

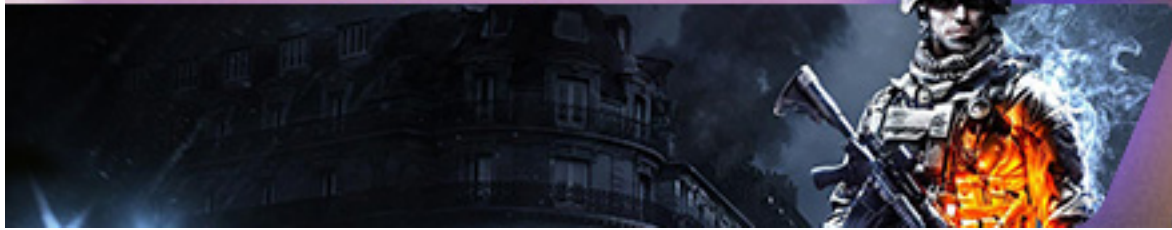
بازی رایانه

نشریه الکترونیکی رسمی بازی رایانه

Gameland 9
The Magazine



FORZA MOTORSPORT



مهر فای
افیلیم برتر
پاییز ۲۰۱۱



به نام خدا



WWW.BAZYRAYANEH.COM

مدیران

یزدان گودرزی - حامد افرومند

سر دبیر

یزدان گودرزی

تحریریه

مصطفی دژ فر - سعید زعفرانی
سورنا جوانمرد - محمد امین سرافراز
مسین ناصر مظفری - مجتبی عبداللہی
امیر گلغانی - محمد امین شیروانی
میلاد رضایی منش - امیر مهدی نثار نژاد
کیارش نعمت گرگانی (سینما)
وفید پشمی (آموزش)
میلاد مرادی (سفت افزار)

طراحی و صفحه آرای

حامد افرومند - علیرضا علیپور

ویراستار

رضا قربانی - یزدان گودرزی

دبیر بخش بازی های ایرانی

سعید زعفرانی

بخش تبلیغات

علیرضا علیپور

با تشکر فراوان از

مدیران "سایت-انجمن بازی رایانه"
و تشکر ویژه از
ابراهیم فرم دین
مسام افرومند، علیرضا عرفانی
و تشکر ویژه از میهن داندود

متأسفانه در چند روز اخیر خبر فوت استیو جابز بزرگ همه اهالی دنیای علم و فناوری را متأسف کرد. بدو شک استیو جابز یکی از تاثیر گذار ترین چهره ها در تاریخ بشر است. روضش شاد و یادش گرامی. بالاخره پاییز هم از راه رسید. در همین دو هفته ای که گذشت تعداد بسیار زیادی از شاهکار های امسال عرضه شدند که تجربه آنها برای هر گیمری واجب است. خبر مسرت بخش دیگر عرضه LT2 برای دارندگان کنسول X360 بود که مدت ها در انتظار تجربه شاهکار اپیک یعنی Gears of War 3 بودند و بالاخره به لطف C4eva این تجربه حاصل شد.

در چند روز گذشته فرصتی شد تا سری به نمایشگاه رسانه های دیجیتال بزنیم که متأسفانه به قدری بد و بی کیفیت بود که از خبر تهیه گزارش گذشتیم. در این شماره بر و بچه های تیم طراح سنگ تمام گذاشته اند و کم کم مجله خودتان یعنی گیم لند چه از لحاظ طراح و چه از لحاظ مطالب به شکلی ثابت می رسد. امیدواریم که مطالب این شماره مورد توجه شما عزیزان قرار گیرد و ما را از انتقادات و پیشنهادات خود دریغ نکنید. ضمن اینکه به هیچ وجه Fifa 12 را از دست ندهید !!

مدیریت گیم لند

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

PREVIEWS

Battlefield 3

Dead Rising 2 Of The Record

Ace Combat Assault Horizon

Forza Motorsport 4

Ratchet & Clank All 4 One

REVIEWS

Age Of Empires Online

Bleach

BodyCount

Dead Island

From Dust

Gaetling Gears

Insanely Twisted

Madden NFL 12

NHL 12

Red Orchestra 2

Resistance 3

The Crusad Crusade



NEWS

آفرین افبار دنیای گیم

GAME & LIFE

Desu Ex : Part IV

Mega Drive آغاز جنگ کنسولها

Flash Back

MOVIE

معرفی ۱۰ فیلم برتر پاییز ۱۳۹۰

BIOGRAPHY

Billy Coen

THE FACE

HISTORICAL

HARDWARE

MINI REVIEW



کمپانی مایکروسافت تصمیم گرفته بازی هایش را روی دیسک های خاصی به نام XGD3 عرضه کند. این دیسکها تا 10GB اطلاعات را در خود جای میدهند و یک لایه ی محافظ در آنها وجود دارد که از کپی و تکثیر آن جلوگیری میکند. اما تیم c4eva این دیسک را هک کرده و توانسته بازی ها را روی DVD های 9GB معمولی کپی کنند. برای اینکه از نرم افزاری به نام LT MAX استفاده کرده اند. آپدیت LT 2.0 برای درایو های Lite-On و BenQ نیز عرضه شده و برای دیگر درایو ها در حال ساخت است و با آن میتوانید بازی های Gears Of War 3 و Driver و Warhammer 40,000: Space Marine را که روی دیسکهای XGD3 عرضه شدن را به راحتی اجرا کنید.

من هنوز زنده ام . . .



بازی I Am Alive یکی از بازیهایی است که از ابتدای معرفی خود خیلی ها را مجذوب خود کرد. اما از زمان معرفی این بازی تا به امروز اطلاعات بسیار کمی از بازی فاش شد حتی در یک بازه ی زمانی Ubisoft ساخت بازی را کنسل کرده بود. اما چندی پیش ubisoft این بازی را رسماً برای زمستان تایید کرد. داستان بازی در مورد فردی است که در یک زلزله ی بسیار بزرگ دختر و همسر خود را گم کرده. او تصمیم دارد به دنبال آنها بگردد و آنها را پیدا کند و به همراهشان از آن شهر فرار کند. در بازی ساختمانها بر اثر زلزله فرو ریخته و یا در حال فرو ریختن هستند و شما امکان بالا رفتن از آنها را دارید اما آنها سست هستند و باید مراقب باشید. در بازی شما میتوانید از تیر و کمان و طناب و یک کارد بزرگ و یک اسلحه ی کمری استفاده کنید. در سر راه شما گروههایی هستند که بعد از این زلزله به آزار و اذیت و زورگیری و حتی کشتن مردم میپردازند و شما باید از پس آنها نیز بر آید. البته شما میتوانید حتی با یک کلت خالی نیز آنها را تحدید کرده و طوری وانمود کنید که اسلحه پر است. I Am Alive یک بازی خشن است و به هیچ وجه مناسب افراد زیر ۱۸ سال نیست. این بازی در زمستان در PSN و XBL عرضه خواهد شد و ubisoft نیز تایید کرد نسخه ی PC بازی را لغو کرده و این بازی برای PC نخواهد آمد.

Max Payne 3 ان چیزی است که طرفداران می خواهند



سازنده ی اصلی بازی مکس پین یعنی شرکت Remedy تایید کرد که کمپانی Rockstar سازنده ی فعلی بازی Max Payne 3 در ساخت قسمت اول و دوم بازی نقش داشته و پس از مشغول شدن Remedy با پروژه ی Alan Wake این کمپانی تصمیم به ساخت ادامه ای برای مکس پین افتاد. Remedy تایید کرد که Rockstar هر آنچه از قسمت سوم بازی را میساختند به Remedy میفرستادند تا در مورد آنها نظر بدهند تا بازی چیزی در مایه های قسمت اول و دوم باشد و طرفداران را راضی کند. همچنین Rockstar گفت بازی تمرکز زیادی روی شخصیت پردازی و ارائه ی یک اکشن خالص را داشته. روی زاویه ی حرکت گلوله ها و تاثیر آنها بعلاوه ی حالات متفاوت بخورد گلوله به دشمنان بسیار کار شده. شیرجه های قدیمی و پرطرفدار مکس نیز در بازی جدید وجود دارند اما با کمی تغییر که به بدنه ی اصلی این المان ضربه ای وارد نمیشود و کاربرد بسیار بالایی در بازی دارند. این بازی در ماه مارچ برای PC و Xbox360 و PS3 عرضه خواهد شد.



در سری بازی های Hitman تاکنون هیچ بخش Multiplayer یا آنلاین وجود نداشته. اما Hakan Abrak یکی از سازندگان قسمت پنجم بازی تایید کرد در Hitman Absolution یک بخش بسیار جذاب برای Multiplayer آن در نظر گرفته شده. اگر در جریان این بازی باشید میدانید که شخصیت اصلی بازی یعنی مامور ۴۷ همیشه تنها کار میکند. پس چگونه یک بخش چند نفره برای بازی ساخته شده ؟ البته Abrak تایید کرد مامور ۴۷ در طول بخش داستانی همچنان تنها کار میکند و بخش چند نفره ی بازی به بخش داستانی بازی ضربه ای وارد نمیکند. همچنین تایید شد تعداد زیادی درجه ی سختی مختلف برای طرفداران قدیمی بازی در نظر گرفته شده تا بتوانند آنطور که میخواهند بازی کنند که در قالب یک achievement وجود دارد و برای رسیدن به آن باید خیلی حرفه ای بازی کنید. همچنین تایید کرد که کسانی که بعد از اتمام بازی بخواهند آن را دوباره بازی کنند، ویژگیهای جدیدی در بازی میبینند و برایشان بار دوم به هیچ وجه تکراری نخواهد شد اما داستان و وقایع تغییری نمیکند. این بازی که پنجمین قسمت از سری بازیهای Hitman است سال آینده عرضه خواهد شد.

تایید بخش چند نفره در Hitman Absolution

یک بازی فرعی دیگر از Assassin's Creed که قرار است داستان دزموند را روایت کند تا قبل از دسامبر سال آینده عرضه خواهد شد. حتما شما هم شنیده ای در ۲۳ دسامبر سال آینده دنیا به پایان میرسد، تیم سازنده ی بازی سعی دارند یک بازی بر اساس این مقوله از دیدگاه شخصیت دزموند بسازند و داستان شخصیت دزموند را به پایان برسانند. آنها تایید کردند که تمام سعی و تلاششان این است که این بازی تا قبل از دسامبر سال آینده عرضه شود تا از موعد مقرر شده برای داستان نگذرد. همچنین تایید شد Assassin's Creed 3 بعد از عرضه ی این بازی که بر اساس داستان دزموند و دسامبر ۲۰۱۲ است عرضه خواهد شد اما با شخصیت محوری جدید و بدون برنامه ای برای انتشار سالانه ی این بازی، طبق گفته ی یوبی سافت AC3 تا قبل از ۲۰۱۳ یا ۲۰۱۴ عرضه نخواهد شد.



آیا Dead Space 3 تغییر مکان میدهد ؟



همانطور که میدانید برنامه ریزی برای ساخت Dead Space 3 حتی قبل از عرضه ی Dead Space 2 انجام شده بود و مشخصا بازی در حال ساخت است. طبق گزارش سایت Siliconera بازی Dead Space 3 در یک سفینه ی بزرگ فضایی رخ خواهد داد. Isaac بعد از وقایع نامعلومی به سطح سیاره ی Tau Volantis سقوط میکند. این سیاره که سیاره ای است یخی و دائم در حال ریزش برف و کولاک، نوید یک محیط بسیار تازه و جالب را برای بازی میدهد. بعد از سقوط، Isaac به سمت یک پناهگاه متروک به راه می افتد و در عین ناامیدی به یک نجات یافته برخورد میکند و درمیابد نجات یافتگان دیگری نیز هستند که به پناهگاهی دیگر در حرکت اند. یکی از این نجاتیافتگان Ellie یکی از شخصیتهای بازی دوم است. همچنین Isaac به شخصیت دیگری به نام Jennifer نیز ملحق میشود. آنها در حال بالا رفتن از کوهی هستند که ناگهان صدایی هولناک از پایین شنیده میشود و... در بازی جدید لباس Isaac تغییر کرده و متناسب با محیط برفی طراحی شده، همچنین hive mind نام دشمنان بازی جدید است. Siliconera چندی پیش اطلاعات Syndicate را نیز پیش از معرفی رسمی، منتشر کرد. باید منتظر معرفی این Dead Space 3 طی چند ماه آینده باشیم.

Unreal Engine 4 در حال ساخت



موتور گرافیکی Unreal Engine یکی از بهترین موتورهای ساخته شده است که تا کنون ۳ نسخه از آن ساخته و عرضه شده، بازیهای زیادی از جمله سری Gears Of War با این موتور ساخته شده اند، شرکت Epic که مدام در مورد نسل بعد و اهمیت نیازمندیهای آن سخن میگوید تایید کرده اکنون روی نسخه ی چهارم این موتور کار میکند. آنها ۶۰ درصد از توان خود را روی این موتور گذاشته اند تا آن را برای استفاده ی نسل بعدی کنسولها در سال ۲۰۱۴ عرضه کند. آنها از تکنولوژی ای استفاده خواهند کرد که مدرن و دربر گیرنده ی اکثر نیازها است، بر طبق گفته ی آنها این تکنولوژی پتانسیل بالایی دارد و بسیار جذاب و سرگرم کننده خواهد بود. چندی پیش Epic دمویی تحت عنوان Samaritan را رونمایی کرد که نشان از ذره ی کوچکی از نسل بعد Epic برای UE3 را داشت.

Mortal Kombat سال 2013 وارد میشود



بازی جدید Mortal Kombat موفقیت زیادی کسب کرد و طرفداران را تا حد زیادی راضی کرد، بر اساس گزارش LA Times بازی جدید Mortal Kombat به همراه فیلم جدیدش در ۲۰۱۳ عرضه خواهد شد. کمپانی های Warner Bros Interactive و Warner Bros New Line Cinema Entertainment با مشارکت یکدیگر این فیلم را به کارگردانی Kevin Tancharoen و نویسندگی Oren Uziel خواهند ساخت. Kevin Tancharoen کسی است که سری اینترنتی Mortal Kombat را کارگردانی کرده، این فیلم جدید یک Reboot است که کمپانی New Line چند سال پیش قصد ساخت آن را داشت اما به دلیل دعوای قضایی با تولید کننده ی فیلم این کار عملی نشد. این فیلم سال ۲۰۱۳ همزمان با عرضه ی بازی جدید اکران خواهد شد.

MGS: Rising را 2012 بازی میکنیم ؟



طرفداران Metal Gear Solid: Rising مدتی بود که از این بازی خبری نداشتند، اما مدتی است که پوستری از این بازی منتشر شده که حاوی یک پیام عذرخواهی به علت کند ساختن شدن بازی است. همچنین در پایین این پوستر تاریخ ۲۰۱۲ نوشته شده که احتمالاً به معنای عرضه ی بازی در این سال است. البته Kojima در مورد عدم نمایش عمومی بازی گفت زمانی که تیم سازنده از کیفیت بازی راضی باشند آن را به نمایش عمومی خواهیم گذاشت. این بازی برای PC و PS3 و Xbox360 عرضه خواهد شد.

همکاری THQ و Crytek برای Homefront 2



Homefront از آن دسته بازی هایی بود که با داشتن موضوعی مناسب و خط داستانی نسبتاً خوب، باز نتوانست بازیکنان را آنچنان که باید راضی کند. استودیوی THQ (سازنده ی بازی) رسماً اعلام کرد با همکاری استودیوی Crytek (سازنده ی بازی Crysis 2) ادامه ی بازی را خواهند ساخت. Crytek تصمیم دارد در صورت آزادی عمل قسمت دوم بازی را همراه با تکنولوژی روز و نوآوری پیش ببرند. آنها معتقد اند بازی نکات زیادی را برای توسعه دارد و این یک امتیاز مثبت تلقی میشود. Homefront 2 قرار است در زمانی بین آوریل ۲۰۱۳ تا مارس ۲۰۱۴ عرضه شده و یکی از بهترین ها باشد.

رمان و کمیک بر اساس بازی Uncharted



رمان Uncharted: The Fourth Labyrinth که توسط Christopher Golden نوشته شده در ۴ اکتبر سال جاری عرضه خواهد شد. این رمان جریانات Nathan Drake را در حالی که به دنبال اسرار کیمیاگری و ثروت و راهی برای زنده ماندن از دست دشمنان است را به رشته ی تحریر در آورده. علاوه بر این کمپانی DC کمیک های Uncharted را در ۶ بخش منتشر میکند. این کمیکها را Joshua Williamson نوشته و نقاشی های صفحات آن را Sergio Sandoval کشیده است. این کمیکها جریانات Drake را به تصویر میکشد که به دنبال شهری افسانه ای که نزدیک هسته ی زمین واقع شده، میرود و دشمنان نیز در هر کجا به دنبال او هستند. این سری کمیک ۶ قسمته بعد از عرضه ی 3 Uncharted یعنی در تاریخ ۳۰ اکتبر عرضه خواهد شد.

Final Fantasy Versus XIII



Tetsuya Nomura کارگردان سری بازیهای Final Fantasy خطاب به طرفداران Versus وعده ی یک بازی جدید از این سری را داد که تا به حال نظیر آن را ندیده اید. این بازی با موتور گرافیکی Luminous که توسط Square Enix ساخته شده و یکی از بهترین های نسل بعد است در حال ساخت است. وی دلیل استفاده از این موتور را واقعی تر شدن Versus اعلام کرد و برای این امر نیاز به نورپردازی قوی Luminous است. وی گفته به تازگی نقشه های بازی و سیاه چاله ها و راه های مخفی را در شهرها چک کرده و از این پیشرفت چشمگیر بسیار هیجان زده شده است. این بازی انحصاری PS3 هنوز هیچ تاریخ عرضه ای نداشته و هنوز نمایشی از گیم پلی آن منتشر نشده است.

تاخیر Assassin's Creed و Batman



Warner Bros اعلام کرد نسخه ی PC بازی Batman: Arkham City که قرار بود در ۱۸ اکتبر همزمان با نسخه های کنسولی عرضه شود تا ماه نوامبر تاخیر خورد. همچنین Ubisoft هم اعلام کرد بازی Assassin's Creed: Revelations نسخه ی PC در تاریخ ۲ دسامبر عرضه خواهد شد. Ubisoft در ابتدای معرفی بازی حتی گفته بود نسخه ی PC بدون هیچ تاخیری عرضه میشود!

DEUS EX

اما چگونه توانستیم از Shooter به Deus Ex برسیم؟ اولین

قدم های خود را در کجا نهادیم؟

Shooter

نقش آفرینی در دنیای راز ها، دروغ ها و توطئه ها
خلاصه وضعیت اجرایی
v. 1.0

تاریخ تحویل

هدف کریسمس ۱۹۹۸ بود.

نوع

روزهای مدرن به علاوه ی چیزی در حدود ۵۰ سال (برای اینکه به ما اجازه می داد در صورت نیاز واقعیت را پنهان کنیم).

رده

RPG Adventure

عناوین مشابه

(Half-Life (Sierra) , Fallout (Interplay) , The Dark Project (Looking Glass) , Goldeneye (N64

محیط

بسیار منحصر به فرد، لوکیشن های واقعی در ایالات متحده، اروپا و شرق دور.

نما

سه بعدی اول شخص با زوایای خارجی دوربین برای Option های بازیبار.

پلات اصلی

دنیای سال ۲۰۵۰ یک مکان خطرناک و پر هرج و مرج است. تروریست ها در انتظار عموم مشغول به فعالیت هستند، از صدها عقیده حمایت می کنند و هزاران بی گناه را می کشند تا اذهان را به طرف اهدافشان جلب کنند. اقتصاد جهان در حال نابود شدن است به میزانی که در طی ۱۰ سال اخیر دیده نشده است. رسانه ها به صورت آشکار بدترین ها را برای بشر تبلیغ می کنند. دولت ها نیز برای رسیدگی با این موقعیت ها ناتوان به نظر می رسند.

در مکان های ملاقات مخفی در سراسر جهان، مردان و زنان خیانتکار و دسیسه کار به مشورت می پردازند. اینها رهبران جوامع کهن هستند که در عین حال بسیار محرمانه عمل می کنند، بسیاری از افراد نیز وجود این افراد را باور ندارند. برای صدها، شاید هزاران سال، آن ها امور مالی جهان را کنترل می کنند، جریان اطلاعات، تولید اسلحه، مسائل پزشکی، مذاهب... و اکنون به عاملان وارد کردن دنیا به حالت هرج و مرج، آن ها ملاقاتی را مبنی بر تصمیم گیری در خصوص اینکه آیا اکنون وقت پدیدار شدن از درون سایه ها است یا نه را ترتیب می دهند و هدفشان نیز کنترل جهان به طور آشکار است، جهانی که برای مدت طولانی از پشت پرده آن را کنترل می کردند. اما در رسیدن به توافق و سازش موفق نبودند، در نتیجه بین آن ها جنگی خونین در گرفت که این جنگ تمدن را بیش از پیش به آستانه ی نابودی نزدیک کرد.

در همان زمان، در شهر های متعدد و بزرگ و مهم جهان، گروه های دیگری از زنان و مردان — مرگبارترین گروه هایی که تا کنون در جهان دیده شده — در انتظار نشسته بودند. حواس پیشرفته، هوش های پیشرفته، عضله های پیشرفته ی بایو مکانیکی و تسلیحات خارق العاده تمام این مأموران قدرتمند را ساخته بودند اما آن توقف ناپذیر بودند. در بدن هر کدام از آن ها ریز تراشه ای با تکنولوژی پیشرفته کاشته شده است که عمل شستشوی مغزی را انجام می دهد. این تکنولوژی در هنگام فعال بودن می تواند میزبان خود را تبدیل به یک دلقک فرومایه و ناتوان و یا یک ظالم تمام عیار و بی وجدان که یک ماشین کشتار محسوب می شود تبدیل کند. شما یکی از این مأموران هستید...

آن ها از بین نخبه های سازمان های اطلاعاتی سراسر جهان استخدام شدند و تقریباً با توانایی های ابر انسانی تقویت شدند. شما منتظر علامت دادن فردی بلند پرواز و بسیار جاه طلب، غیر انسانی و بسیار خطرناک که یکی از اعضای یک گروه سایه افکن است، هستید، یک مرد که تنها با نام "Adam" شناخته می شود. در این هرج و مرج وحشت در تمامی وجود او دیده می شود، وی برای پایان دادن به جنگ های مخفی و بخشیدن نظم دوباره به جهان پایه طرحی را پایه ریزی کرد. با دستور او، شما و همکار شما، برای زمین گیر کردن و یا نابودی هر یک از جوامع کهن و مخفی خروج می کنید، به عبارتی راه را برای یک ناجی (Adam البته) پاکسازی می کنید تا بتواند جایگاه واقعی خود را یعنی رهبری تمامی جوامع بشری، بدست آورد. در زمانی که جوامع مختلف را کنترل می کرد، انتخاب ساده ای را به مردم پیشنهاد داد: اطاعت و فرمانبرداری کنید تا در دنیایی بدون محنت و رنج و عذاب زندگی کنید، دنیایی که توسط Adam خلق شد یا دستورات را نپذیرید و بمیرید.

Adam تنها می خواست دنیا را از نگاه خودش نجات دهد — این وظیفه ی شماسست که او را متوقف کنید.

سوال اینجاست، می توانید شواهد کافی برای شمردن تمامی این مشکلات بیاورید؟ آیا می توانید برای نجات خودتان نیرو و افراد جدید پیدا و استخدام کنید که شامل دیگر ماموران غیر سازمانی شود؟ آیا می توانید خود و دیگران را از چنگال تجهیزات مغزشویی Adam برهانید و انجمن مخفی کابالیست ها و خود Adam را متوقف کنید؟ هر ماموریت باعث می شود تا به مکان عمیق تری در باتلاق سوءظن، انگیزه های دروغین، پارانویا، بالاترین سطح دسیسه و توطئه از طرف دولت، رسانه ها و صنایع نظامی، فرو بروید. ماموریت های مستقل اما مرتبط با هم، همگی تشکیل یک داستان بزرگ را می دهند که بازیاز در قلب این حوادث و نابودی زمین که در عین حال با حوادثی قابل باور همراه است، قرار دارد.

تمامی این ها در دنیایی که بسیار بسیار شبیه به دنیای ما است قرار دارد (اگر طرفداران توطئه موافق باشند). عنوان Shooter بهترین های The Manchurian Candidate, Robocop و Colossus: The Forbin Project را در دنیایی که از X-Files و Men in Black الهام گرفته شد، ترکیب کرد.

تحلیل و بررسی رقابتی

- یک FPS/RPG سه بعدی که در دنیایی در آستانه ی نابودی جریان دارد بسیار هیجان انگیز است.
- موتوری سه بعدی با آزادی گردش ۶ درجه، شخصیت هایی با چند ضلعی ها زیاد (در آن زمان)، هوش مصنوعی قاتل و خطرناک و یک سیستم مکالمه ی ابتکاری، شما را در موقعیتی عمیق قرار می دهد.
- دنیایی کاملاً شبیه سازی که به بازیاز اجازه می دهد مشکلات و معماها را از راه های مختلفی حل کند.
- بیش از ۳۰ ماموریت اصلی و مقدار بسیار زیادی از عناصر ماجراجویانه ی اختیاری که بیش از ۴۰ ساعت گیم پلی را ارائه می دهند.
- موضوعات به دو شاخه ی معروف خیالی تقسیم می شوند — جنون هزار ساله ای که همچنان دست به گریبان دنیا است، همانند نمونه های The X-File و The Men in Black. همچنین افسون های همه گیر مانند تنوری های توطئه و میل به بازی کردن با اسباب بازی های فوق پیشرفته ی جاسوسی.
- تاکید بر ساخت و توسعه ی کرکتر مورد نظر تضمین می کند که همه ی بازیاز ها دارای شخصیتی منحصر به فرد هستند. این یکی از موضوعاتی است که با دنیای عمیق شبیه سازی ما ترکیب شده است و این تضمین می کند که تجربه ی هر بازیاز در داستان، نسبت به دیگران متفاوت خواهد بود. و این مورد بدون نیاز به متوسل شدن به ساختار های درختی امکان پذیر است.
- فعل و انفعالات غیر مبارزه ای با تعداد زیادی NPC منحصر به فرد. نتیجه ی وجود یک سیستم ساده اما زیبای گفت و گو می تواند باعث شود تا با کرکتر مورد علاقتان در مورد موضوعات مختلف صحبت کنید. همانند صحبت کردن و ایجاد یک تعامل پویا در حین گفت و گو، درخواست ارائه ی اطلاعات، استخدام طرف مقابل در جنبش خودتان، تصمیم گیری در مورد اعتماد به او ...
- اهداف روشن و مشخص، پاداش ها همیشگی، کنش های متقابل گوناگون با شخصیت ها و نقاط مختلف همانند ساختار متفاوت ماموریت ها (شامل عملیات های خرابکارانه، نفوذی، استخراج، نجات، جمع آوری اطلاعات، سرقت، شناسایی، ترور و هر نوع ماموریت دیگر) باید به گونه ای باشند که بازیاز برای انجام اعمال مختلف دیگر، دوباره به سراغش بیاید.
- اهداف باید از این طرق قابل دست یابی باشند: مخفی کاری، برنامه ریزی دقیق، اعمال و یا مکالمات مخفیانه با استفاده از تجهیزات فوق پیشرفته و باور نکردنی و یا نیروی بی رحم تاکتیک های مبارزاتی.
- محیط بازی از شکل های عجیب و غریب تشکیل نشود. هر یک از نقشه های باید تداعی کننده ی مکانی واقعی در دنیای واقعی ما و یا محیطی آشنا که شبیه آن را در دنیای اطرافمان سراغ داریم، باشند. ما امیدوار بودیم که بتوانیم مکان هایی مانند Camp David، کرمیلین (و تونلی که در زیر این کاخ وجود دارد)، قبرهای زیر زمینی پاریس که استخوان های اجساد در آن پخش شده است، بندر پر از آشغال های انباشته شده ی هنگ کنگ، زیر زمین های لندن و بسیاری از مکان های دیگر را از نو خلق کنیم.
- شرایطی که در طول زمان متحول می شوند، از کنش های بازیاز (ویا ناکنش ها) تاثیر می پذیرد. وضعیت دنیای بازی به شدت توسط انعکاس انتخاب های بازیاز تغییر می کند. حوادث بازی و گذشت زمان لوکیشن های آشنا را تبدیل به مکان هایی بیگانه و وحشتناک می کند؛ همچنین دوستان قابل اعتماد نیز تبدیل به بدترین دشمنان می شوند.

تکنولوژی

- موتور: سه بعدی با قابلیت آزادی ۶ درجه
- کرکتر ها: مدل های ۳ بعدی هم زمان
- موجودات: مدل های ۳ بعدی هم زمان
- محیط اطراف: Sprite ها و مدل های ۳ بعدی هم زمان
- سازه ها: سه بعدی هم زمان
- وسایل نقلیه: مدل های ۳ بعدی هم زمان
- رابط ها: گرافیک ۲ بعدی

سیستم مورد نیاز

- سیستم عامل: Windows 95
- پردازنده: Pentium 133
- حافظه: ۱۶ مگ
- فرمت: CD-ROM Drive با سرعت 2 CD، 4X
- فضای مورد نیاز برای نصب: ۵۰/۱۰۰/۲۰۰ مگ
- گرافیک: DirectX 5، با پشتیبانی رنگ ۸ و ۱۶ بیت؛ ساپورت Resolution و 3DFX ...
- صدا: DirectX 5

- برای پشتیبانی بخش چند نفره: DirectX 5 (مودم، شبکه، اینترنت، Direct Connect)

ما بر روی مسائلی که به پیش زمینه ی داستانی مربوط می شد کار کردیم پس می دانستیم که در چه مسیری از این دنیا حرکت می کنیم. حتی مکان هایی که ممکن بود بازیاز از آن ها دیدن نکند را هم فراموش نکردیم. می توان گفت که این موضوعات در Deus Ex تنها راهی بود که ما می توانستیم تضمین کنیم که می دانیم برای ساخت دنیای مورد نظرمان به پرداختن به انواع جزییات مختلف نیاز داریم.

تحقیقات زیادی در خصوص دسیسه ها و توطئه های "واقعی" انجام دادیم — ترور کندی، Area 51، جستجو های CIA در شرق لس آنجلس، ارتباط Dwight Eisenhower با بشقاب پرنده و البته تونل زدن فراماسون ها برای صدمه زدن به فرودگاه دنور و ساخت و ساز رستوران هایی با هدف ربودن کودکان برای حملات بیگانگان که به سمت جورج بوش نشانه رفته بود. تنها کسری از این موضوعات نهایتاً در بازی قرار داده شدند، اما این موضوع به ما بخشی از نحوه ی نگاه علاقه مندان توطئه را نشان داد که هم سودمند بود و هم ترسناک.

همچنین ما بیش از ۲۰۰ شخصیت خلق کردیم که بسیاری از آن ها نقش مشخصی را در بازی ایفا نمی کردند. سرانجام، این لیست نشان داد که هم می تواند به عنوان کمک و هم مانعی بر سر راه طراحان به عنوان کسانی که ماموریت ها را تعیین می کنند، محسوب شوند. گاهی اوقات کرکتر ها ماموریت هایی را پیشنهاد می دهند اما اغلب این ماموریت ها تنها به عنوان پر کننده و عاملی برای باعث طولانی تر شدن بازی مطرح می شوند و ما نیز تمایلی به قطع اینگونه ماموریت ها نداریم، حتی اگر ماموریت ها و داستان های آنان در حین تمرکز ما بر روی جریان خط داستانی با تغییراتی روبرو شود.

در خلال طراحی بازی، بر روی یک دسته از ماموریت ها کار کردیم — بیش از ۲۵ ماموریت از این دسته ماموریت ها بازیاز را از نیویورک به لندن، به پاریس، به سن آنتونیو، به آستین، به سیبری، به واشنگتن دی سی، به NORAD، به لس آنجلس از بین رفته (پس از زلزله) و به ماه می برند. همچنین ما جنگ هایی نیز در تگزاس داشتیم که در آن به محل تجمع اسرا برای آزادی ۲۰۰۰ زندانی از دستان نیروهای سازمان ملل که تحت فرماندهی FEMA عمل می کردند، حمله می کردیم. کسانی از شما که فکر می کنند خط داستانی Deus Ex شامل همه چیز است، اکنون باید ببینند که با چه چیزی این کار را شروع کردیم.

به قلم وارن اسپکتور

مترجم و گردآورنده: علیرضا عرفانی

Mega Drive آغاز جنگ کنسول ها



Mega Drive کنسول نسل چهارم و متعلق به SEGA بود که در سال ۱۹۸۸ در ژاپن، ۱۹۸۹ در آمریکای شمالی و ۱۹۹۰ در اروپا و مناطق PAL عرضه شد. این کنسول در آمریکا با نام Sega Genesis عرضه شد در واقع سگا نتوانست نام تجاری Mega Drive را در این منطقه بصورت قانونی پس از مدتی کشمکش به نفع خود استفاده کند. Mega Drive سومین کنسول خانگی سگا بود و جانشین کنسول Sega Master System نسل قبل بود. Mega Drive اولین کنسول نسل چهارم بود که توانست توجه بازار اروپا و آمریکا را به خودش جلب کند و سهم قابل توجهی در این دو منطقه بدست آورد. Master System در اروپا و برزیل کنسول بسیار موفق بود اما هیچ وقت نتوانست توجه بازار آمریکا و ژاپن را به خود جلب کند. در صورتی که این دو بازار مهم کاملاً در اختیار نینتندو بود. هنگام مراحل ساخت، اسم رمز این کنسول Mark V بود که بعد از مدتی Hayao Nakayama نام اصلی این کنسول را Mega Drive اعلام کرد. در واقع این نام قرار بود دو رکن اصلی این کنسول را نشان دهد که عبارت بودند از برتری و سرعت. که با داشتن پردازنده بسیار قوی Motorola 68000 در آن زمان این اسم کاملاً برازنده این کنسول بود.



برای عرضه این کنسول در آمریکا سگا تصمیم گرفت با Atari همکاری کند که البته هیچ یک شرایط یکدیگر را نپذیرفتند و سگا تصمیم گرفت که خود برای عرضه کنسول اقدام کند. به خاطر همین، سگا تاریخ مشخصی برای عرضه این کنسول در مناطق مختلف آمریکا نداشت. Mega Drive در چهاردهم آگوست ۱۹۸۹ در NYC و LA عرضه شد و در باقی شهرهای آمریکای شمالی نیز در طول همان سال سگا کنسولش را عرضه کرد و قیمتی که برای آن در نظر گرفته بود ۱۸۹ دلار آمریکا بود یعنی ۱۰ دلار کمتر از آن چیزی که خود سگا تصمیم به فروش داشت. و همچنین ۱۰ دلار نیز کمتر از قیمت کنسول TurboGrafx-16، که یکی از رقبای خود بود. اما در اروپا شرایط فرق می کرد. از آنجا که کنسول قبلی سگا "Master System" در اروپا بر خلاف سایر دنیا بسیار موفق عمل کرده بود سگا نامی برای خود در بازار اروپا دست و پا کرده بود و طرفداران بسیاری در کشورهای اروپایی داشت و Mega Drive با استقبال خوبی در اروپا روبه رو شد و به سرعت یکی از محبوب ترین کنسول های این منطقه شد. این استقبال خوب در اروپا و مخصوصاً انگلستان باعث شد سگا چندین میلیون پوند برای تبلیغات خود خرج کند و از برخی هنرپیشه ها برای ساخت آگهی تبلیغاتی استفاده کند. مانند Peter Wingfield هنرپیشه انگلیسی که در یکسری برنامه با نام "جیمی، معتاد به بازی های ویدیویی" حضور پیدا کرد و یا برجسته ترین تبلیغ سگا که در اروپا پخش میشد Sega Pirate بود؛ که توسط یک اسکلت سخنگوی یک چشم با لحن طنز پخش می شد. Mega Drive دو سال از عمرش می گذشت که در اروپا عرضه شد و در هنگام عرضه همین موضوع باعث شد بازی های زیادی هم به همراه کنسول عرضه شود. پورت بازی های آرکید مانند Altered Beast و Golden Axe و Ghouls 'n Ghosts در هنگام عرضه باعث شد تصویر قدرتمندی از کنسول در ذهن ها نقش ببندد. در واقع کنسولی که می توانست با این عناوین تجربه کابینت های آرکید را در منزل به حقیقت نزدیک تر سازد. گرچه از نظر گرافیکی و صدا با اصل این عناوین آرکید فاصله زیادی بود، اما نزدیک ترین حالت ممکن را نسبت به رقبای خود و کنسول نسل قبل نینتندو "NES" به کابینت های آرکید داشت. در آمریکا نیز با انتشار بازی Sonic the Hedgehog در سال ۱۹۹۱ محبوبیت این کنسول در کل این قاره افزایش یافت و موفقیت های سگا ادامه یافت.

سگا Mega Drive را مرتب با NES که در نسل قبل و در زمان ۸ بیتی ها عرضه شده بود مقایسه می کرد و گرافیک پیشرفته و صدای با کیفیت تر خود را به رخ می کشید. با وجود این همچنان Mega Drive در ژاپن نادیده گرفته می شد. گرچه پوشش مثبت و گسترده ای هم در رسانه های ژاپن داشت؛ اما فقط در سال اول عرضه سگا توانست ۴۰۰ هزار دستگاه از Mega Drive را روانه بازار ژاپن کند. سگا بازی های مختلف و روش های مختلفی را برای بدست آوردن سهم بیشتر بازار تجربه کرد. که می توان به سیستم بانکی آنلاین آن و یا تلفن های پاسخگو "Sega Mega Anser" که برای رضایت مشترکین ایجاد شده بود اشاره نمود. البته با تمامی این تلاش ها Mega Drive همچنان رتبه سوم را در بازار کنسول های ژاپن بعد از Super Nintendo کنسول ۱۶ بیتی جدید نینتندو و TurboGrafx-16 (که در ژاپن PC Engine شناخته می شد) را بدست آورد. در آمریکا رییس جدید سگا آقای Michael Katz دو روش برای بدست آوردن سهم بیشتر در بازار آمریکا ابداع کرد. اولی شامل یکسری عملیات برای بازاریابی بود که نینتندو را به چالش بکشد و شباهت کنسول Mega Drive را با تجربه کابینت های آرکید مقایسه کند؛ که شعارهای آن موقع آنها "Gotta get Genesis" و "Genesis does what Nintendon't" بود. این تلاش بخاطر این بود که حق انتشار بیشتر بازی های آرکید را نینتندو داشت و سگا برای مقابله با آن دست به این مبارزه زد و روش دوم خلق یک مجموعه از بازی هایی بود که افراد مشهور در آن حضور داشتند. و یا با نام آنها ساخته میشد که میتوان به Pat Riley Joe Montana Football و Basketball و از مهمترین آنها به Michael Jackson's Moonwalker اشاره کرد. اما با این حال نبرد خیلی سختی برای سگا بود که بخواهد در خانه هایی جا باز کند که قبل تر نینتندو این کار را کرده بود.



در اواسط دهه ۹۰ آقای Hayao Nakayama مدیر کمپانی سگا آقای Tom Kalinske را استخدام کرد و او را جایگزین Michael Katz در سگای آمریکا کرد. Kalinske تا قبل از آن تجربه‌ای در صنعت بازی نداشت و خیلی کم از بازار بازیهای ویدیویی می‌دانست. به همین خاطر چندین مشاور داشت. وی چهار راهکار برای ادامه توسعه کنسول سگا ارایه کرد. اولین آنها کاهش قیمت این کنسول در آمریکا بود و دومین راه وی تشکیل یک تیم آمریکایی بازی سازی بود، که تمرکز آنها ساخت بازیهایی بود که در آمریکا طرفدار دارند. و سومین راه وی ادامه و توسعه دادن همان روش های تهاجمی تبلیغاتی بود. و چهارمین راه عرضه باندل های Sonic the Hedgehog بجای باندل Altered Beast بود. البته این راهکارها از سوی مقامات ژاپنی کمپانی سگا رد شد. اما با حمایت آقای Nakayama آنها عملی شدند. رسانه‌ها و منتقدین Sonic را ستایش کردند و آنرا به عنوان بهترین بازی ساخته شده تا آن زمان معرفی کردند. پس از آن Genesis در آمریکا به اندازه کافی شناخته شد و به سرعت TurboGrafx-16 به فراموشی سپرده شد و NEC سازنده این کنسول اقدام به جمع آوری TurboGrafx-16 از بازار کرد. تنها رقیب مهم Genesis در آمریکا کنسول نینتندو یعنی SNES بود که این مبارزه تا آخر نسل چهارم ادامه پیدا کرد. و هر دو در این نسل حکمرانی کردند. البته در برخی مواقع کنسول سگا درصد بیشتری از بازار را از آن خود می‌کرد و برخی مواقع نینتندو از او پیشی می‌گرفت تا در آخر سال ۱۹۹۴ که سگا توانست ۵۵٪ سهم فروش سخت افزار آمریکا را بدست آورد و از رقیبان خود پیشی بگیرد. در اروپا سگا تا سال ۱۹۹۸ از Mega Drive پشتیبانی کرد و در این منطقه این کنسول فروش بیش از هشت میلیون دستگاه را در کارنامه خود ثبت کرد. این رقم باعث شد تا پرفروش‌ترین کنسول اروپا شود و از تمامی رقبای خود پیشی بگیرد. البته هیچگاه سگا آمار فروش واقعی Mega Drive را در جهان اعلام نکرد اما برآورد می‌شود این کنسول ۲۹ تا ۴۰.۸ میلیون دستگاه فروخته است.

از لوازم جانبی Mega Drive نیز می‌توان Mega CD و Sega 32X را نام برد. در اوایل سال ۱۹۹۱ سگا Mega CD را معرفی کرد و اعلام کرد که تا آخر همان سال در ژاپن و آمریکا در سال ۱۹۹۲ با نام Sega CD به بازار خواهد آمد. Mega CD پردازنده قوی‌تر و مموری بیشتری نسبت به خود Mega Drive داشت و بازیهای آن بر روی CD عرضه می‌شد؛ و این امکان را به سازندگان می‌داد که فضای خیلی بیشتری نسبت به کارتریج‌ها در اختیار داشته باشند. این امر موجب شد تا شاهد گرافیک‌های بهتر و ارتفاع یافته‌ای بر روی این کنسول باشیم. درست مثل Mode 7 کنسول SNES، چندین بازی بر روی Mega CD عرضه شد که معروفترین آنها Sonic CD و Night Trap بود. که البته این بسته الهامی کنسول Mega Drive فقط موفق به فروش ۶ میلیون در جهان شد. در ماه June سال ۱۹۹۴ کمپانی سگا 32X را معرفی کرد. ایده 32X توسط سگای ژاپن ارایه شده بود. طوری که کاملاً سازگار با Mega Drive باشد و به عنوان کنسول نسل بعد سگا عرضه شود. Joe Miller از اعضای تیم تحقیقات سگا در آمریکا توانست سگای ژاپن را متقاعد کند که 32X را در قالب یکی از لوازم جانبی برای کنسول موجود سگا "Mega Drive" عرضه کند. این پروژه برای جلب نظر بازی سازان و بازی بازان شکست خورد. بخاطر اینکه قبل از عرضه آن کنسول نسل بعدی سگا یعنی Saturn معرفی شده بود. 32X در نوامبر ۱۹۹۴ چند روز قبل از عرضه Saturn در ژاپن عرضه شد. 32X تنها توانست ۶۶۵ هزار تا تاریخ مارچ ۱۹۹۵ بفروشد و در سال ۱۹۹۷ هر دوی این لوازم جانبی Mega CD و Sega 32X تولیدشان متوقف شد.

۱. عنوان برتر Mega Drive

Ecco the Dolphin

After Burner II

OutRun

Comix Zone

Shinobi III, Return of the Ninja Master

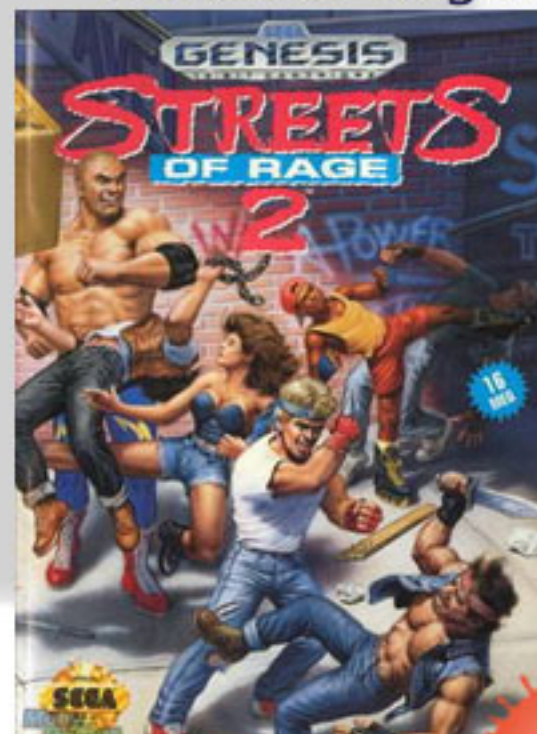
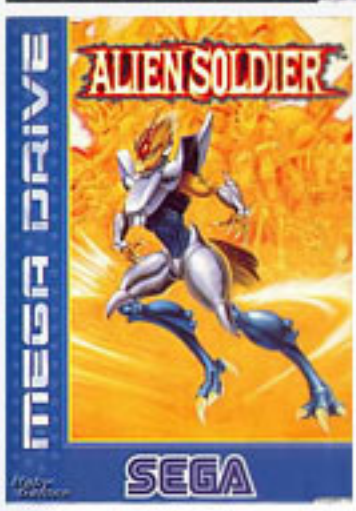
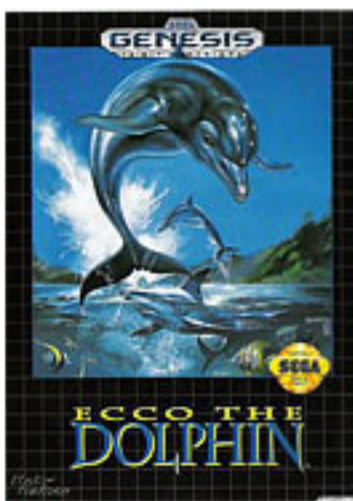
Alien Soldier

Contra Hard Corps

Mortal Kombat II

Sonic the Hedgehog

Street of Rage II



ULTIMATE MORTAL KOMBAT™

اسکلت ، فیتالیتی ، ویدئو کلوب محل ، رویای کودکی!!!

صحنه ۱: یک تلویزیون سیاه و سفید ، یک دستگاه سیاه رنگ ، تعدادی از فامیل ها ، یک پل که چیزی شبیه غار پشت آن هست ، موجودی که تور می اندازد و یک پسر بچه ۴ ساله!!! البته این پسر بچه بعدا بیشترین چیزی که از آن صحنه به یاد می آورد همان تلویزیون سیاه و سفید ، موجود تور انداز و همان پل است!

صحنه ۲: هوای گرم ، کوچه ی خلوت ، همان پسر بچه اما ۳ سال بزرگتر ، زمزمه ی وردی زیر زبان پسر بچه که تعدادی X و A و دیگر حروف را به طور نامنظم در خود دارد!!!

صحنه ۳: یک ویدئو کلوب ، همان دستگاه سیاه رنگ ، اسکناس ۱۰۰ تومانی ، دود ، همان پل ، همان ورد ، اسکلت ، مردی که قهقهه میزند و بچه هایی که با ولع به تلویزیونی که اینبار سیاه و سفید نیست نگاه میکنند!!!

چند خط بالا شاید زیاد پر معنا نباشند ولی برای آن پسر بچه همه ی رویای های کودکی اش میباشد! پسر بچه با شخصی به نام "دودی" یا "یخی" یا شاید "توری" بزرگ شده است! شب و روزش را به آنها فکر کرده و تمام هم و غمش یاد گرفتن رمزها و کمبوهای آنهاست! از صبح تا ظهر و از ظهر تا شب در همان ویدئو کلوب پرسه میزند و برای بچه های تازه کار رمزهایی که میداند را اجرا میکند! او حتی یک روز بدون کامبت را هم تاب نمی آورد! سری بازی های Mortal Kombat از جمله محبوب ترین بازی های تمام تاریخ هستند! بازی هایی در سبک مبارزه ای که دوستانداران کثیری در سراسر جهان با آنها بزرگ شده اند. تا کنون نسخه های زیادی از این سری برای پلتفرم های متعددی منتشر شده که هر کدام فراز و نشیب های زیادی برای سری به وجود آورده اند اما در میان همه ی این بازی ها ، یک بازی مانند مروارید میدرخشد و حتی Ed Bon خالق MK هم آن را بهترین بازی سری میدانند! نسخه ای با نام Ultimate Mortal Kombat 3 که در واقع نسخه ویژه و بهبود یافته ی MK 3 است. این بازی در سال ۱۹۹۵ برای دستگاه های آرکید و سپس برای اکثر پلتفرم های آن زمان از جمله Sega Mega Drive عرضه شد. این نسخه در واقع آپ دیت شده و بهبود یافته MK 3 بود که از هر لحاظ یک بازی کامل به تمام معنا بود. تعداد مبارزان بازی افزایش یافته و به ۲۳ نفر رسیده بود. همچنین ماد جدید مبارزه دو به دو نیز به بازی اضافه شده بود. از لحاظ گیم پلی، بازی سلطان سبک مبارزه ای در آن زمان بود و ۲۳ کاراکتر تشکیل ۲۳ سبک مبارزه ی مختلف داده بودند. هیچ دو کاراکتری گیم پلی شبیه به هم نداشتند و هر کدام از شیوه ی خاص خود استفاده میکردند. هیچ کاراکتری برتری مطلق نسبت به بقیه نداشت و همین باعث شده بود مبارزات محدود به انتخاب چند کاراکتر قدرتمندتر نشود. البته ناگفته نماند که سه شخصیت Noob-SaiBot ، Original Sub-Zero و Scorpion تا حدود از بقیه برتر بودند ولی با کمی تمرین و ممارست می شد با اکثر کاراکترها به خوبی این سه نفر بازی کرد. بخش تک نفره شامل برج مبارزه بود که در چند درجه سختی مختلف و تعداد مبارزات متفاوت وجود داشت و بازی باز باید با مبارزه و شکست حریفان به بالای برج میرسید و با شکست Motaro و پس از آن Shao Khan برج را فتح میکرد. بخش تکنفره زیاد چالش برانگیز و متفاوت نبود و پس از چندی جذابیت خود را از دست میداد ولی بخش مبارزات آرکید دو نفره به قدری جذاب و خارق العاده بود که کسی به ضعف بخش تکنفره توجه نمیکرد. با توجه به بالانس عالی کاراکترها ، مبارزات دو نفره با دوستان بسیار لذت بخش بود اگر هر دو حریف مهارت بالایی در بازی میداشتند ، حتی تماشای بازی آنها هم خالی از لطف نبود. هر کاراکتر کمبوها و جادو های مختص به خود را داشت که ترکیب آنها با هم مبارزات را بسیار زیبا میکرد. اما شاید بیش از همه ی این موارد ، فنون پایانی در محبوبیت این بازی نقش داشت. هر مبارز پس از شکست حریف چند ثانیه فرصت داشت تا حریف را با یک حرکت پایانی نابود کند. در این سری هر کاراکتر دو فیتالیتی متفاوت ، یک پروتالیتی ، یک بیبی لیتی ، یک فرندلی و یک انیمالیتی داشت. فیتالیتی ها شامل کشتن و تکه تکه کردن حریف با استفاده از قابلیت های هر کاراکتر بود که در واقع محبوب ترین و در عین حال ساده ترین روش بود. پروتالیتی از یک کد نسبتا طولانی تشکیل میشد که در واقع یک کمبوی طولانی اجرا میکرد و در پایان با یک UperCut به پایان میرسید و حریف متلاشی شده و چیزی جز اسکلت از او نمیماندا! بی بی لیتی ها هم شامل تبدیل شدن کاراکترها به بچه بودند؛ دیدن کاراکتر های خشن مورتال وقتی بچه شده بودند و گریه میکردند بسیار جالب و خنده دار بود. فرندلی ها هم که یک حرکت جالب و دوستانه از مبارز پیروز بودند که بسیار جالب و دیدنی کار شده بودند. اما سخت ترین و در عین حال جالب ترین فنون پایانی ، انیمالیتی ها بودند که از MK 3 به این نسخه آمده بودند. این فنون در حالت های ویژه و در شرایط بسیار سختی قابل اجرا بودند و کمتر کسی میتوانست آنها را اجرا کند!!! در این حالت مبارز پیروز به یک حیوان تبدیل شده و حریف را نابود میکرد. در کل از نظر گیم پلی این بازی سرآمد زمان خود بود و حتی اکنون نیز هستند بسیاری که از بازی کردن آن لذت میبرند.

در زمینه گرافیک و صدا گذاری هم بازی به شدت قدرتمند بود و گرافیک خیره کننده و زیبایی از آن بر روی کنسول محبوب مگا درایو شاهد بودیم. صدا گذاری شخصیت ها و افکت های صوتی ضربه ها در برخی موارد تکراری بودند ولی برای بازی ای در آن زمان بسیار خوب و عالی بود. ضمن اینکه مکان های مبارزه هم با اینکه محدود بودند ولی عالی طراحی شده بودند و بازی از نظر طراحی هنری هم هیچ کم و کاستی نداشت.

صحنه آخر: باز همان پسر بچه ولی اینبار ۱۸ ساله ، باز همان دستگاه سیاه رنگ ، باز همان پل و باز همان رویای زیبای کودکی!!!

راستی آن وردی که پسر بچه زمزمه میکرد این بود: XCABCZXCABCZXXABCCZ !!! حتی بعد از این همه سال هم هنوز پروتالیتی نوب سایبوت را فراموش نکرده ام!!!





Battlefield، بازی‌ای که به علت **Multiplayer** عظیم و پر کاربرد آن اکثراً یا نام آن را شنیده یا آن را بازی کرده‌اید. بعد از مدتها بازی **Battlefield 3** با یک مضمون سیاسی و امکاناتی مدرن و یک **SinglePlayer** زیبا بازگشته تا طرفداران را راضی کند. یکی از جنبه‌های مثبت بازی برای ما ایرانی‌ها این است که بازی چندین مأموریت را در ایران دنبال می‌کند. بازی سال ۲۰۱۴ را به تصویر میکشد؛ سالی که همه چیز نشان از جنگ جهانی سوم دارد. سازمانی به نام **PLR** که علیه نیروهای آمریکا و روسیه مبارزه می‌کنند، بمبگذاریها و جنگ‌هایی را در پاریس و تهران و نیویورک راه اندازی می‌کند. این سازمان کار خود را از کردستان و سلیمانیه عراق شروع کرده و در حال پیشروی هستند و نیروهای آمریکا به دنبال متوقف ساختن این سازمان می‌باشند. همانطور که در بالا خواندید با یک داستان کاملاً سیاسی روبه‌رو هستیم. **Andy McNab** نویسنده بزرگ کتابها و داستانهای سیاسی، کسی که خود در جنگ‌های زیادی حضور داشته و وظیفه‌ی طراحی عملیاتهای مهم را داشته، نویسنده‌ی بازی را بر عهده دار شده است. او همچنین روی چگونگی رفتار کاراکترهای بازی و حرکات آنها کار کرده تا بتواند سربازان واقعی و فردی که در جنگ حضور دارد را شبیه سازی کند. او فردی است که به خاطر داستانهای سیاسی در محافل معرفی کتابهایش و جاهایی که نامش هست ماسک به صورتش می‌زند یا چهره‌اش را در تصاویر سیاه و شطرنجی می‌کنند تا گروهک‌های تروریستی و مخالفانش قصد جانش را نکنند! او نویسنده‌ای بسیار تواناست و کسانی که کتاب‌هایش را می‌خوانند به قدری در عمق داستان فرو می‌روند که انگار وقایع داستان را به چشم می‌بینند. دلیل این امر این است که **McNab** روی شخصیت پردازیها و دیالوگ‌های شخصیت‌ها بیش از هر چیز دیگر کار کرده و شما را با شخصیتی که با آن سر و کار دارید کاملاً آشنا می‌کند. **McNab** اینکار را برای داستان و شخصیت پردازی‌های **Battlefield 3** نیز انجام داده. بعلاوه اینکه صحنه‌هایی که از نظر داستان یا صحنه‌های نفس‌گیری که شما را غافلگیر می‌کنند در بازی گنجانده شده است. داستان بازی حول چندین شخصیت متفاوت آمریکایی و روسی در مکانهای مختلف پیش می‌رود: گروهی پنج نفره برای اطلاع از سلاح‌های شیمیایی منطقه به مرز ایران و عراق اعزام می‌شوند. این گروه در حین تحقیقات، مورد حمله‌ی شبه نظامیان قرار می‌گیرند. گروهان **Blackburn** و گروهش برای یافتن آنها به بازاری در عراق اعزام می‌شوند، جایی که آخرین تماسشان از آنجا برقرار شده. بعد از چندین درگیری مسلحانه، تیم **Blackburn** با یک زلزله‌ی شدید مواجه می‌شوند که از ایران نشأت می‌گیرد...

BATTLEFIELD 3

تحقق یک رویا



McNab در هنگام بررسی سناریوی بازی به این نتیجه می‌رسد که بازی‌بازها، تانک‌ها را می‌بینند و از بیرون و اشکال آنها آگاه هستند. اما آیا تاکنون شده روی شخصیت پردازی فردی که درون تانک هست کار کرد؟ اینجا بود که کاراکتر Jono خلق شد. شما در نقش گروهیاب Jonathan Miller یا همان "Jono" سوار بر تانک به تسلیحات پرتاب راکت سازمان PLR در دشت کویر ایران حمله می‌کنید، در حالی که برای نابودی PLR پیش روی می‌کنید با یک شهر در حال سوختن مواجه می‌شوید و زمانی می‌رسد که PLR کار خود را کرده است. سپس در نقش جاسوس روس تباری به نام Dmitri Mayakovsky یا همان "Dima" قرار می‌گیرید که بمب‌گذاریهای شهر پاریس را دنبال می‌کند. داستان از طریق سوییچ شدن بین این کاراکترها دنبال می‌شود. McNab و تیمش تمرکز شدیدی روی دیالوگ‌هایی که می‌نوشتند داشته‌اند. آنها رفتار نظامیان را بررسی کرده و خارج از جعبه به آنها و دلایل کارهایی که می‌کنند، نگاه کرده و سپس دیالوگ‌های تأثیرگذار بازی را نوشتند. McNab برای بهتر کار کردن افرادی که نقش‌ها را برای Motion-Capture بازی می‌کنند یا صدایشی می‌کنند دیالوگ‌ها را طوری نوشته تا با اجرا کردن آن، صدایشه یا بازیگر واقعا آن را احساس کند و به خوبی آن را اجرا نماید.

اگر بازیهای پیشین DICE را دیده باشید، مطمئناً دریافتید که این شرکت به تخریب پذیری محیط بسیار اهمیت می‌دهد. در حقیقت DICE دریافت که یکی از لذتهای بازی تخریب پذیری است و این امر در Battlefield 3 نیز نمود پیدا کرد. هر دیوار یا خانه‌ای که در سر راه باشد تخریب پذیر است اما این امر باعث نا امن بودن Coverها می‌شود. اگر پشت دیواری کاور بگیرید مدت زیادی در برابر گلوله‌های دشمن دوام نمی‌آورید و شما باید بین Coverها تغییر مکان دهید. البته این امر برای دشمنان نیز صدق می‌کند. جالبی کار این است که تأثیر گلوله‌ای اسلحه‌های مختلف روی دیوار با هم متفاوت است. مثلاً اگر شما با یک تیربار به جان دیواری بی افتید زودتر تخریب می‌شود تا اینکه با یک کلت یا اسلحه‌ای کم تأثیر دیگر اینکار را انجام دهید. بعد از یک درگیری جانانه در محیط، وقتی به اطرافتان نگاه می‌کنید و دیوارهای تخریب شده بر اثر گلوله هایتان را می‌بینید، حضور در یک نبرد برای بازی باز تداعی می‌شود.

همانطور که گفتیم McNab سعی کرده اعمال و رفتار شما و هم تیمی‌هایتان را مطابق سربازان واقعی طراحی کند. نمونه‌ی کوچکی از آن را در کاور گیری می‌توان یافت. اگر تصاویری مبنی بر جنگ را دیده باشید فردی که می‌خواهد کاورگیری کند معمولاً در چند مرحله با پشت بازو یا قسمتی از کتف خود را به دیوار یا محل کاور می‌کوبد. این کار به خوبی هر چه تمام تر در بازی شبیه سازی شده است. در هنگام کاورگیری بازی در حالت FPS باقی مانده و با فشار دکمه‌ای شروع به تیر اندازی می‌کنید. در این بازی با یکی از بهترین کاورگیری‌ها در بازیهای FPS رو به رو هستیم.





مبارزه در سبک اول شخص:

مبارزه‌های تن‌به‌تن که استفاده مکرر از مشت و لگد و دفاع را می‌طلبد بیشتر در بازی‌های TPS دیده شده است. اما این مبارزات در سبک FPS به همان پیچیدگی طراحی شده اند و گاهی اوقات در بازی نیاز به انجام آن دارید. اگر شما با فرد مقابل وارد مبارزه شوید در نسخه‌ی PC می‌توانید با استفاده از کلیک راست و چپ ضربه زده و اگر در زمان خواسته شده کلیک نکنید طرف مقابل به شما ضربه می‌زند. این مبارزات حاوی کوبیدن طرف مقابل به دیوار یا ضربه‌ی زانو به شکم و ضربات مکرر مشت هستند که خشونت این صحنه‌ها در حد متعادل رعایت شده. همچنین با استفاده از سرنیزه می‌توانید دشمنان را از پشت غافلگیر کرده یا اینکه از جلو به آنها ضربه وارد کنید.

در طول بازی چندین بار شما باید کار تیمی را انجام دهید. هم تیمی‌های شما با تاکتیک‌های جنگی پیش رفته و شما هم پشت سر آنها و طبق دستورشان پیشروی می‌کنید. البته این قسمت بر خلاف بازی‌های دیگر خیلی سریع صورت پذیرفته و حصوله‌ی بازی‌باز را سر نمی‌برد. رفتار هم تیمی‌های شما خوب کار شده، در هنگام انجام کار تیمی، آنها شما را به وجد خواهد آورد. برای مثال آنها به یکدیگر و البته به شما کمک می‌کنند تا از دیوار بالا بروید یا اینکه اگر شما یا دیگری تیر خوردید شما را به گوشه‌ای دور از تیررس دشمن می‌برند. بهتر است از دستورات هم تیمی‌هایتان پیروی کنید تا روند بازی را بهتر پیش ببرید. یکی از این ماموریت‌ها که برای عموم نمایش داده شده ماموریت Fault Line است که برای از پا در آوردن Sniper با یک کار تیمی زیبا پیشروی می‌کنید.

ماموریت‌های بازی یکی از نقاط قوت آن هستند. بر خلاف بازی‌های دیگر شما بدون دلیل از نقطه‌ای به نقطه‌ی دیگر نمی‌روید و پیشروی و انجام ماموریت خواسته شده دلیلی دارد که شما را به انجام آن تحریک می‌کند. همانطور که ذکر شد McNab ماموریت‌های واقعی که آنها را تجربه کرده برای بازی طراحی کرده است. البته علاوه بر این ماموریت‌ها جو سیاسی بازی و خرابکاری‌های PLR باعث شده تا شما مشتاق پیشروی در داستان باشید.

بازی مراحل مبنی بر استفاده از تانک و جت‌های جنگنده را در بر دارد. مرحله‌ی تانک امکانات ویژه جنگ افزار آمریکا را به رخ می‌کشد. شما با هدف گیری دشمن و پرتاب بمب به طرف آنها و نابودی تسلیحات جنگی آنها پیشروی می‌کنید. انفجار یک بمب باعث پدید آوردن دود و گرد و غبار در محیط می‌شود و شما ممکن است در میانه‌ی راه به خوبی قادر به دیدن اطراف نباشید. تانک‌های آمریکایی برای این مشکل قابلیت طراحی کرده اند که با به کار گیری دوربین حرارتی خاصی صفحه را سبز رنگ می‌کند و گرد و غبار و نور بیش از حد را حذف می‌کند و قابلیت دیدن دشمنان را بیشتر می‌کند. این قابلیت در بازی شبیه سازی شده و از درون تانک شما به حداکثر کارایی دسترسی دارید و تانک‌های دشمن نیز این مزیت‌ها را دارا هستند. همچنین می‌توانید از حالت تیراندازی موشک خارج شده و با مسلسل به پیاده نظام دشمن تیراندازی کنید. یکی از امکانات جالب شبیه سازی شده تانک‌های آمریکایی قابلیت اتصال به موشک‌های ماهواره‌ای از طریق تانک است. در بازی شما با وارد شدن به دید ماهواره‌ای موقعیت‌های دشمن را شناسایی کرده و علامت گذاری می‌کنید و دستور حمله‌ی هواپیماهای بمب افکن را به مکان مورد نظر می‌دهید. محیط تخریب پذیر است پس شما می‌توانید با تانک از روی خانه‌های خشتی و گلی دشت کویر رد شده و آنها را خراب کنید.





از طرفی دیگر شما سوار بر جت شده و با جت‌های جنگنده خود به هلی‌کوپترها و جت‌های دشمن بر فراز شهر و دریا به مبارزه می‌پردازید. محیط درونی این جت‌ها به خوبی طراحی شده و شما با گیم پلی حتی روانتر از HAWX جت را هدایت می‌کنید. البته همانطور که ذکر شد شخصیت پردازی خاصی روی افراد موجود در تانک و جت صورت گرفته و شما تا حدی با آنها همزاد پنداری می‌کنید. چیزی که در بازیهای هم سبک Battlefield 3 به این شدت صورت نپذیرفته بود. مراحل مربوط به جت و تانک مأموریت‌هایی از قبیل دفاع از یک منطقه یا پیشروی در قلمرو دشمن را در بر دارد. اما باید هوش مصنوعی بالا و امکاناتی که به دشمن داده شده نیز توجه کرد و شما به راحتی قادر به نابودی تسلیحات دشمن نخواهید بود و مهارت شما در این مراحل تا حدی به چالش کشیده می‌شود.

Battlefield 3 بیش از ۶۰ اسلحه ی مختلف که شامل Sniperها و تیربارها و SMGها و... می‌شوند را شبیه سازی کرده. هر کدام از این اسلحه‌ها کارایی مختلف و تاثیر متفاوت از دیگر اسلحه‌ها دارند. درست است که بازی در سال ۲۰۱۴ اتفاق می‌افتد اما اسلحه‌ها، طبق اسلحه‌های روز جهان شبیه سازی شده‌اند. همچنین بخشی برای افزایش قابلیت‌های اسلحه‌ها و اضافه و اصلاح آنها وجود دارد. با اینکار شما می‌توانید کارایی یک اسلحه را کاملاً تغییر و افزایش دهید. علاوه بر این شما توانایی استفاده از وسایل نقلیه‌ی مسلح را دارید. در مرحله‌ای از بازی که در فرانسه دنبال می‌شود در سطح شهر که به میدان نبرد مبدل شده، برای رسیدن به محل مورد نظر می‌توانید از این وسایل استفاده کنید. البته قدرت این وسایل در حد تانک‌ها نیست اما برای نابودی پیاده نظام دشمن کارایی بالایی دارد و پیشروی را راحت می‌کنند. همچنین در مراحل پیشروی در دریا می‌توانید از قایق‌های نظامی و مسلح متوسط به نام RHIB یا قایق‌های بزرگ و مسلح به نام Amphibious Assault Vehicle استفاده کنید. با آسیب دیدن این وسایل، آنها قابلیت حرکت خود را از دست داده و فقط می‌توان از سلاح‌های سوار بر روی آن استفاده کرد.



و اما هوش مصنوعی بازی که به خوبی کار شده. اگر توجه کرده باشید در بعضی بازیها از اینکه دشمنان بیشتر به شما تیراندازی می‌کنند تا هم تیمی‌هایتان، رنج می‌برید. این مشکل در Battlefield 3 وجود ندارد. در محیط‌های نبرد دشمن علاوه بر اینکه به شما تیراندازی می‌کند هم تیمی‌هایتان را نیز به صورت منصفانه‌ای شلیک می‌کنند. هم تیمی‌ها نیز به تعداد کافی دشمنان را از بین می‌برند اما چون دشمنان شما را به چشم متجاوز می‌نگرند پس شما نیز هدف گلوله‌اید و موظف به ورود به میدان نبرد. همانند شما دشمنان کاور می‌گیرند و انواع مختلفی سلاح استفاده می‌کنند. برای بیرون کشیدن شما از کاور و نارنجک یا حتی اسلحه‌های انفجاری مثل RPG استفاده می‌کنند. اگر گلوله‌ی اسلحه‌ی آنها تمام شود و شما در نزدیکی آنها باشید با شما به مبارزه تن به تن پرداخته یا با سر نیزه به سمتتان حمله ور می‌شوند. در مبارزات از طریق تانک و جت شما کلک‌های زیادی می‌توانید به دشمن بزنید. اما در ازای آن، آنها نیز می‌توانند از همین راه به شما رسیدگی کنند. هوش مصنوعی بازی در سطح بالایی قرار دارد و بسته به هر مأموریت، با تاکتیک‌های متفاوتی از جانب دشمن یا هم تیمی‌هایتان مواجه می‌شوید. از این نظر نیز Battlefield 3 یکی از بهترین اعمال رفتار را ارائه داده است. محیط‌های بازی نیز به خوبی طراحی شده‌اند. علاوه بر تخریب پذیری بالا سعی شده مکان‌هایی که واقعا در منطقه شبیه سازی شده بوده را در بازی ساخته و جای دهند. McNab از سه سال پیش که بازی در حال ساخت بوده در رابطه با این بازی با DICE در ارتباط بوده و طبق گفته‌ی خودش، سه سال پیش که در مرز ایران و عراق در حال راه رفتن بوده سنگرهای شنی را در آنجا دیده، او سریعاً از آنها عکس گرفته و برای DICE ایمیل کرده و آنها نیز در منطقه ی شبیه سازی شده ی مرز ایران و عراق این سنگرها را ساخته‌اند. بازی پر است از این صحنه‌های شبیه سازی شده که در جهان واقعی حضور دارند. هدف از این شبیه سازیها آشنایی بازی‌باز با محیط نبرد است. بازی با موتور گرافیکی ForstBite 2 ساخته شده. این موتور گرافیکی بسیار قدرتمند است و تمرکز زیادی روی تخریب پذیری محیط و نورپردازی‌های آن و همچنین توانایی به تصویر کشیدن و پردازش Real-Time بافت‌های ریز را دارد. گرافیک بازی و جلوه‌های بصری و نور پردازی واقعا خوب کار شده‌اند. از لباس هم تیمی‌ها و دشمنان که شروع کنیم، تمام بافت‌های لباس‌ها به دقت ساخته شده‌اند و تنوع در لباس دشمنان و هم تیمی‌ها در حد بسیار خوبی کار شده‌اند. از نظر نور پردازی نیز یکی از بهترین‌های عصر حاضر را ارائه می‌کند. بازتاب نور از درون دود یا بازتاب آن از بیرون و درون آب شما را واقعا شگفت زده می‌کند.



یکی دیگر از شبیه سازی‌های بی نظیر بازی نورپردازی ساعت ۱۰ صبح در عراق و ساعت ۳ بعد از ظهر یا ۷ بعد از ظهر تفاوت چشم گیر و واقع گرایانه‌ای دارد. تفاوت بین ساعات شبانه روز و نورپردازی آنها همچنین نورپردازی‌های ریز و تابش نور روی اسلحه و لباس شما و دیگران در نوع خود بی نظیر است. تاثیر تیراندازی به سطوح مختلف متفاوت است. انفجارها و محیطهای نبرد وسیع از دیگر نکات مثبت بازی هستند. محیطهای وسیع نبرد که تعداد زیادی دشمن به تعداد زیادی از افراد خود علاوه شما تیراندازی می‌کند، انفجارها و تخریب پذیری‌ها، تاثیر گلوله و تیراندازی علاوه نورپردازی بی نظیر محیط (که منتقدان معتقدند نورپردازی بازی حتی از Crys 2 نیز بهتر کار شده) همه و همه یکی از بهترین و بی نظیرترین محیطهای مبارزه را به ارمغان می‌آورند. با استفاده از وسایل انفجاری می‌توان حتی یک ساختمان بلند در نیویورک را به کلی تخریب کرد. همچنین با توجه به شدت انفجار، اشیاء اطراف یا دشمنان نزدیک به انفجار، در حالات مختلفی به اطراف پرتاب می‌شوند اما اینکه آنها زنده می‌مانند و با قدرتی بیشتر به شما حمله می‌کنند یا اینکه می‌میرند بسته به شدت انفجار دارد.

DICE یکی از بهترین صداگذاری‌ها را برای بازیهایش می‌سازد. Bad Company 2 به قدری زیبا صداگذاری شده بود که از نظر Gamespot و تعداد زیادی از سایتها و مجلات معتبر بهترین صداگذاری ۲۰۱۰ شناخته شد. اکنون Battlefield 3 بازگشته تا این موفقیت را با قدرتی بیشتر تکرار کند. این بار نیز Stefan Strandberg و Tomas Danko کارگردان و سازندگان صدا و موزیک بازی هستند. تقریباً ۵۵۸ نوع صدای مختلف برای موارد مختلف بازی مثل صداهای اسلحه و ماشین‌ها و... علاوه بر موسیقی بازی ساخته شده است. در بازی سعی شده صداهای دیوانه وار مانند جیغ و داد و هورا کشیدن در زمان مرگ دشمنان حذف شوند و روی صداهای به صرفه تر کار کنند. دیالوگ‌ها نیز بسیار متنوع کار شده‌اند. برای مثال DICE برای مراحلی که در ایران اتفاق می‌افتد حدود ۶۰ نفر را برای Motion Capture و صداگذاری روی شخصیت‌های ایرانی استخدام کرد. هدف تیم صداگذاری بازی، طبیعی جلوه کردن صداها و همچنین ساخت یک جو بی نظیر با صدای محیط از طریق ضبط صداهای واقعی مثل راه رفتن یا دویدن یا شکستن در یا... است که ظاهراً برای مدت زیادی روی این امر با دقت بالا کار می‌کردند. آهنگ‌های ساخته شده برای بازی نیز با جو محیط و مبارزه شما سازگار هستند و از این نظر نیز واقعاً خوب کار شده، این آهنگ‌ها که آثاری بسیار زیبا هستند مدتی پس از عرضه ی بازی منتشر می‌شوند. بازی مثل همیشه یکی از بهترین Multiplayerهای پر محتوای نسل حاضر را دارد. این بخش به شما این امکان را میدهد تا ۶۴ نفر همزمان در یک Map به بازی بپردازند. این بخش از ۴ نوع سرباز شامل ASSAULT و RECON و SUPPORT و ENGINEER تشکیل شده است. کلاس ASSAULT توانایی پشتیبانی پزشکی و حمله به اهداف و کلاس RECON شامل Sniperها میشوند و توانایی پشتیبانی از راه دور و مشخص کردن موقعیت دشمنان و کلاس SUPPORT که توانایی تیرباران کردن دشمنان هستند تا راه برای دیگر افراد باز شود و کلاس ENGINEER که توانایی به غنیمت بردن وسایل نقلیه دشمن و تعمیر وسایل نقلیه علاوه قابلیت استفاده از اسلحه‌های مخرب و ضد تانک مانند RPG را دارند. همچنین قابلیت بازی در بخش Co-op که ۲ نفر در ۱۰ Map مختلف را دارد. در بازی Modeهای Conquest و Rush با ۲۴ بازیکن روی کنسول و ۳۲ بازیکن روی PC بازگشته‌اند. اما Modeهای دیگری از جمله Team Deathmatch با ۲۴ بازیکن و Squad Deathmatch با ۱۶ بازیکن و Squad Rush با ۸ بازیکن، به بازی اضافه شده است. ی کی از جذابیت‌های Multiplayer این بازی قابلیت استفاده از وسایل نقلیه جنگی بوده و هست. Battlefield 3 این امکان را فراهم آورده اما اگر شما میلی به قابلیت استفاده از آنها را ندارید می‌توانید در Server Browser خود گزینه Infantry Only را انتخاب کرده و از بازی لذت ببرید. در کل بخش Multiplayer جزئیات بسیار زیادی داشته و از این نظر هیچ رقیبی برای تنوع در آن نیست. تمام المانهای گیم پلی که در SinglePlayer وجود دارند در این قسمت، بلکه هم پر جزئیات‌تر وجود دارند. Battlefield 3 بازی است که ادعای برتری بر سری بازیهای Call Of Duty را دارد. رقیب اصلی Battlefield 3 قسمت بعدی Call Of Duty یعنی Modern Warfare 3 است.



اگر بخواهیم قبل از عرضه، رقابت این دو را بررسی کنیم، در بعضی موارد Battlefield از Modern Warfare برتری دارد و در بعضی موارد بالعکس. هر دوی این بازی‌ها از بهترین بازیهای FPS ساخته شده تا به امروز هستند و هر دو وقایع جنگ جهانی سوم را پیشگویی می‌کنند. اما موفقیت آنها بر دیگری را میزان فروش بازی مشخص می‌کند. در کل EA ناشر بازی حدود ۱۰۰ میلیون دلار برای تبلیغات بازی خرج کرده و هنوز مدعی است که Battlefield 3 از Modern Warfare 3 برتری دارد؛ اما نه از نظر فروش، بلکه از نظر تکنیکی و میزان خوشنود کردن طرفداران. Battlefield 3 امکانات زیادی چه از نظر اسلحه و چه از نظر مکانها و وسایل موجود در بازی قرار داده که جمعاً رسیدن و به کار بردن این قابلیت‌ها ۱۰۰ ساعت به طول خواهد انجامید. این در حالیست که قسمت SinglePlayer بازی ۶ ساعت بیشتر نیست. این بازی با به کارگیری یکی از قدرتمندترین موتورهای گرافیکی عصر حاضر و گرافیکی خیره کننده علاوه نویسنده‌ای توانا و صداگذاران و آهنگسازانی قدرتمند بدون شک یکی از بهترین تجربه‌ها در سبک FPS را برای دوستداران این سبک به ارمغان خواهد آورد. Battlefield 3 در تاریخ ۲۵ اکتبر ۲۰۱۱ برای PC و Xbox360 و PS3 عرضه میشود تا DICE بعد از سه سال کار کردن روی این بازی، میزان موفقیت خود را بسنجد.

دوربین عکاسی، زامبی، محیط

DEAD RISING

OFF THE RECORD



تا به حال به مفهومی به نام امضای هنری برخوردیده‌اید؟! امضای هنری به قسمتی از آثار یک هنرمند گفته می‌شود که به طور خاص و عالی در اکثر آن آثار تکرار می‌شود. به عنوان مثال رقص "Moon Walk" مایکل جکسون که تقریباً در همه ویدئوهای وی دیده می‌شود و به عنوان امضای هنری این هنرمند شناخته می‌شود. امضای هنری را نباید با سبک اشتباه گرفت و ممکن است این مقوله فراتر از سبک کاری هنرمند، در آثار وی سوای سبک آن تکرار شود. هم‌ی این حرف‌ها را زدیم تا راجع به کلمه یا بهتر است بگوییم موجودی صحبت کنیم که به نوعی امضای هنری کپکام است، زامبی!!

زامبی‌ها در واقع مردگان متحرک‌اند که از خود اختیاری ندارند و اعمال غریزی دهشتناکی از آنها سر می‌زنند. این موجودات در طی چندین سال گذشته کمک شایانی به سینما و پس از آن بازی‌های رایانه‌ای کرده‌اند و در واقع حضور آنها در آثار سینمایی و بازی‌های زیادی حضور داشته‌اند ولی نمونه بارز و عالی آن در صنعت بازیها، مربوط به سری موفق Resident Evil است. که در واقع زامبی‌ها را به محبوبیتی جهانی رساند. با اینکه سری RE از ابتدا از زامبی‌های کلاسیک برای ترساندن مخاطب استفاده می‌کرد ولی پس از مدتی این موجودات احق که مثل یک تکه گوشت حرکت می‌کردند و صداهای نامفهوم در می‌آوردند ترسناکی و جذابیت خود را از دست دادند و به نوعی تکراری شدند. پس از آن دو اتفاق در بازی‌های شرکت کپکام افتاد تا با این مقوله مبارزه شود. اولی تبدیل زامبی‌های احق سری RE به انواع پیشرفته در Resident Evil 4 که اتفاقاً جواب داد و این بازی را به یکی از بهترین‌های تاریخ بازی‌ها تبدیل کرد و دومی ساخت بازی دیگری بر مبنای زامبی‌ها ولی اینبار در حال و هوایی متفاوت و بدین صورت Dead Rising متولد شد.

اولین شماره از بازی Dead Rising در سال ۲۰۰۶ انحصاراً بر روی کنسول X360 عرضه شد و به موفقیت نسبی دست یافت. بازی بر خلاف دیگر عناوین زامبی دار (!)، ترسناک نبود و بیشتر به یک بازی فان و سرگرم کننده شباهت داشت که در آن انبوهی از زامبی‌های احق با انواع وسایل محیطی سلاخی می‌شدند. در پی موفقیت این بازی شماره دوم آن در سال ۲۰۱۰ اینبار برای هر سه پلتفرم (PS3 / PC / X360) عرضه شد و موفقیت بهتری نسبت به شماره قبلی بدست آورد و همین مسئله موجب شد که سازندگان به فکر ساخت یک شماره فرعی از این بازی بی‌افتند و Dead Rising 2: Off the Record تایید شد.



داستان بازی کمی پس از شماره اول رخ می‌دهد و همین باعث می‌شود که عکاس نگون بخت این سری یعنی فرانک وست باز گردد و دوباره به جای چاک گرین، وظیفه‌ی سلاخی برادران زامبی را به عهده بگیرد. از داستان بازی چیز زیادی منتشر نشده، فقط همین بس که فرانک در Fortune City به دنبال کشف حقایق و ویروس منتشر شده و علت زامبی شدن مردم می‌باشد!! به طوری کلی این سری به داستان خاصی نیاز ندارد و بیشتر از داستان برای ترغیب بازی باز استفاده می‌شود که تا حدودی در دو شماره قبل موفق بود و امید می‌رود در این نسخه فرعی نیز موفقیت آمیز باشد.

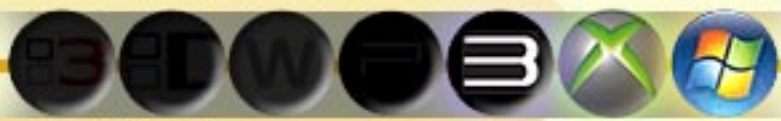
گیم پلی همان اصول قبلی را دارد: از محیط استفاده کن و زامبی بکش! در شماره قبل دیدیم که چگونه بازی باز می‌توانست با خلاقیت خود اشیاء ساده پیرامون خود را با هم ترکیب کرده و انواع مختلفی از سلاح‌های مرگبار برای خود بسازد. نهایت زیبایی و جذابیت بازی در همین مکانیزم ترکیب اشیاء نهفته بود و چنان جذابیتی به بازی میداد که کشتار انبوهی از زامبی‌ها در طول بازی اصلاً تکراری و خسته کننده نمی‌شد. در این نسخه نیز سازندگان قول تکمیل و ارتقای این سیستم را داده‌اند. در تریلرهای منتشر شده طیف گسترده‌ای از سلاح‌ها اعم از اره برقی، سر پارو، شات گان، تپانچه، شمشیر، سر چوب بیس بال، تبر

متصل به طناب، مسلسل روی ویلچر و بسیاری ترکیب‌های عجیب و غریب دیگر مشاهده شده است! یکی دیگر از امکانات جالب بازی که در شماره دوم نبود، امکان عکاسی از صحنه‌های جالب بازی است که با توجه به حرفه‌ی قهرمان اصلی میسر شده است. بازی باز می‌تواند در سراسر بازی از صحنه‌های زیبا عکس گرفته و بازی با توجه به تعداد زامبی‌های در کادر، میزان نزدیکی آنها به فرانک و کلا خطرناکی صحنه به بازی باز امتیاز می‌دهد! همین سیستم به ظاهر ساده چنان تنوعی در گیم پلی پدید می‌آورد که قابل تصور نیست. علاوه بر اینها امکانات دیگر نظیر استفاده از وسایلی نظیر اسکیت برد یا مثلاً ویلچر برای حرکت سریعتر و در عین حال درو کردن زامبی‌های بی‌نوا یا مثلاً تعویض لباس فرانک در طول بازی به دلخواه بازی باز اشاره کرد. از دیگر تغییرات بازی اضافه شدن قسمتی به شهر به نام Uranus Zone است که متشکل از چندین پارک بزرگ و کاربنوهای مجلل است که تماماً زامبی زده شده و به گفته سازندگان وسعت محیط این نسخه را بسیار افزایش می‌دهد.

از لحاظ گرافیکی نیز با توجه به استفاده از MT Framework نباید مشکل خاصی وجود داشته باشد و تقریباً با همان گرافیک نسخه دوم روبرو هستیم. اما باید از انیمیشن نامناسب کاراکتر اصلی خرده گرفت که بیش از حد خشک و مصنوعی است و دویدن فرانک سنگین وزن خیلی جالب از کار در نیامده و بیش از حد توی ذوق می‌زند. ضمن اینکه فرانک همواره در طول بازی با دست چپش دوربینش را چسبیده و دویدن وی در این حالت بیشتر مسخره به نظر میرسد تا طبیعی! به هر حال نمی‌شود از این ضعف به راحتی گذشت. هر چند می‌توان آن را به حرمت طراحی هنری خوب و جزئیات و آیتم‌های بی‌نهایت محیط تحمل کرد.

در کل اگر اهل کشتار بی‌حد و حصر و البته خلاقیت در کشتار هستید، Dead Rising 2: Off the Record را مخصوص شما ساخته‌اند. و به راحتی می‌توانید هفته‌ها با آن سرگرم شوید ولی اگر مثل من چندان با چنین کار میانه خوبی ندارید و اصولاً با سلاخی بی‌منطق زامبی‌های بیچاره مشکل دارید، دور این بازی را خط بکشید و حتی به آن فکر هم نکنید!





سری بازی های Ace Combat جزء معروف ترین و به نوعی محبوب ترین بازی های اکشن هوایی هستند و در چند سال اخیر شماره های متعددی از این سری منتشر شده است. در سال های گذشته تنها دو نسخه از این بازی برای PSP منتشر شد که بازی های قابل قبول و با کیفیتی بودند. به طور کلی AC بازی با سابقه ای است و تاکنون چیزی در حدود ۱۱ نسخه از آن برای پلتفرم های مختلف عرضه شده است. اما پس از عرضه شدن نسخه های کنسول دستی دیگر خبری از نسخه های کنسولی نبود تا این که شماره جدیدی از این سری با عنوان Assault Horizon رسماً تایید شد. نکته جالب در مورد Assault Horizon این است که هیچ شباهتی به شماره پیشین خود بر روی کنسول ها ندارد و تغییرات بسیاری را به خود دیده است. اول از همه اینکه نامکو ناشر بازی پس از گذشت سال ها دیگر به سراغ داستان های تخیلی و غیرواقعی نرفته و داستان بازی را به زمان حال نزدیک تر کرده تا شباهت بیشتری به واقعیت پیدا کند و از همین رو شهرهای بازی نیز برگرفته از شهرها و کشورهای واقعی هستند که برای دومین بار در سری است که شاهد چنین اتفاقی هستیم چرا که در دومین نسخه که برای PSP با نام Joint Assault عرضه شد نیز از شهر های واقعی در بازی و مراحل اصلی استفاده شده بود. داستان بازی در سال ۲۰۱۵ و پس از حوادثی که در Joint Assault اتفاق افتاد رخ می دهد. یکی از قسمت هایی که سازندگان بازی در Project Aces روی آن مانور زیادی می دهند داستان بازی است که به گفته آنها دارای جذابیت و پیچیدگی لازم خواهد بود و به خوبی خواهید توانست با آن ارتباط برقرار کنید.

با این حال در این سری داستان معمولاً در حاشیه قرار گرفته است و بیش از هر چیز گیم پلی بازی است که باعث می شود بر روی این عنوان وقت بگذارید. داستان بازی همان طور که اشاره شد در سال ۲۰۱۵ رخ می دهد و از جایی آغاز می شود که سرهنگ و ناویان یکم ما یعنی William Bishop فرماندهی اسکادران هوایی با نام Warwolf را بر عهده دارد که بخشی از NATO و قسمتی از نیروهای 108th Task Force است. این گروه در حال انجام ماموریتی در آفریقا است که قصد دارند به مقابله با شورشی ها در آفریقا بپردازند. متحدانی که گروه ضربتی نام برده شده را تشکیل داده اند شامل دیگران مانند ، Shooter Squadron ، Nomad Squadron و خود Warwolf Flight می شود. این گروه از طرف سازمان ملل و همین طور نیروهای روسیه نیز پشتیبانی شده و آنها به زودی متوجه اتفاقی مهم تر در بین این اوضاع می شوند. سلاحی قدرتمند و مخرب به نام Trinity که شورشی ها قصد دارند با استفاده از آن جنگ بزرگتری به راه بیندازند. این گروه شورشی توسط فردی دیگر که او نیز یک سرهنگ خلبان بوده و Markov نام دارد پشتیبانی می شوند. با توجه به تریلرهای داستانی دیده شده داستان بازی از کلیشه های رایج بسیاری رنج می برد (وجود یک ابرسلاح قدرتمند، یک هدایت کننده منفور، درگیر شدن با یک جنگ بزرگ و ...) اما با این حال می توان انتظار یک داستان سینمایی را داشت چرا که سازندگان سعی کرده اند با در هم آمیختن این صحنه ها و داستان بازی آن را سینمایی تر و لذت بخش تر از آن چیزی که فکر می کنید کنند. همان طور که گفته شد برای دومین بار برای طراحی لوکیشن های بازی و شهرها از کشورها و مناطق مختلف دنیا استفاده شده است. در Assault Horizon مراحل بازی را در مکان های مختلفی مانند شرق آفریقا، میامی، دبی، روسیه، فلوریدا و قسمت های دیگری از خاورمیانه دنبال خواهید کرد. البته در نمایش های بازی مناطق دیگری مانند امارات متحده عربی و دو اقیانوس Atlantic Ocean و Pacific Ocean نیز دیده شده اند. برای فضاسازی این مناطق از تصاویر ماهواره ای استفاده شده است و از همین رو ممکن است برخی قسمت های به نظر تان آشنا برسد پس بدانید که آنها واقعی هستند!



نبرد رگبار در افق های دور

ACE COMBAT

ASSAULT HORIZON





البته انتظار کیفیت بسیار بالا نیز نباید داشته باشیم چرا که تصاویر ماهواره ای بوده و در صورتی که بیش از حد به آنها نزدیک شوید جلوه های دیگری از آنچه که در بالا دیده بودید را نظاره خواهید کرد. به بخش بعدی و اصلی بازی یعنی گیم پلی می پردازیم. اولین تغییر و به نوعی جدیدترین و مهمترین تغییر بازی اضافه شدن هلیکوپتر به مراحل است. وجود هلیکوپتر در مراحل بازی به معنای وجود جنگ ها و درگیری های نزدیک به زمین است و دیگر مانند شماره های قبلی همیشه بر بالای ابرها نخواهید تاخت. با توجه به نمایش های بازی این قسمت کیفیت خوبی دارد و با کنترل دلچسب لحظات خوبی را نصیبتان خواهد کرد. البته تنها با نیروهای زمینی در این حالت مبارزه نخواهید کرد بلکه دیگر بالگردها نیز در آسمان وجود دارند و خیلی اوقات در ابتدا باید آنها را مغلوب کنید تا بتوانید به دیگر اهداف خود برسید. در نبردهای نزدیک صحنه های QTE نیز وجود خواهد داشت. بنابراین نبردهای شما به دو بخش **Air Strike** و **Dogfight** تقسیم می شوند و از این رو بازی متنوع تر از گذشته خواهد شد. مأموریت ها و اهداف شما نیز در طول مراحل قرار است وسعت بیشتری به خود ببینند، حملات هوایی، حملات هوایی به بمب افکن ها، دفاع از شهر یا بالگرد و تعداد زیادی دیگر از این نوع مأموریت ها کارهایی هستند که باید در طول مرحله انجام دهید.

بخش های دیگر گیم پلی بازی نیز نسبت به شماره های پیشین بهبودهایی داشته اند و باید گفت سیر پیشرفت بازی حالتی صعودی دارد اما در همه نقاط نیز یکسان نبوده و گاه تقلیدهایی را می بینیم که بازی را از یک **Ace Combat** اصیل دور کرده اند. موضوعی که باعث شده عده ای از طرفداران سری از تغییرات به وجود آمده استقبال کنند و عده ای دیگر آن را یک عنوان ضعیف بدانند و از **Assault Horizon** ناامید شوند. نکته قابل توجه دیگر این است که **AC: AH** که امسال قرار است عرضه شود هیچ رقیبی برای خود ندارد! **H.A.W.X** می توانست با شماره جدیدی خود را به عنوان رقیبی جدی مطرح کند اما این طور که مشخص است یوبی سافت نیز قصد دارد زمانی نسخه جدیدی از این سری عرضه کند که بی رقیب باشد! دو سیستم برای کنترل بازی به صورت پیش فرض وجود خواهد داشت که اولین آن همان حالت **Expert** بازی قبل است که این بار تغییر نام داده و با نام **Original** در بازی قرار داده شده است، حالت بعدی **Optimum** است که به گفته سازندگان از آن برای کنترل اصلی و پیش فرض بازی استفاده شده و دیگر خوبی آن در جنگ های نزدیک و بالگردها است که کار را برای شما آسان تر خواهد کرد. البته می توانید تنظیمات مختلف دیگری را نیز به صورت دلخواه اعمال کنید که گزینه های مختلفی را برای تغییرات در اختیار خواهید داشت.



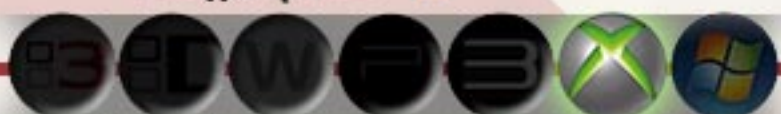


در نمایشگاه E3 امسال نیز دو مرحله مختلف از بازی به نمایش عموم در آمد. در یکی از این مراحل که سوار بر یک جنگنده ی معروف F22 بودیم و در بالای ابرهای میامی مرحله انجام می شد. نکته قابل توجه دوربین جذاب و کنترل نرم و آسان بازی بود که در نمایش دیده می شد، شما به راحتی می توانید دشمنان را نشانه گیری و سپس به سمت آنها شلیک کنید. حالت جدیدی نیز وجود دارد که می توانید از نزدیک ترین فاصله ممکن دشمن را سرنگون کنید. بدین صورت که در ابتدا نزدیک به او شده و پس از هدفگیری با زدن کلید تعیین شده با هدفگیری دقیق تر به سمت جنگنده ی دشمن تیراندازی کنید تا به تکه های کوچک تقسیم شود و تنها چیزی که از او باقی می ماند لاشه جنگنده خواهد بود. اما مرحله دومی که در نمایشگاه E3 به نمایش گذاشته شد ما را سوار بر یک هلیکوپتر بر فراز آفریقای شرقی برده بود و نشان می داد کنترل بازی در این حالت نیز بسیار ساده صورت می گیرد. در این قسمت اهداف شما اکثرا زمینی بودند و می بایست سربازان، ضدهوایی ها و دیگر تانک ها و خودروهای زرهی را از بین می بردید. این قسمت دیگر برخلاف جنگنده ها بر کل منطقه دید و کنترل نخواهید داشت و از همین رو می بایست جای خود را مرتب عوض می کردید تا ساختمان های مرتفع مانع دید شما نشوند. در این قسمت نیز یکی دیگر از کاربردها و نمایش های QTE دیده شد که می بایست برای متوقف کردن موشک ها یک QTE را انجام دهید.

بخش دیگر بازی گرافیک و فیزیک آن است، انفجارها و نابود شدن جنگنده های دشمن به زیباترین شکل ممکن صورت می گیرد و هرکدام در سکانس های سینمایی کوتاه به نمایش در می آیند و شما را جذب خود می کنند. با این حال اکثرا یکنواخت بوده و پس از مدتی تکراری می شوند. پس از این که با موشک یا تیرهای پیاپی جنگنده دشمن را سرنگون می کنید تنها لاشه آن باقی می ماند و جنگنده تکه تکه خواهد شد. زاویه و حرکات دوربین نیز نقش مهمی را ایفا کرده و در ایجاد صحنه های سینمایی بازی تاثیر زیادی داشته اند. البته باید توجه داشت که این ویژگی بیش از هر چیز باعث لذت بخش شدن مبارزات نزدیک شده است. کار موسیقی بازی نیز توسط Keila Kobayashi صورت می گیرد و از همین رو صحنه های سینمایی بازی با موسیقی های گوش نواز بازی هماهنگ شده اند. حتما شما نیز زیاد دیده اید که Assault Horizon را Modern Warfare هوایی می خوانند! باید گفت دقیقا همین گونه است و بسیاری از صحنه شما را به یاد MW خواهند انداخت. از نام دشمن اصلی شما گرفته تا صحنه های سینماتیک بازی همگی برگرفته از عنوان نام برده هستند، این الگو گرفتن نه تنها بد نبوده بلکه باعث زیباتر شدن بازی نیز شده است اما در سمتی دیگر باعث ناامیدی طرفداران سری شده است.

هرچند هنگامی که تهیه کننده ارشد بازی یعنی آقای Kazutoki Kono اعلام می کند بازی ما قرار است در آسمان های ندای وظیفه رخ دهد انتظاری بیش از این نمی رود با این حال نوآوری و تنوع همیشه لازمه ی استمرار و موفقیت یک سری و بازی بوده است. اما این که بتوان هر دو جبهه یعنی طرفداران قدیمی و طرفداران جدیدی که با AC آشنا می شوند را راضی نگه داشت کار سختی است. باید منتظر ماند و دید آیا سازندگان به هدف خود یعنی فروش بیشتر بازی با الگوی گیری از بازی پر فروش خواهند رسید یا خیر؟





FORZA MOTORSPORT

4



اولین نسخه ی Forza Motorsport ... سال ۲۰۰۵ کنسول XBOX....

واقعا چه کسی تصورش را میکرد بعد از فقط ۶ سال، اکنون در آستانه ی عرضه ی FM4 باشیم؟! Turn 10 یکی از استدیوهای داخلی مایکروسافت در طی این چند سال خود را به بالاترین سطح ممکن در بازی های شبیه ساز ریسینگ رسانده... تا جایی که انتظار می رود با FM4 گولی به نام Gran Turismo را به زانو در بیاورد.

FM1 از همان ابتدا با قدرت تمام نام Forza را بر سر زبان ها انداخت. بازی امتیازات بسیار خوبی کسب کرد و بسیاری از این بازی رضایت داشتند. با پا گذاشتن در نسل حاضر کنسول ها اینبار T10 با عرضه ی FM2 بار دیگر توانایی های خود را به رخ همگان کشید. FM2

نسبت به نسخه ی اول پیشرفت چشمگیری داشت. بزرگترین پیشرفت که خیلی زود نظر همه را جلب کرد گرافیک بازی بود که ۱۰۰٪ با توجه به قدرت بسیار بالاتر X360 نسبت به XBOX دور از ذهن نیز نبود. FM2 دقیقا دو سال بعد از FM1 عرضه شده بود و T10 نشان داد در طی این دو سال کار بزرگی انجام داده و بازی بسیار خوبی را آماده کرده. مدتی پس از عرضه ی FM2 مایکروسافت خبر از ساخت FM3 داد! از همان ابتدای معرفی بازی و اولین نمایشهایش مشخص بود بازی به شکل فوق العاده ای نسبت به نسخه ی دوم پیشرفت کرده. طوری که در ابتدا باورش کمی سخت به نظر می رسید. اما FM3 به همه نشان داد T10 تا چه

حد استدیوی توانایی است. دیگر توانایی های این استدیو بر کسی پوشیده نیست. این همه پیشرفت طی تنها چهار سال واقعا عالی به نظر می رسه. همه ی بخش ها از جمله گیم پلی بازی نسبت به قبل ارتقا خوبی داشتند و گرافیک بازی باز هم بهتر از قبل شده بود. نمای داخل کابین نیز برای اولین بار در سری فورزا در FM3 رونمایی شد. FM3 همچنین

اتوموبیل های بسیار زیادی از بزرگترین کمپانی های خودروسازی در خود میدید. FM3 به حدی به تکامل رسیده بود و به حدی خوب بود که خیلی ها را به راحتی ارضا کرد. اما باز هم نسخه ی جدیدی از سری بازی های Forza Motorsport در راه است. FM4 نیز معرفی شد. با یک تیزر کوتاه در VGA. وقتی در انتهای تیزر نام FM ظاهر شد بسیاری غافلگیر شدند. کسی انتظار معرفی این عنوان را نداشت. خبری از نمایش

جدیدتر و اطلاعات تازه از بازی نبود تا E3 امسال. در کمال

تعجب بازی نسبت به FM3 باز هم پیشرفت کرده و

بهتر شده! در طول این مقاله سعی شده به این

پیشرفت ها و قابلیت های کلی بازی اشاره

داشته باشیم....



قطعا سوار شدن در اتوموبیل هایی نظیر Ferrari 458 و نظیر آن برای ما بیشتر به یک رویا شبیه است. پس به دنیای بازی های کامپیوتری قدم می گذاریم و رانندگی با این اتوموبیل ها را تجربه می کنیم! قطعا عناوین شبیه ساز نظیر Forza Motorsport و Gran Turismo بزرگترین و مطرح ترین بازی های شبیه سازی رانندگی هستند. GT بازی معروف و ریشه دار سونی که چندی پیش شاهد عرضه ی نسخه ی پنجم آن بودیم. نسخه ای که بعد از سالها انتظار هواداران و بد قولی سازندگان عرضه شد و با تمام خوبی هایی که داشت با توجه به hype عظیم قبل از عرضه اش و انتظارات فضایی هوادارانش نتوانست به آن شکلی که باید همه را راضی کند تا جایی که از نظر بعضی ها حتی عنوان FM3 از نظر کیفیت گیم پلی برتری هایی نسبت به GT5 داشت. پیشرفت های صورت گرفته در نسخه ی چهارم انتظارات را از این عنوان به شدت بالا برده تا حدی که بسیاری انتظار دارند فروتزا با این نسخه به کلی GT را پشت سر بگذارد.

بگذارید ابتدا از کینکت و امکانات آن در FM4 شروع کنیم. Dan Greenawalt خیال همه را راحت کرد وقتی گفت کینکت در این بازی جنبه ی Fun داشته و تاثیر چشمگیری در گیم پلی بازی ندارد. اما از قابلیت های جالب آن نباید چشم پوشی کرد. استفاده از کینکت در بخشی موسوم به Autovista واقعا جالب است. در این بخش شما در گاراژ و در کنار اتوموبیلی که انتخاب کرده اید قرار می گیرید. با استفاده از کینکت دور تا دور ماشین می چرخید و اتوموبیل را از زوایای مختلف مورد بررسی قرار می دهید. در این بخش شما با نگر داشتن دست خود روی بخش های مشخص شده بر روی اتوموبیل اطلاعات بسیار دقیقی از اتوموبیل خود بدست آورده و در صورت وجود عیب و ایرادی در یکی از قسمت های اتوموبیل به راحتی آن را در این بخش برطرف کنید و تنظیمات را هر جوری که دوست دارید روی اتوموبیل پیاده کنید. نکته ی جالب در این بخش این است که حتی می توانید در اتوموبیل را باز کرده و داخل شوید. وای خدا شما هم اکنون داخل اتوموبیلی گران قیمت و فوق العاده هستید. در داخل اتوموبیل نیز می توانید با نهایت جزئیات بخش های داخل کابین را بررسی کنید. مسلما این بخش های از جذابیت زیادی برخوردار است و در صورت نبود کینکت هم می شود از آنها لذت برد. Kinect Voice هم در بازی وجود خواهد داشت که احتمالا در منوها و ... از آن استفاده خواهد شد. اما Autovista و امکاناتش به همین جا ختم نمی شود. شما می توانید بعد اعمال تغییرات بر روی اتوموبیل خود از آن عکس بگیرید و حتی آن را تست کنید. نکته ی بسیار جالب دیگر در این بخش Warthog (یکی از وسایل نقلیه در HALO) را نیز بررسی کنید! (گر چه حیف که نمی توانید تستش کنید!)



BETTER WITH KINECT™ SENSOR



مدل: Ferrari 458

سازنده: ferrari

طول: 4527mm

عرض: 1937mm

ارتفاع: 1213mm

نوع موتور: V8 90degree

حجم: 4499cc

ضریب تراکم: 12.5:1

قدرت: 570 اسب در دور 9000

حداکثر سرعت: 325 کیلومتر بر ساعت



یکی از قابلیت های دیگر kinect در FM4 که بسیار جالب و کاربردی است Head Tracking می باشد. حرکت سر شما توسط کینکت تشخیص داده می شود. به طور مثال سر پیچ ها شما با حرکت سر خود به سمت پیچ جاده را بهتر می بینید و راحت تر رانندگی می کنید. از همه ی قابلیت های جالب کینکت که بگذریم به قابلیت رانندگی با کینکت می رسم. مطمئنا کینکت هنوز در اول راه است و دور از ذهن نبود که این قابلیت خیلی معمولی و پیش پا افتاده باشد. شما دست خود را طوری جلوی کینکت می گیرید که گویی یک فرمان در دست دارید. حالا رانندگی کنید. نکته ی مهم در این بخش این است که این قابلیت به صورت حرفه ای در بازی وجود ندارد. شما فقط کنترل اتوموبیل را بر عهده دارید و ترمزو ... بر عهده ی خود بازی می باشد. Turn10 با حدود هشتاد شرکت خودروسازی همکاری داشته و بیش از ۵۰۰ اتوموبیل مختلف در بازی وجود خواهد داشت. همچنین بیش از ۳۲ مسیر مختلف نیز در بازی وجود خواهد داشت و برخی از آنها دقیقا از روی جاده های واقعی شبیه سازی شده اند. مثل BERNE SEALPS که در نمایش های اخیر بازی زیاد آن را دیده ایم. برخی از مسیرها و اتوموبیل های FM3 نیز در این بازی وجود خواهند داشت که کاملا طبیعی به نظر می رسد. اما سازندگان با دقتی خاص تمام نواقص آنها را برطرف کرده و با جزئیات بسیار بیشتر و کامل تر آن ها را در FM4 خواهیم دید.

بعد از معرفی بازی و قبل از نمایش های آن شایعات فراوانی حول و هوش بازی بود. یکی از شایعات که سر و صدای زیادی به پا کرد این بود که گفته می شد گرافیک FM4 نسبت به نسخه ی قبلی ۱۰ برابر بهتر شده!!! مسلما این چنین جهش گرافیکی بسیار دور از ذهن بود... در نمایش های بازی دیدیم گرافیک بازی نسبت به FM3 بهتر شده ولی نه ۱۰ برابر...

باید بگوییم T10 کمی زیرکی کرده منظورم در بخش Autovista است. حتما همه ی شما با دیدن ماشین هایی که در این بخش هستند فهمیده اید که تقریبا فرقی با واقعیت ندارد. بله درست فهمیدید گرافیک بازی در حالت عادی یعنی در حین مسابقه دادن به دلایلی از بخش Autovista پایین تر است. البته این موضوع به این معنا نیست که Forza 4 گرافیک خوبی ندارد بلکه این رو با جرات میگویم که گرافیک Forza 4 فوق العاده است. هر نسخه از سری بازی FM در زمان خود از گرافیک بسیار خوب بهره مند بوده و نسخه ی چهارم این سری بازی هم از این قاعده مستثنی نیست. اصلی ترین پیشرفت بازی در زمینه ی گرافیکی وجود سیستم Image Base Lighthing می باشد که این افکت افکتی مهم در زمینه ی نورپردازی محسوب می شود. Image Base Lighthing افکتی است که از اشیاء و محیط و ... تاثیر می گیرد. به این صورت که اشایی که می توانند نور را از خود انعکاس دهند در صورت اینکه نور خورشید و یا هر نور دیگری بر روی آنها تابیده شوند نور را از خود انعکاس می دهند. به طور مثال روی ماشین به صورت Real time می افتد و مثل اکثر بازی ها از پیش تعیین شده نیست و کاملا به صورت RT هست.





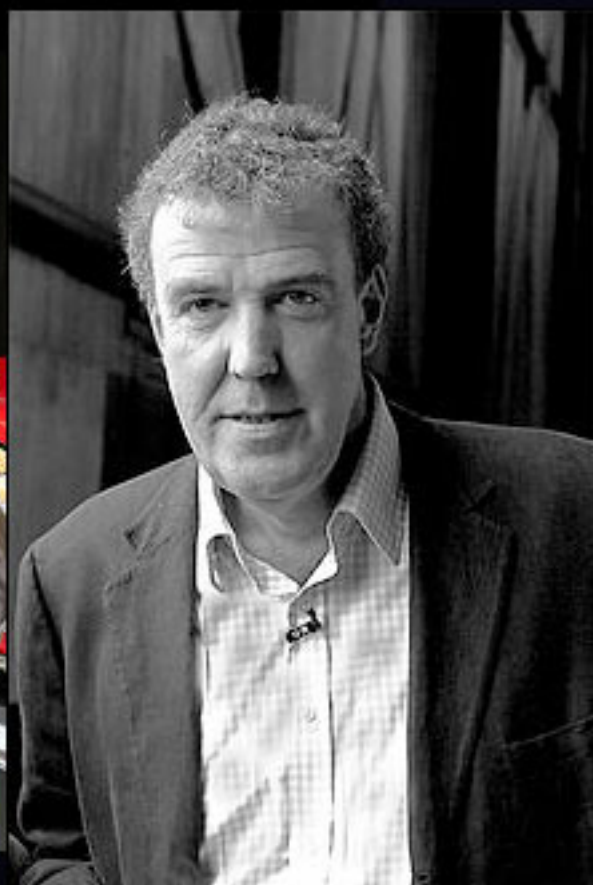
سازندگان تلاش بسیار زیادی در جهت طراحی دقیق همه چیز از جمله پیست های مسابقه داشته اند. این کار با کمک تصویربرداری از پیست مسابقه و اندازه گیری دقیق قسمت های مختلف پیست انجام شده است. در تصاویر بالا بخشی از مراحل ثبت اطلاعات و مختصات پیست Hockenheim را توسط سازندگان مشاهده می کنید

تقریباً همه براین باور بودند که موتور ارتقا یافته ی بازی که حتی به عنوان یک موتور جدید هم شناخته میشود و ویژگی های فوق العاده ای مثل IBM دارد بازی دارای چرخه ی شبانه روزی و تغییرات آب و هوایی است و خیلی ها منتظر نمایش بازی در تاریکی شب بودند. اما Dan Green Walt طی صحبت هایی با آوردن دلایلی اعلام کرد که این اتفاق نخواهد افتاد. از آن جا که برای تیم سازنده بسیار مهم بود که بازی حتماً بر روی ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا شود پس تصمیم گرفته شد تغییرات آب و هوایی و چرخش شبانه روز در بازی وجود نداشته باشید. درست کردن پیست های مسابقه در شب تنها سیاه کردن صفحه نیست. بلکه تعداد زیادی نور در صفحه خواهد بود که همین مسئله باعث می شود بازی را بتوان بر روی ۶۰ فریم انجام داد. با اینکه بازی از چرخه ی شبانه روزی و جلوه های آب و هوایی بهره مند نیست ولی از این نکته نباید بگذریم که بازی مثل نسخه های قبلی روی شصت فریم بر ثانیه اجرا میشود که خود این مسئله همراه با تکنیک IBM و تعداد اتومبیل بیشتر (۱۶ اتومبیل) در هر مسابقه و گرافیک زیبا و استفاده از یک میلیون چند ضلعی (Polygon) برای هر چه طبیعی تر شدن بازی و ... کمکی زیادی میکند که گیمر هر چه بیشتر از بازی لذت ببرد. یکی از معضله های همیشگی سری بازی Forza Motorsport برای هر چه طبیعی تر شدن بازی بوده که همیشه صدای طرفدار ها رو در آورده. چه نسخه های اول و دوم که اصلاً نمای داخل کابین نداشتند چه نسخه ی سوم که با این که نمای داخل کابین به بازی اضافه شد اما شاهد جزئیات بسیار کم و اندک بودیم. Turn 10 مثل دیگر قسمت های بازی پیشرفت هایی روی این زمینه هم پیاده کرده. نمای داخل کابین بسیار پر جزئیات تر شده است و نمای دید بازیاز هم کمی بهتر شده و کمی عقب تر آمده که حس این که در یک ماشین واقعی هستید را به شما القا کند.

فیزیک بازی هم مثل تمام زمینه های دیگر نسبت به نسخه های قبلی پیشرفت کرده است. به طور مثال Turn 10 تستهای زیادی از لاستیک انواع خودرو ها گرفته و همینطور وزن اتومبیل ها و ... نیز دقیقاً از روی مدل واقعی طراحی شده اند و هنگام رانندگی با هر اتومبیل به راحتی تفاوت خودرو ها را با هم درک خواهید کرد. این تفاوت اتومبیلها تنها هنگام رانندگی با آنها قابل تشخیص نیست. بلکه صدای هر اتومبیل با دیگری متفاوت خواهد بود و T10 با ظرافتی خاص و با دقتی بالا به طراحی هر اتومبیل پرداخته تا تجربه ای فوق العاده را برای دوستداران سبک شبیه سازی به ارمغان بیاورد. البته شاید بسیاری از گیمرها باشند که به سختی با این سبک از بازی های Racing ارتباط برقرار کنند. ولی FM4 طوری خواهد بود که هر گیمری را چه مبتدی و چه Hardcore را راضی خواهد کرد. چیزی که در FM3 نیز دیده بودیم. این یک امتیاز بزرگ برای یک بازی Racing خواهد بود.

یکی دیگر از تغییرات مثبت بازی در زمینه ی هوش مصنوعی بوده. هوش مصنوعی نسبت به نسخه ی قبلی تا حدود زیادی بهتر شده و این مسئله مسلماً مسابقات را جذابتر و ۱۰۰ البته در درجه های سختی بالا کار را برای شما سخت خواهد کرد.





حتما با این برنامه تلویزیونی آشنا هستید. برنامه ای که بیش از ۳۵۰ میلیون بیننده در سراسر جهان دارد. برنامه ای سرگرم کننده در خصوص خودروها، همراه با بخش های بسیار جالب و بررسی فنی اتوموبیلها و ... از همان تیزر ابتدایی و معرفی FM4 مشخص شد که TG در FM4 حضور خواهد داشت. اما تا مدتها مشخص نبود دقیقا به شکل؟! حالا جزئیات بیشتری در اختیار داریم.... Jeremy Clarkson مجری TG در بخش های مختلف بازی مثل Autovista راجع به خودروها صحبت خواهد کرد... اما همه چیز به اینجا خلاصه نمی شود و بخش های بسیار زیادی از این برنامه تلویزیونی را در FM4 خواهیم دید که مسلما جذابیت های ویژه ای برای طرفداران خواهد داشت. از پیست Top Gear شروع کنیم که به صورت کامل شبیه سازی شده و حتی دوربین های کار گذاشته شده در پیست برای ثبت Replayها نیز دقیقا مثل دوربین های TG خواهد بود.

اما از Stig هم نمی شود گذشت. مطمئنا برای هر چه نزدیک تر شدن به حال و هوای TG باید عناصر اصلی این برنامه در بازی وجود داشته باشد که همینطور هم هست. The Stig ام یک کاراکتر در برنامه تلویزیونی Jeremy Clarkson است. هویت این کاراکتر در طول قسمت های این برنامه با پوشیدن کلاه معروفش ناشناس مانده است. این کاراکتر ساخته ی Jeremy Clarkson مجری برنامه و اندی ویلمن تهیه کننده برنامه است. یکی از وظایف استیج رانندگی خودروهایی است که در برنامه آزمایش می شوند تا زمان آن ها در پیست آزمایشی ثبت شود. همچنین وی مسئول آموزش مهمانان برنامه برای راندن در پیست آزمایشی و ثبت رکورد با اتوموبیل نه چندان گران برنامه است (نکته ی جالب اینجاست که ثبت رکورد توسط مهمانان در برنامه نیز تا حدود بسیار زیادی شبیه به برنامه در FM4 شبیه سازی شده و مطمئنا این بخش جذابیت های فوق العاده ای خواهد داشت). جالب است بدانید تا به حال دو بار هویت Stig فاش شده و به همین دلیل شخص دیگری جایگزین شده. به نظر میرسد نفر سوم مایکل شوماخر معروف باشد!!



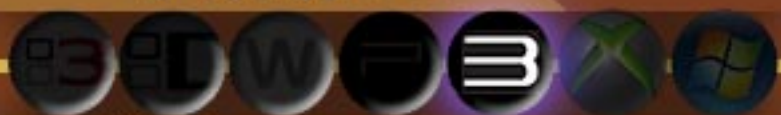


در کل مسابقات و حال و هوای Top Gear به بهترین شکل ممکن در بازی شبیه سازی شده که بسیار راضی کننده به نظر می رسد. جدا از مسابقات TG مسابقات دیگری نیز طبیعتاً در بازی وجود خواهد داشت. مهمترین آنها World Tour خواهد بود که این بخش بسیار جذابتر و کامل تر از بخش مشابه در FM3 خواهد بود. شایعاتی نیز مبنی بر وجود مسابقات NASCAR به گوش می رسد که به احتمال قوی در بازی وجود خواهد داشت. باید صبر کرد و دید. مطمئناً بخش single player نسخه ی پیش را به یاد دارید. این بخش جذاب بود اما وقتی به WT نسخه ی چهارم نگاه می کنیم جذابیت های Season Play در FM3 برایمان کمرنگ تر می شود. اینترفیس منوها در قسمت WT بسیار جذاب است و نقشه ی کره زمین را خواهید دید و از روی این نقشه محل و جاده ی مسابقه را انتخاب می کنید. نکته ی مهم تر در Levelهاست که اینبار پر اهمیت تر شده و نقش مهمتر و تاثیر گذارتری روی گیم پلی بازی و طی کردن مراحل خواهد داشت. ارتقا شما به levelهای بالاتر شما را صاحب اتوموبیل های بهتری خواهد کرد. دیگر مثل FM3 این اتوموبیل به خواست خود بازی و به صورت تصادفی برای شما انتخاب نخواهد شد، بلکه به شما چند خودرو پیشنهاد شده و شما با توجه به نیاز خود و یا علاقه ی خود خودروی مناسب را انتخاب می کنید که این مسلماً قابل قبول تر خواهد بود. از دیگر نکات بسیار مهم و تاثیر گذار در گیم پلی حضور ۱۶ اتوموبیل در مسابقه خواهد بود که با توجه به دو برابر شدن تعداد خودروهای یک مسابقه می توان انتظار داشت جذابیت آن مسابقه نیز بیشتر از قبل شود. با توجه به قول هایی که مایکروسافت و T10 داده اند کسانی که فایل های Save بازی قبلی یعنی FM3 را هنوز روی کنسول خود دارند می توانند خودروهایی که در FM3 خریداری کرده اند را به FM4 انتقال دهند. مطمئناً تجربه رانندگی با تمام اتوموبیل های FM3 برای خیلی از گیمرها میسر نشده، چرا که آزاد کردن تمامی خودرو ها کار بسیار زمان بر بود. حالا در FM4 نباید نگران این مسئله بود چرا که می توانید در کنار داشتن خودروهای گذشته به تجربه ی رانندگی با خودروهای تازه تر بپردازید.

بخش مولتی پلیر بازی با حفظ تمام قابلیت های FM3 و همچنین اضافه شدن مدهای جدید و کاملتر شدن مدهای قبلی همچنان حرف های زیادی برای گفتن دارد. می توان گفت اساسی ترین تغییر و پیشرفت در مولتی پلیر اضافه شدن Car Club است. بخشی جذاب و سرگرم کننده که در آن می توانید به هر گروهی که تمایل داشته باشید بپیوندید و به همراه دوستانان همکاری های جالبی چه در زمینه ی Tuning و چه در تبادل خودروها و... داشته باشید. همچنین World tour در بخش مولتی پلیر (Online) نیز وجود خواهد داشت. نگران Split Screen هم نباید بود چرا که مثل نسخه ی قبل در این نسخه نیز هم در حالت Single player و هم در حالت Multi شاهد SC خواهیم بود.

از DLCهای بازی نیز بگوییم. تیم سازنده قول داده ماهی ۱۰ اتوموبیل جدید را با DLC ارائه کند که نکته ای مثبت به حساب می آید. در کل به نظر می رسد تا چند روز آینده تجربه ای بسیار فوق العاده برای دوستداران بازی های Racing رقم بخورد. تجربه ای بسیار بزرگ و فراموش نشدنی...





RATCHET & CLANK ALL 4 ONE

یاران قدیمی

امروزه تعداد بازیهای سبک پلتفرمر به طور قابل توجهی کاهش یافته زیرا که با پیشرفت تکنولوژی، صنعت بازیسازی عمدتاً بر روی عناوین سه بعدی متمرکز شده است. به موازات این قضیه گرایش به ساخت بازیهای پلتفرمر ترکیبی نیز افزایش پیدا کرده و چنان که در بازیهای همانند Metroid Prime، Tomb Rider و Ratchet & Clank دیده می شود. المانهای کلاسیک سبک پلتفرمر با شیوه های مبارزه ای و معماهای گوناگون درهم آمیخته شده اند. سری بازی های Ratchet & Clank از لحاظ جذابیت همواره مشابه Mega Man به نظر می رسند. اگر چه تفاوت های زیادی بین این دو وجود دارد، اما در هسته ای مکانیک هردو، تکامل و تعادل مناسبی برقرار است. همان چیزی که در حدود دو دهه پیش Mega Man را جذاب ساخته بود، در دهه ی حاضر در Ratchet & Clank مشاهده می شود. Insomniac برای ساخت قسمت جدید بازی Ratchet & Clank که All 4 One نام دارد، فرمول جدیدی ارایه داده و بازی را به نحوی از نو ساخته. در این قسمت سازندگان بیشتر بر قسمت ۴ نفره بازی که بازی باز می تواند نقش های Ratchet، Clank، Qwark و Nefarious را بر عهده بگیرد، متمرکز شده اند و تغییرات جدیدی را در گیم پلی و داستان بازی ایجاد کرده اند. نگران نباشید Insomniac از دیگر فاکتورهای بازی غافل نمانده و تمام تلاش خود را می کند تا Ratchet & Clank All 4 One یک بازی سرگرم کننده و جذاب به شمار آید.





کاراکتر اصلی سری R & C از نژاد لومبکس‌ها که در اصل یک مکانیک بود اما پس از رویارویی با روبات فراری کوچکی به نام Clank زندگی‌اش تغییر کرد و همراه او شد. Ratchet همیشه می‌خواهد و سرسخت و لجباز باشد و از این که نظراتش را به صراحت بیان کند ابایی ندارد. کاراکتر او در اولین قسمت بازی تا حدودی تندخو بود که این رویه در دنباله‌ی این سری کاهش پیدا کرد. از طرف دیگر او اغلب نگران این است که دیگران در خصوص او چگونه فکر می‌کنند. البته در برخی مواقع نیز نسبت به Clank احساس حسادت می‌کند. Ratchet در ابتدا توسط بریایان هاستینگس نایب رئیس بخش برنامه ریزی Insomniac به عنوان یک موجود خزنده فضایی طراحی شده بود که با پیش روی در مراحل می‌توانست به سلاح‌ها و تجهیزات جدید تری دست پیدا کند. اما طرح کاراکتر پس از انتقاداتی که به آن وارد شده بود بعدها تغییر پیدا کرد و رابطه دوستانه میان او و Clank تقویت گردید و خلق و خوی Ratchet نسبتاً آرام‌تر شد!

داستان جذاب و دوست داشتنی سری Ratchet & Clank بدین صورت آغاز می‌گردد... در دور دست‌ها در یک کارخانه‌ی روبات سازی به طور اتفاقی روباتی از خط تولید کارخانه‌ای بیرون می‌آید که به هیچ وجه شبیه بقیه روبات‌ها نیست. در واقع خیلی کوچکتر از برادرانش که همگی روبات‌های عظیم الجثه و جنگی هستند، می‌باشد. این روبات کوچک اما کنجکاو با ترس و لرز فراوان دور و اطرافیانش را بررسی می‌کند و به طور تصادفی با فیلم ضبط شده‌ای مواجه می‌شود که محتوای آن ترسش را چندین برابر می‌کند. در این حین ناگهان یکی از نگهبانان کارخانه او را شناسایی می‌کند و به قصد نابود کردنش به او حمله ور می‌شود. خوشبختانه او به همراه فیلم از دست نگهبانان فرار می‌کند ولی حتی نمی‌داند که به کجا می‌ریزد. در سیاره کوچک دیگری به نام Veldin حیوان پشمالویی مشغول تعمیر کردن سفینه فضایی کوچک خود است که ناگهان صدای مهیب و غیرمنتظره‌ای به گوشش می‌رسد. صدای سقوط یک سفینه فضایی. این حیوان پشمالو که Ratchet نام دارد سریعاً خود را به محل حادثه رسانده و با Clank، همان روبات کوچک آشنا می‌شود. در فیلمی که کلنک همراه خود آورده، Drekk رئیس نژاد Blarg این گونه توضیح می‌دهد که به خاطر غیرقابل سکنه شدن سیاره شان قصد حمله به سیارات دیگر و ساخت سیاره تازه‌ای را دارند... و این گونه است که Ratchet & Clank با یکدیگر آشنا می‌شوند و در طول سالهای متمادی کنسول‌های مختلف سونی را با موفقیت در می‌نوردند!

حوادث و اتفاقات All 4 One دو سال پس از قسمت سوم این سری یعنی A Crack in Time می‌افتد. Nefarious برای عملی کردن آخرین نقشه پلید خود، می‌خواهد بی دلیل جشنی به پا کند و جایزه‌ای مجانی به Captain Qwark تحویل بدهد. در طول جشن و خوشحالی مردم شهر Nefarious، Luminopolis هیولایی را به نام Light-Eating Z'Grute آزاد می‌کند، موجودی که عظیم الجثه و پوشیده از یخ می‌باشد. Z'Grute به جان مردم می‌افتد اما در نهایت توسط این چهار نفر (Ratchet، Clank، Qwark و Nefarious!) شکست می‌خورد. به هر حال، این هیولا باعث جلب توجه شدن Ephemeris (دشمن اصلی این شماره) می‌شود که او این چهار نفر را می‌دزد و با خود به سرزمین Magnus می‌برد. جایی که Ephemeris در اینجا پادشاهی می‌کند و قصد دارد از طریق Magnus، دنیا را به تسخیر خود درآورد. با جلوتر رفتن روند بازی، تیم چهار نفره توسط دختر کم سن و سالی به نام Scamp نجات می‌یابد. از قرار معلوم، Ratchet و Clank قصد مبارزه با Ephemeris را دارند. Qwark و Nefarious هم که چاره‌ای جز این را ندارند مجبور می‌شوند با این دو قهرمان متحد شوند و به جنگ با Ephemeris بروند... به طور کلی کسی از سری R&C یا Mario و ... انتظار داستان پیچیده ندارد!

چون داستان در این سری بازیها فقط بهانه‌ایست برای قرار گرفتن در جو و گیم پلی بازی. البته قضیه اینبار در All 4 One فرق می‌کند و داستان با سه گانه Future از همه لحاظ متفاوت است. مهمترین چیزی که ممکن است داستان این شماره را جذاب و غیرقابل پیش بینی کند پیوند دوستی Nefarious (که همیشه شخصیت منفی این سری به حساب می‌آمد) با Ratchet و Clank باشد.





هر سری از بازی که به موفقیتی می‌رسد با یک سری المان‌های مخصوص به خودش شناخته می‌شود و وفاداری به این المان‌ها و ارزش‌ها تأثیر مستقیمی بر موفقیت یا شکست دنباله‌های آن فرانچیز دارد. مطمئناً سری بازی R&C هم از این قاعده مستثنا نیست. از شماره‌های قبلی، چیزی که ما انتظار داشتیم تمرکز ویژه بر پلتفرمینگ به همراه اکتشاف سیارات جدید در کنار اسلحه و ابزارهای گوناگون و مخصوصاً سلاح‌های غیرمنطقی بود! اما همان طور که در ابتدا گفتیم حالا سازندگان با تجربه **Insomniac**، بیشتر بر حالت چندنفره بازی، متمرکز شده‌اند. بازیبازان باید در طی بازی باید به خوبی هوای یکدیگر را داشته باشند تا زودتر پیشرفت کنند یعنی همه برای یکی، یکی برای همه! اما ممکن است فکر کنید این عمل پس از چند مرحله خسته کننده شود و احساس یکنواختی به بازیباز دست دهد؛ اما **Insomniac** قول داده است که هر چهار بازیباز در حین بازی لذت کافی را می‌برند و از بازی زده نمی‌شوند. **Mike McManus** یکی از طراحان بازی در این باره گفته است که گیم پلی بازی آن طوری نیست که بازیباز از ابتدا هر کاری خواست انجام دهد و سایرین نظاره گر باشند، بلکه همگی باید در طول بازی به یکدیگر کمک کنند و معماها را حل کنند و به جلو روند. مثلاً در قسمتی از بازی، کاراکتر ابزاری به نام **Vac-U** (شیشه جارو برقی) را به دست می‌آورد که یار مقابل را درون جارو برقی می‌اندازد و سپس به آن طرف دره پرتاب می‌کند. که طنز جالبی در این عمل به کار رفته است یا می‌توان به بخش مبارزه با باس فایت‌ها اشاره کرد که افراد باید به کمک هم این هیولاهای خطرناک و عظیم الجثه را از بین ببرند. قسمت پلتفرمینگ بازی به مانند **الاکلنگ** است. یعنی اگر کاراکتری پیش از حد قوی و پیشرفت کند سایر کاراکترها عقب می‌مانند و ضعیف می‌شوند؛ که منجر به از بین رفتن تعادل و توازن بین کاراکترها می‌شود و در نهایت به باخت منتهی می‌شود. البته برای همکاری، جایزه و امتیازهایی هم به نام **Co-Op Points** در نظر گرفته شده است. با این امتیازها می‌توانید چیزی را آپگرید کنید یا حتی اسلحه جدیدی خریداری کنید. این امتیاز به کسی داده می‌شود که بیشترین همکاری و فعالیت را در بین اعضا داشته باشد مثلاً دشمن و آبجکت‌های بیشتری را از بین ببرد یا معما را زودتر حل کند. این امر باعث می‌شود رقابتی هم بین بازیبازها ایجاد شود، در گوشه سمت راست صفحه بازی، یک شمارنده نمایان است که تعداد امتیازهای بدست آمده را حساب می‌کند. صحبت از اسلحه شد، در این شماره تعدادی اسلحه جدید اضافه شده که معروف ترین آنها **Thundersmack** نام دارد که از خود ابرهای رعد و برقی ایجاد و خارج می‌کند و قابلیت آپگرید دارد. البته اسلحه‌ها زمانی قدرتمند می‌شوند که بازیبازان به طور همزمان شروع به شلیک کنند مخصوصاً اسلحه **Combuster** که برای همین کار ساخته شده است! دو اسلحه جدید دیگر **Thundersmack** و **Darkstar Fusion Tether** بیشتر برای قسمت مولتی پلیر بازی ساخته شده‌اند که با آن می‌توان دسته‌ای از دشمنان را در یک آن از بین برد

دوست و یار همیشگی **Ratchet** پس از فرار از سیاره کوارتو و ورود به سیاره والدین با **Ratchet** هم داستان شد. او از تجهیزاتی مانند **Hydropack**، **Thrusterpack** و **Helipack** برخوردار است و می‌تواند برای مبارزه با دشمنان بزرگتر به شکل یک روبات غول پیکر تبدیل شود. (قابلیت کنترل زمان را هم فراموش نکنید!)





Qwark

در ابتدا فردی خود خواه، بزدل، حریص و سودجو بود که سعی داشت از طریق اعمال کثیف به پول و شهرت فراوان دست یابد. او به مردم خود خیانت کرد و برای نجات زندگی‌اش با نیروهای شرور هم پیمان شد. اما پس از مدتی از اعمال خود احساس شرم کرد و با نجات دادن شهر Blackwater از تهاجم نیروهای دکتر Nefarious از سوی ساکنان کهکشانش به عنوان یک قهرمان شناخته شد. Qwark از ماشین Nefarious علیه خود او استفاده کرد و وی را تبدیل به یک روبات نمود. Qwark در نجات Clank از Nefarious به Ratchet کمک می‌کند و در اغلب اوقاتی که رچت گرفتار شده به یاری او می‌آید.

هر چهار کاراکتر برای خود Weapon و Melee Attack های مخصوصی دارند. مثل همیشه Ratchet از آچار فرانسه‌ی خود به نام Wrench بهره می‌برد و سلاحی به نام Doppelbanger که دشمن را به دام می‌اندازد. Clank از نیزه الکتریسیته سابق خود به نام Fu Clank استفاده می‌کند. و اسلحه ای به نام Zoni Ray دارد که با آن می‌تواند سرعت دشمنان را بکاهد. Qwark با استفاده از مشت‌های قدرتمند خود و اسلحه Quantum Deflector که سپر ایجاد می‌کند به ملاقات دشمنان می‌رود و در نهایت nefarious که با چنگال‌های خود و اسلحه مرگبار Cloaker به دیگر اعضای تیم کمک می‌کند. قابلیت جدیدی که به بازی اضافه شده Hookshot نام دارد. که جایگزین Swingshot در شماره‌های پیشین شده است. این Hookshot کمک زیادی به بردن می‌کند. به کمک این وسیله کاراکترها می‌توانند هنگام پریدن به یکدیگر چفت بشوند یا حتی زمانی که یکی از کاراکترها در حال سقوط بود دیگری با استفاده از این قابلیت، او را از مرگ نجات دهد. دوربین بازی دارای حالتی به نام Director View می‌باشد که در این حالت صحنه بازی به صورت سینمایی در می‌آید. دوربین به صورت ثابت نبوده و بازیاز هر طور که خواست می‌تواند موقعیت را تنظیم کند که به راحت‌تر بودن بازی کمک شایانی می‌کند. نوع حالت مولتی بازی هم تقریباً به مانند شماره‌های قبلی خود است. چهار کاراکتر باید به مقابله با دشمنان خود بروند اگر هم تنها بودید می‌توانید یکی را انتخاب کنید و بازی کنید. مثل همیشه گرافیک هنری در R&C حرف اول را در این زمینه می‌زند. همه اشیا و شخصیت‌ها در یک دنیای فانتزی سیر می‌کنند و همه چیز رنگ و بوی ذوق و سلیقه به خود می‌بیند و گویی روح در آنها دمیده شده است. برای پی بردن به این تعریف و تمجید می‌توانید تریلری را از بازی تماشا کنید و از مناظر آن لذت ببرید. ظاهر شخصیت‌ها نیز دچار تغییراتی شده است. Ratchet دیگر آن تیپ و لباس گذشته را به تن ندارد، Nefarious بلندقدتر شده و چانه Qwark کشیده تر شده است. موسیقی و صداگذاری شخصیت‌ها هم مثل شماره‌های پیشین عالی کار شده است. با توجه به تمام این پیشرفت‌ها و نمایش جالب Ratchet & Clank All 4 One می‌توان به این نسخه امید فراوانی داشت. اگر دلتان برای یک پلتفرمر-شوتر جذاب چند نفره تنگ شده دیگه چیزی تا ۱۸ اکتبر باقی نمانده است.



Doctor Nefarious



یک روبات دانشمند دیوانه که از تمام گونه‌های زنده تنفر دارد! او به دنبال آن است که با استفاده از وسیله‌ای به نام Biobliterator تمام موجودات زنده را به روبات تبدیل کرده و خود بر همه آنها حکم رانی کند. Nefarious و Qwark گذشته‌ی دور و درازی با هم دارند.

Age of Empires Online

مدایت	صداداری	گرافیک	گیم پلی
8.5	6.5	7.5	8.0

گرافیک کارتونی و هنری جالب - وجود مراحل آموزشی خوب - گیم پلی اعتیاد آور و درگیر کننده!

صداداری نه چندان خوب بازی - وجود مشکلات در طراز بندی و بدست آوردن آیتم ها



کسانی که با دنیای بازیهای استراتژی آشنایی دارند، حتما سری خوش ساخت و پرتیر Age of Empires را تجربه کرده اند. از سری Age of Empires تاکنون 4 عنوان اصلی منتشر شده است که اولین شماره آن در سال 1997 برای پلتفرم های Mac و PC عرضه گردید و موفق به کسب بهترین بازی سال از چندین سایت بازی شد. با موفقیت هایی که همراه این شماره شد، Ensemble سریع دست به کار شد و شماره بعدی را با نام عصر پادشاه در سال 1999 برای رایانه ها عرضه کرد که سه سال بعد هم برای پلتفرم پلی استیشن 2 پورت شد. Age of Empires II the Age of Kings از گیم اسپات به عنوان بهترین بازی استراتژی سال برگزیده شد و همچنین موفق توانست نامزد بهترین بازی سال از چندین سایت دیگر شود. سال 2005 شماره سوم بازی منتشر شد که به شکل فوقالعاده ای موفق بود! AOE III از چندین سایت بهترین بازی سال، بهترین گرافیک سال و همچنین بهترین موزیک سال را مال خود کرد که این افتخاری برای سری Age of Empires به حساب می آمد.



اما فعلا که Ensemble دیگر تعطیل شده است چه شرکتی می خواهد سری Age of Empires را ادامه بدهد! نگران نباشید، کارکنان سابق این استودیو حالا در شرکت Robot Entertainment و Gas Powered Games نسخه ی آنلاین بازی Age of Empires را عرضه کرده اند. Age of Empires Online تقریباً از قوانین دیگر بازیهای آنلاین تبعیت می کند. بازی Free to play می باشد یعنی بدون این که پولی برای بازی کردن آن بپردازید، می توانید تا مدتی بازی را تجربه کنید. البته برای این که بخواهید از امکانات بیشتری در بازی بهره ببرید باید پول پرداخت کنید. نکته ی مثبت بازی، در این است که AOE Online طوری نیست که بازیاز مجبور بشود همان دفعات اول پول بدهد بلکه اگر بازی را امتحان کرد و لذت برد می تواند برای ادامه دادن و استفاده از تمدن های بیشتر و لذت بیشتر از بازی خرج کند. ممکن است خیلی از بازیازان تا به حال سری Age of Empires را امتحان نکرده باشند که سازندگان برای این فرضیه هم راه حلی اندیشیده اند، در همان ابتدا با جلو رفتن روند بازی، همه چیز به شما آموزش داده می شود که با ادامه پیدا کردن این روند مراحل و مأموریت ها پیچیده تر می شود که این عامل باعث می شود، بازیاز احساس یکنواختی نکند. سبک بازی MMO و استراتژی همزمان می باشد. همکنون دو تمدن مصر و یونان برای بازی کردن وجود دارد، شهر کاملاً در اختیار بازیاز می باشد، او می تواند با پول گرفتن، به شهر خود ساختمان، گل و چمن بیافزاید و آن را پیشرفته کند. با کسب تجربه و بالا رفتن هر طراز هم، سه امتیاز می گیرید که قابلیت این را دارید که آیتم بخرید و از توانایی های جدید استفاده کنید. ایرادی که می توان از این قسمت گرفت این است که شما برای ساخت نیرو جدید باید حتما نیروی قبلی و قدیمی تر را خریده باشید تا بتوانید نیروی مدرن تر را آزاد کنید و در واقع میان بری در کار نیست.



گرافیک هنری بازی از تنوع خاصی برخوردار می باشد و به شکل کارتونی می باشد که در آن طنزی به کار رفته است و بازیاز را در بعضی اوقات به خنده وا می دارد. در کل گرافیک هنری بازی از گرافیک فنی آن بهتر کار شده است البته این بدین معنا نیست که گرافیک فنی ضعیف کار شده است ولی گرافیک هنری بسیاری قوی است به طوری که بازیاز با دیدن آن لذت می برد. صداداری و موسیقی بازی کم ترین نمره را در بخش امتیاز بندی می گیرد. صداداری و موسیقی بدون این که جنگی رخ داده بشود خوب و دلنشین می باشد اما زمان درگیری شاهد افکت های ضعیفی از صداداری هستیم.

در مجموع، Age of Empires Online هم مانند دیگر بازیهای آنلاین اعتیاد آور و لذت بخش می باشد و ممکن است بازیاز را برای مدت طولانی، بدون پرداخت هیچ پول و هزینه ای، از کار و زندگی باز دارد! این را هم اضافه کنم که در پایان سال میلادی دو تمدن دیگر به نام سلتیک و پارس به بازی اضافه می شود که نیاز به پرداختن پول دارد. طرفداران Age of Empires این بازی را از دست ندهند!

Bleach Soul Resurrection

مدایت	صداداری	کرافیک	گیم پلی
6.5	6.0	7.5	7.5

خش مبارزات، ساده بودن مبارزات و اجرا کردن راحت آن، گرافیک چشم نواز بازی، تنوع بالای کاراکترها

دیالوگ های تکراری، بخش چندنفره نه چندان جذاب، مأموریت های خسته کننده

طرفداران سریال های انیمه حتما با سری Bleach آشنا هستند. Bleach نام يك مجموعه مانگا است از Tite Kubo که از آگوست 2001 در هفته نامه Shōnen Jump چاپ می شود. از روی این مانگا يك مجموعه انیمه هم ساخته شده است. قسمت های مانگای این سری بیش از 50 میلیون نسخه در ژاپن به فروش رسانده و در آمریکا پرفروش ترین مانگا شده است. Bleach ماجراهای پسری دبیرستانی به نام Ichigo Kurosaki است که توانایی دیدن ارواح را دارد. اگر از با دنیای Bleach و شخصیت های آن آشنا نباشید قسمت داستان بازی برایتان بی معنا خواهد بود و چیزی از آن سر در نخواهید آورد. اولین بازی که از سری Bleach منتشر شد، برمی گردد به سال 2005 که Bleach Heat the Soul نام داشت و برای پلتفرم PSP عرضه گردید، آخرین عنوان هم از این سری یعنی Bleach Soul Resurrection (بازی در ژاپن به نام Bleach Soul Ignition شناخته می شود). به تازگی نسخه ی آمریکایی شمالی آن، تنها برای پلتفرم PS3 عرضه شده است که بار دیگر به نبرد ایچیگو با لشکر ارواح پلید می پردازد، در واقع داستان بازی بر اساس چهارمین قسمت انیمه Bleach به نام The Hell Verse که بیست و چهارم دسامبر پارسال در Play station store در دسترس مردم قرار گرفت، می باشد. Bleach Soul Resurrection را بیشتر می توان Dynasty Warriors مقایسه کرد. Dynasty Warriors از فرمول "بکش صد هزار نفر" را پیروی می کند اما نقص های فراوانی مانند سختی در یادگیری چندضرب ها یا ضرب آهنگ پایین بازی، داشت. Soul Resurrection حالا این عیب و ایرادها را رفع کرده است و لحظات خوشایندی را برای بازیازان به ارمغان می آورد. بازی شامل 50 اپیزود در 14 فصل داستانی می باشد که از انیمه Bleach الهام گرفته شده است. داستان، ادامه ی مبارزات ایچیگو و شینیگامی ها بر علیه Aizen و ارتش پلیدش یعنی Arrancar را دنبال می کند. Arrancar ها موجوداتی شیطانی و زنده هستند که راه پیروزی را برای قهرمان ما تنگ تر و سخت تر می کند. روایت داستان کمی ضعیف تر نسبت به دیگر فاکتورهای بازی می باشد اما تم اصلی آن خوب کار شده است. همان طور که در ابتدا گفتیم، بازی 14 مرحله ی اصلی دارد که علاوه بر این مراحل، مأموریت های جانبی هم وجود دارد که می توانید با کاراکترهای دیگری که در طول بازی آزاد می کنید،



به بازی بپردازید. من با بازی کردن Bleach Soul Resurrection، بنا به دلایلی لذت بردم. یکی از این دلایل ساده و راحت بودن سیستم مبارزه بازی بود که بدون فشار دادن زیاد دکمه مربع می شد چندضرب های زیبایی اجرا کرد. چندضرب ها دو دسته هستند چند ضرب های معمولی و چند ضرب های ویژه که بازیاز می تواند در طول بازی می تواند چندضرب های معمولی خود را افزایش یا به اصطلاح Power Up کند. یکی از نکات قوت بازی امکان تغییر شخصیت اصلی است، هر شخصیت هم چندضرب های مخصوص خود را دارد که می توان با ترکیب کردن چند ضرب های معمولی، دمار از روزگار دشمنان خود دریابورید! مثلاً می توانید يك حمله ی Spirit که مختص ایچیگو می باشد، و سپس پس از آزاد شدن انرژی، با يك ضربه معمولی دشمن خود را به هوا بفرستید و روی آسمان مانند فیلم های مبارزه ای ژاپنی دوباره او را به کتک بگیرید و در آخر با يك حمله ویژه کارش را بسازید! خوشبختانه بر خلاف Dynasty Warriors کنترل بازی راحت است و بازیاز به این زودی ها از ادامه بازی زده، نخواهد شد، گیم پلی Soul Resurrection طوری است که بازیاز را همیشه آماده و گرم نگه می دارد. البته دشمنان بازی در درجه سختی های بالاتر قوی و خطرناک تر می شوند به طوری که ممکن آنها کمبو بر روی شما اجرا کنند و دمار از روزگارتان دریابورند! بنابراین باید به خوبی از قابلیت های حمله خود و دفاع استفاده کنید. برای بالابردن تجربه و طراز خود هم باید امتیاز روح (Soul Point) کسب کنید. Soul Point ها رنگ سبز و درخشانی دارند و خود به خود پس از کشتن دشمنان یا با نابود کردن چیزی در محیط بازی، به طرف شما می آیند و جذب می کنید. در واقع Soul Point ارزش بازی می باشد که با آن می توانید قدرت های کاراکترتان آپگرید کنید و تکنیک های مبارزه ای جدیدی فراگیرید. متأسفانه انجام مأموریت ها بسیار خسته کننده است و نکته ی منفی اصلی گیم پلی به حساب می آید. پایه اصلی مأموریت ها در این سه جمله "برو جلو، آدم بد ها رو بکش و در آخر با باس فایت مقابله کن" خلاصه می شود. حرف از باس فایت شد، در هر مرحله که با کلي دشمن مبارزه می کنید در نهایت يك غولآخر قدرتمند هم سر راهتان ظاهر می شود که شکست دادن آن کار خیلی آسانی نیست. بازی را می توانید به صورت دو نفره هم جلو ببرید و علاوه بر بخش داستانی، از حالت مالتي هم برخوردار است. در کل بخش گیم پلی بازی با این که کم و کاستی هایی هم دارد اما بهترین و جذاب ترین فاکتور بازی می باشد و علاقمندان به این سبک را جلب می کند. صدگذاری بازی ضعیف کار شده است، دیالوگ ها تکراری و خشک می باشند و اصلاً قابل مقایسه با انیمه Bleach نیست و ضربه ی شدیدی به کاراکتر های بازی می زند. البته می توانید زبان بازی را هم به ژاپنی تغییر بدهید که بهتر از زبان انگلیسی آن کار شده است. موسیقی تم بازی بر عهده بند آلترناتیو راک ژاپنی Sid بوده است که تا حدودی در کار خود موفق بوده اند. گرافیک بازی همان طور که از تصاویر مشخص است سل شید می باشد که پس از بخش گیم پلی بهترین است و با دیدن مناظر و شخصیت های آن لذت کافی را خواهید برد. محیط اغلب به صورت دو بعدی و خوش رنگ و چشم نواز طراحی شده اند. مدل سازی شخصیت ها به خصوص چهره ی آن ها در طول بازی به خوبی یادآور انیمه است و با دیگر نکات بازی به خوبی طراحی شده اند. در نهایت باید گفت Bleach Soul Resurrection از محدود بازی هایی است که به خوبی از روی يك انیمه ساخته شده است و اگر سازندگان بیشتر روی آن کار می کردند به راحتی می توانست به اثری فراموش نشدنی برای طرفداران Bleach تبدیل شود. بازی را بیشتر به کسانی که انیمه Bleach را دنبال می کنند و با بازی هایی با این سبک لذت می برند را توصیه می کنم.

Bodycount

مذاهبت	صداگذاری	گرافیک	کنترل
4.0	3.0	6.0	4.0

سیستم Intel ها ممکن است برای شما جالب باشد - تخریب پذیری

بخش داستانی بسیار کوتاه - بخش چند نفره ی بسیار ضعیف - گرافیک ضعیف - عمق پایین گیم پلی

زمانی که یک بازی عرضه می شود، اصولاً به دنبال جذب مخاطب و کسب درآمد است. Bodycount نیز از این قاعده مستثنی نیست. اما یک فرق با بقیه ی بازی ها دارد؛ تنها به دنبال کسب درآمد است و هیچ کیفیتی به مخاطب ارائه نمی دهد.

5 سال پیش شخصی به نام Stuart Black بازی ای با نام Black برای کنسول های نسل قبل ساخت و موفقیت نسبتاً خوبی به دست آورد. حال پس از چندین سال Black با بازی جدیدی بازگشته است؛ Bodycount. البته ناگفته نماند که در میانه های ساخت بازی، Black استودیو را ترک کرد و شاید به دلیل این که می دانست پروژه به نتیجه نخواهد رسید، این کار را انجام داده باشد. حال که Bodycount عرضه شده، حتی به Black پنج سال پیش نزدیک هم نمی شود! Body Count در ژانر First Person Shooter سعی دارد تا با بوجود آوردن میادین جنگی و محیط های تخریب پذیر باعث جذابیت بازی شود که البته کاملاً شکست می خورد.

داستان بازی در مورد یک آژانس بزرگ به نام The Network است که قصد دارد در آفریقا به دلایلی مبهم صلح ایجاد کند. البته به روش خودش؛ کشتن! شما بعد از اندکی میفهمید که یک سازمان دیگر با نام Target مقاصد شومی دارد که البته مهم نیست این مقاصد چیست و این سازمان چیست. مهم این است که شیطانی است. و شما وظیفه دارید هر جنبه ای را بکشید. کل داستان بازی در همین چند خط خلاصه شده و حتی همین چند خط هم دلایل روشنی برای بازیاباز برای کار در The Network یا جنگ با Target نمی آورد. ولی شخصیت پردازی و داستان نویسی بازی تنها از نامفهومی رنج نمی برد، بلکه در بازی شخصیت پردازی نیز بسیار ضعیف کار شده است. در کل بازی تنها 2 شخصیت حرف می زنند. یک زن اپراتور که به شخصیت اصلی ماموریت هایش را ابلاغ می کند و دیگری شخصیت منفی و اصلی بازی. شخصیت اصلی به کلی صامت است و هیچ گونه صدایی در طول بازی از او نخواهید شنید و همچنین به دلیل عدم تقابل NPC ها با وی به شخصیت او اصلاً پرداخته نمی شود. با این تفاسیر داستان Body Count بسیار ضعیف و حتی از استانداردهای این نسل برای FPS ها هم پایین تر است.



حال حاضر همه بازی های شوتر اول شخص بر پایه ی این بنا شده اند که دشمنان را باید از بین برده و به جلو حرکت نمایید. گیم پلی Bodycount نیز بر همین پایه ساخته شده است. ولی تفاوتی که BC با بقیه ی شوترها دارد این است که آنها این قضیه را به خوبی می پوشانند. به گونه ای که یک هدف برای کشتن دشمنان تعریف می شود و شما به آن دلیل دشمنان را از بین می برید ولی در Bodycount هدفی برای بازیاباز تعیین نمی شود! فقط زمین و زمان را به هم بدوزید و همه را با یک Sub MachineGun بزرگ از بین ببرید.

در بازی شما اجازه ی حمل 2 اسلحه را دارید. در طول زمان اسلحه هایی برای شما باز خواهد شد و تنها می توانید 2 اسلحه از بین اسلحه های در دسترس انتخاب کنید. شاید اگر اجازه ی حمل چندین اسلحه به طور همزمان را داشتید بازی موفق تر می بود. زیرا با توجه به این که سبک گیم پلی بیشتر آرکید گونه و Run & Gun است، با اسلحه های بیشتر خلع عمق پایین گیم پلی تا حدی پوشیده می شد.

بازیهای FPS سعی می کنند تا با ترکیب ظریف Auto Aim و همچنین سرعت بخشیدن به گیم پلی بازی را جذاب کنند ولی BodyCount از این اصول پیروی نمی کند. گیم پلی بازی بسیار کند است. و حتی از المان هایی اصلی که تمام شوترهای نسل حاضر استفاده می کنند در بازی استفاده نشده است. در مورد گیم پلی می توان گفت بسیار خشک است و اصلاً جذابیت Black را ندارد.

در بازی امتیازهایی تحت عنوان Skillshot وجود دارد که مشابه آن را اخیراً در بازی Bulletstorm دیده ایم. اما بین Skillshot های Bodycount و Bulletstorm تفاوت فاحشی وجود دارد. در Bulletstorm شما با Skillshot ها تفنگ هایتان را ارتقا می دهید و مهمات می خریدید. ولی Skillshot های Bodycount هیچ نقشی جز یک امتیاز در آخر مرحله ندارند. با توجه به امتیاز شما، بازی از A و B و C و ... به شما امتیازی می دهد. احتمالاً قصد طراحان از این کار بالا بردن ارزش تکرار بازی بوده است. ولی به شخصه برای من این مکانیزم ها اهمیتی نداشته و تأثیری برای تکرار مجدد بازی ندارند.

سیستم کاورگیری بازی مطابق بازیهای دیگر است. پشت یک جعبه پنهان می شوید و Trigger چپ دسته را تا ته فشار می دهید و با حرکات Stick از کاور خارج شده و با دشمن جنگ می کنید. با این حال سیستم کاور بازی کاملاً ناکارآمد است زیرا کنترل بازی به سحتی انجام می گیرد و همچنین حرکاتی که کاراکتر انجام می دهد تقریباً هیچوقت آن چیزی که شما انتظار دارید و می خواهید نیست. پس می توان گفت سیستم کاور گیری بازی قابل استفاده نیست. هوش مصنوعی دشمنان دست کمی از فاجعه ندارد! آن ها به سمت شما می دوند و وقتی به شما می رسند دیگر شلیک نمی کنند. به شما زل می زنند یا بسیاری اوقات پیش می آید که وسط میدان جنگ می ایستند و هیچ کار دیگری انجام نمی دهند و فقط منتظر کشته شدن هستند. همچنین در بسیاری اوقات دشمنان هم دیگر را می کشند و به یارهای خودی نیز رحم نمی کنند. با انداختن یک نارنجک بی هدف خودشان، و هم تیمی هایشان را از بین می برند.



سازندگان قبل از عرضه بازی بر روی تخریب پذیری بازی بسیار مانور دادند و شاید بتوان گفت از محدود نقاط مثبت بازی همین تخریب پذیری باشد. اگر شما پشت چیزی پنهان شوید آن سنگر تخریب شده و مجبور به عوض کردن Cover می شوید. همچنین میدان جنگ به خوبی تخریب شده و باعث جذابیتی برای ادامه ی بازی می شود. همچنین مقدار زیادی مواد منفجره در محیط بازی تعبیه شده است که بوسیله آنها می توانید شاهد تخریب محیط بازی باشید. در محیط بازی Orb هایی تحت عنوان Intel تعبیه شده است که پس از کشتن دشمنان از آن ها بر جای می ماند. با بدست آوردن Intel ها می توانید از نیروهای ویژه ای که در D-Pad تعبیه شده اند استفاده کنید. در کل سه قابلیت پیش بینی شده است که شامل : Air Strike و Explosive Bullets و Invulnerability است. همانجور که از اسم آن ها مشخص است ، Air Strike یک حمله هوایی به یک منطقه است که شما آن را مشخص می کنید. Explosive Bullets باعث قدرتمندتر شدن گلوله ها می شود. و Invulnerability برای مدتی شما را از گزند تیرهای دشمن در امان نگه می دارد. خوشبختانه سیستم Intel ها و نیروهای ویژه جالب بوده و شما را ترغیب به ادامه بازی می کند.

موتور بازی، Ego Engine می باشد. Ego (Neon) Engine در بازی هایی مانند Dirt و F12010 و Grid قابلیت های خود را به همه نشان داده است. ولی خبری از سیستم های گرد و غبار و ذره ای در Dirt در Bodycount نیست. تسکچرها بسیار ضعیف و زشت هستند. و گرافیک بازی بسیار معمولی است. لبه های تیز در محیط بسیار زنده بوده و در بعضی مکان ها از آبجکت های تکراری پر شده است. همچنین در محیط بازی نیز هیچ گونه تنوعی دیده نمی شود. تنها نکته مثبت بازی در زمینه گرافیک تخریب پذیری است که پیشتر به آن اشاره شد.



بخش مولتی پلیر بازی حتی از بخش تک نفره نیز ضعیف تر عمل می کند. بازی تنها شامل دو ماد Team Deathmatch و Deathmatch است و کل هدف در این بخش در رسیدن به یک امتیاز از پیش تعریف شده تمام می شود. دیگر هیچ خبری از سیستم های مرحله ای و ارتقا اسلحه ها نیست. و همچنین کل این بخش 4 نقشه دارد که همه ی آن 4 نقشه دقیقا مشابه نقشه های بخش تک نفره هستند. علاوه بر این بخش Co-op به صورت آنلاین در بازی گنجانده شده است. که در آن شما و دوستانتان با هم در برابر موج های مختلف دشمن می ایستید. همانطور که می بینید بسیار شبیه به بخش Horde بازی Gears Of War 2 است. در کل بازی Bodycount یک تجربه بسیار بد برای هر گیمری خواهد بود و به هیچ گونه آن را توصیه نمی کنیم.



Dead Island

میانگین	گیم پلی	گرافیک	صداگذاری	بازیابی
7.3	8.5	7.0	7.0	5.5

داستان خوب، طراحی خوب، زامبی های غربی و Full

گرافیک متوسط، رانندگی بد قلق، وینچستر ندارد!

زامبی کشی با طعم LOST

وقتی سناریوی بازی را خواندم خود به خود ذهنم به سمت داستان های ماورایی جزیره ای که عده ای گردشگر کشتی شکسته در آن به دام می افتند و برای بقا باید از برخی چیزها بگذرند رفت. معمولا در این داستان ها افراد برای زنده ماندن همراهان و حتی عزیزان خویش را قربانی می کنند، از اموال خود می گذرند و حتی وقتی دیگر چاره ای نیست حاضر اند عضو بدن خود را هم برای زنده ماندن بدهند. گاهی وقت ها دلیل این که چرا انسان ها دلبستگی به ماندن در این دنیای "به این بدی" دارند را نمی فهمم، گاهی اوقات به خودم میگویم که آیا می شود آدم های واقعی هم مثل آدم های این داستان های علمی تخیلی از عزیز ترین چیزهایشان بگذرند و یا خودشان را برای عزیز ترین چیزهایشان فدا کنند؟ و گاهی به این فکر می کنم که اگر کسی که مدتی در جزیره ی مردگان زندگی کرده و بقایش باقی بوده باشد، وقتی نجات یابد چه می کند؟ همه ی اینها در یک آن در ذهن من تداعی شد و سپس به این فکر کردم که اگر موجودات این جزیره ی وحشتناک و زیبا "زامبی" باشند؛ چه؟! و از اتفاق این زامبی یک مدتی همراه شما بوده اند و یک دفعه از این رو به آن رو شده اند و حالا به خونتان تشنه اند! وقتی به این ها فکر می کردم مو به تنم سیخ میشد و به دنبال این سیخ شدن مو در هنگام بازی کرن این عنوان هم بودم که متاسفانه محقق نشد، ولی بازی از بسیاری جهات به آن چه که در ذهن می پروراندیم نزدیک بود.

وقتی به سراغ بازی ها میرویم، و یا کسی از ما سراغ بازی ای را میگیرد، ناگزیر به فکر سبک و ژانر آن می افتیم. ژانر این بازی را می توان اول شخص دانست ولی سبک این بازی چیست؟ اگر بخواهم تحلیلی از سبک بازی داشته باشم می توانم بگویم که این بازی اصلا سبک ندارد. از لحاظ سبک می توان این بازی را با "آش رشته" مقایسه کرد. یعنی در واقع مخلوطی از چیزهای ناهمگن و ناموزون که خوب با هم مخلوط شده اند و نتیجه هم انصافا بد نشده، ولی مزه ی آش کجا و مزه ی یک خورش خوشمزه کجا! Dead Island را از اکشن، زامبی کشی، اوپن ورد، ماجرای و نقش آفرینی درست کرده اند و نمک و فلفل به مقدار لازم به آن اضافه شده است. پس وقتی از من می پرسید سبک این بازی چیست انتظار نداشته باشید بگویم یک اکشن نقش آفرینی است و یا یک بازی زامبی محور صرف است. در این بازی کارهای زیادی می توان انجام داد که هر کدام مربوط به یک سبک خاص است و از المان های حیاتی آن شمرده می شود. پس سبک Dead Island نه تنها مستقل نیست بلکه به هیچ کدام از سبک هایی که برشمردم وابسته نیست. یعنی در عین حال که بازی از خیلی جهات لنگ میزند و مثلا شما باید در طی یک مرحله ی ماجراجویی تعداد زیادی زامبی بکشید و تراز خود را بالا ببرید تا به چیزهای بهتر دسترسی داشته باشید تا بتوانید آیتم مورد نظر را پیدا کنید و مأموریت را به اتمام برسانید. این ها هر کدام به یک سبک مستقل و کامل بر می گردند و در عین حال هر یک را که از مرحله حذف کنی لطمه ای به نتیجه ی کار نمیخورد و مرحله همچنان کامل است. این نوع از بازی سازی را full creation می نامند. بازی های full creation جنبه های مختلفی از هر نوع گیم پلی را قرض می گیرد و وارد یک گیم پلی پایه می کنند. در مورد جزیره ی مردگان، عناصر بازی های نقش آفرینی و اوپن ورد و زامبی کشی قرض گرفته شده و به گیم پلی بازی های FPS اضافه شده اند. بررسی این جنبه ها به ما کمک می کند تا عیار بازی را بسنجیم و گیم پلی این بازی را در کنار گرافیک، داستان و صداگذاری و موسیقی ارزش گذاری کنیم.



یکی از خصوصیات بازی های اینچنینی این است که بازی کمتر حالت تکرار به خود می گیرد و حتی در صورت ضعیف و کم کشش بودن داستان بازی از تب و تاب نمی افتد و همچنان خاصیت سرگرم کننده خود را داراست. این مسئله در مورد Dead Island هم صادق است. بازی از لحاظ روند گیم پلی هرگز تکراری و اعصاب خرد کن نمی شود و همیشه انگیزه برای ادامه دادن آن هست. حتی وقتی به یک غول آخر گردن کلفت می رسیم و مولوتف نداریم از طرف دیگر روند بازی نه زیاد پیچیده است و نه زیاد ساده و سر راست و فقط در این حالت است که بازی می تواند لذتی را به شما هدیه دهد که از عهده ی هیچ سرگرمی دیگری بر نمی آید. همین ابتدا در مورد روند بازی صحبت کردم که تا پایان نخواهم یک جمله ی "با توجه به روند نسبتا ساده ی بازی ..." را تکرار کنم. بازی از این لحاظ نکته ی قابل توجهی ندارد.

زامبی های غیر ژاپنی

تقریبا در اکثر بازی های زامبی محور "زامبی کشی" از Resident Evil و Zombie Infection گرفته تا Dead Rising و ... زامبی های ژاپنی دارند و برخی بازی های غربی هم سعی کرده اند اصالت ژاپنی زامبی را حفظ کنند. مثلا L4D هم به نوعی زامبی ها را از ژاپن وارد کرده است و دقیقا خصوصیات آن ها را دارند. حتی نکر و مورف های Dead Space هم خصوصیات زامبی های ژاپنی را دارند. برخی از این خصوصیات این است که مثلا زامبی های ژاپنی معمولا گله ای حمله می کنند. یعنی کارکتر وسط یک محیط وسیع گیر می افتد و ناگهان دور تا دور او را حلقه ای از زامبی فرا می گیرد. یکی دیگر از خصوصیات زامبی های ژاپنی این است که آن ها اول آرام آرام راه میروند و سپس به طور ناگهانی میدوند و خر کارکتر را می گیرند. و دیگر مشخصه ی زامبی های ژاپنی این است که معمولا چند تا از آن ها بی حرکت روی زمین افتاده اند و فقط کافی است به آن ها نزدیک شوید تا بلند شوند! اگر چه برخی از این خصوصیات در زامبی های Dead Island دیده می شود اما کمتر به آن ها پرداخته شده است و اولاً سعی شده است که زامبی های این بازی از دیگر بازی ها متمایز باشند و ثانياً زامبی ها تنوع خوبی داشته باشند. به نوعی که حتی این تنوع در کارهایی که یک زامبی می کند هم دیده می شود. زامبی هایی وجود دارند که از دور با یک صدای جیغ مانند به سمت کارکتر می دوند و امان نمی دهند و زامبی هایی هستند که سلاح سرد در دست می گیرند و سعی دارند عمل متقابلی در برابر شما انجام دهند و ... این نکته ی قابل توجهی است و می توان امیدوار بود که این بازی زامبی کشی با دیگر بازی ها فرق می کند. زامبی ها نه گله ای حمله می کنند، نه به یکباره از جا بلند می شوند و نه ... در عین حال، زامبی ها هوش دارند، هر کدام مهارت خاصی دارند و ... تا حدودی می شود آن ها را زامبی غربی نامید.



RPG در Open World یا Open World در RPG

در این بازی مراحل به صورت انتخاب بدون اولویت طراحی شده اند و شما می توانید هر کدام را که دوست دارید انتخاب کنید و بازی را ادامه دهید، اما معمولاً مراحل اصلی به نوعی از دیگر مراحل متمایز شده اند. این که در هر مأموریت چه کارهایی باید بکنید و به کجا ها که نباید بروید را کاری نداریم. این که چگونه این مراحل را انتخاب کنید مهم است. یکی از پررنگ ترین المان های Open World بازی همین جاست. از طرف دیگر انتخاب یا عدم انتخاب مأموریت که بسیاری از آن ها کمک کردن و رساندن فلان کس به فلان جا و ... است در تراز کارکتر شما تاثیر می گذارد. و حتی در روند بازی هم دخالت دارد. مثلاً در مراحل آغازین بازی اگر شما قطعات مورد نیاز برای تعمیر ماشین را جمع آوری کنید می توانید برای مدت زیادی از ماشین استفاده کرده و به وسیله ی آن این طرف و آن طرف بروید! این جاست که یکی از اساسی ترین المان های نقش آفرینی در بازی مشخص می شود. از این دست مثال ها در بازی زیاد یافت می شود.

زامبی کشی بدون شات گان

از لذت کشتن زامبی ها به صورت دسته جمعی با شلیک گلوله ی وینچستر از فاصله ای نزدیک نمی توان گذشت. در کنار آن استفاده از یک چماق کلفت میخ دار هم بد نیست، ولی استفاده از سلاح گرم در این مواقع بیشتر جواب می دهد. ای کاش در این جزیره کمی بیشتر سلاح گرم پیدا میشد و مثلاً گارد حفاظتی جزیره یکی دو تا شات گان داشتند تا حالی اساسی از زامبی ها گرفته شود! به هر جهت، شاید خیلی از بازیازان از سلاح های سرد بازی ناراضی باشند و کشتن زامبی ها به آن ها حال ندهد ولی آن روی سکه را هم باید دید! شاید خیلی ها فقط به خاطر این که در این بازی تقریباً دست خالی به مصاف زامبی ها میرویم آن را گرفته باشند! از لحاظ تنوع و تکرار سلاح ها و ابزار هایی که می توان از آن ها در کشتن زامبی ها بهره جست خوب است، ولی سلاح های قوی و جدید خیلی دیر به بازی اضافه می شوند و تقریباً نیمی از بازی را باید با چماق و لوله ی خم شده و چاقو و ... سر کرد. مولوتف فراموش نشود! رانندگی در شهر زامبی ها

عمده ی مراحل بازی نیاز به رفتن از این سر جزیره به آن سر جزیره دارد. برای این کار می شود از فست تراول استفاده کرد اما اگر می خواهید لذت بیشتری ببرید حتماً رانندگی بد قلق و دوربین کذایی اش را هم امتحان کنید. چون نه تنها زیر گرفتن زامبی ها حال میدهد، بلکه رانندگی پر دردسر بازی باعث می شود مقدار زیادی هیجان کاذب به شما القا شود.



بهشت

جزیره ی مردگان، طراحی خاص، زیبا و پویایی دارد و دورنمای آن از زیبایی خاصی برخوردار است. سرسبز، شلوغ و پر از پستی و بلندی. طراحی این جزیره ی بزرگ و زیبا کار سخت و دشواری است و یکی از نقاط مثبت بازی همین جزیره ی زیبا و شاداب است که به نوعی با بازی های دیگر زامبی کشی تضاد دارد و هرگز نمی توان در آن ترسی که موی بدن را سیخ کند ایجاد کرد. البته نگران نباشید، صحنه های غافلگیرکننده و تاریک در بازی به اندازه ی کافی گنجانده شده است و برخی زامبی ها اینقدر خطرناک و سخت جان هستند که خود به خود جور این نترس بار آمدن کارکتر را می کشند. اما از لوکیشن های تنگ و تاریک و ساکت خبری نیست. در آرام ترین لوکیشن صدای آواز پرندگان مداوم به گوش میرسد!

با این که طراحی کلی جزیره به خوبی صورت گرفته است و جای جای آن زیبایی خاص خود را دارد، اما از لحاظ فنی بازی دچار کمی نقصان است. موتور پایه ی این بازی به درد مکان های این چنینی میخورد و باب کار ساختن محیط های سرسبز وسیع و تکرار آبجکت درخت به صورت رندوم است! اما وقتی ریز تر می شویم، سایه زنی ها عمدتاً مشکل دارد، بافت ها بی کیفیت است و گاهی باگ های اساسی مشاهده می شود که از ارزش کار می کاهد، اما لطمه ی بزرگی به آن وارد نمی کند. مثلاً با این که افکت آب از دور بسیار زیبا و طبیعی است، اما از نزدیک تعریفی ندارد. و یا بافت برگ درخت اگرچه از دور طبیعی به نظر می رسد اما تا حدودی کم کیفیت است و با کم شدن فاصله خود را نشان م

ی دهد. همین امر در مورد طراحی لباس ها و افکت خون و ... نیز صادق است. تنها چیز کاملاً مثبتی که می توان به آن اشاره نمود انیمیشن های فوق العاده زیبا و طبیعی چهره ها است، که با یک دوبله ی خوب کامل شده است.

Dead Island روند تکراری به خود نمی گیرد، داستان خوبی دارد، صداگذاری موسیقی قابل قبولی دارد، اکشن جذاب و زامبی های سمجی در آن هست و گرافیک آن متوسط رو به بالاست. تنوع سلاح ها در این بازی نسبتاً خوب است، نورپردازی کمی مشکل دارد و شخصیت ها هم زیادی به هم نزدیک اند. در یک بند این بازی را توصیف کردم. بازی کردن آن را تنها برای سرگرمی چند ساعته به شما توصیه می کنم و اصلاً انتظار نداشته باشید که با بازی درگیر شوید. فقط سرگرم شوید، مانند همه ی بازی های این چنینی!

From Dust

تجربه	گرافیک	صداداری	بازیابی
7.5	9.0	8.0	8.5

تجربه ای جدید و نو در این ژانر، فیزیک پویای بازی، طراحی هنری مراحل، دارا بودن ویژگی های یک بازی کامل نه قابل داندود

باگ ها و مشکلات متعدد در نسخه PC، هوش مصنوعی نامتعادل در اکثر مراحل

بازی های God Game عناوینی هستند که در چند سال اخیر شاهد کاهش آنها بودیم و کمتر سازندگانی به سراغ ساخت عنوانی در این ژانر رفته اند. دلیل آن نیز طرفداران کم این ژانراست که باعث شده جزو معدود ژانرهایی قرار بگیرد که در آن شاهد عناوین زیادی نباشیم. در این گونه بازیها معمولا شما نقش خدا را ایفا خواهید کرد و یا کنترل قدرت هایی خاص را به دست می گیرید. بسیاری از افراد این ژانر را مانده ژانر استراتژی هم زمان می دانند اما باید گفت تفاوت های زیادی بین این دو وجود دارد. در ژانر God Game شما می توانید کنترل یک نیروی خاص و عظیم با مقیاسی بزرگ را به دست گرفته که از طرفی نیز اهداف خاص و تعیین شده ای دارید. یکی از ویژگی های این ژانر لذت بخش بودن و از طرفی حساس بودن آن نسبت به رفتار شما است و کوچکترین اشتباه شما ممکن است به نابودی بشر منجر شود! From Dust جدیدترین عنوانی است که در این ژانر توسط Ubisoft Montpellier ساخته شده و به صورت قابل داندود بر روی شبکه های مختلف قرار گرفته است.

در این عنوان شما می توانید کنترل نیروهای فرا بشری و ماوراء طبیعه را در دستان خود بگیرید. عنوانی که طبق صحبت های سازندگان قرار بود از عنوان موفق پیترومولینیو یعنی Populous پیشی بگیرد. اما این گونه نشده و شما با محدودیت های زیادی در بازی رو به رو خواهید شد و امکاناتی که در اختیار شما برای خدایی و رهبری در زمین قرار می گیرند نسبت به آن چیزی که قبل از بازی فکرش را می کردید ناچیز و محدود هستند. در FD شما می بایست یک قبیله را رهبری کنید، آنها را از وجود رخدادهای طبیعی به وسیله امکاناتی که در اختیار دارید باخبر کرده و از مهلکه نجات دهید. Eric Chahi که به عنوان بازیسازی خلاق مطرح است کارگردانی این عنوان را بر عهده داشته است. در FD شما کنترل عناصری مانده خاک، گدازه و آب را بر عهده دارید که همگی در بازی به صورت پویا هستند.

در بازی شما با نام The Breath خوانده می شوید کسی که کنترل نیروهای فرا بشری اشاره شده را در دستان خود دارد و در هر لحظه می تواند تغییراتی را ایجاد کند که سرنوشت مردم در پی آن رقم می خورد. داستان بازی به قلم Laurent Genefort نویسنده ای که در نوشتن آثار علمی و آخر زمانی مشهور است به نگارش درآمده است. همان طور که گفته شد شما می بایست جان مردم قبیله را از رخداد بلایای طبیعی مختلف نجات دهید، ممکن است یک سونامی یا فوران یک آتشفشان جان مردم قبیله را به خطر بیندازد، شما باید با تدبیر خود جلوی این اتفاق را بگیرید. این که چگونه قرار است یک آتشفشان، سونامی و یا زلزله به وقوع بپیوندد توسط رئیس یا پیشگوی قبیله ذکر شده به شما اطلاع داده خواهد شد. البته انتظار داستانی پیچیده و چندلایه را نداشته باشید چرا که در بازی قسمتی که بیش از هر چیز شما را به دنبال خود خواهد کشید گیم پلی و فیزیک پویای بازی است نه داستان بازی که تنها دلیلی است برای شکل گرفتن دنیای بازی. همین ایده ساده استفاده از عناصر ماوراء طبیعی و زمان انسان های اولیه توسط Eric Chahi شکل گرفته است.

در طول بازی ابزار و امکانات شما برای پیشروی همان سه عنصر ذکر شده اصلی طبیعت یعنی آب، خاک و آتش یا همان گدازه ها هستند که می بایست با استفاده از آنها در زمین با بلایای طبیعی مختلف مانده سیل، فوران آتشفشان، زلزله، سونامی، رانش زمین و برخی بلایای طبیعی خاص دیگر که در طول بازی با آنها رو به رو خواهید شد؛ مقابله کنید. البته این تنها وظیفه ی شما در طول بازی نیست و کارهای دیگری مانند ساخت دهکده و روستا و هدایت قبیله به سوی مقصد تعیین شده از دیگر وظایف شما هستند.



استفاده از هر کدام از عنصرهای طبیعت و ترکیب آنها با یکدیگر صحنه های بسیار زیبایی را به وجود می آورند که فیزیک پویای بازی نقش اصلی را در این میان بر عهده داشته است. افراد قبیله شما تنها در صورتی می توانند یک روستای جدید بسازند که در کنار یکی از توتم ها باشند. Totem ها در FD همان علامت های مجسمه مانند با شکل هایی عجیب و جالب هستند. آنها این توتم ها را به مقصود دعا کردن ساخته اند که در بازی نیز این رفتار مردم قبیله را مشاهده می کنید. البته به جز توتم یک سنگ اصلی نیز در مراحل وجود دارد که بخش بعدی پس از ساخت روستا است. در ابتدا شما می بایست به تعداد پنج نفر از مردم قبیله خود را به یکی از این تونم ها برسانید تا بتوانند یک روستا ایجاد کنند، سپس نوبت به سنگ می رسد که می بایست همان رئیس و رهبر قبیله را به آن برسانید تا بتواند دانش به دست آورده و به شما قدرت های بیشتری را هدیه بدهند.

قدرت هایی مانند خشک کردن آب دریاها و یا خاموش کردن یک آتش سوزی را از این طریق به دست می آورید که همه آنها در یک موقعیت به عنوان ابزار اصلی شما کاربردی بسیار مفید خواهند داشت. روند گیم پلی بازی عاملی است بسیار ویژه که توانسته به خوبی تعادلی برای میزان سختی بازی ایجاد کند و بدین صورت است که با پیش رفتن در بازی موقعیت سکونت اولیه ساکنان قبیله مکانی خواهد بود که رهایی آنها سخت تر خواهد شد و از طرفی بلایای طبیعی نیز سهمگین تر و مرگبارتر شده و هر بار به شدت آنها افزوده تر خواهد شد. اما جای نگرانی چندان زیادی برای شما نخواهد بود چرا که قدرت های شما نیز با جلوتر رفتن هرچه بیشتر افزایش یافته و تنها مکانیزمی که کار را برای شما سخت می کند استفاده به جا و مناسب از این قدرت ها برای نجات دادن مردم قبیله است. خصوصا در مراحل پایانی بازی که بسیار چالش برانگیز تر از ابتدا خواهند شد می بایست از تک تک لحظات خود استفاده کنید و با زمان بندی های دقیق مراحل را به اتمام برسانید که لذت زیادی دارند.

البته باید گفت در یک مرحله نجات دادن جان همه مردم قبیله کاری نشدنی به نظر می رسد، ممکن است شما تنها تعداد اندکی از مردم قبیله خود را نجات دهید و بسیاری دیگر از مردم جان خود را از دست بدهند و گرفتار مصیبت شوند.



کارهای زیادی با عناصری که در دست دارید می توانید انجام دهید، برای مثال می توانید با استفاده از خاک پلی برای عبور مردم قبیله ایجاد کنید، برای مقابله با سیل یا گدازه های آتش فشان از دیوارهای سنگی و بزرگ استفاده کنید، با استفاده از گدازه ها صخره های سنگی و عظیم بسازید، با ریختن آب بر روی آتشفشان و گدازه ها از سرعت حرکت بالای آنها کم کنید و FD جزء بازی هایی است که نکات زیادی را در خود گنجانده است و شما بسته به دید خود از بازی می توانید به آنها پی ببرید، چهره زمین در این بازی به خوبی نشان داده می شود، زیبایی های طبیعت در عین زیبایی می توانند عامل مرگ انسان ها شوند و با نگاهی جامع در مورد این بازی می توان گفت طبیعت زمین بسیار زیبا و منحصر به فرد به تصویر کشیده شده است.

FD دارای دو بخش کلی قابل بازی است که می توانید در آنها مشغول به بازی شوید. بخش اول بخش داستانی بازی بوده که به کل دارای 13 مرحله است و مراحل بازی به صورتی تعبیه شده اند که دارای ارزش تکرار بالایی هستند، شما می توانید دوباره به یک مرحله قبل برگشته و علاوه بر کامل کردن آن با روش و ایده ای جدید آنها را به پایان برسانید. بخش دیگر یعنی Challenge Mode بازی شامل قسمتی می شود که می توانید 30 مرحله مجزا که هر کدام شما را در شرایط متفاوتی قرار می دهد انجام داده و رتبه خود را ثبت کنید. در این قسمت در هر مرحله بازی محدودیت ها و قوانینی خاص مانند در اختیار نداشتن یک قدرت خاص را برای شما معین می کند که موظف به اجرای آنها هستید و از طرف دیگر محدودیت زمانی عامل دیگری است که فرصت تصمیم گیری شما را محدود کرده و باید هرچه سریع تر برای نجات مردم قبیله خود اندیشیده و بازی را به اتمام برسانید. نامتعادل بودن هوش مصنوعی مردم قبیله یکی از ضعف های کوچک بازی به شما می رود که گاه در درسر ساز شده و حتی باعث می شود یک مرحله را از ابتدا آغاز کنید. زمان هایی پیش می آید که مردم قبیله طبق درخواست شما رفتار نکرده و با مکان یابی غلط و نادرست باعث ایجاد مشکل می شوند.

مشکل و ضعف بزرگ تر در مورد این بازی مرتبط می شود با نسخه PC آن که اگر اخبار را دنبال کرده باشید بسیاری از افرادی که نسخه اصلی را تهیه کرده اند در فروم بازی به علت وجود مشکلاتی مانند باگ های زیاد و کنترل ناکارآمد در بازی اعتراض کرده و حتی پس از بی توجهی یوبی سافت خواستار پس گیری پول خود شده اند! با این حال سازندگان با عرضه پچ ها و آپدیت های جدید تا حدود زیادی از میزان این مشکلات کاسته اند اما هنوز هم این مشکلات در بازی دیده می شوند که قرار است پچ های جدیدتری برای بازی عرضه شود تا بازی بدون ضعف های قبلی اجرا شود. پس اولین توصیه من به شما این است که اگر تا کنون این بازی را تجربه نکرده اید بهتر است پس از نصب، بازی را حتما آپدیت کنید تا با دیدن مشکلات در این نسخه از بازی دید شما نسبت به بازی عوض نشود.

اما عاملی که باعث می شود محدود مشکلات بازی به چشم نیایند گرافیک و فیزیک زیبا و پویای بازی است که اشاره کوتاهی به آن شد. باید گفت فیزیک حجم زیادی از لذت بخش بودن و زیبایی بازی را در خود دارد به صورتی که اگر بازی از چنین افکت ها و پویایی در خود بهره نمی برد ممکن نبود FD بتواند گیم پلی ای واقع گرایانه را برای شما رقم بزند. اما باید گفت سازندگان به خوبی هر چه بیشتر توانسته اند از پس این کار بر بیایند و عملکرد عالی آنها باعث شده شما حتی به خاطر زیبایی هایی که در مراحل وجود دارند آنها را چندین بار تکرار کنید.



چه از لحاظ تکنیکی و چه از نظر بصری به FD نگاه کنیم با عنوانی فوق العاده طرف خواهیم بود. پویا بودن تمامی این بخش ها مانند حرکت آب ها و یا گدازه ها و تغییرات لحظه به لحظه از زیبایی های فراموش نشدنی بازی هستند. نکته جالب دیگر این است که ممکن است شما در طول بازی غافل از اتفاقات به نظاره طبیعت بازی بشینید که طبعاً چشم نواز بودن آنها عامل این اتفاق خواهد بود. از لحاظ موسیقی و همین طور صداگذاری باید گفت مانند دیگر بخش ها با عملکردی متناسب رو به رو خواهیم بود و صداگذاری ها و موسیقی کاملاً متناسب با ساختار و جو بازی کار شده اند و صدای عناصر طبیعی مثل صدای موج های دریا و آتش سوزی ها بسیار زیبا و گوش نواز کار شده اند. در آخر باید بگویم From Dust عنوانی است که بیش از این که به عنوان یک بازی قابل دانلود عرضه شود لیاقت این را داشت که به صورت یک بازی کامل منتشر شود چرا که با نگاه به قسمت های مختلف بازی خواهیم دید که FD چیزی از یک بازی کامل کم ندارد.

درست است که اثر ساخته شده در این ژانر از مقیاس کوچک تری نسبت به استانداردهای گذشته برخوردار است اما با وجود نوآوری های جدید و خلاقیت نهفته در درون بازی به اثری قابل تحسین تبدیل شده که قطعاً ارزش تجربه و وقت گذاشتن را دارد، پس برای ساعتی هم که شده کنترل طبیعت را در دستان خود بگیرید. مردم قبیله به کمک و هدایت شما نیاز دارند، خدایی کن.

Gatling Gears

مدایت	صداگذاری	گرافیک	گیم پلی
8.0	6.5	9.0	8.5

حالت چند نفره، طراحی هنری خوب، کنترل عالی

سختی زیاد، صداگذاری خشک و موسیقی یکنواخت

ساخت بازی Gatling Gears را شرکت تازه تاسیس Vanguard Entertainment برعهده گرفت. و EA این بازی را به ترتیب در روزهای یازدهم می، بیست و هشتم جولای و سیام آگوست برای PSN، XBLA و PC منتشر کرد. Gatling Gears را بیشتر می توان با بازی آرکید Greed Corp مقایسه کرد. هر دو جزو بازیهای خوب آرکید به حساب می آیند. حوادث هر دو بازی در دنیایی به نام Mistbound اتفاق می افتد، دنیایی که زیبایی و سرسبزی خود را از دست داده و حالا مکانی برای بهره برداری از معادن و صنعت تبدیل شده است.

داستان بازی با دو سرباز به نام های Max و Julius که با یک دیگر دوست هستند، شروع می شود. آنها بر روی ادوات جنگی کار و آنها را تعمیر می کنند که ناگهان یک سری موجودات اهریمنی به دستور امپراطورشان به پایگاه دفاعی آنها حمله می نمایند و همه جا را ویران می کنند. Max جان سالم به در می برد. سالها می گذرد و حالا امپراطور به او پیشنهاد می دهد که به گروهشان بپیوندد و زمین را نابود سازد. اما همین که می خواهند نقشه شیطانی خود را عملی سازند، Max فرار می کند و به درون ماشین جنگی تا دندان مسلح می رود و حماسه Gatling Gears شروع می شود... داستان بازی از هیجان خوبی برخوردار است و شروع و پایان بازی به خوبی روایت شده و بازیاز از اتمام بازی لذت کافی را خواهد برد.



بازی شامل پنج مرحله است که قبل از آن یک مرحله تمرینی وجود قرار گرفته که بازیاز در این مرحله با گیم پلی و قوانین بازی آشنا می شود. علاوه بر حالت داستانی، Gatling Gears یک بخش Survival هم دارد که بازیاز می بایست تا جایی که می تواند از هدف های مشخص شده در برابر موج حملات دشمن دفاع کند. نکته مثبت در این جاست که در هر دو بخش از حالت دونفره آنلاین و آفلاین پشتیبانی می کنند. و از این بهتر بازیاز دوم هر زمان که دوست داشت می تواند بازی را ترک کند و اینگونه لطمه ای به بازی وارد نمی شود. دسترسی به Leaderboards هم بسیار راحت طراحی شده است و به آسانی می توان عملکرد خود را با دیگر بازیازان مقایسه کرد. انجام دادن ماموریت ها در حالت داستانی واقعا لذت بخش است. دوربین بازی به صورت ایزومتریک بوده و از نمایی خوبی برخوردار است. کار کردن با کنترل بسیار راحت است و با دو آنالوگ می توانید شلیک کرده و جلو بروید. بازیاز یک تیربار را حمل می کند که از تیر بی نهایت برخوردار است. علاوه بر این اسلحه مرگبار، از موشک و نارنجک هم استفاده می کنید. تخریب پذیری محیط و آبجکت ها هم بسیار خوب کار شده است. صحنه ها بسیار شلوغ هستند و از هر طرف گلوله ای شلیک می شود که بازیاز را یاد سری بازیهای Contra می اندازد. البته در بازی از یک مهارت هم به نام Dodge برخوردار هستید که قابلیت این را دارید که از برخورد با شلیک گلوله ها جاخالی بدهید.



هر مرحله یک باس فایت دارد که مبارزه با آنها بسیار هیجان انگیز و جذاب است. ولی در مرحله ی آخر، سختی بازی به اوج می رسد و ممکن است بسیاری از بازیازان را از اتمام بازی زده کند. البته پیشنهاد می کنیم در طول مراحل بازی تا می توانید پول و تجربه کسب کنید و طراز ماشین جنگی و ادوات خود را بالا ببرید تا راحت تر با دشمنان و باس فایت ها مقابله کنید. تنوع قدرت ها و آپگریدها هم زیاد است. به طور مثال می توانید قدرت موشک های خود را بالا تر ببرید و صدمه ی بسیاری بزنید یا این که موجوداتی را به دنبال خود بیاورید تا از شما محافظت کنند یا به دشمنان نزدیکتان حمله کنند. البته برای این که کمتر پول خرج کنید می توانید مکان های مخفی را در طول روند بازی بیابید و امتیاز زیادی به دست آورید. خوشبختانه این آیتم ها آنقدر زیاد هستند و کیفیت بازی بالا است که ارزش تکرار را دارد. انجام دادن ماموریت ها در حالت داستانی واقعا لذت بخش است. مراحل بازی بسیار متنوع است. از جنگل های سرسبز گرفته تا کوهستان های پوشیده از برف همه و همه از طراحی خوبی برخوردار هستند. متاسفانه فاکتور موسیقی و صداگذاری بازی از نقاط ضعف بازی به حساب می آید. صداگذاری اسلحه ها بد کار شده و احساس یکنواختی به بازیاز دست می دهد. موسیقی هم خیلی با بازی همخوانی ندارد. Gatling Gears با این که نقاط ضعفی را به همراه دارد اما یکی از بهترین ها در بین بازیهای آرکید به حساب می آید و مطمئن باشید ارزش خرج 15 دلار را دارد. بازی را به همه عاشقان سبک شوتر پیشنهاد می کنیم.

اتمافر تاریک و درگیر کننده، ابزار و معماهای جالب، باس فایتهای جذاب

دوربین بازی، کنترل بازی کمی تو ذوق میزند

بازی‌های رایانه‌ای مانند هر هنر لذت محور دیگری مانند سینما، موسیقی یا ادبیات، تجربه‌ای شخصی و وابسته به روحیه و علاقه‌ی ما هستند. همیشه ملاک‌هایی برای سنجش کیفیت وجود دارد ولی در نهایت این خود ما هستیم که مشخص می‌کنیم چه بازی‌ای را دوست داریم. گاهی اوقات هم ممکن است سلیقه ما بازی‌های آرکید را بیشتر ترجیح دهد و این امر موجب می‌شود که از بازی‌های پر زرق و برق روز دور شویم و به دنبال ایده‌های نو برویم. بازی مستقل ITSP (Insanely Twisted Shadow Planet) به سبک شوتر دو بعدی از آن دست بازی‌هایی است که بی سر و صدا و به دور از تبلیغات گسترده مایکروسافت، سوم آگوست برای ایکس باکس لایو در دسترس قرار گرفت. بازی برای اولین بار در مارچ 2007، در نمایشگاه Penny Arcade به نمایش درآمد. با تماشای تریلر ابتدای بازی، از حوادث و داستان ITSP به خوبی با خبر می‌شوید. نیروهای تاریکی با سیاره‌ای به نام سایه برخورد می‌کنند و آن را به مکانی نا آرام تبدیل می‌کنند. که باعث به خطر افتادن منظومه شمسی و تمام سیارات، از جمله سیاره قهرمان داستان می‌شود. قهرمان داستان یک Elian (موجود بیگانه) است که نوعی بازمانده به حساب می‌آید و از طرف نژاد خود وارد سیاره پیچیده و ترسناک سایه می‌شود؛ تا با نابودی نیروی تاریکی آرامش را بار دیگر به منظومه شمسی بازگرداند.



کلیت داستان و گیم پلی بازی تا حدودی برای بازیبازان آشنا به نظر می‌آید مخصوصاً برای کسانی که Shadow Complex را تجربه کرده‌اند. بازی‌ای که در آن نقشه دو بعدی بزرگی طراحی و در این محیط آیتم‌های مختلفی کار گذاشته شده بود که بازیباز می‌توانست با به دست آوردن توانایی جدید از این آیتم‌ها بهره‌مند شود. هدف قهرمان داستان ما در ITSP هم به این صورت است که باید با بدست آوردن توانایی و ابزارهای جدیدتر برای سفینه خود، نیروهای تاریکی را از بین ببرد. البته نقد و بررسی چند سایت را که بررسی می‌کردیم، نوشته بودند که سبک بازی را می‌توان مترویدوانیا نامید! به طوری که باید در این سرزمین خطی دو بعدی و پیچیده گشت و گذار کنید و ابزارهای مناسب برای پشت سر گذاشتن موانع به دست آورید. در ابتدای شما هیچ چیزی به همراه ندارید که با جلو رفتن روند بازی و اکتشاف ابزارها، در نهایت مجهز به 9 سلاح می‌شوید که هر زمان که بخواهید می‌توانید از آنها استفاده کنید. ولی برای راحت‌تر کردن کار می‌توانید دکمه‌های A، X، B و Y را فشار دهید! متأسفانه کنترل بازی آن طور که باید از آب درنیامده و ممکن است به مذاق بازی‌بازها خوش نیاید، و مشکل‌تر از این زمانی است که بخواهید با باس فایتی مبارزه کنید. در طول بازی، معماهایی هم وجود دارد که باید با استفاده از ابزارهایی که در دست دارید معما را حل کنید. به عنوان مثال؛ سفینه شما به یک بازوی مکانیکی مجهز است که می‌تواند سنگ‌ها را جابه‌جا کند و با برداشتن سنگ‌ها راه ورود به مکان جدید باز می‌شود. برخی معماها هم نیاز به ابزارها و آیتم‌های جدید و مناسبی دارد که باید با جست‌وجو در مکان‌های این سرزمین وسیله مورد نیاز خود را بیابید. خوشبختانه سفینه ما علاوه بر 9 سلاحی که حمل می‌کند، مجهز به راداری است که موانع و بیگانه‌های دشمن را می‌تواند اسکن نماید. با اسکن کردن، ابزار مناسب برای حل معماها، موانع و نقطه ضعف بیگانه‌ها به نمایش درمی‌آید.





با کشتن هر غول آخر و رسیدن به مکان‌های مخفی ابزارهای جدیدی می‌توانید بدست آورید، که به آسان‌تر شدن حل معماها کمک می‌کند. نکته مثبت بازی هم در اینجا آشکار می‌شود که معماها را می‌توان از چندین راه حل کرد که بسیار لذت بخش به نظر می‌رسد. بیگانگان در بازی دو دسته هستند بیولوژیکی و بیومکانیکی که این دو دسته هم به بیگانه‌های کوچکتر دیگری تقسیم می‌شوند که هر کدام از آنها از طراحی خاصی برخوردار هستند. بنابراین بیگانگان بسیاری پیش روی قهرمان ما قرار دارند و باید با ابزارهای جنگی آنها را نابود کنید. مانند معماها هم باید بدانید برای کشتن یک دشمن از چه ابزاری باید استفاده کنید. البته فرار هم گاهی اوقات به کار خواهد آمد. زیرا برخی از بیگانه‌ها اصلاً نابود نمی‌شوند و تنها راه نجات، فرار از دست آنهاست! حال تصور کنید که در این موقعیت باید یک معما هم حل نمایید. البته جای نگرانی نیست، روند بازی طوری طراحی نشده که بازیاز را از ادامه بازی منصرف کند. در بعضی مراحل هم غول آخرهایی طراحی شده است که صحنه‌های فراموش نشدنی‌ای را در بازی ثبت می‌کنند. طراحان این دنیای عجیب و پیچیده را طوری خلق کرده‌اند که بازیاز علاقمند بشود که هر پنج ناحیه سیاره سایه را بگردد و آیتم‌های مخفی را برای ارتقا اسلحه‌هایش بیابد. البته نگران نباشد چون با مینی مپی که در اختیار دارید، به راحتی می‌توانید به جایی که تمایل داشتید بازگردید و بازی را ادامه دهید. متأسفانه دوربین بازی جزو نکات منفی قسمت گیم پلی می‌باشد. با این که دوربین بازی می‌تواند به خوبی سیاره سایه را با مقیاس کوچک نشان دهد اما وقتی که نزدیک گوشه‌ی صفحه تلویزیون می‌شوید، دوربین کنترل خود را از دست داده و به میزان زیادی نزدیک می‌آید. که ممکن است موجب باخت بازیاز شود. مدت زمان گیم پلی بازی حدوداً 5 ساعت می‌باشد که کوتاه به نظر می‌رسد ولی آن را نمی‌توان یک نکته منفی قلمداد کرد. زیرا در این 5 ساعت بازیاز لذت کافی را می‌برد و به موقع بازی به پایان می‌رسد. اضافه کنم بازی از بخش چندنفره به صورت آفلاین و آنلاین هم پشتیبانی می‌کند که در این حالت بازیازان باید در یک غار تاریک و پر از مانع از دست یک موجود بیگانه که از پشت در حال تعقیب شما است فرار کنید!



سازندگان، این دنیای تاریک و آخرالزمانی را طوری طراحی کرده‌اند که بازیازان غرق در اتمسفر آن شوند. دنیای بازی نه خیلی مانند Limbo تاریک و سیاه است و نه خیلی رنگارنگ و شاد مانند Pixel Junk Eden است. به طوری که طراحی هنری آن را بیشتر می‌توان با World of Goo مقایسه کرد. Michael Gagne طراح بازی به خوبی از پس کار برآمده و موجودات زنده عجیب و غریب سیاره سایه را به زیبایی توانسته به تصویر بکشانند؛ که کارهای او را می‌توان با فیلم‌های تیم برتون مقایسه کرد! در این بازی شما با موجوداتی مثل خفاش‌های تک چشم، عروس‌های دریایی شناور و هزاران موجود بیگانه دیگر که دیدن آنها شما را به یاد فیلم‌های ترسناک علمی تخیلی می‌اندازد. صداگذاری و موسیقی هم به لطف گروه بلک متال Dimmu Borgir می‌تواند نمره خوبی بگیرد. موسیقی که در حین گشت و گذار با ریتمی کند و یک نواخت پخش می‌شود واقعاً تأثیر گذار بوده و حس تنهایی را در این فضای ترسناک چندین برابر می‌کند. این موسیقی، ورژن ارکسترال آهنگ Progenies of the Great Apocalypse بند Dimmu Borgir می‌باشد که واقعاً نشان از هوش بالای سازندگان می‌دهد که آن را خیلی مطابق با بازی خود انتخاب کرده‌اند. البته فکر می‌کنم اعضای استودیو Fuelcell یا متال باز بوده‌اند یا صبح تا شب آهنگ متال دانلود می‌کردند که بالاخره این موزیک را برگزیده‌اند. در نهایت این بازی را به همه کسانی که دنبال بازی‌های آرکید هستند و اهل ماجراجویی در سرزمین‌های ناشناخته توصیه می‌کنم حتماً تجربه نمایند. و مطمئن باشید که ارزش 1200 مایکروسافت پوینت را دارد.

برای اولین بار در سال 1988 عرضه شد. این عنوان ابتدا John Madden Football نام داشت. جان مدن یکی از مرییان نامی و مشهوری بود که با تیم Oakland Raiders توانست به موفقیت های بسیاری برسد. این عنوان همیشه توانسته است جزء بازی های پرفروش شرکت EA قرار بگیرد که این عامل را مدیون واقع گرایانه ساختن جزئیات بازیکنان و تیم ها است. همه چیز نزدیک به واقعیت خود بود. از قدرت بازیکنان گرفته تا نام های آن ها. سازنده ی اصلی بازی آقای تریپ هاوکنز بود. پس از موفقیتی که آن ها در آن سال بدست آوردند، نسخه ی دوم را دو سال بعد یعنی در سال 1990 منتشر کردند. دوباره شرکت EA با استقبال گسترده ای از مردم رو به رو شد و در سال 1993 با قراردادی که EA با NFL امضا کرد، نام بازی به Madden NFL تغییر پیدا کرد. در این نسخه تمامی تیم ها و بازیکنان NFL به بازی اضافه شدند. رفته رفته دیگر هر سال یک نسخه از این عنوان برای تمامی پلتفرم ها منتشر شد و مسلماً این امر به این زودی ها به اتمام نخواهد رسید. نسخه ی 12 این عنوان بنا بر عادت هر ساله ی EA چندی پیش برای تمامی پلتفرم ها منتشر شد. گرافیک بازی چندان تغییر خاصی نکرده است و مسلماً با توجه به گرافیک خوب نسخه ی قبلی چندان هم انتظار نداشتیم که شاهد ارتقا های دو چندان در بخش گرافیکی بازی باشیم. انیمیشن و حرکات بازیکنان نرم تر از گذشته شده است و همچنین به تعداد انیمیشن های آن ها نیز افزوده شده است و حال دیگر مانند گذشته شاهد حرکات و فرار های تکراری بازیکنان نیستیم. درگیری ها، تکل ها، پاس ها و فرار بازیکنان به واقعی ترین حالت ممکن طراحی شده است. نکته ی جالب توجه وجود بیش از 100 انیمیشن متفاوت تکل است که در نوع خود بسیار عالی است. طراحی استادیوم ها کاملاً مشابه ی نمونه های واقعی آن ها می باشند. تیم سازنده ی Madden NFL توانسته اند در بخش گرافیکی مانند نسخه های قبلی خوب عمل کنند و سعی شده که بازیکننده هیچ کمبودی را در این بخش حس نکند. در بخش گیم پلی نیز خوشبختانه EA ویژگی های خوبی را در اختیار ما گذاشته است. هوش مصنوعی (AI) بازیکنان نیز تقویت شده است و حال بر خلاف گذشته به هیچ وجه تصور نمی کنید که بار کلی تیم تنها بر دوش شما قرار گرفته است. متأسفانه تنها نکته ی منفی در بخش گیم پلی، تمایل پیدا کردن شبیه ساز بودن بازی به سوی آرکید بودن است. اکنون دیگر نمی توانیم Madden NFL یک عنوان SIM و شبیه ساز فوتبال آمریکایی بدانیم و کسانی که حتی تا به حال با یکی از عناوین Madden رو به رو نشده است نیز می تواند با قوانین بازی کنار بیاید و بازی را بدون هیچ مشکل خاصی بازی کند. این امر باعث شده که بازی برای بازیکنان حرفه ای بسیار ساده شود و همچنین شاهد سیل عظیمی از بازیکنان تازه کار به بخش آنلاین بازی باشیم. Madden NFL متأسفانه نتوانسته است در هیچ کدام از سری های خود یک گزارش هیجانی و جالب ارائه دهد.



البته صوت و صدای گزارشگر بازی چندان کسل کننده هم نیست ولی به هیچ وجه هیجان آور هم نیست. در کنار این نکته، صدای تماشاگران خوب کار شده است و هیجانی را که در هنگام بازی کردن باید به میدان مسابقه بدهند به خوبی می دهند. همانطور که در بالا نیز گفته شد، NFL 11 نیز در تمامی زمینه ها کمبودی نداشت و کاملاً در حد و اندازه های کنسول های این نسل ظاهر شده بود به همین دلیل نمی توان چندان در مورد جزئیات اضافه شده به بازی صحبت کرد. این نسخه مانند نسخه های قبلی خود خوب عمل کرده است و با اضافه شدن جزئیات جدید هر چند کوچک بهتر نیز شده است. متأسفانه Madden NFL در ایران چندان طرفدار ندارد و آن هم مطمئناً بدلیل ندانستن قوانین بازی فوتبال آمریکایی می باشد. اگر می خواهید بعد از مدت ها با فوتبال آمریکایی آشنا شوید اکنون بهترین موقعیت است که با NFL 12 آغاز کنید چون بازی به هیچ وجه یک "شبیه ساز" واقعی نیست.



بهترین شبیه ساز ورزش هاکی روی یخ! گرافیک و فیزیک خارق العاده

تغییرات کنترل بازی ممکن است کمی ناخوشایند باشد. چند باگ خیلی کوچک و جزئی در فیزیک بازی

متأسفانه در کشور ما گیمرها علاقه‌ی زیادی به بازی کردن عناوین ورزشی متفاوت ندارند و بجز بازی‌هایی مانند FIFA و Pes که شبیه ساز فوتبال هستند و Top Spin و Virtual Tennis که شبیه ساز ورزش تنیس محسوب می‌شوند بازی‌های ورزشی دیگر هوادار چندانی ندارند. در چند سال اخیر سری بازی‌هایی NHL (شبیه ساز هاکی روی یخ) و NFL (شبیه ساز فوتبال آمریکایی) توانستند پیشرفتی چشمگیر و قابل ملاحظه داشته باشند. به طوری که چند سالی است که عنوان NHL از سوی سایت‌ها و مجلات زیادی به عنوان بهترین بازی ورزشی سال انتخاب می‌شود.

در ادامه‌ی این مطلب قصد بررسی نسخه‌ی Xbox 360 بازی NHL 12 آخرین و جدیدترین بازی از این سری بازی را داریم. عنوانی که پیشرفت‌های بسیار خوبی نسبت به نسخه‌ی قبلی خود داشته است. اما آیا این پیشرفت‌ها سبب جذب مخاطبان بیشتر برای این بازی شده است یا خیر؟ این سوالی است که در ادامه‌ی مطلب به طور کامل به آن پاسخ خواهیم داد.

اولین چیزی که در هنگام ورود به بازی جلب توجه می‌کند طراحی بی‌نقص و زیبایی منوهاست. خوشبختانه در این عنوان نیز همانند بسیاری از عناوین EA Sports مانند FIFA و NHL طراحی منوها بدون هیچ گونه مشکلی صورت گرفته و در عین زیبایی، کارایی بسیار بالایی نیز دارد. نکته‌ی بعدی که قطعاً توجه دوستداران ورزش هاکی را به خود جذب خواهد کرد Modeهای جدید اضافه شده به بازی است. یکی از مهمترین و عظیم ترین Modeهای اضافه شده Winter Classic هست که واقعا سازندگان زحمت زیادی برای ساختن این بخش کشیده‌اند. در این Mode شما با انتخاب تیم مورد نظر خود و وارد شدن به زمین مسابقه (که برای این بخش به صورت Classic و رویار طراحی شده است) با رقبای خود به رقابت می‌پردازید. دیگر Mode بازی که نسبت به قبل بسیار کامل‌تر و جامع‌تر شده است Be a Pro است. در این Mode دوستانی که دیگر عنوان ورزشی مطرح EA Sports یعنی FIFA را بازی کرده‌اند با آن آشنایی دارند. شما باید با ساخت یک بازیکن و پرورش دادن وی او را از پایین ترین سطح به مدارج بالا برسانید. خوشبختانه طراحی این Mode هم مانند دیگر Modeهای بازی به خوبی صورت گرفته است. گرچه ضعف‌هایی در آن دیده می‌شود، اما با توجه به نقاط قوت بازی این ضعف‌ها قابل چشم پوشی هستند.



و اما می‌رسیم به مهمترین بخش یک بازی ورزشی شبیه ساز یعنی Gameplay. با توجه به تجربه‌ی EA Sports در ساخت بازی‌های ورزشی این بخش نیز نسبتاً خوب از آب درآمده است. دلیل این که از واژه‌ی نسبتاً استفاده می‌کنیم این است که بازی در این نسخه با تغییر ناگهانی برخی از کنترل‌ها روبرو شده که خود یک نقطه ضعف محسوب می‌شود. البته دلیل آن نیز پیشرفت بخش فیزیک بازی است. و اینکه باید کنترل بازی را با توجه به فیزیک تا حدی بهینه کرد. در رابطه با فیزیک بازی گفتیم... به جرات می‌توان گفت فیزیک عنوان NHL 12 یکی از بهترین فیزیک‌ها در بین عناوین ورزشی روز است. فیزیک حرکت بازیکنان، برخورد هایشان، ضربه زدن هایشان و... همه و همه به بهترین صورت طراحی شده‌اند و از این بخش نمی‌توان ایرادهای زیادی گرفت. در رابطه با موسیقی بازی نیز به لطف حضور EA و آهنگ‌های License شده از گروه‌های مشهوری چون Judas Priest، Blackguard و... همه چیز در بالاترین سطح قرار دارد و به هیچ وجه خلایی حس نمی‌شود. بخش صداگذاری نیز مانند بخش موسیقی تقریباً بی‌نقص کار شده است. و از جمله پیشرفت‌های آن می‌توان به بهتر شدن بخش گزارشگری بازی و صداگذاری محیط اشاره کرد. گزارشگری در این نسخه نیز مانند بازی قبل توسط Gary Thorne و Bill Cele-ment گزارشگران مطرح دنیای هاکی صورت گرفته است.

می‌رسیم به بخش گرافیکی. گرافیک بازی در یک کلام بی‌نظیر است. تمامی مدل‌سازی‌ها از چهره‌ی بازیکنان تا طراحی ورزشگاه‌ها و تماشاگران و... به خوبی و با دقت و وسواس فراوان توسط طراحان صورت گرفته‌اند. و همانطور که پیش‌تر گفتیم فیزیک بازی نیز یکی از نقاط قوت آن است و هنگامی که در کنار گرافیک زیبایی بازی قرار می‌گیرد NHL 12 را از نظر بصری به یک عنوان کم نقص تبدیل می‌کند. حال به این دو عنصر موسیقی‌های License شده‌ی بازی که به آنها اشاره کردیم را نیز اضافه کنید!

نکته‌ی قابل ذکر دیگر در رابطه با NHL 12 این است که برای تنظیم ترکیب تیم خود و ایجاد تغییرات در آن دیگر لازم نیست مانند گذشته مدت زمان زیادی را در منوهای پیچیده‌ی بازی بگذرانید. زیرا تمامی منوهای این بخش به خوبی ویرایش شده‌اند و کاربری آنها بسیار بهتر شده است. در کل اگر بخواهیم به بازی نگاه کنیم همه چیز پیشرفت کرده است. اما شاید این پیشرفت‌ها به مذاق خیلی از هواداران این بازی خوش نیاید و به همین علت کمی به بازی کم لطفی کنند.

بازی نسبت به شماره قبلی خود پیشرفت‌های زیادی کرده و تنها ضعف آن تغییرات کنترل‌هاست که به این بخش نیز پس از چند ساعت بازی عادت خواهید کرد و مانند گذشته از بازی لذت خواهید برد.

و در آخر این عنوان را به تمامی هواداران بازیهای ورزشی و به خصوص دوستداران ورزش زیبای هاکی روی یخ توصیه می‌کنیم.

Red Orchestra 2 Heroes Of Stalingrad

مدایت

6

صداداری

7.5

گرافیک

6.5

گیم پلی

7

طراحی خوب اسلحه ها - موسیقی جالب - بازی کردن با دو جناح آلمان و شوروی

باگ های فراوان - نبود داستان برای بخش تک نفره - صدا گذاری ضعیف

زمانی که برای اولین بار با کنسول پلی استیشن ۱، بازی مدال افتخار را بازی کردم، عاشق این بازی شدم. ولی از آن زمان به بعد دیگر بازی ای مرا جذب خود نکرد تا هنگامی که روزی پدرم با شاهکاری در دستش وارد خانه شد. نام این شاهکار ندای وظیفه (Call Of Duty) بود. از نظر من این بازی کامل بود. گرافیک در زمان خودش پیشرفته بود، صدای انفجار ها به خوبی شبیه سازی شده بودند و گیم پلی هم بسیار گیرا بود. پس از این بازی بود که سبک اول شخص جنگ جهانی دوم جانی دوباره یافت و بسیاری از بازیسازان از این عنوان به عنوان یک الگو الهام گرفتند.

دلیل دیگری که این بازی مرا به سمت خودش جذب کرد زمان وقوع بازی، یعنی جنگ جهانی دوم بود. این برهه زمانی در بسیاری از بازیهای رایانه ای، چه در زمان کنسول های شانزده بیتی و چه در ابر کنسول های زمان حال مورد استفاده قرار گرفته است.

ولی با هجوم بازی های بی کیفیت و کم ارزش به این سبک، دوره بازی های اول شخص با موضوع جنگ جهانی دوم از روزهای اوج فاصله گرفت و کم کم به موضوعی نخ نما تبدیل شد. تا بالاخره با متولد شدن سری جگواوری نوین (Modern Warfare) و ورود به دنیای بازی های رایانه ای، به نوعی سبک مذکور به فراموشی سپرده شد و بازی سازان همان گونه که از CoD 1 تقلید کردند، بار دیگر از این سری ولی این بار در قالبی جدید، الگو برداری کرده و به ساخت بازی های مدرن روی آوردند. ولی سازندگان بازی Red Orchestra 2 : Heroes Of Stalingrad نشان دادند که میتوان با ایده های تازه، از همین موضوع متروک و نخ نما در ژانر تیر اندازی اول شخص، بازی ساخت! به همین دلیل تصمیم گرفتند که بار دیگر گیمرها را وارد فضای جنگ جهانی دوم کنند. این بازی در تاریخ ۱۳ سپتامبر سال جاری برای پلتفرم PC منتشر شد. کمپانی Tripwire Interactive وظیفه ی انتشار این بازی را بر عهده داشت. در همین ابتدا باید گفت که RO 2 عنوانی نسبتا خوب در ژانر شوتر های چند نفره محسوب میشود.



زمان وقوع بازی در سال های ۴۳-۱۹۴۲ است. سالهایی که آتش جنگ میان ارتش هیتلر و ارتش استالین شعله میزد. با وجود اینکه بخش تک نفره قسمتی از بازی محسوب میشود، شاهد خط داستانی قوی ای در بازی نیستیم. فقط همین را بدانید که در بخش آلمانی، شما در نقش یک سرباز نازی هستید و وظیفه دارید که شهر های شوروی را یکی پس از دیگری تصرف کرده و به پیش بروید.

ولی در سوی دیگر، یعنی در قسمت شوروی شما در نقش یک سرباز آزادی خواه و ناجی وطن ایفای نقش میکنید که هدفش بازپس گرفتن شهر ها و دفاع از آنهاست.

گروه سازنده با اینکه این بازی را با موتور قدرتمند Unreal Engine 3 ساخته اند، نتوانسته اند آنطور که باید از قدرت این موتور استفاده کنند و به همین دلیل شاهد عنوانی نسبتا متوسط با این موتور هستیم.

کیفیت بافت ها زیاد خوب نیست و در بعضی مواقع آدم را یاد بازی های چند سال پیش می اندازد.

طراحی مدل سربازان اصلا خوب کار نشده است و یکسان بودن بیشتر مدلهای این اشکالات را بیشتر در معرض دید قرار میدهد.

به همه این مشکلات افت فریم، Crash های بی مورد، گیر کردن در آبجکت های مختلف، سقوط داخل قسمت های طراحی نشده و مشکلات دیگر را هم اضافه کنید، و جالب اینکه همه اینها در حالتی رخ میدهد که بازی فاقد هر گونه جلوه های بصری آنچنانی است.

انفجار ها با این که به ندرت رخ میدهند زیاد جالب نیستند و چنگی به دل نمیزنند، به همین دلیل دیگر خبری از صحنه های هیجان انگیز CoD نیست. تنها نکته خوب و قابل قبول در بخش گرافیک طراحی خوب اسلحه هاست که بسیار به مدل های واقعیشان نزدیک هستند. در بخش صدا گذاری و موسیقی اوضاع کمی بهتر است، برای توضیح هر مرحله راوی ای در نظر گرفته شده است که به توضیحاتی درباره مرحله پیش رو میپردازد. صدای راوی مذکور خوب است ولی افسوس که تاثیر زیادی در بازی ندارد. چرا که حضور او فقط برای توضیحات قبل از مراحل، و بیشتر برای دادن اطلاعات به گیمر است. به جز چند سرباز که دیالوگ های کوتاهی در بازی دارند که عمدتاً در این دیالوگ ها از جملات کوتاه استفاده میکنند، ما چیز زیادی از کاراکتر ها نمی شنویم. اگر بخواهیم در مورد صدا گذاری شخصیت ها به نتیجه برسیم، در خواهیم یافت که زحمت زیادی برای این بخش کشیده نشده است.



یولی انصافاً صدا گذاری اسلحه ها واقعاً خوب کار شده است و طبق گفته سازندگان از روی نمونه های واقعی ضبط شده اند. خوب بودن صدای انفجار ها، کمانه کردن گلوله ها و... هیجان بازی را زیاد و بازی را قابل تحمل تر میکند. موسیقی تنها مولفه در این بازی است که قوی کار شده است. و نشان میدهد که سازندگان زحمت زیادی برای این بخش کشیده اند. قطعات انتخاب شده کاملاً با فضای جنگ جهانی دوم سازگار هستند و حضور در آن دوران را برای گیمر تداعی میکنند. علاوه بر این ها تنوع این قطعات باعث میشود که در مراحل مختلف، قطعات مختلف و در عین حال زیبایی را بشنویم. همانطور که میدانید شما در ابتدای بازی باید با آلمانی ها بازی کنید تا پس از اتمام آن بخش، بخش دیگر یعنی بخش شوروی برای شما باز شود. روند کلی این بازی، فتح قسمت های مختلف منطقه مورد نظر است که قبلاً به شما گفته میشود. و پس از به اتمام رساندن آنها به مرحله بعد میروید.

در مرحله بعد نیز دوباره باید همین کار ها را انجام دهید. ولی برای تنوع و رفع خستگی مراحل طراحی شده اند که باید در آنها سوار بر تانک شد و دشمنان را نابود ساخت، که این مراحل بسیار هیجان انگیز هستند و بازی را از یکنواختی در می آورند. قدرت هر سلاح و میزان آسیب رسانی آن به خوبی شبیه سازی شده است و نکات تاثیر گذار محیط روی اسلحه به خوبی به کار رفته اند، نظیر تاثیر نیروی جاذبه بر روی گلوله شلیک شده. کنترل بازی بسیار خوب است و استاندارد ها به خوبی در آن رعایت شده اند. تیر اندازی از پشت جان پناه و سنگر باعث میشود که دقت تیر اندازی بالا رود زیرا در این حالت لرزش و تکان های دست کاهش می یابد. سیستم سنگر گیری مانند بازی های Killzone و GeOW است و گیمر میتواند پشت هر چیزی پنهان شود و برای حفظ جان خود و پراکنده کردن دشمنان از قابلیت شلیک بی هدف استفاده کند. با این حال هوش مصنوعی چندان تعریفی ندارد و نمیتواند به خوبی سربازان را کنترل کند، و در بیشتر مواقع سربازان یا در میان دیوار گیر کرده اند و یا مدت زیادی را در سنگر ها مخفی میمانند. تیر اندازیشان هم اسلوب خاصی ندارد، گاهی از فواصل دور شما را مورد هدف قرار میدهند و گاهی در فاصله های نزدیک حتی شما را نمی بینند. اگر بخواهیم در مورد این بازی به نتیجه ی کلی ای برسیم، نتیجه میگیریم که این بازی بیشتر بدرد بازی چند نفره میخورد تا تک نفره! اگر میخواهید با دوستانتان بازی کنید RO2 بازی خوبی است ولی اگر میخواهید از بخش تک بازی لذت ببرید بازی های بهتری در بازار موجود است.



Resistance 3

مدایت	صداداری	کرافیک	گیم پلی
8.0	8.3	8.8	8.5

گرافیک، بخش چند نفره، گیم پلی نرم، اضافه شدن سلاح های کاربردی

عدم پر شدن خون به صورت اتوماتیک برای افراد تازه کار، عملکرد نامتوازن AI کامیراها

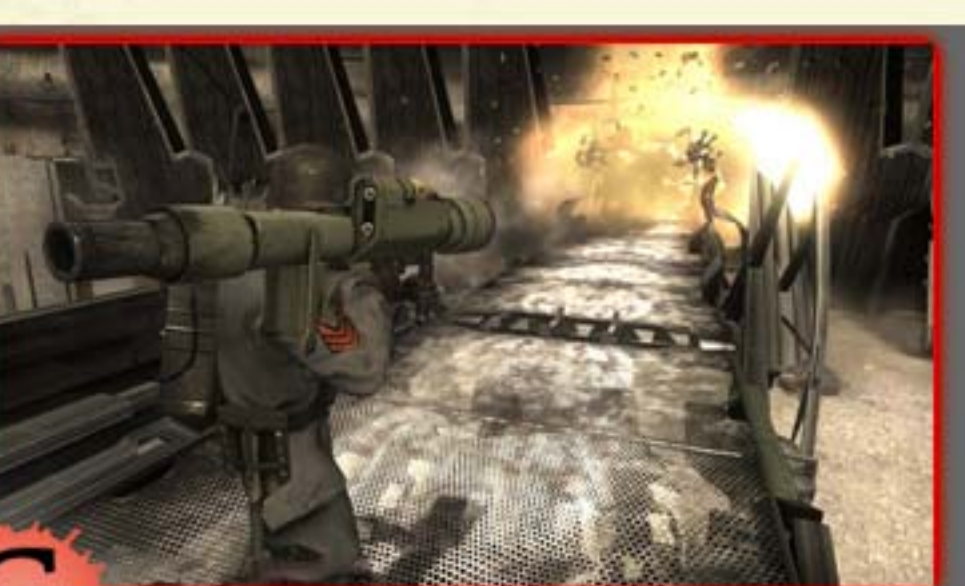
چهار سال پیش استودیوی Insomniac اولین نسخه از سری Resistance را انحصاری برای کنسول Playstation 3 منتشر کرد. Resistance : Fall Of Man توانست از لحاظ گرافیکی و سایر نکات، قدرت واقعی کنسول تازه جان گرفته ی PS3 را به همگان نشان دهد. داستان آن نسخه حول جنگ جهانی اول می گذشت. زمانی که کامیراها موجودات جهش یافته ای که در ابتدا آنها نیز انسان بودند. اما با انجام آزمایش های فراوان بر رویشان تبدیل به این موجودات خبیث شده و به بریتانیا حمله ور شدند. آنها با قدرت فراوانی که داشتند موفق شدند در طی تنها دو ماه سراسر اروپا را در چنگال خود اسیر کنند. پس از همه گیر شدن ویروسی که کامیراها قصد داشتند در سراسر جهان پخش کنند، ناتان هیل عضوی از ارتش آمریکا همراه با سربازان خود تصمیم گرفتند برای ریشه کن کردن کامیراها و همچنین پی بردن به رازشان رو در روی آنها قرار گیرد. در ساخت این نسخه، از انجین اختصاصی استودیو یعنی Insomniac Engine V1 استفاده شده است. گرافیک بازی نسبت به سایر عناوینی که در آن زمان برای کنسول PS3 ساخته شده بودند بسیار بالا و تکنیکی تر بود. در کنار گرافیک، گیم پلی نرم بازی و همچنین بخش چند نفره بازی که همچنان پس از سال ها سرورهای آن مملو از بازیکن است یک تجربه واقعی را برای بازی بازها ایجاد می کرد. طولی نکشید که یک سال پس از انتشار نسخه اول، Resistance 2 منتشر شد.

این نسخه این بار از ورژن دوم انجین Insomniac Engine بهره می برد. بافت ها به شدت در این نسخه با کیفیت تر شده بودند و کاراکترها به خوبی نسخه قبل طراحی شده بودند. محیط های تاریک و دلهره آور نیز این بار بیشتر از قبل استفاده شده بود. سکوت مرگ بار در جنگل های سر سبز نشان از وجود کامیراهای وحشی می داد که هر لحظه به شما نزدیک تر می شدند. اتمسفر بازی این بار سنگین تر از قبل شده بود و اعضای استودیو سعی کرده بودند بازی کننده را همچون نسخه قبل تنها در محیط های تاریک بازی رها کنند. داستان بازی اینبار در ایالات متحده و دو سال پس از وقایع نسخه ی اول اتفاق می افتاد. در سال 1953 کامیراها قصد حمله به آمریکا را کردند. بازی کننده اینبار نیز در نقش ناتان هیل قرار می گرفت. اما ویروس خطرناک به بدن او نفوذ کرده بود. با این وجود علیه کامیراها به مقابله می پرداخت. پایان این نسخه جزء یکی از تاثیر گذارترین پایان های بازی های اخیر بود.



در همان سال شعبه آمریکای سونی، عنوان Retribution را به صورت انحصاری برای کنسول دستی PSP معرفی کرد. اینبار دیگر خبری از ناتان هیل نبود و به جای آن جیمس گرایسون عضو ارتش بریتانیا برای مقابله با کامیراها انتخاب شده بود. داستان بازی دو ماه قبل از نسخه ی اول، Fall Of Man رخ می داد. در این عنوان بازی از قانون اولیه این سری یعنی سبک اول شخص استفاده نمی کرد. استودیوی Sony Bend که این عنوان را ساخته بود سبک سوم شخص را برای آن انتخاب کردند. مانند برادران بزرگتر خود، Retribution مرز گرافیکی در بین بازی های آن زمان کنسول دستی PSP را شکست.

بعد از چندین شایعه و شنیده، بالاخره Resistance 3 معرفی شد. بازی از PS Move بهره می برد که صد البته با قرار دادن خود در سلاح های Sharp-shooter لذت بازی کردن با آن دو چندان می شود. اینبار می توانید کامیراها را در حالت سه بعدی نیز تماشا کنید که بدلیل در دسترس نبودن استفاده از قابلیت سه بعدی، از نقد کردن قابلیت های این مورد معذوریم. انجین بازی این بار به ورژن سوم همان انجین قبلی مجهز شده است. بافت ها بشدت ارتقا یافته اند و محیط ها کاملاً سرزنده و خوش استیل هستند. همانطور که در نسخه های قبلی مشخص بود، کامیراها دارای جزئیات خوبی بودند و از لحاظ طراحی کاراکتر در حد قابل قبولی قرار داشتند. خوشبختانه در Resistance 3 طراحی کامیراها از نو آغاز شده و جزئیات بیشتری نسبت به گذشته به آنها اضافه شده است. در Resistance 3 های قبلی پس از کشته شدن کامیراها، حالت چهره و صورت آن ها با زمانی که زنده بودند هیچ تفاوتی نداشت. حال اعضای Insomniac دست به کار شده اند و در انیمیشن های آنها تغییراتی هر چند جزئی ایجاد کرده اند.



طراحی کامیراهای غول آسا نیز به زیبایی هر چه تمامتر صورت گرفته و طبیعتاً هیچ ایرادی نمی توان از طراحی آنها گرفت. در کل گرافیک بازی نسبت به سریهای قبلی به پیشرفت کرده و اگر مبحث گرافیک یکی از ارکان اصلی شما برای انتخاب یک بازی است مسلماً Resistance 3 یکی از بهترین پیشنهادها خواهد بود. داستان بازی همچنان در دهه ی 50 میلادی اتفاق می افتد. اگر دنباله رو بخش داستانی Resistance باشید به طور قطع از کشته شدن ناتان هیل توسط کاپلی آگاه هستید. همانطور که در بالا اشاره شد ناتان در آغاز نسخه ی دوم دچار ویروس کامیراها شد و در اواخر بازی دیگر کنترل خود را از دست داد و به همین دلیل توسط کاپلی کشته شد. دوست و همراه ناتان هیل، دکتر مالیکوف جسد او را تشریح کرد و در خون ناتان یک پروتئینی کشف کرد که با آن می شد ویروس کامیراها را از بین برد. داستان بازی در چهار سال پس از وقایع نسخه دوم، سال 1957 اتفاق می افتد. کاپلی به همراه دیگر افراد زنده، در یک مکان امنیتی در حال گذران زندگی بودند.



کاپلی با خواهر ناتان، سوزان عروسی کرده بود و حاصل این ازدواج یک پسر به نام جک بود. هدف اصلی آنها مخفی ماندن از دیدگان کامیراها بود که این هدف آن ها زمانی که یک کامیرا برای بازرسی در خیابان ها پرسه میزد نابود شد. حال او با افراد دیگر تصمیم گرفتند ترافورمرها (ماهوره های بزرگی که با شلیک می تواند هر چه بر روی زمین را هست نابود و به نیستی بکشاند) را نابود کنند. پس از اتفاقاتی که می افتد او به همراه سوزان، به هیچ وجه نمی خواهند شاهد کشته شدن پسرشان، جک باشند و سوزان در کنار جک باقی مانده و کاپلی نیز تصمیم می گیرد که در کنار همسر و فرزندش بماند. اما با اصرارهای فراوان دکتر مالیکوف آنها راه خود را برای نابود کردن و پاک سازی New York از کامیراها دنبال می کنند. هسته ی داستانی بازی را همین یک بند تشکیل می دهد. حتی اگر Resistance 3 از لحاظ داستانی در سطح بسیار بالایی قرار نداشته باشد، خوشبختانه توانسته آن را به خوبی پیاده سازی و اجرا کند. البته در Resistance 2 سه نویسنده در کنار یکدیگر شروع به نوشتن کرده بودند که پس از مدتی تنها یک نویسنده از این جمع باقی مانده بود. اما این عامل باعث نشد که از ارزش های داستانی Resistance 3 کاسته شود. به دستور شرکت سونی از این به بعد هر بازی که دارای مد آنلاین و چند نفره باشد حتماً یک کد Online Pass در بازی باشد. این امر برای جلوگیری از خرید و فروش های زیاد این عناوین انجام گرفته است. سونی عقیده دارد که تیم سازنده برای قرار دادن سرورهای آنلاین هزینه های دو چندان صرف می کند که این امر با توجه به خرید و فروش بازی های دسته دوم ضررهای زیادی به استودیوی سازنده آن عناوین وارد می کند. مطمئن باشید که بخش چند نفره ی بازی به مانند نسخه های پیشین بیشترین لذت را برای شما به ارمغان خواهد آورد. و پس از بازی کردن مدهای بخش چند نفره که تغییری در آنها نسبت به نسخه پیشین داده نشده از خرید آکبند آن به هیچ وجه پشیمان نخواهید شد.

بهتر است اکنون کمی در مورد نکاتی که در این نسخه ارتقا یافته اند صحبت کنیم. علاوه بر داستان و شخصیت پردازی که در این بازی تغییر داده شده، هوش مصنوعی کامیراها نیز به طور کل از نو طراحی شده است. شاید همین امر کمی به کامیراها لطمه وارد کرده باشد. چرا که در بعضی از صحنه ها آن ها بشدت خلاقانه عمل می کنند و راهی جزء تسلیم را برای شما باقی نخواهند گذاشت و در مواقعی آنها بی توجه به شما فقط به یک نقطه خیره می شوند و خود را برای شما تبدیل به یک هدف می کنند.

علاوه بر چند سلاحی که قبلاً در Resistance 2 شاهد بودیم، سه اسلحه دیگر نیز به بازی اضافه شده است. که یکی از پرکاربردترین آنها "Mutator" نام دارد که جزء شات گانها محسوب می شود اما خشاب آن با ویروس کامیرابی پر می شود. یکی دیگر اسلحه های اضافه شده به بازی "Cryogun" نام دارد. با شلیک به سوی کامیراها آنها به طور ناگهانی خشک می شوند و شما می توانید با ضربه ی Melee کار آنها را تمام کنید. البته اگر کمی خلاقیت داشته باشید می توانید به آنها بمب و نارنجک وصل کنید و از دور به تماشای منفجر شدن آنها بایستید. در این بین به هیچ وجه نمی توان نامی از "The Atomizer" به میان نیاورد. یک سلاحی که با جریان الکتریسیته دشمنان را نیست و نابود می کند. اسلحه ها در Resistance 3 به شما حس خوبی می دهند و تنها عاملی که باعث شده بتوانید محیط های وحشتناک و دلهره آور آن را تحمل کنید همان اعتمادی است که به اسلحه های خود دارید. Insomniac اینبار بسیار به بخش موسیقی و صدا گذاری اهمیت داده است. افکت های صوتی اسلحه ها و انفجار در طبیعی ترین حالات ممکن ساخته شده اند. آن چه که کاملاً مشخص است این می باشد که صدا پردازان به زیبایی هر چه تمام تر کار خود را انجام داده اند. صداهای کاراکترها با چهره آنها همخوانی دارد و در کنار آن با Lip Sync خوبی که انجام شده است به هیچ وجه تصور نمی کنید که چهره صدا پردازان متفاوت با چهره کاراکترها باشد.

Resistance یک بار دیگر از هر لحاظی عالی کار کرده است و برای هر ذائقه ی متفاوتی مناسب است. چه برای کسانی که علاقه به مباحث گرافیکی دارند و یا کسانی که در بخش های چند نفره روز خود را شب می کنند. Resistance 3 جزء بهترین خریدها قبل از عرضه عناوین انحصاری دیگری همچون Uncharted 3 می باشد.




امتیاز
5.5

The Crused Crusade
بذایت

6

صداگذاری

4

گرافیک

4.5

گیم پلی

5.5

استفاده مناسب از خشونت در صحنه های مختلف، کمبوها و اسلحه های متنوع، طراحی انعطاف پذیر کاراکترهای اصلی

روند یکنواخت، صداگذاری افراطی، اشکالات داستانی، جلوه های بصری متغیر و غالباً "ضعیف، برخی اشکالات کنترلی

المان های گیم پلی

اولین بازی که با مشارکت Kylotton، به بازار راه یافت، Iron Storm بود. مهم ترین خصوصیت مثبت Iron Storm، گیم پلی جذاب آن بود که به همراه داستانی مناسب، در قالب اول شخص عرضه شده بود. پس از آن بازی، عناوین متعددی از این شرکت منتشر شد. Bet On Soldier، Blood of Sahara و Speedball Tournament از دیگر عناوینی هستند که پس از Iron Storm، به بازار راه یافتند. اگر بتوان Kylotton، شرکت دو شعبه ای سازنده The Cursed Crusade را با بازی آخرش مورد ارزیابی قرار داد، میتوان گفت که همانند بسیاری از بازی های قبلی، همچنان در خطی متوسط قرار گرفته است. بازی ای که با اینکه شبیه عناوین قبلی شرکت نیست، اما دارای ویژگی های جذابی هست که میتوانند دلیلی بر بازی کردن باشند، اما متأسفانه به همان اندازه، دارای خصوصیات منفی و خسته کننده ای نیز میباشد که باعث میشوند بسیاری از بازی بازان پس از یکی دو ساعت بازی از آن دست بکشند. وقایع بازی، در جهنمی خونین اتفاق میفتد که مربوط به جنگ های صلیبی میشود. سال ۱۱۹۸ هست، جایی که یکی از قدرتمندترین پادشاهان زمان، در صدد فتح دنیاست. ارتباط کاراکتر اصلی بازی، Denz، با این واقعه، مربوط به پدرش میشود. پدر Templar ای که هنوز از جنگ بازنگشته است، و راه چاره او، چیزی نیست جز اینکه که او هم لباس Templar ها را بپوشد، و به این ارتش بزرگ بپیوندد، ارتشی که برای فتح قسمت های دیگر جهان، نیاز به ارتشی متشکل از دلاوران شجاعی همچون او دارد. دوست و همیار Denz در این راه سخت، Esteban میباشد، فردی که بر خلاف او، تنها برای به دست آوردن ثروت میجنگد، ثروتی که با غارت های جنگ، همان آرزویی را برایش به تحقق میپيونداند که از مدت ها در سر میپرورانده است.

خط داستانی بعضاً "کلیشه ای اما در کل گیرای بازی، مخاطب اش را درون ارتشی از مبارزان بزرگ و خاص قرار میدهد که بر خلاف بسیاری از قدرت های واحد، دارای پایه ای چند قوه ای هستند. پنج قدرت دنیای بازی، هر یک کار مشخصی را زیر نظر دارند و به نوعی بر آن مسلط هستند و ماجرای بازی را کنترل میکنند. اگرچه نمیتوان وقایع داستانی و روایت داستانی کاراکترهای مختلف را در The Cursed Crusade غنی نامید، اما میتوان گفت این وقایع شما را با بیانی مناسب به صورت مستقیم درون اتمسفری میبرند که از بازی انتظار دارید، و البته باید به این نکته نیز اشاره کرد که شخصیت پردازی کاراکترها، در مرحله ای بالاتر از روایت داستانی قرار دارد و همین موضوع نیز باعث میشود تا نسبت به وقایع بازی دید نسبتاً متفاوتی داشت. مقدمه بازی با یک صداگذاری بی کیفیت و نامناسب، به همراه صحنه هایی نه چندان جذاب شروع میشود.



صحنه های جنگ De Bayle، پدر Denz، با Knight Jean، صحنه های اولیه بازی هستند که پس از گذر کوتاه شان، پرش ای ناگهانی و بدون زمینه سازی به Denz صورت میگیرد، پرشی که برای مخاطبان چندان خوشایند نیست. Denz، پس از ظاهر شدن، در ابتدا اقدام به پوشیدن لباس Templar ای میکند که او را در رساندن به پدرش کمک خواهد کرد. او به همراه Esteban، امیدی را در کنار یکدیگر از خود بروز میدهند تا به لشکر تمپلارها بپیوندند. آنها، هر دو با اهداف خاص، مدت زیادی هست که دوست و همیار همدیگرند و گرچه هدف هایی متفاوت دارند، اما راه یکسانی دارند. در کنار پیدا کردن پدر، Denz باید با یک نفرین لعنت شده نیز مقابله کند، نفرینی که واقعیت های او را زیر سوال میبرد، و باعث میشود او درون دنیایی از عذاب آتشین کشیده شود. TCC جدا از اشکالات متعدد در داستان سرایی و حالت کلی آن، دارای روندی خسته کننده میباشد که نمیتوان به راحتی با آن کنار آمد، مخصوصاً پس از چند ساعت بازی کردن. گیم پلی و روندی که در المان های مختلف به خصوص مبارزه طی میشود، بسیار بی نظم و پر از آشفتگی طراحی شده است، اما با این وجود، طوری نیست که نتوان از آن لذت برد. کمبوها و تمام کننده های بسیاری برای استفاده در بازی وجود دارند، همراه با سلاح هایی با تنوع خوب که شامل انواع مختلف شمشیرهای کوتاه و بلند، گرزهای گوناگون و تبرها میشوند. جذابیت مبارزه با چنین اسلحه هایی، زمانی بیشتر میشود که با خشونتی بسیار مناسب آمیخته میشوند. خشونتی که بوسیله انیمیشن های طراحی شده، به خصوص برای کاراکترهای اصلی، حس خاصی از خشونت را به بازی بازان القا میکند. شمشیرهایی که با فرورفتن در شکم دشمن، باعث فوران خون میشوند و ضربه هایی که با انعطاف بسیار خوبی باعث شکسته شدن زره های دشمن میشوند، نشان از توجه زیاد سازندگان در این زمینه دارد. علاوه بر اینها، حالت های متنوع و خوبی نیز برای سبک مبارزه وجود دارند. به عنوان مثال، Dual-Mace ها جزو گزینه های بسیار خوب و البته قدرتمندی هستند که در طی روند بازی میتوانید استفاده های بسیار مناسبی از آنها بکنید. برای هر یک از سبک های مبارزه و کمبوهای مخصوص، گستره ای از انیمیشن های اختصاصی جذاب و بسیار دیدنی طراحی شده است.

این انیمیشن ها باعث میشوند که هر چه بیشتر از کشتن و از بین بردن دشمنان استفاده کنید. اما با وجود این ها، برخی اشکالات در ساختار گیم پلی بازی سبب شده است تا از جذابیت برخی از این ویژگی ها کاسته شود. برخی از Skill هایی که در طول بازی کسب میکنید، به دلیل برخی از مشکلات از قبیل نحوه حرکت و انجام، بسیار سخت و طاقت فرسا بروز میکنند. البته بازی تنها متشکل از المان های Hack'n Slash گونه نیست و علاوه بر مقابله با دشمنان، Denz و Este-ban در طول بازی باید از پس حل معماهای مختلف نیز بر آیند. طبقه بندی و Crafting بازی در سطح آسان و قابل دسترسی قرار دارد و به راحتی میتوانید از اسلحه ها و وسایل دشمنان خود، در هر مکان نهایت استفاده را ببرید و بنابر نیاز و سلیقه، نسبت به انتخاب ضربه های سبک و سنگین مخالف اقدام کنید.

با وجود ایده های مختلفی که برای جذاب کردن المان های مختلف گیم پلی اعمال شده است، TCC از نظر کنترل با مشکلاتی دست و پنجه نرم میکند که بعضاً باعث میشوند از بازی دلسرد شوید. انیمیشن های طراحی شده برای کاراکترها بسیار روان میباشند، اما برخی مشکلات در دکمه زنی بازی و موارد جزئی کنترلی که از قبل نیز حس میشدند، در بازی موجود هستند و از ارزش های آن میکاهند. با وجود این، برای لذت بیشتر از روند بازی، میتوانید ۴۰ مرحله ای را که برایش طراحی شده است، به صورت دو نفره و در حالت Split Screen طی کنید و با همکاری همدیگر و به اشتراک گذاشتن وسایل خود، لذت بسیار بیشتری از بازی ببرید.



هوش مصنوعی طراحی شده برای دشمنان نیز در سطح متوسطی قرار دارد و با اینکه سپاهیان مقابل شما و فرماندهانشان اقدامات خنده داری انجام نمیدهند، دارای هوش پویا و پیچیده ای نیز نیستند. جدا از اینکه همراه شما را هوش مصنوعی و یا دوستان کنترل میکنند، در هر دو حالت روابط عجیبی بین شما، و به عبارت دیگر Denz و Esteban روی میدهد. Denz به دنبال پدر خویش است و Esteban نیز به دنبال پول. هر دو به Templar ها پیوسته اند. هدف از جنگ Templar ها، پشت ایده هایی هست که از طرف سران جنگ، با مضمون جنگ های صلیبی ارائه میشود، اما وقتی از دیدی دیگر نگاه میکنیم، Denz و Esteban دارای اهداف دیگری هستند. Denz و همیارش علاوه بر اهداف شخصی، باید با نفرین و عذابی آتشین مقابله کنند که تمام وجودشان را فرا گرفته است و همین باعث میشود تا در بین تمپلارها و البته در بین خودشان، به دلیل متفاوت بودن اهداف شخصی و مشترک، کشمکش هایی به وجود بیاید که باعث جالب شدن ماجرای بازی میشوند. در طی روند بازی، بسیاری از اوقات دیده میشود که دو قهرمان بازی، قوانین موجود در ارتش را زیر پا میگذارند و علاوه بر آن، در بین خودشان نیز اختلاف ایجاد میکنند و چنین اختلاف های به ظاهر سطحی، جذابیت خاصی به بازی بخشیده اند. همین امر نیز باعث شده است بعضاً "شاهد گفتگوهای جالبی در بینشان باشیم که نشان از همین ریزکاری های مناسب دارد. حتی در بخش های مشخصی از بازی، همین گفت و گوهای بعضاً "جالب بین این دو کاراکتر، تبدیل به کشمکش های جدی تری میشوند که ناشی از خلق و خوی متفاوت آن هاست. Denz، شخصیتی خودگرا، عمیق و چند لایه ای دارد، اما بر خلاف او، دوستش Esteban، به صورت شخصیتی سطحی شناخته میشود که تنها هدف اش از حضور در بازی، پر خوری، خماری و پول است. این تفاوت شخصیتی فاحش بین دو شخصیت اصلی بازی، عاملی است که باعث میشود پی ببریم این دو، دوستان چندان صمیمی ای نیز نیستند، اما در هر صورت مجبور هستند تا با عذابی مقابله کنند که هر دو آن ها در آن گرفتار شده اند، و به دنبال راهی باشند تا از نفرین آتشین، رهایی پیدا کنند، و این هدف مشترک، تنها در صورتی انجام میشود که علیرغم تفاوت شخصیتی، همتای یکدیگر باشند. شخصیت پردازی Esteban، با اینکه در سطح بدی نیست، اما فردی که به عنوان همراه Denz ظاهر میشود، میتواند بسیار عمیق تر، بهتر و البته منطقی تر باشد. اما اگر از خطوط داستانی این دو و ارتباط روانیشان صرف نظر کرد، Denz و همیار اش همکاری خوبی در مبارزات، مأموریت ها و به طور کلی در محیط فیزیکی دارند، به خصوص اگر توسط دو بازی باز کنترل شوند. مأموریت های متنوع بسیاری وجود دارد که در طول بازی طی میکنید، که به همراه خشونت مورد استفاده مناسب و ایجاد گستره ای متنوع از ضربه ها و اسلحه ها، به بازی جذابیت بخشیده اند، اما افسوس که برخی مشکلات جزئی و بعضاً "بزرگ در روند گیم پلی بازی، باعث شده اند که از ارزش چنین نکات مثبتی کاسته شود، و با وجود ایجاد تنوع در بخش های مختلف، بازی یکنواخت و بعضاً "نیز خسته کننده به نظر برسد.

معمولاً کمتر بازی هایی در این سبک و اتمسفر زمانی، توانسته اند عناصر ظریف و در عین حال هیجان انگیز سینمایی را با صحنه های بازی خود، به خوبی و به صورت مناسب ترکیب کنند. Dragon Age: Origins، یکی از معدود عناوین موفق چند سال اخیر در این زمینه بود که سازندگان، با ترکیب داستانی استثنایی، با یک روایت سینمایی عالی، توانستند ماجرای به یاد ماندنی را خلق کنند که تا مدت ها در ذهن ها ماند. اگرچه TCC در این زمینه، در سطح کیفیت آن عنوان نیست، اما سازندگان حد اقل توانسته اند با ترکیب مناسب صحنه های سینمایی، با عناصر گیم پلی و برخی از صحنه های ماجراجویی داستان بازی، یک بازی غنی از نظر جلوه های سینمایی خلق کنند. خشونتی که در هنگام بازی از طرف شخصیت های اصلی نسبت به دشمنان بروز داده میشود، با دقتی مناسب با صحنه های سینمایی ترکیب شده است و به همین دلیل نیز شاهد صحنه های جالب و بعضاً "هیجان انگیزی در بازی هستیم. همه نوع خشونت سینمایی، از فرو بردن شمشیر در چشم دشمن، تا شکستن سر او بوسیله ماهیتابه آشپزی در بازی موجود هستند! جدا از صحنه های سینمایی، جلوه های بصری خود بازی را میتوان مجموعه ای متشکل از ویژگی های خوب و بد دانست که سنگینی چندانی بر روی یکدیگر ندارند. طراحی محیط ها و دشمنان، به خصوص در بعضی بخش ها همچون مراحل های آتشین (نفرینی)، بسیار خوب کار شده است اما در بیشتر قسمت ها تعریف چندانی ندارد. انیمیشن های طراحی شده برای کاراکتر ها و نرمی ضربه ها و حرکات مختلف، بسیار خوب است و با تکنیک ها و افکت های مختلف، درخشان جلوه میکند. در کل، The Cursed Crusade، بر خلاف نمایش هایش، جزو عناوین متوسط روزهای اخیر قرار میگیرد که اگر بتوانید سطح انتظار خود را پایین بیاورید، میتواند برای مدتی کوتاه شما را سرگرم نگه دارد، اما فقط برای مدتی!

Rugby World Cup 2011

امتیاز	گیم پلی	گرافیک	صداگذاری	بهبود
4.7	5.0	4.4	5.5	4.0

بازی نکته‌ی مثبت خاصی ندارد و تنها هواداران راگبی می‌توانند آن را تحمل کنند

همه چیز



سری مسابقات جام جهانی راگبی 2011 چندی پیش در کشور نیوزلند آغاز شد و هنوز ادامه دارد. و از آنجایی که در چند سال اخیر با وقوع هر رویداد مهم ورزشی بازی رایانه‌ای این رویداد نیز ساخته و روانه بازار می‌شود. بازی تحت عنوان Rugby World Cup 2011 نیز توسط استودیو نه چندان خوش نام HB Studios ساخته و بر روی دو پلتفرم PS3 و Xbox 360 عرضه شده است.

اگر بخواهیم خلاصه بگویم بازی چیزی در حد یک افتضاح است! از گرافیک گرفته تا گیم پلی و صداگذاری و... از مهمترین بخش یک بازی ورزشی یعنی گیم پلی آن شروع می‌کنیم. در ابتدا و با ورود به بازی همه چیز جالب و پر زرق و برق به نظر می‌آید. طراحی منوها ساده و زیباست و نوید یک بازی نسبتاً خوب را می‌دهد. اما مشکل دقیقاً از جایی شروع می‌شود که وارد خود بازی می‌شوید! اولین چیزی که پس از ورود واقعاً توی ذوق می‌زند گرافیک فوق العاده ضعیف بازی است. طراحی همه‌ی عناصر بازی از جمله مدل استادیوم‌ها، تماشاگران، بازیکنان و... در پایین‌ترین سطح قرار دارد و گیم را یاد اولین بازیهای Xbox 360 می‌اندازد! ممکن است شما هم مثل من با خود بگویید: اینکه بازی گرافیک خوبی ندارد دلیلی برای بد بودن نمی‌شود! اما پس از 10 دقیقه بازی کردن می‌فهمید این بد بودن از بخش گرافیکی به گیم پلی و صداگذاری نیز سرایت کرده است!

گیم پلی بازی تنها برای ده دقیقه ابتدایی کار زیباست و پس از آن به یکی از بزرگترین عذاب‌ها تبدیل می‌شود. روند بازی به این صورت است که شما باید مانند تمامی مسابقات راگبی توپ را به محوطه حریف برسانید، اما در این بازی به لطف فیزیک ضعیف و انیمیشن‌های ضعیف‌تر بازیکنان و مشکلات، کنترل این کار تبدیل به یک عذاب الهی می‌شود!

حال به این عناصر هوش مصنوعی ضعیف حریفان و گزارش خردکن گزارشگران را نیز اضافه کنید تا به عمق فاجعه پی ببرید! اگر تریلرهای بازی را قبل از عرضه دیده باشید حتماً می‌دانید که سازندگان مانورهای زیادی بر روی تیم‌های License شده بازی می‌دادند. اما اگر کمی در بازی دقت کنید می‌بینید که تمامی بازیکنان شبیه هم هستند! آقایان سازنده! License کردن تیم‌های معروف پیشکش! حداقل بازیکنان را طراحی می‌کردید! اگر در طول بازی دقت کنید تمامی بازیکنان چهره‌های یکسان دارند و فقط معدود تفاوت‌هایی میان آنها وجود دارد. در آخر به تمامی دوستان اخطار می‌کنیم که به هیچ وجه طرف این بازی نروید. این عنوان را تنها به هواداران دو آتشه ورزش راگبی توصیه می‌کنم. چون فعلاً همین یک بازی هم غنیمت است.

Jonah Lomu Rugby Challenge

امتیاز	گیم پلی	گرافیک	صداگذاری	بهبود
6.5	6.5	6.5	6.0	7.0

طراحی منوی بازی، گرافیک بالاتر از حد انتظار، بخش تمرینی بازی

هوش مصنوعی یاران، صداگذاری بازی



همانطور که از نام بازی مشخص است، Rugby Challenge یک بازی فوتبال آمریکایی است که اولین بار در زلاندنو در تاریخ بیست هشتم آگوست از Tru Blu Entertainment منتشر شد و چندین روز بعد هم در مناطق دیگر عرضه شد. اما هنوز برای نسخه آمریکایی شمالی آن تاریخ انتشار مشخصی اعلام نشده است. نکته‌ای که بسیار جالب است، در عنوان این بازی است. نام بازی در زلاندنو All Blacks Rugby Challenge و در استرالیا Wallabies Rugby Challenge می‌باشد که در سایر کشورها با نام Rugby Challenge Jonah Lomu منتشر شده است. پایه و اساس بازی به مانند دیگر بازیهای فوتبال آمریکایی ساخته شده توسط استودیو Sidhu می‌باشد. Rugby Challenge از سه حالت Single Match, Competition Match و Multy-Year Fran- chise برخوردار است. در "چالش فوتبال آمریکایی" ما می‌توانیم بین نود و هشت تیم حاضر در بازی، یک تیم را انتخاب نماییم و در سی و یک ورزشگاه مختلف به مسابقه پردازیم. اگر از قوانین فوتبال آمریکایی چیزی سردر نمی‌آید، بهتر است نگران نباشید زیرا بازی یک مرحله آموزشی دارد و همه قوانین را برای بازیاز شرح می‌دهد. همچنین می‌توانید به صورت تمرینی هم بازی بکنید تا همه چیز برایتان جا بی‌افتد. در حالت Franchise بازیاز می‌تواند تیم رسمی و تیم باشگاهی انتخاب نماید و فصل‌ها را جلو ببرد. سازندگان بیشتر بر قسمت چند نفره بازی تمرکز کرده‌اند و در این زمینه نیز موفق عمل کرده‌اند. شما می‌توانید به صورت آنلاین از طریق Live یا PSN با دوستان خود چهار به چهار به رقابت پردازید و لذت ببرید. سفارشی سازی هم در بازی موجود می‌باشد که می‌توانید بازیکن یا یک تیم و حتی مسابقه به سلیقه و توبه خود طراحی و ویرایش کنید. همانطور که در ابتدا گفتیم 94 تیم وجود دارد که تیم‌هایی چون آمریکا، استرالیا یا گرجستان لیسانس شده هستند. و این 31 ورزشگاه بیشتر از کشورهای استرالیا و زلاندنو در بازی حضور دارد. متأسفانه در این چند خط خیلی نمی‌توانستیم به نکات مثبت و منفی بازی اشاره کنیم ولی اگر به بازیهای فوتبال آمریکایی علاقه دارید حتماً این بازی را تهیه نمایید.

Niktoons MLB

مدایت	صداداری	گرافیک	گیم پلی
5.5	4.5	5.0	5.0

مناسب و لذت بخش برای افراد کم سن و سال - دیدن شخصیت‌های کارتونی Nickelodeon

گیم پلی ساد - صداداری ضعیف



Niktoons MLB بازی‌ای است به سبک بیسبال که به تازگی 2K Play آن را برای پلتفرم‌های DS, Wii, X360 عرضه کرده است. با توجه به نام بازی، شخصیت‌های این قسمت از MLB از برنامه Nickelodeon که شامل باب اسفنجی، Invader Zim، The Ren & Stimpy Show، Danny Phantom، The Last Airbender و... می‌باشد، در کنار بازیکنان واقعی بیسبال Major جمع شده‌اند.

Niktoons MLB بیشتر برای بازیگران کم و سن سال که به کارتون و بیسبال علاقه دارند ساخته شده است. در واقع می‌توان این بازی را نسخه آرکید و بچگانه بازی The Bigs که دیگر بازی 2K Sports می‌باشد، به حساب آورد. بازی 30 تیم از MLB و چندین تیم دیگر از کاراکترهای Niktoons را دارد. بازیگر هم می‌تواند تیمی از MLB انتخاب کند و هم از Niktoons که اگر تمایل داشت می‌تواند ترکیبی از هر دو تیم برگزیند و بازی کند. این بازی اولین بازی بیسبالی می‌باشد که از کینکت پشتیبانی می‌کند. بازیگر دقیقاً باید مثل بازیکنان واقعی در مسابقات بیسبال، بدن و استیل خود را آماده کند و سپس مثل مسابقات واقعی دستان خود را رها کند و به توپ ضربه بزند و بازی را ادامه دهد. البته می‌توان با کنترل های X360 هم به مسابقه پرداخت. در نسخه Wii هم کنترل‌ها تقریباً یکی هستند. که در واقع Wii Remote نقش یک چوب بیسبال را بازی می‌کند. Niktoons MLB دارای حالت مولتی هم می‌اشد که بازیگران می‌توانند به رقابت با یکدیگر بروند. به هر حال اگر در خانواده عضو کوچکی دارد که زیاد سر و صدا می‌کند می‌توانید با این بازی، لحظاتی او را ساکت نگه دارید و از بازی لذت ببرید!

Champions Jokey

مدایت	صداداری	گرافیک	گیم پلی
6.0	5.0	5.5	6.0

تجربه ی اسب سواری در بازیهای رایانه ای!

سختی زیاد!

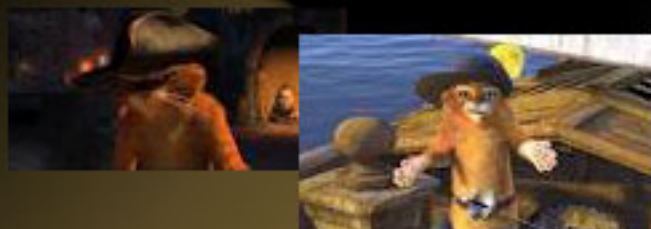


قبل از عرضه Champions Jokey و ادغام شدن دو استودیو Techmo و Koei، هر دو شرکت صاحب دو سری بازی موفقیت آمیز در زمینه اسب سواری داشتند. Techmo با Gallop و Koei با Racer و G1 Jokey جلو می‌رفت. در واقع Champions G1 Jokey سال 2008 منتشر شد که فروش قابل قبولی داشت و Koei امید این را داشت که دوباره بازی را، اما با تغییراتی جدیدتر برای سخت افزارهای جدیدتری مانند Move منتشر کند و موفقیت‌های دیگری کسب کند.

بازی حالا چند روزی است که منتشر شده است و طرفداران اسب سواری را مجذوب خود کرده است. Champions Jokey از Move، Kinect هم اکنون پشتیبانی می‌کند و لحظات سرگرم کننده‌ای را برای بازیگران به ارمغان می‌آورد. بازیگر در ابتدا عین اسب سواران واقعی شمایل آنها را می‌گیرد و سوار بر اسب می‌شود. سپس اسب را به حرکت در می‌آورد. البته حرکت درآوردن اسب خیلی کار راحتی نیست شما باید نظر او را به خود جلب توجه کنید که این کار در درجه سختی‌های بالاتر به شدت عذاب آور است که باعث منصرف شدن بازیگر از ادامه بازی می‌شود. نکته‌ای که ممکن است بازیگران را به رقابت با یکدیگر بیندازد، حالت دونفره بازی است که صفحه به دو قسمت تقسیم می‌شود و دو بازیگر در کنار هم اسب سواری می‌کنند. البته در صورت آنلاین از دو نفر به چهار نفر افزایش می‌یابد. این را هم اضافه کنیم که می‌توانید اسب سواری را هم با دسته های پلتفرم تجربه کنید.

معرفی ۱۰ فیلم برتر پاییز ۱۴۰۰

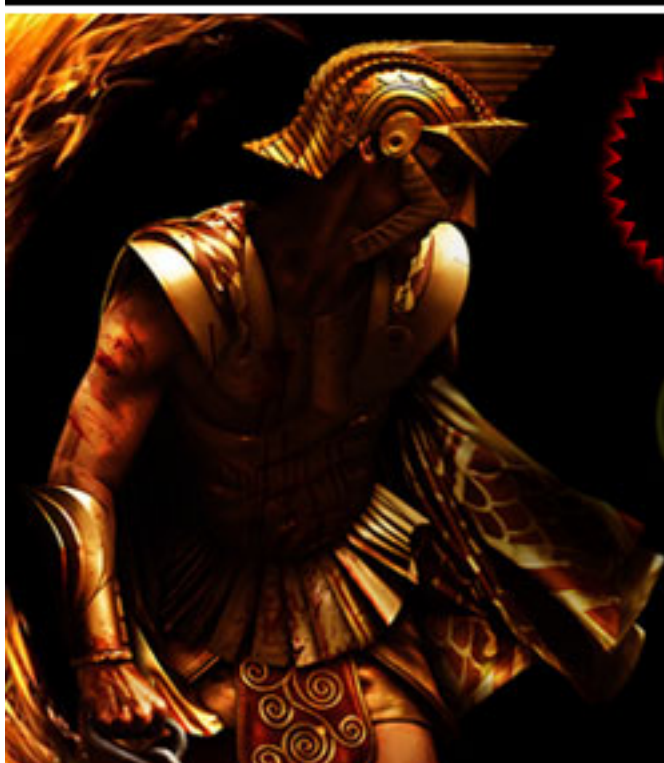
پس از عبور از تابستان که مملو از آثار کمپکی بود همکنون نوبت فصل پاییز است تا با کوله باری از فیلم های هیجان انگیز به نزد ما بیاید. در زیر ۱۰ فیلم برتر مطابق با میل بازیازها که در پاییز امسال اکران میشود آماده است.



Puss in Boots 10



دیگر همه ما در ایران شرک و دوستانش را می شناسیم. شخصیت هایی که متاسفانه در نسخه های اخیر انیمیشن هایشان بسیار ضعیف عمل کرده اند و نتوانستند نظر مثبت طرفداران و مخاطبان خود را جلب کنند. این بار DreamWorks تصمیم گرفته است تا شخصیت اصلی انیمیشن را تغییر دهد و ما در Puss in Boots شاهد ماجرا های گربه چکمه پوشی هستیم که در نسخه های قبلی در کنار شرک و دیگر دوستان شمشیر می زد. از کسانی که صدای خود را به شخصیت های این عنوان قرض داده اند می توان به آنتونیو باندرا (Antonio Banderas)، سالما هایک (Salma Hayek) و زک گالیفیاناکیس (Zach Galifianakis) اشاره کرد. درست است که در حال حاضر بسیاری از ما از شرک متنفر شده ایم؛ اما پس از دیدن تریلر PIB، خیلی دشوار است که از این راهزن دوست داشتنی متنفر باشیم.



9 Immortals



شاید برخی از دوستان به خاطر انتخاب این فیلم در لیست به ما خرده بگیرند، چرا که به نظر بسیاری (و البته خود من) این فیلم هم همانند دیگر عناوین هم سبک قلب و روحی ندارد؛ اما از آن جایی که این لیست مختص بازیازان نوشته شده است و تا جایی که من می دانم اکثر شما عاشق خشونت هستید و عنوان بهتری هم در این سبک یافت نشد! Immortals هم در این لیست قرار می گیرد. در این فیلم حماسی کارگردان تارسم ساین (Tarsem Singh)، جنگجوی یونانی، تزیوس (با بازی هنری کاویل)، به مبارزه با تایتان های آزاد شده می پردازد. از دیگر بازیگران فیلم می توان به میکی رورک (Mickey Rourke)، کلان لاتز (Kellan Lutz)، استفان دورف (Stephen Dorff)، ایزابل لوکاس (Isabel Lucas)، فریدا پینتو (Freida Pinto) و لوک ایوانز (Luke Evans) اشاره کرد. بدون شک هرکس که تصاویر و یا تریلر Immortals را ببیند به یاد ۳۰۰ می افتد؛ فیلمی با همان سبک و میزان خشونت، البته با کارگردانی که مقداری بیشتر به جنبه هنری اثرش توجه می کند. درضمن، تمام دنیا منتظر این هستند تا ببینند که آیا هنری کاویل (Henry Cavill) واقعا توانایی بازی در نقش سوپرمن را در Man of Steel دارد یا نه!



IN TIME 8

در آینده ای نه چندان دور، سن همه مردم در ۲۵ سالگی متوقف می شود و آن ها باید برای این که زمان بیشتری برای خود بخرند به کار کردن بپردازند. در این میان، مردی در میابد که از این قاعده مستثنا بوده و وقت بیشتری دارد. او (با بازی جاستین تیمبرلیک) به همراه گروگان زیبایش (آماندا سیفرید) فرار می کند. پس از گذشت هر دقیقه، عشقی که میان این دو به وجود می آید، به نیرویی قوی برای مقابله با سیستم بدل می گردد. از دیگر بازیگران این عنوان می توان به الیویا وایلد (Olivia Wilde)، سیلیان مورفی (Cillian Murphy)، الکس پتیفر (Alex Pettyfer) و جانی گلکی (Johnny Galecki) اشاره کرد. اندرو نیکول (Andrew Niccol) (خالق عناوینی هم چون Gattaca و The Truman Show) به خوبی می داند که چگونه به صورت هنرمندانه عنوانی علمی-تخیلی و هوشمندانه بسازد. داستان فیلم به تنهایی می تواند بسیاری را منتظر اکران خود بگذارد و هم چنین تریلر IT هم شامل سکانس های هوشمندانه و اکشن های هیجان انگیزی بوده است.



Johnny English Reborn

7



حتی در میان بازیازان هم کسی نیست که پس از شنیدن نام کمدی به یاد رون اتکینسون (Rowan Atkinson) و یا همان مستر بین خودمان نیفتد. چند سال پیش، این کمدین در فیلمی به نام Johnny English نقش یک مأمور ویژه و مخفی را ایفا کرده بود و حالا او بازگشته است تا در نسخه دوم این عنوان ایفای نقش کند. داستان JER خیلی پیچیده نیست و فقط بهانه ای را به وجود می آورد تا باری دیگر شاهد ماجراهای جالب او باشیم. این بار، جانی انگلیش، تصمیم دارد آدمکش های حرفه ای را که قصد کشتن رهبر چینی ها را دارند را دستگیر کند. مطمئناً اکثر بازیازان از این عنوان هم خوششان خواهد آمد.

6

Real Steel



مطمئناً فیلم های روباتی و نبرد هایی که میان این موجودات (موجود؟!؟) غول پیکر شکل می گیرد مورد پسند اکثر مخاطبان بوده و هست و اگر برای آن مدرکی می خواهید، می تواند نگاهی به میزان فروش سری فیلم های Transformers بیندازید که با وجود ضعیف بودن نسبی، فروش بسیار زیادی داشته اند. این بار آن ها وارد صنعت و ورزش بوکس شده اند. داستان RS در آینده ای نزدیک رخ می دهد، جایی که مردم دیگر از تماشای مسابقات بوکسور های عادی خسته شده اند و به جای آن ها، روبات ها را به این عرصه وارد کرده اند و ما شاهد مسابقات بوکس میان این روبات های ۲۰۰۰ پوندی خواهیم بود. از ستارگان فیلم می توان به ولورین سینما، هیو جکمن (Hugh Jackman)، کوین دوراند (Kevin Durand)، آنتونی مکی (Anthony Mackie) و ایوانجلین لیلی (Evangeline Lilly) اشاره کرد. کارگردان شان لوی (Shawn Levy) (خالق Night At the Museum) در مصاحبه های خود قول یک فیلم روباتی با قلبی تهنده را به طرفداران داده است؛ نمی توان از روی تریلر، به صورت دقیق درمورد درست بودن این ادعا اظهار نظر کرد؛ اما بهتر است که RS این قلب را داشته باشد، چرا که چشمان همگی ما پس از دیدن Transformers 3 به اندازه کافی از دیدن سکانس های اکشن روباتیک پر شده است و این فیلم برای موفقیت به چیزی بیشتر از آن نیاز دارد.

Hogu

5



داستان در پاریس و دهه ۱۹۳۰ رخ می دهد. یک بچه یتیم به صورت ناگهانی در ماجرای مرموز درگیر می شود که به پدرش و یک آدم آهنی مربوط می شود. از بازیگران فیلم می توان به آسا باترفیلد (Asa Butterfield)، کلویی مورتز (Chloe Moretz)، جود لا (Jude Law)، بن کینگزلی (Ben Kingsley)، امیلی مورتیمر (Emily Mortimer)، کریستوفر لی (Christopher Lee)، ساچا بارون کوهن (Sacha Baron Cohen) و ری وینستون (Ray Winstone) اشاره کرد. فیلمی از مارتین اسکورسیزی (Martin Scorsese) Hugo یک فیلم سه بعدی کودکانه است که خالق آن هم مارتین اسکورسیزی می باشد. مطمئناً همه ما آن را خواهیم دید، حتی اگر شده از روی کنجکاوی!



The Darkest Hour

4



این روزها تب فیلم های با سبک حمله بیگانگان بسیار بالا رفته است و برای نمونه می توان به عناوینی هم چون **Battle: Los Angeles**، **Cowboys & Aliens** و حتی **Attack the Block** اشاره کرد. **TDH** هم یکی دیگر از این عناوین می باشد که داستانش این بار در آمریکا رخ نمی دهد و درباره گروهی از جوانان در روسیه می باشد که سعی می کنند پس از یک حمله فضایی به زمین، جان خود را نجات دهند. از بازیگران این عنوان می توان به امیل هیرسک (**Emile Hirsch**)، راجل تیلور (**Rachael Taylor**)، الیویا تیرلی (**Olivia Thirlby**)، جول کینامن (**Joel Kinnaman**) و مکس مینگلا (**Max Minghella**) اشاره کرد. شاید با مشاهده داستان بر روی کاغذ بگویید که این هم یکی مثل دیگر عناوین هم سبک خود است؛ اما اگر تریلر **TDH** را دیده باشید، متوجه نگاه متفاوت و جالب این عنوان به حمله بیگانگان خواهید شد.

3

Mission: Impossible Ghost Protocol

مطمئناً سری فیلم های ماموریت غیرممکن یکی از معروف ترین فیلم های اکشن در کشور ما می باشد و شاید کم تر کسی آن ها را ندیده است. تا قبل از معرفی قسمت چهارم، کمتر کسی فکر می کرد که سازندگان ادامه این سری را بسازند و این خبر بسیاری را شکه کرد. در این قسمت **IMF** به خاطر درگیر شدن در ماجرای بمب گذاری کاخ کرملین بسته شده است و ایتان هانت (با بازی تام کروز) به همراه تیم جدیدش دست به کار می شوند تا نام سازمان خود را پاک کنند. مطمئناً بیشتر طرفداران برای این عنوان هیجان زده هستند. اگر به خاطر تزریق خون جدید (جرمی رنر - **Jeremy Renner**) و وجود کارگردان باتجربه ای هم چون برد برد (**Brad Bird**) (خالق عناوینی هم چون **The Incredibles** و **Toy Story 3**) هم نباشد، حداقل، ما یک ماموریت دیگر را پیش رو داریم!!





2

Sherlock Holmes A Game of Shadows

در سال ۲۰۰۹ اکران نسخه ای متفاوت از این کارآگاه محبوب و مشهور را در سینما ها شاهد بودیم. Sherlock Holmes موافقان و مخالفان خودش را داشت و حالا هم Warner Bros. تصمیم به نمایش قسمت دوم آن گرفته است. این بار شرلوک هولمز (با بازی رابرت داونی جونیور) و دستیارش دکتر واتسون (با بازی جود لا) تصمیم می گیرند بر باهوش ترین دشمن خود یعنی پروفسور موریارتی (با بازی جرد هریس) غلبه کنند. از دیگر بازیگران این عنوان می توان به نومی راپیس (Noomi Rapace) اشاره کرد.

درست است که این سری مخالفانی هم دارد، اما چه کسی است که از تماشای اولین SH لذت نبرده است؟ با همان گروه بازیگران، همان کارگردان و تعدادی تجربه جدید امیدوار کننده، انتظارات از نسخه دوم تا حد زیادی بالا رفته است و طرفداران به شدت منتظر آن هستند.



The Adventures of Tintin The Secret of Unicorn

1

تن تن را همگی ما به خوبی می شناسیم؛ یکی از محبوب ترین شخصیت های کمیک در ایران که کتاب هایش برای هر سنی زیبا و دلچسب هستند. مدت زیادی بود که طرفداران انتظار یک فیلم سینمایی درست و حسابی از شخصیت محبوبشان را می کشیدند، تا این که بالاخره تصمیم ساخت TAoT گرفته شد. داستان این قسمت از روی کتاب "The Secret of Unicorn" برداشته شده است و تن تن و دوستانش نقشه یافتن کشتی را پیدا می کنند که توسط جد کاپیتان هادوک غرق شده بود و در آن گنجی عظیم قرار دارد. از بازیگران این عنوان موشن کیچر CGI می توان به جیمی بل (Jamie Bell)، دنیل کریگ (Daniel Craig)، سایمون پگ (Simon Pegg)، کری الوز (Cary Elwes)، اندی سرکیس (Andy Serkis)، نیک فراست (Nick Frost) و توبی جونز (Toby Jones) اشاره کرد. کمیک بوک های تن تن منبعی بسیار غنی برای ساخت عناوین ماجراجویی می باشند و با حضور نام هایی هم چون اسپیلبرگ و جکسون، ما چیز های بسیاری را از این فیلم انتظار داریم. البته بحث موشن کیچر فیلم جای خود را دارد که سازندگان گفته اند با عناوین مشابه تفاوت زیادی دارد و لازم به ذکر است که آن ها از همان تکنولوژی استفاده کرده اند که جیمز کامرون در ساخت Avatar از آن استفاده نمود.



Billy Coen

تولد: 1972

قد: 1.75

عضویت: نیروی دریایی

حضور: Resident Evil 0 و ماجراهای آمبرلا

بیلی کوئن یک سروان دوم نیروی دریایی و یکی از دو قهرمان اصلی Resident Evil 0 بود که در کنار امداد گر تازه کار تیم براوو یعنی ربکا چیمبرز ایفای نقش می کرد.

در این بازی اعضای تیم براوو (Bravo) پس از اعزام به کوه های آرکلی (Archly Mountains) با یک خودروی نظامی روبرو شدند که تمام سرنشینان آن کشته شده بودند. براساس یادداشت های درون خودرو آنها فهمیدند که این خودرو در حال انتقال یک سروان دوم نیروی دریایی به نام بیلی کوئن بوده است که به خاطر قتل ۲۳ نفر غیر نظامی در طول جنگ به اعدام محکوم شده بود. انریکو مارینی فرمانده ی تیم براوو به اعضای تیم دستور داد که علاوه بر انجام مأموریت خودشان باید بیلی کوئن را هم پیدا و دستگیر کنند. پس از جدا شدن اعضای گروه از هم ربکا چیمبرز پرستار تازه کار تیم یکی از قطارهای تفریحی شرکت آمبرلا را پیدا کرد و پس از ورود به آن مورد حمله ی چند زامبی قرار گرفت. در این لحظه بیلی کوئن ظاهر شد و جان او را نجات داد. او برای ربکا توضیح داد که آن ۲۳ نفر را به دستور خود دولت کشته است. و دولت هم برای اینکه روی کار خود سرپوش بگذارد او و دوستش ساموئل ریگان (Samoel Regan) که عاملان قتل بودند را محکوم کرده است. بیلی همچنین برای ربکا توضیح داد که کشتن سرنشینان آن خودرو کار او نبوده است و زمانی که او فرار کرده بود آنها زنده بوده اند. سرانجام بیلی و ربکا یکی از آزمایشگاه های مخفی آمبرلا را کشف کردند و بیلی موفق شد جیمز مارکوس (James Marcus) را نابود کند. در انتهای بازی هم ربکا به بیلی قول داد که به اعضای تیمش اعلام کند که او کشته شده است. سپس بیلی و ربکا از هم جدا شدند و بیلی به دنبال سرنوشت خود رفت. از سرنوشت او خبری در دست نیست. او همچنین در مرحله ی اول بازی ماجراهای آمبرلا (Umbrella Chronicles) که مربوط به داستان Resident Evil 0 می شد هم به عنوان بازیکن در کنار ربکا حضور داشت

نکته: بیلی، لیون اسکات کندی (Leon-s-Kenedy) و کارلوس الیورا (Carlos Oliveira) تنها قهرمانان اصلی مجموعه ی Resident Evil هستند که با مهم ترین شخصیت منفی Resident Evil یعنی آلبرت وسکر (Albert Wesker) ملاقات نکردند.



به نام خدا و با عرض سلام و تبریک و تهنیت به مناسبت انتشار نهمین شماره از مجله ی گیم لند! از میان اتفاقات کوچک و بزرگ دنیای بازی های رایانه ای چندتای آن ها زیادی خوب و یا زیادی بد بودند که به اتفاق حالی از بدهاشان گرفته و تقدیم خوب ها می کنیم!

خوب



بدون شک وقتی صحبت از انتخاب "خوب" هفته ی های آخر سپتامبر می شود همه ی ذهن ها به سمت و سوی Gears of War 3 معطوف می شود. پس که این بازی خوب بود و درخشید و همه ی نمرات را درو کرد. انصافا که تا کنون بهترین بازی سال بوده است. حالا بعدش را خدا میداند. تجلیل از این بازی و دست اندرکارانش هم فقط و فقط از عهده ی گیم لند بر می آید و قلم هیچ کس دیگری بر این کار، کارگر نیست. ما به اتفاق خواننده های عزیزمان از این بازی خوب و زیبا و دست اندرکاران زحمت کش اش علی الخصوص کلیف بی عزیز تقدیر و تشکر می کنیم و آرزوی سعادت و خوش بختی برای ایشان داریم. فن های محترم سونی هم که از چهره هاشان پیداست بدجور حسودیشان می شوند کمی از کارگردان بازی محبوبشان یعنی Uncharted خانم Henning یاد بگیرند که بی تعارف به کلیف تبریک گفت و از این عنوان زیبا تقدیر کرد. شما هم از خر شیطان پایین بیایید لطفا!

بد



همزمان با آغاز مدارس و به صدا در آمدن زنگ کلاس های درس موج انتشار بازی های خوب و تاپ نیز شروع می شود و وا ویلا! وجدانا این سه ماه تعطیلی یک پنجم بازی های خوب سال هم منتشر نشد و همه ماندند برای سال تحصیلی. در تابستان که کار ما شده بود سماغ مکیدن و حالا باید از خواب و خوراکیان بزنیم تا هم کارهای تحصیل روی زمین نماند و هم از بازی ها غافل نشویم. این نکته که همزمان با فرارسیدن ماه مهر بازی ها هم یکی یکی پیدایشان میشود خود به خود کابوسی برای بازیبازان محصل است. پس احتمال زیاد در انتخاب "مهر ماه" به عنوان "بد" این شماره اتفاق نظر داریم. به شخصه عمرا نمی توانم از بازی ها دست بکشم و آن ها را کنار بگذارم، حال شما را نمیدانم. همچنین هنوز نفهمیدم که چرا میره جلو عقربه هی، متنفرم از ته دل من از اول مهر ...

زشت



ضد حال ترین و اعصاب خرد کن ترین اتفاق ممکن برای دارندگان کنسول ۳۶۰ دیسک های جدید XGD3 بود که مصادف با عرضه ی بازی هایی همچون Driver و از همه مهمتر GeOW دست همه شان را در حنا گذاشت و بعضی خوره ها را هم حسابی به خرج انداخت. این یعنی که فوج فوجش و ناسزا (بخوانید سزا!!) روانه ی مایکروسافت شد. البته ما به این شرکت این حق را میدهم که از حقوق خود دفاع کند و بخواهد جلوی کپی را بگیرد، ولی آخر صاف سر این بازی؟ نمیشد یکم قبل تر و یا بعد تر این دیسک ها را استفاده می کردید؟ آن موقع هکرها ی محترم یا قفل را شکسته بودند و یا حداقل بچه ها از حول Gears 3 در آمده بودند و بعد وقت بسیار بود. اگر چه هم اینک هکرها این قفل امنیتی دیسک های جدید را هک کرده اند و 2 + LT در شرف انتشار است؛ ولی چه کسی جوابگوی خون دل خوردن های دوستداران مارکوس و بیداری کشیدن های فن های ۳۶۰ است؟ نه واقعا، چه کسی؟!

THE LEGEND OF ZELDA



این هم قسمت آخر از این مطلب که تاریخچه ای کوتاه از چگونگی ساخت سری زلدا و معرفی بازی های آن بود.

بازی هایی که در این قسمت با آنها آشنا می شوید:

Gameboy Advance - Minish Cap
۳۰۶ در GameRanking - رتبه ی کل : ۹۰.۲۲٪

Gamecube - Four Swords Adventure
۱۲۵۲ در Game Ranking - رتبه ی کل : ۸۴.۵۸٪

Wii - Twilight Princess
۳۹ در Gameranking - رتبه ی کل : ۹۴.۵۱٪

Gamecube - Twilight Princess
۱۱ در Gameranking - رتبه ی کل : ۹۶.۰۰٪

DS - Spirit Tracks
۷۷۹ در Gameranking - رتبه ی کل : ۸۶.۹۲٪

DS - Phantom Hourglass
۴۶۳ در Gameranking - رتبه ی کل : ۸۸.۹۱٪

در قسمت قبل تا داستان را تا ساخت Wind Waker ادامه دادیم، حالا می خواهیم تغییراتی که این بازی نسبت به بازی های قبل از خود پیدا کرده بود ذکر کنیم: جهانی که در Wind Waker به تصویر کشیده شد با تمام بازی های قبلی زلدا تفاوت داشت. Hyrule در اقیانوس فرو رفته بود و تنها یکسری جزیره از آن سرزمین باقی مانده بود. Aonuma ریال برای جذاب تر کردن بازی تصمیم گرفت ایده استفاده از اسب در Ocarina Of Time را در این بازی به شکل دیگری پیاده کند. یعنی استفاده از یک کشتی. ایده او موافق و مخالفان زیادی داشت و واقعا تصمیم سختی برای Aonuma بود. در مورد بقیه ویژگی های بازی، می توان به طراحی مراحل، موزیک و اتمسفر بازی اشاره کرد که واقعا فوق العاده کار شده بودند و این بازی توانست دوباره سری زلدا را به اوج برساند. بازی در سال ۲۰۰۲ عرضه شد. مجله Famitsu (مجله معروف ژاپنی) دوباره به این بازی مثل Ocarina Of Time نمره کامل داد و منتقدان دیگر هم از این بازی استقبال کردند. متاسفانه به علت شکست تجاری کنسول Gamecube، این بازی فروشی در حد خودش نداشت و فقط ۲.۲ میلیون نسخه از آن فروش رفت.

۴ قهرمان یک سایه

بعد از این بازی، نینتندو بازی دیگری با گرافیک کارتون بر روی Gamecube عرضه کرد به نام Four Swords Adventures. این بازی جدید برپایه بازی دیگری با نام Four Swords که بر روی کنسول Gameboy Advance عرضه شده بود و در حقیقت یک بازسازی از A Link To The Past بود ساخته شد. در این بازی ۴ لینک حضور داشتند که به مبارزه با Ganon می پرداختند و همچنین باید با Shadow Link که Ganon او را آزاد کرده بود می جنگیدند. با وصل کردن دو کنسول Gameboy و Gamecube دو نفر می توانستند همزمان بازی کنند و هر کدام برای خود یک لینک را کنترل کنند. (یکی بر روی Gamecube و یکی بر روی Gameboy). ولی بخش تک نفره نیازی به اتصال به gameboy نداشت.

THE LEGEND OF ZELDA®

HISTORICAL

کلاهی که Capcom بر سر لینک لینک گذاشت

استایل گرافیکی جدید زلدا برای بیشتر مخاطبان دوست داشتنی بود و پس از آن چند دنباله و Spin-off از این سبک جدید گرافیکی استفاده کردند. Capcom ابتدا Four Swords را برای Gameboy ساخت که یک پورت برای بازی A Link To The Past محسوب می شد و بعد از آن ساخت بازی جدید خود را با نام Minish Cap آغاز کرد. برخلاف دو بازی قبلی (Oracle Of Ages & Seasons) که از گرافیک قدیمی استفاده می کردند، بازی جدید از سبک گرافیکی زیبای Wind Waker به صورت دو بعدی استفاده می کرد. این بازی تنها زلدای اختصاصی برای Gameboy Advance بود که بازسازی نبود در دو بازی قبلی Capcom، لینک بیشتر با تغییر و بازی با زمان معماها را حل می کرد ولی در Minish Cap لینک این قابلیت را داشت که خودش را کوچک کند و این بازی بازهم تحسین منتقدان را به دنبال داشت ولی این بار طرفداران از این بازی استقبال نکردند. شاید چون با عرضه سریع بازی های زلدا دیگر کمتر مشتاق آن بودند و همین باعث شد این بازی به جایگاه بازی های کلاسیک زلدا نرسد.

یکی از ویژگی های عالی نینتندو در مورد بازی های زلدا این است که در اکثر مواقع چیزی را به مخاطب عرضه می کند که مخاطب قبلاً با آن خو گرفته است. شاید به عنوان یک یادآوری از اینکه چنین بازی ای هم وجود داشت. در حالیکه اکثر مخاطبان از Wind Waker راضی بودند ولی هنوز Ocarina Of Time موفق ترین بازی سری زلدا بود. بچه هایی که قبلاً روی N64 این بازی را تجربه کرده بودند حالا بزرگ شده بودند و یک داستان تیره تر و واقع گرایانه تر از این سری می خواستند. حالا زمان آن بود که این مخاطبان چیزی را تجربه کنند که لایق آن بودند.

بازی جدید Twilight Princess نام داشت و در E3 سال ۲۰۰۴ معرفی شد. نمایش تمام شده بود و حاضران می خواستند سالن را ترک کنند. در این هنگام رچی از حاضران خواست قبل از ترک سالن به یک تریلر کوتاه از یک بازی Gamecube توجه کنند. (هیچ کس نمی دانست که تریلر مربوط به چه بازی ای است)



واکنش افراد حاضر در سالن نمایش به این تریلر دو و نیم دقیقه ای در تاریخ بازی های رایانه ای واقعا بی نظیر است. جیغ و داد و فریاد سالن را فراگرفته بود بعداً به درخواست حاضرین تریلر چندین بار مجدداً پخش شد. این واکنش از دو گروه مخاطب حاصل می شد. یک گروه که طرفدار Wind Waker بودند و از این تغییر گرافیک در واقع، بازی به طور کامل به سبک Ocarina Of Time بازگشت به سبک Ocarina Of Time از خوشحالی فریاد می زدند. چهار شوک شده بودند و یک گروه هم که طرفداران قدیمی تر بودند و از بازگشت به سبک Aonuma نمی خواست بازی تقلیدی از Ocarina Of Time به حساب بیاید. به لینک (Epona) بازگشته بود و نقش آن در بازی بسیار پر رنگ تر شده بود. با این حال Aonuma نیز فراتر رفته بود و داستانی بسیار سیاهتر و دنیایی بسیار تاریک تر داشت. اسب سریع همین دلیل، ویژگی جدیدی به بازی اضافه کرد که همان فرم گرگ گونه لینک بود. هنگامیکه که لینک به مناطق Twilight (هوای گرگ و میش گونه) وارد میشد به شکل یک گرگ در می آمد و کنترل و قابلیت های او به طور کامل تغییر می کرد. این ایده بسیار جالب کار شده بود و توانست خود را به خوبی در بازی نشان دهد. با این حال، Aonuma باز هم نگران بود بازی تقلیدی به حساب آید و به عنوان یک نوآوری به آن نگاه نشود. در این هنگام بود که میاموتو پیشنهاد عرضه آن را روی Wii و استفاده از کنترل جدید Wii را داد و اینگونه بود که Twilight Princess از کنسول Gamecube به Wii منتقل شد. این کار ریسک های بزرگی در پی داشت. به هر حال آیا عرضه این بازی باعث نمی شد مخاطبان فکر کنند کنسول جدید از نظر گرافیکی چقدر شبیه به همان Gamecube نسل قبلی است؟ آیا عرضه یک بازی که از اول برای Wii ساخته نشده بود Twilight Princess از عناوین Lunch Title کنسول Wii بود و سریعاً به پرفروش عرضه بازی برای Wii مطرح شد ولی تاریخ باز هم ثابت کرد که کار نینتندو صحیح بود. Wind Waker چند هفته بعد از عرضه ورژن Wii عرضه شد و با استقبال کمتری مواجه شد ولی این دو ورژن روی ترین بازی تبدیل و چند ماه این عنوان را حفظ کرد. ورژن Gamecube چند هفته بعد از عرضه ورژن Wii عرضه شد و با استقبال کمتری مواجه شد ولی این دو ورژن روی هم رفته بیش از ۶ میلیون نسخه فروش داشتند و شکست تجاری Wind Waker را تا حدودی جبران کردند. عنوان جدید باز هم سری را به اوج رسانیده بود.

حالا نوبت به DS رسیده بود که صاحب یک نسخه از سری زلدا شود. بازی جدید Pantom hourglass نام داشت و سعی داشت المان های Wind Waker را با المان های زلداهای دو بعدی ترکیب کند. این بازی داستان Wind Waker را ادامه می داد و در آن Tetra (که در اصل زلدا بود ولی دزد دریایی شدن را به پرنسس بودن ترجیح داده بود!!) و لینک سفر خود را در دریا ادامه می دهند. ولی با یک کشتی به نام Ghost Ship برخورد می کنند و Tetra برای پیدا کردن گنج سوار آن می شود ولی کشتی ناپدید می شود و لینک باید دوباره Tetra را پیدا کند.

گرافیک و داستان بازی شبیه به Wind Waker بود ولی طراحی و گیم پلی آن متفاوت بود. لینک هنوز برای رسیدن به جزیره ها سوار کشتی می شد ولی این بار مسیر کشتی را با قلم کشیده می شد و کشتی خودش مسیر را دنبال می کرد و بازی باز می توانست به بقیه موارد توجه کند.

این بار هم نینتندو با کنترل جدید بین طرفداران دعوا راه انداخت!! کنترل لینک کاملاً با قلم و صفحه لمسی انجام می شد. این کار برای راحت تر شدن بازی برای بازیکنان کم سن و سال صورت گرفته بود ولی طرفداران معتقد بودند این کنترل با کنترل معمولی فرقی ندارد و کنترل بازی اسانتر نمی شود.

با اینکه کنترل بازی کاملاً تغییر کرده بود ولی گیم پلی همان گیم پلی معروف سری زلدا بود. بسیاری از منتقدان از نینتندو سوال کردند چرا مثل Twilight Princess به مخاطب امکان انتخاب کنترل دلخواه را ندادند ولی پس از عرضه بازی از کنترل بازی کاملاً راضی بودند. بازی از Minish Cap موفق تر ظاهر شد و توانست ۴ میلیون نسخه فروش کند.

پس از موفقیت Phantom Hourglass، نینتندو سریعاً ساخت بازی دیگری را برای DS شروع کرد. این بار خبری از قایق و اسب نبود. بلکه لینک سوار بر یک لوکوموتیو جادویی بود و با آن به سرزمین های مختلف سفر می کرد. نام بازی جدید Spirit Tracks بود.

این بازی ایده و طراحی خود را از Phantom Hourglass به ارث برده بود (مانند رفت و آمد مکرر به یک سیاهچال و یا استفاده از فانتوم ها). برای مثال این بار لینک باید مرتب به Spirit Tower باز می گشت تا بتواند راه های جدیدی را باز کند و به سرزمین های دیگر بتواند سفر کند.





یکی از تغییرات این بازی نسبت به Phantom hourglass این بود که هنگامیکه لینک وارد Spirit Tower می شد، زلدا (که حالا تبدیل به روح شده شده بود) به یک کاراکتر کلیدی تبدیل می شد و با تسخیر جسم فانتوم ها و استفاده از قابلیت های آنها می توانست به لینک کمک کند.

ولی ویژگی اصلی Spirit Tracks که آن را از بازی قبلی جدا می کرد، درجه سختی آن بود. از نظر بیشتر مخاطبان، Phantom hourglass یک بازی ساده و لذت بخش بود ولی Spirit Tracks به همان درجه سختی دوران SNES بازگشته بود و مبارزه با Boss ها و حل معماها واقعا مشکل بود.

Spirit Tracks هم مورد استقبال خوبی واقع شد و توانست بیش از ۲ میلیون نسخه فروش کند. هرچند در مقایسه با Phantom hourglass رقم کمتری است ولی باز هم برای یک بازی DS فروش خوبی محسوب می شود.



با موفقیت Twilight Princess و دو بازی ای که بر روی DS عرضه شد، نینتندو دیگر نمی توانست حضور یک بازی عظیم دیگر از سری زلدا را بیشتر به تاخیر بیندازد. در E3 پارسال (۲۰۱۰)، نینتندو بالاخره ساخت زلدای دیگری را برای Wii اعلام کرد.

این بازی Skyward Sword نام دارد و در پاییز امسال عرضه می شود. این بازی از Wii Motion Plus استفاده می کند که حرکات Wii Remote را دقیقتر به بازی منتقل می کند. نینتندو می خواهد که شما دقیقا خود را جای لینک تصور کنید که این بار در آسمان حضور دارد. با ارتقا کنترل بازی به یک کنترل یک به یک (one-to-one)، حالا شما باید ضربات خود را با زمانبندی دقیق و زاویه مشخص به جای خاصی از بدن دشمن وارد کند.

در کنفرانس خبری نینتندو در سال ۲۰۱۰، کنترل بازی به دلیل اختلالی که پیش آمد به خوبی نشان داده نشد ولی بعدا در غرفه نینتندو سیستم جدید به خوبی خود را نشان داد و طرفداران را امیدوار کرد. با این حال اگر هنوز می ترسید این بازی موفق نشود کافیسیت نگاهی به سازندگان این بازی بیندازید. تهیه کننده بازی Aonuma و کارگردان آن Hidemaro Fujibayashi است. کسی که ساخت بازی های زلدا را با سری Oracle که بر روی Gameboy عرضه شد، شروع کرد. به هر حال این سوال وجود دارد که آیا استفاده از این کنترل به محبوبیت بازی صدمه نمی زند؟ نینتندو شرکتی است که همواره راضی بودن و لذت مخاطب را به مسائل مالی ترجیح داده و همچنین معتقد است بهتر از خود ما می داند که ما چه چیزی را می خواهیم و سابقه طولانی نینتندو هم این سخنان را تایید می کند.

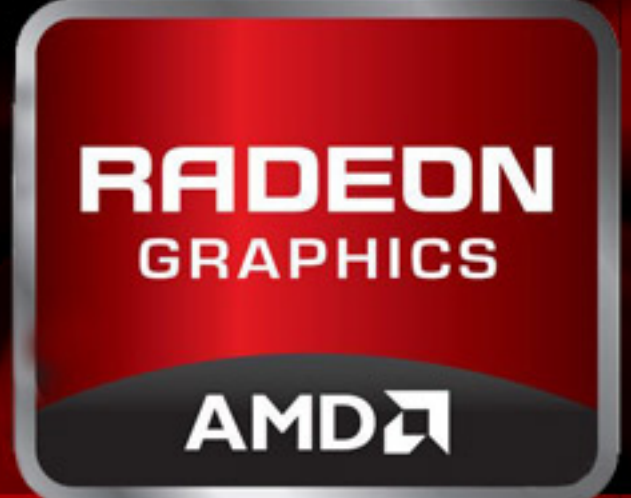
باید منتظر ماند و دید ...
همه چیز در دست زمان است ...



تلفن همراه جدید سامسونگ به نام Galaxy Note معرفی شد. این موبایل هوشمند دارای صفحه نمایش ۵.۳ اینچی و پردازنده ۱.۴ گیگاهرتزی می باشد. این گوشی در حال حاضر پر قدرت ترین موبایل هوشمند در جهان است. تا ببینیم در آینده چه خواهد شد؟

سامسونگ و Galaxy Note

نسل بعدی گرافیک با AMD



AMD قصد دارد عرضه کارت گرافیک های سری ۷۰۰۰ را با دو مدل حرفه ای شروع کند. این دو مدل با نام های ۷۹۵۰ و ۷۹۷۰ عرضه خواهند شد. پردازنده های این دو کارت گرافیک با نام Tahiti شناخته می شود و با فناوری ساخت ۲۸ نانومتری تولید شده اند؛ که تا میزان قابل توجهی مصرف انرژی را کاهش می دهد. در این کارت ها برای اولین بار از حافظه های XDR2 به جای GDDR5 استفاده خواهد شد که کارایی را تا حد قابل توجهی از نسل قبل بیشتر می کند. استفاده از این حافظه ها سبب می شود که فرکانس حافظه تا حد زیادی نسبت به قبل بیشتر شود. به عنوان مثال کارت گرافیک ۶۹۷۰ که از حافظه های GDDR5 استفاده می کند فرکانس حافظه آن ۵۵۰۰MHz و پهنای باند آن 176GB/S و مصرف انرژی آن ۲۵۰ وات است. در حالی که ۷۹۷۰ که از حافظه ی XDR2 استفاده می کند دارای فرکانس حافظه ۸۰۰۰ MHz پهنای باند 256GB/S و توان مصرفی ۱۹۰ وات است.

مادربردهای جدید گیگابایت



گیگابایت خبر داده است که خط تولید مادربردهای جدید مبتنی بر سوکت LGA 2011 اینتل راه اندازی شد. مدل های اولیه شامل سه مدل به نام های X79-UD7, X79-UD5- G1 Assassins که در این میان مدل X79-UD7 یک مدل فضایی است! این مادربرد مجهز به ۲۸ فاز در مدار روگولاتور ولتاژ پردازنده می باشد. همچنین پشتیبانی از ۳۲ گیگابایت حجم حافظه DDR3-2400MHz در حالت چهار کاناله از دیگر ویژگی های این مادربرد است. این مادربرد قابلیت های فوق العاده دیگری مانند سه شیار برای نصب کارت گرافیک از نسل سوم PCI-E و چهارده پورت SATA3 نیز هست.

پردازنده: جهت صرفه جویی در قیمت از پردازنده های Amd در این سیستم استفاده می کنیم. چهار هسته ایهای اتلون ۲ انتخاب خوبی برای این سیستم هستند. این پردازنده ها کارایی خوبی داشته و مهم تر این که شرکت رقیب یعنی اینتل، هم قیمت با این پردازنده ها پردازنده چهار هسته ای ندارد. و تنها core i3 ها هستند که قیمت بالاتری دارند و هم دارای دو هسته فیزیکی هستند. پردازنده ی مورد نظر ما Athlon II X4 640 می باشد که دارای چهار هسته با فرکانس ۳ گیگاهرتز است. قیمت: ۱۱۰ هزار تومان

مادربرد: مادربرد پیشنهادی برای این سیستم MSI-870-G45 است. از مشخصات این مادربرد در کنار قیمت مناسب می توان به پشتیبانی از تمامی سوکت های AM3 و همچنین قابلیت کراس فایر با در حالت X16-X4 اشاره کرد. همچنین این مادربرد از ۱۶ گیگابایت رم DDR3 با فرکانس 1600MHz (در حالت اورکلاک) پشتیبانی می کند. در کل به دلیل بودجه پایین سیستم پیشنهادی، این مادربرد پیشنهاد می شود وگرنه با قیمت های بالاتر صد درصد مادربردهایی با امکانات بیشتر یافت می شوند. قیمت: ۱۰۰ هزار تومان

رم: قیمت رم های DDR3 به پایین ترین مقدار خود از زمان عرضه رسیده است. و با ۴۰ هزار تومان می توانید ۴ گیگابایت رم DDR3 با فرکانس ۱۳۳۳ مگاهرتز از برند خوشنام Kingstone داشته باشید. قیمت: ۴۰ هزار تومان

مانیتور: برای مانیتور مدل W2061TQ از LG پیشنهاد می شود. این مانیتور ۲۰ اینچی با رزولوشن ۹۰۰*۱۶۰۰ خود تجربه خوبی از بازی با کارت گرافیک ۶۷۷۰ به جای می گذارد. همچنین این مانیتور از کنتراست ۵۰۰۰:۱ و زمان تاخیر دو میلی ثانیه بهره می برد و با توجه به قیمتی که دارد کیفیت تصویری مطلوبی ارائه می دهد و دارای ظاهر زیبایی است. همچنین دارای ورودی های DVI و VGA می باشد. قیمت: ۱۷۵ هزار تومان

هارد دیسک: برای هارد دیسک یک مدل ۵۰۰ گیگابایتی از سامسونگ پیشنهاد ماست. این هارد چیزی نیست جز Samsung HD502HI 500GB. این مدل هم سرعت مناسبی داشته و هم سر و صدای عملیاتی کمی دارد. به طور کلی هاردهای سامسونگ به کم صدا بودن معروفند. این مدل از ۱۶ مگابایت بافر بهره می برد. هم چنین در صورت تمایل در آینده می توانید از یک هارد دیگر در کنار این هارد در چیتش Raid استفاده کنید. قیمت: ۵۰ هزار تومان

پاور: این سیستم مصرف چندانی نداشته و توان مصرفی کل سیستم به ۴۵۰ وات هم نمی رسد. مدل GP485A از گرین کاملاً نیازهای سیستم را برآورده می سازد. قیمت: ۵۰ هزار تومان

سیستم پیشنهادی



- CPU: A thlon II X4 640
- VGA:Radeon 6770
- MB:MSI 870-G45
- RAM:2x2GB DDR3 1333MHz
- HDD:SAMSUNG HD502HI 500GB
- DVD-RW: Pioneer DVR-216SV SATA
- Monitor:LG W2061TQ
- PSU:GP 485A Green
- Case:Green Green Tenuous
- Mouse&Keyboard:25 تومان
- All : 790,000 تومان



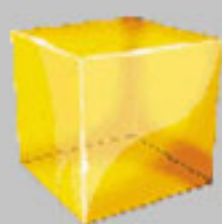
فروشگاه اینترنتی میون بر

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 شکاره ی دژ می بینیم

