

در راه E3؛ چه انتظاراتی از کنفرانس PC Gaming داریم؟ - دیجیاتو

پوریا دانشور | پنجشنبه، ۲۰ خرداد ۱۳۹۵

شاید از بین همه کنفرانس های مراسم سالانه ای 3، PC Gaming ملال آور ترین آن ها باشد. حتی خود پی سی گیمر ها و خوره های سخت افزار هم چندان تره ای برای این کنفرانس خرد نمی کنند. این کنفرانس برای اولین بار در مراسم سال گذشته با حمایت مالی AMD برگزار شد و دست کمی از یک فاجعه نداشت! کنفرانسی پر از نمایش های تکراری و خسته کننده که پس از اتمام آن لعنت می فرستید که چرا عمر خود را صرف تماشای چنین مراسمی کرده اید.

البته باید ذکر کنیم که هدف کنفرانس پی سی گیمنگ، با کنفرانس هایی که سونی، مایکروسافت، بتدسا و یوبی سافت برگزار می کنند زمین تا آسمان متفاوت است. پی سی گیمنگ متعلق به شرکتی خاص نیست که عناوین خودش را معرفی کند، بلکه هر توسعه دهنده ای، می تواند از این کنفرانس برای رونمایی از بازی ها و یا دیگر کار هایی که بر روی رایانه های شخصی انجام داده بهره ببرد. اما متأسفانه انتظاراتی که بازیکنان و خود ما از کنفرانس های E3 داریم، به طور کلی با هدف کنفرانس پی سی گیمنگ در تضاد است. شاید اگر دید خود را هنگام تماشای این مراسم عوض می کردیم، این قدر برای ما ملال آور نبود.

به هر حال در E3 امسال هم AMD بار دیگر با PC Gaming بازگشته تا شانس خود را بار دیگر امتحان کند و از سال قبل، تجارب زیاده بدست نیاورده و از شکست هایش هم درسی نگرفته! درست خواندید، تقریباً طبق آن چه از کنفرانس مشخص شده، جز زمان شروع، کنفرانس پی سی گیمنگ سال 2016 فرقی با سال قبلی ندارد. حتی مجری مراسم هم تغییری نکرده (که البته این یک مورد نمی توان خورده گرفت، به هر حال سین پلات دوست داشتنی، از معدود نکات مثبت کنفرانس سال قبل بود) و به شکل همان تاک شو سال قبل اجرا خواهد شد.

البته به نظر می رسد که امسال، مدت زمان کنفرانس پی سی گیمنگ نسبت به دو ساعت و نیم سال قبل بسیار کمتر و ظاهراً نزدیک به نصف خواهد بود. طول کم کنفرانس به ما خاطر نشان می کند که از نمایش های منجز کننده و وقت پر کن سال قبل دیگر خبری نیست و یا حداقل نمایش های ملال آور مدت زیادی صفحات نمایش سالن E3 را به خود مشغول نخواهند کرد.

در ادامه نگاهی خواهیم داشت به استودیو ها و ناشرینی که در این همایش حضور خواهند یافت.



سال گذشته، بلیزارد خوشنام در کنفرانس پی سی گیمینگ، رویداد و به روز رسانی جدیدی به نام Eternal Conflict برای Heroes of the Storm معرفی کرد. نبرد ابدی، شخصیت هایی جدید، میدان مبارزه ای تازه و لباس هایی کاملا نو را برای عنوان MOBA بلیزارد در بر داشت. محتویاتی که برای بازیکنان این بازی و به طور کلی سبک موبا بسیار جذاب و برای تازه نگه داشتن این بازی ها ضروری هستند.

در کنار کنفرانس خود بلیزارد یعنی BlizzCon که معرفی های اصلی این شرکت آن جا انجام می گیرد، E3 فرصت مناسبی برای بلیزارد است تا نگاه مخاطبین بزرگ ترین رویداد صنعت بازی را به معطوف کند. احتمال می دهیم که بلیزارد همانند سال قبل در کنفرانس پی سی گیمینگ حضور بیابد و با معرفی به روز رسانی های جدید برای بازی هایش، بار دیگر آن ها را بر سر زبان ها بی اندازد.

چندی پیش خبر رسید که به زودی تغییری اساس در بازی های رده بندی هیروز آف د استورم روی خواهد داد و در کنار شروع نخستین فصل بازی های رده بندی، سطوح مختلفی هم در نظر گرفته خواهد شد که بازیکنان بسته به عملکرد شان در یکی از این سطوح جای خواهند گرفت. ای 3 فرصت مناسبی برای بلیزارد است که بیشتر از راهکاری که برای بازی های رده بندی عنوان موبایش پیش گرفته پرده بردارد و با معرفی یک به روز رسانی جدید همانند نبرد ابدی، آتش اشتیاق برای تجربه هیروز آف د استورم را در دل بازیکنان و طرفداران سبک موبا شعله ور کند.

شاید هیروز آف د استورم تنها عنوانی نباشد که بلیزارد در کنفرانس پی سی گیمینگ از آن سخن بگوید. بازی کارتی این شرکت، Hearthstone هم احتمال حضور در این کنفرانس را دارد و ممکن است که بلیزارد کارت ها و بسته هایی جدید را معرفی کند. البته هنوز مدت زیادی از عرضه آخرین به روز رسانی هارت استون که کارت هایی کاملا جدید به این عنوان اضافه می کرد نگذشته. شاید انتظار معرفی بسته الحاقی دیگری برای این بازی، آن هم در این فاصله کم غیر معقولانه باشد.

اما Overwatch را فراموش نکنید! اولین فرنچایز بلیزارد پس از 18 سال در سبک شوتر اول شخص که هنوز یک ماه هم از عرضه اش نگذشته. اوورواچ پتانسیل بسیاری برای رشد دارد. نه تنها بلیزارد قول داده که هیروز ها، مپ ها و گیم مود های جدید به صورت کاملا مجانی برای این عنوان طی گذشت زمان عرضه خواهند شد، بلکه بازی های رده بندی هم باید به زودی پای خود را به اوورواچ باز کنند. مدت زمان زیادی از عرضه اوورواچ نمی گذرد اما بازیکنان حتی قبل از عرضه این بازی هم در انتظار هیروز ای جدید بودند. اوورواچ هم اکنون در آسمان ها است و بلیزارد می تواند با معرفی محتویات جدید برای این عنوان در E3، همچنان آن را در صدر اخبار صنعت گیم نگه دارد.



سازندگان سری آرما حرف های زیادی در مورد Apex، جدیدترین بسته الحاقی Arma 3 دارند که آن ها را به گوش طرفداران این بازی برسانند. جزیره صد کیلومتر مربعی تانوا، واقع در مجمع الجزایر اقیانوس آرام جنوبی با آتش فشان های خشکیده اش، جنگل های متراکمش و باقی مانده های جنگ جهانی دوم، شرایط خوبی برای نبرد های سخت و دشوار اما جذاب آرما سه به نظر می رسد. برای ماد سازانی که می خواهند جنگ ویتنام را شبیه سازی کنند، بافت حنگلی این بسته الحاقی همانند یک رویا است.

بسته الحاقی اپکس تنها خبری نیست که ممکن است از آرما 3 بشنویم. سلاح های جدید، وسایل نقلیه جدید، مراحل داستانی نو و به روز رسانی گرافیکی می توانند خبر های بسیار خوبی برای بازیکنان آرما باشند.

دیگر ساخته استودیو بوهیمیا، DayZ را فراموش نکنید. قرار است که روزی این عنوان روی کنسول ها هم عرضه شود، اما هنوز هم این عنوان در مراحل آلفا و بتا به سر می برد و با مشکلات تکنیکی و باگ های ریز و درشت دست و پنجه نرم می کند. وقت آن است که بوهیمیا کمی به وضع دیزی سر و سامان بدهد و با معرفی یک آپدیت بزرگ و نه لزوما با ارتقا به نسخه نهایی، وضع کنونی دیزی را بهبود ببخشد.

Cloud Imperium Games



کریس رابرت سال گذشته از طریق تلفن در کنفرانس پی سی گیمینگ حضور یافت، کمی در مورد Star Citizen سخن گفت و قول داد که سال بعد، شخصا پا به لاس آنجلس بگذارد و مستقیما در کنفرانس پی سی گیمینگ حاضر شود. اما ظاهرا نمی توان چندان روی حرف های رابرت حساب کرد. آن طور که به نظر می رسد بسرش به قدری شلوغ است که وقت سفر به لاس آنجلس برای شرکت در E3 را ندارد. البته تنها کریس نیست که در ای 3 حضور نخواهد یافت، یکی از کارمندان کریس اعلام کرده که این استودیو هیچ برنامه ای برای شرکت در بزرگ ترین همایش سالانه صنعت بازی ندارد.

کریس تمامی تلاشش را معطوف به Squadron 42 خواهد کرد، بخش تکنفره Star citizen که به صورت آفلاین هم قابل انجام است و هم اکنون در لندن آخرین مراحل توسعه اش را پشت سر می گذارد. کلاد ایمپریوم با این که با عدم حضور در E3 فرصتی طلایی را از دست داده، اما ظاهرا برای همایش گیمزکام نمایشی جدید تدارک دیده. باید دید این هم از همان قول ها است یا نه!

عجیب است که در این بخش از مقاله از عدم حضوری حتمی یک استودیو بگوئیم، مگر نه؟ اما

طرفداران و بازیکنان Star citizen، نباید انتظاری از نمایش و اخباری جدید از عنوان محبوب شان را در E3 داشته باشند.

Creative Assembly



آخرین ساخته کرتیو اسمبلی، Total War: Warhammer اندکی پیش عرضه شد و تحسین بازیکنان و منتقدان را به دنبال داشت. احتمالاً سران این استودیو در کنفرانس پی سی گیمینگ حضور خواهند یافت و با اعلام میزان فروش بازی شان و یه مشت عدد و رقم دیگر، حوصله مخاطبین را سر خواهند برد. البته نخستین بسته الحاقی بازی شان را هم ممکن است در این کنفرانس معرفی کنند که نه تنها تصمیمی است بسیار عاقلانه، بلکه به جذابیت کنفرانس هم خواهد افزود.

ممکن هم هست که خبری از Total War: Arena شود، عنوانی Free-To-Play از سری توتال وار که سال 2013 معرفی شد و آخرین تریلر آن مربوط می شود به سال گذشته. نمایشی جدید از این بازی، حداقل معلوم می کند که توتال وار آرنا همانند بسیاری دیگر از پروژه های فری تو پلی هنوز با شکست مواجه نشده.

Nexon



نکسون یکی از آن ناشرین کت و کلفت کره ای است که بازی های Free-To-Play و موبایلش در سرتاسر دنیا طرفدار دارند. اخیراً هم به دنبال گسترش تجارتش است و با خرید استودیو های مختلف و یا امضا قرار داد با آن ها، حق انتشار بازی های شان را بر عهده گرفته. LawBreakers هم از جمله این بازی ها است، آخرین ساخته کلیف بلیزنسکی، خالق سری Gears of War و یکی از توسعه دهندگان سابق Unreal Tournament.

LawBreakers یکی از عناوین سبک هیرو شوتر است، ژانری که این روز ها حسابی محبوب شده و استودیو های بزرگی وارد آن شده اند. ای 3 فرصت خوبی برای بلیزنسکی است تا از پیشرفت های عنوانش طی این مدتی که در سکوت خبری به سر می برد بگوید و از چندین هیرو و یا مپ مختلف پرده بر دارد.

Relic Entertainment



چندی پیش نخستین تریلر رسمی War Hammer 40,000: Dawn of War 3 پخش شد و همه گان، حتی آن هایی که پیش تر با این سری آشنا نبودند را مبهوت خود کرد. وقت آن رسیده که

رلیک با پخش تریلری از گیم پلی این عنوان، از پیشرفت های آن در این بعد رونمایی کند. کمبود تریلر های گیم پلی از نقطه نقاط ضعف کنفرانس پی سی گیمینگ پارسال بودند. امیدواریم این مشکل تا حد خوبی در کنفرانس امسال مرتفع شود.

سری Dawn of War همواره از بهترین های سبک استراتژی بی درنگ به شمار می رفتند. امیدواریم که استودیو رلیک بار دیگر خبرگی خود را در ساخت این گونه عناوین نشان دهد و بازگشت سری Dawn of War پس از حدود 7 سال روح تازه ای به این سبک بدمد.

Studio Wildcard



ARK: Survival Evolved هنوز یک سالش هم نشده، اما جایگاه خود را میان سایر بازی های سبک بقا تثبیت کرده. استودیو وایلدکارد اخیرا سرش حسابی با طراحی محتویات جدید برای آرک گرم شده. The Center آخرین نقشه ای که برای این بازی عرضه شد، با آبشار های بلند بالا، جنگل های ریز زمینی و موجودات ماقبل تاریخ اش، یکی از بهترین به روز رسانی های بود که آرک تاکنون به خود دیده.

به احتمال فراوان جسه ریزاک مهمان کنفرانس پی سی گیمینگ امسال خواهد بود و از مسیری که استودیو وایلدکارد برای آینده آرک برگزیده سخن خواهد گفت. همچنین این استودیو رویداد های مختلفی با همکاری با توییچ برگزار خواهد کرد که در E3 بیشتر در مورد آن ها خواهیم شنید.

Taleworlds Entertainment



اهالی پی سی گیمینگ احتمالا به خوبی سری Mound & Blade را به یاد دارند. عناوین محبوب و موفقی که بابت مبارزات استراتژیک شان ستایش می شدند. به جرئت می توان گفت که عناوین این سری از زمان خودشان جلوتر بودند. چهار سال پیش بود که استودیو Taleworlds ادامه ای درخور برای نسخه اول این سری معرفی کرد. اما از آن زمان تا کنون: Mount & Blade 2: Bannerlord در سکوت خبری است.

اما خبر رسیده که این استودیو در کنفرانس پی سی گیمینگ حضور خواهد داشت و خبر های خوبی از عنوان در دست ساختش به گوش طرفداران خواهد رساند. حتر اگر معرفی و یا غافلگیری بزرگی هم در کار نباشد، شنیدن اخبار مرتبط با یکی از بهترین عناوین کلاسیک پی سی گیمینگ خوشحال کننده خواهد بود.

Torn Banner Studios



سازندگان Chivalry: Medieval Warfare این بار با عنوانی بزرگ تر و جاه طلبانه تر پا به میادین گذاشته اند. در Mirage: Arcane Warfare دیگر مبرزات تنها محدود به شمشیر و تبر نیستند، بلکه بازیکنان می توانند از جادو و طلسم هم برای از پای آوردن حریفان شان بهره بگیرند.

Age of Chivalry، مادی بود که توسط همین توسعه دهنده بر روی Half Life 2 ساخته شد. این استودیو بعدا همین ماد را با استفاده از آنریل انجین سه مجددا بازسازی و به عنوان یک عنوان کاملا مستقل عرضه کرد. بازیکنان در یک سری نبرد قرون وسطایی با شمشیر، تبر، نیزه و تیر کمان و دیگر سلاح های آن دوران به مصاف هم می رفتند و با خشونت بی حد و حصر همدیگر را لت و پار می کردند. Mirage هم اکنون با استفاده از آنریل انجین 4 در دست ساخت است و مانند Chivalry عنوانی خونین خواهد بود. اما این بار به جای این که مبارزات تنها محدود به سلاح های قرون وسطایی باشند، 6 کلاس بازی از جادو، طلسم و البته سلاح برای مبارزه استفاده می کنند.

Tripware Entertainment



Rising Storm 2: Vietnam سال قبل معرفی شد و امیدواریم که امسال با حضور Tripware در کنفرانس پی سی گیمینگ، نمایش های جدیدی از این بازی ببینیم. حقیقتا این بازی در بعد تکنیکی تا حد زیادی قدیمی و دمه به نظر می رسد و هنوز جای کار زیادی دارد. امیدواریم که با مشاهده تریلری از گیم پلی این عنوان، بتوانیم بار دیگر به آن امیدوار شویم.

[دیجیاتو](#)