

ONE ELSE  
ONE MORE TIME

LIVE  
4

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE

# WHATS UP

## PARDIS LIVE Video Games Awards 2010

قصه داریم در یکی از شماره های آینده، بهترین بازیهای عرضه شده در سال 2010 را بررسی کنیم و برترین آنها را انتخاب کنیم. پس منتظر این قسمت بسیار جذاب باشید.

## PARDIS LIVE دعوت میکند!

نشریه الکترونیکی پردیس لایو که اکنون به تیمی کاملاً حرفه ای تبدیل شده، جهت تکمیل تیم تحریریه خود و بالا بردن سطح مطالب نویسنده میپذیرد. علاقمندان میبایست جهت عضویت در تیم، با زبان انگلیسی و قوائد دستور زبان فارسی آشنا باشند. شما میتوانید با ارسال نمونه کار خود به [PARDISLIVE@PARDISGAME.NET](mailto:PARDISLIVE@PARDISGAME.NET) جهت عضویت در تیم اقدام کنید.

## PARDIS LIVE Mobile Version

نسخه موبایل مجله PARDIS LIVE 3 قبلاً به صورت آزمایشی منتشر شد که با استقبال خوبی مواجه شد. لذا تصمیم گرفتیم نسخه موبایل را از این پس به صورت رسمی و در یک اصلی مجله منتشر کنیم. این نسخه برای گوشی های دارای سیستم عامل JAVA طراحی شده و برای استفاده از آن باید فایل PARDIS LIVE 3 Mobile Version را از داخل فایل Zip انتخاب و در گوشی خود کپی کرده و آن را نصب کنید.

## LIVE'S CALENDAR & NEWS

گروه PARDIS CALENDAR از این پس به طور رسمی جزئی از گروه PARDIS LIVE خواهند بود و مسئولیت ساخت تقویم مجله را بر عهده خواهند داشت لذا در این شماره هم نسخه بتای تقویم قرارداد شده که در آینده گسترش خواهد یافت.

مجله الکترونیکی پردیس لایو برای استفاده در حالت Full Screen ساخته شده این حالت را میتوانید از قسمت View در برنامه خود انتخاب کنید.

با تشکر

تیم مدیریت PARDIS LIVE

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE

## کابوس آمریکایی!

تیراندازی اول شخص یکی از قدیمی ترین سبک ها در صنعت بازی سازی به شمار می رود. سبکی پرتزفردار و پر درآمد که همه ی شرکت ها آرزوی معروف شدن در آن را دارند، اما با توجه با بازی های مطرحی مانند سری ندای وظیفه، هیلو و کیلزون اسم و رسم دست و پا کردن در آن کار بسیار سختی است، حتی بازی های قدیمی تری مانند مدال افتخار و ولفنشتاین، دیگر بازاری برای فروش خود نمی بینند، با این حال شرکت THQ با عرضه ی عناوین نه چندان موفقمانند مترو 2033 در دو سال اخیر باز هم به طمع ساختن یک عنوان جدید اکشن اول شخص به نام Homefront افتاده است. عنوانی که ظاهرا دل ها به امیدش خوش است و چشم هایی به انتظارش دوخته! سازندگان که می گویند این بازی انقلابی در سبک اول شخص خواهد بود، ساخت این بازی جدید بر عهده ی استودیوی Kaos است که ساخت عنوانی در همین سبک به نام Frontlines: Fuel of War و مد "بیابان" میدان نبرد 1942 را در کارنامه اش دارد. داستان Homefront در سال 2027 اتفاق می افتد. در این سال ارتش عظیم کره با متحدانش به آمریکا حمله کرده و شهرهایی از ایالت های آن را تصرف می کند، ماجرا از این قرار است که این 17 سال چه اتفاقی افتاده است که کره شمالی علی رغم خربم ها قدرت و جرات حمله ی نظامی به ایالات متحده ی آمریکا را پیدا می کند. ماجرا از این قرار است که در این 17 سال به ترتیب کره شمالی با وجود خربم ها به برنامه های نظامی خود ادامه داده و در این زمینه به پیشرفت های چشم گیری دست می یابد. سپس رهبر فعلی کره ی شمالی یعنی Kim Jong-Il فوت می شود و فرزندش Kim Jong-Il جایگزین وی می شود و دو کره شمالی و جنوبی را متحد و یکی می کند. در حالی که اقتصاد آمریکا به دلیل بالا رفتن بهای گاز و پایین آمدن ارزش دلار رو به فروپاشی می رود. کشور های



شرقی آسیا از جمله ژاپن با جمهوری کره متحد می شوند. سرانجام در سال 2025 جمهوری بزرگ کره به آمریکا حمله ی نظامی می کند و با منفجر کردن بمب بزرگ EMP تمام سازمان های دفاعی این کشور را فلج کرده و پس از آن هاوایی و سان فرانسیسکو را به تصرف خود در می آورد و در آخر نیروی نظامی آمریکا شکست می خورد. شما در این بازی در نقش یک فرد عادی به نام Jacob، که در همان ابتدای بازی به گروه مقاومت، گروهی مردمی که تنها امید دیگران برای به دست آوردن دوباره آزادی است، می پیوندید. نویسنده داستان بازی آقای John Milius است. کسی که نوشتن فیلم نامه های Apoca-ypse Now, Red Dawn را در کارنامه ی خود دارد. همچنین برای نوشتن داستان بازی از شخصی به نام Tae Kim که یکی از ماموران سابق CIA بوده مشاوره و کمک گرفته شده است.

استودیوی Koas، سازنده ی بازی می گوید: Homefront در مقابل دیگر بازی های هم سبک سه ویژگی دارد که آن را از دیگر عناوین متمایز و برجسته می کند. اول، محیط هایی است که مراحل در آن اتفاق می افتد که بر پایه ی مناطق فعلی آمریکا ساخته شده که در بازی به صورت ویران شده به نمایش گذاشته می شود. بازی در ایالت کالارادو، ایالتی که به خاطر منظره های کوهستانی اش معروف است، شروع می شود و تا کرانه ی اقیانوس آرام هم کشیده می شود. دوم: اکشن نفس گیر و بدون وقفه ی آن است. به گونه ای که در بازی هیچ گونه دموی از پیش رندر شده یا سینماتیکی وجود ندارد و تمام دیالوگ ها و داستان بازی به صورت همزمان اتفاق می افتد (مانند سری نیمه جان)، سومین و آخرین ویژگی آن، سلاح و ادوات جنگی پیشرفته ی بازی است که بسیاری از آن ها در آزمایشگاه های نظامی آمریکا در مرحله آزمایش و تحقیق به سر می برند. اما در این بازی تمامی آن ها موجود و قابل استفاده می باشد.



اسلحه ها و وسایل نقلیه جدید خریداری کنید و با آن ها را ارتقا دهید. البته هر قابلیت Battle Point مشخصی لازم دارد. اسلحه هایی مانند راکت لانچر یا خودرو های کنترل از راه دور کمتر از 100 امتیازی طلبد. اما تانک ها و هلی کوپتر های آپاچی بیشترین امتیاز را به خود اختصاص می دهند. و شما باید بسته به موقعیت و نقشه ای که انتخاب کرده اید تصمیم بگیرید که می خواهید به محض گرفتن امتیاز آن ها را صرف خرید چیز های کوچک کنید یا با جمع آوری آن ها تانک و هلیکوپتر های ویرانگر بخرید.

گرافیک بازی از لحاظ فنی حرفی برای گفتن ندارد. نورپردازی و انفجار های بازی بسیار ضعیف کار شده اند و به هیچ وجه قابل مقایسه با بازی های امروزی نیستند. البته با توجه به این که صحنه های بسیار شلوغی در مراحل بازی وجود دارد. این ضعیف کار کردن را می توان برای جلوگیری از افت فریم وحشتناک توجیه کرد. اما گرافیک هنری بازی قابل قبول است و به خوبی حس جنگیدن در خانه (!) را به شما القا می کند. در جای جای مراحل بازی می توانید مادری را ببینید که به بچه اش شیر می دهد و مردی که یک ژنراتور را برای تولید برق به یک دوچرخه وصل کرده را ببینید و یا کودکی را مشاهده کنید که در محل اختفا نیروهای مقاومت مشغول تاب بازی است.

Homefront عنوان جدیدی است که سازندگان به موفقیت آن بسیار امیدوارند و پیشایش نسخه ی دوم آن را نیز تایید. و حتی محل وقوع آن را نیز مشخص کرده اند! با این که از لحاظ گرافیک و گیم پلی استاندارد های جدیدی در بازی وجود ندارد. اما داستان بازی. عنصری که در اکثر عنوانین اول شخص به آن کم توجهی می شود (بخوانید کند. Homefront در هشت مارس امسال برای پلتفرم های PS3, Xbox360 و PC به بازار می آید.

این سه عنصر کلیدی که در بالا نام بردیم. تنها برگ برنده ی استودیوی Koas برای تمایز از سایر بازی های هم سبک است. در Homefront علاوه بر اسلحه های بازی که تعدادشان هم کم نیست (که تمامی آن ها مختص ارتش آمریکا هستند). می توانید از انواع وسایل نقلیه مانند تانک. هلیکوپتر و جیب نظامی و از دستگاههایی مانند ماشین های زره ای و هلیکوپتر های کنترل از راه دور نیز در نبرد ها استفاده کنید. روند درگیر کننده ی بازی شما را مجبور می کند که هر لحظه پشت چیزی سنگر بگیرید و به دشمنان تان تیراندازی کنید. از آن جا که این بازی یک شبیه ساز جنگ است احتمال می رود که تنها با اصابت چند گلوله شخصیت اصلی بمیرد. تمامی مأموریت های بازی به صورت جابه جایی از نقطه ی A به B انجام می گیرد و در بعضی مراحل دوستانتان در این راه شما را راهنمایی می کنند. علاوه بر بخش تک نفره و داستانی بازی بخش چند نفره ی آنلاین نیز در Homefront وجود دارد. که بدون شک می توان گفت یکی از بهترین بخش های بازی و یکی از بهترین بخش های چند نفره ی آنلاین در بین بازی هاست. بر خلاف داستان بخش تک نفره که در سال 2027 و پس از شکست خوردن ارتش آمریکا اتفاق می افتد. داستان بخش چند نفره پس از این ماجراها روی می دهد و شما می توانید در هر دو ارتش کره و آمریکا به مبارزه بپردازید. سازندگان قول داده اند در این بخش شاهد نقشه های بسیار بزرگ. وسایل نقلیه متنوع و پشتیبانی از امکان بازی کردن 32 نفر به صورت همزمان در یک نقشه باشیم. همچنین در این قسمت می توانید از امتیاز های ویژه ای از قبیل گرفتن اسلحه های مخصوص. درخواست حمله ی هوایی و زمینی برخوردار باشید و کنترل کردن وسایل نقلیه را نیز در دست بگیرید. سیستم امتیاز دهی که در بازی با "امتیاز جنگ" (Battle Point) شناخته می شود با کشتن. گرفتن پرچم ها و همکاری تیمی و ... به دست می آید و به وسیله ی آن می توانید قابلیت های خود را ارتقا دهید.

رامین زارعی

BRINK در لغت به معنای حاشیه است و این بازی روایتی است از سردرگمی زندگی حاشیه نشینان

9  
تلاش برای بقا!

**Bethesda**  
SOFTWARES  
a ZeniMax Media company



# BRINK™

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE

نمایشگاه E3 2009 شروع شده بود و همه پای اخبار این نمایشگاه بزرگ ننشسته بودند که عنوانی به نام Brink معرفی شد. این بازی توسط کمپانی Splash Damage معرفی گردید و توسط تیم سازنده همین کمپانی در حال توسعه می باشد و توسط کمپانی Bethesda منتشر خواهد شد. این بازی در سبک شوتر اول شخص به همگان معرفی شد و در نیمه اول سال 2011 (بهار) برای سه پلتفرم PS3، PC و Xbox 360 عرضه خواهد شد. شاید در نگاه اول بگویید Brink به چه معنی است اگر در جست و جوی این کلمه بگردید خواهید یافت که به معنی حاشیه می باشد. پس بازی ای را تجربه خواهیم کرد که از حواشی بالایی برخوردار است. نکته جالب توجه دیگر اینجاست که این اولین عنوان اورجینالی است که Splash Damage بر روی آن کار می کند و تا به حال تیم سازنده بر روی عنوان هایی کار کرده اند که تا به حال 2-3 نسخه از آن ها عرضه شده است (Franchise). این کمپانی در سال 2001 فعالیت خود را آغاز کرد و با به عرصه صنعت بازی های رایانه ای گذاشت و در سال 2003 با ساخت بازی Wolfenstein Enemy Of Territory خود را به عنوان یک کمپانی با استعداد به طرفداران این صنعت معرفی کرد و توانست اسم و رسمی برای خود رقم بزند و حال با یک عنوان بزرگ دیگر سعی دارد خولی اساسی را در سبک شوتر اول شخص با همان FPS ایجاد کند.

# BRINK



محمد صادق تواضعی

داستان بازی در نوع خود بسیار جالب است. بازی در سال 2045 میلادی در شهری به نام The Ark رخ می دهد. این شهر کوچک شبیه جزیره ای در وسط آب می باشد با این تفاوت که به جای درختان بلند قامت شاهد آسمان خراش هایی هستیم که سر به فلک کشیده اند. در ابتدا Ark شهر کوچکی محسوب می شد ولی با گذشت زمان و یکی شدن با شهر های دور و اطراف خود تبدیل به یک شهر صنعتی با جمعیت فراوان شد. با گذر زمان و افزایش فراوان جمعیت Ark بخشی از مردم این سرزمین تصمیم گرفتند تا محدوده ی خود را جدا کنند و یک بخش جدا را تاسیس کنند و خود را Security نامیدند در طرف دیگر مردمانی با هم متحد شدند و گروهی به نام Resist-ance یا جنبش مقاومت را تشکیل دادند تا با نیرو های امنیت به مبارزه بپردازند و آن ها را از بین ببرند و آرامش را به Ark برگردانند...

گیم پلی بازی بسیار جذاب و دیدنی است به نحوی که بازیکن را بر روی صندلی خود میخ کوب خواهد کرد. در تریلری که از این بازی در نمایشگاه E3 سال گذشته منتشر شد می توان گفت همه جزئیات این بازی به خوبی نمایش داده شد. 6 دقیقه از این تریلر نمایش داده شد که حاوی مبارزات سهمگین بین دو گروه نیروهای امنیت و جنبش مقاومت بود که با انواع و اقسام اسلحه ها با یکدیگر به مبارزه می پرداختند و خون و خون ریزی و کشتار به پا می کردند. این بازی هم همانند سایر بازی ها از سه حالت تک نفره (Single Player)، چند نفره (Multi Player) و Co-Operative تشکیل شده است که در ادامه در باره هر کدام توضیحاتی خواهیم داد. بخش تک نفره: همانطور که از اسم این بخش پیداست، در این بخش قابلیت بازی کردن با یک بازیکن را دارید و خط داستانی بازی را تا آخر طی خواهید کرد که در مورد داستان نکاتی گفته شده است و همچنین می توانید شخصیت دلخواهتان را خودتان انتخاب کنید و به بازی بپردازید و لذت کافی را ببرید.

بخش مولتی پلیر (چند نفره): این بخش بی شک از لذت و جذابیت بالایی برخوردار است البته در این بازی ابتکار به خرج داده شده است و تغییراتی در مولتی پلیر این بازی انجام داده شده است. یکی از بخش های بازی چند نفره بخش دو نفره می باشد که از دو بخش مسابقه ای (Tournament) و تیر اندازی (Shooting) تشکیل شده است. در بخش مسابقه ای دو نفر اول در مسیری تعیین شده به رقابت می پردازند و هر کس زودتر بتواند موانع بر سر راه خود را زودتر به اتمام برساند پیروز می شود. در این قسمت هیچ سلاحی وجود ندارد و بیشتر بازی با حرکات نمایشی و پارکور انجام می گیرد. در قسمت تیر اندازی که بیشتر به دوئل های زمان کابوی ها شباهت دارد دو بازی کن در مقابل هم قرار می گیرند و با آغاز شدن بازی به طرف یکدیگر شلیک می کنند و هرکس که بتواند دیگری را زودتر نابود سازد برنده است.

بخش Co-Op: این بخش از هیجان بالایی برخوردار است. بازی کنان قادر خواهند با 8 بازیکن بازی را انجام دهند قبل از شروع شدن و انجام Co-Op شما می توانید خود تصمیم بگیرید که دوست دارید در تیم نیروهای امنیتی قرار بگیرید یا جنبش مقاومت و شخصیت مورد نظر را آن طور که مایل هستید انتخاب کنید برای مثال می توانید شخصیتی را طراحی کنید که با موهای مودل امو باشد و جلیقه ای نظامی بر تن داشته باشد و بازوهایش خال کوبی اژدها داشته باشد و ... سپس وارد بازی شوید و لذت کافی را از این بخش ببرید و خون و خونریزی بر پا کنید.

همیشه بازی های تیمی بر اساس این هستند که هر شخص وظیفه ای خاص را بر عهده داشته باشد. اگر دقت کنید برای نشان دادن این حالت هر فرد اسلحه ای خاص را دست می گیرد در این بازی هم این شیوه صورت گرفته است اما با کمی تغییرات.

یک تیم شامل 4 گروه می باشد: 1- مهندسی: که وظیفه هک کردن منابع و تحلیل اطلاعات را بر عهده دارند. 2- پزشکان: این گروه همانطور که از اسمشان پیداست برای مداوای زخمیان وارد صحنه نبرد می شوند ولی در بعضی از مواقع امکان دارد توسط نیروهای دشمن کشته شوند. 3- سربازان: این گروه در خط مقدم فعالیت دارند و به مبارزه می پردازند. 4- مخفی کار ها: این گروه با گروه مهندسی در ارتباط می باشند و اطلاعات سری دشمن را از ساختمان ها و مراکز آن ها بدون سر و صدا درزیده و در اختیار مهندسی فرار می دهند تا بر رویشان کار کنند. سازندگان بازی اعلام کرده اند که موتور گرافیکی کار شده در بازی ID Tech4 می باشد. نورپردازی ها و افکت های پس از شلیک گلوله ها به خوبی طراحی شده اند محیط بازی بسیار جذاب و طبیعی کار شده است. قدرت تخریب پذیری بازی دیدنی است و می توانید اکثر جاهای بازی را نابود سازید. طراحی چهره ها خوب است و در کل تیم سازنده در این بخش موفق عمل کرده است. صداگذاری از نظر من یکی از بخش هایی است که می تواند باعث جذب مخاطب شود و اگر موزیک و صدا گذاری با بازی و سبک و شخصیت ها هماهنگ نباشد جذابیت و زیبایی خود را از دست می دهد. Brink از آن دسته بازی هایی است که می تواند گفت در این بخش خوب کار کرده است. صداگذاری شخصیت ها با جسم و قدرت آن ها هم خوانی دارد. صدای شلیک همه اسلحه ها یکتا وخت نیست و هر اسلحه صدای مخصوص خود را دارد. وقتی از یک محیط وارد محیط دیگری می شوید موزیک بازی با توجه به محیط و هیجان بازی تغییر می کند. بازی Brink را بی شک می توان یکی از بازی های موفق سال 2011 دانست و باید منتظر ماند و این تجربه شیرین و البته خونین را آزمایش کرد.

# GEARS OF WAR 3



بازی GeOW یا Gears Of War یکی از موفق ترین عناوین اکشن سوم شخص Xbox 360 است که دو نسخه ی اول آن با تکیه بر گیم پلی نوآورانه و کم نقص خود به عنوانی بی رقیب در بین بازی های رایانه ای بدل شده است . دو شماره ی اول این بازی از پتانسیل بسیار بالایی برخوردار بودند و توانستند فروش خیره کننده ای در بین عناوین شرکت مایکروسافت داشته باشند.

پس چه دلیلی وجود دارد که مانع از ساخت نسخه ی سوم بازی شود؟! شرکت مایکروسافت ساخت شماره ی جدید این بازی را به شرکت Epic Games سپرده است که خیلی ها این شرکت را از روی بازی ساز خلاق و خوشنام این شرکت یعنی کلیف بلزینسکی (معروف به کلیف بی) می شناسند. او در مورد GeOW 3 می گوید:

"بازی کننده ها سه گانه ها را دوست ندارند. آن ها قضاوت می کنند که یک بازی به دنباله نیاز دارد یا خیر و ما فقط امیدوار بودیم بتوانیم به اندازه ای کار کنیم که حق ادامه ی این سری بازی ها را به دست آوریم." وی قول داده است که تمام تلاش خود را برای هر چه بهتر بودن این بازی به کار خواهد گرفت تا طرفداران این بازی با رضایت تمام آن را به اتمام رسانند. "کلیف بی" تاکنون در همایش هایی چون E3 به معرفی این بازی پرداخته است همچنین تصاویر و تریلر هایی هم پیرامون گیم پلی بازی منتشر شده است که مکمل اطلاعات کلیف بی است. داستان بازی ادامه ی داستان GeOW 2 می باشد. همانطور که میدانید شهر "جسینتو" آخرین پناهگاه انسان ها . که از حمله ی لوکاست ها در امان نبود انسان ها را مجبور کرد تا به Nexus (مقر اصلی لوکاست ها و ملکه ی آنها) حمله کنند و ملکه و لوکاست های باقی مانده را از بین ببرند. این تیم به سرپرستی Marcus Fenix به نکسوس می روند. هنگامی که آنها به آن جا می رسند متوجه می شوند که لوکاست ها در اثر امولسیون به موجوداتی خطرناک تر به نام Lambent تبدیل شده اند که حتی ملکه هم قادر به کنترل آن ها نیست و می خواهد با نابود کردن جسینتو. لمنت ها را نیز نابود کند. مارکوس و یارانش تصمیم گرفتند تا مانع از انجام این کار شوند اما سرانجام جسینتو به دست ملکه نابود می شود. 18 ماه بعد معلوم می شود که تعداد زیادی از لمنت ها و لوکاست ها زنده هستند و تلاش برای نابودی کره ی زمین دارند . انسان ها و تیم COG فعلا در تنها پناهگاه انسان ها مستقر هستند که کشتی بزرگی است که به " آشیانه ی کلاغ" معروف است. در یکی از نمایش های بازی می بینیم که مارکوس برای پیدا کردن Doming San

به عرشه ی کشتی می رود و پس از پیدا کردن ساتیاگو بخش دوم فریه ی بازی آغاز می شود. پس از آن با Jayson Startton که یکی از قهرمانان کمیک GeOW است آشنا می شوید. او یکی از طرفداران مارکوس فنیکس است. Anya Stroud که یکی از افراد غرغرو تیم است نیز چهارمین نفری است که سرو کله اش پیدا می شود و شما را در عملیات بازی می دهد. Richard Prescott که ناپدید شده بود نیز در حال آمدن به آشیانه ی کلاغ است. مدتی بعد شما با حمله ی Polyp ها که دشمنان جدیدی که از خانواده ی لمنت ها هستند (شکست آنها کاری نخواهد داشت اما توسط LD ها در تعداد بالا به سمت شما پرتاب شده و با غافل گیر کردن شما قادر به وارد کردن صدمات جدی هستند) مواجه خواهید شد. Boomer ها و Drone ها نیز از دیگر گونه های دشمنان در این بازی هستند که کشتن گروهی از آن ها به همین سادگی نیست و نیازمند توانایی و سلاح های زیادی است اما باز هم LD ها یا Lambent Drudge غول های این بازی هستند. شخصیت پردازی هم در این شماره خیلی بهتر شده است و دیگر ما شاهد شخصیت های خشک در بازی نیستیم. در کل داستان بازی یک مقدمه ی بسیار خوب برای مبارزات نفسگیر و هیجانی بازی است و خاتم Travis . مولف داستان بازی. قول یک داستان بی نقص و پر محتوا را داده است. و اما بیش تر روی گیم پلی بازی تمرکز می کنیم . گیم پلی ای که بنا به گفته ی کلیف بی یک گیم پلی فوق العاده پخته و کار شده است. وی می گوید که این گیم پلی فوق العاده اوج خلاقیت اعضای تیم است. گیم پلی این نسخه در مقایسه با GeOW 2 خیلی قوی تر و بهتر است و تغییرات و اصلاحات زیادی به بازی پیوند زده شده است. یکی از این موارد سیستم سنگرگیری بازی

است که با بهبود زیادی ظاهر شده است و قابلیت های جدیدی به این سیستم اضافه شده است و از جمله ی آن ها می توان به این مورد اشاره کرد که می توان ناگهانی از سنگر خود بیرون بیایید و در یک چشم بر هم زدن دفاع خود را به حمله تبدیل کنید. همچنین این سیستم سنگرگیری بسیار واقع گرایانه نیز طراحی شده است به طوری که دشمنان شما می توانند سنگرهای غیر مقاوم را نابود کنند و آن جاست که شما زیر آتش بی امان دشمنان رها می شوید.

یکی از نکاتی که شما باید در بازی خیلی به آن توجه کنید سرعت عمل در تیراندازی می باشد. شما باید دشمنان خود را قبل از این که به شما نزدیک شوند و هنگامی که در بیرون از سنگر قرار دارند سریع از پای در آورید. همچنین دقت در تیراندازی نیز خیلی مهم است و شما باید با هدف گیری دقیق دشمنان خود را هدف بگیرید. هدشات کارساز ترین نوع شلیک است که می تواند دشمنان شما را با یک تیر بکشد!

همچنین شما باید در بازی مکان کاورگیری خود را نیز سریعاً عوض کنید زیرا هر لحظه ممکن است سنگر شما نابود شود. باید موقعیت تیراندازی خود را نیز در بازی به صورت مداوم عوض کنید تا بتوانید دشمنان را در تیررس خود داشته باشید.

در مبارزات شما می توانید از دشمنانی که کشته شده اند به عنوان سپر استفاده کنید و اینطور کار لوکاست ها برای شلیک به شما سخت تر می شود. در بازی می توانید کارهای مختلفی را به غیر از تیراندازی نیز انجام دهید که انجام دادن آن ها خالی از هیجان نیست. برای مثال در یکی از تریلر های بازی می بینیم که مارکوس با بستن یک نارنجک به یک لمنت او را پیش گروهی از دشمنان می فرستد و بنگ!



سیل عظیمی از لوکاست ها، پلیپ ها و لبنت ها روبرو شوید و هر چه که بیشتر بتوانید در مقابل دشمنان مقاومت کنید بیشتر امتیاز می گیرید که این امتیاز برای شما ثبت خواهد شد.

در مورد گرافیک بسیار خوب بازی بگوییم. Gears of War 3 با موتور آنریل 3.5 طراحی می شود، محیط بازی و همه ی اشیا خیلی خوب طراحی شده اند، رنگ پردازی در محیط نیز خیلی خوب است، سایه پردازی و نورپردازی نیز با توجه به تصاویر و تریلر های بازی جای اشکال باقی نگذاشته است، چهره ی لوکاست ها و لبمنت ها و همینطور کاراکتر های بازی نیز بسی بی نقص طراحی شده است. البته این گرافیک کمی مشابه با GeOW 2 است اما در این بازی دسترخ تغییرات فراوانی بوده است.

صداگذاری روی شخصیت ها نیز با توجه به ویدئوهای بازی خیلی خوب است که در کنار شخصیت پردازی خوب بازی، به چشم می خورد، موسیقی بازی نیز که یک موسیقی هیجان انگیز است، هم اکنون زیر نظر آهنگساز مشهور Steve Jablonsky، در دست ساخت است.

در کل همه ی عناصر یک بازی در ژانر اکشن در این بازی خیلی خوب به نظر می رسد. همه ی صحبت هایی که شد نوید یک بازی خیلی قوی را میدهد و چون از " کلیف بی " مطمئن هستیم باید منتظر یک عنوان خلاقانه و جالب بود. این بازی که انحصاری Xbox 360 است، سال آینده منتشر خواهد شد.

این سلاح که دارای یک سرنیزه بسیار قوی است به شما این امکان را می دهد تا تن لوکاست ها را از بدنشان جدا کنید. Grenade های مختلفی هم در بازی تعبیه شده است. Flame Grenades نمونه ای از قوی ترین گرینید هاست که می تواند تعداد زیادی از دشمنان شما را به کام مرگ برساند!

این سلاح ها تنها تعدادی از سلاح های بازی است و ما در بازی با سلاح هایی قوی و پیشرفته مواجه خواهیم بود که نبرد ها را آسان تر و البته هیجان انگیز تر می کند. شما می توانید سلاح ها و مهمات خود را در بخش چندنفره ی آفلاین ( با کاراکتر های قابل بازی و تعدادی غیر قابل بازی) و آنلاین به اشتراک بگذارید. بخش Co-Op و چندنفره ی بازی از ابتدا از بخش های جذاب این بازی بوده است. این بخش به دو صورت آفلاین و آنلاین بازی می شود. در حالت آفلاین حداکثر تا 4 نفر می توانند بازی کنند. همانطور که گفته شد در این حالت نیز می توانید سلاح های خود را تعویض کنید و این حالت همانند حالت آنلاین هیجان انگیز است. حالت Online بازی هم خیلی بهتر شده است و از بخش های جذابی برخوردار است و همچنین سرورهای اختصاصی برای این بخش در نظر گرفته شده است. Mode های مختلفی برای GeOW 3 طراحی شده است که Beast Mode بهترین Challenge بازی است که برای اولین بار در این سری قرار گرفته است. در این بخش شما در Arena (ورزشگاه) های مختلف حضور خواهید یافت و باید با سلاح هایی که در اختیار دارید با

هوش مصنوعی دشمنان نیز نسبت به نسخه ی پیشین بهتر شده است و حرکات شما را زیر ذره بین قرار دارد و در مواقعی که شما هواستان نیست به شما و یارانتان حمله میشود! البته هوش مصنوعی باران شما هم خیلی بهتر شده است و در کشتن دشمنان بهتر عمل می کنند اما آنطور نیست که وظیفه ی شما راحت تر شود! تخریب در بازی نیز هر چند محدودیت دارد اما ما شاهد گسترده گی این تخریب هستیم. این تخریب های قوی می تواند بعضی از سنگر های با مقاومت کمتر را نابود کند و یا یک ساختمان را ویران کند. البته اسلحه ها نیز بی شک در قدرت تخریب بی تاثیر نخواهند بود. بیشتر سلاح های بازی همان سلاح های GeOW 2 و 1 با پیشرفت های فراوان هستند. همچنین اسلحه های فوق پیشرفته و عجیبی هم به این لیست اضافه شده اند که طراحی آن ها تنها از مغز متفکر " کلیف بلزینسکی " سرچشمه گرفته است.

Flame Thrower یا همان شعله افکن GeOW 2 اینک با تغییرات فراوانی به میدان نبرد آمده است که قدرت آن 2 برابر شده است و می توانید به راحتی دشمنانتان را به خاکستر تبدیل کنید. Swan-Off Gnasher نیز از دیگر شعله افکن های بازی است که عملکردی قوی دارد اما زمان خشاب گذاری آن کمی زیاد است. Pendulum Lancer یکی از آن سلاح های جدیدی است که ساخته و پرداخته ی ذهن کلیف بی است.



## ترس و وحشت به شیوه متفاوت!

فضای مرده (Dead Space) بازی ای بود که در زمانی که عرضه شد به کلی سبک بازی های ترسناک را عوض کرد و المان های بسیاری به این سبک اضافه کرد. این بازی در زمان خود با استقبال بسیار شگفت انگیزی مواجه شد و فروش بسیار خوبی داشت. شرکت سازنده این بازی یعنی Visceral Games تصمیم گرفت که دنباله ای برای این بازی بسازد و طرفداران خود را خشنود سازد. داستان بازی کاملاً به ادامه ای برای نسخه اول آن است. فردی بنام ایزاک کلارک (Isaac Clarck) که یک مهندس فنی است به پایگاهی به نام اسپراول (Sprawl) در سیاره زحل فرستاده شده است تا ماهواره ها و دیگر وسایل فرستاده شده در فضا را تعمیر و در جای مناسب قرار دهد. البته در این پایگاه یکسری موجودات جهش یافته وجود دارند که کار را برای او سخت میکنند. او ضمن اینکه باید تعمیرات لازم را انجام دهد باید به کشتن این موجودات نیز بپردازد تا افراد بعدی در این پایگاه با مشکلی روبرو نشوند. گرافیک بازی زیباترین بخش آن است و ناشر این بازی یعنی EA قول گرافیکی شگفت انگیز و کاملاً فوق العاده را به ما داده است. اول به طراحی لباس ایزاک میپردازم که به خودی خود بسیار جالب طراحی شده است و دارای امکانات بسیار زیادی است که ترکیبی بسیار چشم نوازی را به لباس او داده است... طراحی دشمنان نیز بسیار خوب است. آنها دارای تنوع بسیار زیادی هستند و

و هیچگاه خسته کننده نمیشوند. همچنین ما در هر مرحله با دشمنان جدید تری مواجه میشویم که این خود بسیار لذت بخش است. طراحی محیط نیز در سطح نسبتاً خوبی قرار دارد و کاملاً حس ترس و وحشت را به بازی باز القا میکند. در بازی بیشتر محیط ها یا محیط های ترسناک و تاریک ساختمان ها یا منظومه شمسی و خلا موجود در آن هستند! بعد از این به سایه ها میرسیم که بسیار خوب طراحی شده اند و خیلی خوب با شعاع های مختلف نور پخش میشوند. نورپردازی با اینکه فضا تاریک است و به نور چندانی نیاز ندارد جالب کار شده و نور در بهترین حد ممکن پخش میشود مثلاً وقتی ایزاک چراغ قوه خود را در تاریکی محض روشن میکند نور به میزان قابل قبولی تا شعاع کاملاً مناسبی را تحت پوشش قرار میدهد. اسلحه های ایزاک نیز با توجه به تریلر ها و عکسهای منتشر شده بسیار خوب بنظر میرسند و طراحی جالب و فانتزی ای را دارا هستند. به طور قطع با صداگذاری بسیار خوبی نیز مواجه خواهیم بود. آهنگ هایی که در بازی قرار دارد خوب هستند و در قسمت هایی که دشمنی وجود ندارد آهنگ هایی با تم ترسناک و وحم انگیز پخش میشود و در قسمت هایی که در حال مبارزه هستیم آهنگ هایی تند با سبک راک و متال پخش میشود تا هیجان مبارزات را برای بازی بازان تا چند برابر افزایش دهد. افکت های صوتی و صدای تیر اینطور که بنظر میرسد در

سطح نسبتاً خوبی قرار دارند ولی نمیتوان گفت که عالی هستند زیرا دارای ضعف های ریز و درشتی هستند. صدا گذاری بر روی ایزاک و مشاورش خوب است و از صدای پیشگان نسخه قبل استفاده شده است که قاعدتاً خاطرات زیادی را برای کسانی که با این بازی آشنایی دارند زنده میکند. در کل از صداگذاری انتظار زیادی میرود. همانطور که قبلاً نیز اشاره شد لباس ایزاک بسیار امکانات دارد که این امکانات کلاه، زانو بند، سپر سینه، مخزن اکسیژن و غیره را شامل هستند... همچنین قسمت های مختلف ایزاک قابل آپگرید است که کمک شایانی به لذت بازی میکند... در بازی ایزاک دارای مخزن اکسیژنی است که در جاهایی که اکسیژن کم است از آن استفاده میکند این مخزن دارای حجمی کاملاً محدود است و باید دائماً از اکسیژن پر شود تا ایزاک خفه نشود...! کارهای فنی بخش اعظمی از بازی را تشکیل میدهند و باید در فضا دستگاه های مختلف را تعمیر کنیم و با آنها را تغییر دهیم. البته این شاید برای مدتی جالب باشد و در ادامه خسته کننده شود.

DEAD SPACE 2

اما در عوض دو نوع حرکت برای پرواز کردن به کمک کیف جت و جاخالی دادن وجود دارد که کمک زیادی با بازیباز میکنند برای مثال جا خالی دادن بسیار مهم است زیرا گاهی دشمنان گلوله هایی آلوده به سمت شما پرتاب میکنند که تنها راه نجات از دست آنها جا خالی دادن است. در کل اینطور که به نظر میرسد بازی فضای مرده 2 (Dead Space 2) دارای پتانسیل زیادی برای موفق شدن است و میتواند از بهترین بازیهای شوتر سوم شخص سال 2011 باشد اما در این مقاله صرفاً به وعده های سازنده و ناشر بازی و نکاتی که در تریلر های بازی به چشم می آمدند اشاره شد و باید تا زمان انتشار بازی صبر کرد و نتیجه نهایی را دید.

شایان ضیایی



# DEAD SPACE 2

تفنگ های مختلفی در بازی وجود دارد مانند تفنگ برقی ، نارنجک تفنگی ، تفنگ لیزری و ... که شاید کمی بازی را به بازی بایوشاک شبیه کند . البته کشتن دشمنان تنها به تفنگ ها خلاصه نمیشود و شگرد های بسیار زیادی برای کشتن آنها وجود دارد که بازیبازان را وادار به راه انداختن فکرشان میکند . همچنین بازیباز در بازی میتواند اجسام مختلف را بلند کند و آنها را جا به جا کند که همین بهانه ای شده است برای قرار دادن پازل در بازی؛ همچنین با کمک اجسام و پرتاب آنها به سمت دشمنان میتوان کارهای بسیار زیادی انجام داد . متأسفانه در بازی دویدن وجود ندارد! که این جای تعجب بسیاری دارد!

پردیس لایو: این طور که به نظر می آید گروه شرکت هنرهای پویا گروهی کاملاً حرفه ای است این گروه چگونه جمع آوری شد؟

پویا دادگر: بچه ها در طول سال ها به تدریج به ما اضافه شده اند و نکته خوب این است که همه آن ها هنوز با ما به نحوی کار می کنند. شاید بزرگترین ویژگی تیم ما این است که ساعت های زیادی کار می کنند تا پروژه با کیفیت خوب و سر موقع آماده شود.

پردیس لایو: آیا شما پروژه جدیدی برای آینده دارید؟ اگر دارید کمی توضیح دهید.

پویا دادگر: بله پروژه جدید ما از اواسط مهرماه آغاز شده که ناشر آن شرکت پردیس گیم میباشد. فعلاً نمی توانم زیاد راجع به آن توزیع بدهم. اما تا اواخر آذر ماه امیدواریم توضیحات کاملی توسط پردیس گیم همراه با تصاویری از بازی ارائه شود. با توجه به پیشرفت بازی های ایرانی از جمله گرشاسب و میرمهنا سعی ما بر این است که این پیشرفت را با سرعت ادامه دهیم.

پردیس لایو: اگر ممکن است کمی درباره شرکت هنرهای پویا توضیح دهید. پویا دادگر: هنرهای پویا از سال 1381 با هدف تولید بازی های رایانه ای تاسیس شد و تا به امروز سه بازی رایانه ای تولید کرده که دو بازی آخر علی رغم قیمت بالا فروش موفق داشته است. هنرهای پویا در طی این سال ها به سبب مشکلات مالی تا ورطه ورشکستگی پیش رفته ولی هر بار به نوعی نجات یافته. هنرهای پویا را تیم پرتلاش و خلاق آن تشکیل می دهند که با تلاش شبانه روزی سعی می کنند هر روز بازی های با کیفیت تری سر وقت تولید کنند.

پردیس لایو: بازی های ایرانی در نمایشگاه بزرگ گیمزکام 2010 حضور داشته اند. برخورد بازی سازان و مخاطبان خارجی با شرکت های ایرانی چگونه بود؟

پویا دادگر: روز اول من درگیر تهیه گزارش برای مجله بازی رایانه بودم. اما در روز دوم و سوم استقبال عظیمی از غرفه ایران دیدم. هر چند که بازی های گرشاسب، میرمهنا و 12 رخ توجه بعضی از مخاطبان را جلب می کردند.



## QUEST OF PERSIA LOTFALI KHAN ZAND لطفعلی خان زند

اکثر شما نام بازی های ایرانی شمشیر نادر و لطفعلی خان زند را شنیده اید. این دو بازی از بازی های بسیار خوب ایران محسوب می شوند که سبک جدیدی در بازی های ایرانی به خصوص از نظر داستانی به وجود آوردند. پردیس لایو موفق شد که مصاحبه ای با جناب آقای پویا دادگر درباره این دو بازی داشته باشد که توجه شما را به آن جلب می کنیم.

پردیس لایو: برای شروع از شما می خواهم که کمی از خودتان برایمان بگویید. پویا دادگر: من در سال 75 لیسانس خود را از دانشگاه صنعتی شریف گرفتم. و سپس مدرک فوق لیسانس خود را در رشته مهندسی نرم افزار از دانشگاه هوستون آمریکا گرفته و پس از کار در مدت دو سال برای یکی از پیمان کاران مرکز فضایی ناسا در هوستون به ایران بازگشتم و به کمک دوست خوم آقای اجبازی شرکت هنرهای پویا را برای تولید بازی های رایانه ای در سال 1381 تاسیس کردیم.

پردیس لایو: دومین سوالی که برای من از اهمیت ویژه ای برخوردار است این است که وقتی بازی لطفعلی خان زند به پایان می رسید متنی میامد که نمایان میکرد نسخه بعدی انتقام قاجار نام دارد اما چرا این بازی ساخته نشد و شمشیر نادر به جای آن ساخته شد؟

پویا دادگر: سوال بسیار خوبی است. ما همیشه بازی اصلی ای که می خواستیم بسازیم انتقام قاجار بوده. سناریو آن در اواخر سال 1381 نوشته شد. اما در ابتدا دانش فنی ساخت این بازی را نداشتیم. قبل از این که بازی لطفعلی خان را بسازیم حتی تریلری برای انتقام قاجار دادیم ولی بعد تصمیم گرفتیم بازی ساده تر لطفعلی خان زند را بسازیم بعد از لطفعلی خان وقتی به بنیاد برای ساخت بازی انتقام قاجار مراجعه کردیم این طرح رد شد زیرا بنیاد از بازی هایی که جنگ پادشاهان ایرانی با یک دیگر را به تصویر می کشد حمایت نمی کند. امیدواریم روزی این بازی ساخته شود.

پردیس لایو: مراحل ابتدایی ساخت شمشیر نادر چگونه انجام شد؟ پویا دادگر: قبل از آن با نظر توزیع کننده بازی. ادامه داستان بازی بر اساس وقایع تاریخی زمان نادر نوشته شد. از آن جایی که توزیع کننده اصرار داشت که بازی باید تابستان سال بعد ساخته شود و ما چند ماه را برای پیش تولید انتقام قاجار از دست داده بودیم. ساخت بازی از آذر 87 آغاز شد و در خرداد 88 و کمتر از 7 ماه به پایان رسید. به هر حال بازی نادر کمی با عجله بسته شد و شاید اگر چند ماه بیشتر وقت داشتیم می توانستیم در بخش های دیگر هم جهش داشته باشیم.

پردیس لایو: در نمایشگاه رسانه های دیجیتال ترنلر بسیار جالبی منتشر شد که به نظر من با سری بازی Assassins Creed فرق چندانی نداشت! ممکن است درباره این ترنلر به ما توضیحی بدهید؟

پویا دادگر: شما لطف دارید. من بدون تعارف می گویم که تا ساختن بازی ای مانند Assassin's Creed 2 چند سالی فاصله داریم. هر چند که می توانیم از نظر گرافیکی روی PC بهتر باشیم. این یک دمو از بخشی از یک مرحله از یک بازی است که در مراکش اتفاق می افتد. (که هنوز نهایی هم نیست) به جز این مرحله بخش های دیگری از این بازی نیز ساخته شده که شامل گیم پلی های جدیدی است. اما به علت تعهدی که به سرمایه گذاران بازی دادیم حتی نمی توانیم این ترنلر را منتشر کنیم. بازی به دلیل متوقف شدن سرمایه گذاری فعلا متوقف شده. دنبال سرمایه گذار جدید هستیم اگر این اتفاق بیافتد این بازی با کیفیت بالاتری از آن چه دیده اید ساخته می شود. این بازی المان های بسیار جدیدی دارد که در این دمو نیست. تیم ما خیلی دوست دارد این بازی را بسازد ولی فعلا کار از خرداد ماه متوقف شده است.

پردیس لایو: نظر شما درباره دیگر بازی های ایرانی به خصوص گرشاسپ و میرمهنا چیست؟ پویا دادگر: گرشاسپ یک بازی بزرگ است و بدون تردید صنعت بازی سازی ایران و نگاه بازی کننده ها به بازی های ایرانی را تغییر می دهد. من این بازی را تا آخر بازی کرده ام و نظرات من در باره این بازی بسیار عالی در سایت فارسی [Questofpersia.com/fa](http://Questofpersia.com/fa) موجود است. میرمهنا هم بازی خیلی خوبی است. من در داوری جشنواره رسانه دیجیتال حدود یک ساعت آن را بازی کردم. چه به لحاظ فنی و چه به لحاظ هنری بسیار بازی خوبی است. مهم تر این که این بازی در مدت زمان بسیار کوتاه حدود یک سال ساخته شده است.

پردیس لایو: در آخر ما حرفی نداریم و این فرصت را می دهیم که شما هر صحبتی با طرفداران خود دارید بیان کنید.

پویا دادگر: حرف آخر من این است که متأسفانه عده ای روزنامه دار نه روزنامه نگار مغرضانه اطلاعات غلطی را درباره بازی های ما منتشر می کنند. لطفا اطلاعات صحیح را از خود ما و سایت پردیس گیم بگیرند و تشکر میکنم از همه طرفداران. امیدواریم بازی بعدی بازی آبرومندی باشد و بازی کنندگان ایرانی به ایرانی بودن آن افتخار کنند. ما تمام سعی خود را می کنیم و از همین حالا بالای 15 ساعت در روز کار می کنیم تا این مهم محقق شود.

پردیس لایو: من از طرف خودم و دیگر بچه های مجله پردیس لایو از شما تشکر می کنم. موفق باشید.



پویا دادگر: در نهایت با تشکر فراوان از شما. از این سوالات دقیق لذت بردم. ممنون! **شایان ضیایی**

خوانندگانی که از اولین شماره نشریه الکترونیکی پردیس لایو با ما بوده اند میدانند که اولین مطلب شماره نخست پردیس لایو مربوط به پیشنمایش بازی **Assassin's Creed: Brotherhood** بوده. اخیراً این بازی منتشر شده و حال قصد داریم برای اولین مطلب این شماره از نشریه پردیس لایو به نقد و بررسی این بازی بپردازیم. سری **Assassin's Creed** از معروفترین و جالبترین و حتی متفاوتترین مجموعه های اکشن ماجراجویی سوم شخص تاریخی می باشد و طرفداران زیادی دارد و از زمان انتشار اولین نسخه اش تاکنون موفقیت های جاری خوبی را برای شرکت **Ubisoft** به ارمغان آورده است. یکی از مهم ترین تفاوت های این سری با سری های هم سبک دیگرش چون **Prince of Persia**، داستانی متفاوت و همچنین محیط **Sand-box** و جذاب آن است. همانطور که میدانید قهرمان نسخه ی اول بازی فردی به نام "الطایر" بود که قاتلی ماهر بود و در طول بازی می بایست مأموریت های سری را انجام دهد و با تپلار های ظالم مبارز کند. قهرمان **AC2** نیز قاتلی به نام "اتزیو" بود. او نیز همانند الطایر ماهر، شجاع و قدرتمند بود و این

کاراکتر هم تبدیل به یکی از معروفترین کاراکتر های دنبای بازی های رایانه ای شد.

در مورد داستان بازی در ابتدا باید گفت که اگر **AC:2** را بازی نکرده اید ابتدا این عنوان را بازی کنید و سپس به فکر تجربه **Assassin's Creed: Brotherhood** باشید زیرا این نسخه ادامه کاملاً مستقیمی بر نسخه دوم این بازی است. همانطور که میدانید داستان سری **AC** حول شخصی است به نام **Desmond Miles** که با استفاده از دستگاه آتیموس خاطرات اجدادش یعنی اتزیو و الطایر را مرور میکند. در این نسخه از بازی سعی شده که بیشتر به شخصیت دزموند پرداخته شود. در این نسخه دزموند دوستانش بعد از فرارشان در آخر **AC:2** از دست تپلار های زمان حال به ایتالیا سفر کرده اند و دستگاه آتیموس را در مقر اصلی اساسین در کشور ایتالیا بکار انداخته اند و سعی دارند که مکان **Apple Of Eden** را از طریق خاطرات اتزیو پیدا کنند و همین امر باعث میشود که دزموند دوباره از دستگاه آتیموس استفاده کند تا ادامه خاطرات **Ezio Auditore DeFreneze** را دنبال کند. بعد از استفاده دزموند از آتیموس، به گذشته ای دور و ادامه داستان اتزیو میپردازیم که در این نسخه تبدیل به فردی باهوش تر پخته تر و با تجربه تر شده است. در پایان نسخه دوم این بازی شاهد بودیم که اتزیو مبارزه ای در برابر

# ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



برابر **Rodrigo Borgia** داشت که به پیروزی رسید و پیشگویی ای را در مورد آینده شنید. داستان بازی بلافاصله بعد از شنیدن پیشگویی ها توسط اتزیو روایت میشود. بعد از این واقعه اتزیو به شهر خود و مقر اصلی **Assassins** بازمیگردد تا زندگی آرامی را در کنار دوستان و خانواده خود تجربه کند اما همه چیز آرام نمیماند و پسر رودریگو یعنی **Cezare Borgia** با لشکری بزرگ به شهر حمله میکند و موفق به کشتن عموی اتزیو یعنی **Mario** و به دست آوردن **Apple Of Eden** میشود. بعد از این واقعه خانواده اتزیو از شهر فرار میکنند اما **Ezio** به قصد انتقام خون ماریو و پس گرفتن **Apple Of Eden** راهی شهر رم که مقر اصلی حکومت بورجیا است میشود تا با تشکیل اجماع برادری خود **Cesare Borgia** و قبیله اش را نابود کند... گیم پلی بازی هم در کنار این داستان زیبا واقعا بی نظیر است. یوبیسافت مونترال کوشیده است تا المان های نسخه های پیشین را در این بازی حفظ کند و گیم پلی این بازی را همچنان خاص نگه دارد. البته سازندگان گیم پلی بازی را بهتر و پرجزئیات تر کرده اند. همانند **AC2** محیط بازی وسیع و به نوعی یک **Sandbox** است و شاید از این طرف به آن طرف رفتن وقت زیادی بگیرد و به همین ترتیب برای اولین بار در این سری میتوانیم با استفاده از اسب در محیط بازی جابجا شویم. در این شماره بازیکن

می تواند تا هنگامی که پیاده است اسبش را نیز با خودش به هر جا می خواهد. ببرد. زمانی که شما سوار اسب هستید. می توانید در همان حالت نیز با دشمنان بجنگید. هر چند که این نوع مبارزه کمی سخت است اما در نوع خود جالب است. پلتفرمینگ بازی بهتر از گذشته است و شما می توانید از ساختمان ها بالا بروید و از بامی به بام دیگر بپرید و از راه های میانبر به **Objective** ها برسید. در بازی نگهبانان زیادی وجود دارند که هر لحظه ممکن است . وجود شما را حس و به دنبال شما بیایند. به همین خاطر **Safe Place** هایی وجود دارند که هنگامی که عده ای در تعقیب شما هستند، بسیار کارآمد بوده و شما می توانید در آن ها پناه بگیرید. درشکه ی گاه و اتافک های کوچکی که در پشت بام ها هستند. نمونه ای از این مکان های امن هستند. همچنین شما می توانید با سرعت زیاد از دست دشمنان فرار کنید و کمی موش و گربه بازی کنید تا دشمنان شما را گم کنند. اگر هم میخواهید که بدون سر و صدا از آن ها عبور کنید، باید در میان جمعیت خود را مخفی نگه دارید و یا از راه های دیگر و مخفی حرکت کنید.



طراحی تنها شهر بازی یعنی شهر رم. به عنوان یک شهر تاریخی واقعا کار سختی بوده است اما هنرمندان Ubisoft Mon-teral با بهره گیری از طرح های نسخه های پیشین یک شهر را به زیبایی هر چه تمام تر به تصویر کشیده اند. ساختمان ها از طراحی های بسیار هنری و خوبی برخوردارند که شاید حتی یک آرشیوتکت ماهر نیز از عهده ی این طراحی های خیره کننده بر نیاید. کلیسا ها، ساختمان ها، برج ها و همه چیز به نحو شایسته ای به تصویر کشیده شده است. طراحی چهره ی کاراکتر ها نیز خیلی طبیعی است و باعث می شود گاهی به ذهن بازیکن خطور کند که این شخصیت ها واقعی هستند. شاید از معدود معضلات گرافیکی بازی مشکلات دیر لود شدن بافت ها است که البته با توجه به گستردگی شهر رم امری طبیعی است و اگر از این معدود ایراد ها صرف نظر کنیم. AC: BH از نظر طراحی و گرافیک قابل قبول و حتی خیلی خوب است. در معماری شهر نیز از معماری رم باستان و ایتالیای دوره رنسانس استفاده شده است. متاسفانه در گرافیک بازی با تغییر چشمگیری نسبت به نسخه قبل این بازی مواجه نیستیم و همین امر باعث میشود که گیمر حس کند که AC:2 بازی میکند! همچنین بازی دارای باگ های گرافیکی معدودی نیز هست که در بازی های جهان باز امری عادی محسوب میشود. بی شک AC: BH با وجود همه مشکلاتش یکی از برترین عناوین امسال است و یوبیسافت توانسته بازی قابل قبول و خوبی را ارائه دهد. توصیه میشود این تجربه مخاطره انگیز اتریو را از دست ندهید!

اتریو در بازی تنها نیست و می تواند افرادی ماهر و با استعداد را به عنوان Assassin استخدام کند و در نبرد های سخت تر از آنها یاری بخواند. Executioner و Noble- man دو نفر از این اساسین ها هستند که توانایی خاصی در کشتن دارند. بخش چند نفره ی بازی نیز مکمل بخش داستانی بسیار خوب بازی است که در این بخش Assassin ها می توانند توانایی خود را در کشتن و عملیات مخفیانه با سایرین مقایسه کنند. در این بخش زمان از اهمیت بالایی برخوردار است و هر Assassin که ماموریت را در زمان کمتری به پایان برساند، امتیاز بیشتری خواهد گرفت. در حالت دیگر چند Assassin می توانند با هم یک ماموریت را انجام دهند و این عملیات گروهی هیجان و لذت خاصی دارد و به شما توصیه می کنم که این بخش را از دست ندهید. در کل گیم پلی بازی خیلی کم نقص و بهتر از نسخه های قبل طراحی شده است و می توان گفت که این بخش جای تقدیر دارد. در AC: BH کاراکتر ها و اشخاص مهم زیادی به غیر از اتریو هستند که کار صداگذاری خیلی خوب روی هر کدام کار سختی است اما یوبیسافت با به کار گیری صداپیشگان معروفی چون Nolan North، کاگردان فیلم AC، در نقش اتریو صداگذاری خوبی را تحویل داده است. اکثر صداپیشگان با لهجه ی خاص رومی انگلیسی صحبت می کنند که این امر به واقع گرایانه بودن بازی کمک می کند. موسیقی بازی نیز حالتی حماسی و زیبا دارد که در حالت های مختلف مانند درگیری ها یا پیاده روی در شهر تم های متفاوتی دارد مثلا موسیقی بازی هنگام نبرد بسیار تند و هیجانی میشود. بخش عظیمی از این

تواند ضربات حرفه ای و سختی را به دشمنان وارد کند. برای مثال می توان با یک خنجر گلوی یک نفر را پاره کرد و یا با شمشیر بدن یک نفر را سوراخ کرد و... در کل نبرد ها به نسبت خاصی خشن تر و جدی تر شده اند. در نبرد ها شما می توانید هنگام حمله ی دشمنان جاخالی دهید و یا با سپر گارد بگیرید. سلاح جدیدی نیز به بازی اضافه شده که تشکیل شده از زوبین، شمشیر های جدید و... هستند همچنین در قسمتی از بازی نیز میتوانید از Apple Of Eden به عنوان سلاح استفاده کنید. روش های کشتن مخفیانه که یکی از نکات جالب مجموعه ی AC هستند در AC: BH بی نظیر طراحی شده اند و بازیکن قادر خواهد بود تا به صورت مخفیانه دشمنانش را از پشت سر و بدون هیچ سر و صدایی با خنجر بکشد و یا از راهی دیگر به طرف آن ها بپرد و با فرو کردن Hidden Blade هایش به گلوی آن ها، دشمنانش را خلاص کند. در بازی قابلیت Eagle View یا دید عقاب وجود دارد که به اتریو کمک می کند تا مناطق مختلف شهر را با بالا رفتن از ارتفاع ها بشناسد و نقشه خود را بروز رسانی کند. مراحل بازی در قیاس با دو نسخه ی قبلی هیجان انگیز تر و متنوع تر هستند. در بعضی از مراحل شما باید به تنهایی با یک Boss و سربازانش مواجه شوید. این مراحل سخت تر از سایر مراحل هستند و شما را در رسیدن به هدف نهایی تان و قوی ترین Boss بازی یعنی Cesar Borgia یاری می دهند. همانطور که گفته شد.

در این بازی هوش مصنوعی دشمنان شما از یک سرباز ساده گرفته تا یک فرمانده افزایش چشم گیری داشته است و در مقایسه با شما چندان ضعیف نیستند و حتی ممکن است که اگر گروهی به شما حمله کنند، شما را از پای در بیاورند. به همین دلیل شما باید خود را به انواع تجهیزات، سلاح ها و زره ها مجهز کنید و حتی ظاهر خود را نیز با ششل و... تغییر دهید البته هنوز هم شاهد مبارزات نسبتا آسانی در بازی هستیم! همچنین شما میتوانید Young Assassin هایی را استخدام کنید و آنها را به ماموریت هایی در کشور هایی نظیر انگلستان، فرانسه و اسپانیا بفرستید تا هم پولی به جیب بزنید و هم اینکه Master Assassin هایی را پرورش دهید که در هر کجایی که شما بخواهید تنها با فشار یک دکمه بیایند و به شما کمک کنند. در بازی مغازه هایی وجود دارند که این امکان را به شما می دهند تا با توجه به مقدار پولی که از انجام ماموریت های مختلف بدست می آورید لوازمی از قبیل اسلحه، دارو، لباس و... را بخرید. اسلحه ها و تجهیزات بازی شامل شمشیر های مختلف، خنجر، تبر، نیزه، سپر و... هستند که نبرد با هر کدام لذت خاص خود را دارد و با هر کدام می توان تکنیک های مختلفی را اجرا کرد. ضربات فیزیکی اتریو نیز بهتر شده اند اما بازیکن باید با نحوه ی مبارزات آشنا باشد. برای مثال در نبردها اتریو می تواند دشمنانش را با یک لگد به گوشه ای پرت کند. در نبرد های با سلاح اتریو می



متین ایزدی

PARDIS LIVE 4

STORY 9 GAMEPLAY 9.5 VOICE & MUSIC 9.5 GRAPHIC 8.5 LIVE SCORE 9.1

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE



# CALL OF DUTY BLACK OPS



طبق رسم اکتیویژن هر ساله شاهد عنوانی جدید از سری ندای وظیفه. این غول صنعت بازی سازی و خدای اکشن اول شخص هستیم! این سری از انتشار اولین عنوان خود در سال 2002، بازار بازی های ویدیویی را قبضه کرد و توانست از سد رقیب بزرگی مثل مدال افتخار عبور کند و یکه تاز این سبک باشد. تا کنون هفت عنوان از این سری منتشر شده که هر یک از آن ها با فروش های میلیونی خود، رکوردها را جابه جا، و خروار ها پول به جیب سازندگان سرازیر می کنند و این مدیون گیم پلی بی وقفه و شکل و استایل هالیوودی این بازی است که هر بازی کننده ای را چه نقش آفرینی باز باشد و چه از اکشن اول شخص تنفر داشته باشد به خود جذب می کند. "جنگاوری نوین 2"، عنوانی بود که در سال قبل توسط استودیوی Infinity Ward ساخته شد و توانست نمره های عالی از تمامی سایت های منتقد کسب کند. و این عنوان آن قدر سودآور بود که ناشرش از آن برای کمک تبلیغاتی به زلزله زده های هائیتی استفاده کرد و از دادن سود حاصل از فروش به استودیوی سازنده سر باز زد، که نهایتا این عمل منجر به منحل شدن اینفینیتی وارد شد. "ندای وظیفه: عملیات ویژه" نام عنوانی جدید از این سری است که امسال و به دست استودیوی تری آرک (سازنده ی ندای وظیفه 3 و جهانی در جنگ) ساخته شده است. این بازی از لحاظ بسیاری بهتر از عنوان قبلی این سری عمل کرده و تقریبا تمام استانداردهایی که سری جنگاوری نوین تعریف و نهادینه کرده را به شکلی کامل تر توسعه داده و آن را به بهترین شکل در روند خود جای داده است. البته به این معنا نیست که این بازی خالی از اشکال های کوچک و بزرگ است، اما قطعاً برای طرفداران سری ندای وظیفه جریه ای نو و دور از انتظار خواهد بود. زمانی که تری آرک این بازی را معرفی کرد و اولین اطلاعات از آن را منتشر کردند، اصلاً انتظار نداشتیم که یک بازی در سبک اکشن اول شخص، آن هم از نوع "بزن و برو" بتواند چنین داستان جذاب و پرتنش را در سری ندای وظیفه که به خاطر داستان های آیکی اش معروف است، به تصویر بکشد. به گونه ای که داستان، همتای گیم پلی بی نظیر واقع شده و به عامل محرکی برای پیش برد جریان بازی تبدیل شده.

نوع پیش برد داستان همانند تکمیل شدن یک پازل چندین و چند قطعه ای است که با روایت های مختلفی از حادثه هایی که برای Alex Mason (شخصیت اصلی بازی) که در بازه های زمانی مختلف اتفاق افتاده است به تدریج کامل و گره های داستانی اش گشوده می شود. با این نوع روایت داستان که در عملیات ویژه وجود دارد، سازندگان با فلش بک زدن به سرگذشت های مختلف شخصیت اصلی به صورت مجزا توانسته اند مخاطبان را بدون هیچ حرف و حدیثی در هر جایی که خودشان می خواهند قرار داده، و ادامه ی بازی را از همان جا پی گیری کنند. داستان با وارد شدن در منوی بازی شروع می شود. شما در نقش الکس میسون، یکی از سربازان با تجربه ی آمریکایی در یک اتاق بازجویی روی صندلی برقی نشسته و در حال جواب دادن به فردی ناشناس که سعی در به یاد آوردن اتفاق های گذشته و خاطرات جنگی شما دارد، هستید. با پیش روی در داستان می فهمید که شما را در جریان دستگیری در یکی از عملیات ها به دست دو گروهبان روسی به نام های دراگوویچ و کراوچنکو و یک دانشمند نازی به نام استاینر شست در جهت تحقق اهداف آن ها شست و شوی مغزی داده شده اید به طوری که علاوه بر آن سه نفر شما از محل مخابره شدن امواج رادیویی برای فعال سازی یک سلاح کشتار جمعی به نام Nova 6 در خاک آمریکا مطلع هستید. اما شما با توهمی که از دوست قدیمی خود یعنی ویکتور رزنوو دارید سعی در کشتن آن سه نفر می کنید و پس از کشتن استاینر که ارتش آمریکا سعی در دستگیری او دارد، به دست هم تیمی هایتان به بازجویی گرفته می شود تا با بازخوانی خاطرات میسون، او محلی که امواج رادیویی از آن جا مخابره می شود را به خاطر بیاورد و به این ترتیب از حادثه ی فجیعی که پیش روی آمریکاست جلوگیری کنند. بازی از همان دقیق ابتدایی شما را مجذوب داستان خود می کند و به وسیله ی روایت هایی که از زاویه دید شخصیت های مختلف بیان میشود توانسته در یک بازی خطی داستانی چند روایتی را به تصویر بکشد. در جریان بازی شما نقش الکس میسون، سرباز آمریکایی، جیسون هادسون، مامور مخفی CIA، ویکتور رزنوو، سرباز کهنه کار اتحاد جماهیر شوروی (که همراه دمیتری پترنکو در کمپین شوروی "جهانی در جنگ" هم حضور داشت) و کاپیتان موسلی، خلبان آمریکایی را ایفا می کنید. تمامی جریانات بازی در جریان جنگ سرد و در دهه ی 60 میلادی، در مناطق مختلفی مانند کوبا، ویتنام، روسیه و هنگ کنگ رخ می دهند.

STORY 10 GAMEPLAY 9.8 VOICE & MUSIC 10 GRAPHIC 9.9 LIVE5 SCORE 9.9

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE

گیم پلی همواره یکی از اصلی ترین دلایل موفقیت عناوین سری ندای وظیفه و زبان زد خاص و عام بوده و هست. عملیات ویژه از این لحاظ بهتر از عناوین قبلی این سری عمل کرده و صرف نظر از ایرادهای کوچک اش. به لطف روایت پازل گونه ی داستان و محیط های مختلف روندی عالی و بی نظیر دارد. با این حال گیم پلی بازی تقریباً مانند عنوان های قبلی این سری می باشد و تغییرات جزئی آن نیز همگی به بهبود روند بازی کمک کرده است. در برخی از مراحل ممکن است احساس کنید بازی به صورت اتوماتیک پیش می رود و شما نقش چندانی در پیش برد آن ندارید. برای مثال در در مرحله ای که در نقش کاپیتان موزلی سعی در "تیک آف" کردن جت SR-71 Blackbird دارید. برای این که خلاف ادعای من را ثابت کنید. پس از تمایان شدن کلید راهنما برای بلند شدن از زمین. آن کلید را فشار دهید تا به طرزی پاور نکرده ی شاهد بلند شدن خود به خودی هواپیما(!) از زمین باشید. متأسفانه هوش مصنوعی کاراکتر های غیر قابل بازی تغییراتی نسبت به قبل نکرده و با این که می شود با بالا بردن درجه ی سختی بازی دشمنان را جان سخت تر و دقیق تر کرد اما یاران خودی همچنان احمق و بی مصرف خواهند ماند و کمک چندانی در نبرد ها به شما نمی کنند. مانند عناوین قبلی شما برای مبارزه در نبرد ها می توانید تنها دو اسلحه گرم و یک چاقو با خود حمل کنید. از اسلحه های اضافه شده به بازی می توان به کمان صلیبی (Crossbow) که دو قابلیت شلیک با تیر های معمولی و بمب های انفجاری را داراست و اسلحه ی نفس اژدها (Dragon Breath) که قابلیت آتش زایی با برد مشخصی دارد اشاره کرد. علاوه بر این ها در عملیات ویژه شاهد قطع عضو دشمنان بعد از شلیک خواهیم بود که خشونت بازی را تا حدی بالا برده است. همچنین در این بازی جریه ی جدیدی از هدایت کردن وسایل نقلیه ای مانند جیب. موتور هارلی دیویدسون. قایق جنگی و هلیکوپتر جنگی به دست می آورید. در عملیات ویژه همانند سری جنگاوری نوین به ترتیب چهار درجه ی سختی تازه کار، عادی، سخت و کهنه کار وجود دارد. "تازه کار" برای مبتدی ها و نا آشنایان با اکشن اول شخص طراحی شده. در این درجه ی سختی که همان "آگه می تونی بیا متو بکش" خودمان است(!). دشمنان اصلاً شما را آدم به حساب نمی آورند که تازه خواهند با هدر دادن فشنگ های عزیزشان، جان ارزشمند شما را بگیرند!

فقط هر از گاهی اشتباهی و بر حسب اتفاق تیر هایی به شما شلیک می کنند که اصلاً مهم نیست (!) و فقط ممکن است به وسیله ی انفجار نارنجک در کنارتان بمیرید. دو درجه ی سختی عادی و سخت درجه های متوسط بازی هستند که روندی مناسب برای پیش برد و لذت بردن از گیم پلی مراحل است و در آخر درجه ی سختی کهنه کار. نیز مشکل ترین درجه ی سختی بازی محسوب می شود که برای حرفه ای های این سبک طراحی شده و اگر این کاره نباشید و بخواهید از همان اول بازی را با این درجه ی سختی به اتمام برسانید. ممکن است تعداد دفعات باختن تان از تعداد دشمنان کشته شده در آن مرحله پیشی بگیرید! بدین ترتیب مدت زمان لازم برای اتمام بازی بسته به درجه ی سختی ای که انتخاب می کنید و مهارتی که در این گونه بازی ها دارید بیش از 6 ساعت به طول نمی انجامد اما همین 6 ساعت گیم پلی روندی چنان هیجان انگیز و غافلگیر کننده دارد که به راحتی می توان از آن یک فیلم اکشن هالیوودی عالی ساخت. گذشته از بخش تک نفره. خیلی ها ندای وظیفه را فقط به خاطر قسمت چند نفره ی آنلاین آن می خرند (البته نه در ایران!) و اینکه می بینید این چند عنوان اخیر این سری در روزها و هفته های اول فروش فوق العاده ای دارد بیشتر به خاطر اشتیاق مخاطبان به آنلاین بازی کردن آن است.



قسمت چند نفره ی بازی هم تغییرات چندانی نسبت به جنگاوری نوین 2 نداشته و فقط چند چیز حذف و اضافه شده است. تنها تغییر مهمی که قسمت چند نفره ی عملیات ویژه نسبت به جنگاوری های نوین دارد. اضافه شدن سیستم جدید به نام COD Points به آن است. این امتیاز ها با کشتن دشمنان به شیوه های مختلف. پیروزی در مراحل، بالا بردن تراز جریه و... جمع آوری می شود. به وسیله ی این امتیاز ها می توانید برای خود تجهیزات و سلاح های جدید خریداری کنید و با آن ها را ارتقا دهید. اما بهتر است قبل از هدر دادن COD Point هایتان از خریدن آن چه که می خواهید مطمئن شوید زیرا بسیاری از سلاح های به ظاهر بهتر و گران تر. کاربردی مشابه و بعضاً ضعیف تر از سلاح های ابتدایی و ارزان دارند و پس از خرید. هیچ راهی برای بازگشت امتیازهایتان ندارید. پس بدین ترتیب با هر اشتباه از هدف خود برای رسیدن به تراز 50 دور می شوید. بخش چند نفره ی آنلاین شامل چهارده نقشه ی مجزا از مناطق قسمت تک نفره می شود. هم چنین بسیاری از حالت های استاندارد این سری مانند "مسابقه ی مرگ"، "فتح پرچم" و ... نیز در این بازی وجود دارند. از بخش های جدید می توان به حالت Wager Match که بیشتر برای نشان دادن اهمیت COD Points ها طراحی شده. نام برد. در این مد بازی کنان مقدار مشخصی از امتیاز های خود را به میدان می گذارند. و در نهایت پس از اتمام این مرحله سه بازیکن برتر مسابقه تمامی امتیاز های دیگران را از آن خود می کنند. هم چنین برای اولین بار شاهد اضافه شدن قسمتی به نام "تئاتر" به بخش چند نفره ی بازی هستیم. در این بخش می توانید از بازی کردن خود در حالت آنلاین فیلم های 30 ثانیه ای بگیرید و آن ها را در سایت مربوط به بازی آپلود کنید. و مد معروف "زامبی" ها هم از بازی جهانی در جنگ بازگشته اند و در مکان های گوناگون. این بار هم به صورت چهار نفره ی آنلاین و هم به صورت همکاری دو نفره ی محلی با نصف شدن تصویر قابل بازی است. عملیات ویژه از نسخه ی ارتقا یافته موتور IW4 استفاده می کند که توسط اینجینیتری وارد ساخته و برای اولین بار در جنگاوری نوین از آن استفاده شد. بازی دارای گرافیکی بهتر از عناوین قبلی این سری است. برای اولین بار در این سری شاهد انفجار آتش. تخریب پذیری و میزان دید بالا هستیم. نورپردازی و سایه پردازی به خصوص در مراحل واقع در ویتنام عالی کار شده است. با توجه به مناطق گوناگونی که داستان بازی در آن اتفاق می افتد. شاهد مناطق کوهستانی. برفی. جنگلی و شهری و... هستیم که از تنوع بالایی برخوردارند. طراحی شخصیت ها نیز به خوبی کار شده و دیگر شاهد کاراکترهای مصنوعی





نیستیم. طراحی اسلحه ها نیز نسبتا خوب است اما به هیچ وجه از مدل اسلحه های سری جنگاوری نوین بهتر نیست. ضمن اینکه در بعضی مواقع شاهد گیر کردن دو مدل گرافیکی به یکدیگر و دیر لود شدن تکسچرها هستیم. صداگذاری و موسیقی بازی عالی کار شده و تقریبا غیرممکن است بتوانید از آن ایراد بگیرید. برای صدا گذاری شخصیت ها نیز از بازیگران و خوانندگان مطرح هالیوودی استفاده شده است. صدای سم ورتینگتون (بازیگر نقش اول فیلم آواتار و نبرد تایتان ها) در نقش الکس میسون و گری اولدمن در نقش ویکتور رزنوو عالی و به بهترین نحو کار شده است. این روز ها معمولا در متن پایانی نقد ها می بینید که بازی کردن آن عنوان تنها به طرفداران اش یا کسانی که آن سبک را می پسندند پیشنهاد می شود. اما ندای وظیفه این طور نیست. مگر می شود کسی از بازی بزرگی مانند این که همین طور جوایزی مانند: بهترین بازی سال. بهترین بازی تیر اندازی. بهترین بازی ایکس باکس 360. بهترین کاراکتر سال و ... را درو می کند دست بکشد و بازی های دیگر را انجام دهد. اصلا مهم نیست که تا به حال ندای وظیفه با اکشن اول شخصی بازی نکرده باشید و از این سبک هم بدتان می آید. ندای وظیفه با آن چیزی که شما فکر می کنید. خیلی تفاوت دارد. پس پیشنهاد می کنم هر چه زودتر این مسخره بازی (!) ها را کنار گذاشته و از نزدیک ترین جایی که می توانید ندای وظیفه: عملیات ویژه را تهیه کنید. قول می دهم هیچ وقت از خریدن اش پشیمان نشوید!

رامین زارعی

## گرز ثریت



فتم به قلمروی بی بازگشت بگذار...

# گرز ثریت

## گرز ثریت



www.lohezarrinnakan



www.garshasp.ir

در سال های اخیر که صنعت بازی سازی در ایران رشد چشمگیری داشته است؛ شاهد بودیم که داستان های تاریخی و پهلوانی ایران مثل شاهنامه که پتانسیل بالایی برای تبدیل شدن به یک بازی را دارا هستند به موضوع خوبی برای بازی سازی در ایران تبدیل شده اند. مسئولان شرکت فن افزار شریف نیز که غالباً در زمینه نرم افزار فعالیت می کردند این ریسک را پذیرفته و با تکیه بر جذابیت و کشش اینگونه داستان ها پا به عرصه بازی های رایانه ای نهادند و در اولین قدم پروژه ای با نام "سوشیانت" را آغاز کردند که این بازی در همان اوایل کار به دلایلی متوقف گردید. بعد از این اتفاق مراحل ساخته شده توسط تیم سازنده با اندکی تغییرات به بازی ای جدید به نام "گرشاسپ" منتقل شد که در زمینه افسانه های پهلوانان و اسطوره های کهن ایران زمین بود. پس از نزدیک به 3 سال تلاش سرانجام این بازی با تمام حرف و حدیث هایی که در رابطه با انتخاب ناشر داشت منتشر گردید و اثبات کرد که ایرانی ها نیز در زمینه بازی سازی حرفی برای گفتن دارند. حال با هم در این مقاله به بررسی این بازی از جوانب گوناگون خواهیم پرداخت. پس از گذشته شدن اوروخته برادر گرشاسپ و ربوده شدن گرز افسانه ای ثریت توسط هیتاسپ زرین تاج، سفر پر خطر گرشاسپ به سوی دژ هیتاسپ آغاز می گردد. داستان بازی در واقع شرح وقایع و مبارزات گرشاسپ در مطالبه خون برادر و باز پس گیری گرز ثریت است که از منابعی همچون گرشاسپ نامه اسدی طوسی، اوستا و شاهنامه برگرفته شده است. گویند که این گرز افسانه ای جادویی نهفته در خود دارد که دست یافتن هیتاسپ به آن خطری جدی برای انسان ها به شمار می رود. گرشاسپ در این راه باید با خطرات گوناگون از جمله دیوان و اشموغان روبرو شده و به سلامت عبور کند تا در نهایت به دشمن اصلی خویش یعنی هیتاسپ برسد. داستان بازی کاملاً خطی است و تقریباً تمام این داستان توسط راوی تعریف می گردد. وی حتی اتفاقات به وقوع پیوسته در ابتدای بازی که شامل حمله هیتاسپ و ربودن گرز ثریت است را نیز توضیح می دهد. این اتفاقات می توانست همه به صورت دمویی کوتاه در ابتدای بازی به نمایش در بیایند تا قدری با پیشینه گرشاسپ آشنا تر شویم.

البته سازندگان قول هایی در این مورد داده اند که در دومین قسمت از بازی گرشاسپ بیشتر به پیشینه وی بپردازند. طبق صحبت های سازندگان هر کدام از ابزار های گرشاسپ همانند تیغه دست چپ او دارای داستانی مخصوص است که این ها نیز در قسمت های بعدی به طور کامل بررسی خواهند شد. وقایع بازی در محیط های گوناگون که شهر خونیراث، جنگل ها و کوهستان های اوشیدرن را شامل می شوند اتفاق می افتد که از نوع نسبتاً خوبی نیز برخوردارند. در طراحی محیط های بازی سازندگان تمام تلاش خود را به کار بسته اند تا این محیط ها به فرهنگ و تمدن ایران باستان نزدیکتر شوند. هر چند به دلیل وجود برخی باگ ها صحنه بازی گاه با پرش ها و خط هایی همراه است که ما را به یاد فیلم های صامت قدیمی می اندازد! گاهی نیز با تغییر ناگهانی میزان نور و رنگ اجسام روبرو می شویم که همه اینها ایرادهایی ساده و ابتدائیسست و واقعا از چگونگی برطرف نشدن این ایراد ها توسط تیم در این مدت طولانی ساخت تعجب می کنیم. در طراحی شخصیت گرشاسپ نیز سعی بر ایرانی جلوه دادن لباس و ابزار های وی بوده است. برای مثال می توان به نشان نیلوفر آبی بر روی کمربند گرشاسپ اشاره کرد که متعلق به دوره هخامنشیان بوده است. اسلحه های گرشاسپ به طور کلی شامل یک شمشیر اصلی و گرز و تیغه ی طراحی شده در دست چپ وی می باشند. هر چند دو چاقوی کوچک نیز همراه گرشاسپ است که تنها در بعضی تمام کننده ها از آن ها استفاده می کند. شمشیر های موجود در بازی از جمله شمشیر گرشاسپ و هیتاسپ، به هیچ وجه اصولی طراحی نشده اند و اینگونه شمشیر ها نمی توانند تا این حد برتده باشند. یکی از مشکلات بازی نیز زاویه دوربین غیر قابل کنترل آن است و دوربین در بعضی مواقع به خصوص هنگام مبارزه با غول آخرها (Boss) و دشمنان به شدت آزار دهنده می شود. از جمله نقاط قوت بازی میان پرده های زیبای آن است که اکثر آنها قبل از مبارزه با باس ها نمایش داده می شوند و کار تیم سازنده در این مورد واقعا قابل تحسین است. در بازی چندین باس وجود دارند که حقیقتاً گاهی بازی را به چالش می کشند. از جمله این باس ها می توان به گندرو اشاره کرد که در جنگل راه را بر گرشاسپ می بندد. مبارزه با این باس تقریباً شبیه به مبارزه با باسهای موجود در بازی God Of War طراحی شده است. باس های دیگری نیز همانند ازیسرور . . .

PARDIS LIVE 4

STORY 7.6 GAMEPLAY 8.5 VOICE & MUSIC 8.4 GRAPHIC 8.7 LIVE5 SCORE 8.3

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE



معما هایی نیز در بازی طراحی شده اند که در بعضی از آنها خلاقیت جالبی به کار رفته است مثلاً در یکی از آنها هر بار که معما را اشتباه حل کنیم ابتدا باید با تعدادی از دشمنان مبارزه کرده و سپس دوباره به حل معما مشغول شویم. دشمنان از هوش مصنوعی خوبی بهره می برند اما باز هم گاهی اوقات منتظر می مانند تا ما به سراغ آنها برویم. دشمنان اصلی گرشاسپ اشموغان هستند که به شکل های مختلفی در بازی حضور یافته اند. برای مبارزه با این اشموغان نیاز به شناخت انواع مختلف آن ها دارید. برای مثال گروهی از آنها هنگام بلند شدن از زمین ضربات پرشی سختی را وارد می کنند که در این مورد باید به دفاع پرداخت. حملات گرشاسپ شامل دو حمله ضعیف و قوی می شوند که در ابتدا از تنوع زیادی بهره نمی برند اما با پیشروی در بازی و ارتقاء اسلحه ها و چند ضرب ها (Cambo) فنون جدیدی برای هر اسلحه باز می شوند که بستگی به میزان جمع آوری گوی های قرمز رنگ (که با کشتن دشمنان یا پیدا کردن محل چشمه های سنگی به دست می آیند) و پر شدن نوار جریه بازیاز دارد. همین مورد بازیاز را تشویق می کند تا بجای فرار از دست دشمنان به مبارزه با آن ها بپردازد. با این حال در اکثر مواقع تا با همه دشمنان مبارزه نکنید بازی به شما اجازه پیشروی نمی دهد ولی در بعضی از مراحل همانند مرحله جنگل می توان با کشیدن آنها به سمت آب از دستشان خلاص شد. همچنین گرشاسپ نیز قابلیت شنا کردن ندارد و همین مساله مشکلات زیادی را برای او (و البته بازیاز!) به وجود می آورد هر چند همین شنا نکردن بخشی از مراحل پلتفرمینگ بازی را تشکیل

می دهد که در آن گرشاسپ باید از روی مجموعه ای از گیاهان سطح آب حرکت کند تا خود را به خشکی برساند. او در طول بازی نیز می تواند از مکان های مختلفی آویزان شده و بالا برود ولی در اینجا برخلاف بازی های هم سبک خارجی وی هنگام بالا رفتن از لبه ها مکثی می کند که بسیار شیرین است و حس واقعی بودن را برای بازیاز به وجود می آورد. یکی دیگر از فنون گرشاسپ در مبارزات قابلیت ضد حمله (Counter Attack) بوده که با دفاع و سپس حمله ی سریع صورت می گیرد و بسیار اعتیاد آور است! بعد از مدتی مبارزه با دشمنان علامتی با نام تعامل بالای سر آنها ایجاد می شود که در اینجا می توان با فشار دادن دکمه ای خاص : تمام کننده (Finisher) هایی را بر روی آنها اجرا کرد که این تمام کننده ها نسبت به نوع دشمنان متفاوت هستند. برای دشمنان سرسخت تر و همچنین باس ها هنگام استفاده از تمام کننده ها علامتی از جهات چهارگانه ظاهر می شود و باید در موقع مناسب دکمه مورد نظر را فشار دهیم تا ضربه مورد نظر به حریف اعمال شود. متأسفانه به دلیل وجود برخی باگ ها کمتر پیش می آید که این علامات ظاهر شوند و در اغلب اوقات بازیاز باید به شانس رو بیاورد. این اتفاق در جنگ با باس ها نیز صدق می کند بطوریکه مبارزه با باس های جذاب بازی به یکی از عذاب آور ترین قسمت های بازی تبدیل می شود. در موسیقی بازی نیز گروه سازنده تا جایی که توانسته اند از ساز های ایرانی همانند سه تار، کمانچه و نی استفاده کرده اند که نتیجه کار زیاد راضی کننده نیست چرا که موسیقی ها نه تنها از تنوع زیادی بهره نمی برند و زود تکراری می شوند بلکه در مکان های مناسبی نیز استفاده نشده اند تا جایی که در

طول بازی توجهتان خیلی به موسیقی بازی جلب نخواهد شد. در بازی دیالوگ های زیادی نیز وجود ندارد و گرشاسپ نیز به جز صحنه های آخر هیچ سخنی بر زبان نمی آورد و همانطور که در ابتدای مقاله نیز اشاره شد تقریباً تمامی داستان توسط راوی تعریف می گردد. حتی در همان صحنه های پایانی بازی که گرشاسپ و هیتاسپ برای هم رجزخوانی می کنند هم صدای هیتاسپ به خوبی کار نشده است و تقریباً از نصف صحبت های او هیچ چیز متوجه نمی شوید! در کل بعضی از المان های طراحی شخصیت و به خصوص گیم پلی بازی همانطور که از قبل نیز مشخص شده بود، تقلیدی بعضاً اشتباه از بازی های هم سبک به خصوص سری God Of War و Prince Of Persia است. تقلیدی که امیر حسین فصیحی مدیر پروژه گرشاسپ از آن به عنوان "ایده" گرفتن یاد می کند: "کمبود وقت و بودجه محدود بازی مسلماً اجازه آزمون و خطا را از تیم سازنده می گرفت و ما باید از المان های موفق بازی های خارجی ایده می گرفتیم و این ایده ها را با تفاوت هایی که ایرانی بودن بازی را نشان دهد ترکیب می کردیم." در هر حال گرشاسپ بازی ای شایان تقدیر و درخور صنعت بازی سازی ایران است که مطمئناً خولی عظیم در ساخت بازی های رایانه ای در ایران به وجود آورد. تیم سازنده از همین حالا مراحل پیش تولید دومین قسمت از بازی گرشاسپ را آغاز کرده اند. حال حس رقابتی میان دیگر شرکت های بازی سازی با شرکت فن افزار شریف ایجاد شده است که همین مهر تصدیقی بر کیفیت بازی های رایانه ای آینده خواهد بود.



طبیعی رفتار کردن شما بین مردم است به این صورت که میتوانید با مسخره بازی بین مردم انسانی بی ثبات و احمق جلوه داده شوید ی با رفتار درست شخصیتی متمدن نزد مردم به نظر بیایید. نوار هایی هم برای روابط شما با افراد مختلف در نظر گرفته شده است و نشان دهنده این است که چقدر با یک فرد صمیمی هستید شما میتوانید برای فردی بدترین دشمن، دوست، بهترین دوست، عشق و... باشید البته انتخاب هایی هم که در طول بازی انجام میدهید نیز در روابط شما تاثیر دارند پس توصیه میکنم پادشاه خوبی برای آلبیون باشید! دشمنان بازی به خوبی طراحی شده اند اما خیلی زود تکراری میشوند. این دشمنان شامل گرگ ها-انسان ها-نیروی تاریکی-کوتوله ها و... میشوند. مأموریت های فرعی نسبتا زیادی نیز در بازی برای شما قرار گرفته است که در صورت تمایل میتوانید آنها را انجام دهید. قسمتی از گیم پلی بازی هم مربوط به کار کردن برای کسب درآمد است به طوری که میتوانید با نواختن گیتار در میدان شهر یا کار در نانوائی و... برای خود درآمد کسب کنید. ضمن اینکه پول حاصله از درآمد را میتوانید صرف خرید خانه و مغزه و غذا و اسلحه و دارو و خیلی چیز های متنوع دیگر کنید. Fable III این انتخاب را به شما داده تا حتی قیافه کاراکتر خود را هم خودتان و بنا بر...

انتخابات خیلی سختی پیش رویتان قرار خواهد گرفت مثلا در قسمتی از بازی باید انتخاب کنید که لوگان را بکشید یا او را ببخشید. از طرفی لوگان برادر تان است و قادر به انجام این کار نیستید و از طرفی دیگر لوگان بر مردم آلبیون ظلم کرده و مستحق انتقام است. داستان فیبل واقعا زیباست و باید به نویسنده داستان این بازی و آقای مولینو تبریک گفت که چنین داستان درگیر کننده و زیبایی را خلق کرده اند. توصیه میشود تجربه داستان این افسانه شیرین را از دست ندهید.

گیم پلی شامل بخش مبارزات، انتخاب ها، کار برای کسب درآمد، آزادی در کل محیط آلبیون و... میشود و در کل میتوان گفت که در Fable III شاهد گیم پلی متنوعی هستیم. بخش مبارزات بازی با استفاده از انواع شمشیر و سلاح سرد و تپانچه و جادو ها انجام میگردد که همگی قابل ارتقا هستند. متاسفانه مبارزات فیبل به ندرت تکراری میشوند اما باز هم این امر چیزی از زیبایی بازی کم نمیکند. قسمتی از گیم پلی هم مربوط به اداره امور کشور و گذراندن خط داستانی و مراحل بازی است. در Fable III حتی میتوانید به دفعات مکرر ازدواج کنید و حتی صاحب بچه بشوید. نواری به اسم Natural در بازی تعبیه شده است که نشان دهنده سطح

اکثر شما خوانندگان آقای پیتر مولینو کارگردان معروف و خلاق بازی های رایانه ای را میشناسید. چند سالیست آقای مولینو و تیمش بازی ای را به نام Fable منتشر میکنند حقیقتا Fable انقلابی در سبک نقش آفرینی به حساب می آید و طرفداران زیادی دارد. اکنون سومین نسخه از این بازی منتشر شده که با واکنش های مثبت و منفی زیادی نیز روبرو شده. کلمه Fable به معنای افسانه ی شیرین است. داستان این نسخه در کشور خیالی Albion دنبال میشود. سیاهی و ظلم شاه لوگان بر خوشبختی مردم آلبیون سایه انداخته و این سرزمین نیاز به انقلابی وسیع دارد... داستان بازی با انتخاب های شما روایت میشود و پایان های متعددی برای بازی در نظر گرفته شده. هدف اصلی شما به عنوان یک قهرمان مبارزه با لوگان و بازگرداندن امید به مردم آلبیون است. در بین راه دوستانی پیدا میکنید و قول هایی میدهید. بعد از اینکه پادشاه کشور شدید میتوانید به قول هایتان عمل کنید و شاهد خالی شدن خزانه خود باشید یا با عمل نکردن به قول ها به طلای خزانه اضافه کنید. میتوانید پادشاهی بدتر از لوگان باشید یا میتوانید با اداره خوب و درست کشور به عنوان یک قهرمان یاد شوید. داستان بازی بسیار درگیر کننده است.

از حیث صداگذاری از همین حالا Fable III را کاندید بهترین آهنگسازی سال بدانید. آهنگ های فیبل آنقدر زیبا هستند که ساعت ها قادر به گوش دادنشان در بازی خواهید بود. بدون اینکه اصلا از آنها خسته شوید این آهنگ ها حالتی حماسی دارند و جو خاصی به بازی میبخشند. موسیقی بازی در جاهای مختلف متفاوت است و در هنگام نبرد هیجانی میشود و در بقیه موارد شاهد موسیقی بسیار آرام و دلنشینی هستیم. موسیقی محیط اطراف اعم از صدای مردم و صدای حیوانات و صدای قدم زدن و باران و.. همه به خوبی کار شده اند صدای کاراکتر ها هم به جز اینکه در مواردی با لبثشان همخوانی ندارند اشکال قابل توجه دیگری ندارند. در کل و از هر حیث با صداگذاری عالی ای در Fable III مواجه خواهید بود.

بازی Fable III علی رغم همه مشکلاتی که داشت چیزی کمتر از یه شاهکار نیست و پیترو مولینو باز هم خلاقیت و هوش خود را با شماره جدیدی از Fable به همگان ثابت کرد. به همه شما توصیه میکنم (به خصوص به طرفداران سبک RPG) که این عنوان زیبا و سراسر حماسه را تجربه کنید.

## مهدی کرباسیان



سلیقه خودتان بسازید به صورتی که میتوانید با خرید انواع لباس، کلاه، موریش، سبیل، کفش و... بسته و چهره کاراکترتان را به روز کنید. کلام آخر در رابطه با گیم پلی این بازی اینکه Fable III با وجود اشکالات ریز و درشت خود بسیار سرگرم کننده و متنوع خواهد بود.

بازی Fable III دارای گرافیک هنری بسیار زیبا اما گرافیک فنی پر اشکال و متوسطی است و متأسفانه پیشرفت گرافیکی قابل توجهی نسبت به نسخه قبل نداشته! طراحی همه کاراکتر ها نسبتاً در سطح خوبی قرار دارد. نورپردازی بازی هم نسبتاً قابل قبول است ولی گرافیک بازی دارای باگ های فنی ریز و درشتی است! معماری همه مکان های بازی نیز به خوبی انجام شده و به خوبی حس وضع حاکم بر آلبیون را به مخاطب القا میکند. آلبیون هم بسیار وسیع است اما سازندگان در بعضی مکان ها در طراحی جزئیات خساست به خرج داده اند. در محله های فقیر نشین شهر شاهد تمی تیره و کثیف و غمگین هستیم و در بالای شهر با تمی روشن و شاد همراه هستیم. محیط آلبیون هم شامل شهر ها و روستاها، بیابان ها و کوهستان ها و.. میشود. در کل فیبل در همه زمینه های گرافیکی از نظر فنی خوب کار کرده اما میتواند بسیار بهتر از این باشد ولی در زمینه هنری کاملاً وضع متفاوت است و شاهد گرافیک هنری بسیار خوبی هستیم.

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

سری بازی Need For Speed همیشه جزء یکی از بهترین های سبک ریسینگ به حساب می آید. قطعاً هر بازیکن و هر کسی که خود را جزء دنیای گیم می داند با این سری آشنا می باشد و یکی از نسخه های پیشین را جریه کرده است. ساخت و نشر این بازی بر عهده کمپانی طرفدار Electronic Arts می باشد. NFS در سری های قدیمی بیشتر حالت مسابقه ای داشت و شما با انتخاب اتوموبیل مورد علاقه خود وارد مسابقه می شدید و مراحل را یکی پس از دیگری به پایان می رساندید پس از مدتی برای اولین بار تیم سازنده در این سری اتوموبیل های پلیس را وارد بازی کردند و هیجانی تازه و جریه ای نو را برای مخاطب فراهم ساختند و این بازی را با نام NFS: Hot Pursuit وارد دنیای گیم کردند. چند سال بعد نیز EA دوباره این ایده را اجرا کرد و نسخه دوم Hot Pursuit را البته با کمی تفاوت و نوآوری های جدید با عنوان Need For Speed: Hot Pursuit 2 منتشر کرد! این بار قسمتی به بازی اضافه شده بود به نام COPS. همانطور که از اسم حالت جدید این بازی مشخص است شما در این بخش می توانستید به عنوان یک اتوموبیل پلیس به ایفای نقش پردازید و با کوبیدن ماشین خود به اتوموبیل های مسابقه دهنده آن ها را منهدم سازید و به مرحله ی بعد راه پیدا کنید. پس از این سری EA سبک جدیدی از مسابقات اتوموبیل رانی را پیاده ساخت و عنوانی با نام NFS: Underground را منتشر کرد که به صورت "دنیای باز" بود و شما می توانستید ماشین مورد علاقه خود را از اتوموبیل فروشی خریداری کنید و آن را تیونینگ کرده و به ادامه بازی پردازید. در سال 2007 کمپانی سازنده مسابقه در پست اتوموبیل رانی را برای بازی کنان انتخاب کرد و بازی NFS: Pro Street را منتشر کرد که با ناراضی های هواداران مواجه شد و می توان آن را یک شکست برای EA تلقی کرد.

از آن عنوان به بعد تیم سازنده سعی کرد با برگرداندن سبک قدیم و ایجاد المان های جدید در بازی NFS: Undercover هواداران خود را دوباره بدست بیاورد که می توان گفت نسبتاً موفق بود. نسخه NFS: Shift هم با ناراضی های زیادی عرضه شد. زمان گذشت تا این که در نمایشگاه E3 2010 تریلری از نسخه ای از این سری بازی با عنوان Need For Speed: Hot Pursuit منتشر شد. این بار EA با برگرداندن سری قدیمی Hot Pursuit تصمیم گرفت تا NFS را احیا سازد و برای اثبات حرف خود ساخت بازی را به دست کمپانی Crite- rion داد. این کمپانی ساخت بازی سبک ریسینگ- "دنیای باز" Burnout Paradise را در کارنامه خود دارد. سری های "Open World" بازی NFS همیشه از یک داستان خاص تبعیت می کردند ولی این بار این بازی داستانی خاص را به دنبال ندارد. تنها داستانی که می توان برای این شماره در نظر گرفت داستان موش و گریه با همان دزد و پلیس است که یک پلیس به وسیله نیرنگ های متفاوت سعی بر این دارد تا طعمه خود را شکار کند و در مقابل دزد از هر راهی برای خلاصی خود استفاده می کند. نداشتن داستان خاص ضربه بزرگی به این بازی زده اما این ضعف به هیچ عنوان چیزی از ارزش این بازی کم نمی کند. گرافیک بازی از قدرت بالایی برخوردار است و Criterion در این نسخه تمام تلاش خود را کرده است تا بازی را با گرافیکی بالا را در اختیار بازی کنان قرار دهد. بازی از نورپردازی بسیار خوبی برخوردار است و تابش نور خورشید به خوبی مشاهده ...

میشود و در بعضی مواقع مانع دید شما است. سازندگان در طراحی محیط بازی کمی سهل انگاری انجام داده اند. در نسخه های قدیم این بازی اگر به حفاظ های کناره جاده و یا پرتگاه ها برخورد می کردیم شاهد بودیم که آسیب پذیر هستند و خراب می شوند ولی در این نسخه این امکان وجود ندارد همینطور سازندگان در مورد آسیب پذیری اتوموبیل ها می توانستند به نحو بهتری عمل کنند. ساخت اتوموبیل ها به خوبی کار شده است و تا آجایی که امکان داشته است مطابق با واقعیت طراحی شده اند و هنگام بارش باران به خوبی می توانید حس کنید که بدنه اتوموبیلتان خیس شده است. طراحی آب و هوای بازی را می توان بهترین بخش گرافیکی Need For Speed Hot Pursuit معرفی کرد. در NFS های قدیمی مسابقات یا در روز برگزار می شدند و یا در شب ولی این بار سعی شده است با ترکیبی از نسخه های قبل این نقص بر طرف شود. در مسابقات بارانی به خوبی می توان اوج گرافیک بازی را مشاهده کرد. خیابان ها خیس می شوند. برگ ها در هوا به حرکت در می آیند و ... که همگی باعث شده است تا این بازی در این بخش موفق باشد. همچنین با گرفتن ترمز شدید و استارت زدن در اول مسابقه می توانید خطوط لاستیک را بر روی جاده ها به خوبی مشاهده کنید و یا با حرکت در مسیر های خاکی شاهد بلند شدن گرد و غبار در هوا باشید. طراحی Rier-View Mirror بازی از نکات جالبی می باشد که به شکل یک ایده نو پیاده سازی شده است. این آینه از اشعه X-Ray پشتیبانی می کند و شما اتوموبیل های

پلیس را به صورت اشعه های آبی و اتوموبیل های حریف را به صورت اشعه های زرد مشاهده می کنید. Criterion به هواداران این بازی نوید بکا نقشه بسیار بزرگ را داد به طوری که احساس تکراری شدن مراحل را نکنید ولی کمی در این مورد بد قولی شد و شاهد این بودیم که برخی از مراحل از قرم تکراری برخوردارند و نقشه بازی آن طور که قول داده بودند بزرگ نبود و تنها طراحی خارق العاده در نقشه بازی این بود که مسابقاتی که در شمال نقشه انجام می شدند دارای آب و هوای سرد و در برخی موارد برفی بودند و قانداً مسابقات جنوب نقشه. مسابقات کویری و یا مسابقاتی بودند که در هوای آفتابی برگزار می شوند. گیم پلی بازی اصلی ترین بخش یک بازی ریسینگ می باشد که اگر بر روی آن تمرکز لازم انجام نشود می تواند ضربه ای به دیگر بخش های بازی بزند و از محبوبیت آن بکاهد. تیم سازنده در این بخش موفق بوده است و از هسته اصلی خود خارج نشده است. گیم پلی بازی از دو حالت تشکیل شده است - 1 حثت تعقیب (Wanted) و - 2 پلیس (Cops) که به معرفی هر کدام از این بخش ها می پردازیم. در بخش "حثت تعقیب" شما نقش طعمه پلیس ها را ایفا می کنید. در اول بازی درجاتی به شما نمایش داده می شود که 15 عدد می باشند. با انجام مسابقات و کسب Bounty مورد نظر می توانید بر لول خود اضافه کنید و به لول آخر که حثت تعقیب (Most Wanted) نام دارد برسید و به عنوان هدف اصلی مأمورین تلقی شوید. با پشت سر گذاشتن هر لول. پشت سر گذاشتن مسابقات شما و فرار از پلیس هایی که برای گرفتن شما آماده می شوند دشوار تر است. در این نسخه و این حالت هر مسابقه از چند بخش مختلف تشکیل شده است که با گرفتن مدال طلا در اولین بخش. بخش های دیگر باز می شوند. در کل 6 بخش با نام های Time Trial, Pre-Race, Dual, Hot Pursuit, view, Gauntlet در حالت "هدف" گنجانده شده است. در Time Trial شما وظیفه دارید تا با ماشینی که در اختیار دارید مسیر مورد نظر را در وقتی معین به اتمام برسانید و مدال طلا را کسب کنید.

**Preview** در نگاه اول همان بخش **Time Trial** است با این تفاوت که زمان و مسیر مد نظر طولانی تر می باشد. **Hot Pursuit** بخش اصلی این مسابقات است. بخشی که باید با انجام راه کار های متفاوت از دست مامورین خلاص شوید که این امر به وسیله چهار روش صورت می گیرد. اولین روش استفاده از **Spike Strip** است که به شما داده می شود و قابلیت آپدیت تا سه لول را دارد. اسپایک استریپ ها همان میله های تیغ داری هستند که بر سر راه اتوموبیل ها قرار داده می شود. دومین روش استفاده از **EMP** است. در این روش شما با هدف گیری اتوموبیل مقابل و شلیک یک پالس الکترو مغناطیس به سوی آن برای چند لحظه اتوموبیل حریف را از کار می اندازید. **EMP** نیز تا سه لول قابلیت ارتقا دارد سومین روش **Jammer** می باشد. جامر یک سیستم ردیابی است که تا شعاعی ثابت را برای شما ردیابی می کند و از وجود سد یا پلیس در کمین شما خبر می دهد و تا سه لول قابلیت ارتقا دارد و آخرین روش استفاده از **Turbo** مخصوص می باشد. این توریو به دو صورت قابلیت استفاده دارد. شما می توانید برای سبقت گرفتن و دور شدن از اتوموبیل های حریف و پلیس از توریو استفاده کنید و یا این که اول از جامر استفاده کنید و در صورت رویوت پلیسی که در کمین شماست با زدن دکمه توریو با سرعت از کنار وی رد شوید که در این صورت قابل شناسایی نخواهید بود و تا سه لول می تواند آپدیت شود. **Dual** این بخش برگرفته از مسابقات دو نفره بازی **NFS:Carbon** می باشد. که شما با حریفان در جاده ای کوهی مسابقه می دادید و باید مقام اول را بدست می آوردید. **Race** مسابقاتی عادی می باشند که در کلاس های متفاوت از لحاظ اتوموبیل ها صورت می گیرد و یا انتخاب اتوموبیل مورد نظر در کلاس تعیین شده به مسابقه می پردازید

**Guantlet** ها مسابقاتی شبیه به **Preview** ها می باشند با این تفاوت که پلیس نیز در بین راه مزاحم شما می شود و این تنها بخشی است که وسایل کمکی نظیر جامر **EMP** و ... را در اختیار دارید. اتوموبیل ها نیز در پنج کلاس مختلف طبقه بندی می شوند که عبارتند از **Sports** . **Exotic** . **Super** . **Performance** و **Hyper** که هر کدام دارای اتوموبیل های تیونینگ شده خاص خود می باشند. حال به سراغ بررسی حالت "پلیس" می رویم. شما در این حالت به عنوان یک مامور **SCPD** معرفی می شوید و باید با گرفتن اتوموبیل های مسابقه ای بر درجه و امتیاز خود بی افزایشید و به درجه یا لول بعدی دست بیابید. این بخش هم همانند حالت "حُت تعقیب" از مسابقات مختلفی تشکیل شده است که هر کدام از مسابقات دارای بخش های متفاوتی می باشند که عبارتند از: **Pre-View** . **Hot Pursuit** . **view** . **Radio** و **Interceptor** که در ادامه به بررسی هر کدام می پردازیم. **Preview** این حالت نیز همانند **Time Trial** حالت "حُت تعقیب" می باشد که وظیفه دارید مسیری کوتاه را در مدت زمانی مشخص طی کنید با این تفاوت که در این جا شما با برخورد با کناره های جاده یک مقدار ثابت (2-3 ثانیه) به وقتتان اضافه می شود که در آخر دچار مشکل خواهید شد. در **Hot Pursuit** شما وظیفه دارید تعدادی اتوموبیل تعیین شده در مسیری معین را منهدم کنید که این کار با چهار وسیله کمکی صورت می گیرد. اولین وسیله **Spike Strip** می باشد که با قرار دادن آن ها بر سر راه اتوموبیل ها باعث کم شدن استقامتشان می شوید. دومین وسیله **EMP** می باشد که اول هدف گیری می کنید و بعد از گذشت زمانی خاص با شلیک پالس الکترو مغناطیسی اتوموبیل مسابقه ای را برای چند لحظه از کار می اندازید. سومین روش **Road Block** می باشد که در این روش با زدن دکمه مربوطه سدی در جلوی مسیر مسابقه تشکیل می دهید که اتوموبیل ها با برخورد به آن

**Helicopter** می باشد که می توانند در مسیر مسابقه برای متوقف کردن مسابقه دهندگان از اسپایک استریپ ها استفاده کنند. همه ی این وسیله های کمکی همانند حالت قبل تا سه لول قابلیت آپدیت را دارند. در **Interceptor** همانند **Hot Pursuit** وظیفه منهدم ساختن اتوموبیل مسابقه ای را دارید با این تفاوت که در این جا یک زمان محدود در اختیارتان قرار داده می شود و همچنین می توانید از چهار وسیله کمکی بخش **HP** استفاده کنید. در **Radio Responce** شما همانند **Preview** حالت "حُت تعقیب" وظیفه دارید مسیری طولانی را در مدت زمانی مشخص طی نمایید با این تفاوت که باید احتیاط کنید و به کناره های جاده ها برخورد نکنید. در این حالت هم همانند حالت قبل اتوموبیل ها در پنج کلاس مختلف طبقه بندی می شوند که عبارتند از: **Traffic Police** . **Highway Patrol** . **Rapid** . **Speed Enforcement** و **Deployment** . **Reponce** که هر کلاس شامل اتوموبیل های خاص خود می باشد و با افزایش رتبه. کلاس و قدرت اتوموبیل ها بیشتر شده که تیونینگ آن ها قوی تر می شود. گیم پلی این نسخه شامل نوع آوری هایی بودند که در نوع خود جالب و دیدنی هستند و لذت به پایان رساندن هر دو حالت را برای بازی کن فراهم می سازند. سیستم نیتروژن نیز در این نسخه متفاوت است اگر سری **Underground** را بازی کرده باشید با این سیستم آشنا هستید شما به وسیله ی دریفت. سبقت از کنار سایر اتوموبیل ها و نزدیک شدن به اتوموبیل حریف می توانید مخزن گاز نیتروژن خود را پر کنید. همچنین در این نسخه نمی توانید ماشین خود را تیونینگ کنید ولی می توانید در شهر برگردید و ماشین ها را تست کنید. بی شک هر نسخه از سری بازی **Need For Speed** از موزیک و صداگذاری بالایی بسیار خوبی برخوردار بوده است. موزیک های انتخاب شده برای این نسخه از کیفیت بالایی برخوردارند و در برخی از مراحل شور و شوقی را به بازی کن وارد می کنند. هر اتوموبیل صدای مخصوص خود را دارد و سعی

شده است تا آن جایی که امکان دارد از صداهای تکراری پرهیز کنند. صدای بارش باران. رعد و برق و صدای اتوموبیل هایی که از کنار شما حرکت می کنند در سطح مطلوبی قرار دارند و همگی دست به دست هم داده اند تا **Hot Pursuit** را در این بخش موفق جلوه دهند. **Electronic Arts** تا حد مطلوبی توانست انتظاراتی را که از این بازی می رفت بر آورده کند و اکثر طرفداران سری **Need For Speed** را باز گرداند. با وجود برخی مشکلات موجود در بخش های مختلف بازی می توان **Hot Pursuit** را به عنوان بهترین نسخه ی این سری در 5 سال اخیر دانست و این نسخه را احیای سری **NFS** بنامیم.

محمد صادق تواسعی



امروزه هیچکس نیست (بدون اغراق) که با جیمز باند. مرد کارهای اکشن و جاسوس قدرتمند M16 آشنایی نداشته باشد. همه جیمز باند را با شاوون کانری (Shawn Cannery) و پیرز برارزان (Pierce Brosnan) می شناسند! دو غول بازیگری که با نسخه های مختلف جیمز باند را به بالاترین نقاط بردند. و حالا نوبت به نسخه جدید این بازی تحت عنوان "سنگ خونین" است که از بعضی جهات خوب و از بعضی جهات بد بود. شاید بتوان ضعیف ترین و ساده ترین بخش این بازی را داستان آن دانست که اشتباهی بزرگ در آن صورت گرفته است. معمولاً گفته می شود که یک نویسنده فیلم نباید نویسندگی یک بازی و

برعکس را بر عهده گیرد زیرا سبک روایت این دو متفاوت است! متأسفانه هیچ وقت از این موضوع درس گرفته نشده و این اشتباه باز هم تکرار می شود که یکی از این اشتباهات در این بازی رخ داده! داستان بازی درباره دانشمندی است که توانایی ساخت سلاح های بیولوژیکی و هسته ای را برای اینگیلیس دارد اما این دانشمند توسط گروه های بیگانه ی روسی و آمریکایی دزدیده می شود و M16 (سازمان جاسوسی انگلیس و یکی از بزرگترین و پیشرفته ترین سازمان های جاسوسی) باید هر طور شده است این دانشمند را از دست آدم ربایان جات داده و به کشور بازگردانند و چه کسی بهتر از جیمز باند برای انجام این کار؟! جیمز این بار باید در مکان هایی مانند استانبول، آتن، جنگل های آمازون و غیره به انجام مأموریت بپردازد. او البته در این راه

تنها نیست و از نیکول (دوست دخترش) و ماموران دیگر کمک می گیرد. البته داستان در این حد هم خلاصه نمی شود و پیچیدگی هایی نیز به آن اضافه می شود برای مثال جیمز متوجه می شود که نیکول در واقع جزئی از آدم ربایان بوده است و در این مدت به او دروغ گفته است. در کل داستان، داستان خوبی است اما همان طور که گفته شد اگر از یک نویسنده بازی استفاده میشد قاعدتاً با داستان بهتر و سنگین تری مواجه بودیم. گرافیک بازی باز هم مانند داستان کمی ضعیف کار شده است البته نمی توان گفت که گرافیک به این نسل تعلق ندارد اما باز هم کمی ضعیف است. همان طور که گفتیم بازی دارای محیط های بسیار در کشور های مختلف است. خوشبختانه محیط بسیار خوب و مناسب طراحی شده و می تواند حس بودن در کشور های مختلفی که در آن حضور پیدا میکنید را به خوبی القا کند. نورپردازی در بعضی مراحل به خوبی انجام شده است برای مثال در مرحله آمازون شعاع های نور و شعاع های تابش به خوبی نشان داده شده اند و لذتی باور نکردنی به مخاطب می دهد. اما در بعضی مراحل این نورپردازی باور نکردنی جایش را به یک نورپردازی افتضاح و خالی از جزئیات می دهد در واقع این بخش در بازی بسیار متغیر است و نمی توان گفت که سطح اصلی این بخش چقدر است زیرا هر لحظه تغییر می کند. و اما می رسیم به طراحی چهره. شاید کم جزئیات ترین چهره متعلق به جیمز باند (شخصیت اصلی) باشد. حتی گاهی مشاهده می شود که چهره دشمنان از چهره او دارای جزئیات بیشتری هستند! چهره دشمنان این بخش به خوبی طراحی شده است و تنوع دشمنان بالا است و از جهت تنوع آزاری به بازی بازی وارد نمی کند.

طراحی اندام و بدن شخصیت ها نیز به خوبی انجام شده است به خصوص که جیمز باند دارای بدنی کاملاً ورزیده و مناسب شخصیت جیمز باند است. بعد از مبحث طراحی اندام می رسیم به بخش سایه گذاری در بازی که از ضعف های بخش گرافیک در این بازی محسوب می شود و از طراحی خوبی بهره نمی برد البته این ضعف بیشتر برای شخصیت های بازی است و برای ساختمان ها سایه ها بهتر هستند. افکت های تصویری نیز بسیار متوسط طراحی شده اند. وقتی به دشمنان تیر بزئیم خون به گونه ی مصنوعی و تمسخر آمیزی پاشیده می شوند که مشکل زیادی ایجاد می کند. نکته ای که باعث آزار بسیاری در بازی می شود افت فریم بازی است که بسیار بد است و نمی توان با فریم ثابت (حتی در مکان های کم حجم و خالی) بازی را انجام داد. شکستگی تصویر نیز به شدت در بازی بیداد می کند! و کاری می کند که تجربه ی بازی برای بازی کننده تجربه ای افتضاح باشد! در کل باید بگوییم که گرافیک بازی چندان چنگی به دل نمی زند و بسیار ساده است. آهنگ های موجود در بازی همگی از آهنگ های اورجینال سری فیلم جیمز باند است که قاعدتاً لذت بسیار زیادی را با خود به همراه دارد. صدای ماشین جیمز باند و صدای موتور آن به خوبی طراحی شده است. هم چنین افکت های صوتی به خوبی ساخته شده اند صداهایی مانند تصادف ماشین ها یا صدای تیر اندازی های سنگین به خوبی شنیده میشوند و به خوبی حس بودن در درگیری را به مخاطب القا می کنند. اما بزرگترین ضعف در صداگذاری این است که از صداهای خوبی برای شخصیت ها استفاده نشده و همچنین صدا ها با لب ها همخوانی ندارند.





البته موضوع عجیبی که در این بخش وجود دارد این است که معلوم نیست چرا ما نمی توانیم از وسایل معروف ماشین جیمز باند (مانند تفنگ ها و روغن و غیره) استفاده کنیم! کاور گیری در بازی به شدت ضعیف گنجانده شده است و در بازی به هیچ وجه بخشی به نام سویچ کاور وجود ندارد که آزار زیادی به بازی کننده می رساند. در واقع برای عوض کردن کاور باید کاملاً از کاور خارج شد و دوباره کاور گرفت! هوش مصنوعی در بازی به شدت ضعیف است و دشمنان به راحتی قابل کشتن هستند و هیچ گونه خلاقیتی از خود نشان نمی دهند همچنین آن ها دارای محل های مشخصی هستند و هیچ وقت جای خود را عوض نمی کنند که این خود باعث تکراری شدن روند بازی و ساده شدن آن می شود. قاعدتاً این بازی، بازی خوبی است و پتانسیل زیادی برای لذت بردن دارد. و اگر عجله بی مورد سازندگان نبود می توانستیم از این بازی به عنوان یکی از بازی های خوب سال یاد کنیم اما متأسفانه سود دهی تنها هدف سازندگان این بازی بوده است. شایان ضیایی

گیم پلی بازی از بخش های زیبای بازی است اما به شدت تقلید از بازی اسپلینتر سل (Splinter cell) است! بازی به دو شکل مخفی کاری و اکشن پیش می رود. در بازی حرکات و کومبو های متعددی وجود دارد که برای کارهای مخفی کاری به شدت به کار می آیند همچنین این فنون را از هر جا که فکر کنید می توانید انجام دهید و لازم نیست حتماً در محل خاصی باشید تا بتوانید این فنون را اجرا کنید. اما اگر به کارهای اکشن و خفن (!) علاقه دارید به شما تبریک می گوئیم و به شما می گوئیم که گیم پلی این بازی انتظارات شما را از یک بازی اکشن به خوبی برآورده می کند. در بازی برای کشتن افراد اسلحه های بسیار خوبی وجود دارد و هم چنین تنوع آن ها بسیار زیاد است به طوری که به هیچ وجه اسلحه ها تکراری نمی شوند. در بازی قابلیت مارک کردن و تک تک کشتن نیز وجود دارد که کمک بسیار شایانی به بازی کننده می کند. البته این مارک کردن به انجام فنون مختلف بستگی دارد. در بازی بخشی جداگانه برای ماشین سواری وجود دارد که دارای لذت بسیار زیادی است. کنترل ماشین ها بسیار روان و راحت است و لذت زیادی به بازی بخشیده است.

بازی خوب است!



## شایان ضیایی

مجموعه ی **Fallout** از آن دسته بازی هایی است که تاکنون DLC ها و نسخه های متعددی از آن منتشر شده است که عناوین خوبی بوده اند و نسبت به سایر بازی های اکشن تفاوت های زیادی دارند که آن را می شود حاصل تلاش استودیوی **Obsidian** (سازنده ی **Alpha Protocol**) دانست. البته این سری جزء سخت ترین مجموعه بازی ها است و شاید طرفداران خاص خود را داشته باشد. اخیرا شرکت **Bethesda Softworks** ناشر این بازی نسخه ای کاملا مستقل از **Fallout 3** را با نام **Fallout: New Vegas** روانه ی بازار کرد و با عکس العمل های متفاوتی از جانب منتقدان رو به رو شد. در ادامه ی این متن به بررسی فنی این بازی می پردازیم تا شما را بیشتر با این بازی آشنا کنیم. داستان بازی ساده و بی ارتباط با **F3** است. قهرمان بازی یک نامه رسان است که باید بسته ای را به **Primm** (یک شهر جنگزده) ببرد. او در راه توسط گروهکی مافیایی کشته می شود و سپس دکتر **Mitchell** شما را درمان می کند و از اینجاست که شخصیت سازی شروع می شود. همانند دیگر **Fallout** ها شما می توانید یک شخصیت به سلیقه ی خودتان بسازید. شما در ابتدا باید نام و جنسیت او را انتخاب کنید و سپس ویژگی های ظاهری کاراکترتان را مطابق سلیقه تان طراحی کنید. شما می توانید وزن، قد، مو، چانه، بینی، دهان و دیگر اعضای صورت را مطابق سلیقه طراحی کنید. بعد از شما باید **Effect** ها و صفت هایی را برای شخصیت خود انتخاب کنید. این صفت ها محدود بوده اما در تکامل کاراکتر شما نقش دارند. برای مثال شما از 10 انتخاب خود می توانید توانایی ها و خصوصیات مانند نابغه (**Genious**), چاقوکش، چاقو پرت کن (**Knife thrower**), **Movie** Star (ستاره سینما)، تیزهوش (**Smart**) و .... را انتخاب کنید. این توانایی ها و **Skills** ها در بازی نقش به سزایی دارند.

شخصیت پردازی یکی از نقاط قوت بازی است. در بازی کاراکترهایی که با آن ها آشنا می شوید، شخصیت های منحصر به فردی دارند و شما از طریق سیستم دیالوگ می توانید در مورد آن ها اطلاعاتی بدست آورید. مثلا در مورد زندگی اش بپرسید و یا در مورد آنچه بر سر شما اتفاق افتاده بپرسید و یا کمک بخواهید و هر کاراکتر جواب مختلفی را به شما می دهد. باید دقت داشته باشید که این دیالوگ ها نتایجی را در پی خواهد داشت و باعث می شود شما اطلاعاتی بدست آورید و بتوانید از یک اتفاق جلوگیری کنید و یا یک **Quest** به دست آورید و همچنین این کاراکترها و دیالوگ ها راه خوبی برای آشنایی با داستان و جزئیات هستند.

**Quest** های بازی شما را به انجام ماموریت هایی سخت و آسان دعوت می کنند. اکثر این **Quest** ها از اکشن بالایی برخوردارند و شما بدون مهمات نباید به مبارزه بروید. یکی از مغازه های **New Vegas** سلاح و مهمات را در اختیار شما می گذارد. همچنین شما می توانید از جاهای دیگر نیز مثل جعبه ها، کمد ها و... سلاح تهیه کنید. البته باز هم مهمات در بازی خیلی مهم هستند و ممکن است گاهی شما با کمبود تیر و خشاب رو به رو شوید و آجاست که با 3 شلیک دشمن می میرید! اکثر ماموریت ها پیچیده هستند و گاهی گیج می شوید که چکار باید بکنید. هنگامی که شما تنها هستید ترس نیز جاشنی خواهد شد و هر لحظه ممکن است یک موجود عجیب و غریب به شما حمله کند و یا یک دشمن به شما شلیک کند. در کل شما باید خودتان راhtان را تشخیص دهید و شاید رد کردن این مراحل چندان راحت نباشند و شما ندانید باید به کجا بروید یا چکار بکنید (هر چند هم از مپ استفاده کنید) کشتن دشمنان هم همانطور که گفته شد خیلی سخت است و به جرات باید گفت که **Fallout** از سخت ترین ها و **Fallout: New Vegas** سخت ترین شماره ی این مجموعه است. البته هدف از گفتن این حرف ها این نیست که شما را از خرید یا انجام دادن این بازی منصرف کنیم اما می گوییم اگر واقعا **Hardcore** این سری نیستید. بی خیال این بازی شوید!

سیستمی در بازی به نام **VATS** تعبیه شده است که به شما امکان می دهد که به راحتی بتوانید یکی از نقاط بدن دشمنانتان را هدف بگیرید و به آسانی وی را از پای در آورید. هوش مصنوعی دشمنانتان بدگ نیست و به محض این که شما را می بینند به سمت شما شلیک می کنند و حتی به تعقیب شما می پردازند. هوش مصنوعی دشمنان انسان بهتر از دیگر دشمنان است. البته کشتن آن ها راحت است اما هنگامی که تعداد دشمنانی که به طور مستقیم و غیر مستقیم حمله کنند زیاد شود کار سخت می شود و باید پشت اشپایی که در محیط است پناه گرفت. البته سیستم کاورگیری در بازی وجود ندارد و از همین رو تسلط کامل بر دشمنان نخواهید داشت. سایر دشمنان که گرگ ها و موجوداتی عجیب و غریب مثل عقرب های غول آسا و یا موجوداتی جهش یافته هستند. به طور کاملا مستقیم به شما حمله می کنند و باید در اولین فرصت آن ها را از بین ببرید. شما می توانید از **Pib-boy** که از اولین نسخه تا این نسخه بوده است. استفاده کنید. این سیستم به شما اطلاعاتی از آتم هایتان، موقعیتتان و ماموریتتان و... به شما خواهد داد که به شما کمک زیادی خواهد کرد. بازی از اکشن خوبی برخوردار است و مبارزات در حین هیجان، التهاب و اندکی ترس را نیز برای بازیکن به ارمغان می آورد. در شب ها تشخیص راه و انجام ماموریت کمی سخت تر می شود زیرا هم نمیتوان محیط را خوب دید و هم دشمنان در کمین هستند. همچنین با استفاده از این ابزار مهم می توانید از **Medipack** ها استفاده کنید. شما با خوردن سیب، آب و استفاده از دارو می توانید سلامتی تان را افزایش دهید. در سربریگ (**Status**) این ابزار شما می توانید از سلامتی اعضای بدن خود آگاه شوید. اسلحه های بازی زیاد نیست. نمونه هایی از اسلحه های موجود در بازی شاتگان و یک هفت تیر هستند که تاثیر زیادی در آسیب زدن به دشمنانتان ندارند و اینجاست که هدف گیری شما حرف اول را می زند.

برای این که در بازی شما مجبور نباشید برای رفتن به اطراف وقت بگذارید می توانید به مکان های اصلی مثل کازینو ها و مکان هایی از **Springwood** یک **Fast Transport** بروید. در بازی وظیفه ی سیو کردن به عهده ی بازیکن است و گاهی هم سیستم خودش سیو می کند. برای این که برای یک قدم یک قدم سیو کردن وقت گرفته نشود شما می توانید از **Quick Save** استفاده کنید و با فشار دادن یک کلید سیستم خیلی زود سیو خواهد کرد. مبارزات تن به تن در این بازی هم خیلی بهتر شده اند. هنگامی که شما اسلحه نداشته باشید می توانید با مشت و لگد به دشمنان خود حمله کنید. البته کشتن یک گرگ یا یک دشمن غول آسا با یک مشت کافی نیست اما باز هم می توان حریف یک دشمن انسان شد. در بازی این امکان وجود دارد که بازیکن مطابق سلیقه ی خود دوربین بازی را تغییر دهد و از زاویه ی **First Person** یا **Third Person** به بازی بپردازد.



همچنین هنگامی که شما به یک مکان نزدیک می شوید جزئیات آن محیط کمی دیر و بعد از چند ثانیه لود می شوند. این کند لود شدن یکی از مشکلات واقعا اعصاب خردکن بازی است! افت فریم نیز یکی دیگر از معضلات دیگر موتور گرافیکی است. اما طراحی محیط و جزئیات آن خیلی خوب است و بدون تردید Dennis McMurry. طراح ارشد بازی و سایر طراحان روی طراحی ها وقت زیادی صرف کرده اند. در کل عنوان Fallout: New Vegas همان های این سری را حفظ کرده است و به عنوان یک بازی پرجزئیات و خوب پا به میدان رقابت گذاشته است و با امتیازات نسبتا خوبی هم روبرو شده اما شاید برای آماتور های این سری کمی سخت باشد و شاید میلی برای ادامه دادن در بازیکن به وجود نیاورد اما با اندکی بازی کردن متوجه می شویم که این بازی از هر لحاظ تکنیکی کار شده و خوب است (به جز معضلات نه چندان کم گرافیک!) و شما می توانید به عنوان یک بازی RPG-Action آن را بازی کنید.

شاید تازه وارد ها پس از انجام چند مرحله دیگر میلی به ادامه ی بازی نداشته باشند اما حرفه ای های بازی هر طور شده است بازی را به اتمام می رسانند تا بفهمند انتهای داستان چیست. در کل سری Fallout یک مجموعه بی سر و ته نیست! در کل گیم پلی بازی شباهت زیادی به Fallout 3 دارد و البته کم و کاستی های آن جبران شده است و دست آخر این که گیم پلی بازی از سایر بخش ها بهتر کار شده است و FNV یک عنوان تکراری نیست!

صداگذاری روی کاراکتر ها بسیار خوب است و کاملا با آن ها مطابقت دارد. (هر چند که کاراکتر اصلی بازی صحبت نمی کند.)

دیالوگ هایی که گفته می شوند خیلی خوب و کاملا متناسب با موضوع هستند. صدای های دیگر نیز مانند تپش قلب، شلیک، صدای موجودات عجیب و غریب، صدای حرکت بوته ها و... عالی کار شده اند. موسیقی بازی نیز در صحنه های مختلف فرق خواهد داشت. به عنوان مثال وقتی با شلیک یک گلوله تیراندازی شروع می شود، یک Track به طور ناگهانی پخش خواهد شد که هیجان بازی را افزایش می دهد. همچنین شما از طریق Pib-Boy می توانید رادیو را روشن کنید و به آهنگ هایی که از آن پخش می شود، گوش دهید.

گرافیک بازی در مقایسه با بازی های امروزی نسبتا ضعیف تر است. یکی از معضلات گرافیک بازی دیر لود شدن بافت هاست. این دیر لود شدن تکسرچر ها باعث می شود که شما دشمنانی را که فاصله شان با شما کمی زیاد است، نبینید و آن ها به شما شلیک کنند.

مستقیم آیزدی



احتمالا شما تا به حال فیلم جنگ ستارگان را دیده اید یا حداقل نامش را شنیده اید. فیلمی قدرتمند (اثر جرج لوکاس) که در زمان خودش انقلابی برپا کرده بود. این فیلم باعث ساخت محصول های مختلفی از جمله پوسترها، انیمیشن ها و غیره شد همچنین بازی هایی نیز بر این اساس ساخته شده است مانند بازی Lego Starwars. اما بازی دیگری نیز به تازگی منتشر شده است که می تواند به خوبی قدرت فیلم جنگ ستارگان را در یک گیم به تصویر بکشد. پس برای سفر در کهکشان ها و جنگ هایی سخت آماده باشید! داستان بازی درباره همان ستاره کش (Starkiller) معروف است. اگر یادتان باشد در نسخه اول او کشته شد اما Darth Vader که از این اتفاق پشیمان شده است با استفاده از DNA او یکسری نمونه هایی همانند او به وجود می آورد. یکی از این نمونه ها کلون (Clone) است که از نظر هوش و ذهن از دیگر نمونه ها قدرتمند تر است Darth Vader سعی می کند با انجام یک سری کارها کلون را آزمایش کند تا متوجه شود که آیا این نمونه قابل اعتماد و استفاده است یا نه و در میان کلون دوست قدیمی اش جونو (Juno) را تشخیص می دهد و ابراز احساسات می کند اما Darth Vader به او می گوید که این تقلبی است به همین دلیل کلون اقدام به فرار می کند و بازی اصلی در همین جا شروع می شود. داستان پیچیدگی هایی نیز دارد که بسیار خوب و به جا به آن ها پرداخته می شود.

کلون در بعضی مواقع کارهای گذشته و حرکات گذشته اش را به یاد می آورد. داستان با این که برای کسانی که نسخه قبل را انجام داده اند کمی قدیمی است اما باز هم بسیار خوب روایت می شود البته این روایت با نسخه اول یا سری فیلم جنگ ستارگان قابل مقایسه نیست و کمی ضعف دارد اما به طور کلی نمی توان مشکلی اساسی در این قسمت مشاهده کرد. گرافیک بازی بسیار خوب است اما هنوز یک سری مشکلات و ضعف هایی از گذشته مانده است. طراحی شخصیت ها بسیار خوب است اما ضعف بزرگ در این نسخه این است که چهره شخصیت اصلی یعنی کلون در مقایسه با سایر کارکترها و حتی دشمنان از جزئیات کمی بهره می برد البته طراحی لباس های کاراکتر بسیار خوب است اما چهره ای کاملا ساده و بدون جزئیات دارد دشمنان هم به خوبی طراحی و در بازی قرار گرفته اند تعداد دشمنان طراحی شده به حدی زیاد است که به طور میانگین ما در هر مرحله با 4-6 دشمن مختلف روبرو می شویم. طراحی محیط بسیار جالب و قابل توجه است و به خوبی حس بودن در کهکشان و سیاره های مختلف را به مخاطب القاء می کند البته طراحی کهکشان ها و سیارات با بازی هایی همچون Mass Effect 2



STAR WARS II: THE FORCE UNLEASHED: REVIEW

قابل مقایسه نیست اما باز هم بسیار زیباست. محیط به شدت زیبا و خوب طراحی شده به طوری که به هیچ وجه مخاطب با مشکلاتی مانند تکراری بودن محیط مواجه نمی شود. افکت های تصویری به زیبایی طراحی و قرار داده شده اند. افکت های تصویری همچون پاشیده شدن خون دشمنان، برق ها و دیگر افکت ها به خوبی گذاشته شده اند و کمک قابل توجهی به زیباتر شدن گرافیک بازی کرده اند. یکی دیگر از زیبایی های بخش گرافیک افکت های سینمایی است که در بازی قرار دارد. این افکت ها بسیار متفاوت و زیبا هستند و لذتی دو چندان به بازی می بخشند. یکی از مشکلات عمده در بازی افت فریم است که بسیار با آن مواجه می شویم. این مشکل بیشتر در محیط هایی با حجم سنگین و دشمنان بسیار اتفاق می افتد که بسیار آزار دهنده است. مشکلات گرافیکی این بازی تنها به افت فریم خلاصه نمی شود و ما با مشکلات دیگری نیز رو به رو هستیم یکی دیگر از این مشکلات شکستگی در بازی است که آن قدر زیاد است که تبدیل می شود به بخشی مهم از بازی! میان پرده هایی که در بازی قرار دارد دارای گرافیک بسیاری است که کاملا به قسمت های مختلف جنگ ستارگان شباهت دارد. صداگذاری در این بازی دارای جایگاه ویژه ای است. بیشتر آهنگ هایی که در بازی قرار داده شده است از آهنگ های معروف سری فیلم جنگ ستارگان است و خاطرات دوران کودکی را برای خیلی ها تازه می کند!

البته شرکت سازنده فقط به این آهنگ ها بسنده نکرده است و خود نیز آهنگ هایی به بازی اضافه کرده است اما متأسفانه این آهنگ ها به هیچ وجه با آهنگ های معروف این فیلم قابل قیاس نیست. صداگذاری بر روی شخصیت ها و کاراکترها به خوبی انجام شده است و راضی کننده است از بهترین صدا ها می توان به صدای کلون و صدای Darth Vader اشاره کرد که بسیار خوب هستند افکت های صوتی نیز به خوبی ساخته شده اند برای مثال صدای جریان های برق و یا صدای شمشیر کلون بسیار طبیعی ساخته شده است. گیم پلی بازی از بعضی جهات تقلید و از بعضی جهات صاحب سبک است و ترکیبی زیبا را به وجود آورده است. گیم پلی بازی شامل حرکاتی نرم و بسیار روان است که هیچ گونه آزاری به بازی کننده وارد نمی کند. بیشتر بازی با وسایلی مانند شمشیر انجام می شود که بسیار فوق العاده است. حرکات و چند ضرب هایی که می توان با شمشیر و ترکیب حرکات شمشیر انجام داد بسیار خوب است همچنین سیستم دفاع با شمشیر هم در سطح قابل قبولی قرار دارد.

این بازی کمی زود عرضه شد و باید کار بیشتری بر رویش انجام می شد اما قاعدتا این بازی بسیار خوب است و می تواند هرکس را ساعت ها پای کنسول یا کامپیوتر میخکوب کند.

## شایان ضیایی

هوش مصنوعی دشمنان به شدت خوب است و آن ها آماده هرکاری هستند تا شما را نابود کنند. در واقع دشمنان در مواقع لازم بهترین کار را انجام می دهند.

مراحل بازی بسیار جالب و متنوع هستند و نمی توان گفت که ممکن است مراحل خسته کننده شود، تقریبا در آخر هر مرحله یک غول آخر وجود دارد که کشتن اش بسیار زمان بر و البته لذت بخش است!

در کل شاید بتوان گفت که گیم پلی از بعضی جهات به Infamous و God Of War و یا نسخه قبل ان بازی شبیه است اما یک تقلید کامل نیست.

این بازی بسیار بسیار لذت بخش است و میتواند از بهترین گزینه های سال 2010 در سبک خود باشد.

در گیم پلی چاشنی های دیگری نیز اضافه شده است که بسیار به بازی لذت می بخشند. در حرکات شخصیت سیستمی چون قدرت های ذهنی و استفاده از برق و الکتریسیته نیز وجود دارد که گیم پلی را از حالت تکراری خارج کرده است و گیم پلی بازی را تبدیل به گیم پلی ای هیجانی و سرعتی کرده است. هر کدام از این قدرت ها علاوه بر این که برای کشتن دشمنان لازم است برای کارهای مختلف دیگری نیز لازم است برای مثال قدرت الکتریسیته برای راه انداختن و روشن کردن باتری های مختلف کاربرد دارد و یا با قدرت "هل دادن" می توانید در ها را بشکنید. قدرت دیگری که در بازی قرار داده شده قدرت بلند کردن اشیا و افراد است مثلا شما می توانید دشمنان را روی هوا ببرید و آن ها رو به در و دیوار بکوبید! و یا می توانید مواد منفجره را به آن ها بکوبید.

STAR WARS II : THE FORCE UNLEASHED: REVIEW

STORY

GAMEPLAY

VOICE & MUSIC

GRAPHIC

LIVE SCORE

PARDIS LIVE 4

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE

# MAX PAYNE 2

## THE FALL OF MAX PAYNE

### سقوط مکس پین مهدی کریاسیان



همانطور که میدانید قسمت فلش بک به بازی های خاطراً انگیز قدیمی میپردازد و ما سعی بر این داریم که عناوینی که به موفقیت و محبوبیت بسیار زیادی دست یافتند و خاطره های زیادی از خود باقی گذاشتند را بررسی کنیم. بازیهای زیادی در سبک اکشن سوم شخص ساخته شدند و با موفقیت های گاه کوچک و بزرگی که داشتند خود را مطرح کردند اما انصافاً هیچ یک از آن ها مانند Max Payne جو گیرای خود را به مخاطب القاء نکردند برای همین تصمیم گرفتیم برای این شماره شما را به چند سال قبل برگردانیم زمانی که استودیوی Remedy با تیم کوچک خود شاهکاری به نام Max Payne را خلق کرد. حقیقتاً Max Payne جو سنگین و داستان پر محتوای خود را همه جوره شناساند. داستان Max Payne را به یاد دارید؟ داستان شخصی به همین نام. کسی کسی که با مرگ همسر و فرزندش به کارگاهی خیره تبدیل شده، کسی که همه وقت خود را روی حل پرونده های جنایی اش گذاشته! اما محتوای داستانی Max Payne با همین پرونده های پلیسی ختم نمیشود. کارگاهی که حتی زندگی شخصی اش هم وارد پرونده های جنایی میشود را به یاد دارید؟ خیانت زن مورد علاقه اش را چه؟ به یاد دارید مونا در آخرین لحظه و در زمانی که به وی خیانت کرده بود چطور زندگی خود را فدای نجات این کارگاه رخ کشیده کرد؟ کابوس های مکس را چه آنها را که فراموش نکرده اید؟ بله در مورد Max Payne حرف میزنیم اما آیا فقط این جو گیرای داستانی بازی بود که بر روی مخاطب تاثیر گذار بود؟؟ در پاسخ باید بگویم خیر! همه چیز و همه چیز تلخی زندگی مکس را به نمایش میگذاشت. مثلاً در مورد صداگذاری نسخه دوم این بازی میگوییم. زمانی که وارد بازی میشدید صدای رعد و برقی در منوی بارانی و تیره بازی به گوشتان میخورد و آهنگی با جو سنگین و غمگینی بخش میشد. آهنگی بسیار آرامش بخش که در بعضی از

قسمت هایش بسیار دلهره انگیز بود. موسیقی تم بازی هم جو داستان را به خوبی به مخاطب القاء میکرد. گذشته از تم کلی موسیقی بازی آهنگ پایانی بازی هم پایانی پر معنا و کلاسیک را برای بازی رقم زد. آهنگ پایانی نسخه دوم این بازی آهنگ Late Goodbye از گروه Poets Of The Fall بود. این آهنگ مضمونی غمگین با موضوع خدا حافظی داشت و حقیقتاً به جو بازی کمک بزرگی کرد حتی مراحل بازی هم پر از محتوا و احساس بود برای مثال مرحله ای را بخاطر بیاورید که مکس بیرون یک انبار و در زیر باران و تاریکی شهر نیویورک ایستاده بود. یا مرحله ای که مکس داخل بیمارستان بود را بخاطر بیاورید. اگر یادتان باشد در مرحله بیمارستان که از مراحل نخستین بازی بود مکس هر چه در بیمارستان قدم میزد کابوس های بیشتری میدید مثلاً در قسمتی جنازه مونا را روی تخت بیمارستان دید! بخاطر بیاورید که چطور مکس در عالم تصورات و تنهاییش با مونا صحبت میکرد! در کل میتوان گفت که هر دو نسخه مکس پین نمونه کاملی بود از هنر در غالب بازی هنری که هنوز هم با گذشتن چند سال از آن یاد میکنیم! احتماً عبارت Ameri-can Dream یا همان رویای آمریکایی را شنیده اید. اما مفهوم این عبارت فقط و فقط در بازی هایی مثل Max Payne قابل درک است و برای این که مفهوم تیره رویای آمریکایی مکس را بفهمید باید مرحله American Dream را طی کنید تا بتوانید با این رویای آمریکایی و تبعاتش آشنا شوید! با اینکه چند سالی از انتشار دو نسخه بازی مکس پین توسط شرکت Rockstar میگذرد هنوز هم خاطراتش به جا مانده و هوز هم نمیتوانیم تیرگی حاکم بر زندگی این کاراکتر را فراموش کنیم و در آخر باید بگویم هنوز هم برای تجربه کردن این شاهکار دیر نیست.

## نگاهی به بازیهای ترسناک امروزی

به خاطر دارم وقتی کودک بودم همیشه در یک شب خاص از هفته تلویزیون فیلمای ترسناک پخش می کرد من هم با ذوق و شوق برای دیدن فیلم حاضر می شدم که ناگهان با خاموشی تلویزیون مواجه می شدم! البته گاه یواشکی این فیلم ها را می دیدم و از داستان های جالبی که داشتند لذت می بردم. اما امروزه چیزهای ترسناک تنها بر مبنای هیولاها و زامبی ها ساخته می شود. البته بحث اصلی من درباره بازی های ترسناک امروزی است که تنها به سوژه هایی خسته کننده و تکراری و صد البته کلیشه ای تبدیل شده اند. ترس بخشی از احساسات مهم انسان است که جریه اش گاهی می تواند لذت بخش باشد که البته دارای مرز هایی است و نباید برای جریه آن مرز ها را شکست .

به طور کلی در این مطلب می خواهم به بازی های ترسناک پردازم که چقدر تاثیرگذار هستند. البته قبل از شروع ترجیح می دهم که معنای ترس و خود ترس را شرح دهم :

ترس احساسی تشویش کننده است که باعث تاثیر بر روحیه و روان بدن می شود. ترس واقعی ترسی است که باعث خنده شود یعنی اگر در امنیت فیلم با بازی ترسناک را انجام دهیم و این امنیت و ترس باعث شود بخندیم یعنی این ترس ترسی واقعی است که می تواند در زمان هایی که امنیت وجود ندارد فرد را تا سرحد مرگ و دیگر اتفاقات ناشی از آن بترساند!

## و اما ترس بطور کلی چیست ؟

در یک تعریف کلی اگر بخواهیم ترس را تعریف کنیم باید بگوییم که ترس رشته ای از عکس العمل های مغز است که در برابر هر چیزی که برای انسان وحشت آور و ترسناک است عکس العمل نشان داده و باعث بالا رفتن ضربان قلب و کاهش تنفس می شود. حالا این سوال وجود دارد که چرا در مواقع ترس قلب سریع تر می تپد و چرا زبان بند میاید ؟ وقتی که احساس ترس به بدن منتقل می شود آدرنالین با سرعت 10 متر بر ثانیه در بدن پاشیده می شود و در زمان 0.1 ثانیه به مغز میرسد مغز بر این اساس که سیستم طبیعی بهم نریزد به قلب فرمان تپش سریع تر می دهد و به همین دلیل است که ناگهان فرار صورت می گیرد یا بدن خشک می شود. در واقع مغز به اندام سریع بدن (مانند چشم ، دست و پا) فرمان حرکت می دهد و این اتفاقات ناشی از ترس انجام می شود . ترس دارای جنبه های مختلفی است و نمی توان گفت که کسی که می خواهد چشم بسته از اتوبان رد شود نترس و شجاع است زیرا این شجاعت نیست بلکه حماقت است. ترس باید به صورت ناخود آگاه و طبیعی احساس شود تا واقعا حس شود البته این حس دارای مباحث پیچیده تری است که از حوصله این مطلب خارج است و سعی می کنم دیگر به بازی ها پردازم. امروزه ترس در بازی ها و حتی فیلم ها به دو شکل تداعی می شود:

زامبی ها:

زامبی ها موجوداتی ترسناک و خون خوار هستند که همواره بر اثر یک سری بیماری ها به وجود آمده اند و هرکس را که زخمی کنند آن فرد نیز مانند آن ها خون آشام می شود زامبی ها در واقع موجوداتی هستند که در هر جایی سازندگان بازی با کمبود مواجه می شوند از آن ها استفاده می کنند! زامبی در لغت به معنای مرده متحرک است و فعلا وجود خارجی ندارد!

## هیولاها :

آنها معمولا حیوانات یا موجوداتی جهش یافته هستند که در محیط های تاریک زندگی می کنند و هیچ چیز برای آن ها لذیذ تر از گوشت تازه انسان نیست و معمولا ب توجه به چسته خود دسته بندی میشوند! این 2 نکته در 90% بازی های امروزی دنبال می شوند. اما هستند بازی هایی که داستان بهتر و عمیق تری دارند. از مهم ترین این بازی ها می توان به بازی Alan Wake اشاره کرد . در این داستان و این بازی سعی شده است که با المان هایی به جز هیولا ها و زامبی ها ترس را در بازی کننده برانگیزد. در این نوع بازی ها کار با روانشناسی دنبال می شود و ترس را از طریق افکار شما وارد مغز می کند و کوچک ترین اندام شما از ترس بر خودش می لرزد. اما می خواهم بگویم ترس روانشناسی شده یعنی چه همانطور که گفتم ترس احساسی تشویش کننده و حس برانگیز است که با هر اتفاق کوچکی ممکن است به وجود بیاید . ترس روانشناسی شده در واقع به این شکل دنبال می شود که بتوان کوچکترین اتفاق را برای فرد بزرگ کرد و به نوعی آن اتفاق کوچک را در ذهن فرد مورد نظر به غولی وحشتناک تبدیل کرد اما این کار چگونه اتفاق می افتد ؟

اگر روی یک اتفاق در فیلم یا بازی تاکید کنیم می توانیم همان غول وحشتناک را به وجود آوریم که حتی باعث ایستادن قلب می شود . داستان به طور دقیق تاثیر بسزایی بر بازی دارد یعنی اگر داستان بی معنی باشد و نتواند ترسی را که در بازی وجود دارد را توجیح کند دیگر نمی تواند ترسی را برای مخاطب به دنبال داشته باشد. یکی از عللی که می تواند موفقیت بازی های ترسناک را تضمین کند همین بخش یعنی داستان است. اگر فردی که نویسنده گی بازی های ترسناک را بر عهده دارد در کار خودش خیره نباشد و بلد نباشد که چگونه باید داستان بازی های ترسناک را نوشت باید کاملا با آن بازی ترسناک خداحافظی کرد!



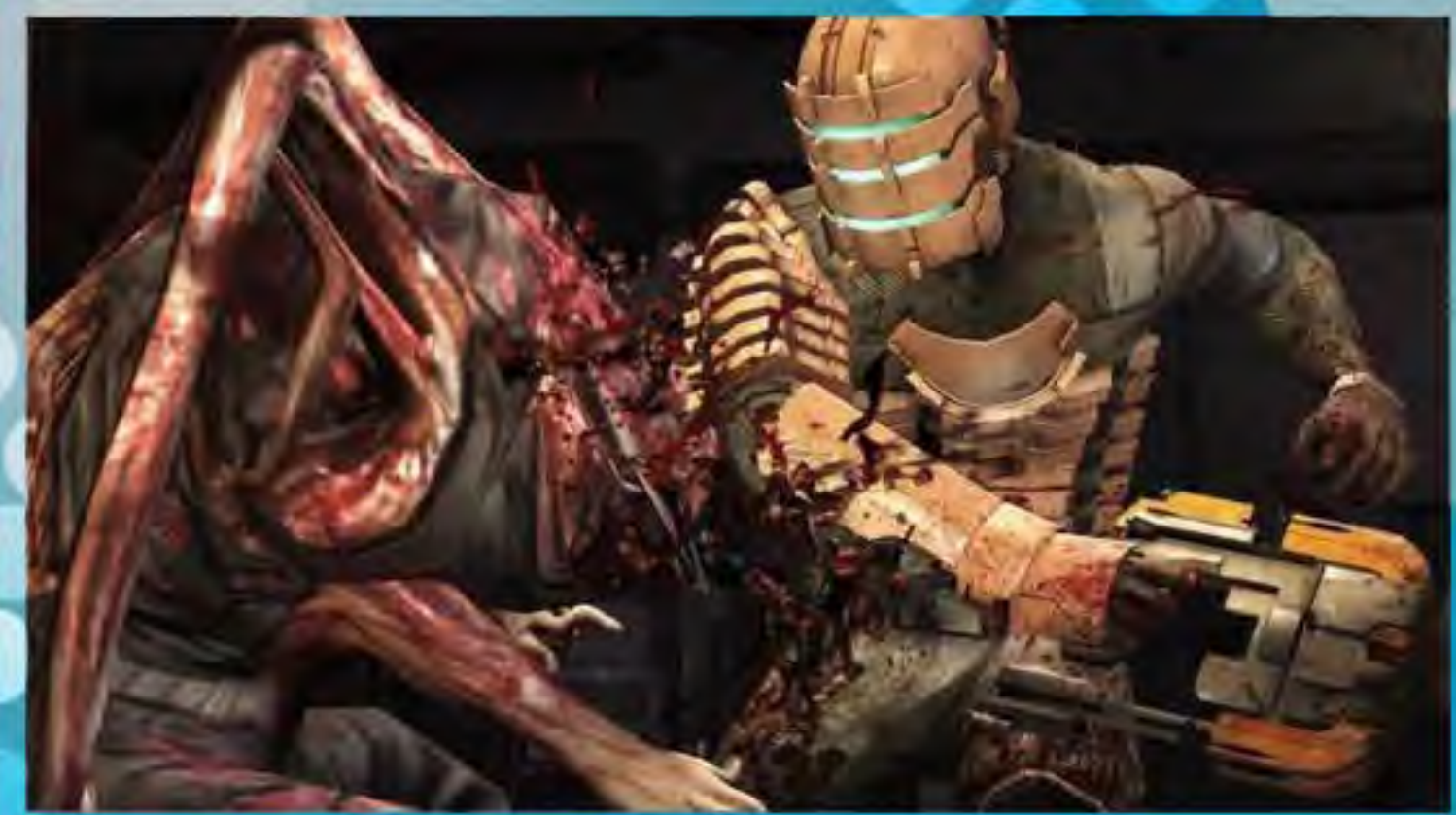
ALAN  
WAKE



## شایان ضیایی

و اما بعد از این می رسیم به بخش بسیار مهم یعنی نور پردازی نورپردازی همواره در بازی های ترسناک تاریک و کم نور است زیرا معمولا هیولاها در تاریکی زندگی می کنند. به نوعی باید گفت که تاریکی و سایه هایی که در تاریکی بوجود می آیند از کودکی باعث ترس هر فرد می شود و تقریبا همه ی کودکان تا سن 8 سالگی از تاریکی و سایه های در آن می ترسند. گاهی این ترس با کودکان بزرگ می شود و عواقب آن در بزرگسالی نشان داده می شود. پس چه چیزی بهتر از استفاده از این ترس؟ بخش مهم دیگر در این بازی ها صداگذاری درست است. صدای جیغ یک دختر یا گریه یک نوزاد تقریبا به امری عادی در بازی های امروزی تبدیل شده است و می توان گفت که اگر این صدا ها نباشد بازی از نظر صداگذاری می لنگد! انسان همواره از یک سری صدا ها وحشت دارد یکی از مهم ترین این صدا ها صدای جیغ های بنفش (بسیار خشن و طولانی) است که در مکان های ترسناک که در آن تنها هست. بیشترین ترس را به همراه دارد. آهنگ هایی که در این سبک بازی ها دنبال می شود همواره دارای تم تند و خشن یا دارای تم وهم آور و شگ برانگیز است البته چون امروزه بازی ها و فیلم ها از حالت ترسناک خارج شده است و بیشتر به کارهای اکشن پرداخته می شود از آهنگ های رعب آور کمتر استفاده می شود و بیشترین مانور بر آهنگ های تند است. صداگذاری دقیق بر دشمنان و با هیولا ها و ... بسیار مهم است. همه ی افراد امروزه با صداهایی نظیر صداهای هیولا ها آشنایی دارند. البته یک سری بازی ها نشان دادند که این صداها قابل تغییر هستند و می توان با تغییر آن ها ترس بیشتری بر دل مخاطبان افکند. و البته صداگذاری بر روی کاراکتر اصلی بازی نیز بسیار مهم است یعنی اگر شخصیت بازی با حرف ها و کارهای مختلف نتواند ترس را القا کند دیگر آن بازی از نظر صداگذاری حرفی برای گفتن ندارد. صدا هایی مانند نفس زدن از روی ترس یا فریاد کشیدن می تواند به خوبی کاری کند که مخاطب بترسد.

در کل میتوان گفت که بازی های ترسناک امروزه پیشرفت نسبتا خوبی داشته اند. اما هنوز این صنعت جای کار بسیار دارد. به امید اینکه دیگر با المان های مسخره روبرو نباشیم و شاهد بازی های ترسناک بهتری باشیم ...



حالا کمی به بخش گرافیک. صداگذاری و المان های بازی ها می پردازم: کاری که که معمولا در این بازی ها انجام می شود این است که با غافلگیر کردن مخاطب را به وحشت بیندازند این روش کار معمولا در بازی هایی چون تپه خاموش (Silent Hill) و فضای مرده (Dead Space) دنبال می شود که با افتادن حتی شش کوچکی می تواند غافلگیری و ترسی در بازی کننده به وجود آورد که مدت ها فکر او را مشغول می کند و حتی ممکن است با به یاد افتادن آن به لرزه بیفتد. غافلگیر کردن همواره کاری است که باعث پرش ناگهانی بدن و تعجب ناگهانی می شود. این عمل همیشه دارای عکس العمل است و شاید بتوان گفت که هیچ وقت قدیمی نمی شود و همواره ممکن است باعث ترس افراد شود. یکی دیگر از اعمالی که برای برانگیختن ترس انجام می شود اینست که با قرار دادن خون و احشام چندان آور به بازی رنگ و بوی ترسناک بیشتری بدهند. برای مثال در بسیاری از بازی ها دیده شده است که کاراکتر بازی ناگهان با خون مواجه می شود که می تواند ترسی جالب را به وسیله آن به وجود آورد. طی تحقیقات مشخص شده است که چیزی که می تواند به شدت انسان را ناراحت کند خون و اندام داخل بدن است. محیط بازی نیز در بازی های ترسناک بسیار مهم است و وود چنین محیط هایی است که میتوان به خوبی ترس را انتقال داد. در واقع نمی توان با محیطی شاد و رنگارنگ (!) مخاطب را ترساند و باید محیط هایی از رنگ های قرمز و سیاه (که 2 رنگ خشن هستند و ترکیب آنها بسیار جالب می شود) استفاده کرد که حس بودن در آن محیط به بدن و فکر دیگران منتقل شود. این دو رنگ همان طور که گفتم رنگ هایی خشن هستند و همیشه ترس و وحشت باید با خشونت همراه باشد تا دارای تاثیر گذاری بیشتر و بهتری باشد.



نوع شرکت : دو تعاملی صنعت : بازی های ویدئویی  
 تاسیس : سال 1998 ساختمان مرکزی و نظارت :  
 شهر نیویورک. کشور ایالات متحده آمریکا/افراد  
 مهم : Sam Houser (مدیریت کل) Dan Houser  
 برخی از بازیهای مهم و مشهور : GTA Series  
 و Red Dead Redemption و Mid Night Club  
 و Manhunt و Max Payne و Bully و L.A Noire

RockStar Games شرکتی انگلیسی است که در سال 1998 به دست برادران هاوسر ساخته شد ولی در آمریکا مستقر شده است. آیا تا به حل فکر کرده اید که چرا نام این شرکت RockStar است؟ برادران هاوسر مدیران این شرکت به گفته خودشان در زمان کودکی به موسیقی راک علاقه شدیدی داشتند. به طوری که در رویاهای خود فکر ستاره شدن در سبک موسیقی راک را میپروراندند... اما این دو برادر بزرگ شدند ولی به این رویای خود نرسیدند و سرانجام به فکر ساخت شرکتی برای ساخت بازیهای ویدئویی افتادند و نام آن را RockStar Games گذاشتند. اگر بخواهیم Games RockStar را جزیه کنیم (Games Rock Star) تشکیل شده از کلمات راک، ستاره و بازی است... و بخاطر علاقه شدیدی این دو برادر به سبک راک نام شرکت خود را نیز " ستاره راک " گذاشتند و باعث شدند که این نام برای همیشه جاودان بماند (که تاکنون این امر انجام گرفته و کمتر کسی است که RockStar را نشناسد!) . بی شک RockStar را بیشتر افراد از ایجاد کننده و معرفی کننده این شرکت به تمام دنیا یعنی GTA میشناسند... این بازی که Open World بود اولین بازی RockStar بود که غوغایی به پا کرد. موفقیت این بازی RockStar را وادار ساخت که سری GTA را ادامه و گسترش داده و بازی های دیگری با سبک Open World بسازد.

RockStar بعد از ساخت اولین GTA به دنبال هوس از سود بازی به فکر ساخت ادامه این بازی افتاد و نسخه های زیادی از این بازی مشهور را ساخت که GTA IV آخرین نسخه از این سری بود. این بازی چیزی حدود 100 میلیون دلار برای RockStar هزینه داشته و در زمان عرضه خود در سال 2008 پرخرج ترین بازی تاریخ لقب گرفت! اما تمام کار شرکت RockStar به این بازی ختم نمیشود و RockStar با بازیهای مثل Mid Night Club و Max Payne و Manhunt و Bully و L.A Noire و Red Dead به موفقیت خود ادامه داده و میدهد! آخرین بازی این شرکت بزرگ Dead Redemption Red بود که با عرضه خود در ماه می 2010 شرکت RockStar را به اوج رساند و با استقبال بی نظیری مواجه شد! یکی از مهم ترین نکات در مورد RockStar دو تعاملی بودن آن است: به این معنا که این در برخی از استدیو های خود یا شرکتی دیگر شریک شده 8 است و مهم ترین شریک RockStar شرکت 2K Games می باشد. در حال حاضر ساختمان مرکزی و نظارت RockStar در آمریکا و در شهر نیویورک در منطقه ای به نام سوهو قرار دارد...

دستاوردهای خاص مربوط به RockStar: RockStar=Rage Engine Advanced Game  
 RockStar برای کنسولهای نسل هفتم موتور بازی سازی بسیار پیشرفته ای به نام RAGE خلق کرد و اگر میبینید بازیهای ساخته شده توسط این موتور مانند Red Dead Redemption دارای گرافیک فوق العاده و محیط وسیعی هستند همه از صدقه سر این موتور است که امتیاز آن مربوط به RockStar است. از این موتور برای کنسولهای - X360 PS3 - WII PC استفاده شده است.  
 RockStar Games Social Club: شبکه اجتماعی بسیار بزرگی است که RockStar آن را برای Fan Boy های خود قرار داده و افراد با عضویت در این شبکه به بحث درباره بازیهای جدید RockStar میپردازند و از اطلاعات بازیهای جدید این شرکت آگاه شده و همچنین از امتیازات مخصوص در مورد بازیهای RockStar برخوردار میشوند.  
 اگر شما یک Fan Boy بسیار بزرگ RockStar هستید پس بهتر است این موقعیت بزرگ را از دست ندهید!!

#### استودیوهای RockStar:

RockStar دارای 11 استدیو است که در ادامه به توضیح مختصری درمورد هرکدام میپردازیم:  
 استودیو محلی ژاپنی راک استار گیمز (Rockstar Japan) تاسیس : 2005  
 این استودیو در کنار Copcom کار می کند و با این شرکت در رابطه است. تا به حال کاری از این استودیو ندیده ایم شاید این استودیو هم یکی از کارهای ناشناخته RockStar ای باشد!!



#### استودیو راک استار لیدز (Leeds)



تاسیس : 2004  
 این استودیو را خود شخص سم هاوسر یکی از برادران هاوسر خلق کرده که فقط مخصوص ساخت بازی برای کنسول های دستی است و سازنده بازی هایی چون Liberty City Stories و Vice City Stories: و بازی Max Payne برای Game Boy Advance و خالق : GTA Chinatown Wars است این استدیو همچنین ساخت موسیقی بازی Beaterator را نیز انجام داده.



#### استودیو راک استار لینکلن (Lincoln)

تاسیس : 1999  
 این استودیو . در واقع استودیو بازی سازی نیست! بلکه این استودیو وظیفه نظارت بر بازیهای ساخته شده توسط استودیو های دیگر را دارد و همانطور که از تاریخ تاسیس آن میبینید یکی از استودیوهای قدیمی RockStar است و نام قبلی این استودیو Tarantula بوده است.



#### استودیو راک استار نیو انگلند (New England)

تاسیس : 2008  
 این استودیو آخرین استودیو RockStar میباشد و با به اصطلاح جوانترین! این استودیو معروف به Mac Doc Soft Ware است و یک استودیو سخت افزاری برای RockStar است. این استودیو بازی Bully را برای Xbox 360 و PC پورت و منتشر کرده است.

#### استودیو راک استار لندن (London)

تاسیس : 2005  
 این استودیو کار ساخت بازی 2 Manhunt را بعد از اینکه استودیوی Vienna بسته شد ادامه داد و ساخت بازی را تمام کرد و بازی Mid Night Club:LA را نیز ساخته است و به اصطلاح استدیوی وطنی برادران هاوسر میباشد که در انگلیس - لندن قرار دارد...

#### استودیو راک استار شمالی (North)

تاسیس : 1999  
 این استودیو ساکن اسکاتلند است و در اسکاتلند به دلیل مشهوریت زیاد معروف به DMA Design است. این استودیو یک سال پس از تاسیس RockStar یعنی در سال 1988 ساخته شد. این استدیو خالق سری بازی های GTA است سری بازی های GTA پر منفعت ترین و البته پر هزینه ترین بازی های Rockstar هستند. از رکورد های این استدیو میتوان به ساخت بازی GTA San Andreas اشاره کرد که پر فروش ترین بازی منتشر شده بر روی PS2 لقب گرفت!





### راک استار وین (Vienna)

سال های فعالیت : 2003 - 2006

این استودیو سری بازی های Max Payne را برای کنسول ها پورت و انتشار کرده و مقدار زیادی از کار بازی Manhunt 2 را تا قبل از اینکه در سال 2006 بسته و تعطیل شود انجام داده .



### راک استار بوگوتا (Bogota)

تاسیس : 2010

این استودیو در کلمبیا قرار دارد و هنوز در دست ساخت و توسعه است و پس از اتمام ساخت این استودیو جای استودیو RockStar New England را از نظر سابقه میگیرد و جوانترین استودیو نامیده میشود .

شرکت RockStar در حال توسعه و ساخت بازی ای بزرگی چون LA Noire و Max Payne 3 میباشد.

انصافا شرکت RockStar همیشه از پیشروترین شرکت ها در زمینه ساخت و انتشار بازی های ویدئویی بوده است. RockStar همیشه برای بازی های خود تا حد ممکن وقت گذاشته و هزینه کرده و این قضیه را با بازی های 100 میلیون دلاری خود یعنی Red Dead Redemption و GTA IV و همچنین بازی LA Noire که چیزی حدود 75 میلیون دلار هزینه بر بوده ثابت کرده!

مازیار دانا



### راک استار سن دیگو (San Diego)

تاسیس : 2003

این استودیو لقب فرشته تمام استودیو ها را به دلیل ساخت موتور بازی سازی پیشرفته RAGE و سری بازی های Red Dead و همچنین سری بازی های Smuggler's Run گرفته است. همچنین ساخت بازی های Midtown Madness بر عهده این استودیو بوده است.

اگر بخواهیم استودیوهای مهم RockStar را پشت سر هم بگذاریم میتوان گفت که در رده اول RockStar North و در رده دوم RockStar San Diego قرار میگیرد. این استودیو با ساخت موتور RAGE کمک بسیار زیادی به RockStar کرده است .



### راک استار تورنتو (Toronto)

تاسیس : 1999

این استودیو هم یکی از دو استودیو قدیمی RockStar است که بیشتر به جای بازیسازی در ساخت فیلم و ... تبحر دارد ! کار مهم این استودیو ساخت فیلم کلاسیک The Warriors بوده است این استودیو که در شهر تورنتو کشور کانادا واقع شده چند بازی نیز ساخته است که به شدت مورد انتقاد منتقدان قرار گرفته است .



### راک استار ونکوور (Vancouver)

تاسیس : 2002

این استودیو معروف به Breaking Dog است و بازی Bully را برای PS2 ساخته و هم اکنون نیز کار ساخت نسخه سوم از سری بازی های Max Payne را بر عهده دارد و یکی از مهمترین استودیوهای RockStar است ضمن اینکه این استودیو در شهر ونکوور در کشور کانادا قرار دارد.

# LIVE's CALENDAR تقویم



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Shutter Island  
سازنده : Merscom LLC  
ناشر : Merscom  
سبک : Adventure  
پلتفرم : PC-DS



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Lucha Libre AAA Hero  
سازنده : Del Ring  
ناشر : Konami  
سبک : Wrestling  
پلتفرم : Xbox 360 – PS3 – wii – DS



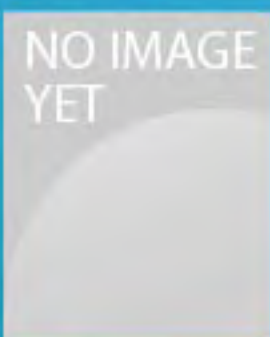
تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Shaun White Skateboard  
سازنده : Ubisoft Montreal  
ناشر : Ubisoft  
سبک : Skateboarding  
پلتفرم : Xbox 360- PS3 – wii – PC – DS- PSP



تاریخ انتشار(خورشیدی) : 16 آذر 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : Dec 07, 2010

نام بازی : Bejeweled 3  
سازنده : POPCUP  
ناشر : NO COMPANY  
سبک : Maching Puzzle  
پلتفرم : PC – Mac



نام محصول : PARDIS LIVE 5  
سازنده : PL TEAM  
ناشر : PARDIS GAME  
پلتفرم : PC/MOBILE  
تاریخ انتشار : 1/بهمن/1389

# LIVEs CALENDAR تقویم



تاریخ انتشار(خورشیدی) : 14 دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : Jan 4, 2011

نام بازی : Lost in shadow  
سازنده : Hudson soft  
ناشر : Hudson Entertainment  
سبک : 3D Platformer  
پلتفرم : wii



تاریخ انتشار(خورشیدی) : 15 دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : Jan 5, 2011

نام بازی : Emergency 2012  
سازنده : ValuSoft  
ناشر : ValuSoft  
سبک : Action  
پلتفرم : PC



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Plants VS Zombies  
سازنده : Popcap  
ناشر : Popcap  
سبک : Real-Time Strategy  
پلتفرم : DS



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : World of zoo  
سازنده : THQ  
ناشر : Blue Fang games  
سبک : Virtual Life  
پلتفرم : PC



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Mass Effect 2  
سازنده : EA  
ناشر : Bioware  
سبک : Action Role-Playing  
پلتفرم : PS3- این عنوان قبل از این بر روی PC و Xbox 360 منتشر شده بود



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Gabrielle's Ghostly Groove  
سازنده : Natsume  
ناشر : Natsume  
سبک : Adventuer  
پلتفرم : DS



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Beyond Good & Evil 2  
سازنده : Ubisoft  
ناشر : Ubisoft  
سبک : Sci-Fi Adventure  
پلتفرم : Xbox 360 - PS3 - PC



تاریخ انتشار(خورشیدی) : دی 1389  
تاریخ انتشار(میلادی) : January 2011

نام بازی : Kidz Sports : American Football  
سازنده : Destineer  
ناشر : Destineer  
سبک : Football  
پلتفرم : wii

## BIOGRAPHY OF CAPITAN PRICE



حمله کنند که طی این حمله دو تن از هم گروه های مک تاویش کشته می شوند و وی همراه با کاپیتان پرایس زخمی می شوند. در ابتدا زاخائف فکر می کند که دو نفر باقی مانده همانند سایرین مرده اند ولی کاپیتان کلت خود را برای مک تاویش پرتاب می کند تا افتخار کشتن ایمران را نصیب وی کند و با شلیک گلوله ای کار تمام می شود.

مدتی از ماجرا های آن زمان می گذرد و جان پرایس به دلایلی در زندانی در گولاک روسیه زندانی می شود و مدت ها بعد توسط نیروی ضربت 141 آزاد می شود در این موقع بود که وی با روچ (Roach) آشنا می شود و باز دوست قدیمی خود مک تاویش را ملاقات می کند. البته این بار مک تاویش پس از حوادث جنگاوری نوین 1 و کشتن زاخائف در این نسخه که جنگاوری نوین 2 نام دارد در نقش یک کاپیتان کار خود را انجام می دهد و پس از صحبت هایی که با شپرد (Shepherd) انجام می دهد دست وی را رو می کند و پرده از اسرار وی بر می دارد این جاست که دو یار قدیمی باز به هم ملحق می شوند و طی عملیات هایی برای نابودی شپرد و اهداف شوم او با هم متحد می شوند و در عملیاتی برای کشتن وی می روند که در آخر مک تاویش با چاقوی خودش که در دستان شپرد می باشد زخمی و از هوش می رود و پس از به هوش آمدن متوجه می شود که پرایس در زیر مشتتان شپرد به سر می برد (!) و با پرتاب چاقوی خود او را نابود می سازد. این بار شاهد این بودیم که کاپیتان جان پرایس توسط دوست قدیمی خودش جُات یافته و به گونه ای مک تاویش کار چند سال پیش پرایس را در هلیکوپتر جبران کرد.

محمد صادق تواضعی

همه شاهد این بودیم که در این نسخه از ندای وظیفه که جنگ های مدرن (Modern Warfare) نام داشت کاپیتان با همان چهره قدیم و محبوب خود کار خود را آغاز کرد و در اولین ماموریت شاهد این بودیم که وی باز در حال کشیدن سیگار برگ خود بود و همان سبیل انگلیسی را بر روی صورت خود داشت. حال به کمی قبل بر می گردیم . پانزده سال قبل از وقایع جنگ های مدرن. پرایس ستوانی بیش نبود که با کاپیتان مک میلان (Cpt.Macmilan) همکاری می کرد و وی از قبل دستور داشت تا زاخائف را نابود سازد طی عملیاتی در یکی از شهر های اکراین به نام چرنوبیل این دو دریافتند که ایمران و گروهی در حال معامله هستند و پرایس از بالای یک ساختمان تصمیم به کشتن اش کرد که متأسفانه تنها توانست دست ایمران را مورد اصابت قرار دهد. پس از این اتفاقات پرایس و مک میلان در حال فرار بودند که مک میلان توسط هلیکوپتری که بر روی پایش سقوط می کند فلج شد و این جا بود که باز شاهد رشادت ها و از جان گذشتگی های پرایس بودیم . او که کاپیتان خود را رها نکرد و او را روی شانه ی خود حمل می کرد و پس از کشیدن سختی های فراوان به وسیله ی هلیکوپتر نیروهای خودی از آن محل جان سالم به در می برند و پس از این ماجرا پرایس به درجه کاپیتانی گروه SAS رسید و با سه تن دیگر جست و جو برای دستگیری ایمران را آغاز کردند. در اولین ماموریت مک تاویش با پرایس شاهد این هستیم که او خود را به عنوان یک سرباز وظیفه شناس و ماهر به پرایس معرفی می کند البته اگر به یاد داشته باشید شاهد این بودیم که در آخر ماموریت پرایس او را جُات می دهد و به این ترتیب مک تاویش جان خود را مدیون وی می داند. پس انجام چند عملیات آن ها موفق به دستگیری الاسد در آذربایجان می شوند و پس از شکنجه های زیاد الاسد توسط پرایس اعتراف می کند که ایمران هنوز زنده است و جای او را نشان می دهد . پرایس با گروه چهار نفره خود تصمیم می گیرند که به مقر زاخائف

کاپیتانی با مدال های رنگارنگ Captain John Price که با نام مستعار Bravo Six شناخته می شود یکی از شخصیت های اصلی سری ندای وظیفه می باشد و بی شک همه دوست داران صنعت بازی های ویدیویی و مخصوصا سری بازی های ندای وظیفه را می شناسند. اولین حضورش در ندای وظیفه 2 بود و رهبری گروهی از ارتش انگلستان را بر عهده داشت و می توان آن زمان را اوج رشادت ها و سختی های پرایس نامید جایی که او تنها با سه تن از یاران خود پل ورود به آلمان را نگه داشتند یکی از خاطره انگیز ترین صحنه ها را برای بازی کنان به وجود آوردند که هیچ وقت از ذهن آن ها بیرون نمی رود! از نکته های جالب شخصیت اش سیگار برگی می باشد که همیشه با وی همراه است و هیچ وقت از دود کردن آن خسته نمی شود و در مواقعی که دشمن نیز در نزدیکی ها می باشد باز سیگار خود را ترک نمی کند (!). از بخش های دیگر کاپیتان پرایس که به شخصه با آن خیلی حال کردم (!) سبیل اش بود که به سبیل انگلیسی معروف است و در نسخه های بعدی این بازی که به آن ها اشاره می کنیم همچنان این ویژگی های خود را حفظ کرده است. سال ها بعد اما او برای ماموریتی در نیرو های SAS فرا خوانده شد و آن زمان بود که کار خود را به عنوان کاپیتان گروه آغاز کرد و طی این عملیات ها با شخصی به نام سوپ مکتاویش (Soap MacTavish) آشنا شد. کاپیتان و یارانش در این ماموریت وظیفه داشتند تا دو عضو گروه های تروریستی به نام های ایمران زاخائف (Imran Zakhaev) و دیگری به نام الاسد را در خاور میانه در حال فعالیت های تروریستی بودند را از بین ببرند.

# PRINCE OF PERSIA



## دو برادر از جنس های مختلف

در این شماره از نشریه می‌خواهیم به مقایسه دو شخصیت محبوب و جتجگوی دنیای بازی های رایانه ای بپردازیم. دو شخصیتی که ساخته دست بازسازان OGHR استودیوی Ubisoft Montreal هستند.

فصد ما مقایسه پرنس محبوب سری بازی های Prince Of Persia و اتزیو دوست داشتنی بازی Assassins Creed II, و BrotherHood است!

شاید از خودتان سوال کنید که چرا شخصیت Ezio با Altair مقایسه نشده؟

در جواب باید بگوییم که این کار را نیز برای آینده برنامه ریزی کرده ایم!

برای شروع به بررسی کاراکتر پرنس پارسی می‌پردازیم که سابقه بسیار بیشتری نسبت به اتزیو دارد! پرنس دارای چهره ای کلاسیک است، چهره ای که در عین جذابیت خشن است و دم از جنگ میزند. پرنس دارای موهای بلندی است و آثار زخم جنگ های خونینش در صورتش باقی مانده و هر زخم خاطره ای است تلخ یا شیرین بر جگهایش! از شخصیت این شاهزاده پارسی می‌گوییم، پرنس ابتدا شخصی بسیار خام بود، آنقدر خام که

در نسخه Sands of Time به دام حيله وزیر هند افتاد و نیروهای تاریکی که از شن های زمان سرچشمه گرفته بودند را بیدار کرد اما همیشه وضع یکسان نیست و شخصیت پرنس هم بعد از مدتی به شخصیتی پخته تبدیل شد شخصیتی که در Warrior Within با سرنوشتی که از قبل برایش نوشته شده بود مبارزه کرد. پرنس در عین اینکه همیشه فردی نسبتاً خشن بوده اما همیشه در روابطش با احساس رفتار کرده اعم از نفرت خالصش به وزیر هند برای قتل پدر و اولین عشقش فرح و اعم از احساس دلسوزی و عشقش به برادرش مالک همه و همه حاکی از قلب پاک این شخصیت هستند. در مورد قدرت های فیزیکی، پرنس در وضعیت خوبی قرار دارد، او دارای جسته ای قدرتمند و جذاب است و بدن نرمی دارد به طوری که حرکات آکروباتیک زیبایی در مبارزاتش انجام میدهد حتی میتواند روی دیوار صاف هم راه برود گذشته از آن پرنس در شمشیر زنی هم تبحر خاصی دارد و با حرکات تکنیکی و نرمش به بهترین شکل مبارزه میکند! در آخر باید بگوییم پرنس شخصیتیست محبوب و البته دوست داشتنی و باید به کارمندان یوبیسافت بابت خلق چنین شخصیتی تبریک گفت!

میرسیم به ستاره محبوب یوبیسافت یعنی اتریو (Ezio) که حدود یک سال و اندی است که پا به بازی های رایانه ای باز کرده اما در همین مدت کم اسم رسمی برای نام خانوادگیش یعنی آدیتوره بر هم زده! از وضع ظاهری اتریو بگوییم. اتریو را با کت و شلوار جَسَم کنید! انصافا اگر اتریو در نسل حاضر به دنیا می آمد مدل خوبی میشد! در نگاه اول اتریو را فردی میبینید که از خشونت و خون هیچ چیز نمیداند اما همانطور که میدانید زیر این قیافه شیرین عاملی به اسم انتقام باعث شده که اتریو شخصی خونخواه باشد! البته چهره اتریو خیلی به ندرت رویت شده چرا که بعد از پیوستن به فرقه قاتلین و پوشیدن لباس مخصوص این فرقه خیلی کم چهره این کاراکتر نمایان شده اما با وجود این لباس هم چیزی از جذابیتش به عنوان یک اساسین کم نشده! به سراغ شخصیت پردازی اتریو میرویم. در مورد شخصیت پرنس به خام بودنش اشاره کردیم اما باید بگوییم اتریو از پرنس هم کله شق تر و خام تر است آنقدر خام که حتی در ایجاد رابطه هم مشکل داشت اما اتریو اعتماد به نفس بالایی دارد به طوری که با اینکه مهارت خاصی در مبارزه نداشت به امید نجات پدر و برادر به محل اعدام آنها رفت تا نجاتشان دهد اما موفق به این کار نشد. خوی انتقام جویی مهمترین اخلاق این کاراکتر است اتریو فقط برای انتقام پدر و برادرش بود که به یک اساسین تبدیل شد و با تمپلار های ایتالیای دوره رنسانس مبارزه کرد همچنین در نسخه Brotherhood هم قتل ماریو عموی اتریو و تجاوز به شهرش بود که خوی انتقام جویی اتریو را فعال کرد تا اتریو به رم برود و تمپلار ها و مخصوصا قوم Borgia را نابود کند! وقتی Assassins Creed: Brotherhood را بازی میکردم نکته بسیار جالبی توجهم را جلب کرد. در یکی از مراحل وقتی اتریو آژمن برادریش را تاسیس کرد



# ASSASSIN'S CRED II

PRINCE VS. EZIO

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE

PARDIS LIVE 4

کرد افرادش را دور هم جمع کرد و جملاتی را تکرار میکرد که قاتلان جوان نیز همان جملات را تکرار میکردند و به آن قسم میخوردند. یکی از جملات این بود: Nothing Is Truth: Every Thing Is Permaited یعنی هیچ چیز حقیقت نیست همه چیز توهم است. شاید در نگاه اول نکته قبل توجهی به نظر نرسد اما این جمله پر از حکایت است. این جمله معروف حسن صباح است که با القا کردن این جمله به افرادش و توهم جلوه دادن دنیا استفاده های زیادی از این افراد میکرد. جمله ای که بعد ها در نسخه اول AC به کار علمعلم آمد و فرقه قاتلین را تبدیل به وسیله ای برای رسیدن به اهداف شومش کرد! حال چرا اتریو این جمله را گفته؟ این دلیل بر تغییر شخصیت وی است؟ در مورد قدرت فیزیکی اتریو و حرکاتش باید گفت که تماما از پرنس به ارث برده شده اند و مبنی و الگوی ساخت حرکاتش این کاراکتر بوده اما از پرنس پیشی گرفته به طوری که تضمین میکنیم در مبارزه فیزیکی بین این دو اتریو برنده نهایی است. به طور کل حرکات نرم پرنس و قدرت شمشیر زنی اش در عین زیبایی و قدرت اصلا در حد اتریو نیستند ولی در عوض حماسه و سخت کوشی بیشتری در شخصیت پرنس میبینیم! از نظر شما کدام بهتر است؟ پرنس پارسی را بیشتر دوست دارید یا اتریوی ایتالیایی زبان؟ از این پس در قسمت جنگ کاراکتری قصد نمره دادن به شخصیت خاصی و اعلامش به عنوان شخص برنده نداریم و صرفا فقط به بررسی بی طرف کاراکتر ها میپردازیم. این تصمیمی بوده که طی مشورت هایی با اعضای خبریه نشریه گرفته شده اما بجای حذف قسمت اعلام برنده و نمره دهی به کاراکتر ها تصمیم گرفتیم نظرات شما خوانندگان عزیز را در مجله به اسم خودتان در جنگ کاراکتری بعدی قرار دهیم. نظراتتان را راجع به این دو کاراکتر و اینکه چقدر نزد شما محبوبند را به PARDISLIVE@PARDISGAME.NET ایمیل کنید تا در شماره آینده به اسم خودتان در مجله درج شوند. ●● احمد یزنه

# LIST

OF DEVELOPERS

تیم مدیریت:

مهدی کرباسیان

مهدی پولادی

محمد صادق تواضعی

رامین زارعی

تهیه نسخه موبایل:

رضا همتان

تهیه اسکرین شات ها:

پرهام ملکی پور

آیدین نوری

رامین افقی

نیما شفیعی

اعضای تحریریه:

حسین بابایی

متین ایزدی

شایان ضیایی

مهران معینی جم

احمد یزنه

محمدصادق تواضعی

رامین زارعی

علی قربانی

مهدی کرباسیان

مازیار دانا

گرافیسیت: مهدی پولادی

# THANK TO

امیر محمودی

ایمان علینقی پور

علیرضا ایرانفر

مصطفی رحیمی

و تمام دوستانی که با پیشنهادات و انتقادات سازنده خود ما را یاری میکنند.

# AND SPECIAL THANK TO



That Sponsored US

WWW.PARDISGAME.NET

E-MAIL: PARDISLIVE@PARDISGAME.NET

Copyright 2010. All right Reserved For PARDIS LIVE & PARDIS GAME. Developed by PL TEAM & Published By PARDIS GAME Corporation

GET ENJOY FROM YOUR MAGAZINE