

# پیش نمایش بازی Tom Clancy's The Division؛ آخرالزمانی چند نفره - دیجیاتو

سامان میرزا | چهارشنبه، ۱۲ اسفند ۱۳۹۴

آخرالزمان واژه ای عربی به معنی «پایان دنیا» است که در جنبه های گوناگون از آن، تعاریف مختلفی می بینیم. در اسلام آخرالزمان همراه با ظهور منجی از نسل پیامبر است، در یهودیت تصور آخر الزمان به معنی پایان دوره جهان و پیوستن آن به قیامت کبری بوده، در مسیحیت از آن به بازگشت عیسی مسیح و قبل از آن، وقوع پدیده های طبیعی مانند زلزله و بلاهای سخت تعبیر می شود اما در بازی های ویدیویی قضیه کمی متفاوت است.

«پایان دنیا» در بازی های ویدیویی و سینما، گاه به گونه ای متفاوت از دین و علوم دیگر به تصویر کشیده می شود. Tom Clancy's The Division عنوانی است چند نفره با المان های «نقش آفرینی» و «بقا» که می خواهد پایان دنیا را به شیوه ی یوبیسافت به نمایش در بیاورد.

## تئوری جمعه سیاه بر پایه زمستان سیاه



در 22 و 23 ژوئن سال 2001، دولت ایالات متحده ی آمریکا تصمیم می گیرد با هدف به تصویر کشیدن خطرات جدی حملات بیوتروریستی به خاک اش و تست کارایی سیستم پاسخگویی به بلایای طبیعی در حمله با سلاح های بیولوژیکی، عملیات از پیش طراحی شده ی خود را اجرایی کند.

این عملیات که با نام کد Operation Dark Winter شناخته می شد برای انجام یک سری حملات بیولوژیکی آبله به صورت مخفی و گسترده در خاک ایالات متحده ی آمریکا طراحی شده بود. Tara O'Toole و Thomas Inglesby از مرکز استراتژیک دفاع زیست محیطی جان هایپکینز (CCBS) و مرکز مطالعات استراتژیک و بین المللی (CSIS) و Randy Larsen و Mark DeMier از خدمات تجزیه و تحلیل، از طراحان، نویسندگان و کنترل کنندگان اصلی پروژه ی زمستان سیاه بودند.

تمرکز اصلی عملیات زمستان سیاه، بر بی کفایتی های موجود در پاسخ به وضعیت اضطراری ملت در طول استفاده از سلاح زیستی علیه مردم آمریکا بود. عملیات تمرینی همراه با انتقادات شدید منتقدان همراه بود چرا که لحظه ای تعلل و شکاف در طراحی و انجام عملیات بزرگترین فاجعه ی زیست محیطی را به دست می داد.

حال بیاید از زاویه ای دیگر به قضیه نگاه کنیم، اگر کنترل از دسترس خارج می شد و فاجعه ای هولناک به وقوع می پیوست چه می شد؟

«زمستان سیاه نشان داد که چگونه بشریت تا این حد آسیب پذیر شد. نحوه زندگی ما، امنیت و ایمنی ما بستگی به اقتصاد حساس و ناپایدار دارد. ما یک سیستم بسیار پیچیده خلق کردیم که در کنترل آن ناتوانیم. نفت، انرژی، کشتیرانی و حمل و نقل؛ ما در یک جهان پیچیده زندگی می کنیم، رفته رفته به پیچیدگی این دنیا اضافه و ایمنی ما شکننده تر می شود. این سیستم بر پایه یک ذخیره ی جهانی شکل گرفت، زنجیره ای که چیزهایی که نیاز می شد را تصاحب می کرد. ما یک خانه ی پوشالی خلق کردیم؛ یک نفر را حذف کن، همه چیز ذره ذره سقوط می کند. چه چیزی به این سیستم دامن می زند؟ جواب واضح است: پول!»

تفکر و تحقیقات سه ماهه ی تیم Massive یوبیسافت در مالموی سوئد، حول این اتفاق و کمک و داستان سرایی تام کلنسی فقید بود که خط داستانی The Division را به نوعی قابل اجرا شکل داد و حالا آن ها در نبود کلنسی باید روند داستانی را به شکلی گیرا به پیش ببرند.

در سال 2007، یک ابلاغیه توسط ریاست جمهوری آمریکا، جورج دبلیو بوش امضا می شود که به صورت مستقیم در قانون ایالتی ثبت می گردد. این فرمان اجرایی با نام "بخش نامه 51" شناخته می شد که برای پاسخ به یک سری بحران ملی (مثل بحران از پیش تعیین شده ی زمستان سیاه) ایجاد شده بود.

همراه با انتشار این فرمان ایالتی، گروهی زبده تحت عنوان The Division برا مقابله با این اتفاق شکل می گیرد. هدف این گروه، جلوگیری از گسترش بحران و کنترل آن است. پس از آن شایعاتی به صورت گسترده در رابطه با دستور 51 پخش می شود.



سه هفته قبل از وقایع The Division در 23 نوامبر، روزی که به عنوان جمعه ی سیاه شناخته می شود نوعی ویروس توسط ماموران Sleeper Cell که در اسکناس های پول وجود دارد و از طریق پوست، غذا و اسباب بازی منتقل می شود شیوع پیدا می کند و در مدت زمان کمی میلیون ها انسان بی گناه را آلوده و اقتصاد آمریکا را فلج می کند.

ذهنیتی که از جمعه ی سیاه در ذهن ما و احتمالاً اکثر مردم جهان وجود دارد، فردای روز شکرگزاری است که عملاً آخرین جمعه ماه نوامبر بوده و آغاز آیین خرید برای کریسمس محسوب می شود. اما این جمعه ی سیاه متفاوت تر از دیگر جمعه های سیاه است، ظرف تنها 5 روز این ویروس باعث می شود که ایالات متحده ی آمریکا سقوط کرده و به قسمت های جدا از هم بدل شود.

- روز اول: بیمارستان ها مملوء از جمعیت است، وحشت همه جا را فرا گرفته.
- روز دوم: مناطق قرطینه ایجاد می شود، منابع جیره بندی شده و حمل و نقل متوقف می شود.

- روز سوم: تجارت و روابط بین المللی متوقف می شود، ارتباطات از بین می رود، چاه های نفت از کار می ایستند و بازار سهام سقوط می کند.
- روز چهارم: قدرت با شکست مواجه می شود، قفسه ها خالی و شیپورهای نا امیدی و گرسنگی به صدا در می آید، مردم هرکاری برای بقا می کنند.
- روز پنجم: شروع بقا، هر شخص برای دیگری تهدید به حساب می آید.

در طول حوادث The Division که در شهر نیویورک به وقوع می پیوندد، یک واحد سری و بسیار تعلیم دیده که ماموران تاکتیکی و متکی به خود هستند و تحت عنوان «The Division» شناخته می شوند قرار است ناحیه ی خود را از سقوط توسط این ویروس حفظ کنند.

همه چیز از E3 2013 آغاز می شود. تریلری با مضامین بالا پخش شده و بعد از آن نوبت به نمایش گیم پلی بازی می رسد. لازم است بگوییم قبل از ورود به بازی قادر خواهید بود کاراکتر خود را به شکل محدود شخصی سازی کنید (از قبیل انتخاب جنسیت، نوع مو، رنگ مو و...).

در همان ابتدای نمایش با نام SnowDrop مواجه می شویم، موتور بازی سازی که برای نسل هشتم کنسول های بازی بهینه سازی شده است. دوربین، نمایی از شهر سقوط کرده ی نیویورک را با گرافیکی تحسین برانگیز به نمایش درآورده و پس از چند ثانیه، پشت شانه ی یکی از ماموران دیویژن ثابت می شود.

HUD بازی از نکات جالب و منحصر به فرد بازی به شمار می رود، به گونه ای که به شکلی تعاملی و عمیق در بازی گنجانده شده. البته چیزی که در نسخه ی بتا بازی دیدیم یک HUD نسبتاً ساده بود. در حالی که بازیکن به افق خیابان Water نگاه می کند در همان لحظه صدای تیراندازی از سطح شهر به گوش می رسد.

اینجاست که یکی دیگر از بازیکنان وارد ماجرا شده و در مورد تیراندازی صحبت می کند. یکی از ویژگی های که به همراه دارید ساعت هوشمندتان هست. این ساعت به عنوان منوی بازی عمل کرده و می توانید به موجودی اموالتان سرک بکشید، از قابلیت های اجتماعی استفاده کنید، به بخش شخصی سازی بروید و یا نقشه ی بازی را انتخاب کنید.

با انتخاب نقشه بازی، نقشه ای از سطح نیویورک روی زمین به صورت داینامیک، سه بعدی و کاملاً پویا نمایان می شود. هر گروه در نقطه ای از شهر به نحوی درگیر هستند. با کمی جست و جو روی نقشه، مکان احتمالی درگیری را پیدا می کنیم.

انتخاب با شماست که کدام مورد را انتخاب کنید در واقع شما و هم تیمی های تان باید موردی را که حیاتی تر است انتخاب و برای رسیدن و خنثی کردن اش تلاش کنید. با پیشروی در بازی، نیویورک کاملاً سقوط کرده را مشاهده می کنید، مردمان گرسنه، سگ های ولگرد، زباله هایی که به آن ها رسیدگی نشده و برف به واقعیت هرچه تمام تر در حال پوشاندن آن ها است.

گرافیک بصری بازی، حرف اول را می زند، تمامی جزئیات با وسواسی خاص در جای خود قرار گرفته اند اما سوالی که پیش می آید این است که یوبیسافت همان بلایی را که از نظر کیفیتی بر سر Watch Dogs آورد سر این عنوان هم می آورد یا خیر؟ بگذارید پاسخ این سوال را در بخشی جداگانه داده و صرفاً به معرفی بازی در ادامه بپردازیم.

در این بین قابلیت اسکن مردم عادی را خواهید داشت. می توانید با اسکن یک جنازه، نحوه مرگ او را متوجه شوید. بالاخره به محل درگیری می رسیم و با جناح مخرب وارد نبرد می شویم. در بازی جناح های مبارز زیادی قرار دارند. جناح اول مربوط به خود بازیکنان می شود، شما می توانید با هم یک تیم شده و در جهت اهداف مبارزه کنید، با گروهی دیگر از ماموران به مبارزه بپردازید و یا با هدفی غیرمشترک بازی را به پیش ببرید.

جناح دیگر که یکی از خطرناک ترین دشمنان به شمار می آید Cleaner ها هستند. این گروه همانند شما هدف شان ریشه کن کردن ویروس اما به شکلی وحشیانه است. آنان معتقدند هر نفر که در بخش های قرنطینه قرار دارد آلوده به ویروس بوده و باید کشته شود. این گروه با آتش زدن اجساد قصد در از بین بردن ویروس دارند و معمولاً در مناطق Dark Zone یافت می شوند. Ricker ها نیز زندانیانی هستند که از زندان های ایالات متحده فرار کرده و خود را پادشاه بی چون و چرای نیویورک می دانند.

تقابل اصلی این گروه با جناح JTF یا همان Joint Task Force متشکل از پلیس ها، دکتر ها و پرستار ها، آتش نشانی ها (گروهی همسو با ما) و همچنین ماموران Division است. با برخورد اولیه متوجه می شویم که مبارزات بازی بر پایه ی سنگرگیری های متوالی پیاده سازی شده. از طریق منوی مهارت می توانید مهارت هایی را با امتیازاتی که به دست می آورید آزاد کنید تا در پیشروی بازی به شما کمک کنند. با اسکن محیط، محل ورود تیم دشمن را ارزیابی کرده و درگیری بالا می گیرد.

شما از انواع و اقسام تجهیزات، از نارنجک های مختلف گرفته تا سلاح های متنوع می توانید برای پیش برد اهدافتان استفاده کنید. با ایجاد درگیری تعامل محیط با گیمر بیش از پیش نمود پیدا می کند و تخریب پذیری کم نظیر به این امر کمک شایانی کرده و به زیبایی های بصری و خلق تصاویر زیبا می انجامد.



پیش از این قرار بود که غیر از گروه سه نفره خود، برای تکمیل کار تیمی تان یک نفر را نیز به صورت پشتیبان در گروه داشته باشید. این پشتیبان با نصب اپلیکیشن Companion App روی دیوایس اندرویدی یا iOS خود می توانست به صورت هوایی و همراه با یک پهپاد به پشتیبانی شما بپردازد، که بعدها با انتشار خبرهایی مبنی بر برهم زدن بالانس بازی توسط این قابلیت، تصمیم به حذف آن گرفته شد. گذر از این معبر، زیاد سخت نبوده و با از پای درآوردن دشمنان حریف از این قسمت عبور می کنیم.

وارد یک ایستگاه پلیس می شویم. قبل از ورود، تابلوی ایستگاه پلیس را مشاهده می کنید که روی آن عبارت «به مبارزه بپیوندید» مشاهده می شود. همین عبارت کافی است تا پی ببرید برای نجات منطقه از این هرج و مرج همه باید دست به دست هم دهند. هر فرد خود را مسئول بداند و برای پاکسازی تلاش کند. با ورود به ایستگاه، به خوبی می توان تاثیر نور و انعکاس آن روی محیط را به چشم دید. بازتاب نور از مهتابی های نصب شده روی سقف و در ادامه نورهایی که از یک مهتابی آویزان شده به این طرف و آن طرف می جهند. می توانید اسیران بی گناه را آزاد و تصاویر و نقشه های نصب شده روی دیوارها را آنالیز کرده و بدین ترتیب نقشه ی خود را آپدیت کنید.

در طی بازی، ممکن است به یک سری جعبه برخورد کنید که با آنلاک کردن آن ها قادر هستید مهمات و اسلحه های جدید و بهتری را برای خود دست و پا کنید. با بیرون آمدن از ایستگاه پلیس و شلیک منور توسط یکی از یاران، به نظر می رسد که ماموریت ما در این جا تمام شده باشد اما در پایان این بخش، توسط گروهی دیگر از بازیکنان غافلگیر شده و با آن ها وارد درگیری می شویم.

از این دست اتفاقات به صورت پویا در سرتاسر بازی یافت می شود گاهی منجر به درگیری شده و گاهی برای پیش برد یک ماموریت باید با هم متحد شوید. دوربین به بالای نقشه ی شهر نیویورک آمده و به شکلی پویا درگیری هایی را در مناطقی تحت عنوان Dark Zone نمایش می دهد. با این نمایش همه چیز خوب به نظر می رسد. گرافیک کم نظیر، فیزیک بی نقص که یک بازی شوتر سوم شخص آنلاین و چند نفره را همراه با المان های بقا، ماجراجویی، اکشن و نقش آفرینی بدست می دهد! در واقع مخلوطی از سبک ها که به غنی شدن گیم پلی بازی کمک می کند.

## به مبارزه بپیوندید



تراژدی تلخ با آغوش گرم به استقبال نیویورک می آید. سخت است دیدن کسی که ذره ذره خودش را نابود می کند، اما ما به کسی نیاز داریم که شرایط را تغییر داده و همه چیز را به عقب برگرداند، به زمانی که نیویورک رنگ قشنگی به خود گرفته بود.

هدف شما چیزی است که در میان این همه درد قرار گرفته. شما باید به مبارزه بپیوندید تا نیویورک را حفظ و آن را به شرایط عادی گذشته برگردانید. فراموش نکنید که شما امید این شهر هستید. گاه لازم است از منافع خود دست بکشید و در مسیر هدفی مشخص گام بردارید. بار دیگر دوربین فراز شهر نیویورک را طی می کند، از سطح شهر صدای تیراندازی های نامنظمی به گوش می رسد. در یکی از روزهای کریسمس قرار داریم و این بار دوربین بر پشت شانه بازیکن در یکی از ایستگاه های مترو ثابت می شود.

برای مشخص کردن هدف خود بار دیگر از نقشه داینامیک بازی کمک می گیریم. پیش از این گفته شده بود با اسکن تکه نقشه هایی که در سطح شهر موجود هستند می توانید نقشه خود را

بروزرسانی کرده و عملیات های بیشتری را در دسترس داشته باشید.

با این نقشه می توانید جزئیات شهری مانند ساختمان یک هتل و یا یک دفتر تکنولوژی را پیدا کنید. اما هدف ما عملیاتی واقع در جنوب Midtown منتهن است. خوشبختانه این هدف به ما نزدیک بوده و می توانیم با Megan که یکی از هم تیمی های ماست از طریق همین ایستگاه به آن برسیم.

با رفتن به تونل متروی خیابان سی و چهارم، با مکانی جدید از بازی رو به رو می شویم. مانند سطح خارجی، در زیر زمین نیز نشانه های یک هرج و مرج کامل را می بینیم. سگ های آموزش دیده پلیس اکنون به حیواناتی بی خانمان تبدیل شده اند. مردم برای نجات جان خود از خیر وسایل و اشیاء گران بهای شان گذشته اند.

با کمی پیشروی در تونل مترو با قابلیت جدیدی به نام ECHO Function رو به رو می شویم. با اسکن اجزای محیط از دوربین های امنیتی گرفته تا تلفن های همراه، ساختار ECHO کامل شده و می توانید حوادثی را که مدتی قبل در آن مکان به وقوع پیوسته به شکلی رئال و سه بعدی به صورت پرتوهایی نارنجی رنگ و ثابت مشاهده کنید.



این مشاهده علاوه بر نشان دادن سطح هرج و مرج و اتفاقات گذشته، شما را در پیشروی بازی یاری می کند. به شما کمک می کند به شکل یک کارآگاه، سرنخ های مورد نیاز را بدست آورید، نقشه خود را با مناطق جدید بروزرسانی کنید و با دریافت امتیازاتی به ارتقای توانایی های خود بپردازید. سطح طراحی مکان های بازی به جرات یکی از نقاط قوت بازی به شمار می رود.

نقطه قوتی که کاملاً آن حس آخرالزمانی و بقا را با مخاطب به اشتراک می گذارد. سه وظیفه ی مهمی که بازیکن به عنوان یک مامور دیویژن برعهده دارد، یکی مبارزه و عقب نگه داشتن جناح های منفی و خطرناک بازی مانند Cleaner ها است، دیگری پی بردن به اصل ماجراهای ویروس و آخرین مورد ارتقای زیرساخت های مورد نیاز در قالب Base of Operation است.

در ادامه یار سوم، Bronson به ما می پیوندد و با خروج از تونل با گروهی از دشمنان که به نظر می رسد ارادل و اوباش خیابانی باشند درگیر می شویم. دشمنان که کنترل آن ها به دست هوش مصنوعی است به شیوه های گوناگون و حساب شده به سوی شما هجوم می آورند. نفراتی با سلاح های سنگین در عقب تیم خود به کار پشتیبانی پرداخته، نفراتی با سلاح های سبک و با کاورگیری های متعدد خود را به نزدیک ترین نقطه از شما رسانده و شروع به تیراندازی می کنند و برخی دیگر با سلاح های سرد قصد نزدیک شدن به شما و یک سره کردن کارتان را دارند.

در این بین شما نیز از انواع و اقسام تجهیزات برای از پای درآوردن دشمن برخوردارید. می توانید از مین های دنبال کننده استفاده کنید و یا با استفاده از پهپادهایی که از خود نور تولید کرده و حواس دشمن را پرت می کنند، کار نفر رو به روی خود را تمام کنید.

همانطور که قبلاً هم ذکر شد مبارزات بازی روی پناه گیری های سریع و دقیق بنا نهاده شده است. به راحتی می توانید با فشردن یک دکمه، پشت سنگر پناه بگیرید، از سنگری به سنگر دیگر رفته و یا برای سینمایی تر کردن ماجرا ملق بزنید.

علاوه بر این، مکالمات رد و بدل شده به خوبی نشان از یک کار تیمی دارد. در طی بازی ممکن است یکی از هم تیمی های شما به دردمس بیافتد و نیاز به کمک داشته باشد، در این حین یکی از یاران می تواند برای کمک شتافته و فرد مورد نظر را Revive کند و دیگری نیز برای پشتیبانی از آن ها، به تیراندازی بپردازد.

همچنین مسئلهی دیگری که مطرح است بحث Loot در بازی بوده. لوت در این بازی با انجام ماموریت ها و کشتن دشمنان (چه بازیکنان و چه هوش مصنوعی ها) به دست آمده و برای هر بازیکن متفاوت است. شما می توانید با کشتن یک دشمن و یا بازیکن، لوت او را به دست آورید. لوت شامل تجهیزات نظامی، پول، گلوله های بیشتر و... می شود.

با پایان یافتن درگیری و کشتن تمامی دشمنان، موفق می شویم یک پایگاه را آزاد کنیم. در این نمایش، ما شاهد به پایان رساندن یکی از ماموریت ها تحت عنوان Base of Operation بودیم. در این باره Ryan Barnard کارگردان بازی می گوید: «پس از آزاد سازی، این پایگاه ها در سطح اولیه قرار دارند که با انجام فعالیت های بیشتر می توانید پایگاه های خود را بهبود ببخشید. اگر در عملیات آزاد سازی تمام گروه حضور داشته باشند همه می توانند از مزایای پایگاه بدست آمده استفاده کنند. اما اگر یک بازیکن خود به تنهایی دست به آزادسازی منطقه ای بزند تنها خود اوست که از مزایای پایگاه استفاده می کند. در واقع هرکاری را که گروهی انجام دهیم همه از آن نفی می بریم.»



اما Base of Operation چیست؟ می دانیم که نقشه دیویژن به دو بخش کلی تقسیم بندی می شود. یکی بخش Dark Zone که بعداً در رابطه با آن صحبت می کنیم و بخش دیگر، مناطقی جداگانه هستند که هر یک شامل پایگاه هایی است مانند بخش شمالی و یا غربی Midtown و یا منطقه ی Yolotown.

هر پایگاه در این مناطق در ساختمانی خاص واقع شده است، به عنوان مثال در منطقه ی غربی Midtown منتهن این پایگاه در Madison Square Garden قرار دارد. همچنین هر منطقه دارای دشمنانی با لول های گوناگون است. به عنوان مثال منطقه ی Chelsea دارای دشمنانی با سطح 2 تا 4 را در خود جای داده است.

در پایگاه های آزاد شده، قابلیت استفاده از سلاح و مهارت های خود را نخواهید داشت. با آزاد کردن هر پایگاه سه جناح «Security»، «Medical» و «Tech» در دسترس قرار می گیرد. با اولین مواجهه، این جناح ها خاموش هستند و همچنین برای رسیدن به هر جناح می توانید از خط های نارنجی، سبز و آبی که روی زمین به عنوان راهنما قرار داده شده اند کمک بگیرید.

برای عملیاتی کردن هر جناح باید ماموریت هایی را با تیم خود انجام دهید که شامل نجات نیروهای حیاتی از دست دشمن می شود. به عنوان مثال برای فعال کردن جناح Medical باید دکتر جیسکا کیندل را از دست دشمنان نجات داده و او را آزاد کنید. پس از به پایان رساندن این عملیات، جناح Medical فعال شده و با انجام آپگریدهایی قادر خواهید بود سطح آن را افزایش دهید.

اما برای انجام آپگریدها به چه چیزهایی نیاز داریم؟ برای انجام آپگریدهای هر جناح نیازمند ابزاری هستیم که در توضیحات هر آپگرید آمده. این ابزار و ذخایر با انجام ماموریت های هر جناح که روی Mini-Map مشخص هستند به دست می آیند.

با انجام هر آپگرید و افزایش سطح سه جناح ذکر شده، شکل کلی پایگاه تغییر کرده و به تعداد پرسنل پایگاه اضافه می شود. هر جناح وظیفه ی مشخصی را برعهده دارد؛ بخش پزشکی آزمایشگاه ویروس شناسی، کلینیک و مراقبت از کودکان را در دل خود جای داده، بخش امنیتی، امنیت را برقرار کرده و مهمات مورد نیاز را در اختیار می گذارد و بخش فناوری، نیروی مورد نیاز برای پایگاه را تولید می کند.

اما با ایجاد یک پایگاه، شما می توانید مهارت ها و استعدادهای خود را در هر سه جناح فناوری، امنیتی و پزشکی بهبود ببخشید. علاوه بر این، با آپگرید کردن هر جناح تعدادی پرک (یکی یا بیشتر) به عنوان جایزه برای شما آزاد شده که با انتخاب هر Perk قادر خواهید بود قابلیت های خود را ارتقا ببخشید.

به جز موارد گفته شده علاوه بر امتیازاتی که جمع آوری می کنید، نوعی واحد پولی نیز وجود دارد. در پایگاهها شما قابلیت خرید و فروش وسایل خود را دارید. می توانید برای سلاح های خود دوربین خریداری کنید و در ایستگاه شخصی سازی به ارتقای وسایل خود که ابزار پوشیدنی و سلاح گرم را شامل می شود پردازید و مجهزتر از همیشه به مبارزه بازگردید. هر کاراکتر توانایی حمل دو سلاح و استفاده از دو توانایی را در هنگام مبارزه داراست.

علاوه بر این، لیست اموال شما [Inventory] شامل مواردی از قبیل اسلحه ی کمربندی، کوله پشتی، دستکش، زانو بند، ماسک ضد گاز برای جلوگیری از ابتلا به ویروس و... می شود. مانند دیگر بازی های چند نفره مثل Destiny هر سلاح و آیتم موجود در بازی با توجه به میزان در دسترس بودنشان درجه بندی می شوند. این درجه بندی شامل:

- Common: در دسترس که با رنگ سفید مشخص می شود.
- Uncommon: غیرمتداول که با رنگ سبز مشخص می شود.
- Rare: کمیاب که با رنگ آبی مشخص می شود.
- Epic: حماسه ای و نایاب که با رنگ بنفش مشخص می شود.
- Legendary: افسانه ای و نایاب که با رنگ نارنجی مشخص می شود.



به طبع قدرت و میزان شخصی سازی سلاح هایی که در دسته بندی Legendary قرار دارند با دسته ای مثل Rare متفاوت خواهند بود. تمامی موارد گفته شده در بالا مربوط به بخش PvE بازی بود که می توانید آن را به صورت تک-نفره و یا چند-نفره و گروهی به پیش ببرید.

فراموش نکنید برای انجام بازی باید به صورت دائم به سرورهای بازی متصل باشید. اما بخش دیگر که در E3 گذشته به عنوان بخش PVP معرفی شد، بخش Dark Zone است. استفاده از این بخش در کنسول های نسل هشتم نیازمند اشتراک پلی استیشن پلاس و یا اکس باکس لایو گلد است. دارک زون، نام مناطق قرطینه‌ای است که ویروس در آن ها پخش شده و برای ورود به آن حتماً باید از ماسک‌های ضد ویروس موجود در بازی استفاده شود.

با ورود به این مناطق، شما وارد بخش آنلاین بازی شده و علاوه بر بازیکنان با دشمنانی که AI کنترل آن ها را به دست دارد مواجه می‌شوید. در دارک زون چندین ماموریت مهم بر عهده شما گذاشته می شود. در این منطقه نیاب ترین تجهیزات بازی یافت می شود که برای استفاده، باید آن ها را از این محدوده توسط مناطقی تحت عنوان Extraction Zone و با کمک هلیکوپتر خارج کنید. در این حین، بازیکنان دیگری نیز وجود دارند که در ابتدا دشمنی بین شما و آنان نیست. البته می توانید با کشتن آن‌ها امتیازاتی که در نظر گرفته شده را نصیب خود کنید.

با این کار به درجه ی Rouge اضافه شده و برای از بین بردن شما و یا هر بازیکن دیگری جایزه‌ای در نظر گرفته می شود. همچنین در بخش دارک زون قابلیت این را دارید که به هم گروهی های خود خیانت کرده و آن ها را بکشید. براساس اطلاعاتی که منتشر شده برای پیشبرد برخی ماموریت های داستانی نیاز پیدا می کنید که از بخش‌های دارک زون عبور کنید. موردی که خود را به خوبی در بخش دارک زون نشان می دهد، نقش آب و هوا و عوامل محیطی است. همانطور که می دانیم بازی در فصل زمستان اتفاق می افتد. دیویژن دارای آب و هوای دینامیک بوده و شاهد افکت های مه، برف و آفتاب هستیم.

همچنین این تغییرات به صورت غیرمستقیم روی نحوه به پایان رساندن ماموریت ها اثر می گذارد. می توانید با تولید مه و یا بورانی غلیظ، دید بازیکن را کم کرده و در هدف گیری و تیراندازی او اختلال ایجاد کند. به عنوان مثال انجام ماموریتی در شرایط آب و هوای برفی و طوفانی بسیار دشوارتر از انجام ماموریتی مشابه در هوای آفتابی است. همین مورد ارزش تکرار ماموریت های بازی را دو چندان می کند. علاوه بر موارد گفته شده بازی دارای مناطق خاصی به جز دارک زون هم هست که در این مناطق به خصوص پلیرها، قابلیت ملاقات با هم را دارا هستند.

## کیفیت در طول زمان از نگاه یوبیسافت



از گذشته تاکنون یوبیسافت با انتشار نمایش‌هایی به اصطلاح فک برانداز برای عناوین خود، طرفدارانی را به سوی بازی هایش سوق داده و سپس با منتشر کردن بازی با کیفیتی پایین تر از

حد انتظار، اعتراض ها را به سمت خود روانه کرده.

یکی از این بازی ها، Watch Dogs بود که در نمایش اولیه اش به صورت از پیش رندشده برای همگان نمایش داده شد و پس از انتشار با کیفیتی پایین تر از آنچه که باید می دیدیم، رو به رو شدیم. قضیه در رابطه با The Division هم، به گونه ای یکسان است. نمایش بازی در E3 سال 2013 به جرات یکی از فک براندازترین نمایش های آن سال بود.

نمایش آن سال، روی یک سیستم کامپیوتر بسیار قوی [High-End] رندر می شد و این چنین کیفیتی را به دست می داد. اما با انتشار نمایش های بیشتر در سال های آتی روی کنسول های خانگی، با افت کیفیت بصری بازی رو به رو بودیم.

دیگر از آن نمایش های فک برانداز و نزدیک به واقعیت خبری نبود اما باز هم با یک بازی استاندارد در زمینه ی گرافیکی تکنیکی و هنری رو به رو بودیم. با گذشت زمان و منتشر شدن بتای بازی، تیم تحلیلی Digital Foundry (به اختصار DF) آنالیز خود را از بازی منتشر کرد. طبق گفته DF، نمایش بتای بازی هرگز به کیفیت نمایشی که در E3 سال 2013 دیدیم نزدیک نیست اما همچنان با یکی از بهترین جلوه های بصری و چشم نوازترین گرافیک ها در نسل حاضر رو به رو هستیم.



نورپردازی بازی، به جد یکی از بهترین های موجود است و افکت مه و بازتاب نور از بین آن بیننده را مجذوب می کند. بتای The Division روی دو کنسول اکس باکس وان و پلی استیشن 4 به صورت 1080p اجرا شده است. نرخ فریم این عنوان روی کنسول شرکت سونی به صورت 30 فریم ثابت بوده و روی کنسول مایکروسافت در برخی صحنه ها تا رقم 28 نیز پایین می آید.

پارگی تصویر در مشاهدات دیجیتال فاندری بسیار کم بوده، علاوه بر این، بازی از V-Sync Adaptive استفاده می کند، بدین معنا که اگر در صحنه ای نرخ فریم بازی کاهش پیدا کرد Vsync به صورت خودکار غیر فعال شده تا فریم ریت بازی ثابت بماند.

همچنین دیویژن روی کنسول های خانگی از تنظیمات محدود گرافیکی نیز برخوردار است که بازیکن با تغییر در آن ها می تواند به سطح مطلوب خود دست یابد. برای تجربه ای لذت بخش از بازی، تصویری که از گرافیک پررنگ و لعاب دیویژن بر طبق نمایش های اولیه داشته اید را فراموش کنید و سپس به سراغ بازی بروید. بعید است با دیدن سطح بالای گرافیک تکنیکی در این بازی به آن اعتراضی کنید.

## در عنوان The Division شاهد قابلیت Microtransactions

## نخواهیم بود



طی انتشار اطلاعاتی از سوی مدیر عمومی یوبیسافت، Natazhi Stapper، عنوان The Division از قابلیت Microtransactions پشتیبانی نمی کند. احتمالاً گیمرهایی که تجربه نسخه بتای این عنوان را داشته اند باید متوجه وجود قابلیتی به نام Phoenix Credits شده باشند. این امتیاز نه از طریق پول واقعی، بلکه انحصاراً از طریق گیم پلی به دست می آید و بازیکنان می توانند از آن جهت ارتقای خود بهره گیرند.

وی در ادامه اضافه می کند: «در روزهای پیش رو، یوبیسافت اطلاعات بیشتری از سیستم گفته شده منتشر می کند.»

ایده ی اصلی استفاده از Microtransactions در بازی جدید یوبیسافت به تابستان 2014 باز می گردد، زمانی که David Polfeldt مدیرعامل Ubisoft Massive، طی اظهاراتی بیان کرده بود که این استودیو قطعاً به دنبال راهی است تا به واسطه آن، گیمرها بتوانند روند پیشرفت خود را تسریع بخشند: «بعضی چیزها در بازی نیاز به صرف زمان دارد و برخی مردم نمی خواهند که زمان خود را صرف این موارد کنند؛ آن ها به دنبال میانبرهایی هستند. بنابراین ما نیز به دنبال راه هایی برای آن ها هستیم.»

اما برخلاف اظهارات دیوید پولفلدت، در ژانویه 2016، Magnus Jansen مدیر خلاق بازی The Division، استفاده از قابلیت Microtransactions را منسوخ شده دانست: «ما این ویژگی را زیر نظر داشتیم اما در نهایت شاهد وجود این قابلیت در بازی نیستیم. نه قابلیت Microtransactions و نه هیچ راه میانبری.»

این مورد می تواند شروع تغییر و تمرینی برای یوبیسافت باشد، چرا که در دو عنوان بزرگ و تازه منتشر شده این استودیو، آخرین نسخه از سری بازی های Assassin's Creed به نام Syndicat و عنوان Rainbow Six Siege، شاهد وجود قابلیت Microtransactions بودیم. حذف قابلیت پرداخت درون بازی می تواند مواردی چون Pay to Win بودن بازی مذکور را از بین ببرد و گیمرها به میزان تلاش خود در بازی به ارتقا سطح شان بپردازند. موردی که به بالانس شدن بازی کمک شایانی می کند.

## جمع بندی

The Division یک شوتر سوم شخص آنلاین با المان های ماجراجویی و نقش آفرینی، همراه با داستان سرایی کلنسی فقید است که به صورت تمام آنلاین اجرا می شود. خصیصه های بقا و جو سنگین آخرالزمانی، بازی را به یکی از مهیج ترین و موردانتظارترین عناوین سال 2016 بدل کرده.

یکی از خطرانی که The Division را تهدید می کند، تکراری شدن روند اجرای بازی و ماموریت ها است که اگر از زیر سایه ی این خطر به سلامت بیرون بیاید، می توان لقب یک شوتر آنلاین ناب را به آن اختصاص داد. بازی های زیادی در این سبک دیدیم، از جمله آخرین ساخته استودیوی بانجی، یعنی Destiny. موردی که در رابطه با بازی های آنلاین چندنفره صادق است، سرگرم کننده بودن آن ها با وجود یک سری کمبودها است.

این طیف از بازی، طرفداران زیادی را به خود اختصاص می دهد که خواه و ناخواه، گیمر را به سمت خود می کشد و استقبال بیش از 6 میلیون پلیر از نسخه بتا، به روشنی گویای این ماجرا است. تنها کاری که می توانیم انجام دهیم، منتظر نشستن برای عرضه ی بازی در 18 اسفند سال جاری است.

[دیجیاتو](#)