



سرانجام مهم‌ترین بازی سونی در نسل هشتم منتشر شد و طرفداران مجموعه «آنچارتد» که پیش از این دوران بی‌نظیری را با «ناتان دریک» (Nathan Drake) گذرانده بودند، برای آخرین بار به ماجراجویی دعوت شدند. آنچارتد نماد قدرت کنسول سونی در نسل هفتم بود و سازندگان خلاق استودیوی «ناتی‌داگ» در هر سه قسمت استانداردهای تازه‌ای را در طراحی گیم‌پلی، گرافیک و کارگردانی برای یک بازی ارائه کردند که همچنان به عنوان الگوی کاملی برای سازندگان و استودیوهای دیگر به یادگار مانده‌اند.

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

## مطلب پیشنهادی



## واقعیت مجازی زنده در فیسبوک آینده بازی‌های ویدیویی در دستان کدام فناوری و شرکت است؟

در ساعت‌های ابتدایی بازی با نوشته‌ای از کتاب مقدس بر روی یک اثر باستانی روبه‌رو می‌شوید که سارقی قبل از مجازاتش به زبان آورده است: «ما نتیجه و پاداش کارهای خودمان را می‌بینیم.» به این ترتیب سازندگان سراغ داستانی درباره عشق، دوستی، فداکاری، خیانت و رستگاری رفته‌اند و جست‌وجوگر گنج‌های باستانی مجموعه آنچارتد

را که حالا دست از کار کشیده و زندگی آرامی را با النا آغاز کرده است، وارد دشوارترین سفر زندگی‌اش کرده‌اند. این ماجراجویی مثل همیشه با صحنه‌های سینمایی نفس‌گیر، گرافیک خیره‌کننده و گیم‌پلی باشکوهی همراه است و بیش از هر چیز، سفری برای شناخت خود و کسانی است که آن‌ها را دوست داریم.

## بازگشت

ناتان بالاخره با النا فیشر ازدواج کرده است و با دست کشیدن از ماجراجویی‌هایش، در کنار همسر روزنامه‌نگار خود زندگی می‌کند. آرامش در زندگی این زوج خوشبخت موج می‌زند و هر نگاه و گفت‌وگویی، مهر تأییدی بر عشق و صمیمیتشان است. اما آرامش و بازنشستگی ناتان که حالا سالخورده‌تر به نظر می‌رسد، با از راه رسیدن برادر بزرگ‌ترش بر هم می‌خورد و او را کاملاً غافلگیر می‌کند. پانزده سال خبری از «سم» (Sam) نبوده و همه اعتقاد داشتند که او مرده است؛ اما بازگشت غافلگیرکننده‌اش همراه با خبرهایی است که بار دیگر دو برادر را در ماجراجویی بزرگی در کنار هم قرار می‌دهد. سم که با تبهکاران سروکار داشت، حالا باید قرض سنگینی را بپردازد که تنها پیدا کردن یک گنج می‌تواند او را نجات دهد. اما سم فکر همه چیز را کرده و با نقشه جدیدی سراغ ناتان آمده است تا با یکدیگر میراث گمشده دزدان دریایی را پیدا کنند. به این ترتیب ناتان مجبور است یک بار دیگر و این بار به خاطر نجات برادرش، آرامش و خانه‌اش را ترک کند و سالی (Sully)، دوست قدیمی‌اش را برای آخرین ماجراجویی فرابخواند.



1: **بازگشت**  
بازگشت به زندگی آرامی را با النا آغاز کرده است، وارد دشوارترین سفر زندگی‌اش کرده‌اند. این ماجراجویی مثل همیشه با صحنه‌های سینمایی نفس‌گیر، گرافیک خیره‌کننده و گیم‌پلی باشکوهی همراه است و بیش از هر چیز، سفری برای شناخت خود و کسانی است که آن‌ها را دوست داریم.

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

بازگشت به زندگی آرامی را با النا آغاز کرده است، وارد دشوارترین سفر زندگی‌اش کرده‌اند. این ماجراجویی مثل همیشه با صحنه‌های سینمایی نفس‌گیر، گرافیک خیره‌کننده و گیم‌پلی باشکوهی همراه است و بیش از هر چیز، سفری برای شناخت خود و کسانی است که آن‌ها را دوست داریم. (Sam) «سم»

در این مقاله، ما به بررسی بازی‌های جدید و جذاب در این زمینه می‌پردازیم. اگر به دنبال تجربه‌ای هیجان‌انگیز و چالش‌برانگیز هستید، این بازی‌ها برای شما مناسب است. با ما همراه شوید تا با بهترین بازی‌های جدید آشنا شوید.

دست‌نوشته‌ها و یادداشت‌هایی هم که در گوشه‌وکنار محیط یافت می‌شوند، برخلاف دیگر بازی‌ها، داستان و شخصیت‌پردازی خوبی دارند و در کنار افراد اصلی داستان، از سرگذشت دزدان دریایی و ماجرای میراث باستانی‌شان آگاه می‌شویم. روایت قصه در آنچارتد۴، یک دستاورد بزرگ و به‌یادماندنی است و هرگز به دلیل جلوه‌های بصری و انیمیشن‌های خیره‌کننده به حاشیه نرفته است. این موضوع شباهت فراوانی به قسمت اول «انتقام‌جویان» (Avengers) با کارگردانی و هدایت «جاش ودن» (Joss Whedon) دارد. در آنچارتد۴ نیز با شخصیت‌ها و موقعیت‌های مختلفی طرف هستید که هر کدامشان به تنهایی می‌توانند ایده‌ی شکل‌گیری یک بازی باشند، اما ناتی‌داگ به زیبایی تمام این تکه‌های مختلف را در بسته کاملی به هم پیوند زده است و طبق معمول در بستر گیم‌پلی قرار داده است. ناتی‌داگ یک بار دیگر ثابت کرد که گیم‌پلی و داستان دو مسیر جدا از هم نیستند و تمام شعارهای سازندگان دیگر را که تلاش می‌کنند قصه‌گویی را در دل گیم‌پلی قرار دهند، عملی کرده است. بنابراین قرار نیست با پشت سر گذاشتن هر بخش از بازی، شاهد یک میان‌برده باشید و پیشرفت داستان را ببینید، بلکه همواره همراه با قصه و شخصیت‌ها هستید و در نهایت باورتان نمی‌شود که مجبورید تیتراژ پایانی را تماشا کنید و بعد از آن، تنها به سفر شگفت‌انگیزی که پشت سر گذاشته‌اید فکر کنید.

## آخرین ما

هسته اصلی گیم‌پلی در آنچارتد۴ دست‌نخورده باقی مانده است و همچنان با اکشن سوم شخص سریعی طرف هستید که سکوبازی، پناه گرفتن و تیراندازی حرف اول را در آن می‌زنند. اما آخرین ما، باعث شده است تا با محیط‌ها و نقشه‌های بزرگ‌تری طرف باشید و آزادی بیشتری برای سکوبازی و درگیری برایتان فراهم شود. مخفی‌کاری و غافلگیری دشمنان هم برخلاف گذشته، یکی از مکانیک‌های اصلی بازی معرفی شده است و خوشبختانه انتخاب اینکه چگونه درگیر شوید، بر عهده خودتان گذاشته می‌شود. حالا می‌توانید هر کدام از دشمنان در نقشه را نشانه‌گذاری کنید تا از حرکت او و موقعیتش در هر لحظه آگاه شوید. به این ترتیب می‌توانید برای حرکت خود برنامه‌ریزی کنید و درست در لحظه مناسب وارد عمل شوید.

در این مقاله، ما به بررسی بازی‌های جدید و جذاب در این زمینه می‌پردازیم. اگر به دنبال تجربه‌ای هیجان‌انگیز و چالش‌برانگیز هستید، این بازی‌ها برای شما مناسب است. با ما همراه شوید تا با بهترین بازی‌های جدید آشنا شوید.

پیشروی در مخفی‌کاری به کمی حوصله و دقت احتیاج دارد و هوش مصنوعی دشمنان هم به شما اجازه نمی‌دهد تا با از بین بردن یک نفر دوباره مخفی شوید و همین روند تکراری را ادامه دهید. بازی همواره شما را به حرکت تشویق می‌کند تا همیشه از تمام مکانیک‌هایی که در اختیار دارید، کمک بگیرید. مجموعه آنچارتد را با یک گیم‌پلی سریع، خطی و سینمایی می‌شناسند. اما طراحان گیم‌پلی قسمت چهارم موفق شده‌اند همین حس سینمایی و اکشن نفس‌گیر را در نقشه‌های بزرگ‌تر و محیط‌هایی با راه‌های پیشروی متفاوت نیز به کار بگیرند. پیش از این تریلرهای گیم‌پلی بازی به‌خوبی این آزادی را نشان می‌دادند، اما همواره این سؤال را مطرح می‌کردند که اگر کسی جز سازندگان ناتی‌داگ هدایت ناتان را بر عهده گرفته بود، آیا باز هم شاهد روند سینمایی و نفس‌گیری بودیم که همه را در کنفرانس سونی به وجد بیاورد؟ حالا این پرسش بزرگ با به بازار آمدن بازی به‌روشنی پاسخ داده شده است. اگر معنی کارگردانی در بازی ویدیویی را نمی‌دانید، باید آنچارتد۴ را بازی کنید.



2: ۰۰۰۰۰۰  
 ۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰  
 ۰۰۰۰ ۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰  
 ۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰  
 .۰۰۰۰۰۰

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

۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰ ۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰  
 .۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰ ۰۰ ۰۰۰۰۰ ۰۰ ۰۰۰۰۰۰ ۰۰۰۰۰۰۰۰

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

شخصیت‌های مختلف قسمت‌های قبل در بخش چندنفره و آنلاین بازی بازگشته‌اند و نقشه‌های مختلف هم با توجه به محیط‌های آشنای قدیمی طراحی شده‌اند. برخلاف قسمت‌های قبل که تمرکز اصلی سازندگان تنها بر روی بخش داستانی آنچارتد بود و جای سناریوهای متنوع در بخش چندنفره به شدت احساس می‌شد، حالا می‌توانید با خیال راحت

بعد از تمام کردن بازی سراغ بخش آنلاین بروید. سازندگان، مکانیک‌ها و امکانات مختلفی را با توجه به آثار باستانی‌ای که در گذشته یافته‌اید، طراحی کرده‌اند که هر کدام توانایی‌های جذابی را در اختیاران می‌گذارند. به علاوه با به دست آوردن امتیاز تجربه و جمع کردن گنج‌های مختلف، می‌توانید شخصیت‌ها را ارتقا دهید. ناگفته نماند که بسته‌های توسعه‌دهنده‌ای که بعد از این بخش چندنفره منتشر می‌شوند کاملاً رایگان هستند و قرار نیست برای نقشه‌های جدید یا امکانات تازه‌ای که در آینده به این بخش اضافه می‌شوند، هزینه اضافی پرداخت کنید.



قسمت 3:   
عاقبت یک شاهکار  
صحت درباره گرافیک و زیبایی آنچارتد 4 کار بهبودی است و طبق معمول استانداردهای تازه‌ای برای انیمیشن‌های شخصیت‌ها و میان‌پرده‌های یک بازی تعریف شده است. کارت‌های گرافیک جدید یا رایانه‌های قدرتمند را فراموش کنید و به طراحان هنری بازی تبریک بگویید. کنسول‌های نسل هشتم دستگاه‌های ضعیفی نیستند، اما چیزی که سازندگان استودیوی ناتی‌داگ از دل سخت‌افزار پلی‌استیشن 4 بیرون کشیده‌اند، کاملاً قدرت کنسول سونی را نشان می‌دهد.

عقاب ناتان مانند بازی اصلی، حضور پررنگی در جابه‌جایی سریع بین قسمت‌های مختلف نقشه دارد و انتخاب‌های مختلفی را برای غافلگیر کردن دیگران یا یافتن موقعیت جدیدی در دل دشمنان در اختیاران قرار می‌دهد. نکته مهم این است که سازندگان موفق شده‌اند ضرباهنگ و روند سینمایی بخش داستانی را در بخش آنلاین نیز حفظ کنند و هر سناریویی را که انتخاب کنید، دست کمی از یکی از قسمت‌های اصلی بازی نخواهد داشت. خوشبختانه بخش چندنفره بنا بر رسم همیشگی بازی‌ها، با نرخ ثابت 60 فریم اجرا می‌شود تا هیچ چیز مانع از لذت بردن شما نشود. به این ترتیب برخلاف بیشتر بازی‌ها، احساس نمی‌کنید که بخش آنلاین کاملاً از دنیای بازی جدا است و تنها برای بازاریابی یا دست خالی نبودن سازندگان به بازی اضافه شده است.

## عاقبت یک شاهکار

صحت درباره گرافیک و زیبایی آنچارتد 4 کار بهبودی است و طبق معمول استانداردهای تازه‌ای برای انیمیشن‌های شخصیت‌ها و میان‌پرده‌های یک بازی تعریف شده است. کارت‌های گرافیک جدید یا رایانه‌های قدرتمند را فراموش کنید و به طراحان هنری بازی تبریک بگویید. کنسول‌های نسل هشتم دستگاه‌های ضعیفی نیستند، اما چیزی که سازندگان استودیوی ناتی‌داگ از دل سخت‌افزار پلی‌استیشن 4 بیرون کشیده‌اند، کاملاً قدرت کنسول سونی را نشان می‌دهد. زیبایی در بازی حرف اول را می‌زند و همه چیز به بافت‌های باکیفیت یا جزئیات خیره‌کننده محدود نشده‌اند. هر لحظه از بازی یک قاب هنری بی‌نظیر است و سازندگان با نماهای وسیع و بزرگ توانایی‌هایشان را به رخ می‌کشند. حتی زمانی که مشغول حل کردن معماهای فیزیکی و محیطی بازی هستید نیز چیزی از این قاب‌ها و نماهای باشکوه کم نمی‌شود. آنچارتد 4 زیباترین بازی نسل هشتم است و بعید است تا مدت‌ها رقیبی برای انیمیشن‌های باکیفیت و گرافیک خیره‌کننده‌اش پیدا شود. در نهایت، همه این‌ها را صداگذاری استثنایی بازی کامل می‌کند که به خوبی و هنرمندانه به شخصیت‌های مختلف، به یک اندازه جان بخشیده است.

آنچارتد 4، بازی کامل و کلاس درسی عالی برای تمام سازندگان در استودیوهای بزرگ یا مستقل است. لازم نیست پول و امکانات سونی و ناتی‌داگ را در اختیار داشته باشید تا بازی سرگرم‌کننده‌ای بسازید، بلکه می‌توانید با درس گرفتن از قسمت‌های مختلف کار ناتی‌داگ، راهنمای کاملی را برای طراحی مرحله، قصه‌گویی، شخصیت‌پردازی و پیوند اجزای مختلف به یکدیگر فراهم کنید. گرچه ناتی‌داگ خداحافظی باشکوهی را برای ناتان دریک تدارک دیده و پایان قابل قبولی را برای داستان و شخصیت‌ها در نظر گرفته است، بعید است سونی این مجموعه محبوب را رها کند!

حتی اگر ناتی‌داگ بعد از این با تمام نیرو ساخت قسمت دوم آخرین ما را آغاز کند.



**شاید به این مقالات هم علاقمند باشید:**



معرفی بازی‌های کوچک و جذاب



شکاف کوانتومی؛ در جست‌وجوی زمان از دست‌رفته



معرفی جدیدترین بازی‌های پی‌سی و کنسول



معرفی بازی‌های کوچک و رایگان موبایل



معرفی جدیدترین بازی‌های پی‌سی و کنسول



ساعت صفر؛ بررسی بازی Resident Evil HD Remastered



معرفی جدیدترین بازی‌های دستکاپ و کنسول



12 باری مهمی که باید در سال 1395 منتظرشان باشیم (بخش اول)

تاریخ انتشار:  
16 تیر 1395

---

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/entertainment/3690>