

بازی رایانه

نشریه الکترونیکی رسمی بازی رایانه

G

Gameland

The Magazine

12





WWW.BAZYRAYANEH.COM

مدیران

حامد افرومند - یزدان گودرزی

سر دبیر

یزدان گودرزی

تحریریه

مصطفی دژ فر - سعید زعفرانی
سورنا هوانمرد - محمد امین سر افراز
مسین ناصر مظفری - مجتبی عبداللہی
امیر گلفانی - میلاد رضایی منش
نیما رمضانی (سینما)
وفید ہشمی (آموزش)
میلاد مرادی (سفت افزار)

طراحی و صفحه آرای

حامد افرومند

ویراستار

آیدین نوری

دبیر بخش بازی های ایرانی

سعید زعفرانی

مسئول تبلیغات

آیدین نوری

با تشکر فراوان از :

مدیریت وب سایت بازی رایانه،

میهن داندلود، آسان داندلود

و پژودو گیم

و مسین تمپیدی

با تأخیری چند روزه بالاخره سلام عرض میکنیم خدمت خوانندگان عزیز و محترم گیم لند. این بار نیز چند بدشانسی کوچک و ... باعث این تأخیر شد که از همین جا عذر خواهی می کنیم. سال ۲۰۱۱ روزهای آخر خودش رو طی می کنه و باید اعتراف کرد امسال نسبت به سالهای قبل جمعیت گیمرها بسیار راضی بودند و تعداد بازی های بسیار زیادی را شاهد بودیم که تعداد بازی های با کیفیت و بزرگ هم در بین آنها کم نبود. از الان این وعده رو میدیم که در شماره ی بعدی مفصل به بهترین ها (و البته بدترین ها) پردازیم و طی یک مراسم فراموش نشدن جایزه ی GOTY را به یکی از بازی ها هدیه دهیم!!

در مورد روند انتشار مجله این نکته را هم بگوییم که با تدابیر صورت گرفته از اواخر دی ماه مجله با تغییرات بسیار زیاد در محتوا و همینطور ظاهر به صورت هفته نامه در دسترس شما دوستان قرار خواهد گرفت. همچنین خبرهای هیجان انگیز دیگری نیز به زودی راجع به گیم لند خواهید شنید..

همچنان منتظر پیشنهادات و انتقادات شما عزیزان

هستیم..

مدیریت گیم لند

- مقالات نوشته شده در این مجله تنها نظر نویسندگان مطلب است و نظر رسمی گیم لند نمیباشد.
- هر گونه برداشت و کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسندگان مطلب و فید مبلغ پیگرد قانونی دارد.
- گیم لند آماده دریافت هرگونه مطلبی در زمینه گیم و سخت افزار و فیلم از سوی شما عزیزان است
- نام و نام خانوادگی، شماره تماس، پست الکترونیک و مقاله ی خود را به GameLandMagazine@Yahoo.com ارسال کنید
- برای تبلیغات در گیم لند با شماره ۰۹۳۶۸۱۰۴۲۱۲ تماس حاصل فرمایید
- کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای گیم لند محفوظ است

PREVIEWS

Star Wars The Old Republic

Twisted Metal

Resident Evil Revelations

REVIEWS

Sonic Generations

Uncharted 3: Drake's Deception

Battlefield 3

Dance Central 2

FIFA 12

Kinect Sport: Season 2

Kirby Mass Attack

Might & Magic Heroes VI

MW3

NBA2K12

PayDay The Heist

PES 2012

Professor Layton And The Last Specter

Rock of Age

Rocksmith

Stronghold 3

The Binding of Issac

The Lord Of The Rings War In The North



NEWS

آفرین افکار دنیای گیم

MOVIE

Sherlock Holmes. A Game of Shadows

ارکان اصلی بازی سازی

THE FACE

HARDWARE

FLASHBACK

بازی رایانه ای ترکمانچای معرفی شد



بازی رایانه ای ترکمانچای در حالی که مدت زیادی از عرضه ی "میرمنا" نمی گذرد، توسط اسپریس پویا نما معرفی شد و گفته شده این بازی آماده ی عرضه می باشد. تیم ۱۲ نفره ی پویا نما که بر روی این بازی که مکمل میرمنا خواهد بود کار کرده اند و یک بازی دیگر با موضوع حماسه ی ملی کلید خورده است. بر طبق گفته ی سازندگان ترکمانچای دیگر بازی ایرانی است که توانست با تکیه بر تجربه ساخت بازی میرمنا به عنوان محصول مکمل این بازی رایانه ای آماده عرضه به بازار داخل و خارج از ایران گردد. این بازی قرار است دلاوری ها و رشادت های مردم تبریز و شمال ایران را در زمان وقوع عهدنامه ی ننگین ترکمانچای به صورت سینمایی روایت کند. در بازی ترکمانچای با شخصیت های موثر در دفاع مردمی آذری ها و همچنین شخصیت عباس میرزا ولیعهد آشنا میشویم که به روایت بخشی از مبارزات تاریخی آن زمان مرتبط با عهد نامه ترکمانچای و عهد نامه گلستان که توسط کشور روسیه به ایران تحمیل شد می پردازد. مرتضی رضایی مدیر پروژه بازی ترکمانچای اضافه کرد داستان این بازی حدود نیم قرن بعد از حماسه آفرینی های میرمنا در جنوب کشور، این بار توسط آذری های دلاور در شمال غرب کشور صورت میگیرد. هنوز ناشر و زمان انتشار این بازی مشخص نیست.

ساخت Hitman ۵ توسط Square Enix Montreal



Phil Rogers رئیس کمپانی Square Enix تایید کرد در سال ۲۰۱۲ استودیوی جدید در Montreal با ریاست Lee Singleton کسی که در شعبه های لندن فعالیتهای خوبی داشته و وجود بازیهای مثل Batman Arkham Asylum و Just Cause 2 را مدیون او هستیم، تاسیس میکند. هدف Singleton از تاسیس این استودیو ساخت بازیهای است که سرشار از جذابیت و سرگرمی باشند. اولین پروژه ی آنها یک بازی اصلی از سری Hitman است، آنها هم اکنون در حال جمع آوری تیم و استخدام کارکنان هستند. این در حالی است که lo Interactive که سازنده ی اصلی سری بازی های Hitman است نیز به ساخت عناوین Hitman ادامه داده و این دو استودیو قرار است هر کدام به صورت مجزا Hitman های جدید را بسازند. lo Interactive بر این باور است که این حرکت باعث میشود ما عناوین بیشتر با فاصله ی زمانی کمتری را در اختیار طرفداران بگذاریم، رئیس lo Interactive یعنی Niels Sorensen در این باره گفته ساخته شدن یک عنوان توسط دو استودیو باعث کاهش فاصله میان عرضه ی قسمتهای جدیدی از بازیها میشود، همچنین گفت با وجود این استودیوی جدید آنها فرصت یافتند تا علاوه بر جذب استعدادهای زیاد ساخت یک عنوان جدید را نیز برنامه ریزی کنند. Sorensen در رابطه با نسل بعدی نیز صحبت های زیادی کرده و اهمیت آنها و جذابیتشان را نیز مدنظر داشته که نشان از ساخت عنوان جدید آنها برای نسل بعدی کنسولهاست. همچنین ۳ نفر از بهترین افرادی که بر روی سری بازیهای Hitman تا به امروز کار کرده اند را به استودیوی Square Enix Montreal فرستاده تا مطمئن باشد بازیهای با کیفیتی ساخته میشوند. احتمالاً این استودیوی جدید از موتور گرافیکی luminous که موتوری بسیار قدرتمند است برای ساخت Hitman 6 استفاده میکند، همچنین طبق گفته ی Eurogamer قرار است Hitman 6 برای نسل بعدی کنسولها ساخته شود. هم اکنون lo Interactive در حال ساخت Hitman Absolution است که ۲۰۱۲ عرضه میشود.

آیا Half Life 3 به زودی معرفی میشود؟؟



اگر شما از طرفداران Half Life هستید حتما منتظر Half Life 3 هستید، ما به شما این نوید را میدهم که امید خود را از دست ندهید... طی یک اتفاق خارق العاده یکی از کارکنان رسمی Valve در یک مراسم محلی پیراهنی پوشیده بود که روی آن عبارت Half Life 3 حک شده بود. این بازی یکی از جنجال بر انگیز ترین بازی هاست که طرفداران سالهاست منتظر آن هستند. این انتظار تا حدی بوده که Peter Molineux (بازی ساز بزرگ) به خواسته ی فرزندش از Valve خواهش کرده تا اگر این عنوان وجود دارد آن را معرفی کند !!! Valve مدتی بود که روی Source Engine 2 کار میکرد که یک موتور گرافیکی قدرتمند است و میتوان انتظار داشت Half Life 3 با این Engine ساخته شود. با این حال ظاهر شدن این نام روی پیراهن کارمند Valve نوید معرفی بسیار نزدیک بازی را میدهد.



استودیوی 343 Industries که هم اکنون در حال ساخت Halo 4 است اعلام کرد Master Chief که در Halo 4 میبینیم همان Master Chief قدیمی نیست. Frank O'Connor کارگردان سری بازیهای Halo تایید کرد که لباس Master Chief تغییرات جدیدی از قبیل اصلاحات رادیکالی خواهد داشت. O'Connor گفت بعضی از این تغییرات یک تغییر هنرمندانه هستند و بعضی مرتبط با داستان خواهند بود و همانطور که قبلا اعلام شده بود این عنوان عنوانی است که فقط به داستان Master Chief میپردازد و تغییرات مفیدی را حاصل خواهد شد. همچنین تایید کرد که Cortana نیز بار دیگر در خطر بوده زیرا او به پایان عمر یک هوش مصنوعی رسیده و اکنون باید آنرا حفظ کرد تا نابود نشود و اطلاعات حیاتی آن بازخوانی شود. O'Connor گفت این عنوان جدید شروعی تازه برای قسمتهای بعد Halo خواهد بود و پیشرفتهای هوش مصنوعی بازی و تغییراتی که در کل بازی اعمال شده همان چیزی خواهد بود که طرفداران همیشگی Halo انتظارش را دارند.

Master Chief در Halo 4 تغییراتی خواهد داشت



قسمت سوم بازی Army of Two که طبق گزارش سایت Kotaku با موتور گرافیکی Frostbite 2 (موتور Battlefield 3) در حال ساخت است و قابلیت بخش Co-Op چهار نفره را دارد و احتمالاً نام آن به Army of Four تغییر نام خواهد داد. این عنوان توسط EA Montreal در حال ساخت است و به زودی تیمی از کمپانی Dice به آنها ملحق خواهد شد. Army of Two یا همان ارتش دو نفره از عنوانهایی بود که سال ۲۰۰۸ عرضه شد و در سال ۲۰۱۰ قسمت دوم آن نیز روانه ی بازار شد. Army of Four هنوز در حد یک شایعه است.

LT+ 3.0 کار Xbox360 را تمام میکند



همانطور که میدانین آپدیت LT+ 2.0 مدتی است عرضه شده و توانسته قفل دیسکهای جدید مایکروسافت را بشکند. اما تیم هکر C4 طی خبری خوشحال کننده اعلام کرد در حال کار روی LT+ 3.0 هستند که با عرضه ی آن دیگر Microsoft نمیتواند روی بازی های شما قفل بگذارد و شما بدون آپدیت کنسول میتوانید از بازیهای جدید لذت ببرید. C4 گفت این فریمور هم اکنون در مرحله آزمایش است و چون یک فریمور معمولی نیست، پس باید تمام جوانب آن مورد آزمایش و اصلاح قرار گیرد و این امر حداقل تا دو الی سه ماه آینده طول میکشد و کسانی که میخواهند از بازی های جدید لذت ببرند میتوانند از فریمور LT+ 2.0 استفاده کنند. این فریمور جدید در داشبورد جدید مایکروسافت که در ۶ دسامبر منتشر میشود نیز به خوبی عمل خواهد کرد و مشکلی نخواهد داشت.

Assassins Creed 3 در مصر ???



همانطور که میدانید دو بازیهای فرعی از قبیل Brotherhood و revelations برای قسمت دوم بازی Assassin's Creed عرضه شده اند و بازی فرعی دیگری که داستان دزموند و ایتزیو و الطیر را به پایان برساند نیز سال آتی عرضه خواهد شد. اما شایعات زیادی در مورد Assassin's Creed 3 بر سر زبان هاست. Ubisoft رسماً اعلام کرده که این بازی تا قبل از ۲۰۱۳ عرضه نخواهد شد و چیزی کاملاً متفاوت خواهد بود. مدتی بعد شایعه شد که بازی در مورد وقایع جنگ جهانی اول خواهد بود و شایعات زیادی از این قبیل. اما Ubisoft به تمام شایعات پایان داد و اعلام کرد که طرفداران نظر بدهند بازی در چه منطقه ی جغرافیایی و چه دورانی ساخته شود :

*درگیری های خشونت بار دوره ی امپراطوری قرون وسطایی چین
*ظهور امپراطوری قدرتمند بریتانیا در دوره ی ویکتوریای انگلستان
*اوج حکومت کهن فرعون در مصر

*تهاجمات میان فاتحان بریتانیایی و آمریکایی ها
*مواجهه ی بین استعمارگران بریتانیایی و بومیان آمریکا در دوره ی انقلاب آمریکا
*سرنوشتی حکومت تزار توسط کومونیستها در دوره ی انقلاب روسیه
*نبردهای جنگ سالارانه در فنوئال ژاپن
*امپراطوری سزار در روم باستان
شما میتوانید نظرات خودتان را به Ubisoft انتقال دهید تا بازی بعدی زاده ی تصمیم شما باشد.

تایید غیر مستقیم Resident Evil 6 (برای چندمین بار)

کمپانی Capcom دیگر نمیتواند وجود اثری مثل Resident Evil 6 را از دید طرفداران پنهان کند. چند روز پیش Joe Cappelletti صدایشه و Animation Debugger در لیست کاری خودش نام Resident Evil 6 را ذکر کرده بود که توسط سایتهای خبری خیلی سریع کشف شد. البته بعد از چند ساعت این نام را از لیست کاری اش حذف کرد !! ساعتی بعد نیز فردی با نام Wendy Mok صفحه ی شخصی اش ذکر کرد در نقش یک زامبی و یک روستایی چینی صدایشگی کرده و ساعتی بعد از آن Derek Lui در صفحه ی خود وظیفه ی صداگذاری در بازی Resident evil 6 را قرار داد. همچنین Milla Jovovich بازیگر نقش آلیس در سری فیلمهای Resident evil در تویتر خود نوشت که از Capcom تاریخ عرضه ی این بازی را پرسیده و آنها با لحن خاصی به او گفته اند "این محرمانه است ... !". Capcom مدتی پس از عرضه ی قسمت پنجم بازی تایید کرد قسمت بعدی ساخته خواهد شد اما روند زمانی همیشگی را طی خواهد کرد. بدین معنا که ساخت قسمت ششم احتمالاً ۴ الی ۵ سال یا حتی ۸ سال به طول بیانجامد !! افراد حاضر در این کمپانی تایید کردند تغییرات زیادی در این شماره از بازی صورت گرفته تا اثری ترسناک و متفاوت را ارائه کنند. گمانه زنی ها حاکی از آن است که Capcom در E3 2012 یا شاید کمی زودتر میخواسته به معرفی بازی بپردازد و متأسفانه یا خوشبختانه Cappelletti و دیگر صدایشگان زودتر از موعد آن را انجام دادند. هم اکنون شرکت Slant Six عنوانی فرعی از این سری را با نام Resident Evil: Operation Raccoon City برای عرضه در ماه مارچ ۲۰۱۲ آماده میکنند. همچنین عنوانی دیگر از این بازی با پسوند Revelations برای Nintendo 3DS عرضه میشود.

RESIDENT EVIL 6

GOD OF WAR 4 سال آتی ???



قسمت سوم بازی GOD OF WAR قرار بود آخرین قسمت از این سری پر طرفدار باشد. اما مدتی پس از عرضه ی این بازی، نجوایی از جانب سازندگان در استودیوی Sony Santa Monica مبنی بر ساخت قسمت چهارم به گوش میرسید. مدتی است در سایت رسمی نیوزلندی عنوان GOD OF WAR IV در لیست پیش فروشها قرار گرفته و تاریخ عرضه ی این عنوان نیز ۲۸ سپتامبر ۲۰۱۲ نوشته شده. با این همه هیچ تکذیب یا تاییدی از سوی سازندگان بیان نشده. چندی پیش نیز سازندگان قصد استخدام کارمندانی برای پیوستن به تیم سازنده ی GOW برای ساخت یک انحصاری برای PS3 را داشتند. مدتی بعد نیز انیماتور این تیم در پیامی فاش کرد: "فیزیک سینماتیک GOD OF WAR 4 امروز تست شد !!!". با این همه باید منتظر معرفی رسمی بازی از جانب Sony باشیم.

Killzone 4 رسماً در حال ساخت است



Guerrilla Games رسماً تایید کرده در حال کار بر روی Killzone 4 است. این کمپانی بخش عمده ای از کارمندانش را برای ساخت این بازی به کار گرفته و آقای Steven Ter Heide که Producer دو عنوانی قبلی بوده اکنون کارگردان قسمت چهارم است. Guerrilla همچنین تایید کرده که Killzone 4 آخرین قسمت از این سری پرطرفدار نخواهد بود، اما مسئله ای که شایعه شده این است که شاید Killzone 4 در حال ساخت برای PS4 باشد که تا قبل از E3 2012 نمیتوان حرفی در مورد آن زد.

داستان Call of Duty: Black Ops هنوز ادامه دارد



همانطور که میدانید شرکت Treyarch با ساخت Call of Duty: Black Ops توانست دوباره به دنیای محشر این بازی بازگشته و سود زیادی از آن داشته باشد تا حدی که توانست شرکت Infinity Ward که سازنده ی Modern Warfare بوده و تعطیل شده بود را نیز دوباره تاسیس کند. چندی یکی از کارکنان این شرکت در XBL گفته بود قسمت بعدی بازی با پسوند IronWolf ساخته شده و آماده برای مرحله ی تست شدن است. البته از جانب Treyarch تایید نشد. اما چند هفته پیش مجله ی OPM ذکر کرد که IronWolf ادامه ی داستان Black Ops خواهد بود و احتمالاً Mason نیز در بازی بعدی حضور خواهد داشت.

مراسم 2011 VGA با دست پر می آید



VIDEO GAME AWARD 2011



به مانند هر سال 2011 VGA قرار است بازیهای مورد پسندی را معرفی کند. در این مراسم علاوه بر جایزه هایی که به بازیهای مختلف داده میشود قرار است بازی جدید شرکت BioWare و همچنین نسخه ی فرعی جدید از بازی Alan Wake که قرار است در XBL منتشر شود با نام Alan Wake: Night Springs معرفی شده و بالاخره نمایش عمومی Metal Gear Solid: Rising توسط بازیساز بزرگ Hideo Kojima و نمایش Transformers: Fall of Cybertron را ارائه کند. این مراسم در ۱۰ دسامبر امسال برگزار خواهد شد.

سه گانه ی جدید Gears of War



همانطور که میدانید محوریت اصلی داستان بازی Gears of War با عرضه ی قسمت سوم آن پایان یافت. اما ظاهراً استودیوی People Can Fly که سازنده ی بازی Bulletstorm بوده قصد دارد یک سه گانه ی دیگر از این بازی را بسازد. با این تفاوت که وقایع آن قبل از اتفاقات بازی اول است. البته این بدان معنا نیست که Gears of War دیگر تمام شد، بلکه احتمالاً دیگر بازی اصلی ای از این سری برای Xbox360 عرضه نمیشود. همانطور که Epic قبلاً اعلام کرده بود Gears 4 برای نسل بعدی خواهد بود. استودیوی People Can Fly نیز یکی از زیر مجموعه های Epic است و این سه گانه ی جدید زیر نظر مستقیم Epic و خالق Gears of War یعنی کلیف بلینسکی ساخته خواهد شد.

نقاشی بر ارکان اصلی بازی سازی

مطمئناً افراد زیادی در سراسر جهان وجود دارد که علاقه مند به ساخت بازیهای رایانه ای هستند. متأسفانه در ایران دانشگاهی در سطح دانشگاه های اروپا و آمریکا برای این رشته وجود ندارد اما بعد از زد و بندهای بسیار زیاد یک انستیتو بازی سازی برای آموزش ساخت بازیهای کامپیوتری با ارائه ی مدرک معتبر (در ایران) بوجود آمده است. این انستیتو بازی سازی شما را موظف به ۱۲ ساعت کلاس در هفته میکند که درمورد طراحی بازیهای کامپیوتری و طراحی Treatment یا همان بازینامه و C++ و ... است که ۴ ترم در طول ۱ سال را برای شما در نظر گرفته است. من تصمیم داشتم اطلاعات تکمیلی بیشتری از انستیتو در اختیارتان بگذارم اما جای تأسف و سرافکندگی دارد که بعد از ۱ ماه هنوز بنیاد بازی های رایانه ای و همچنین انستیتو بازی سازی پاسخی به ایمیل بنده نداده اند !!! اما تصمیم گرفتیم برای اینکه شما نسبت به خودتان و علایقتان در زمینه ی ساخت بازی بیشتر آشنا شوید یک مقاله برای آشنایی شما با چگونگی ساخت بازی تهیه و تقدیمتان کنیم که امیدواریم مورد توجه شما عزیزان قرار گیرد.

بازی سازی یک کار تیمی است. مشخصاً تیم اعضایی دارد که هر کدام وظیفه ای برای پیشبرد ساخت بازی دارند که در زیر به بررسی آنها میپردازیم



این فرد یا افراد، وظیفه ی خلق بازی را به عهده دارند. این افراد میتوانند تعیین کنند بازی در چه دنیایی اتفاق بیفتد یا چه حال و هوایی داشته باشد و یا حتی چه خط داستانی ای داشته باشد و مهمتر از همه Gameplay بازی را طراحی میکنند. شاید بد نباشد به تعریفی از Gameplay بپردازیم. به بیان ساده اعمالی که باعث پیشبرد بازی میشوند و رابطه ی بین کاراکتر اصلی با محیط را برقرار میکنند را که مهمترین بخش بازی نیز است گیم پلی گویند. در اکثر تیم های بازی سازی سعی میشود که هر بخش را به گروههای کوچکی تقسیم کنند. مثلاً یک تیم جدا برای طراحی Gameplay و تیم دیگری برای تعیین مکان وقوع بازی و ...

طراح بازی باید یکی از خلاق ترین افراد تیم باشد زیرا باید المانهای Gameplay نوین و طرح های ناب را طراحی کند و البته طراح بازی باید یک بازیکن خوب هم باشد. یک طراح بازی ممکن است چند بار یک بازی را بازی کند. بار اول که فقط سعی میکند از آن لذت ببرد. در بار دومی که بازی میکند سعی در یافتن المانهای موفق یا ناموفق گیم پلی دارد. یک طراح باید بازیهایی که فروش خوبی نمیکند را نیز حتماً بازی کند. چرا که باید سعی در یافتن نکته ی منفی آنها که مانع از فروششان شده کند تا در طراحی المانهای بازی اش دقت بیشتری داشته باشد. طراح بازی باید Treatment را طراحی کند. Treatment که به اصطلاح اسناد بازی یا بازینامه هستند سعی دارد در چند بخش مختلف تمام المانهای گیم پلی بازی یا المانهای دیگری را که برای بازی طراحی کرده با مفهومی ساده و پر محتوی بیان کند. Treatment بین اعضای تیم سازنده که وظیفه ی پیاده سازی المانهای موجود در آن را دارد توزیع شده و طبق آن عمل میکنند.



تیم طراحی هنری بازی :

این بخش همیشه باید به صورت تیمی کار کنند. وظیفه ی آنها زیبا سازی و طراحی محیط بازی و شکل و شمایل آن است. این بخش شامل گرافیکست ها و نقاشها و افرادی از این قبیل است که طرح های زیادی برای یک محیط دارند. مثلاً اگر بازی یک سبک ترسناک داشته باشد این تیم موظف به ساخت محیطی هولناک و خونین و تاریک است. المان های محیطی که طراحی میشود نباید به هیچ وجه تکراری باشند. تیم هنری طراحی معمولاً قبل از شروع به ساخت بازی طراحی محیط بازی را آغاز میکنند و آنها را به صورت نقاشی های واقع گرایانه در می آورند که به آنها Concept Art گفته میشود. از اینجا به بعد تیم طراحی هنری محیط را طراحی کرده و به تیم سازنده میدهند تا روند ساخت بازی پیش برود.



طراح مرحله:

این طراح وظیفه ی ساخت مراحل بازی و نکات موجود در آن را بر عهده دارد. یک مرحله شامل مواردی است که با توجه به Gameplay ساخته میشوند تا بازیکن توسط استفاده از نکات Gameplay بتواند مراحل را به پایان برساند. این طراح همچنین باید معماهای سخت و آسان در طول بازی را طراحی کند. این طراح باید از تمامی عوامل محیط مثل مدلهای موجود در محیط (اشیاء و کاراکترها و ...) برای طراحی یک مرحله و معماهای سخت و آسان آن استفاده ی لازم را ببرد.

کارگردان اصلی بازی، کارگردان هنری بازی، کارگردان گیم پلی بازی، کارگردان صدای بازی

2 کارگردان

کارگردان وظیفه ی راهنمایی و نظارت بر تیم و دادن ایده هایی در هر زمینه از بازی را دارد. کارگردان هنری بازی سعی دارد آن حال و هوایی که طراحان مدنظر دارند را به تیم طراحی القا کند و مواظب این امر باشد که خصوصیات محیطی که مدنظرش است حفظ شوند و از همه مهمتر محیط خسته کننده به نظر نیاید. کارگردان گیم پلی بازی نیز سعی در پیاده سازی گیم پلی را دارد، اما کارگردان صدای بازی که به صورت تیمی هستند وظیفه ی ساخت موزیک و صداگذاری را بر عهده دارند. تیم این کارگردان که معمولا از ۲ تا ۵ نفر تشکیل میشود یکی از حساس ترین کارها را بر عهده دارند زیرا صدا و موسیقی نقش مهمی در انتقال حس به بازیکن را دارد. و اما کارگردان اصلی بازی که وظیفه ی نظارت بر تمامی کارگردانان و تیم های ذکر شده را دارد علاوه بر این میتواند در هر زمینه ایده هایی را بیان کند.

3 Engine staff

بازی ای که شما بازی میکنید توسط یک Engine بازی سازی یا همان موتور گرافیکی ساخته میشود. Engine یک برنامه ی بسیار گسترده است که توسط کدنویسی بسیار پیچیده ی برنامه نویسان ساخته شده و آماده است تا بازی با آن ساخته شود. هر چه از گیم پلی و محیط و طراحی هنری و صدا و ... روی کاغذ طراحی شده در Engine به مرحله ی ساخت میرسد. کار با Engine افراد خاصی نیاز دارد که به پیچ و خم این Engine آشنا باشند. اگر این Engine توسط سرمایه گذاری خود شرکت سازنده ی بازی ساخته شده باشد کار با آن توسط تیم برنامه نویسان و طراحان این Engine به کارکنان شرکت آموزش داده میشود اما Engine هایی از جمله Unreal Engine 3 و Cryengine 3 (که با آن Crysis 2 ساخته شده) که به صورت رایگان موجود و قابل دانلود هستند و میتوانید توسط آموزشهای تصویری مربوط به آنها به پیچ و خم این Engine ها آشنا شوید. یک شرکت سازنده میتواند افرادی را استخدام کند که با این Engine آشنایی کامل داشته و شروع به ساخت بازی کنند.

4 برنامه نویسان

ساخت بازی به چند برنامه نویس در زمینه ی گرافیک و هوش مصنوعی نیاز دارد. تعدادی از برنامه نویسان باید در کدهای Engine تغییراتی ایجاد کنند تا Engine بتواند آنچه را که طراحان خواسته اند بعلاوه گرافیک بالاتری را به ارمغان آورد. اگر چه خود Engine میتواند با تعریف شدن چندین خط هوش مصنوعی، به این امر جامه ی عمل بپوشاند اما باز هم یک هوش مصنوعی پیشرفته نیازمند کدنویسی است. در کل همه ی اینها توسط کارگردان (مدیر) برنامه نویسی مدیریت میشود.

با توجه به نوع Engine احتمالا شما به یک Script نویس (یک نوع کدنویسی) نیاز دارید. این Script نویس Interface بازی و مدلهای اسلحه در دید کاراکتر و ... را تعیین و تهیه میکند که نقش مهمی را خواهد داشت. (Interface همان دیدی است که شما با آن بازی میکنید، مثلا دید FPS که از دید کاراکتر است و خصوصیات آن مثل اینکه کجای صفحه میزان سلامتی بازیکن یا میزان گلوله ی باقیمانده و ... را مشخص میکند). بعضی از کمپانیهای بازی سازی حتی برای Interface هم طراح استخدام میکنند !!!). برنامه نویسان باید Phisyc بازی و Multiplayer بازی را به مرحله ی ساخت رسانده و دقت بسیار بالای این تیم بسیار در بهتر شدن بازی موثر است.

5 نویسنده

اگر بخواهیم ۳ بخش از مهمترین رکنهای بازی را برشماریم نویسنده رده ی سوم را خواهد داشت و اهمیت بسیار بالایی دارد. در قدیم داستان بازی آنچنان اهمیتی نداشت و کمتر بازیهایی به داستان اهمیت میدادند اما بودند بازی هایی هم که داستان برایشان مهم بود و از آن جمله میتوان به Hitman و Splinter cell و MetalGear و ... اشاره کرد. در این بخش بهتر است به تعریفی از بازی رایانه ای بپردازیم. فیلم یک داستان را بیان میکند که شما فقط در نقش یک بیننده، رفتار و کارهای شخصیت اصلی را میبینید. بازی هم برای شما یک داستان را بیان میکند با این تفاوت که شما خودتان آن را پیش میبرید که جذابیت زیادی خواهد داشت. نویسنده باید خط اصلی داستان که توسط طراحان بازی نوشته میشود که معمولا شروع داستان و بعضی نکات ریز داستانی را تشکیل میدهد را در نظر گرفته و بازی را آنچنان که با هنر نویسندگی و روایت داستانش میداند پیش برده و به دست طراحان بدهد. نویسنده معمولا باید با طراح مراحل و Cinematic Designer هماهنگ باشد.

6 Cinematic Designer

در بازیهای امروزه صحنه های Cinematic نقش بسزایی را در جذابیت بازی دارند. این صحنه ها معمولا صحنه های اکشن هستند که یا یک انفجار عظیم یا یک اتفاق عظیم و پر زرق و برق و ... را به تصویر میکشند. بازی Resident Evil 5 را

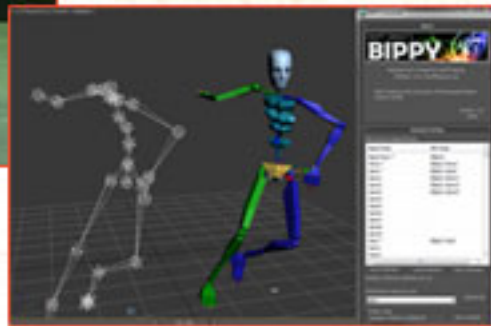
مثال میزنیم. بعد از پایان یکی از مراحل این بازی شما صحنه ای را میبینید که Chris و Sheva در حال پیشروی هستند که ناگهان زامبیهای موتورسوار با زنجیرهای تیزشان به آنها حمله میکنند. اگر به این صحنه توجه کرده باشید میدانید که طریقه ی حرکت دوربین و اعمال و رفتار کاراکترها و چگونگی به تصویر کشیده شدن این حملات و ... همه و همه شما را به وجد خواهند آورد و حس یک صحنه ی اکشن را به شما القا میکنند. طراح صحنه های Cinematic وظیفه ی تعیین موارد ذکر شده را دارد که معمولا این افراد یا از تیم طراحی هنری بازی هستند یا اینکه یک فرد جدا برای اینکار در نظر گرفته میشود. در بازی های امروزی Cinematic Designer نقشی بسیار اساسی را ایفا میکند.



Motion
Chapter 9

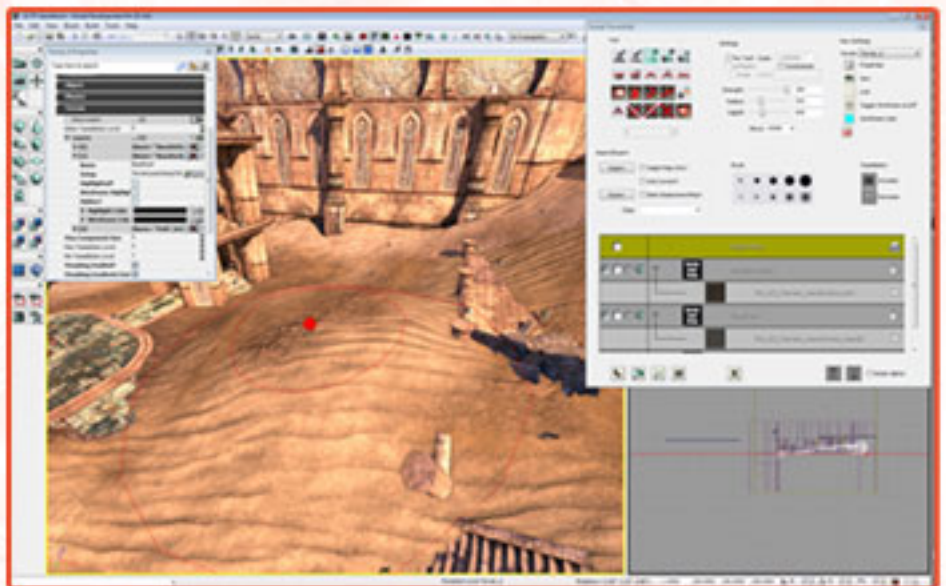
تمام حرکات کاراکترهای
درون بازی از جمله راه
رفتن و دویدن و تیراندازی
کردن و مردن و حرف زدن
و ... نیازمند اعمال
Motion Capture بر روی

بازی است. برای اینکار باید با یک شرکت Motion Capture قرار داد بسته و تمام کارهایی که در بازی نیاز دارید انجام شود را به آنها بسپارید. آنها افرادی را دارند که لباسهای مخصوص Motion Capture را پوشیده و هر حرکتی را انجام دهند توسط دستگاههای مخصوص ضبط شده و شما میتوانید این حرکات ضبط شده را روی کاراکترهای خود درون بازی اعمال کرده و تمام (البته بسته هایی هستند که حدود ۲۰۰۰۰ حرکت ضبط شده را در اختیار شما قرار میدهند اما بازیهای مدرن باید پیرو داستانی و حرکاتی منحصر به فرد باشد و در استفاده از این پک ۲۰۰۰۰ تایی شاید کمتر از ۵۰ حرکت برای یک تیم حرفه ای مفید باشد



این فرد شخصیتها را طراحی میکند. این طراح باید بداند طراحان بازی و نویسنده چه شخصیتی را مدنظر دارند و شخصیت مورد نظر چه عواطفی دارد و چه حس و حالی خواهد داشت تا بتواند کاراکتر را طوری طراحی کند که بازیکن با دیدن او هرچه در وجودش دارد را درک کند. این طراح باید کوچکترین جزئیات چهره و لباس و بدن کاراکتر مورد نظر را طراحی کند و به دست تیم سازنده بسپارد.

این تیم وظیفه ی ساخت مدل های موجود در محیط مثل اشیاء و کاراکترها و Material های محیطی از جمله پوسته ی دیوارها یا ... را بر عهده دارد. تیم طراحی هنری، محیطه ای را که طراحی کرده اند را به تیم مدلساز میدهند تا با استفاده از برنامه های مدل سازی مثل 3DSMAX یا Maya مدلها و Material ها و پوسته ی Surface ها (دیوارها) را ساخته و به تیم Engine Stuff بدهد تا محیط را شکل داده و بسازند.

Character
Designer 7مدل
سازها 8

این افراد پس از پایان یافتن ساخت بازی باید بازی را آزمایش کنند. این افراد هر کدام یک یا چند بار بازی را تمام میکنند تا در صورت وجود مشکلات و باگ های درون بازی را یافته و به تیم سازنده یا تیم رفع اشکال گزارش دهند تا این اشکالات رفع شود. آزمایش بازی بدین گونه معمولاً یک هفته یا کمتر به طول خواهد انجامید. البته در اکثر شرکتها از افرادی که در سبک بازی ساخته شده مهارت دارند (خارج از شرکت) نیز درخواست میشود به شرکت آمده و آن را آزمایش کرده و نتیجه را به کمپانی گزارش دهند. معمولاً این آزمایش بیشتر از ۳ ساعت طول نمیکشد.

Tester 10

تیم بازی سازی اگر بخواهد یک بازی خوب را در طول ۱ سال یا ۲ سال بسازد باید بالای ۲۰ نفر باشد. در یک تیم ممکن است یک نفر بتواند دو شغل را انتخاب کند مثلاً طراح بازی میتواند کارگردان بازی هم باشد یا کارگردان بازی میتواند هم در ساخت صحنه های سینماتیک و هم طراحی هنری بازی نقش داشته باشد. (اما همه ی کارها بر دوش یک نفر نباشد)

اگر میخواهید خود را در زمینه های بالا قوی کنید سعی کنید هر بازی را حداقل دوبار تمام کنید. بار اول از بازی لذت ببرید اما بار دوم سعی کنید علاوه بر لذت بردن از آن به نکات گیم پلی بازی و ارتباط نکات با یکدیگر توجه کنید. بعد از یافتن آنها سعی کنید خودتان چند المان (نکات) گیم پلی شبیه به آنها طراحی کنید و روی کاغذ بنویسید. روز بعد دوباره به سراغ طرحهای خودتان بروید و سعی کنید با استفاده از هوش خودتان آنها را گسترش داده تغییر بدهید. مطمئناً در ابتدای کار نمیتوانید یک گیم پلی خوب را طراحی کنید اما به مرور زمان میتوانید چیزی بسیار پیشرفته و نوآورانه بسازید. (اگر ۳ روز در هفته و در هر روز ۱۵ تا ۳۰ دقیقه را به اینکار اختصاص دهید کافی است) یک طراح بازی باید سعی کند ریاضیات خوبی داشته باشد و زمانی در هفته را به نوشتن و حل مسائل ریاضی صرف کند، زیرا علم ریاضیات به طراح، علم بررسی راه های مختلف را میدهد. یک طراح بازی هر چیزی که میسازد باید طوری باشد که بازیکن از آن لذت ببرد. ممکن است طراح یک ایده داشته باشد اما اگر آن را در بازی بگنجانند ممکن است باعث تنفر بازیکن و مانع از لذت بردن آنها از بازی شود پس چنین ایده ای برای بازی یک ایده ی احمقانه است. طراح بازی باید از تقلید به دور باشد. ممکن است طرحی داشته باشد که برگرفته از گیم پلی بازیهای معروف باشد، طراح باید تا میتواند این طرح را با ایده های خود آرایش کند که کمتر به نظر بیاید که این طرح طرحی اقتباس شده است.

طراح باید ابتدا میزان توانایی تیم سازنده را بسنجد. مثلاً با چه Engine ی کار میکنند یا چه میزان وقت تعیین شده دارند و مواردی از این قبیل، تا بتواند طرحی بسیار پر محتوی در سطح تیم سازنده طراحی کند. طراح بازی نباید به فکر ساختن بازی یا Gameplay ای باشد که پولساز باشد. او فقط باید سعی کند چیزی بسازد که نوین بوده و بازیکن از بازی کردن و استفاده ی آن در بازی لذت ببرد که این امر خودش پولساز ترین مورد خواهد بود.

در زمینه ی طراحی مراحل هم به همین ترتیب عمل کنید و سعی کنید نکاتی در بازی که مانع از پیشروی سریع شما در بازی میشوند اما شما را از بازی متنفر نمیکند توجه کنید و چیزهایی مثل آن را بسازید و به چگونگی پیشروی مراحل هم دقت داشته و سعی در طراحی روند پیش روی خوبی داشته باشید. اما برای طراحی هنری باید به جزئیات طبیعت دقت داشته باشید. واقعاً چشمان خود را باز کنید و به طبیعت به چشم زیبایی نگاه کنید. برای مثال یک طراح هنری میخواهد نورپردازی محیط را طراحی کند، او ابتدا باید به طریقه های مختلف در جاهای مختلف در طبیعت واقعی بنگرد و با احساس هرچه تمامتر آن را درک کند و به یاد بسپارد، سپس آنچه میخواهد را طراحی میکند. یک طراح هنری باید نقاشی کند و سعی کند یاد بگیرد آنچه در ذهنش است بر روی کاغذ نقاشی کند. هر طبیعتی را که بنظرش زیبا می آید و به درد محیطهای بازی میخورد، از آن عکس بگیرد. صرفاً جهت اینکه آن را به یاد داشته باشد که یک دوربین موبایل برای اینکار کافی است. طراح هنری جزئیات محیط پیرامونش را باید با دقت بنگرد.

در کل بازی سازی به یک صنعت پول ساز تبدیل شده و موقعیت خوبی را برای دوستداران ساخت بازی فراهم کرده. اگر طراح هنری هستید همیشه سعی کنید به طبیعت و اطراف خود با چشمی باز و مو شکافانه بنگرید و اگر یک طراح بازی هستید سعی کنید با ساختن یک المان gameplay تمام اوضاع و احوال آن و تاثیر آن بر بازی و لذت بازیکنان را بسنجید زیرا gameplay اصلی ترین رکن بازی است.



همیشه گفته اند وقتی میخواهی وارد دنیایی تازه بشوی، باید یکباره وارد شوی، و تا پایان با آن همراه شوی. باید تمامی جوانب را در نظر بگیری، تمامی رقیب هایت را مشاهده کنی، و نسبت به تمامی آن ها واکنش نشان دهی. قوانین طبیعت، هیچوقت تغییر پذیر نیستند. با این وجود، مردمی بوده اند که پادشاهان را برچیده اند، افراد شجاعی که بدون هراس، به پیش رفته اند، و با تحقق یافتن آرزوهای دست نیافتنی خود، به پیروزی دست یافته اند. درون دنیای بازی های رایانه ای نیز قوانین همیشه صادق طبیعت صدق میکنند. در جایی که تقابل بازی های مختلف به اوج خود میرسد، تمامی سازندگان تلاش خود را میکنند تا برنده میدان شوند. اما بعضی اوقات، اوضاع جدی تر از این هاست. برخی اوقات، سازندگان معدودی به جاهایی میرسند که برای بازسازهای دیگر، حتی در رویا نیز نمیگنجد. برخی این سطوح دست نیافتنی را با خلاقیت، برخی با مهارت، برخی با قدرت و برخی نیز با تمام این ها میشکافند. از حدود هفت سال پیش تا کنون، بلیزارد با عرضه World of Warcraft، توانسته است به موفقیت های رویایی برسد، تا جایی که حتی بزرگترین بازسازها را نیز به هراس واداشته است، و آن ها را مجبور کرده است که با احترام از کنارش رد شوند. با این حال، برخی نتوانسته اند به سادگی از طرف آن رد شوند، و دست به کارهایی زده اند که شاید خود نیز از آن هراس دارند. استفاده از نام Star Wars، و بردن آن درون بازار خطرناک MMO امروزی، به دست یکی از متبحرترین نقش آفرینی سازان، و یکی از بزرگترین ناشران بازی در دنیا، عبارت است از کاری که EA و Bioware هم اکنون در صدد انجام آن هستند، و با تمامی اثری خود، قصد دارند دست به موفقیت ای بزنند که با وجود رقبای نه چندان زیاد، اما فوق خطرناکی همچون WoW، عملی شود. کاری که شاید تنها آن ها قدرت انجامش را دارند، و تنها نام Star Wars میتواند از عهده آن برآید. با عرضه Star Wars Galaxies در سال ۲۰۰۳ اولین تجربه چند نفره عظیم آنلاین را در دنیای Star Wars نشان داده شد. Lucas Arts، با ساختن یک MMO استاندارد، ما را به فضایی متفاوت تر از بازی های قبلی برد. بازی دارای نواقص بسیاری بود، اما با این وجود، تجربه ای متفاوت بود. The Old Republic، دومین MMORPG از سری است، و بر خلاف بازی قبل، بر اساس قوانین Bioware ساخته میشود. سیستم هایی که سالیان سال است باعث شده شاهد عناوین فوق العاده ای از این شرکت باشیم، اما اگر واقع گرایانه تر نگاه کنیم، کار Bioware این بار بسیار دشوارتر از قبل است زیرا رقیبی غول پیکر به نام WoW را در مقابل خود دارد. وقایع بازی، در نقطه ای آرام شروع میشود که دو قدرت بزرگ دنیا، جمهوری (Republic) و امپراطوری (Empire)، درون صلح ظریفی هستند که هر لحظه میتواند بشکند. Sith ها، هم اکنون، و پس از ۳۰۰ سال گذر از وقایع شاهکار ماندگار سازندگان، KotOR، بازگشته اند تا بار دیگر با دشمنان خود درگیر شوند. موفقیت نیروهای Sith در ویران کردن جنگ ۲۸ ساله کهکشانی، هنوز در ذهن هاست. اکنون، همه جا پر است از کلون های گوناگونی که lord های Sith در آن ها ساکن هستند، مناطقی که همه زیر فرمان رهبرشان، دارث ویدر میباشد.

شعله های قدرت در آغوش شجاعت

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

ماجرای بازی، با یک غلبه اولیه شروع میشود، و به گونه ای ادامه میابد که Jedi ها در آن، میخواهند مسئولیت خود، مبنی بر تقابل دوباره را به نحو خوبی انجام میدهند. مأموریت نیروهای روشنائی، هم اکنون بسیار سخت تر از قبل است. جمهوری قدیم، میخواهد از بار نفوذ Sith کنونی خلاص شود، که تنها راه آن، جنگ است. روایت داستانی بازی، از نظر مقدمه، به Jedi هایی برمیگردد که میخواهند بار دیگر جنگ را بر علیه دشمنان تاریک خود شروع کنند. ماجرای بازی به شکل استاندارد و چندلایه ای ارائه خواهد شد که برای هر یک از گروه های موجود در بازی، دارای ریشه های متفاوتی است. تمامی نژادهای موجود در بازی، به شکل متفاوتی بازی را دنبال خواهند کرد و در قدم های بعدی، به خط روایی همسانی وصل میشوند که بین امپراطوری و جمهوری وجود دارد. Origin Story های موجود برای هر نژاد، اعم از Human، Miraluka، Zabrak و نژادهای دیگر همگی دارای خصوصیات متفاوتی خواهند بود. ویژگی هایی که باعث خواهند شد بازی دارای یک خط داستانی چند لایه، جذاب و قابل تامل باشد. دنیاهای زیادی وجود دارند که بسیاری از ماها، با تجربه محتوای درون آن ها دچار احساسات مختلفی میشویم. هر فضایی برای خود ویژگی های خاصی دارد، و هر زمینه ای دارای چند خصوصیت مخصوص است. در دنیای امروزی، بیشتر از قبل شاهد ماجراها و وقایع منطقی و دو پهلو هستیم، و عوامل خوب و بد محض ای که در زمان های قدیم به جدل با یکدیگر میپرداختند و با پیروزی خوب ها تمام میشدند، اکنون منسوخ شده هستند. البته اگر به صورت عمیق به چنین ماجرای بنگریم، به این موضوع پی میبریم که گرایش به یک نوع روایت خاص، پس از مدتی آن را غیر قابل تحمل میکند. کاری هم اکنون بسیاری از MMORPG های عمیق، با دنیاهای مختلف میکنند، باعث میشود تا بهتر به موضوعات ترکیبی از نحوه روایت قدیم، و ماجراهای کنونی پی ببریم. نیروهای متضادی که چندان هم معلوم نیست کدامیک بد و کدامیک خوب هستند، به جدال همدیگر میپردازند، و در نهایت اتفاقاتی میفتند که به مراتب برای هر کدامشان انعکاسات مختلفی دارد. دنیای عمیق Starwars نیز دارای پیچیدگی های خاصی است که آن را نسبت به هر فضای دیگری متفاوت تر میکند. در چنین دنیایی، برعکس بسیاری از جاها، نیروهای خوب محور و بد محور را میشناسیم، اما درون مایه داخل بازی، و ماجراهایی که این دو در طول آن دنبال میکنند، باعث میشود تا حتی نظرها نیز در این مورد عوض شود. تمامی کلاس ها، نژادها و گروه ها، دارای عادات و رسوم خاص خود هستند، و با اینکه دارای هدف های نسبتاً یکسانی هستند، در الگوی عمل خود، عقاید شخصی تر و نحوه رفتار با یکدیگر تفاوت های بسیاری دارند. خاصیت پویا بودن دنیاهای عظیمی همچون Starwars، به همراه خاصیت های ذاتی بازی های چندنفره عظیم، خود به خود باعث شده اند که در تصویری که هم اکنون از بازی داریم، تفاوت های بسیاری مشاهده کنیم. چنین دنیای عظیمی، با تمامی منطق ها، رسوم کلیشه ای و خاصیت های متفاوت، دارای یک مجموعه هست که تمام این ها را درون خود نگه داشته است، و به احتمال زیاد همین دلیل نیز باعث شده است که من و بسیاری از افراد دیگر، آن را یک دنیای ترکیبی از رسوم قدیم و جدید بدانند، ترکیبی بسیار زیبا که مطمئناً از روایت آن لذت میبرید.



روایت های سینمایی، ماجراهای کارگردانی شده و صحنه های هیجان انگیز بیشتر به فیلم های سری اختصاص دارند، اما آنطور که دیده میشود، سازندگان این بار قصد دارند در قالب شکل متفاوتی بازی را عرضه کنند. بر خلاف ذهنیتی که عموم مردم از بازی های MMO دارند، این یک حقیقت است که اینگونه بازی ها میتوانند به صورت های متفاوتی ظاهر شوند. شاید تا به حال در یک بازی در این سبک، داستان ها و صحنه های سینمایی ندیده اید، اما The Old Republic اینجاست تا آنها را به شما نشان دهد. آنطور که دنیای مخصوص Starwars را در فیلم های سری دیده ایم، نبرد قدرت های درون بازی، در قالب صحنه های هیجان انگیز و ماجراهای مختلفی عرضه میشوند که در حد بسیار خوبی کارگردانی شده اند. اگرچه نمیتوان گفت دومین MMORPG از سری، دارای صحنه های کارگردانی شده و محیط هایی همچون سینماست، اما چیزی که بازی کنونی و سازندگانش میخواهند به ما نشان دهند، در این زمینه قطعاً متفاوت تر از دیگر بازیهاست. دنیای درون بازی، پر از جنگ ها، اسلحه ها و شمشیرهای مدرن ای است که با جدال دستگاه و جانداران رباتیک و مکانیکی همراه است. بدون شک افزودن اندکی جلوه سینمایی به بازی، نتیجه خوبی میدهد، همانگونه که هم اکنون میتوان مشاهده کرد. بر خلاف بازی قبلی که از نظر سینمایی بی روح و کاملاً "خطی، دستی و شبیه یک بازی بود، The Old Republic، چه از نظر روایت و چه از نظر جلوه های سینمایی در حد بسیاری خوبی دارد و این ویژگی ها، به جنبه های مختلف بازی زیبایی خاصی بخشیده اند. شما در طول بازی، درون محیط های مختلفی قرار خواهید گرفت که هر کدام دارای جنبه های سینمایی مخصوص به خود هستند، و ماجرای را تعریف میکنند که با آغشته شدن جنبه سینمایی به بازی، جذابیت بسیار زیادی به آن بخشیده اند.

در طول مدتی که بازی های چند نفره آنلاین عظیم پا به دنیای بازی های رایانه ای گذاشتند، تغییرات بسیاری را در گستره مخاطبان، نحوه بازی کردن و روند بازی ها ایجاد کرده اند. درون مایه ساختاری نقش آفرینی های عظیم آنلاین، به گونه ای بود که مخاطبان هر بازی، به راحتی میتوانند کاری را که میخواهند انجام دهند، و به شکلی که واقعا "دوست دارند پیشرفت کنند، در کنار اینکه میتوانند با هزاران و شاید میلیون ها فرد دیگر در دنیا، دوست شوند، همکاری کنند و یا به رقابت بپردازند. سازندگان چنین بازی هایی، باید در نظر داشته باشند که طرفداران آن ها، دقیقا "چه چیزی را در بازی خود میخواهند و چه چیزی رو نمیکشند. جذب مخاطب یکی از مهمترین عوامل موفقیت MMO هاست. مخاطبانی که شاید سالها پشت آن بنشینند و بازی کنند، و در صورتی که از طرف سازندگان خود پشتیبانی شوند، هر روزی که در بازی میگذرانند برای آن ها تازه باشد. گروه ساخت The Old Republic، کاملا "از این موضوع آگاه هستند که یک بازی در این سبک، چه چیزهایی باید داشته باشد. شما میتوانید در طول بازی، یک Jedi مثل Skywalker شوید، کسی که به ماجراجویی های آشکار، با قهرمانی های معمول علاقه ی زیادی دارد. اگر به Skywalker علاقه ای نداشتید، مشکلی نیست، میتوانید در نقش کسی ظاهر شوید که خصوصیات اش تاریک تر، سحر آمیزتر و بیشتر شبیه پدر Skywalker است، Anakin. این انتخاب ها، علاوه بر جنبه های ظاهری و فنی، دارای جنبه ی روانی هستند. به صورتی که بوسیله آن ها، میتوانید به شکل خارق العاده ای با بازی ارتباط برقرار کنید و خواسته های خود را با آن مطابق بسازید. در حقیقت، در بازی و در کل دنیای Starwars، انواع بسیار مختلفی از Jedi ها و Sith ها وجود دارد که سازندگان میخواهند با قرار گرفتن شما در نقش هر کدام از آن ها، دید های متفاوتی نسبت به بازی داشته باشید و ماجراهای مختلفی را تجربه کنید. بودن در نقش یک Jedi یا Sith در بازی، مسئولیتی فراتر از دو شمشیر و یک زره دارد. تا کنون از گیم پلی بازی و سیستم های مختلف مبارزه، اکتشاف، پیشرفت و المان های دیگر اطلاعات زیادی منتشر شده اند که نشان از برنامه دقیق سازندگان برای ساخت دارد.

نقش آفرینی هایی که توسط Bioware ساخته میشوند، معمولا " بر ۴ پایه ساخته میشوند: مبارزه (Combat)، اکتشاف (Exploration)، پیشرفت (Progression) و داستان (Story). وقتی به صورت کلی نگاه میکنیم، بازی یک MMORPG است، و یک بازی در این سبک نیز خصوصیات بسیار متفاوت تری نسبت به عناوین نقش آفرینی دیگر دارد. اما کاری که هم اکنون سازندگان در صدد انجام آن هستند، این است که علاوه بر رعایت المان های معمول، ویژگی های جدیدی را تعریف کنند که میتوانند در بازی جذابیت داشته باشند. بازی دارای دو حزب است: امپراطوری و جمهوری. در هنگام شروع بازی، این دو تفاوت های بسیار زیادی با یکدیگر دارند، و سازندگان تلاش کرده اند تا در تعریف ویژگی های افراد هر دو حزب، به خصوصیاتشان در دنیای Starwars توجه زیادی بکنند. همانند تمامی بازی های نقش آفرینی، انتخاب یکی از کلاس های موجود در ابتدای بازی، یکی از بزرگترین انتخاب هایی میباشد که انجام خواهید داد. بازی اصلی، دارای ۴ نژاد و کلاس در هر طرف خواهد بود که هر کدام در مقیاس های بزرگی دارای تفاوت خواهند بود. هر کدام از نژاد ها، دارای یک پیشینه ی متفاوت خواهند بود، و بر اساس آن پیشینه نیز محل شروع وقایع، نحوه روایت و دید متفاوتی نسبت به وقایع خواهند داشت. خط داستانی هر کلاس، درختی تنومند و انعطاف پذیر، پر از شاخه خواهد بود که بسته به انتخاب های فرد درون بازی، تغییر خواهد کرد. علاوه بر آن، همانند هر بازی در این سبک، نیمی از کلاس ها، مختص یک حزب و نیمی دیگر از آن حزب دیگر خواهد بود، اما با این وجود، میتوان گفت هر کلاس در حزب جمهوری، معادل ای یکسان، ولی با سبک برخورد متفاوت در حزب امپراطوری خواهد داشت. تا کنون ۸ نژاد برای حضور در بازی تایید شده اند: Chiss، Human، Miraluka، Mirialan، Rattataki، Sith Pure Blood، Twi'lek. هر یک از نژادهای نام برده شده، به جز یک کلاس خاص که با نژادشان سازگار نیست، حق انتخاب کلاس های دیگر را دارند، به جز نژاد Human که میتواند از تمامی کلاس ها بهره مند شود. با پیشرفت در بازی توسط یک کلاس و نژاد خاص، خط داستانی شما به ماجرای کلی بازی وصل خواهد شد که بوسیله آن، میتوانید اتفاقات مخصوصی را تجربه کنید که قبل از آن نکرده بودید. نژادهای بازی، برگرفته از معروفترین انواع مبارز درون دنیای Starwars هستند که با دقت تمام طراحی شده اند، چه از نظر پیشینه و خط داستانی، و چه از نظر اخلاق، رفتار و سبک برخورد، مبارزه و مشاجره.

دنیای Starwars، از زمانی که با دنیای بازی های رایانه ای ترکیب شد، دچار مشخصه های فوق العاده ای شد که شاید سازندگان مختلف بازی هایش نیز باورش را نمیکردند. هنگامی که اولین بازی از Starwars ساخته شد، هدف اش خوشحالی طرفداران اش بود. اما کاری که بازی های بعد از آن ادامه دادند، به قدری بالاتر رفت که خوشحالی با بازی کردن آن ها، تنها به عنوان یک وظیفه شناخته میشد! شاهکارهای تکرار نشدنی همچون KOTOR، حاصل ساعت ها تلاش سازندگان پر شور و شوقی بود که همه کارها را به موقع و در سر جای خودش گماشته بودند. سیستم مبارزات، به طرز شگفت آوری جذاب طراحی شده بود و به قدری خارق العاده بود که هر بازی باز ای را مجذوب خود میکرد. اگرچه سبک The Old Republic، با آن شاهکار تفاوت های زیادی دارد، اما باید در نظر داشت هر دو از یک ریشه نشات گرفته اند و سازنده ای یکسان دارند، Bioware. سیستم مبارزه کنونی در The Old Republic را، با توجه به نمایش های بازی تا کنون میتوان یک سیستم استاندارد نامید که سعی دارد در عین حفظ خصوصیات اصیل خود، مقداری جرئه خلاقیت نیز در آن بدمد. هر یک از کلاس های موجود، دارای سبک مبارزه مخصوص به خود خواهند بود که به اشکال متفاوتی از یکدیگر نمایان خواهند شد. هر یک از طرف های خوب و بد بازی، دارای ۴ کلاس هستند. کلاس های سربازان جمهوری، شامل Trooper، Smuggler، Jedi Knight و Jedi Consular و کلاس های امپراطوری، شامل Bounty Hunter، Imperial Agent، Sith Warrior و Sith Inquisitor میشوند. هر یک از کلاس ها، دارای سفینه مخصوص به خود خواهند بود که محیطی از عوامل و نحوه پیشروی آنهاست. در نحوه مبارزه بازیکن های مختلف با یکدیگر، سازندگان ویژگی های بسیاری به بازی اضافه کرده اند که باعث شده است در هر لحظه، درون موقعیت های مختلفی قرار بگیرید. هر کلاس برای خود دارای ۲ سبک مبارزه عمده یا همان تخصص (Specialization) خواهد بود. نکته جالب توجهی که در مبارزات The Old Republic میتوان یافت کرد، آزادی عمل آن است. معمولاً در اکثر بازی های این سبک، برای پیشروی و کسب تجربه در بازی، نیاز به بازیکنان دیگری دارید که شما را پشتیبانی کنند. به عنوان مثال در صورت نبود یک Healer در گروه خود، نمیتوانید بخش های سخت از بازی همچون باس ها را پشت سر بگذارید. اما این مساله در The Old Republic بسیار متفاوت است. با استفاده از سیستم همراهان (Companions) طراحی شده برای بازی، دیگر مجبور نیستید همیشه منتظر دیگر بازیکنان بمانید! در بازی میتوانید بوسیله همکاری که دارید، بسیاری از مراحل سخت را پشت سر بگذارید. آن ها وارد ماجرای شما میشوند، به مأموریت هایتان میروند و در بسیاری از مسائل سخت، نظرات خود را بیان میکنند و سعی میکنند در آنها به شما کمک کنند. یک همراه، یکی از عواملی هست که بازی باز میتواند با انتخاب اش، به طور دقیق، یک خط داستانی را ببندد، و یا یک خط داستانی جدید باز کند. سیستم Companion ها، تقریباً با تمامی عناوین MMORPG امروزی تفاوت دارد و برداشتی که از آن میشود، بسیار بلندپروازانه تر از رقبای حاضر است. همراه شما درون بازی، از یک هوش مصنوعی بسیار قوی بهره میبرد که در انتخابات مختلف، وقایعی اتفاق افتاده و حوادث غیر قابل پیشبینی، به طرز فوق العاده ای بازی باز را یاری میکند.



بنابر ادعای سازندگان، ارتباط برقرار کردن با این هوش مصنوعی، به قدری عمیق خواهد بود که به اندازه یک بازیکن معمولی میتواند باشد. همراه شما درون بازی، تنها مجموعه ای از دستورهای از پیش نوشته شده نیست. شما میتوانید با او به قدری نرم، روان و لطیف ارتباط برقرار کنید که شاید احساس های متقابلی نسبت به یکدیگر بیایید! او میتواند نسبت به شما احساس علاقه داشته باشد، او میتواند یک دوست واقعی برای شما باشد، و حتی میتواند عاشق شما شود! NPC های درون بازی، به طرز شگفت آوری هوشمند طراحی شده اند و به غیر از آن هایی که حق انتخاب دارید، تمامی دیگر کاراکترها نیز دارای حس و حال خاص خود خواهند بود. NPC هایی که شما در اختیار خواهید داشت، همانند همیاران دائمی خواهند بود، تا زمانی که انتظارات شما را برآورده کنند، و در کاری که انجام میدهند، موفق باشند.

کسب مهارت، شاید یکی از بزرگترین عواملی است که بازی های MMORPG را از دیگر بازی ها جدا میکند. تجربه ای که درون بازی کسب میکنید، مهارت هایی که یاد میگیرید و آن ها را ارتقا میدهید، به همراه مأموریت هایی که به پیش میگیرید، همگی جزو روندهای کسب مهارت در یک بازی نقش آفرینی به شمار می آیند. چنین سیستمی، با مشخص کردن یک محدوده تعیین شده، معنی متفاوتی به هر بازی میدهد. هر بازی نقش آفرینی، نسبت به خود دارای محدوده ای مشخص از مأموریت ها و مهارت های قابل کسب و پیشروی میباشد که با در کنار هم قرار گرفتن، بیش از نیمی از وقت مفید بازی را مصرف میکنند. The Old Republic، از یک سیستم آشنا، با کمی تفاوت در این زمینه استفاده میکند. درون بازی، سه نوع مهارت قابل کسب وجود دارد: مهارت های مأموریتی (Mission Skills)، مهارت های جمع آوری کردن (Gathering Skills) و مهارت های تخصصی (Crafting Skills). مهارت های جمع آوری، مربوط به دشمنانی مربوط میشود که پس از کشتنشان، میتوانید آن ها را loot کنید. بیشتر موجوداتی که درون بازی از بین میبرید، چه سربازان نیروی مقابل و چه موجوداتی که در طبیعت پرسه میزنند، دارای یک سری از آیتم های قابل استفاده در موارد مختلف هستند که شما میتوانید بوسیله خود، و یا بوسیله همراه خود آن ها را جمع آوری و loot کنید. مهارت های تخصصی، و یا همان Crafting شما درون بازی، شامل شغل ها و کارهایی میشوند که درون بازی به صورت حرفه ای آن ها را انجام میدهید. بوسیله Crafting Table ای که در اختیار بازی باز قرار داده میشود، میتوانید از بین گستره ای قابل قبول از کارهای موجود، انتخاب کنید و به ارتقای مهارت های کاری خود پردازید. دسته سوم، مهارت های مأموریتی هستند که نسبت به مهارت های دیگر، ساختار متفاوتی دارند. بوسیله این مهارت، میتوانید مأموریت های خود را هماهنگ کنید، همراهان خود را برای به پیش بردن آن ها بفرستید و یا آن ها را از رفتن بازدارید. به عنوان مثال، میتوانید به تمامی همراهان خود دستور دهید که به سفینه بازگردند، و یا هر کدام از آن ها را به مأموریت های خاصی بفرستید.



گستره این مأموریت ها، به میزان ارتقای زیرشاخه های این مهارت ها بستگی دارد. تمامی مأموریت هایی که به همراهان خود میدهند، دارای زمان انجام محدود و غنائم مشخص برای خود همراه، و حتی برای شما میباشند. به عنوان مثال، آن ها را میتوانید به مأموریتی ۵ دقیقه ای بفرستید که هدف های کوچک، همانند درگیری های جزئی، جمع آوری یک سری از آیتم های خاص و کشتن تعداد مشخصی از یک موجود را شامل میشود. درعین حال، آن ها را میتوانید درون مأموریت ۲۳ ساعته ی سختی قرار دهید که اهداف بزرگتری همچون بمب گذاری یک پایگاه دشمن، از بین بردن یک فرمانده و یا ایجاد جنگی بزرگ را دنبال میکند. زمان بندی مأموریت ها نیز به گونه ای است که همیشه در حال گذر هستند و از هنگامی که همراه خاصی را به مأموریت بفرستید، محدوده زمانی آن مأموریت شروع میشود و حتی اگر log off کنید و مأموریت مورد نظر در حین آفلاین بودن شما به پایان برسد، شما میتوانید پس از آنلاین شدن نتیجه آن را ببینید. سیستم Crafting بازی، با سیستم مأموریت ها رابطه نزدیکی دارد و به گونه ای طراحی شده است که حتی کسانی که علاقه چندانی به Crafting ندارد را نیز به سوی جذب کند. کسانی که مهارت های Crafting خود را درون بازی به سطح های بالا بکشانند، قادر به انجام دادن کارهای زیادی درون مأموریت ها و صحنه های دیگر همچون Raid Group ها هستند که از دست هیچکس دیگری بر نمی آید. همین عامل و نتیجه Crafting، باعث میشود تا تمامی بازیکنان رغبت زیادی به کسب Skill در تخصص خود داشته باشند. اما با وجود این، اجبار خاصی در Crafting وجود ندارد و میتوانید بدون اینکه به Crafting اهمیت چندانی بدهید، با پیشروی در مأموریت ها به کسب تجربه بپردازید، اما پس از مدتی که به صحنه های بالاتر میروید، نداشتن مهارت Crafting مشکلات زیادی را برای کاراکتر شما خواهد داشت. تمامی همراهان شما، دارای این مهارت ها خواهند بود و به گفته سازندگان، درون ساختار خود از یک طراحی کارآمد استفاده میکنند که تمامی مشکلات احتمالی را به کلی رفع خواهد کرد



از زمانی که بازی های آنلاین وارد دنیای بازی های رایانه ای شدند، معنی بازی کردن به کلی دگرگون شد. این بازی ها، قابلیت «در مقابل یکدیگر قرار گرفتن، را به لایه های عمیقی راه دادند که قبل از آن دیده نشده بود. قرار گرفتن گروهی از بازیکنان یک طرف در مقابل گروه دیگر در طرف دوم، عاملی بود که باعث شد هزاران نفر به سوی این بازی ها کشیده شوند. نکته قابل توجه اینجاست که با گذشت زمان، روز به روز بر کیفیت، ابزار قابل استفاده، نوع مبارزه و نحوه های مبارزه این سیستم افزوده شد. تا جایی که در MMO های امروزی، گروه های بزرگ، درون دسته های مشخص، به نبردهای خاطره انگیزی، از هر نوع میپردازند که باعث میشود جرئه دیگری از جذابیت و عظمت بازی کردن توسط آنها چشیده شود. هم اکنون، در بازی هایی همچون World of Warcraft، بازیکنانی هستند که به قدری مجذوب سیستم PvP یا همان Player vs. Player شده اند که با کنار گذاشتن تمامی ویژگی های دیگر بازی، هر روز به صورت دیوانه واری، ساعت ها با بازیکنان طرف مقابل در حالت های مختلف میجنگند، و از پیروزی های خود لذت میبرند، چرا که به قدری حالت های مختلف PvP درون بازی قرار دارند که هیچکس نتواند سیراب شود. هم اکنون و در روند ساخت SWTOR، در زمانی زندگی میکنیم که شرکت هایی همچون بلیزارد، روند سیستم PvP را به قدری بالا کشانده اند که کار سازندگان در این زمینه، نهایت سختی و دشواری را خواهد داشت. کاری که سازندگان بازی، هم اکنون برای سیستم PvP در حال انجام هستند، این است که در تلاشند تا بتوانند آن را طوری طراحی کنند که به همراه هیجان انگیز بودن، داستان و ماجرای بازی را نیز تعریف کند. به طور دقیق، مکان های تقابل PvP درون بازی، خود دارای ماجرای جداگانه و یا متصل خواهند بود که به خطوط داستانی بازی مرتبط میشوند. چنین ساختاری، علاوه بر اینکه مبارزات را بامعنی تر میکند، باعث جذاب شدن و هیجان بیشتر نیز میشود. سازندگان تلاش میکنند تا هر چه بیشتر، راه های بازی و تقابل با بازیکنان مقابل را افزایش دهند، تا جایی که هر بازیکن، بتواند به شیوه ای که میخواهد مبارزه کند، و به گونه ای که مورد علاقه اش است بازی کند. سیستم PvP بازی، از یک ساختار متفاوت و مجزا از بازی های هم سبک کنونی بهره میبرد، به طوری که بسیاری از مشخصه های سیستم PvP یک بازی MMORPG معمول را نقض میکند. برخلاف بسیاری از بازی ها، شما میتوانید درون مکان های PvP بازی، به راحتی و با نبرد با طرف مقابل تجربه کسب کنید. مبارزه های فضایی، مکان هایی هستند که شما میتوانید علاوه بر دریافت تجربه و آیتم های فوق العاده، بوسیله آن ها وارد فضایی بزرگ از هیجان سفینه رانی، گذر از ستاره ها، سنگ ها و سیاره ها و مبارزه شوید که شاید تا قبل تجربه نکرده اید. با استفاده از سیستم PvP زیبای بازی، میتوانید با آزادی عمل، تجربه ای را کسب کنید که در دنبالش هستید، و به کمک آن، از این تفکر نیز بیرون بیایید که چنین مبارزه هایی، تنها برای تلف کردن وقت درون بازی مناسب هستند!

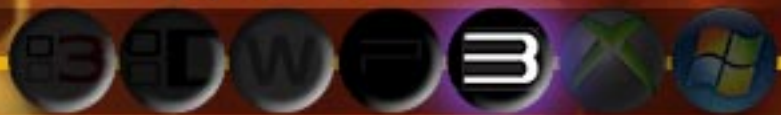
در طول سال های اخیر، درون بسیاری از عناوین مختلف، با اشکال گوناگون، مبارزه دیده ایم. مبارزاتی که گاه هیجان انگیز، و گاه کسل کننده بوده اند. آن ها را بعضاً "کسانی طراحی کرده اند که خود متخصص نبرد بوده اند، و بعضاً" نیز کسانی طراحی کرده اند که حتی معنی نبرد را نیز نمیدانسته اند! چیزی که مسلم است، آن است که عنصری به معنای محوریت مبارزه، در هر کدام از این بازی ها، به جهت خاصی رفته است. **The Old Republic** را میتوان از تمامی آن ها جدا کرد؛ زیرا به جای پرداختن به یک جهت، مجموعه ای از جهات مختلف را در کنار یکدیگر جمع کرده است، یکی از عواملی که باعث شده بسیاری از افراد با خصوصیات متفاوت، بازی را از الان بپذیرند و برای بازی کردن آن منتظر باشند. هم اکنون، بیش از ۱۰ نویسنده به صورت تمام وقت در حال نوشتن و کار کردن بر روی داستان، نحوه روایت و پیچیدگی های آن هستند. آن ها میخواهند با از میان بردن مشکلات رایج بازی های این سبک، محوریت های مختلفی را درون آن ها بگنجانند. دنیایی که برای **The Old Republic** خلق شده، متشکل از محیطی پویا، با دیدگاه ها، پیشه ها و نقطه نظر های متفاوتی هست که در حال تعامل هستند. به طور خلاصه، **The Old Republic** یک دنیاست! دنیایی که میتوانید درون آن، به هر شکلی که میخواهید زندگی کنید، و هدف خود را پیش ببرید. به شکل یک سیاستمدار، و یا به شکل یک قاچاقچی. هر دو قابل انتخاب هستند، و هر دو محوریت و روایت مخصوص به خود را دارند. جدا از آن، هر دو ویژگی های متفاوتی دارند که سبب میشود با تجربه هر کدام، یک لذت خاص را پشت سر بگذرانید. کلاس هایی که برای بازی موجود هستند، شاید کمتر از کلاس هایی باشند که در اغلب بازی های این سبک وجود دارند، اما همین کلاس ها، دارای خصوصیات متفاوتی از یکدیگر هستند که به تجربه هر کدام جهت خاصی میدهد. به عنوان مثال، یک **Bounty Hunter**، دارای شخصیتی خودگرا، ولی وظیفه شناس هست که به ماموریتی که به او داده شده، بیشتر از هر چیز دیگری اهمیت میدهد. او در سیاره **Hutta** زندگی، محلی پر از بی اعتمادی، کینه و نفرت. او فرد پول دوستی است، و اولین نکته ای که در جنگ ها به آن توجه میکند، میزان سودی است که به او میرسد. با اینکه هر یک از نژادهای مختلف، خود دارای خط داستانی مجزا، ویژگی های مجزا و شخصیت پردازی مجزا هستند، در **SWTOR**، حتی خود کلاس ها نیز نسبت به خود، دارای شخصیت پردازی های جالب، متفاوت و بعضاً "تجسین برانگیزی هستند که نشان از نتیجه ساعت ها تلاش نویسندگان بازی دارد. صرف نظر از شخصیت پردازی روایی، کاراکترهای مختلف درون بازی، دارای خصوصیات فیزیکی، نحوه استفاده از سلاح و سبک نبرد بسیار متفاوتی نیز هستند. هر کلاس، دارای **Talent** های مخصوصی نسبت به خود میباشد که برای خصوصیات خودی اش بهینه سازی شده است. نحوه برخورد، حرکت های نخست، قدرت هایی که به عنوان شروع بر روی هدف تمرکز داده میشوند، دمپج گیری متغیر، فاصله و برد **Spell** ها، سلاح های به دست گرفته شده، میزان ذکاوت، میزان چالاکی، میزان قدرت و زمان بندی در حمله ها، پاره ای کوچک از عواملی هستند که باعث تفاوت های فیزیکی کاراکترهای دنیای بازی خواهند شد.



یکی از ابعاد مهم دیگر روند هر بازی نقش آفرینی، سیستم پیشرفت و ارتقای آن است که در واقع، حرف اول را در دست کشیدن یا نکشیدن از بازی، در ابتدا و شروع میزند. **SWTOR**، شما را همانند هر بازی دیگر در این سبک، از ابتدا تا انتها، درون سیری صعودی میبرد که با هر لحظه پیشرفت، احساس قدرت به بازی باز دست خواهد داد. در ابتدای بازی، همانند هر بازی دیگر این سبک، فردی بی تجربه، بی پول، بی اعتبار و ضعیف محسوب میشوید که با هر پیشروی هر چه بیشتر، نیرومندتر، معتبرتر و نفوذگراتر خواهید شد. البته همانند بسیاری دیگر از امان های بازی، روند این پیشرفت، برای هر یک از کلاس ها متفاوت از دیگری خواهد بود. سازندگان سعی کرده اند نسبت به هر کلاس مشخص، روند پیشرفت و کسب تجربه درون بازی را داستان گرا تر، و در عین حال سینمایی تر و جذابتر جلوه دهند، مشخصه هایی که درون یک بازی با این سبک، به سختی کنار همدیگر گرد می آیند. روند لول گیری در مراحل ابتدایی بازی، ساده، ولی بسیار لذت بخش است. ابتدای بازی هر کلاس پس از انتخاب، با روایت ها و داستان گویی هایی مختص هر یک از آن ها شروع میشود. پس از گذراندن دیالوگ های احتمالی پس از آن ها، وارد اولین نقطه ای میشوید که باید با داستان خود بازی کنید. در ابتدا، لباس یا وسیله قابل توجهی ندارید، به جز یک لباس ساده، و یک اسلحه مدل پایین مختص کلاس خود. پس از گرفتن اولین ماموریت درون بازی، ماجرا شروع میشود و به اکتشاف محیط میپردازید. یک موجود را آن سو میبینید، موجودی که به نظر میرسد میخواهد به شما حمله کند. او را با یکی دو قابلیت اولیه ای که دارید، از بین میبرید. همینطور به پیش میروید، تا زمانی که به موجودات و یا دشمنانی میرسید که ممکن است آیتم ها و وسایل قابل استفاده ای برای شما داشته باشند. پس از **loot** کردن اولین دشمن احتمالی خود درون بازی، لباسی بهتر، و یا یک **lightsaber** قوی تر به شما اهدا میشود. پول و وسایل ارزشمند طرف مقابل را نیز جمع میکنید، چیزهایی که در زمان های آینده، خیلی به درد شما میخورند. رفته رفته قوی تر میشوید، و از استادان خود مهارت های جدیدتری یاد میگیرید، تا زمانی دیگر میتوانید برای خود، یک تخصص مبارزه ای انتخاب کنید. به سوی ماموریت های جدی تری فرستاده میشوید، و لحظه به لحظه قوی تر و قوی تر میشوید... تا جایی که میتوانید برای خود گروهی کوچک از دوستان و همکاران تشکیل دهید و با همکاری با آن ها، به ماموریت های مختلف بپردازید، و در مراحل بالاتر، آن ها را به صورت فردی به ماموریت بفرستید. با پیشروی هر چه بیشتر، وسایل و سلاح های جدیدی برای شما باز میشوند، حالت های گوناگونی را تجربه میکنید تا جایی که به جنگ با ابرقهرمان های دشمن میروید، و اتحادیه مختص خود را تشکیل میدهید. تمامی این اتفاقات، همراه با ویژگی هایی همچون همکاری با بازیکنان دیگر، سیستم های **PVP** و ده ها ویژگی دیگر اتفاق میفتند، که به همراه روایت سینمایی بازی، و جهت گیری هر کلاس و نژاد به اعمال خاص، یک سیستم ارتقای خوب را تشکیل میدهند و باعث میشوند یکی از کم نظیرترین تجربه های مستمر عمرتان را داشته باشید.

بدون شک وسعت یک دنیا، باید به قدری باشد که بتواند حداقل ویژگی های خود را در آن نشان دهد. وقتی صحبت از یک عنوان MMO میشود، این صحبت به این معنی است که شروع کننده آن، از این موضوع باخبر است که وسعت یک دنیا در این سبک، تا چه حد باید وسیع، متنوع و دارای تفاوت باشد که بازی بازان مختلف با ساعت ها بازی کردن، نتوانند همه خصوصیات آن را کشف کنند. سخن ها، گویش ها، محیط طبیعی، موجودات طبیعی، منابع طبیعی و اتمسفر هر مکان مشخص، در یک بازی MMORPG، باید متفاوت باشد. وقتی که با اسب رویاهای خود وارد شهری زیبا و وسیع میشوید، و پس از آن به سرزمینی دیگر سفر میکنید، حداقل انتظار شما از این دو سرزمین، باید این باشد که با سوارکاری در هر یک، حس و حال خاصی را تجربه کنید. هر سرزمینی که ساخته میشود، باید دلیلی برای ساخته شدن اش داشته باشد و هر محیطی که به وجود می آید، باید علتی را برای به جمع پیوستنش دارا باشد. در دنیای بازی های رایانه ای، تا کنون مکان ها و اتمسفرهای زیادی خلق شده اند. برخی از آن ها دلیلی برای خلق شدن داشته اند، برخی از آن ها هیچ دلیلی نداشته اند، و برخی از آن ها نیز با داشتن یک پیشینه جذاب موضوعی، بازی بازان را به ماجرای درونشان دعوت کرده اند. هم اکنون، محدود بازی هایی جزو دسته سوم به حساب می آیند. در جایی که بیش از نصف سازندگان بازی، بیشتر از هر چیز، به فکر جنبه های فنی اثر خود هستند، انتظاری از این نیز نمیرود. اما در این میان، باز هم کسانی وجود دارند که پیش تر از جنبه های فنی، خواستار «روح بخشیدن» به اثر خود بوده اند. روحی که بیان کند دنیای ساخته شده، چیست، از آن چه کسی است، و دلیل ساخته شدن اش چیست. روحی که هویت اثر را بیان میکند، و قبل از هر مشخصه، شناسنامه ای دارد که بیان میکند سرزمین ها چرا ساخته شده اند، و چرا باید ساخته شوند. جلوه های بصری، بیان کننده این هستند که یک بازی، از چه قرار است، و به شکلی باید با آن روبرو شویم. دنیای Star Wars، پر از ستاره ها، سیاره ها و سفینه ها، کاراکترها و محیط هایی هست که نشان دادن آن ها به شکل شایسته، در داخل یک بازی، کار هر کسی نیست. طراحی محیط، اولین عاملی است که سازندگان باید به آن توجه کنند، و با نهایت دقت، دنیایی را خلق کنند که لایق بازی باشد. دنیای The Old Republic، از ۱۷ سیاره تشکیل شده است.

سیاره هایی که هر کدام، از جنبه های مختلف، دارای خصوصیات مختص خود هستند. هر کدام دارای محیط طبیعی، اتمسفر، موجودات متفاوت و زیستگاهی متفاوت هستند که بودن در هر یک، فرد خاص، و دلیل خاصی را میطلبد. برخی مستقل، برخی متعلق به جمهوری، و برخی نیز از آن امپراطوری هستند. همگی پیشینه تاریخی مخصوص به خود را دارند، و قبل از وارد شدن به هر یک، باید اطلاعاتی را در دست داشته باشید، اطلاعاتی که بتوانید به آن ها تکیه کنید، تا درون آن ها زندگی کنید. هر کدام از سرزمین ها، پشت حقیقت هایی نهفته هستند که سالهاست انسان ها و موجودات زیادی با آن ها در هم تنیده میشوند. درون بسیاری از آن ها، جوهرهای زندگی افراد مختلف را میتوان دید، حیات هایی که برای بقا، نیاز به زنده ماندن در محیط های خطرناک، تقابل با حیات های رقیب و سازگار شدن با محیط دارند. وقتی برای اولین بار، به صحبت از زیبایی های بازی شروع میکنیم، باید در نظر باشیم که SWTOR یک MMORPG است. این عنوان، یک بازی پنج، ده، بیست یا صد ساعته نیست که پس از بازی کردن، آن را کنار بگذارید. شاید در طول عمر خود، سال های زیادی با آن همراه شدید، و شاید هیچوقت از آن دل نکندید. یک MMORPG، ممکن است هر روز رو در روی بازی باز قرار بگیرد. توقع یک بازی باز، از یک بازی در این سبک، باید به صورتی باشد که حداقل، بازی بتواند او را به محیط های متنوعی ببرد، و هر روز چیزهای جدیدی به او نشان دهد، و او را با ماجراهایی همراه کند که گریزناپذیر باشند، و از خاطره اش حذف نشوند. با اینکه گرافیک یک MMORPG، از نظر فنی، باید متعادل سبک اش باشد، به نظر میرسد Bioware و Lucas Arts، قصد دارند در جلوه های بصری بازی های این سبک، استانداردهای جدیدی را تعریف کنند. از نظر جزئیاتی که درون محیط های مختلف، و در سیاره های مختلف بازی خواهید دید، SWTOR فوق العاده است. هر سیاره، دارای پوشش و محیط طبیعی مختص خود است، که به پیشینه و هویت اش بستگی دارد. طراحی محیط، و موجوداتی که در محیط های مختلف روبرو خواهید شد، با دقت بسیاری انجام میشود. با توجه به سابقه Bioware، در ایجاد جلوه های به یاد ماندگار (نظیر جلوه های عناوینی همچون Mass Effect 2)، از نظر جنبه های تکنیکی، میتوان مطمئن بود. سازندگان مطمئناً از موتوری بهینه شده برای سبک بازی استفاده خواهند کرد. اصل کار، و طاقت فرسا ترین آن، مساله مربوط به طراحی شخصیت ها، میزان پویا بودن آن ها، و طراحی نمای کلی بازی برمیگردد که با وجود شاهکارهایی همچون WoW در این زمینه، کار سازندگان بسیار دشوار است. دنیایی همچون دنیای Star Wars، نیازمند ایجاد تفکری دقیق، از آنچه هست که کل این دنیا تا کنون داشته است، به همراه مشخصه هایی که یک بازی باید داشته باشد. آنچه که مسلم است، آن است که سازندگان به صورت شبانه روزی بر روی طراحی کاراکترهای مختلف، محیط های بازی و جنبه های هنری کار میکنند، و با اینکه اطلاعات چندانی از جلوه های بصری موجود نیست، از The Old Republic، میتوان انتظار دنیایی ناب، به همراه ساختاری جذاب و سینمایی داشت که با همه ی خصوصیت هایش، Star Wars را تمثیل خواهد کرد. Star Wars: The Old Republic، جاه طلبانه ترین پروژه Bioware تا کنون است، و آخرین بازی ای است که توسط استودیویی غیر از Lucas Arts ساخته میشود. سازندگان آن، از زمان تایید کردن عنوانش، نشان داده اند که شهامت این را دارند که حتی در سخت ترین صحنه ها، با متبحرترین و خطرناک ترین رقبا مقابله کنند. از این رو، هم اکنون همه چشم ها به سوی نتیجه کار است. نتیجه کاری که ممکن است یک شکست بزرگ، و یا یک پیروزی عظیم باشد. اما هر چه که باشد، مطمئنم همانند من خوشحالید که قرار است با یک دنیای دیگر روبرو شویم، دنیایی واقعی که بتوانیم در آن احساسات خود را بیان کنیم، و شاید تا ابد درون آن زندگی کنیم.



در نسل های گذشته بازی های زیادی بودند و هستند که هنوز در خاطرات و ذهن ما نقش بسته اند و شاید هیچ گاه آنها را فراموش نکنیم. یکی از بازی های نسل قبلی کنسول سونی بازی Twisted Metal یا همان ماشین جنگی خودمان است. عنوانی که یکی از محبوب ترین بازی ها در کلوپ های قدیمی بود که پای Ps1 ساعت ها وقت خود را به آن اختصاص می دادیم، آن روزها سپری شدند تا این که نسل بعدی کنسول سونی یعنی PS2 آمد اما خبری از یک TM دوست داشتنی و جذاب نبود، البته به جز Twisted Metal: Head On که هر چند بازی خوبی بود اما به هیچ وجه نتوانست به مانند نسخه قبلی خود موفق ظاهر شود. گفتنی است که این نسخه در ابتدا برای کنسول دستی PSP به بازار عرضه شد و سپس برای PS2 و به صورت یک نسخه کامل تر پورت شد. به طور کلی، در سری TM دو نسخه اول بودند که نتوانستند بدرخشند و پس آن با دو عنوان ضعیف تر یعنی نسخه های سوم و چهارم رو به رو شدیم که حتی به گفته خالق سری با اینکه بازی های خوبی بودند اما نشانه های یک Twisted Metal اصلی در آنها دیده نمی شد. در حالی که در بازار داغ بازی های انحصاری PS3 هر عنوان پر زرق و برقی که بگویید رویت می شد اما با طی شدن چیزی در حدود ۵ سال از عمر این کنسول هنوز هم خبری از یک Twisted Metal برای آن نبود و طرفداران قدیمی این سری دیگر امید خود را از دست داده بودند تا اینکه قبل از E3 2010 شایعاتی در مورد عنوان جدیدی از این سری به میان آمد. دیوید جفی که چندین بار این شایعه را رد کرده بود از بازی رسماً در کنفرانس سونی رونمایی کرد. شاید بی ربط نباشد اما مهمترین عاملی که می توانسته تا به این لحظه امیدها را به این بازی برگرداند بازگشتن دیوید جفی به تیم سازنده به عنوان کارگردان است که خود پررنگ ترین نقش را در موفقیت این بازی ایفا می کند همان طور که با خلق یک IP جدید در سال های پایانی نسل قبلی یعنی God of War طرفداران بسیاری را برای این سری جمع آوری کرد پس او خواهد توانست Twisted Metal را به روزهای اوجش بازگرداند.



از محدود نکات جالب در مورد این ریبوت این است که در ابتدا قرار بود به صورت یک بازی قابل دانلود بر روی شبکه PSN عرضه شود با توجه به استقبال مخاطبین و طرفداران قرار شد این عنوان به صورت یک بازی کامل عرضه شود و از همین رو سازندگان تصمیم گرفتند در کنار بخش چند نفره یک بخش داستانی نیز به آن اضافه کنند تا بازی کامل تر از گذشته شود و همه را به خود مشغول کند. از همین رو بخش داستانی نقش فرعی را در TM جدید بر عهده داشته و بخش آنلاین و چندنفره قسمت اصلی بازی را تشکیل می دهد که شامل مدها و حالت های مختلف است. داستان بازی از کجا آغاز می شود؟ مانده قبل Calypso در اقدامی تورنمنتی را برگزار کرده است که همه می توانند در آن شرکت کنند و ماشین های خود را تا حد امکان مسلح کرده و با یکدیگر مبارزه کنند و در آخر کسی که بتواند جان سالم به در ببرد برنده نهایی بوده و خواسته اش بر آورده می شود. در این نسخه اکثرا شخصیت های قبلی بازگشته اند. شما با کدام یک بیشتر در نسخه های اول بازی کرده اید؟ کالیپسو فرد اصلی سری که تورنمنت ها را برگزار می کند و یا در شماره چهارم سری می توانستید او را کنترل کنید و البته مشخص نیست در این نسخه قابل بازی است یا خیر. Sweet Tooth دیگر شخصیت دوست داشتنی سری که حتی در E3 2010 نیز از ماشین بستنی فروشی او استفاده شد. Axel دیگر شخصیت قدیمی سری که در این نسخه حضور دارد و ماشین او خود اوست! اکسل دو چرخ بزرگی را که به وسیله خودش در میان آنها قرار گرفته است هدایت می کند. افراد و خودروهای بسیار دیگری وجود دارند که هر کدام به ویژگی و قابلیت متفاوت دارند. جفی قول یک بخش چند نفره جذاب با روایت زیبا را داده است و به گفته وی بخش داستانی سرآمد بازی های قبلی است.



این نکته قابل ذکر است که این ماشین ها و شخصیت ها در ابتدا همگی برای شما قابل دسترس بوده و محدودیتی در انتخاب آنها ندارید. تاکنون در حدود ۹ نسخه از سری ساخته و منتشر شده اند که آخرین نسخه اصلی Black یکی از بهترین های سری بود که حتی درجه سنی M را دریافت کرد و البته سازندگان این راه را در نسخه جدید ادامه داده اند. این طور که دیده شده و با توجه به صحبت ها در Comic Con این نسخه نیز درجه سنی M را به خود اختصاص خواهد داد، به گفته ی جفی زمانی که خون در بازی آنها وجود نداشته باشد آن بی روح عجیب می شود! بازی همچنان ساختار اصیل سری را حفظ کرده است، همان گیم پلی سریع و درگیر کننده که تنها یک انفجار بزرگی می تواند حواس شما را از بازی پرت کند! باید گفت موفق ترین عامل محبوبیت این سری همین فرمول یعنی گیم پلی رعد آسا و لذت بخش بازی است. با شلیک کردن به ماشین ها و دیگر افراد امتیاز دریافت می کنید که می توانید با استفاده از آنها ماشین ها را آپگرید کنید و یا آنها را به انواع و اقسام سلاح های مرگبار مجهز کنید. هر مرحله دارای یک باس متفاوت بود که البته مبارزه با آنها چالش بزرگی را برای شما ایجاد خواهند کرد چرا که به گفته دیوید از بین بردن این باس ها نه تنها سخت بلکه زمان بر نیز خواهد بود. از طرفی در زمان مبارزه با باس ها دیگر ماشین هایی نیز هستند که از او محافظت کرده و کار را برایتان سخت تر می کنند. از آنجایی که مبارزات با ماشین ها و سلاح ها بخش اصلی بازی را تشکیل می دهد تعداد و تنوع سلاح ها و خودروها نیز بالا بوده و می توانید با انتخاب هر کدام از آنها تا حد امکان خسارت و خرابی در سطح شهر به وجود آورید. در حدود ۱۶ خودروی مختلف در بازی وجود دارد که اکثرا آنها را قبلا دیده اید و هم اکنون بالگرد نیز یکی دیگر از این وسایل قابل کنترل خواهد بود که می توانید آن را انتخاب کنید. یکی دیگر از عواملی که کنترل و گیم پلی بازی را از نسخه های اولیه لذت بخش تر کرده است وجود امکانات بیشتر در کنترلر است که به سازندگان جای مانور بیشتری را می دهد و آنها طوری برنامه ریزی کرده اند که شما در حین بازی حس کنید که بر بازی کاملا مسلط هستید. اما پیردازیم به بخش آنلاین و حالت های مختلفی که قرار است بخش اصلی بازی را تشکیل دهند. در این بخش ۱۶ نفر می توانند به صورت هم زمان با یکدیگر مشغول به بازی شوند و علاوه بر مدهایی که در دیگر بازی ها دیده شده اند حالت هایی در بازی وجود خواهد داشت که سازندگان بر روی آنها تاکید زیادی کرده اند. حتی به گفته خود جفی اگر این بازی را برای بخش تک نفره آن خریداری کنید ممکن است شما را ارضا نکند چرا که تمرکز تیم سازنده بر روی بخش آنلاین بازی بوده است. بخش چندنفره به دو بخش مجزای Split Screen و بخش آنلاین تقسیم می شود. Team Death Match نیازی به گفتن ندارد و به این صورت خواهد بود که دو گروه به مبارزه با یکدیگر می پردازند تا یکدیگر را نابود سازند. DeathMatch نیز حالت دیگری است مانده مد قبلی با این تفاوت که این بار مبارزه به صورت کلاسیک بوده و تنها بین دو یا ۴ نفر اتفاق می افتد. Last Man Standing دیگر حالتی است مشابه Team Death Match اما یک تفاوت بزرگ وجود دارد که آن را کاملا متمایز می کند، در این حالت همه افرادی که در گروه شما وجود دارند تعدادی جان مشترک داشته و از همین رو امکان Respawn وجود نداشته و پس از مرگ شما تنها نظاره گری بر روی بازی خواهید بود. از همین رو در این حالت عامل اصلی موفقیت شما همکاری گروهی و به کار بردن استراتژی در بازی است تا بتوانید موفق عمل کنید. در این حالت با توجه به این که مرگ هر فرد در یک گروه باعث می شود آنها مجبور شوند با تعداد افراد کمتری به کار خود ادامه دهند و این عامل کار را سخت تر می کنند و از سوی دیگر گروه مقابل در صورتی که بتواند سریع تر از گروه مقابل تلفات بگیرد پیروز میدان خواهد بود.



Team Hunted حالت دیگری در بازی است که اطلاعات دقیقی از آن مشخص نشده است. در حالت کلی در بخش آنلاین و چند نفره مبارزات بر پایه رویایی گروه ها و تیم های مختلف است. از همین رو حتما در نمایش های بازی و نقشه ی شهر مجسمه های بزرگ و غول پیکر را دیده اید که آنها نماد اصلی رهبر این گروه ها و حزب ها هستند. اما می رسیم به آخرین حالتی که به بررسی آن می پردازیم یعنی همان حالتی که گفته شد سازندگان بر روی آن مانور زیادی می دهند. **The Nuke** نام این حالت ویژه است که شاید روش دنبال کردن آن در بازی برای شما عجیب و حتی مضحک به نظر برسد. **Nuke** بخشی است که جفی از آن به عنوان یکی از بخش هایی که به بازی عمق بیشتری بخشیده است یاد می کند و می گوید این حالت جایی است که شما باید خود را نشان دهید. با توضیحات این بخش ممکن است شما به یاد بخشی تغییر یافته از حالت **Capture the Flag** فکر کنید اما جفی خود می گوید که هیچ شباهتی به این حالت ندارد. هدف اصلی شما در **Nuke** این است که رهبر گروه مقابل را نابود سازید. در این بخش باید قربانی ها را به دست آورید تا بتوانید مجسمه بزرگ را با استفاده از سلاح هسته ای و موشک نابود سازید. در این بخش افراد به دو گروه ۸ نفره تقسیم شده که یک گروه نقش محافظت و مقابله با تیم حمله کنند را بر عهده دارند و تیم دیگر در نقش حمله کننده ها بازی می کنند. پس از به پایان رسیدن یک راند جای گروه ها و تیم ها عوض می شود و این بار تیم دیگر حمله می کند، قبل از شروع بازی می توانید گزینه هایی مثل زمان بازی یا تعداد شلیک ها در یک بار به سمت مجسمه را تغییر دهید و آنها اختیاری هستند. در این حالت تیم حمله کننده در اولین کار باید رهبر تیم مقابل را گروگان و به عبارت دیگر به اسارت خود در بیاورد و سپس با استفاده از موشک او را به سمت مجسمه بزرگ و اصلی پرتاب کند. نقشه ها و محیط های بازی همانند قبل راه های گوناگون و بعضا راه مخفی ها را در اختیار شما قرار داده و از همین رو می توانید از جهت های مختلف حمله کنید. تاکنون تعدادی از محیط های بازی مشخص شده اند که برای نمونه می توان به **Sunsprings** و **Harbor City** و یا محیط **Black Rock** اشاره کرد. به گفته ی سازندگان مراحل بازی بنا به پیدا کردن وسایل و تجهیزات بیشتر گسترش یافته و همچنین می توانید قسمت های اضافی را در صورتی که مانع پیشروی شما از مسیر اصلی بازی می شوند حذف کنید. یکی دیگر از تفاوت های بارزی که بین نسخه های قبلی و این عنوان وجود دارد این است که همه افراد دیگر گروه ها هم می توانند از هر وسیله ای که بخواهند استفاده کنند.



مورد دیگر سلاح ها و تجهیزات هستند که همگی سلاح ها دارای ویژگی تغییر آتش شلیک هستند و به شما اجازه می دهند به شکل دیگری از سلاح خود استفاده کنید. همان طور که گفته شد بسیاری از ماشین ها از بازی های قبلی بازگشته اند اما موارد دیگری نیز برای اولین بار دید می شود مانند همان بالگرد، برای استفاده از بالگرد نیاز به دو بازیکن است که یکی هدایت آن را بر عهده می گیرد و دیگری وظیفه شلیک کردن را بر عهده دارد. این هلیکوپتر نیز قابلیت ویژه خود را داشته و می تواند ماشین ها را از روی زمین بلند کرده و به دیگر نقاط نقشه حمل کند. از جمله دیگر موارد می توان به **Juggernaut**، **Talon** و یا **Meat Wagon** اشاره کرد. **Juggernaut** نیز یک کامیون بزرگ بوده که می تواند دو ماشین از هم تیمی هایش را به صورت هم زمان در درون خود جا بدهد و کاربرد آن این است که پس از قرار گرفتن این دو می توانند **Turret** را بر عهده بگیرند که یکی تا زاویه ۳۶۰ و دیگری تا ۲۲۰ درجه قابلیت چرخش دارد و خروجی آن این است که قدرت تخریب پذیری بی نظیری را ارائه می دهد اما نقطه ضعف آن این است که اگر این **Juggernaut** نابود شود دو هم تیمی دیگر و ماشین هایشان نیز جان خود را از دست خواهند داد. **Meat Wagon** در اصل همان آمبولانسی است که حتما آن را در نمایش های بازی دیده اید، سلاح این آمبولانس بیمارهای آن هستند، به می توانید با استفاده از بیمارهایی که بر روی ویلچر نشسته اند و به آنها بمبی متصل شده است دیگر دشمنان را نابود سازید.



همان طور که می بینید جو دیوانه وار و جذاب بازی را به ریشه های خود بازگردانده است و با توجه به این که بالانس بسیار خوبی چه در بخش ماشین ها و تجهیزات و چه در حالت های آنلاین وجود دارد باعث شده هر فرد متمایل به انجام بازی با تمامی شخصیت ها و ماشین ها شود و این عامل یکی از مهمترین نکات این بازی خواهد بود. بخش دیگر بازی گرافیک آن است، در اولین نمایش بازی گرافیک حرفی برای گفتن نداشت و عده ای عقیده داشتند این گیم پلی بازی است که مهم بود نه گرافیک و جلوه های بصری آن و در حالی که قرار بود بازی در آخرین ماه های امسال عرضه شود جفی تصمیم گرفت آخرین نقطه ضعف موجود در بازی یعنی گرافیک را نیز بهبود بخشد و از همین رو عرضه بازی به سال بعد موکول شد. جفی این تاخیر را اینگونه بیان کرد که جلا دادن این دیوانه باعث می شود بتواند بهتر بدرخشد! به گفته وی او و تیم سازنده یعنی Eat, Sleep, Play قصد دارند یک تجربه چندنفره بی نظیر را ارائه دهند و از طرفی این بازی را به بهترین TM یی که تا به حال ساخته شده است تبدیل کنند. جفی قصد دارد عقیده کسانی که فکر می کنند سبک Car Combat تنها یک ایده ی دهه ۹۰ ساده و عتیقه بوده است را تغییر دهد. جفی در هنگام گفتن این خبر خود اظهارنظر می کند که طرفداران لایق یک بازی کامل و با کیفیت هستند و از همین رو با توجه به طرز تفکر وی و ویژگی های شخصیت خود باید بدانیم که با یک عنوان عالی مواجه خواهیم بود. دیگر قسمت های بازی محیط ها هستند که از لحاظ وسعت و جزئیات کاملاً نسخه های قبلی را پشت سر می گذارند و از طرفی تخریب پذیری محیط ها یکی دیگر از عوامل افزوده شدن جذابیت به بازی هستند و اینکه شما نتیجه شلیک های مرگبار خود را بر روی محیط ها و ساختمان های درون شهر ببینید بی شک لذت وصف ناپذیری برایتان دارد! بازی تماماً از آهنگ های متال تشکیل شده که جفی در این مورد می گوید دنیای Twisted Metal، برخورد دنیای واقعی با رویاهای سبک متال است و البته این گفته وی در موسیقی های به گوش رسیده در تریلرها کاملاً قابل درک است. به گفته دیوید نسخه Collectors Edition بازی نیز قرار است عرضه شود که هنوز اطلاعاتی از آن در اختیار عموم قرار نگرفته است. در آخر باید گفت TM جدید با وجود جفی کامل به نظر می رسد و پس از چند نسخه ناامید کننده خواهد توانست طرفداران و علاقه مندان خود را راضی کند و حتی مخاطبین بیشتری را برای خود جمع آوری کند. کنسول خود را آماده کنید، ماشین ها را تا سر حد مرگ به سلاح های مرگبار مجهز کنید، جهنم آماده ورود سواران مرگ است.



می توان گفت که ژانر Survival Horror در سال ۱۹۹۲ توسط کمپانی Inforgrames و با عرضه ی بازی Alone in the Dark ابداع شد. ادامه دهنده و تثبیت کننده ی این ژانر، بازی Resident Evil (که در کشور ژاپن با نام Biohazard خوانده می شود) بود. نسخه ی اول RE به خوبی توانست المان های تعلیق و ترس را در قالب یک بازی اکشن ماجراجویی قرار دهد و حاصل آن شکل گیری یک بازی بسیار خوش ساخت و زیبا بود. شینجی میکامی خالق این سری بازی و طراح تمامی شخصیت های آن بوده است. او خالق و راهبر سری بازی بوده که به حق، فرمانروای بی چون و چرای ژانر Survival Horror نامیده شده است. ویژگی های بازی شینجی میکامی آن هم در سال ۱۹۹۶، به قدری پرمغز و متفکرانه طراحی شده بودند که اکنون پس از گذشت تقریباً ۱۵ سال از تاریخ انتشار این بازی، بسیاری از المان های آن مورد تقلید سازندگان زیادی در این نسل از بازی های ویدیویی قرار می گیرد.

میکامی حتی برای ذخیره کردن بازی نیز بازیکنان را با ترس و دلهره مواجه می کرد! شخصیت پردازی های عمیق و قدرتمند، جو و اتمسفری گیرا و در نهایت زاویه ی دیدی نو و البته بسیار جذاب برای دوربین بازی تماماً نشان از تبحر کارگردان جوان و خوش فکر این بازی یعنی شینجی میکامی داشت. میکامی با ساخت RE نه تنها به ژانر Survival Horror رسمیت بخشید، بلکه مسبب اصلی شهرت رسیدن کپکام نیز شد، اما اکنون که چند سالی است این استودیو را ترک کرده سری رزیدنت اوایل به کلی از ریشه های خود دور شده و مانند خیلی دیگر از بازی های دنباله دار، در نسخه های اخیر به اکشن و تیراندازی سوق پیدا کرده است. به طوری که حتی نسخه ی پنجم این سری به غیر از شخصیت ها و تا حدودی داستان اش هیچ شباهتی به آن چه از رزیدنت اوایل می شناختیم نداشت و دیگر از محیط های تاریک و ترسناک پیشین نیز خبری نبود. من در این پیش نمایش قصد ندارم که بگویم دلیل اصلی دور بودن از ریشه ها، ترک میکامی بوده است و حتی خود او بابت این تغییرات احساس رضایت مندی دارد، تنها می خواهم اعلام کنم که ای کاش سازندگان بار دیگر ادامه ای جذاب برای رزیدنت اوایل با آن زامبی ها و راکون سیتی معروف اش می ساختند تا شاید دل هواداران سابق این سری را برای آخرین بار شاد کنند!

خوشبختانه بالاخره افراد تیم کپکام راضی شدند که رزیدنت اویلی با آن حال و هوای گذشته اش بسازند و امیدها را زنده کنند. نام این عنوان جدید Revelations نام دارد که اولین بار در E3 2010 به طور رسمی برای حضاران به نمایش درآمد و قرار است تنها برای 3DS عرضه شود. Revelations دومین رزیدنت اوایل برای پلتفرم 3DS است و قبل از آن Mercenaries منتشر گردید که تقریباً توانست قدرت های کنسول 3DS را مخصوصاً در زمینه ی گرافیکی به رخ بیننده بکشانند البته نقایصی هم در گیم پلی به همراه داشت که امیدواریم سازندگان در RE: R برطرف کرده باشند، همچنین توجه داشته باشید که بازی را باید جزو سری اصلی رزیدنت اوایل و شماره ی هشتم به حساب آورد.

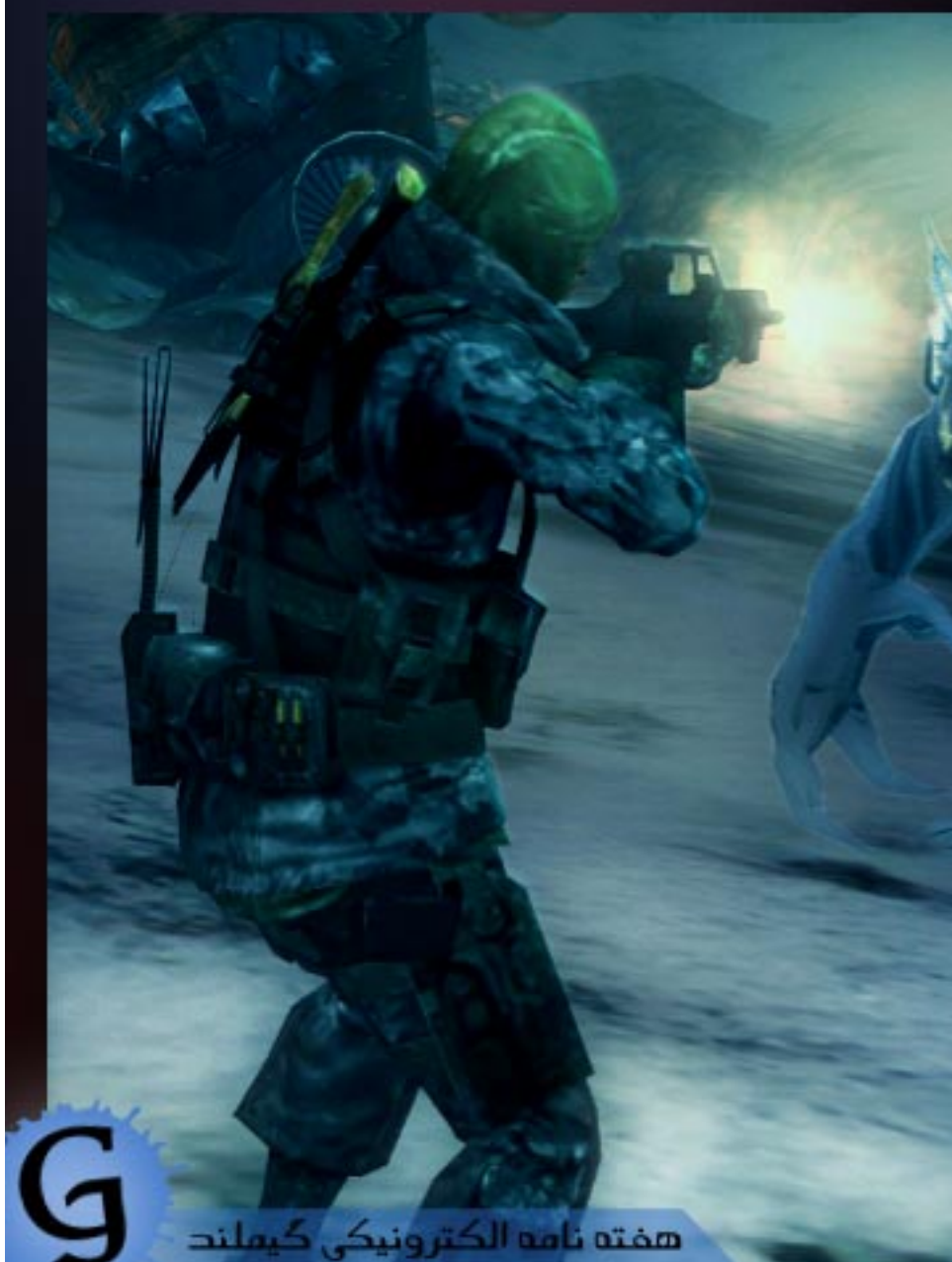
از همان ابتدای تایید ساخت بازی، کارگردان و تهیه کنندگان یعنی Takayuki Hama و Koushi Nakanishi، Masachika Kawata بر برگشتن به ریشه ها پافشاری می کردند و وعده و وعیدهای زیادی به طرفداران در زمینه ی عنصر ترس می دادند، آن ها اطلاعات زیادی به غیر از مقداری عکس، به بیرون درز نکرده بودند و جالب تر این است که ادعا دارند شروع ساخت بازی را قبل از ایده ی تهیه Mercenaries آغاز کرده بودند. اولین دموی بازی، در E3 امسال منتشر شد که توانست اطلاعات ارزشمندی در اختیار طرفداران قرار دهد.



طبق گفته ی سازندگان، حوادث این بازی میان خط داستانی نسخه ی چهارم و پنجم یعنی سال ۲۰۰۵ رخ می دهد و قرار است اتفاقات بعد از تاسیس سازمان B.S.A.A را به تصویر بکشاند. (اگر در نسخه ی پنجم به خاطر داشته باشید، کریس ردفیلد عضوی از ارگان B.S.A.A بوده است که این ارگان با فرستادن نیروهایش به سراسر دنیا سعی در نابودی مخلوقات عجیب و غریب آمبرلا دارد.) Jill Valentine و Chris Redfield که هر دو هم جزو پرتعدادترین شخصیت های این مجموعه هستند به عنوان کاراکترهای اصلی تایید شده اند. در تریلرهایی که مشاهده شد، قرار است بازیاز کنترل هر دو کاراکتر را برعهده بگیرد و در زمان های مختلف مشغول به بازی شود. داستان در دو لوکیشن مختلف اتفاق می افتد؛ یکی در کوهستان و دیگری در کشتی، کریس به همراه همکارش "جسیکا" در کوهستانی برفی به دردرس افتاده و ناپدید شده و جیل به یک کشتی کروز در دریای مدیترانه اعزام گشته است تا هم همکار قدیمی اش را پیدا و هم محل متروکه ی کشتی را بررسی کند. طی این مأموریت، جیل با عضوی جدید از گروه ضد تروریست بیولوژیکی B.S.A.A به نام "Parker Luciani" آشنا می شود که قرار است در ادامه ی مسیر داستان شما را یاری دهد. "پارکر" یکی از شخصیت های جدید این شماره به حساب می آید و برعکس "جسیکا" که از جذابیت بالا و طراحی خیلی خوبی برخوردار می باشد، ممکن است خیلی به دل بازیاز ننشیند! البته ممکن است مانند "Barry Burton" در انتها کمک های زیادی به جیل بکند و او را بین طرفداران، محبوب سازد.



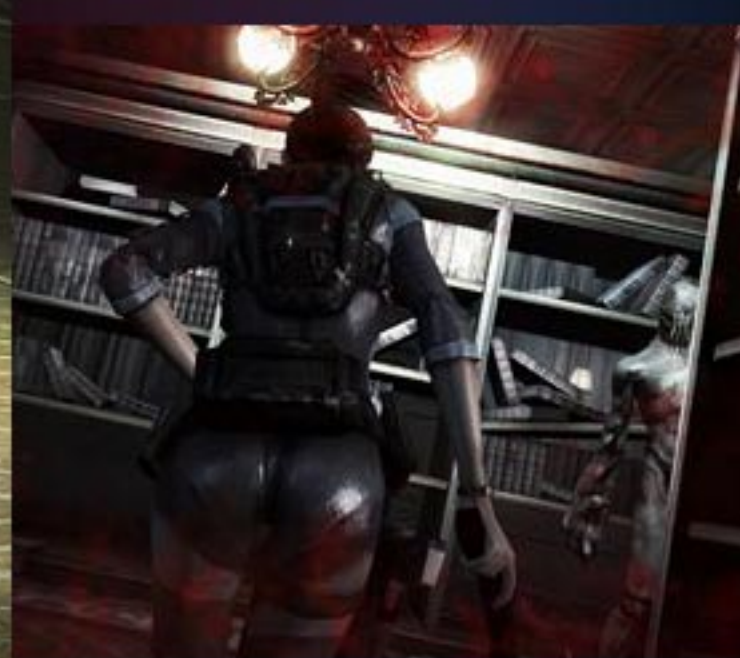
خیلی از بازیازان با شنیدن نام Resident Evil Revelations هنوز اثری از آلبرت و سکر شرور دیده نشده است. در گفتند، متأسفانه در Revelations هنوز اثری از آلبرت و سکر شرور دیده نشده است. در عوض شخصیت های منفی که تعدادشان کم هم نیست مانند Raymond و Il Verto Vester به مجموعه افزوده شده اند. از کاراکترهای جدید دیگری که می توان به آن ها اشاره کرد Keith Lumley و Quint Cetcham که در کنار جسیکا و کریس مشغول کمک به B.S.A.A می باشند، Clive R. O'Brien شخصیتی سالخورده که نماینده و فرمانده ی سازمان B.S.A.A است و در آخر Rachel یکی دیگر از شخصیت های مونث بازی به حساب می آید که موهای بلند او چهره اش را پوشانده و خیلی چهره اش معلوم نیست. طبق اطلاعات منتشر شده، معلوم گشته است که او برای سازمانی ناشناخته کار می کند و هدفش یافتن اطلاعاتی از بانوی Zenobia می باشد. در تریلر مخصوصی که از او دیدیم، بازیاز به مدت کمی کنترل او را بر عهده می گیرد، بازی در یک محیط بسته و تاریک اتفاق می افتد؛ کمی جلوتر می رود و اثراتی از Ooze (نام زامبی های این شماره) می بیند، همین که به کانال کولر خیره می شود، زامبی ای خارج می گردد و ترس تمام وجود Rachel را فرا می گیرد، شروع به شلیک کردن با کلت خود می کند اما اثری ندارد، از طرفی دیگر Il Verto را مشاهده می کنیم که شروع به تزیق ویروس T در بدن دانشمندان درون یک لابراتوار می نماید. Rachel در حال فرار کردن و شلیک است که ناگهان تیرهای خشابش به پایان می رسد و تا سر حد مرگ عصبانی و هل می شود، از آن طرف هم Ooze دیگری در حال حرکت به سمت او می باشد، سریع به درون آسانسور می رود اما شانس بد او باز یک زامبی که در آنجا ساکن بوده است، به پایش صدمه می زند. Rachel که دیگر تمام امید خود را از دست داده از آسانسور خارج می شود و به داخل لابراتواری می رود که دانشمندان تبدیل به Ooze شده اند! (فکر کنم سازندگان می خواهند نشان بدهند که اجل آدم برسد، از دستش نمی توان فرار کرد!!) نفسی تازه و فکر می کند که دیگر نجات یافته است، اما یکی از این زامبی ها با دستان خود گلویش را می فشارد و به صورت مرگ وار به سمت شیشه پرتابش می کند. از پشت شیشه جیل در حال تماشای این لحظه بود که در انتهای تریلر نزدیک جنازه ی Rachel می شود و کشته شدن او را به مرکز خبر می دهد.



داستان در این شماره مرموز تر و سیاه تر از شماره های پیشین شده است و با این اوصاف که دو داستان از سوی جیل و کریس دنبال می شود، باید منتظر اتفاقات و حوادث غیرقابل پیش بینی شده ای باشیم. یکی دیگر از نکات مثبتی هم که در روایت داستان به چشم می آید، محیط های کلاسیکی است که جیل در آن مشغول به انجام مأموریت می باشد و باعث زنده شدن خاطرات نسخه ی اول این مجموعه می شود. از سوی دیگر با در نظر گرفتن این که وقایع بازی در بازه ی زمانی خاصی قرار می گیرد، می تواند پاسخ گوی بسیاری از سوالات به وجود آمده از نسخه های چهارم و پنجم باشد. احتمالاً بعد از مشخصه داستان، گیم پلی در سری رزیدنت اوایل مهم ترین فاکتور برای طرفداران این سری به حساب می آید. اگر یادتان باشد ایده های ناب و فوق العاده زیبای شینجی میکامی در نسخه ی چهارم به قدری متفکرانه و قوی ساخته شدند که پس از گذشت یک نسل از بازی های ویدیویی باز هم کپکامی ها به آن اعتماد کرده و تغییر چندانی در مکانیزم گیم پلی بازی ایجاد نکردند. استفاده از سیستم بی نقص **Over the Shoulder** باعث شده تا سیستم هدف گیری بازی با دقت بسیار بالایی انجام گیرد؛ به طوری که شلیک به هر قسمت از بدن دشمنان و یا هر نقطه ای از مکان ها امکان پذیر است. در شماره ی پنجم، سیستم **Run & Gun** به بازی افزوده نشد و در بازی به هنگام شلیک کردن باید کاملاً می ایستادید. در **Revelations** سیستم دیگر تغییر کرده است، در زمان هدف گیری و تیراندازی، دوربین به حالت اول شخص تغییر می کند که این می تواند به علت افزایش محدودیت دید، به ترس از مرگ بی افزاید.

این واقعا جای ابراز خوشحالی دارد، زیرا سبک بازی، دیگر از شوتر سوم شخص خارج شده و به یک **Survival Horror** اصیل تبدیل گردیده است. موجودات جهش یافته یا زامبی های معرفی شده که **Ooze** نام دارند خیلی از هوش بالایی بهره مند نیستند و به مانند زامبی های سابق رزیدنت اوایل آهسته به طرف بازیاز حرکت می کنند، زمانی هم که می رسند سعی می نمایند با مکیدن خون کاراکتر از مقدار سلامتی اش بکاهند، در این صورت بازی به حالت دکمه زنی درمی آید و بازیاز باید با چندین بار فشار دادن دکمه ی **Y** خود را از این مخمصه نجات دهد. به نظر من بهترین راه برای کشتن این دشمنان استفاده از شات گان است زیرا **Ooze** ها معمولاً از مسیرهای خیلی نزدیک ظاهر می شوند و خطرناک به نظر می رسند. مثلاً در تریلر گیم پلی **Library**، با جلو رفتن، ناگهان دو **Ooze** از بالا به پایین سقوط کردند که جیل با بیرون کشیدن شات گان کارشان را با یکی دوبار شلیک ساخت. **Ooze** ها با این که ظاهر تهوع آور و خیلی گنده ای دارند اما ای کاش زامبی ها و دشمنان بیشتری برای بازی معرفی می شدند تا روند بازی را هیجان انگیزتر کنند، ضمن این که هنوز باس فایتی در تریلرها معرفی نشده است، البته ظاهر گیم پلی کریس ردفیلد با جیل ولتاین تفاوت دارد، مراحل را که بازیاز با کریس پیش می برد در کوهستانی برفی است، دشمنان این بخش معمولاً سگ های قطبی هستند که بسیار وحشی تر و سریع تر از **Ooze** ها می باشند.

با تریلرهایی که مشاهده کردم صفحه نمایش بازی خالی از سیستم **HUD** است. با صدمه دیدن کاراکتر بازی، اطراف صفحه نمایش به رنگ قرمز درمی آید که در نهایت منجر به مرگ کاراکتر می شود. البته با نزدیک شدن به مرگ دیگر کاراکتر به مانند اول سالم و سرحال نیست بلکه بر روی زمین می افتد و نشسته باید شلیک کند، زمانی هم که نشانه گیری می کنید، تعداد مهمات و نارنجک باقی مانده به نمایش درمی آید. در گوشه و کناره های بازی هم مهمات و آیتم هایی قرار گرفته اند که بدست آوردن آن ها کار راحتی است اما برای یافتن آیتم های مخفی، باید از **Scanner** استفاده کرد. **Scanner** مد جدیدی می باشد که در این شماره اضافه شده است، این **Scanner** کارایی های بسیاری دارد، از یافتن آیتم های مخفی گرفته تا حل معماها و تشخیص دادن لیزرهای نامرئی! در یکی از مراحل که جیل در فاضلاب حرکت می کرد، تعدادی از دشمنان زیر آب پنهان شده بودند که با استفاده از **Scanner** به راحتی توانست محل سکونت آن ها را بیابد و نابودشان کند. دیگر مشخصه ی جدیدی که به بازی افزوده شده است، استفاده از انگشتان برای حل معماها می باشد. همان طور که می دانید **3DS** دارای دو صفحه نمایش است، بعضی از درها قفل های مخصوصی دارند که برای باز کردن آن ها باید پازلی را در صفحه نمایش پایینی حل کرد. به طور مثال، یک لوله به درب متصل شده است و شما باید با استفاده از دستگاه شعله دهنده آن را از بین ببرید. برای موفق شدن، در صفحه ی پایینی، انگشتان خود را در مسیر مخصوصی که معین شده حرکت می دهید تا لوله آب بشود و از بین برود.



بازی علاوه بر بخش تک نفره، دارای حالت مالیتی هم می باشد، اما برای بازی کردن ابتدا باید بخش داستانی را که حدوداً ۱۰ ساعت طول می کشد، به اتمام برسانید! بخش چند نفره بازی **Raid Mode** نام دارد. در این مد می توان کنترل کاراکترهای کریس، جیل، **Clive**، جسیکا و پارکر را به دست گرفت و به صورت آنلاین یا آفلاین با دوستانتان و افراد دور دنیا که **3DS** دارند به بازی بپردازید! برای پیروز شدن، بازیاز باید در طول مسیر مشخص شده به کمک یاران خود یک سری **Ooze** و زامبی های مخصوص را از بین ببرد تا در انتهای هر **Stage** به یک مدال طلا برسد. با اتمام **Stage** های مختلف هم ابتدا با توجه به عملکردتان نمره می گیرید، سپس در بخش بعدی می توانید با توجه به مقدار پولی که جایزه گرفتید اسلحه هایتان را **Customize** و آپگرید کنید یا حتی سلاح جدیدی را خریداری نمایید تا در **Stage** بعدی دوباره آمادگی خود را کامل بدست آورید. متأسفانه هنوز اطلاعاتی از نوع ذخیره کردن منتشر نشده است اما با این انقلاب می توان امیدوار بود که به مانند شماره های اولیه، با ماشین چاپگر بازی را **Save** کرد و نفسی راحت بکشید!

گیم پلی **Revelations** از هر نظر تغییر کرده است و همان طور که در ابتدای پیش نمایش اشاره کردم سازندگان قصد دارند تا خاطرات شیرین نسخه های قدیمی رزیدنت اوایل را زنده کنند. این بدین معناست که دیگر شاهد اکشن بی حد و اندازه با کلی دشمن و مراحل خطی نخواهیم بود، بلکه راهروهای تاریک و اسرارآمیز کشتی کروز با معماهای گوناگون در بازی قرار داده شده اند تا هرچه بیشتر به ریشه های رزیدنت اوایل نزدیک تر شود.

ill شخصیت اصلی شماره ی سوم رزیدنت اوایل بود. او دختری سریع، باهوش و البته بسیار خونسرد، یکی دیگر از اعضای گروه استارز و دوست صمیمی بری برتون (یکی از شخصیت های محوری سری) به حساب می آید. به دلیل مهارت بسیار بالای او در باز کردن قفل ها به او استاد باز کردن قفل هم می گویند. البته جیل توسط پدرش که سارق حرفه ای بوده این آموزش ها را دیده است و در سرعت عمل برای کارهایی از این قبیل حریف ندارد. مجله ی فامیتسو قبل از انتشار نسخه ی پنجم مجموعه اعلام کرده بود که جیل ولنتاین مرده است! اگر صحنه ی پرت شدن جیل به همراه آلبرت و سکر از پنجره ی قصر اسپنسر را به یاد بیاورید، شما نیز به این نتیجه خواهید رسید، اما سورپرایز، همیشه وجود دارد. در شماره ی پنجم شاهد نجات یافتن جیل توسط کریس از دست آلبرت و سکر که او را به کنترل خود در آورده بود، بودیم. در فیلم هایی که بر اساس رزیدنت اوایل ساخته می شود، جیل قهرمان اصلی بوده و Sienna Guillory همیشه ن قش او را برعهده می گرفته است.

خیلی با جرئت می توان گفت که نسخه های اخیر رزیدنت اوایل در زمینه ی گرافیکی از بهترین ها در نسل حاضر به حساب می آیند و Revelations هم از این قاعده مستثنی نیست. برای ساخت گرافیک بازی، از موتور پایه ی معروف کپکام یعنی MT Framework که آخرین امتحان خود را در بازی "Lost Planet 2" داده بود، استفاده شده است. کاراکترها و محیط های بازی تماما زیبا و پرجزئیات طراحی شده اند، تقریبا امکان ندارد که در طول بازی افکتی ببینید که تکسچر جدید و خاصی نداشته باشد. بازی را سه بعدی هم می توان تجربه کرد اما در این حالت، بعضی از جلوه های گرافیکی غیر فعال خواهد شد. از مشکلات گرافیکی ریزی هم که می توان به آن اشاره کرد، افت فریم است. مثلا با کمی شلوغ شدن محیط و افزایش گرد و غبار، آهنگ فریم به شدت کاهش می یابد، اما امید می رود تا زمان عرضه، چنین مشکلاتی برطرف شوند.

صداگذاری و موسیقی رزیدنت اوایل هم جزو بی نقص ترین ها بوده است. به قدری صداگذاری بر روی شخصیت ها زیبا و بدون نقص انجام شده که تماشای میان پرده ها، لذت بازی را دو چندان می کند و بازیکن به سختی به خود اجازه ی رد کردن دموها را می دهد. خشم، ترس، تعجب و یا هر احساس دیگری کاملا بر تن صدای کاراکترها تاثیر گذاشته و این تغییر صدا با تعویض سریع فرم صورت آن ها همراه است. بدون کوچک ترین تاخیر و یا با هماهنگی خاصی، این موضوع باعث می شود تا دیالوگ های رد و بدل شده بین کاراکترها توام با احساسات محکمی به مخاطب منتقل شود.

در انتها، Resident Evil Revelations یک بازی خوش ساخت برای پلتفرم 3DS می باشد که با توجه به درخواست های مکرر هواداران، گذشته ی خود را به ریشه های RE بازگردانده است. شک نکنید، این بازی در سال آتی ممکن است رقیب بسیاری از بازی های باکیفیت کنسول دستی بشود. دوباره اضافه کردن المان های ترس بر اساس اصول پایه گذار این ژانر توانست دل بسیاری از طرفداران را همچون من خوشحال کند اما ای کاش آلبرت و سکر هم در این عنوان حضور داشت!



کریس از بهترین اعضای گروه استارز بود. او بعد از اخراج از نیروی هوایی به S.T.A.R.S پیوست و به سرعت ترقی نمود، به عنوان برنده ی مسابقات تیراندازی ایالتی انتخاب شد و بعدها با جیل ولنتاین نامزد کرد. آخرین حضور به نسخه ی پنجم که در سال ۲۰۰۹ منتشر شد، برمی گردد. در این شماره کریس با همراه جدید خود یعنی "شیوا" به دنبال دوست قدیمی و نامزد خود، جیل ولنتاین، می گشت که در انتها موفق شد به هدفش برسد. علاوه بر این بازی، کریس در RE 1، RE 2، RE Code: Veronica، Umbrella Chronicles، The Darkside Chronicles کاراکتر اصلی بوده است. جالب است بدانید بازیگر موشن کپچر کریس، صابردار داتنه، شخصیت اصلی سری Devil May Cry می باشد. C. Redfield بعد از Leon S. Kennedy (دیگر شخصیت اصلی سری) محبوب ترین کاراکتر اصلی مجموعه ی رزیدنت اوایل در بین هواداران است.



SHERLOCK HOLMES

A GAME OF SHADOWS

وقتی که خبر رسید که گای ریچی مشغول ساخت یک فیلم شرلوک هلمز با بازی رابرت داونی جونیور و جود لائو است، توجه بسیاری به سمت فیلم جلب شد. گای ریچی که اثری همچون Snatch را در کارنامه داشت و رابرت داونی جونیور و شخصیت های طنز اش هیچکدام شباهتی به فرد مناسب یک اثر شرلوک هلمز نداشتند! و در نهایت اکران فیلم هم همزمان با اثر عظیم جیمز کامرون یعنی اوتار همراه بود تا برچسب یک شکست کامل بر فیلم خورده شود! اما هرگز این اتفاق رخ نداد و با همه مشکلات و دور شدن از اصلیت شرلوک، فیلم به شکل عجیبی طنز و هیجان انگیز بود، به طوری که رابرت داونی جایزه ی بهترین بازیگر کمدی را از گلدن گلوب دریافت کرد و فیلم هم به عنوان بهترین فیلم تریلر سال از سوی Empire Awards انتخاب شد. فروش جهانی حیرت انگیز ۵۰۰ میلیون دلاری فیلم هم به تنهایی کافی بود تا چندی بعد قسمت دوم فیلم (که بعدا به نام A game of Shadows نام گذاری شد) تایید شود و در پروسه ی تولید قرار گیرد. حالا بعد از ۲ سال گای ریچی و تیم سازنده اش بار دیگر ما را به دنیای هلمز بازگردانده اند تا شاهد مبارزه ی او با پروفسور موریارتی باشیم.

رابرت و جود دوستان خوبی هستند! چه به عنوان شرلوک و دکتر واتسون و چه در دنیای واقعی! جود در مورد همکاری دوباره با رابرت میگوید: "اگر بخواهم صادق باشم، وقتی شما یک رابطه ی کاری الهام بخش و چالش برانگیز با یک فرد دارید و خیلی آسان و لذت بخش است که با آن فرد وقت گذرانی کنید، مطمئنا دلتان برایش تنگ میشود!" جود همه ی این حرف ها را وقتی میزند که در کنار رابرت نشسته و دارد به او نگاه می کند! رابرت هم حرف هایش را ادامه می دهد: "من هم فهمیدم که وقتی من، تو و گای (ریچی) مشغول کار هستیم، آنجا یک احساس خاصی وجود دارد و من نمی دانم که آیا میخواهم این کارها را با فرد دیگری تکرار کنم یا خیر".

آن ها بسیار به هم نزدیک هستند، چه در هنگام فیلمبرداری و چه در آخر هفته ها و روزهای تعطیل. کار کردن بر روی کاراکتر خودشان برای پرداخت بیشتر، گشت و گذار و تحیل Street art های معاصر شهر و دزدکی این طرف و آن طرف رفتن، از جمله کارهای این دو نفر است! البته دوستی های پشت پرده هرگز باعث نمیشوند که یک فیلم فروش خوبی در Box Office داشته باشد! وقتی Lionel wigram تهیه کننده با جوئل سیلور همکاری کرد تا ریبوت اثر جنایی تریلر Arthur Conan Doyle (نویسنده ی اصلی و خالق شرلوک هلمز) را به استدیو بیاورد، شک و تردیدهای بسیاری در این راه وجود داشت. همان اول کار Lionel wigram با جوئل سیلور تماس گرفت، سیلور حرف های جالبی زد، حرف هایی که شاید آن موقع ترسناک به نظر می رسید اما اکنون خنده دار به نظر میرسند: "من سه تا سوال دارم! تو یک داستان قدیمی صد ساله در دست داری که آدم از هر نظر به آن نظاره می کند یک داستان مرده و تمام شده به نظر می رسد! تو یک بازیگر آمریکایی با لهجه ی بریتانیایی تقلبی داری و یک کارگردان که پر فروش ترین فیلم اش ۵۰ میلیون دلار هم نفروخته است! مشکل فیلم چیست؟! آن طور که به نظر میرسد هیچی! فیلم ۵۲۴ میلیون دلار فروخت! رابرت جایزه برد و لهجه ی تقلبی اش اصلا به چشم نیامد و داستان مرده ی فیلم هم حسابی جذاب از کار در آمد! پس برای بار دوم هیچکس در شک و تردید قرار نداشت همه مشتاق بودند تا دوباره شرلوک را بر روی پرده ببیند."





قانون نانوشته ای وجود دارد که می گوید در هر اثری حضور یک بازیگر زن جذاب ضروری است! قسمت اول با حضور ریچل مک آدامز همراه شد و او حضور موفق هم داشت اما به دلایلی در این قسمت یک بازیگر و شخصیت جدید حضور خواهد داشت و ریچل مک آدامز نقش کوچکی را برعهده گرفته است. سیم، با بازی دختر اژدها **noomi rapace**!! نائومی یکی از چهره های جدید سینما است که در ورژن سوئدی دختری با خالکوبی اژدها به خوبی درخشید و او نقش زن اصلی این فیلم را برعهده خواهد داشت. او همچنین در اثر جدید ریدلی اسکات یعنی **Prometheus** نیز حاضر خواهد بود. باید دید که چه قدر میتواند در کنار ستارگان بزرگ این فیلم یعنی رابرت داونی و جود لاو موفق باشد، البته هیچکس مهارت های بازیگری او رو مهار نمی کند و احتمالا ریچی هم از این امر مطلع بوده که با وجود این همه بازیگر زن مشهور موجود در **A-list** هالیوود به سراغ نائومی یک بازیگر تقریباً گمنام برای جهانیان رفته است!

همیشه در اکثر آثار هلمزی، آنجا یک سلاح مخفی و نامشهود وجود دارد! و آن چیزی نیست جز شیمی عجیب و غریب بین دو شخصیت اصلی یعنی شرلوک و دکتر واتسون. گای ریچی در این مورد میگوید: به نظر من نان و کره ی این فیلم رابطه ی شرلوک و واتسون خواهد بود و شما هرگز از شوخی های کنایه دار این دو نفر خسته نخواهید شد! رابرت داونی هم از این خوشنود است که دوباره در قالب هلمز بازگشته است، او می گوید: "شما به قرار عاشقانه با یک نفر دارید و نمی دانید که قرار است به کجا ختم شود! شما عاشق می شوید! و بعد ازدواج می کنید! مثل این است که شما در یک مسابقه ی بخت آزمایی برنده شده اید. این دقیقاً کاری بود که قسمت اول فیلم شرلوک هلمز برای من انجام داد! و حالا بعد از دو سال، سالگرد ازدواج از راه رسیده! و شما از کجا می دانید که قرار است چه بشود؟! پس ما تصمیم گرفتیم فیلم را تاریک تر و سیاه تر کنیم و میخواستیم تهدید اصلی فیلم قابل لمس تر باشد. با آمدن پروفسور موریارتی اکنون خطر بیشتری در انتظار ما است." اثر از نظر اکشن نیز پیشرفت قابل توجهی داشته است. بودجه ی فیلم بیشتر شده است و دیگر مانند قسمت اول فشاری روی گای ریچی نیست و به طور حتم توانسته فیلم بهتری بسازد. نائومی در این باره می گوید: "فیلم مانند یک قطار سریع السیر است و شخصیت های فیلم همواره مشغول دوییدن هستند" ریچی هم در مورد بزرگ و سریع تر شدن سکانس های اکشن می گوید: "من مشغول ساخت یک فیلم با عناصر معاصر هستم و تلاش کردم که در قسمت دوم بیشتر مبالغه کنم. من کارگردانی هستم که به اشیاء علاقه ی زیادی دارد! و سعی کردم در قسمت دوم در صحنه های اکشن اشیای بسیاری به اطراف پرتاب شوند!" در کنار اکشن جذاب فیلم، دیالوگ های جذاب نیز می توانند نقش مهمی داشته باشند و البته با توجه به حرف های **lionel wigram** تهیه کننده ی فیلم به نظر نمی رسد این بخش هم مشکلی داشت باشد: "با احترام کامل نسبت به چهار نویسنده ی فیلم اما بهترین دیالوگ های فیلم از سوی گای ریچی و رابرت است! در فیلم یک مرحله ی اضافه از بامزگی وجود دارد که حاصل کار رابرت و گای است!" با موفقیت قسمت اول و احتمالا قسمت دوم، آیا این پایان کار شرلوک خواهد بود؟! جواب خیر است! تیم تولید نقشه های بسیاری برای قسمت یا قسمت های بعدی در سر دارند و به نظر میرسد تا چند سال آینده قرار نیست با شرلوک و واتسون وداع داشته باشیم!



البته دیگر خبری از سیم و نائومی نخواهد بود (در گفتگویی نائومی تایید کرد که این قسمت پایان کار این شخصیت خواهد بود) اما شرلوک و دستیار قابل اعتمادش دکتر واتسون به راه خود ادامه خواهند داد. رابرت میگوید: "احتمالا نزدیکی های کریسمس ما مشغول حرف زدن در مورد قسمت بعدی هستیم!" و **wigram** هم به طنز می گوید: "جوئل سیلور هرگز از یک فرانچایز چشم پوشی نمی کند! او حتی به دور دست ها نگاه می کند... او می گوید رویای من ساخت شرلوک هلمز ۲۳ است همچون جیمز باند ۲۳!!! البته به گفته ی ریچی او تا ساخت قسمت ۲۳ نزدیک هشتاد سال سن خواهد داشت ولی رابرت داونی کاملاً آماده است تا قسمت ۲۳ را بازی کند! طبق مصاحبه ها ظاهراً شوخی های فیلم بر سازندگان فیلم نیز تاثیر داشته است!

داستان این شماره پیرامون پروفسور موریارتی خواهد بود و در این راه علاوه بر سیم، برادر شرلوک یعنی مایکرافت هلمز با بازی استیفن فرای نیز به اون کمک خواهد کرد. در این قسمت جرد هریس نقش پروفسور موریارتی را بازی میکند. به گفته ی هریس او یک هفته قبل از شروع فیلمبرداری به تیم بازیگران پیوست و دقیقاً معلوم نبود که قرار است موریارتی را چگونه به تصویر بکشد با همه ی اینها نتیجه ی نهایی نشان از یک **villain** جذاب و باهوش دارد. باید دید که آیا او میتواند این نقش را بهتر از مارک استرانگ و شخصیت ش لرد بلکوود بر روی صحنه بیاورد یا خیر اما بدون شک او نقشه ها و حقه های زیادی برای شرلوک و همکارش در نظر گرفته است. هریس بازیگر خوبی است و فیلم های بسیار خوبی در کارنامه دارد البته این اواخر بیشتر به تلویزیون روی آورده و طرفداران سریال ها احتمالاً او را در سریال **fringe** در نقش دکتر دیوید رابرت جونز و همین طور در سریال **mad men** در نقش لین پرایس نظاره کرده اند. این قسمت شرلوک از داستان کوتاه آرتور کونان به نام مشکل نهایی (**final problem**) تاثیر گرفته است. داستان کوتاه مشکل نهایی یکی از بخش های کتاب "خاطرات شرلوک هلمز" می باشد. لازم به ذکر است که پروفسور موریارتی دشمن اصلی هلمز برای اولین بار در همین داستان کوتاه به شکل نهایی معرفی و شناخته شد.

از دیگر سازندگان شناخته شده و خوب فیلم باید از هانس زیمر آهنگساز بزرگ و فیلیپ روسلات فیلمبردار کهنه کار سینما نام برد. روسلات شاید اسم اش چندان آشنا به نظر نرسد اما آثار خوبی همچون **big fish**، چارلی و کارخانه ی شکلات سازی و کنستانتین را در کارنامه ی هنری خود دارد. زیمر و روسلات پیش از این، در قسمت قبلی نیز در پروسه ی ساخت فیلم همکاری داشتند. آهنگسازی زیمر در قسمت قبلی بسیار عالی بود و کاملاً با فضای فیلم مطابق بود، فیلمبرداری روسلات هم در نوع خود بسیار هیجان انگیز بود. با توجه به تریلرهای خوب فیلم به نظر می رسد این بار هم تیم ساخت و تولید فیلم کار خود را به درستی انجام داده اند.

Sherlock Holmes: A Game of Shadows در تاریخ ۱۶ دسامبر اکران خواهد شد و به زودی شاهد بازگشت دوباره ی شرلوک هلمز و همکار همیشگی اش دکتر واتسون و ماجراهای جالب آنها خواهیم بود.



سرعت بالای بازی، مراحل دو بعدی و سه بعدی بازی، گرافیک بعضی مراحل سه بعدی، صداگذاری خوب

داستان نه چندان قوی بازی، قابلیت عضو کردن لحظه ای بین دو سونیک کمی گیج کننده است، دیر Load شدن بعضی از تکسچر ها در مراحل سه بعدی، برخی بافت های بی کیفیت در مراحل سه بعدی

سونیک یکی از محبوب ترین شخصیت های دنیای گیم از سال ۱۹۹۱ یعنی ۲۰ سال پیش است و بیش تر بازیاز ها (از جمله من!) با این جوجه تیغی آبی رنگ و البته باهوش خاطرات زیادی دارند. تا الان بازی های زیادی از سری Sonic روانه ی بازار شده است و بیش تر این بازی ها طرفداران این سری را راضی نگه داشته و برخی نیز موجب نارضایتی طرفداران شده است. معمولا همه از یک بازی که مربوط به Sonic باشد، انتظار گیم پلی ای هیجان انگیز با سرعت بالا دارند که این از خصوصیات سری بازی های این مجموعه است و در بیش تر بازی های این سری، این سنت حفظ شده است. به عقیده ی برخی زوال Sonic از وقتی شروع شد که بازی هایی کاملاً سه بعدی از Sonic ساخته شد و آن را از ریشه هایش دور کرد و به نوعی ما را وارد نسل جدیدی از سری بازی های جوجه تیغی محبوبمان کرد. امسال (سال ۲۰۱۱) بیستمین سالگرد سری بازی های Sonic است و سگا (Sega) هم به همین مناسبت، بازی جدیدی از این سری را روانه ی بازار کرد که Sonic Generations نام دارد و اگر منصف باشیم، می توانیم بگوییم این بازی ما را به گذشته ها می برد و دقیقاً ما را یاد آور آن مراحل دو بعدی بسیار شیرین در کنسول سگا می اندازد. جالب است بدانید داستان بازی نیز خیلی بی ربط به بیستمین سالگرد این سری نیست و به طور کلی نقشه های بازی هم جدید نیستند و سازندگان بهترین نقشه های بازی های قبلی این سری را انتخاب کرده اند و در Sonic Generations قرار داده اند. در ادامه قصد داریم به نقد و بررسی این عنوان زیبا پردازیم.

داستان بازی در عین سادگی بسیار زیباست و دنبال کردن آن ضرری ندارد (!) Sonic و دیگر دوستانش در حال جشن و پایکوبی برای تولد ۲۰ سالگی سونیک هستند که ناگهان "چاله ی زمانی" عجیبی به وجود می آید و علاوه بر این که موجب بر هم ریختگی "زمان" می شود، تمامی دوستان سونیک را نیز راهی نقاط مختلفی از "زمان" می کند و در این بین، قهرمان ما یعنی Sonic، نیز به نقطه ی نامعلومی از زمان پرت می شود. پس از مدتی Sonic به هوش می آید و متوجه می شود همه چیز به هم ریخته است و دوستانش نیز در کنار او نیستند و او نیز تصمیم می گیرد تا تمامی دوستانش را از این "چاله ی زمانی" نجات دهد. بعد از کمی پیشروی اتفاق بسیار عجیبی برای Sonic می افتد. او می فهمد که، مشابه خودش اما کمی پیرتر نیز وجود دارد! بعد از کمی گفت و گو، Classic Sonic و Modern Sonic با یکدیگر متحد می شوند و تصمیم می گیرند به کمک یک دیگر دوستان Classic Sonic را از چاله ی زمانی نجات دهند. گیم پلی بازی نیز بر اساس Classic Sonic و Modern Sonic برنامه ریزی و طراحی شده است که به بررسی دقیق گیم پلی بازی خواهیم رسید. به این ترتیب شما باید به وسیله ی Classic Sonic و Modern Sonic دوستان قدیمی تان را پیدا کنید و آن ها را از این چاله ی زمانی عجیب نجات دهید.



می توان گفت بهترین بخش بازی، گیم پلی آن است. گیم پلی Sonic Generations یادآور خاطرات ما با بازی های قبلی این سری است. در بازی چندین نقشه وجود دارد که برای بخش کمپین بازی استفاده شده است و نکته ی جالب این است که تمامی این نقشه ها مربوط به بازی های گذشته ی این سری می شوند و تنها برای حالت ۳ بعدی بازی، بازسازی شده اند و حالت دو بعدی آن ها زیاد فرقی نکرده است. به نوعی Sonic Generations، دو بازی در یک بازی است؛ چرا که شما تمامی مراحل بازی را می توانید یک بار با Modern Sonic و بار دیگر با Classic Sonic بگذرانید و دو تجربه ی مختلف را بگذرانید؛ با این که نقشه های بازی در هر دو حالت Modern و Classic به یک شکل است، اما ساختار این نقشه ها در حالت ۲ بعدی و ۳ بعدی کمی متفاوت است. در حالت ۲ بعدی شما همه چیز را مانند بازی های قدیمی Sonic می بینید؛ محیط های شاد بازی، دایره های طلایی رنگی که با جمع کردن آن ها می توانید برای خود کفش های اضافه کننده ی سرعت بخرید و موانعی که باید از روی آن ها بپرید و یا صحنه های تعقیب و یا گریز از دست Boss های بازی و ... که این ها همگی دست نخورده باقی مانده اند و به خوبی حس یک سونیک Classic را به ما می دهد. مراحل مربوط به Modern Sonic به طور کل متفاوت اند. تمامی نقشه های دو بعدی و قدیمی این سری در حالت مدرن، ۳ بعدی می شوند و اشکالات بازی کم کم از همین نقطه شروع می شوند. با Sonic Modern می توانید اسکیت سواری کنید و از موانع گوناگون پرش های بلند انجام دهید و دایره های طلایی رنگ کسب کنید و یا این که با پای پیاده و کفش های مخصوص سونیک و با بیش ترین سرعت ممکن، مراحل را بگذرانید. البته در حالت مدرن، همه چیز به رد کردن موانع و تمام کردن مأموریت ختم نمی شود؛ شما در این حالت با دشمنانی که ربات هستند و احتمالاً برای دشمن قدیمی سونیک یعنی Egg Man کار می کنند، سرو کار دارید که البته تعداد آن ها در هر نقشه زیاد نیست و به هیچ وجه از سرعت بازی نمی کاهد. نحوه ی از بین بردن این ربات ها نیز بسیار ساده است. تنها کافیست پرشی انجام دهید و با دکمه ی مخصوص و مانند یک جوجه تیغی بر روی سر این ربات ها بکوبید و آن ها هم منفجر می شوند. این عمل، دقیقاً مانند نحوه ی کشتن ربات ها در بازی های سه بعدی قبلی سری بازی های سونیک است و هیچ تغییری نکرده است.



مهم ترین نکته در مورد گیم پلی بازی که یکی از نکات مثبت بازی نیز به شما می رود، سرعت بسیار بالای بازی هم در حالت Modern و هم در حالت Classic است. البته این سرعت بالا هم در حالت مدرن و ۳ بعدی بازی، برای گرافیک بازی کمی مشکل ساز شده است که در بخش گرافیک بازی به آن اشاره خواهیم کرد. سازندگان بازی، در Sonic Generations حالتی قرار داده اند که از طرفی جالب است و از طرفی از نکات منفی بازی به حساب می آید. شما هنگامی که در حال گذراندن مرحله توسط یکی از سونیک ها هستید، می توانید در همان لحظه و همان مرحله، جای دو سونیک را عوض کنید. به عنوان مثال در حال گذراندن مرحله توسط Modern Sonic هستید، در همان حال و با زدن یک دکمه می توانید وارد دنیای دو بعدی شوید و همان مرحله را (دقیقا از همان جایی که اقدام به عوض کردن دو سونیک کردید) با Classic Sonic بگذرانید که البته این عمل در بازی گیج کننده است و از نکات منفی این بازی به حساب می آید. نکته ی مثبت دیگر در مورد این عنوان این است که قابلیت های Classic Sonic و Modern Sonic مانند هم نیست. یعنی Modern Sonic قابلیت های مخصوص به خود و Classic Sonic هم قابلیت های مخصوص به خود را دارد. به طور کل بهترین بخش بازی که می تواند یاد آور بازی های قدیمی این سری باشد، گیم پلی بازی است که البته خالی از مشکل هم نیست و دارای مشکلاتی هم است که نمی توان از آن ها چشم پوشی کرد.

گرافیک بازی در حد قابل قبولی قرار دارد اما هم در حالت مدرن و هم در حالت کلاسیک مشکلاتی دارد. در حالت مدرن بعضی از بافت ها ضعیف و بی کیفیت هستند و نکته ی منفی دیگر این است که گاهی اوقات به علت سرعت بالای اکشن بازی در حالت مدرن، تکسچر ها دیر Load می شوند و البته بعضی از دشمنان سونیک (مدرن) هم طراحی خوبی ندارند در صورتی که ظاهرشان بسیار ساده است و این نیز از دیگر نکات منفی بازی است. در حالت کلاسیک تنها مشکل موجود در گرافیک بازی، طراحی بیش از حد بچه گانه ی برخی از مراحل است که سازندگان می توانستند طور دیگر طراحی کنند و البته برخی از محیط های دو بعدی نیز کمی بی کیفیت هستند اما می شود از آن ها چشم پوشی کرد. اما از مشکلات گرافیک بازی که بگذریم، Classic و Modern Sonic طراحی عالی ای دارند و محیط ها دارای رنگ آمیزی بسیار خوب و متنوعی هستند و محیط های مدرن بازی جدا از آن مشکلات جزئی بسیار خوب کار شده اند. در طول بازی قطعه های راک با تمی تند پخش می شود که کاملا با ریتم بازی هم خوانی دارد و البته تکراری هم نمی شوند. هر دو سونیک نیز از صداگذارن خوبی برخوردارند و صداگذاران بازی کار خود را به خوبی انجام داده اند.



Sonic Generations را می توان یکی از بهترین بازی های سری سونیک دانست. گذراندن مراحل توسط هر دو سونیک، قابلیت جالب عوض کردن بین دو سونیک در یک لحظه، گرافیک زیبا و صداگذاری خوب همگی از نکات مثبت بازی هستند که البته باید نکات منفی نه چندان زیاد هم اضافه کنید. معلوم است که سگا برای این بازی خیلی زحمت کشیده است و البته تیم سازنده ی بازی یعنی Sonic Team. این بازی مطمئنا طرفداران این جوجه تیغی آبی را راضی می کند. پس اگر از طرفداران سونیک و دوستانش هستید، درنگ نکنید و این بازی را حتما امتحان کنید.



گرافیک خارق العاده / شگفت انگیز / صد درصد سینمایی / گیم پلی عالی /
صدا گذاری و موسیقی بسیار خوب / داستان بی نظیر

برخی اشکالات هوش مصنوعی / برخی اشکالات در بخش اکشن بازی

در سال ۱۵۴۰ در انگلستان پسری به دنیا آمد که بعدها به یکی از برترین دریانوردان تاریخ و به زعم عده ای بزرگترین دزد دریایی تمام اعصار بدل گشت. وی با غارت کشتی های اسپانیایی که ثروت های دنیای جدید را به مادرید میبردند، ثروت های هنگفتی نصیب ملکه الیزابت نمود و به پاس خدمات ارزنده اش به بریتانیای کبیر به لقب "Sir" نائل آمد ، " سر فرانسیس دریک " اما جدا از ملکه الیزابت که منافع بسیار از این مرد برد، در عصر ما نیز دنیای بازی های رایانه ای و به خصوص طرفداران سونی دین عظیمی از سوی وی بر گردن خود احساس میکند. در سال ۲۰۰۷ بود که سونی و استودیو ی کهنه کار "ناتی داگ" بازی "Uncharted: Drake's Fortune" را به عنوان یکی از برگ برنده های کنسول نسل جدید خود یعنی PS3 عرضه کردند که هر چند با نواقص و ضعف هایی همراه بود اما توانست امید به آینده ی درخشان PS3 را در دل هواداران آن زنده کند. داستان سری درباره مردی به نام "نیتن دریک" بود که خود را از نوادگان سر فرانسیس میدانست و به دنبال گنج مخفی ماجراهای جذاب و صد البته خطرناکی را پشت سر گذاشت. در سال ۲۰۰۹ ادامه این بازی با نام "Uncharted 2: Among Thieves" منتشر شد که دیگر خبری از دزد دریایی افسانه ای ما در آن نبود اما به رقم این موضوع توانست خود را به عنوان بهترین بازی سال ۲۰۰۹ به همگان تحمیل و هزارن عاشق سینه چاک برای خود دست و پا کند. اینبار و در سال ۲۰۱۱ شماره سوم این سری با عنوان "Uncharted 3: Drake's Deception" عرضه و خوشبختانه اینبار دوباره سر و کله ی دریانورد مشهور بریتانیایی پیدا شده و البته داستان گنج پر مایه ی او نیز به سر انجام خواهد رسید.

داستان همانطور که گفته شد پیرامون تلاش های ایندیانا جونز جوان قصه ، نیتن دریک و دوست با وفایش ویکتور سالیوان برای یافتن گنج افسانه ای سر فرانسیس دریک میچرخد. نیتن که در سن ۱۴ سالگی حلقه ی سر فرانسیس دریک را دزدیده ، به دنبال اسطرابل دریک که اکنون در دست کاترین مارلو است میباشد و با طرح نقشه ای زیرکانه موق میشود مارلو و عامل وی ، "تالبوت" را فریب داده ، به مخفیگاه آنان پی برده و اسطرابل را به علاوه ی دفترچه یادداشت مامور بزرگ انگلیسی ، یعنی "T.E. Lawrence" (معروف به لورنس عربستان) و نقشه ی آخرین سفر دریایی سر فرانسیس دریک را به دست آورد.



در ادامه نیتن و دوستانش که به جز سالی شامل "کلوثی" و "چارلی کاتر" نیز میشود ، پی میبرند که سر فرانسیس طی آخرین سفر دریایی خود که ماموریتی از سوی ملکه الیزابت بوده ، طی سفری سری به عربستان رفته تا شهر گمشده و افسانه ای "Iram of the Pillars" را پیدا کند. اگر فکر میکنید این شهر نیز مانند "شانگاریلا" کاملاً افسانه ایست در اشتباه اید! در واقع این شهر که در فرهنگ عربی - ایرانی به نام "ارم" شناخته میشود بیش از اینکه افسانه بنماید ، واقعی به نظر میرسد. در قرآن به شهر ارم اشاره شده و در سوره الفجر آیه ۶ تا ۱۵ آمده است:

مگر ندانسته ای که پروردگارت با عاد چه کرد (۶) با عمارات ستون دار ارم (۷) که مانندش در شهرها ساخته نشده بود (۸) و با ثمود همانان که در دره تخته سنگها را می بریدند (۹) و با فرعون صاحب خرگاهها [و بناهای بلند] (۱۰) همانان که در شهرها سر به طغیان برداشتند (۱۱) و در آنها بسیار تبهکاری کردند (۱۲) [تا آنکه] پروردگارت بر سر آنان تازیانه عذاب را فرونواخت (۱۳) زیرا پروردگار تو سخت در کمین است (۱۴) اما انسان هنگامی که پروردگارش وی را می آزماید و عزیزش می دارد و نعمت فراوان به او می دهد می گوید پروردگارم مرا گرامی داشته است (۱۵)

در واقع "شداد" پادشاه شهر ارم به سخنان حضرت هود (ع) اعتنا نکرد و خداوند عذاب سختی بر آنان نازل نمود. اینها را گفتیم که خیال خیالی بودن ارم را از سر بیرون کنید. حتی اگر در پایان بازی شهر بسیار سرسبز و پر آب ارم را در میان صحرای خشک و بی آب و علف "روب الخالی" دیدید لحظه ای در درستی آن شک نکنید زیرا در افسانه ها آمده که ارم بر روی سقف غاری آهکی بنا شده بود و مردم شهر از آب تجمع یافته در غار برای آشامیدن استفاده میکردند! در واقع تخریب سقف همین غار باعث نابودی ارم و شهر آباد قوم عاد شده است. خوب از همه اینها بگذریم و به نیتن و دوستانش برسیم. نیتن در میابد که سرخ هایی از این سفر در قلعه ای در فرانسه و نیز در دژی در سوریه پنهان شده است و البته باقی ماجرا که در نهایت به کشف آتلانتیس شن ها منجر میشود. داستان نسبت به دو شماره قبل به شدت پیشرفت کرده و در یک کلمه باید گفت خارق العاده است. روایت بی نظیر ، جذابیت عالی ، تلفیق افسانه و تاریخ و در یک کلام تمام وجوه داستان فوق العاده است. وقتی در گره گشایی پایان بازی به رابطه ی شهر با حضرت سلیمان و تلاش ملکه الیزابت برای دستیابی به خمره ی مدفون شده توسط این حضرت در اعماق ارم میرسید ، نا خود آگاه به یاد انگلیسی ها و داستان های مبالغه شده ی فراماسونرها و تلاش آنها برای دست یابی به قدرت های شیطانی می افتید و کفی مرتب و منظم به افتخار داستان نویسان خوش ذوق و قریهه ی ناتی داگ مینوازید! البته داستان نواقصی نیز دارد. مثلاً سرنوشت چارلی و کلوثی مشخص نمیشود و یا نواقص دیگر اما این ها اصلاً جلوی لذت وافر مخاطب از داستان را نمیگیرند. همه ی این حرف ها را زدم تا بگویم کاری که ایندیانا جونز در هالیوود نتوانست انجام دهد ، نیتن با شکوه هر چه تمام تر عملی کرد.



وجه درخشان بعدی شماره سوم ، گرافیک بی نظیر آن است. جلوه های بصری به وضوح پیشرفت شگرفی داشته اند و جزئیات به زیباترین شکل خود به نمایش در می آیند. پیشرفت گرافیکی بازی وقتی حس میشود که مراحل فرانسه را با مراحل جنگلی شماره قبل مقایسه کنید ، تفاوت بسیار چشم گیر است! انیمیشن ها مثل قبل خوب هستند هر چند در نبرد های تن به تن گاهی اوقات حس غیر واقعی بودن به مخاطب دست میدهد اما در کل رضایت بخش و عالی است. اوج عظمت گرافیکی بازی در بیابان روب الخالی نمایان میشود. ذره ذره شن ها را میتوان با چشم دید! به جرات میتوان گفت در این نسل مراحلی به زیبایی صحرای روب الخالی در زمینه ی گرافیکی وجود نداشته است! فقط باید خودتان ببینید تا بتوانید زیبایی آن را درک کنید! فیزیک بازی نیز بهبود داشته هرچند هنوز در زمان مرگ نیتن بیشتر مخاطب را به خنده وامیدارد تا حس همدردی نسبت به وی! البته نباید از فیزیک پویای آتش در مرحله ی فرانسه چشم پوشی کرد که به واقع زیبا و دیدنی است. در بازی قسمت کوتاهی از اسب سواری نیز وجود دارد که به زیبایی RDR نیست اما پیش از اینکه ضعف ناتنی داگ را نشان دهد ، قدرت و شاهکار راک استار را نشان میدهد و به هیچ وجه برای U3 عیب و مشکل نیست. در کل بخش گرافیک نیز همانند داستان هیچ ایرادی به آن وارد نیست و به تنهایی قدرت پردازش PS3 را به رخ رقیبان میکشد. اما از هر چه بگوییم ، سخن گیم پلی خوش تر است! بخش های ادونچر گیم پلی نسبت به قبل پیشرفت خوبی داشته اند هرچند بخش های اکشن همچنان میلنگند. معما ها و بخش های ماجراجویی بی نظیر اند و برای بازی ای در این سبک فوق العاده به طوری که همه ی انتظارات من از فیلم ها و بازی های ادونچر را برآورده کردند اما امان از این بخش اکشن! در واقع اینطور به نظر میرسد که اکشن ها مانعی در سر راه لذت از ادونچر بازی است. انگار روند جذاب و اسرار آمیز گیم پلی و داستان را مختل میکند. هوش مصنوعی گاهها ضعیف و نافرمان دشمنان نیز مزید بر علت است. دشمنان تنوع کمی دارند و چهره ی آنان واقعا تکراری و عذاب آور است. در واقع دشمنان در مراحل مختلف یکسان اند هر چند با توجه به محیط لباس هایشان از مردان کت شلوار پوش در لندن و سوریه ، به چریک های نظامی در فرانسه ، دزدان دریایی عرب در یمن و یا لباس های مخصوص صحرای اعراب ، تغییر میکند.

نبرد های تن به تن نیز تنوع بهتری پیدا کرده اند ولی به دلیل استفاده مکرر در طول بازی ، به شدت تکراری و خسته کننده میشوند و اوج این تکرار و روند خطی را میتوان در مبارزات مکرر با دشمنان قوی هیکل بازی که همگی به یک شکل از پا در می آیند مشاهده نمود.



در کنار همه ی این مشکلات باید تنوع کم سلاح ها را نیز اضافه کرد تا معجون اکشن حداقل به اندازه ی ادونچر خوب و عالی و بی نقص به چشم نیاید. اما این رویه در بخش ادونچر به هیچ وجه تکرار نمیشود. معماها نسبت به شماره قبل تنوع و جذابیت دو چندان پیدا کرده و تعدادشان نیز بیشتر شده است. مراحل زیر زمینی سوریه و صد البته یمن ، چیز هایی بودند که من سال ها به عشق دیدنشان ، فیلم های هالیوودی و بازی های این سبک را دنبال کرده بودم و هیچ وقت چیزی به این زیبایی و جذابیت ندیده بودم!

در واقع تنها دلیل من برای اتمام بازی بعد از داستان ، همین بخش های ادونچر فوق العاده ی بازی بود. چیزی شبیه روشن کردن آتشدان ها با پرتاب مشعل با وجود سادگی توانسته حس زیبای ماجراجویی را در مخاطب به وجد بیاورد. فرار از دست عنکبوت ها هرچند چند بار تکرار میشود ولی هر بار شوقی کودکانه از ماجراجویی در مخاطب برمی انگیزد که بخش تعیب کامیون ها با اسب اصلا آن را ایجاد نمیکند. دیگر معمای ساخت سایه یک سرباز توسط یک مشعل و ده ها پیکره ی ناقص که اوج زیبایی و شاهکار طراحی ناتی داگ را نشان میدهد را نمیگویم تا بیش از این دلتان آب نشود! مخلص کلام: گیم پلی U3 تا وقتی در ادونچر است خارق العاده دنبال میشود ولی همین که به اکشن میرسد تنها خوب باقی میماند و پایش را فراتر نمیگذارد ولی اگر شما هم مثل من عاشق و دیوانه ی ماجراجویی باشید این قسمت ها را به شوق دیدن معمای بعدی با جان و دل به سر انجام خواهید رساند.

در U3 بخش co-op اضافه شده که میتوان آن را به صورت آفلاین ، همکاری دونفره و در حالت اسپلیت اسکرین بازی کرد. این بخش که تقریباً اکشن خالص است ، نقطه مقابل اکشن های بخش تکنفره است به طوری که تا ساعت ها و حتی هفته ها شما و دوستانتان را سرگرم خواهد کرد. ضمن اینکه در این قسمت آیتم ها و شخصیت های زیادی برای آزاد کردن وجود دارد و خود یک بخش مالی کامل است. در واقع تازه وقتی مراحل بخش تکنفره را تمام کردید باید سراغ co-op رفته و مهارت های خود را به چالش بکشید و مطمئناً از تجربه ی آن با یکی از دوستان آنچارتدیتان خسته نخواهید شد. اما نکته جالب درباره بخش co-op ، قسمت Adventure آن میباشد که به نوعی یک کمپین کوچک است و به صورت چند نفره قابل بازی است. اضافه شدن Booster ها و Kickback ها و نیز نحوه به دست آوردن مدال ها در این بخش باعث شده ارزش تکرار و جذابیت آن دو چندان گردد. Booster ها و kickback ها قابلیت هایی هستند که در بازی به بازی باز امکان استفاده از توانایی های خاص و کارآمدی از جمله جان بیشتر ، مهمات و سلاح بیشتر و ... را میدهند و نیز قابل ارتقا هستند. Kickback ها نیز امکاناتی مشابه Booster ها هستند که با بدست آوردن تعداد مشخصی مدال فعال میشوند. مدال ها نیز با انجام کارهای خاصی مثل تعداد مشخص هدشات و از این قبیل بدست می آیند. بخش co-op بسیار عالی است و تا هفته ها و ماه ها شما را سرگرم خواهد کرد.

بخش مالی پلیمر هم با گستردگی بیشتری نسبت به قبل برگشته است و با استقبال خوبی که از نسخه بتای آن شد پیش بینی موفقیت آن دشوار نبود. مپ ها بزرگ و گسترده اند. مد ها و چالش های جالب و جدیدی نیز برای این بخش طراحی شده که لذت آن را بیشتر نموده اند. بازی باز ها با دریافت امتیاز تجربه XP میتوانند قابلیت های کاراکتر خود را ارتقا داده و آیتم های جدید خریداری کنند. نوآوری جالب بخش مالی Mission ها هستند. بدین صورت که شما بر انجام کاری خاص (مثلاً تعداد مشخصی هدشات) شرط بندی میکنید و اگر نتوانستید به قول خود عمل کنید ، چند برابر مبلغ شرط بندی را دریافت میکنید و در صورت عدم موفقیت پول از کف شما میروند! در کل بخش مالی چیزی است که انجام آن لازم و چه بسا واجب است.



صدا گذاری و موسیقی نیز در U3 عالی است. صدای سلاح ها و نیز افکت های صوتی بعضاً از شماره قبلی آمده اند و همچنان خوب هستند. صدا گذاری شخصیت ها که دیگر غوغا میکند ، نولان نورث در نقش نیتن گل کاشته و دیالوگ های طنزآمیز نیتن را با واقعیتی وصف نا پذیر ادا میکند. موسیقی نیز خوب است هر چند شخصاً انتظار بیشتری از این بخش داشتم و حداقل میتوانست بسیار متنوع تر و بهتر کار شود.

Uncharted 3: Drake's Deception بازی عاشقان اکشن – ادونچر است که کار نا تمام ایندیانا جونز ها و تومب رایدر ها را به سر انجام رسانده و بهشت دیوانگان این سبک است. البته این بدان معنا نیست که دیگران از این بازی لذت نخواهند برد ولی لذت آن برای ما سینه چاکان ماجراجویی و عاشقان داستان های اسرار آمیز چیز دیگری است. اگر امسال شاهکاری به نام "شهر آرکام" انتشار نیافته بود ، با قاطعیت تمام U3 را بهترین بازی سال انتخاب میکردم اما چه کنم که بتمن این اجازه را به من نمیدهد و در ضمن رقبای قدر دیگری هم در لیست بهترین بازی سال حضور دارند اما این باعث نمیشود که نیتن را جزو بهترین های سال قرار ندهم. این بازی از آن عناوینی است که هر چند سال یک بار به ندرت منتشر میشوند و انجام آن برای همه گیمر های جهان الزامی است!



امتیاز
8.5

خوب

Battlefield 3

هدایت

7

صداگذاری

10

گرافیک

9

گیم پلی

9



نور پردازی واقعا بی نظیر / گرافیک خارق العاده / صدا گذاری فوق العاده زیبا / گیم پلی روان

اشکالات داستانی زیاد / اشکالات فیزیک بازی و تخریب پذیری محیط / هوش مصنوعی نه چندان جالب

زمانی شرکت EA و Battlefield یک تاز دنیای FPS های مدرن و Activision و Call of Duty سردمدار FPS های جنگ جهانی بودند. تا اینکه در سال ۲۰۰۷ اکتی با عرضه CoD4:MW پا در عرصه شوتر های مدرن گذاشت و با ارتقای استاندارد های سبک خود توانست به یکی از تاثیر گذار ترین بازی های نسل تبدیل شده و عملا بازار را از دست BF و EA برپاید. نسخه ی BF:Bad Company با وجود شایستگی در برابر این قدرت نو ظهور درخشش چندانی نداشت و MW بازار FPS های مدرن را قبضه کرد. دو سال بعد و در سال ۲۰۰۸ در حالی که اکتی خود را برای عرضه ی CoD: MW2 آماده میکرد ، EA و استودیوی DICE با علم کردن BF: Bad Company 2 در برابر این عنوان و تبلیغات گسترده ، سعی در باز پس گیری بازار رقابت خود کردند اما اینبار نسخه ی جدید CoD به قدری قدرتمند ظاهر شد که جای هیچ بحث و جدالی را باقی نگذاشت و شکست بسیار سختی حداقل در زمینه ی فروش بر پیکره ی BF وارد آورد. تا اینکه پس از موفقیت دوباره ی CoD: Black Ops شرکت الکترونیک آرتز اعلام کرد که نسخه ی جدیدی از BF با نام BF3 در دست ساخت است و چندی بعد پا را فراتر نهاد و اعلام کرد هدف از ساخت این بازی صرفا نابود کردن CoD و بازپس گیری بازار از اکتی است! نمایش های عالی این بازی به همراه گرافیک فوق العاده ی آن که به لطف موتور جدید دایس امکان پذیر شده بود و از طرفی فروپاشی استودیوی موفق IW ، کفه ی ترازو را به سمت BF سنگین تر کرد و بسیاری موفقیت آن را تضمین شده اعلام کردند. ضمن اینکه صرف بودجه ی ۱۰۰ میلیون دلاری برای تبلیغات این بازی باعث شد تا پیش از نگاه ها به سوی این عنوان جلب شود. کار تا جایی پیش رفت که BF3 در اکثر نمایشگاه ها جوایز متعددی را درو کرد و خود را به عنوان برنده ی این رقابت به همگان معرفی کرد. در ادامه به بررسی این عنوان خواهیم پرداخت و خواهیم دید که آیا BF3 توانسته به وعده های خود عمل کند یا خیر.

در ابتدا اولین چیزی که نظر بازیاز را به خود جلب میکند و تا حدودی بیشترین مانور قبل از عرضه بازی روی آن داده شد ، گرافیک بسیار عالی و زیبای محیط است. جلوه های بصری بسیار زیبا هستند و در بهترین کیفیت ممکن ارائه میگردند. به لطف موتور جدید و قدرتمند Frostbite 2، طراحان DICE توانسته اند از تکسچرهای بسیار با کیفیت و نیز نور پردازی بسیار زیبا و واقع گرا بهره برده و عنوان خود را در حد عنوان تاپ این سبک یعنی Crysis 2 ارتقا دهند هر چند جزئیات محیط و نیز گستردگی آن در C2 بسیار بیشتر از BF3 است. لوکیشن های بازی هر کدام یک والیپیر زیبا به نظر می آیند و جلوه ی آسمان و افق در تک تک مراحل، بازیاز را روی صندلی خود میخکوب میکنند. قدرت موتور بازی در رندر تخریب های عظیم و انفجار های پی در پی عالی عمل میکند و اوج قدرت رندر و فیزیک بازی را میتوان در مرحله ی ابتدایی بازی و صحنه ی زلزله در پایان این مرحله مشاهده نمود. منفجر کردن هتل با راکت لانچر در این مرحله یکی از زیباترین قسمت های بازی است و تا



در زمینه ی تخریب پذیری ، نسخه های قبلی BF مخصوصا Bad Company 2 بهترین های دنیای بازی های رایانه ای بودند به طوری که یکی از لذت بخش ترین لحظات بازی در BC2 تخریب خانه ها به وسیله ی نارنجک انداز ها و راکت لانچر ها بود! فیزیک و تخریب پذیری در این نسخه نسبت به BC2 کاهش یافته و دیگر از آن شعار "هرگز در بن بست نخواهید بود" BC2 خبری نیست اما در عوض تخریب ها تا حدودی بهتر شده اند و مخصوصا فیزیک زیبا و باور پذیر شیشه ها نسبت به شماره قبل پیشرفت داشته اند. اما این فیزیک و تخریب پذیری دو نکته منفی دارد که به راحتی باعث از بین رفتن زحمات سازندگان در این زمینه میشوند: مشکل نخست فیزیک اغراق شده ی ستون هاست! ستون های بتونی با خالی شدن یکی دو خشاب کلاش یا سلاح های دیگر در طول مبارزه بر روی آن، تا میلگرد هایشان تخریب میشوند که بسیار اغراق شده است و حس باور پذیر فیزیک بازی را از بین میبرد. این مشکل در برابر ایراد بعدی اصلا به حساب نمی آید!!! در اکثر مواقع جسمی تخریب میشود اما اثری از خرده ها قسمت های خراب شده روی زمین باقی نمی ماند!!! شما کننده شدن قسمت های لب دیوار را میبینید ولی اثری از این تکه های کننده شده روی زمین نیست! از خرده های یک ستون تا میلگرد تجزیه شده یا اصلا اثری نیست یا صرفا چند تکه بتون کوچک و بد قواره روی زمین باقی مانده است. به این مشکل باید غیب شدن ناگهانی دشمنان کشته شده را نیز اضافه کرد تا کلکسیون ایرادات بخش فیزیک بازی کامل شود.

از بحث گرافیک و فیزیک بازی دور میشویم و تازه به مهمترین بخش یک بازی یعنی گیم پلی آن میرسیم. بدون رو در بایستی، گیم پلی بخش تکنفره بالانس نیست. بعضی مراحل بسیار گیرا و زیبا و برخی کسل کننده و تکراری هستند. در بین مراحل بازی مرحله ی هدایت جت از همه عالی تر و خلاقانه تر است و حس خلبان یک جت جنگی را تماما به بازی باز منتقل میکنند. در کنار این مرحله تا حدودی عملیات گیوتین هم خوب کار شده و بخش آغازین و پایانی این مرحله به خوبی بالانس و جذاب هستند. البته نباید از مرحله ی Night Shift که تا حدودی بوی مخفی کاری میدهد نیز گذشت هر چند در CoD:MW هم چنین مرحله ای البته در روز و شاید تا حدودی متفاوت تر از این را دیده بودیم. در کل به نظر میرسد BF3 پیش از حد از ریشه های خود فاصله گرفته و دیگر از آن محیط های وسیع و بزرگ و راه های مختلف انجام ماموریت خبری نیست و در واقع به CoD زدگی دچار شده است که این اصلا برای طرفداران سری خوشایند نیست. سند اثبات این مدعی نیز بعضی مراحل بازی و نیز پیروی از سبک و روند مراحل CoD است. یکی از این مراحل ، مرحله ی پاریس است که بی نهایت حس مراحل و پیکربندی گیم پلی سری MW را ارائه میکند و نیز تا حدودی روایت موازی مرحله ی روستای "ارس" برای دستگیری کافاروف که یک کپی نصفه و نیمه از روایت موازی کشتن دکتر استیونر در CoD: BO میباشد! با همه ی این تفاسیر مشکل اساسی و اصلی گیم پلی BF3 نه تغییر سبک آن است و نه بالانس نبودن مراحل آن؛ بازی از مشکلی به نام "هوش مصنوعی" ضربه میخورد.



البته ضعف هوش مصنوعی در این نسل چیز تازه ای نیست و تقریباً اکثر عناوین کم و بیش با آن دست و پنجه نرم میکنند اما این مسئله در BF3 یک افتضاح به تمام معناست! هوش دشمنان چیزی در حد جلبک یا شاید کمی پیشرفته تر و در حد تک سلولی هایی نظیر آمیب است! دشمنان به شدت کودن هستند. این کودنی در سنگری گیری های بعضاً خنده دار و اشتباه (مثلاً کاور گیری پشت به شما!!!) و نیز عدم عکس العمل نسبت به شما وقتی از کنارتان رد میشوند کاملاً هویداست. در جایی سنگری را منفجر میکنید و بلافاصله ۴ الی ۵ دشمن را میبینید که به طور احمقانه ای در یک صف دوباره وارد همان سنگر میشوند تا شما دوباره آنها را بترکانید! هرچقدر سازندگان در طراحی مراحل عالی کار کرده باشند (که نکرده اند)، این ضعف هوش مصنوعی چنان عمیق و تاثیر گذار است که به تنهایی این زحمات را به باد خواهد داد. اما نوبت به جنگالی ترین بخش این بازی البته برای ما ایرانیان، یعنی داستان بازی میرسیم. داستان بازی اگر نگوییم هدف دار است، حداقل میتوان نام سیاسی را بر آن نهاد. داستان با بازجویی مامور "بلکبرن"، افسر امریکایی که در جریان عملیات هایی علیه گروهی تروریست ایرانی به نام PLR حضور داشته آغاز میگردد. در ادامه معلوم میشود که PLR قصد دو انفجار هسته ای در دو شهر بزرگ نیویورک و پاریس را دارد و خاطرات بلکبرن در طی مأموریت هایش در ایران، قرار است کلید نجات جهان باشد. اولین نکته حائز اهمیت، حضور ایران در این داستان است. این برای اولین بار است که ایرانیان به طور مستقیم وارد بازی ها میشوند و البته چه شروع تروریست واری! بنده با اینکه داستان بازی صرفاً جهت سرگرمی بازی باز و مثلاً دوری از کلیشه های "روس بد ذات" اینگونه شکل گرفته کاملاً مخالفم. اینکه البشیر قبل از اعدام وحشتناک مامور میلر میگوید: "شما به کشور ما آمده اید تا ما را قتل عام کنید، حالا ما تروریستیم؟! و بعد به طرز وحشیانه ای میلر را به قتل میرساند فقط یک معنی دارد: آنها تروریست اند، هر چند خودشان در گفتار آن را نفی کنند!". این جمله قبل از این عمل البشیر تنها یک جوک تلخ است که تایید کننده تروریست بودن خاصه PLR و در پس آن ایرانیان است! اینکه در گره گشایی پایانی بازی میفهمیم که سلیمان در اصل مامور CIA برای مراقبت از البشیر بوده و حال اوست که در پس حمله به جهان قرار گرفته، فقط و فقط میتواند تداعی کننده این موضوع باشد: اسامه بن لادن! در واقع این موضوع در ضمیر ناخود آگاه مخاطب شکل میگیرد که اگر سلیمان که قبلاً از افراد CIA بوده توانسته به یک تروریست سنگدل تبدیل شود، چرا اسامه این گونه نباشد؟! در واقع سلیمان توجیه بن لادن است که اگر روزی مامور امریکا بوده، اکنون یک تروریست است و حسابش با قبل جداست! همین دو دلیل کافی است که داستان بازی را سیاسی بنامیم؛ درست است که مخاطب BF3 ما نبوده و نیستیم اما جهان پس از انجام این بازی چه فکر خواهد کرد؟! قضاوت را به شما میسپارم و بیشتر به نقد فنی داستان میپردازم. شخصیت پردازی در یک بازی در این سبک چیز خیلی جدی به حساب نمی آید هر چند در این چند ساله CoD: BO و MW2 تا حدودی توانستند پرداخت خوبی بر شخصیت ها داشته باشند و حس همذات پنداری بین مخاطب و شخصیت را بهبود بخشند.



اما سوای از شخصیت "دیما"، با هیچ کدام نمیشود رابطه برقرار کرد. این بیشتر از ضعف سناریو و دیالوگ ها نشات میگیرد تا ذات این شخصیت ها. در واقع داستان بازی بیش از این ها جای کار داشته و پلیش خوبی روی آن صورت نگرفته است. حفره های داستانی هم زیاد نیستند. مهمترین حفره داستان به نظر من، عدم تعیین انگیزه سلیمان برای کار های خود است! در بازی هیچ اشاره ای که به هدف و انگیزه سلیمان مربوط باشد مشاهده نمیشود. حتی به درستی نمیشود درباره ملیت وی نیز قضاوت کرد. نبود انگیزه برای سلیمان بدترین وجه داستان است که نمیشود از آن گذشت. در کل داستان حتی با وجود سیاسی بودنش، پتانسیل بالایی برای شاهکار شدن داشت که متأسفانه این اتفاق نیفتاد و با توجه به پایان بندی بازی نمیشود انتظار ادامه برای آن را داشت.

تنها قسمت بازی که تقریباً کم عیب و نقص است، صدا گذاری و موسیقی بازی است. نمیگویم کامل و بی عیب چون احساس میشود موسیقی های متن تنوع کمی داشته و به خوبی با فضای بعضی مراحل همخوانی ندارد اما در عوض صدا گذاری فوق العاده سلاح ها و انفجارات حس بسیار نزدیک واقع گرایی از میدان جنگ به مخاطب القا میکند. برای تجربه این حس توصیه میکنم BF3 را در PC و با یک هدست دالبی سه بعدی بازی کنید تا عظمت صداگذاری را درک کنید.

صداگذاری شخصیت ها نیز در حد خوب و قابل قبولی است و اوج آن صدای گیرای دیما است، نمیدانم این چه جادویی است که انگلیسی حرف زدن با لهجه روسی دارد که اینقدر دلنشین و زیباست؛ به قدری که همین لهجه جادویی برای نزدیکی به دیما کافی است. البته نمیشود از دیالوگ های بی ربط و غیر قابل باور (البته برای ما!) دشمنان چشم پوشی کرد، هر چند عدم مخاطب قرار دادن گیمر ایرانی میتواند آن را توجیه کند.

امسال بتلفیلد چه قبل از عرضه چه بعد از آن حسابی جو داد. بسیاری از بازیازان و حتی شاید منتقدان هم حسابی جو گیر شدند. علت اصلی آن هم تبلیغات الکترونیک آرتز برای فوق بازی خود بود. شاید به نظر برسد که در اکثر مواقع Hype خوب نیست، مضر است و جواب نمی دهد و در نهایت همه چیز به ضرر آن تمام می شود. ولی میدان نبرد ۳ ثابت کرد که این روش جواب می دهد. با این که فروش MW3 را آنقدر ها هم پایین نکشید و این بازی دوباره رکورد ها را جابجا کرد، ولی گلیم خود را به خوبی از آب بالا کشید و فروش بسیار خوبی داشت. پس Hype کارآمد است و این بازی هم آن قدر خوب بود که حداقل بازی کننده هایی که به Hype ها دل بسته بودند را ناامید نکند؛ این خوب بودن را من به شما ثابت می کنم.

کمپین بازی افت و خیز زیادی دارد. برخی مراحل MW زده شده اند و برخی مراحل به گونه ای طراحی شده اند که سالها بعد در بازی های دیگر از آن ها تقلید خواهد شد. به عنوان مثال مرحله ی حمله به بانک شهری که یکی از سینمایی ترین مراحل کمپین بازی است و در نوع خود بسیار جالب و جذاب است، روایت زمان این مرحله از دو دید متفاوت هم کار را بسیار زیبا تر کرده است. بدون شک قسمت پر لیوان به قسمت خالی آن میچربد. تنوع مراحل در بازی بسیار عالی است. شیوه ی روایت داستان کاری می کند تا بازیار در غالب شخصیت های متفاوت در لوکیشن های متفاوت به مأموریت های متنوع و متفاوت بپردازد و ریتم سریع بازی، درگیری های حساب شده و پرهیز از تکرار مکررات در بطن اکشنی نفس گیر و تمام عیار که بیش از همه چیز حس حضور در میدان نبرد را به شما میدهد همراه با چاشنی دوست داشتنی سینماتیک به آن بیفزاید تا به شما ثابت شود Hype به دروغ صورت نگرفته است. بتلفیلد ۳ در این بخش بسیار خوب عمل کرده است و اگر افت و خیز مراحل اینقدر زیاد نبود و کمی هم مراحل منحصر به فرد بازی بسط داده میشدند بخش داستانی بازی نمره ی بیشتری می گرفت. بیشتر نقص بازی در بخش داستانی هم به سناریو و داستان آن برمیگردد و از میان مجموعه عوامل سازنده ی این بخش گیم پلی کمترین نقص را دارد. با این که قبول دارم کمپین بازی می تواند خیلی بهتر از این حرف ها باشد و شاهکار نیست ولی کمپین را فقط گیم پلی بازی نمی سازد. به عبارت دیگر گیم پلی بازی فقط محدود به کمپین آن نیست و بلعکس. گیم پلی بتلفیلد ۳ کامل است و نقصان بزرگی ندارد و نمی تواند هم داشته باشد چرا که هر چه باشد از سری بتلفیلد جدا نیست. بتلفیلد ی پیشینه ی درخشانی دارد و در نیم نگاهی به گذشته کمال گیم پلی آن را در می یابیم. Story Mode هر بازی را مجموعه عواملی تشکیل می دهند که از گیم پلی بازی جداست. یکی از این عوامل داستان و سناریوی بازی است. تقریباً هیچ FPS ی را سراغ ندارم که یک داستان کامل و چند لایه را در بر داشته باشد و نشود ایراد خاصی به آن گرفت. مثلاً در مورد Black Ops که بسیاری بر روی داستان آن مانور میدهند باید گفت که ایرادات زیادی به شخصیت پردازی woods و دیگر کارکتر ها به غیر از Reznov (آن هم به علت این که از قبل با Rez آشنا بودیم) وارد است. و این بازی به غیر از یک روایت فوق العاده چیز دیگری برای ارائه ندارد. بتلفیلد ۳ هم از این قاعده مستثنا نیست. داستان سر راست، ساده، با یک ریتم متوازن و البته جذاب است. جذابیت داستان بیشتر به جنبه های سیاسی آن بر میگردد. جنبه های سیاسی نصفه و نیمه ای که دل پری از آن ها دارم و معتقدم داستان بازی را نوعی اجبار حضور این مراحل به فنا داده است. البته برای فروش بیشتر این سیاسی بازی ها لازم و ضروری است و دلیلی ندارد حذف شوند! سناریوی بازی نیز اساساً سینمایی نگاشته شده است و تک تک مراحل بازی شما را یاد فیلم های هم سبکش می اندازد. Green Zone و Hurt Locker از بهترین نمونه های آن هستند. در هر حال مجموعه ی داستان بازی در خور است، چرا که وظیفه ی خود که همان ایجاد شوق و انگیزه برای وارد شدن بازیاز به میدان نبرد را به خوبی انجام داده است.



در بخش مولتی این بازی همچنان بی رقیب است و من به شما اطمینان می دهم که همچنان بی رقیب خواهد ماند. از جمله نقاط قوت این شماره مپ های بزرگ، زیبا و پر جزئیاتی است که به مپ های بزرگ و خاطره انگیز قبلی اضافه شده اند. وسایل نقلیه با انواع و اقسام متعدد هم وارد این مپ ها شده اند تا لذت را دو چندان کنند. کیفیت این بخش بسیار بالاست و شما در این بخش ها به خوبی به چالش کشیده می شوید و این نه تنها به خاطر وجود بازیکنان با هوش آن است بلکه بیشتر به خاطر نبود محدودیت های فراوان و وجود ابزار و وسایل کارآمدی است که یک گیم پلی بی پایان را می سازد.

در مورد هوش مصنوعی بازی نیز ایرادات سخیفی گرفته می شوند که تا کنون نظیر آن ها را ندیده بودم. به راستی در این نسل، کدام بازی یک هوش مصنوعی بی رقیب را به نمایش گذاشته است و چقدر از این بازی بهتر بوده؟ آیا واقعا مثالی هست؟ اختلاف چقدر بوده است؟ آیا به اندازه ای هست که هوش مصنوعی این بازی را مضحک خواند؟ اگر کمی منطقی به قضیه نگاه کنیم در خواهیم یافت که نمی شود هم حافظه ی بیشتری به AI بازی اختصاص داد. در واقع بیشتر حافظه ی استفاده شده توسط بازی به وسیله ی بافت ها و Rendering مخصوص موتور به خصوص به خاطر فیزیک بی رقیب آن اشغال شده است و با در نظر گرفتن این نکته اتفاقاً باید گفت که در این بازی با هوش مصنوعی خوبی روبرو هستیم. صداگذاری و گرافیک Battlefield 3 هم بخش های کاملی هستند و جز چند ایراد جزئی به فیزیک بازی که کمی هم غیر منطقی هستند و اندکی کم کاری در ساخته و پرداخته کردن محیط ایران در بخش داستانی هیچ ایراد دیگری به آن وارد نیست. از حالت چهره، بافت ها، نورپردازی مثال زدنی و انیمیشن های حرکت و ... گرفته تا جلوه های ویژه و افکت های آب و انفجار، همه و همه کامل هستند. البته همان طور که می دانید برای دیدن گرافیک خیره کننده ی بازی باید به PC پناه بیاورید.

صداگذاری و موسیقی بازی هم بی نقص و عالی کار شده اند و مخصوصاً صداگذاری بازی به عمق دادن به میدان نبرد کمک بسیار زیادی کرده است. به محدود بودن دیالوگ های فارسی بازی هم ایراد نگیرید! همین الان شروع کنید به شمردن تکه کلام های یاران خودی که همزمان سازنده هستند در بازی های مثل CoD و Kill Zone و Crys و ... اگر کمتر نباشند مطمئناً بیشتر نخواهند بود، حال بماند که چنین دوبله و صداگذاری فارسی در بازی ها کم سابقه بوده اند و ما داریم در مورد دیالوگ های دشمنان صحبت می کنیم نه یاران خودی، حالا دیالوگ های دشمنان در همان بازی ها را بشمارید! ضمن این که کیفیت موسیقی و صداگذاری عالی بازی با این مسائل زیر سوال نمی رود.

در پایان باید گفت عمل DICE امسال واقعا قابل تقدیر بود و به مبارزه طلبیدن CoD و جرات سازندگان خوش ذوق این استودیو نشان از آینده درخشان این سری دارد اما هاپ های زیاد و بی ربطی که EA پیرامون این بازی راه انداخت، انتظارات را به شدت بالا برد به طوری که همه از BF3 یک شاهکار در همه زمینه ها و نه صرفاً یک بازی خوب را خواهان بودند که متأسفانه این طور نشد. به امید روز های بهتر و کم حاشیه تر برای این سری و دنیای بازی های رایانه ای! دنیایی فراتر از اهداف سیاسی و ...



لیست آهنگ های خوب و به روز، طراحی زیبای رقص ها، قابلیت استفاده از آهنگ های نسخه ی اول

پیشرفت نه چندان زیاد نسبت به نسخه ی قبل

با عرضه عنوان Just Dance 3 روی کینکت و نمایش بی نظیر و تحسین برانگیز آن همگان بر این باور بودند که دیگر هیچ عنوان ریتمیکی نمی تواند به اندازه ی این عنوان روی این پلتفرم موفق ظاهر شود. اما با عرضه ی Dance Central 2 و انتشار اولین نمرات آن مشخص شد که JD امسال یک رقیب بسیار جدی دارد. شماره ی اول این عنوان از Launch Title های کینکت محسوب می شد و همزمان با عرضه ی خود دستگاه به بازار آمد و توانست به یکی از بزرگترین عناوین کینکت تبدیل شود و همچنین هفته ها در صدر جدول فروش نقاط مختلف جهان بایستد. اکنون و پس از گذشت حدود دو سال از عرضه ی نسخه ی اول، DC 2 عرضه شده است، اما آیا این عنوان شایسته ی این است که آن را یک عنوان متفاوت و جدید بنامیم یا خیر؟

با ورود به بازی اولین چیزی که جلب توجه می کند اضافه شدن بخش چند نفره به بازی است. اگر به یاد داشته باشید در شماره ی اول بزرگترین ضعف بازی عدم وجود بخش چند نفره در آن بود که همین امر سبب افت نسبی بازی و کسر نمرات زیادی توسط منتقدین از آن شد. یکی از نکات مثبت روند بازی هم همین اضافه شدن بخش چند نفره و اهمیت فراوانی است که سازندگان به آن داده اند. به طوری که از منوها گرفته تا تمامی مسابقات، تمرین ها و حتی حالت های آنلاین بازی از بخش چند نفره پشتیبانی کامل می کنند.

علاوه بر بخش چند نفره ی بی نظیر در بخش Single Player نیز بازی پیشرفت های زیادی کرده است. اولین پیشرفت بازی در این بخش، طراحی بی نظیر رقص ها است. اگر به یاد داشته باشید طراحی رقص ها در شماره ی اول به گونه ای بود که در سخت ترین درجات نیز اجرای رقص و حرکات به اندازه ای که باید سخت به نظر نمی آمد و با کمی تمرین، به دست آوردن حداکثر امتیاز در تمامی آهنگ ها کار دشواری نبود. اما به لطف طراحی حرفه ای تر و دقیق تر رقص ها در شماره ی دوم دیگر مثل قبل بازی آسان نیست و با توجه به آهنگ و درجه سختی که انتخاب می کنید، روند بازی کاملاً متفاوت خواهد بود.

علاوه بر تغییرات ذکر شده در بخش گیم پلی، بازی از نظر بصری نیز پیشرفت هایی داشته است. این پیشرفت ها بیشتر در کیفیت بافت های محیط و پس زمینه ی پیست های رقص و افکت ها رنگی خاص در طول بازی صورت گرفته است. البته شاید در نگاه اول این پیشرفت ها خیلی به چشم نیایند، اما اگر پس از چند ساعت بازی کردن این عنوان به سراغ نسخه ی اول بروید تفاوت گرافیکی آن را به خوبی حس خواهید کرد.



می رسم به بخش صداگذاری بازی که به جرئت می توان گفت مهمترین المان برای به موفقیت رسیدن یک عنوان Dancing است. بر خلاف خیلی از عناوین که در شماره های جدید خود به لیست آهنگ های قبلی خود آهنگ هایی را اضافه می کنند، DC 2 لیست آهنگ های نسخه ی قبل را کاملاً فراموش کرده و ۴۴ آهنگ جدید را به بازی اضافه کرده است. انتخاب آهنگ های DC 2 بسیار پخته تر از آهنگ های شماره ی قبل صورت گرفته است و طیف وسیع تری از مخاطبان را از هواداران Rap و Hip Hop گرفته تا R&B و Jazz در بر می گیرد. در کنار تمامی این امکانات جالب و انتخاب دقیق آهنگ ها سازندگان به بازیکنان این اجازه را داده اند تا به شبکه ی XBL وصل شوند و آهنگ های شماره ی اول بازی را نیز دریافت کنند. که اکیداً به شما توصیه می کنم این کار را انجام دهید، زیرا طراحی رقص خیلی از این آهنگ ها تا حد زیادی تغییر کرده و تجربه ی دوباره ی آنها خالی از لطف نخواهد بود.

علاوه بر انتخاب دقیق آهنگ ها خیلی از آهنگ ها توسط سازندگان به طرز کاملاً حرفه ای Remix شده اند. برای مثال آهنگ Grenade اثر Bruno Mars که ریتمی کاملاً آرام دارد و برای رقصیدن خیلی مناسب نیست را سازندگان با تغییر ریتم در آن و Remix کردنش به یک آهنگ قابل رقص و بسیار زیبا بدل کرده اند. از این دست آهنگ ها در این عنوان زیاد هستند که پرداختن به تمامی آنها از حوصله ی این مطلب خارج است.

آخرین نکته ای که لازم است به آن بپردازیم بررسی Mode های بازی است که سازندگان بیش از پیش به آنها اهمیت داده اند. اولین Mode جدید اضافه شده به بازی Carbio Mode است که تا حدی شبیه به Sweat Mode در JD3 طراحی شده است. این بخش به این صورت است که شما با ترکیب حرکات ایروبیک با رقص سعی می کنید تا علاوه بر سوزاندن کالری امتیاز نیز کسب کنید. بخش دیگری که به بازی اضافه شده Crew Challenge نام دارد که در طول آن شما با اجرای چند آهنگ پشت سر هم با دیگر گروه ها رقابت می کنید.

به تمامی نکات مثبت بالا قابلیت کنترل بازی با صدا را نیز اضافه کنید تا دیگر هیچ کم و کسری نداشته باشید.

اگر بخواهیم یک نتیجه گیری کلی کنیم باید بگوییم: فرقی نمی کند که شما یک رقصنده ی حرفه ای باشید یا یک فرد آماتور در هنر رقص. مهم این است که DC 2 این فرصت را به شما می دهد تا علاوه بر لذت بردن از یک عنوان ریتمیک نکات جدیدی را از دنیای بی کران رقص بیاموزید که این امر سبب می شود تجربه ی آن را به تمامی گروه های بازیکنان از Hardcore گرفته تا Casual توصیه کنم.

در آخر جا دارد متذکر شوم، مقایسه ی این عنوان با JD3 کار بسیار مشکلی است و نیازمند یک مطلب مجزا و بسیار وسیع است. به همین جهت تصمیم گرفتیم تا در شماره ی آینده مقاله ای را به این مطلب اختصاص دهیم و این دو عنوان بزرگ را به طور کامل با یکدیگر مقایسه کنیم.



FIFA 12

مدایت	صداداری	کرافت	تیم پلی
10	10	9.5	9.5

بخش آنلاین بازی، تغییرات چشم گیر در گیم پلی بازی، تیم های گزارشگری بازی، طراحی چهره های بازیکن ها بهبود یافته است، بخش Career، بهبود فیزیک بازی

داوری!

یکی از کلکل های بسیار معروف بین بازیباز ها در بیش تر نقاط جهان بر سر این است که FIFA بهتر است یا PES. نظر من را بخواهید تا چند سال پیش، PES تا حدی محبوب تر و سر تر از رقیبش یعنی FIFA بود. اما در سال های اخیر به خصوص سال ۲۰۱۱، FIFA ۱۱ فراتر از حد انتظار ظاهر شد به طوری که رقیب دیرینه ی خود یعنی PES کاملاً شکست خورد. می توان گفت FIFA ۱۲ انقلابی در بازی های شبیه ساز ورزشی به خصوص شبیه ساز فوتبال ایجاد کرد و به همه نشان داد که شبیه سازی یعنی چه! اینجاست که باخود میگویم این یک فوتبال واقعی است یا مجازی؟! در پایان مطلب پاسخ این سوال را خواهید گرفت. FIFA ۱۲ نسبت به FIFA ۱۱ دچار تغییرات بسیار زیادی شده است به طوری که وقتی FIFA ۱۲ را بازی می کنید، FIFA ۱۱ را از یاد می برید! اولین تغییر اساسی و مهم FIFA ۱۲ مربوط به سیستم دفاعی هر تیم است. تنظیمات کنترلر این عنوان نسبت به FIFA ۱۱ عوض شده (با این حال قابل تغییر است) است. آنگه می خواهید FIFA ۱۲ را تجربه کنید باید با تنظیمات مربوط به خود بازی آن را تجربه کنید. به هنگام دفاع کردن دیگر این طور نیست که بخواهید با فشردن یک دکمه (به عنوان مثال A در X360) هم به مهاجم حریف هجوم ببرید و هم توپ را بگیرید. برای این دو مورد دو تنظیم کاملاً جدا و متفاوت تدارک دیده شده است. هنگامی دکمه ی A (در X360) را فشار می دهید، دفاعتان یا هر بازیکن دیگری فقط به سمت آن بازیکن می رود و او را کاملاً پوشش می دهد و او را دنبال می کند. برای گرفتن توپ بدون تکل زدن دکمه ای دیگر در نظر گرفته شده است (B در X360 و O در PS3) در حالی که دارید بازیکن حریف را پوشش می دهید، با زدن این دکمه (البته با زمان بندی درست) می توانید توپ را از حریفان بگیرید و اگر زمانبندی مناسبی برای این کار نداشته باشید، این کارتان منجر به خطا بر روی آن بازیکن می شود. تغییر اسای دیگر در دفاع تیم مربوط به قدرت بدنی دفاع و مهاجم می شود. اگر قدرت بدنی مدافعان کم باشد به هیچ وجه نمی تواند بر بازیکنانی مانند Ronaldo غلبه کند و به راحتی توپ را از او بگیرد و بر عکس. این تغییر جدید در دفاع، باعث تغییری اساسی در FIFA ۱۲ شده است که البته این تغییر از تاثیرات Impact Engine بر روی بازی است. می توان گفت تمام تغییرات اعمال شده در FIFA ۱۲ به خاطر وجود Impact Engine است. این موتور باعث بهبود فیزیک بازی نسبت به قبل شده است و این مشخصه را به بهترین شکل خود رسانده است. این موضوع را می توان در جای جای بازی مشاهده کرد. توسط این موتور، مصدومیت ها بسیار شدید تر از قبل شده است به طوری که ممکن است با یک خطای ساده، بازیکنی به مدت ۳ هفته یا حتی ۳ ماه مصدوم شود و قادر به بازی کردن نباشد.



یکی از نکات قابل توجه در خصوص FIFA ۱۱، برخورد فیزیکی بازیکنان بر سر توپ، با یک دیگر بود. این موضوع در FIFA ۱۲ به اوج خود رسیده و حتی دروازه بان ها نیز در این درگیری های فیزیکی به خصوص با بازیکن های سر زن شرکت می کنند که تا قبل از این شاهد چنین ویژگی نبودیم. هوش مصنوعی بازی نسبت به FIFA ۱۱ پیشرفت چشم گیری داشته است. این موضوع هم به هوش مصنوعی تیم حریف مربوط می شود و هم به هوش مصنوعی بازیکنان خودی. جای گیری دفاع حریف به هنگام ضربه های آزد عالی است به طوری که کم پیش می آید بتوانید توسط بازیکنان سر زنتان گل بزنید. البته پی بردن به هوش مصنوعی بالای بازی در درجه های سختی بالای بازی مانند Legendary و World Class معلوم می شود. به طوری که حتی به سختی می توانید دفاع تیم مقابل را دریبل و از آنها عبور کنید و هم چنین اوج مصدومیت های بازیکنان در این درجه سختی است چرا که در بیش تر مواقع بازیکنان تیم مقابل مجبور به خطا بر روی شما می شوند. مهاجمان شما نیز در خط حمله و به خصوص هنگام ضربه ی کرنر، جای گیری خوبی می کنند. یکی از نکات مثبت در مورد FIFA ۱۱، تغییر سیستم پاس کاری بازی بود که جلب توجه می کرد. این سیستم جدید پاسکاری در FIFA ۱۲ هم وجود دارد که دچار تغییرات خوبی شده است. انیمیشن های جدید برای پاسکاری بازیکنان در نظر گرفته شده است که به روند بازی سرعت بخشیده است. پناستی زدن در بازی همانند FIFA ۱۱ است و هیچ تغییری در آن مشاهده نمی شود. یکی از نکات مثبت بازی که از اثرات Impact Engine نیز محسوب می شود، توانایی های فردی هر بازیکن است. به عنوان مثال توانایی هایی را که بازیکنی مانند Messi دارد، بازیکنی مانند Van Persi ندارد. مثلاً از Messi می توان برای دریبل کردن بازیکنان حریف و شوت های از راه دور استفاده کرد و یا از Xavi می توان برای پاسکاری و ساتر کردن و حتی ضربات از راه دور استفاده نمود که این امر باعث شده تا بازی بسیار شبیه به فوتبال واقعی شود.

یکی از بخش های بازی، بخش Career آن است. این بخش نسبت به بخش Career بازی FIFA ۱۱ تغییرات خوبی کرده و البته هوش مصنوعی در این بخش فوق العاده است که در ادامه به این مسئله خواهیم پرداخت. هنگامی که وارد این بخش می شود با انتخاب یک لیگ و یک تیم وارد می شوید و می توانید در نقش یک بازیکن یا مربی قرار بگیرید. مانند قبل این انتخاب خودتان است که کل تیم را هدایت کنید یا فقط یک بازیکن و یا فقط تیم را مدیریت کنید. هدف کلی این بخش، گذراندن لیگ هر کشور به علاوه ی جام حذفی و بازی های دوستانه و البته جابه جایی هایی بین نیم فصل اول و نیم فصل دوم است که بسته به بودجه ی باشگاه، می توانید بازیکنی را قرض بگیرید و یا بخرید. از تغییرات بسیار مثبت این بخش می توان به هوش مصنوعی تیم های موجود در لیگ اشاره کرد. این یک تجربه ی شخصی برای من در حالت World Class و Legendary نیز هست و برای بسیاری از افراد دیگر نیز اتفاق افتاده است. فرض کنید ۳ بازی آخرتان در لیگ را برده اید و قرار است با تیمی بازی کنید که ۳ بازی قبلی اش را با ۲ باخت و یک مساوی گذرانده است. این تیم هنگام بازی با شما، ۲ عمل را بیش تر انجام می دهد؛ یا به قدری شما را تحت فشار قرار می دهد که شما به لاک دفاع می روید و تا آخر بازی دفاع می کنید و یا این قدر دفاع می کند که شما کلافه میشوید! این مکانیزم به قدری پیچیده و زیبا در بازی پایه ریزی شده است که باعث تعجب مخاطب میشود! بخش آنلاین بازی هم چنان زیباست و به قدری شما را سرگرم می کند که ممکن است ۲ یا ۳ ساعت مشغول سر و کله زدن با دیگر بازیباز ها باشید!



از تغییرات به وجود آمده در این بخش می توان به وجود یک Rank برای هر بازیاز اشاره کرد که این رنک با بردن بازی های مختلف بالا می رود و در Leader board بازی نیز نمایش داده می شود و بدین وسیله ، به راحتی می توانید شاهد پیشرفت یا پسرفتتان در مسابقات باشید. با این حال بزرگ ترین مشکل بازی که در FIFA 11 نیز شاهد آن بودیم، بخش "داوری" بازی است. داوری هم چنان مشکل دارد. در بیش تر نقاط بازی ، داور تصمیمات اشتباهی می گیرد و گاهی همین تصمیمات موجب باخت تیم شما می شود!

بخش صداگذاری بازی هم چنان عالی است. صدای تماشاچیان و سرود هایی که آن ها برای تیم محبوبشان می خوانند، برخورد توپ با تیرک دروازه، فریادهایی که بازیکنان بر سر هم می زنند و ... همگی با جزئیات بسیار زیاد در بازی گنجانده شده اند. اما مهم ترین تغییر اعمال شده در بازی مربوط به تیم گزارشگری بازی می شود. مفسر بازی های قبلی این سری یعنی Andy Gray به اسکاتلندی، جای خودش را به Alan Smith داده است. Martin Tyler هم در کنار Alan Smith به گزارشگری بازی می پردازد. نکته ی دیگر در مورد گزارشگری بازی، وجود دو تیم گزارشگری در بازی است. تیم اول که شامل Martin Tyler (گزارشگر) و Alan Smith (مفسر) می شود و تیم دوم گزارشگری که شامل Clive Tyldesley (گزارشگر) و Andy Townsend (مفسر) می شود. طرز گزارشگری هر دو تیم گزارشگری با یک دیگر کاملاً متفاوت است و البته دیالوگ های موجود در FIFA 12 بسیار گسترده تر است. به عنوان مثال گزارشگر بازی علاوه بر گزارش بازی، به بیان کردن تاریخچه ای از رقابت های بین دو تیم در حال بازی و یا اطلاعاتی از ورزشگاه تیم شما و تیم حریف می دهد.



گرافیک بازی با این که تغییر خاصی نکرده است، اما هم چنان زیباست. نورپردازی در بازی عالی است. تغییرات آب و هوایی بازی مانند گذشته در این بازی نیز وجود دارد که بر روی بازی شما نیز تأثیری مستقیم خواهد گذاشت. ورزشگاه ها مانند گذشته عالی کار شده اند و نکته ی مهم تر این که چمن ورزشگاه ها دیگر مانند قبل مصنوعی به نظر نمی رسد ولی با این حال باز هم جای کار دارد. از تغییرات مهم گرافیک بازی می توان به طراحی چهره ی بازیکن ها اشاره کرد. در FIFA 11 شاهد بودیم که طراحی چهره ی بازیکن ها ضعیف است. سازندگان FIFA 12 در این بخش دقت و حوصله ی بیشتری کرده اند و توانسته اند چهره ی بازیکنان را عیناً مانند نمونه ی واقعی بسازند که در این عنوان تا حدودی موفق بوده اند. FIFA 12 بهترین شبیه ساز ممکن از فوتبال و البته بهترین بازی ورزشی سال ۲۰۱۱ است. بازی در هر بخش پیشرفت چشم گیری (البته به جز گرافیک) داشته است و توانسته بازیاز ها را هم چنان با هوش مصنوعی فوق العاده ی خود راضی کند. اگر مشکلات داوری بازی را در نظر نگیریم ، با یک عنوان فوق العاده روبرو هستیم . و باز هم سوال آیا این یک فوتبال مجازی است یا یک فوتبال واقعی؟!

بهترین عنوان ورزشی عرضه شده بر روی حسگر های حرکتی.

ضعف های خیلی کوچک در روند بازی که قابل چشم پوشی هستند.

از زمان عرضه ی حسگرهای حرکتی تاکنون میزان دقت و پتانسیل کلی آن ها را با بازی ها و عناوین پر جنب و جوش ورزشی می سنجیده اند. هنگام عرضه ی کینکت نیز مایکروسافت تصمیم گرفت تا با عرضه ی یک عنوان ورزشی به نام Kinect Sports به نام کینکت قدرت حسگر حرکتی خود را به رخ رقبا بکشد و با توجه به نمایش بی نظیر این عنوان و امتیازهای خوبی که منتقدین به بازی دادند می توان گفت مایکروسافت تا حد زیادی به هدف خود رسید. و از آنجایی که سازندگان و ناشران همیشه تمایل به ساخت ادامه ای برای یک عنوان موفق دارند تصمیم به ساخت Kinect Sports: Season Two گرفتند.

هنگامی که بازی را آغاز می کنید اولین چیزی که توجه شما را به خود جلب می کند قابلیت Voice Control (کنترل بازی با صدا) در این نسخه است. سازندگان به قدری برای طراحی این بخش وسواس به خرج داده و آن را دقیق طراحی کرده اند که اگر شما چند دستور متفاوت را پشت سر هم به دستگاه بدهید باز هم قادر است تا آن ها را از یکدیگر تشخیص داده و به ترتیب انجام دهد. نکته ی جالب دیگر در رابطه با این بخش این است که علاوه بر کنترل منوها می توان از آن در انجام ورزش ها نیز کمک گرفت. برای مثال در ورزش گلف می توانید با گفتن شماره ی چوب مورد نظر خود، آن را انتخاب کرده و استفاده کنید و یا در ورزش راگبی با فریاد زدن بر سر بازیکن ها آن ها را هدایت نمایید.

از ورزش های بازی گفتیم، بر خلاف خیلی از شرکت ها و سازندگان که در عناوین ورزشی خود سعی در ارتقای ورزش های عناوین گذشته می کنند، سازندگان KS: S2 تصمیم گرفتند تا شش ورزش کاملاً جدید را در بازی قرار دهند. این ورزش ها شامل: دارت، گلف، اسکی، راگبی، تنیس و بیس بال هستند. با توجه به حجم کم این مطلب متأسفانه نمی توانیم هر یک از ورزش ها را به صورت مستقل و مفصل بررسی کنیم و فقط به هر یک اشاره ی کوچکی خواهیم کرد.



با ورزش گلف شروع می کنیم، ورزشی که سازندگان خیلی بر روی آن مانور می دادند و از آن تعریف می کردند. طراحی بخش گلف بازی در یک کلام بی نظیر است. از طراحی زمین های گلف گرفته و چگونگی کنترل بازی در این بخش تا میزان دقت کینکت در تشخیص حرکات شما، همه و همه بی نظیر طراحی شده اند و می توانند علاوه بر بازیکن های معمولی، ورزشکاران حرفه ای ورزش گلف را نیز راضی کنند. تنها نکته ی منفی این بخش این است که برخی مواقع سوئیچ کردن میان بخش تمرین و مسابقه ی آن مشکل می باشد. علاوه بر گلف، طراحی ورزش راگبی نیز واقعاً حرفه ای انجام شده است. گویا سازندگان بازی به خوبی از عدم اطلاع برخی افراد از قوانین و نحوه ی انجام این ورزش خبر داشته اند و به همین دلیل بخشی را برای بازی طراحی کرده اند که در طول آن هوش مصنوعی در نقش مربی عمل نموده و حرکات شما را مدیریت می کند.

اما در کنار این دو ورزش، ورزش دارت طراحی بسیار هوشمندانه ای دارد و انجام آن به همراه دوستان بسیار لذت بخش خواهد بود. نکته ی قابل ذکر دیگر در رابطه با این ورزش دقت فوق العاده و مثال زدنی کینکت در درک حرکات دست شما و دیگر بازیکنان همراه شما است.

ورزش تنیس نیز به خوبی توانسته در میان دیگر ورزش ها خودی نشان دهد و شاید تنها نکته ی منفی قابل ذکر این ورزش سادگی بیش از حد روند آن باشد که البته در درجات سختی بالا این قضیه نیز تا حدی تغییر می کند. نکته ی جالب دیگر ورزش تنیس این می باشد که مهم نیست قد همراه شما کوتاه تر از شما باشد یا بلندتر، زیرا کینکت به خوبی می تواند همزمان تصویر دو فرد قد بلند و قد کوتاه را پردازش کند. اسکی نیز یکی از ورزش های بازی است که مانند دیگر ورزش ها به خوبی طراحی و اجرا شده. با این تفاوت که این ورزش دارای دو بخش اسکی Alpine و Time Trail می باشد که طراحی هر دو نیز کامل بوده و نقاط ضعف کمی دارند. این نقاط ضعف کم نیز تنها در بخش کنترل وجود دارند که پرداختن به آن ها از حوصله ی این مطلب خارج است. آخرین ورزشی که آن را خیلی کوتاه معرفی می کنیم، بیس بال است که اگر از هواداران این ورزش نباشید تا حدی خسته کننده به نظر می آید. اما باز هم هیچ نکته ی منفی قابل توجه ای ندارد و تنها ضعف آن این است که هنگامی که قصد پرتاب توپ را دارید اگر دست خود را کمی بیش از حد تاب دهید ممکن است توپ بیش از حد قوس بگیرد.

تمامی ورزش های ذکر شده دارای بخش چند نفره بوده و همچنین می توان آن ها را در بخش های مختلف مانند Party Mode و Challenge Mode نیز تجربه کرد. لازم به ذکر است که بخش Challenge Mode نیز نسبت به گذشته تغییرات زیادی کرده و چالش های زیادی را در هر ورزش پیش روی شما می گذارد. صدادگذاری و موسیقی بازی نیز در تمامی ورزش ها کاملاً هماهنگ با جو خود ورزش و محیط آن طراحی شده اند. برای مثال در ورزش اسکی که تم ای هیجانی دارد، موسیقی، ریتمی سریع تر نسبت به ورزش دارت دارد. در کنار بخش صدادگذاری، گرافیک بازی نیز با وجود اینکه نسبت به نسخه ی قبلی تغییرات زیادی نداشته اما هم چنان نکته ی منفی خاصی ندارد و کاملاً با استانداردهای روز این سبک مطابق است. حال شاید با خود بگویید چرا من در هنگام بررسی ورزش ها و بخش های مختلف آن فقط به تعریف و تمجید از آن ها پرداختم و به نکات منفی آن اشاره نکردم. اگر بخواهیم در این رابطه صادق باشیم باید بگوییم بازی به هیچ وجه یک عنوان بی نقص و خالی از ایراد نیست، اما آنقدر نکات مثبت دارد که باعث می شود از پرداختن به نکات منفی آن و حتی ذکر آن ها نیز خودداری کنیم. لازم به ذکر است که در این فضای کم توانستیم بازی را کاملاً موشکافانه و از زوایای مختلف بررسی کنیم، لذا از ادامه ی مطلب صرف نظر کرده و در انتها برای تمامی افرادی که به کینکت دسترسی دارند یک پیشنهاد دارم و آن اینکه Kinect Sports: Season 2 را به هیچ وجه از دست ندهید.

Kirby Mass Attack

هدایت

9.5

صداگذاری

9

گرافیک

9

گیم پلی

9.5

۱۰ کربی، طراحی بصری رنگارنگ و دوست داشتنی، ریتم سریع و جذاب بازی، کنترل عالی و بی نقص

نکته منفی خاصی وجود ندارد تقریباً همه بخش ها در این عنوان عالی کار شده اند

در سال گذشته شاهد ساخت و عرضه یک بازی جدید از کربی بودیم، عنوانی شاد و رنگارنگ که چشمان هر کس را به خود خیره می کرد، امسال نیز نیتندو با این که هم کنسول خانگی و هم کنسول دستی نسل بعدی خود را معرفی کرده و 3DS را عرضه، اما با این حال برای کنسول های قبلی بازی می سازد تا به این زودی طرفداران با کنسول های خود خداحافظی نکنند! امسال به کلی دو بازی از روی کربی ساخته شدند یکی Kirby Mass Attack که در ژاپن با نام Atsumete Kirby شناخته می شود و دیگری Kirby's Return To Dreamland که برای کنسول Wii عرضه شده است.

داستان Mass Attack از جایی آغاز می شود که هیولایی به نام Necrodeus تصمیم می گیرد کربی را نابود کند، برای این کار Necrodeus تصمیم می گیرد تا کربی را به ۱۰ کربی کوچک تر و ضعیف تر تبدیل کند و آنها را زندانی کند. اما یکی از این ده کربی موفق می شود فرار کند و به امید اینکه بتواند ۹ کربی دیگر را با خود متحد کند و بتواند طلسم Necrodeus را از بین ببرد کار خود را آغاز می کند. گیم پلی نیز دقیقاً بر اساس داستان شکل می گیرد و در طول مرحله بایستی دیگر کربی ها را به دست آورید تا قدرت از بین بردن موانع و دشمنان را داشته باشید. هر مرحله از بازی را با یک کربی آغاز خواهید کرد و برای افزایش تعداد کربی ها بایستی میوه های مختلف را جمع آوری کنید تا با پر شدن نوار تعیین شده یک کربی به کربی اول اضافه شود. هرچه میوه بیشتری جمع آوری کنید به کربی های شما اضافه می شود و حتی می توانید آنها را به ۱۰ برسانید. در کنسول دستی DS کربی ها را با استایلوس کنترل و هدایت می کنید. معماها و مبارزه با باس ها هر کدام نیازمند روش و استراتژی خاصی هستند و از این رو بازی یکنواخت و خسته کننده نخواهد شد. KMA یکی از بهترین نمونه ها در استفاده از صفحه لمسی کنسول در گیم پلی بازی است و دقت بالای آن بازی را برای شما لذت بخش می کند.

همان طور که گفته شد با خوردن میوه ها کربی های شما بیشتر می شوند و هر ۱۰۰ امتیاز برابر با یک کربی اضافه است. اگر یکی از کربی ها صدمه ببیند، برای مثال به تیغ یا یکی از دشمنان برخورد کند تبدیل به کربی آبی رنگ که نشان روح شدن آن است می شود و برای اینکه دوباره به حالت عادی بازگردد باید آن را به چکیونت ها برسانید. KMA یک بازی فوق العاده جذاب، زیبا و دوست داشتنی مانده بازی های قبلی ساخته شده از روی کربی است. میزان Cute بودن کربی در KMA به دلیل تعداد بالای کربی های ریزه میزه بالاست، کربی های کوچکی که به دنبال هم کلیدی را بر بالای سر خود می گیرند و می دوند و یا به صورت گروهی به یک گل حمله می کنند.



در بازی برای از بین بردن هر دشمن ابتدا کربی ها آن را گرفته و با مشت زدن پیاپی آن را به زمین می کوبند تا نابود شود. اگر بخواهید این کار را تنها با یکی از کربی ها انجام دهید موفق نخواهید شد و کربی شما ضعیف عمل می کند، در هر قسمت گیم پلی چیزهای جدید برای شما دارد، همیشه نیز کربی شما کوچک نیست و در برخی قسمت ها با خوردن آب نبات کربی ها به اندازه واقعی بازمی گردند و آن موقع قدرت تخریبشان بیشتر شده و سریع تر موانع را رد می کنید. پس از تمام کردن بخش داستانی می توانید به سراغ انجام مینی گیم ها بروید، تعداد مینی گیم ها بالا بود و هر کدام جذابیت خاص خودشان را دارند و می توانید تا مدت ها با این بازی سرگرم شوید و امتیازهای خود را بیشتر کنید.

گرافیک بازی برای کنسول دستی DS عالی است. پس زمینه های شاد در کنار گرافیک کارتونی بازی شما را بیش از پیش به این عنوان علاقه مند خواهند کرد. با توجه به این که تنوع مراحل بالا است در هر مرحله فضای بازی نیز عوض می شود. موسیقی و صداگذاری بازی نیز گوش نواز و زیبا است و به خوبی با فضای بازی و مراحل مختلف هماهنگ شده اند. اکثر منتقدین و کسانی که این عنوان را تجربه کرده اند از کنترل خوب بازی تعریف کرده اند، KMA در ابتدا شما را با یک کربی تنها می گذارد اما زمانی که تعداد آنها بیشتر می شود و موفق می شوید سخت ترین باس ها را به راحتی از بین ببرید احساس قدرت خواهید کرد! در آخر باید بگویم Kirby Mass Attack یکی از بهترین بازی های DS در چند سال اخیر و همین طور امسال است که DS بازی های زیادی نداشت. با این که DS امسال چندان بازی های زیاد و بزرگی نداشت اما KMA آنقدری جذاب و متنوع است که زمان زیادی از کسانی که با این کنسول دستی خود را سرگرم می کنند به خود اختصاص خواهد داد. امسال طرفداران این شخصیت خوشحال هستند چرا که می توانند دو بازی مختلف را تجربه کنند.

اگر به کربی علاقه دارید به هیچ وجه این عنوان زیبا را از دست ندهید.



طراحی هنری خوب / بهتر شدن گیم پلی / موسیقی حماسی / جذاب بودن بخش چند نفره

داستان خسته کننده / مشکلات دوربین بازی / نقشه ی گنگ / صداگذاری ناقص

سری Might & Magic Heroes توسط Jon Van Canghem خلق شد. در واقع این سری قسمتی از سری اصلی M & M می باشد که اولین شماره ی آن سال ۱۹۸۶ منتشر شد و در آن زمان توانست نظر بسیاری از منتقدان را جلب کند، از این بهتر مجله ی Computer Gaming World رتبه ی ۴۴ را در Hall of Fame برای بازی برگزید. شماره ی اول M & M Heroes هم در سال ۱۹۹۵ عرضه شد که گیم پلی بسیار سرگرم کننده ای داشت و اکثرا این بخش را می ستودند. اضافه کنیم که M & M دورانی که New World Computing مسئول انتشار این بازی بود، تم به اصطلاح Real داشت اما بعد از شماره ی پنجم و اول M & M و Heroes شرکت 3DO مسئولیت انتشار بازی را بر عهده گرفت و تم بازی را فانتزی کرد که ضربه ای به سری وارد نشد. بعدها یعنی از شماره ی چهارم به بعد M & M Heroes، یوبی سافت امتیاز سری را خریداری نمود که حالا شماره ی ششم را پنج سال بعد از انتشار شماره قبلی برای پلتفرم PC عرضه کرده است. سبک بازی هنوز استراتژی نوبتی است ولی استودیو Black Hole که اولین بار ساخت بازی را برعهده گرفته برای این که بتواند رضایت طرفداران سابق این سری را جلب کند، کار سختی را در پیش داشت. برای این که بدانید این شماره چقدر موفق بوده است با این نقد و بررسی همراه باشید.

بازی دو بخش تک نفره و چند نفره را در بر خواهد گرفت. در قسمت تک نفره حوادث تقریبا پنج قرن قبل از شماره ی پنجم در سرزمین Ashan رخ می دهد و در واقع یک Prequel در سری حساب می شود. سرنوشت داستان به دست بازیباز رقم می خورد. او کنترل وارثان سلسله Griffin را برعهده می گیرد که می تواند در برابر حملات ارتش شیطان دفاع کند یا جزوی از یاران این ارتش اهریمنی باشد و یا این که مقابل Michael فرشته ی افسانه ای که قصد دارد دوباره جنگی عظیم به وجود آورد، بایستد. در قسمت داستانی پنج فرقه به نام های Haven (ارتش خوب)، Sanctuary (ارتش خوب)، Stronghold (ارتش بی طرف)، Inferno (ارتش شیطان صفت) و Necropolis (ارتش شیطان صفت) وجود دارد که هر کدام از آن ها داستان، قدرت و خط پایانی به خصوص خود را دارند؛ لیدرهای این فرقه هم از نوادگان Duke Slava هستند که روزی رهبری سلسله ی Griffin را به دست داشتند.



گیم پلی بازی هنوز استراتژی نوبتی است ولی تغییراتی هم کرده، مثلا در عنوان های قبلی بازیباز می توانست سازه ها و قدرت های خود را در زمان معین با توجه به مقدار امتیازی که کسب کرده بود، آپگرید کند اما در این شماره با افزایش تراز قهرمان همه چیز پیشرفت می نماید، تغییر دیگر هم مربوط به محدودیت آیتم های جمع آوری به چهار دسته ی طلا، چوب، سنگ معدن و کریستال های خونین است، منتها کلیت گیم پلی تغییری نکرده که هدف بازیباز قوت بخشیدن به نیروی خودی و مبارزه با قهرمان و ارتش مقابل می باشد. کسانی هم که اولین بار قرار است بازی را تجربه کنند، نگران نباشند زیرا قسمت آموزشی وجود دارد و خیلی خوب و کامل همه چیز را آموزش می دهد. قسمت چند نفره هم جذابیت های خود را دارد که می توانید با دوستانتان در پانزده نقشه ی مختلف با یکدیگر رقابت کنید. اما ضعفی که در این بخش دیده می شود گنگ بودن نقشه و دوربین بازی می باشد که گاهی اوقات بیش از حد روی کاراکتر زوم می کند که منجر به سردرگمی بازیباز و باخت او می گردد.

گرافیک هم از حیث هنری، خوب کار شده و کاملا درخور تم فانتزی بازی است. طراحی کاراکترها و آبجکت ها هم از نظر جزئیات غوغا می کند. خیلی کم پیش می آید که بازیباز با دیدن محیط و مناظر، احساس زندگی و خستگی کند. میان پرده ها کیفیت بالایی دارند اما به جذابیت کارهای بلیزارد نمی رسد و چون تعدادشان هم زیاد می باشد ممکن است بازیباز را مجبور به رد کردن این میان پرده ها کند. موسیقی و صداگذاری ها هم کاملا برخلاف هستند، موسیقی های حماسه ای، جذابیت بازی را چندین برابر افزایش می دهد و بیشتر با پیانو نواخته شده اند و از طرفی صداگذاری ها با نوع شخصیت ها مطابقت ندارند و احمقانه به نظر می رسد.

سخن آخر، M & M Heroes VI با این که دارای مشکلات اندکی است اما ارزش امتحان کردن و تجربه را دارد و امیدوارم سازندگان، مشکلات و نقایص این شماره را رفع کنند تا عنوان بعدی جزو بهترین ها در سبک استراتژی به حساب آید.

سینماتیک، گرافیک فنی متناسب با کنسول ها و اجرای با کیفیت،
تنوع گیم پلی Spec ops ، پایان فوق

کمپین متوسط، تکرار مکررات، بالانس نبودن ریتم بازی، تکرار set-piece های تکراری،
شخصیت پردازی شکل نمی گیرد

تقریباً همه ی شما با من موافقید که MW تحولی عظیم و ستودنی که بی شک سبک FPS را مدیون خود کرد به وجود آورد و یکی از بهترین بازی های دوران بود. دورانی که با اشباع مخاطبین از روایت جنگ های ویتنام و جهانی نیازمند یک شوک بزرگ بود تا پا به دوره ی بعدی بگذارد. این اتفاق با عرضه ی شاهکار Infinity Ward افتاد و چه خوب هم افتاد. تفاوت سطح این بازی که به نوعی پایه ی یک سری موفق به شمار می آید با دیگر بازی های سبک خود نه تنها زیاد، بلکه در بسیاری از فاکتور های مهم و اساسی این نوع بازی ها بود که دلیل اصلی برتری آن نیز به شمار می رفت. این تفاوت در برخی از موارد زیاد، و در برخی از موارد کم بود ولی متعاقباً تأثیر زیادی در جذب مخاطب و برگرداندن سبک کلاسیک بازی های اول شخص به سمت جنگاوری نوین بود. چیزی که نهایتاً در آخرین تأثیر در سری Battlefield مشاهده می کنیم. تا سال ها بازی های دیگر از این بازی تقلید کرده، می کنند و مطمئناً خواهند کرد، اما شاید تقلید از این بازی برای شوتر های دست چندی همچون Homefront اخیر یا بازی های ناب و پر سابقه ای چون Medal of Honor از جهاتی بخشودنی باشد، ولی آیا دلیلی هست که بازی های این سری، به طور مداوم از یکدیگر تقلید کنند؟ درست است که این سری، تغییرات و بهبود های شگرفی در دنیای FPS ها به وجود آورده، اما آیا این که هر سال، با اندک تغییر شاهد یک MW دیگر باشیم قابل توجیه است؟ شاید بگویید وقتی یک بازی کامل است دیگر چه نیازی به تغییر هست؟ بله، اما مگر بازی های قبل از MW کامل نبودند؟ روایت جنگ جهانی دوم که همواره از پرمخاطب ترین سوژه های بازی های اکشن اول شخص بوده است در سری Medal به اکمله وجود داشت. پس تغییر لازم است، لازمه ی بقا، همان طور که داروین می گوید، همان طور که MW استارت این انتخاب طبیعی را زد و حالا اگر تغییر نکند، خواهد مرد. سقوط احساس می شود. شاید اگر قسمت آخر مقدمه را به عنوان دردل یکی از هواداران سری MW بخوانید بهتر باشد. بررسی قسمت به قسمت بازی تنها کاری است که می شود برای جلوگیری از سوتی های وخیم انجام داد و تنها کاری است که می تواند مخاطب را متقاعد کند که حرف من درست است. در اینجا، چون با دیدگاه انتقادی شروع کرده و میخواهم تا پایان به همین روند ادامه دهم، مجبورم از این روش استفاده کنم! **شاید برخی از قسمت های این متن به نظر برخی لو دادن داستان یا سناریوی وابسته به آن باشد بنابراین خواندن آن به شما که هنوز کمپین ۶ ساعته ی بازی را تمام نکرده اید توصیه نمی شود**



نیویورک و ساختمان های سر به فلک کشیده اش در سکانس اول به خوبی به تصویر کشیده شده و ترسیم می شود. نوعی آغاز فضا سازی که از متد های برجسته ی سینمایی به شمار می رود و همه می دانیم که در MW خوب جواب می دهد. شروع بازی خوب و پر محتواست و هر آن چه نیاز است برای درگیر شدن بدانید در بر دارد. در ادامه مأموریت های متوقف کننده در بطن یک جنگ شهری، آن آغاز خوب سینمایی را لکه دار می کنند و ریتم کندی که به بازی اضافه می شود به طور کلی تمام مزه ی آن را از بین می برد. گویا سازندگان علاقه ی زیادی به نبرد های ماشینی سنگین دارند، پس در اولین مرحله دو هلی کوپتر را روبروی هم قرار می دهند تا مخاطب به وجد بیاید. دوباره غنای سینمایی و کلیشه هایی که به خوبی در کنار هم چیده شده اند را ملاقات می کنیم. کندی میانه ی راه دوباره جای خود را به اکشنی سریع و سر راست می دهد. پس از آن، نام "یوری" شنیده می شود و این می تواند روزنه ی امیدی برای شخصیت پردازی یک شخصیت باشد که تقریباً نیمی از بازی با آن سپری می شود. اما این روزنه ی امید به زودی بسته خواهد شد. پس از کلنجار رفتن با اکشن موفق اما به شدت زنگار گرفته و تکرار شده، دوباره یکی از سینماتیک های گیم پلی بازی به وقوع می پیوندد و سناریوی قایق سواری به انجام می رسد. به طور کلی، تنها چیزی که توانسته MW3 را از گزند تکرار مکررات در اکشن بزن بخش خطی اش برهاند، سرعت و هیجان بخش های اینچنینی است که سازندگان خوب فهمیده اند باید در بازی بار ها و بار ها با وسایل و به طرق مختلف آن را تکرار کنند! set-piece های هیجانی با ولتاژ بالا کم کم جایگاه خود را پیدا می کنند. تا پایان مرحله ی Turbulence هسته ی اصلی داستان شکل می گیرد و حالا موقع شروع عملیات اصلی است. همین جاست که ریتم سریع بازی های قبلی، که در کشتن دشمنان هم رعایت می شود باز می گردد. Back on the Grid را می توان کپی ضعیفی از MW2 نامید که در نوع خود جالب است. اما بزرگترین ضعف بازی در این مرحله رو می شود. تکرار آن چه قبلاً دیده ایم، در همین سری یا در بازی های مقلد این سری، فرقی نمی کند، قبلاً دیده ایم و قبلاً دیده شدن تمام حس و حال آن را می گیرد. نکته ای که باید حتماً به آن اشاره کرد، جای گیری خطی دشمنان و آماده باش بودن آن هاست که تا این جای کار ضعف بزرگی برای هوش مصنوعی بازی به شمار می رود که البته نباید گیر سه پیچی به آن داد چون تقریباً در همه ی بازی ها دیده می شود و احیاناً کاریش هم نمی شود کرد! Mind the Gap شروع می شود. در این مرحله نیز صحنه های سینمایی متعادل دیده می شود ولی ریتم بازی دوباره به کندی می گراید، چرا که سبک مأموریت های محوله به Burns باعث توقف زیاد و در نهایت درگیری بزرگ می شود که اصلاً مطلوب این بازی نیست. چرا که سرعت ندارد و بیشتر از همه چیز بازی را زمین گیر باتلاق سکون می کند. جای گیری نامناسب یاران که باعث می شود اغلب مواقع در تیررس شما باشند از دیگر کاستی های هوش مصنوعی بازی است که بیش از همه در این مرحله به چشم می خورد. البته در مراحل بعدی نیز تکرار می شود. بازی دوباره وارد فاز سرعت و هیجان می شود و تعقیب قطار شهری زیر زمینی تپش قلب شما را بالا و بالاتر می برد.



شاید قرار دادن سقوط هواپیما و کلیشه ی یک سرباز زخمی به دنبال زنده ماندن درست پس از انفجار و نابودی قطار شهری کار درستی نباشد که اتفاقا نیست و روایت بازی را از تب و تاب می اندازد و در واقع این که مخاطب به خود بگوید: "خب، حالا دوباره یک چنین اتفاقی می افتد" از این جا شروع می شود و تا خود خود سقوط برج ایفل هم ادامه دارد. بخش هایی از بازی که در اختیار Frost از Delta Force قرار می گیرند دارای یک اکشن متوقف نشدنی، بی پایان و نفس گیر است که در یک جبهه ی خیابانی وسیع شکل می گیرد. این بخش ها با سناریو های جزئی جالب نیز همراه می شوند و می توان به زعم برخی از دوستان "نوآوری" را هم در آن ها مشاهده کرد. البته اگر ورود تانک به پارکینگ و set-piece های متعدد در راستای بالابردن هر چه بیشتر غلظت آدرنالین را نوآوری خواند. عجیب است که این نوآوری ها در همه ی بازی ها تکرار می شوند. در MW3 تکرار تکرار هم مشاهده می شود. مرحله ی Goal Post را مجموعه ای از این عوامل تشکیل می دهند و چیزی که بیشتر از همه توی ذوق می زند کلیشه ی باز شدن در و آهسته شدن صحنه است که بیش از حد تکرار می شود. می توان قسمت های پایانی را یک کپی از مرحله ی نجات زندانیان در MW2 دانست که خود کپی یکی از مراحل MW است که البته آنجا قوی بود ولی در MW3 جذابیت خاصی ندارد.

آغاز شخصیت پردازی Yuri شاید دیر اما بالاخره انجام می گیرد و مراحل Personal شکل می گیرند. در این مرحله، انفجار ها و تخریب های زیادی دیده می شوند و چون این انفجار ها و تخریب ها با حوصله کار شده اند و مطمئنا خرج زیادی هم برداشته اند زیبا و مهیج هستند. اما می توان کلیت Return to Sender را تقلیدی از Bad Company 2 دانست. فرار از روستا! یادتان هست؟ حالا نوبت داستان است که آخرین شوک اساسی خود را وارد کند، حمله ی شیمیایی، زمینی و هوایی روسیه به اروپا و دلتا فورس ناجی که اکنون وظیفه دارد در پاریس به مأموریت بپردازد. چهره ی متفاوت پاریس به تصویر کشیده می شود و باز هم ترسیم یک فضای جنگ زده به بهترین شکل ممکن. در بهترین حالت و با نهایت جزئیات لازم برای بهت زده کردن مخاطب. آفرین! یک بار دیگر مراحل سرعتی بازی باز می گردند و یک تعقیب و گریز فوق العاده سریع، مهیج و زیبا را شاهد هستیم که کمتر بازی سازی دلش می آید فقط یک بار آن را بازی کند! تنها Slow motion زیبا و کار شده ی بازی هم در پایان این تعقیب و گریز دیده می شود و ببینید چه کرده است سازنده! آهسته کردن ناگهانی همه چیز بلافاصله بعد از یک سکانس پرشتاب و سریع. چه حسی به شما دست می دهد؟ در مقام سنجش، Beg and Drag یکی از بهترین و زیبا ترین مراحل MW3 است. در مرحله ی بعدی یکی از ناکارآمد ترین وسایل بازی به شما شناسانده می شود، Air Support Marker به واقع خاصیتی جز چند بار تکرار شدن منظره ای که به خودی خود چند بار تکرار شده است ندارد. (منظور، پلی است که باید نظامیان را از آن عبور داد، مانند خیابانی که در مرحله ی آغازین باید از آن عبور کرد، یا خیابان دیگری که در Goal Post باید تا انتهایش رفت و یا خارج شدن از روستا همراه با سوپ و پرایس و ... این گونه مناظر در بازی بار ها و بار ها دیده می شوند) Iron Lady سقوط می کند و یکی از دیدنی ترین صحنه های تاریخ بازی های رایانه ای عرضه می شود. (کاش در بازی رقیب برج میلاد هم یک سقوط دیدنی داشت!!)



اگر مرحله ی Uprising بازی Battlefield 3 را به خاطر داشته باشید بلافاصله پس از آغاز شروع Eye of the Storm به یاد آن می افتید. اما کلیت مراحل با یکدیگر فرق می کند. شاید بشود یک ارتباط ضعیف بین این مرحله و Night Shift هم برقرار کرد! در مرحله ی بعدی شخصیت یوری بالاخره شکل می گیرد و با تولد یک کارکتر، مرگ کارکتری دیگر فرا می رسد. مرگی که اصلا در حد و اندازه های Soap نیست و نه می توان آن را حماسی خواند و نه چیز دیگر. فقط مقایسه کنید با سوزانده شدن گوست و روح تا بفهمید این بازی چه پسرفتی نسبت به نیاکان خود داشته است. یک set-piece اساسی در انتهای این مرحله مشاهده می شود که از نقاط اوج بازی است. و حالا یوری ...



کاپیتان پرایس در مرحله ی بعد، چگونه به دل اردوگاه دشمن زدن را به ما آموزش می دهد. Lvl Design این مرحله حساب شده و دقیق است و همه چیز از مپ گرفته تا جای گیری دشمنان و آبجکت ها، چیدمان درستی دارند که در کمتر FPS می مشاهده می شود. اما این طراحی مرحله به طور کلی به چشم نمی آید، چرا که روند خطی مرحله اثر آن را خنثی می کند و اصلا نیاز نیست شما به مپ، جایگیری دشمنان، سلاحی که در اختیار دارید و ... توجهی بکنید، فقط پرایس را دنبال کنید و لذت ببرید! گویا روند بازی دیگر آن پیوستگی بازی های قبل را ندارد و ریتم سریع بازی، جایگزین دقت می شود، اکشن سریع و انفجار های مهیب، به سبکی نا متوازن جای خود را به سکون، سکوت و آرامش مخفی کاری می دهد. Scorch'd Earth تنها مرحله ای است که یک داستان خوب و غیر قابل پیش بینی را به شما نشان می دهد که البته مکمل خوبی در مرحله ی بعد می یابد و کار خوب نویسنده (گان) بازی کامل می شود. روایت این مرحله هم مانند کلیت بازی که یک MW اصیل را به رخ می کشد خوب است. البته دیگر خبری از داستان پردازی اضافه برای مراحل نیست و فقط کالبد سربازان عوض می شود. خبری از پایان هماهنگ هم نیست و شاهد جدا شدن خط داستانی دو شخصیت محوری بازی از هم هستیم. هر یک مأموریت خود را به پایان می رسانند. مرحله ی بعد هم از جمله مراحل تکراری بازی به شمار می آید، بدون هیچ گونه هیجان خاصی، بدون هیچ اکشن چالش برانگیز. فقط آدم کشی محض است که ظاهرا پوری از پس این کار بر می آید! Dust to Dust کاپیتان پرایس هم اصلا مرحله ی خوبی نیست و فقط یک محیط با یک دوجین آدم طراحی شده است تا پس از قتل عام آن ها به هدف اصلی یعنی ماکاروف رسیده و Ending بازی را مشاهده کنید. هوش مصنوعی بازی در این مرحله هم ظاهر خطی خود را برملا می کند، دشمنان جای گیری افتضاحی دارند و می توان گفت صحنه های سینمایی آغازین مجال فکر کردن بر روی این مرحله و درست کردن چیدمان را از سازندگان گرفته است. در تیررس بودن پوری هم کمی روی اعصاب است. پوری که می توانست یک قهرمان باشد، و اتفاقا هست، چون در نهایت به هدفش رسید، اما توسط یک سوپر قهرمان به نام Price! اعدام! و سیگاری که دود شدنش بیشتر از کل بازی حرف برای گفتن دارد.

گیم پلی بازی در بخش کمپین دچار نواقصی است که حتی برای مقلد های آن هم پیش نمی آید. نواقصی که باعث می شوند تا بازی نیمی از ارزش خود را از دست بدهد، اما ... بخش Spec Ops این بازی را فراموش نکنیم. ماد های مختلف این بخش و مأموریت های جالب آن یکی از ناب ترین سرگرمی های این روز های من است. شما بخش Survival را تا Wave چندم پیش رفته اید؟ نیمی از هیجان بازی در این بخش ها نهفته است که حیف است از آن ها بگذریم ولی چاره ای نیست. در مورد بخش های فنی بازی مانند گرافیک نیز ناگفته واضح است که اکتی باید به فکر یک موتور پایه ی قدرتمند برای CoD های بعدی باشد. محیط همچنان مقوایی هستند و اگر چه کیفیت تکسچر ها افزایش پیدا کرده اما فرق خاصی نمی شود بین این بازی و MW2 گذاشت. گر چه این بازی از نظر اجرا بر روی کنسول ها فوق العاده خوب عمل می کند و ضمن آن جزئیات محیط با Uncharted برابری دارد. MW Engine هر چقدر هم بهینه تر از قبل شود و شمارگان پسوندش مانند مرورگر گوگل روزانه یک صدم افزایش یابد، در نهایت به هیچ یک از موتور های امروز نخواهد رسید. این انجین، اخیرا برای وارد کردن صداهای با کیفیت بیشتر و جزئیات بالاتر هم بهینه شده است که دست برایان تیلر را باز تر گذاشته است. صداگذاری بازی از کیفیت مطلوبی بر خور دار است اما متاسفانه همچون بخش های دیگر بازی عالی نیست. موسیقی متن بازی هم تعریف چندانی ندارد و اتفاقا برای من که طرفدار پر و پا قرص هانس زیمر هستم اصلا خوشایند نیست. از ۲۰ ترکی که می توان در OST بازی یافت، فقط ۴ تای آن ها متمایز هستند. سبک حماسی آهنگ ها و یا شاید سازهای کوبه ای غالب باعث شده اند تا در کل مراحل فقط یک صدا به گوش رسد. امیدواریم آقای تیلر، برای Far Cry 3 آهنگهای بهتری بسازند!

به طور کلی، CoD هر ساله محتمل تغییر و تحول است تا بتواند طرفداران را راضی نگه دارد. سیر نزولی میانگین نمرات این بازی ها هم نشان از همین امر دارد. باید فکری برای ندای وظیفه کرد و گر نه شانس بقای این سری هر روز کمتر و کمتر می شود. شاید اکنون بتوان به این ضرب المثل دامن زد که: هر چه بگنجد نمکش می زنند، وای به روزی که بگنجد نمک. MW به پایان رسید، فروش خوبی هم کرد اما این خطرات، CoD های بعدی را بیشتر تهدید می کنند!





شبیه ساز بی چون و چرای بسکتبال / گزارشگری عالی / امکان بازگشت به دوران طلایی NBA

اشکالات هوش مصنوعی / برخی انیمیشن ها خوب کار نشده است

اگر از طرفداران سر سخت بسکتبال و لیگ معروف NBA باشید، مطمئنا با سری بازی های NBA 2K آشنايي دارید. سری بازی هایی که هر شماره نسبت به شماره ی قبلی پیشرفت چشمگیری داشته ؛ به طوری که در آخرین شماره ی این سری یعنی NBA 2K11 ما شاهد بسکتبال واقعی بودیم. اینک NBA 2K12 یک بسکتبال بسیار واقعی تر !! را به شما نشان می دهد به طوری که شما واقعا یک مسابقه ی بسکتبال نگاه می کنید. هر آن چه در یک مسابقه ی واقعی بسکتبال و رقابت های NBA وجود دارد، در NBA 2K12 گنجانده شده است و دیگر لازم به تغییر نخواهد بود.

اولین نکته ی قابل توجه که برای اولین بار در این سری دیده می شود، بخشی به نام NBA On The Move است. این بازی از حسگر Playstation Move پشتیبانی می کند و نحوه ی استفاده از آن نیز ساده است. کافی است با Move هدف گیری کنید و سپس توپ را پرتاب، دریافت و یا پاس دهید. البته این بخش فقط برای افراد Hardcore نیست و تمامی افراد قادر به انجام بازی توسط Move خواهند بود. NBA 2K12 نسبت به NBA 2K11 تغییرات زیادی کرده است اما هم چنان مانند گذشته است. اولین نکته ی منفی بازی مربوط به هوش مصنوعی بسیار پیشرفته و بسیار ضعیف در بعضی نقاط بازی می شود. البته بیش از حد قوی بودن هوش مصنوعی مشکلی بود که در NBA 2K11 هم وجود داشت و هم چنان بر طرف نشده است. به عنوان مثال شما توپ را در اختیار دارید و دفع کننده های تیم مقابل پشت به شما هستند. شما هنگامی که توپ را پاس می دهید، با این که دفع کننده ها حرکت شما را نمی بینند ولی توپ را دریافت می کنند و بازی را ادامه می دهند! و این مشکلی است که هم چنان بر طرف نشده است. ضعیف بودن هوش مصنوعی هم مربوط به بازیکن های خودی می شود. به عنوان مثال شما توپ را در اختیار دارید و می خواهید به یکی از هم تیمی هایتان پاس دهید. هم تیمیتان با این که می بینید شما می خواهید پاس دهید، اما خیلی زود تغییر مکان می دهد و بی هدف به سمت دیگر زمین می رود و توپ شما به خارج از زمین پرتاب میشود و خود شما از این کار و این هوش مصنوعی خنده تان می گیرد. با این حال بازی در بخش های دیگر گیم پلی عالی عمل کرده است.



دربیل های بازی کن ها پیشرفته تر از قبل شده است و بازی رو به تاکتیکی شدن پیش رفته است. یعنی برای هر حمله و دفاع باید تاکتیک مخصوص داشته باشید و این طور نباشد که بی هدف توپ را به امید ۳ امتیاز پرتاب کنید. هنگامی که وارد منطقه ی حریف می شوید، باید ببینید چند بازیکن حریف زیر سبد ایستاده اند و چند نفر بیرون از محوطه ی سبد هستند. سپس باید بازیکن های خالی را پیدا کنید و پاسکاری کنید و سپس با زمان بندی مناسب ضربات نمایشی و یا پرتاب های دو امتیازی و ۳ امتیازی بزنید. هر بازیکنی انیمیشن مخصوص به خود را به هنگام دانک زدن دارد. به عنوان مثال نحوه ی دانک زدن Koby Bryant با Anthony یکی نیست و کاملا فرق دارد. نکته ی دیگر قابلیت های فردی هر بازی است. چیزی که مشابه آن را در FIFA 12 دیدیم. به عنوان مثال Koby Bryant هم در دانک زدن، هم در ۳ امتیازی زدن و هم در Block کردن مهارت دارد. در صورتی که بازیکنی مثل Paul Gasol فقط در ریباوند کردن و دانک زدن مهارت دارد و انتظار نداشته باشید چنین بازیکنی ضربات ۳ امتیازی بزند و خیلی راحت ۳ امتیاز کسب کنید!

مانند عنوان قبلی این سری، در این بازی نیز می توانید هدایت تیم های دهه ی ۷۰ تا ۹۰ را (مانند تیم Chicago Bulls سال های ۱۹۶۰ تا ۱۹۹۰) به عهده بگیرید و بار دیگر تجربه ی هدایت بازیکن های بزرگی همچون Magic Johnson یا Michael Jordan را به دست آورید. سازندگان بازی در این بخش کار بسیار جالبی کرده اند. شما هنگامی که وارد دهه ی ۷۰ یا ۸۰ می شوید و هدایت تیم های آن دوره را بر عهده می گیرید، می توانید بازی ها را به صورت سیاه و سفید بازی کنید تا کاملا حال و هوای آن دوره شما را جذب کند. این مورد در گزارشگری بازی نیز تاثیر دارد. با این که گزارشگر بازی عوض نمی شود اما سازندگان با کاری ساده (در گزارشگری بازی های دهه ی ۹۰-۷۰) شما را به یاد دوران طلایی NBA می اندازد. این کار ساده این است که صدای گزارشگر کمی بی کیفیت می شود. مانند این است که دارید از رادیو گزارشگری بازی را می شنوید! سخن از گزارشگری شد. گزارشگری بازی فوق العاده است به طوری که دوست دارید بازی را در حالت PC یا VC بگذارید و فقط به گزارشگری بازی گوش کنید. بخش My Player نیز دچار تغییراتی شده است و خیلی بهتر و کارساز تر از بخش My Player بازی NBA 2K11 شده است. جلسات خصوصی مربی تیم با شما نیز به این بخش اضافه شده که بسیار جالب است. گرافیک بازی مانند قبل زیباست و تنها مشکلی که وجود دارد این است که انیمیشن بعضی از بازی کن ها بسیار ضعیف کار شده.

اگر از طرفداران بسکتبال حرفه ای و لیگ NBA هستید به هیچ وجه این بازی را از دست ندهید.

گیم پلی سریع / Challenge های سرگرم کننده /
شبیه سازی خوب سرقت / بخش Co-Op خوب

وجود ۶ نقشه در بازی - گرافیک فنی و هنری متوسط

بسیاری از بازیسازان و همچنین بازیبازها، راک استار را شرکتی می دانند که با خدمات متعدد، صنعت بازی های ویدیویی را متحول و مدیون به خود کرده است. یکی از این خدمات، به نوعی وارد کردن تبهکاران و خلاف کاران و گنجاندن دنیای آنان به دنیای بازی های ویدیویی است. ورود آن ها برابر تولید عناوین مختلف و رنگارنگ با موضوع خلافتکاری بود که بیشترین نمود آن را در سری بازی های GTA مشاهده کردیم. یکی دیگر از این دست بازی ها که جدیداً منتشر شده بازی Payday است که به بررسی آن می پردازیم. این بازی توسط استودیوی Overkill ساخته و توسط Sony، برای دو پلتفرم PS3 و PC منتشر شده و به دو صورت دانلودی و فیزیکی در دسترس بازیبازها قرار گرفته است.

بازی از ایده های خوب و کارآمد بازی های دیگر استفاده کرده و موفق شده که با ترکیب آن ها به بازی خوبی تبدیل شود. یکی از این ایده ها که در بالا هم به آن اشاره کردم استفاده از المان تبهکاری است. شما در این بازی عضو یک گروه ۴ نفره هستید که با همکاری یک دیگر به کارهای خلاف می پردازید.

کارهایی نظیر سرقت بانک، گروگان گیری، حمله به ماشین های زره پوش که هر کدام لذت خاص خودشان را دارند و البته برای هر کدام باید نقشه ی مناسبی را بکشید تا بتوانید پیروز میدان باشید. این بازی روی همکاری تیمی تمرکز زیادی دارد و اساس گیم پلی را هم همکاری تیمی تشکیل می دهد. تک روی کردن مساوی است با کابوس خلاف کاران، یعنی گیر افتادن و محاصره شدن در میان تعداد زیادی از نیروهای ویژه و پلیس که جان سالم به در بردن از دست آن ها بسیار سخت و حتی در بعضی مواقع غیر ممکن است. پس اگر می خواهید پیروز شده و گرفتار نشوید، بهتر است که هیچ گاه از هم تیمی هایتان جدا نشوید و همیشه در کنار یک دیگر باشید.



با این که سازندگان ابتدا بر چند نفره بودن این بازی تاکید می کردند، بالاخره بخش تک نفره هم برای آن در نظر گرفتند. همان طور که گفته شد، بازی تاکید زیادی روی همکاری و هماهنگی تیم دارد و باید هر ۴ نفر در بازی مکمل یک دیگر باشند. در حالت تک نفره می توانید با انتخاب یکی از ۴ کاراکتر موجود در بازی وارد مرحله شوید. کاراکترهای بازی عبارتند از: Dallas 42 ساله که مشخصه ی او ماسکش است که با پرچم آمریکا نقاشی شده. Hoxton که یک جوان ۲۹ ساله بریتانیایی است، Wolf سوئدی و در آخر Chains که قبلاً یکی از تفنگداران دریایی بوده است. هر یک از این نفرات ویژگی مخصوص خود را دارند که آن هم نوع اسلحه هایشان می باشد. به طور مثال Hoxton متخصص تیراندازی با اسلحه های کمری و Wolf استاد استفاده از شات گان هاست.

شما در کل می توانید در ۶ نقشه به بازی پردازید که بازی کردن پس از مدتی در این نقشه ها کمی یکنواخت می شود. ولی گیم پلی فوق العاده و هیجان انگیز بازی کمی این نقص را برطرف می کند. دزدی از بانک اولین مرحله یا بهتر بگوییم در اولین نقشه بازی جریان می یابد و تجربه ی خوبی محسوب می شود، شما باید مانند سارقان، گروگان بگیرید؛ آن ها را معاوضه و سرقت کنید. پس از اتمام نقشه ها می توانید به سراغ Challenge های بازی بروید و ساعت ها سرگرم شوید.

گرافیک بازی در حد متوسط قرار دارد و از بافت های با کیفیت، خبری نیست. مدل های اسلحه ها بد کار نشده و قابل قبول است. انیمیشن هم دستانتان، نیروی های پلیس و مردم عادی خشک می باشد و مدل های آنان نیز از عدد ۱۰ فراتر نمی رود ولی باز هم گیم پلی سریع این بازی تا حد کمی این عیب ها را قابل چشم پوشی کرده است. موسیقی و صدا گذاری هم در حد قابل قبول و متناسب با ضرب آهنگ بازی می باشد. این بازی توانسته که سبک متفاوتی از تیراندازی اول شخص را به بازیباز ارائه دهد و تا حدی نیز در این امر موفق بوده است. اگر دلتان می خواهد که مزه ی خلافتکاری را با دید اول شخص بچشید Payday بازی خوبی است.



PES 2012

بدایت

8

صداگذاری

8

گرافیک

8.5

تیم پلی

9

خوب

8

گرافیک خوب - سینماتیک شدن بازی - تفکیک قدرت بازیکنان

هوش مصنوعی ضعیف - داوری پر ایراد - مشکل همیشگی لایسنس ها

سالی دیگر و عنوانی دیگر از بازی PES2012 از سوی شرکت کونامی، اگر چه در این بازی در مورد لایسنسها کمبودی احساس می شود اما این عامل باعث نمی شود که این بازی را تجربه نکرد، می توان گفت این شماره از بازی تغییرات زیادی را در خود دیده است، بالا رفتن هوش مصنوعی بازیکنها، گرافیک بازی، gameplay بازی و خیلی عوامل دیگر. اگر به گذشته برگردیم و بخواهیم بازی PES را با FIFA مقایسه کنیم، می توان دریافت که PES حرفهای زیادی برای گفتن داشت اگر چه شرکت EA بسیار بزرگ است ولی نمی توان این دو بازی را مقایسه کرد، اما با گذشت زمان شرکت EA به به موفقیت های زیادی دست یافت و توانست از رقیب خود یعنی PES جلو بزند، چندین سال بازی PES با مشکلات زیادی مواجه بود عواملی همچون باگهای بسیار زیاد، Gameplay ضعیف، هوش مصنوعی ضعیف و خیلی عوامل دیگر که باعث پیشی گرفتن FIFA نسبت به PES شد. اما سال گذشته شرکت Konami تغییرات زیادی را در بازی خود ایجاد کرد و نشان داد که باز هم می تواند رقیب بسیار جدی برای شرکت EA باشد ولی نمی توان از ایرادات این بازی هم گذشت. با سپری کردن سالی دیگر عنوان جدیدی از این بازی وارد دنیای Video game ها شد و توانست امتیازات خوبی را به خود اختصاص دهد.

با گذشت چند سال PES12 نشان داد که میتواند پیشرفتهایی را در زمینه AI داشته باشد، هوش مصنوعی بازی ویژگی است که هر بازیاز دوست دارد که شبیه ساز کامل دنیای واقعی باشد، جدای اینکه توپ دست کدام بازیکن است، بازیکنانی که توپ را در اختیار ندارند با حرکت های خود می توانند موقعیتهای خوبی را برای تیم خود ایجاد کنند، این ویژگی است که بازیاز را ترقیب می کند تا به صورت بلند مدت بازی را انجام دهد، ممکن است شما بازی های دیگر را فقط برای یکبار انجام دهید و به پایان برسانید اما بازیهای ورزش به ویژه فوتبال مبرا از این مهم می باشد و آن هم دلیلی نیست جز غیر قابل پیشبینی بود هر بازی. اما زمانی بازیاز به خود این اجازه را میدهد تا مدت زیاد و پیوسته این بازی را انجام دهد که شبیه ساز حرفه ای باشد.

GamePlay مکمل یک بازی خوب است، داشتن گرافیک بالا عامل مهمی از بازی است اما به تنهایی باعث موفقیت نمی شود، در قسمتهای قبل PES شاهد بودیم علاوه بر داشتن گرافیک مناسب این بازی طرفدارن خود را از دست داد و دلیل آن هم game Play ضعیف این بازی بود، ولی با گذشت زمان کونامی جایگاه خود را پیدا کرد و توانست با عرضه بازی اخیر خود یعنی PES12 طرفدارن خود را به سمت خود جذب نماید.



بازی از لحاظ GamePlay پیشرفتهای زیادی را داشته است و به این خاطر باید از کونامی تشکر کرد قبل از اینکه بازی را انجام دهید میبایستی منوهای را پشت سر بگذارید، بازیاز دوست ندارد در این قسمت تنهایی را احساس کند و به صورت صامت وارد بازی شود، شرکت کونامی مانند همه شرکت های دیگر دارای موسیقی های متن زیادی در این منوها می باشد. اما زمانی که وارد بازی می شوید ممکن است بعد از چند دقیقه احساس کنید که تماشاگران این بازی با سر دادن شعار های تکراری ذهن شما را مورد آزار قرار میدهند، به افکنهای صوتی در این بازی مانند شماره های قبل دارای مشکل است..

بدون شک بازی PES دارای گرافیکی زیبا می باشد، texture های موجود بر روی صورت بازیکنها به خوبی دیده میشود، زمانی که فریاد می کشند رگهای گردن آنها کاملاً محسوس است، ورزشگاهها دارای جزئیات زیادی هستند، هر چیزی که شما از یک بازی فوتبال انتظار دارید در این بازی دیده می شود تغییرات آب و هوایی نیز از این قاعده مستثنی نیست و در شرایط مختلف گرافیک بازی کاملاً متفاوت می باشد. یکی دیگر از مزایای این بازی توانایی انجام دادن آن به صورت 3D می باشد. Animation های موجود نیز بسیار زیبا و حرکات بازیکنها نیز واقعی تر شده است.

توسعه Master League :

Gameplay، گرافیک، موسیقی عوامل بیار مهمی برای یک بازی محسوب میشود اما عامل دیگری که می تواند باعث موفقیت محصول شود امکانات موجود در آن بازی است، Master League نیز از این قاعده مستثنی نیست، در PES12 تغییراتی در این قسمت ایجاد شده است، ممکن است شما نخواهید به عنوان بازیکن این قسمت را بازی کنید و علاقه مند به مدیریت، مربی گری تیم هستید، سال ۱۹۹۴ بازی زیبایی به نام Sensible world of soccer دارای قسمتی به نام carrier بود که شما ضمن اینکه میتوانستید به عنوان بازیکن در تیم خود بازی کنید، امکانات مربیگری، خرید بازیکن، مدیریت تیم نیز به شما داده میشد حال بعد از چندین سال بازی PES این ویژگی را به خود اختصاص داده است.

اما ممکن است بخواهید به عنوان یک بازیکن در تیمی مشغول به کار شوید و پیشرفتهایی حاصل کنید، Become a legend این امکان را به شما میدهد تا در دنیای مجازی فوتبال خود را محک زده و به بازیکن پیردازید، امکانی که پیشتر از سوی شرکت بزرگ EA به بازی FIFA اضافه شده بود.

به نظر می رسد شرکت کونامی توانسته است موقعیت خود را بدست آورد، هر چند این بازی دارای نقص هایی هم میباشد، دروازه بانها همچنان هوش مصنوعی ضعیفی دارند گرچه نسبت به شماره قبل پیشرفتهایی دیده میشود، همچنین گاهی اوقات داور به صورت اشتباه سوت میزند و دادن کارتهای بی مورد نیز یکی از ضعفهای این بازی می باشد.



هیجانی و جذاب بودن داستان/اتمسفر تاریک و درگیر کننده بازی /
تنوع بالای معماها/ طراحی هنری دوست داشتنی

نکته ی خاصی یافت نشد!

غیر ممکن است، بازیبازی ادعا کند که عاشق بازی های معمایی و پازل است اما Professor Layton را تجربه نکرده باشد. سری Professor Layton را می توان جزو بهترین بازی های سبک معمایی به شمار آورد. اولین شماره ی بازی با نام "Curious Village" در سال ۲۰۰۷ برای پلتفرم DS عرضه شد که این آغازی برای سه گانه ی ماجراجویی های پروفیسور Layton و دوست نزدیکش Luke بود. با اتمام این سه گانه، سازندگان قصد تهیه ی سه گانه ی دیگری را کردند که چگونگی آشنایی Layton و Luke را شرح می دهد. اولین شماره ی این سه گانه یعنی The Last Specter به تازگی منتشر شده و توجه همه ی منتقدان را بار دیگر به خود جلب کرده است. حوادث The Last Specter سه سال قبل از اتفاقات Curious Village رخ می دهد. مثل شماره های قبلی، داستان با یک میان پرده ی کارتونی جذاب آغاز می شود. دختری به نام Emmy Altava چند وقتی است که به عنوان دستیار پروفیسور Layton در دانشگاه Misthallery انتخاب شده و قرار است که در بسیاری از ماموریت ها به او کمک کند. در همین حین یکی از دوستان نزدیک Layton یعنی Clark Triton، خبر می دهد که روستایی در شب دچار توهّمات "Specter" شده است و یک سری ارواح در آنجا سرگردان گشته اند. Layton و Emmy سریعاً خود را به آنجا رسانده و در بین راه نامه ای به دست آن ها از طرف پسر Clark یعنی Luke می رسد، Luke که یکی از اعضای همین روستاست، در نامه از Layton خواهش کرده تا به گروه آن ها پیوند و با موجودات پلید Specter مبارزه کند.



داستان در واقع قوی ترین فاکتور PL & TLS به حساب می آید و می توان آن را با داستان رمان هایی چون Wizard of the OZ مقایسه کرد. سازندگان در این قسمت جان تازه ای به کاراکترها بخشیده اند و بازیباز را وادار به ارتباط برقرار کردن با این شخصیت ها کرده اند. برای اتمام بازی تقریباً باید ۵۰ ساعت وقت گذاشت. اصول گیم پلی بازی به نسخه های قبلی وفادار مانده است و بازیباز باید برای جلو بردن روند بازی، معماهای هر بخش را حل کند. شهر Misthallery پس از این که نفرین می شود و شبی عجیب و غریب اطراف شهر را می گیرد و به بخش های مختلفی تقسیم می گردد، بازیباز باید با استفاده از سه قهرمان بازی، این بخش ها را از وجود شیخ پاکسازی کند. تنوع معماها تقریباً به عدد ۲۰۰ می رسد که این پیشرفت باعث می شود تا بازیباز از حل معماها، احساس خستگی نکند. بعضی از این معماها به چیستان هم ختم می شود که جواب آخر را باید حدس زد و به جذابیت بخش پازل، چندین برابر افزوده است. حل کردن این معماها هم سختی زیادی ندارد و اگر بازیبازی دوست نداشت معمای آن بخش را حل کند، می تواند دکمه ی خروج را بزند و به سراغ محیط و معماهای دیگری برود. ممکن است نتوان بعضی معماها را هم حل کرد که با کلیک بر روی دکمه ی Hint راهنمای کوچکی به شما ارائه می شود و با Super Hint حل معما را کاملاً برای شما مشخص می کند. البته با هر بار استفاده کردن از Hint مقدار مشخصی از سکه ها خرج می شود. در مورد سکه ها هم خیلی نگران نباشید زیرا در ابتدای بازی به شما ۱۰ سکه داده می شود (با Hint یک سکه و Super Hint دو سکه از خزانه ی شما کم می گردد.) و برای جمع کردن سکه های بیشتر هم باید اطراف شهر را بگردید. بخش جدیدی هم که به نام London Life به بازی اضافه شده است، یک Bonus به حساب می آید و در آن می توان کاراکتر خود را شخصی سازی کرد و شهری برای خود ساخت، سپس وارد آن شد و شغلی برای خود دست و پا نمود! سخن آخر، Professor Layton and the Last Specter را باید جزو بهترین بازی های معمایی این نسل دانست و نمی توان آن را با بازی های پر زرق و برق و اکشن امروزه مقایسه کرد. توصیه ی من این است که اگر DS دارید به هیچ وجه این بازی را از دست ندهید.



فضای طنز آلود بازی / فیزیک عالی / صداگذاری خوب موانع و آبجکت ها / طراحی هنری دوست داشتنی

سختی زیاد بازی / کنترل نه چندان دلچسب

Rock of Ages را باید جزو بهترین بازیهای نوآور امسال دانست. ایده ای که در RoA، به کار رفته شده است، بسیار جالب و تجربه آن لذت بخش است. ممکن است در نگاه اول، گیم پلی بازی ساده و خسته کننده باشد ولی مطمئن باشید که سخت در اشتباه هستید چون از قدیم گفته اند که محتوای کتاب را نباید از روی جلد آن قضاوت کرد، لازم به ذکر است بازی قبلی این استودیو "Zeno Clash" بوده است، بازی ای که در زمان انتشار موفق شد نظر بسیاری از بازیبازان را جلب کند. داستان و سبک روایت مینیاتوری است. میان پرده های طنز آلود و جذاب است و تم آن در مورد شکنجه شدن و انتقام یکی از خدایان یونان یعنی Sisyphus است. Ares خدای جنگ، سیسیفوس را نزد Hades خدای زیر زمین می فرستد، هادس هم برای سیسیفوس عذابی در نظر می گیرد که او را مجبور می سازد تا سنگی عظیم را از کوهی بالا ببرد ولی هر بار قبل از این که سنگ عظیم الجثه به مقصد برسد به پایین سقوط می کند و سیسیفوس نگویند بخت دوباره باید آن را بالا ببرد، برای همین تصمیم می گیرد در جهنم هادس، با استفاده از همین سنگ که اسباب عذاب اش شده، او را از بین ببرد و فرار کند. بازی در یک نقشه انجام می گیرد که در انتهای دو طرف این نقشه، دو قلعه ساخته شده است.

هدف اصلی، تخریب قلعه و لیدر جناح مقابل است اما قضیه به این راحتی ها هم نیست، گیم پلی دو مکانیک مجزا دارد یعنی مخلوطی از Tower Defense و هدایت همان سنگ سفید رنگ سیسیفوس است که بیشتر به بازیهای Marble Madness و Super Monkey Ball شباهت دارد. مکانیک اول مربوط به هدایت همان سنگ سفید رنگ متحرک سیسیفوس می شود. در این قسمت باید سنگ را طوری حرکت دهید که با بیشترین سرعت به دروازه حریف برخورد و آنجا را نابود کند. در طول راه، کلی موانع وجود که باید آنها را نابود کنید و همین عامل باعث شدن حرکت سنگ در بازی می شود. مکانیک دوم بازی هم به بخش استراتژی یا همان Tower Defense مربوط می شود. پس از اتمام هر مرحله، بازیباز فرصت دارد تا در کم ترین زمان موانع دفاعی سر راه دشمن بسازد، اما این که تا چه اندازه می توانید درست کنید مهم است.



بابت خراب کردن هر مانع حین گیم پلی هدایت سنگ، مقدار پولی جایزه می گیرید که با آن می توانید گاو، فیل، برج های سنگی، منجنیق و دیگر موانع طبیعی و مصنوعی را خریداری کنید. سختی و استراتژی بازی هم در همین قسمت به چشم می آید، چون اگر بیش از حد موانع سر راه را خراب کنید موجب کم شدن سلامت و سرعت سنگ شما می شود. برای راحت تر شدن بازی، در نقاط صعب العبور بعضی از مراحل، کلیدهایی مشاهده می کنید که اگر بتوانید آنها را بگیرید علاوه بر بدست آوردن پول بیشتر، مراحل جدیدتری هم باز می شود. نکته ی خنده دار و جالبی که در RoA نمایان می شود، وجود تندیس های اشخاص مطرح و اسطوره هایی است که از دل تاریخ و افسانه ها سر برآورده اند. برای هر یک از این اشخاص یک پنجره ی ابر ماندی هم وجود دارد که توضیحاتی مختصر در مورد پیش زمینه ی آنها می دهد، سازنده ها تا توانسته اند به این شخصیت های تاریخی متلک انداخته اند و آنها را به سخره گرفته اند.

از اشخاص معروفی که می توان به آنها اشاره کرد، تندیس های ساخته شده توسط لئوناردو داوینچی یا حتی دراکولا است که جزو نکات قوت بازی به حساب می آید و تا پایان بازی شما را به خنده وا می دارد. انتهای بعضی از مراحل هم غولآخر مخصوصی وجود خواهد داشت که نبرد با آن ها جذابیت های خود را دارد. به طور کلی دیدن این چهره های تاریخی جدی یا تابلوهای نقاشی رنسانس که جان می گیرند و به مضحک ترین روش ممکن جلوی سیسیفوس می ایستند، موجب نشستن لبخند در لبانتان می شود و لحظات شادی را به ارمغان می آورد. ضمناً می توان بازی را هم به صورت آنلاین و دو نفره ای انجام داد که مطمئناً سرگرم کننده تر است. مخصوصاً با این هدف که هر شخص خواهان نابودی دیگری است. Rock of Ages با این که مشکلاتی را هم دارد اما مطمئناً با نکات قوت و مثبت بسیاری که دارد تجربه ی آن می تواند برای بسیاری از بازیبازان لذت بخش و شیرین باشد.

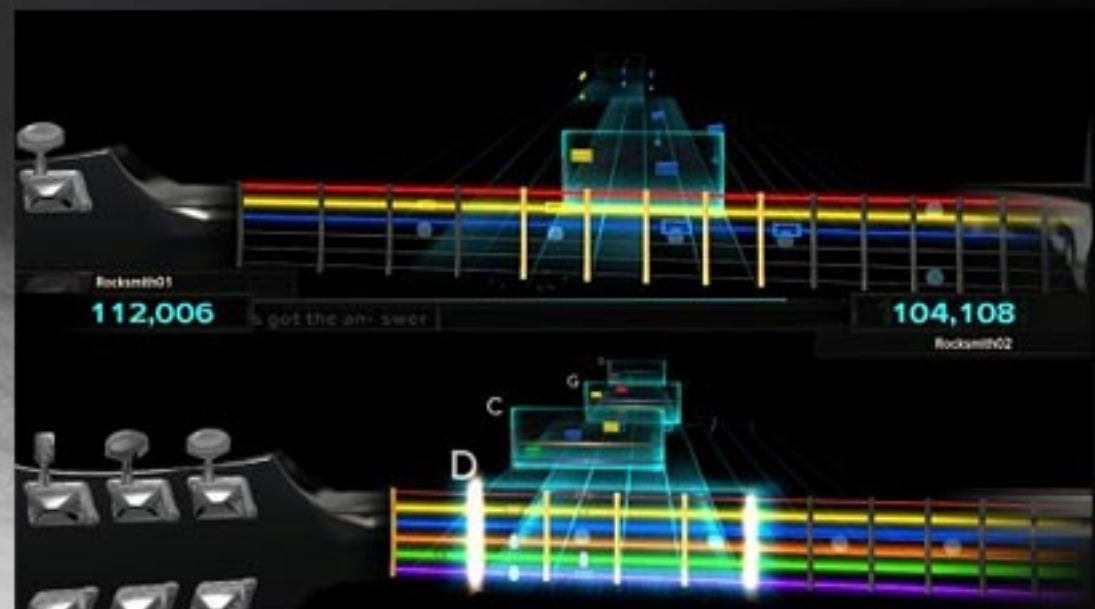
انجام این بازی جالب و دوست داشتنی را به همه ی علاقمندان به بازیهای آرکید توصیه می کنم.

استفاده از بهترین ترانه های کلاسیک و راک/لذت بخش برای گیتاریست ها!

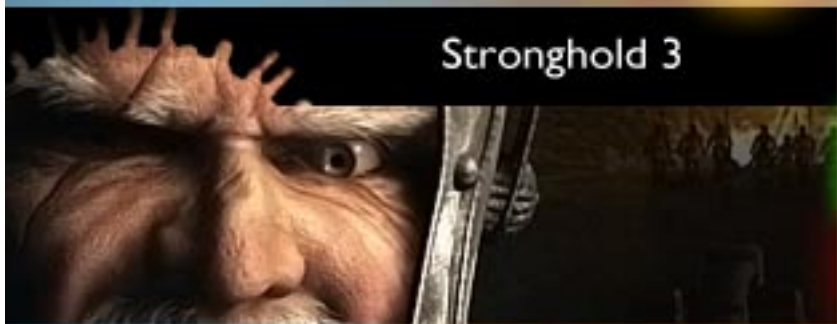
Presentation بازی/ممکن است برای کسانی زیاد با گیتار آشنایی ندارند لذت بخش نباشد!

موسیقی یا ترانه به شکل نوا و صدایی گفته می شود که شنیدنی و خوش آیند باشد و انسان یا موجودات زنده را دچار تحول کند. موسیقی را هنر بیان احساسات به وسیله آواها که مهم ترین عوامل آن صدا و ریتم هستند و همچنین دانش ترکیب صداها به گونه ای که خوش آیند باشند و سبب انبساط و انقلاب روان گردد می نامند. امروزه گیتار جزو مهم ترین سازهای زهی (سازهای زهی آن دسته از سازهای موسیقی هستند که در آنها صدا از ارتعاش زه یا تار یا سیم تولید می شود). در هنر موسیقی می باشد و تاثیر بسزایی در ریتم یک آهنگ دارد. گیتار به دلیل این که با پیک یا انگشت نواخته می شود و سیم های آن در اثر ارتعاش تولید صدا می کنند به سازهای گروه Gordophone تعلق دارد. این ساز علاوه بر داشتن قدمت تاریخی قابل توجه (چه از لحاظ ساختار آن و چه از لحاظ تکنیک های نوازندگی) توانسته هم گام با تحولات موسیقی غرب پیشرفت چشم گیری داشته باشد. در نتیجه همان طور که در ابتدا هم ذکر کردم گونه های متفاوتی از آن به وجود آمده و هم اکنون جایگاه ویژه ای در موسیقی جهان دارد. این مطلب مقدمه ای بر نقد بازی تازه منتشر شده از Ubisoft یعنی Rocksmith بود. بازی ریتمیکی که مشابه بازی هایی چون Rock Band و Guitar Hero به بازار عرضه شده است.

شاید با خود بگویید که چرا در ابتدا به معرفی گیتار پرداختید، دلیل این است که برای بازی کردن RS نیاز به گیتار دارید! یک گیتار برقی شش سیم واقعی که بتوانید به USB کنسولتان وصل کنید و به جای دسته با آن مشغول به بازی شوید. البته برای کسانی که با گیتار آشنایی ندارند جای نگرانی نیست چون روند بازی هم برای تازه کارها و هم برای حرفه ای ها ساخته شده است. بخشی از RS مربوط به نت زدن می شود که تازه کارها می توانند از آنجا آغاز کنند و سپس با پیشرفت در بازی، نت های طولانی و پیشرفته تری را مانند Pull off و حتی Bend را باید در بخش Campaign اجرا کنید. مطمئناً بازیازانی که برای خودشان یک پا گیتاریست هستند از Rocksmith بیشتر لذت می برند، چون با رفتن به بخش تدوین آهنگ بازی، می توانند با استفاده از هنر خود و افکت و امکاناتی که بازی در اختیارشان می گذارد، آهنگ یا به عبارتی Solo ی دل خواه خود را بنوازند.



Gameplay بازی به مانند دیگر بازیهای ریتمیک است و طرفداران این سبک به راحتی می توانند از عهده ی آن بریایند اما Rocksmith خصوصیت برتری که دارد این است که موزیک های این بازی را می توان جزو بهترین ها به حساب آورد و با دانلود آنها یک آرشو از بهترین آهنگ های راک و کلاسیک به دست آورد. از بند های مشهوری که در این بین به چشم می آیند، Nirvana، Red Hot Chili Peppers، Muse و حتی Radiohead هستند که شنیدن آثار آنها خالی از لطف نیست. در مجموع تمرکز Rocksmith بیشتر آموزش گیتار به بازیازان است که تاحدودی توانسته است به هدف خود برسد، از ایراداتی که می توان به بازی وارد کرد، Presentation یا همان نمایش بازی است که از استایل خوبی برخوردار نیست و همچنین گرافیک کمی تو ذوق می زند. با این حساب با توجه به استقبالی که بازیازان از این بازی کرده اند، احتمالاً سازندگان این نقاط ضعف را در شماره بعدی برطرف می کنند.



۱۱ سال پیش، یعنی در آغاز قرن ۲۱ میلادی بازی ای در سبک استراتژیک منتشر شد که امروزه از آن به عنوان یکی از بهترین استراتژیک های تاریخ بازی های رایانه ای یاد می کنند. این بازی Stronghold نام داشت و تقریباً همه ی بازیبازها اسمش را شنیده اند و کمتر کسی پیدا می شود که آن را حتی یک بار ندیده و یا بازی نکرده باشد. از همان اوایل انتشار، با استقبال خوبی مواجه شد و مورد توجه بسیاری از منتقدان قرار گرفت. این بازی، در ایران هم به محبوبیتی فوق العاده دست یافت، به طوری که شرکت های دوبله ی ایرانی نسخه ی Crusaders بازی را که همگان آن را به اسم جنگ های صلیبی می شناسند را فارسی و روانه ی بازار کرد. با آمدن نسخه ی فارسی لذت اش دو چندان شد.

بازی از چندین بخش تشکیل می شد، از جمله کمپین و Skirmish که این دو مد به تنهایی، ساعات زیادی بازیباز را مشغول به خود می کردند. موفقیت این بازی، سازندگان را بر آن داشت که نسخه ی دیگری از این بازی بسازند. در سال ۲۰۰۵ نسخه ی دوم این بازی محبوب منتشر گشت ولی به هیچ وجه در حد و اندازه های شماره ی قبل ظاهر نشد. نوآوری هایی که این بازی همراه خود آورده بود برای طرفداران اصلاً خوشایند نبود و موجب شد که اعتراض های زیادی به استودیوی سازنده بشود. از این ماجرا سال ها می گذرد ولی هنوز سازندگان بازی، یعنی اعضای Firefly از اشتباهات خود درس نگرفته اند و برای بار چندم لکه ننگ دیگری بر نام این بازی محبوب زدند.

هنگامی که بازی معرفی شد، همه خوشحال بودند و فکر می کردند که این شماره باز هم روزهای خوب و به یاد ماندنی S1 را برایشان تکرار کنند. انتظارات از بازی به شدت بالا بود و همه منتظر بازگشت باشکوه این بازی بودند. ولی وقتی بازی عرضه شد، شوک بزرگی را به همه طرفداران وارد کرد. تمام وعده ها پوچ بودند. بازی آنچنان ضعیف است که نمی توان آن را یک Stronghold خواند. داستان بازی ادامه ی نسخه ی اولیه بازی است. شما همچنان در نقش The Boy هستید، ۱۰ سال از آخرین حمله ی دشمن اصلی شما یعنی Wolf گذشته و او در حالی که همه فکر می کنند مرده است، بازگشته و می خواهد انتقام شکست خود را از The Boy بگیرد. اما شما و متحدانتان باید جلوی او را بگیرید و از مردمتان در برابر او محافظت کنید.



بازی همانند نسخه ی قبل دو نوع کمپین دارد. یکی نظامی و دیگری اقتصادی، در قسمت نظامی شما خط اصلی داستان را دنبال می کنید. بازی از آنجا شروع می شود که Wolf شبانه به قلعه شما حمله کرده است و شما و همسرتان باید از قلعه فرار کنید تا اسیر نشوید. سپس در مراحل بعدی مانند نسخه ی قبل به تجدید قوا پرداخته و به مقابله با ولف می پردازید. داستان این بازی حتی جذابیت و کشش نسخه ی قبل را ندارد. در بخش کمپین اقتصادی هم به دور از جنگ و خون ریزی، به سازمان دهی نیروها می پردازید و مأموریت های شما بیشتر جمع آوری غذا، مهمات و منابع هستند. پس از پایان این بخش ها دیگر بازی چیزی ندارد که به شما ارائه بدهد و یکی از بدترین شوک ها را به شما وارد می کند، در بازی بخش مبارزه آزاد یا Skirmish وجود ندارد و به دلایل نامعلومی حذف شده است.

گرافیک بازی بسیار ضعیف می باشد و اصلاً در حد و اندازه ی بازی های سال ۲۰۱۱ نیست. مدل های استفاده شده در آن هم از مدل های بازی قبل کپی برداری شده. مدل انسان ها نیز بسیار بد و حرکت کردنشان مانند ربات است، انیمیشن ذراتی که پس از تخریب بناها به اطراف پرتاب می شوند بسیار ضعیف است و باعث افت فریم شدیدی می گردد. تنها پیشرفتی که این بازی در زمینه گرافیک کرده، ورود سیستم شب و روز و بارش باران به بازی و تاثیر گذاشتن آن ها بر روند بازی است که انصافاً خوب کار شده. صداگذاری و موسیقی هم فرق چندانی با نسخه ی قبلی نکرده و بجز چند آهنگ جدید که به اندازه انگشتان یک دست نیستند چیز زیادی به بازی اضافه نشده است.

در آخر می توان گفت که همه ی این اشکالات دست به دست هم دادند و یکی از بهترین بازی های رایانه ای تاریخ را به باد فنا سپردند و کاری کردند که فقط یک شب از اسم Stronghold باقی بماند. سازندگان با این کار، خود را در میان بازیبازها منفور و غیر قابل بخشش کردند و آبروی خود را از دست دادند. به امید روز بازگشت با شکوه Stronghold.

گیم پلی عمیق و پر چالش / گرافیک ساده ولی خوب / نکات و جزییات فراوان /
آیتم ها جالب / موسیقی خیلی خوب

سختی فوق بالای بازی در برخی مراحل

در این چند وقت اخیر تعداد بازی های بزرگ و شاهکاری که عرضه شده است آنقدر زیاد می باشد که شمار آنها از دست بنده در رفته است. بماند که هیچ کدام را هنوز نتوانسته ام بازی نمایم. از میان این همه شاهکار که همه امتیازات را درو میکنند و نمرات ۹ و ۱۰ را که تا دیروز برای هر بازی رویایی بیش نبود کسب می نمایند یک شاهکار بسیار کوچک را در میان سیل عظیم بازی های پاییزی استیم یافتیم. این بزرگ شاهکار کوچک چیزی نبود جز بازی "اسارت آیزاک" که توسط سازنده خلاق و با استعداد Super Meat Boy دوست داشتنی و البته کمر شکن! ساخته شده است. از هر لحاظ که به اسارت آیزاک نگاه کنیم تاروپود SMB را در تک تک اجزای سازنده آن مشاهده می نماییم. از سبک گرافیکی گرفته تا ریشه های عمیق گیم پلی و داستان عجیب غریب بازی! با خود میگویید چه شباهتی بین یک بازی Side Scrolling مانند SMB با یک بازی اکشن نقش آفرینی مانند اسارت آیزاک وجود دارد. جواب این سوال ساده است. اگر توجه کرده باشید بخشی از گیم پلی SMB را شانس تشکیل میداد و همین عنصر شانس شدیداً در گیم پلی اسارت آیزاک نیز تأثیر گذار است. آیزاک بیچاره که تنها از چند شکل هندسی ساده تشکیل شده است توسط مادر توهم زده اش در زیر زمین خانه حبس میشود. آیزاک کودک بسیار مزلومی است و مطمئناً شما هم وقتی برای اولین بار او را ببینید دلتان برایش میسوزد. آیزاک از بچگی درگیر کابوس های وحشتناکی بوده است و از شانس بدش وقتی در زیر زمین خانه حبس میشود همه این کابوس ها به سراغش آیند. با اینکه آیزاک کودک معصومی است اما نباید قوی ترین و اساسی ترین سلاح اون یعنی اشک هایش را دست کم گرفت. کل بازی دارای ۶ مرحله است که البته در هر مرحله تعدادی سیاه چاله برای گشت و گذار وجود دارد.



همانقدر که SMB سخت بود اسارت آیزاک هم سخت است و در طول بازی شما فقط و فقط یک جان دارید و اگر تحت هر شرایطی ببازید چاره ای ندارید جز آغاز بازی از ابتدا. خوبی کار سازندگان این است که سیاه چاله ها را در طول بازی به صورت تصادفی قرار داده اند بدین معنا که شما هر بار که بازی را آغاز میکنید با سیاه چاله ها و به طبع آن با آیتم های متفاوتی روبرو هستید. آیتم ها نقش بسزایی در طول بازی دارند و همین آیتم ها ارتباط مستقیمی هم با عنصر شانس دارند. اگر بخواهم ساده بگویم باید بازباز خوش شانس باشید تا بتوانید اسارت آیزاک را تمام کنید. اگر خوش شانس باشید بازی آیتم های خوب و پر کاربردی را همچون ارتقا دهنده خط سلامتی، عینک برای مشاهده راه های مخفی و یا اشک قدرتی در اختیار شما میگذارد. در انتهای هر مرحله به یک گول آخر خفن میرسید و باید بگویم که این مبارزه یکی از چالش های بزرگ زندگی گیمیتان خواهد بود. مبارزات مکانیک ساده ای دارند و تنها باید اشک های آیزاک را به سمت دشمنان پرتاب کنید ولی چیزی که به این مبارزات عمق بخشیده آیتم های موجود در بازی است. گرافیک بازی بسیار ساده است مانند SMB اما این گرافیک برای اسارت آیزاک کاملاً مناسب است. اگر شانس آوردید و تا انتها بازی را رفتید به یکی از سخت ترین مبارزات زندگیتان یعنی مبارزه با مادر آیزاک میرسید. اگر او را هم از بین بردید مرحله جدیدی باز میشود که درون بدن مادر آیزاک است. اسارت آیزاک نکات فراوان و ریزی در خود دارد که از آن جمله میتوان به چند پایانه بودن بازی و یا مبارزه با گناهان کبیره اشاره کرد. بد نیست چند ساعتی از کشتن سربازان کشور های مختلف در بتلفیلد ۳ یا جنگ آوری نوین ۳ دست بکشید، بیابان های آنچارتد ۳ را رها کنید، جست و جو های پر ملال اسکاریم را به زمانی دیگر موکول کنید، خرید و فروش بازیکنان در فیفا را کنار بگذارید و شانس خود را محک بزنید. مطمئن باشید ضرر نخواهید کرد.

داستان خوب / بخش چند نفره CO-OP عالی / طراحی هنری خوب

نا امید کننده / اشکالات گیم پلی / گرافیک فنی ضعیف

The Lord of the Rings کتابی که توسط جان رونالد روئل تالکین (John Ronald Reuel Tolkien) نویسنده ی بلند آوازه و پرافتخار انگلیسی در سال ۱۹۵۴ نوشته شد و به موفقیت فوق العاده و هدف های والای خود رسید. بی شک شما حداقل برای یک بار هم که شده فیلم سه قسمتی بسیار جنجالی ارباب حلقه ها را مشاهده کرده و مجذوب داستان تخیلی این شاهکار شده اید. فیلم ارباب حلقه ها به دست پیتر جکسون، کارگردان ماهر و خلاق، تهیه و توانست جوایز نفیس اسکار را متعلق به خود کند. هر دو دسته از طرفدارانی که داستان و فیلم ارباب حلقه را مشاهده کرده بودند؛ فیلم را عنوانی جهانی نامیده اند و به راستی که محبوبیت جهانی این فیلم مثال زدنی نیست! نسخه ی قبلی The Lord of the Rings: Conquest انتظارات را بر آورده نکرد و با شکست مواجه شد. مدتی می گذشت که طرفداران و بازیازان، طمع عنوان مطلوبی را نچشیده بوده و از کار شرکت سازنده خرسند نبودند. از این رو امتیاز ساخت بازی به کمپانی مشهور و کار بلد WarnerBro (برادران وارنر) داده شد. این کمپانی ساخت و پی ریزی عنوان جدید را به استودیوی Snowblind Studios سپرد. این استودیو کارنامه ی چندان درخشانی ندارد ولی می توان به بازی هایی از جمله Justice League Heroes و Champions of Norrath اشاره نمود که برای کنسول های به یاد ماندنی PS2 و Xbox ساخته شده اند.

بازیاز در شروع می تواند سه نژاد را برگزیند و با انتخاب کاراکتر خاص خود یعنی Eradan، Farin و Andril وارد بازی شود. وظیفه ی شما شناسایی فعالیت های سربازان Sauron و از هم پاشیدن این فعالیت است. هر یک از کاراکترها قابلیت خاص خود را دارا می باشند. به عنوان مثال Andril جادوگری اسرار آمیز است که با استفاده از سر و جادو می تواند ضربه ی مهلکی به سطح دشمنان وارد نماید گرچه پس از ارتقای درجه ی سختی، جادوهای اولیه دیگر تاثیر خاصی نخواهد داشت. از این رو سیستمی طراحی شده که با استفاده از آن می توانید Level مهارت های کاراکتر خود را بالا برده و از او یک ابر قهرمان بسازید. این سیستم به خوبی طراحی شده و بازیاز را از یک گیم پلی تکراری نجات می دهد. شما می توانید از حرکات ترکیبی منحصر به فردی استفاده نمایید که دشمنان را تار و مار و مسیر را هموار و بدون مزاحم می سازد! یکی از نکات تقلیدی و جالب در War in the North سلامتی است. معمولا در بازی های Action Role-Playing برای ترمیم و پاکسازی صدمه ای که به کاراکتر وارد شده از آیتم خاص خود استفاده می شود اما در Witrn تقلیدی خنده دار از بازی هایی همچون Call Of Duty و شاهکار انحصاری Xbox 360 به نام Gears Of War (چرخ های جنگ) شده است. مطمئنا می دانید که در این دو بازی برای جبران سلامتی باید به گوشه ای رفته و کمین بگیرید تا پس از مدتی سلامتی کاراکتر دوباره برگردد. در Witrn هم، چنین است! یا دیگر تقلید آن زمانی است که کاراکتر شما در حال جان دادن می باشد و بر روی زمین افتاده است؛ در این مواقع کاراکتر دیگر آمده و همچون چرخ های جنگ او را بلند می کند و الی آخر! ضرب المثلی می گوید کبوتر با کبوتر، باز با باز. Snowblind آمد ابرویش رو درست کند، زد چشمش را کور کرد! از نظر بنده ی منتقد، کپی برداری هیچ وقت نتیجه ی خوبی نداشته است مخصوصا در بازی هایی که سبک ها و داستان های آن هیچ ارتباط موضوعی با هم ندارند. اما الگو گرفتن بلامانع می باشد! قصد سازندگان تغییر و تحول در روند گیم پلی بازی بوده ولی هر امکانی برای هر بازی ای مناسب نیست.



بخش Co-Op دو نفره لذت و هیاهوی خاص خود را داشته و پتانسیل سرگرم کردن بازیازها را برای مدت طولانی خواهد داشت. هر بازیاز در کاراکتر مخصوص خود قرار گرفته و می توانند با همکاری یک دیگر مراحل را طی کرده، سختی و دشواری قسمت ها را به آسانی از پیش رو بردارند. با افزایش سطح مهارت کاراکترها، حرکات ترکیبی زیبا و پر قدرت تری را شاهد خواهیم بود که صدمه ی جدی تری به خط دشمن وارد می نماید.

در بیشتر مواقع در حال جنگ هستید و حملات گوناگونی را باید پاسخگو باشید! اگر به هوش مصنوعی سایر کاراکترها چه همراهان و چه دشمنان از ۱۰ نمره بدهم، عدد ۵ را انتخاب می کنم. زیرا عکس العمل های خنده دار متنوعی را در طول بازی مشاهده خواهید کرد که باعث لبخند یا حتی خنده می شود. حتما با خودتان می گوئید که چرا کاراکتر X که به راحتی می توانست تبرش را به سمت من پرتاب کند، تصمیم گرفت از دره ی روبروی خود بپرد و به دلیل طول زیاد دره به دهانه ی بعدی نرسد و بمیرد؟! با پیشروی در بازی می توانید دوستان وفاداری پیدا کنید؛ آن ها در سپری شدن بازی و انجام اهداف شما تاثیرگذار می باشند به عنوان مثال Berleram عقاب عظیم الجثه ای است که در تخریب دژهای حریف مسمر ثمر می باشد.

گرافیک جای پیشرفت زیادی دارد، محیط های مصنوعی زیادی به چشم می خورد که بازی را از رنگ و روی اصلی خود انداخته اند. بی شک بازیازهای امروزی چنین محیط هایی با بی کیفیت ترین بافت ها را قبول نمی کنند. صحبت از بافت شد! شایان ذکر است که بافت های اجسام و محیط بیشتر شبیه به بازی های PS2 می باشند. دورنماهای بازی به خوبی طراحی شده و از جزئیات خوبی بهره مند هستند. صورت های کاراکترها مصنوعی و مرده جلوه می دهند و جای کار زیادی دارند. نورپردازی در حد مطلوبی به سر می برد و مشکل آنچنانی ای با قسمت های تاریک نداشته و می توان راه خود را از پیش گرفت. در بخش گرافیک هیچ گونه ذوق و خلاقیتی به کار نگرفته شده است و جای حرفی ندارد. انیمیشن و جلوه ی ویژه ی آنچنانی رویت نمی شود و درجه ی یک نواختی را تا حد زیادی افزایش می دهد.

بازیازهای امروزی به نحوه ی دیالوگ ها و حرکات دهان و لب کاراکترها توجه ی زیادی دارند. متاسفانه در WITN نیز تداخل دیالوگ و نحوه ی حرکات لب ها دیده می شود، در نگاه اول بازیاز تصور می کند که کاراکتر در حال جویدن آدامس و دیالوگ ها توسط یک ضبط صوت در حال پخش هستند! یکی از حماسی ترین بخش های LOTR موزیک های حماسی آن می باشد که در فیلم، هیجان فوق العاده ای را منتقل می کرد. موسیقی ها در حد مطلوبی هستند اما مجددا نیاز به بازبینی و تنظیم ریتم دارند. در آخر باید بگویم که T:W مجددا نتوانست انتظارات را بر آورده کند اما گیم پلی بازی و پرداختن به داستانی فراتر از فیلم و نسخه های قبلی این عنوان را از شکست بزرگ تری نجات داد. WITN ارزش بازی کردن گروهی را داشته و آن را به شما توصیه می کنم.

به نام خدا و با سلامی گرم که می چسبد در این روزهای سرد زمستانی. نگویید این یکی را هم کلیشه ی سلام گرم گرفت. به جان خودتان در حال لرزیدن هستم و این مطلب را می نویسم. قبل از هر چیز، ماه سراسر غم و اندوه محرم را به همه ی شما دوستان اهل بیت تسلیت عرض می کنم و گوشزد می کنم که با خواندن این مطلب شاید خنده ای بر لبانتان جاری شود، نگران نباشید؛ قرار نیست افسردگی بگیریم که بهتر است یکر است برویم سراغ اصل مطلب. اصل مطلبی که شیرین تر و گرم تر از همه چیز است

خوب



آنچارتد ۳، اسکایریم، CoD، Revelations، NFS، نسخه PC، بتمن، The Legend Of Zelda Skyward Sword، Jurassic Park، Sanits Row، The Third، Rayman Origins، Might & Magic Heroes VI، Halo Combat Evolved Anniversary، باز هم هست به جان خودم. مگر تمام می شود! این ها شاهکار ها و بازی های عالی و خیلی خوبی هستند که همه جمع شدند و در یک ماه منتشر شدند. حتما می پرسید خب حالا کدامشان "خوب" است؟ همه شان عالی هستند. یکی از یکی بهتر. حالا که نمی شود همه ی این بازی ها را به عنوان "خوب" انتخاب کرد ما هم یک عمل انتحاری انجام می دهیم و سلطان ماه های انتشار بازی ها یعنی "نوامبر" را به عنوان خوب این شماره معرفی می کنیم. بهتر از این انتخاب سراغ دارید حتما خبر بدهید و جایزه بگیرید. البته جایزه اش را تضمین نمی کنم، شاید خطر داشته باشد، البته شما حق انتخاب دارید ولی به عنوان یک توصیه اکید، هیچ وقت پایتان را در کفش ما نکنید. نوامبر خوب است دیگر

بد

SPIKE

جلسه رسمی است. متهمین برای دفاع از خود چه حرفی دارند؟ نه خدا وکیلی اصلا روی حرف زدن دارید؟ نه وجدانا! حالا گیر ندهید مگر جلسه رسمی نبود چه شد و اینها! جلسه رسمی خوب، بد، زشت همین طور است. مثل خیلی جلسات رسمی دیگر در کشور ... بگذریم. خلاصه این که شما دو تا الدنگ، حتما یک قصدی داشتید که این کار خبیثانه را مرتکب شدید دیگر. یالا، حرف بزن. تو، تو اول بگو مگر این همه سازنده هات روی گرافیکت مانور نمی دادند؟ این همه نورپردازی زدند تو سر CoD بنده خدا آخرش شد این؟ یا تو، مثلا Crytek کلی با تو و موتور پایه جدیدش شاخ شده بود. برای چی توی نامزد های VGA 2011 برای بهترین گرافیک شرکت نکردید؟ نکنه میخواستید ارزش این مراسم را زیر سوال ببرید؟ نکنه توطئه ی اجنبی ها بوده؟ چرا حرف نمیزنید؟ دو تاییتون هم که مال یک شرکت هستید خدا رو شکر. چه بگویم دیگر ... تازه بعضی ها هم دل خوش کرده اند که ما Spike را مقصر بدانیم و آن را بازخواست کنیم. ولی اسنادی که پشت این پرده ها به ما رسیده حاکی از آن است که این دو تا بازی که غول گرافیک هستند خودشان با تصمیم خودشان نرفتند. ما یک صدم درصد هم احتمال نمی دهیم که شاید خدایی نا کرده اسپایک به خاطر این که مثلا U3 برنده این قسمت شود دور این دو تا بازی را خط کشیده ولی ... درست است، "بد" های این شماره ما Battlefield 3 و Crysis 2 هستند. (عجب طعنه ای زدیم به اسپایک ها !!!)

زشت



مثل این که بعضی ها حرف حساب حالیشان نمی شود و باید جور دیگری با آن ها برخورد کرد. شیطونه میگه یوبی سافت رو مادام العمر "زشت" اش کنیم. که دیگر یکی به نعل یکی به میخ با جماعت PC باز رفتار نکنند و اخطار های ما را هم جدی بگیرد. شماره ی قبلی بود که گفتیم شما تاخیر میزنی باید فکر عواقبش هم باشی ... خدا رو شکر که دعای من گرفت و بازیت لیک شد و کرک هم شد و ملت تمامش هم کردند، بعد تو هنوز داری کار خودت را می کنی؟ آخه برادر این ماه محرمی یک دفعه دیدی به دعا می کنم کل دودمانت به باد رود ها... نکن این شوخی های بی مزه را با ما ... دفعه ی آخرت باشد. Ubisoft جان، ما گاست ریکانت را هم نخواستیم. کنسل کن، تاخیر بزن، هر کار دلت میخواهد بکن اصلا ... ولی حواست به عواقبش باشد. این دفعه دعا کردم بازیت لیک شود گرفت؛ اصلا هم شانسی نبود و هر چه من بگویم رخ می دهد. کاش عبرت می گرفتی. ولی این آخرین اخطار است. تکرار شد دعا می کنم سهامت با مخ بخورد زمین. افتاد؟





قدرتمندترین پردازنده ی LGA1155 عرضه شد

پردازنده ی Core i7 2700K که همان طور که در تیتراژ اشاره شد سریع ترین پردازنده ی سوکت LGA 1155 می باشد عرضه شد. این پردازنده ی ۳۲ نانومتری از فرکانس ۳.۵ گیگاهرتز و چهار هسته ی فیزیکی با قابلیت Hyper Threading بهره می برد. قابلیت Hyper Threading باعث میشود که این پردازنده که توان مصرفی اش تنها ۹۵ وات است در کاربردهای Multi Tasking به یک پردازنده ی هشت هسته ای تبدیل شود. هم چنین این پردازنده دارای 256KB حافظه کش L2 برای هر هسته و ۸ مگابایت حافظه کش L3 می باشد. قیمت اعلام شده ی اینتل برای این پردازنده ۳۳۲ دلار است

گرافیک بهینه شده ی سافایر برای Battlefield3

شرکت سافایر که با خنک کننده های گرافیک Vapor-X خودش معروف است قرار است قدرتمندترین گرافیک تک GPU شرکت AMD را برای بازی بتلفیلد ۳ بهینه کند. در سیستم پیشنهادی دایس برای این بازی کارت ۶۹۵۰ پیشنهاد شده بود که سافایر یک کارت قدرتمندتر را می خواهد به جنگ این بازی بفرستد. این کارت از خنک کننده Vapor-X استفاده خواهد کرد که باعث خنک کنندگی مناسب این کارت خواهد شد. فرکانس پردازنده گرافیکی این کارت ۸۸۰ مگاهرتز فرکانس موثر حافظه نیز ۵۵۰۰ مگاهرتز است.

کیس جدید CoolerMaster

کولرماستر کیس جدید خود را با نام Silencio450 در بازارهای جهانی عرضه کرد. این کیس در رده ی کیس های Middle Tower قرار می گیرد و امکاناتی مانند سه محفظه ی ۵.۲۵ اینچی، شش محفظه ی ۳.۵ اینچی و یک محفظه ی ۲.۵ اینچی برای نصب هارد دارد. طراحی این کیس به گونه ای است که بزرگترین کارت های گرافیک این روزها یعنی GTX590 و Radeon 6990 را می تواند در خود جای دهد. پنل جلویی این کیس قابلیت باز شدن دارد و زیر این پنل یک فن ۱۲۰ میلیمتری کم صدا قرار گرفته است. هم چنین در قسمت پنل جلو یک پورت USB2.0 و یک پورت USB3.0 موجود می باشد. قیمت جهانی این کیس ۵۹ یورو است.

شاهکار AMD در دنیای لپ تاپ

AMD پردازنده های FX8120 و FX8150 را در اختیار شرکت HP قرار داده است تا از آنها در ساخت لپ تاپ های این شرکت استفاده کند. نکته ی جالب یکسان بودن فرکانس این پردازنده با پردازنده ی دسکتاپ AMD است. پردازنده ی FX8120 دارای فرکانس ۲.۸ گیگاهرتز و ۸ مگابایت حافظه کش L2 و ۸ مگابایت کش L3 است. پردازنده ی FX8150 نیز دارای فرکانس ۳.۶ گیگاهرتز و حافظه کش آن نیز مشابه FX8120 است. باید منتظر ماند تا ببینیم چه فکری در سر AMD می گذرد.



راهنمایی برای خرید کارت گرافیک

این شماره به جای سیستم پیشنهادی قصد دارم گرافیک پیشنهادی در قیمت های مختلف به دوستان معرفی کنم تا دوستان PC باز را برای خرید گرافیک مناسب که مهم ترین قطعه در سیستم های گیم می باشد اندکی یاری کرده باشم. سعی خودم را می کنم توضیحات به گونه ای باشد که دوستان متوجه شوند برای خرید کارت گرافیک به چه نکاتی باید توجه کنند و همینطور گرافیک های مختلف را در بازه های مختلف قیمت پیشنهاد دهیم.

اولین نکته این است که معمولا افرادی که تخصص آنچنانی ندارند کارآیی گرافیک ها را با حجم حافظه ی گرافیک آن می سنجند در حالی که این موضوع در اولویت چندم قرار دارد و المان هایی مثل فرکانس حافظه، رابط حافظه و پهنای باند حافظه تاثیر چشمگیرتری نسبت به حجم حافظه در گیم دارد. به عنوان مثال اگر از چشم کسی که قدرت گرافیک را با حجم حافظه می سنجند نگاه کنیم مدل ۲ گیگابایتی کارت GT220 بسیار قدرتمند تر از مدل ۷۶۸ مگابایتی کارت GTX460 است. در حالی که میدانیم کارآیی GTX460 به اندازه ی بیش از شش یا هفت عدد GT220 است.

بازی های این نسل معمولا به بیش از یک گیگابایت حافظه ی گرافیکی نیاز ندارند. و اخیرا مدل های جدید کارت های Nvidia و هم چنین AMD اکثرا از حدود ۲ گیگابایت حافظه ی گرافیک بهره می برند. بنابراین شما باید به دیگر المان ها نیز در خرید کارت گرافیک توجه داشته باشید. نکته دیگر که بسیار مهم است رزولوشن مانیتوری است که در آن بازی می کنید. مثلا فرض کنید شما قصد بازی در رزولوشن 1024x768 دارید بعد می خواهید یک گرافیک ۴۰۰ هزار تومانی خریداری کنید. این دقیقا مساوی با دور ریختن پول است. چون در آن رزولوشن با یک گرافیک زیر ۲۰۰ هزار تومان نیز می توان به سرعت فریم های بالا در سطح جزییات بالا رسید.



در صورتی که قصد حرفه ای بازی کردن دارید نباید به هیچ وجه به گرافیک های زیر ۱۰۰ هزار تومان توجه داشته باشد چون این کارت ها معمولا برای بازی مناسب نبوده و برای کارهای روزمره غیربازی فقط می توان روی آنها حساب کرد.
می رویم سر اصل مطلب و گرافیک های پیشنهادی برای سیستم های شما:

قیمت بین ۹۰ هزار تومان تا ۱۳۰ هزار تومان

Radeon 5570 و 6570 بهترین گرافیک هایی هستند که با قیمت حدود ۱۰۰ هزار تومان می توانید خریداری کنید. هنگام خرید حتما سعی کنید که مدل **GGDR5** این کارت ها را تهیه کنید. با این دو کارت می توانید در رزولشن های **1024x768** و **1280x1024** به سرعت فریم های خوبی برسید. اگر بودجه را تا حدود کم تر ۱۳۰ هزار تومان افزایش دهید. می توانید مدل های **5670** یا **6670** از **Radeon** را خریداری کنید. کارایی این دو کارت برای بازی در یک مانیتور ۱۹ اینچی و سطح جزئیات متوسط و بعضا بالا کافی است. هیچ یک از این کارت ها نیاز به کابل اضافی شش پین ندارند و توان مصرفی بسیار کمی هم دارند. (حدود ۶۵ وات)

قیمت بین ۱۵۰ هزار تومان تا ۱۷۰ هزار تومان

در این بازه دو کارت **6770** و **5770** بهترین انتخاب ها هستند. البته کارت های سری ۵۰۰۰ تقریبا در بازار کم شده اند و همان ۶۷۷۰ انتخاب بهتری است. این کارت از برند **XXFX** حدود ۱۶۰ هزار تومان به فروش می رسد. تفاوت این گرافیک با ۵۷۷۰ از نظر بازده هیچ تفاوتی ندارد. هر کدام از این دو کارت می توانند بازی های روز را در رزولشن **1600x900** و با سطح جزئیات بالا و متوسط با سرعت فریم مناسب اجرا کنند. و اگر کمی قید بالا بردن آپشن های گرافیکی را بزنید می توانید در رزولشن **fullHd** هم با آن ها بازی کنید. هر دو کارت از یک گیگابایت حافظه **GGDR5** در کنار رابط حافظه **۱۲۸ بیتی** و توان مصرفی **۱۰۸** واتی بهره می برند.

قیمت بین ۱۷۰ هزار تومان تا ۲۰۰ هزار تومان

لا بد می پرسید چرا تا این جای کار تمام پیشنهاد های ما **AMD** بوده؟؟؟ جواب این است که **AMD** همیشه در بازه ی قیمت های پایین گرافیک هایش از لحاظ کارایی و قیمت تناسب بهتری نسبت به **Nvidia** دارند. برای قیمت ۱۷۰ هزار تومان تا ۲۰۰ هزار اگر مدل **۷۶۸** مگابایتی **GTX460** را پیدا کردید (احتمال فراوان پیدا نمی کنید) که هیچ و گرنه باز هم باید سراغ **AMD** بروید. مدل **۱** گیگابایتی **GTX460** در بازار یافت می شود اما قیمتش از ۲۰۰ هزار کمی بیش تر است. و در گزینه های بعدی آن را معرفی خواهیم کرد. برای قیمت ذکر شده گرافیک **6790** انتخاب بسیار خوبی می تواند باشد. پهنای باند **256bit** در کنار فرکانس هسته ی **840MHz** و فرکانس موثر حافظه ی **4200MHz** از مشخصات این گرافیک است.

بررسی گوشی Nokia 500



تنها برندی که دست از سر سیمبین بر نمی دارد نوکیا است. البته از حق نگذریم سیستم عامل سیمبین هم بد نیست اما فقط کمی قدیمی شده است. البته در گوشی نوکیا ۵۰۰ نسخه ی **Anna** از سیمبین به عنوان سیستم عامل استفاده شده است. (این سیستم عامل قرار است تا پایان سال به صورت آپدیت به **Symbian Belle** ارتقا یابد.) مشخصات ظاهری این گوشی شامل صفحه نمایش **TFT 3.2** اینچی با قابلیت لمسی خازنی و وضوح تصویر **۳۶۰*۶۴۰** با نمایش **۱۶** میلیون رنگ است. وزن این گوشی **۹۳** گرم است که بسیار سبک است. دوربین این گوشی یک مدل پنج مگاپیکسلی با رزولشن **2592x1944** با قابلیت بزرگنمایی دیجیتال چهار برابر و قابلیت **GeoTagging** است. کیفیت فیلمبرداری نیز **VGA** با فریم **15 FPS** است که تعریف چندانی ندارد. این گوشی در رنگ های متنوعی مانند مشکی، سفید، سبز، صورتی و... موجود می باشد که تمام سلیقه ها را دربر می گیرد.

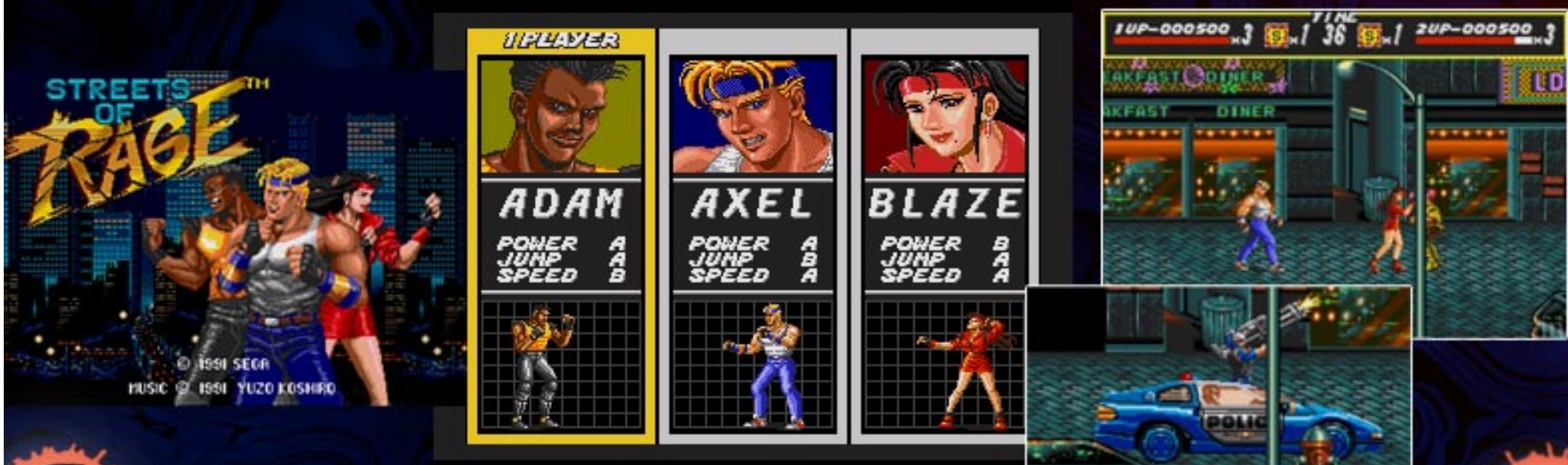
پردازنده ی این گوشی یک گیگاهرتز و حافظه ی **Ram** آن نیز **۲۵۶** مگابایت است. این گوشی دارای دو گیگابایت حافظه ی داخلی است و از طریق **MicroSD** تا **۳۲** گیگابایت قابل افزایش است. درگاه حافظه زیر باتری قرار دارد و هنگام تعویض کارت حافظه باید باتری را خارج کرد و این یعنی هنگام روشن بودن گوشی امکان تعویض کارت حافظه وجود ندارد. پشتیبانی از باندهای **GPRS** و **EDGE** و **3G HSDPA**, **14.4 Mbps**; **HSUPA**, **5.76 Mbps** و شبکه بی سیم **Wi-Fi 802.11 b/g** از دیگر مشخصات این گوشی است. از فرمت های قابل پخش در این گوشی فرمت های صوتی **MP3, WAV, e** و فرمت های تصویری **MP4, H.263, H.264 player** و فرمت **AAC+, WMA player** را می توان نام برد. بلوتوث نسخه **۲.۱** گیرنده ی **AGPS** رادیوی **FM** دیگر امکانات این گوشی را تشکیل می دهد. گوشی **Nokia 500** به علت تازه وارد بودن در کشورمان با قیمت هایی بالاتر از قیمت جهانی به فروش می رسد. (قیمت جهانی ۱۵۰ یورو و حدود ۲۸۰ هزار تومان در ایران)

طراحی: ۸/۱۰ امکانات: ۷/۱۰ دوربین: ۶/۱۰ امتیاز: ۷/۱۰

چه کسی میتواند دوران حکومت مطلق کنسول افسانه ای سگا یعنی سگا مگادرایو ۲ را فراموش کند؟! دورانی که مملو از بازی های به یاد ماندنی و شاهکار های تکرار نشدنی تاریخ بازی های رایانه ای بود. یکی از این شاهکار ها که بی شک نقش موثر و پر رنگی در محبوبیت و معروفیت این کنسول بزرگ داشت ، Streets of Rage بود که در ایران آن را با نام شورش در شهر میشناسیم. بازی در زمان خود تجربه ای عالی و بسیار جذاب و زیبا از یک عنوان اکشن ارائه میداد. این بازی در سال ۱۹۹۱ برای سگا مگا درایو عرضه شد و موفقیت های بسیار خوب آن موجب انتشار دو شماره بعدی آن و همچنین راه یابی آن به پلتفرم های دیگر شد به طوری که اخیرا نسخه ای از آن برای IOS نیز منتشر شده است.

گیم پلی بازی بسیار روان و گیرا و در عین حال در برخی مواقع سخت و طاقت فرسا بود. بازی به صورت تک نفره و نیز به صورت همکاری دو نفره قابل بازی بود و تا ساعت ها میتوانست دوستان را کنار هم سرگرم کند ، چیزی که در این سالها کمتر بازی موفق به آن شده است و اصولا دنیای بازی ها این روز ها بیشتر سبب دوری افراد از هم میشود تا نزدیکی آن ها. در هر حال بازیکنان از بین سه افسر پلیس به نام های Axel ، Adam و Blaze یکی را انتخاب میکردند و بازی را شروع میکردند. از آنجایی که این سه شخصیت در زمینه های پرش ، قدرت و سرعت با یکدیگر متفاوت بودند ، بازی در حالت دو نفره لطف دیگری داشت زیرا کمبود های یکی از شخصیت ها توسط توانایی های دیگری جبران میشد و لذت همکاری را دو چندان میکرد. بازی باز شخصیت خود را از چپ به راست صفحه هدایت میکرد و در هر قسمت از مسیر برای پیشروی مجبور به نابودی دشمنان آن قسمت بود و همین مکانیزم ساده ساعت ها لذت را برای جمع دوستانه شما به ارمغان می آورد. بازیکنان امکان استفاده از وسایلی مثل چاقو ، لوله و شمشیر را داشتند و متعاقب آن دشمنان نیز از این وسایل استفاده میکردند. هر بازیکن در هر مرحله و در واقع در هر جان خود امکان استفاده از یک قدرت ویژه را داشت. این قدرت ویژه اوتومبیل پلیسی بود که از انتهای مرحله ظاهر شده و با یک سلاح خاص ، آتشی شلیک میکرد که همه ی دشمنان موجود در صفحه را ناکار میکرد! در پایان هر مرحله یک باس فایت چالش برانگیز قرار داشت که با پیشروی در بازی ، مبارزه با این باس ها بسیار مشکل و سخت میشدند و در برخی مواقع دسته های سیاه مگا درایو تا مرز خرد شدن پیش میرفتند! داستان بازی چیز خاص و پیچیده ای نداشت؛ یک گروه خلافتکار و بد ذات کنترل شهر را بر عهده گرفته بودند و این وظیفه ی پلیس های شجاع ما بود که جلو آن ها را بگیرند! اما نکته جالب در پایان بندی بازی بود. دو پایان برای بازی در نظر گرفته شده بود: پایان خوب و بد! پایان خوب که پایان معمول بازی بود اما پایان بد تنها در صورتی ممکن بود که بازی را به صورت دو نفره انجام میدادید. در پایان بازی و در هنگام مواجهه با باس پایان بازی ، وی از شما میخواهد که به او بپیوندید. اگر یکی از بازی باز ها قبول کرده و دیگری این پیشنهاد را رد کند ، باس از شما میخواهد تا برای اثبات توانایی های خود ، دیگری را بکشید و این گونه دو بازی باز باید با هم مبارزه میکردند و اگر فردی که گزینه ی Yes را انتخاب کرده بود دیگری را شکست میداد ، میتوانست به تنهایی با باس آخر مبارزه کرده ، پس از شکست او بر جایگاه وی تکیه زده و خود رئیس شهر و مرد بد بازی شود! جدای از گیم پلی خوب بازی باید از گرافیک خوب بازی و نیز صداگذاری بسیار عالی SoR نیز یاد کرد که همگی در کنار هم توانستند شاهکاری را ارائه دهند که یکی از ارکان موفقیت سگا در نسل مگادرایو ۲ بود.

امروزه با وجود شبیه ساز های مگادرایو برای PC و PSP و با وجود حجم بسیار ناچیز بازی های این کنسول ، بهتر است گاهی بازی های عظیم و خشن این نسل را کنار گذاشته و کمی با خاطره انگیز های نسل های گذشته ملاقات مجدد کنیم. اگر تا به حال این عنوان را تجربه نکرده اید ، شک نکنید با یک جستجوی ساده در اینترنت به این بازی دسترسی یافته و به راحتی میتوانید SoR را بازی کنید و اگر مثل من از کسانی هستید که خود را با این عنوان خفه کرده اید هم دلیلی وجود ندارد که دوباره این شاهکار را تجربه نکنید!





نارسیس رایانه

کفص ما، نت نه بی مری ما

www.P30INTERNET.com

Tell : 0311-2208544



فروش انواع کنسول بازی و لوازم جانبی
آدرس : اصفهان - خیابان چهارباغ عباسی - مجتمع تجاری شهر
(سیتی سنتر) - پلاک ۳۰۷ - نارسیس رایانه



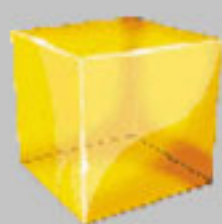
فروشگاه اینترنتی میون بر

MionBor.IR

عرضه کننده کالا در زمینه

اکشن فیگور لگو کنترل از راه دور عروسک و ...

ارسال رایگان از طریق پست و پیک (فقط تهران)



فروشگاه اینترنتی آبق بازی
BaziRoom.com

بازی های PC همراه با قاب و چاپ لیزری کاور
در دی وی های عکس دار هر حلقه
به قیمت ۱۰۰۰ تومانی باشد.



بازی های ایکس باکس همراه با قاب کریستال سبز و چاپ لیزری کاور در دی وی های عکس دار به قیمت ۲۰۰۰ تومان می باشد.
فروش کلیه بازی های کینکت



ارشیوی کامل از بازی های PSP و PSP با قیمتی بسیار مناسب

فروش بازی های کنسول Wii با قیمتی باورنکردنی



پرداخت وجه به مامور پست پس از تحویل کالا در آدرس مورد نظر شما انجام میگردد

منتظر تقاربه ی

۱۳۸۱ گیلدین



Video Game Award 2011 Coverage