

اخبار

مدال آوری بازی خورها

هفته گذشته، تیم ملی بازی‌های رایانه‌ای ایران که در سومین دوره بازی‌های داخل سالن آسیا شرکت کرده بود، با کسب ۲ مدال طلا در رشته‌های بسکتبال و فیفا ۲۰۰۹ و یک نقره در بازی بسکتبال در مجموع به مقام قهرمانی رسید.

بازی‌خورهای مدال‌آور تیم ایران توحید قربانی (طلای بسکتبال)، داوود خوبی (طلای فیفا ۲۰۰۹) و فرزانه همایی (نقره بسکتبال) بودند. مقام‌های بعدی از آن کشورهای کره و چین شد که نماینده‌های آن‌ها در برابر بازی‌خورهای ماشکست خورده بودند.

پرفروش‌ترین بازی تاریخ



شماره جدید بازی Call of Duty لقب پرفروش‌ترین بازی تاریخ در روز اول را به دست آورد.

این بازی توانسته در عرض ۲۴ ساعت نزدیک به ۴/۷ میلیون در آمریکا، کانادا و انگلیس بفروشد که رکورد قابل توجهی است. این ۴/۷ میلیون عدد بازی که درآمدی برابر ۳۱۰ میلیون دلار به جیب اکتیویژن سرازیر کرده‌اند، بالاترین اعدادی هستند که تا به حال برای یک بازی رایانه‌ای در یک روز ثبت شده است.

رکورد قبلی از آن جی‌تی‌ای ۴ با ۳/۶ میلیون نسخه (البته برای همه مناطق دنیا) بود. پرفروش‌ترین فیلم سینمایی هالیوودی در روز اول، «شوالیه تاریکی» بود که ۱۵۸ میلیون دلار درآمد داشت.

سایلنت هیل برای Wii

کونامی اعلام کرد شماره جدید از سری بازی ترسناک معروفش یعنی سایلنت هیل، ابتدا برای کنسول Wii منتشر می‌شود. پیشتر قرار بود نسخه‌های پلی‌استیشن ۲، PSP و Wii این بازی هم‌زمان به بازار بیایند. شماره جدید سایلنت هیل که Shattered Memories نام دارد، در حقیقت بازسازی قسمت اول است و قرار است تغییرات عمده‌ای در روند بازی و داستان قسمت اول انجام بشود. این بازی در تاریخ ۸ دسامبر (۱۷ آذر) به بازار خواهد آمد.

سید طه رسولی

انتشار بازی افسانه بی‌رحم (Brutal Legend) تیم شافر آن قدر ماجرا داشت که هم سازنده‌ها و هم طرفداران به ستوه آمدند. کافی است سری به سایت رسمی استودیوی دابل فاین بزنید تا ببینید چقدر روی تهیه‌کننده‌های بازی فشار وجود داشته است. تیم شافر و دوستانش یک بازی ماجراجویی فلش روی سایت قرار داده‌اند که سوژه‌اش این است: «تیم شافر می‌خواهد بازی افسانه بی‌رحم را منتشر کند و شما باید به او کمک کنید از سدهای مختلف رد بشود!»

به هر حال، نسخه پایانی بالاخره به بازار رسیده و طبق معمول بازی‌های این بازی‌ساز معروف، بیش‌تر به مذاق منتقدها خوش آمده تا بازی‌کننده‌ها. این اتفاق در مورد بازی قبلی یعنی سایکونات‌ها هم افتاده بود. این بار استودیوی دابل فاین به سراغ موسیقی راک و متال دهه ۷۰ و ۸۰ میلادی رفته و داستان حماسی - کم‌دی را در فضایی سورئال تعریف می‌کند؛ فضایی که همه چیزش مربوط به موسیقی راک است.

داستان، مهم‌ترین بخش افسانه بی‌رحم است. ماجرای ادی ریگز و اتفاقاتی که با بازگشت او به گذشته می‌افتند، آن قدر جالب هست که بخواهید بازی را فقط به خاطر دانستن پایان ماجرا تمام کنید. ادی با سگک کمر بند جادویی‌اش به گذشته سفر می‌کند؛ جایی که انسان‌ها توسط یک سری موجودات جهنمی به استثمار کشیده شده‌اند. ادی به انسان‌ها کمک می‌کند تا با هم

یک دنیای بزرگ و کاملاً منحصر به فرد

حماسه کله‌زن‌ها!

جان‌بی‌وراه مخفی وجود دارد.

ماموریت‌های جانبی تقریباً همه‌شان تکراری هستند و هدف اصلی، نبرد تن به تن با دشمن‌هاست. سازنده‌ها بخش اکشن سوم شخص را کاملاً به ماموریت‌های جانبی منتقل کرده‌اند.

ماموریت‌های اصلی بیش‌تر شامل رانندگی و نبردهای استراتژیک می‌شود. مبارزات اصلی این‌طور هستند که هر جناح، یک‌سبب اجرای موسیقی به عنوان بیس دارد. این بیس درست همان وظیفه‌ای را دارد که در بازی‌های استراتژی هم‌زمان باید داشته باشد. واحدهای مختلف از مبارزها توسط بیس ساخته می‌شوند. منبع شما برای تربیت سرباز، جمع کردن طرفداران موسیقی است که روح‌شان در زمین‌های جنگ گرفتار شده است.

در طول نبردهای استراتژی، ادی می‌تواند پرواز کند و به همه‌جای میدان نبرد سر بزند. با نگر داشتن یک دکمه نشان‌گر حرکت می‌کند و با کلیدهای جهت می‌توانید به واحدها دستور حمله یا دفاع بدهید. پس از این‌که خیال‌تان از واگذاری ماموریت به واحدها راحت شد، می‌توانید خودتان شخصاً وارد مبارزه‌ها شوید و به افرادتان کمک کنید. حتی می‌شود وسط کار ماشین را

متحد شوند و با ظلم مبارزه کنند. برخلاف شروع توفانی و بسیار خوب افسانه بی‌رحم در زمینه متلک و دیالوگ‌های طنز، هر چه بیش‌تر جلو بروید، ماجرا جدی‌تر و حماسی‌تر می‌شود. در پایان چند شوک داستانی پی‌درپی وجود دارد و همه چیز به بهترین نحوه تمام می‌شود.

در مورد گیم‌پلی صحبت‌های زیادی وجود دارد. روند بازی افسانه بی‌رحم بسیار خاص است و قرار نیست به مذاق همه خوش بیاید. اوایل بازی فکر می‌کنید با یک اکشن سوم شخص از نوع God of War طرف

افسانه بی‌رحم از نظر گرافیکی

بازی قابل توجهی است

البته بیش‌تر از لحاظ هنری

تا از لحاظ تکنیکی

هستید. یکی دو غول‌آخر هم محض نمونه در طول بازی وجود دارند. اما با احضار شدن ماشین مخصوص ادی، سبک بازی به مسابقه‌ای و سبک محیط باز (Open World) تغییر می‌کند. نقشه افسانه بی‌رحم بسیار بزرگ است و در هر گوشه و کنار چند ماموریت

یکی از بهترین بازی‌های ماجراجویی اخیر

سرزمین ماشین‌ها

بازی ماجراجویی ماشیناریوم (Machinarium) یک نمونه خوب برای اثبات این ادعاست که داشتن ایده خوب و ذوق و سلیقه می‌تواند باعث خلق یک شاهکار بشود.

اولین چیزی که در مورد بازی ماشیناریوم به ذهن‌خطور می‌کند، گرافیک هنری فوق‌العاده آن است. همه صحنه‌ها به صورت دستی طراحی شده‌اند و آن قدر جزئیات دارند که ساعت‌ها می‌شود به هر تصویر خیره شد.

بازی در سبک ماجراجویی اشاره و کلیک کلاسیک است و صحنه‌ها ثابت هستند. اما سازنده‌ها با طراحی انیمیشن‌های بسیار ساده به پس‌زمینه‌های ثابت زندگی بخشیده‌اند؛ مانند پرندهایی که در هوا پرواز می‌کنند، روباه‌هایی که در پیش‌زمینه مشغول نظافت هستند یا کاراکترهایی که هر کدام کاری انجام می‌دهند.

دومین چیزی که جلب توجه می‌کند، این است که این بازی ماجراجویی طولانی و باکیفیت، با آدوبی فلش طراحی شده است! این موضوع را وقتی در محیط بازی راست کلیک کنید و منوی آشنای About Adobe Flash را می‌بینید، کشف می‌شود. زحمت سازنده‌ها در طراحی چنین بازی بزرگی با فلش و در حجم کم‌تر از



تصویر: گرافیک هنری قابل تحسین است

بازی خورها

با سلام خدمت همه بازی‌خورهای عزیز. این هفته به جای پاسخ دادن به نامه‌های متعدد، می‌خواهیم ۲ نامه نسبتاً طولانی را به‌طور مفصل بیابورم تا شما هم به‌گوشه‌ای از نظرات و مصایبی (!) که ما با آن‌ها طرف هستیم پی ببرید. راستش خیلی وقت بود که می‌خواستیم ستون بازی خورها را تخته‌کنیم، اما سردبیر محترم اجازه نمی‌دهند؛ دلایل هم این قبیل نامه‌ها بودند.

نامه اول آقای احسان باقری از تهران

«...چند وقتی‌که نقدهای نویسنده‌تون داره به افتتاح میل می‌کنه. با این نقد

افتتاح از آنچرتند ۲ هم این امر رو به انتها رسوندن ... به‌نظر من نویسنده شما اصلاً این بازی رو بازی نکرده و فقط ۴ تا دونه عکس اونم به‌زور دیده ... آنچرتند ۲ هم نوآوری داره، ولی برای دیدنش چشم بدون تعصب می‌خواد ... عالم و آدم انیمیشن‌های نرم بازی رو تحسین می‌کنند، اون وقت شما ... آگه نویسنده‌تون روی جلد بازی رو دیده بود که درجه‌بندی سنی رو نوشته، گیر نمی‌داد که معماها ساده هستند ... حتما گیم‌اسپات و بقیه سایت‌ها الکی ازش تعریف کردن ... هوش مصنوعی رو هم که همه تعریف کردن، نویسنده‌تون بد گفته. فکر کنم ایشون به‌جای