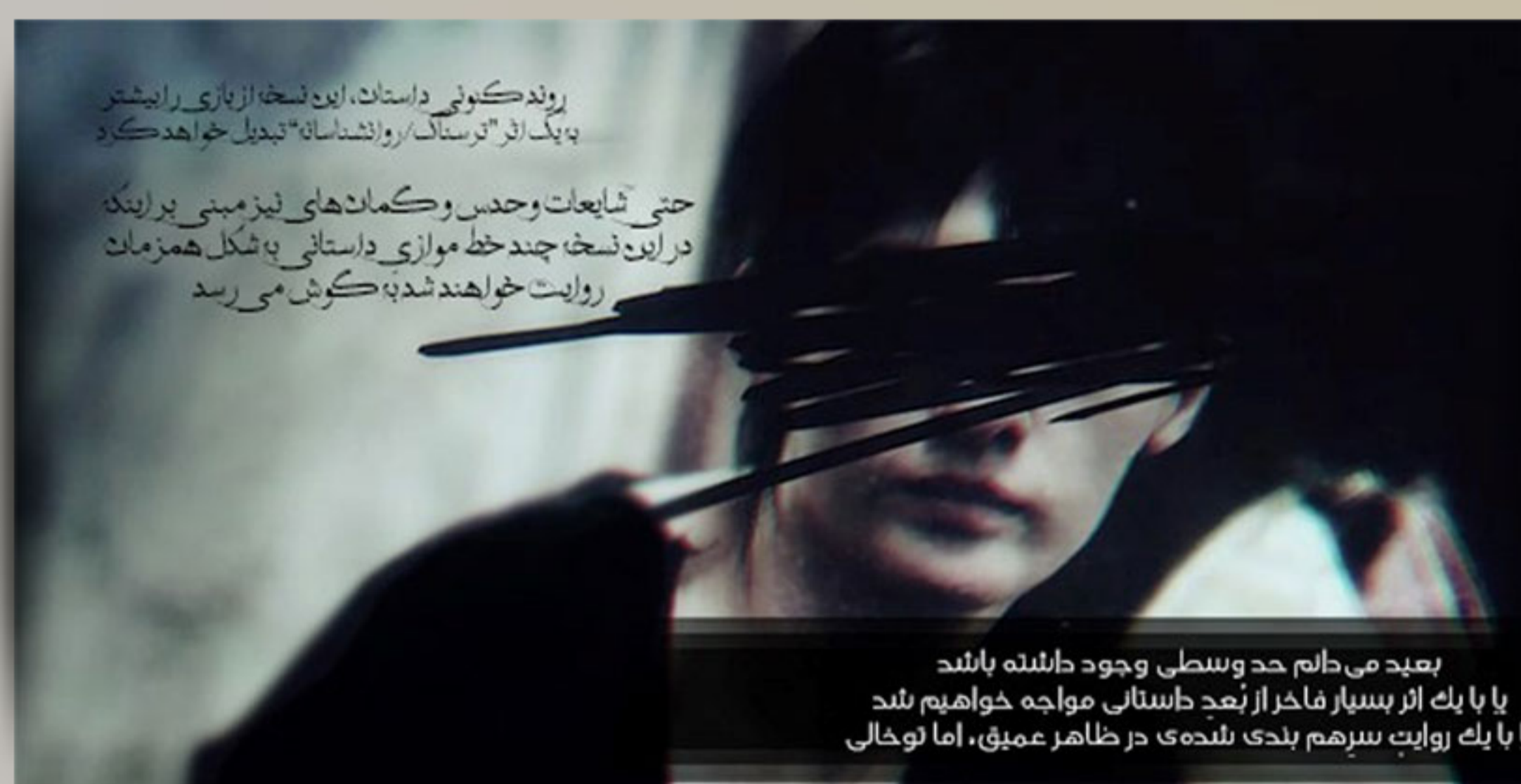




آیا همه‌ی این وقایع با "C.Virus" مرتبط هستند؟ وپروسی که بر خلاف نمونه‌ی اولیه به قربانیان خود تا حدی اجازه می‌دهد قسمتی از هویت و شخصیت پیشین خود را حفظ کنند ... یا همه چیز پیچیده‌تر از چیزی است که تصور می‌کنیم؟

همه‌ی این‌ها تنها بخشی از سوالات بی‌جواب ما در مورد ابهامات داستانی سری است. با یک جمع‌بندی "خوش‌بینانه" و کلی، بنظر می‌رسد داستان نسخه‌ی هفتم پیش‌زمینه و روند روایی قویتری نسبت به دیگر نسخه‌های سری داشته باشد.

اما، فعلا همه‌ی این ابهامات و سوال‌ها تنها یک پاسخ قطعی دارند ... "صبر"!

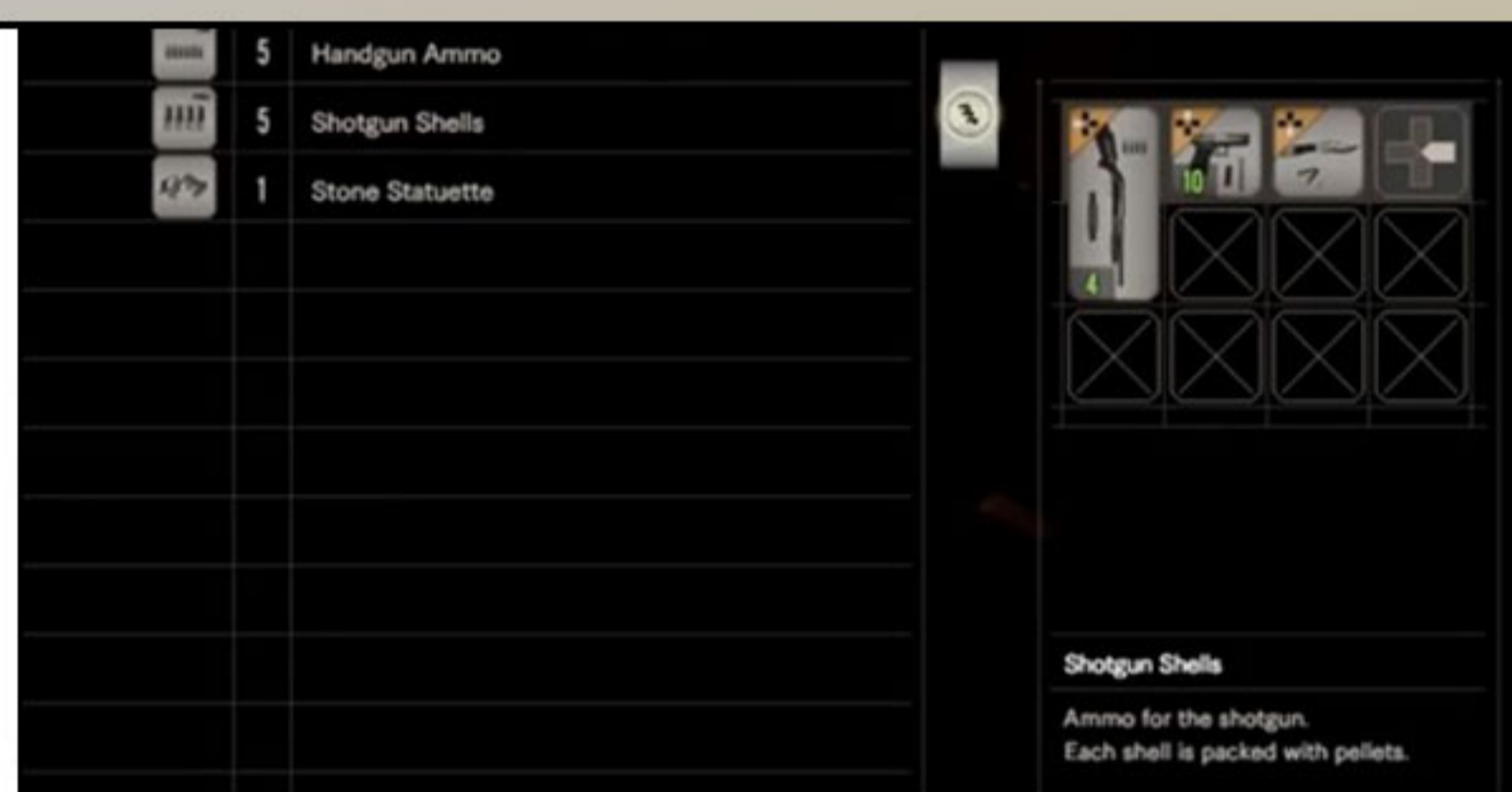


روند کنونی داستان، این نسخه از بازی را بیشتر به یک اثر "ترسناک/روانشناسانه" تبدیل خواهد کرد

حتی شباهت‌ها و جدس و کمان‌های نیز مبنی بر اینکه در این نسخه چند خط موازی داستانی به شکل همزمان روایت خواهند شد، کوش می‌رسد

بعید می‌دانم حد وسطی وجود داشته باشد یا با یک اثر بسیار فاخر از بعد داستانی مواجه خواهیم شد یا با یک روایت سرهم بندی شده‌ی در ظاهر عمیق، اما توخالی

از نظر ساختار گیم‌پلی بنظر می‌رسد سازندگان سعی در ادغام بعضی از قدیمی‌ترین و خاطره‌انگیزترین عناصر عناوین قدیمی، با المان‌های تازه برای خلق تجربه‌ای نو و در عین حال پیوسته و مرتبط به ریشه‌های سری داشته‌اند. در کنار زاویه‌ی دید اول شخص، تغییرات ایجاد شده در راستای آن و تفاوت‌های سبک روایی این نسخه، شاهد بازگشت عناصر بسیار نوستالژیکی همچون "اسپری‌های سلامتی"، "گرین هربرز"، "جعبه‌ی نگهداری آیتم‌ها"، "محل نگهداری آیتم با سیستم تتریسی و محدود"، پازل‌هایی با حال و هوای "رزیدنت اوایل‌های" کلاسیک (اشاره به پازل و معمای موجود در دموی منتشر شده با عنوان "لنترن") و موارد مشابه هستیم که بشدت به نزدیک تر شدن هرچه بیشتر حال و هوا و روح این نسخه به عناوین قدیمی سری کمک کرده‌اند.



"نمایی از صفحه‌ی انتقال آیتم‌ها از جعبه"

طبق گفته‌ی سازندگان در این نسخه همانند نسخه‌های پنجم و ششم، خبری از اکشن بی‌وقفه و شخصیت اصلی‌ای که همچون ماشین قتل و کشتار دشمنان خود را سلاخی می‌کند نبوده و مخاطب، کنترل شخصیتی بسیار آسیب‌پذیر و معمولی را در دست خواهد گرفت. البته این موضوع بمعنای نبود عناصر اکشن و تیراندازی در این شماره نیست اما این المان‌ها بهیچ عنوان حالتی افسارگسیخته مانند دو نسخه‌ی پیشین به خود نخواهند گرفت.

بتازگی "موساچیکا کاواتا" تهیه‌کننده‌ی بازی نیز در اظهاراتی بر وجود موقعیت‌های بسیاری درون بازی، که در آن بر علیه چندین دشمن به شکل همزمان خواهیم جنگید، تاکید کرده که خود نشان‌دهنده‌ی این حقیقت است که هر آنچه تاکنون از این نسخه به ما نشان داده شده، تنها بخش کوچکی از تجربه‌ی اصلی خواهد بود و به هیچ عنوان نمی‌تواند دید کاملی از آنچه در بازی نهایی تجربه خواهیم کرد به ما بدهد.

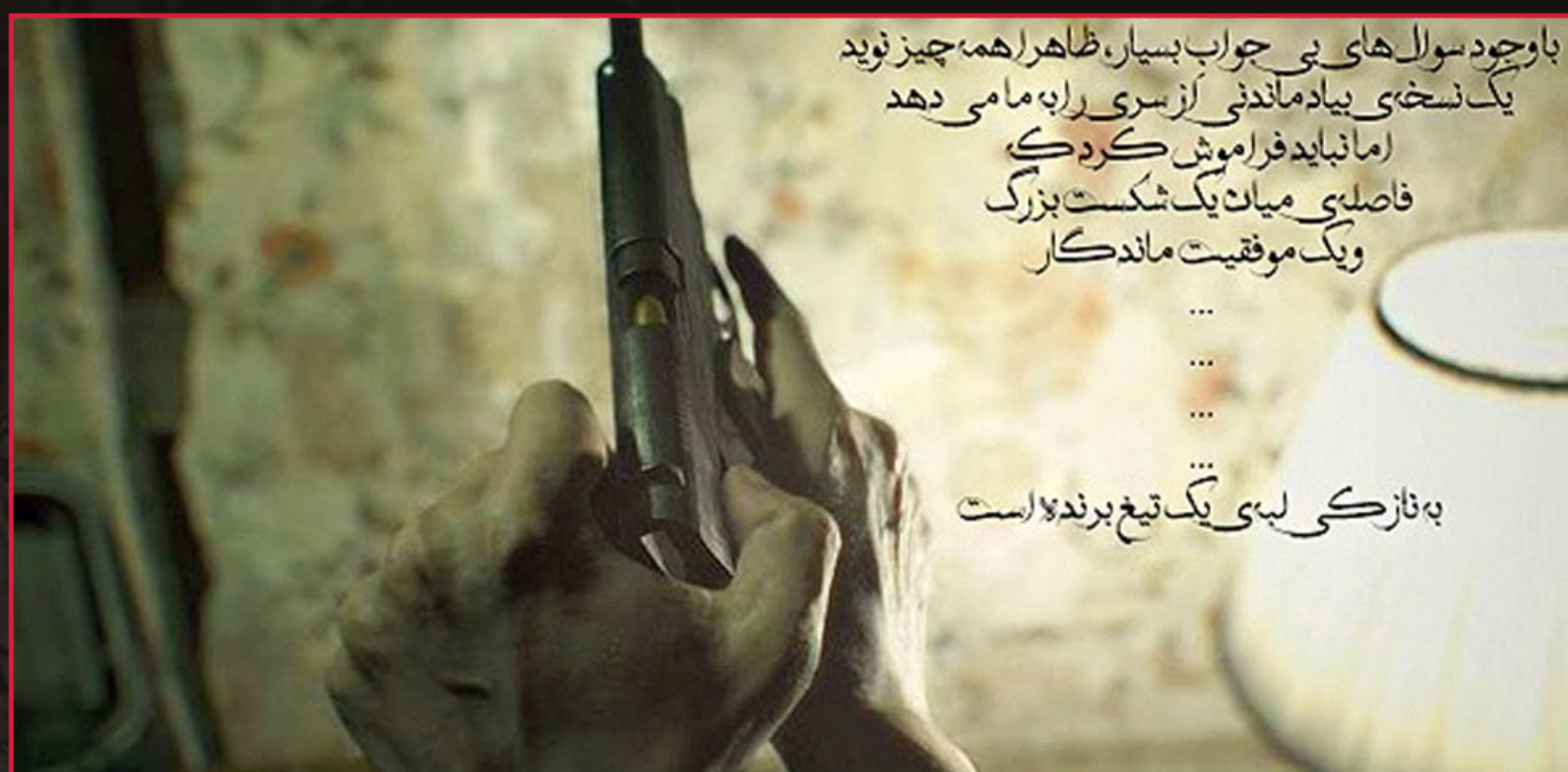
همچنین طبق جزئیاتی که مدتی پیش از طرف سازمان رده‌بندی سنی "ای اس آر بی" منتشر شده (و البته بلافاصله به درخواست "کپکام" از دید عموم حذف شد) در این نسخه شاهد بعضی صحنه‌های بسیار خشن شامل قطع عضو و متشابها، صحنه‌های خونین بسیار زیاد، فریادهای ناشی از درد، تیراندازی‌های واقع‌گرایانه، استفاده از اره‌برقی، اسلحه‌ی شعله افکن، شات‌گان، اسلحه‌های دستی، وسایل انفجاری و غیره خواهیم بود. اطلاعاتی که تا حد زیادی می‌تواند خیال بسیاری از هواداران را که نگران بخش اکشن بازی بودند آسوده کند.

از طرف دیگر، فراموش نکنیم که حتی تصور تجربه‌ی صحنه‌های ذکر شده با تکنولوژی واقعیت مجازی هم (که در واقع انتخاب‌های اصلی گیم‌های مرفه‌تر برای انجام این نسخه خواهد بود) هولناک، هیجان‌انگیز و لذت‌بخش است.

ذخیره‌ی بازی نیز بشکل دستی و به وسیله‌ی یک دستگاه ضبط صدا که در جای جای نقشه‌ی بازی یافت خواهد شد انجام خواهد شد. از آنجا که ویدئوی منتشر شده در این رابطه، ذخیره‌ی بازی را در یک اتاق به تصویر می‌کشد اصلا بعید نیست که مجددا شاهد سیستم کلاسیک اتاق‌های سیو با آن موسیقی‌های بیادماندنی باشیم.

حتی فکر کردن به این موضوع هم بشکل ناخودآگاه لبخند شیرینی بر لب هواداران قدیمی می‌نشانند. اینطور نیست؟

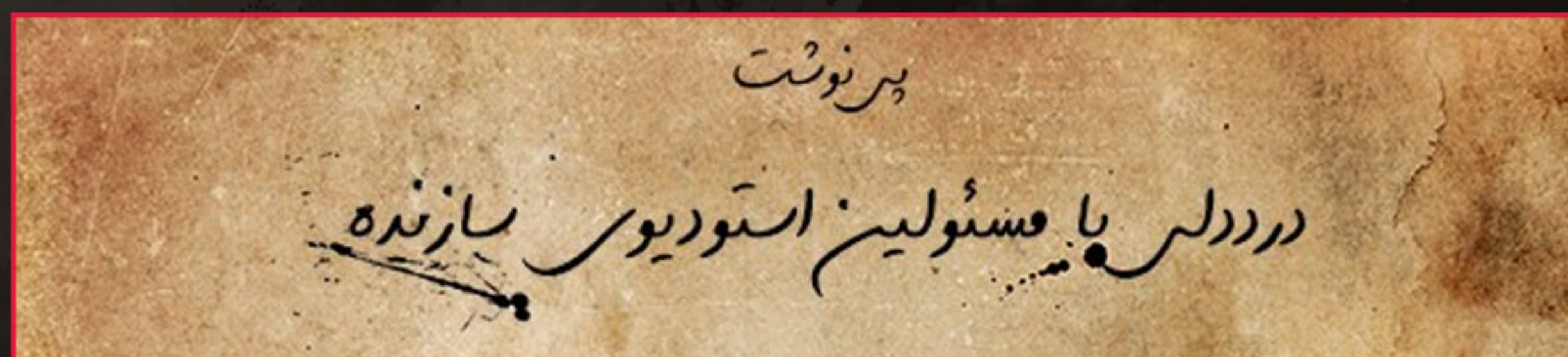
(در این رابطه مطالب "تایید نشده‌ی" در وب سایت یوتیوب موجود است. لینک)



روز ۲۴ ژانویه سال ۲۰۱۷ ...

تنها حدود سه ماه تا انتشار "رزیدنت اوایل ۷" زمان باقی مانده است. شخصاً متقارن شدن تاریخ تولدم با روز انتشار این عنوان را به فال نیک گرفته و از صمیم قلب امیدوارم که سازندگان یکبار دیگر بتوانند نام "رزیدنت اوایل" را به جایگاه بلند و رفیعی که سال‌ها پیش ثابت کرده لیاقت آن را دارد، برسانند. این بزرگترین هدیه به من و همه‌ی هوادارانی خواهد بود که از صمیم قلب و بشکلی دلسوزانه از دور شدن این سری از ریشه‌های خود گله‌مند بودند.

آیا حرکت به سمت نمای اول شخص و جزئیات ذکر شده در طول متن، آنگونه که سازندگان انتظار دارند ریشه‌های ترسناک و کلاسیک سری را به بهترین شکل ممکن زنده خواهد کرد؟ یا اینبار نیز شاهد زیاده‌روی بیش از حد و یا به اصطلاح، افتادن از لبه‌ی دیگر پرتگاه خواهیم بود؟
 زمان زیادی تا مشخص شدن پاسخی نهایی باقی نمانده است ...



افزون بر هر آنچه گفته شد، طی یک آینده‌نگری شکاکانه، امیدوارم در صورت موفقیت این نسخه، نسخه‌های هشتم و نهم به سر نوشت مشابه نسخه‌های پنجم و ششم (پس از موفقیت نسخه‌ی چهارم) دچار نشده و شما عزیزان (خدای ناکرده!) در آینده تصمیم نگیرید که به عناصر همین نسخه چاشنی اکشن و سلاح‌های بیشتری اضافه کرده و ماحصل را به عنوان شماره‌ی تازه از سری منتشر کنید. ما بر اساس تجربه‌ی تلخ خود از دو نسخه‌ی آخر، به توانایی شما در زمینه‌ی تبدیل "رزیدنت اوایل ۸" به "بتلفید" و "رزیدنت اوایل ۹" به "کال آو دیوتی: زامبیز وارفیر" ایمان کامل داریم.

هیچ نیازی به اثبات مجدد این موضوع نیست و نخواهد بود.

"یکی از دلسوزان این سری"

با تشکر ...

...

...

پایان.

بهترین نسخه‌های سری بازی ASSASSIN'S CREED

سیناریو



هر سال در یک همچین مقطعی، فضای دنیای گیمینگ بدین صورت می‌شد که بحث‌ها در مورد خوبی یا بدی آخرین نسخه عرضه شده از سری "اسسینز کرید" بالا می‌گرفت، عده‌ای عرضه سالبانه را شیردوشی ناشر می‌دانستند که به شاکله اصلی این فرنچایز بزرگ ضربه وارد کرده و عده‌ای دیگر پتانسیل این دنیا را فراتر از این حرف‌ها می‌دیدند که با چند باگ و گلیچ به قهقرا برود. نمی‌دانم اسمش را چه بگذارم، اتفاقی فرخنده یا شوم، به هر حال امسال اسسین کریدی نداشتیم، هر چه که هست حاصلش برای ما چیزی جز یک حس دلتنگی عمیق نیست، برای اثری که فارغ از کیفیت ساخت متاخرش در دنیای گیم بی‌همتا بود و خیلی از ما را به خود، تاریخ، فلسفه و در نهایت گیم علاقه‌مند کرد، پس برای همین با ما اعضای تحریریه دور هم جمع شدیم و شروع به بحث راجب خوبی‌ها و بدی‌های این مجموعه کردیم، لیست به دست آمده با یادداشت کوتاهی از هر کدام از نویسنده‌ها به نوعی حاصل این بحث‌هاست، رتبه بندی تمام آثار اسسینزی که از ابتدا تا به امروز داشته‌ایم، به همه موارد مثبت و منفی.

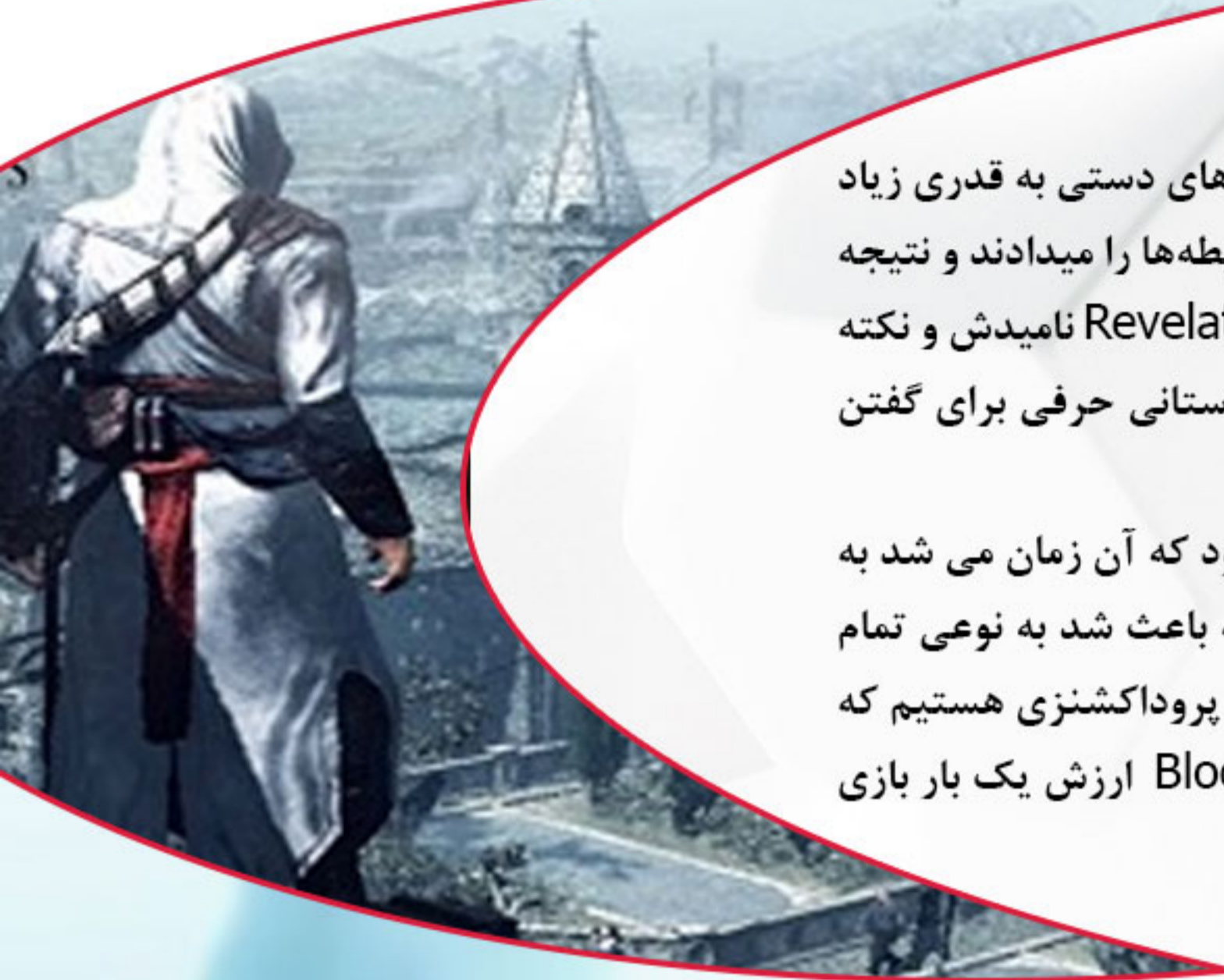
به مانند تمامی پرونده‌های اختصاصی پردیس گیم نیز باید توجه داشته باشید رتبه‌بندی کاملاً براساس رای‌گیری انجام شده بین نویسندگان سایت صورت گرفته است.

۱۱- Assassin's Creed III: Liberation

احسان عباسی‌نسب: Assassin's Creed III: Liberation اولین بار در E3 ۲۰۱۲ رونمایی شد جایی که مشخص شد این نسخه می‌خواهد با یک قهرمان زن و برای کنسول دستی سونی یعنی PS Vita منتشر شود، عنوانی که قرار بود نقطه عطفی برای ورود بازی‌سازان و فرنچایزهای بزرگ به PS Vita باشد اما به رکود وحشتناک این کنسول دامن زد. Liberation مصداق بارز یک بازی ناامیدکننده است، چه از لحاظ فرم و ساختار، چه از لحاظ محتوا و چه از لحاظ جنبه‌های فنی؛ متأسفانه داستانی که در AC III: Liberation با آن روبه‌رو بودیم به سبب کارگردانی بسیار بد، بشدت کسالت‌بار و خسته‌کننده روایت میشد و با یک پایان ضعیف به طور کلی بازی را در ذهن مخاطب خود نابود کرد!

در کل در تمام قسمت‌ها Liberation از رسیدن به یک سطح درخشان و عالی عاجز ماند و خیلی زود نیز از یادها فراموش شد. اما چیزی که بازی را بیشتر آزاردهنده می‌کرد، این بود که بازی نه تنها به سطح یک اثر استاندارد نزدیک نشد بلکه حتی تلاشی برای خوب بودن را نیز درون آن نتوانستیم مشاهده کنیم و برخلاف نسخه PSP بازی "اسسین" یعنی Bloodline که درون خود رگه‌هایی از معنویت خاص سری را داشت، نسخه PS Vita یک شکست کامل بود. عرضه بازی بر روی PC نیز موجب تهییج شدن طرفداران این سری برای تجربه آن نشد و این نسخه می‌تواند لقب ضعیف‌ترین نسخه سری بازی را دریافت کند.





۱۰- Assassin's Creed: Bloodlines

کسرا کریمی اصل: Assassin's Creed: Bloodlines پیش از هر چیز یادآور دورانی طلایی محسوب می‌شود که استقبال از کنسول‌های دستی به قدری زیاد بود که شرکت‌ها پای همه فرنچایزهایشان را به آن‌ها باز می‌کردند و به افراد و استودیوهای فرعی‌تر خود اجازه عرضه اندام در این حیطه‌ها را میدادند و نتیجه اش هم بازی‌های قابل احترامی مثل همین Bloodlines می‌شد که شاید بتوان دست‌کم گرفته شده‌ترین بازی مجموعه بعد از Revelations نامیدش و نکته جالب‌تر اینجاست که نویسنده هر دو اثر Darby McDevitt است، شخصی که جز سه گانه اتزیو باقی اسسین‌هایی که از نظر داستانی حرفی برای گفتن داشتند زیر نظر ایشان نوشته شده.

Bloodlines روی PSP زمان خودش غوغا بود، با وجود تمامی محدودیت‌ها و شهر کوچکش از لحاظ معنوی نزدیک‌ترین چیزی بود که آن زمان می‌شد به نسخه اول ساخت و داستان بازی هم بار بخش‌های دیگر را به دوش می‌کشید و جذابیت فراوانی داشت، ولی در نهایت موضوعی که باعث شد به نوعی تمام پتانسیل‌ها به باد پروند بحث تکراری بودن مراحل بود، توجه داشته باشید که در حال صحبت از دورانی پیش از صفر صلح کوجیما پروداکشنز هستیم که آمد و مدیوم جدید در طراحی مراحل بازی‌های بزرگ روی کنسول‌های دستی ارائه داد، و خوب با وجود تمامی این مسائل Bloodlines ارزش یک بار بازی کردن را هنوز که هنوز است دارد.

۹- Assassin's Creed Rogue

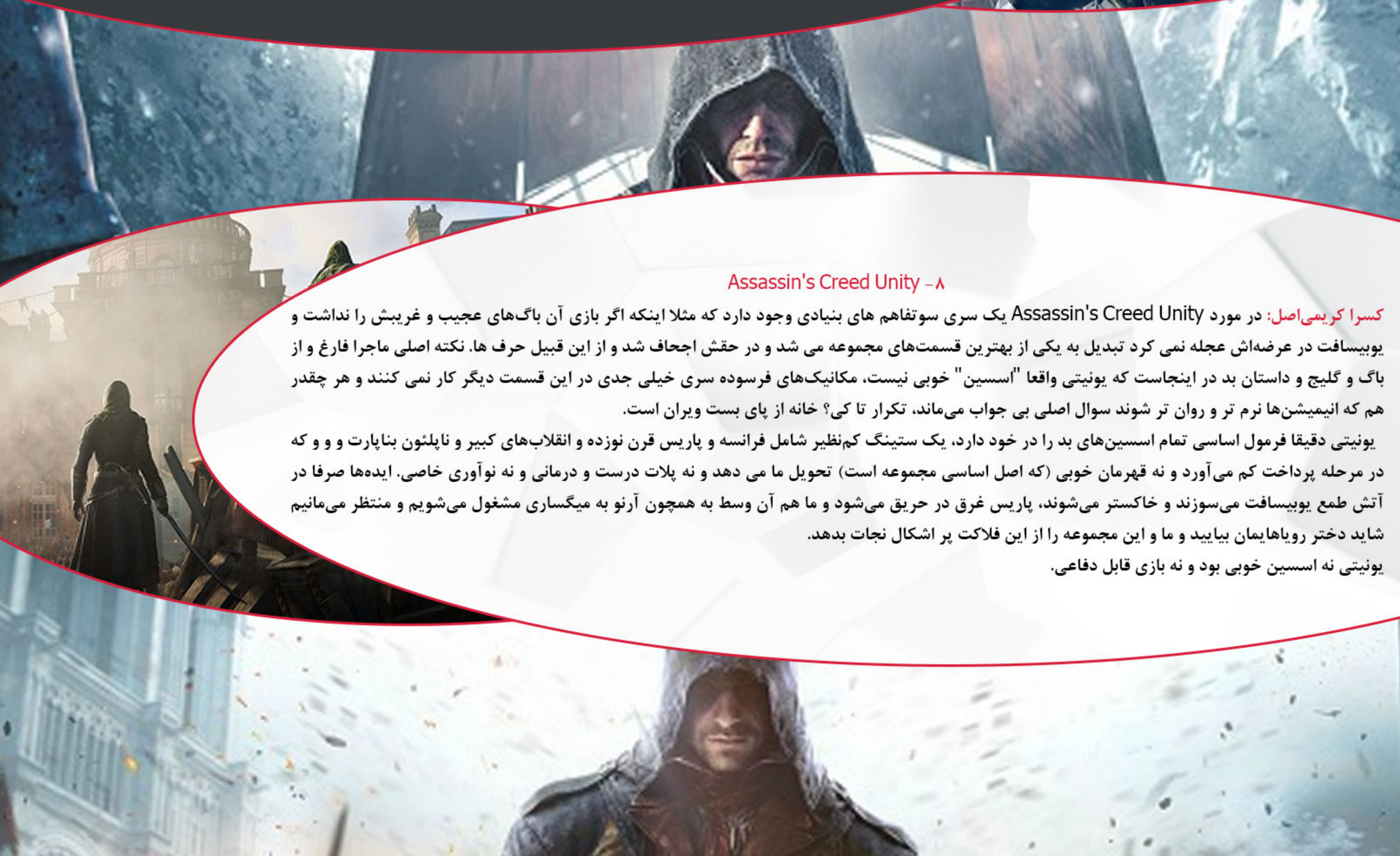
رضا دمیرچی: Assassin's Creed Rouge شاید مظلوم‌ترین نسخه سری است، عنوانی که در زیر هجمه تبلیغاتی نسل هشتم کاملاً محو شد در حالی که اگر آن را به عنوان یک نسخه جانبی در نظر بگیریم، می‌توان از آن کاملاً به عنوان اثری قابل توجه یاد کرد. اغلب ایرادهای بازی در بخش گیم‌پلی متمرکز است و بیشتر آن‌ها دستمایه همان بحث فرمول منسوخ شده سری محسوب می‌شوند اما اگر با دید یک اثر جمع‌جور جانبی به بازی نگاه کنیم و سطح انتظارات خود را درست تنظیم کنیم، می‌توان با بخش عمده‌ای از آنها کنار آمد. اما چیزی که در کمال تعجب Rogue را سراپا نگه داشته، قهرمان بازی است. "شی پاتریک کورمک" (shay patrick Cormac) یک شخصیت موفق‌تر و با جذبه‌تر نسبت به شخصیت‌هایی همچون کانر و ادوارد است و این مسئله را از رفتار، لحن و حتی طرز لباس پوشیدنش می‌توان حس کرد.

هر چند برخی لجبازی‌ها باعث شد تا عقاید درونی شی متحول شود و او را به یک شکارچی "اسسین" تبدیل کند ولی در طول بازی می‌توانید احساس کنید که بخشی از قلب او در کنار انجمن برادری مانده و ندایی او را به آن سو جلب می‌کند. محیط و سرزمین‌های بازی نیز به شدت بر میزان جذابیت بازی اضافه کرده؛ به نظرم سرما و برف و نوع زاویه دوربین بازی و کات سین‌ها، یک اتمسفر منحصر بفرد را به Rogue بخشیده است. مرموز بودن محیط و جذبه ی شخصیت دقیقاً فاکتورهای یک AC موفق است که در Rouge کاملاً رعایت شده. یکی دیگر از بخش‌هایی که Rogue را برای طرفداران پیگیر این سری جذاب می‌کند داستان است که در دید کلی برای سری "اسسین" به مثابه تکه‌ای کوچک اما حیاتی می‌ماند.

۸- Assassin's Creed Unity

کسرا کریمی اصل: در مورد Assassin's Creed Unity یک سری سوتفاهم‌های بنیادی وجود دارد که مثلاً اینکه اگر بازی آن باگ‌های عجیب و غریبش را نداشت و یوبیسافت در عرضه‌اش عجله نمی‌کرد تبدیل به یکی از بهترین قسمت‌های مجموعه می‌شد و در حقیقت اجحاف شد و از این قبیل حرف‌ها. نکته اصلی ماجرا فارغ و از باگ و گللیج و داستان بد در اینجاست که یونیتی واقعا "اسسین" خوبی نیست، مکانیک‌های فرسوده سری خیلی جدی در این قسمت دیگر کار نمی‌کنند و هر چقدر هم که انیمیشن‌ها نرم‌تر و روان‌تر شوند سوال اصلی بی‌جواب می‌ماند، تکرار تا کی؟ خانه از پای بست ویران است.

یونیتی دقیقاً فرمول اساسی تمام اسسین‌های بد را در خود دارد، یک ستینگ کم‌نظیر شامل فرانسه و پاریس قرن نوزدهم و انقلاب‌های کبیر و ناپلئون بناپارت و و و که در مرحله پرداخت کم می‌آورد و نه قهرمان خوبی (که اصل اساسی مجموعه است) تحویل ما می‌دهد و نه پلات درست و درمانی و نه نوآوری خاصی. ایده‌ها صرفاً در آتش طمع یوبیسافت می‌سوزند و خاکستر می‌شوند، پاریس غرق در حریق می‌شود و ما هم آن وسط به همچون آرنو به می‌گساری مشغول می‌شویم و منتظر می‌مانیم شاید دختر رویاهایمان بیاید و ما و این مجموعه را از این فلاکت پر اشکال نجات بدهد. یونیتی نه اسسین خوبی بود و نه بازی قابل دفاعی.





Assassin's Creed Syndicate - v

ایرج لطیفی: AC Syndicate واقعا یک نجات بود! لاقل بعد از فاجعه ی Unity کمی نور امید به این فرانچایز را می شد لمس کرد. اصلا همین که دو "اسسین" داریم و گیم پلی و قصه در خلال تعامل میان آن ها روایت می شود، خودش ایده ی بسیار خوبی است. شخصیت هر دو هم به قدر کافی خوب ("جیکوب" بیشتر) و طراحی شهر لندن هم که البته عالی بود. یوبی سافت با نسخه Unity سعی کرد خیلی جدی قصه بگوید، که نشد! سعی کرد یک عشق تراژیک و جدی در فضای (احیانا) رومانتیک شهر پاریس خلق کند، که باز نشد. دیگر سر "سندیکیت" که رسید کوتاه آمدند و کمی از ادعای جدی بودن و عمیق بودن کاستند. "سندیکیت" بیشتر مفرج بود و کمتر جدی، بیشتر سرگرم کننده بود و کمتر عمیق. شاید با تیپ شخصیت "جیکوب" که با آن کلاه و طرز رفتارش بیشتر شبیه به بزب بهادرهای خیابانی به نظر می آید، نتوانید کنار بیایید، اما در عوض شخصیت پخته تر و آرام تر خواهرش "ایوی" (فارغ از این که او را دوست داشته باشیم یا نه) با تضادی که نسبت به برادر دوقلوی خود دارد این ترکیب را به تعادل می رساند، تعادلی که اجازه نمی دهد بازی بیش از حد از روح سری فاصله بگیرد. امتیاز اصلی "سندیکیت" هم به نظرم همین است، تنوع شخصیت و روحیه ی دو قلوها، به تنوع مراحل و گیم پلی (اعم از اکشن و مخفی کاری) و تنوع در پرده های داستانی منتهی می شود (که واقعا عالی است). "سندیک" جدای از پیروی از فرمول همیشگی این سری بازی، چیزهای مختص به خود هم کم نداشت، از استفاده از دو قهرمان اصلی (و اسلحه ها و قابلیت های مخصوص به هر کدام) که بگذریم، راندن کالسکه و مسابقات پر زد و خُرد با اسبان، قدم به قدم تصاحب کردن قسمت های مختلف شهر از دست تمپلارها، رودخانه میان شهر با قایق ها و مراحل جانبی اش، و درگیری های خیابانی و غیره، همه و همه متعلق به "سندیکیت" هستند و با دنیای اثر و آدم هایش سنخیت دارند. خیلی گلایه ها می شود کرد، این که چرا الگوی طراحی مراحل بازی متنوع تر نمی شوند، این که چرا گرافیک و فیزیک و انیمیشن پیشرفت بیشتری نمی کنند و ... اما با همه این احوال، "سندیکیت" یک نسخه ی خوب با محتوای سرگرم کننده بود که به نوبه خود حرف هایی، چه در داستان و چه در گیم پلی، برای گفتن داشت. ملاقات با "ونستون چرچیل" هم که به یاد ماندنی بود.



Assassin's Creed III - ۶

ایرج لطیفی: سال ۲۰۱۲ میلادی، زمانی که نسخه سوم از سری AC عرضه شد، انتظارات واقعا زیاد بود. اما کیفیت بالای بازی، حضورش در بین نامزدهای بهترین عنوان سال و نمره های خوب و تحسین اغلب منتقدین هیچکدام نتوانست طرفداران پرو پا قرص این سری را (لاقل تا جایی که می دانیم در کشور خودمان) راضی کند. علتش چه بود؟ به نظرم بیش از این که سعی کنیم بازی را نقد کرده و در مورد اشکالات و ضعف هایش درست و حسابی بحث کنیم، چسبیدیم به دنیای اتزیو و نخواستیم با "کانر" (Conner) و انقلاب آمریکا کنار بیاییم! دنیای اتزیو تکرار شدنی نیست، شخصیتی که طی سه نسخه از ابتدا تا انتهای زندگی اش با او همراه بودیم، اما این وابستگی بیش از حد به او، هنگام عرضه ی نسخه سوم حسابی کار دستمان داد! اما AC III بازی خوبی بود. مقدمه ی بازی کار شده بود و درست، سیر روایت داستان از تمپلارها و دنیای پدر تا "اسسین ها" و دنیای پسر کار شده، به تصویر کشیدن دنیای سرخ پوست ها قابل تامل، و تقابل شخصیت پدر و پسر و رو در رویی آن ها هم دراماتیک بود.

اساسا AC III جدی بود، جدی و خشن. وقتی که "هایزم کنوی" (haytham kenway) طی ماموریتی از انگلیس به آمریکا پای می گذارد و مسیرش با کشتی و دریا و سیر زمان و خلق فضا طی می شود، ورود به اتمسفر قرن ۱۸ آمریکا برای ما قابل لمس می شود. وقتی تولد و کودکی و رشد فرزندش کانر را می بینیم و ظلمی که به قوم مادری اش رفته را می چشیم، حس انتقامش برای مان قابل باور می شود. خشونت انقلاب آمریکا و حضور جورج واشنگتن، فضای سرد و خشن در بوستون و نیویورک، عناصری در گیم پلی مانند شکار (که متاسفانه خیلی جالب در نیامد)، کشتی رانی و جنگ های دریایی (که ایده ای عالی بود و بعد هم گیم پلی نسخه چهارم بر اساس همان عنصر، عالی در آمد)، محتوای مفصل و گیم پلی به قدر کافی طولانی را نیز باید بدان افزود. هرچند شخصیت و کاریزمای کانر در برابر اتزیو واقعا حرفی برای گفتن ندارد، و هرچند پارکور بازی و مبارزات مشکلاتی داشت، و باز هرچند شکاف هایی در داستان و همین طور قصه دزموند و دنیای زمان حال گاهی آزار دهنده می شد، اما AC III هنوز برای من یکی از بهترین نسخه های این فرانچایز محبوب بوده.





Assassin's Creed IV: Black Flag - ۵

(دانلود ساندرک بازی)

"ماهیت اساسی زندگی روانی یک فرد، اشتیاقش به ماجراجویی است"
- "کریستوفر مک کندلس" (Christopher McCandless)

محمد تقوی: تاریخ تا به حال ماجراجویان زیادی را به خود دیده اما هیچ کدامشان آزادتر و یاغی‌تر از دزدان دریایی کارائیب در دوران طلایی‌شان نبوده‌اند. مردمانی نترس، سرکش و بعضاً شرافتمند که در مقابل هیچ قانونی تعظیم نمی‌کردند. از غارت‌هایشان به اموال تجار و حاکمان اروپایی، گنج‌هایی افسانه‌ای به دست آوردند و تلاش برای کشفشان، مشتاقان بسیاری را به وجود آورده. اما مهم‌تر از همه، آن‌ها آزاد و بی‌محدودیت زندگی می‌کردند و این مسئله‌ای است برخلاف قوانین کیش آدمکشان. اصلاً زمینه‌ی دزدان دریایی، به قدری با فضای سری متناقض است که همچنان پیاده سازی صحیح ACIV را به یک معجزه می‌بینم. بهترین ویژگی نسخه‌ی سوم یعنی نبردهای دریایی اکنون با تغییرات بی‌شمار مثبت، به ستون اصلی بازی تبدیل شده، رنگ بندی گرم و زنده‌ی محیط، حال و هوای کارائیبی را به راحتی زنده کرده و بهتر از همه آن حس ماجراجویی ادوارد کنوی و کشتی ظرفش زاغچه است. ادوارد یک شخصیت تکراری با انگیزه‌ی انتقام نیست. آن چه زندگی‌اش را به تحرک درآورده، رستگاری است و خب صد البته سکه‌های طلایی که از دیگران غارت می‌کند؛ در این راه او سختی‌های زیادی را تحمل می‌کند، نبردهای پرتلفاتی را پشت سر می‌گذارد و دوستان و نزدیکانش را از دست می‌دهد اما در نهایت به آنچه می‌خواهد می‌رسد. ادوارد تنها پروتاگونیست این سری است که در شرایط مختلف، رفتار انسانی نشان می‌دهد، حال آن رفتار درست باشد یا غلط.

در کنار نبردهای دریایی بی‌نظیرش، Black Flag بر روی خشکی هم موفق عمل می‌کند. جمع کردنی‌های فراوان مثل آن آوازهای دوست داشتنی که خدمه‌ی زاغچه می‌خوانند، جست و جو در عمارت‌های مخروبه و یا شکار حیوانات جذاب از آب درآمده‌اند. غواصی و شکار نهنگ هم عملکرد موفقی دارند و با ویژگی‌هایی مثل غارت کشتی‌های دیگر، شخصی سازی گسترده و تصاحب قلعه‌های انگلیسی و فرانسوی‌ها، این میزان تنوع فعالیت در کل سری همتا ندارد. منکر ضعف‌های بازی نیستیم؛ برای مثال فصول مخفی کاری با زاغچه احمقانه‌اند، ماموریت‌های مرتبط با خود فرقه تکراری و ضعیف طراحی شده‌اند و درجه‌ی سختی نامتعادل است. اما در نهایت در مقابل دریایی از زیبایی‌ها، به راحتی قابل چشم پوشی‌اند. Black Flag شاید شاهکار نباشد، اما این لعنتی تا ابد یکی از بهترین بازی‌های عمرم خواهد بود.



Assassin's Creed: Revelations - ۴

(دانلود ساندرک بازی)

کسری کریمی اصل: فکر نکنم برای طرفداران مجموعه جای بحثی وجود داشته باشد Assassin's Creed: Revelations احتمالاً از لحاظ ارائه ویژگی‌های جدید و قابل تحمل بودن فرمول همیشگی سری، آخرین نسخه قابل اعتنا در سری بود. یعنی نقطه‌ای در سال ۲۰۱۱ که هنوز المان‌های گیم‌پلی سری اسسین و آن لول دیزاین‌های فرسوده‌اش کار می‌کردند و می‌شد مخاطب را سر کنسول میخکوب کند، و البته جایی که دستگاه شیردوشی‌های یوبی‌سافت به شکل عجیبی به کار می‌آید و با تلفیق ۳ داستان جذاب مختلف از یک ادامه دهنده صرف برای خالی کردن جیب من و شما تبدیل به یک مولف صنعت‌گر می‌شود. Revelations نقطه تلاقی سه‌گانه‌ی محبوب‌ترین شخصیت مجموعه با مرحوم دزمود و الطائر است، جایی که برای آخرین بار یوبی‌سافت مونترال می‌آید و هنر داستان‌سرایی‌اش را به کار می‌گیرد و این بار نه یکی بلکه ۳ داستان مختلف را با سه فرم مختلف برای ما روایت می‌کند که هر کدام هم دارای جذابیت‌های فراوانی هستند، هر چند در این میان بخش دزموند به علت ذات و شاکله‌اش نسبت به دو بخش دیگر کم می‌آورد و تبدیل به پاشنه آشیل ماجرا می‌شود اما فراموش نکنیم که در کل مجموعه تنها در همین Revelations است که شخصیت دزموند اندکی برای ما قابل لمس‌تر از بقیه موارد شده.

Assassin's Creed: Revelations از چند ناحیه به شدت ضربه می‌خورد نخست پایان بندی ناقص بخش دزموند که به هیچ وجهی قابل کتمان نیست و دیگر عدم زمان بندی درست یوبی‌سافت، بازی درست در سال ۲۰۱۱ی که نقطه اوج نسل پیشین بود آمد، در جایی که هیچ عطشی برایش وجود نداشت همین امر باعث شد که به حقش نرسد و در تمامی لیست‌ها از آثاری همچون نسخه برادری و نسخه سوم در جای پایین تری قرار بگیرد. صرفاً تصور کنید اگر تاریخ عرضه بازی به جای ۲۰۱۱ که مثلاً تنها کارکردش اشاره به تئوری پایان دنیا در سال ۲۰۱۲ بود همین امسال می‌شد، ایده بازگشت به ریشه‌های مجموعه، شهر استانبول، در نسل هشتم، افسوس که یوبی‌سافت عجله کرد.





Assassin's Creed: Brotherhood - ۳

(دانلود ساندترک بازی)

علی رجبی: آه روم! روم زیبای من! شهر فرهنگ و هنر، بهشت هنرمندان و مجسمه سازان و در قلب آن، واتیکان، شهر مقیمان مذهبی. اما روم زیبای ما، در این اواخر زیبایی همیشگی اش را به لطف فرمانروایان نالایق از دست داده است. درست زمانی که همه امیدها رو به خموشی رفته و دیگر هیچکس به از نوسازی شهر زیبایش امیدی ندارد، عقابی بلند پرواز سر از قلب ایتالیا در می آورد. اتریو، اتریو آودیتوره دا فیرنزه!

در پی وقایع پیشین، اتریو توانست به عنوان "پیامبر" انسانیت با انسان های اولیه ارتباط برقرار کرده و پیام "مهم" آن ها را به دزموند القا کند. حال که به ظاهر ماموریت های وی کمی خوابیده اند، درست در زمانی که همگان خفته اند، پسری نالایق و بی افتخار و فخر فروش، پیرو مسیر پدر خود یعنی رودریگو بوریجای اسپانیایی، به محل اقامت آودیتوره ها حمله کرده و شکست بزرگی را بر قاتل بزرگ ما تحمیل می کند. حال اتریو برای "بازپس گرفتن" چیزی که در دستان هرنسانی نباید باشد، باری دیگر به قلب کشور عزیز خود رفته، این بار دیگر مسئله انتقام نیست، دیگر بحث بدست گرفتن "سیب بهشتی" نیست، این بار بحث، بحث انقلاب است!

اما این انقلاب تنها با اتریو صورت نمی پذیرد و حال وقت آن است که انجمن برادری قاتلین باری دیگر در ایتالیا زنده شود. پس پیش بسوی آتش افزونی شعله های کوچک قلب های مردم آزاده! به زبان ملیت خودشان، "insieme alla vittoria".

پس از جمع آوری ارتش بزرگ و بازگشایی انجمن آزاده خواهان اروپایی، حال عقاب داستان ما حاضر است بال های خود را برافراشته و بر فراز شهر روم پرواز کند، دیگر بس است دوران حکومت افراد مال خوار، حال وقت آن است که مردم برابر باشند و آزادانه بیاندهند و اینگونه نبردی سوزان میان تباران و مستبدان شروع می شود و همه ما می دانیم که پیروز میدان چه کسی خواهد بود. "Brotherhood" وظیفه دیرینه خود را در به نمایش گذاشتن روم آن زمان، قفر و بدبختی های مردم و در عین حال ثروت و مال خواری طبقات بالا، مکان های تاریخی و صدا البته ادامه سرشت و راه اتریو را به خوبی به جای آورده و در نهایت محصولی مورد رضایت طرفداران را به نمایش گذاشت.



Assassin's Creed - ۲

(دانلود ساندترک بازی)

پیمان برهیزکاری: شاید باید همان موقع می نوشتیم، ده سال پیش که برای اولین بار دیدمت. وقتی که من را به زور داخل دستگاه عجیب و غریبی گذاشتند تا بتوانم برای اولین بار به قرون وسطی، دوره ی حاکمیت کلیسا بر جزء جزء تمدن اروپایی سفر کنم. حالا که بعد از چندین سال دوری می نویسم، دوباره همراه تو سفر می کنم از مصیاف به بیت المقدس تا شاید بفهمم چرا ایمان قوی تو غیر قابل از بین رفتن است. به گذرگاه هزار تمدن سفر کنم برای کشتن، برای تمسخر مرگ، چون فقط تو بودی که توان انجام این کار را داشتی، هیچ کس حتی جرات این را نداشت تا از بالای برج به سمت زمین شیرجه بزند.

تجربه کردم با تو یک مرد را، کسی که عاشق شد در یک نگاه، دلباخته ی افسر صلیبی که مردانه می جنگید. هنگامی که انگشت خود را تقدیم ایمان خود کردی، توانستی مرگ را به دشمنانت هدیه کنی، با بوسه ای عاشقانه که از دستانت برمی آمد و بر رگ گردن شان می نشست. چه عاشقانه مقتول خود را در آغوش می کشیدی و از او می پرسیدی که چرا باید بمیرد، چرا مرگ به سراغ او آمده، چرا میکشد و در اینجا بود که به ایمانات حمله کردند تا بزرگ کوهستان آن پیر گراند قدر را در نظر تو زشت سازند، ولی ایمان تو به نزاریه بیش از اینها بود و ای کاش نبود، کاش همان موقع که به دیدارش میرفتی بوسه ای عاشقانه در قلبش فرو می کردی تا به جایی نرسد که راز بزرگ پیر بر من و تو برملا شود و با کشتن او دنیای جدیدی را در آینده بنیان گذاریم. شاید همان موقع کشته می شدی و شاید زنده می ماندی ولی هرگز دنیا به اینجا نمی رسید، دنیایی که نسل آینده را تباہ کرد، دزموند هم مثل تو عاشق افسر صلیبی شد اما چه فایده که من زندگی شما را تباہ کردم. تکه ای که از بهشت بر زمین بود هیچ وقت نتوانست بهشتی بر زمین بسازد، فقط حاصل اش جهنمی بود که شوالیه های معبد از آن دوران به دنبال اش بودند.

هنوز هم بعد از گذشت چندین قرن وقتی در کوه ها به دنبال آسایش هستم، عقابی که بر قله آشیانه ساخته است، رو به زمین شیرجه می زند و با نوای خود فریاد می کشد

الطائر ابن لا احد، مردی که عاشقانه می کشت.



Assassin's Creed II - ۱

(دانلود ساندترک بازی)

حسین رضایی: بدون شک، شاهبیت سروده‌های یوبی سافت به دومین نسخه از Assassin's Creed برمی‌گردد. عنوانی که تا به امروز خیلی از بازی‌ها را وامدار خود کرده و به راحتی هر چه تمام‌تر برمسند بهترین عنوان این فرانچایز تکیه داده‌است. مایه وقاری که در وصف حماسه‌آفرینی‌هایش شعرها سروده‌اند و خیال‌ها بافته‌اند.

این بار پای قهرمان جدیدی به قصه باز شده بود. خوش‌فرم، طناز، چابک، زبر و زرنگ و در کل همه‌چیز تمام! کسی که حالا تبدیل شده‌است که به معیارهای ترازوی قهرمان‌شناسی مان! یوبی سافت هنر صورتگری بی‌مثال خود را جمع کرد و در نهایت، اسطوره‌ای آفرید به نام اتزیو! کسی که مجاهدت‌هایش خواب و خوراک برای مان گذاشت. آن زمانی که برای اولین بار در جامه یک اساسین، فاتحه Uberto Alberti (اوبرتو آلبرتی) را خواند، خودش می‌ارزید به خیلی از بازی‌های پرخرج امروزی. یوبی سافت آن‌چنان خط داستانی را پرمغز بار آورده بود که سنگین شدن پلک‌ها را برای سیر شدن عطش خویش تحمل کنیم و بیش از پیش در دنیای شگفت‌آوری که نویسندگان ساخته بودند غرق شویم.

ACII نسبت به هم‌کیشان خود، یک درجه که چه عرض کنم، یک دنیا جلوتر بود. عنوانی که اگر ابعاد مختلفش را کنار هم بچینیم، پازل کاملی را می‌بینیم که هم در رخ و هم در بطن خود، زیبایی‌های توصیف‌ناپذیری دارد. پرواز برفراز فلورانس و امثالهم، ترورها، شاخ شدن برای ماموران و در نهایت مبارزات بی‌نقص و فوق‌العاده‌ای که شما را یاد مرحوم بروس‌لی می‌انداخت، کمتر چیزهایی هستند که به ذهن هر یک از ما می‌رسند. دیگر بماند آن جلوه‌های بصری و موسیقی‌هایی که موبرگ‌های چشم و پرده‌های گوش مان را نوازش می‌داد.

نخواستیم که این چند خط را تبدیل به یک معرفی‌نامه کنیم. اما مطمئنم با خواندنش، خیلی از ما دل‌تنگ و ماتم‌زده شده‌ایم. دل‌مان لک‌زده‌است برای رشادت‌های اتزیو، لک‌زده‌است برای دنیای ایتالیایی‌ها، لک‌زده‌است برای ژست‌های مان در کوچه و پس‌کوچه‌ها، لک‌زده‌است برای آن نوار محبوبیتی که خیلی برای مان مهم بود، لک‌زده‌است این دل و چاره‌ای ندارد جز این که بالا را ببیند. ببیند که روزی آن بالاها، عرش در تصرفش بود و حالا در فرشی چندمتری هم نمی‌تواند آقایی کند.

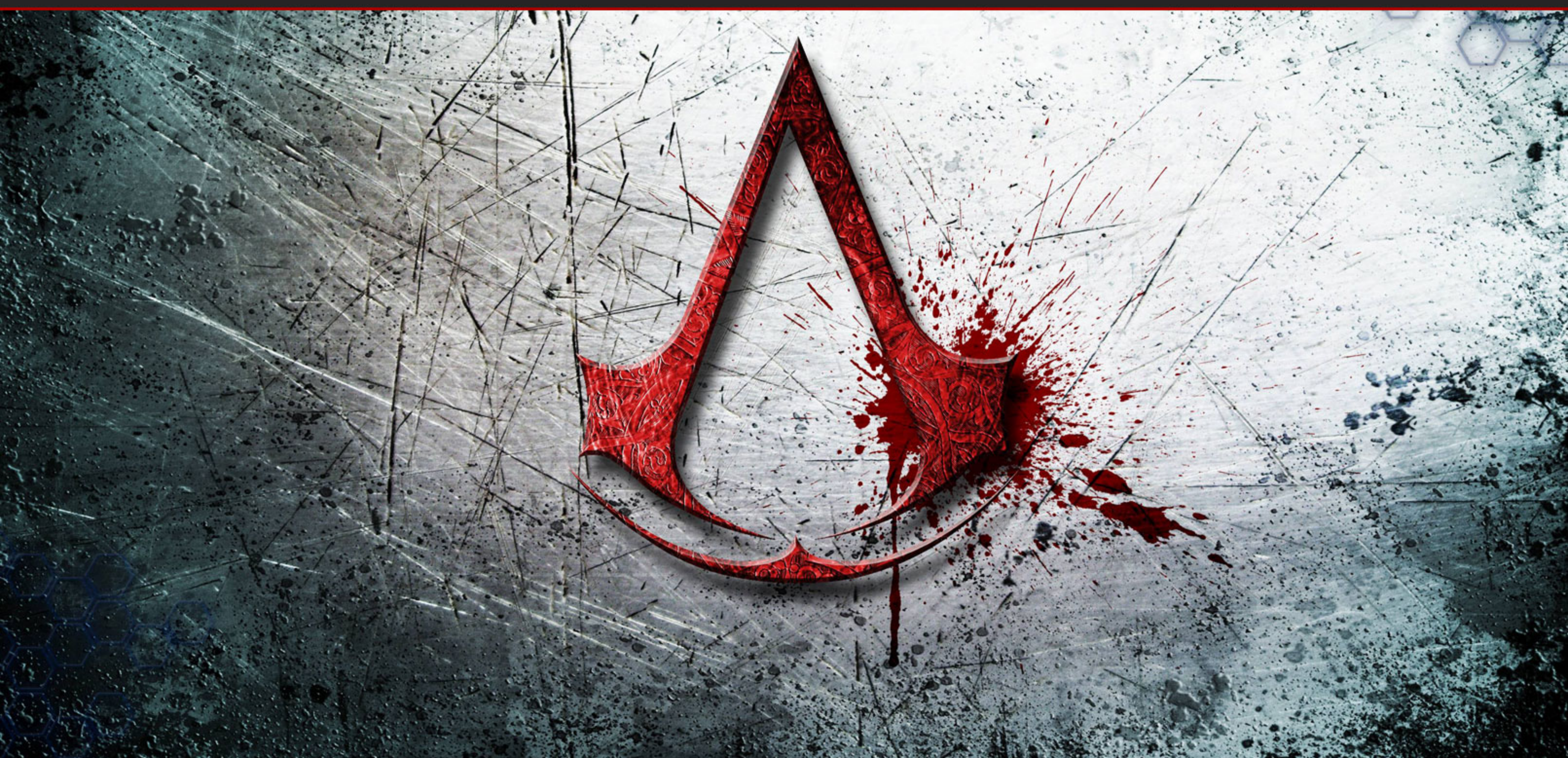


هفت فرمان برای تحول دوباره

ASSASSIN'S CREED

حسین رضایی

فرقه را به اوج بازگردان



خیلی سال پیش، مردمی از شهر ماکنزیبا سنگی را کشف کردند که به طرز عجیبی آهن را به خود جذب می کرد. آن‌ها این خاصیت را مغناطیس نامیدند و از آن حتی به عنوان مهم‌ترین کشف تاریخ یاد کردند. اما خبر نداشتند که خیلی سال بعد، مردمی دیگر، روی دستشان بلند می شوند و آن‌ها و ساخته شان را تمام قد به زانو در می آورند. ماکنزیبا نیست که ببیند، ابهتش امروزه زیر سوال رفته و به زانو درآمده است. ما کاشف مهم‌ترین شیء جذب کننده تاریخ هستیم. چیزی به نام Assassin's Creed

نمیدانم حس آن روزها را چگونه توصیف کنم. ولی به عقیده خودم، روزی بود که صنعت گیم مراتب ترقی را با پله‌برقی طی کرد. AC، جانشین لایقی برای شاهزاده پارس دوست داشتنی‌مان که بر بازار حسابی می تاخت، بود. دیگر خلوت‌مان پر بود از حضورهای نورانی اساسین‌ها. کسانی که به قول پیمان پرهیزگاری، عاشقانه می‌کشتند و عاشقانه انجام وظیفه می‌کردند. نمی‌خواهم درباره چند و چون سقوط این ولیعهد و تنزل جایگاهش حرف بزنم. یقیناً همه ما اشباع شده‌ایم.

اما فارغ از هرگونه نکته مثبتی که در استراحت AC هویداست، انگار که این کاسبی گیمینگ بدون نوادگان الطائر و اتزیو دیگر رمقی برای نفس کشیدن ندارد. سخت است که E3 را ببینی و آسیا تایلر از AC نکوید. شاید باورتان نشود؛ اما باز هم سخت است که در کنار دوستانتان، نسخه ای جدید از این سری را به باد انتقاد نبست و این، جادوی AC است. همان چیزی که مغناطیس را به زانو در آورد.

بگذارید همین اول مقاله با صداقت کارمان را شروع کنیم؛ شیرینی استراحت یک‌ساله AC را می‌توان با کمی اغماض به مثابه آدامسی‌بنجل تلقی کرد که بعد از مدتی شیرینی‌اش از بین می‌رود. یوبیسافت متظاهر تایید می‌کند که امسال شاهد نسخه جدیدی نیستیم. این چیز بدی نیست، ما یک عمر عجز و لابه کردیم و یوبیسافت را به باد انتقاد بستیم تا بالاخره به این هدف نائل شویم. اما چرا بنجل؟ مطمئناً هم من و هم شما، عمر گیمری خود را حداقل در درجه دوم مدیون یوبیسافت هستیم. کمپانی که روح عناوین مولتی‌پلتفرم AAA را گاهاً با عناوین پرمغز زنده نگه می‌دارد. همین حالا که شما دارید این مطلب را می‌خوانید سینا در حال خوردن مخ تحریریه مبنی بر حمایت فوق‌العاده یوبیسافت از Rainobow Six: Siege است. امسال اما این کمپانی خرپول، تصمیمی دیگر گرفته‌است و می‌خواهد یکی از عناوین پول‌ساز خود را از بازار جدا کرده و سنت بازاریابی‌اش را دست‌خوش تغییراتی کند. در نتیجه AC که تا دیروز باکی از رویارویی با ناتی‌داگ و راکستار نداشت، از پروای فروش کمتر به خاطر Watch Dogs 2، می‌خواهد یک‌سال دیرتر بیاید. و اینک سران کمپانی را می‌بینیم که فی الواقع با یک تیر دو نشان زده‌اند و فرصتی هم نصیب‌شان شده‌است که منت بگذارند. اما خب چه دخلی به ما دارد؟ هر دلیلی که هست، خدا پدرش را بیامرزد، خیری است که به هر حال به ما رسیده! دندان اسب پیشکش را بشماریم.





اسطوره پروری به سبک یوبیسافت قدیم

"The Auditore are not dead! I'm still here! Me! Ezio! Ezio Auditore"

یادتان آمد؟ دیالوگ بالا را خیلی از ما بدون ذره‌ای کاستی حفظیم. از الباقی چیزی به خاطر داریم؟ من که نه! الان آن لحظه و موهای سیخ شده‌اش را با ژست و فیگورهای اساسین‌های جدید، مقایسه کنید. اگر سرتان را به دیوار نکوبیده‌اید، بهتر است بروید روانشناس شوید و این تعادل روحی‌تان را به مردم آموزش دهید؛ ثواب دارد. (لازم به ذکر است که در جهت حفظ سلامتی شما عزیزان از ارائه سکناس‌های خارق‌العاده قسمت‌های ابتدایی فرانچایز معذوریم!)

یوبیسافت، بعد از اتمام سه‌گانه اتزیو و الطائر کبیر، سراغ این‌گونه اسطوره پروری‌های دیگر نرفت. ما در هر نسخه‌ای شاهد یک اساسین جدید با ظاهر و باطن کاملاً متفاوت بودیم. از دله‌دزدان سرخ‌پوست گرفته تا انقلابیون بزنبه‌بهدار. کسانی که قدمت و ارزش لباس‌تن‌شان را نمی‌دانستند، اتزیو و الطائر هم البته نمی‌دانستند چرا که لباس‌شان پوست و وجودشان بود. شخصیت جدید از تبار مصر است. کاری با ملیتش نداریم؛ کاری با قیافه‌اش نداریم؛ کاری با شوخی و جدی بودنش نداریم؛ کاری با تناسب اندامش نداریم؛ اتزیو و الطائر خون‌مان پایین آمده است و دکترها هیچ تجویزی جزء شخصیتی حماسی ندارند.



اسطوره پروری به سبک یوبیسافت قدیم

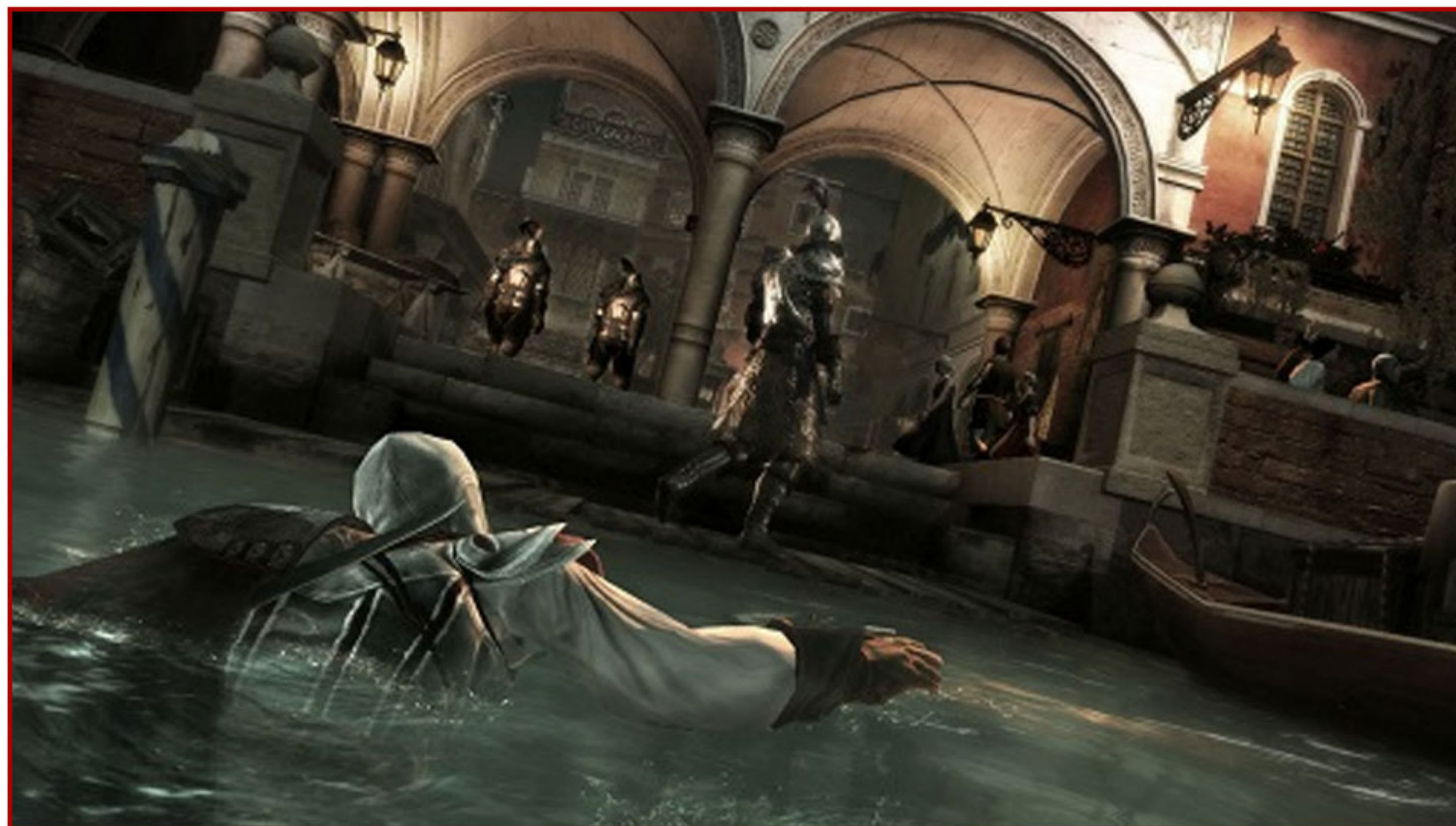
شاید باورتان نشود ولی هنگامی که نام این فرانچایز به گوشم می‌خورد، بار اول یاد سه نسخه ابتدایی و افسانه‌ای این سری می‌افتم. جایی که یک گوشه می‌نشستیم و زندگی را، درس را، کار را و همه چیز خود را به باد فراموشی می‌سپردیم. اگر اتزیو و الطائر در کار باشند این‌ها بی‌معنی هستند ولو این‌که پای بهشت و جنات تجری در میان باشد. اما بار دوم آن تعقیب‌های یواشکی، استراق‌سمع‌ها، ترورهای ساکت و پرواز برفراز بام‌ها در خاطرم تداعی می‌شود. کلیشه‌ای که اگر از ساختمان‌نوردی‌هایش فاکتور بگیریم، قسمت‌به‌قسمت بدون اضافات خاصی به تجربه ما می‌رسید. AC جدید روح جدید می‌خواهد و روح جدید باید از این‌گونه تعلقات دور باشد. روی پای خودش بایستد و نشان بدهد که خون اجدادش در رگ‌هایش جاری است.

یکی از ادیبان و صاحب‌نظران چندی پیش گفت که فرمول موفقیت یک اثر، پیشروی در راه اجدادش است. اما اگر از زوایا و خفایا به این قضیه و البته در خصوص AC بنگریم، با جمله‌ای کاملاً بی‌هوده طرف هستیم. ما از این پیشروی‌های چه نصیب‌مان شد؟ غیر از یک مشت مرحله مخفی‌بازی و چند ترور؟ غیر از یک عالمه نزول و شکست؟ بگذارید یک سوال بپرسم: آیا در صنعت گیم کله‌شوق‌تر از کوچیما در دفاع از عناوینش سراغ دارید؟ همین شخص در آخرین متال‌گیر ساخته‌شده، فاز گیم پلی را کلاً دگرگون کرد و از مواضع خویش کوتاه آمد. یوبیسافت باید آستین بالا بزند و چیزهایی نظیر یک Mother Base کلاسیک برای این سری طراحی کند. جایی که یاران‌تان را این‌بار به شکل دلچسبی تعلیم دهید، در مراحل متفاوت از آن‌ها استفاده کنید و مثل یک رهبر به کارتان دل بدهید. اینجاست که فرقه اساسین بیشتر معنی برادری به خود می‌گیرد.

تنها کافیست یوبیسافت مقداری از آن شهامت ایده‌پردازی Watch Dogs را به خرج دهد و در نهایت به چنان عمقی از لول‌دیزاین و طراحی برسد که AC تکراری و خواب‌آور، بشود مثل گذشته‌اش؛ زمانی که به هنگام تجربه‌اش نه دیگر کولر برای گرما می‌خواستیم و بخاری برای سرما! نه مثل حالا که به وقت تجربه خرده‌اساسین‌ها، جنبیدن پشه‌ای عیان در نظر ماست.

مبارزه، مخفیکاری و یک ترازوی متعادل!

بعد از هنرنمایی الطائر و سه گانه اتزیو که مصادف بود با تولد کانر، سیستم مبارزات AC دست خوش تغییراتی شد. تغییراتی که از بعد جزئی به مدد انیمیشن‌های عالی و تخریب‌پذیری خوب دشمنان، تا حدودی به دل می‌نشست. اما از نظر کلی، ما با یکی از ساده‌ترین و در عین حال بچه‌گانه‌ترین سیستم مبارزات روبرو بودیم. گویی شوالیه‌های نامیرا را دوپینگ کرده‌اند و انداخته‌اند وسط به لشکری که هر چه قدر باشند پدرشان در خواهد آمد. این به مهم‌ترین اصل بازی از دید بنده، یعنی مخفیکاری ضرباتی زد. مخاطب دیگر میلی به مخفیکاری نداشت و روش اکشن محض را در پیش می‌گرفت. اما این رویکر چندان سرپا نبود و در نسخه یونیتی ما شاهد اضافه‌شدن چالش‌های زیادی به مبارزات بودیم که الحاق لطف بزرگی را به مخفیکاری بازی کرد. در نسخه Syndicate یوبیسافت به شدت به جاده‌خاکی زد و شاهد یکی از بدترین حالت‌های نبرد در تاریخ این فرانچایز بودیم، جوری که تن الطایر و اتزیو در گور بلرزد. و اما حالا، یک بالانس حسابی طوری که نه سیخ بسوزد و نه کباب جز واجبات الهی AC جدید است. چیزی که کوجیما در MGSV:TPP، عین آب خوردن از پشش برآمد.



راهی کج به نام تقلید

ویچر ۳ یکی از دهشتناک‌ترین عناوینی بود که یک دهه اخیر به خود دیده. چنین حجم عظیمی از محتوای پرکیفیت را به شخصه فکر نکنم سازنده دیگر جز CDPR، بتواند تکرار کند. در نتیجه این حجم از شایعاتی که حول الهام‌گیری (بخوانید تقلید)، نسخه جدید این سری با عنوان جاودانه‌ی ویچر به گوش‌مان می‌خورد چندان خوشایند نیست. هر کس را بهر کاری ساخته‌اند و این کار شاید برای یوبیسافت لقمه‌ی بزرگتر از دهان باشد. منظور این نیست که یوبیسافت توانش را ندارد، دو سری نامبرده‌شده کلاً عوالم‌شان جداست. AC کافیسست خود واقعی‌اش باشد، هر چه باشد این سری یک زمانی الگوی خیلی از عناوین تازه به دوران رسیده بود. خیلی از عناوینی که حالا سروری می‌کنند.

کاهش تبعیض میان گذشته و آینده

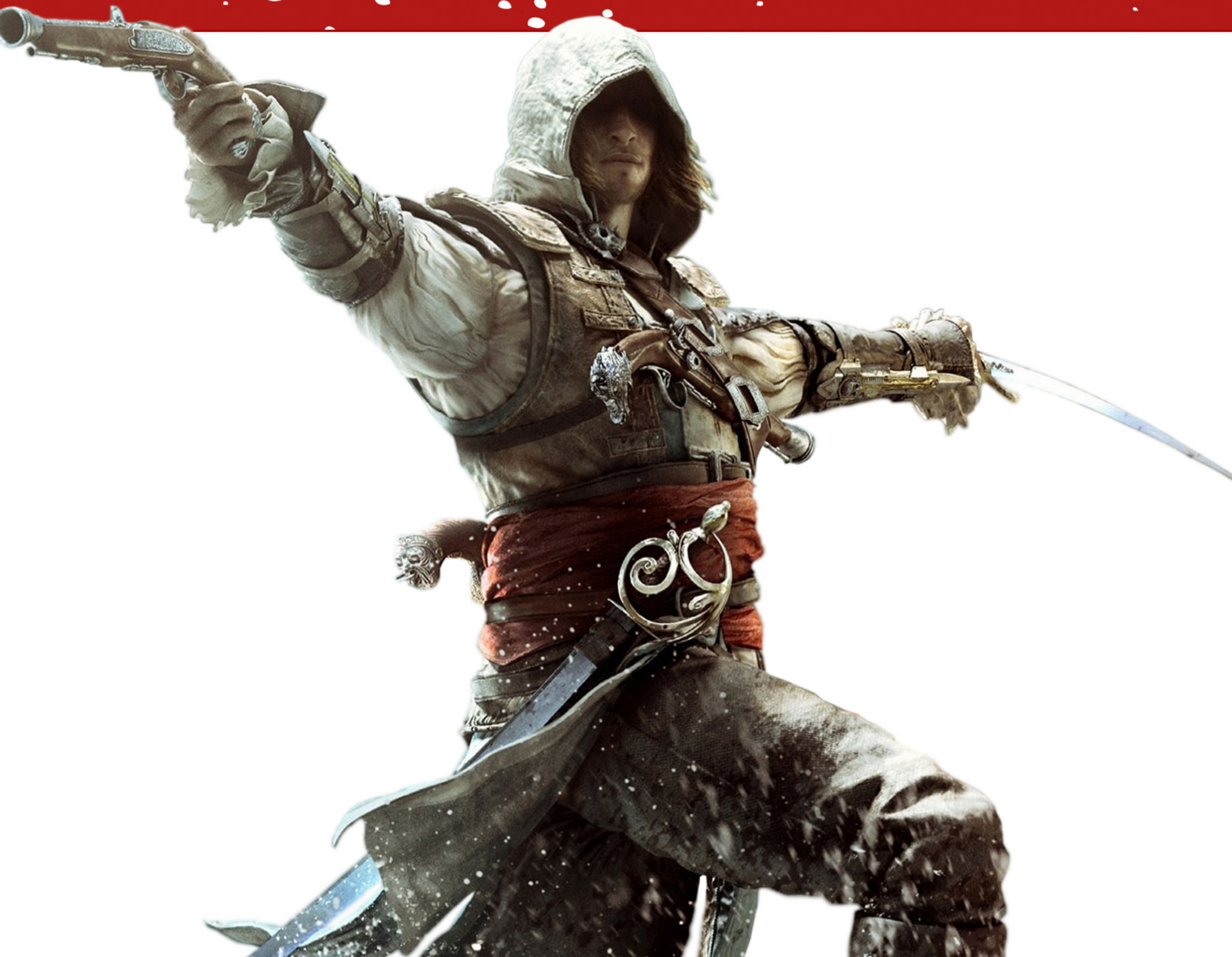
رویگری که یوبیسافت بعد از نسخه AC:III مبنی بر دگرگونی خط داستانی دنیای فعلی در پیش گرفت، گرچه عده‌ای را با خود همراه کرد، اما با این وجود مقایسه‌اش با خط داستانی دزموند چیزی شبیه شوخی است. درست است که روایت ماجراهای دزموند در حد اجدادش نیست، ولی همان‌طور که گفتیم، پل ارتباطی خوبی بین نسل‌ها بود. نه این فاز جدید یوبیسافت، که می‌شود آن را یک نوع رفع مسئولیت نامید. دنیای حاضر پتانسیلش بالاست و با توجه به به عناوین نه چندان کم یوبیسافت در عصر حاضر، می‌شود یک دنیای واحد برای تمامی عناوینش خلق شود. بنابراین، وجود شخصیتی جدید با خط داستانی مناسب یکی از ارکانی است که یوبیسافت باید در راستای خلق آن اهتمام بورزد. شخصی که با شخصیت‌پردازی مناسب بتواند، حرف‌هایی در برابر جدش داشته باشد و به هنگام رویارویی با آن، از زندگی ناامید نشویم.



پاتریس دیسلیت؛ شخصاً عاشق قدرت کارگردانی این بشر هستم. کسی که بیشتر از هر شخص دیگر در این کره خاکی، دنیای اساسین‌ها را با تمام وجود درک کرده‌است. به این موضوع شک دارید؟ ACII و AC:B را به خاطر آورید! او خارق‌العاده‌است. آخرین حماسه آفرینی‌اش را نیز حتی می‌توانید در فیلم AC ببینید. تصورش را بکنید؛ دیسلیت بخواند دوباره سکان‌دار این سری شود. آن روز باید در خیابان‌ها شیرینی پخش کرد.

الکساندر آمانچیو؛ اگرچه به این شخص درباره کلیشه زانی در AC:R انتقادهایی وارد شد، اما او شخصی‌ست که حماسه‌ی اتزیو را با غرور هر چه تمام‌تر تمام کرد. عنوانی را خلق کرد که گرچه از لحاظ ساختار شکنی به پای اجدادش نمی‌رسید، اما با این وجود خیلی از ما را مبهوت صورت‌گری خود نمود. شاید الان به اون نیاز داشته باشیم؛ برای نقاشی دیگر به دست این صورت‌نگر بی‌مثال.

اشرف اسماعیل؛ و اما به ریش سفیدترین‌های سازندگان این سری رسیدیم. گرچه مقایسه حماسه‌هایش با دیسلیت چیزی در حد شوخیست، اما با این حال او کسیست که AC:IV را به عنوان برگ زرینی در کارنامه خود دارد. عنوانی که برای مقطع کوتاهی AC را از یک سری کلیشه‌ها دور کرد و با کوچ به دنیای آبی نفسی تازه موقتاً به این سری بخشید. الان هم چون پای نفس تازه در میان است بعید نیست، پای اشرف





در حین تجربه یکی از شوترهای بزرگ امسال بودم که با خود گفتم چرا از بازی لذت نمی‌برم؟ چرا بازی دقیقا شبیه چیزهایی است که بارها آنرا تجربه کرده‌ام؟ همه چیز بازی سر جایش است اما باز هم حس تکرار در فلسفه و طراحی آن وجود دارد! این حس را در زمان تجربه بسیاری از عناوین این نسل داشته و دارم و شاید دلیل اصلی آن استفاده از فرمول و استانداردهایی است که سال‌ها پیش ثبت شده‌اند و بدون ارتقا و صرفا با یک جنبه بصری و گرافیکی قوی‌تر به ما ارائه می‌شوند.

اگر MW2، Dragon Age Origins، Skyrim، The Last Of Us، و GTA V را به عنوان پیشروان ژانرهای خود در نسل هفتم در نظر بگیریم به واقع بعد از گذشت یک نسل کدام بازی در این ژانرها توانسته به واقع مرزها و استانداردهای جدیدی را ثبت کند تا بتوانیم به آنها لقب شاهکار دهیم؟ شاید به زحمت به لطف امثال ویچرها بتوانیم به تعداد انگشتان یک دست بازی نام ببریم آن هم در بهترین حالت!

بیا بیاید به تاریخ نگاه کنیم، در این نسل بر روی پرفروش‌ترین کنسول‌اش مجموعا ۹ عنوان با میانگین نقدهای بالا ۹۰ عرضه شده است که سه تای آن هم ریمستر از شاهکارهای نسل قبل می‌باشد پس یعنی مجموعا ۶ بازی! این آمار زمانی معنادار می‌شود که بدانیم در همین مدت زمان سه سال و اندی بر روی کنسول زمخت پیچیده و مظلوم PS3 بیش از ۱۵ بازی با این مشخصات یافت می‌شود! آری همان کنسولی که صدای همه را در آورده بود و به همراه دوست مایکروسافت‌اش عامل طولانی شدن نسل و عقب ماندگی دنیای بازی نامیده شده بودند اما اکنون آنها را نیز کنار گذاشتیم! ماحصل‌اش را می‌توانیم ببینیم. اما به واقع مشکل از کجاست؟ چرا تا این حد کیفیت صنعت افت کرده است؟ دلیلش این است که نمایشگر ۴K نداریم و یک گول ۶ ترافلاپی بازی‌ها را اجرا نمی‌کند؟ آیا با عرضه اسکورپیو و Pro کارگردان بازی توان برداشت چهار کاتسین درست با قاب بندی مناسب را پیدا می‌کند؟ آیا نویسنده بازی فرق سینما و گیم را متوجه می‌شود و دیگر می‌فهمد چطور بازی‌نامه‌ای درست درمانی را به قلم در آورد؟ آیا طراح بازی از ساختار قدیمی و تکراری فاصله می‌گیرد و چهارتا مرحله حداقل با ارزش را در امثال مافیایها قرار می‌دهد؟ آیا کارگردان فنی بازی دیگر می‌تواند یک هوش مصنوعی حداقل نزدیک یک بازی متوسط نسل ششمی را در The Order‌اش تعبیه کند؟

اوضاع زمانی عجیب‌تر می‌شود که ببینیم این جو رسانه‌ای ایجاد شده توسط شرکت‌ها به اکثر مردم هم سرایت کرده و وقتی عنوانی نقدهای ضعیفی دریافت کند آنرا بر گردن ضعف کنسول‌ها می‌اندازند و در یک سطح بدتر نیز برخی استودیوها برای فرار از پاسخ، یا ضعف‌های بازی را بر گردن عدم حمایت ناشر می‌اندازند و یا محدودیت کنسول‌ها.

در چنین شرایطی شرکت دوست‌داشتنی دوران کودکی ما می‌آید و از کنسولی حرف می‌زند که بزرگترین برگ برنده‌اش، فلسفه و ماهیت‌اش است، نه حرفی از گرافیک زده می‌شود، نه به آنلاین بودن همیشگی فلان کنسول تکیه انداخته می‌شود نه به نداشتن درایور ۴K یک کنسول دیگر طعنه زده می‌شود، بلکه به مخاطب خود احترام می‌گذارد و با یک نمایش چند دقیقه‌ای کاملا می‌گوید با کنسولش چگونه می‌خواهد وارد نسل جدید شود، نسلی که از دید نینتندو فقط با ارتقا سخت‌افزاری جابه‌جا نمی‌شود بلکه هر نسل باید چیز جدیدی را نیز به صنعت اضافه کند و ایده و ماحصل کلی Switch کاملا بر این اساس است.

زمانی که تماشا می‌کنیم در این فضای بسته صنعت گیم، شرکتی بار دیگر به ارزش‌هایی که همه ما به خاطر آن گیمر شده و کنسول خریده‌ایم احترام گذاشته و کنسولی را معرفی می‌کند که بازی کردن ما را وارد شکل و مرحله جدیدی می‌کند حقیقتا باید خوشحال باشیم، خوشحال از اینکه می‌دانیم شش ماه دیگر کنسولی قرار است منتشر شود که شبیه تمام کنسول‌های دیگر نیست، خوشحال از اینکه تا چند ماه دیگر قرار است سبکی به بازی کردن ما اضافه شود که تا به حال نظیرش را نداشتیم، خوشحال از این بابت که تا چند ماه دیگر قرار است ژانرهایی را تجربه کنیم که سال‌هاست بر روی غول‌های سونی و مایکروسافت به فراموشی سپرده شده‌اند.

در چنین شرایطی بزرگ‌ترین اشتباه این است که در ورطه‌ای گرفتار شویم که در این سال‌ها بخاطر آن اوج تحلیل‌مان از بازی خوب را گرافیک خوب و بد کرده است، یعنی سخت‌افزار؛ دوستان خوبی که از ژانر شوتر شاکی هستید و هنوز یک کمپین و بخش داستانی به قول خودمان شاهکار را نرفته‌ایم، اکس باکس ۳۶۰ خاک خورده خود را روشن کنید و دیسک MW2 را در دستگاه بگذارید و بدانید چنین چیزی که بعد از ۷ سال هنوز هم خون را در بدن شما به جوشش در می‌آورد بر روی کنسولی اجرا شده که روزی نماد عقب ماندگی صنعت بود.

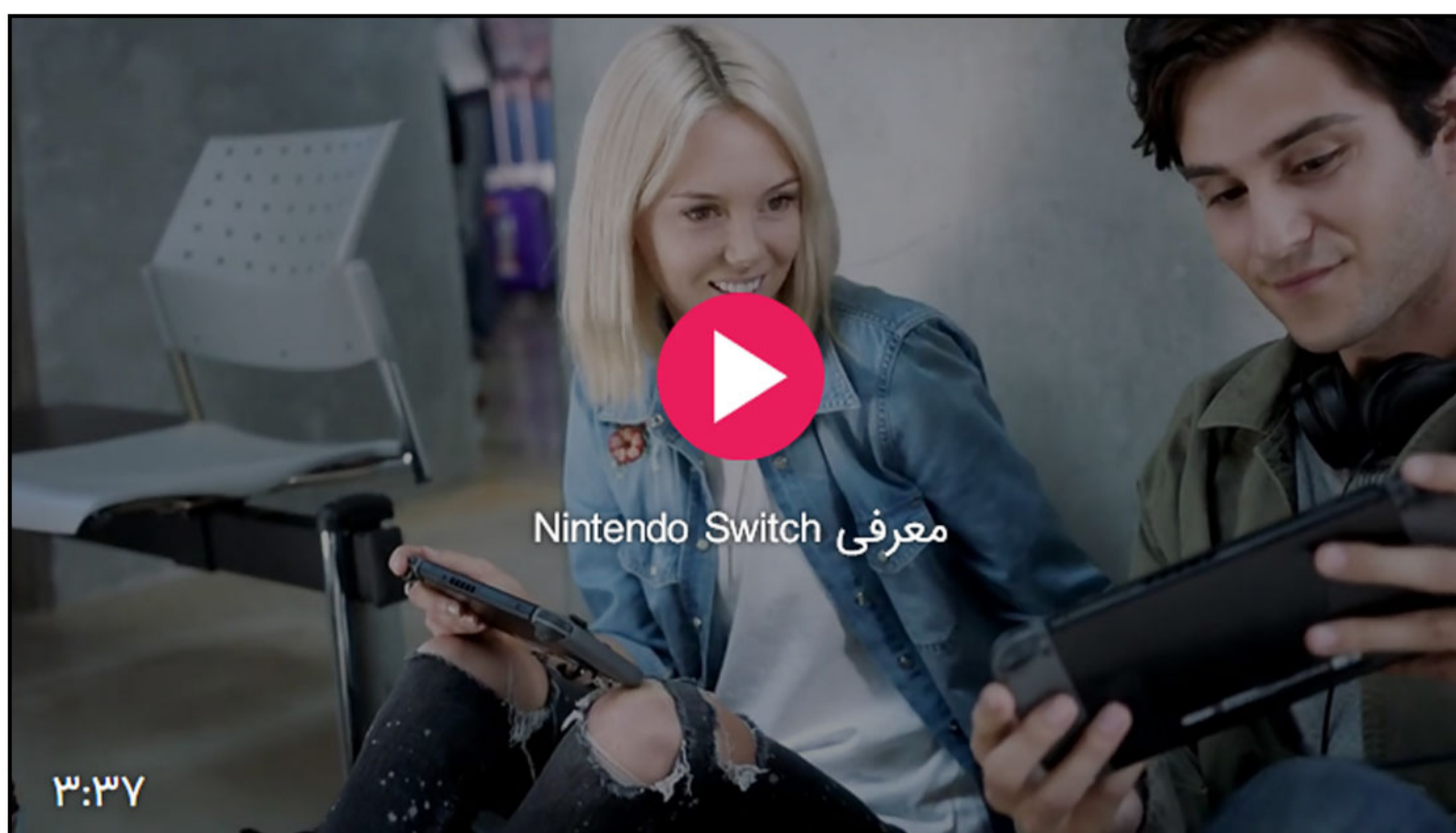


دوستانی که هنوز بعد از سه سال وقتتان در GTA V می‌گذرد، همین عنوانی که هنوز جداول فروش را تسخیر کرده و بخش بزرگی از جامعه آنلاین را شکل داده، این بازی بر روی همان کنسول‌های عقب مانده خلق شده‌اند. بروید PS3های خود را از گوشه کمد در آورده و روشن کنید و The Last Of Us را تجربه کنید، از لول دیزاین و داستانسرایبی و کارگردانی چیزی نگوییم که در حق بازی‌های امروز بی انصافیست، تنها سطح هوش مصنوعی و تاثیرگذاری آن بر روند گیم‌پلی را با عناوین امروزی مقایسه کنید، صرفاً برداشت درست سازنده از عنصر چالش در گیم‌پلی را دیده و بدانید ارائه چنین چیزی بر روی چه سخت‌افزاری بوده است.

بر روی همین سخت‌افزار نسل هشتم نیز ما شاهد آنچارتد و بتلفیلدی هستیم که مرزهای جلوه‌های بصری را تکان داده‌اند و در آن سو عناوینی نظیر مافیا که بر روی همین سخت‌افزار اجرای خجالت‌آوری دارند. سخت‌افزار لازمه پیشرفت هر صنعتی است اما در صورتی دیدگاه مردم در مورد پیشرفت یک صنعت تنها منعطف به سخت‌افزار باشد و به دنبال آن شرکت‌ها نیز به جای پرداخت بهتر به محتوا صرفاً به دنبال جلوه‌های پوچ دهن‌پرکن بروند نتیجه‌اش می‌شود صنعتی که از روزهای تعالی خود فاصله گرفته و عناوین خوب‌اش هم صرفاً براساس استانداردهای همان بزرگان نسل هفتم شکل گرفته‌اند، نه چیزی رو به جلو و ساختار شکن.

بیایید کمی از این فضای گرافیک زده فاصله بگیریم، بیایید به جای گرافیک تکنیکی و اینکه فلان بافت با چه رزولوشنی ارائه شده، به ابعاد هنری گرافیک و فضا سازی دقت کنیم، چیزهایی که بعد از ۱۵ سال هنوز ICO را زیبا و شاعرانه نشان می‌دهد و "دارک سولز ۱" را کماکان به تجربه‌ای رویایی و وهم‌آمیز تبدیل می‌کند.

بیایید نگاهی درستی به کنسولی داشته باشیم که قرار است شما را با محتوا جذب کند، نه قدرت سخت‌افزار و چهار عدد بیشتر که نتیجه‌اش را در این نسل دیده‌ایم.



Nintendo Switch برای یک گیمر حرفه‌ای، بهترین مکمل است، بهترین مکمل و ایده جانی برای کسانی که اکنون PS4 یا XO دارند تا آنها را وارد دنیای جدیدی از فانتزی‌ها و داستان‌هایی کند که تا به حال به آن برنخورده‌اند، برای PC گیمرهایی که بازی‌های PS4 و XO برای خرید متقاعدشان نمی‌کند زیرا در همان ژانرها بازی‌های بزرگی را می‌توانند بر روی PC خود برونند، این افراد باید به دور از سخت‌افزار و گرافیک نگاهی جدید را در اندیشه خود ایجاد کنند و عادلانه به Switch فکر کنند، به کاری که می‌خواهد بکند، به ژانرهای بکری که نینتندو در آن ورود کرده و به جنبه دوستانه و آنلاینی که تنها بر روی Switch ایجاد شده است.

کنسول جدید نینتندو را باید با دید مناسبی نگاه کنیم، Nintendo Switch برای کسی که سال‌ها با کنسول‌های سونی و مایکروسافت زندگی کرده نمی‌تواند انتخاب اصلی باشد اما بی شک بهترین راه برای خارج کردن همین افراد از ژانرها و بازی‌های تکراری است که گرفتارش شده‌اند، Nintendo Switch یک راه و سبک جدید بازی است، یک نگرش جدید به بازی و فضای دوستانه آن که در کنار کنسول یا کامپیوتر شخصی شما می‌تواند بهترین مکمل ممکن باشد تا تجربه بازی شما را به حد اعلا خود برساند. پس بیایید کمی عمیق‌تر نگاه کنیم، کمی از اعداد و سخت‌افزار فاصله بگیریم، از تاریخ درس بگیریم و بدانید بازی برای لذت و سرگرمی است، حالا چه ۵۰ مگابایت باشد چه ۵۰ گیگابایت.



۱۴ مسئله‌ای که باعث تنفر گیمرها از یکدیگر می‌شود

ترجمه: پرمات آقاخانی

سلام دوست گیمر من... از تو به شدت متنفرم! مسئله شخصی‌ای در کار نیست و صادقانه بگویم، شاید من هم کارهایی کرده‌ام که باعث شده‌اند تو هم از من متنفر شوی. پس بیا تا با یکدیگر نگاهی به گناهایی که انجام داده‌ایم بیاندازیم و ببینیم که چرا این اتفاق افتاده و چه مسائلی باعث شده تا این احساس را نسبت به یکدیگر پیدا کنیم.

۱- لگ داشتن

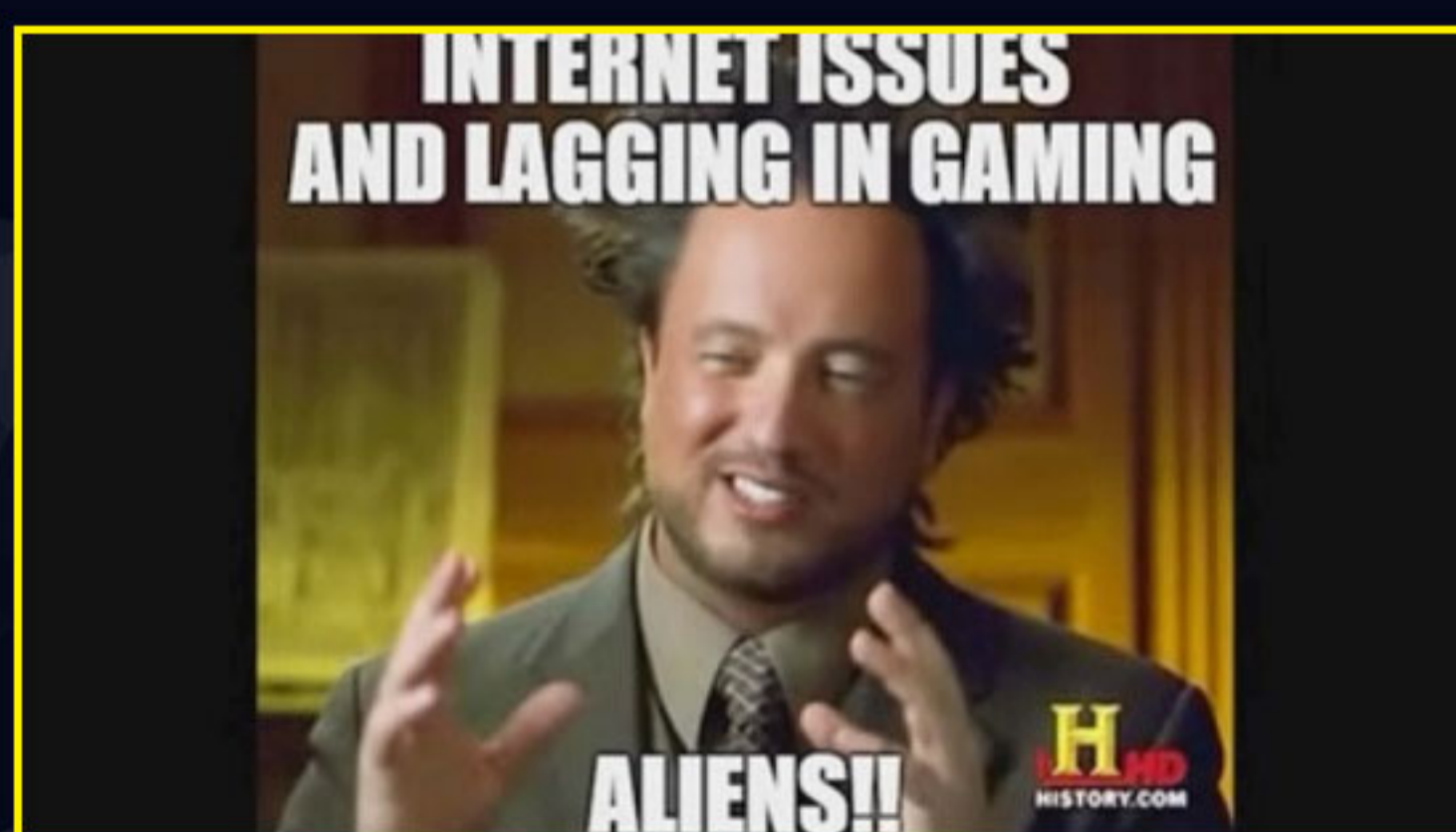
در هر مد رقابتی در بازی‌های Multiplayer، میزان Latency می‌تواند باعث یک تجربه جذاب و لذت بخش باشد یا این که باعث شود هر شکنجه‌ای در دنیای واقعی، نسبت به آن بسیار آرامش بخش تر باشد! لگ داشتن در بازیها فقط به ارتباط اینترنتی بازیکن‌ها بستگی ندارد بلکه ممکن است که سیستم Matchmaking بازی شما را در مقابل کسی که هزاران کیلومتر آن طرف‌تر زندگی می‌کند، قرار داده باشد. ولی با وجود Lag Switchها و اعمال تاخیر دار، بسیار سخت است که بخواهیم فقط از سازندگان بازی عصبانی باشیم و در بسیاری از بازی‌ها نظیر FIFA اگر شما در بازی لگ داشته باشید، حریف شما که اینترنت خوبی نیز دارد را هم تحت تاثیر قرار می‌دهید!

۲- Cheesing

قاعدتا شما هم مثل بیشتر گیمرها در هنگام انجام بازیها سعی می‌کنید تا کارتان را به خوبی انجام دهید و تمام تلاشتان را برای پیروزی به کار می‌گیرید. ولی وقتی که می‌بینید بازیکن‌های دیگر مشغول Cheesing یا همان انجام اعمالی مثل کمپ کردن و یا استفاده از گلیچ‌های بازی هستند، دارند مسخره بازی در می‌آورند و بدون هیچ کاری حسابی از شما جلو می‌زنند، آن وقت است که طاقتتان تمام می‌شود.

۳- AFK - Away From Keyboard

AFK بودن، چیزی است که حتی از Cheesing هم بدتر است. AFK به این معنی است که کلا کنترلر و یا کیبورد خود را کنار بگذارید و دقیقا هیچ کاری انجام ندهید. در ابتدا و در بعضی از بازیها مثل Destiny، این امکان وجود داشت تا کلا در طی یک Strike هیچ کاری انجام ندهید و در انتها نیز جوایز مربوط به آن را دریافت کنید که موضوعی به شدت ناجوانمردانه و آزاردهنده بود.



۴- فریاد زدن پشت میکروفن

بعضی اوقات، برقراری ارتباط در یک بازی مثل Rainbow Six می‌تواند بسیار مهم باشد. ولی اگر به صورت رندوم شروع به نعره زدن داخل میکروفن کنید یا اعمالی از این قبیل را در هنگام یک بازی انجام دهید، چه کسی می‌تواند از شما متنفر نشود؟ اگر هم آهنگ در پس زمینه پخش می‌کنید که شما دیگر چه جور موجودی هستید؟! خدا را شکر که دکمه Mute کردن وجود دارد.

۵- غذا خوردن پشت میکروفن

مسلمتا دکمه Mute را هنگامی که واقعا نیاز دارید که با کسی در جریان بازی صحبت کنید، نمی‌توانید استفاده کنید. در این شرایط بدترین اتفاقی که می‌تواند بیفتد این است که کسی برای آزردن شما و کل بشریت، اقدام به غذا خوردن پشت میکروفن بکند. و اوضاع وقتی بدتر می‌شود که آن خوراکی حسابی ترد باشد و صدای خش خش به راه بیندازد! واقعا چرا بعضی‌ها متوجه نمی‌شوند که مردم دوست ندارند از پروسه خورده شدن و هضم غذای آنها مطلع شوند؟!

۶- زیادی شکایت/طرفداری کردن از یک بازی

آیا یک بازی را انجام داده‌اید و از آن متنفرید؟ یا این که از آن خوشتان می‌آید؟ پس به انجمن‌ها بروید، تجربیات و نظراتتان را با دیگران در میان بگذارید و ببینید که چگونه مردمی که با نظرتان مخالف هستند، به سمت نظرتان یورش می‌برند! شکایت کردن و طرفداری کردن از یک بازی، چنانچه با دلایل منطقی انجام پذیرد، قابل درک است. اما اگر بخواهید نظر خودتان را مداوماً به دیگران تحمیل کنید و با هر کسی که نظرش مخالف شماست به بحث و جدل پردازید، این کارتان واقعا آزار دهنده است و باعث تنفر دیگران از شما می‌شود.

۷- شکایت های بی مورد درباره اسلحه ها

یکی از دشمنان مدام دارد شما را می کشد و ارتباط اینترنت و مهارت شما موردی ندارد. پس حتما آن اسلحه خیلی قدرتمند است و باید از بازی حذف شود! شکایت کردن بی مورد راجع به برخی اسلحه ها (مثل Smart Pistol Mk5 از بازی Titanfall و Midas Multi Tool از بازی Destiny) به یکی از دلایلی تبدیل شده که نسبت به انجمن های اینترنتی نفرت داشته باشید. چون متأسفانه برخی از مردم نمی خواهند قبول کنند که یک سری از اسلحه ها بر خلاف تصوراتشان موردی ندارند و در نهایت سازندگان هستند که باید در مورد آنها تصمیم بگیرند.

۸- انجام ندادن هدف اصلی

ممکن است که میزان Kill/Death Ratio شما برایتان مهم باشد، ولی آیا نمی توانید هدف لعنتی را انجام دهید؟ وقتی برای برنده شدن در برخی از مسابقات مثل Capture The Flag به انجام اعمال خاصی غیر از کشتار نیاز دارید، یکی از مواردی که می تواند اعصابتان را حسابی خط خطی کند، دیدن یک هم تیمی است که در حال مسخره بازی در آوردن و انجام ندادن هدف اصلی است! اگر می خواهید به کشتن بپردازید بخش های چند نفره ای که مخصوص این کار هستند مثل Deathmatch را برای بازی کردن انتخاب کنید! یا در Rainbow Six احتمالاً به این مشکل برخورد کنید که خیلی ها برای ضعیف نشدن Kill/Death Ratio بسیار آرام و محطاطانه بازی کرده و در موقعیت هایی که فقط آنها باقی مانده اند شهادت پیشروی ندارند! و خب جای شکرش باقیست که بازی قابلیت کیک کردن را قرار داده است!

**۹- Griefing (رنجاندن سایرین)**

Griefing فرم های مختلفی در گیمنگ دارد و به معنی رنجاندن بازیکن هایی که روی یک سرور مشابیه حضور دارند، است. حالا چه این کار خراب کردن سازه هایشان باشد چه بازداشتن آنها از انجام کارهای مختلف؛ و معمولاً هم توسط روش هایی انجام می شود که سازندگان آنها را در نظر نگرفته بودند. مانند آن قضیه در بازی Tom Clancy's The Division که یک سری بازیکن بیکار و احمق با ایستادن جلوی در Safe House باعث می شدند تا نتوانید پیشروی کنید.

۱۰- Feeding

این عبارت بیشتر در بازی های MOBA استفاده می شود و به این معنی است که باعث شوید دشمن بتواند تعداد بیشتری از افراد را بکشد. اگر MOBA باز باشید، می دانید که در این گونه بازیها دشمن به ازای هر Kill، مقداری تجربه و مثلاً پول را دریافت می کند و بنابراین با Feeding فقط اوضاع برای تیمتان بدتر خواهد شد. پس اگر واقعا نمی توانید نوازید، مشکلی نیست؛ فقط سعی کنید تا هرچه سریعتر در بازی حرفه ای تر شوید. ولی اگر از عمد این کار را می کنید، لعنت به شما!

۱۱- سوء استفاده از Friendly Fire

چند نفر در بازی Rainbow Six به خاطر شلیک یکی از هم تیمی هایشان کشته شده اند؟ حالا چند نفر در بازی Halo 5 Guardians این اتفاق برایشان افتاده است؟ بله، این اتفاقی است که می افتد ولی ممکن است در برخی مواقع ببینید که یارانان غیر از کشتن شما هیچ کار دیگری در جریان بازی انجام نمی دهند! حتی در بازی ای مثل The Division، بازیکن های دیگر می توانستند جلوی شلیک های شما حرکت کنند و شما را وارد حالت Rogue کنند!

۱۲- اسپویل کردن داستان ها

بعضی از بازی ها مثل Metal Gear Solid V یا Spec Ops The Line داستان ها و پایان های شوکه کننده ای دارند که دانستن آنها تمام تجربه بازی را برایتان از بین می برد. پس کاملاً مشخص است که وقتی کسی داستان یا پایان یک بازی که آنرا انجام نداده اید را برایتان اسپویل می کند، دوست دارید تا همان جا یک بلایی بر سرش بیاورید! مخصوصاً اگر ببینید که طرف مقابل هیچ هشدار در مورد خطر اسپویل شدن بازی به شما نداده یا حتی متن را مخفی نکرده است.

۱۳- ترک کردن بازی در میانه مسابقه (Rage Quitting)

یکی از بدترین موارد این لیست، بازیکن هایی هستند که طاقت باخت را ندارند و بلافاصله از بازی خارج می شوند. فکرش را بکنید که در حال انجام یک بازی آنلاین هستید که ناگهان یک نفر از بازی خارج شده و بازی را برای همه خراب می کند. این مسئله برخی اوقات قابل درک است؛ مثلاً وقتی که می بینید بین یک مشت جماعت نوب گیر افتاده اید و می خواهید از شرشان خلاص شوید. ولی وقتی که به هر دلیل مضحکی از بازیها خارج می شوید، نمی توانید انتظار داشته باشید که کسی از شما نفرت نداشته باشد. و باز هم Rainbow Six مثال خوبی است! البته سازنده بازی وظیفه دارد تا برای مقابله با نوع دوم از این افراد تمهیداتی بیاندیشد؛ نه این که کلاً بازی را مدت ها به حال خودش رها کند و باعث ضربه زدن به سایر بازیکن ها شود. (دارم به تو نگاه می کنم Street Fighter V)

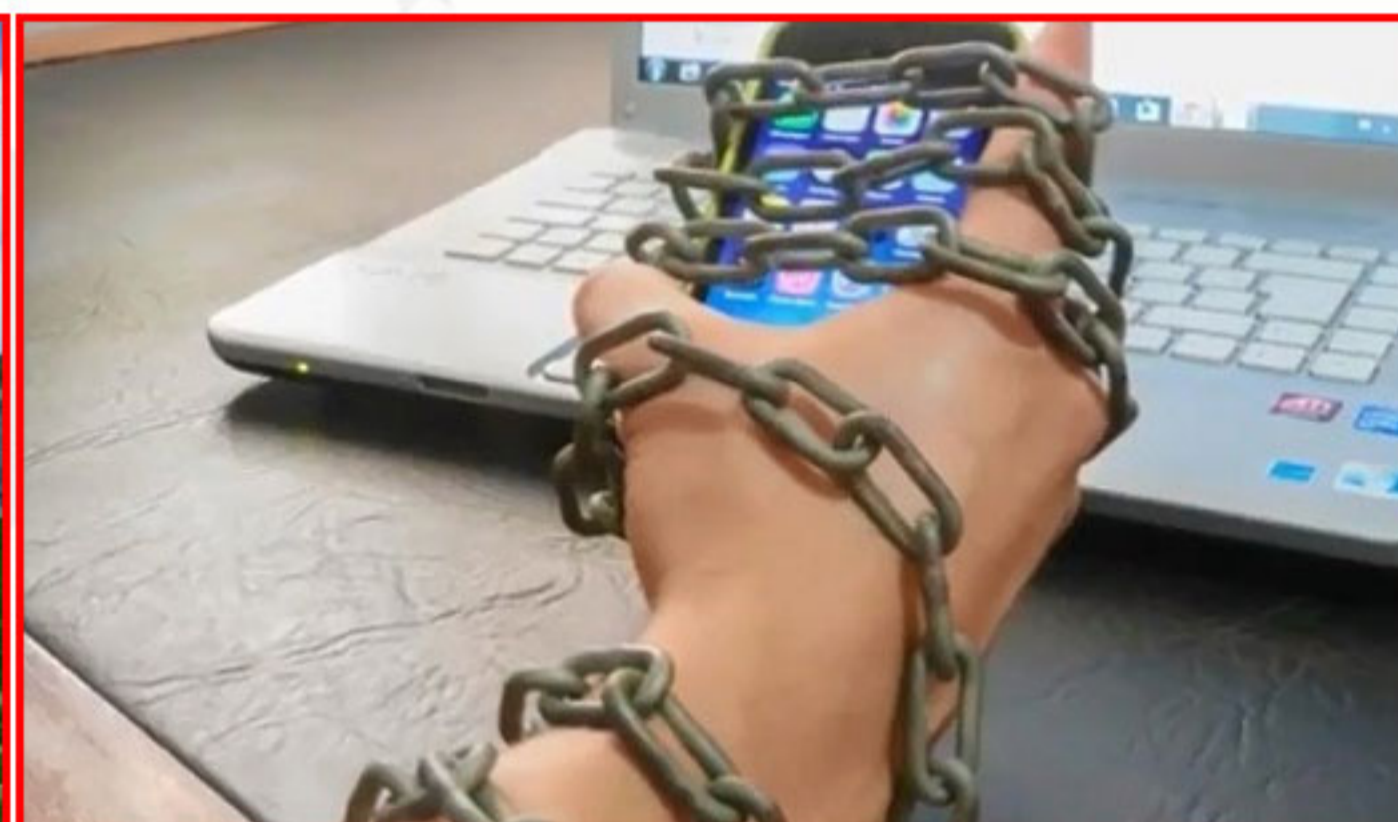
۱۴- تقلب کردن

چیترها از بین نمی روند، بلکه از بازی ای به بازی دیگر منتقل می شوند. این گونه از افراد همواره در بازیهای آنلاین حضور دارند، از انواع مختلفی از تقلب ها برای پیروزی کاذب در بازیهایشان استفاده می کنند و جالب اینجاست که از این کارشان لذت هم می برند! حتی بیشتر اوقات بن کردنشان نیز نمی تواند جلوییشان را بگیرد و برای همین، این افراد جزو منفورترین بازیکنان هستند. البته بعضی اوقات بدچوری جواب کارشان را می گیرند. مانند آن مسابقه Overwatch ای که تمام بازیکن های حاضر در آن با هم متحد شدند تا به جای مبارزه با یکدیگر، دمار از روزگار یک چیتر در آورند یا متد مبارزه با تقلب Titanfall که تمام چیترها را مجبور می کرد تا با امثال خودشان در یک سرور جدا به نبرد بپردازند.





این مطلبی است که می‌خواستیم مدت‌ها در موردش بحث کنیم چون بارها دیده‌ایم که بسیاری از گیمرها بعد از مدتی اشتیاقشان را به بازی‌ها از دست می‌دهند و آن طور که باید از بازیهایشان لذت نمی‌برند یا حتی فکر خروج از گیمنگ به سرشان می‌زند. ولی ما نمی‌توانیم چنین موضوعی را تحمل کنیم، مگر نه؟ پس یک لیست از پیشنهادها برای شما تدارک دیده‌ایم تا بتواند به شما در بازگشت به دنیای گیمنگ کمک کند. پس آماده شوید تا شروع کنیم.



۵- یک سری از راه‌ها مثل این مورد، ساده هستند ولی مردم چندان به آنها فکر نمی‌کنند. اولین چیزی که می‌توانیم پیشنهاد کنیم این است که یکی از بازی‌های محبوب و قدیمی‌تان را انجام دهید. بله، کمی احمقانه به نظر می‌رسد ولی بیشتر مردم به آن توجهی نمی‌کنند. اگر بازی‌ای دارید که آنرا بسیار دوست دارید، یا بازی‌ای که اشتیاق شما به گیمنگ را زیاد کرد، آن را پیدا کنید یا نسخه HD اش را دانلود کنید. دوباره بازی‌ای که شما را به آنچه که هستید تبدیل کرد و باعث شد بازیها را دوست داشته باشید، را انجام دهید. شاید این کار باعث شود تا دوباره بفهمید که چرا از بازیها لذت می‌برید و به دنیای گیمنگ باز گردید.

۴- یک ایده داریم که ممکن است ترسناک به نظر برسد و یا چندان عاقلانه به نظر نیاید. سعی کنید تا از رسانه‌های مجازی مربوط به بازی‌ها فاصله بگیرید. حالا چه توئیتر باشد، چه فیسبوک، چه Reddit، چه کامنت‌ها و یا حتی مقاله‌ها. در مورد این صحبت نمی‌کنیم که این رسانه‌های گیمنگ خوب نیستند، بلکه بعضی وقت‌ها ممکن است چیزها کمی پرتنش شوند و بحث‌هایی به وجود بیایند و این حس به شما القا شود که در انجمن‌های مربوط به بازی‌ها فقط اتفاقات بد می‌افتد و فقط شکایت‌های کاربران را می‌بینید. راستش را بخواهید بعضی وقت‌ها واقعا سخت است که چیزهای خوب را در جوامع گیمنگ ببینیم. پس یک مقدار از این فضا فاصله بگیرید و ممکن است که بعد از مدتی تمام این اتفاقات از ذهن شما محو شوند و به جایش چیزهای خوب را ببینید. بله، درست است که این روش جو نسبتا تنهایی دارد و احتمالا کسی را نخواهید داشت که با او در مورد بازیها صحبت کنید ولی با این کار در واقع دارید بازیها را در حد پایه آنها و آنگونه که در گذشته بوده، انجام می‌دهید: در اتاقتان، روی مبل یا صندلی و حالا چه به تنهایی و چه با دوستانتان. این هسته‌ی گیمنگ است و اگر آن را تا این سطح پایین بیاورید، شاید به شما کمک کند.

۳- این روش را شدیداً پیشنهاد می‌کنیم. اگر به قدری خوش شانس هستید که دوستانی دارید، این واقعا عالی است. با دوستانتان جمع شوید و یک بازی جمعی را انجام دهید. مثلا شروع به انجام بازی‌های Super Smash Bros یا FIFA بکنید و سر آنها شرط بندی کنید تا به تنش بازی‌تان بیافزایید. با دوستانتان دور هم جمع شوید، مقداری خوراکی و نوشیدنی فراهم کنید و با هم بازی کنید. به شما ۱۰۰ درصد اطمینان می‌دهم که بهترین ساعات عمرتان را خواهید گذراند.

اگر هم دوستان فراوانی ندارید، فقط با بهترین دوستان این کار را انجام دهید. حالا ممکن است که این دوست شما چند کوچه پایین‌تر زندگی کند یا آن سر کشور باشد. پس یا آنها را دعوت کنید یا با آنها به صورت آنلاین بازی کنید. هیچ چیزی بهتر از صحبت با بهترین دوستان درباره بازیها نیست.

۲- این بار می‌خواهیم یک روش کمی جسورانه را به شما معرفی کنیم: به یک مغازه بروید (یا به یک سایت دانلود مراجعه کنید) و یک بازی را بدون دیدن گیم پلی یا هر چیز دیگری از آن، انتخاب کنید. یعنی فقط یک سری از تصاویر یا حتی کاور آن را ببینید و وقتی دیدید که خیلی خفن به نظر می‌آید، آن را بخرید. بله، ممکن است این کار به ضررتان تمام شود و چیزی جز یک اشغال به تمام معنا بدست نیارید؛ ولی همچنین ممکن است که به یک جواهر مخفی دست پیدا کنید و عاشق بازی‌ای شوید که هیچ گونه انتظاری از آن نداشتید. اگر چند وقتی بازی‌ای انجام نداده‌اید و کم کم دارید اشتیاقتان را به آنها از دست می‌دهید، شاید یک سورپرایز بتواند شما را دوباره به دنیای گیمنگ برگرداند.

ولی خب، ممکن است شما پول چندان برای این کار نداشته باشید. پس بروید و از دوستان بازی‌ای که خیلی دوستش دارد را قرض بگیرید. نگذارید که آنها چیزی در مورد آن بازی به شما بگویند؛ فقط به آنها بگویید: "هی! به بازی که خیلی دوستش داری رو بهم قرض بده!" آن بازی را از آنها بگیرید و انجامش دهید تا شاید از آن لذت ببرید.



۱- بهترین راهی که می توانیم برای برگشتن به دنیای بازیها پیشنهاد کنیم، رفتن به یک نمایشگاه، جشنواره یا هر چیز دیگری که به بازیها مربوط است، می باشد. باور کنید که احاطه شدن توسط مردمی که به شدت به یک سرگرمی خاص اشتیاق دارند و دانستن این که مردم دیگری نیز هستند که چیزهایی که شما از آنها خوششان می آید را دوست دارند، حس خیلی خوبی به شما می دهد. بله، صحبت کردن با افراد دیگر نیز خوب است ولی در یک اتاق فیزیکی و واقعی حضور داشتن، همراه با حضور افراد بسیاری که از چیزهایی که شما دوست دارید، لذت می برند، احتمالا می تواند این اشتیاق را به شما برگرداند. خلاصه کلام این که اگر دیگر حال بازی کردن را ندارید، خودتان را با عشق به بازیها احاطه کنید و به خاطر همین دلیل و با دیدن اشتیاق و هیجان سایر مردم، شاید دوباره یاد بگیرید که بازیها را دوست داشته باشید.

خب دوستان، این هم از ۵ راه پیشنهادی ما برای برگشتن به دنیای گیمینگ، آن هم وقتی که فکر می کنید دارید علاقه خودتان را از دست می دهید. ببینید، بعضی ها آن طور که باید لذت نمی برند، بعضی ها مدتی است که هیچ بازی ای انجام ندادند و بعضی ها هم کلا دیگر نمی خواهند در رابطه با آن کاری بکنند؛ ولی این سرگرمی ای است که ما و شما از آن لذت می بریم و می خواهیم به شما کمک کنیم تا دوباره به آن بازگردید. در انتها، چیزی که می خواهیم از شما درخواست کنیم این است که این مطلب را با هر کسی که دیگر اشتیاق بازی کردن ندارد، به اشتراک بگذارید. شاید این مطلب به آنها کمک کند.



از آدام جنسس تا نیلیپن علی رجبی

پرسی پس زمینه‌های سیاسی در دنیای بازی

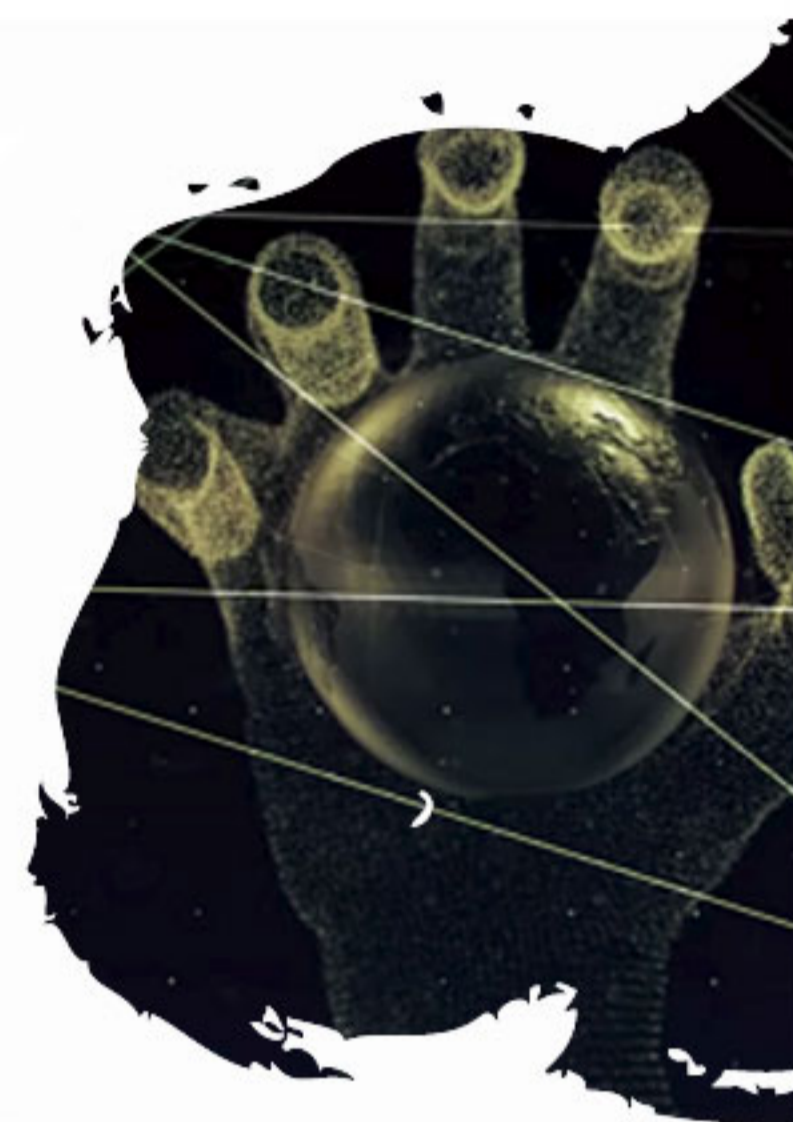
"توصیه ما این است که مقاله را همزمان با گوش فرادادن به این موسیقی مطالعه نمایید"

تمامی تئوری‌هایی نظیر حاکمیت تکنولوژی بر بشر، اسارت بشر در بند عده‌ای قلیل و ... یک عنصر مهم دارد و آن آگاه نبودن بشر از این اسارت است، این تئوری تنها در آثاری نظیر ماتکریس بیان نشده و در دنیای بازی و سینما به سمت و سوی فراوانی رفته است. اگرچه همه این‌ها تنها نظریه و تئوری‌های سیاسی-اجتماعی بوده و کسی از وجود یا عدم وجود آن‌ها چندان خبر ندارد (لاقل میان عوام)، اما این سایه‌های پنهان در اجتماع و زمینه‌های مختلف از قبیل فرهنگ، عقاید، فیلم، بازی، موزیک و ... چندان هم بی اثر نبوده‌اند. امروز نیز می‌خواهیم بحث کوچکی در رابطه با تاثیراتی که این گروه‌ها و نظریات در صنعت بازی گذاشته‌اند را برای شما عزیزان باز کنم و به مروری عناوینی بپردازیم که سعی کرده‌اند از چنین پس‌زمینه‌ای در داستان و دنیای خود استفاده کنند.

شماره ۱: Deus EX

آن‌ها همیشه بوده‌اند. از ابتدایی‌ترین اتفاقات تا بزرگترین رویداد های قرن حاضر. همیشه در سایه‌ها در حال کنترل مدیا، مردم، سازمان‌های مختلف و سیاست. شاید بتوان گفت که سری "دوس اکس" (Deus Ex) بهترین عنوان ممکن در این رابطه می‌باشد. شما تماما به جنگ با کسانی می‌روید که حتی آن‌ها را ندیده‌اید و فقط می‌دانید که آن‌ها وجود دارند، همین الان در حال چینش نقشه‌های خبیث خود هستند و با قدمی دیگر صدها یا هزاران آدم قربانی بازی کثیف آن‌ها می‌شود. این مبارزه طولانی در ابتدا به دست "آدام جنسن" صورت می‌گیرد، پلیس سابق که تبدیل به نوعی محافظ شخصی برای یک کمپانی بزرگ می‌شود و در همان ابتدایی‌ترین روزهای کاری خود بدترین کابوس زندگی خود را تجربه می‌کند. در پی این وقایع ما با رازهای بیشتری آشنا می‌شویم، با افراد روبه‌رو می‌شویم و شناخت بهتری از دشمن راستین خود بدست می‌آوریم. اما آیا یک مرد و چند سلاح خفن تنها راه مقابله با "آن‌هاست"؟ مسلما جواب "نه" می‌باشد.

با پیشروی داستان در سال‌های بسیار جلوتر سرانجام به "دوس اکس: جنگ نامرئی" می‌رسیم که در این مرحله داستانی، سرانجام سایه‌ها را خواهیم داد. مبارزه‌ای سخت و ودشوار و بالاخره می‌رسیم به انتخابی مهم. با نابودی "Illuminati"، سرنوشت جهان در دستان شماست. حال می‌خواهید خود خدای جدید جهانتان شوید، یا قدرت را به مردم بازگردانید؟ نتیجه هر ۲ باز دوباره به مرحله پیشین باز می‌گردد و این یعنی چنین چرخه تاریکی، ممکن است هیچگاه به پایان نرسد... با نابودی یکی، دیگری از راه می‌رسد و تشنه می‌شود و اینگونه، جنگ ادامه می‌یابد، جنگی در اعماق تاریکی.



شماره ۲: Assassin's Creed

این داستان، به صدهایی قبل از تاریخ برمی‌گردد، به زمانی که انسان نادان دست بر چیزهایی زد که نوعی میوه ممنوعه حساب می‌شد، دانسته‌هایی را به وی اهدا کرد که به منجر به ایجاد جنگ‌هایی هزاران ساله شد و اینگونه بشر راه خود را شروع کرد. عده‌ای در خفا همیشه طالب قدرت بیشتر هستند، آن‌ها می‌خواهند سرور و همه‌قادر باشند، یکی از خصلت‌های عجیب انسانی. عده‌ای دیگر آزادی خود را می‌خواهند، برای آن‌ها هرکاری مجاز است و هیچکس از انجامش آن‌ها را منع نکرده، بازهم از ویژگی‌های انسانی. از ۲ خصلت مهم و در عین حال در ضد هم، ۲ گروه پدید می‌آیند، یکی در سایه‌ها می‌گردد اما برای خدمت به روشنایی، دیگری در روشنایی روز راه می‌رود اما برای اهدافی تاریک. قاتلین و تمپلارها، سلسله‌ای از تنفر و نابودی.

تمپلارها همان فرقه مخفی‌ای می‌باشند که ما امروز بدنبالش هستیم، آن‌ها همیشه از ابتدای تاریخ با افکار مردم بازی می‌کردند، بطور مخفی خود به مردم خود آسیب می‌رسانند و در لحظه دیگر به نجات آن‌ها می‌آمدند، نوعی پیامبر و منجی دروغین. وقایع تاریخ در دست آن‌ها بود درحالی که همه فکر می‌کردند همه چیز دارد به روال عادی خود پیش می‌رود. آن‌ها بدنبال ساخت "نظم جهانی نوین" هستند، چیزی که از آن امروزه با نام "Novus ordo seclorum" یاد می‌شود. تمپلارها رویایی دارند، رویایی از دنیایی نوین، دنیایی که از خاکستر قبلی پدید می‌آید و در آن ناظر و ناظم همه چیز و همه‌کس می‌باشند و در این راه، چه چیزی بهتر از کمک گرفتن از ابزار خدایی همانند "سیب"؟ کنترل افکار مردم به بهترین شکل ممکن، دادن این باور به آن‌ها که همه چیز درست و صحیح است و نظم همه جا را گرفته، اما مردم چه می‌دانند این نظم تنها خیالی است باطل که افرادی قدرت طلب در حال ساخت آن می‌باشند؟



شماره ۳: STEINS;GATE

بعضی مواقع، تنها کنترل سیاست و مدیا راه موجود برای رسیدن به حاکمیت تمام نیست و فیزیک نیز می‌تواند به کمک "آن‌ها" بیاید. در عنوان STEINS;GATE نیز ما با چنین واقعه‌ای روبه‌رو هستیم. عده‌ای جوان بصورت اتفاقی می‌فهمند که توانسته‌اند یکی از آرزوهای بشر را برآورده کنند و آن هم چیزی نیست جز سفر در زمان. در پی کشف بزرگ خود، آن‌ها دست به اطلاعاتی می‌زنند که کابوسی طولانی را برای آن‌ها شروع می‌کند. کمپانی "SERN"، از مشهورترین آزمایشگاه‌های فیزیک جهان، از جمله بزرگترین محقق‌های آزمایش سفر در زمان می‌باشد و اینگونه به مردم ابلاغ کرده است که این آزمایش‌ها را به تازگی شروع کرده، اما هیچکس نمی‌داند که این "کمیتته ۳۰۰ نفری" حدود ۱ قرن است که دارد آزمایش‌های انسانی سفر در زمان را امتحان می‌کند. هدف نهایی: کنترل و تسلط بر تاریخ و بدست گرفتن قدرت تمام. تنها کسانی که می‌توانند از این امر جلوگیری کنند عده‌ای دانشجو هستند، چالشی بسیار سخت و عذاب‌آور، چالشی که "اکابه رینتارو" تا عمر دارد فراموشش نخواهد کرد.



شماره ۴: BioShock Infinite

"دختر را برای ما بیاور و بدهی‌ات را پرداخت کن". جمله‌ای که تماما در بازی تکرار می‌شود و ما از خود می‌پرسیم، چه بدهی‌ای؟ اصلا طرف حساب ما کیست و داستان چه می‌گوید؟ با کمی صبر و انتظار همه چیز آرام آرام روشن می‌شود. "بوکر دویت" برای پرداخت "بدهی" خود به شهر معلق کلمبیا پا می‌گذارد و در اولین نگاه به یک چیز برمی‌خورد: "پیامبر". تمامی اهالی این شهر پیرو پیامبری دروغین به اسم "کامستاک" هستند. "کامستاک" در طی سالیان به مردم نوعی باور دروغین را داده است که از طرف خدا فرستاده شده و راه رستگاری مردم می‌باشد. آری، "کامستاک" به نوعی تعیین کننده سرنوشت برای مردم تبدیل شده و انسان‌های بیچاره به تمامی حرف‌های او گوش داده و باور می‌کنند. به یک پیش بینی دروغین، نگاهی از آینده‌ای دور که در آن "به ظاهر" کسی راه پیامبر را ادامه داده و به مردم بهشت راستین را اهدا می‌کند. "دانه پیامبر بر روی تخت خواهد نشست".

هیچکس جز "الیزابت" نمی‌دانست که رستگاری‌ای که "کامستاک" از آن مرتب سخن می‌گوید، تنها تسلط جهانی بر همگان می‌باشد و در تمام این مدت وی با ذهن آدمیان بازی می‌کرده است. او به بزرگترین سایه کلمبیا تبدیل شده است و حال "دویت" تنها کسی است که می‌تواند جلوی او را بگیرد. قبل آنکه "جهان نوین" "کامستاک" به حقیقت بپیوندد.



شماره ۵: Remember Me

تغییر دادن خاطرات انسان‌ها می‌تواند روش خوبی برای متقاعد کردن آن‌ها نسبت به برخی حقایق دروغین و دادن باور‌هایی جدید و نوین به آن‌ها باشد. چیزی که دقیقا مشابه‌اش را در عنوان "Remember Me" دیدیم. در واقع کسانی که حکومت را اداره می‌کردند با کنترل کردن ذهن انسان و چیزهایی که آن‌ها تجربه می‌کنند و یا در حافظه خود ثبت می‌کنند، سعی در ساخت "نظم جهان نوین" بودند. اما همیشه عده‌ای هستند که بدنبال آزادی باشند، عده‌ای هستند که برخیزند و به مبارزه پردازند و چرخه‌ای از مرگ و میر را شروع کنند، به بهای بدست آوردن آزادی و پرده از رازهای تاریک برداشتن. کاری که شخصیت اصلی بازی نیز آن را مکرر انجام می‌دهد. بازی با خاطرات مردم و تغییر جهت باور هایشان. اما چرا واقعا بین تمام بازی‌هایی که تا الان نام برده شده، انقدر این مسئله بینشان مشابه بوده؟

اساس این مسئله به این برمی‌گردد که "Illuminati" باور دارد با ایجاد یاس و ناامیدی و نابودی میان مردم و بدست گرفتن تمام قدرت موجود، می‌تواند به نوعی خدا تبدیل شده و دنیایی برتر و جدید بسازد. حکومتی کامل و بی نقص، هر چند همه می‌دانیم، هیچ سیستم یا حکومتی بدون نقص نیست، ایده آل‌های یک عده قدرت طلب جای خود دارد! شخصیت اصلی این عنوان نیز به نوعی بیدار کننده مردم می‌باشد ولی کماکان خود وی نیز از روش دشمنانش استفاده می‌کند که می‌توان از این مسئله نتیجه گرفت که "مهم نیست چند چه کسانی جویای قدرت باشند، هر چند از آن‌ها را از میان برداری بازهم کسانی هستند که جایشان را پر کنند." یا لافل من اینطور باور دارم.



سال‌ها می‌گذرد و همچنان خیلی‌ها با خود می‌گویند، "آیا چنین سیستمی اصلا وجود خارجی دارد؟"، کسی نمی‌تواند پاسخگوی این سوال باشد همانطور که هیچکس تا به حال از پشت پرده سیاست خبر نداشته است، در روزگاری که در زمینه‌های مدیا از جمله گیمینگ نیز این نشانه‌های عجیب به چشم می‌خورد، کسی چه می‌داند شاید واقعا عده‌ای پشت میز نشسته و دنیا را با چندین حرکت ساده دست می‌چرخانند و شاید سرانجامی همچون داستان تاریک Deus EX در انتظار ما باشد ... هر چه هست ما فعلا از آن بی‌خبریم؛



نقویم

پرسیس گیم



Amnesia Collection



«سازنده»
Frictional Games

«سبک»
Action/Adventure/Horror

«ESRB»
Mature +17

«ناشر»
Frictional Games



آذرماسه ۱۳۹۱



Darksiders: Warmastered Edition



«سازنده»
Vigil Games

«سبک»
Action/Adventure/Fantasy

«ESRB»
Mature +17

«ناشر»
Nordic Games



آذرماسه ۱۳۹۱



Batman: The Telltale Series - Episode 4: Guardian of Gotham



«سازنده»
Telltale Games

«سبک»
Adventure

«ESRB»
Teen

«ناشر»
Telltale Games



Steins;Gate 0



«سازنده»
M2

«سبک»
Adventure/First-Person/Modern

«ESRB»
Mature +17

«ناشر»
Jast



Final Fantasy XV



«سازنده»
Square Enix

«سبک»
RPG/Action

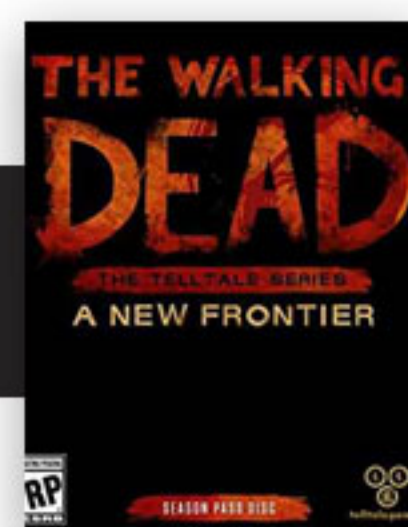
«ESRB»
Teen

«ناشر»
Square Enix





The Walking Dead: A New Frontier



آذربایجان



«سازنده»
Telltale Games

«سبک»
Adventure/Third-Person

«ESRB»
Mature +17

«ناشر»
Telltale Games



maize



آذربایجان



«سازنده»
Finish Line Games

«سبک»
Adventure/Indie

«ESRB»

«ناشر»
Finish Line Games



Steep



آذربایجان



«سازنده»
Ubisoft Ancey

«سبک»
Sports/Alternative/Skiing

«ESRB»
Teen

«ناشر»
Ubisoft





Dead Rising 4



آذربایجان

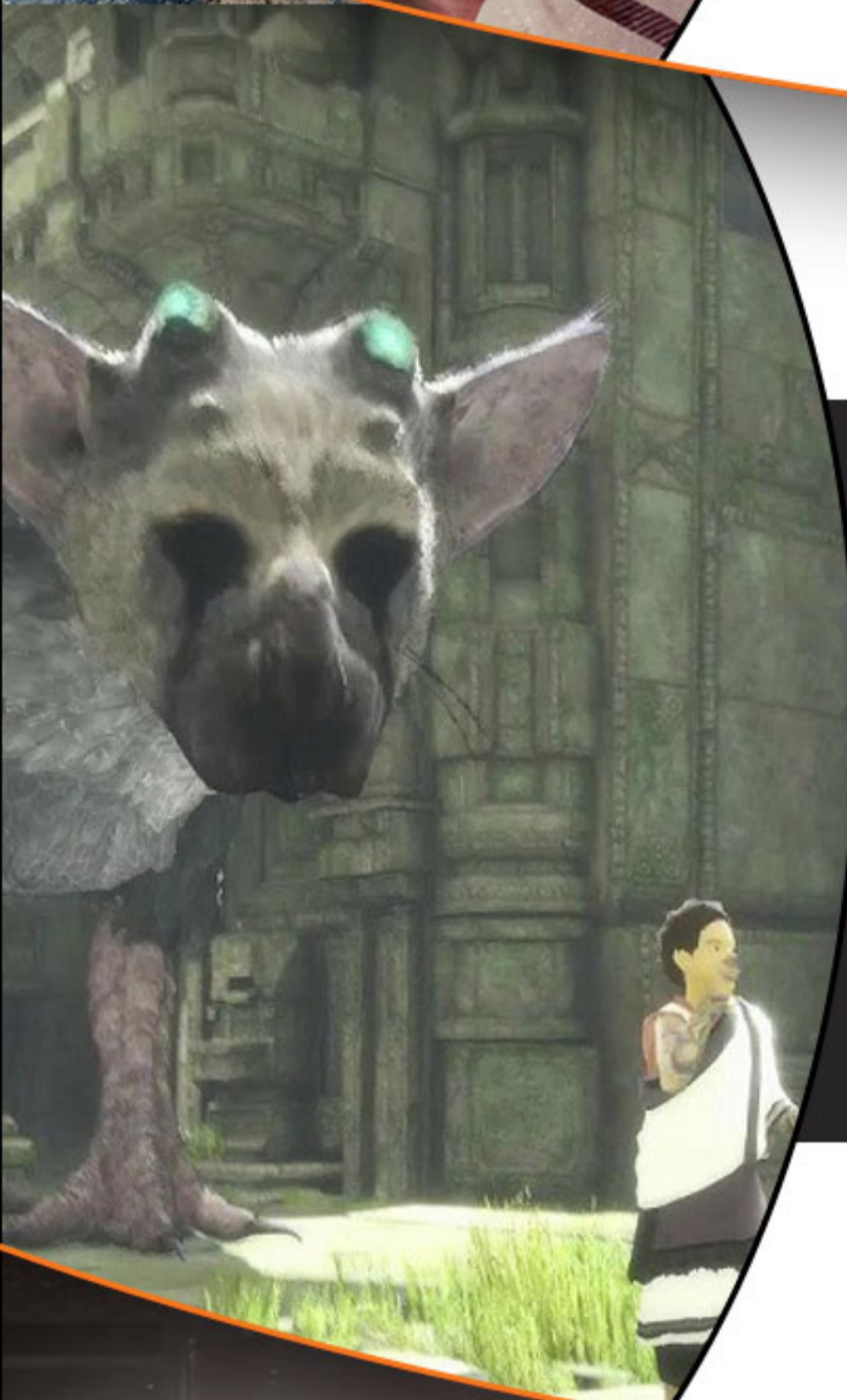


«سازنده»
Capcom Vancouver

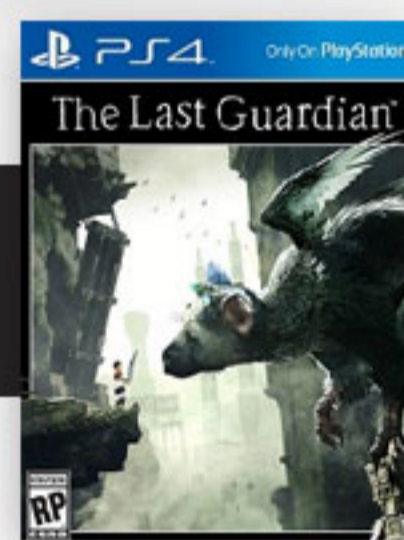
«سبک»
Action/Adventure

«ESRB»
Mature +17

«ناشر»
Microsoft Game Studios



The Last Guardian



آذربایجان



«سازنده»
Team ICO - Japan Studio

«سبک»
Adventure/Third-Person/Fantasy

«ESRB»
Everyone +10

«ناشر»
Sony Computer Entertainment



Space Hulk: Deathwing



آذربایجان



«سازنده»
Stream On Studio

«سبک»
Action/Shooter/First-Person/Sci-Fi

«ESRB»
Not Yet Rated

«ناشر»
Focus Home Interactive



اورجینال کی آن لائن خرید کنید. آن لائن تحویل بگیریید



فروش انواع بازی ها
و نرم افزارهای اورجینال



 PlayStation®Network

فروش انواع گیفت کارت

 XBOX LIVE  STEAM™

 Microsoft

ارسال کدهای بازی و گیفت کارت در سریع ترین زمان ممکن



اورجینال کی : نمایندگی رسمی فروشگاه پردیس گیم