

اخبار

شوک تکن ۶



در نمایشگاه بازی توکیو ۲۰۰۸، یک خبر همه را به شدت متعجب کرد: این که یک بازی انحصاری بزرگ دیگر سونی، روی کنسول رقیب هم منتشر می شود.

نامکو در توکیو اعلام کرد تکن ۶ که برای تابستان سال آینده آماده می شود، همزمان با پلی استیشن ۳، برای ایکس باکس ۳۶۰ هم منتشر می شود. در حالی که طرفداران ایکس باکس ۳۶۰ از شنیدن این موضوع بسیار خوشحال هستند. خیلی ها عقیده دارند دزدیدن عنوان های انحصاری سونی، از اعتبار مایکروسافت کم می کند.

تجربه جدید ایکس باکس

یکی دیگر از خبرهای مهم مایکروسافت در نمایشگاه بازی توکیو ۲۰۰۸، اعلام تاریخ شروع به کار داشبورد جدید ایکس باکس ۳۶۰ است. به گفته مایکروسافت، همه کسانی که به ایکس باکس لایو متصل هستند از روز ۱۹ نوامبر (۲۹ آبان) می توانند آپدیت جدید را دانلود و از امکانات جدید سیستم داشبورد و آواتار ایکس باکس استفاده کنند. این آپدیت ۱۲۸ مگابایت (۱۳۶ مگابایت به اضافه برنامه ویژه اجاره فیلم نت فلیکس) حجم دارد و کسانی که از ایکس باکس های بدون گرداننده سخت استفاده می کنند با ثبت نام در سایت ایکس باکس، می توانند از آپگریدهای NXE استفاده کنند.

سه گانه آینه ها

استودیوی DICE که در حال حاضر مشغول تکمیل بازی Mirror's Edge است، اعلام کرد این بازی قسمت اول از یک سه گانه خواهد بود. با توجه به محبوبیت بیش از اندازه این بازی که هنوز منتشر نشده، می شد به راحتی حدس زد که سازنده ها به فکر ادامه آن هم باشند. دستیار تهیه کننده دایس یعنی Owen O'Brian در مصاحبه ای با اعلام این موضوع گفت یکی از قابلیت های احتمالی در شماره های بعدی Mirror's Edge، قرار دادن یک ادیتور خوب برای طراحی مرحله است.

آمار فروش سپتامبر

گروه NPD آمار فروش سپتامبر کنسول ها و بازی ها در ایلات متحده را اعلام کرد. به گزارش این گروه نینتندو طبق معمول با دو کنسول مقام های اول و دوم پرفروش ترین کنسول های ماه را اشغال کرده است.

مقام سوم از آن کنسول مایکروسافت است که به خاطر کاهش قیمت، افزایش فروش ۷۸ درصدی نشان داد و در ماه سپتامبر توانست ۳۴۷ هزار عدد بفروشد (ماه پیش ۱۹۲ هزار ایکس باکس فروش رفته بودند). مقام های بعدی از آن PSP با ۲۳۸ هزار، پلی استیشن ۳ با ۲۳۲ هزار و پلی استیشن ۲ با ۱۷۳ هزار عدد هستند.

روایت یک داستان تیره دیگر در شهر سایلنت هیل

بازگشت به کلیشه ها

نمی توانید مهمات را انبار کنید تا در مراحل بالاتر راحت باشید، چون در این شماره بازی به شما تنها اجازه برداشتن مقدار محدودی تیر می دهد. اسلحه های گرم به همان مجموعه کلاسیک هندگان، شاتگان و رایفل محدود شده اند و برای گرفتن رایفل باید یک معمای خفن در قبرستان سایلنت هیل را حل کنید. معمولا تنها با یک یا نهایتا دو دشمن به صورت

همزمان سر و کار دارید و سلاح های سرد مانند تبر، دیلم و چاقو فوق العاده کارآمد هستند. یک دکمه برای جاخالی دادن هم به بازی اضافه شده که پس از مدتی ابزار دست شما در نبردها خواهد بود. در بازگشت به خانه برای اولین بار در تاریخ سری سایلنت هیل، با دشمن هایی که انسان هستند هم روبه رو خواهید شد. طبق معمول همه بازی های این سری، در بازگشت به خانه هم با استعاره ها و سمبل های

متعددی روبه رو خواهید شد. چهار غول آخر بازی هر کدام نماینده چهار قربانی، خصوصیات اخلاقی و نحوه کشته شدنشان هستند. همچنین ارجاع های بسیار زیادی به فیلم سینمایی وجود دارد به طوری که اگر فیلم را ندیده باشید، شاید از بخش هایی از داستان سر در نیاورید. اثر فیلم در این بازی آن قدر پررنگ است که باید بازگشت به خانه را سایلنت هیل ۷ به شمار بیاوریم.

بازگشت به خانه یک بازی خوب است. مراحل بسیار زیبا هستند و افکت های تصویری و موسیقی، به خوبی حس تعلیق و دلهره را منتقل می کنند. بازگشت به خانه شاید از لحاظ داستانی نسبت به دیگر بازی های این سری کم داشته باشد، اما هنوز از بسیاری از بازی های دیگر بهتر و تاثیرگذارتر است.

غافلگیری بسیار خوبی برای مخاطبین داشت. پس از دنبال کردن ماجرای سراسر هدر (سایلنت هیل ۳) و سرگذشت بی ربط هنری (سایلنت هیل ۴)، بازگشت به روند داستانی شماره دوم بسیار موثر بود. اما استفاده دوباره از این سبک در بازگشت به خانه باعث شده که بشود به راحتی پایان آن را حدس زد؛ بهتر است بگویم هر پنج پایان آن را!

ظاهرا خود نویسنده ها هم این موضوع را حدس زده اند و به همین علت تا وقتی نیمی از بازی را پشت سر نگذارید، هیچ سر نخ از داستان به شما نمی دهند. پیش بینی پایان ماجرا و سرگذشت واقعی الکس شفراد اصلا کار مشکلی نیست و این بزرگ ترین نقطه ضعف بازی بازگشت به خانه است؛ بازی ای که همه اعتبارش را مدیون داستان پردازی است نه اکشن و گرافیک.

اگر از داستان بگذریم، روند بازی بازگشت به خانه بسیار خوب است. روند بازی از ابتدا تا انتها سیر صعودی دارد. شروع اصلا جالب نیست و بدون هیچ مقدمه شما را وارد لوکیشن آشنای یک بیمارستان می کند که بدون این که بدانید چرا، باید همه جایش را بگردید و به یک هدف نامشخص برسید. سپس به صورت کاملا لوسی مولفه های آشنای سایلنت هیل (از قبیل صندلی چرخدار یا عروسک خرگوشی) را پشت سر هم برایتان قطار می کند تا احساس کاذب بودن در سایلنت هیل به شما دست بدهد. اما همین طور که در بازی پیش بروید اوضاع بهتر می شود. بخش اکشن این بار بسیار پررنگ تر از گذشته است. دشمن ها سرسخت تر هستند و تعداد مهمات و آیتم های سلامت بخش فوق العاده کم شده اند. دیگر

سید طه رسولی

«الکس شفراد، سرباز زخمی از جنگ برگشته دچار کابوس هایی شده و برای این که از امنیت برادر کوچک ترش جاشوا مطمئن شود، به شهرش باز می گردد. اما در بازگشت به شهر متوجه می شود که پدر، برادر و بسیاری دیگر از مردم شهر ناپدید شده اند...» این خلاصه داستان اعصاب خردکن را احتمالا همه طرفداران سایلنت هیل تا به حال بیش از صد بار خوانده اند. این طرفداران نزدیک به دو سال منتظر بودند تا ببینید یک استودیوی غربی چطور می تواند از پس یک بازی صددرصد ژاپنی بر بیاید؛ هرچند که «سایلنت هیل: ریشه ها» مقدمه بسیار خوب و دلچسبی برای این دسته از طرفداران بود.

«سایلنت هیل: بازگشت به خانه» یک عنوان صددرصد کلاسیک در سری سایلنت هیل محسوب می شود. شاید اگر نتیجه گیری کلی نقد را از همین ابتدا بگویم، بهتر باشد. بازگشت به خانه به جز در زمینه های صوتی و بصری، موفق نشده قدمی رو به جلو بردارد و در حد تکرار موفقیت های گذشته باقی مانده است. اما این اصلا دلیل موجهی نیست که بخواهیم بازگشت به خانه را یک بازی ضعیف بدانیم، بلکه برعکس از بسیاری جهات از بازی های روز هم سبک خودش بهتر است.

بزرگ ترین مشکل بازی روایت داستان تکراری آن است. داستان بازگشت به خانه از نوع داستان «سایلنت هیل ۲» است، یعنی ماجرا حول و حوش نقش اول بازی می گردد و شما در طول بازی از گذشته او مطلع می شوید، چیزی که سایلنت هیل ریشه ها هم از آن استفاده کرده بود. داستان تراویس در ریشه ها



تصویر: بازی های ویدئویی در این شماره بیشتر از همیشه به چشم می خورند.

بازی موبایل

مبارزه های تن به تن



ویرچو فایتر را با گوشی های همراه به خوبی منطبق کرده اند. دو دکمه برای ضربه دست و پا و یک دکمه برای دفاع کافی به نظر می رسد. ترکیب حرکات دست و پا می تواند چند ضربه های مختلفی را خلق کند که تعداد ضرباتشان از سه یا چهار بیشتر نمی شود. البته باز هم نباید انتظار داشت کنترل مانند نسخه های کنسولی راحت و کارآمد باشد، اما ضعف هوش مصنوعی طوری است که ضعف کنترل ها را جبران کند.

بازی ویرچو فایتر را علاقمندان به بازی های مبارزه ای حتما می شناسند. نسخه موبایل ویرچو فایتر حال و هوای اولین قسمت های این سری را دارد و یک بازی مبارزه ای خوب است. هشت کاراکتر معروف این بازی از قبیل جکی، ولف، سارا و آکیرا، جنگجوهای شما را تشکیل می دهند. گرافیک به صورت سه بعدی است و شخصیت ها انیمیشن نسبتا نرمی دارند. انجام یک بازی مبارزه ای با موبایل، در نگاه اول کار سختی به نظر می رسد. اما سازنده ها کنترل