

Gameland
The Magazine

7

DARK SOULS

Fanology

چالشی برای ارواح - نقطه اوج هنر هشتم



به نام خدا

سلامی به خنکای رشته کوه‌های هیمالیا بر شما خوانندگان عزیز. امیدواریم در این گرمای طاقت فرسا نهایت لذت را از تک تک لحظاته‌ها ببرید و بتوانید حسابی بازی کنید. همچنین فرا رسیدن ماه مبارک رمضان را بر شما عزیزان تبریک می‌گوییم و امیدواریم که نماز روضه هایتان مورد قبول حق واقع شود. ماه گذشته یکی از بهترین ماه‌های سال برای صنعت گیم کشورمان بود. زیرا دوتا از بزرگترین بازی‌های ایرانی عرضه شدند که خوشبختانه هر دو کیفیت قابل قبولی داشتند و توانستند نظر بازیازان کشورمان را به خود جلب کنند که جای بسی خوشحالی دارد. یکی از این بازی‌ها میرمهنا بود که اولین بازی شاخص ایرانی در زمینه جلوه‌های بصری به شمار می‌رود که برای اولین بار از موشن کپچر نیز استفاده نموده است. بازی دیگر کوه نورد بود که در جشنواره بازی‌های ایرانی که در اردیبهشت ماه برگزار شد توانست لقب بهترین بازی جشنواره را کسب کند. همین‌جا از فرصت استفاده می‌کنم و به همه شما خوانندگان عزیز توصیه می‌کنم که به هیچ وجه این دو بازی زیبا را از دست ندهید. یکی از حوادث مهمی که در چند هفته گذشته برایمان اتفاق افتاد تبدیل شدن مجله از ماهنامه به دو هفته‌نامه بود. گیم‌لند از این پس تا مدتی دو هفته‌نامه خواهد بود و پس از مدتی به هفته‌نامه تبدیل خواهد شد. مطمئناً این روند به بهبود کار ما کمک شایانی خواهد نمود. منتظر نظرات و انتقادات شما در پل‌های ارتباطی گیم‌لند هستیم.

مدیریت گیم‌لند

علیرضا عرفانی

با سلام خدمت همه‌ی شما عزیزان...

طی چند وقت اخیر خبرهای خوبی در مورد عناوین و یا شرکت‌های مورد علاقم رو شنیدم که واقعا خوشحال کننده بودند. اولین عنوان که خبرهای خوبی در موردش شنیده شد و امیدوارم این روند ادامه داشته باشه، بازی BioShock Infinite هست که از بازیساز مورد علاقم یعنی Ken Levine هم هست. البته جدا شدن جاناتان چن، دوست صمیمی کن و از موسسان اصلی Irrational که از اعضای کلیدی شرکت در تمامی پروژه‌ها بود کمی منو نگران کرده. امیدوارم در نهایت اثری بسیار عالی رو تحویل مخاطبان بدن. البته کمی نگران هستم. خبر خوشحال کننده‌ی دیگه فعالیت‌های استودیوی Respawn هست که به شخصه امید بسیار زیادی بهش دارم. همین چند روز پیش اعضای تیم برای ضبط صدای اسلحه‌ها به یک ایستگاه تیراندازی رفتند. امیدوارم به زودی خبر جدیدی از پروژه‌ی جدیدشون بشه. راستی یکی از اهداف این تیم خلق بهترین تجربه‌ی گیم‌پلی در بین تمام بازی‌هاست.

با سلام خدمت همه‌ی شما عزیزان...

طی چند وقت اخیر خبرهای خوبی در مورد عناوین و یا شرکت‌های مورد علاقم رو شنیدم که واقعا خوشحال کننده بودند. اولین عنوان که خبرهای خوبی در موردش شنیده شد و امیدوارم این روند ادامه داشته باشه، بازی BioShock Infinite هست که از بازیساز مورد علاقم یعنی Ken Levine هم هست. البته جدا شدن جاناتان چن، دوست صمیمی کن و از موسسان اصلی Irrational که از اعضای کلیدی شرکت در تمامی پروژه‌ها بود کمی منو نگران کرده. امیدوارم در نهایت اثری بسیار عالی رو تحویل مخاطبان بدن. البته کمی نگران هستم. خبر خوشحال کننده‌ی دیگه فعالیت‌های استودیوی Respawn هست که به شخصه امید بسیار زیادی بهش دارم. همین چند روز پیش اعضای تیم برای ضبط صدای اسلحه‌ها به یک ایستگاه تیراندازی رفتند. امیدوارم به زودی خبر جدیدی از پروژه‌ی جدیدشون بشه. راستی یکی از اهداف این تیم خلق بهترین تجربه‌ی گیم‌پلی در بین تمام بازی‌هاست.

مجتبی عبدالمجیدی

سعید زعفرانی

سلام و درود تگری در این گرمای طاقت فرسا به شما خوانندگان عزیز گیم‌لند. جای بسی خوشحالی است که شما خوانندگان عزیز از تغییرات محتوایی استقبال کردید و به ما دلگرمی دادید. با داشتن شما عزیزان تا جهانی شدن ما راهی نمانده است. همچنین تغییرات دیگر هم در راه‌اند و این شماره هم اندکی از آن‌ها را رو کرده ایم. بسی خوشحال تر هستم از این که هر دو هفته یکبار در خدمت شما عزیزان هستیم. امیدوارم این شماره لذت و بهره‌ی کافی را ببرید.

- مقالات نوشته شده در این مجله تنها نظر نویسندگان مطلب است و نظر رسمی گیم‌لند نمیباشد.
- هر گونه برداشت و کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسندگان مطلب و فید مبلع پیگرد قانونی دارد.
- گیم‌لند 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 مقاله‌ی خود را به GameLandMagazine@Yahoo.com ارسال کنید
- برای تبلیغات در گیم‌لند با شماره ۰۹۳۶۸۱۰۴۲۱۲ تماس حاصل فرمایید
- کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای گیم‌لند محفوظ است



WWW.BAZYRAYANEH.COM

مدیران

یزدان گودرزی - حامد افرومند

سر دبیر

یزدان گودرزی

تحریریه

مصطفی دژفر - کیارش نعمت کرگانی

محمد امین سرافراز - سعید زعفرانی

امیر مهدی نجار نژاد - سینا صبری

omid ظهرازی نژاد - امیر مسین بنارزاده

omid چشمی - مجتبی عبدالمجیدی

سورنا جوانمرد - مهدی اسلامی

میلاذ رضایی منش - علیرضا عرفانی

مسن ناظر مظفری

طراحی و صفحه‌آرایی

حامد افرومند - علیرضا علیپور

ویراستار

رضا قربانی - یزدان گودرزی

بخش تبلیغات

علیرضا علیپور

دبیر بخش بازی‌های ایرانی

سعید زعفرانی

با تشکر فراوان از

مدیران "سایت-انجمن بازی رایانه"

و تشکر ویژه از

ابراهیم فرم دین، امیر پراچی، کیا مفتاری

omid ایرانی، علیرضا عرفانی

و تشکر ویژه از میهن دانلود

فهرست مطالب

آفرین اخبار دنیای گیم

Game & Life

بیدار شوید فاطره ها

Fanology

Deus Ex Part II

3DO ناکام اما ماندگار

Preview

F1 2011

FIFA 12

BodyCount

Dark Souls

StarFox 64 3D

Movie

'Cowboys & Aliens' vs. 'Attack the Block'

Review

Limbo

Captain America Super Soldier

Harry Potter And The Deadly Hallows Part II

Call Of Juarez The Cartel

Super Street Fighter IV Arcade Edition

Air Conflicts Secret Wars

A New Begining

Mirmahna

Earth Defence Force Insect Armageddon

Little Reviews

FalshBack

Biographi

Historical

The Face

HardWare

آموزش برنامه نویسی



Counter-Strike بعدی معرفی شد



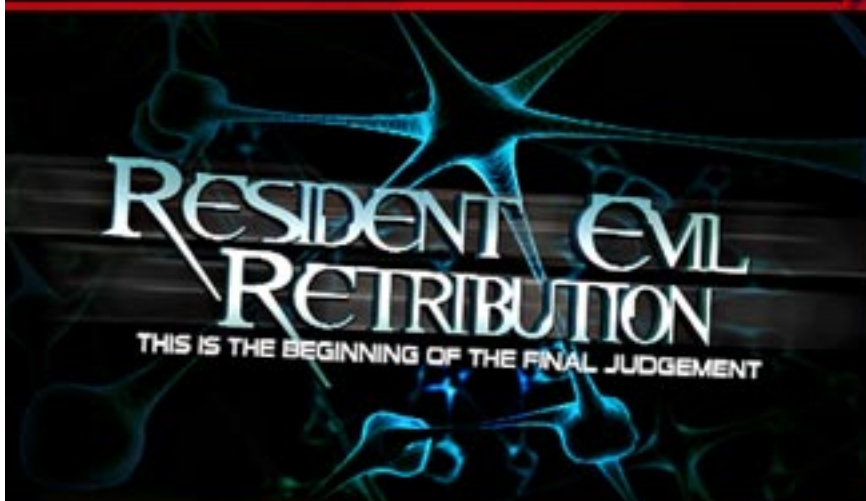
کمپانی Valve تایید کرد در حال ساخت Counter-Strike: Global Offensive هستند. این بازی گسترده تر از بازی قبلی است ولی همان گیم پلی و حالت مسابقه را دارد. همچنین Map ها و کاراکترها و اسلحه های جدید به بازی اضافه شده. آقای Doug Lombardi از Valve گفته که از اینکه بازی Counter Strick از ۱۲ سال پیش تا کنون یکی از بازی هایی بوده که بیشتری تعداد بازیکن را داشته بسیار خوشنود هستند و تصمیم دارند این بازی را طوری بسازند که موفقیت قسمت قبل را تکرار کند. یکی از چیزهایی که رد بازی جدید روی آن تمرکز شدیدی صورت گرفته امکان Cross Platform است. این قابلیت به شما امکان میدهد که با دو کنسول متفاوت با یکدیگر به بازی بپردازید. اولین بار چند هفته پیش در ESEA Forum یکی از کاربران که برای تست کردن بازی جدید رفته بود آن را تایید کرد. Valve به موفقیت این عنوان جدید امیدوار است. بازی در اوایل ۲۰۱۲ در Playstation Network و Xbox Live Arcade و Steam عرضه خواهد شد.

بعد از عرضه ی Fable 3 شرکت Lionhead تایید کرد روی نسخه ی جدیدی از بازی کار میکند. در E3 امسال این نسخه ی جدید با نام Fable The Journey که برای پشتیبانی کامل از کینکت ساخته میشود را معرفی کرد. اما چندی پیش Lionhead تایید کرد نسخه ی بعدی بازی یعنی Fable IV سال ۲۰۱۳ به بازار خواهد آمد. peter molyneux در این باره گفت قصد داریم در نسخه چهارم شما را با کیفیت آن شگفت زده کنیم. نسخه ی چهارم باید بهترین بهترینها باشد. چه از نظر تکنولوژی و خط داستانی و درام داستانی. Lionhead در حال جمع آوری نکات ثبت این سری از دید طرفداران است تا قسمت بعدی چیزی فراتر از بقیه باشد.

Fable IV سال 2013 می آید



فیلم بعدی Resident Evil با Leon میاید



قسمت جدید فیلم Resident Evil با پسوند Retribution در حال ساخت است. این فیلم قصد دارد به المانهای داستانی بازی بیشتر نزدیک باشد. Paul W.S. Anderson نویسنده و کارگردان فیلم گفته که در مورد بازی اطلاعات کاملی داشته و کوچکترین ذره از زندگی کاراکترها را میشناسد و به او در نوشتن و کارگردانی فیلم کمک کرده. وی گفته فقط در صدد ساخت یک فیلم نیست بلکه هدفش راضی نگه داشتن طرفداران بازی نیز است. در این فیلم کاراکتر Barry Burton و محبوب ترین کاراکتر یعنی Leon Kennedy نیز حضور دارند. قسمتهایی از فیلم در توکیو و تورنتو اتفاق خواهد افتاد و روایتگر ادامه ی داستان فیلم قبلی خواهد بود. Resident Evil Afterlife در هفته ی اول گیشه های Boxoffice را به خود اختصاص داد و تا حدی توانست در دیدگاه بازیبازها موفق باشد. Resident Evil: Retribution نیز در سپتامبر ۲۰۱۲ اکران خواهد شد.

Doom 4 حتی روی Blu-Ray جا نمیشود

در نشست مطبوعاتی خود در Quackcon اعلام کرد Doom 4 حاوی جزئیات و داده های زیادی است و حتی روی یک Blu-Ray نیز جا نمیشود. وی گفت PS3 شانس بیشتری برای رندر و پردازش اطلاعات به آنها میدهد اما این بدان معنی نیست که نسخه ی Xbox ۳۶۰ بازی جزئیات کمتری داشته باشد. وی گفت با سنجیدن اینکه کدام جزئیات را چگونه به کار ببرند میتوانند یک بازی متعادل در هر دو کنسول بسازند. وی گفت برای PC دوستان هم میتوانند از سرویس Steam استفاده کنند اما باز هم به علت جزئیات بالای Doom 4 و پهنای باند محدود Steam شاید نتوانند اینکار را انجام دهند! با این اوصاف میتوان دریافت که Doom 4 یکی از بهترین گرافیکهای نسل حاضر را دارد و شاید ما این بازی را با این حج بالا روی کنسولهای نسل بعدی ببینیم. Rage که پروژه ی اخیر Carmack بوده در چهارم اکتبر عرضه خواهد شد.



بازی نسبتا خشن و ترسناک Darkness II برای عرضه در سوئیس ممنوع میشود. Felix Ceccato از انجمن Swiss Christian Police اعلام کرده به دلیل کشته شدن زیاد پلیس ها در بازی توسط بازیکن این بازی ممنوع میشود و فروشنده های بازی باید این بازی را از لیست فروش و پیشفروش خود حذف کنند. سازنده ی بازی یعنی K ۲ نیز اعلام کرد هیچ پلیسی در بازی وجود نخواهد داشت که بخواهد کشته شود! انجمن Gameraights سوئیس نیز به ممنوعیت این اثر بی نظیر اعتراض کردند. باید دید آیا اهدافی دیگری پشت پرده هست؟ چون بسیاری از بازی ها پلیس را هدف اصلی خود قرار میدهند اما راهشان به سوئیس باز است! بازی The Darkness ۲ در هفتم فبریه ۲۰۱۲ عرضه خواهد شد.

Darkness II در سوئیس ممنوع میشود



NAUGHTY DOG

کمپانی **Naughty Dog** در حال کار بر روی یک بازی جدید با نام **Thnig 1** است. در لیست برنامه ی کاری آقای **Mullin** که یکی از برترین افراد در ساخت **Motion Capture** بازی است در حال کار بر روی **1 thnig** است. کمپانی **Naughty Dog** هم اکنون بر روی **Uncharted 3** کار میکند و پروژه ای با نام **1 thnig** هنوز تایید رسمی نشده، شاید یک پروژه ی کنسل شده باشد. این کمپانی سازنده ی سری های محبوب **Uncharted** و **Crash** های دوست داشتنی است.

Heavy Rain
برای سنین 16+



بازی بی نظیر **Heavy Rain** که توسط کمپانی **Quatic Dream** و آقای **David Cage** خلق شده یکی از بازیهای واقع گرایانه و سینماتیک عصر حاضر است. این بازی به دلیل داشتن خشونت زیاد و صحنه ها و مکالمه های نه چندان مناسب، **quantic dream** تصمیم گرفت نسخه ای جدید از بازی با نام **Heavy Rain Edition Modifiée** را برای فرانسه عرضه کند. این نسخه مخصوص افراد ۱۶ به بالا است که صحنه های بازی ۱۸+ در آن حذف شده. **Heavy Rain** از جمله بازی هایی بود که با به کارگیری تکنولوژیهای روز و تیم سازنده ی قدرتمند یکی از بهترین بازی ها شد و در انحصار PS3 است.

tommy در Prey 2 حضور دارد



Chris Rhinehart از سازندگان بازی تایید کرد شخصیت اصلی بازی **Prey** یعنی **tommy** در **Prey 2** نیز حضور دارد. وی گفت با اینکه شخصیت اصلی بازی تغییر یافته اما **tommy** حضور بالقوه ای در بازی دارد. در **Prey 2** شخصیت اصلی **Killian samuel** است. وی در هواپیمایی حضور داشته که به طور ناگهانی در دنیایی بیگانه سقوط میکند و او جان سالم به در میبرد. او که قبلاً یک پلیس بوده از تواناییهایش استفاده میکند و یک شکارچی میشود. دلیل این تغییرات خلق عنوانی متفاوت ذکر شده. بازی در سال آینده برای PC و XBOX360 و PS3 عرضه خواهد شد.

Dragon Age 3 از ترکیب نسخه ی 1 و 2



Ray Muzyka طی یک مصاحبه با **PcGamer** گفت قصد دارند قسمت سوم را از ترکیب نکات مثبت و عامه پسند نسخه ی اول و دوم بسازند. وی گفت با توجه به بازخورد خریداران بازی دریافته اند که مردم از آنها چیزی شبیه به **Dragon Age Origins** را میخواهند و بیشتر تمرکز روی ساخت عنوانی حتی بهتر از **Origins** است. با توجه به اینکه گروهی از طرفداران خواستار چیزی مثل **Origins** هستند و گروهی دیگر از تغییرات نسخه ی دوم راضی اند باید هر دو گروه را راضی نگه داشته و ترکیبی از این دو را به طرفداران ارائه کنیم.

نجوایی از resident Evil 6



در **LinkedIn Profile** خانم **Shannon Justison** ذکر شده که او ساخت سکانسهای **Cinematic** بازی **Resident Evil 6** را از سال ۲۰۰۹ تا اکنون بر عهده داشته و دارد. با توجه به پروفایل او میتوان دریافت این بازی مدت زیادی در حال ساخت بوده. **Justison** که برای کمپانی **Third Floor Inc** کار میکند و روی پروژه هایی مثل فیلم **Thor** نیز کار کرده. طبق شایعات اخیر **Resident Evil 6** قرار است در نمایشگاه **TGS** امسال معرفی شود.

Naughty Dog گفت **Uncharted** یک سه گانه نیست اما اگر طرفداران به ساخت **Uncharted 4** تمایلی داشته باشند، با توجه به تمایل و درخواست طرفداران آن را خواهند ساخت

در **From Dust** مشکلات زیادی از قبیل باگ و **Glitch** و تنظیمات نامناسب گرافیکی داشته و بازیکن ها اعتراضات شدیدی به **Ubisoft** کرده اند. **Ubisoft** درخواست کرده مشکلات بازی را در میان بگذارند تا **Patch** بازی هر چه زودتر ساخته و عرضه شود.

دومین رمان **Elder Scrols** با نام **Lord of Souls** بر اساس **Elder Scrols: Oblivion** توسط **Greg Keyes** نوشته خواهد شد و در سپتامبر امسال عرضه خواهد شد. **Batman: Arkham City** از تکنولوژی های سه بعدی **stereoscopic 3D** و **anaglyphic 3D** که در تلوزیون و کامپیوتر و نیازمند عینکهای مخصوص 3D هستند پشتیبانی میکند.

شرکت **Crytek** موتور گرافیکی قدرتمندش یعنی **CryEngine 3** را

برای استفاده ی رایگان عموم عرضه کرد. دلیل این کار آشنایی مردم با تکنولوژی برتر و همه گیر شدن این **Engine** است.

بیدار شوید ای فاطره ها

در این دوره از سال که بازی های دسته اول و خوب منتشر نمی شود و باید با بازی های گذشته روز ها را سپری کرد احساسات مختلفی در ما بوجود می آید. در این میان بازی هایی هم در صندوقچه خاطرات ما وجود دارند که هر از چند گاهی غبار سالیان گذشته از رویشان پاک می شود و دوباره مانند شهاب سنگ، برقی در آسمان می زنند. مدتی پیش شبکه سه یکی دو فیلم وسترن قدیمی را در ساعات پایانی شب به نمایش گذاشت و این اتفاق سبب شد تا خاطراتی ۶-۷ سالگی من دوباره زنده شود. شاید اکثر بازی باز های امروزه هنگام شنیدن بازی ای در سبک وسترن به سراغ RED DEAD REDOMPTION بروند و با گشت و گذار در دنیای بزرگ و ۳D و یا اسلحه های متفاوت و شکار و لذت آنلاین آن شور و اشتیاق خود برای دیدار با غرب وحشی را فروکش کنند اما به راستی ۲۰ سال پیش افراد چگونه اشتیاق خود را پاسخ می دادند. آن زمان نه سطح سخت افزار ها و تکنولوژی به اندازه ای بود که بتوان بافت های با کیفیت و متعدد را در بازی گنجانند نه سبک گیم پلی به مانند امروزه تعریف شده بود. اما برای ما که کمی قدیمی تر هستیم با جرقه ای خاطرات روزگار پیشین مان دوباره شعله ور می شود و بازی هایی به ذهنمان می آید که شاید برخی حتی نام شان را نشنیده باشند حتی امکان دارد بازی ای که می خواهم درباره آن برای شما مقاله و نقد ای بنویسم برای قدیمی تر ها نیز نا آشنا باشد اما به هر حال فرصتی پیش آمده تا با این بازی آشنا شوید پس فرصت را غنیمت شمارید. البته نسخه مورد بررسی بازی بر روی SEGA GENESIS اجرا می شود که با نسخه های دیگر خود مانند نسخه SNES دارای تفاوت هایی است.

بازی اجرا می شود آرم شرکت SEGA نقش می بندد و لحظاتی بعد نامی به روی صفحه می آید که برای اکثر بازی باز های امروزه با MGS و PES معرف حضور است و این نام چیزی نیست جز KONAMI که برای چند لحظه پدیدار می شود. در حالی که دو سوار بر اسب به سمت خورشید در حال غروب غرب می تازند با فونت آشنای سرزمینان گاوچرانان، SUNSET RIDERS معرفی می شود. در همان لحظات اولیه یک آهنگ ساده اما جذاب نواخته می شود گزینه های پیش رو در MENU اولیه بازی شامل پیشروی در خط داستانی بازی به صورت یک نفره و دو نفره، حالت VERSUS و تنظیمات بازی است.

شخصیت های SSR در دنیای بی قانون غرب در پی جایزه برای قانون شکنان تحت تعقیب، دست به ماجراجویی می زنند. یکی از دو شخصیت قابل بازی BILLY COOL یک گاوچران آمریکایی با لباسی جین و آبی رنگ و REVOLVER اینی به نام PEACE MAKER است که اگر برای لحظاتی در MENU بازی صبر کنید این اطلاعات و مشخصاتی دیگر مانند غذا و نوشیدنی مورد علاقه آن ها را نیز به شما معرفی خواهد شد! شخصیت دوم یک مکزیکی به نام CORMANO WILD است او از اسلحه ای استفاده می کند که بیشتر در بازی کار ساز خواهد بود. RIOTGUN وی با تیر هایی که پس از شلیک پخش می شدند به شما قدرت بیشتری در نابودی دشمنان گوشه و کنار و دور از دسترس می داد.

بازی در کل ۴ CHAPTER دارد که هر کدام از ۲ مرحله تشکیل شده است. مرحله اول برای ازاد کردن گروگان اسیر در چنگال جنایتکاران که با پاداشی خاص همراه است! و مرحله دوم همان CHAPTER برای نابود کردن جنایتکار تحت تعقیب و دریافت پاداش نابودی وی.



گیم پلی بازی تشکیل شده از حملات پر تعداد و ناگهانی دشمنان از هر مکانی که تصور بکنید و جمع آوری آیتم ها و همچنین پول هایی که از نابود کردن دشمنان و غول های بازی به دست می آیند. تنوع دشمنان و حرکات آن ها زیاد نیست اما برای یک بازی سال ۱۹۹۲ یعنی در حدود ۲۰ سال پیش خوب است. در طی بازی شما از ۴ مکان متفاوت عبور خواهید کرد ساختمان های یک شهر، یک قطار در حال حرکت، کوهستانی که سرخ پوستان در آن دشمنان شما هستند و یک ویلای بزرگ و زیبا که مرحله پایانی بازی است. در تمامی مراحل به جز مراحل کوهستان شما با گانگستر های روبند زده رو به رو هستید که با تفنگ های دو لول یا REVOLVER از گوشه و کنار صفحه، پنجره های ساختمان ها و درها بیرون می آیند و به سمت شما شلیک می کنند و گلوله هایی که تقریباً اِهسته به سمت شما حرکت کرده تا فرصت فرار از کشته شدن را به شما داده باشند ولی در مرحله کوهستان سرخ پوستانی که از کوه به پایین می آیند به شما حمله خواهند کرد که از تیرکمان و تبر سود می برند. تعداد کمتری از دشمنان نیز به سمت شما حمله ور می شوند و با نزدیک کردن خود به شما تصمیم به نابودی شما با چاقو می گیرند. از دیگر تهدیدات بازی حمله عواملی است که نمی توان آن ها را نابود کرد بلکه باید از دست آن ها فرار نمود. گاوهای رَم کرده ای که از میان ساختمان های شهر می گذرند یا سنگ هایی که در کوهستان به سمت شما می غلظند و باید برای فرار از مهلکه از روی آن ها بپرید یا از زیر سم های گاو ها باید سر بخورید و تکل بزنید. تعداد کمی از سربازان نیز برای شما در بین راهتان دینامیت پرت می کنند که شما می توانید با برداشتن همین دینامیت ها که وقفه ای زمانی تا انفجار دارند و پرتاب آن به سمت دشمنان، آن ها را به سرعت نابود کنید. البته در برخی مکان ها دینامیت هم به صورت یک آیتم با ارزش در اختیار شما قرار خواهد گرفت. درباره BOSS های بازی باید گفت که همچون دیگر دشمنان بازی به سمت شما شلیک می کنند و خط سلامتی بیشتر دارند و در این میان هم برخی از مزدوران تحت اختیار آنان به شما حمله می کنند و این به معنای درگیری اضافه است. به جز BOSS های دو CHAPTER اولیه بازی که در جای خود بی حرکت اند و یا مانند اولین BOSS فقط دو بشکه به عنوان سنگر در جلوی او قرار دارند، دو BOSS پایانی از تحرک بالایی برخوردارند و پی در پی از شلیک های شما فرار می کنند و به سمت شما حمله ور می شوند. در این بین آخرین BOSS بازی که نابودی او نیز سخت است از یک حربه استفاده می کند، شما پس از جان فشانی های بسیار! و شلیک های متمادی وی را می بینید که به روی زمین می افتد و برای لحظاتی خوشحال می شوید اما افسوس که او بر می خیزد و با نشان دادن صفحه ای اهنی که زیر لباس خود مخفی کرده بوده شما را به چالشی دوباره دعوت می کند. البته راهکاری برای سریعتر از پا در آوردن وی این است که او را مجبور کنیم بر روی دینامیت هایی که خود پرتاب می کند برود تا از شر حرص خوردن بر سر سختی مرحله راحت شویم!

بازی دارای لحظات طنز و یا ثانیه های از اکشن نیز هست. هنوز معنا و مفهوم درهای CHAPTER اولیه بازی را به درستی نفهمیده ام! چرا شخصیت باید به داخل یک بانک ان هم با ان مدل درهای SALOON ها برود و شخصی را آزاد کند و وی نیز دو پاداش بدهد که اولی یک سری قلب است! و پاداش دوم یکی از آیتم های بازی است که همین پاداش دوم کمی عجیب تر است! یا از دیگر لحظات طنز بازی می توان به شلیک کردن به بشکه های معلق بین زمین و آسمان اشاره کرد که پس از افتادن دشمنی که زیر آن ها قرار گرفته است را مانند یک کاغذ صاف می کند. درباره حرکاتی که بار اکشن دارند نیز باید افزود که آن پرش های خاص برای رسیدن به طبقه دوم ساختمان ها هنوز در ذهن من نقش بسته. جایی که با حرکتی اکروباتیک شما می توانستید راحت تر دشمنان طبقه بالایی را نابود کنید و این حرکات در آن زمان برای خود بار صحنه های اکشن و شلوغ بازی های حالا را داشت.

در باب آیتم های بازی باید گفت که می توان آن ها را به دو قسمت تقسیم کرد. آیتم اسلحه که به شما اجازه حمل اسلحه دوم را می داد که این ایتام قدرت آتش سلاح شما را دو چندان می نمود و آیتم دیگر RAPID یا افزایش سرعت شلیک های اسلحه بود که در صورت ادغام با آیتم اسلحه می توانست شما را تبدیل به یک ماشین جنگی کند. دسته دوم آیتم ها پول هایی بودند که پس از نابودی هر دشمن به روی زمین می ریخت و شما می توانستید با جمع کردن این پول ها مجموع دلارهای به دست آمده تان را افزایش دهید و رکوردی از خود به جا بگذارید یا با بیشتر شلیک کردن به BOSS مرحله درصد و سهمی بیشتر از پاداش از بین بردن جنایتکاران تحت تعقیب را نصیب خود کنید. البته آیتم دیگر یعنی ستاره کلانتر معروف غرب وحشی نیز در بازی موجود است که برای شما مقدار زیادی پول به همراه می آورد این آیتم ها در سراسر بازی موجود هستند چه در طول مراحل با شلیک به دزدی چاق که در حال حمل یک گونی است و پس از گلوله خوردن گونی را راه کرده و فرار می کند یا با شلیک به گونی های موجود بر روی زمین میتوان از ایت آیتم ها استفاده نمود. در بین مراحل اصلی بازی با یک مرحله پاداش رو به رو هستیم که شما بر روی اسب در حال تعقیب کالسکه ای هستید و شخص درون کالسکه ایتام های با ارزشی را به بیرون پرت می کند که باید به سمت آن ها بروید و این ایتام های با ارزش را از آن خود کنید. با ارزش ترین آیتم این قسمت جان اضافه است. درباره سیستم سلامتی بازی می بایست گفت در بالای صفحه تعدادی اسلحه مشخص است که هر کدام از این شش لول ها به معنای یک جان است و هر بار که گلوله ها به شما اصابت کند یکی از این شش لول ها حذف می شود پس از اتمام شش لول ها، فرصتی برای بازگشت به بازی به شما داده می شود و پس از پایان این فرصت ها که هر دو بازیکن از این فرصت ها استفاده می کنند شما GAME OVER خواهید شد.



گرافیک بازی در زمان خود یکی از عناوین خوب به شمار می رفت جایی که شاید اکثر بافت ها تکراری به نظر برسند اما در زمان خود عالمی را برای ما می ساختند، عالمی که ما با دهانی باز این عناوین را نهایت قدرت خلق تصویر و هیجان می نامیدیم. صدا گذاری بازی نیز محدود بود صدای اسلحه ها یکسان و کمتر دیالوگی رد و بدل می شد و به THANK YOU گروگان ها و فریاد جایزه بگیران ما در پایان مرحله چیز دیگری شنیده نمی شد و بقیه دیالوگ ها از طریق BOX هایی که بالای سر کارکترها پدیدار می شد روایت می گشت. اما قسمت اصلی تر بخش صدا آهنگ های بازی بود که با آن تم خاص و سادگی تمام که تنها از چند اوای ساده تشکیل می شدند به جای آهنگ های حماسی و پر از آواهای امروزی، ادرنالین خون ما را بالا می برد. آهنگ های زیبا و ساده این بازی توسط Naohisa Motoaki Furukawa و Morota ساخته شده اند.

بازی بر روی سه پلتفرم منتشر شد یکی بر روی SNES که به مانند نسخه SEGA GENESIS تا دو بازیکن را پشتیبانی می کرد اما از یک لحاظ نسبت به نسخه SEGA دارای ضعف بود نسخه SEGA بازی دارای مد VERSUS بود در حالی که SNES از این بخش محروم بود. نسخه دستگاه های ARCADE بازی نیز از ۴ شخصیت و مراحل بیشتر سود می جست که می توانستید به صورت CO-OP به پیشروی در خط داستانی بپردازید اما در این بین خبری از قسمت VERSUS نبود. بخش VERSUS نیز یکی از قسمت های جذاب بازی است. جایی که دو نفر رو در روی یک دیگر باید دیگری را از میدان به در کند. حالا این مشکل پیش می آید که چه طور در یک بازی دو بعدی و در صفحه ای که حرکت نمی کند می توان بر دیگری پیروز شد. به هنگام شروع بازی هر دو نفر پشت چند جعبه سنگر گرفته اند حالا باید چیزی دو بازیکن را از پشت سنگر هایشان به بیرون بکشاند و آن چیز می تواند آیتم های با ارزشی که یک عقاب سر سفید در میانه صفحه می اندازد باشد این ایتام ها جان اضافه یا دینامیت است درباره این بخش باید گفت که تحرک بالا و هوشمندی، کلید پیروزی در میدان است نه کمپ کردن و شلیک های متمادی!؟ هر بازیکن تا ۱۰ جان دارد که نماد این جان ها یک گلوله است و پس از هر بار اصابت گلوله یک جان از شما کم می شود و تا هنگامی که تمامی جان های یکی از طرفین تمام شود بازی ادامه میابد و فرد زنده مانده، برنده آن دور خواهد بود و کسی که در مجموع برنده دو راند شود برنده خواهد شد. به واقع چیز دیگری از SSR در پس پرده نمانده که برای شما دوستان در مقاله خود ننوشته باشم و هر چیزی که جا مانده است یا به علت کمبود جا و زمان بوده و یا این که خواسته ام با دعوت از شما برای امتحان کردن این بازی خود به کند و کاو و فهمیدن نکات دیگر بازی بپردازید. در کل SUNSET RIDERS ای که ۲۰-۱۹ سال پیش Hideyuki Tsujimoto وظیفه کارگردانی آن را بر عهده داشته یکی از زیبا ترین بازی هایی است که در زمان خود تجربه نموده ام و خاطرات شیرین بازی کردن این عنوان به همراه دایی ام هنوز در خاطرم نقش بسته است



پس از سال ها که باز با رجوع به خاطرات خود به این بازی پرداختم متوجه شکافی عمیق شدم، شکافی که در واقع بین نسل ها افتاده و می افتد، دره ای که در طی زمان بین همه نسل ها عمیق و عمیق تر می شود. منظور من فقط بازی و بازی کردن نیست بلکه تمامی آداب و عادات و تفکرات را شامل می شود و قیاس این بازی با بازی های جدید تنها گوشه ای بسیار کوچک از این شکاف است. پس از سال ها که دوباره مشغول به این بازی شدم متوجه گشتم که در قیاس با سن ای که برای اولین بار با SSR آشنا شدم و به بازی کردم با آن پرداخته ام ، توانایی های من در این بازی افت کرده و به سختی خود را به پایان 1 & 2 CHAPTER رساندم. بازی های امروزه بر خلاف گذشته پیچیده تر و عجیب تر شده اند ولی دیگر آن طعم را ندارند و خود برای خود طعمی جدید درست می کنند ، بر خلاف گذشته که بازسازان جهت یک بازی را مشخص می کردند نه بازبازان حالا دیگر بازبازان جهت یک بازی را مشخص می کنند و فروش برای بازسازان و ناشران تبدیل به همه چیز گشته است. فقط نگاهی به عناوین امروزی باید انداخت تا متوجه شد عناوینی مانند RESIDENT EVIL , CALL OF DUTY , DEVIL MAY CRY , ... تنها چند مثال پر آوازه هستند آیا می توان COD 2 را با عناوینی مانند MW2 مقایسه کرد یا DMC 3 را با جدید ترین DMC که برای بالاتر رفتن فروش حتی چهره و اخلاق خاص و ویژگی ها شخصیت محبوب یعنی DANTE را تغییر داده اند و یا حتی می توان فقط NEMESIS را با یکی از عناوین جدید RE مقایسه کرد؟؟؟؟!!!!

به هر حال تغییر روزگار و گذر ایام همه دست به دست هم می دهند تا همه چیز دچار تغییر و دگرگونی شود حتی اگر این دگرگونی باعث شود ماهیت چیزی از بین برود و در این بین افرادی که با ماهیت قبلی چیزی خود را وفق داده اند یا دچار سر در گمی خواهند شد و یا افسوس زمانی را خواهند خورد که گذشته است و مجبور به وفق دادن خود با شرایط جدید هستند. البته منکر زیبایی ها و دستاورد های خوب و فوق العاده امروزه و گردش روزگار نیستم بلکه آن ها را نیز به نوبه خود دوست دارم اما پیکان انتقادات من به سمت تغییراتی است که باعث نابودی یک ماهیت خوب و دوست داشتنی و ایجاد یک ماهیت نا معلوم و به احتمال زیاد زائد ، مخرب و بد است.



FANology

طرفداری! بدون شک همه ی شما این کلمه را شنیده اید و مفهوم آن را لمس کرده اید. اما آیا تا به حال به این فکر کرده اید که چه می شود که یک انسان از چیزی طرفداری می کند؟ چه اتفاقی می افتد که انسان از میان دو رقیب همان که دوست دارد را انتخاب می کند؟ این دوست داشتن حاصل چیست؟ آیا مکانیسم علمی در این رابطه وجود دارد؟ و یا اصلاً چرا باید وجود داشته باشد؟ آیا طرفداری خود به خود به وجود می آید و یا یک فرد آگاهانه چیزی را برای طرفداری انتخاب می کند؟ و یا هر دو؟ از طرفی اگر طرفداری یک احساس تلقی شود که در آن صورت مطمئناً از احساسات شمرده می شود، آیا رابطه ای با عواطف انسانی دارد؟ آیا انسان حاضر می شود برای آن چه که از آن طرفداری می کند از خود گذشته کند؟ بستگی دارد؟ آیا این طرفداری یک مقوله ی قابل رده بندی است؟ آیا درجه دارد؟ مثلاً می شود یک نفر بیشتر از فرد دیگر طرفدار چیزی مثلاً یک تیم فوتبال باشد؟ آیا طرفداری با دوست داشتن تفاوتی دارد؟ چه نسبتی این دو مهم را به هم مربوط می سازد؟ این قبیل سوال ها بدون جواب و یا با جوابی از روی تجربه ی شخصی و احساس در ذهن من و شما تلنبار شده است و نیاز اولیه برای وجود چنین مقاله و تحقیقی را می سازد. همچنین برخی از ما تعریف غلطی از طرفداری در ذهن داریم و آنچنان تندروی می کنیم که انگار آن چه طرفدار (فن) آن هستیم ارث پدرمان است. پس ترمیم این دیدگاه غلط و احیای اصل مطلب هدف دوم این مقاله است.

ابتدا باید عرض کنم که که برای ملموس تر شدن قضیه و راحت تر عوض کردن دیدگاه غلطی که بسیاری از ما نسبت به طرفداری داریم با یک روض مصاحبه مانند پیش می رویم و ابتدا باورهای خود و دیگران را بررسی می کنیم و سپس آن ها را با دیدگاه کارشناسان و اصطلاحاً تعریف و مفهوم علمی آن مقایسه می کنیم. البته چند پرسش محتوایی نیز از جمعی از گیمر های فعال در سایت ها و انجمن های مرتبط با بازی پرسیده شده است که بررسی آماری پاسخ های آن ها به ما در تعمیم مسئله ی طرفداری به بازی های رایانه ای کمک زیادی می کند و در بخش بعدی مفصلاً در رابطه با آن توضیح خواهیم داد.

Part 1

Who is a FAN?

What's FAN and Fandom?

and so many other questions and answers

ابتدا نیاز است تا بدانیم طرفداری چیست، اصولاً راه و روش خاصی دارد و رفتاری که ما به آن فن بوی بازی (به صورت عامیانه) می گوئیم تا چه حد به آن نزدیک است، پس لازم است تا ابتدا به برداشت کلی یک فرد از طرفداری و مقایسه آن با تعریف درست آن بپردازیم:

من: "طرفداری مقوله ای بیشتر احساسی است که باعث ترغیب یک فرد برای انتخاب یکی از بین دو یا چند چیز است. در واقع طرفداری به وجود می آید تا انسان عیب های یک چیز را نادیده بگیرد و همواره آن را بهتر (پن) قلمداد کند."

دیگر نگاه: "نوعی از یک رابطه حسی عموماً از نوع پسندیدن است که یک شخص نسبت به یک عامل آن را اعمال میکند و در نتیجه همین رابطه حسی (عموماً پسندیدن) اقدام به طرفداری از آن عامل میکند."

و اما اصل ماجرا از دیدگاه کارشناسان: "طرفداری یک امر عادی در زندگی روزانه ی افراد است که به شکل یک احساس بروز می کند و باعث میل شخص به چیزی می شود (به طور مثال یک تیم فوتبال) و البته در موارد شدید باعث می شود تا انسان Fan از چیزی که طرفدار آن است دفاع کند." (۱)

بله طرفداری یک احساس است. چیزی نزدیک به وفاداری.

با مقایسه ی دیدگاه ها با تعریف مورد نظر می توان پی برد که دیدگاه ما تا چه اندازه درست، هر چند این به عهده ی شماست که دیدگاه خود را با آن چه میدانید واقعیت دارد مقایسه و سپس نتیجه گیری کنید.

اما به واقع آیا تا بحال به این مسئله فکر کرده بودید که طرفداری تعریف و معیار علمی دارد؟ حال که این موضوع را میدانید تا چه اندازه طرفداریتان علمی است؟ آیا این موضوع برایتان اهمیت دارد؟ در پاسخ می توان گفت که یک هوادار به این چیزها کاری ندارد. حتی گاهی می شود که یک طرفدار علم را دچار نقصان قلمداد کند تا به آن چیزی که او طرفدارش است لطمه ای وارد نشود. از نگاه روان شناسان این یک امر بدیهی است. همه ی آن هایی که به طرفداری از یک چیز می پردازند به نوعی از آن دفاع هم می کنند و حتی حاضر نمی شوند ذره ای زیر بار حقیقت بروند، چرا که این امر بسیار ناخوشایندی است. فرض کنید که شما طرفدار یک بازی هستید و دوستان طرفدار بازی رقیب، هر یک از شما سعی در بالا بردن بازی مورد علاقه ی خود و طبق قاعده پایین آوردن بازی رقیب دارد. اما این عمل گاهی به حق و گاهی به ناحق انجام میگیرد ولی به راستی کدام یک از طرفین حاضر است کوتاه بیاید و حقیقت را قبول کند؟ به شخصه بر اساس مشاهداتم می توانم بگویم درصد بسیار کمی از طرفداران اطراف ما حاضرند این کار را بکنند. واقعیت این است که نباید "کم آورد" (۲) و باید تا آخرین کورسو های امید از آن چه طرفدارش هستید دفاع کنید. این جاست که محققان طرفداری را آمیخته با پایبندی و وفاداری می دانند. وقتی شما به چیزی یا کاری پایبند هستید و به آن وفادارید، حاضر می شوید تا برای حفظ برتری و یا حتی بقای آن چیز واقعیت را کنار بزنید و از عیوب چشم پوشی کنید.

حال باید دید که چه کسی "فن" قلمداد می شود و چه کسی شرایط فن بودن را دارد؟

برای رسیدن به پاسخ این سوال به تعریفی از طرفدار نیازمندیم:

من: "طرفدار یا فن کسی است که به موجب علاقه از چیزی دفاع می کند و سعی دارد تا عیب و ایراد های آن را نادیده بگیرد. فن همواره خوش بینانه به آن چه از آن طرفداری می کند نگاه می کند و حاضر به دیدن شکست ها و ناخوشایندی هایش نیست."

دیگر نگاه: "به شخصی که در نتیجه عمل پسندیدن (و یا دلایل دیگر) و سپس طرفداری از یک عامل مشخص بر می آید، فن گفته میشود."

اما فن چه کسی است؟ تعریف کارشناسانه ای که برای فن یافتیم به شرح زیر است: "یک فن گاهی به عنوان یک هوادار (aficionado) و یا پشتیبان خوانده می شود؛ کسی است که چیزی را دوست دارد و به آن اشتیاق دارد، مثلاً یک گروه ورزش. فن های یک چیز خاص معمولاً کانون های هواداری ایجاد می کنند و نامه های هواداری (fanmails) برای دیگران ارسال می کنند، چرا که سعی دارند همه ی افراد جامعه مانند آن ها از آن چیز طرفداری کنند. فن ها معمولاً اشتیاق خود را با این قبیل کارها نشان می دهند." (۳)

اما لازم است تا کلمه ی "FAN" را ریشه یابی کنیم و سپس به تحلیل و مقایسه ی نظرات با تعریفی که از طرفدار به دست می آید بپردازیم.



پائول دیکسون در فرهنگ لغت خود می نویسد کاری که **William Henry Nugent** انجام می دهد و مدعی است که این کار، فن بازی است. "فن بازی" یا **Fancy** یک اصطلاح انگلیسی است که در قرن نوزدهم رایج شد و عموماً به تماشاگران و طرفداران ورزش بوکس که مسابقات بوکس را دنبال می کردند مربوط می شد. این کلمه بعد ها کوتاه و کوتاه تر شد، پس از آن **Fance** و سرانجام به کلمه ی **Fans** تبدیل شد. هر چند **Merriam-Webster**، فرهنگ لغت **Oxford** و دیگر منابع معتبر واژه ی **Fan** را کوتاه شده ی کلمه ی **Fanatic** می دانند که در ابتدا به خاطر طرفداران و دنبال کنندگان ورزش بیس بال بر سر زبان ها افتاد (خود کلمه ی **Fanatic** تقریباً در سال ۱۵۵۰ وارد زبان انگلیسی شد). این کلمه یک صفت است و به کسی اطلاق می شود که با شور و اشتیاق بسیار زیادی از چیزی طرفداری و حمایت می کند و در مورد آن هیچ انتقادی هم نمی پذیرد. بهترین واژه برای تعریف **Fanatic**، واژه ی "متعصب" است. کلمه ی **Fanatic** واژه ی امروزی کلمه ی لاتین **Fanaticus** است که این کلمه هم یک صفت بوده و به "کسی که دیوانه وار و عاشق چیزی شده است" اطلاق می شود. کلمه ی **Fanaticus** به معبد یا یک مکان مذهبی و مقدس مربوط می شد [این کلمه خود از واژه ی لاتین دیگری به نام **Fanum** گرفته شده است]. معنی امروزی عبارت "بسیار متعصب" از سال ۱۶۴۷ رایج شد و سپس در سال ۱۶۵۰ به جای آن از کلمه ی "**Fanatic**" استفاده شد. هنوز هم با توجه به ریشه ی کلمه ی **Fancy**، از آن برای ابراز دوست داشتن بسیار زیاد یک چیز، استفاده می شود. ضمن این که کلمه ی **Fancy** بعد ها در سال ۱۸۸۹ به عنوان یک اصطلاح آمریکایی مطرح و رایج شد. کلمه ی "حامی" یا "حمایت کننده" نیز یکی دیگر از معانی **Fan** است که استفاده از آن در بریتانیا (زبان انگلیسی **British**) متداول است و در مورد طرفداران تیم های ورزشی از این کلمه استفاده می شود. واژه ی **Fan** در تمام کشور های انگلیسی زبان به خصوص بریتانیا رایج است. (۴)

اکنون به مرحله ی قضاوت میرسیم، خودتان قضاوت کنید که دیدگاهتان، و از آن مهمتر رفتارتان چه تناقضی با تعریف فن دارد؟ آیا شما هم از دسته ی "متعصبان" محسوب می شوید و یا یک فن استانداردید؟

موضوعی که این جا مطرح می کنم تفاوت فاحشی است که بین تعریف فن و وضعیت عملی فن ها در دنیا وجود دارد.

اولین چیزی که به چشم می خورد بخش نادیده گرفتن حقیقت توسط یک فن است. درست است که بسیاری از طرفداران در سرتاسر جهان و آن چه که برای ما ملموس تر است در ایران حاضرند برای سربلندی محبوبشان حقیقت را نادیده بگیرند و یا حتی بدتر از آن حقیقت را پامال کنند و دروغ بگویند، اما این حرکت و این پنداشت که طرفدار برای سربلندی محبوبش باید دست به هر کار شایسته یا ناشایستی بزند مورد تایید هیچ یک از افرادی که در این زمینه دست به تحقیق زده اند نمی باشد و همان طور که گفتیم در تعریف هم چنین چیزی نمی گنجد، اما چه می شود که ما گاهی دست به چنین خطایی میزنیم و بدتر از آن آن را خطا هم نمی دانیم؟! اگر کمی منصفانه تر نگاه کنیم می فهمیم که این کار خطای بزرگی است که بیشتر از هر چیز محبوبیت و مقبولیت آن چه از آن طرفداری می کنیم را تحت الشعاع قرار می دهد. برای روشن شدن مسئله و ریشه یابی مشکل به تعریف دیگری می رسیم. "تعصب" مسئله ی بعدی است که ابتدا سعی می کنیم برای روشن شدن قضیه به تعریفی از آن دست پیدا کنیم و سپس رابطه ی آن را با ناهنجاری (**conflict**) بررسی می کنیم.

من: "تعصب نیز احساسی است که باعث می شود انسان با حالت تهاجمی خاصی از چیزی دفاع کند. چیزی شبیه غیرت که وقتی برانگیخته می شود چنانچه کنترل نشود باعث ایجاد مسائلی همچو نادیده گرفتن حقیقت و یا اصرار بر حق نشان دادن باطل می شود."

دیگر نگاه: "اگر یک طرفدار برای عاملی که از آن طرفداری میکند و در مواقع لازم دفاع، دلیلی قانع کننده و منطقی از نظر طرف دوم قضیه ارائه نکند و یا نخواهد که ارائه کند، از نظر و دید طرف دوم او متعصب و عمل او "تعصب" است."



FAMILIES ACHIEVING THE NEW STANDARDS
IN MATH, SCIENCE AND TECHNOLOGY EDUCATION

اما نظر اینکاره ها در مورد تعصب: "یکی از صفات رذیله ی انسانی، تعصب ناروا و "وابستگی" غیرمنطقی به چیزی است که انسان را از درک حق و برتری دادن آن بر باطل باز می دارد." (۵)

از طرف دیگر باید به بررسی رابطه ی میان دوست داشتن و تعصب و سپس تاثیر آن ها بر یکدیگر و در نهایت شکل گیری طرفداری با درجات مختلف پرداخت. احساس علاقه ممکن است در اثر دلایل شخصی و وابستگی های فردی به وجود آید. وابستگی به شهر، علاقه به یک رنگ، داشتن خاطره از یک کتاب و ... میتواند دلیل شکل گیری علایق جدید باشند. مثلا اگر کسی به رنگ سفید علاقه داشته باشد ممکن است به تیم فوتبالی با رنگ پیراهن سفید علاقه مند شود و یا اگر کسی از کتابی در کودکی خاطره داشته باشد، در بزرگسالی یکی از فن های پروپاقرص نویسنده ی کتاب شود (حال آنکه در کودکی هرگز نویسنده را نمی شناخته) در این میان حس نوستالژی نیز در بوجود آمدن علاقه تاثیر دارد، برای مثال ممکن است سال ها پیش یک بازی را بازی کرده باشید و خیلی هم بهتان حال داده باشد! اکنون آن بازی برایتان خاطره انگیز است، آن را دوست دارید، نسبت به آن تعصب دارید و فن آن بازی هستید. حتی طرفدار چیزهای مربوط به آن بازی هم هستید، مثلا استودیوی سازنده و یا ناشر بازی، یا حتی کارگردان، آهنگساز و یا موتورپایه ی بازی. این مثال برای من نمایانگر رابطه ی عمیق علاقه، تعصب و طرفداری است.

اما علاقه چیست؟ آن چیزی که در این مقاله و به فراخور موضوع تکیه ی زیادی بر آن داریم چیست؟ آیا تعریف دقیقی دارد؟ درست است که همه ی ما به چیزهای زیادی علاقه مند هستیم و میدانیم دوست داشتن چیست، اما گاهی با زیاده روی های خود در طرفداری از حقیقت آن دور می شویم که گمان می کنم بهتر است تعریف علاقه را بازگو کنم تا محدوده ی آن روشن تر شود.

علاقه: "علاقه از جمله احساسات انسان است که به گونه ای گزینشی از میان چند گزینه مختلف تلقی می شود. علاقه مسری است، علاقه به عنوان یک احساس مثبت معمولا در نقطه ی مقابل تنفر قرار می گیرد" (۶)

حال این شبهه به وجود می آید که چنانچه فردی که به طرفداری می پردازد، آن را دوست داشته باشد می تواند برای دفاع از آن از خودگذشتگی کند؟ در واقع منظور من از مطرح کردن این سوال، این است که این احساسی که طرفداری خوانده می شود، آنقدر عمیق هست که باعث شود انسان از علایق والای خود چشم پوشی کند؟ آیا خود شما چنین کاری می کنید؟

برای درک بهتر به مقایسه نظرات می پردازیم:

من: "اول از همه باید بگویم که بستگی دارد آن چیز چه باشد! اگر یک بازی یا یک تیم فوتبال باشد، خیر! اما همه ی ما طرفدار وطن خود هستیم و از هیچ چیز برای سربلندی آن دریغ نمی کنیم، در این صورت از خود گذشتگی کمترین کاری است که ممکن است."

دیگر نگاه: "این امر بستگی به عوامل مختلف دارد. عواملی از جمله میزان علاقه آن فرد نسبت به آن چیز، منطقی که داده های فکری فرد را کنترل میکند، میزان ضرری که بابت این دفاع به او وارد میشود و میزان نیاز آن چیز به از خودگذشتگی در آن مکان و زمان معین."

به این نتیجه میرسیم که بستگی دارد!

به نظر می رسد که همانگونه که دوست داشتن دارای رتبه و درجه است فن بودن نیز دارای همین حالت باشد. همان گونه که شما چند چیز را دوست دارید ولی از میان این چند چیز یکی را خیلی بیشتر دوست دارید. در واقع علاقه ی بیشتری به آن چیز دارید. همین تصور برای طرفداری هم وجود دارد. ممکن است شما طرفدار چند چیز باشید اما نسبت به یکی از آن ها بیشتر طرفداری نشان دهید، همین طور ممکن است چندین نفر طرفدار یک چیز (یک بازی به طور مثال) باشند اما یکی از آن ها بیشتر از بقیه آن را دوست داشته باشد، نسبت به آن تعصب به خرج دهد و در واقع بیشتر فن آن بازی باشد. در واقع این ها بدیهیات امر است و گمان نمی کنم نیازی به اثبات علمی آن باشد!

روحیات و اخلاقیات، تعلق خاطر و احساس نوستالژی نیز از عوامل گرایش یک شخص به یک عامل برای طرفداری هستند، چون این ها هم از بدیهیات هستند تنها به ذکر مثال هایی بسنده می کنم.



به عنوان مثال بسیاری برای طرفداری از یک بازیگر و یا خواننده سعی می کنند از زندگی نامه ی آن فرد با خبر شوند و ببینند آیا فرد مورد نظر دارای اخلاقیات و روحیات متناسب با خودشان است؟ و حتی سعی می کنند خواننده ای را بیابند که در آثارش آن چه را که دوست دارند و با روحیاتشان سازگار است بیابند. مثلا محال است یک فرد احساساتی و حساس به دنبال موسیقی راک یا متال بگردد. یا یک فرد پایبند به مسائل اخلاقی و مذهبی به دنبال موسیقی زیر زمینی برود. (چه بسا از آن متنفر هم هست) در موارد دیگری هم اینگونه طرفداری دیده می شود. حتی در مورد بازی های رایانه هم این امر وجود دارد. مثلا یک Gamer چگونه می تواند از خشونت بیزار باشد و فن MK؟ پس یادمان نرود که این مسئله (سازگاری با روحیات و اخلاقیات) هم مورد قابل تامل و مهمی است. مقصود این که به هیچ وجه نمی توان شخصی را برای طرفداری از آن چه شما از آن متنفر هستید محاکمه کنید و یا به تندی با او برخورد کنید و آن چه را که او دوست دارد به سخره بگیرید. و متاسفانه این مورد را به شخصه بارها و بارها مشاهده کرده ام.

در مثالی دیگر که شاید ملموس تر از مثال قبل و مسئله ی پیشین باشد فردی را در نظر بگیرید که با صرف مقدار زیادی پول یک اتومبیل گران قیمت خریده است. اکنون این فرد به اتومبیل خود تعلق خاطر دارد، آن را دوست دارد و سعی می کند عیوب آن را نادیده بگیرد و در مقابل دیگران و ماشین های دیگر از آن دفاع کند. همچنان که نسبت به آن تعصب هم دارد. اکنون می توان گفت که وی فن اتومبیل خود است. در مقیاسی کوچکتر همه ی ما اینگونه طرفداری را در میان طرفداران کنسول های بازی مختلف دیده ایم و وضوح و وفور دیده ایم. اما نکته ای که میخوام به آن اشاره کنم این است که هیچ کس، هیچ کس نمی تواند ما را به خاطر طرفداری از داشته هایمان مأخذ کند، مگر این که پا را فراتر از مرزهای اخلاق بگذاریم و ...

در نهایت میخوام بگویم که بیاییم فن باشیم، نه متعصب. بیاییم دوست داشته باشیم، نه به خاطر دوست داشتن کسی را به سخره بگیریم. بیاییم دفاع کنیم، اما حریف را تخریب نکنیم. بیاییم آن چه را که هست بپذیریم و حق را نا حق نکنیم. بیاییم کاری کنیم که بقیه ی افراد هم از آن چه که ما طرفداری می کنیم طرفداری کنند، نه این که از آن متنفر شوند. بیاییم به نظرات یکدیگر احترام بگذاریم، نه این که نظراتمان را به هم تحمیل کنیم. بیاییم، فن باشیم، نه متعصب...

نقطه اوج هنر هشتم - قسمت دوم

High Concepts 1.0

این یک سبک از اکشن اول شخص است که در دنیای **Underworld** جریان دارد. اما هرگز فانتزی و خیالی نیست. در همین امروز جریان دارد. در دنیای واقعی ما.

هیولایی وجود ندارد. جادویی وجود ندارد. همه چیز واقعی است.

همه این فیلم ها را می شناسند: **Die Hard**, **Passenger 57**, **The Last Action Hero**, **Under Siege**, **Dirty Harry**, **Arnold Schwarzenegger**, **Steven Seagal**, **Bruce Willis**, **Wesley Snipes**, **Client** همه این ستارگان را می شناسند: **Eastwood** و...

همه این اسلحه ها را می شناسند: **Magnum**, **Ingram Mac- 10**, **Atchisson Assault Shotgun**, **Browning 44** و...

High-Power, **mini-Uzi** و...

همه با این موقعیت ها آشنا هستند: این شما هستید که در برابر جهان ایستاده اید، در مقابل تروریست ها، **Psycho** ها و باقی مانده ی نظام اجتماعی. آن ها مسلح به سلاح هایی با تکنولوژی بسیار بالا هستند و گروگانگیری می کنند.

شما می دانید که باید چه کاری انجام دهید...

سوال این است: شما به اندازه ی کافی برای انجام همه ی آن ها خوب هستید؟!

2.0 چرا این یک محصول ORIGIN محسوب می شود

این یک الهام از عناوین پر هزینه و دارای اکشن های متوقف نشدنی هالیوود است. همچنین یک تکنولوژی مهم و در عین حال جدید. از طرفی این یک فرمت منطقی محسوب می شود که در لاین عناوین اول شخص ما موجود است. ما دنیای فانتزی را در عنوان

Underworld پوشش داده بودیم، دنیا و داستان علمی تخیلی را نیز در عنوان **Bounty Hunter** پوشش دادیم، همچنین دنیای واقعی را نیز پوشش داده بودیم... خوب، نه، ما این کار را انجام ندادیم. **Troubleshooter** بزرگتر از زندگی است، اما به ضوح ریشه در دنیای واقعی دارد. من اعتقاد ندارم که هیچ کدام از این موارد را پیش از این انجام نداده ایم. در هر صورت باید قبل از اینکه شخص دیگری این کار را انجام دهد، آن را به اتمام برسانیم.

3.0 بازبینی محصول

شما سابقاً یک پلیس بوده اید که اکنون به عنوان "متخصص امنیت" مشغول به فعالیت هستید. این بدین معنی است که شما به همه شغل های کثیفی که اشخاص دیگر جرات انجام آن را ندارند دست زده اید. هنگامی که دولت، پلیس و یا تجار نمی توانند از پس مشکلی بر آیند با شما تماس می گیرند. خطر بمب جایی را تهدید می کند؟ به سرعت برای بررسی موضوع به محل رهسپار می شوید. هواپیما ربایان تهدید به ربودن یک هواپیما کرده اند؟ بلا فاصله در همان هواپیما قضیه را پایان می دهید. چند گروه افراتی دختر یک میلیون را به گروگان گرفته اند؟ تماسی دریافت می کنید مبنی بر اینکه بروید و آن دختر را نجات دهید.

وضعیت موقعیتی را بررسی می کنید، نقشه ها و عکس ها را چک می کنید، برای پیدا کردن بهترین راه به جست و جو می پردازید، در این راه ممکن است تعدادی از مردم بی گناه را به خطر بیندازید. در تلاش هستید تا با مرد دیوانه صحبت کنید و او را قبل از اینکه خود و گروگان ها را منفجر کند، وادار به تسلیم کنید. از میان کانال های هوا و تهویه و مجرای فاضلاب سینه خیز عبور می کنید، به این امید که توجه افراد تا دندان مسلح به شما جلب نشود. در نهایت نیز به وسیله ی قدرت کافی آتش که به شیوه ی درستی از طرف تروریست ها اداره می شود از مهلکه به بیرون رانده می شوید تا آن ها بتوانند کنترل ارتش کشوری جهان سوم را در دست بگیرند. **Troubleshooter** یک عنوان اکشن شبیه ساز مأموریت گرا است که هیچ گونه پلات خاصی را شامل نمی شود یعنی تنها به مراحل متعدد وارد و خارج می شوید. که شاید هر کدام از آن ها سناریویی ۱۰ الی ۳۰ دقیقه ای باشد. هیچ یک از این ها باعث نمی شوند تا شما ۱۰۰ ساعت زمان برای به پایان رساندن بازی نیاز داشته باشید و در نهایت پاداشی نیز دریافت کنید. این دقیقاً به یک شبیه ساز پرواز شبیه هست و تنها تفاوت بارزش این است که شما بر روی زمین قرار دارید و در دستانتان نیز اسلحه ای است. من از ابتدا این موضوع را اینگونه پیش بینی می کردم که این تمام تکنولوژی های جدیدی است که وجود دارد. اما احتمالاً در گذشته و هنگام پروژه ی **Bounty Hunter**، آن ها را مورد بررسی قرار داده بودیم. در زمینه ی گیم پلی، دیدم که در بحث بزرگی (پرمايگي) دنیای شبیه سازی، همانند عنوان **Underworld** است اما همانند **Wolfenstein**، تاکید آن بر حرکت به سوی نقش آفرینی و استفاده ی از **Inventory** است. به طور ایده آل، من می خواستم ترکیبی از یک سیستم **Head-to-Head** وابسته به شبکه را در اختیار مخاطب قرار دهم که این سیستم این اجازه را به یک بازی باز می دهد تا در نقش شخصیت بد یا منفی ظاهر شده و دیگران نیز در نقش **Troubleshooter** بازی کنند.

4.0 بازبینی فنی

4، **PC 468**، یک مگ رم، **VGA** با رزولوشن **200x320**، پشتیبانی از موس، کی برد و جوی استیک

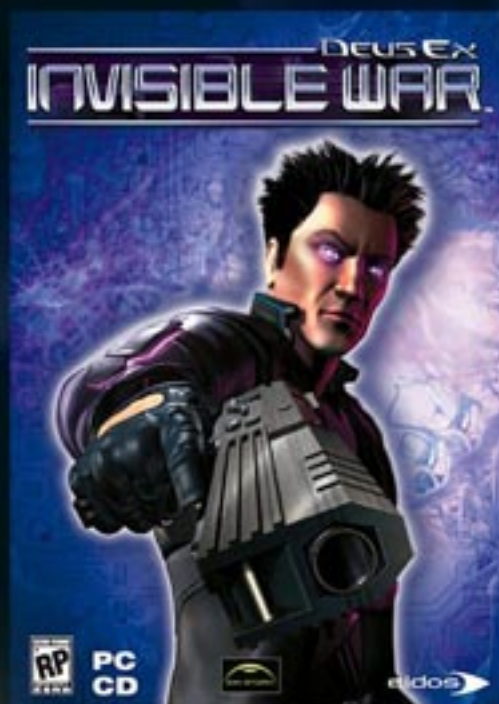
5.0 مخاطبان

خریداران سنتی عناوین **ORIGIN**. من امیدوارم که این موضوع ریشه در واقعیت داشته باشد و مدت کوتاه ساختار مراحل در **Troubleshooter** موجب درخواست موضوعاتی در مورد اقوام قدیمی تر شود (آن هایی که پول خرید وسیله ای را دارند که قادر به انجام بازی ما باشد...) که تنها می خواهد از شر برخی ناکامی ها خلاص شده و دوباره به زندگی واقعی خود برگردد.

6.0 مبادله

بودجه ای معادل \$ ۵۰۰.۰۰۰

برنامه ریزی شده برای **Q۴** (مارس ۹۵)



بسیار بالا. تمامی اقسام تکنولوژی های ناشناخته که من قبلاً با آن ها کار نکرده بودم، مورد استفاده قرار گرفتند. روی هم رفته این پروژه سخت ترین کار در لیست آرزوهای من بود، اما مسلماً بیشترین میزان رضایت را نیز می توانست به همراه داشته باشد... ما توانایی این را داشتیم تا میزان ریسک را به حداقل برسانیم، کاری که با **Bounty Hunter** انجام دادیم

8.0 موقعیت

در برهه ای از زمان به دنبال تصویب طرح ها بودیم تا بتوانیم به سراغ موضوعاتی مانند نمایشنامه برویم.

سال ها یکی پس از دیگری گذشتند. بازی های زیادی که مقداری به **Troubleshooter** شباهت داشتند آمدند و رفتند. بودجه ی بازی به طرز چشم گیری افزایش یافت، در واقع به ۵۰۰.۰۰۰ دلار رسید که بسیار زیاد بود. من کمپانی **Origin** را ترک کردم و برای کار به استودیوی **Looking Glass** پیوستم. **Troubleshooter** در ذهنم باقی ماند.

در پاییز سال ۱۹۹۷، قبل از اینکه **Ion Storm** به مقوله ی تصور اولیه در مورد **Deus Ex** وارد شود، بیانیه را پیش نویس کردم — توصیفی از یک بازی ایده آل — و همچنین قوانینی در زمینه نقش آفرینی تنظیم کردم. مواردی که در ادامه می خوانید شرح پیش نویس اولیه و اصلی من در مورد قوانین نقش آفرینی است که تقریباً در سال ۱۹۹۷ آن ها را وضع کرده ام.

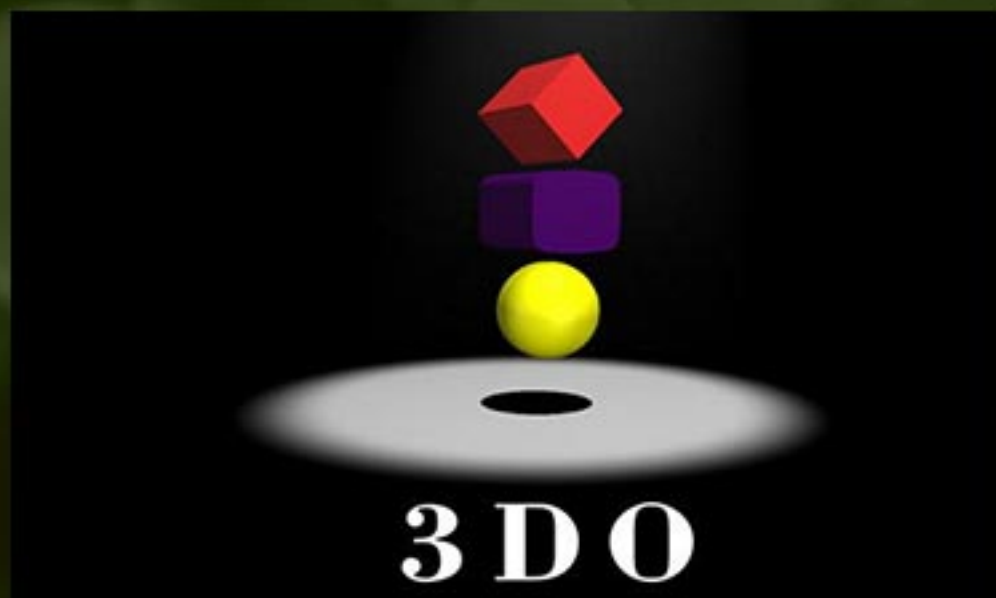


قوانین نقش آفرینی

- اهداف همیشه باید نشان داده شوند. بازیباز باید بتواند هدف بعدی خود را قبل از اینکه بدان دست یابد ببیند و بشناسد.
- مشکلات معما محسوب نمی شوند. این مشکلات مانند سدی بر روی راه هستند، نه پازل های جیگسو. موقعیت های بازی باید با مفهومی منطقی ساخته شوند و راه حل ها نباید وابسته به تفسیر ذهن سازندگان باشند. در این اینجا همیشه باید بیش از یک راه برای از سر راه برداشتن موانع وجود داشته باشد. این مورد همیشه باید مورد نظر قرار گیرد.
- شکست و یا عدم موفقیت تحمیلی نباید وجود داشته باشد. شکست سرگرم کننده نیست. ضربه خوردن ناخود آگاه و سپس درخواستن در یک مکان ناشناس و یا یافتن خود بر بالای سر یک جسد در حالی که اسلحه ای در دست دارید و آن اسلحه در حال دود کردن است، می تواند یک المان بسیار عالی برای داستان باشد، اما موقعیت هایی که بازیباز هیچ شانسی برای واکنش نشان دادن نداشته باشند بسیار بد هستند. می شود از آن برای پیشبرد داستان استفاده کرد اما زیاده روی نه.
- این مردم احمق هستند. نقش آفرینی در مورد اثر گذاری متقابل با دیگر افراد و یا مردم در راه های گوناگون است. (نه فقط مبارزه... نه فقط گفت و گو...).
- بازیباز ها انجام می دهند، NPC ها تماشا می کنند. اصلاً جالب نیست که ببینید یک NPC کاری مهم و جالب را انجام می دهد. اگر این عملی مهم و یا جالب است، بگذارید بازیباز آن را انجام دهد. اگر آن کار موضوعی خسته کننده و معمولی است، حتی اجازه ندهید بازیباز به آن فکر کند، بگذارید یک NPC آن کار را انجام دهد.
- بازیبازتان را امروز به عقب رانده اید؟ پاداش های دائمی می توانند بازیباز را به جلو برانند. اطمینان حاصل کنید که دائماً به بازیباز پاداشی اهدا می کنید. و البته مطمئن شوید که این پاداش ها ادامه بازی را چشمگیر تر کنند.
- اگر بازی سخت تر باشد بازیبازان نیز باهوش تر می شوند. از درجه سختی بازی کاملاً مطمئن باشید زیرا بازیباز باید هر چه بیشتر به رابط ها عادت کند و با دنیای شما مانوس شود. اطمینان حاصل کنید که پاداش های شما موجب قدرتمند تر شدن بازیباز برای ادامه ی بازی می شود.
- سه بعدی (3D) فکر کنید. یک نقشه ی سه بعدی را نمی توان بر روی کاغذ آورد. در این زمینه باید برخی چیز ها بر روی سر و برخی نیز در زیر پای بازیباز قرار بگیرند. اگر او نیازی به نگاه کردن به سمت بالا و یا پایین نداشت، بدون هیچ تغییری، یک بازی ۲ بعدی بسازید.
- نقشه ها در دنیای یک بازی ۳ بعدی باید شامل ارتباطات بسیار بزرگی باشند. تونل هایی که تنها مسیر مستقیم نقطه ی A به نقطه ی B را طی می کنند بسیار بد هستند. حلقه ها (عمودی یا افقی) و مناطقی که دارای ورودی ها و خروجی ها چندگانه هستند بسیار خوب اند

3DO کوتاه اما ماندگار

The 3DO Company در سال ۱۹۹۱ با نام SMSG یا San Mateo Software Group توسط Trip Hawkins موسس کمپانی Electronic Arts با شراکت چند کمپانی دیگر به نام های LG و Matsushita یا همان Panasonic و AT&T و Time Warner و MCA یا همان Music Corporation of America و در آخر خود EA کار خود را در زمینه بازی های ویدیویی آغاز کرد. اولین حرکت این کمپانی ساخت یک کنسول خانگی نسل بعدی (نسل پنجم ۳۲-بیتی) بود که از CD پشتیبانی میکرد و توسط چندین کمپانی مختلف تولید میشد و این کنسول 3DO Interactive Multiplayer نام گرفت که با فروش هر کدام از این کنسول ها توسط تولید کنندگان مبلغی برای استفاده از نام 3DO به این کمپانی تعلق میگرفت و همینطور ناشرین بازی ها نیز مبلغ کم ۳ دلار برای هر بازی را باید به کمپانی 3DO پرداخت میکردند که ظاهراً قیمت خیلی منصفانه تری نسبت به رقیبان خود مثل سگا و نینتندو بود. گرچه این موضوع باعث شد که قیمت خود کنسول برای تولید کنندگان گران تمام شود و با قیمت خیلی بالایی نسبت به سایر رقبا عرضه شود. در همان زمان سونی و نینتندو کنسول های خود را با قیمت بسیار کمتر به فروش میرساندند و حتی ضرر هم روی این کنسول ها میکردند اما سعی آنها در این بود که از طریق فروش نرم افزاری تمامی این ضرر ها را جبران کنند اما در مورد کنسول های 3DO این مورد صدق نمیکرد و آنها برای اینکه بتوانند روی کنسول خود سود کنند آنرا به قیمت ۶۹۹ دلار عرضه کردند که همین موضوع باعث شد که این کنسول برای مشتری های معمولی مقرون بصره نباشد و آغازی باشد برای یک شکست. البته خود کمپانی 3DO برای دفاع در برابر این قیمت مدعی بود که 3DO فقط یک کنسول بازی نیست بلکه این یک دستگاه حرفه ای پخش صدا به همراه تصاویر مرتبط به نوع صدایی که پخش میشود (Audio Visual) است.



3DO در چهارم اکتبر سال ۱۹۹۳ در آمریکا و ۲۰ مارچ ۱۹۹۴ در ژاپن عرضه شد. شناخته شده ترین نوع این کنسول ورژن Panasonic آن بود و مدل Panasonic FZ-1 R.E.A.L اولین 3DO عرضه شده در بازار آمریکا و اروپا و ژاپن بود که ۶۹۹ دلار قیمت داشت و تا پاییز ۱۹۹۴ قیمت آن به ۳۹۹ دلار رسید. اما با وجود این کاهش قیمت همچنان این دستگاه گران بود و در طول عمر خود تا سال ۱۹۹۸ فقط ۲ میلیون از آن به فروش رسید. یکی دیگر از عوامل ناکامی این کنسول نداشتن هیچ گونه سیستم امنیتی در بازی ها و یا خود آن بود که به راحتی و بدون احتیاج به هیچ زحمتی میشد عناوین آنرا کپی کرد. در اکتبر سال ۱۹۹۵ کمپانی 3DO کنسول نسل بعدی خود با نام کد M2 را به Panasonic فروخت و این کمپانی کار خود را از ساخت کنسول به ساخت و انتشار نرم افزار های کامپیوترهای شخصی و کنسول تغییر داد. البته Panasonic نیز در مراحل پایانی ساخت M2 بخاطر شکست تجاری 3DO در مقابل کنسول سونی یعنی Playstation در اواسط سال ۱۹۹۷ عرضه آن را لغو کرد و این پروژه هیچ وقت رنگ بازار را به خود نداد. بعد از متوقف شدن تولید پلتفرم 3DO این کمپانی اقدام به خرید سه استودیو به نام های Cyclone Studios و Archetype Interactive و New World Computing نمود. موفق ترین عنوان این کمپانی نیز سری بازی Army Men بود و معروف ترین عناوین ساخته شده توسط استودیوی زیرمجموعه 3DO یعنی New World Computing نیز سری Magic و بخصوص سری Heroes of Might and Magic بود. در اواخر سال ۱۹۹۵ این کمپانی اقدام به انتشار بازی Meridian 59 کرد که این بازی را خیلی ها اولین بازی نقش آفرینی آنلاین سه بعدی میدانند و حتی بعد از تعطیل شدن کمپانی 3DO این بازی دوباره توسط استودیوی Near Death که به دست یکی از اعضای سازنده بازی تاسیس شده بود دوباره در سال ۲۰۰۲ عرضه شد. بعد از این عناوین معروف و عناوین موفق مثل High Heat Baseball و BattleTanx سایر عناوین کمپانی 3DO معمولاً نقدهای خوبی از آن منتشر نمیشد و یا کسی هم علاقه ای به خرید شماره های جدید برخی عناوینی که قبلاً آنها را نامید کرده بود نداشت. بالاخره بعد از چندین سال دست و پا زدن در این صنعت در ماه May سال ۲۰۰۳ این کمپانی رسماً اعلام ورشکستگی کرد و تمامی کارکنان خود را بدون پرداخت حقوق اخراج کرد و مجبور به فروش دارایی های خود به کمپانی های رقیب مثل Microsoft، Namco، Crave و Ubisoft شد. Trip Hawkins موسس کمپانی 3DO بعد از آن کمپانی Digital Chocolate را تاسیس کرد. تمرکز این کمپانی نیز ساخت انواع بازی ها برای گوشی های موبایل هست و بدین ترتیب پرونده کنسول 3DO و کمپانی 3DO بسته میشود.

برخی از مدل های تولید شده و لوازم جانبی 3DO

Panasonic FZ-1 R.E.A.L. 3DO Interactive Multiplayer



این مدل در بازار جهانی عرضه شد و اولین مدل از کنسول 3DO بود. قیمت آن ۶۹۹ دلار آمریکا بود و در سال ۱۹۹۴ به ۳۹۹ دلار کاهش یافت.

Panasonic FZ-10 R.E.A.L. 3DO Interactive Multiplayer



این مدل نیز یک یا دو سال بعد از سری FZ1 به در بازار جهانی عرضه شد. در واقع جایگزین FZ1 شد با قیمتی کمتر و کوچک تر. در مدل FZ10 سرعت خواندن CD ها بیشتر بود و مموری داخلی داشت و چراغ های LED دستگاه مقاوم تر از قبل بود. کنترلر این مدل سبک تر و کوچک تر از مدل FZ1 بود اما این مدل خروجی headphone نداشت.



این مدل فقط در ژاپن عرضه شد و ۵ درایو CD در آن جای داشت



این مدل در کره جنوبی، آمریکا و اروپا عرضه شد. ظاهراً شبیه به مدل FZ1 بود با کمی تفاوت سخت افزاری نسبت به مدل های دیگر و البته مشکلاتی نیز با اجرای برخی بازی ها داشت

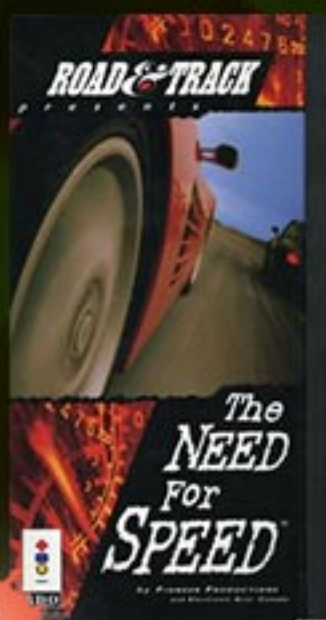
Creative 3DO Blaster

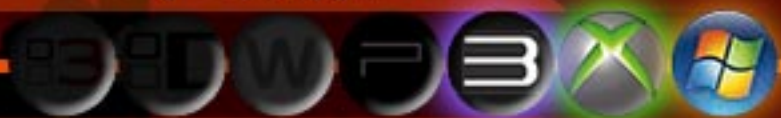


یک کارت جانبی با پورت ISA به همراه یک CD-Rom با سرعت دو برابر مدل کنسولی و یک کنترلر که همگی آنها به کامپیوترهای شخصی متصل میشد و امکان اجرای بازی های 3DO را به کاربران کامپیوتر های شخصی میداد.

۱۰ عنوان برتر 3DO

- 10 Immercenary
- 9 Alone in the Dark
- 8 Killing Time
- 7 Star Control II
- 6 Crash 'n Burn
- 5 The Need for Speed
- 4 Samurai Shodown
- 3 Road Rash
- 2 Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels
- 1 Wing Commander III: Heart of the Tiger





سال ها بود که بازی ای برای مسابقات فرمول ۱ ساخته نشده بود. شاید بتوان از نسخه های قابل قبول این سبک در نسل های گذشته از سری Grand Pix یاد کرد. که در آن زمان بازی خوبی به حساب می آمد و طرفداران این مسابقات حسابی عاشق آن بودند. اما سری بازی Grand Pix به پایان کار خود رسید و نسل هفتم کنسول ها و نوآوری شان وارد دنیای بازی شد. Codemasters سالهاست که مهارت خاصی در ساخت بازیهای Racing پیدا کرده و انصافا در همه ی شاخه های آن چه مسابقات خیابانی، چه رالی و حالا فرمول ۱ بسیار موفق عمل کرده است. فرمول ۱ به بازیازان یاد می دهد که چگونه یک راننده ی حرفه ای باشند، این بازی در واقع شبیه سازی دقیق و لذت بخش از مسابقات قانونمند این رشته ی ورزشی است که تقریبا پرهیجان ترین و البته سخت ترین رشته در بین هم گروهان است. سال گذشته، تیم جدیدی در شعبه پیرمنگهام Codemasters مشغول به ساخت F1 2010 بودند. پس از عرضه بازی فروش بسیار خوبی داشت و همچنین توانست نظر مساعد بسیاری از منتقدان را به خود جلب کند و از همه بهتر توانست جایزه بهترین بازی ورزشی سال را از BAFTA کسب کند که این یک افتخار برای این سری بازی به حساب می آید. حالا همان تیم با تجربه ی بیشتر، بازگشته تا اینبار F1 را هیجانی تر و بهتر از شماره قبلی به بازیازان هدیه دهد و شما را جای رانندگان معروفی چون همیلتون و شوماخر پشت اتومبیل های فانتزی فورمول ۱ بنشانند و لذت اتومبیل رانی را در یک مسابقه واقعی به شما بچشانند.

شماره جدید F1 قرار است اواخر شهریور ماه برای پلتفرم های PC، X360 و PS3 عرضه گردد و هنوز تاریخ انتشار مشخصی برای پلتفرم های 3DS و PS Vita اعلام نشده است. یکی از مشخصه های جدیدی که بازی اضافه شده، قابلیت Split screen است که چند بازیاز به طور همزمان می توانند با یک دیگر رقابت کنند و به جذابیت و هیجان بازی چندین برابر می افزاید.

F1 2011 از قوانین شماره قبلی خود پیروی خواهد کرد. تمام دوازده تیم و بیست و چهار راننده شروع فصل سال ۲۰۱۱ فرمول ۱، در بازی وجود خواهند داشت. علاوه بر این ها، ۱۹ پیست وجود خواهد داشت که شامل پیست مسابقه رسمی Buddh در هند می باشد. کنترل اتومبیل ها بهتر از شماره قبلی شده است و کدمسترز به خوبی مشغول کار بر روی فیزیک ماشین ها می باشد. بازی بسیار واقعی تر شده است، در حین مسابقه اگر راننده خیلی از گوشه ها حرکت کند، خطر بریده شدن ترمز اتومبیل را به دنبال دارد و دود از تایر اتومبیل بلند می شود، مثل یک مسابقه واقعی! از مشخصات جدیدی که بازی اضافه شده است، می توان به منوی متنوع مکانیکی و سیستم Kers اشاره کرد که به افزایش قدرت اتومبیل در پیست ها بسیار کمک می کند. سیستم DRS هم هنوز در بازی وجود دارد که به رانندگان اجازه می دهد راحت تر سبقت بگیرند، همچنین یک سیستم دریایور AL جدید وجود دارد که به ادعای سازندگان به واقعی تر شدن بازی کمک شایانی میکند و مشابه سیستم رانندگی در دنیای زنده F1 می باشد. هنگام رانندگی در کنار شما، فرد دیگری هم هست که مسیر را به شما نشان می دهد و نیز از طریق رادیو اطلاعات و اخبار مسابقات به گوش شما می رسد. این حرکت در بازی به واقعی تر بودن مسابقه کمک بسیاری می کند.

همان طور که دوستداران و طرفداران مسابقات اتومبیل رانی می دانند، زندگی یک راننده هنگام مسابقات، در خطر می باشد! اما این خطر ممکن است که رانندگان حرفه ای را در یک پیست دوپست مایلی تهدید نکند. یکی از انتقاد هایی که از شماره قبلی بازی می شد این بود که بازی خیلی به شعار اصلیش یعنی Live the Life نزدیک نبود و از آن اطاعت نمی کرد. کدمسترز هم بیکار ننشسته و داینمیک های جدیدی به بازی اضافه کرده است، از میان این داینمیک های جدید میتوان به مصاحبه هایی که در بازی انجام خواهد شد و نظراتی که مردم می دهند اشاره کرد. جالب تر از همه امکان مشاهده جنجال ها و حاشیه هایی که در دنیای واقعی F1 اتفاق افتاده است در بازی وجود دارد. علاوه بر اینها، بازی شامل میان پرده هایی خواهد بود که می توان جشن و پیروزی یک تیم را مشاهده کرد و یا چگونگی قرارداد یک راننده را با یک تیم دیگر شاهد باشید که می تواند خستگی را از بازیاز بگیرد.



گرافیک بازی پر جزئیات تر و زیبا تر کار شده است. همان طور که می دانید موتور پایه گرافیکی بازی Ego Engine 2 می باشد، موتوری که نسخه ی اول آن، با قابلیت های مبهوت کننده که در سال ۲۰۰۷ ژانر ریسینگ را با عنوان Dirt رسماً وارد نسل کرد. Ego که با این بازی در اجرای محیط های پر جزئیات، جلوه های ذره ای، نورپردازی و فیزیک پیچیده، بسیار قدرتمند نشان داده بود. حالا نسخه ی دوم آن قرار است با F1 2011 قدرت های گرافیکی خود را به همگان ثابت کند. در نتیجه، انعکاس رنگ ها و سایه ها در پیست خیس به طور وجدآوری زیبا طراحی شده است و هرکسی را به تحسین و امید دارد. محیط کلی پیست هم قابل قبول طراحی شده و تکسچر های استفاده شده برای قسمت های مختلف کف پیست بسیار طبیعی هستند و آبجکت های بیشتری به مسابقات اضافه شده است. چند وقت پیش، کدمسترز تصاویری از هر دو نسخه ی ۲۰۱۰ و ۲۰۱۱ به همگان نشان داد که واقعا این پیشرفت ها را در زمینه ی گرافیکی به خوبی می توانستیم حس کنیم. نتیجه ای که می توانستیم از این مقایسه بدست بیاوریم، این بود که زمین مسابقات تمیز تر کار شده و جزئیات بیشتری را می توانستیم در اطراف پیست مشاهده کنیم. با این حساب، شلوغ تر کردن فضای زمین مسابقه به بازیکن هیجان بیشتری القا میکند. طراحی چرخ تایر های ماشین ها هم فوق العاده اند و با چرخ تایر های واقعی اتومبیل های رالی، مو نمی زنند. هنوز تغییرات Presentation، خوشایند خیلی از طرفداران نیامده است ولی خیلی به گیم پلی بازی ضربه نزده است. طراحی خود ماشین ها هم فوق العاده است. همه چیز در اندازه هایی که باید باشند و کاملاً معقولانه و هیجان انگیز چیده شده است. دید دورین مناسب در دورین های مختلف بازی و حرکات راننده درون خودرو نیز از نکات مثبت دیگر این بخش هستند. تعداد تماشاگران در هنگام مسابقه اصلی و بخش زمانگیری متفاوت است. یکی از مشکلات بخش گرافیکی که شماره قبلی داشت، در تصادف و خراب شدن ماشین بود. مثلاً بازیاز هر چقدر هم محکم و فجیع تصادف کند خودرو از حدی بیشتر خراب نمی شود. اما این شماره، سازندگان این مشکل را هم رفع کرده اند و تصادفات و خرابی های ماشین بسیار واقعی تر به نظر می رسد. همان طور که در ابتدای مقاله ذکر کردم، بازی قرار است برای PS Vita هم عرضه شود که بسیاری فکر می کنند که ممکن است گرافیک بازی با محدودیت هایی روبرو کند که اینبار هم سازندگان این ادعا را رد کرده اند و گفته اند که گرافیک بازی در کنسول دستی سونی به خوبی و زیبایی گرافیک نسخه های کنسولی بازی می باشد. اما مهم ترین تغییری که در نسخه ی ۲۰۱۱ فرمول ۱ قرار است اتفاق بیفتد، در حالت مالتی بازی می باشد و سازندگان بیشتر تمرکز خود را بر روی این قسمت گذاشته اند تا بازیازان به طور چند نفره هم به صورت آنلاین و هم آفلاین به رقابت با یکدیگر بپردازند. بازی تا ۱۶ بازیاز را می تواند به طور همزمان پشتیبانی کند اما تنها به صورت دو نفره بازی کردن، تلویزیون Split screen خواهد شد. جدا از اینها، Challenge های بسیاری به بازی اضافه شده است که هیجان را چندین برابر می کند. در مورد صداگذاری بازی هنوز اطلاعات زیادی در دسترس نمی باشد ولی از این بابت مطمئن باشید که صدای موتور اتومبیل ها تماماً ضبط شده است و جای هیچ نگرانی نخواهد بود.

سری F1 با زنده کردن مهم ترین رشته از رشته های اتومبیل رانی در دنیای بازی ها قدمی مهم برداشته و با موفقیت های خود فضای خوبی را برای ساخت بازی هایی دیگری از این نوع فراهم کرده است. F1 2011 قرار است بیست سپتامبر در آمریکا و سه روز بعد در انگلستان برای PC، X360 و PS3 منتشر شود و نسخه های دیگر بازی یعنی PS Vita و 3DS اواخر امسال عرضه می شود. به هر حال، باید صبر کرد و دید که آیا بار دیگر کدمسترز می تواند با وعده های زیادی که داده، موفقیت و طرفداران بیشتری کسب کند که این عمل خیلی دور از ذهن نمی باشد و این بازی پتانسیل این را دارد که یکی از بهترین های امسال باشد.





بازگشت پادشاه فوتبال



زیبایی دلفریب

وقتی صحبت از یک بازی در ژانر Sport و آن هم فوتبال در میان باشد، بدون شک گیم پلی آن بازی مهم ترین عاملی است که هر کسی ابتدا به آن توجه میکند. یک بازی با هدف شبیه سازی فوتبال، باید طوری طراحی شود که این حس را هر چه بیشتر به مخاطب اش منتقل کند. خوشبختانه سری فیفا و بازی هایش در چند سال اخیر توانسته است به خوبی در زمینه گیم پلی پیشرفت داشته باشد. نسخه ششم فیفا را یادتان است؟ یک بازی فوتبال بسیار دور از فوتبال واقعی به همراه پاس ها، شوت ها، بازیکن ها و جلوه های بصری نه چندان شبیه به دنیای فوتبال. همان بازی در طی سالها پیشرفت و سالها کار سازندگان بر روی سری، تبدیل به فیفا ۱۱ شد. یک بازی درست با ویژگی های برعکس نسخه ششم. آنطور که به نظر میرسد سازندگان به ویژگی های گیم پلی فیفا ۱۱ نیز بسنده نکرده اند و قصد دارند فیفا ۱۲ هر چه بیشتر در این زمینه بهتر کنند. هنوز گزینه های زیادی وجود دارد که میتوانند با اضافه شدن به بازی فیفا، باعث بهبود هر چه بیشتر شوند. یکی از این گزینه ها که همیشه کمبود آن حس میشد، یک موتور جدید و بهتر برای شناسایی و شبیه سازی دقیق برخورد و ضربه ها بود. خوشبختانه سازندگان اینبار در فیفا ۱۲ به فکر آن هستند که از چنین موتوری در بازی استفاده کنند. "Impact Engine" که نام این موتور است، ضربه ها و تصادم های بازیکنان با توپ و یکدیگر را به طرز فوق العاده ای واقعی تر میکند و علاوه بر متنوع کردن انواع برخورد ضربه ها، باعث میشود تا دقت و شتاب استفاده شده در آن ها نیز به اندازه کافی افزایش یابد. بنابر اطلاعات منتشر شده فیزیک استفاده شده در ضربه ها و عوامل دیگر بازی نسبت به قبل ارتقا یافته است و با انیمیشن های بازیکنان در ارتباط است. این ارتباط به طوری ایجاد میشود که هر بازیکن در بازی فیفا ۱۲ نسبت به فیزیکی که دارد و حرکتی که انجام میدهد، انیمیشن متفاوتی را از خود به جای میگذارد. یکی دیگر از مواردی که سازندگان در مورد فیفا ۱۲ به عنوان المان جدید رویش توجه دارند، دفاع های تاکتیکی است. دفاع تاکتیکی باعث میشود تا یک مدافع به سه عامل موقعیت یابی، رهگیری توپ و تکل ها و عوامل دفاعی دیگر توجه یکسان و همزمان داشته باشد. سازندگان میخواهند مانورهای متفاوتی را برای پیشرفته تر کردن مدافعان خط دفاعی یک تیم انجام دهند. یک مدافع ماهر در فیفا ۱۲ خواهد توانست تا بر روی مهاجم روبرویش تمرکز کند، حرکت و هجوم او را مهار کند و موفق شود تا با ایجاد بهترین استراتژی در زمان معین، مهاجم اش را به اشتباه و خطا بیندازد. دفاع و خط دفاعی یک تیم در فیفا ۱۲ نسبت به قبل دچار تغییرات زیادی شده است. شما در بازی باید پیش از پیش به دفاع کردن و مهار کردن مناسب توپ ها نظارت داشته باشید. زیرا در غیر اینصورت به سادگی شکست خواهید خورد. سازندگان این بار در فیفا ۱۲ بر آنند تا دفاع یک مدافع را بیش از پیش بر عهده خود بازیکن قرار دهند. دیگر آن دکمه دفاع که در بازی های قبلی باعث میشد مدافع مورد نظر توسط هوش مصنوعی بازی در موقعیت مورد نظر قرار بگیرد وجود ندارد و این بار باید به طور دستی و با دقت و توجه بیشتر به مهار کردن مهاجمین اهمیت دهید. این اقدام باعث میشود تا بازیکنان علاوه بر اهمیت بیشتر بر این امر، خطوط دفاعی و روش های منحصر به فرد خود را نیز برای دفاع کردن ایجاد کنند.

زمان در این دنیا همیشه در حال گذشتن است. هیچ چیز ثابت نیست و هر ۳۶۵ روزی که میگذرد، نشان از این دارد که یک سال گذشته است و با یک بازی جدید از سری فیفا روبرو هستیم. اکنون نیز سال ۲۰۱۱ هست و کم کم میرسیم به تاریخ انتشار دوازدهمین نسخه از سری. خوب، گفتم زمان میگذرد و هر سال یک نسخه جدید از فیفا به عرضه میشود. اما به نظرتان تنها چیزی که در بازی های یک سری با این سبک در طول سال ها باید عوض شود اسامی بازیکن ها و تغییرات اعمال شده در تیم ها میباشد؟ اگر مدیر پروژه ساخت فیفا اینجا بود و من از او این سوال را میپرسیدم قطعاً میگفت "نه" ! و این نه گفتن میباشد که باعث شده است هر سال وقتی یک نسخه از سری فیفا می آید، آن را چند قدم به هدف بزرگ اش نزدیک تر میکند. هدف بزرگی که فیفا و سازندگانش روز به روز به آن نزدیکتر میشوند. هدفی که از وقتی شروع به ساخت اولین بازی از سری کردند، آن را در سر میپورراندند. آن هدف چیزی نیست جز: شبیه سازی فوتبال. Electronic Arts Sports، استودیویی هست که سال هاست وقتی یک بازی از سری فیفا اجرا میشود، صدای آنونس کردن اسمش را میشنویم. شاید این مارک و این صدا تنها چیزی باشد که در بازی هایی که از سری فیفا عرضه میشود، شبیه یکدیگر باشد! هر سال که میگذرد و هر بار که صدای آمدن یک فیفای جدید را میشنویم، به همراه آن صدا، صداهای دیگری نیز میشنویم. صداهای دیگری راجع به پیشرفت های آن بازی و پیشرفت های سری که سازندگان در نظر گرفته اند. فیفا ۱۲ نیز از این قاعده مستثنا نیست. درست بلافاصله پس از اینکه صدای آمدن بازی به گوش خورد، صدای آمدن تغییرات جدید نیز برای بهبود بازی به گوش رسید. در چند سال اخیر تا زمان انتشار آخرین بازی منتشر شده از سری، یعنی فیفا ۱۱، بازی دچار پیشرفت های بسیار زیادی شده است. به شخصه فیفا ۱۱ را در حال حاضر شبیه ترین بازی به فوتبال واقعی میدانم. اگر تغییراتی که سازندگان میخواهند بر روی نسخه دوازدهم انجام دهند عملی شود، به احتمال زیاد بازی دوازدهم نیز چند قدم رو به جلو خواهد برداشت و بسیار شبیه تر از بازی یازدهم نسبت به فوتبال واقعی خواهد بود.

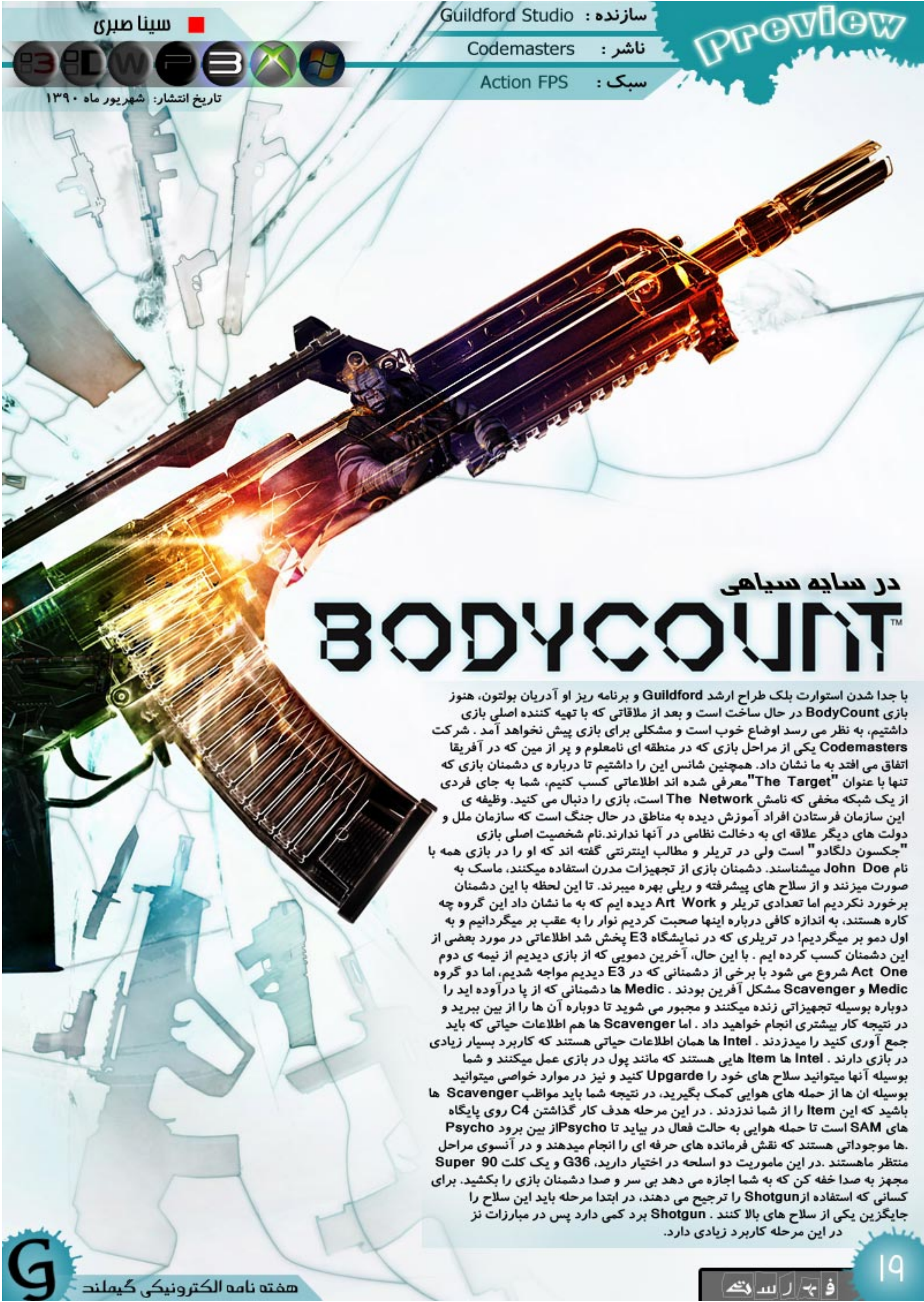
خوب، همانطور که مطلع شدید EA میخواهد ارتقاهای زیادی را بر روی دفاع بازی انجام دهد. قابلیت دفاع مدافعان حرفه ای با توجه به اطلاعات منتشر شده، بسیار قوی و البته بسیار سخت برای گذشتن از آن خواهد بود. در مقابل چنین مدافعان سرسختی، مطمئناً مهاجمانی نیز باید باشند که بتوانند از چنین مدافعان حرفه ای و سرسختی عبور کنند. EA بر روی مهاجمین و ویژگی هایشان نیز در بازی تغییراتی را در نظر گرفته است. یکی از این تغییرات، در نحوه دریبل کردن آن ها خلاصه میشود. شما هم اکنون میتوانید در حالی که بازیکن مهاجم اتان گارد گرفته و در حالتی هست که از کنترل توپ توسط طرف مقابل اش جلوگیری میکند، به صورت همزمان او را دریبل کنید. این حالت که **Shield** نامیده میشود، باعث میشود تا علاوه بر اینکه مدافع مقابل خود را از رسیدن به توپ بازدارد، همزمان و در زمان مناسب با یک دریبل به جا نیز از او رد شوید. علاوه بر این، یک ویژگی جدید با نام **Close Control** به بازی اضافه شده است که همانطور که از نامش معلوم است، بوسیله آن میتوانید توپ را بسیار از نزدیک و با ضربه های آهسته و پیوسته کنترل کنید. چنین حالتی در فوتبال واقعی زمانی توسط یک مهاجم انجام میشود که میخواهد کنترل توپ را در دست گرفته و پس از آن تصمیم گیری کند که قرار است چه کاری انجام دهد. اضافه شدن این حالت به فیفا ۱۲ نیز باعث شده است تا بازیبازی که بازیکنی را کنترل میکند که توپ را در دست دارد، به صورت غیر مستقیم به بازی اش تمرکز بیشتری داشته باشد و استراتژی مناسب آن لحظه را اعمال کند.

یادتان هست اوایل مقاله چه گفتیم؟ فیفا و سازندگان تنها بر روی هدفی بزرگ تمرکز دارند: شبیه سازی فوتبال. به نظر شما برای هر چه شبیه تر کردن یک باز به فوتبال واقعی غیر از موارد بالا چه کارهای دیگری میتوان انجام داد؟ یک فوتبال شبیه سازی شده، به نظر من باید در تمام زمینه ها شبیه سازی شود. یک بازیکن فوتبال، علاوه بر مهارت، پست، قدرت شوت، قدرت پاس، دقت و نوع بازی اش دارای روحیه، حقوق پرداخت شده به او، مشکلات و شرایط روحی و بسیاری از موارد دیگر روانی میباشد. EA این بار در فیفا ۱۲ در اقدامی شگفت انگیز میخواهد این عوامل را نیز به بازی ربط دهد. این بار در فیفا ۱۲، شاهد ارتباط بسیار نزدیک یک مربی با بازیکنانش خواهیم بود. ارتباطی که بر روی روحیه و عملکرد بازیکنان به طور مستقیم تاثیر میگذارد. هر بازی ای که یک تیم موفق به بردنش میشود، میزان حقوقی که به فوتبالیست ها پرداخت میشود و میزان استراحت و شرایط روانی آن ها خارج از گود مسابقه همه و همه عواملی هستند که به صورت مستقیم بر روی عملکردشان در بازی ارتباط خواهد داشت. بازیکنانی که به دلایل مختلف ناراحت، غمگین یا عصبانی هستند میتوانند با مطبوعات دور و بر خود صحبت کنند و از علاقه اشان به دیگر تیم ها حرف بزنند. EA میخواهد با فیفا ۱۲ به صورت واقعی یک دنیای **Interactive** را بسازد. هوش مصنوعی بازیکنان فوتبال عاملی هست که باعث میشود بسیاری از موارد بالا به وقوع بپیوندند. این بار در بازی هوش مصنوعی تنها به درد مسابقات نمیخورد. به عنوان مثال اگر **AI** یک بازیکن بنابر نتیجه گیری های پیشرفته ای که میگیرد، تصمیم بگیرد تا فوتبالیست ما تقاضای حقوق و درآمد بیشتر شود، آن را بیان میکند. و همین بیان باعث میشود تا اتفاقات متفاوتی در انتظار بازیکن باشد. مثلاً "اگر درخواست درآمد بیشتر شما قبول نشد، باشگاه های رقیب دست به کار میشوند و با پیشنهاد شرایط و در آمد بهتر، سعی در این میکنند که فوتبالیست شما را به چنگ بیاورند. فیفا ۱۲ از نظر موضوعات حاشیه ای که گفته شد قرار است بسیار غنی شود. هر یک از باشگاه های موجود در بازی دید متفاوتی نسبت به یکدیگر و بازیکنان مختلف خواهند داشت. به عنوان مثال، باشگاه هایی که از نظر مالی غنی هستند، همیشه به دنبال این خواهند بود تا برترین بازیکنان را خریداری کنند. در حالی که باشگاه های کوچک تر به دنبال بازیکن های ارزان تر و پیرتر خواهند بود. علاوه بر این ها، **AI** پیشرفته ای که برای این مسائل طراحی شده است، از این جلوگیری خواهد کرد که چنین مسائلی قابل پیش بینی باشند. تمام ویژگی هایی که در این پاراگراف گفته شد، مربوط به **Career Mode** بازی هستند که باعث میشوند بیش از پیش فوق العاده شود. البته بازیبازانی که از چنین مسائلی خوشنود نمیشوند نیز میتوانند فیفا ۱۲ را با خیال راحت طی کنند، زیرا تمام مدهای قبلی فیفا ۱۱ در نسخه دوازدهم نیز موجود خواهد بود.



با توجه به اطلاعات ذکر شده، مطمئناً تا کنون نیز فهمیده اید که فیفا ۱۲ دوباره حرف های زیادی برای گفتن داشت. نه تنها در زمینه گیم پلی فوق العاده اش، بلکه در زمینه جلوه های بصری نیز با توجه به نمایش هایش دچار پیشرفت های تکمیلی شده است تا شاهد بازیکنانی با چهره های بسیار شبیه به واقعیت، استادیوم هایی با نورپردازی تحسین برانگیز، افکت هایی بسیار زیباتر و تاثیر بیش از پیش بر روی بازی و دوربینی بسیار واقع گرایانه تر باشیم. از نظر صدا و موزیک نیز که همانند هر عنوان فیفا نباید نگرانی خاصی داشت. گوینده اصلی مسابقات همانند عنوانین قبل **Martin Tyler** میباشد که در این نسخه به همراه کمک گوینده مسابقات **Alan Smith** ایفای نقش میکند. نکته قابل توجه نیز اینجاست که فیفا ۱۲ اولین عنوان در سری خواهد بود که از گوینده های عربی نیز پشتیبانی خواهد کرد! در کل و با توجه به اطلاعات و نمایش های بازی تا کنون، میتوان امید به این داشت که فیفا ۱۲ همانند همیشه چند قدم بیشتر در زمینه شبیه سازی فوتبال واقعی بر خواهد داشت و با ایجاد محیطی زنده تر از همیشه، دوباره باعث خواهد شد

تا بسیاری از طرفداران دلیلی برای بازی کردنش داشته باشند و نیز حرفهای جدیدی برای گفتن!



در سایه سیاهی

BODYCOUNT™

با جدا شدن استوارت بلک طراح ارشد Guildford و برنامه ریز او آدریان بولتون، هنوز بازی BodyCount در حال ساخت است و بعد از ملاقاتی که با تهیه کننده اصلی بازی داشتیم، به نظر می رسد اوضاع خوب است و مشکلی برای بازی پیش نخواهد آمد. شرکت Codemasters یکی از مراحل بازی که در منطقه ای نامعلوم و پر از مین که در آفریقا اتفاق می افتد به ما نشان داد. همچنین شانس این را داشتیم تا درباره ی دشمنان بازی که تنها با عنوان "The Target" معرفی شده اند اطلاعاتی کسب کنیم، شما به جای فردی از یک شبکه مخفی که نامش The Network است، بازی را دنبال می کنید. وظیفه ی این سازمان فرستادن افراد آموزش دیده به مناطق در حال جنگ است که سازمان ملل و دولت های دیگر علاقه ای به دخالت نظامی در آنها ندارند. نام شخصیت اصلی بازی "جکسون دلگادو" است ولی در تریلر و مطالب اینترنتی گفته اند که او را در بازی همه با نام John Doe میشناسند. دشمنان بازی از تجهیزات مدرن استفاده میکنند، ماسک به صورت میزنند و از سلاح های پیشرفته و ریلی بهره میبرند. تا این لحظه با این دشمنان برخورد نکردیم اما تعدادی تریلر و Art Work دیده ایم که به ما نشان داد این گروه چه کاره هستند، به اندازه کافی درباره اینها صحبت کردیم نوار را به عقب بر میگردانیم و به اول دمو بر میگردیم! در تریلری که در نمایشگاه E3 پخش شد اطلاعاتی در مورد بعضی از این دشمنان کسب کرده ایم. با این حال، آخرین دمویی که از بازی دیدیم از نیمه ی دوم Act One شروع می شود با برخی از دشمنانی که در E3 دیدیم مواجه شدیم، اما دو گروه Medic و Scavenger مشکل آفرین بودند. Medic ها دشمنانی که از پا درآورده اید را دوباره بوسیله تجهیزاتی زنده میکنند و مجبور می شوید تا دوباره آن ها را از بین ببرید و در نتیجه کار بیشتری انجام خواهید داد. اما Scavenger ها هم اطلاعات حیاتی که باید جمع آوری کنید را میدزدند. Intel ها همان اطلاعات حیاتی هستند که کاربرد بسیار زیادی در بازی دارند. Intel ها Item هایی هستند که مانند پول در بازی عمل میکنند و شما بوسیله آنها میتوانید سلاح های خود را Upgarde کنید و نیز در موارد خاصی میتوانید بوسیله ان ها از حمله های هوایی کمک بگیرید، در نتیجه شما باید مواظب Scavenger ها باشید که این Item را از شما نددزدند. در این مرحله هدف کار گذاشتن C4 روی پایگاه های SAM است تا حمله هوایی به حالت فعال در بیاید تا Psycho از بین برود Psycho ها موجوداتی هستند که نقش فرمانده های حرفه ای را انجام میدهند و در آنسوی مراحل منتظر ما هستند. در این مأموریت دو اسلحه در اختیار دارید، G36 و یک کلت Super 90 مجهز به صدا خفه کن که به شما اجازه می دهد بی سر و صدا دشمنان بازی را بکشید. برای کسانی که استفاده از Shotgun را ترجیح می دهند، در ابتدا مرحله باید این سلاح را جایگزین یکی از سلاح های بالا کنند. Shotgun برد کمی دارد پس در مبارزات نز در این مرحله کاربرد زیادی دارد.

Bodycount را از دیگر بازی های مبتنی بر کاور گیری متفاوت میکند، در حالت کاور باز هم میتوانید کنترل کامل داشته و راحت نشانه گیری کنید یا به پشت کاور بچسبید تا صدمه نبینید. با توجه به کاورزی که پشت آن مخفی شده اید ممکن است کاور شما نابود شود، پس امکان رفتن سریع از یک کاور به کاور دیگری فرصت بیشتری به شما می دهد. محیط بازی قابلیت تخریب بالایی دارد، البته انتظار نابودی کامل یک ساختمان یا یک طبقه را نداشته باشید، به عبارت دیگر استخوان بندی ساختمان ها ثابت است و از بین نمی رود. همچنین وسایل نقلیه ای هم در بازی یافت خواهد شد و شما بازی را با هلوپتر و یا سلاح های سبک میتوانید به پایان برسانید البته در روند بازی و داستان تاثیر خاصی ندارد. Bodycount بیشتر به بازی های Arcade شباهت دارد و نحوه ظاهر شدن Intel و افتادن مهمات از دشمنان کشته شده کاملاً خس Arcade گونه ای را به شما القا میکند. گوی های Intel وقتی به آنها نزدیک می شوید خود به خود به سمت شما می آیند اما برای برداشتن گلوله ها باید به آنها کاملاً نزدیک شوید. یک سیستم به نام Skill-shot Combo در بازی وجود دارد، با توجه به کارکرد شما در بازی ارزش Intel ها بالاتر می رود. Health Pack ها حذف شده اند و به جای آن از سیستم مرسوم شوتر های امروزی (بازگشت سلامتی کاراکتر به صورت اتوماتیک) استفاده شده تا سرعت بازی حفظ شود. مهمات در بازی به وفور یافت می شود پس نگرانی از بابت تمام شدن مهمات نخواهید داشت. در این مرحله بازی چندان خطی نیست، الی بازی مسیر هایی که باید بروید را مشخص می کند. مسیر بازی به گونه ای تعیین می شود که تمام بخش های یک مرحله را ببینید و از آن لذت ببرید. توجه زیادی به طراحی هنری بازی شده است و در سه Act بازی، از یک محیط به یک محیط کاملاً متفاوت وارد می شوید. Artwork زیبایی از شمال دنیای مدرن پایگاه زیر زمینی The Target دیدیم.



در تریلری که جدید از بازی منتشر شده چیز قابل قبولی را در پیش رو داریم. این نمایش با تمام تریلر و یا پیشنمایش هایی که از بازی دیدیم تفاوت دارد. در این بخش آقای MaxCant که طراح محیط های بازی است به مناظر و میدان های جنگی اشاره میکند که در داخل خود مین هایی را جای داده است. در هر جایی که شما بخواهید میتوانید کاور بگیرید و دشمنان خود را با سلاح های فراوانی که در اختیار شما گذاشته شده است از بین ببرید. سپس طراح اصلی بازی یعنی Andrew Wilson وارد صحنه شده و مستقیماً به بخش تخریب پذیری و فیزیک بازی اشاره میکند، همین طور که از صحنه هایی که نمایش داده میشود معلوم است که بازی پیشرفت چشم گیری را داشته و میتواند برای شما جای Black را پر کند. قدرت تخریب پذیری بالاتر از آن چیزی که ما تصور میکردیم نمایش داده شد. وقتی شخصیت بازی به دیوار و اشیای نزدیک خود شلیک میکند به طرز خارق العاده ای تخریب شده و حتی زره های ریزشی قابل مشاهده خواهد بود. محیط های بازی یکی یکی به تصویر کشیده میشود و آتش شما هر لحظه برای بازی کردن بیشتر میشود. بازی از موتور EGO استفاده خواهد کرد، لارم به ذکر است که این موتور توسط خود شرکت Codemasters ساخته شده است. EGO نیز نسخه ویرایش شده موتور معروف NEON (از بازی های ساخته شده توسط این موتور میتوان Colin McRae: Dirt و Grid را نام برد) است. اگر شما به چشم یک بازی بدون نقص به Bodycount نگاه میکنید بهتر است که هرگز این بازی را تجربه نکنید چون به احتمال زیاد تمام خواسته های شما را برطرف نخواهد کرد. عده ای این بازی را ادامه ای بر بازی شایسته Black میدانند که اگر سازندگان بتوانند کاری کنند که این بازی نام Black را زنده کند باید به آنها آفرین گفت.



در سال‌های اخیر که همه بازی‌ها در مسیر ساده‌سازی قرار گرفته‌اند و بیش از پیش بی‌آرایه می‌شوند هنوز هستند بازی‌هایی که مخاطبان سرسخت را به مبارزه با خود دعوت کنند. دیگر مانند گذشته در یک بازی چندین و چند بار علامت Game Over را بر روی صفحه نمایش ندیده‌ایم، حتی ممکن است تا پایان یک بازی نیز بدون اینکه بازی را ببازید آن را به پایان برسانید. روزهایی که بازی‌های ساده همه جا را فرا گرفته است و دیگر خبری از بازی‌های سخت و چالش برانگیز قدیمی نیست می‌توان یکی دو عنوان خاص را انتخاب و با آنها دست و پنجه نرم کرد. اگر از طرفداران بازی‌های نقش آفرینی بوده باشید، حتماً بارها با این موقعیت رو به رو شده‌اید که با یک باس عظیم الجثه و سرسخت درگیر شده و به دلیل ضعیف بودن در مقابل او، قابلیت‌ها و نیروی خود را ارتقا داده و دوباره قدم به میدان مبارزه با او بگذارید. هنگامی که شما با شکست در مقابل این باس مواجه می‌شوید حس انتقام است که در شما شعله‌ور می‌شود و تمام تلاش خود را خواهید کرد تا با انجام کارهای مختلف در دنیای بازی مهارت‌ها و قدرت‌های خود را ارتقا دهید و برای بار دوم به استقبال باس‌های اهریمنی بازی رفته و آنها را مغلوب خود کنید. پس از این اتفاق پیروزی شیرین است که تا مدت‌ها زیر زبان شما می‌ماند و لذت می‌برید!

چالشی برای ارواح

DARK SOULS™



Demon's Souls From Software استودیوی است که Souls را در سال ۲۰۰۹ به صورت انحصاری برای کنسول PS3 عرضه کرد که Atlus وظیفه‌ی انتشار آن را بر عهده داشت، در ابتدا اکثراً افراد و حتی برخی منتقدین با دیدن نمایش‌های بازی از آن قطع امید کرده بودند اما پس از عرضه بازی نظر دیگری داشتند! هرچند عده‌ای نیز همچنان بر نظر خود تکیه کردند، اما آنها کسانی بودند که به بازی‌های ساده و بدون چالش عادت کرده بودند. تنها کاری که می‌بایست انجام می‌دادید این بود که قوانین بازی را زیر پا نگذارید و به آنها عمل می‌کردید. پس از تجربه چالش‌های مختلف بازی برای شما بسیار لذت بخش می‌شد. Demon's Souls توانست جایگاه بهترین بازی سال را از سوی سایت Gamespot کسب کند که خود افتخار بسیار بزرگی بود. DS دنیایی است برگرفته از غارهای تاریک، دشمنان و باس‌های بسیار سرسخت و مناطقی که همگی با تله‌های مرگبار پوشیده شده‌اند و شما را به دنبال خود می‌کشند. موفقیت بازی اول باعث شد آنها بی‌وقفه به سراغ ساخت ادامه‌ای برای بازی روند. شماره بعدی برای اولین بار با نام Project Dark به صورت رسمی در نمایشگاه TGS معرفی شد و برخلاف نسخه قبل اعلام شد برای هر دو کنسول PS3 و X360 عرضه خواهد شد. بعدها نام اصلی بازی یعنی Dark Souls رسماً تایید شد. استفاده از این نام به این دلیل بود که بازی با این که شباهت زیادی با DS قبلی دارد اما ربطی به هم ندارند و به همین دلیل است که سازندگان نام Demon's Souls II را برای آن انتخاب نکردند، بیشترین شباهت بازی به گیم پلی و زمان رخداد آن و تم همچنان تاریک آن ختم می‌شود. میازاکی در این مورد گفته است که او نوآوری را به تکرار ترجیح می‌دهد، به جای این که دوباره از طرح‌ها و محیط‌های Demon's Souls استفاده کنند می‌توانند دست به خلق چیزهای جدیدتری زده و با استفاده از تجربه‌های قبلی خود در Demon's Souls بازی جدیدی بسازند. Dark Souls هنوز هم یک بازی نقش‌آفرینی است که همانند آنچه در Demon's Souls دیدیم از مکانیزم‌ها و المان‌های این سبک در خود استفاده می‌کند. این بار بر خلاف قبل انتشار بازی بر عهده Namco Bandai است.

آیا می‌دانید استودیوی From Software در ساخت بازی‌های نقش‌آفرینی سابقه درخشان زیادی ندارد، بیشتر سابقه و شهرت خود را مدیون سری بازی‌های Armored Core است، اما عنوانی مانند Demon's Souls خلاف این موضوع را نشان داد، با وجود فردی مانند Hidetaka Miyazaki آنها دیگر مشکلی در این زمینه نخواهند داشت. به دلیل این که میازاکی سال‌های زیادی نیست که به صنعت بازی‌های رایانه‌ای وارد شده است بسیاری او را نمی‌شناسند. او کسی است که کارگردانی Demon's Souls را بر عهده داشت و بسیاری موفقیت این بازی را وجود میازاکی به عنوان کارگردان بازی می‌دانند. در Dark Souls میازاکی هم کارگردان بازی است و هم جزو تهیه‌کنندگان بازی به حساب می‌آید. در کنار او Kei Hirono و Takeshi Kajii نیز تهیه‌کنندگی بازی را بر عهده دارند. تم Dark Souls همان تم به کار گرفته شده در Demon's Souls است، فضا سازی و محیط‌های تاریک آمیخته شده با افسردگی و کمی هم ترس است. اولین موردی که باید در مورد آن خیال شما را راحت کنم سختی بازی است، میازاکی از اولین مصاحبه‌های خود اعلام کرد که قصد دارد برای بار دیگر DS را تا توان دارد سخت بسازد تا مخاطبین خود را به چالش بکشد. فضاها و محیط‌های بازی همچنان تیره و تاریک هستند اما از تنوع بیشتری نسبت به بازی قبلی برخوردار هستند. با این حال طبق گفته سازندگان اتمسفر غم زده و سرد بازی در سرتاسر آن قابل رویت است. باید گفت هنوز اطلاع درست و درمانی از داستان بازی مشخص نشده است، تنها می‌دانیم مانند قبل روزها در قرون وسطا سپری می‌شوند و بس. علاوه بر این به طور کلی چه داستان و حتی تاکید نکردن بر روی دیالوگ‌ها نشان از این است که گیم‌پلی بازی و تجربه‌ای که به شما تقدیم می‌کند بیش از داستان ارزشمند هستند. داستان بازی مانند قبل تاریک خواهد بود اما به گفته گارگردان بازی داستان این دو بازی هیچ ارتباطی به یکدیگر نخواهند داشت. علاوه بر تغییر نسبی و کوچک در فضا سازی بازی Gameplay نیز دچار تغییر و تحولات مختلفی شده است. شما بیش از هر چیز باید دو کار انجام دهید، گشت و گذار در محیط‌های بازی و جمع آوری آیتم‌ها و سپس مبارزه با دشمنان. از آنجایی که محیط‌ها گسترده تر از Demon's Souls شده‌اند دیگر تاکیدی بر روی خطی بودن بازی نیست. در ارواح شیطان مهمترین کار شما تمرین زیاد و گشت و گذار در محیط بازی بود که باعث می‌شد با قوانین آشنا شده و سپس با ارتقا قدرت‌ها مبارزه‌های سخت را پشت سر گذاشت و بازی را به اتمام رساند، حال این روند تفاوت می‌کند و این خود شما هستید که باید مهارت خود را افزایش داده و سبک مبارزه موردنظر خود را تعیین کنید، این شما هستید که با استراتژی خود در میدان مبارزه تعیین می‌کنید که آیا خواهید توانست موفق از یک سیاه چال بیرون آمد یا خیر. یکی از مهمترین تغییرات بازی نبود ویژگی Soul From است که در Demon's Souls به شما این اجازه را می‌داد تا پس از مردن بدن نیمه جان خود را دوباره کنترل کنید و سپس بتوانید با کشتن شیاطین بزرگتر و سرسخت‌تر یا استفاده از برخی سنگ‌ها که در برخی موقعیت‌ها در بازی به دست می‌آوردید می‌توانستید جان خود را به صورت کامل احیا کنید. هم اکنون این قابلیت دیگر در بازی وجود ندارد و به جای آن در صورتی که جان خود را از دست بدهید و بمیرید تنها اتفاقی که خواهد افتاد این است که شما به گوشه‌ای دیگر از بازی منتقل می‌شوید و باید بازی را از آن نقطه آغاز کنید. البته این مکانیزم همچنان در تعداد مردن‌های شخصیت شما موثر است. بهتر است روند بازی را این گونه تعریف کنیم که پس از مردن، شروعی دوباره و کسب تجربه بیشتر و پیروزی این شما هستید که از دیدن نتیجه کار خود و تلاشی که کرده‌اید لذت خواهید برد. همچنان در مبارزات خود باید بیشترین استراتژی و تاکتیک را به کار ببرید تا موفق باشید. باید سلاح و حمله موردنظر خاصی را برای هر دشمن استفاده کنید، در صورتی که کاراکتر شما در استفاده از یک سلاح خاص مهارت بیشتری دارد گزینه استفاده از همان وسیله برای مبارزه است.

سپری که انتخاب می کنید یا شمشیر شما هر دو عاملی مهم در مبارزات هستند، بر طبق گفته سازندگان در بازی چیزی در حدود ۱۰۰ نوع شمشیر مختلف وجود خواهد داشت که هر کدامشان ویژگی خاصی دارند و این شما هستید که باید شمشیر مورد احتیاج خود را انتخاب کنید. آزادی عمل در انتخاب سلاح و نحوه مبارزه شما موضوعی است که باید به خوبی در انتخاب آن دقت کنید و تا حد امکان تعادل برقرار کنید. برای مثال یکی از آزادی عمل‌ها و قابلیت‌های جدید بازی این است که شما قادر خواهید بود به صورت هم زمان از دو سلاح استفاده کنید. این کار معایب و مزایای گوناگون خود را دارد. اول این که سرعت عمل شما را افزایش می‌دهد و آسیب‌های مهلک‌تر و جدی‌تری به دشمن وارد می‌سازد، از طرفی دیگر باعث می‌شود انرژی بیشتری از شما مصرف شود و در صورتی که از نفس بیفتید، این دشمن شماست که به راحتی می‌تواند شکستتان دهد، اما استفاده از یک سپر به نوعی تعادل را در این میان برقرار می‌کند. حتی خود میازاکی نیز استفاده از یک شمشیر و سپر به صورت هم‌زمان را توصیه کرده است و در این باره گفته این گونه بیشتر خواهید توانست با مبارزات و بازی ارتباط برقرار کنید. علاوه بر این باید مراقب سلاح‌هایی که استفاده می‌کنید نیز باشید چرا که ممکن است پس از صدمه دیدن غیرقابل استفاده بشوند و باید سلاح جدیدی را جایگزین کنید، سلاح‌های ضعیف‌تر، سریع‌تر بوده و سلاح‌های قوی‌تر ضربات سنگین‌تری را پدید می‌آورند و شما باید یکی را برای خود برگزینید. با این حال برای اینکه بتوانید بازی را به اتمام برسانید یا حتی در اوایل و یا نیمه‌های بازی آن را رها نکنید باید صبور باشید، با کسب تجربه و در نظر گرفتن یک استراتژی مناسب می‌توانید به مرور در بازی پیشرفت کرده و پیروز شوید. نکته قابل توجه دیگر در این مورد افزایش تعداد دشمنان است که ۳ برابر قبل شده‌اند. پس باید به خوبی با آنها و نحوه رفتار و مبارزاتشان شناخت پیدا کنید تا بتوانید بر آنها غلبه کنید. این نکته را نیز باید ذکر کرد که در صورتی که بخواهید در همه موقعیت‌ها از یک استراتژی و تاکتیک استفاده کنید باید بدانید همیشه در دردمر خواهد بود و می‌بایست از تجربه‌های جدید خود در موقعیت‌های مختلف چیزهای جدیدی یاد بگیرید و از آنها به خوبی استفاده کنید. دشمنان از لحاظ شکل و شمایل نیز تنوع بالایی دارند، از شوالیه‌ها گرفته تا کرگدن‌ها، گرگ‌ها، اسکل‌ها و انواع اژدها و موش‌های بزرگی که در فاضلاب‌ها کمین کرده‌اند و منتظر شکار شما هستند. به گفته سازندگان این بار می‌بایست بیشتر از قبل مراقب اطراف خود باشید چرا که هر لحظه ممکن است دشمنان از جهت‌های مختلف به سوی شما حمله‌ور شوند.



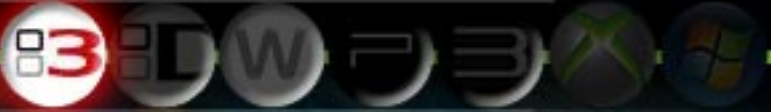
بخش دیگر بازی جادوهایی است که کارکتر شما می‌تواند از آنها برای آسیب زدن هرچه بیشتر به دشمنان خود استفاد کند، در حالتی دیگر می‌توانید از آنها برای افزایش میزان مقاومت خود نیز استفاده کنید. بخش دیگر بازی کلاس‌هایی هستند که شما باید یکی از بین آنها یکی را انتخاب کنید، باید بدانید که بین کلاس‌های Demon's Souls و Dark Souls تفاوت زیادی وجود ندارد و تقریباً همه کلاس‌ها در این بازی نیز وجود دارند. Onion Knight و Knight و Solaire of Astora و Black Knight از جمله کلاس‌هایی هستند که تاکنون دیده شده‌اند. طبق گفته سازندگان بازی علاوه بر کلاس‌های موجود در Demon's Souls شاهد یکی دو کلاس جدید نیز در بازی خواهیم بود. مانده قبل پس از انتخاب کلاس و شخصیت موردنظر خود می‌توانید او را تا حد امکان Customize کنید، برای شخصی‌سازی شخصیت خود گزینه‌های بازی قبل را در اختیار دارید و گزینه‌های بیشتری نیز در اختیارتان قرار گرفته است. همه روند بازی نیز به مبارزه با دشمنان سرسخت و چالش برانگیز ختم نمی‌شود بلکه گردش در محیط بازی یکی دیگر از بخش‌های بزرگ بازی را تشکیل می‌دهد. گشت و گذار در محیط نسبت به قبل نقش مهم‌تری را ایفا می‌کند، بیشتر شدن راه‌های مخفی و آیتم‌های باارزشی که وجود دارند کافی هستند تا شما را مجاب به انجام این کار کنند. محیط‌ها نسبت به آنچه در Demon's Souls دیده بودیم وسیع‌تر و بازتر شده‌اند و از تنوع بیشتری نیز برخوردار هستند. جنگل‌ها، غارهای تاریک، قلعه‌ها با راهروهای تو در تو، کوهستان‌های پوشیده از برف از جمله محیط‌ها و مکان‌های بازی هستند. محیط‌ها در Dark Souls کاملاً یکپارچه طراحی شده‌اند و دیگر به صورت قسمت‌های مختلف بازی قبل نخواهند بود. به دوردست‌ها اعتماد کنید، هرچیزی که در دوردست می‌بینید و فکر می‌کنید دست نیافتنی است کافی است راه خود را ادامه دهید تا به آن برسید. به گفته میازاکی همان‌طور که مبارزه با دشمنان از اهمیت بالایی برخوردار هستند راه‌یابی در محیط‌ها و گریز از تله‌های مرگبار نیز بسیار مهم هستند. در حالت Co-Op نیز می‌توانید به صورت هم زمان به سه نفر دیگر مبارزه کنید یا با یکدیگر همکاری کنید و از تجربیات هم استفاده کنید. Voice Chat نیز دیگر در این بخش وجود ندارد. وجود Co-Op در بازی تنها برای این است که شما تجربه و سبک بازی خود را به اشتراک گذاشته و بخش تک نفره را تکمیل کنید. به نوعی طبق صحبت‌های سازندگان وجود قابلیت‌های آنلاین در بازی تنها برای این قرار داده شده است تا شما بتوانید مکملی برای بخش تک نفره داشته باشید. در نمایشگاه E3 امسال قسمت‌های مختلفی از بازی به نمایش گذاشته شد، ما در کلاس Black Knight قرار گرفتیم و در قلعه‌ای قرار داشتیم که اژدهای قرمز (که قبلاً مانده او را در Demon's Souls زیاد کشته بودیم) روبه‌روی ما تنها با شعله‌ور کردن آتش دهان خود ما را جزغاله کرد! در قسمت دیگر گرز آهنینی مشاهده می‌شد که به نظر می‌رسد نمی‌میرد و تنها راهی که برای ما باقی ماند فرار بود. او با شاخ‌های خود میزان سلامتی شخصیت اصلی را به نصف رساند و پس از آن با یک ضربه دیگر علامت You Die بر روی صفحه نمایان شد. در قسمتی دیگر ما در منطقه‌ای به نام Undead Parish قرار گرفتیم که می‌بایست کلاس خود را انتخاب می‌کردیم، پس از انتخاب Solaire و استفاده از زره‌های قدرتمند شروع به گشت و گذار در محیط کردیم، پس از آن با دشمنان و هیولاهای مواجه شدیم که از بین بردن آنها مانند همیشه کار آسانی نبود. انیمیشن ضربه زدن و حرکت کاراکتر مانند Demon's Souls بود. دشمنانی که به نظر آرام می‌رسند خطرناک‌تر هستند و به صورت ناگهانی به شما ضربه وارد می‌کنند.





Dark Souls قرار است بسته به توانایی و بازی شما چیزی در حدود ۶۰ ساعت گیم پلی را ارائه بدهد که قطعاً این زمان با توجه به تواناییتان افزایش یا کاهش (کاهش زمان بعید به نظر می‌رسد مگر این که خود را برای روزهای سخت زندگی آماده کرده باشید!) خواهد یافت. در حال حاضر بیشترین حرف‌هایی که در مورد Dark Souls مطرح است سختی بازی است! می‌زاکای در این مورد می‌گوید اگر قرار بود ما در بازی حالت‌هایی مانند ساده یا آسان قرار دهیم و بازی را آسان کنیم دیگر با یک بازی واقعی طرف نبودیم، ما می‌خواستیم به کسانی که برای به دست آوردن چیزی به سختی تلاش می‌کنند پاداش بدهیم. قطعاً احساس لذت و رضایتی که شما پس از تجربه چالش‌ها در بازی به دست می‌آورید در دیگر بازی‌های امروزی نایاب است. در مورد عرضه DLC برای بازی سازندگان تصمیمی نگرفته‌اند و گفته‌اند تمرکز آنها در حال حاضر بر روی بازی اصلی خواهد بود و ممکن است در آینده شاهد نسخه‌ای از بازی نیز بر روی ویتا باشیم، اما اگر قرار بر این باشد می‌زاکای گفته است قطعاً بازی دارای محتوای جدیدتر و متفاوتی خواهد بود. طی خبری از سوی Namco Bandai اعلام شد نسخه ژاپنی بازی با یک هفته تأخیر عرضه خواهد شد، بدین ترتیب ژاپنی‌ها نیز به جای ۱۵ سپتامبر می‌توانند در تاریخ ۲۲ سپتامبر برای تجربه بازی اقدام کنند. آیا فرد صبوری هستید؟ آیا یک RPG باز کارگشته و ماهر هستید؟ آیا از چالش‌ها استقبال می‌کنید؟ از باس‌های سرسخت چطور؟ آیا دسته اضافی برای کنسول خود تهیه کرده‌اید؟! پس اگر با این سوال‌ها مشکلی ندارید باید بگویم Dark Souls خوراک شماست.





STARFOX 64 3D



در فرهنگ و ادبیات ایرانی، روباه به مکاری و حقه بازی معروف است، یکی از معروف ترین گونه های روباه، روباه سرخ می باشد. این روباه فراوان ترین گونه سگسانان می باشد که در بسیار از نقاط دنیا از جمله آسیا و شمال آفریقا و اروپا و آمریکا و حتی در استرالیا پراکنده شده است. Fox McCloud سری Star Fox هم یک روباه سرخ می باشد که فرق او با بقیه این است که حقه باز و مکار نیست بلکه یک قهرمان می باشد. آخرین قسمت از Star Fox یعنی Star Fox 64 3D برای اولین بار در E3 2010 معرفی و به نمایش گذاشته شد. Star Fox 3D یک Remake برای Star Fox ۶۴ در سال ۱۹۹۷ می باشد که این نسخه یکی از بهترین بازیهای در سری Star Fox به حساب می آید و قرار است برای Nintendo 3DS منتشر شود. ساخت بازی توسط دو استودیو یعنی Nintendo EAD و Q-Games انجام می گیرد. بازی هم اکنون در ژاپن قابل خریداری می باشد و نسخه های خارجی بازی نه سپتامبر منتشر خواهند شد. بازسازی گیم پلی بسیار شبیه به نسخه اصلی صورت گرفته است. البته سازندگان اصلاحاتی هم در بازی انجام داده اند که به بهتر شدن روند بازی بسیار کمک می کند و خیلی خوب توانسته اند که قابلیت های جدید 3DS را به حالت ۶۴ بازی اضافه کنند. در Star Fox 64 بازیاز کنترل یکی از Arwing ها را توسط Fox به دست می گرفت و بیشتر زمان بازی در حالت Corridor گذرانده می شد. بازیاز می توانست در اطراف مسیر با Arwing خود مانور دهد و بعضی مواقع آهسته حرکت کند اما نمی توانست مسیر حرکت خود را تغییر دهد یا به طور کامل بایستد. در حالت All-Range بعضی مراحل شامل Boss بود که در آن موقع بازیاز می توانست در محدوده ی بزرگی حرکت کند و به مبارزه بپردازد. در حالت Corridor، همان طور که گفتیم بازیاز می توانست مانور دهد و دشمنان را با لیزر خود مورد هدف قرار دهد، همچنین Arwing قابلیت این را هم داشت که با یک حرکت به نام Barrel roll شلیک دشمنان را منعکس کند. در بازی قابلیت این را هم داشتید که خود را Level-up کنید، مانند خط سلامت Arwing یا شلیک لیزر. اگر در بازی می باختید، آپگرید های لیزر از دست می رفتند ولی نکته ی خوشحال کننده این بود که آپگرید ها به مرحله ی بعدی هم می توانستند راه پیدا کنند.

Star Fox 64 شامل سه حالت مولتی به نام های Battle Royal، Point match و Time Trial هم بود. حالت چند نفره بازی تا چهار بازیکن پشتیبانی می کرد. کاربر اول در ابتدا فقط می توانست از Arwing spaceship استفاده کند اما با جلو رفتن در مرحله داستانی و گرفتن تعدادی مدال طلا می توانستیم تانک Landmaster را هم آزاد کنیم. همچنین یکی از بازیگران از چهار بازیگر تیم می توانست بازو کا حمل کند. در ضمن در حالت مولتی تنها استفاده از Landmaster مجاز بود.



همان طور که در ابتدا گفتیم روند بازی در نسخه ی 3DS بسیار نزدیک به نسخه ی اصلی خواهد بود. در Star Fox 64 3DS دیالوگ ها بر روی صفحه لمسی نمایش داده خواهند شد. همچنین نینتندو کنترل جدیدی به بازی اضافه کرده است که بازیگر می تواند با حرکت دادن 3DS کنترل Arwing را به دست گیرد و با آن مانور دهد. در نمایشگاه E3 2011، نینتندو اعلام کرد که بازی از حالت مولتی پشتیبانی خواهد کرد ولی تنها به صورت آنلاین. داستان بازی هم مانند دیگر بخش ها بر پایه داستان Star Fox 64 می باشد. Andross که دانشمند سیاره Corneria به حساب می آید، به کارهای دیوانه واری دست میزند و با استفاده از یک اسلحه بیولوژیکی قصد نابود کردن سیاره را دارد. به خاطر خیانت Andross، ژنرال Pepper، دانشمندان را به سیاره venom تبعید می کند. پنج سال بعد، مردم Corneria فعالیتهای مرموزی را در Venom کشف می کنند. ژنرال، تیم Fox را که از James McCloud، Peppy و Pigma تشکیل شده است، برای تحقیقات و بررسی استخدام می کند. تیم به سوی سیاره venom سفر می کند، پس از رسیدن به سیاره، Pigma به تیم خیانت می کند و آنها را تنها می گذارد تا توسط Andross اسیر شوند. James در نهایت خودش را قربانی می کند تا بلکه Peppy فرار کند و به پسرش Fox بگوید که چه بلایی سر پدرش در آورده اند. چند سال پس از فوت جیمز، Andross طرح حمله به Lylat System را می ریزد. ژنرال Pepper هم تیم Fox را اینبار با Fox، Peppy، Falco و Slippy Toad گردآوری می کند. تیم بین سیارات Star، Solar، Lylat System's و Meteor field asteroid مسافرت می کند و با مزدورانی چون Star Wolf مبارزه می کنند.

تیم Fox بالاخره به Venom حمله می کنند و موفق می شوند که Andross را شکست دهد اما آنها نمی دانسته اند که این یک روبات از Andross بوده است، پس آنها را ترک می کند و به Corneria باز میگردند. FOX متوجه این قضیه می شود و تصمیم می گیرد برای همیشه Andross را هم شکست دهد. بالاخره انتقام خود را از Andross می گیرد. در این موقع پدرش ظاهر می شود و راه فرار را به او نشان می دهد. FOX با افتخار به Corneria می رود و جشن پیروزی می گیرد. در همین حین به او پیشنهاد عضویت در ارتش Cornerian داده می شود، Fox به نمایندگی از تیم خود پیشنهاد را رد می کند و اعلام می کند که ما ترجیح می دهیم خودمان کارهایمان را انجام دهیم و بازی با پرواز Fox با Arwing به سوی آسمان پایان می یابد. در هفتم ژوئن ۲۰۱۱، میاموتو با خنده اعلام کرد که اگر Star Fox 3DS بهترین و پرفروش ترین در سری نباشد این فرانچایز دیگر ادامه نخواهد یافت، با توجه به این حرف و این که میاموتو همیشه به حرف هایش عمل کرده است نباید ناامید ماند.

اخیرا شاهد اکران دو فیلم شبیه هم و در عین حال متفاوت بودیم، دو فیلم مشابه و متفاوت که ژانر حمله بیگانگان را با دیگر ژانر ها ترکیب کرده اند. در یک طرف ما فیلم پرخرج "غرب وحشی بر علیه بیگانگان" جان فاورو (Jon Favreau)، یعنی **Cowboys & Aliens** را داریم و در طرف دیگر شاهد فیلم کم خرج "افراد محلی شهر بر علیه بیگانگان" جو کورنیش (Joe Cornish)، یعنی **Attack the Block** هستیم.

با این که این دو عنوان از نظر فروش در گیشه ها کاملاً در شرایط متفاوتی نسبت به یکدیگر قرار دارند، اما ما تصمیم گرفته ایم که نقاط قوت و ضعف هر کدام را بررسی کنیم و به این نتیجه برسیم که کدام یک از دیگری سرگرم کننده تر است و در آخر هم به این سوال که کدام یک از این دو ماندگارتر خواهد بود، پاسخ دهیم.



SCRIPT

داستان و فیلم نامه این دو عنوان بر روی کاغذ به نظر شبیه به هم می آید: سر و کله بیگانگان فضایی در دو محلی که هیچ کس انتظار دیدن آنان را نداشت (غرب وحشی و یکی از محلات داخلی شهر) پیدا می شود و اهالی این دو محل هم باید از خود در برابر آن ها دفاع نمایند. به هر حال، این فقط قالبی برای شکل گیری داستان کلی این دو فیلم است و این چگونگی روش تعریف کردن داستان است که این دو عنوان را از یکدیگر متمایز می کند. در ابتدا باید گفت که **Attack the Block** the توانسته به کشش و هیجانی دست پیدا کند که **Cowboys & Aliens** در به دست آوردن آن ناموفق بوده است. و همین تفاوت است که آغاز کننده تفاوت های بزرگ این دو عنوان می شود. همان طور که گفته شد داستان این عناوین بسیار شبیه به هم بوده و شاید برای برخی هم داستان حمله ی بیگانگان به مکان های مختلف دیگر قدیمی و تکراری شده باشد؛ پس چیزی که چنین فیلم هایی در عصر حاضر برای موفقیت به آن نیازمندند، کشش داستانی فیلم و ایجاد سوال ها و جواب هایی برای مخاطب است تا داستان را دنبال کند. متأسفانه، فیلم نامه **Cowboys & Aliens** آنقدر کشش ندارد که بیننده با علاقه و تمایل شخصی به دیدن کل فیلم ادامه دهد، اما **Attack the Block** داستان را طوری روایت می کند که مخاطبین داستان را دنبال کرده و به دنبال جواب ها بگردد. داستان این دو عنوان انگار از پشت کاور های فیلم هایی که مستقیم به صورت DVD منتشر می شوند، آمده است؛ اما **Attack the Block** شما را به سفری متفاوت می برد (که نتیجه داستان پردازی و شخصیت پردازی خوب فیلم می باشد). در عین حال، **Cowboys & Aliens** داستانی دارد که همگی ما قبلاً بار ها آن را مشاهده کرده ایم (البته به غیر از ترکیب عالی ژانر در این عنوان) و دیگر داستان نمی تواند با اتفاقاتی که می افتد مخاطب را "سورپرایز" کند. این فیلم هنوز هم عنوان عظیمی است، اما در راهی قابل پیشگویی قدم گذاشته.

نتیجه: شاید داستان خیلی عظیمی نباشد، اما فیلم نامه **Attack the Block** جو کورنیش شست محکم تری را رها می کند. به نظر من این به این خاطر است که یک نفر در راس کار های فیلم قرار دارد (کورنیش هم کارگردانی و هم نویسندگی فیلم را برعهده داشته است) و آن را اداره کرده است؛ درست در مقابل، **Cowboys & Aliens** را ترکیبی از بزرگ ترین سازندگان بلاک باستر های هالیوود ساخته اند، با وجود نصف یک دوجین نویسنده، و نام های بزرگی هم چون استیون اسپیلبرگ (Steven Spielberg)، ران هاوارد (Ron Howard) و برایان گریزر (Brian Grazer)، به احتمال زیاد فاورو (کسی که در ابتدا کار خود در سینما را همانند کورنیش آغاز کرد) نتوانسته همه ی این ایده ها را به خوبی در کنار هم قرار دهد.

CHARACTERS

تصمیم در این مورد خیلی مشکل است. **Cowboys vs. Aliens** تعدادی شخصیت آشنا دارد (گنگستر مقاوم و ساکت) و همین طور عناصری مدرنیزه شده هم درون خود قرار داده است (الیویا وایلد). به هر حال، ما در **C&A** شاهد برخی شخصیت های آشنا هستیم و همین طور بازیگرانی آشنا هم نقش آن ها را ایفا می کنند. احتمالاً بسیاری از مخاطبان برای دیدن ایفای نقش دوباره هریسون فورد (Harrison Ford) و ستارگانی چون دنیل کریگ و وایلد به سینما ها می روند. نباید حضور کارگردانی چون فاورو "کارگردان **Iron Man**" را هم فراموش کرد. با این که شخصیت ها کمی تاریک و مبهم هستند، اما هنوز هم بسیاری برای بازیگرانی که نقش آنان را ایفا می کنند بلیت این عنوان را می خرند. در مقابل، **Attack the Block** لیست بازیگرانش هیچ نام آشنا و مشهوری ندارد، اما قدرتش را با بازی خوب بازیگر ها و شخصیت های رنگارنگ نشان می دهد. از سر دسته های گنگستر خیابانی اش گرفته تا بازیگران پشتیبان، **Attack the Block** این روش را درپیش گرفته است: گروهی بزرگ از شخصیت هایی که تماشای همه شان سرگرم کننده است. من حتی می توانم درباره شخصیت های پشتیبان به اندازه شخصیت های اصلی صحبت کنم، و این نشان دهنده این است که چقدر تمامی شخصیت ها خوب ساخته و پرداخته شده اند.

FROM THE DIRECTOR OF IRON MAN

COWBOYS & ALIENS

نتیجه: مساوی. همه چیز به این بستگی دارد که به دنبال چه چیزی باشید. برخی برای این به سینما می روند تا بازیگران و قهرمانانی آشنا را ببینند. برخی دوست ندارند لوطی های محله را در نقش قهرمانان ببینند. برخی دوست دارند بازیگران و شخصیت هایی تازه را ببینند. برخی دیگر هم دوست دارند شاهد شخصیت هایی باشند که به خوبی پرداخته شده اند و کاری به این که چه کسی نقش آن ها را بازی می کند و این حرف ها ندارند. همه چیز به ذائقه شما بستگی دارد.



ACTION/VISUAL EFFECTS

هیچ شکی نیست که **Cowboys & Aliens** یک بلاک باستر بوده و توسط بهترین مغز ها در این زمینه ساخته شده است. افکت های عظیم CGI و نورپردازی های جادویی، مکان های شبیه سازی شده غرب وحشی، لباس ها و گریم، سکانس های اکشن عظیم و یک فیلم برداری ناب که هم ژانر وسترن و علمی-تخیلی را شامل می شود، همه و همه کمک کرده اند تا C&A در مکانی قرار گیرد که برخی عناوین دیگر آرزوی شان باشد.

بگذارید خلاصه بگویم، در این زمینه **Attack the Block** همانند فیلمی می ماند که در دهه ۱۹۸۰ ساخته شده است. با توجه به بودجه کمی که جو کورنیش و دیگر دست اندرکاران در دست داشتند آن ها نتوانستند بیگانگانی هم چون رقیب شان در این مقاله بسازند. طراحی بیگانگان فیلم خیلی جالب نیست، اما این در سایه بودن و مرموز بودن آن هاست که آنان را جذاب می کند. **AtB** سعی کرده بیگانگان خود را ترسناک بسازد اما نتوانسته در این راه موفقیت کامل را به دست آورد. درمورد سکانس های اکشن هم نمی توان چیز زیادی گفت چرا که چنین سکانس هایی خیلی کم در فیلم وجود دارند. افکت هایی هم که در فیلم به کار گرفته شده اند خیلی حرفه ای نیستند اما در شما حس خاص از نوستالژی را به وجود می آورند. هنگامی که داشتم این فیلم را تماشا می کردم، به یاد عناوینی هم چون **Gremlins**, **Killer Clowns** و **From Outer Space** افتادم که تجربه ی تماشای آن را برایم لذت بخش تر کردند.



نتیجه: باز هم این که کدام فیلم بهتر است به ذائقه ی مخاطب بستگی دارد. برخی به تماشای عناوین این چنینی می روند تا فقط بیگانگان و حمله ی آن ها را به بهترین شکل تماشا کنند. **Attack the Block** برای آن ها مناسب نیست. برخی هم اکشن و افکت های عظیم را در داستان خوب یک عنوان پیدا می کنند. آن ها **Cowboys & Aliens** را به چشم یک عنوان خسته کننده دیگر می بینند. البته به صورت فنی، این **Cowboys & Aliens** که در این بخش پیروز می شود.

DIRECTION

یکی از این دو کارگردان فیلم هایی کوچک، با تجربه ای خوب از تماشای آن ها می سازد. دیگری بیشتر به ساختن بلاک باستر ها می پردازد. یکی به داستان پردازی اهمیت بیشتری می دهد و دیگری به افکت ها و کیفیت بلاک باستری فیلم. مطمئنا هم جان کورنیش و هم جان فاوريو کارگردانان خوبی در سبک خودشان هستند. الان صحبت از کیفیت کار این دو نیست، صحبت از این است که در چه نکاتی با کیفیت عمل کرده اند (و یا برعکس).

نتیجه: جان کورنیش در این بخش برنده می شود. بیا بیدار امیدوار باشیم که او هم همانند فاوريو در ماشین بی رحم هالیوود گم نشود.



And the winner is...



از نظر ما، **Attack the Block** برنده این مقایسه است. این عنوان تجربه ای بهتر از تماشای یک فیلم را برای شما به ارمغان خواهد آورد. درست است که **Cowboys & Aliens** یک بلاک باستر است، اما از دیگر عناوین شبیه خودش در تابستان امسال ضعیف تر ظاهر شده است (**Transformers 3**) برتری را در این سبک بلاک باستر ها با خود دارد. اگر افکت ها را کنار بگذاریم، **AtB** خیلی سریع برتری را به دست می آورد.

اتمسفر خارقوالعاده - فیزیک بی نظیر - گیم پلی روان - تجربه ای تازه و باور نکردنی
- همه چیز عالی کار شده است

داستان بازی تا حدود زیادی گنگ است

تاریکی همه جا را فراگرفته است، پرتوهای نور از لا به لای درختان جنگلی باعث وجود کمی روشنایی شده اند، پسر بچه ای کوچک در جنگل در حال قدم زدن است، مرگ قدم به قدم در حال نزدیک شدن به اوست، هم چون سایه ای بر شانه های او سنگینی می کند، او در این برزخ جهنمی به دنبال چه می گردد؟
LIMBO عنوانی است که در سال گذشته بصورت انحصاری برای Xbox Live عرضه شد و توانست جوایز بسیاری را از آن خود کند و در رده بهترین بازی های Arcade قرار بگیرد. Limbo توسط استودیوی Playdead ساخته شده است که تا قبل از این عنوان چندان مطرح نبود.

اما هم اکنون آنها بازی ای ساخته اند که با روح و روان شما بازی می کند نه خود شما! داستان این بازی در نیمی از یک خط خلاصه می شود، پسر بچه ما که دارای چشمانی درخشان و سفید است در قعر جنگل تاریک میباشد و تصمیم گرفته است تا به دنبال خواهرش برود! اما این کار به آسانی قابل انجام نخواهد بود چرا که او باید از میان برزخ و جهنم عبور کند، اما به چه قیمتی؟ مرگ، مرگ و باز هم مرگ! اما این نکته را نیز باید در نظر گرفت که به طور کلی داستان بازی و چارچوب آن مبهم است، تصمیمی که سازندگان گرفته اند این است که شما هم ذات پنداری بیشتری با این پسر بچه ی کوچک حس کنید. همین داستان کم نیز به لطف پایان بازی و دیگر اطلاعات از سوی Playdead در دسترس است.

با این حال همین طور که در اولین نگاه، LIMBO دارای داستانی ساده است، از طرفی سوال های زیادی در ذهن شما به وجود خواهد آورد. برای مثال پسر بچه ی کوچک ما حتی اسم مشخصی ندارد. در ابتدای بازی او را هنگامی می بینیم که از خواب بیدار شده است و چند پلکی نیز می زند و به راه خود ادامه می دهد. در طول بازی حتی با دیگر انسان ها هم رو به رو می شویم، اما آنها تنها قصد کشتن پسر بچه را دارند. در دیگر بخش ها دختر بچه ی کوچکی را می بینیم که بلافاصله غیب می شود... در آخر بازی نیز با پایانی مبهم، بازی شما را درگیرتر می کند، در آخر متوجه هدف پسرک نخواهیم شد، او دقیقا در کجا بود و به چه دلیل به دنبال خواهر خود می گشت؟ گیم پلی Limbo بسیار لذت بخش و چالش برانگیز است. برای رد کردن یک معما یا قسمتی از بازی بهترین راه آزمون و خطا است. برای اولین بار بهتر است دل را به دریا زده و ریسک کنید، پس از آن می توانید با اطمینان بیشتری یک معما را پشت سر بگذارید



اما باید بدانید مرگ در این بازی عادی است و از طرفی برخلاف بسیاری از بازی ها خسته کننده نخواهد شد. تعداد این مرگ ها بستگی به معما دارد، هر چه مکانیزم پیچیده تری داشته باشد باید بیشتر برای رد کردن آن بمیرید. تنها ویژگی که باعث می شود ما بتوانیم پسرک را در محیط تشخیص دهیم چشمان نورانی او هستند. اکثر مواقع بدن او با پس زمینه سیاه و تاریک بازی ادغام می شوند، در هنگام پرش ها، گرفتن لبه ها و یا گرفتن اجسام مختلف می توانید او را به صورت کامل مشاهده کنید. در ابتدای بازی برای رد کردن معماها تنها باید کارهای ساده ای مانند پریدن، کشیدن و هل دادن اجسام، بالا و یا پایین رفتن از طناب ها را انجام دهید اما با پیشروی هرچه بیشتر و گسترش اجزای محیطی معماها طولانی تر و کمی پیچیده تر می شوند.
تنها اندک دشمنان جان دار یا موانع محیطی مانده تیغ ها، پرش از قسمت های مرتفع به پایین و یا تله ها باعث می شوند که شما بمیرید، اما جای نگرانی نیست چرا که سیستم چک پوینت بازی زمان بندی قابل قبولی داشته و شما کمی عقب تر به ادامه بازی دعوت می کند.

Checkpointها یکی از عوامل بسیار مهمی هستند که باعث شده اند مرگ های متعدد باعث آزار و دلخستگی شما از بازی نشوند چرا که خیلی از معماها هستند که حتما باید چندین بار بمیرید تا اتفاقات از قبل تعیین شده را مشاهده کنید و در رویکرد بعدی آن اتفاق را کنترل کنید. برای مثال ممکن است شما در حال رد شدن از یک نقطه باشید که ناگهان یک شی مانده سنگ بر روی سرتان سقوط می کند، ناخودآگاه اهرمی را که آن نزدیکی است می کشید و ناگهان همه جا را آب فرا می گیرد و باید به سرعت آن محل را ترک کنید. یکی از عوامل موفقیت شما در بسیاری از معماها زمان بندی دقیق است، باید در زمان مشخص از یک نقطه بپرید، یک اهرم را بکشید و تا آب به بالا می آید بگریزید. در هر لحظه باید منتظر یک اتفاق غیره منتظره باشید، ممکن است ساکنان بومی جنگل به سمت شما هجوم آورند و یا یک عنکبوت غول پیکر به سمتتان حمله ور شود و شما باید با سرعت از دست او فرار کنید.

در میان راه باید مراقب تله های مختلف نیز باشید، چرا که در غیر این صورت سر و اجزای بدن پسرک از تنش جدا خواهد شد. بهترین راه برای از بین بردن این گونه دشمنان استفاده از تله هایی است که خوده آنها برای شما می گذارند، بدین معنا که شما باید در ابتدا خود تله را شناسایی کرده و گرفتار آن شوید، مرتبه دوم، سوم یا ... این شما هستید که باید همان دشمن را اسیر تله خودش کنید.



به طور کلی معماها نه آنقدر سخت و آزار دهنده هستند و نه بیش از حد آسان و به خوبی تعادل بین آنها از ابتدا تا انتهای بازی حفظ شده است. نکته دیگری که باعث می شود هیچ گونه مانعی باعث بیرون آمدن شما از این برزخ نشود نبود Loading بین مراحل است و به طور کلی بازی به صورت خطی دنبال می شود. نبود این وقفه باعث می شود بازی از ابتدا تا انتها برای شما لذت بخش باشد، هرچند مدت زمان بازی زیاد به طول نمی انجامد و چیزی در حدود پنج تا شش ساعت طول خواهد کشید اما اگر بخواهید همه Achievement ها و آیتم های مخفی موجود در مراحل را نیز جمع آوری و کسب کنید باید یکی دو ساعت بیشتر از زمان خود را صرف بازی کنید. دیگر بخش های بازی مانند انیمیشن حرکات پسرک جالب و دوست داشتنی کار شده است، نکته جالب این است که حرکت های مختلف این پسر بچه مانند پریدن، دویدن و یا بالا رفتن و غیره هر چه بیشتر به واقعیت نزدیک شده است و به خوبی می توانید آن را لمس کنید. چشم اندازه ها و DrawDistance فوقالعاده بازی باعث شده محیط ها بیشتر مرده به نظر برسد، اینجا برزخ است و نباید انتظار یک دنیای شاد و پر از رنگ را داشت. همه فضاهای بازی را ناامیدی فرا گرفته است. از لحاظ گرافیک و جلوه های بصری باید این عنوان را خاص نامید. گرافیک یا صداگذاری بازی یکی از بهترین هاست، جالب است بدانید در دنیای Limbo صداهای زیادی نمی شنوید و اکثر اوقات سکوت حکم فرماست، خبری از صحنه های سینمایی یا ... برای روایت داستان نیست، حتی برخلاف اکثر عناوین یک دیالوگ نیز در بازی نخواهید دید!! موسیقی در بازی جای چندانی ندارد، همه این ها باعث شده شما غرق در این دنیای تاریک و جهنمی شوید. دیگر صداهای محیط مانند صدای چرخ دنده ها یا صدای بارش باران و رعد و برق فوق العاده گوش نواز و زیبا کار شده اند. Limbo را از دیدگاهی دیگر باید یک فیلم صامت دانست چرا که به گفته سازندگان آنها از برخی فیلم ها نیز الگو گرفته اند که به صورت صامت بوده اند و در آنها دیالوگی وجود ندارد. از طرفی Limbo تم فیلم Noire گونه دارد و با توجه به جلوه های بصری سیاه و سفید بازی و سبک خاص آن باعث شده Limbo هرچه بیشتر به یک اثر هنری تبدیل شود و تجربه ای ناب را برای مخاطب خود رقم بزند. از جمله محیط های زیبا می توان به جنگل های انبوه یا کارخانه های متروکه و یا دریاچه ها و سایر بخش ها اشاره داشت که همگی تمی غمناک به خود گرفته اند، این فضای وهم آلود و تاریک با شخصیت افسرده ما باعث شده است شما در هنگام بازی کردن Limbo حس کنید در حال تماشای یکی از فیلم های قدیمی هالیوودی هستید! در صفحه تصویر هیچ گونه علامت میزان سلامتی یا میزان مهمات!! شما وجود ندارد، بازی به پاکی کف دست است. همان طور که در ابتدا اشاره کردم Limbo بیشتر از این که شما را با گیم پد موجود در دستانتان سرگرم کند با روایتان بازی خواهد کرد. Limbo در خود از تعداد بالایی رنگ استفاده نکرده است، از 3D پشتیبانی نمی کند! از Cut-Scene های طولانی و هیجان انگیز در خود استفاده نکرده است، حجم زیادی ندارد و توانسته تنها با ترکیب دو رنگ به یکی از موفق ترین بازی های امسال و سال گذشته در بسیاری زمینه ها از جمله بخش هنری تبدیل شود. زمانی که این عنوان را تجربه می کنید مانند این است که رویاها و کابوس های شما پایانی ندارند.



Limbo در ابتدا به صورت Live برای 360 عرضه شد، اما مدتی بعد بر روی دیسک به همراه دو بازی دیگر یعنی Splosion Man و Trials HD عرضه شد و افراد بیشتری موفق به تجربه این بازی ارزشمند شدند. طولی نکشید که یک سازمان رتبه بندی بازی ها که در کره فعالیت می کند خبر از عرضه این عنوان بر روی PS3 و PC داد. در ابتدا نسخه PS3 بر روی PSN قرار گرفت و نسخه PC نیز بر روی Steam. ضمن اینکه اعلام شد نسخه های PS3 و PC دارای یک محتوای اضافی خواهد بود که در بازی مخفی است و برای پیدا کردن آن باید به جستجو پردازید! آنها هیچ گونه صحبتی از ماهیت این آیتم یا شاید اطلاع بیشتر در مورد داستان نکرده اند و گفته شده خودتان باید به دنبال آن بگردید تا پیدا کنید.

در سال های اخیر شرکت ها و استودیوهای کمی پیدا می شوند تا بتوانند با ساخت یک عنوان ساده نظر همه را به خود جلب کرده و حتی جوایز بسیاری را از آن خود کنند. بدون شک می توان گفت Limbo در زمره بهترین بازیهای آرکید امسال و حتی تاریخ قرار می گیرد. تجربه Limbo برای کسانی که به دنبال تجربه های ناب و تازه هستند واجب است. اگر می خواهید در اتمسفر خفقان و تاریک بازی چندین برابر غرق شوید بازی را در شب و تاریکی انجام دهید و طعم مرگ را با تمام وجود خود در برزخ حس کنید. عنوانی مانند Limbo زنگ خطری برای سازندگان بازی های ایرانی است، باید قبول کرد که برای ساختن بازی های با کیفیت نیازی به شروع از ساخت بازی های سه بعدی نیست، Playdead ثابت کرد تنها با کمترین تعداد رنگ ها و همین طور المان های نه چندان پیچیده و داستانی رمزآلود و در عین حال ساده می توان عنوانی خلق کرد که توجه همگان را به خود جلب سازد.



Captain America: The First Avenger ساخته شده است. سازنده اصلی بازی شرکت Next Level Games بوده ولی نسخه های Wii و DS به ترتیب به دست شرکت های High Voltage Software و Giptonite ساخته شده است. ناشر بازی شرکت بزرگ Sega بوده و همچنین موتور استفاده کرده است. ابتدا که شما چند مرحله اول را پشت سر میگذارید با بازی خوبی که پر از صحنه های اکشن است رو به رو میشوید. ولی پس از مدت کوتاهی بازی برای شما تکراری میشود و حتی رقبت نمی کنید که ادامه بازی را بروید. سازندگان بازی تمام قوای خود را در چند مرحله اولیه به کار برده اند، به طور مثال محیط های بازی بسیار شبیه هم بوده و حتی در بعضی از مواقع شما فکر میکنید که مرحله را تکرار کرده اید. در کل بازی شما از دو سلاح میتوانید استفاده کنید، اول بدن و دست قدرتمند شما و دوم هم سپری که نشانه شخصیت Captain America است. همین دو ایتیم برای شما به زودی تکراری میشود ولی میتوانید ضربات خود را قوی تر کنید، همچنین حرکات اکشن بیشتری را آزاد کنید که باز هم راه حلی برای تکراری شدن بازی نیست. تنوع در دشمنان بازی بسیار کم بوده، همچنین از بین بردن آن ها کار بسیار ساده ای است.



کلا داستان شخصیت قهرمان Captain America بر روی جنگ های آمریکا و جنگ جهانی دوم رخ میدهد. داستان بازی بسیار کلیشه ای پیش میرود و هیچ اتفاق هیجان انگیزی در داستان رخ نمیدهد. شما اگر ابتدای داستان را بدانید صددرصد میتوانید آخر آن را حدس بزنید. آمریکا به جایی رسیده که در حال شکست خوردن توسط سرباز های جدیدی که از طرف دشمن طراحی شده است میباشد. این سرباز ها دارای نیرو های جدید و زیادی هستند که در مقابل سرباز های آمریکا بسیار قوی ترند. Captain America در صدد از بین بردن این سرباز ها بر میآید، او به محل تولید آن ها حمله میکند و به دنبال دکتري که سرباز ها را طراحی کرده میگردد.

واقعا شما نمیتوانید از هیچ چیز این بازی تعریف کنید، گرافیک بازی از دو مبحث قبلی هم بدتر طراحی شده است. کیفیت تکسچر ها بسیار ضعیف و محیط بازی بسیار بی روح کار شده است. Captain America مانند یک سرباز بسیار معمولی و بدون هیچ نکته ای طراحی شده، دشمنان بازی بسیار افتضاح خلق شده اند و هیچ چیزی در آن ها دیده نمیشود که توجه شما را جلب کند! محیط های بازی گویی از روی یک الگو ساخته شده اند، همه آن ها شبیه هم بوده و چیز جالبی در آن ها دیده نمیشود. تنها نکته زیبا در گرافیک بازی مدل 3D آن است، این ایتیم به شما اجازه میدهد تا بازی را در 3D TV ها پخش کنید. ولی باز هم این گرافیک بد در تلویزیون های 3D چیز جالبی را برای شما نمایش نمیدهد گویا بازی اصلا موسیقی ندارد، در بعضی موارد شما فقط صدای تیر و تفنگ میشنوید. گاهی اوقات در جنگ ها موسیقی حماسی پخش میشود که اصلا به آن جنگ مربوط نمیشود و هیچ حسی را به شما منتقل نمیکند. صدا گذاری شخصیت های بازی بسیار بد و بی هدف طراحی شده است. Chris Evans صدا گذار شخصیت اصلی در یک همایش اشاره کرده است که من واقعا یکی از بد ترین کار های خود را در این چندین سال گذراندم.

Harry Potter And The
Deadly Hollows
Part 2

مذاهبت

5

صداگذاری

6.5

گرافیک

4.5

گیم پلی

3.5

قابلیت سویچ بین جادو ها (وردها)، قابل بازی بودن شخصیت های دیگر علاوه بر هری، صداگذاری خوب

روایت داستانی ضعیف، گیم پلی خطی با روندی تکراری، گرافیک ضعیف

سری داستان های هری پاتر از جمله پر طرفدار ترین و پر مخاطب ترین داستان های روز دنیا است. ۷ جلد کتابی که گاهی کودکی با آن ها بزرگ می شود و ایدئولوژی بد و خوب آن را یاد میگیرد. و آن چه برای همه ی ما مبرهن است این است که همه جوهره می خواهند از این قصه ی دراز پول در بیاورند، از فیلم های موفق گرفته تا بازی های مضخرف! البته هم بازی و هم فیلم هایی که از این سری ساخته شده اند بدون توجه به کیفیت و چون در همان سمت و سوی داستان بوده اند برای طرفداران دل انگیز بوده و آن ها هستند که فروش میلیونی بازی ها و میلیاردهای فیلم ها را تضمین می کنند. اما ظاهرا هیچ گاه آرزوی رسیدن بازی های این سری به کیفیت مطلوب به واقعیت بدل نمی شود و هر بار باید شاهد افتضاحی دیگر بود، خدا را شکر که این کابوس تمام شد!

ضعف همیشگی بازی ها و فیلم های هری پاتر در روایت داستان ناقص و جدا از رمان های آن است. آیا واقعا نمی شود داستان بازی را روی خط رمان دنبال کرد و دست به ابتکارهای احمقانه نزد؟ داستان این بازی در دو خط خلاصه می شود، در دو فصل هم روایت می شود و اصلا هیچ دردی را دوا نمی کند. روایت داستان این بازی همانند پارت اول بسیار بد و ضعیف است و نه تنها گیمری که چیزی از هری پاتر و ماجراهای او نمی داند، سر از کارشان در نمی آورد، بلکه آنان که رمان های هری را خورده اند هم حاج و واج می مانند. هری به دنبال بقیه ی جان پیچ هاست و ولدمورت مثل همیشه در پی نابود کردن هری است. همین! هیچ چیز خاص دیگری در داستان بازی دیده نمی شود. تنها چیزی که می توان از کل این بازی فهمید تقابل هری و ولدمورت است که اگر بگوییم به طرزی وحشتناک روایت می شود اغراق نکرده ایم. داستان بازی شبیه به کلاف سردرگمی است که تنها از دور مطلوب به نظر میرسد و وقتی وارد آن می شویم آنچنان سرگیجه میگیریم که نه تنها گره ای از گره های آن باز نمیشود، گره کور تر شده و می شود قوز بالا قوز!

واقعا برای من عجیب است که هری پاتری که خود عند داستان، اتمسفر، فضا سازی و قصه پردازی است چگونه به یک بازی با روایت داستانی ضعیف تبدیل می شود؟



اگرچه در نگاه اول ضعف های سطحی گیم پلی پارت اول بر طرف شده و به نظر می رسد سازندگان سعی در بهبود کیفیت بازی در این بخش داشته اند، اما در نهایت متوجه می شویم که تمام ضعف های اساسی و ایراد های مهم بازی هنوز هم در کنار آن هستند و مانع لذت بردن شما از آن می شوند. گیم پلی بازی هنوز هم خطی است و به سرعت تکراری می شود. روند بازی هرگز اندکی گیرا نمی شود و هیچ عامل جذابی به چشم نمی خورد. مبارزات شلوغ و درگیری های حوصله سر بر مزید بر علت شده اند که بازی همواره ضعیف تلقی شود. در این میان وجود ورد های عجیب و نامتناسب که بازی را به شدت آسان می کنند اندک چالشی که هوش مصنوعی تقویت شده اما همچنان بسیار ضعیف بازی ممکن است برای بازی باز ایجاد کند را از بین می برد. تنوع دشمنان کم است و بازی باز هم حوصله سر بر تر و غیرقابل تحمل تر می شود. شما در طول بازی با دیدن صحنه ی از بین رفتن دسته جمعی مرگ خوارها به وسیله ی وردی که مانند موشک عمل می کند بیشتر به یاد Sci-fi shooter می افتید تا یک بازی ماجراجویی فانتزی با حال و هوای هری پاتر و این بزرگترین مشکل بازی است. وقتی شما میخواهید هری پاتر بازی کنید اما بازی بویی از هری پاتر بودن نبرده است چه می کنید؟ تنها نکته ی مثبت این بخش قابلیت ادامه دادن بازی توسط کارکترهای دیگر است، شما در این بازی میتوانید علاوه بر هری کارکترهای محبوبی چون Hermione را هم کنترل کنید. کوتاهی بازی نیز از دیگر ضعف های آن به شمار می رود.

انتخاب تیتراژ برای این بخش دشوار بود! دلیل انتخاب این عنوان هم همین است. گرافیک بازی اندکی بهتر از قبل شده است، طراحی محیط ها خوب هستند و جلوه های ویژه در بازی کمی بهتر از قبل شده اند، اما هنوز هم عیب های این بخش برطرف نشده و بازی همچنان در جزئیات، بافت ها و نورپردازی مشکل دارد.

از طرفی صداگذاری بازی نسبتا خوب کار شده است و آن هم دلیلی به جز استفاده از هنرپیشه ها ندارد! موسیقی بازی هم مستقیما از فیلم های سری قرض گرفته شده اند و دلیل ندارد که بد باشند! در کل بخش صداگذاری و موسیقی بازی قویترین بخش بازی است، اما همین قوی بودن نسبت به بخش های دیگر بازی در مقایسه با دیگر عناوین روز ضعیف است.

بخش Co-Op خوب - آزادی عمل نسبتا بالا در محیط ها - گیم پلی نسبتا در گیر کننده

گرافیک تاریخ مصرف گذشته - انیمیشن های زشت - شکست خوردن در پیاده سازی ایده های خوب - آزادی عمل فوق العاده پایین در بخش های رانندگی که واقعا عذاب آور

سری بازی Call Of Juarez جزو معدود بازی هایی است که در سبک وسترن است و جزو بازی های خوب محسوب می شود (که البته فن های زیادی ندارد) این سری هیچ گاه فروش قابل توجهی نداشته است به همین دلیل در شماره ی آخر Tech Land (سازنده ی لهستانی سری COJ) سیاست خود را تغییر داده و بازی را به زمان حال آورده است. نسخه ی اول در مورد Ray McCall و گنج خوارز (Juarez) و Thomas Mc Call بود نسخه ی دوم (Bound In Blood) در زمان جنگ های داخلی امریکا بود و پیشرفت خوبی نسبت به نسخه ی قبل داشت همه چیز داشت خوب پیش می رفت و همه منتظر یک دنباله ی زیبا بودند ولی فکر می کنم به دلیل فشار Ubisoft بر Tech Land که فروش بازی باید بالا رود ان ها شماره ی سوم سری ، The Cartel ، را به زمان حال آوردند و بسیار شتاب زده آن را ساختند و نتیجه ملغمه ای از زشتی و شگفت زدگی شد، البته شاید دلیل کار نشدن روی Cartel وجود Dead Island بوده است همانجور که میدانید تیم Tech Land ، تیم کوچکی است و نمی تواند روی ۲ بازی به طور همزمان تمرکز داشته باشد

بازی سعی کرده سبک Wild West گونه را در زمان حال ایجاد کند ، ولی اصلا موفق نبوده است زیرا کل بازی یا در Night Club ها اتفاق می افتد و یا جنگل ، خبری از خیابان های Juarez نسخه های قبل و کلیساهای قدیمی یا... نیست فقط یک AK 47 داستان بگیرید و همه را بکشید. و پس از کشتن سوار ماشین شوید، یک مسافت خسته کننده را طی کنید (شما حق ندارید خلافت داشته باشید اگر چند متر از مسیر مشخص شده ی بازی خارج شوید ، بازنده می شوید!!) دوباره چند تا را بکشید ، سوار ماشین شوید ، همانجور که می بینید بسیار خسته کننده است

نسخه ی سوم بازی دارای ۳ کاراکتر اصلی است، Ben McCall که یک سرباز کارکشته ی LAPD است (و از نوادگان Ray McCall است و البته بسیار به او شبیه است) ، Kim Evans یک زن بسیار جذاب که جزو بهترین افراد FBI است (وی شباهتی غیر قابل انکار با هالی بری بازیگر مشهور هالیوودی دارد) و Eddie Guerra یکی از افراد DEA. همان جور که میباید بسیار کلیشه ای ست ، یک پلیس کار کشته ، یک پلیس جوان و یک زن جذاب همچنین دیالوگ هایی که میان شخصیت ها رد و بدل می شود فقط فحش است و هیچ گونه دیالوگ مفهومی در بازی دیده نمی شود ، بازی از نظر شخصیت پردازی در حد B-Movie های دهه ی هشتادی ضعیف است و شما به هیچ وجه با هیچ کدام از کاراکتر ها رابطه برقرار نمی کنید البته باید به این نکته اشاره کرد که در نسخه های پیشین دیالوگ های زیبایی داشتند و به همین دلیل این مشکل آزار دهنده تر از حالت عادی می شود.



داستان بازی در ۴ جولای آغاز می شود روز استقلال آمریکا ، در این روز اداره ی DEA توسط یکی از بزرگترین قدرت های کارتل (Mendoza) بمب باران می شود که باعث می شود Stone یکی از افراد رده بالای DEA کشته شود به همین دلیل امریکا تصمیم می گیرد تا یک گروه ۳ نفره درست کند که با Mendoza ها مقابله کنند و ان ها را نابود کنند، کل داستان بازی همین است، همانطور که می بینید یکی از بزرگترین نقاط قوت نسخه های قبل تبدیل به یکی از بزرگترین نقاط ضعف نسخه ی جدید شده است بازی سعی کرده که با تعقیب و گریزهای کلیشه ای در ماشین و منفجر کردن تمام ماشین ها در بزرگراه داستان بازی را جدی و سیاه جلوه دهد، ولی به نظر من بیشتر به شعور مخاطب ها توهین کرده بازی سعی کرده بسیار شبیه فیلم های اکشن دهه ی هشتادی هالیوود باشد و البته موفق نشده است همچنین داستان بازی توسط Evenens, McCall و Guerra روایت می شود در کل، کل داستان بازی بر روی این می چرخد که شما بفهمید چه کسی DEA را بمب باران کرده و سپس مندوزا ها را نابود کنید برای هر شخصیت انگیزه شخصی خود برای گیر انداختن مندوزا ها وجود دارد انگیزه ی Ben Mc Call به جنگ ویتنام باز می گردد و می خواهد خرده حسابش را با مندوزا صاف کند Guerra می خواهد پول مندوزا را بدست آورد تا برای خودش یک باشگاه قمار بازی راه بیندازد و برادر Kim نیز در گروه های خیابانی و مواد مخدر غرق شده است و به همین دلیل می خواهد انتقامش را از مندوزا ها بگیرد! ، حتم دارم که شما حتی قبل از بازی کردن یا خواندن این متن می توانستید انگیزه های ان ها را تشخیص دهید ، و می بینید که شخصیت پردازی بازی اوج کلیشه است

با توجه به انگیزه های مختلف در بازی میان پرده هایی نمایش داده می شود و البته بر گیم پلی بخش Co-OP بازی نیز تاثیر می گذارد بازی دارای بخش Co-op سه نفره است و بر خلاف کل بازی ، دارای Co-Op نسبتا خوبی است در بخش Co-OP شما باید حتما با یکدیگر همکاری داشته باشید تا بتوانید مراحل را رد کنید و با استفاده از ایتیم های مختلف هر کاراکتر دشمنان را از پای در آورید

همچنین ماموریت هایی با نام Secret agenda در بازی یافت می شود این ماموریت ها بیشتر این است که از نقطه ی A به B بروید و این کار را انجام دهید. نکته ی جالب درباره این ماموریت ها این است که در بخش Co-op شما نمی توانید جلوی روی همراهان ان ها را انجام دهید! که بالاخره نکته ی منحصر به فرد است هدف از این ماموریت آزاد کردن تفنگ های جدید برای کاراکتر هایتان است ولی اگر شما فقط با یک کاراکتر تمام تفنگ ها را آزاد کنید برای بقیه نیز تا ابد همه ی تفنگ ها باز خواهد ماند پس هیچ دلیل وجود ندارد که با ۳ شخصیت Secret Agenda ها را بروید درواقع به جای این که ما بتوانیم Secret Agenda ها را از نکات مثبت کارتل بدانیم ، باید ان را یک بخش نیمه کار بدانیم که بعد از مدتی کار، سازندگان وجود ان را فراموش کرده اند و این بخش دارای باگ ها و گلیچ های فراوان است



هوش مصنوعی بسیار ضعیف کار شده است ، در بسیاری از وقت ها پیش می آید که حریف هایتان فقط به شما زل می زنند و هیچ کاری انجام نمی دهند همچنین آن ها به راحتی گول می خورند فقط کافیست آن ها را از پشت دور بزنید آن ها به هیچ وجه متوجه نمی شوند هوش مصنوعی یارهای خودی نیز دست کمی از حریف ندارد بسیاری از موقع پیش می آید که آن ها فقط کاور می گیرند و تیر نمی زنند یا بعضی اوقات باید مدت ها منتظرشان بمانید تا به سر Check Point مورد نظر برسند . همانجور که می دانید The Cartel یک بازی شوتر اول شخص است بازی سعی دارد با سبک Run & Gun های قدیمی و تفنگ های جدید ، New Wild West بوجود آورد ولی اصلا موفق نبوده است ولی در کل شوتینگ بازی Fun است و همچنین طراحی مراحل خوب باعث شده تا شما بتوانید در محیط از جهت های مختلف به دشمن حمله کنید و در بخش Co-OP به راحتی می توانید دشمن را غافلگیر کنید مثلا شما می توانید به بالای یک تپه بروید و همراهانتان را Cover کنید و دوستانتان در پایین با دشمن درگیر شوند همچنین بازی از تنوع خوب مراحل بهره می برد (که البته اصلا در لوکیشن های نسخه های قبلی به وقوع نمی پیوندد) مثلا می توان به Los Angeles یا Mexico یا یک اسکله اشاره کرد. بازی دارای تعداد زیادی Rifle و Pistol و Sub Machine Gun و ... است و هر اسلحه ای حس خاصی را به بازی باز القا می کند که بسیار خوب است ، همچنین در بازی یک مکانیزم Bullet Time در بازی تعبیه شده که تا حدودی مرا یاد Max Payne انداخت و دشمنان را نابود کنید یا به سبک MW2 اتاق های مختلف را Breach & Clear کنید همچنین در همه ی مراحل یک سکانس Driving نیز وجود دارد که سعی شده تا سینمایی کار شود ولی به دلیل آزادی عمل بسیار پایین بازی بازها در این سکانس ها ، شما هیچوقت از آن ها لذت کافی را نمی برید و باید بار ها یک صحنه را تکرار کنید تا همان جور که سازندگان خواسته بازی پیش برود در بعضی سکانس های رانندگی شما پشت فرمان قرار می گیرید و بعضی اوقات هم باید از داخل پنجره ی ماشین به ماشین ها در جاده تیر بزنید که به دلیل استفاده از المان های کلیشه ای سینمایی کردن بازی ها (که حتی گریبان اثری بزرگ همچون MW3 نیز شده) من زیاد از آن لذت نبردم در کل TechLand سعی کرده که با ترکیب المان های مختلف گیم پلی بازی را جذاب کند و تا حدی نیز موفق شده است



صدا گذاری بازی ضعیف است به دلیل دیالوگ های کلیشه ای و هماهنگ نبودن جرکت لب ها با جملات و انیمیشن های بسیار زشت صورت ها ، ضعف این بخش را دو چندان کرده است همانجور که در ابتدای متن اشاره کردم دیالوگ ها هیچگونه بار مفهومی یا حس جذابی برای بازی باز ندارند و در کل بازی فقط صدای فحش های بن مک کال شنیده می شود، صدا گذاری اسلحه ها انطور که انتظار میرفت از کار در نیامده است بازی از لحاظ بصری حتی در حد استاندارد این نسل نیز نیست وقتی شما به محیط بازی نگاه میکنید (بوته ، درخت و...) همه ی آن ها از تعداد کمی چند ضلعی درست شده اند و اصلا حالت طبیعی ندارد و بسیار مصنوعی از کار در آمده اند و دارای گوشه هستند. بازی دارای هیچ گونه تخریب پذیری یا افکت روزی نیست که بتوان آن را مثال زد و همچنین انیمیشن های صورت بسیار زشت است و انفجار های ماشین ها (که در بازی چندین و چند بار شاهد آن ها هستیم) بسیار مصنوعی از کار در آمده اند ، البته شاید با توجه به این که محیط بازی تا حدودی باز است و دست بازی باز را کمی برای حرکت کردن در محیط باز گذاشته عیب ها کمی کمترنگ تر شوند . باگ ها و گلیچ ها در بازی پیداد می کنند مثلا : تفنگ شما از هر سطحی عبور می کند و دست رد به سینه ی آن ها نمی زند! در کل اگر بخواهیم در مورد The Cartel نظر بدهیم باید بگوییم اثبات کرده است که ایده های خوب روی کاغذ همیشه خوب از آب در نمی آیند و ممکن است شکست بخورند مثلا سبک غرب وحشی مدرن یا بخش سه نفره شاید روی کاغذ جالب باشند ولی یا در عمل در ترکیب با یکدیگر خوب از کار در نیامده اند و یا سازنده کارش را به خوبی انجام نداده است همچنین شتاب زدگی در ساخت بازی به عینه دیده می شود و شاید بهتر بود Tech Land پس از تمام کردن کار Dead Island بر روی The Cartel کار می کرد که شاید بهتر از کار درمی آمد سری Call Of Juarez رو به رشد خوبی داشت ولی The Catel به این روند خاتمه داد من به شخصه امیدوارم که بازی با یک نسخه ی جدید به دوران رو به رشد خود باز گردد و چندین سال بعد شاهد باشیم که COJ در حد و اندازه ی بازی های بزرگی مثل COD و Battlefield باشد بازی از نظر گرافیک در سطح پایینی قرار دارد و گیم پلی آن در سطح متوسط قرار دارد و بخش صدا گذاری در حد متوسطی قرار دارد اگر می خواهید از The Cartel لذت ببرید به شما توصیه می کنم بازی را به صورت Co-op انجام دهید چون بخش تک نفره اصلا جذابیت لازم را ندارد.



سازنده : Capcom

ناشر : Capcom

سبک : Fighting

امتیاز

8 خوب

Super Street Fighter IV
Arcade Edition

بازیابی

8.5

صداداری

7

گرافیک

8

تیم پلی

8

طراحی جالب کاراکترها - خط داستانی جدا برای هر شخصیت - تعداد زیاد مبارز - گیم پلی روان و لذت بخش

نبود امکان برگشت در Replay ها - مشکل سرور بازی در صورت کاهش سرعت اینترنت

در سیام ژوئن سال جاری میلادی دنیای بازی های رایانه ای پذیرای یک بازی دیگر از سری بازی های **Street Fighter** شد. سری بازی ای که همگان آن را به همراه **Moortal Kombat** از پدران سبک مبارزه ای می دانند. در ابتدا کمی به توضیح درباره ی این سری بازی که از دیر باز جای خود را در میان گیم رهای کوچک و بزرگ باز کرد می پردازیم. این سری بازی توسط شرکت **Capcom** از اواخر دهه ی ۸۰ تاکنون منتشر شده است.

اولین نسخه از این سری بازی ها به کارگردانی **Takashi Nishiyama** در سال ۱۹۸۷ منتشر شد که به نوبه خود انقلابی در سبک خود به پا کرد و استانداردهای جدیدی برای این سبک تعریف کرد. نسخه ی بعدی یعنی **II** در سال ۱۹۹۲ و نسخه های **Alpha**، **EX**، **Versus**، **III** و **IV** که هر کدام شامل چندین بازی می شدند به ترتیب در سال های ۱۹۹۵ تا ۲۰۱۱ و برای اکثر پلتفرم های بازی تا کنون منتشر شده اند. و اما می رسم به سری اخیر یعنی **IV** که اولین بازی آن در ۱۸ آگوست سال ۲۰۰۸ منتشر شد. از تغییرات نوین ایجاد شده در این نسخه می توان به جهش گرافیکی قابل توجه آن نام برد که بسیار زیبا و چشم نواز است.

پس از آنکه سازندگان موفقیت شماره قبل را دیدند تصمیم گرفتند که نسخه ی دوم یا همان **Super street fighter IV** را منتشر کنند. در این بازی اشکال های نسخه قبل تا حدود زیادی برطرف شد و تعداد زیادی از کاراکترهای نسخه های پیشین به آن اضافه شد. نسخه بعدی که ورژن سه بعدی آن بود که مورد نظر ما نیست و بالاخره نوبت به آخرین نسخه می رسد که **SSF IV : Arcade Edition** نام دارد که به غیر از کنسول برای **PC** نیز منتشر شده است.

در نگاه اول شاید این بازی یک بازی کم حجم و **DLC** مانند به نظر برسد ولی در حقیقت یک بازی درخشان در سبک خود می باشد که گیم رهای زیادی را به طرف خود کشانده است. مبارزات مانند **SSF** در حالت های ۱ به ۱، ۲ به ۲ یا **Tag Team** و ۳ به ۳ و ۴ به ۴ برگزار خواهند شد.

بازی مدهای بیشتری نیز برای مبارزه دارد از جمله **Endless Battle** یا نبرد بدون پایان، **Tournament** و بخش تخریب بشکه و ماشین در یک زمان تعیین شده از بخش های جدید هستند که هر کدام جذابیت خاص خود را دارند و میتوان ساعت ها با آن سرگرم شد.

اشکالات بازی قبلی تا حدود زیادی برطرف شده است که از جمله آن ها میتوان به بالانس بودن شخصیت ها اشاره کرد. به طور مثال از مقدار آسیبی که **Sagat** به حریفان می زند کاسته شده تا به متعادل بودن شخصیت ها کمک کرده باشد. این نسخه دارای ۳۹ جنگجو میباشد که ۳۵ تای آنها از نسخه های قبل و ۴ تای آنها شخصیت های جدید و تازه وارد هستند. شخصیت های قبلی ای که در این بازی حضور دارند از نسخه های قبلی (**Street Fighter 3** و **Alpha** و **Super Street fighter 4**) هستند



۱۲ شخصیت معروف این سری یعنی **Sagat**، **Vega**، **Balrog**، **Dhalsim**، **Guile**، **Blanka**، **Zangief**، **Chun-Li**، **Ryu**، **E. Honda** و **M. Bison** بازگشته اند تا دوران خوشی را برای شما رقم بزنند. تمام شخصیت های شماره چهارم نیز در این نسخه حضور دارند که از جمله آن ها میتوان به **Abel**، **el fuerte**، **C-Viper** و ... اشاره کرد. همچنین چند شخصیت که از **SSF** در بازی پدیدار شدند نیز از این قرارند:

Makoto که یک جوان رزمی کار است، **T.Hawk** بوکسور آمریکایی، **Dee Jay** که سبک جالبی در مبارزه دارد و بار حرکات موزون ضربات خود را وارد میکند، **Hakan** کشتی گیر ترک و چند تای دیگر که هر کدام قابلیت های خاصی دارند، مثلاً **Hakan** در مبارزات بدن خود را روغن مالی میکند که باعث میشود قدرت او بالا تر رود، او ضربات سنگین را به خوبی و مسلسل وار انجام میدهد و اگر کسی را در گوشه صحنه گیر بیندازد او را خرد و خمیر می کند، در سوی دیگر **Juri** که یک تکواندو کار است سرعت بسیار بالایی دارد و این توانایی را دارد که ضربات متعدد و مرگبار را بدون کوچکترین وقفه به حریفش وارد سازد.

۴ کاراکتر جدید نیز به نام های **Yun**، **Evil Ryu**، **Yang** برای اولین بار است که پا به این سری گذاشته اند. هر یک از آنها قابلیت های فراوانی دارند و مبارزه با هر کدام قلق خاص خود را دارد که کماکان با رفتن به بخش تمرینات می توان آنها را فرا گرفت و در مسابقات به کار برد.

برای هر فرد موسیقی جدید، دموی سینماتیک و خط داستانی جدیدی برگزیده شده است. خط داستانی بازی سوال هایی را که در ذهنتان در مورد شخصیت ها موجود است را پاسخ میدهد و کلیه نقاط ابهام و تاریک شخصیت ها را برای شما از بین میبرد. این کار به لطف **Cutscene** های جالب و جذاب عملی شده است و دیگر از نگاه کلی به مبارزات خبری نیست و شما دیدی همه جانبه به داستان دارید.

مکانیزم گیم پلی از نسخه چهارم بازی الهام گرفته شده است و سیستم مبارزات تغییراتی نکرده است و همان است که قبلاً دیدید. **Super Attack** ها کماکان موثر هستند و تمام فنون قدیمی و جدید کاراکترها به راحتی قابل اجرا هستند. اولترا کمبوها کماکان کلید پیروزی شما در مسابقات هستند. هر شخصیت دو آلتر کمبو یا به بیان ساده تر چند ضرب قوی دارد که شما می توانید یکی از آن دو را انتخاب کرده و روی حریف پیاده کنید.

محیط های مبارزه مانند قبل زیبا و چشم نواز طراحی شده اند و سه بعدی طراحی شده اند و جگجویان طراحی دو بعدی دارند و در یک خط مشغول به مبارزه میشوند. موسیقی و صدا گذاری شخصیت ها خوب و قابل قبول است از جمله موزیک های مربوط به هر شخصیت که پیش تر به آن اشاره کردیم. بازی در زمینه ی آنلاین نیز پیشرفت های زیادی داشته است مانند کانال پخش که به شما اجازه می دهد تا تکرار مبارزات خود را که ذخیره کرده اید برای دوستانتان بفرستید و مبارزات بدون پایان و امکان چت کردن به صورت صوتی در آنان.

این بازی به خوبی گلیم خود را از آب بیرون کشیده است و توانسته است که باز هم پرچم سری **Street Fighter** را در میان بازیهای رایانه ای بالا نگه دارد. این بازی خوش ساخت را به همه دوست داران سبک مبارزه ای توصیه می کنم.

طراحی هواپیماهای زمان جنگ جهانی، بخش صداگذاری بازی

همه چیز به جز نکات مثبت بازی!

تاکنون بازی‌های شبیه ساز پرواز زیادی، در موضوع جنگ جهانی دوم ساخته شده‌اند ولی بسیاری از آن‌ها ضعیف از آب در آمدند و بعضی از بازی‌ها هم خوش ساخت عرضه شدند. **Air Conflicts Secrets Wars** یکی از این بازی‌هاست که متأسفانه خیلی خوش ساخت از آب در نیامده است و در مقابل بازی‌های بزرگ این سبک حرفی برای گفتن ندارد. داستان **Air Conflicts Secrets Wars** حول یک قاچاقچی و خلبان به نام DeeDee که بعد عضو گروه مقاومت اروپا می‌شود، می‌چرخد. این خانم، توسط فرد دیگری Tommy که دوست سابق پدرش بوده است به این گروه دعوت شده است. صداگذاری کاراکترها واقعا افتضاح می‌باشد و بازی‌باز را عذاب می‌دهد. حوادث بازی هم زمان جنگ جهانی دوم اتفاق می‌افتد، پس با این حساب بازی‌باز باید کنترل هواپیماهای آن زمان را بگیرد ولی DeeDee کنترل یک هواپیمایی که از جنگ جهانی اول باقی مانده به دست می‌گیرد و می‌رود تا از سرنوشت پدر خود آگاه شود. در میان راه، هر وقت که شما با یک فرد ملاقات می‌کنید فلش‌بکی پخش می‌شود که قسمتی از زندگی پدر DeeDee را نشان می‌دهد. بازی لحظات هیجان انگیزی را هم به همراه دارد اما شاید به دنبال رفتن کس دیگری خیلی برای بازی‌بازان جذاییتی نداشته باشد آن هم با صدای مسخرشان! سبک بازی، شبیه ساز آرکید هواپیما می‌باشد. کنترل هواپیما ها واقعا مسخره است، حین بازی که یک هواپیما با بی‌پروایی به پرواز در می‌آید ناگهان وسط راه سقوط می‌کند و روی اعصاب بازی‌باز می‌رود. در بازی، یک منوی آرکید هم وجود دارد که با دستکاری در آن، می‌توانید هواپیما را به راحتی بلند کنید و پرواز کنید که باعث ساده شدن روند بازی می‌شود. با این هواپیماها می‌توانید به دشمنان خود شلیک کنید که خوشبختانه تیراندازی بازی خودکار (Auto-aim) می‌باشد و باعث می‌شود که خیلی آدم، عذاب نکشد.



هوش مصنوعی دشمنان هم که قابل وصف نیست. توصیه می‌کنم بازی را در حالت سختی Normal پیش ببرید که در این حالت کنترل و سختی‌های بازی طوری است که نه بازی‌باز خیلی زود زده شود و نه برایش بچه بازی شود. با این همه گندکاری، هواپیماهای قدیمی آن زمان مثل Spitfire، Stuke یا ME109 ها به خوبی شبیه سازی شده اند ولی خیلی از این هواپیما ها بمب افکن نداشته اند که در این بازی دارند! در ضمن این را هم اضافه کنم که در نسخه ی PS3 بازی هم می‌توانید با Move مراحل را جلو ببرید. در بازی با جلو رفتن مراحل هم، خود به خود هواپیما ها آپگرید می‌شوند. با توجه به عنوان Secret Wars بازی، مرحله‌هایی هم هستند که باید با مخفی کاری جلو رفت و برنده شد، مثلاً بمب بندازید بعد فرار کنید!!! گرافیک بازی نه خیلی بد است و نه خوب! در بازی از رنگ‌های سرد استفاده شده است که بیشتر به بازی‌باز حس حضور در جنگ جهانی دست می‌دهد ولی از آن طرف تکسچرها واقعا ضعیف کار شده اند و از نظر فنی هم که بازی عقب مانده به حساب می‌آید. فاکتور صداگذاری و موسیقی بازی از بقیه فاکتورهای بازی بهتر کار شده است، در بازی از موسیقی‌های دراماتیک استفاده شده است و صداگذاری هواپیما هم خوب کار شده است. من منتقدی نیستم که بخواهم بازی را خرد و له کنم و با این نقدی که کردم، تنها بگویم که بازی‌های بهتری می‌توانید در بازار پیدا کنید و مشغول بازی شوید.

A New Beginig

بدایت

7

صداگذاری

3.5

گرافیک

8.5

کیفیت

7

نوستالژیک / داستان و روایت بسیار خوب / گرافیک بسیار زیبا و خاطره انگیز

صدا گذاری و موسیقی بسیار بد / کات سین های نه چندان جالب / دیالوگ های بد

اساسا وقتی می‌خواهیم بازی های اشاره و کلیک ماجراجویی را بررسی کنیم، نکات مثبت و منفی را ردیف می‌کنیم و سپس نتیجه می‌گیریم که این بازی در چه حد و اندازه ای است. به شخصه از این روش اصلا خوشم نمی‌آید اما این بار مجبورم این کار را بکنم، چون هم سردبیر مجله فشار می‌آورد و اعصاب هم ندارد و هم در یک صفحه نمی‌شود همه ی جوانب بازی را سنجید. پس بدون معطلی به بازگویی نکات مثبت و منفی بازی A New Beginig می‌پردازم. نکات مثبت بازی بیشتر از نکات منفی آن نیست، اما اهمیت آن ها بیشتر از نکات منفی است. بنابراین بازی در رده ی خوب قرار می‌گیرد و می‌تواند شما را سرگرم کند، از طرفی این بازی جلوه های زیبایی از طبیعت را به نمایش می‌گذارد که واقعا ستودنی است.

یکی از نکات مثبت بازی طراحی و گرافیک هنری آن است. در این بخش با زیبایی هایی روبرو می‌شویم که یکی از عوامل ترغیب کننده برای ادامه ی بازی است. سازندگان تلاش زیادی برای هر چه بهتر شدن این بخش کرده اند و تقریبا در همه ی وبسایت های بازی طراحی هنری خوب و گرافیک دیدنی بازی از نکات مثبت بازی شمرده شده است. البته در روند بازی هم تاثیر زیادی گذاشته و باعث جذاب تر شدن معماها نیز شده است. دیگر نکات مثبت بازی معماها ی آن هستند. معماها سخت اما منطقی بوده و هرگز باعث کندی روند بازی و یا دلزدگی نمی‌شود. معماهای هوشمندانه ی بازی و طرز حل کردن متفاوت آن ها هم نکته ایست که این روزها در کمتر بازی دیده می‌شود و از نقاط قوت بازی به شمار می‌دود، چرا که این پازل ها هستند که بار روایت داستان را به دوش می‌کشند و به قولی همه ی آن چه که گیمر را به ادامه ی بازی های اشاره و کلیک وا می‌دارد داستان بازی است.



علاوه بر روایت خوب و تاثیر گذار داستان بازی، اتمسفر گیرایی که به واسطه ی موسیقی خوب و دلنشین فراهم آمده است، نقطه ی فوت دیگر "شروعی تازه" بوده و بیش از پیش باعث می‌شود تا بازیاز بازی را ادامه دهد و کمتر از آن دست بکشد. همچنین درون مایه ی داستان بازی هم عالی کار شده و اگر چه ناهماهنگی صداها و دیالوگ های ضعیف از نمره ی داستان می‌کاهد اما داستان پردازی و افسانه سازی نجیب و بدیع بازی ارزش آن را حفظ می‌کند تا داستان بازی همچنان جزء نقاط قوت آن باقی بماند.

همان طور که اشاره کردم صدای پیشگی دیالوگ ها در بازی ضعیف است. به حدی ضعیف که چند دیالوگ پشت سرهم باهم قاطی می‌شوند و معلوم نیست که کدام کارکتر فلان حرف را زد. دوبله ها هم بسیار ضعیف است و از دلایل عدم موفقیت بازی به حساب می‌آید.

از دیگر ضعف های این بازی عدم پولیش درست صحنه های مهیج و دراماتیک بازی است که بازیاز را گیج کرده و باری از روی دوش بازی بر نمیدارد، هرگز انتظار نداشتیم این بازی با این طراحی زیبا دچار این ایراد بزرگ شود. همچنین کات سین هایی که در بین مراحل پخش می‌شود کیفیت مطلوبی ندارد و با طراحی های موجود در بازی هم هماهنگ نیست و می‌تواند به عنوان نقطه ضعف دیگر بازی به حساب آید.

همان طور که گفتیم ایرادات این بازی اگرچه زیاد هستند اما اکثر آن ها سطحی و قابل چشم پوشی می‌باشند، اما آن چه ذکر شد ایرادات اساسی و نقطه ضعف های بزرگ این بازی بود.

این بازی بر خلاف تصورات بازی استاندارد و زیبایی است، اما تصور من این است که سازندگان تمرکز خود را بر روی طراحی هنری و سناریو نویسی برای پازل ها گذاشته و از بخش های دیگر غافل شده اند، و این عامل باعث شده تا این عنوان، از جهاتی لنگ بزند و نمره ی قبولی را نگیرد. اما همچنان به دوس داران سبک اشاره و کلیک (البته نه آنانی که جزیره ی میمون رو خورده اند!) توصیه می‌شود.

صحنه های سینمایی خوب - افکت های زیبا - گرافیک هنری و فنی عالی - گیم پلی نسبتا خوب

داستان ضعیف - روایت بد - صدا گذاری بسیار ضعیف - برخی مسائل که جای کار بیشتری داشتند

یکی از حسن های بازی های ایرانی این است که برای نقد کردن آن ها همه چیز را لحاظ می کنید، از بسته بندی و محتویات آن گرفته تا میانگین سنی گروه سازنده! در این جا میخواهیم بررسی کلی بر عنوان تازه منتشر شده ی میرمهنا داشته باشیم و به همه چیز این بازی هم کار داریم. در ابتدا باید بگویم که میرمهنا یک بازی متوسط است و تقریبا خوبی ها و بدی هایش با هم برابر اند. گاهی وقت ها میرمهنا اینقدر خوب می شود که بازی باز را به آینده ی صنعت بازی سازی در کشور امیدوار می کند و گاهی اوقات اینقدر اعصاب خرد کن؛ که بازی باز را مجبور می کند بگوید: "دوباره ایرانی ها بازی ساختند؟!!" خلاصه این که میرمهنا بین بد و خوب گیر کرده و هیچ کدام آن ها هم نیست، فراز و نشیب زیادی دارد و هرگز نمی شود روی آن به عنوان یک بازی یکدست حساب باز کرد. بزرگترین مشکل آن هم همین است. در واقع میرمهنا می توانست خیلی بهتر از این که هست باشد و این بهتر شدن، هزینه و وقت و فکر زیادی نمیخواست. در همین ۳ ساعتی که مشغول بازی کردن آن بودم، آنقدر ایده برای بهتر شدن تک تک بخش های آن به ذهنم خطور کرد که گفتنش سخت است.

یکی دیگر از حسن های بازی های ایرانی این است که خیلی وقتتان را نمی گیرند و همین که میخواهید از بازی خسته شوید به اتمام میرسند. میرمهنا هم از این قاعده مستثنی نیست. بازی شروع خوبی ندارد. حتی مرحله ی آموزشی خوبی هم ندارد. در مرحله ی آموزشی نوشته هایی بر روی صفحه ظاهر شده و شما را راهنما می شوند که این کار را بکن و این دکمه را بزن تا فلان شود و ... و بعد شما را در قایق می اندازد و با یکی از بهترین مکانیک های گیم پلی بازی آشنایتان می کند. وقتی از قایق پیاده شدید، نوشته ی دیگری به شما تیراندازی یاد می دهد و سپس شما را به امتحان یکی از بدترین مکانیک های گیم پلی بازی، یعنی شلیک با توپ دعوت می کند و تمام. اما همین مراحل را که بیشتر از ۱۵ دقیقه وقت شما را نمی گیرند میشد به صورتی بسیار بهتر و زیبا تر پیاده کرد. مثلا میشد تا خود "میرمهنا" تیر اندازی و شلیک با توپ را به "شبیر" آموزش دهد. سناریو های متفاوتی می شود برای تک تک بخش های موجود در بازی تصور کرد که می توانند بسیار بهتر از این چیزی که اکنون هست باشند. مسئله اینجا است که ما (بازیسازان ایرانی) توجه چندانی به بازی های روز نداریم. مرحله ی آموزشی MW را به یاد دارید؟ سناریوی آموزشی MGS:Peace Walker را چطور؟ وقتی بسیاری از بازی های دور برمان برای مرحله ی آموزشی نمایشی مشخص دارند، چرا ما به این فکر نمی افتم که کمی بازی را از سادگی در آوریم و کمی آب و تابش بدهیم تا جذاب شود؟ و مسئله تنها مرحله ی آموزشی نیست، میرمهنا در بسیاری از مراحل و بخش ها می توانست بهتر از این باشد و این مسئله قابل چشم پوشی نیست.



صحنه های نجات در بازی بدترین چیز ممکن اند، انیمیشنی هم برای باز کردن دست ها وجود ندارد



از جمله ضعف های بازی، صحنه های Rescue هستند



استفاده از چند بشکه ی باروت نزدیک به هم، صحنه ی انفجار خوبی را خلق می کند، اما ای کاش یک موج دیگر از دشمنان هم می آمدند تا حس اکشن این صحنه اینقدر زود از بین نرود

داستان بازی در دو خط خلاصه می شود، که اتفاقا این دو خط پشت یک بازی نوشته شده است! البته این که نمی دانید چه بلایی قرار است سر "میرمهنا"، "شبیر" و "حنانه" بیاید تنها انگیزه ساز برای شروع و ادامه ی بازی است. شروعی که با انیمیشنی جالب رقم می خورد و ناگهان حس میهن پرستی "میرمهنا" و رفیقش گل می کند و در آخر به این نتیجه میرسند که نجات جزیره و بیرون کردن اجنبی ها از نجات "حنانه" مهم تر است. البته این نتیجه گیری از همان شروع بی فروغ بازی مشخص است و گره داستانی چندانی ایجاد نمی کند. تنها عاملی که باعث می شود همچنان داستان بازی جذابیت خود را حفظ کند اتفاقاتی است که فکر می کنید هر لحظه رخ می دهند و واقعا میرمهنا پتانسیل آن را هم دارد، اما این اتفاق ها هیچ وقت رخ نمیدهند. در ادامه ی روایت داستان، از set-piece استفاده می شود که برای بار اول شما را ذوق زده و گاهی خوشحال میکند. این بخش های سینمایی بازی امیدوار کننده هستند اما وقتی چند بار در طول بازی تکرار می شوند و هر بار هم یک اتفاق مشابه می افتد، دیگر نه جذابیتی می ماند و نه حس خوبی. واقعا نمی شد یک بار در طول بازی میرمهنا و یارانش (ترجیحا بخوانید رفقا!) توسط خیل عظیمی از دشمنان محاصره شوند و یک اتفاق غیر منتظره تر و بزرگ تر از سر رسیدن رفقا از پشت سر دشمن اتفاق بیفتد؟ از ضعف های بزرگ میرمهنا که میشد تا حد زیادی آن را برطرف کرد، داستان و روند شدیداً مستقیم آن است. شما در جای جای بازی به هر چه میخواهید میرسید، بی درد سر و بدون مشقت. هرگز نمی شود تا یک حادثه باعث شود تا بازی از هدف اصلی خود دور شود و کمی پیچیدگی بازی را جذاب تر کند. برای مثال می توانم صحنه ای را تصور کنم که انگلیسی ها "شبیر" و "میرمهنا" را دستگیر کرده، به درختی بسته اند و این دو با هم زمزه می کنند: "به نظرت میشه فرار کنیم؟" - "نه تعدادشون زیاده، جم بخوریم کشتنمون، صبر داشته باش رفیق، توکل کن به خدا" و یکدفعه یک گلوله ی توپ به سمت انگلیسی ها شلیک شود و یاران دیگر حمله کنند و یک فرار با شکوه و حماسی شکل بگیرد. اما افسوس ...

Cut Scene

های ضعیف
بازی کار
خاصی انجام
نمی دهند، فقط
چند خط
دیالوگ!



کالسکه ۱۷۷۶
یا مترو ۲۰۳۳؟

گیم پلی بازی بسیار به بازی های روز دنیا نزدیک است ولی چند مشکل عمده دارد. یکی از این مشکلات، پیاده سازی مکانیک بد برای شلیک با توپ است. زاویه ی دوربین مناسب نیست و غیر از آن کنترل خوبی هم برای آن در نظر گرفته نشده است. همین طور نشانگر هم نقص دارد و اصلا دقیق نیست. شلیک توپ هم غیر واقعی است و شما هر چند توپی را که بخواهید با فاصله ی زمانی کمتر از ۲ ثانیه می توانید شلیک کنید! اگر چه وجود این بخش ها روند بازی را از یکنواختی در می آورد و بازی را از تکراری شدن نجات می دهد، اما باز هم از آن بخش هایی است که میشد بهتر از این چیزی که هست باشد و ما باید باز هم از این بابت افسوس بخوریم. هوش مصنوعی بازی بسیار متعادل است و در مواقعی شما را به زحمت می اندازد. نشانه گیری هوش مصنوعی بسیار دقیق است و اگر زرنک نباشید به راحتی از پا در می آید. از طرفی حرکات زیادی برای هوش مصنوعی تعریف نشده است و تنها در موارد نادری شاهد "سنگر گیری" و یا حرکت برای خارج شدن از "تیررس"؛ از هوش مصنوعی خودی و غیر خودی هستیم. یکی از نکات مثبت بازی مکانیسم پر کردن تفنگ است. شما مجبورید پس از شلیک چند تیر باروت داخل تفنگ خود بریزید و با یک سیخ در حلق آن فرو کنید. این مکانیسم کمی وقت گیر است و برای همین نقش مهمی در جذاب شدن بازی ایفا می کند. با این که صحنه های درگیری و اکشن ها عمدتا کم عمق هستند و زود به پایان می رسند، اما هم شما و هم حریفان مجبورید برای مدتی نسبتا طولانی مشغول پر کردن سلاحتان باشید. در هنگام پر کردن تفنگ سه تیر از حریف میخورید و اگر در درجه ی "سخت" بازی کنید با این سه تیر از پا در می آید، پس "سنگر گیری" برای شما اهمیت دارد، مخصوصا این که نشانه گیری حریف بسیار دقیق است. البته معمولا دشمنان نیازی به سنگر گیری و این قرتی بازی ها (!) ندارند، چرا که در سخت ترین حالت بازی به شرط فاصله ی مناسب و اصابت تیر به بالا تنه دشمن با یک گلوله میمیرد! حتی هدشات هم با این حالت زیر سوال میرود ولی به نظر میرسد این کار که در واقع نیمه جان کردن دشمنان است در راستای متعادل کردن بازی بوده و ریشه در "تیر اندازی دقیق" هوش مصنوعی دارد. از چیزهای قابل توجه در بخش تیراندازی بازی لگد زدن تفنگ است. با هر شلیک سر اسلحه کمی بالا می آید ولی خبری از تکان خوردن نشانگر نیست! به این ترتیب شما می توانید تعداد زیادی شلیک به یک نقطه بکنید در صورتی که چنین چیزی هرگز در FPS های امروزی مشاهده نمی شود.



اسپریس پویا نما در فضا سازی استاد است، محل آبجکت ها و محل برخورد توپ واقعا استادانه انتخاب شده است



Draw Distance خوب بازی در این نما مشهود است

طراحی محیط میرمنا بسیار عالی است. سازندگان نهایت تلاش خود را کرده اند تا یک "خارک" درست و درمان بسازند. همچنین محیط های مختلف بازی هم به خوبی ساخته شده اند و همه چیز میزان است. آبجکت ها به خوبی پراکنده شده اند و معمولا صحنه های بی نقصی پدید آمده اند. این طراحی محیط و فضا سازی خوب و با کیفیت از عوامل تاثیر گذار بر اکشن بازی است و باعث می شود تا کارهای زیادی در حین اکشن ها انجام پذیر باشد. همچنین القای هیجان به بازیاز در طول صحنه های درگیری با توجه به چیدمان خوب دشمنان و آبجکت ها و در مواقعی فرود گلوله ی توپ در کنار شما و لرزش لحظه ای دوربین به خوبی صورت می گیرد و می توان گفت در نوع خود عالی است. میرمنا در بخش فنی گرافیک به استانداردها نزدیک است و نکات مثبتی دارد که می توانند نکات منفی آن را بپوشانند. برای مثال Draw Distance بازی خوب است و دورنمای خوبی را از جزیره شاهد هستیم. هر چند مشکلاتی هم در این بخش وجود دارند که بیشتر به موتور پایه ی بازی و محدودیت های آن برمی گردند. بافت های بکار رفته در بازی معمولی هستند و اصلا هیچ کس هم انتظار ندارد که Texture های بازی در حد کرایسیس باشد! این موارد می توانند ضعیف بودن AA و یا درهم رفتگی فوق العاده ضعیف اشیاء و فیزیک نداشته ی بازی را لاپوشانی کنند. افکت های بکار رفته در بازی که محدود به آب و آتش می شوند هم خوب است و می توان گفت گرافیک میرمنا برای یک بازی ایرانی قابل قبول است و چندان هم ضعیف نیست. با توجه به این که موتور پایه ی تورک بسیار ضعیف بوده و محدودیت های فراوانی دارد، این که چرا این ابزار را برای کار انتخاب کرده اند بماند.

میرمنا دارای بخش صدا گذاری و موسیقی ضعیفی است و به هیچ وجه نمی توان آن را هم رده ی عناوین این نسل دانست. موسیقی هایی که ممکن است هر از گاهی در بازی پخش شوند بسیار محدود می باشد و نقشی به آن صورت در بازی ندارند. اگر چه سعی شده تا از موسیقی های محلی استفاده شود اما به جرات می توان گفت که در کل بازی بیشتر از ۵ بار موسیقی پخش نمی شود. صدا گذاری ها در Cut Scene های معدود بازی کمی تا قسمتی ناهماهنگ و بسیار بی ذوق کار شده است و صدای پیشگی شخصیت ها هم دچار خواب زدگی است. هر چند سعی شده است لهجه ی جنوبی در صحبت ها رعایت شود. از دیگر ضعف های این بخش قرض گرفتن صداهای Call of Duty است. صدای دشمنان در این بازی آشناست، قبلا هم آن ها را شنیده بودیم و این کار خوبی نیست که برای این که کمی به هیجان بازی بیفزاییم، صدای های و هوی امریکایی ها را از CoD 2 قرض بگیریم و بعد هم جایزه ی "بهترین موسیقی و صدا" را به آن بدهیم! حتی خود این بخش هم یک سوتی دارد و آن هم این است که انگلیس ها و احيانا هلندی هایی که تمایز لباس برایشان قائل نشده اند گاها آلمانی صحبت می کنند و حتی فحش هم میدهند! اسپریس پویا نما بد و بیراه های داخل بازی امریکایی با درجه سنی ۱۷+ را هم وارد بازی ایرانی با درجه سنی ۱۲+ کرده اند.



هیچ آبجکتی در بازی تخریب پذیر نیست، اما تاثیر پذیر هست



اگر در میان آبجکت ها گیر کردید، در آمدتان با خداست

افکت آتش خوب است، لاقلا افتضاح نیست!



هنگام شلیک خود سر سلاح تکان می خورد، اما نشانگر نه! با این کار می توانید ۳ نفر که پشت سر هم ایستاده اند را هشدات کنید!



کاش این کوچه پس کوچه ها مملو از درگیری بود

بدون شک صنعت گیم ایران با "میرمهنا" و امثال آن دیگر حرفه ای شده است و باید ضعف های آن کم کم، کمتر و کمتر شود تا جایی که به یک عنوان کاملاً استاندارد و هم رده با عناوین خارجی دست پیدا کنیم. اگر چه امروزه بازی هایی مثل میرمهنا جای تخفیف بسیار دارند و می توان از بسیاری از عیب های آن ها چشم پوشی کرد، اما زین پس باید سخت گیر و سخت گیر تر شد تا کیفیت بازی ها همچنان به روند صعودی خود ادامه دهند و در آینده ای نزدیک شاهد عنوانی کامل و بی نقص از استدیو هایی همچون "فن افزار شریف" و "اسپیریس پویا نما" و غیره باشیم.

با این که میرمهنا آغاز درست و حسابی نداشت و خیلی هم بی سروته بود (!) و حتی روایت داستان آن هم بر عهده ی متن های هنگام "بارگذاری" گذاشته شده بود و خبری از دمو نبود و یا حتی سازندگان زحمت ساخت یک دموی دو دقیقه ای برای پایان بازی را هم به خود نداده بودند و پس از پایان بازی ناگهان یکی از دموهای تبلیغاتی قبل از انتشار آن پخش شد، اما هر چه بود به دل من نشست و اگر نکات منفی بازی را پررنگ تر از نکات مثبت آن در این نقد جلوه دادم تنها به خاطر این بود که اشکالات بازی را متذکر شده تا شاید در بازی های آتی این سرزمین مرتفع شوند.

بد نیست شما هم ساعات کوتاهی از وقت خود را صرف بازی میرمهنا کنید و بدون توجه و وسواس بر مسائل فنی و مقایسه با عناوین خارجی از اولین بازی ملی ایرانی لذت ببرید.

گیم پلی جذاب - نابود کردن ساختمان ها به شدت لذت بخش است

بازی در بخش تک نفره بعد از مدتی کوتاه خسته کننده می شود
گرافیک بازی ضعیف است

معمولا تصویری که ما از آخر زمان داریم این است که ، همه جا از اشعه های رادیو اکتیوی پر شده است و ابر ها های رادیو اکتیویته همه جا را فرا گرفته اند یا همه ی مردم به زامبی تبدیل شده اند ولی نظر سازندگان **Earth Defence Insect Armageddon** مثل نظر ما نیست ! به نظر آن ها آخر زمان این است که تغییر ژنتیکی در حشرات ایجاد شود و آن ها بزرگ شوند و به مردم حمله کنند ! البته حالا که فکر می کنم ، اگر حشرات هم بزرگ شوند آرمگدون خونینی در پیش خواهیم داشت. نسخه های قبلی EDF توسط کمپانی ژاپنی **Sand Lot** ساخته شد ولی **Insect Armageddon** توسط آن ها ساخته نشده و توسط یک استودیوی امریکایی با نام **Vicious Cycle** ساخته شده است. شاید ایده ی کشتن حشرات بزرگ در نگاه اول کمی مضحک به نظر برسد ولی خوشبختانه ما با بازی خوبی روبه رو هستیم در بازی باید یک **Way Point** را دنبال کنید البته در مسیری که آن را دنبال می کنید، حشره ای هایی می آیند که باید آن ها را از بین ببرید وقتی شما به محل مورد نظر بازی برسید، لشکری از مورچه ها به شما حمله می کنند که باید آن ها را از بین ببرید. بعضی اوقات هم عنکبوت های بزرگ که بعضی مکانیکی هستند و بعضی موجود زنده به شما حمله می کنند و شما را به شدت به چالش می کشند. بازی در عین سادگی جذابیت خاصی دارد و گیم پلی آن، بازیاز را جذب می کند و او را ترغیب می کند تا به بازی کردن ادامه دهد. خوشبختانه تیر های شما در بازی نامحدود است که باعث شده بازی تاحدی **Fun** شود مثلا شما بازو کا بر میدارید و فقط و فقط شلیک می کنید!

این فرمول ساده گیم پلی بسیار ارضا کننده است و شما از آن لذت فراوان می برید. وقتی با دوستان به بازی پردازید (حالت **Co-OP** که صفحه به نصف تقسیم می شود و حالت آنلاین) بازی بسیار لذت بخش تر می شود و در واقع می توان گفت بازی سعی کرده سبک گیم پلی بازی های قدیمی را با هم ترکیب کند و علاوه بر زنده کردن خاطرات گذشته ی ما، توانسته دوباره آن حس زیبای بی خیالی در هنگام بازی کردن را به ما برگرداند که این خود جای تقدیر دارد.



هوش مصنوعی یار های خودی بسیار خوب است و در میدان نبرد هیچ گاه شما را مایوس نمی کنند همچنین هوش مصنوعی دشمنان نیز بسیار خوب کار شده است و سعی می کنند به سرعت از تیر های شما فرار کنند و به شما ضربه بزنند البته حریف ها بسیار خوب هم کشته می شوند و به حس بیخیالی گیم پلی به شدت کمک می کنند .

در واقع **Earth Defense Force** سعی دارد تا کاری کند که شما زمین و زمان را به هم بدوزید و همه را منفجر و نابود کنید : شما نباید کار دیگری انجام دهید فقط بنشینید و به کشتن دشمنان ادامه دهید و آن ها را نابود کنید. بازی داستان خاصی برای شما تدارک ندیده است فقط باید این موچه ها را که بزرگ شده اند نابود کنید. لازم به ذکر است که **Set Piece** های خاصی میان بازی دیده نمی شود. بازی دارای **Level Up** هایی است که می توانید زره هایتان را پیشرفته تر کنید و همچنین تعداد زیادی تفگ وجود دارد که می توانید آن ها را بخرید و دشمنان را قلع و قم کنید همچنین می توانید زمان **Reload** های بازی را کاهش دهید.

به نظر نگارنده همه میتوانند از **Insect Armageddon** لذت ببرند و تا مدت بسیار زیادی با آن سرگرم باشند. این بازی ساخته شده تا زمانی که شما از شخصیت پردازی های پیچیده ، طراحی مراحل سخت و گرافیک های پیچیده خسته می شوید سراغ آن بروید بازی فرمول بسیار ساده ای را پیش رو گرفته که باعث شده بسیار لذت بخش شود گیم پلی بازی بسیار ارضا کننده و جذاب است و توصیه میکنم تا آن را تجربه کنید.



گرافیک سل - شید بازی،
حالت چند نفره بازی



بازی فقط دقایق اول جذاب
است -
نقص های بسیار

Namci Bandai

ناشر

Koe - Omega Force

سازنده

+12

درجه سنی

Action Role Playing, Hack and Slash

سبک

گرافیک
5.5

گیم پلی
6

جذابیت
5

صداگذاری
5.5

امتیاز فنی
5

ارزش
5



Gundam 3 سومین Spin-off از سری Dynasty Warriors محسوب می شود و نسخه ی انگلیسی بازی چندین هفته است که برای پلتفرم های X360 و PS3 عرضه شده است. همچنان بازی مانند شماره های قبلی خود، یک بازی متوسط می باشد و نمی تواند در مقابل بازیهای بزرگ سبک Hack and Slash بدرخشد. البته Gundam 3 نسبت به نسخه های پیشین خود پیشرفت های زیادی کرده است و موفق شد مورد توجه تعدادی از منتقدان قرار گیرد. در این شماره، حدوداً پنجاه کاراکتر قابل بازی و بیش از هفتاد Mobile Suite (نام روبات های بازی) وجود دارند. بازی شما را در یک زمین جنگ به اصطلاح بتلفیلد قرار می دهد و شما باید سعی کنید در نقش Mobile Suite ها هزاران دشمن را مانند دیگر بازیهای Dynasty Warriors شکست دهید و برنده ی میدان بشوید. البته اگر بازی دو نفره دنبال شود، کسی که کشته شود به دلیل این که یار دیگری هنوز زنده است، دوباره Respawn می شود و بازی ادامه می یابد. نقص های بازی از همان ابتدا به چشم بازیاز می آید و او را به شدت آزار می دهد. دوربین بازی و سیستم Lock - on بازی اقتضای است و بازیاز را به شدت عذاب می دهد. این عذاب موقعی شدید تر می شود که شما با یک Boss Fight بخواهید مبارزه کنید و طی همین مشکل زود کشته می شوید بنابراین من پیشنهاد می کنم بازی را حتماً چند نفره پیش ببرید. این مشکل را بسیاری از سازندگان بالاخره توانستند در بازیهای H&S خود حل کنند اما Koe هنوز عقب مانده است و بازی گیم پلی ضعیفی ارائه می دهد. نقطه قوت بازی، گرافیک آن است که به صورت سل - شید کار شده است و بر جذابیت بازی چندین برابر افزوده است. صداگذاری هم خیلی عالی از آب درنیامده است ولی راضی کننده است، همچنان می توانید در منوی بازی زبان را به ژاپنی تغییر دهید و به دیالوگ ها گوش کنید. در آخر بازی، یکی از بهترین هاست در سری Dynasty Warriors و طرفداران این سری را می تواند راضی کند و پیشنهاد می کنم که طرفداران انیمه هم این بازی را امتحان کنند.



دوچرخه سواری کردن با
ایکس باکس و پلی
استیشن هم جذابیت
خودش رو دارد!



همه چیز جز نکته مثبت !!!

Ubisoft

ناشر

Focus Home Interactive

سازنده

+3

درجه سنی

Biking

سبک

گرافیک
4

گیم پلی
3

جذابیت
5

صداگذاری
4

امتیاز فنی
4

ارزش
5



Tour de France یا تور فرانسه معتبرترین مسابقه دوچرخه سواری جاده دنیاست که هر ساله به مدت سه هفته در جاده های کشور فرانسه و در فصل تابستان برگزار می گردد. این مسابقه از مرکز شهر پاریس شروع شده و در همان جا به پایان می رسد. لانس آرمسترانگ با قهرمانی در هفت دوره از این رقابت ها رکورددار این مسابقات است. تور امسال در بیست و یک مرحله طی سه هفته در در بیست و یکم جولای به اتمام رسید که برنده این مسابقات Cadel Evans استرالیایی از تیم BMC بود. امسال حالا تماشاچیان به جای این که بروند کورس را از نزدیک دنبال کنند می توانند مسابقات را خودشان از پشت تلویزیون با دسته های بازی برای اولین بار تجربه کنند. اما فرق بازی در اینجا این است که شما باید یاد بگیرید چطوری دوچرخه را کنترل کنید تا این که بخواهید تند تر یا بزنید و از رقیبان جلو بزنید. برنده شدن از ۱۳۲ دوچرخه سوار آن هم در یک جاده کوچک و بسته واقعاً سخت و عذاب آور است و تمرین بسیار می خواهد. در ابتدا، بازی شما را کمی راهنمایی می کند اما این راهنمایی بیشتر شما را سردرگم می کند تا این که یاد بدهد چگونه در دنیای مجازی رکاب بزنید! همان طور که در جریان هستید مسابقات در هوای گرم ماه جولای برگزار شد، پس با این حساب انتظار داریم که روی گرافیک و نورپردازی بهتر کار کنند و بازی را واقعیت تر جلوه بدهند، اما مثل این که سازندگان خیلی به این مسئله توجه نکردند و گرافیک بسیار تو ذوق بازیازان زده می شود. از آن طرف هم، چهره دوچرخه سواران معروفی مثل برادران Schleck یا Evans بسیار خوب طراحی شده و به طراحی بقیه دوچرخه سواران اهمیتی داده نشده است. امیدوارم سال بعد سازندگان از اشتباهات خود تجربه کسب کرده باشند و بازی دوچرخه سواری بهتری ارائه بدهند.

بیلو گرافی دکتر ویلیام بیرکن

تولد: 1962

وفات: 1998 (در سن 36 سالگی)

قد: 1.75

وزن: 66.7 کیلوگرم

عضویت: رئیس شعبه ی آرکلی شرکت آمبرلا

حضور: Resident Evil 2 و 0 و ماجرا های آمبرلا و Darkside chronicles



سرگذشت دکتر ویلیام بیرکن با شخصیت های دیگری چون همسرش آنت، دخترش شری، رئیسش جیمز مارکوس و دوست صمیمی و در واقع همکارش آلبرت وسکر گره می خورد. او یکی از مهم ترین شخصیت های منفی مجموعه ی Resident Evil و شخصیت منفی حاضر در Resident Evil 2 و 0 و ماجراهای آمبرلا و Darkside chronicles بود. بیرکن (Birkin) در سال ۱۹۷۷ یعنی از سن ۱۵ سالگی به استخدام شرکت آمبرلا درآمد و شاگرد دکتر جیمز مارکوس (James Marcus) شد و در آنجا او با یکی دیگر از شاگردان مارکوس به نام آلبرت وسکر (Albert Wesker) دوست شد.

تا اینکه در تاریخ ۲۹ جولای سال ۱۹۷۸ شعبه ی کارآموزی تعطیل شد و وسکر و بیرکن به شعبه ی آرکلی آمبرلا منتقل و عهده دار ریاست آنجا شدند. در این جا ویلیام بر روی یک پروژه ی تحقیقاتی کار می کرد و دستیاری به نام آنت (Anet) داشت که در سال ۱۹۸۶ بیرکن به وی علاقه مند شد. آنها با هم ازدواج کردند و در همان سال صاحب دختری به نام شری (Sherry) شدند. در پایان تحقیقات بیرکن موفق به کشف ویروس G از داخل بدن لیزا تروور (Lisa Trover) (فردی که شرکت آمبرلا از او مانند موش آزمایشگاهی استفاده می کرد) شد.

وقایع بعدی که مرتبط با دکتر ویلیام بیرکن، دانشمند ناموفق آمبرلا بود در بازی RE2 ادامه میابد و در بازی های بعدی کامل می شود. به علت جاه طلبی کارکنان و سران آمبرلا، بیرکن پس از این که موفق به کشف ویروس G شد از آمبرلا اخراج شد. در همین حین یکی از سربازان آمبرلا؛ یعنی هانک (Hunk)؛ که میخواست نمونه ی ویروس را دزدیده و برای مرکز اصلی آمبرلا واقع در پاریس ببرد زخمی شد. بلافاصله بقیه ی سربازان اقدام به بستن رگبار به بیرکن کردند، اما او با هوشیاری ویروس G را به خود تزریق کرد و طی پنج مرحله به هیولایی وحشتناک تبدیل شد. در پایان لیون اسکات کندی (Leon S. Kenedy) و کلیر ردفیلد (Claire Redfield) که شخصیت های اصلی بازی بودند در مصافی، این هیولای وحشتناک را از بین برده و به زندگی یار غار آلبرت وسکر پایان دادند.

البته این همه ی ماجرای بیرکن نبود. او همچنین در رزیدنت اوایل ۰ هم به عنوان یک شخصیت جانبی و دوست آلبرت وسکر حضور داشت. بیرکن در بازی ماجراهای آمبرلا و در مراحل مربوط به Resident Evil 2 و ۰ هم حضور داشت. او همچنین در بازی Darkside chronicles و در مرحله ی مربوط به داستان Resident Evil 2 هم به عنوان شخصیت منفی حضور دارد.



THE LEGEND OF ZELDA®

ابراهیم فرم دین

HISTORICAL

در قسمت قبل ماجرا را تا شروع ساخت بازی توسط شرکت Philips ادامه دادیم. حالا می‌خواهیم ببینیم چرا دوران حضور زلدا بر روی کنسول CD-i به دوران تاریک آن مشهور است.

همچنین در این قسمت شما با این بازی‌ها آشنا می‌شوید. (منظور از رتبه کل Overall Rank یا رتبه بازی در بین تمامی بازی‌های ویدئویی ساخته شده تا حال حاضر هست (بر روی هر پلتفرمی و در هر زمانی))

Ocarina Of Time (نمره در **Gameranking** از ۲۵ نقد : ۹۷.۴۸٪ ، رتبه کل : ۱) . کنسول: N۶۴

Majora's Mask (نمره در **Gameranking** از ۳۰ نقد : ۹۱.۹۲٪ ، رتبه کل : ۱۷۱) کنسول: N۶۴

Oracle Of Seasons (نمره در **Gameranking** از ۲۱ نقد : ۹۱.۵۰٪ ، رتبه کل : ۲۰۳) کنسول: Gameboy Color

Oracle Of Ages (نمره در **Gameranking** از ۱۸ نقد : ۹۱.۸۹٪ ، رتبه کل : ۱۷۴) کنسول: Gameboy Color

Wind Waker (نمره در **Gameranking** از ۹۰ نقد : ۹۴.۵۳٪ ، رتبه کل : ۳۸) کنسول: Game Cube

بیدار ماندن لینک با بازی **Link's Awakening** زیاد طول نکشید و دوباره به خواب فرو رفت. اما این بار با تحقیر منتقدان و طرفداران. قضیه از این قرار بود که دو شرکت **Nintendo** و **Philips** به توافق رسیدند که شرکت فیلیپس بتواند از کاراکترهای نینتندو در بازی‌های کنسول خود، یعنی **CD-i** استفاده کند. نینتندو شرکت باهوشی بود. آنها به احتمال زیاد می‌دانستند که این کار ضرری به فروش بازی‌های آنها نمی‌رساند و به نوعی بازی ساخته شده توسط شرکت فیلیپس نمی‌تواند جای زلدای نینتندو را بگیرد. (که دقیقاً نیز همینطور شد) در قرارداد بین این دو شرکت ذکر شده بود که نینتندو نظارتی بر کیفیت و چگونگی ساخت بازی ندارد. به عبارت دیگر نتیجه کار توسط نینتندو چک نمی‌شد نتیجه این عمل هم وحشتناک‌تر از چیزی بود که هر یک از طرفداران زلدا تصور می‌کرد.



Philips موفق

شد قبل از تمام شدن عمر کنسولش، سه بازی از زلدا بسازد. CD-i کنسول پر قدرتی از نظر گرافیک نبود و بیشتر برای بازی‌های FMV (مخفف عبارت Full Motion Video Game، به بازی‌هایی گفته می‌شود که اکثراً گرافیک فیلم و کارتون دارند و خبری از طراحی ۳ بعدی و تکسچر و ... نیست. برای مثال بازی X-files چنین بازی ای بود) و سرگرمی‌های مولتی مدیا ساخته شده بود. این کنسول اصلاً قدرت آن را نداشت تا بازی ای عرضه کند که با شاهکاری که بر روی SNES عرضه شد رقابت کند. شرکت فیلیپس دو شرکت را برای کار بر روی فرانچایز زلدا بر روی CD-i استخدام کرد. Viridi که بازی Zelda Adventure را ساخت و دیگری Animation Magic که دو بازی Faces Of Evil و Wand Of Gamelon را ساخت. به شرکت Animation Magic 1.2 میلیون دلار داده شد که بازی‌هایی از سری زلدا با موتور و گیم‌پلی یکسان بسازند. شرکت فیلیپس تصمیم داشت یک بازی به سبک Side Scrolling بازی Zelda II بسازد. همچنین یک گروه انیماتور روسی برای هر بازی تقریباً ۱۰ دقیقه کات سین کارتونی ساختند. بازی‌های ساخته شده توسط این شرکت، دو بعدی و با پس زمینه آبرنگی (رنگ شده) بودند که نسبت به سخت افزار ضعیف CD-i بد نبود. ولی متأسفانه کنترل بازی از مشکلات اساسی رنج می‌برد. حتی یک پریدن ساده هم بسیار سخت بود و بازی به موقع دستور را دریافت نمی‌کرد. همچنین Animation Magic اصلاً با دنیای زیبا و خارق‌العاده زلدا آشنا نبود و دو بازی ساخته شده توسط آن (Wand Of Gamelon و Faces Of Evil) بدلیل وجود اشتباهات ریز و درشت بیشتر شبیه به بازی ساخته شده توسط طرفداران بودند تا یک بازی رسمی. از طرف دیگر بازی ساخته شده توسط Viridis (Zelda's Adventure) بدتر از افتضاح Animation Magic بود. بودجه صرف شده برای این بازی از دو بازی قبلی کمتر بود و ساخت بازی با مشکلات زیادی روبرو شد. این شرکت حتی پول خرید استودیو را هم نداشت. اتاق کار آن در اندازه پذیرایی یک خانه معمولی بود. برای ایجاد محیط پرسپکتیو برای شخصیت‌ها در بازی، آنها به سقف آینه وصل کرده بودند و از زمین از آینه عکس گرفته بودند. برای محیط پس زمینه نیز از عکس‌هایی که از اطراف لوس آنجلس و شهرهای تفریحی و ... گرفته شده بود استفاده کردند!!

Zelda's Adventure هرگز شانس موفقیت نداشت. این بازی یک مخلوط آشفته از عکس‌های زشت و طراحی‌های بدشکل بود به همراه لودینگ‌های فراوان بین هر عکس. حتی زلدای NES از لحاظ تکنیکی بالاتر از این بازی قرار می‌گرفت.

هر سه زلدای CD-i حالا فراموش شده‌اند. و تنها آرشيو بازان به سراغ آنها می‌روند. این سه بازی لطمه اساسی به سری زلدا وارد کردند. ولی بازهم پیش‌بینی نینتندو در مورد مهم نبودن این سه بازی درست از آب درآمد و این سه بازی کاملاً فراموش شدند و امروز دیگر جزو سری به حساب نمی‌آیند.

بعد از این ماجرا، خود نینتندو دوباره در ساخت سری تاخیر ایجاد کرد. ولی بعد از آنکه آنها سرویس Sattelaview را ساختند دوباره فرصتی برای شکوفایی زلدا پیش آمد. Sattelaview یک سرویس مخصوص بازیهای دانلودی بود. بازی‌ای که نینتندو برای آن ساخته بود به اینگونه بود که اول در آن مشترک می‌شدید سپس می‌توانستید هر روز مأموریت‌های جدید دریافت کنید و بازی رو جلو ببرید. گرافیک این بازی همچون A Link To The Past بود و شخصیت بازی‌ای آدمی بود که از دنیای ما انسان‌ها وارد Hyrule شده بود. بازی دیگر، یک بازسازی -۱۶ بیتی از نسخه اولیه زلدا بود که باز هم همان شخصیت ذکر شده به جای لینک ایفای نقش می‌کرد. اگر از اشتباه تغییر کاراکتر فاکتور بگیریم، بازی یک بازسازی عالی و زیبا بود. ولی متأسفانه مانند اکثر بازی‌های Sattelaview زود به فراموشی سپرده شد. پنج سال از عرضه بازی‌های اصلی سری زلدا گذشته بود. اما این بار نینتندو بیکار ننشسته بود. بلکه آنها این بار نقشه‌های بسیار بزرگتری برای لینک داشتند. ساخت بازی جدید ۴ سال به طول انجامید و نینتندو اولین بار بود که این قدر برای ساخت یک بازی تلاش کرده بود. اما پس از عرضه بازی، دلیل این کار معلوم شد. شاهکاری جدید در تاریخ بازی‌های ویدئویی خلق شد به نام Ocarina Of Time (اوکارینا یک نوع ساز دهنی هست که در فارسی به آن "نای" هم می‌گویند). بازی‌ای که نه فقط یکی از بهترین‌های نینتندو، بلکه از نظر اکثر منتقدین، بهترین بازی ویدئویی ساخته شده تا به امروز است.

با پایان دوران ۱۶ بیتی و شروع دوران سه بعدی، مانند اکثر بازی‌های دو بعدی، سری زلدا هم باید به دنیای سه بعدی منتقل می‌شد. بازی‌های پلتفرم در دنیای سه بعدی از هر فرمولی که می‌توانستند استفاده می‌کردند تا بازی خود را موفق کنند ولی این Mario 64 بود که توانست الگو و چهارچوب جدیدی برای این سبک بازی در کنترل دوربین و کاراکتر خلق کند. سری زلدا هم سرنوشتی تقریباً اینگونه داشت. چند بازی قبلی Action Adventure که در این دوران عرضه شدند، تقریباً دو بعدی بودند و نینتندو شرکتی نبود که راه اشتباه آن‌ها را ادامه دهد.

THE LEGEND OF ZELDA®

HISTORICAL



زحمتی که برای ساخت **Ocarina Of Time** کشیده شد، در زمان خودش بی‌نظیر بود. تیم سازنده در پایان کار از ۱۲۰ نفر بیشتر بود. ۴ سال برای ساخت آن صرف شد. سازندگان بازی ایده‌های خود را با سازندگان **Mario ۶۴** رد و بدل کردند. به نوعی که بعضی از ایده‌های ماریو ۶۴ به زلدا راه پیدا و بعضی بلعکس و بعضی هم در دو بازی استفاده شدند. این دو بازی حتی از یک موتور یکسان استفاده می‌کردند.

نیتندو تصمیم داشت که دوربین بازی را کاملاً به صورت سه بعدی و آزادانه بسازد. مانند **Metal Gear Solid** و بازی‌های **RPG** دیگر. به نظر نمی‌آمد طرفداران هم مخالف این کار باشند. نیتندو تلاش می‌کرد با عرضه دو بازی ماریو ۶۴ و **Ocarina Of Time** قدرت خود را در زمینه **3D** به همه ثابت کند. جهش به دنیای سه بعدی باعث می‌شد بسیاری از المان‌های آشنای سری از بین برود و همچنین یکسری مشکلات دیگر نیز در بازی ایجاد شود. عمده این مشکلات مربوط به دوربین و حرکت آن بودند.

برای حل این مشکلات نیتندو قابلیت‌های جدیدی به سری زلدا اضافه کرد. یکی از این قابلیت‌های سیستم قفل بر روی هدف (**Target Lock**) بود. این سیستم به بازیکن اجازه می‌داد تا با فشار یک دکمه دوربین را بر روی هدف قفل کند و بتواند آزادانه در اطراف هدف بچرخد بدون اینکه هدف را گم کند. این ویژگی اکنون به یک ویژگی ثابت از این سبک بازی‌ها تبدیل شده ولی این نیتندو بود که برای اولین بار این سیستم را پایه‌گذاری کرد. با وجود کنترل جدید و گرافیک جدید هسته بازی به خوبی حفظ شده بود. بازی در واقع این یک ورژن با گرافیک زیباتر و زنده‌تر از شاهکار **A Link To The Past** بود که حالا دنیای بازی را برای بازیکن بسیار واقعی‌تر جلوه می‌داد. سرزمین **Hyrule** اکنون بسیار پهناتر و زنده‌تر و قابل باورتر شده بود. در اوایل سال ۱۹۹۸ بود که **Ocarina Of Time** بالاخره عرضه شد. این بازی در یک زمان در اروپا و آمریکا و ژاپن عرضه شد. این عنوان در عرض یک ماه میلیون‌ها نسخه فروش داشت و بیش از هر بازی دیگری از سری زلدا که بر روی فقط یک پلتفرم عرضه شده بودند، فروش داشت. منتقدان هم همراه طرفداران واقعا شگفت‌زده شده بودند. بسیاری از سایت‌ها و مجلات به بازی نمره کامل دادند و برخی نیز این بازی را بهترین بازی تمام دوران‌ها اعلام کردند. ماسک‌های تاریکی

پس از موفقیتی این عنوان، نیتندو در یک اقدام غیر منتظره تصمیم گرفت تا بلافاصله ادامه‌ای برای این عنوان بسازد. عنوان جدید **Majora's Mask** نام داشت که از همان موتور **Ocarina Of Time** استفاده می‌کرد و داستان آن یک داستان جانبی (**Side Story**) از **Ocarina Of Time** بود. دلیل این عمل نیتندو (ساخت بازی بدون تاخیر بعد از **Ocarina Of Time**) هم تا حدودی قابل درک است. ۴ سال بر روی بازی **Ocarina Of Time** کار شده بود و ایده‌های زیادی برای ساخت بازی پیشنهاد شده بود. بازی **Majora's Mask** در واقع محصول همان ایده‌های **Ocarina Of Time** بود که در بازی قبلی حضور نداشتند.

THE LEGEND OF ZELDA

HISTORICAL

میاموتو بر ساخت **Majora's Mask** نظارت کمتری داشت و بیشتر کار بر عهده **Eiji Aonuma** بود. با آنکه بدنه بازی از **Ocarina Of Time** قرض گرفته شده بود ولی **Aonuma** قصد نداشت یک بازی تکراری بسازد. پس با کمک تیم خود تغییرات زیادی در بازی ایجاد کرد. (باز هم همان فرمول معروف نینتندو : حفظ هسته بازی + تغییرات اساسی در بازی)

بازی ماجرای لینک را بعد از اتمام داستان **Ocarina Of Time** دنبال می‌کرد. داستان بازی این بسیار تیره‌تر و غمگین‌تر شده بود. لینک پی می‌برد ماه بزودی به سرزمین **Hyrule** برخورد می‌کند و همه چیز را نابود می‌شود و سعی می‌کند با سفر در زمان (به کمک **Ocarina Of Time**) جلوی این اتفاق را بگیرد. حوادث بازی در سه روز اتفاق می‌افتاد و لینک مجبور بود مرتب در بین این سه روز به گذشته یا آینده برود. به نظر می‌رسید لینک در یک چرخه زمانی سه روزه که تمامی نداشت اسیر شده بود و هیچ راهی برای نجات او نبود. این ساختار و داستان عجیب تنها تغییر این بازی نبود. بازی قابلیت دیگری به نام استفاده از ماسک‌ها را معرفی کرد. لینک می‌توانست با زدن ماسک‌ها به صورتش به نژادهای مختلف تغییر یابد و از قابلیت‌های آنها استفاده کند.

این بازی باز هم تحسین منتقدان را به همراه داشت همچنین با تغییراتی که ایجاد کرده بود توانست برچسب تقلید از **Ocarina Of Time** را از خود جدا کند. **Majora's Mask** واقعا یک تجربه متفاوت و دلنشین از سری زلدا بود. بازی در اواخر دوران **N64** عرضه شد و حدود ۳ میلیون نسخه فروش داشت که فروش کمی برای یک بازی در این سری محسوب می‌شد. شاید همین موضوع باعث شد که نینتندو دوباره چند سال تاخیر در سری ایجاد نکند.

با موفقیت بازی **Link's Awakening DX**، نینتندو سعی کرد تا بازی‌های بیشتری برای **Gameboy Color** بسازد. در آن موقع، میاموتو مشغول پروژه‌های دیگر بود پس نینتندو مجبور شد برای ساخت بازی به افراد دیگر شرکت‌ها روی آورد. بالاخره مسئولیت ساخت بازی جدید به دستان توانمند **Yoshiaki Okamoto** و تیم او از شرکت **Capcom** سپرده شد. او کاموتو از طرفداران سری زلدا و یکی از غول‌های بازسازی آن زمان بود. ولی حتی با وجود فردی مثل او، ساخت بازی بدون مشکل و سختی پیش نرفت. در ابتدا، او بین بازسازی نسخه اول زلدا یا ساخت یک بازی جدید سرگردان بود. تا اینکه تصمیم خود را مبنی بر ساخت یک بازی جدید اتخاذ کرد. هدف او ساخت یک سه گانه از این سری بود. با این حال، این کار بسیار سخت بود و تغییراتی که در سناریو و داستان بازی به وجود آمد، مرتب عرضه بازی را با تاخیر مواجه کرد. سرانجام او از ساخت یک سه گانه منصرف شد و تمرکز خود را بر روی ساخت دو بازی گذاشت: **Oracle Of Ages** و **Oracle Of Seasons** با وجود زمان طولانی‌ای که برای ساخت این دو بازی صرف شد، از لحاظ گرافیکی، این دو بازی ورژن ارتقا یافته **Link's Awakening** بودند و حتی گیم پلی آنها نیز بسیار شبیه به این بازی بود. با این حال، داستان این دو بازی بسیار زیبا بود. در **Oracle Of Ages** لینک در زمان سفر می‌کرد و با اثراتی که در گذشته و آینده از خود باقی می‌گذاشت معماها را حل می‌کرد. در **Oracle Of Seasons** معماهای بازی بر اساس تغییر فصل‌های سال حل می‌شدند. بر خلاف بازی‌های ناامیدکننده‌ای که بر روی **CD i** عرضه شد، دو بازی ذکر شده توانستند به خوبی همدیگر را تکمیل کنند و به نوعی پیوستگی عالی‌ای داشته باشند. بعد از تمام کردن یک بازی به شما رمز عبوری داده می‌شد که با وارد کردن آن در بازی دیگر، تغییراتی را در جهان بازی اول ایجاد کرده بودید به بازی دوم منتقل می‌کرد.

در آگوست ۲۰۰۱، نینتندو نسل جدید سری زلدا را به مخاطبان نشان داد و همین نمایش کوچک باعث یک جنگ تمام عیار بین طرفداران قدیمی زلدا و کسانی که با **Ocarina Of Time** و **Majora's Mask** با این سری آشنا شده بودند، شد. قضیه از این قرار بود که نینتندو قبل از عرضه کنسول جدید یعنی **Gamecube**، یک تک دمو منتشر کرده بود که در آن یک لینک بالغ با **Ganon** در حال جنگ بود. گرافیک و طراحی محیط بسیار واقع گرایانه بود و دیگر از گرافیک کارتونی سری زلدا خبری نبود. ولی پس از عرضه کنسول، نینتندو تریلر جدیدی منتشر کرد که با تک دمو قبلی بسیار متفاوت بود. عنوان جدید، **Wind Waker** نام داشت.

تریلر جدید به لینک نوجوان و قد کوتاه را با رنگ بندی کارتونی و سل شید نشان می‌داد. این دقیقا برعکس چیزی بود که طرفداران انتظارش را داشتند. و جنگ بین طرفداران از اینجا آغاز شد. طرفداران جدیدتر همان محیط تاریک و سیاه **Majora's Mask** و **Ocarina Of Time** را می‌خواستند ولی طرفداران قدیمی از بازگشت به سبک و سیاق گرافیکی **A Link To the Past** خوشحال بودند

Wind Waker بازی ای بود که از لحاظ تکنیکی، ساخت آن بر روی **N64** غیر ممکن بود. **Aonuma** بدنبال چیزی بود که باعث جهش سری زلدا شود و وقتی تیم او تکنولوژی **Cel Shading** را به او معرفی کردند، سریعاً متقاعد شد. نشان دادن تریلر جدید به مخاطبان علی‌رغم ایجاد مخالفت بین طرفداران کار عاقلانه‌ای بود. زیرا به نوعی آنها را برای بازی جدید آماده‌تر کرده بود. گرافیک بازی ماه‌ها تحت بررسی و پیشرفت بود و مشکلات مختلفی در مورد آن حل شد. وقتی که بالاخره بازی عرضه شد، عمده طرفداران از بازی خوششان آمده بود و دیگر با آن مخالف نبودند. البته از گرافیک که بگذریم بازی تغییرات دیگری هم کرده بود و همین تغییرات دیگر باعث شده بود اکثر مخاطبان از بازی لذت ببرند.

به نام خدا ... سلام و احوال پرسى را در ابتدا به عرضتان رساندم و اصلا اين جا كه جاى سلام و احوال پرسى نيست! شماره ى قبلى استارت بخش خوب، بد، زشت را زدیم و انگار شما خيلي خوشتان آمد. به هر جهت بنده از اين كه هر قرار است هر هفته در خدمت شما باشم خوشحالم. آقا ول كنيد اين بخش هاي نچسب و زيادى جدی و فنى مجله را! كمى هم با ما باشيد تا بلكه اين "بازی های يارانه ای" اندكى لبخند به روى لبانتان بنشانند. بنده هيچ كاره ام به خدا ...

خوب

SONY
make believe

خوب اين هفته را هم جامعه ى گيم، هم انجمن حمايت از مهاجرين كتك خورده و هم ما، متفق القول انتخاب كرده ايم. حالا هي برويد توى سر و كله ى يكدیگر بزنيده كه اين كار تبليغاتی بوده و گول اين مار خوش خط و خال را نخوريد و ... خب ما هم ميدانيم كه يك PSP برای شركتى به غوليت سونى چيزی نيست و از بودجه ى تبليغاتشان پول يك PSP را کنار ميگذارند و خرج و مخارج عمل يك بدبختي را ميدهند و از آن طرف هم كلي در بوق و كرنا می كنند و هوار ميكشند كه آى مردم ببينيد ما چه قدر سخاوتمندانه اين "اشرف" مالزيایى را ساپورت كرديم. ولي علاوه بر اين كه سونى بار اولش نيست كه از اين حركت های خيرخواهانه می كند و دل كلي فن بوى را شاد، اين كارش مشابه و نمونه ى خارجى هم ندارد! بله، سونى خوب است. خوب ها هم جايزه ميگیرند، اما اين بار به خاطر گل روى Hater های عزيز همان تبليغی كه برای سونى كرديم و اسمش را اعلام كرديم به عنوان جايزه حساب ميشود. البته با توجه به اين اصل كه دندان اسب پيشكشي را نمی شمارند كسى حق اعتراض ندارد، حتى شما دوست عزيز.

بد



از شما چه پنهان كه من از ديروز صبح تا فردا شب داشتم دنبال شخصيت، شركت، استوديو و يا حركت بد و ناشايستی ميگشتم كه در اين جا بنويسم و سردبير را از نگرانی در بياورم، ولي نبود كه نبود. تا اين كه طي يك تماس تلفنی با بچه های بالا، يادمان افتاد كه چند تا از بازی های شاخ امسال نميخواهند به آلمان-كلن-گيمز كام بروند. به دنبال دليل و مدرک برای شناسايی و رسوا كردن باعث و بانی اين قضيه بوديم. تا همين چند ساعت پيش به جان خودم! آخرش فهميديم كه گيمز كام بی نوا تقصيری كه ندارد هيچ، با آغوش باز منتظر لارا كرافت و زن گربه ای و ... بوده، اما ظاهرا آن ها ناز كرده و طي يك عمليات انتحاری پاسپورت هايشان را (درست مثل نيكبخت واحدی چندسال پيش) در خانه جا گذاشتند و از پرواز جا مانده اند! اين شماره دو تا بد داريم (يكی از يکی بهتر!) كه همه ى طرفداران Tomb Raider و Batman را ناراحت كرده اند با اين ادا هاشان!

زشت



زشت تر از كار اين انگلوساكسون های ادعای فرهنگ كه خانه ها را آتش زدند و كلي اين پليس بيچاره را به زحمت انداختند سراغ داريد؟ البته تا اينجايش كه دخلى به ما ندارد، ولي يك مثل قديمی ميگويد: هميشه پای PSP در ميان است! در جريان آشوب های اخير لندن، مهاجران امانشان بريده بود از دست اين انگليسی های متمدن. تا اين كه يك روز چند نفر ناغافل روى سر يك آسايی به نام "اشرف" ميريزند و د بزن. اين وسط چند تا خرد شد، يك فك پايين آمد و يك PSP دزدیده شد. ما هم كه هميشه دلمان ميخواهد انتخاب های خوب، بد، زشتان يك ارتباطی با هم داشته باشند، گفتيم بد نيست يك حال اساسی به اين خز و خاشاك انگليسی بدهيم و كار زشتشان را به رخ بكشيم تا بلكه آدم شوند و ديگر از اين بـوق (!) ها نكنند. همين لاپوشانی های خبرگزارى های دولتی انگليس بوده كه اين ها را پررو كرده ديگر ... خلاصه اين كه "زشت" اين شماره با احترام و طي يك مراسم رسمی با حضور سران اپك تعلق ميگيرد به: "آشوب گران لندن" و يك مدال انزجار هم به آن سياهپوست انسان نما تقديم می كنيم. باشد كه برای ديگران عبرت شده و دست به چنين خطاهایی نزنند، الهی آمين!

معرفی لپ تاپ جدید Samsung
در Gamescom برای گیمرها



اگر به دنبال لپ تاپی هستید که بتوانید همانند PC خود بازیهای امروزی را در آن اجرا کنید بهتر است سری به شرکت سامسونگ و لپ تاپهای آن بزنید، شرکت سامسونگ در Gamescom لپ تاپ جدید خود را رونمایی کرد که بازیها را شیفته خود میکند.

مدل لپ تاپ 700G7A قیمتی حدود ۲۵۰۰ دلار دارد و دارای پردازنده ۴ هسته ای Core i7-2630QM کارت گرافیکی HD 6970M و حداکثر ۱۶ گیگابایت حافظه RAM است. نمایشگر این لپ تاپ ۱۷ اینچی و از نوع SuperBright Plus میباشد و دارای رزولوشن ۱۹۲۰*۱۰۸۰ پیکسل است. صفحه کلید دارای نور پس زمینه است و کلیدهای WASD که ۴ کلید اصلی گیمرها به شمار میرود دارای نور پس زمینه قرمز است تا با دیگر کلیدها متمایز باشد.

همچنین این لپ تاپ دارای Blue-ray میباشد و فناوری دیگری به نام Intel WiDi است که می تواند به صورت بیسیم به دیگر صفحه نمایشها متصل شود، Bluetooth 3.0، چورت USB 3.0 و دو هارد ۷۵۰ گیگابایتی دیگر امکانات این لپ تاپ میباشد.

مادربرد جدید Sapphire



شرکت Sapphire که با کارتهای گرافیک ATI خود مشهور است و مادربردهای متنوعی برای پردازنده های AMD و Intel معرفی میکند و جدیداً مادربرد Pure Platinum Z68 خود را که بر اساس چیپستهای Z68 ساخته شده را وارد بازار کرده است.

این مادر برد دارای ۴ اسلات حافظه با قابلیت پشتیبانی از ۱۶ گیگابایت حافظه RAM با فرکانس بالاتر از ۱۶۰۰ مگاهرتز میباشد. این مادربرد از ۳ رابط PCI-E x16 با قابلیت پشتیبانی از CrossfireX بهره میبرد همچنین این مادربرد دارای ۴ پورت SATA نسل ۳ و ۴ پورت SATA نسل ۲، یک عدد پورت شبکه، دو عدد پورت USB 3.0 و پشتیبانی از صدای ۷ به ۱ کاناله و خروجی های D-Sub، DVI، HDMI و پورت Display میباشد. قیمت این مادربرد ۱۹۵ دلار میباشد.

سلاح های خود را با Razer
در Battlefield 3 آماده کنید



شرکت Razer برای بازیهای که عاشق BF3 هستند وسایل جانبی را ارائه داده است که بازیبازها رو بیشتر به BF3 وابسته میکند، به این شرکت یک صفحه کلید حرفه ای را طراحی کرده است که شبیه به صفحه کلید BlackWidow Ultimate است، پشت این صفحه کلید دیوهای قرمزی استفاده شده است که طرح بازی BF3 را لایه لای این کلیدها به نمایش گذاشته است. قیمت این صفحه کلید ۱۴۰ دلار میباشد.



در مابین این مجموعه ماوس این شرکت نیز به چشم میخورد که طرح بازی BF3 روی آن درج شده است و قیمت آن نیز ۸۰ دلار میباشد. همچنین این شرکت یک کنترلر Xbox 360 مخصوص این بازی، یک پد ماوس ۲۰ دلاری، کاور ۲۰ دلاری برای iPhone و یک کیف مخصوص ۸۰ دلاری برای دوستداران این بازی نیز عرضه کرده است.



یک PSP دیگر
از سوی
شرکت سونی

شرکت سونی اعلام کرد علاوه بر کنسول PSV، یک کنسول دیگر به نام PSP E-1000 را نیز عرضه خواهد کرد. این کنسول شبیه به PSP است و دیگر ۲ آنالوگ را در دو قسمت کنسول خود ندارد، همچنین این مدل از رابط Wi-Fi بهره ای نمیبرد و قرار است با قیمتی در حدود ۱۰۰ یورو در اختیار بازیبازها قرار گیرد.



همانطور که در شماره قبل گفته شد در این شماره به اتصال پایگاه داده به برنامه خود خواهیم پرداخت. برنامه های بسیار زیادی برای ذخیره داده ها در آن وجود دارند که میتوان به Microsoft Access و Oracle اشاره کرد. اما شاید از خود پرسیده باشید کدام برنامه میتواند با ارائه محیطی دوستانه بهترین امنیت داده ها را برای شما فراهم کند، بنابراین، شما میتوانید برنامه خود را انتخاب کرده و از آن در کدهای خود استفاده کنید.

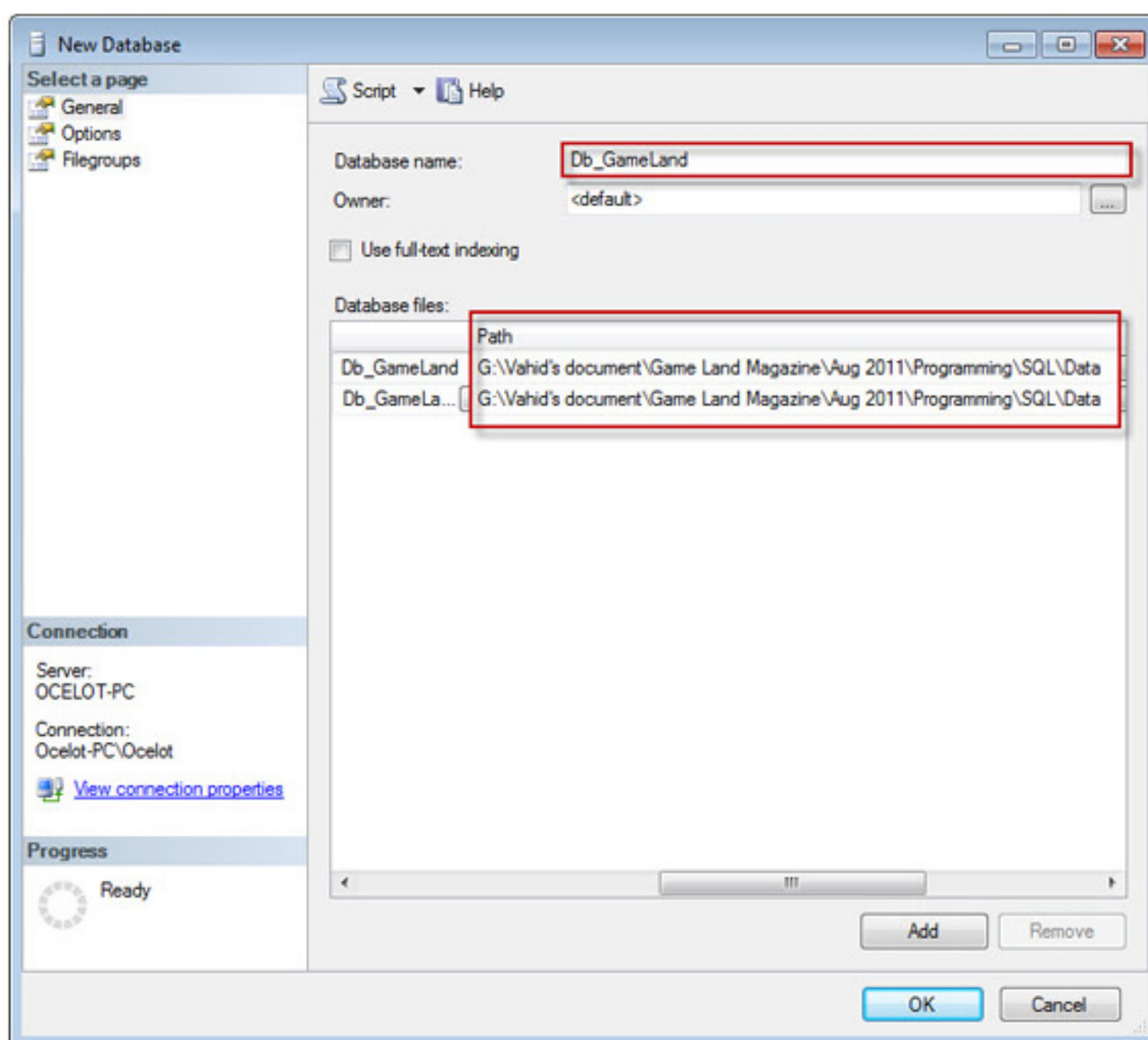
در اینجا قصد دارم نحوه اتصال پایگاه داده SQL را با برنامه C# توضیح دهم.
در این قسمت خواهیم آموخت:

- ایجاد پایگاه داده در SQL Server 2005
- عمل درج ، حذف ، ویرایش و انتخاب داده ها

قرار داد: در این مجموعه به جای استفاده از پایگاه داده از DB استفاده خواهیم کرد.

ایجاد پایگاه داده در SQL Server 2005:

SQL Server Management Studio را باز کرده و در صفحه Connect To Server نام سرور خود را وارد کنید ، نام سرور معمولاً برابر با نام کامپیوتر شما خواهد بود اگر نمیدانید نام کامپیوتر شما چیست میتوانید با وارد کردن حرف "." (دات) سرور خود را انتخاب کنید. سپس بر روی دکمه Connect کلیک کرده تا وارد برنامه SQL شویم. در پنل سمت چپ برنامه بر روی نام Databases کلیک راست کرده و New Database را انتخاب کنید، پنجره های باز میشود که اطلاعات DB را از شما میخواهد. مقابل Database Name نام DB خود را انتخاب کنید، اگر میخواهیم مسیر ذخیره شدن DB را خود تعیین کنید در زیر Database files و فیلد path میتوانید با کلیک بر روی [...] مسیر مورد نظر خود را انتخاب کنید.



سپس بر روی دکمه OK کلیک کرده تا DB خود ایجاد شود.

در پنل Object Explorer بر روی علامت + گزینه Data Bases کلیک کنید تا پایگاه داده های ایجاد شده باز شود ، سپس بر روی DB ایجاد شده یعنی Db_GameLand همین کار را انجام دهید و بر روی گزینه Table کلیک کرده و گزینه New Table را انتخاب کنید.

در این قسمت ۳ ستون در اختیار ما قرار داده میشود که فیلدهای مورد نیاز خود را ایجاد کنیم:

۱- Column Name: در این ستون نام فیلد خود را مشخص میکنید.

۲- Data Type: نوع داده خود بنابر نیاز خود مشخص میکنید.

۳- Allow Nulls: این اختیار را به شما میدهد تا اجازه دهید فیلد ایجاد شده میتواند در هنگام درج خالی باشد یا خیر.

Column Name	Data Type	Allow Nulls
C_Id	int	☐
Name	nvarchar(25)	☐
Surname	nvarchar(30)	☐
P_Birth	nvarchar(20)	☒

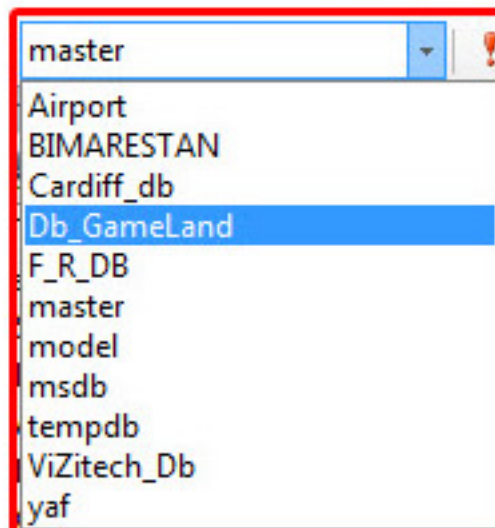
۱. **C_Id** : شماره منحصر بفرد کاربر خواهد بود که نوع داده ای آن **Int** یعنی عدد صحیح است.
 ۲. **Name** : نام کاربر می باشد که نوع داده ای آن کاراکتری می باشد، توجه داشته باشید **(Nvarchar(n))** را بدین دلیل تعریف کرده ایم که هم بتوانیم از حروف فارسی استفاده کنیم و از **Var** نیز برای این استفاده کرده ایم که اگر شخصی نام خود را "حمید" قرار داد مابقی فضای اختصاص داده شده به هدر نرود.
 ۳. **Surname** : نام خانوادگی کاربر در این قسمت ذخیره میشود.
 ۴. **P_Birth** : محل تولد کاربر می باشد، توجه کنید که در زمان عمل درج کاربر میتواند محل تولد خود را وارد نکند.
- در انتها بر روی آیکن کلیک کرده و نامی را برای **Table** خود انتخاب میکنیم که در اینجا نام **Table** را **t_User** قرار دادیم.
- در پنل **Object Explorer** بر روی **Db** خود کلیک کرده و سپس **Table** را **Expand** (بر روی + کلیک کنید) نمایید. بر روی **Table** خود راست کلیک کرده و **Open Table** را انتخاب نمایید. میخواهیم چندین داده را درون **Table** خود قرار دهیم.

	C_Id	FName	Surname	P_Birth
	1	Vahid	Cheshmy	Tehran
	2	Hamed	Afroumand	Tehran
	3	Yazdan	Goodarzi	NULL
	4	Sorena	Javanmard	NULL

حال میخواهیم عملیاتی درج، انتخاب، ویرایش و حذف را با استفاده از **Query** انجام دهیم.

بر روی گزینه **New Query** کلیک کرده و بعد از انتخاب نام سرور پنجره ای باز میشود که در این قسمت میتوانید **Query** های خود را بنویسید.

● توجه داشته باشد که برای اینکه عملیات را در **Table** خود انجام دهید میبایستی نام **DB** خود را انتخاب کنید.



حال درون صفحه **Query** عملیات را انجام میدهیم. ساده ترین نوع استفاده از دستور **Select** به شرح زیر است:

SELECT column_name(s) FROM table_name

SELECT * FROM t_User				
Results	Messages			
C_Id	Name	Surname	P_Birth	
1	Vahid	Cheshmy	Tehran	
2	Hamed	Afroumand	Tehran	
3	Yazdan	Goodarzi	NULL	
4	Sorena	Javanmard	NULL	

دستور بالا تمامی ستونهای جدول را به نمایش درخواهد آورد. یعنی انتخاب کن تمام ستونهای جدول **t_User** را.

دستور حذف:

**DELETE FROM table_name
WHERE some_column=some_value**

اگر بخواهیم سطر مربوط به **Vahid Cheshmy** را حذف کنیم از دستور زیر کمک میگیریم:

**DELETE FROM t_User
'Where FName like 'Vahid%' AND SurName like 'Cheshmy'**

با اجرای دستور بالا این عمل انجام خواهد گرفت حال برای اینکه دوباره ستونها را مشاهده کنیم میتوانیم از دستور **SELECT** استفاده کنیم

SELECT * FROM t_User

DELETE FROM t_User WHERE FName like 'Vahid%' and Surname like 'Cheshmy' SELECT * FROM t_User				
Results	Messages			
C_Id	FName	Surname	P_Birth	
1	2	Hamed	Afroumand	Tehran
2	3	Yazdan	Goodarzi	NULL
3	4	Sorena	Javanmard	NULL



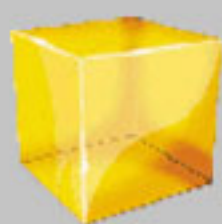
فروشگاه اینترنتی میون بر

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 تماره ی

کتاب

