

بازی

اولین نشریه تخصصی دانشجویی در زمینه‌ی بازی‌سازی

فصلنامه فرهنگی، هنری و اجتماعی، شماره ۵، تابستان ۱۳۹۸
کانون دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب

MORTAL KOMBAT 11

محصول ندرزلم استودیوز

نقد و بررسی بازی

بازگشت پرچم‌دار خون و خون‌ریزی

بار دیگر موجی از خشونت در رگ‌های ژانر مبارزه‌ای

نقد و بررسی: Sekiro Shadows Die Twice ، A Plague Tale ، My Friend Pedro ، Detroit Become Human ، Rage 2

در فیلم‌جو بخوانید: پرونده‌ی جلوه‌های ویژه‌ی بصری، بررسی سه فیلم سینمایی موفق در حوزه‌ی جلوه‌های ویژه‌ی ویدیو





تیم فریس

نویسنده و سخنران انگیزشی

بزرگ فکر کنید و به حرف
کسانی که می‌گویند شدنی
نیست، توجه نکنید. زندگی
آنقدر کوتاه است که فرصت
کوچک فکر کردن را ندارید.



بازگوش

بازی جو - نشریه دانشجویی
شماره پنجم | تابستان ۱۳۹۸
فصلنامه هنری، فرهنگی و اجتماعی
شماره مجوز: ۱۷۴۶۷/ص/۹۵/۴

صاحب امتیاز:

کانون بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب

سرپرست نشریه:
دکتر پیمان بابایی



مدیر مسئول:
سهیل طاهرپور



سر دبیر:
مهیار خسروی فراهانی



طراحی گرافیک و صفحه‌آرایی:
محمدتقی تاتاری، آرمین شالچیان

سرپرست هیئت تحریریه:
محمدامین بهاری

هیئت تحریریه:

آراد سعداآبادی، محمدتقی تاتاری، ایلینا اسمعیلی پور،
مجتبی باقرشاهی، ثمنه رضایی، سید هانی حسینی،
شایان تربیت دوست، محمدحسین عبدی، یاسمن
فاضلی نژاد، سید احمد راسخی، محمدرضا عباسی، رضا
جافری، محمدامین بهاری

اعضای کانون:

محمد مهدی لقایی آستانه، ایمان علیزاده نوحی، حمید
فلاحی غیاث آبادی، علی آقاشفیخ، مهسا محمدی خو،
عارفه سادات کریمی، آرمین شالچیان، محمد مهدی
نظری، حمید علیزاده

با تشکر از:

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

بازگوش

بازگوش

- سخن مدیر مسئول ۳
سخن سردبیر ۳
آپدیت بازی تخته‌وگویی ۴
نقد و بررسی A Plague Tale ۵
نقد و بررسی My Friend Pedro ۹
نقد و بررسی Sekiro ۱۱
جنگ ابرقدرت‌ها ۱۴
نقد و بررسی Mortal Kombat 11 ۱۶
واقعیت مجازی ۱۹
پشت صحنه بازی The Neverhood ۲۲
نقد و بررسی Detroit ۲۷
داستان مکس پین ۲ ۲۹
نقد و بررسی Rage 2 ۳۱

بازگوش

- جلوه‌های ویژه‌ی بصری ۳۴
بررسی فیلم Fantastic Beast ۳۷
بررسی فیلم Alita Battle Angel ۳۹
بررسی فیلم Ready Player One ۴۱



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

پیشرفت روزافزون علم و دانش و به خصوص تکنولوژی، نیازمند توانایی بالایی در راستای اطلاع رسانی و بررسی موضوعات در این حوزه است که موارد منتشر شده کاملاً به روز باشد و با هدف ارتقا سطح علمی مخاطب این فرآیند به سرانجام برسد؛ در این شماره تلاش بر این داشتیم که به موضوعات به روزتر و جذاب‌تر از نظر مخاطبان این حوزه بپردازیم. قطعاً تهیه و تنظیم نشریه و به چاپ رساندن آن، فرآیندی زمان‌بر خواهد بود و این امر طبیعی خواهد بود که نتیجه ارائه شده به مخاطب نسبت به اخبار روز کمی عقب‌تر باشد! در آینده برنامه‌های ویژه‌ای را در نظر داریم تا روش ارتباطی خود با مخاطبان را تغییر بدهیم و فرآیند ارائه مطالب به مخاطبین را تسریع بخشیم. آنچه که در حال حاضر به وجود آمده و به نتیجه رسیده است، قطعاً بدون همکاری و تلاش یک تیم پرکار و با تعهد به هیچ وجه دست یافتنی نخواهد بود؛ از این رو از همه‌ی دانشجویان، محققان، طراحان فنی و همکاری‌هایی که مسئول پیگیری و هماهنگی تشکیل این شماره بودند تشکر می‌کنم و خسته نباشید ویژه‌ای به کلیه کسانی که در این مسیر ما را همراهی می‌کنند، تقدیم می‌کنم.

در پایان از کلیه مسئولین مربوط دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران غرب، به ویژه ریاست واحد سرکار خانم دکتر داداندیش تشکر می‌کنم که همیشه حامی این گونه فعالیت‌ها هستند. امید است این تداوم در انتشار فصل‌نامه‌های بازیجو ادامه دار بوده و نقشی اساسی در راستای ارتقای سطح علمی مخاطبین خود داشته باشیم.



سهیل طاهرپور

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

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

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

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



مهیار خسروی فراهانی

سردبیر نشریه دانشجویی بازیجو

تابستونی تخته و گوی

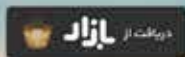
سلام دوستان! امیدوارم که تعطیلات به همه خوش گذشته باشه. فصل تابستان و هوای گرم همراه با آپدیت جدید بازی تخته و گوی؛ مراحل نو و جذاب بازی با تم تابستانی در ساحل دل‌انگیز تخته و گوی؛ همچنین بیش از ۱۰ توپ جدید از جمله توپ‌های ساحلی، توپ تپله و توپ‌های طرح‌دار زیبا به بازی اضافه شده است...! همین امروز بازی رو آپدیت کنید تا تجربه گرم و شیرین تابستانی تخته و گوی را تجربه کنید!

تغییرات به وجود آمده در آپدیت شامل موارد زیرست:

۱. اضافه شدن تم تابستونی
۲. توپ‌های بیشتر
۳. آیتم‌های جدید
۴. رفع ایرادات جزئی

با کلی تغییرات با حال و هیجان انگیز

تخته و گوی



به روز رسانی تابستونی منتشر شد

📧 | wtiau_gc





نقد و بررسی بازی

A PLAGUE TALE

INNOCENCE

تمامی این نقد و بررسی نظر اینجانب می‌باشد و نظر همگی دوستان محترم و ارزشمند است. در این نقد و بررسی نگاهی کوتاه به تمامی قسمت‌های اصلی و مهم این بازی می‌پردازیم.

مقدمه و تاریخچه

قبل از شروع جریان بازی نگاهی کلی به کیفیت بازی و نمره‌ی منتقدین دیگر به آن داشته باشیم؛ سازنده‌ی این بازی بسیار خوب استودیو آسوبو می‌باشد. باتوجه به تاریخچه‌ای که از این استودیو در دست داریم متوجه می‌شویم که اکثراً بازی‌های وابسته به دیزنی را ساخته است؛ همچون بازی‌های Kinect: Disneyland Adventures و Kinect Rush: A Disney-Pixar Adventure که این دو وابسته به کینکت نیز می‌باشند. البته ناگفته نماند که تمامی بازی‌هایی که این استودیو ساخته است به این تعداد ختم نمی‌شود. شرکت فوکس هم اینتراکتیو منتشر کننده بازی بوده و آن را در تاریخ ۱۴ می ۲۰۱۹ و یا به عبارتی ۲۴ اردیبهشت ۹۸ منتشر کرد. سبک بازی اکشن-ماجراجویی و مخفی کاری می‌باشد که فضایی آلوده و ترسناک را نیز به همراه دارد و پلتفرم‌هایی همچون پلی استیشن ۴، ایکس باکس وان و پی سی را ساپورت می‌کند.

تعدادی از نمراتی که این بازی در طی این دوره به خود اختصاص داده عبارت اند از:



استیم ۹ از ۱۰



گیم اسپات ۸ از ۱۰



توین فینیت ۹ از ۱۰

جریان بازی و سیر داستانی

اگر شما هم همانند من از دسته گیم‌هایی باشید که بسیار سیر داستانی بازی و به روایت کشیدن آن برایتان ارزشمند است بدون شک عاشق این بازی می‌شوید! در بازی به قرن ۱۴ فرانسه می‌رویم و همراه خانواده‌ای به اسم «ده رون» می‌شویم و احساسات متفاوت خواهی بزرگتر نسبت به برادر کوچکتر مریض خود را درک می‌کنیم؛ که اکثر توجه مادر نیز به برادر ختم شده است. ابتدای بازی را با حضور یکی از کاراکترهای اصلی به نام «آمیسیا» و پدرش آغاز می‌کنیم که به شخصه در همان ابتدا بازی متوجه قدرت بسیار بالای سازندگان در طراحی فضایی چشم‌نواز همانند جنگل شدم! می‌توان گفت تمام بازی با صحنه‌هایی گرافیکی و فوق‌العاده شما را در حیرت می‌گذارد.

پیچش داستانی بازی نیز از ابتدای آن آغاز شده و بازیکن را بدون استئنا و تلف کردن زمانی از بازی وارد داستان می‌کند و در کل فضایی از دوران طاعون زده فرانسه و درگیری‌های گروه‌های مختلف دولتی و مذهبی و کاوشگر را به ما نشان می‌دهد. پس از طی مقداری از داستان بازی که جهت فاش نشدن آن در این نقد و بررسی درج نکرده‌ام؛ به داستان اصلی و کاراکتر اصلی یا همان «آمیسیا» می‌رسیم که وظیفه محافظت از برادر کوچکترش یا «هیوگو» را به عهده دارد و باید از وی در برابر اکثر تهدیدهایی که قابل حدس می‌باشد از جمله نیروهای جستجوگر و مذهبی و صد البته موش‌های طاعون زده‌ای که در اکثر بازی وجود دارند، محافظت کند.

در همین ابتدا متوجه به تصویر کشیدن بسیار عالی موش‌ها در طول بازی می‌شویم و با تمام وجود تهدیدی که به همراه دارند را حس می‌کنیم؛ درست همانگونه که گیم اسپات در نظر کوتاه خود نوشته است در «A Plague Tale: Innocence» جدا از اینکه شیوع طاعون و حضور موش‌ها را به شکلی عالی به تصویر می‌کشد، داستان بسیار موثر و با احساسی دارد. در نتیجه اگر به داستان‌پردازی بازی نگاه کنیم، به جرئت می‌توانم آن را جزء بهترین و درگیر کننده‌ترین‌های سال قرار دهم که داستان تک و منحصر به فرد خود را داراست.

A PLAGUE TALE



شخصیت پردازی در یک بازی جزء المان‌هایی به حساب می‌آید که گیمرها را به دو دسته تقسیم می‌کند. از نظر من شخصیت‌هایی که در داستان بازی به آن پرداخته شده بسیار بر روی احساسات بازیکن موثر است بنابراین اگر در روابط شخصیت‌ها و احساساتشان اغراق شود به همان اندازه، کاراکتر نویسی و شخصیت پردازی بازی را به زیر سوال برده است. خوشبختانه در این بازی روابط بین دو کاراکتر اصلی «آمیسیا» و «هیوگو» بسیار بسیار واقع‌گرایانه و طبیعی و مملو از احساسات واقعی یک خواهر بزرگتر برای برادرش است که این خود یکی از بهترین و ویژه‌ترین نکات این بازی برای من بوده است. استفاده نکردن از تعاملات مصنوعی و روابط اغراق شده، در نهایت داستان بازی را برای من تکمیل کرده و باعث شد من به شخصه از طی کردن طول داستان بازی لذت دو چندان ببرم.

از دیگر فاکتورهای اصلی در کاراکتر نویسی خوب این بازی، توجه کردن به سن اصلی کاراکترها می‌باشد. درست است که ما با نوستالژی قهرمان داشتن یک بازی بزرگ شدیم و همواره در بازی‌ها دنبال قهرمانی هستیم که با کشتن ضعف‌های خود به دنبال طی کردن بازی می‌باشد؛ اما در این بازی کاراکترها هر دو به خوبی در سن خود پرداخته شده‌اند و شما تمام انتظاراتی را که از کاراکتر بازی دارید، به عنوان مثال باید از یک کودک و یا نوجوان داشته باشید.

همین طبیعی بودن این المان آن را از بین بازی‌های دیگر به خصوص تر و منحصر به فردتر کرده است؛ به طور مثال حتی کاراکتر «هیوگو» که یک کودک است برای بقا خود توانایی‌هایی دارد و آن را به تصویر می‌کشد، درست همانگونه که انسان طبیعتاً در مواجهه با یک بحران از تمام توانایی‌های وجودی خود برای مقابله با آن و بقا استفاده می‌کند.

البته در این مورد سازندگان این بازی را فقط برای ارتباطی که بین این خواهر و برادر به تصویر کشیده‌اند تحسین نمی‌کنیم، بلکه به تمامی روابط کاراکترهای دیگر بازی نیز می‌پردازیم و متوجه این می‌شویم که در طول داستان بازی علاوه بر اینکه «آمیسیا» باید از برادرش محافظت کند؛ باید به دنبال راهی باشد تا امنیت را نیز تامین کند، که تعاملش با کاراکترهای دیگر را نشان می‌دهد.

اما منتقدانی دیگر نیز در بررسی بین روابط مثبت و منفی کاراکترها به نقص‌هایی پی‌بردند که در نظر بسیاری دیگر اتفاقاً جزء نقاط مثبت بازی است. به عنوان مثال یکی از شخصیت‌های منفی بازی که نقش مهم‌تری در وقایع آن دارد، «نیکولاس» است؛ کاراکتری که از همان صحنه آغازین بازی با او آشنا می‌شویم و در ادامه هم شاهد برخی کارهای به ظاهر وحشتناکش هستیم اما مشکلی که «نیکولاس» از آن رنج می‌برد از دست رفتن پسرش است که یک ضعف از قبل تعیین شده در پرداخت شخصیت آن به حساب می‌آید و نتیجه آن تبدیل شدن این شخصیت به کاراکتری کاملاً تک‌بعدی و سطحی است. از نظر من روانشناسی کردن تک‌تک این کاراکترها و قرار دادن هر یک از حس‌های نام برده شده برایشان از ویژگی‌های بسیار منحصر به فرد در این بازی است اما از دست دادن برخی جذابیت‌های مبارزه «آمیسیا» با کاراکترهای منفی بازی همچون «نیکولاس» از ضعف طراحی آن است و آن را در انتها ضعیف جلوه می‌دهد و جذابیت مبارزه را با یک «آنتاگونیست» و یه با اصطلاح «دشمن» را از ما می‌گیرد.

این ضعف سازندگان، کمی در پایان بازی از جذابیت آن کاسته است اما همانگونه که بیان شد؛ نسبت به باقی نقاط قوت، این مورد ضعف بازی به شمار نمی‌رود. با توجه به نظر منتقدان معروف به چالش کشیدن زندگی یک نوجوان و کودک در بازی که سن کاراکتر بسیار مهم است درست نیست و کمی تا حدی چالش برانگیز نبودن مبارزه‌های «آمیسیا» به همین دلیل و به همین منوال پیش رفته است که به شخصه آن را در روند بازی بسیار دوست داشتم. در نتیجه داستان بازی و فضا سازی‌اش، ضعف آن را پوشانده است. برای دقایقی فقط خودتان را در یک فضای ترسناک، پر از تهدید و خطر و صد البته بیماری طاعون که فرار از آن به سختی است تصور کنید! به جرئت در طراحی این فضا استودیو آسوبو عالی عمل کرده است.

گرافیک و موسیقی

در صحبت از گرافیک بازی با چشم‌پوشی از باگ‌های کوچکی که دارا است، سخنی نمی‌ماند! بهترین صحنه‌سازی‌ها و چشم‌نوازترین فضاها را در این بازی تجربه می‌کنید. در رابطه با موسیقی بازی که همیشه یکی از مهم‌ترین قسمت‌های بازی برای من بوده؛ یکی از بهترین فضا سازی‌های دوران سخت فرانسه را صوتا برای بازیکن به عمل می‌آورد و با فضای قرون وسطایی هماهنگی دارد. ضرب آهنگ آن بسته به موقعیت و مکان تغییر کرده و احساسات مختلف از جمله تنهایی، ترس و تنش را به خوبی به مخاطب القا می‌کند. در قسمت صداپیشگی، از افراد هم سن و سال با شخصیت‌ها استفاده کرده‌اند که در ابتدا برای مخاطب کمی غیرمتعارف به نظر برسد، اما پس از گذشت اندکی زمان و مشاهده نحوه ادای جملات و کلمات که هر کدام با سن و انتظار شخصیت کاملاً خو گرفته است؛ دلالت بر انتخاب درست تیم سازنده دارد.



گیم پلی

در ابتدا این بازی از نگاه سوم شخص طراحی شده و تک بازیکن می‌باشد. گیم پلی بازی نیز از نظر بسیاری؛ ضعیف تلقی شده است و برای یک گیمری که به دنبال گیم پلی فوق‌العاده متنوع و هیجان‌انگیز است؛ این بازی پیشنهاد خوبی نیست. در ابتدای بازی استفاده از مکانیزم‌های مخفی کاری و فرار که در طول بازی جزء الویت‌ها می‌باشد بسیار برای بازیکن جذابیت دارد اما رفته رفته تکراری شده و بازیکنان به دنبال امکاناتی با جذابیت‌های دیگر و پیشرفته‌تر هستند که متأسفانه اگر به منطق بازی و داستان اشاره کنیم ممکن نیست که در دورانی طاعون زده دختر نوجوانی که به دنبال فرار است دست به استفاده از اسلحه‌های گوناگون زده و جذابیت به کاراکتر و گیم پلی خود اضافه کند. بنابراین با در نظر گرفتن این فاکتور؛ گیم پلی بازی به این شدت ضعیف نمی‌باشد. استفاده از سنگ و سلاح‌هایی که «آمیسیا» قادر به استفاده از آنان در طی بازی است باورپذیر و واقع‌گرایانه طراحی شده است، اگر چه دقیق‌تر و بهتر نیز می‌توانست باشد اما در مورد این بازی با این سیر داستانی قابل قبول است؛ زیرا طی کردن خود داستان بسیار جذاب است که حتی بازیکن مقدار زیادی از زمان بازی را صرف لذت بردن از فضاهای طراحی شده می‌کند. وجود باگ‌هایی را در طی بازی نمی‌توانیم انکار کنیم که برای تجربه هر بازیکن نیز متفاوت بوده است. ناگفته نماند که در طی بازی ارتقاهایی نیز صورت می‌گیرد که گیم پلی را کمی پیشرفته‌تر و جذاب‌تر می‌کند که این خود نیز راه حلی خوب برای کاستن از تکراری شدن مکانیزم‌های مورد استفاده در گیم پلی است. همچنین هر از گاهی که مکانیزم بازی به طور حسی برایتان تکراری به نظر می‌آید با ارتقاهایی که در بازی صورت می‌گیرد و با پازل‌هایی بسیار جالب و یا صحنه‌های مبارزه و فضاهای بسیار حیرت‌انگیز روبرو می‌شوید که به طور کل نقص گیم پلی را فراموش می‌کنید و محو قسمت جدید می‌شوید.

و در نتیجه به این سوال می‌رسیم که آیا بازی «A plague Tale : Innocence» ارزش بازی کردن را دارد یا خیر! باتوجه به تمامی نکاتی که در بالا گفته شد این بازی بسیار ارزشمند و هیجان‌انگیز می‌باشد و صد البته ارزش بازی کردن را دارد!

حرف آخر

در طول بازی بسیار به داستان و رابطه کاراکترها با آن توجه کنید؛ قطعاً شگفت زده خواهید شد زیرا نشان دادن تمامی روابط انسانی و مجموعه‌ای از احساساتی که به وجود می‌آید برایتان تجربه‌ای کاملاً جدید و متنوع در این نوع بازی‌ها را به ارمغان می‌آورد.





یکی از ویژگی‌های جالب بازی این است که بازی شما را محدود به چیزی برای کشتن نکرده و شما آزادید با هر روش که دوست دارید از زدن مشت و لگد تا پرت کردن چاقو گرفته تا آب کش کردنشان با یوزی یا تیکه‌تیکه کردنشان با شات‌گان دشمنان را از پای در آورید. از اولین قابلیت‌هایی که بازی در اولین دقایق خود در اختیار شما قرار می‌دهد، قابلیت اسلوموشن و فرار از گلوله است که بوسیله آن می‌توانید مانند بازی «مکس پین» دشمنان ممکن به قتل برسانید یا صحنه‌هایی سینمایی مانند فیلم «ماتریکس» خلق کنید و برخورد گلوله با دشمنان را لمس کنید! اما این همه چیزی که بازی به شما ارائه می‌دهد نیست در واقع این فقط دقایق آغازین بازی است! همانطور که گفته شد بازی به خلاقیت شما در کشتن دشمنان نیز بستگی دارد برای مثال می‌توانید از بازتاب گلوله در اجسام مانند ماهیتابه استفاده کرده یا بشکه‌ای بر سر آن‌ها انداخته و یا با توپ بسکتبال آن‌ها را از پا در آورید و بازی با توجه به همین موضوع به شما امتیاز می‌دهد هرچقدر بتوانید سریع و جذاب بکشید امتیاز بیشتری به شما داده می‌شود که این عاملی است برای تکرار چند باره‌ی مراحل و انجام روش‌های گوناگون برای سلاخی کردن دشمنان بدبخت!

بازی «My friend pedro» که در «E3» سال پیش در کنفرانس «Devolver Digital» نمایش داده شد چند وقتی است عرضه شده و حسابی سروصدا به پا کرده در ادامه به معرفی و بررسی آن خواهیم پرداخت. نقد و بررسی بازی با توجه به نسخه PC آن صورت گرفته است.

دوست من موز

شما با حالتی گنگ از خواب بیدار می‌شوید، بعد از به‌هوش آمدن «موزی» به اسم «پدرو» را می‌بینید که دارد با شما حرف می‌زند و به شما می‌گوید چه کاری انجام دهید. این خلاصه داستان بازی است و با پیشروی در آن بیش‌تر با «پدرو» و اینکه چرا این افراد باید بکشید آشنا می‌شوید. اما هدف بازی صرفاً رفتن از نقطه آغازین مرحله به نقطه پایانی آن و کشتن دشمنان نیست، بلکه این که شما چگونه و به چه روشی این کار را انجام می‌دهید، اهمیت دارد، و برای اینکار ابزارهای زیادی را هم در اختیار شما قرار داده، از «کلت و یوزی» گرفته تا توپ بسکتبال! و جدای ابزارها، مکانیزم‌های گیم‌پلی متنوعی را هم برای کمک به کشتن دشمنان در اختیار شما قرار داده که در ادامه آن را بررسی خواهیم کرد.

سلاح‌های بازی شامل کلت، یوزی (که از این دو می‌شود به صورت ۲ تایی هم نیز استفاده کرد)، مسلسل و شات‌گان و اسنایپر می‌شوند که در ابتدا فقط کلت در دسترس است و بقیه با پیش روی در مراحل آزاد می‌شوند. از نکات مثبت دیگر بازی این است که هر اسلحه حس منحصر به فرد خود را دارد و احساس تکراری و یا اینکه همه‌شان یک شکل هستند و فقط ظاهرشان فرق دارد به شما دست نخواهد داد. اما بازی فقط در کشتن دشمنان و آبکش کردن آن‌ها خلاصه نمی‌شود بلکه بخش‌های پلتفرمر هم در بازی قرار دارند که با رفتن به دنیای اسیدی! «پدرو» رنگ بیشتری به خود می‌گیرند و شما را اندکی از راه‌انداختن حمام خون دلخواه‌تان دور می‌کند! و سازندگان بازی حتی در این بخش هم کم‌کاری نکرده و کار خود را به خوبی انجام داده‌اند به طوری که هیچ مرحله شبیه یک دیگر نیست و ترکیب کشتن و پلتفرمر به جذابیت بازی می‌افزاید.

یکی دیگر از نکات مثبت بازی موسیقی خوب آن است که با ریتم شما در طول بازی هماهنگ است. مگر می‌شود بازی‌ای راجب لت و پار کردن ملت باشد اما آهنگ خوب نداشته باشد؟! از دیگر نکات مثبت بازی می‌توان به گرافیک و فیزیک آن اشاره کرد و باتوجه به گرافیک ۲٫۵ بعدی بازی سازندگان دقت بالایی در طراحی جزئیات به خرج داده‌اند. افکت‌های شلیک اسلحه و برخورد گلوله به دشمنان و تکه‌تکه شدن آن‌ها به شکل دقیق و مناسبی پیاده‌سازی شده که لذت کشتن دشمنان و لت و پار کردن دشمنان را در بازی دوچندان می‌کند! همانطور که گفته شد بازی تنوع مراحل زیادی دارد و سازندگان محیط‌های جذاب و رنگ‌بندی‌های مناسب آن را به خوبی پیاده‌سازی کرده‌اند. ضمن اینکه بازی به خوبی و روان اجرا می‌شود به خصوص در صحنه‌ها و درگیری‌های شلوغ که شاهد هیچ افت فریم یا موارد مشابه نیستیم.

بازی

در طراحی مراحل

نیز کم و کاستی نداشته و

شما مراحل متعدد با لوکشین‌های

متعددی مانند قصاب‌خانه، ساختمان در حال

ساخت و یا حتی اینترنت را تجربه خواهید که تنوع

خوب و قابل قبولی دارند برای مثال: در یک مرحله با پریدن

روی تخته‌های پرش باید دشمنان را بکشید یا روی سکوهایی که در حال

تخریب هستند و یا با طناب‌ها و حرکت بین آن‌ها، ضمن اینکه بازی از تنوع

دشمنان قابل قبولی برخوردار است از قاچاقچیان مواد مخدر گرفته تا گیم‌های

طرد شده‌ای که بازی‌های خشن آن‌ها را روانی و قاتل کرده است! همچنین مراحل

جذاب و دیوانه‌واری نیز در بازی وجود دارند مانند: مرحله‌ای که یک «باس» با

هلیکوپتر و رگبارش شما را دنبال می‌کند یا مرحله‌ای که سوار بر موتور باید

دشمنان را از پا درآورد و حتی مرحله‌ای که شما وارد دنیا «پدرو موز» دوست

داشتنی می‌شوید که جو بازی نیز با ورود به آن عوض می‌شود. اما یکی از نکات

نسبتاً منفی بازی کمبود «باس‌ها» و زیاد نبودن مراحل هیجان‌انگیز در طول بازی

است که باتوجه به زمان کوتاه بازی آنچنان به چشم نمی‌آیند.

بازی «my friend pedro» تجربه کوتاهی است و هر مرحله آن چیزی حدود ۵ الی

۶ دقیقه زمان نیاز دارد و در کل بازی ۳ یا ۴ ساعت بیشتر نیست که با توجه به

سبک بازی زمان مناسبی به حساب می‌آید.

در آخر بازی «my friend pedro» همان چیزی است که از یک بازی سایید اسکرول/

شوتر می‌خواهید، بازی جذابی است که می‌تواند شما را برای ساعاتی سرگرم کند،

به طوری که در آخر با رضایت از پشت سیستم یا کنسول‌تان بلند شوید، به

خصوص اگر طرفدار بازی‌های سایید اسکرول یا «shoot em up» هستید و یا از

راه‌اندختن حمام خون و تیکه‌پاره کردن دشمنان لذت می‌برید و یا به صحنه‌های

اکشن هالیوودی علاقه دارید تجربه آن به شدت توصیه می‌شود.





SEKIRO

SHADOWS DIE TWICE

سکانس آغازین بازی یک جنگ بین دو ارتش و در ادامه نبرد دو فرمانده سامورایی را به تصویر می‌کشد و در آخر این سکانس ما با کودکی به نام «ولف» آشنا می‌شویم که پس از اتمام جنگ در میدان نبرد سرگردان است تا اینکه به استاد سامورایی او را پیدا کرده و به شاگردی قبولش می‌کند. سکانس آغازین بازی چه از نظر بصری و چه از نظر طراحی نبرد به خوبی کار شده است پس از اتمام سکانس آغازین ما زمان حال بازی می‌رسیم زمانی که «ولف» دیگر بزرگ شده و به یک جنگ‌جوی «شینوبی» تبدیل شده است بازی از جایی شروع می‌شود که «ولف» در انتهای یک چاه که در انتهای یک قلعه واقع شده است به هوش می‌آید ولی دچار فراموشی شده است و چیزی به یاد نمی‌آورد تنها چیزی که می‌داند این است که باید ارباب جوان خود را پیدا کرده و از او محافظت کند، پس از آشنایی با برخی از مکانیزم‌های اصلی بازی «ولف» بلاخره ارباب جوان خود را پیدا کرده و سعی می‌کند که او را از قلعه‌ای که به دست سربازهای دشمن افتاده است فراری دهد داستان بازی در ابتدا هم برای مخاطب و هم «ولف» گنگ و نامفهوم است ولی هرچه در بازی پیش بروید سرخ‌های بیشتری در رابطه با «ولف» و وقایعی که در قلعه اتفاق افتاده است پیدا می‌کنید که داستان بازی رو برای شما شرح می‌دهند.

کمتر کسی است که سه‌گانه «دارک سولز میازاکی» رو بازی کرده باشد و به سازنده‌های بازی فحش و ناسزا نداده باشد. وجود «باس فایت»‌های دشوار را می‌توان جزو جدا ناپذیری از بازی‌های «میازاکی» دانست فرقی هم ندارد که این بازی «دارک سولز» باشد یا «بلاد بورن»، «باس فایت»‌هایی که توانایی کامل در خورد کردن اعصاب و روان شما رو دارند، «باس فایت»‌هایی که وقتی فکر می‌کنید شکست‌شان دادید ناگهان با یک حمله غافلگیرانه به شما می‌فهمانند که سخت در اشتباه هستید و شما رو مجبور می‌کنند که دوباره از اول شروع کنید، به همین دلیل است که سری بازی‌های «دارک سولز» را می‌توان جزو سخت‌ترین بازی‌های تاریخ ویدئو گیم حساب کرد.

隻狼

اینجا-ا زاپن است
شوخی بردار نیست!

سخت تلاش کن و سخت‌تر بهمیر!

اشباح دو بار می‌میرند

بازی «Sekiro» نیز به مانند «سری دارک سولز» بی رحم و خشن است و شما با کوچک‌ترین اشتباهی خود را در مواجهه با مرگ می‌بینید سیستم طراحی نبردها به خوبی کار شده نبردهایی که استقامت و سرعت عمل شما رو در مواجهه با چندین دشمن یا یک «باس فایت» می‌سنجد در سیستم مبارزات به جز حمله، جاخالی دادن و دفاع از المانی دیگری به نام ضربه مرگ آور استفاده شده است که وقتی شما دشمنی را غافلگیر و یا خسته می‌کنید به صورت یک نقطه قرمز بر روی دشمن ظاهر می‌شود که به شما اجازه این را می‌دهد که دشمن را با یک ضربه سریع از پای در بیاورید و «باس فایت»هایی نیز وجود دارند که برای سلاخی کردنشان به بیش از یک ضربه مرگ آور نیاز دارید.

در «Sekiro» «ولف» مجهز به یک دست مکانیکی است که این دست مکانیکی در ابتدا فقط به درد جاخالی دادن حملات دشمن می‌خورد ولی به مرور زمان با پیدا کردن ابزارهای خاصی در بازی می‌توانید این دست مکانیکی را تقویت کرده و قابلیت‌های جدیدی مثل پرتاب شوریکن و یا یک آتش‌افروز را به مهارت‌های نبرد خود اضافه کنید کمی راحت‌تر سیل دشمنان را پشت سر بگذارید این دست مکانیکی و قابلیت‌هاش «Sekiro» را کمی با «دارک سولز» در مکانیک مبارزات متمایز می‌کند.

همونطوری که «میزاکی» انتظار می‌رفت در «Sekiro» نیز خبری از راهنمایی‌هایی که به کدام سمت باید بروید وجود ندارد و این گاه‌ها باعث می‌شود تا شما با «باس فایتی» بجنبید که از حد توان شما فراتر باشد و همچنین اصلاً نیازی به نبرد با «باس فایت» در آن نقطه از بازی را نداشته باشید که این قضیه ممکن است باعث ناامیدی بسیاری از کسانی که با این سبک از بازی‌ها ناآشنا هستند بشود.

در «Sekiro» همانند «Bonefire»های «دارک سولز» نقاطی وجود دارند به شکل و شمایل یک بت هستند که می‌توانید در آن‌ها بازی خود را سیو کرده و و حتی کمی به اعصاب و دستان خود استراحت دهید این نقاط امن به جز استراحت کردن کاربردهای دیگری نظیر انتقال سریع به نقطه امن دیگر و خرید لوازم و ابزارهای مخصوص برای ارتقای دست مکانیکی می‌توان اشاره کرد.

من بر یکی از سامورایی‌های دشمن فرود آمدم و او را به دو نیم تقسیم کردم و هیچ شانس برای مقابله نداشت. من با یک چرخش سریع به سمت دیگر سامورایی که در کنار سامورایی قبلی وایستاده بود حمله‌ور شدم ولی او با شمشیر خود اولین ضربه را دفاع کرد ولی پس از ضربه دوم من، توانی برای جنگیدن برایش نماند حالا دیگر وقت آن رسیده بود که با یک ضربه مرگ آور کار را تمام کنم پس از اصابت ضربه مرگ آور و پاشیدن تمام خون سامورایی نگون‌بخت بر زمین در حالیکه احساس قدرت و غرور می‌کردم به راه خود ادامه دادم. پس از گذشتن از یک دروازه بزرگ دو دشمن دیگر در نزدیکی در یک خانه دیدم که داشتن در کنار آتش خود را گرم می‌کردند، در همین حال با خود فکر می‌کردم که نباید این دو دشمن از قبلی‌ها سخت‌تر باشند پس با خیال‌پردازی درباره نحوه کشتن‌شان به حالت مخفیانه به سمت‌شون حرکت کردم و هنگامی که قصد حمله به اولین سامورایی را داشتم یک غول عظیم‌الجثه خود را از قفس رها کرده و با غرشی مهیب هر آنچه که بر سر راهش بود را با خاک یکسان کرد و پس از آن به سمت من حمله‌ور شد، قبل از آنکه بتوانم تصمیمی بگیرم اون موجود زشت بی‌قواره من را بلند کرده و پس از چندبار کوبیدن به در و دیوار، من با جمله «شما مُردید» مواجه شدم و به همین سادگی من در عرض کم‌تر از بیست ثانیه مُردم و تمامی پول‌ها و امتیازهایی که جمع کرده بودم را از دست دادم.



کپی برابر اصل؟

«From software» با استفاده از فضا و افسانه‌های ژاپن و به کار بردن جنگجوهای سامورایی و شینوبی سعی بر متمایز کردن «Sekiro» از «دارک سولز» کرده است که می‌توان گفت در روند داستان‌پردازی بسیار موفق عمل کرده است و برای عاشقان فرهنگ ژاپن و سامورایی‌ها می‌تواند بسیار لذت‌بخش باشد. در مکانیزم مبارزات نیز با وجود دست مکانیکی و چند عنصر کوچک دیگر هم تفاوت‌های محسوسی در بازی به چشم می‌آید. مکانیزم‌های اصلی بازی، نبردهای نفس‌گیر، باس فایت‌های رو اعصاب و چالش‌های سخت و دشوار که به نوعی امضای «میازاکی» محسوب می‌شوند به مانند «دارک سولز» در «Sekiro» نیز مشاهده می‌شود ولی با این حال می‌توان گفت که «Sekiro» به عنوان یک بازی مستقل به خوبی عمل کرده است و کاملاً در زیر سایه موفقیت‌های سری «دارک سولز» قرار ندارد و همچنین نمی‌توان آن را کپی برابر اصل «دارک سولز» نامید. هرچند سه‌گانه «دارک سولز» با آن تم تاریک و گاه ترسناک خود برای من به شخصه مهیج و جذاب‌تر بود ولی از تجربه کردن بازی «Sekiro» و دست و پنجه نرم کردن با «باس فایت»‌های سامورایی و حال و هوای ژاپنی غالب بر بازی نیز لذت بردم و به نظرم هر کس که از کارهای قبلی «میازاکی» یعنی سری «دارک سولز» و «بلاد بورن» لذت برده است از «Sekiro» نیز مثل لذت خواهد برد.





VS

جنگ ابر قدرت‌ها

نشانه از دنیای دیگر

در همین زمانی که استودیو قصه ما مشغول بازی‌سازی بود در دنیایی دیگر یک فیلم داشت تمام پول‌ها رو جدا می‌کرد فیلمی که با یک ایده عجیب، شاید ساده ولی انقلابی شروع شد. نبردهای گلا دیاتوری ولی در دنیای مدرن. رویکرد ساده‌ای که آدم‌ها رو به درونی‌ترین غرایزشون می‌برد قدرت‌طلبی و هیجان این فیلم در بازی‌های زیادی بازتاب پیدا کرد که از اولین بازی‌ها میشه به «ماینکرفت» که در اون زمان پرفروش‌ترین بازی زمان خودش بود اشاره کرد. ولی این آخر راه نبود خبری در راه بود، موجی جدید که موج سوارها رو فرا می‌خوند موج سوارهایی که بدون شهرت آمدند و قهرمان رفتند موج «بتل رویال» موجی که قهرمانان زیادی رو پرورش داد و قهرمانان زیادی رو به زیر کشید.

تبلیغ رویال

استودیوی قصه‌ی ما به فکر بکر به ذهنش رسید چی می‌شد اگه برای تبلیغ بازی‌ها به قسمت «بتل رویال» مجانی به بازی‌ها اضافه می‌کرد آخه تا اون موقع بازی‌های «بتل رویال» همه‌شون پولی بودن و همه نمی‌خواستن برای بازی‌هاشون پول بدن و این تجربه برای خیلی‌ها خیلی جذاب بود برای همین استودیو ما شبانه روز کار کرد و کار کرد، زحمت کشید و زحمت کشید تا بالاخره تونست برای نسخه تست بازی به قسمت «بتل رویال» اضافه کنه ولی به مشکلی پیش اومد: چجوری می‌تونست نسخه تست بازی رو به دست بازیکن‌ها برسونه و مجبور نباشه برای به بازی نصفه نیمه پول زیادی خرج کنه؟

نام استور و پلتفرم بزرگ «استیم» را کم‌تر کسی است که نشنیده باشد ولی در چند ماه اخیر شاهد اتفاقاتی بودیم که می‌توان گفت پایه‌های تاج و تخت بی‌رقیب «استیم» در عرصه عرضه محصولات دیجیتال را لرزاند خبری که شاید نوبدی برای بازی‌سازان و بازی‌دوستان و شاید هم در میان این جنگ جهانی شاهد فروپاشی بنیان‌های پلتفرم ویندوز باشیم ولی در ابتدا مانند تمامی داستان‌ها از اول ماجرا شروع می‌کنیم.

فورتنایت و زامبی‌کده

یکی بود یکی نبود یه بازی‌سازی بود به نام «اپیک گیمز» که این بازی‌ساز ما به ایده فوق‌العاده داشت می‌خواست که بازی‌های زامبی‌کشی رو به درجات بالاتری برسونه و می‌خواست اونو با بازی‌های خونه‌سازی ترکیب کنه از اون جایی که یک موتور خیلی خوب رو هم ساخته بود چالشی جلوی خودش نمی‌دید و شروع کرد به ساختن بازی. اون سال‌ها بازی‌های زامبی‌کشی خیلی محبوب بودن و چپ و راست بازی جدید میومد به بازار. استودیو ما حسابی زحمت کشید حسابی کار کرد ولی نتونست روی این موج خوبی که اومده بود موج سواری کنه و با کله افتاد تو آب. یهویی دیگه کسی بازی‌های زامبی‌کشی دوست نداشت و مردم دیگه از این بازی‌های تکراری خسته شده بودند. استودیوی ما خیلی ناراحت شد داشت نا امید می‌شد و پیش خودش می‌گفت: دیدی چی شد؟ انقدر کار کردیم آخرم بازیمونو کسی نمی‌خره حالا باید چکار کنیم؟ اون شب پری مهربون قصه ما دعاهای استودیو کوچیکمون رو شنید و به راه جدیدی بهمون نشون داد: «بتل رویال»



دست و دل‌بازی «اپیک گیمز» به بازی‌سازان و فروشندگان محدود نمی‌شود و شامل گیمرها هم می‌شود «اپیک گیمز» هر دو هفته یک یا چند بازی پولی را برای کاربران به صورت رایگان قرار می‌دهد که هر گیمز با اکانت «اپیک گیمز» می‌تواند بازی‌ها را دریافت کرده و به کتابخانه بازی‌های خود بیافزاید. این ایده ساده هر روزه تعداد بسیار زیادی برای این پلتفرم فراهم می‌کند که در انتها همه به نفع «اپیک گیمز» و تضمین کننده قدرت این استودیو در حوزه توضیح بازی‌های رایانه‌ای می‌باشد.

آنریل و پروژه‌ها

از حرکت‌های هوشمندانه «اپیک گیمز» می‌توان به نشر موتور بازی‌سازی خود موتور «آنریل» و مدیریت محتوای موتور تحت «اپیک گیمز» نام برد به صورتی که بازی‌سازان را تشویق به استفاده از «اپیک گیمز لانچر» می‌کند و استور تازه خود را به استودیوهای کوچک و بزرگی که از موتور بازی‌سازی «آنریل» استفاده می‌کنند معرفی می‌کند و آن‌ها را با نحوه کارکرد این استور آشنا می‌سازد. هنوز فشاری بر بازی‌سازانی که از «آنریل» استفاده می‌کنند مبنی بر استفاده موتور تنها برای نشر در این استور نیست ولی تنها زمان می‌تواند مشخص کند که آیا قوانین تغییر خواهند کرد یا نه ولی تمامی بازی‌سازان نگران این هستند که موتور «آنریل» محدود به پلتفرم «اپیک گیمز لانچر» شود.

عقب از قافله

«اپیک گیمز استور» را از لحاظ کارایی به هیچ وجه نمی‌توان با پلتفرم‌های دیگر مقایسه کرد زیرا «اپیک گیمز استور» از خیلی از پلتفرم‌ها عقب است و تقریباً جز فروختن بازی فعلاً هیچ کاری انجام نمی‌دهد! از مشکلات «اپیک گیمز» می‌توان به نبودن سیستم پروفایل، شبکه اجتماعی، ذخیره‌گیری، کیف پول و حتی نبود سیستم سبد خرید (بله سبد خرید هم هنوز ندارد) اشاره کرد.

تا چندی پیش حتی نمی‌شد بدون اینترنت (آفلاین) وارد بازی‌ها شد و این مشکل کم و بیش هنوز وجود دارد این مشکلات به قدری زیاد هستند که «اپیک گیمز» نقشه راهی برای گیمرها طراحی کرده و به آن‌ها اعلام کرده کی چه امکاناتی درست می‌شوند و حتی به همان نقشه راه هم نتوانسته عمل کند. «اپیک گیمز» راه زیادی برای بهینه‌سازی و قابل استفاده کردن پلتفرم خود در پیش دارد. بسیاری از کمپوهای «اپیک گیمز» کاملاً اولیه بوده و باید در هر سایت خرید اینترنتی وجود داشته باشد و هیچ بهانه‌ای غیر از عجله کردن از «اپیک گیمز» نمی‌توان قبول کرد. «اپیک گیمز» پلتفرمی است که آینده درخشانی می‌توان در آن دید ولی وضع فعلی این استور آن آینده درخشان را تار می‌کند ولی هر چه پیشگویی کنیم می‌تواند عوض شود و فقط زمان است که می‌تواند آینده را نشان ما دهد...

استودیوی قصه‌ی ما به تصمیم گرفت اونم این بود که برای مدیریت کاربرها و آپدیت راحت‌تر بازی‌ها یک نرم‌افزار اجرا کننده همراه بازی خودش نشر بده و کارهاشو از طریق اون انجام بده. ماه‌ها گذشت و گذشت استودیو قصه ما هم به نتیجه جالبی رسیده بود: قسمت «بتل رویال» بازی از قسمت اصلی بازی محبوب‌تر شده بود و درآمد استودیو از فروش وسایل در قسمت «بتل رویال» از کل خریداران قسمت اصلی بازی بیشتر بود! استودیو ما یک حرکت جسورانه کرد و تمامی سمت و سوی بازی رو به سمت «بتل رویال» برد به طوری که به مرور زمان دیگر اثری از زامبی و شهر زامبی‌ها نبود!

بازی «فورتنایت» به صورت فوری تو پلی (رایگان) در اومد و استودیو درآمد خودش رو از طریق خریدهای درون برنامه‌ای و فروش «بتل پس» و ... درآورد اونم به مقدار زیاد! ولی یه جای داستان برای استودیو خیلی جالب بود اونم تعداد بالای دانلود لانچر بازی و خریدهای انجام شده از اون بود و استودیو رو کم‌کم به فکر این انداخت که چرا زمانی که می‌تونم صددرصد سود فروش آیت‌ها و خریدها رو در بیاورم چرا درصدی از آن را به استیم یا هر پلتفرم دیگر بدهم؟ و استودیو ما تصمیمش رو با یک آپدیت برای لانچرش (که الان شد استور) به همه اعلام کرد ولی کدوم استوره که فقط یک بازی داشته باشه؟

حالا که داستان «اپیک گیمز لانچر» رو شنیدید می‌خوایم به رقابتش با «استیم» بپردازیم. «اپیک گیمز لانچر» (استور) در اول قرار بود تنها مدیریت آپدیت‌ها و اکانت‌ها و خریدهای بازی «فورتنایت» رو برعهده داشته باشه ولی باتوجه به استقبال بالای گیمرها از «فورتنایت» «اپیک گیمز لانچر» به «اپیک گیمز استور» تبدیل شد شاید بگویید: بازی‌سازهای دیگر هم پلتفرم عرضه خودشون را دارن و هنوز رقیب جدی برای استیم نیستن. گفته شما کاملاً صحیح است ولی یک تفاوت بسیار زیادی بین «اپیک گیمز استور» با استورهای دیگر است و آن هم این است که تنها برای عرضه محصولات «اپیک گیمز» طراحی نشده و بازی‌سازهای دیگر را برای پیوستن به استور خود تشویق می‌کند.

۱۲ در مقابل ۳۰

یکی از دلایل بازی‌سازها برای پیوستن به «اپیک گیمز» درصد کم‌تر حق‌العمل این استور است که تفاوت بسیار زیادی با «استیم» دارد و بازی‌سازان سهم بیشتری از فروش بازی خود دریافت می‌کنند. این قضیه درمورد تمامی پرداخت‌ها اعم از پک‌های دی ال سی و حتی خریدهای درون برنامه‌ای صادق است و این مهم دلیلی شده بر تمایل بازی‌سازان، سرمایه‌گذاران و ناشران برای ورود به این پلتفرم جدید و تازه‌کار.



در پایان ما می‌توانیم امیدوار باشیم که جنگ کنسول‌ها به پلتفرم پی‌سی ن کشد و ما شاهد تکه‌تکه شدن این پلتفرم بزرگ بازی نباشیم.



بازگشت پرچم‌دار خون و خون‌ریزی

کمتر کسی هست که به بازی‌های مبارزه‌ای علاقه داشته باشد و سمت سری بازی‌های Mortal Kombat نرفته باشد. از سال ۲۰۱۱ که آقای Ed Boon، کارگردان این سری فرنچایز و مدیر استودیو Nether Realm، از کمپانی Midway جدا شدند، با عرضه هر شماره شاهد رشد و بهبود بازی‌های این استودیو بوده‌ایم که سه ماه پیش آخرین نسخه این فرنچایز، یعنی Mortal Kombat 11، بر روی کنسول‌ها و رایانه‌های شخصی عرضه شد و بار دیگر موجی از خشونت را در رگ‌های ژانر مبارزه‌ای جاری کرده که در این بخش از مجله به آن می‌پردازیم.

گیم‌پلی

مهمترین تغییری که بازی نسبت به دو نسخه قبل خود دارد، نوار Special Attack آن است. اگر دو نسخه قبلی بازی را به یاد داشته باشید، یک نوار سه قسمته بود که با خرج کردن مقداری از آن می‌توانستید کمبوها و یا ضربات ویژه خود را تقویت کنید و اگر نوار پر می‌شد از ضربه X-Ray می‌توانستید استفاده کنید. همین مکانیک در دو نسخه بازی Injustice، که تیم سازنده آن با سری بازی MK یکسان است و از نظر مکانیک‌های بازی می‌توان گفت جزئی از همین سری هستند، نیز پیاده‌سازی شده بود. اما در بازی MK11 این نوار به ۳ نوار مجزا تقسیم شده که هر کدام کارایی خود را دارند.

داستان

نترسین اسپویل نمی‌کنیم. داستان بازی ادامه مستقیم مود داستانی بازی قبلی است با این تفاوت که Kung Jin و Takeda در آن نقشی ندارند. همانطور که احتمالاً در تریلرهای بازی دیدید، به دلایلی شخصیت‌های خط زمانی گذشته فرنچایز به خط زمانی جدید اضافه میشوند و بجز شخصیت Raiden، با دو نسخه از شخصیت‌های دیگر (آنهايي که زنده بودند) و بازگشت شخصیت‌های مرده روبرو خواهید شد. تمام این اتفاقات تنها پس از چند دقیقه از ابتدای بازی اتفاق می‌افتد و در طی مود داستانی شما تمام تلاش خود را خواهید کرد تا Keronika، خدای زمان، به هدف خود یعنی ریستارت پیدایش نرسد. یکی از جذاب‌ترین ویژگی‌های داستان شماره آخر، روبرو شدن شخصیت‌هایی که در MK9 مردند و در بازی قبلی در خدمت Shinnok بودند با ورژن گذشته خودشان است که اگر طرفدار و دنبال‌کننده این سری بازی باشید حتماً از دیلوگ‌های رد و بدل شده این صحنه‌ها لذت خواهید برد.





دو نوار اول نوار دفاعی و تهاجمی هستند که پس از استفاده خود به خود پس از چند ثانیه پر می‌شوند و روش بازی شما در سرعت آن تاثیری ندارد. این موضوع برخلاف نوارهای تعریف شده رایج در سایر بازی‌های مبارزه‌ای است ولی به خوبی در بازی جایگزاری شده.

نوار دفاعی، هنگام کتک خوردن به کارتان خواهد آمد و به شما کمک می‌کند در مواقعی که گیر افتادید و فقط کتک می‌خورید از دسترس حریف خود خارج شوید. نوار تهاجمی نیز برای قوی تر کردن برخی کمپوها و ضربات ویژه استفاده می‌شود که معمولاً با تغییر ایمیشن اجرا شدنشان که ضربه دیگری در آخر این ضربات اضافه می‌کند قابل تشخیص است. هر دو نوار از دو بخش تشکیل شده‌اند که بسته به استفاده شما یک یا دو بخش از یک نوار خالی می‌شود. ممکن است از خود پرسید پس X-Ray چیست؟ ضربه مورد علاقه خیلی از بازیکنان و این حرفا....

مانند نسخه آخر Tekken، این ضربه ویژه تنها وقتی قابل استفاده است که نوار سلامتی بازیکن از یک حد خاصی کمتر شود و بیشتر حکم فرصت آخر را پیدا کرده. پس نگران نباشید در این موارد بازی نسبت به نسخه‌های قبلی توازن بهتری پیدا کرده.

ظاهر یا باطن؟

همانطور که قبل تر گفتیم دو سری بازی MK و Injustice عملاً از یک روند ساخت پیروی می‌کنند و تنها در شخصیت‌های مورد استفاده از هم جدا هستند (اگر شخصیت‌های مهمان را خیلی در نظر بگیریم). در بازی قبلی استودیو، یعنی Injustice 2، بازیکنان پس از اتمام هر مود بازی جعبه‌هایی دریافت می‌کردند که محتوای آن لباس‌های هر شخصیت بود که به صورت رندوم داده می‌شد (همون Loot Box معروف). این لباس‌ها هر کدام تاثیری روی توانایی‌های آن شخصیت داشتند که هنگام بازی به توازن آن ضربه می‌زد چرا که لباس‌های شخصیت‌ها به طور مساوی داده نمی‌شد (جدا از اینکه ممکن بود لباسی که به نظر شما باحالت‌تر بود تاثیر کمتری نسبت به لباس زشت داشته باشد و بین دوراهی بمانید). این مشکل در MK11 رفع شده و هر لباس تنها جنبه ظاهری دارد و توانایی‌های هر شخصیت به تکرار استفاده از آن بستگی دارد.





این پیشرفت ساخت در جای دیگری از بازی جبران شده که مهمترین مشکل بازی را بوجود می‌آورد که چیزی نیست جز استفاده از برخی مکانیک‌های بازی‌های Free to Play در بازی ۶۰ دلاری که بحث‌های زیادی پیرامون بازی بوجود آورده. علی‌رغم اینکه سازندگان Loot Box را از بازی حذف کردند، برای بدست آوردن Cosmetic‌های مورد نظر (که فقط جنبه ظاهری دارند)، زمان بسیار زیادی باید صرف کنید. هیچ آیتمی در بازی پولی نیست و همه را می‌توان با بازی کردن به دست آورد ولی در چه مدت زمانی؟

مود Krypt (یا همون قبرستون) جایی است که شما با گشتن در آن می‌توانید آیتم‌های مورد نظرتان را با امتیازها و پول‌های بازی بخرید. با اینکه این خریدها دیگر رندوم نیستند، ولی نسبت Concept Art ها و آیتم‌های قابل مصرفی که در آن پیدا می‌کنید انقدر زیاد است که شانس شما برای پیدا کردن Cosmetic کاهش می‌یابد و شما را به صرف زمان بیشتر در بازی وادار می‌کند. مگر اینکه برای خریدشان پول بدهید و خود را از گراپند کردن بازی نجات دهید (خنده شیطانی سازنده بازی از همین جمله آخر قابل حسه).



به‌زودی در MK11

طبق رسم جا افتاده در اکثر بازی‌های مبارزه‌ای، چندین شخصیت از بازی در بسته الحاقی گنجانده شدند که هر چند وقت یکبار یکی از آنها عرضه می‌شود. بسته الحاقی اول شخصیت Shao Kahn بود که مخصوص نسخه پیش خرید بازی بود. اما از بسته الحاقی فصلی بازی تا امروز دو شخصیت عرضه شده‌اند که شخصیت اول آن Shang Tsung است. جادوگری پیر با توانایی تغییر چهره که از شماره اول در این فرنچایز حضور داشته و مدلینگ و صداگذاری آنرا در این شماره بازیگر همین شخصیت در فیلم اول Mortal Kombat (۱۹۹۵) ایفا کرده. شخصیت‌های عرضه شده بعدی Night Wolf است، سرخ پوست این فرنچایز که اولین بار در بازی سوم حضور پیدا کرد و آخرین بار در نسخه ۲۰۱۱ قابل بازی بود. دیگر شخصیت‌های معرفی شده این بسته الحاقی، Sindel، مادر Kitanna و Spawn، شخصیت سری کمیک‌هایی با همین نام که توسط Todd McFarlane ساخته می‌شود، شخصیت جوکر از دنیای کمیک DC و در نهایت ربات T-800 از فرنچایز ترمیناتور هستند که بر اساس خبرها، صداگذاری T-800 توسط آرنولد شوارتزینگر انجام خواهد شد. عرضه این شخصیت‌ها به صورت ماهانه انجام می‌شود که اکنون نزدیک به عرضه شخصیت سوم است.

بازی کنیم یا نه؟

اگر طرفدار بازی‌های مبارزه‌ای، هیجان و تخلیه خشم‌تان در بازی هستید، این بازی با مکانیک‌های جدید و انیمیشن‌های طبیعی خود برای شما ساخته شده تا ساعت‌ها در آن به رقابت بپردازید و خون به پا کنید، اما اگر دنبال آرامش و گشت و گذار در دنیای پر از collectible هستید شاید خیلی خوشتان نیاید.





Virtual Reality

واقعیت مجازی



می‌خواهیم در مورد دنیایی صحبت کنیم که با همه‌ی مجازی بودنش به واقعیت بسیار نزدیک است، دنیایی که هر ساله رنگ و بوی زندگی بیشتری می‌گیرد. شاید بتوانید در این دنیای واقعیت مجازی چند ساعتی دور از همه‌ی مشکلات و سختی‌های زندگی روتین در آرامش و لذت سپری کنید. برخلاف خیال خیلی‌ها واقعیت مجازی پدیده‌ی نویی نیست. در سال ۱۸۳۳ «چالز ویت استون» به این نتیجه رسید که دو عکس تخت و دوبعدی در برابر دیدگان انسان باعث تشکیل یک عکس سه‌بعدی در مغز و درک عمیق آن خواهد شد. این کشف باعث اختراع دستگاهی به نام «Stereoscope» گردید.

برای لمس دنیای مجازی احتیاج به یکسری ابزارهایی است. اولین ایده عینک‌های واقعیت مجازی برمی‌گردد به سال ۱۸۳۳ میلادی و کشف ارزشمند «چارلز ویت»، این ایده در طول سال‌ها دست‌خوش تغییرات خیلی زیادی شد. «سگا»، که از زمان پیدایش کنسولش در ایالات متحده همچنان در اوج بود، تمام تلاش خود را کرد که فراموش نشود، بنابراین پروژه‌ای با نام «سگای سه‌بعدی» را در سال ۱۹۹۱ آغاز کرد. سال ۱۹۹۳ میلادی شرکت «سگا» برای کنسول جنسیس یک عینک واقعیت مجازی به نام «Sega VR glasses» طراحی کرد و فقط عینک در صورت وصل بودن به سیستم قابل استفاده بود. بعدها دستگاه «SVG» جهت رفع این نقص ارائه شد ولی فروش چندانی نداشت. بعد از آن هم انگ صدمه‌زدن به چشم‌های کودکان بر سر زبان‌ها افتاد و «سگای سه‌بعدی را برای همیشه گوشه‌نشین کرد.

شرکت‌های رقیب هم بیکار نشستن و سرانجام در سال ۱۹۹۵ شرکت «نینتندو» (nintendo) این بار یک کنسول جداگانه بر پایه‌ی واقعیت مجازی ساخت. این دستگاه اولین کنسولی بود که گرافیک سه بعدی را به دنیای بازی‌های رایانه‌ای اضافه کرد ولی به دلیل قیمت بالا و مشکلات طراحی این کنسول هم به سرنوشتی مانند «سگا» دچار شد و فروش چندانی نداشت.



شکل کامل‌تر دستگاه «Stereoscope»



تصویری از اولین بازی ارائه شده توسط شرکت سگا ۱۹۹۳



اما امروزه شرکت‌های بزرگی همچون «سونی» و «سامسونگ» دست به تولید هدست‌های واقعیت مجازی در بازه قیمتی مختلف زدن مانند هدست «گیر وی آر» (Gear VR 2017) که توسط شرکت آمریکایی «آکیولوس» (Oculus) طراحی و توسط سامسونگ تولید و عرضه می‌شود.

دستگاه‌های واقعیت مجازی کاربردهای متفاوتی دارند مانند: استفاده در امور آموزشی، توریسم مجازی، مسائل پزشکی، ارتش و امور نظامی، مهندسی و طراحی و...

بازی‌های «وی آر» یکی از بخش‌های جذاب استفاده از واقعیت مجازی می‌باشد. در سال ۲۰۱۲ مدارکی از شرکت ماکروسافت لو رفت که در آن گفته شده بود این شرکت در حال ساخت تکنولوژی جدیدی در حوزه واقعیت مجازی است و تصویر زیر هم با آن مدارک منتشر شد. سرانجام اولین بازی واقعیت مجازی «ایکس باکس وان» سال ۲۰۱۷ راهی بازار شد که از هدست واقعیت مجازی «Oculus Rift» پشتیبانی می‌کرد، بسیاری از بازی‌سازان مطرح اروپایی برای ساخت بازی‌های واقعیت مجازی برای کنسول «ایکس باکس وان» حضور داشتند. با اینکه اخیراً بازی‌های واقعیت مجازی زیادی عرضه شده‌اند اما همه آن‌ها ارزش امتحان کردن را ندارند پس تصمیم گرفتیم فهرستی از بهترین بازی‌های «VR» را در اختیار شما قرار بدهیم.

بازی مهیج «Beat Saber» که خیلی سریع به شهرت رسید، در این بازی شما باید خوب به موسیقی ریتمینگ بازی گوش بدید و هماهنگ با آن با حرکت دادن دو شمشیری که در اختیار دارید موانع را نابود کنید. این بازی حال حاضر برای «Oculus Rift»، «HTC Vive» و «Windows Mixed» در دسترس است.

اگر به دنبال یک بازی معمایی و رازآلود می‌گردید بازی «The Talos Principle VR» را اصلاً از دست ندهید، در این بازی شما باید پازل‌های زیادی را با زیرکی حل کنید.

اما بازی جذاب «Robo Recall»، در این بازی ربات‌ها حکومت می‌کنند، همه چیز تحت کنترل است تا زمانی که این ربات‌ها آلوده می‌شوند و شما در نقش اول بازی باید جلوی آن‌ها را بگیرید.








«Surgeon Simulator 2013» یک بازی مولتی پلتفرم است که شما می‌توانید در این جراحی را تجربه کنید، باید پیوند قلب و مغز بزیند و استفاده از ابزار جراحی را بلد باشید. اگر از دیدن خون و اجزای داخل بدن خوشستان نمی‌آید طرف این بازی نروید.



به جای جراحی می‌تونید خنثی کردن بمب را تجربه کنید. در بازی «Keep Talking and Nobody Explodes» شما باید یک بمب را خنثی کنید همه احتیاج یک یا چند دستیار نیز دارید تا دستورالعمل خنثی کردن بمب را برایتان بخوانند، از بازی‌های واقعیت مجازی مولتی پلتفرم است؛ که علاوه بر پلتفرم‌های PS4 و Oculus Rift می‌توان از آن بعنوان یکی از پرهیجان‌ترین و بهترین بازی‌های واقعیت مجازی برای اندروید نیز به خاطر داشت.



کلام آخر

در این دنیای پرهیجان و جذاب قطعاً ضررهایی هم وجود دارد. روزنامه «جام جم» در گزارشی نوشت: فراموش نکنید که لذت تجربه واقعیت مجازی گاهی می‌تواند اعتیادآور باشد. در کتابچه راهنمای دو برند «آکیولس ریفت» (Oculus Rift) و «اچ‌تی‌سی وایو» (HTC Vive)، که از پرطرفدارترین برندهای هدست واقعیت مجازی و «اچ‌تی‌سی وایو» توصیه شده است به ازای هر ۳۰ دقیقه استفاده از هدست واقعیت مجازی حداقل ۱۰ تا ۱۵ دقیقه هدست را بردارید یا به عبارتی به دنیای عادی برگردید.



مضرات

- آگاهی نداشتن از موقعیت مکانی
- اولین توصیه در کتابچه راهنمای تقریباً همه هدست‌های واقعیت مجازی این است که از ایمنی کامل محیط مطمئن شوید.
- سرگیجه و اختلال موقعیت‌یابی
- تشنج و صرع
- استفاده از هدست‌های واقعیت مجازی به کسانی که سابقه حملات صرعی دارند، به ویژه مبتلایان به صرع حساس به نور، توصیه نمی‌شود.
- سوزش چشم و اختلال تمرکز
- هشدار جدی در مورد محتوای واقعیت مجازی

محتوای واقعیت مجازی می‌تواند روی درک کاربر از واقعیت تأثیر بگذارد. محتوایی که در قالب واقعیت مجازی تجربه می‌شود در مرکز حافظه مغز باقی خواهد ماند. ذخیره‌سازی مشاهدات مربوط به واقعیت مجازی در مغز شباهت عجیبی به ذخیره‌سازی اطلاعات مربوط به تجربیات ما در دنیای واقعی دارد. اگر محیط واقعیت مجازی باکیفیت بالا طراحی شده باشد، ممکن است مغز هر آنچه را می‌بینید، واقعیت تصور کند. لطفاً قبل از استفاده از هدست‌های واقعیت مجازی دستورالعمل‌ها و نکات توصیه شده را کامل مطالعه کنید تا از هرگونه خطر در امان باشید.



the Neverhood

مقدمه

اگر طرفدار بازی‌های معمایی هستید و مدت زیادی هست که بازی کامپیوتری می‌کنید؛ حتما بازی «The Neverhood» را شنیده‌اید یا آن را بازی کرده‌اید؛ بازی نوستالژیکی که محیط خمیری دلنشینی داشت؛ و برعکس بازی‌های زمان خودش که دم از تکنولوژی جدید سه‌بعدی می‌زدند، گرافیک دوبعدی ولی زیبا و هنرمندانه‌ای داشت. یکی از عواملی که باعث موفقیت این بازی شد طراحی هنری و داستان آن بود. هرچند، برعکس آنچه به نظر می‌رسد، داستان دنیای «Neverhood» محدود به داستان داخل بازی نمی‌شود و قصه‌ی عمیق‌تری پشت صحنه‌ی این دنیای خمیری نهفته است! در این مقاله قصد دارم خلاصه‌ای از داستان «Hall of Records» که داستان اصلی پشت ماجرای بازی «The Neverhood Chronicles» هست را بدون لو دادن (spoil کردن) داستان بازی مطرح کنم. این داستان دید شما به این بازی را برای همیشه عوض خواهد کرد!

ساخت بازی

ایده‌ی اولیه این بازی توسط «Doug Tennapel» مطرح شد؛ او در سال ۱۹۹۵ از کمپانی بازی‌سازی قبلی خود بیرون آمد و قصد راه‌اندازی تیم بازی‌سازی خودش به اسم «The Neverhood» را داشت. نام آن از یکی از دنیاهای خیالی داستان‌های وی برداشته شده است؛ قبل‌تر نیز ایده بازی «Earth Worm Jim» از این داستان‌ها بهره گرفته شده‌اند.



راهروی تاریخچه‌ها (Hall of Records)

در گیم پلی بازی «The Neverhood» شخصیت اصلی («Klaymen») برای جمع کردن تمامی نوارها باید از یک راهروی خیلی طولانی به نام «Hall of Records» عبور کند. در دیوار این راهروی بسیار دراز، نوشته‌هایی دیده می‌شوند که بیانگر داستان دنیای «Neverhood» طرز بوجود آمدن آن و چالش‌های طی شده توسط سازنده‌ی آن برای ساختن این جهان و درکل پشت صحنه‌ی آن بیان شده است. دانستن این نوشته‌ها به تمام کردن بازی کمکی نمی‌کند ولی باعث می‌شود با شخصیت‌ها و دنیای «Neverhood» بیشتر آشنا شوید و داستان خود بازی، که قطره‌ای از دریای داستان «Hall of Records» هست را بهتر درک کنید.

طبق گفته‌ی «Quater»، که سازنده‌ی «Hall of Records» است، دیوار این راهرو در اصل یک دیوار سفالی با قابلیت ضبط پدیده‌ها به صورت نوشته روی خودش است و او به هر هفت پسر خود یکی از این دیوارها داده است؛ همان‌طور که پدرش به وی دستور داده بود.

۷ فرزند «Quater»

«Quater» به ۷ فرزند خلاق خود تاج‌هایی را هدیه کرد تا با قدرت آن تاج‌ها، دنیا بسازند؛ از آنجایی که هر یک از فرزندان داستانی جذاب ولی طولانی و غیرمرتبط به داستان «Neverhood» دارند؛ من خلاصه‌ای از آنها را بیان می‌کنم و بیشتر روی داستان «Hoborg»، فرزندی که دنیای «Neverhood» را ساخت، تمرکز می‌کنم:



۱ - «Ogdilla»

اولین فرزند «Quater» موجودی از جنس گاز به نام «Ogdilla» است که ساخت وی بیشتر برای «Quater» جنبه‌ی آزمایشی داشت. او به «Ogdilla» یک تاج داد، هرچند او سری ندارد که تاج را رویش بگذارد. او یک توده‌ی آبی‌رنگ گازی شکل است که گویند خیلی اهل ماجراجویی است و از زمانیکه «Quater» وی را ساخته است در یک مسیر مستقیم بدون ایست در حال حرکت است!

در مسیرش چند ذرات ریز به پشت وی چسپیدند و با وی حرکت می‌کنند. «Ogdilla» اکنون یک میلیون برابر اندازه‌ای است که «Quater» آن را اول ساخته بود و پشت وی نیز خانه‌ی شادی برای ذراتی است که او از فضا جمع کرده است.



پدر (The Father)

پدر (یا The Father) والد «Quater» است و او پدرش را به موجودی بسیار بزرگ و قدرتمند که هیچ‌کس، حتی خودش، تا به حال ندیده، توصیف می‌کند: پدر پادشاهی قدرتمند از آن سوی است که گویند جایی است که صلح، بدون مرگ است. پدر خوشحال است و از وجود داشتن لذت می‌برد! او آنجا بود وقتی آنجایی وجود نداشت؛ و قبل از وی کس دیگری وجود نداشته است.

تنها فرزند پدر: «Quater»

«Quater» تنها وجودی است که پدر ساخته و او دوست خوب پدر برای مدت خیلی زیادی است. او رابط رسمی بین همه‌ی موجودات و پدر است. البته، از آنجایی که خود «Quater» ساخته‌ی دست پدر است؛ از نگاه کردن به «Quater» دانش زیادی از پدر به دست نمی‌آید. ولی اگر اطلاعاتی از پدر است، ابتدا «Quater» آنرا فاش کرده است.

او راحتی در حضور پدر بودن را رها کرد و هفت تاج برای هفت پسر خویش ساخت تا آنها دنیاها را جدید را درست کنند تا موجودات دیگر در آن دنیاها با صلح زندگی کنند و «Quater» را بهتر درک کنند.





۲- «BertBert»

«Quater» سعی کرد دومین ساخته‌اش را نزدیک به خودش درست کند. ولی چون او به اندازه‌ی پدر در ساختن مهارت نداشت «BertBert» خیلی کپی خوبی از آب در نیامد. به او قدرت تفکر و استدلال داده شد. ولی یک مورد مهم بود که وی نمی‌توانست درک کند. و آن هم این بود که او «Quater» نیست! از آنجایی که «Quater» می‌خواست کپی خودش را بسازد، «BertBert» فکر می‌کرد که «Quater» است و او نیز سریعاً شروع کرد به ساختن فرزند و به آن‌ها تاج داد! متأسفانه از آنجایی که او موجود ضعیف‌تری نسبت به «Quater» بود، فرزندانش نیز موجودات بدریخت‌تری شدند. این حلقه‌ی ساختن آنقدر ادامه یافت که در نهایت آخرین فرزند دیگر موجود زنده نبود و بیشتر شبیه توده‌ای از گوشت شل شده بود!



۵- «Homen»

«Quater» بعد «Homen» را ساخت و به او دو تاج داد و به خودش سپرد که با دومی چه کند؛ «Homen» فرزندی به نام «Pinto Bunyan» داشت که تاج دوم را سریعاً به او داد. او در همه‌ی کارهای «Homen» به وی کمک می‌کرد. «Homen» موجودات حشره مانند آبی رنگی به نام «Ynt» درست کرد. جمعیت «Ynt»‌ها به انجمن‌هایی تقسیم بندی شدند و هر کدام وظیفه‌ی انجام کار خاصی را به عهده گرفتند تا به هم کمک کنند.



۳- «Numeron»

این بار «Quater» تصمیم گرفت موجودی بزرگ‌تر و بهتر از ساخته‌های قبلی‌اش بسازد؛ «Numeron» شبیه یک مشت مکعب روی هم چیده شده بود. او موجود بسیار باهوش و مراقب کار بود، همیشه از قوانین پیروی می‌کرد و به ندرت کاری را بدون تأیید «Quater» انجام می‌داد. او عاشق تاجش بود و با افتخار آن را می‌پوشید. شاید هم یکم زیادی افتخار می‌کرد. او از خودش سیصد کپی ساخت و به آن‌ها هر روز دستور می‌داد.



۴- «Ottoborg»

«Quarter» یک پادشاه به نام «Ottoborg» ساخت. او طراحی شده بود تا شاد و پر از خوبی و خوشحالی باشد. او علاقه‌ی شدیدی به ربات‌ها داشت؛ برای همین سه ربات ساخت تا برایش هفت خانه‌ی کوچولو بسازند. نام ربات‌ها «Togor»، «Appie»، و «Bil» (که در بازی «Neverhood» نیز حضور دارد) بود. «Appie» مهارت کندن، «Bil» مهارت ساختن و «Togor» مهارت نقاشی را داشت. «Ottoborg» هفت پسر ساخت تا در هفت خانه‌ای که ربات‌ها ساختند زندگی کنند. پسرهای وی «Petri Alfonzo»، «Hypen Nupen»، «Willie Trombone» (که در بازی «Neverhood» نیز حضور دارد)، «Hondo»، «Derradious Hapsicom»، «Aloh Al» و «Ed» بودند. هرچند، بعد از ساخت، دنیاهايش به خاطر نبودن جاذبه در فضا معلق شدند و هر کدام به سویی به حرکت در آمدند!

۶- «Hoborg» (خالق Neverhood)

«Quater» می‌خواست یک موجود خلاق با قلبی بزرگ خلق کند و برای همین اسم آن را «Hoborg» به معنی بزرگ قلب (big heart) گذاشت. او به «Hoborg» یک تاج داد و او را در فضا رها کرد و چیزی به جز ابر اطرافش نبود. «Quater» از دور نظاره‌گر وی بود. «Hoborg» از ایده‌ی ساخت دنیایی برای موجودات خوشش آمد. وی تصمیم گرفت که ابرهای اطرافش آسمان دنیایش باشد؛ با این حساب، فقط کافی بود زمینی را برای موجوداتش درست کند. تنها چیزی که «Hoborg» را نگران می‌کرد این بود که موجوداتش بد شوند. او می‌خواست موجوداتی را درست کند که از آن‌ها تا ابد لذت ببرد، و آن‌ها نیز از وی لذت ببرند. او نمی‌خواست موجوداتش را مجبور به دوست داشتن و احترام به وی کند. او تصمیم گرفت که موجوداتی را با قدرت انتخاب درست از نادرست بسازد.



همه روزها شبیه به هم بودند. «Hoborg» هر روز قبل از طلوع بیدار می‌شد تا گرمای روز هلاکش نکند. او با صدای بسیار بم خود برای زمین‌ها شعر می‌خواند و به آن‌ها می‌گفت که چقدر خوب است که وجود دارند. بعد از سفر صبحگاهی، خاک را روی خودش می‌کشید و استراحت می‌کرد. بعد از درنگی به مأموریتش تا آخر عصر ادامه می‌داد. سال‌ها بعد «Hoborg» در راه خویش چیزی را در دوردست‌ها دید؛ از دور چیز زیادی مشخص نبود و بیشتر شبیه به توده‌ای از ابر بود، اما هرچه زمان می‌گذشت به او نزدیک‌تر می‌شد. تا اینکه «Hoborg» متوجه شد آن قطعه‌ای بزرگ از زمین با خانه‌ای کوچک با سقف قرمز است که روی آن رباتی بزرگ با موجودی کوچک بودند.



«Hoborg» متوجه شد که اگر سریعاً کاری نکند آن‌ها از کنارش رد می‌شوند؛ پس قسمتی از کمر بندش را درآورد و مانند طنابی روی هوا چرخاند و آن را به سیاره گره زد. فشار زیاد و طول کم کمر بند باعث شد قسمتی از سینه‌ی «Hoborg» نیز همراه کمر بند کنده شود و از وسط نصف شود. وقتی «Hoborg» به سیاره رسید، ربات بزرگ به سینه‌ی «Hoborg» اشاره کرد و گفت: «Hoborg» «Meeee Bil. Meeee Bil.» هم در جواب گفت: «Meeee Hoborg. I am Hoborg» موجود کوچکتر به سینه‌ی «Hoborg» اشاره کرد و گفت: «فکر کنم داره به سینه‌ات اشاره می‌کنه. اوخ زیاد!» «Hoborg» متوجه ریخته شدن دل و روده‌اش از سوراخی که روی سینه‌اش بود نشده بود: «وای بر من! حالا باید چکار کنم؟» موجود کوچکتر به «Bil» دستور داد تا او را ببرد پیش «Hoborg».



«Hoborg» به همه‌ی این ایده‌ها در ذهنش فکر کرد. او به این نتیجه رسید که باید اول هر فرزند را یکی یکی بسازد و اگر نیک بودند، به ساخت بعدی پردازد. اما اول باید دنیایش را می‌ساخت. وی نخست مدل کوچکی از دنیایی که تصور می‌کرد را با سفال درست کرد تا ببیند که آیا همانطور می‌شود که وی تصور کرده بود یا خیر. او نزدیک به بیست سال مشغول به طراحی و ساخت اشکال و رنگ‌های مدل کوچک دنیای خودش به اسم «Everhood» کرد.

پس از اتمام ریزه‌کاری‌های مدل کوچک، «Hoborg» نیاز به مقدار زیادی از سفال با کیفیت داشت تا «Everhood» را در ابعاد واقعی بسازد. اما سفال با ابعاد و کیفیتی که «Hoborg» می‌خواست تنها در جایی دور پیدا می‌شود که ۴۰۰ سال رسیدن به آن طول می‌کشد. او برای شروع مضطرب بود؛ پس به نزد «Quater» رفت و با او صحبت کرد:

«ای «Quater»! ممنونم ازت که مرا با چنین تاج زیبایی آفریدی. همه چیز در زندگی شگفت‌انگیز است. اما من داشتم فکر می‌کردم...»
 «Hoborg» زانو می‌زند و از پدرش خواهش می‌کند:
 «آیا می‌توانی به من در رسیدن به بهترین کیفیت سفال کمک کنی؟»
 «Quater» می‌خندد:

«رسیدن به آن سفال مدت زمان زیادی می‌خواهد؛ حتی برای من! مگر مشکل سفالی که بهت داده‌ام چیست؟»
 «Hoborg» جواب می‌دهد:

«من از سفالی که به من داده‌ای راضی هستم، ولی آن برای نقشه‌چینی و برنامه‌ریزی مناسب است. من بهترین مواد را برای موجوداتم می‌خواهم. من می‌خواهم ساخته‌هایم تا ابد زندگی کنند ولی سفال شما فقط چند هزار سال دوام دارد.»
 «Quater» تحت تأثیر قرار می‌گیرد:

«این دوربینی است که با آن فاصله‌ای را که می‌خواهی می‌توانی ببینی. به وسیله‌ی آن مسیرهای کوتاه‌تر را انتخاب کن و چند سالی سریع‌تر به مقصدت برس.»
 «Hoborg» دوربین را دریافت کرد:

«ازت ممنونم «Quater»! تو خیلی بخشنده هستی.»
 و به این صورت «Hoborg» سفر طولانی‌اش را در همان روز شروع می‌کند. به وسیله‌ی دوربین، او می‌تواند کوه سفالی را به وضوح ببیند.





شکمش که پر از سفال بود، کاملاً ایستاد و آن‌ها فرار کردند. بعد از سالیان دراز سفر، «Hoborg» و همراهانش برگشتند تا «Hoborg» دنیای «Everhood» را با مقدار سفال کم ولی همیشگی (Forever) درست کند.



۷- «Arven»

آخرین فرزند «Quater» موجودی سریع و جسور به نام «Arven» بود که از بدو تولد و به محض گرفتن تاج هزاران موجود و دنیا را درست کرد. به غیر از تاجش؛ وی سر آیرودینامیکی دارد چون خیلی سریع است! طرز ساختن وی بسیار تند است؛ ورودی، ساخت، خروجی. او از دنیاهایی که می‌سازد یا موجوداتی که درست می‌کند حساسی در دست ندارد و فرصت نمی‌کند موجوداتی با قابلیت آفرینش درست کند. هدف «Quater» از ساخت وی، پر کردن مابقی فضای جهان با دنیاهای زیاد بود. «Arven» تا کنون هفت دنیا ساخته است که هر کدام جهان‌های متفاوت و زیادی دارند.

پایان

ادامه‌ی داستان مربوط می‌شود به ساخت «Everhood»؛ که به عقیده‌ی «Willie» بعد از حمله‌ی «Klogg» دیگر به آن «Everhood» نمی‌توان گفت و باید آن را «Neverhood» (هیچوقت مثل قبل) نامید و از آنجایی که اولین ساکن آن (Klaymen) آن را به این اسم از «Willie» شنیده است، اسم آن به «Neverhood» معروف شد. گفتن ادامه داستان باعث لو دادن داستان اصلی بازی می‌شود که پیشنهاد می‌کنم حتماً آن را بازی کنید یا داستان کامل «Hall of Records» را از QR کد زیر به زبان اصلی بخوانید:



او نشست روی دست «Bil» و رفت پیش «Hoborg» که در حال بیهوش شدن بود و گفت: «Me Willie» و کمر بندش را درآورد و با آن جای زخم سینه‌ی «Hoborg» را بست. «Hoborg» دستش را روی شانه‌ی «Willie» گذاشت و گفت: «سلام «Willie». من «Hoborg» هستم و تو جان مرا نجات دادی!»

«Willie» به نظر متوجه این موقعیت نمی‌شود. «Hoborg» هم فهمید که او خیلی عقلش سرجایش نیست ولی به همان اندازه قدردان است. بعد از مدتی استراحت، «Hoborg» تصمیم گرفت تا به سفرش ادامه بدهد. او از «Bil» و «Willie» خواست که در مسیرش همراه شوند. «Bil» گفت: «Meeee Bil. Meeee Bil.» هم با صدای کم زیر زبانش حرف زد. «Hoborg» دوست داشت تا آن‌ها همراهش باشند و وقتی متوجه شد که نمی‌خواهند بیایند، با اشک با آنها خداحافظی کرد و به راهش ادامه داد. ولی برعکس انتظارش، مدتی بعد آن‌ها او را دنبال کردند؛ او به آن‌ها چیزی نگفت، فقط در قبلش شاد شد و به مسیرش به سوی کوه سفال مرغوب ادامه داد. «Bil» به «Willie» و «Hoborg» در رد شدن از کوه‌ها و گودال‌ها کمک می‌کرد و آن دو را در اتاق خود حمل می‌کرد. سالیان بعد؛ آن سه به کوه سفال رسیدند. آنجا کوهی از مرغوب‌ترین سفال در تمام کهکشان بود و «Hoborg» متوجه شد که کیفیت آن بسیار بیشتر از آنچه خودش یا «Quater» انتظار داشتند بود. او تاجش را با مقدار زیادی سفال پر کرد و «Bil» و «Willie» نیز کمک کردند. در مجموع، «Hoborg» حساب کرد که مقدار سفال لازم برای ساخت «Everhood» و حدود دوهزار موجود را جمع کرده‌اند.

در راه برگشت؛ یک «Tickberger» در مسیر آن‌ها قرار گرفت. «Tickberger»‌ها موجوداتی کثیف و موذی هستند که ساخته شده‌اند تا هر آنچه دارید را ازتان بگیرند! «Quater» نیز گفته که همیشه از آن فرار کنید. «Hoborg» وقتی متوجه «Tickberger» شد به «Bil» گفت تا او و «Willie» را محکم بگیرد و با سرعت فرار کند. «Tickberger» متوجه مقدار زیاد سفال همراه آنان شد. دور لبش را خیس کرد، دهانش را باز کرد و با صدای بلند فریاد زد: «سفال!!!!!!» صفحه‌ی مشخصات پشت «Bil» با یک ضربه‌ی چنگال‌های اژده‌دار «Tickberger» از جا کنده شد. «Hoborg» دید که اگر سریع‌تر کاری نکند، حشره با سرعتی که دارد آن‌ها را شکار می‌کند؛ پس مقداری از سفال را برای حشره ریخت پائین، او فهمید که با مقدار باقی‌مانده هنوز می‌توان دنیایی با اندازه‌ی متوسط و حدود پانصد موجود درست کرد. اما «Tickberger» با وجود خوردن آن سفال‌ها هنوز سرعتش بیشتر از آن‌ها بود و «Bil» نیز خسته شده بود و سرعتش در حال کاهش بود.

«Hoborg» تصمیم گرفت که به دنیای کوچک با بیست عدد موجود راضی شود. پس مقدار قابل توجهی از سفال را ریخت پائین و این مرتبه حشره به خاطر





DETROIT

BECOME HUMAN

مطیع خودت باش

این داستان ماست

همان‌طور که گفته شد، بازی روی داستان و شخصیت‌های خودش سوار است. در دیترویت نیز مانند بازی‌های قبلی «کوانتیک دریم» چند شخصیت را کنترل می‌کنیم. اولین شخصیت قابل‌بازی «کانر» نام دارد. او که یکی باهوش‌ترین اندرویدهای ساخته شده توسط انسان‌ها است، به «هنک» که یک پلیس کار بلد و باتجربه است، در رابطه با قتل‌های و پرونده‌های مربوطه کمک می‌کند. شخصیت بعدی «کارا» نام دارد که از یک فروشگاه، توسط یک مرد خریداری می‌شود تا به دخترش یعنی «آلیس» کمک کند و امور خانه را انجام دهد. «کارا» اسمی است که خود آن مرد روی اندروید مدنظرش می‌گذارد که خود این نیز به داستان بازی ارتباط مستقیمی دارد. شخصیت آخر قابل‌بازی «مارکوس» نام دارد. او مستخدم و البته دوست یک نقاش معروف و پول‌دار به نام «کارل» است که مریضی‌اش او را در بعضی کارها ناتوان کرده است. رابطه‌ی «مارکوس» و «کارل» بسیار دوستانه است و با همدیگر در رابطه با مسائل مختلفی گفت‌وگو می‌کنند و رابطه‌ی صمیمانه‌ای با هم دارند.

داستان این سه شخصیت به طور موازی پیش می‌رود و بازی تمام سعی‌اش را می‌کند تا ارتباط بین بازیکنان و شخصیت‌های اصلی و فرعی درون بازی را افزایش دهد. تعادل نسبتاً خوبی بین شخصیت‌پردازی‌های این انسان‌ها و اندرویدها برقرار است و تعداد دفعاتی که در طول بازی حس کنید که به یک شخصی بیش‌تر از یک شخصیت دیگر پردازش شده است، اندک است؛ ولی باز هم شخصیت «کانر» شاهد سیر تحول بیش‌تری نسبت به «کارا» و «مارکوس» است و همچنین خط داستان پیچیده و جذاب‌تری دارد. «کانر» یک اندروید بسیار سرد و خشک است که فقط و فقط به کار و وظیفه‌اش اهمیت می‌دهد، نه به چیز دیگری. شیمی‌ای که در طول پیش‌روی بازی بین او و همکارش «هنک» برقرار می‌شود، مثال‌زدنی است.

امروزه که سازندگان بازی‌های ویدئویی با بودجه‌های کلان، بازی‌های «AAA» را برای ناشران بزرگی همچون «EA» و سونی و مایکروسافت خلق می‌کنند، در گوشه‌ای از این صنعت پول‌ساز قرن ۲۱، استودیو «کوانتیک دریم» با رهبری «دیوید کیچ» بازی‌های متمایزی نسبت به بازی‌های روتین دنیا می‌سازد. اما می‌توان این امر را تصدیق کرد که بازی‌های این استودیو که در سبک درام تعاملی است، مخاطبان خاص خودش را دارد. دیوید کیچ که بعد از ساخت بازی‌هایی همچون «Heavy Rain» و «Beyond: Two Souls» به محبوبیت مثال‌زدنی‌ای رسیده بود، جدیدترین بازی خود یعنی «Detroit: Become Human» را ساخت. «دیترویت» که اتفاقاً موضوع اصلی این مقاله هم هست، بازیکن را به آینده‌ای نه‌چندان دور می‌برد که در آنجا ربات‌هایی که در بازی با اسم «اندروید» شناخته می‌شوند، در امور مختلف به‌نوعی کمک حال انسان‌ها شده‌اند. یک سری از آن‌ها بعنوان مستخدم خریداری می‌شوند تا کارهای خونه‌های انسان‌ها را انجام بدهند؛ یک سری دیگر که جزو مدل‌های پیشرفته‌ی اندرویدها هستند، در کارهای پلیسی، معماهای کارآگاهی را حل می‌کنند. اصلی‌ترین مشخصه و هسته اصلی تمام بازی‌های «دیوید کیچ» داستان و شخصیت‌های آن است که دیترویت نیز از این قاعده مستثنی نیست. گیم‌پلی بازی نیز به راه رفتن و تعامل با آبجکت‌های درون بازی و صد البته به QTE (دکمه‌زنی) خلاصه می‌شود. در اکشن‌هایی که در بازی اتفاق می‌افتد، بازیکن می‌بایست به سرعت دکمه‌زنی کند تا آن اکشن را پیروز شود. نکته‌ای که در دیترویت نمایان است، «Branching Story» بازی است؛ یعنی اکثر حرف‌ها و اعمال بازیکن در بازی دارای تبعات خاص خودش است. ممکن است یک بازیکن در کشوی یکی از خانه‌ها یک اسلحه پیدا کند تا در مواقع لازم از آن بهره‌برد و ممکن است یک بازیکن دیگر اصلاً آن اسلحه را پیدا نکند و با این حساب پایان متفاوتی در آن قسمت در انتظارش خواهد بود.

بازی سه آهنگ‌ساز جدا دارد تا بتواند روحیات سه شخصیت بازی را که متفاوت هم هستند به خوبی به مخاطب انتقال دهد. اتفاقاً آهنگ‌ساز شخصیت «کانر» یک شخص ایرانی به نام «نیما فخرآرا» است. به جرئت می‌توان گفت که شخصیت «کانر» از همه لحاظ، چه موسیقی، چه صدایش، چه بهترین پرداخت ممکن اعمال شده است. گرافیک بازی در قامت یک بازی نسل هشتمی قوی است و می‌توان آن را با بازی‌های قدرتمند با گرافیک بالا این چند ساله‌ی صنعت گیم مقایسه کرد.



آخرین سوالی که مطرح می‌شود این است که آیا «دیترویت» بهترین بازی «دیوید کیچ» و استودیو «کواتیک دریم» است یا خیر؟ شاید بهتر باشد جواب این سوال را به عهده‌ی خود مخاطب بگذاریم ولی برای کسانی که این بازی را تجربه نکرده‌اند می‌توان این را گفت که «دیترویت» به طور قطع ارزش تجربه را دارد.

البته باز هم تکرار می‌کنم، تمام کارهایی که بازیکن انجام می‌دهد روی شخصیت‌ها تأثیر مستقیم دارد. بازیکن می‌تواند در همان ابتدای بازی «کانر» را بکشد یا می‌تواند رابطه‌اش با «هنک» را آن‌قدر خراب کند که «هنک» مجبور شود «کانر» را بکشد. داستان «کارا» و اتفاق‌هایی که برای او و «آلیس» می‌افتد، متفاوت‌تر از داستان دو اندروید دیگر است. از این نظر می‌توان گفت که داستان او متمایز است که شاهد اکشن کمتری هستیم و بیشتر به مسائل و دیالوگ‌های بین او و «آلیس» و اتفاق‌هایی که برای آن‌ها می‌افتد، معطوف می‌شود. و اما هسته اصلی داستان «دیترویت» در خط داستانی «مارکوس» است و جرقه‌ش در آن جا می‌خورد. به طور کلی اندرویدها طوری برنامه‌ریزی شده‌اند که «مطیع» انسان‌ها باشند؛ اما در دیترویت تعدادی از اندرویدها به این باور می‌رسند که می‌توانند مطیع نباشند و برای خودشان تصمیم بگیرند و این تبدیل به داستان اصلی دیترویت و به خصوص «کارا» و «مارکوس» می‌شود. گروه خاصی از اندرویدها که هرچه بازی جلوتر می‌رود به تعدادشان افزوده می‌شود، در راه انقلاب اندرویدها قدم برمی‌دارند.

نکته‌ای که دیترویت را جذاب می‌کند، پیش‌روی داستان «کانر» به موازات دو داستان دیگر و موشکافی بزرگ‌ترین پرونده برای «کانر» و «هنک» یعنی انقلاب اندرویدها که به خطرناک‌ترین تهدید برای بشریت تبدیل شده، است. گره داستان آنجایی است که «کانر» باید به هویت خودش پی ببرد؛ او یک اندروید است و وظیفه دارد تا دستورات انسان‌ها را انجام دهد. بازی انتخاب تک‌تک این دو راهی‌ها را به عهده‌ی بازیکن می‌گذارد و به خوبی تبعات آن را پس از گذر زمان در بازی نشان می‌دهد. بازی دو درجه سختی دارد و هر دوی آن‌ها به میزان تبعات انتخابات‌تان برمی‌گردد؛ در درجه سختی آسان بازیکن پیش‌تر از خود داستان بازی لذت می‌برد و در درجه سختی سخت‌تر بازی به هر اشتباه و یا انتخاب بازیکن واکنش سفت و سختی نشان می‌دهد.





داستان مکس پین ۲

بعد از کشتن «جک لوبینو»، «مکس» تازه می‌فهمد تا به حال دنبال آدم اشتباهی بوده و تمام این ماجراها در واقع زیر سر فرد اصلی خانواده یعنی شخص «آنجلو پانچینلو» بوده است. «پانچینلو» کسی بوده که «الکس» را کشته و برای «مکس» پاپوش درست کرده است. این اطلاعات را هم «مکس» در اولین دیدار خود با «مونا سکس» به دست می‌آورد. «مونا» خواهر دوقلوی «لیزا پانچینلو»، همسر «آنجلو پانچینلو» بوده و به دلایلی شخصی خودش هم به خون «پانچینلو» تشنه است. اگرچه در نهایت با وجود تمام این تفاهات، «مونا» در همان اولین دیدار خود با «مکس» کمی ماده مخدر «وی» در نوشیدنی‌اش می‌ریزد و او را بیهوش کف کلاب «لوبینو» رها می‌کند. بعد از بیهوش کردن «مکس»، «مونا» که برای خودش یک پا آدم‌کش حرفه‌ای است، مستقیم سراغ «پانچینلو» می‌رود تا قبل از هر اقدام «مکس» خودش او را به قتل برساند.

«مکس» بعد از مسمومیت بر اثر «وی»، به حالت نیمه بیهوشی افتاده و کابوس وحشتناکی می‌بیند. کابوس‌های «مکس پین» در میزان آزاردهنده بودن‌شان نمونه‌هایی کاملاً منحصر به فرد محسوب می‌شوند. در این کابوس‌ها که بیش‌تر شبیه توهمی است که بعد مصرف ماده مخدری سنگین به آدم دست دهد، «مکس» با ترسناک‌ترین و آزاردهنده‌ترین افکار پنهان شده در مغزش روبه‌رو می‌شود. این افکار بیش‌تر ناشی از عذاب وجدان سنگینی است که «مکس» بعد از کشته شدن همسر و فرزندش دچار آن شده؛ «مکس» خود را مقصر اصلی این حادثه می‌داند.

MAX PAYNE

دلیل این عذاب وجدان «مکس» را هم در همین کابوس می‌فهمیم. گویا «میشل»، همسر «مکس» که برای دادستان ایالتی کار می‌کرده، روزی به طور اتفاقی با پرونده‌ای عجیب و غریب روی میزش برخورد می‌کند، پرونده‌ای که گویا به پروژۀ مخفی نظامی با نام «والهالا» مربوط بوده. در روز حادثه، «میشل» قصد داشته همین موضوع را با «مکس» در میان بگذارد، اما «مکس» که عجله داشته صحبت کردن را به شب موکول می‌کند و راهی محل کارش می‌شود. درست در همان روز «مکس» از محل کار به خانه بر می‌گردد و با جسد زن و بچه‌اش رو به رو می‌شود. تاثیرات «وی» از بین رفته و «مکس» کم‌کم به هوش می‌آید. پس از به هوش آمدن «مکس» خود را در زیر زمین هتل «لوبینو»، بسته به صندلی پیدا می‌کند. آدم گردن‌کلفتی رو به رویش ایستاده و چوب بیسبالی هم در دست دارد. این آدم گردن‌کلفت کسی نیست جز «فرانکی معروف به نایاگرا». «فرانکی» یکی از آدم‌های «دون پانچینلو» است که «مکس» را بیهوش کف نایت کلاب «لوبینو» پیدا کرده و طبق دستور «دون» او را به زیرزمین هتل «لوبینو» آورده تا به سبک و سیاق خودش بکشد. «فرانکی» عشق کارتون و کمیک‌بوک است، مخصوصاً کارتون‌های «کپتن بیس‌بال-بت-بوی» (Captain Baseballbat-Boy) که قهرمان آن یک پسر بچه عشق بیسبال است و دشمنانش را هم با همین چوب بیس‌بال نفله می‌کند. «فرانکی» هم دقیقاً قصد دارد همین کار را با «مکس» بکند که خوش‌بختانه «مکس» پیش‌دستی کرده و «فرانکی» را کشته و از هتل فرار می‌کند.

«مکس» حالا موضع مشخصی راجع به «مونا» ندارد. از طرفی دلش نمی‌خواهد او را بابت مسموم کردنش مقصر بداند و از طرف دیگر هم طبق معمول همه تقصیرات را گردن خودش می‌اندازد. از اول هم نباید وقت خودش را با آدم‌هایی مثل «لوبینو» هدر می‌داده و باید همان اول سراغ سردسته ماجرا یعنی «پانچینلو» می‌رفته. «مکس پین» به قدری پی انتقام بوده که حتی نمی‌توانست درست فکر کند.

قدرت استدلال و کنار هم چیدن مدارک و شواهد را هم نداشته و برای همین، بی خود و بی جهت خود را درگیر مسائل اشتباه کرده است. آدم‌های بی‌اهمیتی را می‌کشد، با آدم‌های اشتباهی طرح دوستی می‌ریزد و همه‌ی این‌ها هم به این خاطر است که تنها فکری که مغزش را اشغال کرده انتقام است.

«مکس» از هتل خارج شده و باری دیگر با «ولدمیر لم» رو به رو می‌شود. این بار اما گویا «ولد» کار مهمی با «مکس» دارد. «ولد» توضیح می‌دهد که در جریان این جنگ‌های بین خانوادگی، ناخدای یکی از کشتی‌های حامل اسلحه که قرار بوده بار خود را به «ولد» تحویل دهد، به او خیانت می‌کند و محموله را در اختیار «پانچینلو» قرار می‌دهد (این همان نقشه‌ای است که «وینی» با آن عقل ناقصش کشیده بود). حالا «ولد» از «مکس» می‌خواهد که کار این خائن را یکسره کرده و محموله را پس بگیرد. در عوض هم می‌تواند هرچقدر دلش بخواهد از بار اسلحه کشتی برای خودش بردارد و پس از آن تا دندان مسلح به نبرد با «پانچینلو» برود. پیشنهاد منصفانه‌ای به نظر می‌رسد، چرا که اگر بار این کشتی به دست «پانچینلو» بیافتد به همان نسبت هم شکست دادنش برای «مکس» به کار سخت‌تری تبدیل می‌شود. «مکس» بلافاصله قبول کرده و قدم در بندرگاه بروکلین می‌گذارد. ناگفته پیداست که «مکس» این خائن روس را که «بوریس دایم» نام داشته به راحتی می‌کشد و محموله کشتی را به «ولد» پس می‌دهد. بعد از این وقایع «ولدمیر لم» طرح رفاقتی با «مکس پین» ریخته و به او وعده می‌دهد هر زمان که به کمک احتیاج داشت می‌تواند روی او حساب کند. بعدها متوجه می‌شویم یکی از آدم‌هایی که «مکس» به اشتباه به او اعتماد می‌کند همین «ولدمیر لم» است.

حالا که مکس هرآنچه را که می‌خواسته در اختیار دارد، راهی خانه «دون پانچینلو» می‌شود. یکی از مشکلات اصلی در نبرد با «پانچینلو»، نه خود شخص «دون» بلکه گروه سه نفره‌ای از بادیگارد‌های او معروف به «تریو - Trio» بودند که افسانه‌ها راجع به بی‌رحمی آن‌ها روایت شده بود: «می‌گن او‌نا اگه «پانچینلو» بهشون اجازه بده، سر دشمناشونو قطع می‌کنن و از سر در عمارت آویزون می‌کنن». البته که این داستان‌ها برای «مکس پین» شوخی‌ای بیش نیست. تا این جای کار «مکس» فهمیده که «مونا» بعد از بی‌هوش کردنش، به تنهایی راهی خانه «پانچینلو» شده و متأسفانه گیر آدم‌های «دون» افتاده است. البته که «مونا» در نهایت فرار می‌کند اما کاشف به عمل می‌آید که «مونا» هم دیر به صحنه حادثه رسیده و «پانچینلو» پیش از این خواهرش یعنی «لیزا» را به قتل رسانده بود. اما «مکس» که هدفش مستقیماً خود شخص «دون» است، تا دندان مسلح وارد عمارت می‌شود و به چشم برهم‌زدنی اعضای «تریو» را قلع و قمع کرده و خود را به اتاق «دون» می‌رساند. «دون پانچینلو» حالا به ناله و زاری افتاده و ادعا دارد تمام این کارها زیر سر «او» بوده. «او» خیلی قدرتمند است و نمی‌شود که خلاف میل‌اش کاری کرد. همین لحظه درب اتاق باز شده و آدم‌کش‌هایی (به قول «مکس پین») کت و شلواری وارد اتاق می‌شوند و «پانچینلو» را در چشم به‌هم‌زدنی می‌کشند. «مکس پین» این قاتلین شیک‌پوش را کشته و پس از خارج شدن از اتاق، بالاخره «او» را ملاقات می‌کند. او کسی نیست جز زنی ترسناک و جدی به شکل و شمایل زنان سیاست‌مداری که هیچ‌گونه احساسی در هیچ کنجی از صورت‌شان پیدا نمی‌شود. حالا این خانم که نمی‌دانیم کیست، همراه با ارتشی از آدم‌های کت و شلواری «مکس پین» را محاصره کرده‌اند. این خانم جدی و بی‌اعصاب با سرنگی حاوی ماده مخدر «وی» به «مکس» نزدیک شده و بی هیچ توضیح و فلسفه‌بافی اضافی در حد اوردوز (فارسیش می‌شود بیش از حد مجاز) به «مکس پین» «وی» تزریق می‌کند. طبیعتاً و منطقاً

«مکس پین» هم اوردوز کرده و باری دیگر وارد کابوسی دیوانه‌وار می‌شود.





RAAGE 2

یک بازی جالب و یک تیراندازی بزرگ و احمقانه

در حالی که این بازی در درجه اول توسط استودیو «Avalanche» همان تیم طراح سری بازی‌های «جاست کاز» و «مکس دیوانه» طراحی و تولید شده اما استودیو دوم نیز در طراحی آن نقشی داشته است.

حتی با اینکه من این بازی را به طور کامل تمام کرده‌ام اما باز هم نمی‌توانم طرح اصلی داستان را مشخصاً توضیح دهم «Rage 2» به طور کلی از نظر داستانی بازی قوی نمی‌باشد و به هیچ عنوان نمی‌توانم مشخص کنم که این بازی چه ارتباطی با بازی اصلی دارد. این بازی در یک بیابان وسیع پر از گروه‌های خطرناک و جهش یافته‌هایی که به واسطه جنگ‌های اتمی به وجود آمده‌اند و در رأس آن‌ها باند اسرار آمیزی موسوم به باند «اقتدار» طراحی شده. شما به عنوان یک رنجر بازی را شروع می‌کنید یک نوع نگهبان با لباسی مخصوص که انواع قدرت‌های عالی را به شما می‌دهد. شما همچنین به عنوان آخرین نفر از نوع خود هستید و این بدین معناست که همه به کمک شما نیاز دارند و همچنین به این معنی می‌باشد که همه کارها اعم از پاک‌سازی موانع جاده، از بین بردن لانه‌های جهش‌یافتگان تا تأمین لوازم مورد نیاز و در نهایت انهدام باند «اقتدار» به عهده شما می‌باشد.

ترکیبی غیررسمی از بازی‌های «سرنوشت شوم» و «فار کرای» که به هر حال کار می‌کند. در بین تمامی بازی‌های بزرگی که در سال ۲۰۱۱ عرضه شدن و بی‌صبرانه منتظر قسمت دوم آنها بودیم این بازی «Rage 2» در انتهای لیست قرار دارد. قسمت اول بازی یک نمایش خیره‌کننده ولی در عین حال بازی فراموش‌شدنی بود که در دنیای خشن و تیره طراحی شده و وجه تمایزی نسبت به دیگر بازی‌های این زمینه دارا نیست. کمی دور از ذهن است که تصور کنیم افرادی بی‌صبرانه منتظر ادامه‌ای برای این بازی بوده باشند اما به هر حال بازی کامپیوتری «Rage 2» در حال حاضر در اختیار عموم گیمرها قرار گرفته است. گرچه که این بازی بازی معتبر و اورجینالی نمی‌باشد.

«Rage 2» مجموعه‌ای از مفاهیم پایه موجود در بازی‌های سبک دنیای آزاد می‌باشد و ترکیبی از اسلحه‌های بی‌نظیر و سبک مبارزات بازی «Doom» و مجموعه‌ای از رنگ‌ها و طراحی‌های فوق‌العاده بازی «مکس دیوانه» است. گرچه این نکات زمینه‌ساز موفقیت بازی در بازار بازی‌ها نمی‌باشد اما با این وجود به طرز عجیبی بازی «Rage 2» مورد توجه مخاطبین قرار گرفته است این بازی از دسته بازی‌هایی نیست که زندگی شما را تغییر می‌دهد اما با این وجود می‌تواند همان تیراندازی بزرگ و احمقانه‌ای باشد که نمی‌دانستید به آن نیاز دارید.

ساختار این بازی بسیار یادآور بازی «Farcry 5» می‌باشد. اساساً سه رهبر اصلی در سراسر زمین‌های بیابانی وجود دارد که هر یک کلید خاصی برای انهدام باند «اقتدار» در دست دارند. اما قبل از اینکه آن‌ها به شما کمک کنند، ابتدا باید مطمئن شوید که نیازهای آن‌ها برآورده شده است. در عمل، این به معنای تکمیل تعداد زیادی از جست‌وجوهای کوچک‌تر است تا زمانی که آن‌ها راضی شوند. نتیجه این جست‌وجوها یک آزادی کامل می‌باشد چرا که دیگر برای انجام هیچ مأموریتی به شما فشار وارد نمی‌شود. نحوه‌ی انجام مأموریت‌ها در بیشتر مواقع به عهده خودتان می‌باشد. می‌توانید به آرامی به انجام آن بپردازید. این مأموریت‌ها چیزی نسبتاً استاندارد می‌باشند. به اردوگاه مهاجمان حمله کنید و افراد بد را بکشید و یا برای پیدا کردن یک مخفی‌گاه اسلحه، به یک باتلاق سمی وارد شوید. این بازی تماماً کشتار و غارت است.

تاکنون، من توانسته‌ام تقریباً تمام بازی‌های سبک جهان‌باز (Open World) پنج سال اخیر را توصیف کنم حال چه چیزی باعث جذابیت «خشم ۲» می‌شود؟

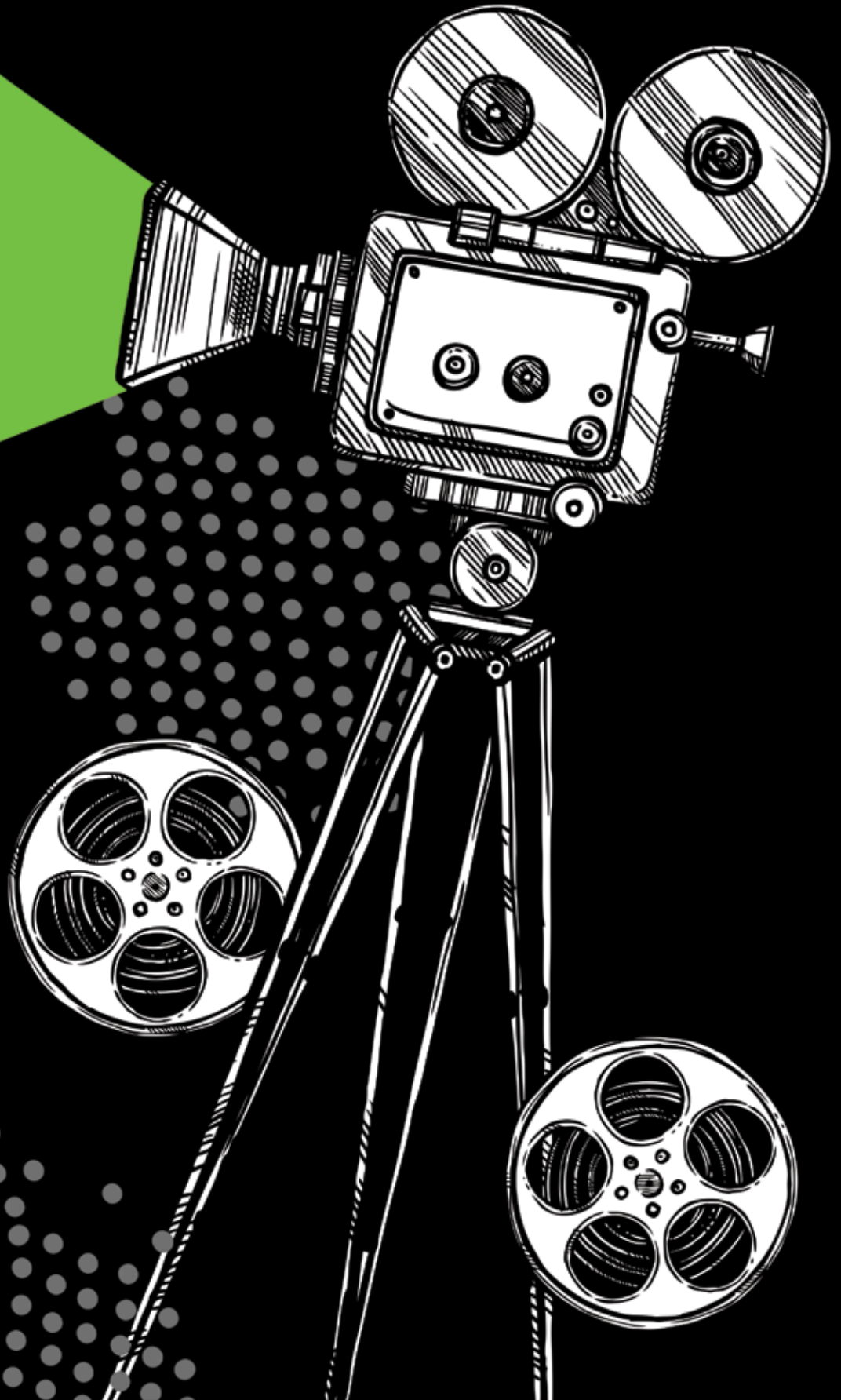
توصیف آن توسط کلمات دشوارست، اما چیزی درباره سیستم مبارزات در «Rage 2» وجود دارد که احساس درستی به ما می‌دهد. همه این اسلحه‌ها رضایت‌بخش است و بازی ما رو به مبارزات تهاجمی و خشن دعوت می‌کند و از ما انتظار دارد تا در هر نبرد خشن‌تر از قبل باشیم. بسته‌های سلامتی وجود دارند که هنگام کشتن دشمنان نوار جان ما رو دوباره پر می‌کنند و همین نکته عموماً باعث می‌شود که شاهد زنجیره‌ای از حملات سریع و ویران‌کننده‌ای باشیم که فقط با اتمام دشمنان پایان می‌یابد. من معمولاً در بازی‌های اکشن تمایل به مخفی‌کاری دارم اما در این بازی هرگز این کار را انجام نداده‌ام.

جهش‌های دوگانه، اسلحه‌های با قدرت‌های فضایی و یک موشک پرتاب‌کن که می‌توان آن را روی دشمن قفل کرد بخشی از این عناصر اصلی بازی هستند که باز هم تعداد کمی از این عناصر منحصر به فرد به شمار می‌آیند اما همه این‌ها به طوری طراحی و دست‌کاری شده‌اند که باعث سرگرم‌کنندگی «Rage 2» می‌شوند. در اکثر بازی‌ها مواجه شدن‌های بی‌مورد با دشمنان می‌تواند به یک مشکل بزرگ تبدیل شود اما در این بازی برای من این برخوردها لذت‌بخش بود و همچنین فرصتی ایده‌آل برای امتحان امکانات جدید و طراحی استراتژی‌ها جدید که بتوان دشمنان را به صورت جذاب‌تری از پیش‌روی برداشت را به من می‌دادند.

این بدین معنا نیست که این بازی گاه‌گاه خسته‌کننده نمی‌شود. «Rage 2» مجموعه‌ای از امکانات خارق‌العاده و باورنکردنی را در بر دارد شما می‌توانید مهارت‌های جدیدی بدست آورید، بدن خود را بروزرسانی و تقویت کنید. هر سلاح و یا وسیله نقلیه‌ای را بدست آورید و غیر از اینکه آن‌ها را باز و یا بروزرسانی کنید به گونه‌ای می‌تواند سخت و طاقت‌فرسا باشد. بخشی که کم‌ترین علاقه را به آن دارم بخشی است که مثلاً برای بدست آوردن اسلحه‌ای بهتر باید به از بین بردن مخفی‌گاه دشمنان و جست‌وجو برای یافتن همه لوازم مورد نیاز که در جایی از مخفی‌گاه پنهان شده‌اند بپردازید که این کار زمان زیادی را می‌گیرد اما وقتی به بازی مسلط شوید و توانایی‌های خود را ارتقا دهید دیگر این مشکل کم‌تر حس می‌شود. احتمالاً بهترین چیز درباره این بازی این است که با افتخار یک بازی ویدیویی فوق‌العاده است که خودش را جدی نمی‌گیرد. «Rage 2» بازی‌ای است که می‌داند چیست و چه می‌خواهد انجام دهد و آن کار را به خوبی انجام می‌دهد. اگر چه «Rage 2» ترکیبی از تجربه‌هایی است که قبلاً در بازی دیگری انجام داده‌اید را ارائه می‌دهد اما آن‌ها را به روشی سرگرم‌کننده و جذاب‌تر به ما ارائه می‌کند که از این رو، بازی کاری بسیار نادری را انجام می‌دهد.



فيلم 99





وقتِ فیلم

هر شماره از نشریه، در بخش «وقتِ فیلم» پرونده‌ی مخصوص و منحصر به فردی را معرفی و بررسی خواهیم کرد. در این شماره از نشریه می‌خواهیم پنج فیلمی که از نظر جلوه‌های ویژه‌ی بصری یا Visual Effects و یا VFX در قرن بیست و یکم حرف‌های زیادی برای گفتن دارند را معرفی کنیم. البته فیلم‌هایی که در ادامه معرفی خواهیم کرد، تنها فیلم‌های مهم و مؤثر قرن بیست و یکم در این حوزه نیستند و نخواهند بود.

در صنعت سینما و ساخت فیلم برای ایجاد یا دست‌کاری نماهایی که در دنیای واقعی هزینه‌ی زیادی دارند یا خطرناک و غیرممکن هستند از جلوه‌های ویژه‌ی بصری استفاده می‌شود. جلوه‌های ویژه‌ی بصری در واقع ترکیبی از نماهای واقعی و تصاویر غیر واقعی از محیط و اشیای متحرک و ثابت هستند. با پیشرفت علوم کامپیوتر، امروزه این تصاویر با استفاده از نرم‌افزارهای ساخت پویانمایی و شبیه‌سازی کامپیوتری تولید و پیاده‌سازی می‌شوند. امروزه دیگر کمتر فیلمی پیدا می‌شود که از جلوه‌های ویژه‌ی بصری استفاده نکند چون هزینه‌ی ساخت و پیاده‌سازی خیلی از نماها در دنیای واقعی پرهزینه‌تر از پیاده‌سازی آن در نرم‌افزارهای کامپیوتری است. ایجاد تغییرات نیز درون نرم‌افزارها راحت‌تر از دنیای واقعی است. افراد زیادی در سراسر دنیا در این حوزه مشغول به فعالیت هستند و هر ساله نیز به دلیل درآمد خوب این حوزه به تعداد آنان افزوده می‌شود.

اولین فیلمی که معرفی می‌کنیم فیلمی است که با نوآوری‌اش مشکل ضبط حرکات چهره‌ی انسان را حل کرد: مجموعه فیلم‌های The Matrix ساخته‌ی خواهران واپوسکی. اگرچه مردم «ماتریکس»‌ها را از لحاظ کاری که با جلوه‌های ویژه‌ی ویزوال کردند با صحنه‌ی «بولت تایم» یا صحنه‌ی شلیک گلوله‌ها به یاد می‌آورند ولی وقتی صحبت درباره‌ی نوآوری واقعی سری «ماتریکس» در حوزه‌ی جلوه‌های ویژه‌ی ویزوال می‌شود باید بی‌خیال فیلم اول شده و سراغ فیلم دوم مجموعه برویم. فیلمی که خیلی‌ها سعی می‌کنند تا وانمود کنند که اصلاً وجود ندارد! ولی حقیقت این است که اگرچه دنباله‌ی «ماتریکس» به‌طور کلی فیلمی در حد و اندازه‌ی فیلم اصلی نبود و همین آن را از چشم مردم انداخت، اما در زمینه‌ی جلوه‌های ویژه‌ی ویزوال تاریخ‌ساز شد. هدف سازندگان این بود تا بدلکاران را کاملاً به کاراکترهای دیجیتالی فوتورئالیستیک تبدیل کنند. مخصوصاً برای سکانسی که نئو در خیابان با تعداد بی‌شماری از کپی‌های مامور اسمیت مبارزه می‌کند و در حالی که پالتوی بلندش روی هوا بلند شده و عینکش با چسب به صورتش چسبیده، اسمیت‌هایی که مثل زامبی به او حمله‌ور می‌شوند را پخش و پلا می‌کند. سازندگان فیلم به کمک کمپانی «ایمیج ماتریکس» با تکنولوژی پیشرفته‌ای به اسم «یونیورسال کپچر» توانستند صحنه‌های حیرت‌انگیزی خلق کنند.

نام:

The Matrix

۸/۷ از ۱۰

کارگردان: Wachowski Sisters

ژانر: اکشن، علمی تخیلی

سال انتشار: 1999



جلوه‌های ویژه‌ی بصری



دومین فیلمی که به سراغ معرفی آن خواهیم رفت، مجموعه فیلم‌های Avengers است ساخته‌ی برادران روسو. اصلی‌ترین دلیلی که به سراغ این مجموعه فیلم رفتیم هزینه‌های بسیار بالا و درآمدی میلیارد دلاری این فیلم‌هاست که توانسته از جلوه‌های ویژه‌ی آن پیشی بگیرد و بیشتر خودنمایی کند. البته به جز هزینه‌های زیادی که برای جلوه‌های ویژه‌ی این مجموعه فیلم شده که تقریباً برای هر فیلم شامل تیمی حدوداً ۲۰۰۰ نفره از متخصصان حوزه‌ی جلوه‌های ویژه‌ی ویزوال هزینه‌های زیادی نیز برای تبلیغات و بازیگران سوپرستار و معروف این فیلم شده است. بدون شک در چند سال اخیر کمپانی مارول یکی از پردرآمدترین کمپانی‌های ساخت فیلم بوده که تقریباً شاکله‌ی اصلی تمام فیلم‌های آن جلوه‌های ویژه‌ی و ساختگی‌ست که به کمک سیستم‌های کامپیوتری ساخته و تولید شدند. بدون تردید مجموعه فیلم‌های Avengers جز پرهزینه‌ترین و پرفروش‌ترین فیلم‌های تاریخ سینماست و فیلم آخر این مجموعه که با نام End Game در سال ۲۰۱۹ اکران شد توانست با کنار گذاشتن آواتار به پرفروش فیلم تاریخ سینما تبدیل شود.



نام:

Avengers

۸/۹ از ۱۰

کارگردان: Russo Brothers

ژانر: اکشن، ماجراجویی، درام

سال انتشار: ۲۰۱۹



سومین فیلمی که معرفی خواهیم کرد، سه‌گانه‌ی «ارباب حلقه‌ها» است. ساخته‌ی تحسین شده‌ی پیتر جکسون. مگر می‌شود بحث به انقلاب‌های کامپیوتر در سینما کشیده شود و به کاری که پیتر جکسون و استودیوی «وتا دیجیتال» با «ارباب حلقه‌ها» کردند اشاره نکرد. آنها با این سه‌گانه همه‌چیز را گرد هم آورده‌اند. از نوآوری در افکت‌های آب و انیمیشن کاراکترها گرفته تا افکت‌های آتش و حرکات دیجیتالی دوربین. اما اگر قرار باشد فقط درباره‌ی یک شاخه صحبت کنیم که تا آن زمان منحصر به «ارباب حلقه‌ها» بود، باید برویم سراغ سیستم مخصوص به تصویر کشیدن جمعیت. «ارباب حلقه‌ها» اولین نمونه‌ی استفاده از هوش مصنوعی برای اعضای ارتش‌های غول‌آسای دیجیتالی‌اش در سینما را ثبت می‌کند. پیتر جکسون در سال ۱۹۹۶ کارگاه خودش را برای کار روی نرم‌افزار «مسیو» (Massive) راه‌اندازی کرد. نرم‌افزاری که هدفش این بود تا به کاربرانش قابلیت ساختن انیمیشن‌های بسیار پیچیده‌ای برای جمعیت‌های بزرگ دیجیتالی را بدهد. «مسیو» سیستمی شبیه به ترکیبی از سیستم کاراکترسازی بازی‌های نقش‌آفرینی و سیستم کنترل و هدایت و مدیریت ارتش‌هایتان در بازی‌های استراتژی دارد.



نام:

Lord of The Rings

۸/۸ از ۱۰

کارگردان: Peter Jackson

ژانر: درام، ماجراجویی، فانتزی

سال انتشار: ۲۰۰۱




چهارمین فیلمی که معرفی خواهیم کرد فیلمی است که تحول عظیمی در صنعت فیلم‌سازی و جلوه‌های ویژه‌ال ایجاد کرد. فیلم «آواتار» ساخته‌ی جیمز کامرون. فیلمی که اگرچه فیلم‌چندان خوبی نیست و از سال ۲۰۰۹ تاکنون بدجوری فراموش شده، ولی «آواتار» هر چه نباشد حداقل به خاطر یک چیز هم که شده به ذهن سپرده خواهد شد و آن هم پروسه‌ی تولید طولانی و عجیب و غریبش است. یکی از مسائلی که درباره‌ی اکثر فیلم‌های نوآورانه در حوزه‌ی جلوه‌های ویژه‌ال صدق می‌کند این است که هدف از تولید این فیلم‌ها بیشتر از اینکه روایت یک داستان جذاب بوده، وسیله‌ای برای به رخ کشیدن تکنولوژی‌هایشان است. جیمز کامرون بیش از ۱۲ سال از عمرش را صرف ساخت «آواتار» کرده، اما بعد از دیدن فیلم متوجه می‌شویم که او ظاهراً فقط دو سه هفته از این ۱۲ سال را صرف نگارش فیلمنامه کرده و بقیه را صرف فراهم کردن تکنولوژی‌های لازم برای ساخت فیلم. از مهم‌ترین تکنولوژی‌های استفاده شده در این فیلم می‌توان به سیستم رندرینگ زنده‌ی دنیای مجازی اشاره کرد. یعنی همزمان که فیلمبرداری از بازیگران واقعی صورت می‌گرفت کارگردان در مانیتور خود می‌توانست تصویر کاملی از انیمیشن کامپیوتری آن را به صورت زنده ببیند.



نام: 

Avatar

کارگردان: James Cameron 

ژانر: اکشن، ماجراجویی، فانتزی 

سال انتشار: 2009 

IMDb 

۷/۸ از ۱۰

آخرین فیلمی که معرفی خواهیم کرد فیلم باورنکردنی و بی‌نظیری به اسم «جاذبه» است، ساخته‌ی آلفونسو کوآرون. نوآوری اول و جالب و بی‌نظیر «جاذبه» تصویرسازی گسترده‌ی تمام فیلم از قبل بود. یعنی سازندگان حتی قبل از انتخاب بازیگران، فیلم را چندبار از اول تا انتها ساخته بودند. نوآوری دوم و اصلی‌تر اما «لایت باکس» یا جعبه‌ی نوری بود که آلفونسو کوآرون، کارگردان فیلم و امانوئل لوبزکی به عنوان مدیرفیلمبرداری با یکدیگر ساختند. لایت باکس در واقع مکعبی با دیوارهایی مجهز به نمایشگرهای ال‌ای‌دی است که بازیگر در مرکز آن قرار می‌گیرد. ال‌ای‌دی‌ها فضای کامپیوتری اطراف بازیگر که از قبل ساخته شده است را به او نشان می‌دهند. بازیگر در مرکز آن سوار می‌شود و معکب شروع به چرخیدن می‌کند و بازیگر هم همراه با آن می‌چرخد. مهم‌ترین چالش کوآرون و لوبزکی رسیدن به بی‌نقص‌ترین نوع نورپردازی با استفاده از لایت باکس بود. کوآرون و لوبزکی باید به دنبال راه‌حلی می‌گشتند تا نور دیجیتال دنیای فیلم را با نور دنیای واقعی به شکلی که مولای درزش نرود هماهنگ کنند که به خوبی از پس آن برآمدند و شاهکاری به اسم «جاذبه» را خلق کردند. اگر فیلم «آواتار» بازیگران واقعی را به دنیاهای مجازی منتقل می‌کرد، «جاذبه» دنیاهای مجازی را به بازیگران منتقل کرد.



نام: 

Gravity

کارگردان: Alfonso Cuaron 

ژانر: دارم، علمی تخیلی 

سال انتشار: 2013 

IMDb 

۷/۷ از ۱۰





جانوران شگفت‌انگیز جنایات گریندل والد

هدف ما بررسی این قسمت نیست اما برای آشنایی بیشتر شما یک خلاصه‌ای از این فیلم برای شما بازگو خواهیم کرد.

در سال ۱۹۲۶، «نیوت اسکمندر» پس از تکمیل سفرهای تحقیقاتی‌اش برای نگارش کتاب «جانوران شگفت‌انگیز و زیستگاه آن‌ها»، برای توقیف کوتاه وارد نیویورک می‌شود. اما بر اثر اشتباه ناخواسته یک بی‌جادو به نام «جیکوب کوالسکی» تعدادی از موجوداتی که درون چمدان گسترش‌یافته «نیوت» هستند در شهر آزاد می‌شوند و روابط جامعه جادوگری و غیرجادوگری را دچار بحران می‌کنند. در آخر فیلم متوجه می‌شویم که «گریندل والد» با قیافه‌ای شبیه به یکی از اعضای وزارت سحر و جادوی آمریکا در حال مشکل درست کردن بود که با زیرکی «نیوت» به شکل خودش برگشته و دستگیر می‌شود.

«حالا که انقد مطمئنن پس بهتره بری توی ... گرفندورا!» کم‌تر کسی است معنی جمله‌ی بالا را نداند، از کتاب یا فیلم، کم‌تر کسی است با دنیای جادویی «هری پاتر» و رمان «جی.کی. رولینگ» آشنایی نداشته باشد. تقریباً ۲۱ سال پیش اولین مجموعه از کتاب‌های «هری پاتر» با نام «هری پاتر و سنگ جادو» منتشر شد و بلافاصله جایش را در کتابخانه‌های سراسر جهان پیدا کرد. رمانی که هر کس با خواندن حتی سری اول آن دانست که این پایان این مجموعه نیست. در ۶ کتاب بعدی «هری پاتر» جذابیت خودش را به خوبی حفظ کرد و توانست پرفروش‌ترین کتاب چند جلدی جهان با فروش کلی حدوداً ۴۵۰ میلیون نسخه شود. اما فیلم‌های «هری پاتر» نیز درست مانند کتاب‌هایش محبوب شد تا نشان دهد تمام شدن قصه‌ی «هری پاتر» باعث اندوهگین شدن میلیون‌ها طرفدار در سراسر جهان می‌شود.

اما آیا «جی.کی. رولینگ» در ابتدا فقط به همین ۷ مجموعه فکر می‌کرد؟ یا نه! درست همان موقع که در «هری پاتر و سنگ جادو» اولین بار از «گریندل والد» نام برد می‌دانست می‌خواهد با این شخصیت چه کند؟ آیا وقتی در لیست کتاب‌های «هری پاتر» کتاب «جانوران شگفت‌انگیز و زیستگاه آن‌ها» را قرار داد می‌دانست می‌خواهد آن را سری جدید «هری پاتر» کند و داستان «نیوت اسکمندر» را روایت کند؟

هرچه بود «رولینگ» بعد از ۷ مجموعه‌ی بسیار جذاب «هری پاتر و سنگ جادو»، «تالار اسرار»، «زندانی آزکابان»، «جام آتش»، «محفل ققنوس»، «شاهزاده‌ی دو رگه» و «یادگاران مرگ» و البته نمایشنامه‌ی «هری پاتر و فرزند نفرین شده» دست به نوشتن سری جدید یا بهتر بگیم اسپین آف ۵ قسمتی «هری پاتر» کرد و اولین سری را با نام «جانوران شگفت‌انگیز و زیستگاه آن‌ها» را که روایت‌گر زندگی «نیوت اسکمندر» است منتشر کرد. همچنین «رولینگ» فیلمنامه‌نویس و تهیه‌کننده فیلمی با همین نام است که به کارگردانی کارگردان ۴ قسمت آخر «هری پاتر» (محفل ققنوس - شاهزاده دو رگه و یادگاران مرگ ۱ و ۲)، «دیوید ییتس»، در سال ۲۰۱۶ اکران شد.

بررسی فیلم

اولین برخورد ما با نام «گریندل والد» در همان اوایل «هری پاتر و سنگ جادو» است. جایی که «رون» و «هری» در قطار به سوی «هاگوارتز» می‌روند و «هری» مقداری خوراکی می‌خرد و کارت «دامبلدور» را از درون قورباغه شکلاتی برداشته و پشت آن را نگاه می‌کند: «آلبوس دامبلدور»، مدیر مدرسه‌ی هاگوارتز، بسیاری او را بزرگ‌ترین جادوگر قرن مدرن خوانده‌اند. پروفیسور «دامبلدور» بعد از شکست جادوگر تبهکاری به نام «گریندل والد» در سال ۱۹۴۵ به اوج شهرت رسید... همین جا تاریخ را مرور می‌کنیم. سال ۱۹۲۶ «گریندل والد» دستگیر می‌شود و سال ۱۹۴۵ «دامبلدور» او را شکست می‌دهد. و اما فیلم که این دفعه قول می‌دهیم سراغ بررسی فیلم برویم... فیلم از جایی شروع می‌شود که «گریندل والد» در زندان است و قرار است او را منتقل کنند. فیلم با هیجان بسیاری شروع می‌شود. همه چیز طبق میل بیننده پیش می‌رود. یک داستان پرهیجان برای بینندگان و طرح این سوال که آیا مأموران موفق می‌شوند «گریندل والد» را بدون دردسر منتقل کنند؟

بدون شک پاسخ خیر است! «گریندل والد» فرار می‌کند و همانطور که از روی «تسترال‌ها» به پایین می‌رود به همان سرعت هم هیجان فیلم فروکش می‌کند. در سکانسی از فیلم به «هاگوارتز» برمیگردیم، تجدید خاطره بسیار شیرینی با دیدن «دامبلدور و مک گونگال» جوان و البته راهروها و هر چیز دیگر که در ۸ قسمت «هری پاتر» دیده‌ایم. در «هاگوارتز» می‌بینیم که «دامبلدور» بعنوان معلم دفاع در برابر جادوی سیاه در حال تدریس است (اما مگر گفته نشده بود او معلم تغییر شکل است...؟ اشتباه عجیب یا دو شغله بودن «دامبلدور»؟) به هر حال ما ترجیح می‌دهیم این موضوع را به حساب دو شغله بودن «دامبلدور» بگذاریم چون فکر کردن به این موضوع که «رولینگ» این را فراموش کرده قطعاً آزاردهنده خواهد بود.

«جود لا» نقش «دامبلدور» را بسیار عالی ایفا کرده است به طوریکه یکی از نکات مثبت فیلم بدون شک بازی او می‌باشد. اما باید متأسف باشیم که زمان حضور او در فیلم کوتاه است.

«جود لا» در نقش «دامبلدور» دقیقاً همان استایل، همان لبخندها و همان آرامش «دامبلدور» «هری پاتر» را دارد و توانسته به خوبی از پس نقش او بر بیاید. همچنین یکی دیگر از دلایل موفقیت او هیکل و ظاهر شبیه «دامبلدور» سال‌خورده است که از این نظر هم باید متشکر «دیوید یِتس» باشیم برای انتخاب او. «جانی دپ» در نقش «گریندل والد» شاهکار نکرده اما مثل همیشه سطح استاندارد خودش را حفظ کرده و باز هم می‌توان به او اعتماد کرد. کارگردان «دیوید یِتس» است و حداقل می‌توانیم به او از نظر کارگردانی امیدوار باشیم که ما را ناامید نخواهد کرد. جلوه‌های بصری باز هم خوب از آب درآمده و بیننده را خسته نگه نمی‌دارد.

داستان آغاز و پایان هیجان‌انگیزی دارد اما...


کسی از این که «رولینگ» یک نویسنده‌ی نابغه می‌باشد شکی ندارد اما فیلمنامه‌نویسی قواعد و قوانینی دارد که «رولینگ» حداقل در این فیلم نتوانسته آن را رعایت کند. نام فیلم «جنایات گریندل والد» می‌باشد در صورتی که ما جنایات چندانی از او نمی‌بینیم. «گریندل والد» جانوران شگفت‌انگیز هیچ شباهتی به «ولدمورت» «هری پاتر» ندارد و «گریندل والد» به هیچ عنوان یک شخصیت منفی کامل دیده نمی‌شود و تنها یک شخصیت منفی ساده ادامه پیدا می‌کند. فیلم آغاز پرهیجان و پایان امیدوار کننده‌ای دارد اما برای میان فیلم تنها یک کلمه می‌توان گفت: خسته کننده! «رولینگ» بی‌شک باید ممنون «یتس» و «جود لا» و «جانی دپ» باشد که نگذاشتند بیننده فیلم را نصفه رها کند و به بقیه کارهایش برسد.

نیم ساعت پایانی فیلم خوب است و یک ربع اول فیلم نیز خوب! اما نقد منفی کامل نیز مستحق این فیلم نمی‌باشد. در پایان فیلم سوال‌های بسیاری برای بیننده پیش می‌آید که می‌تواند همچنان طرفداران «رولینگ» را امیدوار نگه دارد. اینکه آیا «دامبلدور» زیر عهدی که با «گریندل والد» بسته می‌زند یا با جنایات او کنار می‌آید؟ «کریدنس» که به گفته‌ی «گریندل والد»، «دامبلدور» است کیست و چه خواهد کرد و آیا اصلاً «گریندل والد» راست گفت؟ «نیوت اسکمندر» آیا خواهد توانست مأموریت «دامبلدور» را با موفقیت انجام دهد؟ و اصلی‌ترین پرسش! «رولینگ» فیلم را به یک فیلمنامه‌نویس توانمند می‌سپارد یا خودش توانمند خواهد شد یا به همین منوال فیلم «گریندل والد» ادامه خواهد داد؟



کلام آخر

درست است که «جانوران شگفت‌انگیز» قابل مقایسه با «هری پاتر» نیست اما باز هم ردپایی از «رولینگ» در میان است و می‌توان به او اعتماد کرد که قسمت سوم این مجموعه را تبدیل به قسمتی جذاب کند.

نام: 
**Fantastic Beasts:
The Crimes of
Grindelwald**

۶/۶ از ۱۰

IMDb

کارگردان: **David Yates**

ژانر: ماجراجویی، فانتزی

سال انتشار: 2018





ALITA

BATTLE ANGEL

باز هم مانگاهای ژاپنی، باز هم هالیوود



در سال‌های اخیر که فیلمنامه‌های دست اولی و یا به اصطلاح اورژینالی در هالیوود خیلی کم ساخته می‌شود و اکثر فیلم‌هایی که در یک سال سینمایی اکران می‌شود اغلب بازسازی فیلم‌هایی قدیمی و یا دنباله‌ای از یک فیلم موفق است، هالیوود یک پروژه‌ی سودآوری دیگر را نیز انتخاب کرده است و آن هم بازسازی «مانگا» (کتاب‌های کمیک بوکی اصیل ژاپنی) و انیمه‌ها (انیمیشن‌های ژاپنی) است. در طی یکی دو سال اخیر معروف‌ترین آثاری که به این سبک و سیاق در هالیوود اکران شدند می‌توان به «دفترچه‌ی مرگ» (Death Note) و «شیخ درون پوسته» (Ghost In The Shell) با بازی «اسکارلت جوهانسون» جذاب اشاره کرد که در سال ۲۰۱۷ اکران شدند اما البته هر دوی این فیلم‌ها با شکست مواجه شدند و در فیلم دوم نیز به انتخاب «جوهانسون» انتقاداتی وارد شد.

اما فیلم «آلیتا: فرشته‌ی جنگ» (Alita: Battle Angel) که در این قسمت قصد معرفی آن را داریم: بر اساس مانگایی به همین نام نوشته‌ی «یوکیتو کیشیرو» (Yukito Kishiro) که در ژاپن با نام «گامنو» (Gamu) انتشار یافته است، مورد اقتباس قرار گرفته است که از سال ۱۹۹۰ تا ۱۹۹۵ در ۹ جلد منتشر شده است و ادامه‌ی همین مانگا تحت نام «آخرین سفارش» تا سال ۲۰۱۰ و سری سوم آن با نام «سرگذشت مارس» تا سال ۲۰۱۴ ادامه یافت.

نقطه‌ی قوت این فیلم را نسبت به دو فیلمی که در بالاتر به آنها اشاره کرده است می‌توان به تیم سازنده‌ی آن اشاره کرد که در ابتدا «جیمز کامرون» (خالق دنیای سری فیلم‌های «نابودگر» و کارگردان فیلم‌های

«آواتار» و «تایتانیک») بعنوان تهیه‌کننده فیلم انتخاب شد و سپس به همراه «آلیتا کالوگریدیس» (Laeta Kalogridis) که در کارنامه‌ی حرفه‌ای خود نویسندگی قسمت پنجم فیلم «نابودگر» (Terminator Genisys)؛ و فیلم «جزیره‌ی شاتر» (Shutter Island) را دارد به نگارش فیلمنامه پرداختند و سکان کارگردانی فیلم نیز به «رابرت رودریگوئز» (کارگردان فیلم «دسپرادو» و «شهر گناه») سپرده شد.



این فیلم که با بودجه‌ای ۱۷۰ میلیون دلاری ساخته شده است، اکران خود را از روز ۱۴ فوریه ۲۰۱۹ آغاز کرد و در پایان به فروشی بالغ بر ۴۰۵ میلیون دلار دست یافت که سازندگان آن را نه به طور کامل اما راضی کرد و راه را برای ساختن قسمت‌های بعدی هموار کرد.



برای ایفای نقش «آلیتا»، «روزا سالازار» (Rosa Salazar) بازیگر نقش «برندا» در سری فیلم‌های «دوندی ماریچ» (The Maze Runner) انتخاب شد و بازیگران دیگری همچون «کریستوف والتز»، «ماهرشالا علی» که این روزها به شدت پرکار شده است، «جینفر کانلی»، «اد اسکرین» و «جکی ارل هیلی» اشاره کرد. اما به غیر از این ترکیب بازیگران قدرتمند، بازیگران دیگری نیز بدون ذکر در عنوان بندی پایانی فیلم به ایفای نقش پرداختند که مهم‌ترین آن‌ها عبارتند از: «ادوارد نورتون» که در نقش «نوا» (Nova) ظاهر شد و در قسمت دوم احتمالی فیلم نقشی به مراتب پررنگ‌تر خواهد داشت، «جی کورتنی» (بازیگر سری فیلم‌های «Divergent») و «میشل رودریگز» (بازیگر نقش «لتی اورتیز» در سری فیلم‌های «سریع و خشن») اشاره کرد که به ترتیب در نقش‌های «جاشوگان» و «گیلدا» ظاهر شدند.

اما اگر بخواهیم به خود فیلم بپردازیم به نقاط قوت خوبی از جمله بازی خوب «روزا سالازار» در نقش «آلیتا»، طراحی صحنه‌های اکشن فوق‌العاده‌ای که بسیار چشم‌نواز و جذاب هستند و جلوه‌های ویژه فیلم که به خوبی در فیلم گنجانده شده‌اند و شما را در تایم دو ساعته فیلم سرگرم و همراه خواهند کرد. اما شاید نقطه ضعف اساسی فیلم که باعث شد امتیازهای نه چندان بالایی (البته بیشتر در نزد منتقدین) کسب کند مربوط به بخش فیلمنامه‌ی آن است که از منظمی خاصی برخوردار نیست و دچار نابسامانی است و احتمالاً دلیل اصلی آن این باشد که سازندگان آن قصد دارند نکاتی را در قسمت‌های احتمالی بعدی نیز بگنجانند و جا برای کشش مخاطبین بگذارند.

داستان این فیلم که در ژانر علمی-تخیلی ساخته شده است درباره‌ی «سایبورگی» (نیمه انسان-نیمه ماشین) با بازی «روزا سالازار» است که در یک زباله‌دانی فضایی توسط دکتر «ایدو» (با بازی «کریستوف والتز») که تخصص وی در تعمیر چنین افرادی است پیدا می‌شود و مجدداً ساخته می‌شود و حال با بهبود پیدا کردن وی، «آلیتا» به دنبال گذشته‌ی خود می‌رود.

همانطور که در بالا اشاره شد، مهم‌ترین نقطه قوت این فیلم که تحسین منتقدین و تماشاگران را به همراه داشت، جلوه‌های ویژه‌ی آن است که با وجود فردی همچون «جیمز کامرون» که دنیای «ترمیناتور» و «آواتار» را خلق کرده است و کارگردانی «رابرت رودریگز» که فرانچایز چهار قسمته‌ی «بچه‌های جاسوس» وی مملو از این صحنه‌ها و جلوه‌های ویژه است، جای هیچ‌گونه تردید و شک و شبهه‌ای در این مورد باقی نمی‌گذارد و همکاری این دو در این زمینه به شدت موفقیت‌آمیز بود و شاید قسمت هفتم «ترمیناتور» (دومین قسمت از سه‌گانه‌ی جدید ترمیناتور) با این ترکیب ساخته شود.

نام:

**Alita:
Battle Angel**

۷/۳ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Robert Rodriguez

ژانر: اکشن، فانتزی

سال انتشار: 2019



فیلم «آلیتا: فرشته‌ی جنگ» در سایت IMDb تا بدین لحظه از بین حدود ۱۳۳ هزار رأی‌دهنده امتیاز قابل قبول ۷,۳ و در نزد منتقدین امتیاز متوسط ۵,۳ از ۱۰۰ را کسب کرده است.





نقد و بررسی فیلم READY PLAYER ONE

حال در بین میلیاردها بازیکن در «دنیای اویسس» پسر بچه‌ای به نام «وید واتس» نقش اول این فیلم را بر عهده دارد، «وید» با کاراکتری به نام «پارزیوال» در «دنیای اویسس» قدم می‌گذارد و البته او یکی از طرفدارهای دو آتشیه «جیمز هالیدی» است و بهتر از هر کس دیگه او را می‌شناسد و او را درک کرده است. او در پی پرده برداشتن از راز مراحل مسابقه‌ی بزرگ «جیمز هالیدی» و همچنین در پی برنده شدن جایزه است اما در این راه او تنها نیست و رقبای زیادی دارد که بزرگ‌ترین آنها «سیکسرها» که گروه‌های گیمر تحت نظارت شرکت IOA که به شرکت صنایع آنلاین نوآوری است، کار می‌کنند. رئیس این شرکت فردی طمع‌کار و تشنه‌ی پول و به دنبال سهام شرکت «جیمز هالیدی» است. او برای اینکه به هدف خود برسد یک تیم از محققان «جیمز هالیدی» دارد که بر روی زندگینامه «هالیدی»، خاطرات و تمام اطلاعاتی که تا لحظه‌ی فوت «جیمز هالیدی» موجود است تحقیق کنند و راهی برای کشف راز و معمای مسابقه‌ی بزرگ «هالیدی» پیدا کنند.

در این میان «وید» نیز تیم خود را دارد که تشکیل شده از «دایتو»، «شو» و بهترین دوستش «ایچ» می‌باشد. ناگفته نماند که به این جمع شخص دیگری به نام «سامانتا» با نام کاراکتر مجازی «آرتمیس» اضافه خواهد شد که نقش بسزایی در روند این ماجرا دارد. اما می‌خواهیم یک مقدار به این ۳ مرحله پردازیم، همان ۳ مرحله سخت و طاقت‌فرسا که در پشت پرده آن «اسپیلبرگ» می‌خواهد مفهومی به بیننده نشان دهد.

باز هم کارگردان بزرگ، مشهور و نابغه‌ی هالیوود، «استیون اسپیلبرگ» شگفتی ساخت. نام این فیلم Ready player one با ژانر علمی-تخیلی و هیجان‌انگیز توانست نظر خیلی از مخاطب‌های خود را جذب کند از جمله افرادی که گیمر هستند یا با گیم سر و کار دارند. این فیلم توانست با فروش ۵۳ میلیون دلار در عرض ۴ روز مقام اول Box Office خانگی را کسب کند. این فیلم در تاریخ ۲۹ مارس سال ۲۰۱۸ (۹ فروردین ۱۳۹۷) اکران شد و توانست در هفته‌ی اول ۱۸۱٫۲ میلیون دلار به صورت جهانی درآمدزایی کند. «استیون اسپیلبرگ» نه تنها کارگردانی این فیلم بلکه یکی از تهیه‌کنندگان این فیلم بوده است. داستان این فیلم برگرفته از رمان «ارنست سلین» با همین نام بوده که خود «سلین» برای تولید فیلمنامه به همکاری با «زک پن» (نویسنده چندتا از فیلم‌های «X-Man» و «Man in the black») و «Incredible Hulk» و «Avengers 1») دعوت شده است و تا به امروز این فیلم توانست از مرز ۱۰ میلیارد دلار رد کند.

داستان این فیلم در سال ۲۰۴۵ میلادیست و از اونجایی شروع میشه که فردی با نام «جیمز هالیدی» دانشمند و نابغه دنیای دیجیتال و برنامه‌نویس و همینطور بازی‌ساز قهار، جهشی بزرگ و عجیب در دنیای بازی‌های واقعیت مجازی (VR) ایجاد می‌کند. او دنیایی با نام «اویسس» (OASIS) خلق می‌کند که در آن می‌توان تمام رویاهای انسان‌ها را به واقعیت تبدیل کرد. رویاهایی که انسان در دنیای واقعی از آن عاجز است. خالق این اختراع بزرگ قبل از مرگ خود برای جانشینی و مالکیت این اختراع، مسابقه‌ای در «اویسس» ترتیب می‌دهد و تمام دنیا رو به این چالش دعوت می‌کند. این چالش شامل ۳ مرحله‌ی پنهان در «اویسس» می‌باشد که جایزه‌ی این چالش «تخم مرغ ایستر هالیدی» است و پس از گذراندن هر مرحله کلیدی به فرد برنده تعلق می‌گیرد که این کلیدها برای رسیدن به جایزه‌ی نهایی یا همان «دنیای اویسس» (که ارزش سهام آن ۵۰۰ میلیارد دلار) می‌باشد.

ستون

استیون اسپیلبرگ (کارگردان و تهیه‌کننده)

اولین مرحله

در اولین مرحله ما شاهد یک مسابقه‌ی بزرگ اتومبیلرانی هستیم که به قدری سخت و دشواره، هیچ‌کس تاکنون موفق نشده به خط پایان برسه و به اصطلاح مرحله‌ای غیرممکن است. «پارزیوال» (وید) پس از آخرین تلاش بی‌ثمرش در پی رسیدن به خط پایان، به سراغ ساختمان‌خاطرات «هالیدی» که پس از فوتش در «اویسس» به وجود می‌اد، می‌رود و به دنبال معنی و مفهوم جمله‌ای که در ذهنش بر جای مانده بود، جمله‌ای که «آرتمیس» از «هالیدی» به او گفته بود: «من از قانون گذاشتن متنفرم» رفت. این جمله‌ی معروفیه حتی در دنیای واقعی امروز. خیلیا معتقدند که خیلی وقتا و خیلی جاها قانون مانع پیشرفت و شکوفایی استعداد و یا لذت بردن از زندگی میشه و خیلیا برعکس معتقدند قانون باعث نظم و پیشرفت و بزرگی میشه ولی کدام یک از این دو دسته درست می‌گویند؟ دنیایی که «جیمز هالیدی» خلق کرد بر اساس همین حرف بود، یه دنیای بی‌حد و مرز که در آن هرکاری که فکرشو بشه کرد می‌توان انجام داد. در ادامه «پارزیوال» در خواست خاطره‌ای از «هالیدی» را مرور کند که در آن این جمله دخیل بود. در انتهای خاطره دوست «هالیدی» «اودگن مورو»، جمله‌ای می‌گوید: «اوضاع رو به جلو پیش می‌رود چه بخوای چه نخوای» و در جواب «هالیدی» می‌گوید: «چرا نتونیم به عقب پیش برویم، برای یه بارهم که شده؟» این جمله به نظرم یکی از فانتزی‌هایی است که همه‌مون می‌خواهیم تجربه‌اش کنیم، برگردیم به عقب به دوران کودکی، به لحظات شیرین گذشته، به اتفاقای خاصی که در گذشته‌مون رخ داده و ما قدرشو ندونستیم، به آنچه که در گذشته داشتیم اما الان دیگر نداریم! همین جمله کلید معما شد و راه برنده شدن مرحله اول از همین جمله بدست آمد و «پارزیوال» تبدیل به اولین فردی شد که کلید اول به همراه سرنخ برای دومین مرحله رو بدست آورده بود.

دومین مرحله

این دفعه نیز باز «سامانتا» در حل معما به کمک «وید» آمد و توانستند پی به فهمیدن مکانی که مرحله‌ی دوم قرار دارد ببرند. اما در این مرحله ماجرای بزرگ‌ترین ترس «جیمز هالیدی» بود، یعنی همان ترس از واقعیت. در داستان زندگی «هالیدی» دختری به نام «کیرا» بود که «هالیدی» دیوانه‌وار عاشق او بود اما هیچ‌وقت به او نرسید و بعدها همسر دوست صمیمی او یعنی «اودگن مورو» شد. به نظر می‌ومد این مرحله پرده برداشتن از بزرگ‌ترین راز و بزرگ‌ترین ترس «هالیدی» در زندگی‌اش باشد، رازی که «وید» به همراه «سامانتا» هنگامی که عاشق یکدیگر شدند، توانستند آن را درک کنند.

بعد از ماجراها و اتفاقاتی که در مرحله‌ی دوم رخ داد، «آرتمیس» در سالن رقص «کیرا» را پیدا می‌کند و هنگامی که در مقابل او می‌ایستد این جمله را می‌گوید: «می‌خوای با من برقصی؟» و در جواب «کیرا» می‌گوید: «میدونی چقدر منتظر بودم ازم بخوای؟» که «سامانتا» متوجه شد در واقع «جیمز هالیدی» می‌خواست بزرگ‌ترین حسرت خودش را در این مرحله نشان بدهد، حسرت از دست دادن لحظه‌ای که باید عشقش را نسبت به «کیرا» ابراز کند اما نتوانست بر ترسش غلبه کند و تنها عشق زندگی‌اش را از دست داد. لازم به ذکر است که این بحث در پایان مرحله سوم ادامه دارد.





سومین مرحله

مرحله سوم یکی از مرموزترین مراحل است که فهمیدن آن به مقدار دشوار است و تحلیل و مفهوم زیادی از این مرحله و معمای پشت آن می‌شود کرد. این دفعه مرحله سوم خودبه‌خود نمایان شد و مربوط به یکی از بازی‌های کنسول آتاری ۲۶۰۰ بود که «جیمز هالیدی» بالاترین رکورد در بازی‌های این کنسول را به نام خود به ثبت رسانده بود. اسم آن بازی «ماجراجویی» بود. هدف انتخاب «هالیدی» از انتخاب این بازی این نبود که چه کسی می‌تواند برنده شود، بلکه او می‌خواست به بقیه بفهماند گاهی وقت‌ها برنده شدن معنی باختن می‌دهد. کلید برنده شدن در این بازی این بود که به دنبال نقطه‌ی نامرئی در یک اتاق تاریک در اولین مرحله برگردیم و آن را به اولین نقطه شروع برگردانیم.

اگر بخواهیم این موضوع را به دنیای واقعی ربط دهیم یک سوال برایمان پیش می‌آید: «نقطه‌ی نامرئی زندگی ما چیست؟» هزاران پاسخ برای این سوال هست که هر کس از دید خود نسبت به زندگی، موقعیت، هدف و شرایط خودش با آن پاسخ می‌دهد. بعد از بدست آوردن کلید سوم دروازه‌ی نمایان می‌شود که باید ۳ کلید را در آن قرار داد تا دروازه باز شود. هنگامی که «وید» وارد دروازه شد، با نمایی از کلی ثروت و طلا و جواهرات و در بالای آن‌ها «تخم مرغ طلایی ایستر» قرار گرفته بود، «جیمز هالیدی» خود کاری را سمت او گرفت و از «وید» خواست که قرارداد را امضا کند اما «وید» فهمید که این هم یک جور آزمایش است و آن را امضا نکرد.

«هالیدی» خواست ثروت و اختراعش به فرد درستی تعلق گیرد و با این آزمایش به این موضوع پی برد. بعد، «هالیدی» خواست دنیایی که در آن بزرگ شده بود را به «وید» نشان دهد و به بزرگ‌ترین اشتباهش اعتراف کند. شاید باور کردن این موضوع یکم سخت باشه که همچنین فرد موفق، بزرگ‌ترین اشتباهش باعث دلیل اختراع به این بزرگی باشد و آن هم ترس از «واقعیت» بود!

او اعتراف کرد که از واقعیت می‌ترسید، از دنیای خارج از اتاق خود هراس داشت، نمی‌توانست با دنیای بیرون از اتاقش، با مردم ارتباط برقرار کند و به همین دلیل «اویسس» را خلق کرد تا بتواند در دنیای مجازی با مردم ارتباط برقرار کند اما خودش این را می‌دانست که واقعی نیست. و در آخر جمله‌ای پر معنا به «وید» گفت: «هیچ چیز به اندازه‌ی واقعیت، واقعی نیست» شاید خیلی از آدم‌ها مانند «هالیدی» از واقعیت می‌ترسند و خودشون از مردم و محیط اطراف خود دور می‌کنند و نمی‌دانند چه اشتباهی را مرتکب می‌شوند. ممکن است این حالت ریشه در تجربه‌ای تلخ از دوران کودکی باشد و یا خاطره‌ای بد در گذشته باشد، اما دلیلش هر چه که باشد باعث نمی‌شود که آن اتفاق بعدها نیز رخ دهد، حتی اگر چندین بار این اتفاق رخ دهد باز هم نمی‌توان گفت که در آینده نیز همین‌گونه باشد. پس باید دست به کار شد، باید شجاعت به خرج دهیم و باور داشته باشیم که واقعیت می‌تواند خیلی زیباتر از آنچه که در ذهن خود پرورانده‌ایم باشد. از فرصت‌هایمان، از تک‌تک لحظه‌هایمان نهایت لذت را ببریم چرا که عمر کوتاهست. ناگفته نماند که گفته بودیم قرار است از مرحله‌ی دوم در این بخش یک توضیح کوتاهی دهیم و آن هم بخش پایانی فیلم است که در آن «هالیدی» خواست در مرحله‌ی دوم از دست دادن دوستش یعنی «اوگدن مورو» نشان دهد که تنها دوست واقعی او در دنیای واقعی بود.



«استیون اسپیلبرگ» تمام آنچه که باید به ما می‌آموخت در این فیلم پیاده کرد و موفق هم شد و امیدواریم شاهد کارهای دیگری همانند این فیلم از او در آینده باشیم. زمان این فیلم ۲ ساعت ۱۹ دقیقه می‌باشد و امیدوارم از دیدن این فیلم نهایت لذت را ببرید.

نام:

Ready Player One

۷/۵ از ۱۰

IMDb

کارگردان: Steven Spielberg

ژانر: اکشن، علمی تخیلی

سال انتشار: 2018



«فرزوران جذب عضو»

«گرفیند»

«انیمیشن»

«بازی سازی»

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

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

تخته و گوی



برای دانلود اسکن کنید



بازی جدید کانون بازی‌های رایانه‌ای



کانون بازی‌های رایانه‌ای

دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب

برای اطلاع از آخرین اخبار کانون بازی‌های رایانه‌ای می‌توانید ما را در شبکه‌های اجتماعی با آدرس [wtiau_gc](https://www.wtiau.ac.ir) دنبال کنید.

