



digikala MAG

مجموعه مقاله‌های بازی سپهر نور ۹۵

پنج بازی ترسناک برتر

برترین قاتل‌های تاریخ بازی‌های ویدیویی



زنده کردن خاطرات کودکی
با مرور بازی‌های قدیمی

مجید نور دوست

دبیر خبر



چقدر خوب است که دنیای بازی‌های کامپیوتری و حوزه‌ی سرگرمی هیچ وقت تکراری نمی‌شوند. همیشه چیزی برای سرگرم شدن وجود دارد و بازی‌های کامپیوتری چه قدیمی و چه جدید ساعت‌ها ما را جراحی می‌کند، ما به ارمغان می‌آورند. همان قدر که بازی‌های جدید با آن گرافیک خیره‌کننده ما را مجذوب خودشان می‌کنند، بازی‌های کلاسیک هم سرگرم‌کننده هستند و حس خوبی در ما زنده می‌کنند. هیچ چیز باعث تغییر نوع سرگرمی ما نمی‌شود. بازی کردن از به هر شکلی دوست داشتنی است.

در طول سال گذشته سعی کردیم مطالب جالب و هیجان‌انگیزی در بخش بازی و سرگرمی پیش روی شما قرار دهیم که در کمتر جایی می‌توانید آن‌ها را پیدا کنید. به همین دلیل در زمان سفر کردیم و به عصر طلایی بازی‌های کامپیوتری رفتیم و تعدادی از عنوان‌های کلاسیک و دوست داشتنی قدیمی را دوباره به شما معرفی کردیم. بازیهایی که به شدت مورد توجه شما خوانندگان قرار گرفتند و باعث شد ما این قسمت را جدی‌تر دنبال کنیم. حتی تصمیم گرفتیم گروهی از برترین‌ها را هم به شما معرفی کنیم؛ اما برترین‌های با برترین‌های جاهای دیگر فرق داشت. دسته‌بندی برترین‌های دیجی کالا مگ شامل چیزهای عجیب و مواردی می‌شد که کمتر کسی به آن‌ها فکر می‌کرد. به همین دلیل تصمیم گرفتیم برترین‌هایی را به شما معرفی کنیم که قطعاً با خواندن آن‌ها هیجان زده می‌شوید.

در این PDF نتوانستیم همه‌ی مطالب بخش بازی و سرگرمی را پیش روی شما قرار دهیم و به همین دلیل سعی کردیم کمی شما را به دوران گذشته ببریم و بخشی از برترین‌هایی که در سایت قرار داده بودیم را دوباره پیش روی تان قرار دهیم. در این چند صفحه‌ی پیش رو به چیزی حدود ۲۰ تا ۳۰ سال پیش می‌رویم و بازی‌های آن را به شما معرفی می‌کنیم که خیلی از ما با آن‌ها کلی خاطره داریم و بچگی را با آن‌ها سپری کردیم. بعد از کلی نوستالژی بازی به سراغ برترین‌های ما می‌رویم. برترین قاتل، برترین شمشیر، برترین کت شلوازی‌ها، برترین منوهای لودینگ و کلی برترین دیگر که قطعاً خواندن آن‌ها برای شما جالب خواهد بود.

این PDF بخشی از تلاش تیم بازی و سرگرمی را پیش روی شما قرار می‌دهد و امیدواریم با خواندن آن لحظه‌های خوبی را سپری کنید.

موزه بازی



صنعت بازی در مقایسه با دیگر انواع سرگرمی، قدمت کمتری دارد. در همین صنعت سی ساله هم عناوینی هستند که تاثیر بزرگی روی آن گذاشته‌اند و روند پیشرفت‌اش را عوض کرده‌اند. برخی از این بازی‌ها، سبک جدیدی را وارد کرده‌اند، برخی نحوه‌ی روایت تازه‌ای داشته‌اند و برخی دیگر آن قدر خوب بوده‌اند که در خاطر ما مانده‌اند.

مجموعه مقالات موزه‌ی بازی، در عین اینکه سعی دارد حس نوستالژی ما را قلقلک دهد و کاری کند تا به یاد دوران کودکی‌مان بیفتیم، به اهمیت بازی‌ها در تاریخ صنعت بازی‌های ویدیویی می‌پردازد.

بازی‌هایی هستند که سنگ بنای عناوین بزرگ امروزی بوده‌اند و بسیاری از سبک‌ها مدیون آن‌ها هستند. مقالات موزه‌ی بازی قبل از هر چیز قرار است کاری کنند تا لحظه‌ای درنگ و به بازی‌ها و خاطرات قدیمی خود فکر کنید.



موزه بازی ۳



برترین‌های بازی ۱۹



نویسندگان:

امیر حسین میرزایی

مجید نور دوست

فرید آدسن

استفاده از مطالب این مجموعه فقط برای مقاصد غیر تجاری و با ذکر منبع بلامانع است.

Duck Hunt 1985

شکارچی خاطرات

اگر با کنسول نینتندو (همان میکروی خودمان) خاطره داشته باشید، احتمالا تفنگ آن را هم بیاد می آورید؛ حتی اگر هم این تفنگ را نداشته‌اید، احتمالا در خانه‌ی فک و فامیل‌تان برای یک بار هم که شده با آن **Duck Hunt** بازی کرده‌اید. بازی **Duck Hunt** خیلی ساده بود. آن قدر ساده که حالا که دوباره به آن نگاه می‌کنیم، طراحی و روند بازی‌اش به نظرمان بسیار ساده و ابتدایی می‌آید. در **Duck Hunt** بازی‌کننده موج پس از موج به اردک‌های در حال پرواز شلیک می‌کرد. البته این شلیک‌ها به لطف تفنگ نه‌چندان بدر دبخور نینتندو، چندان هم دقیق از آب در نمی‌آمد. بیش تر اوقات هم حتی با این که تفنگ را به صفحه‌ی تلویزیون چسبانده بودید، اما باز هم بازی خطا می‌کرد و تیرتان به هدف نمی‌خورد!

خود بازی به کنار، جالب‌ترین بخش **Duck Hunt** سگی است که بازی‌کننده را موقع خطا رفتن تیرش مسخره می‌کند!



با این حال، چرا بازی **Duck Hunt** در خاطرمون مانده است؟ شاید یکی از دلایل‌اش، حس نوستالژی‌یکی باشد که در حال حاضر با فکر کردن به آن ما را درگیر خود می‌کند. یعنی احتمالا مثل بازی‌های حسگر حرکتی کینکست و **PlayStation Move**، یکی دوبار **Duck Hunt** بازی کرده و آن را به کناری انداخته‌ایم؛ اما همین تجربه به هم به عنوان یکی از خاطره‌های گیمی دوره‌ی کودکی یا نوجوانی در ذهن‌مان مانده است. خود بازی به کنار، جالب‌ترین بخش **Duck Hunt** سگی است که بازی‌کننده را موقع خطا رفتن تیرش مسخره می‌کند! **Duck Hunt** به قدری معروف شده که نینتندو او را

به یکی از شخصیت‌های‌اش تبدیل کرده و از او در بازی‌هایی مثل **Super Smash Bros** هم استفاده کرده است.

بازی **Duck Hunt** به این دلیل معروف و محبوب است که به همراه بازی **Super Mario Bros** و در یک بسته فروخته می‌شد. یعنی بیش تر کسانی که **Duck Hunt** بازی کرده‌اند، کارتریج آن را به امید بازی کردن سوپر ماریو خریده بودند. با این حال، به امید اینکه **Duck Hunt** هم بازی کنند، ۹۰ دلار ناقابل را (که زمان خودش به اندازه‌ی چند صد دلار امروز بود)، خرج خریدن یک تفنگ نینتندو می‌کردند.

R=1

SHOT

HIT

|||||

002000
SCORE

هنوز هم درست و حسابی نمی‌دانیم که این تفنگ چگونه کار می‌کرد؛ اما یادمأن است که با گرفتن تفنگ نینتندو به سمت یک منبع نور، مثل لامپ یا هر چراغ دیگری، می‌شد به نینتندو کلک زد. ما هم به جای اینکه تفنگ را به سمت صفحه‌ی تلویزیون بگیریم، آن را مقابل یک لامپ قرار می‌دادیم و تمام اردک‌ها یکی پس از دیگری به زمین می‌افتادند!

بیش‌تر اوقات هم حتی با این‌که تفنگ را به صفحه‌ی تلویزیون چسبانده بودید، اما باز هم بازی خطا می‌کرد و تیرتان به هدف نمی‌خورد!



بازی Duck Hunt به غیر از اردک-کشی، بخش دیگری هم داشت که در آن به هدف‌هایی که پرتاب می‌شدند شلیک می‌کردید؛ اما به غیر از عدم حضور سنگ اعصاب خور دکن نینتندو و تغییر در هدف‌ها، مکانیک‌های بازی هیچ تغییری نکرده بودند.

به‌طور کلی Duck Hunt را فقط با مسخره بازی‌های سگ‌اش یا مسخره بازی‌هایی که خودمان به هنگام بازی کردن در میاوردیم، به خاطر داریم. اگر در گوشه و کنار انباری‌تان یک میکروی قدیمی با تفنگ‌اش پیدا می‌شود، دستی به سر و روی‌اش بکشید و برای چند دقیقه به یاد قدیم، Duck Hunt بازی کنید.



پرواز خاطره‌ها

احتمال اینکه در دوران کودکی یا نوجوانی‌تان بازی River Raid را تجربه کرده باشید، خیلی زیاد است. این بازی و کنسول آتاری ۲۶۰۰ به عنوان یکی از سرگرمی‌های قدیمی خانواده‌ها، کودکان و نوجوانان دهه‌ی شصت به شمار می‌رود.

حالا که این همه کنسول بازی جدید با بازی‌های سه‌بعدی هیجان‌انگیز راهی بازار شده‌اند، بازی River Raid در خاطره‌ها باقی‌مانده است. محال است که حرف از بازی به میان بیاید و کسی نام این عنوان را به‌زبان نیاورد. فقط کافی است صدای این بازی را بشنوید تا یاد دوران خوش کودکی‌تان بیافتید. برای بسیاری از افرادی که در اطراف ما حضور دارند، بازی‌های ویدیویی با این عنوان معنا پیدا می‌کنند. حتی بسیاری از ما، دسته‌های آتاری خودمان را با تجربه‌ی این بازی خراب کرده‌ایم.

قبل از اینکه بازی‌های سبک «دونده» از نوع «بی‌انتها» مثل Temple Run و Subway Surfers مورد توجه عموم مردم قرار بگیرند، کنسول آتاری با بازی River Raid بازی‌کننده‌ها را با ساعت‌ها اکشن مواجه می‌کرد. این بازی به پایان نمی‌رسید و بازی‌کننده‌ها به دفعات زیاد می‌توانستند آن را بازی کنند.

کافی بود کارت‌تریج این بازی را در آتاری خودتان قرار دهید تا هواپیمای سفید رنگی را بر فراز رودخانه‌ای آبی مشاهده کنید. روند بازی اصلاً پیچیده نبود. باید هواپیما را کنترل می‌کردید تا به موانع موجود در بازی برخورد نکند و در این بین هم باید کشتی‌ها، هلیکوپترها و هواپیماهای دشمنان را از بین می‌بردید. البته یک المان دیگر هم در بازی وجود داشت که هیجان بازی را دوچندان می‌کرد. در زمان بازی کردن باید مدام حواس‌تان به پاک بنزین می‌بود. اگر بنزین هواپیمای‌تان به پایان می‌رسید دیگر نمی‌توانستید بازی را ادامه دهید. به همین دلیل هم تعداد زیادی مخزن بنزین در جریان بازی تدارک دیده شده بود که با حرکت روی آن‌ها پاک بنزین پر می‌شد. با پشت‌سر گذاشتن هر قسمت از بازی سرعت مراحل بالاتر می‌رفت و فاصله‌ی مخزن‌های بنزین هم از هم دور تر می‌شد تا شرایط بازی کردن برای بازی‌کننده‌ها سخت‌تر شود.

هدف از این بازی ثبت رکورد پروازهای طولانی‌تر بود و هر کسی که می‌توانست بیش‌تر هواپیمای خودش را کنترل کند و امتیاز بیش‌تری به‌دست بیاورد، به نوعی برنده‌ی این بازی می‌شد.





این بازی در سال ۱۹۸۲ توسط استودیوی اکتیویژن که در حال حاضر با مجموعه بازی‌های «ندای وظیفه» سالی یک‌بار جیب بازی‌کننده‌های سراسر دنیا را خالی می‌کند، راهی بازار شد. این بازی در آن سال توانست یک میلیون کار ترید بفروشد. همین فروش بالا باعث شد که اکتیویژن این بازی را برای آتاری ۵۲۰۰، Commodore ۶۴ و MSX هم عرضه کند. در سال ۱۹۹۵ هم این بازی برای سیستم‌های ویندوز عرضه شد.

بازی River Raid در نوع خودش بسیار هیجان‌انگیز بود. این عنوان با زاویه دید بالا به پایین طراحی شده بود و هواپیمایی که بازی‌کننده‌ها کنترل آن را به دست می‌گرفتند، تنها به سمت چپ و راست حرکت می‌کرد. همچنین بد نیست بدانید که تمام محیط‌های بازی و دشمنان به شکل تصادفی در بازی قرار می‌گرفتند تا بازی‌کننده‌ها با هر بار بازی کردن با روند تازه‌ای مواجه شوند.

River Raid به عنوان یکی از اولین بازی‌های ویدیویی شناخته می‌شود که فروش‌اش به افراد زیر سن قانونی در کشور آلمان ممنوع شده بود. در آن زمان گفته شد که این بازی موجب بروز خشونت در افراد کم‌سن و سال می‌شود.

در آخر بد نیست به این موضوع هم اشاره کنیم که این عنوان توسط «کارول شاو» (Carol Shaw) اولین بازی‌ساز زن دنیا ساخته شده است. او یکی از کارمندان شرکت آتاری بود و بازی‌هایی مثل 3D Tic-Tac-Toe، Polo، Othello و Harbor Escape را ساخته است.



متال گیر ۱۹۸۷

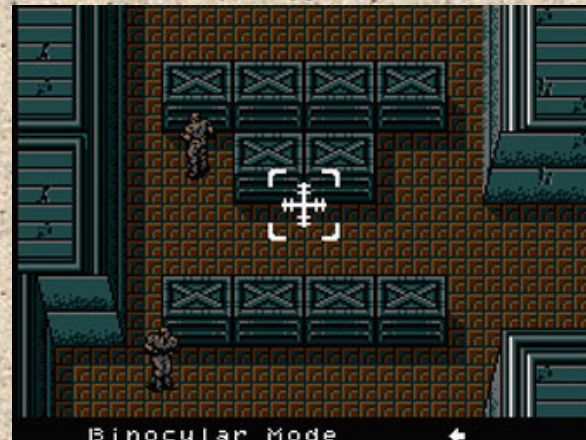
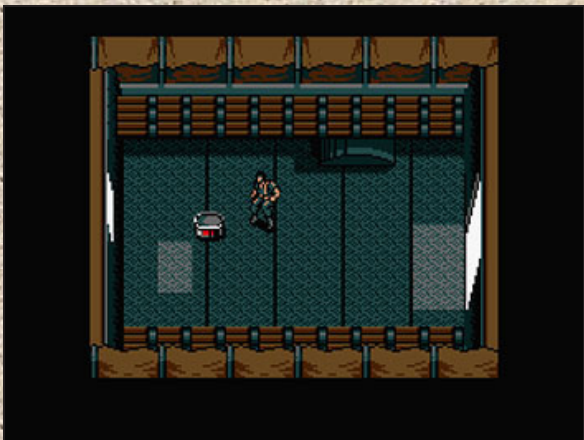
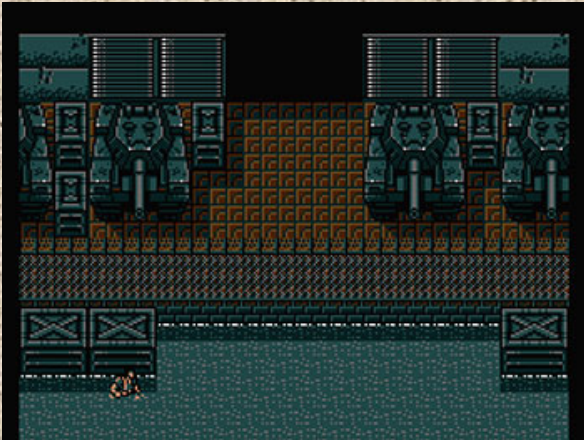
شاید باور تان نشود، اما ریشه‌ی مجموعه بازی‌های «متال گیر» (Metal Gear) به سال ۱۹۸۷ میلادی برمی‌گردد. شاید آن دسته از بازی‌کننده‌هایی که مجموعه‌ی متال گیر را در مقابل مجموعه‌هایی مثل «اسپلینتر سل» (Splinter Cell)، «هیتمن» (Hitman) یا هر بازی مخفی‌کاری دیگری قرار می‌دهند و با آن‌ها مقایسه‌اش می‌کنند، باید توجه بیشتری به این موضوع نشان دهند. متال گیر قبل از این که خیلی از مجموعه‌های امروزی یا حتی سازنده‌های‌شان وجود داشته باشند، سبک مخفی‌کاری را به بازی‌های ویدیویی معرفی کرد.

برای لحظه‌ای به سال ۱۹۸۷ و بازی‌های ویدیویی نگاهی بیاندازید. در این سال مجموعه‌های بزرگ و پرطرفداری مثل «کنترا» (Contra)، «فاینال فانتزی» (Final Fantasy) یا «افسانه‌ی زلدا» (The Legend of Zelda) برای اولین بار به صنعت بازی‌های ویدیویی معرفی شدند.

با این حال، «کونامی» هم بازی جدیدی به این لیست اضافه کرد؛ عنوانی که هیچ‌وقت به عنوان یک بازی کلاسیک و تاثیرگذار در تاریخ بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی به آن نگاه نمی‌شود. احتمالاً این موضوع تنها یک دلیل و نه بیش‌تر دارد: «متال گیر بازی کنسول نینتندو نبوده!»

«هیدئو کوجیما»، خالق مجموعه بازی‌های متال گیر، کنسول فامیکام (همان میکروی خودمان) را مناسب ساخت بازی‌اش نمی‌دید. او می‌خواست چیز بیش‌تر از آن چه روی این کنسول می‌شد ساخت، بسازد. درست‌ایست که کوجیما با دیدن بازی «سوپر ماریو» تصمیم به ساخت بازی‌اش گرفته بود، اما ایده‌هایی که در سر می‌پروراند بسیار بلندپروازانه‌تر از یک سکوبازی بودند. کوجیما اولین متال گیرش را برای کامپیوترهای خانگی ساخت؛ کامپیوتری به اسم MSX که توسط شرکت مایکروسافت ساخته شده

بود. نکته‌ی مهم متال گیر این بود که بازی می‌خواست مخالف همه‌ی بازی‌های هم‌نسل‌اش باشد. در حالی که همه‌ی شرکت‌های بازی‌سازی به ساخت بازی‌های اکشن و تیراندازی روی آورده بودند، هیدئو کوجیما تصمیم می‌گیرد یک بازی جنگی بسازد که در آن شخصیت اصلی‌اش اسلحه ندارد. کارگردان مجموعه بازی‌های متال گیر ایده‌ی اولیه‌ی این بازی را این‌گونه توصیف می‌کند: «می‌خواستیم یک بازی جنگی بسازم که در آن شخصیت اصلی‌اش چیزی بیش از یک همدند و پاکت سیگار به همراه ندارد.»



وجود عناصر مهم داستانی مجموعه در همین بازی قدیمی است. ملاقات اسنیک با شخصیت‌هایی مثل «بیگ باس»، «گری فاکس» یا «کمپیل» برای اولین بار در این بازی صورت می‌گیرد. مبارزه‌ی تن به تن اسنیک و گری فاکس، قبل از این که در «متال گیر سالید» شاهدش باشیم، در متال گیر سال ۱۹۸۷ صورت گرفته بود.

متال گیر از نظر گرافیکی هم یک‌سر و گردن بالاتر از بازی‌های آن دوره بود. کامپیوتر MSX به کوجیما اجازه داده بود تا از رنگ‌های بیش‌تری در مقایسه با کنسول‌های آن دوره استفاده کند. بازی موسیقی شگفت‌انگیزی هم داشت؛ موسیقی‌ای که نه تنها با روند تاکتیکی بازی هماهنگی داشت، بلکه حتی عناصر موسیقی دهه‌ی هشتاد را هم یادک می‌کشید. متال گیر سال ۱۹۸۷، یکی از بزرگ‌ترین و موثرترین بازی‌های صنعت بازی‌های ویدیویی است؛ بازی‌ای که شاید حتی طرفداران مجموعه‌ی متال گیر هم به آن به اندازه‌ی کافی بها نمی‌دهند. برای بازی کردن متال گیر و متال گیر ۲، فقط کافی است به بازی Metal Gear Solid ۳: Subsistence دسترسی داشته باشید. این بازی روی پلی‌استیشن ۲، پلی‌استیشن ۳، ایکس‌باکس ۳۶۰ و پلی‌استیشن ویتا موجود است.

متال گیر از زمین تا آسمان با بازی‌های هم‌دوره‌اش تفاوت داشت. از انصاف نگذریم، اواخر دهه‌ی هشتاد میلادی، بازی‌های ماجراجویی شگفت‌انگیزی برای رایانه‌های شخصی عرضه شدند؛ بازی‌هایی مثل «عمارت دیوانه» (Maniac Mansion) و «The Secret of Monkey Island» اما باز هم هیچ‌کدام از این بازی‌ها به پای متال گیر نمی‌رسیدند.

در حالی که نصف بیش‌تر بازی‌های کنسول نینتندو یا دستگاه‌های آرکید را سکوبازی‌های امتیازی تشکیل داده بودند، کوجیما با الهام از فیلم‌های بزرگی مثل «ولین خون» و «فرار از نیویورک» و رمان‌هایی مثل «۱۹۸۴»، یک بازی نظامی با داستانی عمیق و روندی لذت‌بخش ساخت. معرفی مکانیک‌هایی مثل Codec (بی‌سیم) برای اولین بار در این بازی معرفی شدند. بازی در سال ۱۹۸۷ عرضه شده بود؛ اما غول‌آخه‌ای داشت که هر کدام به روشی خاص تابود می‌شدند. سیستم‌هایی مثل کلیدها، درهای کد دار، دوربین‌های مدار بسته و آذیرهای خطر هم تابه آن موقع در هیچ بازی ویدیویی‌ای دیده نشده بودند. بازی کوجیما پر از آیتم‌های مختلف هم بود. از سیگار گرفته تا دوربین‌های شکاری یا حتی اسلحه‌های مختلف، هر کدام از این آیتم‌ها نقش مهمی در روند بازی داشتند.

نکته‌ای که حتی خیلی از طرفداران بزرگ متال گیر هم از آن بی‌خبرند،



بهشت جهش یافتگان Fallout1997

برخی از آثار داستانی تجربه‌ای آن چنان شخصی برای مخاطبشان رقم می‌زنند که نوشتن راجع بهشان بی‌فایده است مگر به قصد ترغیب خواننده به تجربه کردنشان. فال‌آوت مسلماً یکی از این عناوین است؛ یک نقش‌آفرینی نوبتی که شرکت بدفر جام «اینتراپلی» (Interplay) سال ۱۹۹۷ آن را برای رایانه‌های شخصی منتشر کرد و در حال حاضر تا حدی زیر سایه دنباله‌های مشهورتر خود قرار گرفته، ولی به قدری از خود استقلال هویتی دارد که برخلاف شماری اول سری‌هایی چون جی‌تی‌ای و متال گیر، نه صرفاً منبع الهام یا طرح اولیه برای اجرای ایده‌هایی بزرگ‌تر و بهتر، بلکه پی‌ریز و معلم آن ایده‌ها بوده است؛ معیاری که ایده‌های مذکور باید با استناد بر آن سنجیده شوند.

پایان معصومیت

زمینه‌ی داستانی فال‌آوت برای تمامی طرفداران آثار پساآخرالزمانی آشناست: پس از وقوع یک جنگ اتمی بزرگ، زمین به نابودی کشیده شده است. آمریکای شمالی عملاً به بیابان بی‌آب و علفی تبدیل شده که ساکنین‌اش به آن نام «تلف‌زار» (The Wasteland) را بخشیده‌اند. سطح زمین از موجودات جهش‌یافته، دار و دسته‌ی غارتگران و سکونت‌گاه‌هایی فکستنی پر شده و ترکیب تکنولوژی نظامی پیشرفته‌ی پیش از جنگ با فرهنگ نامالیم و راکد حاکم بر این دنیای خشن و بی‌در و پیکر، باعث شده زنده ماندن در آن به نبردی پایان‌ناپذیر و طاقت‌فرسا تبدیل شود. برخی از انسان‌ها در پناهگاه‌های زیرزمینی شماره‌گذاری شده (Vault) به حیاتی نسبتاً متمدن و امن، ولی قرنطینه‌شده، ادامه می‌دهند.

در پایان بازی سرنوشت تک‌تک سکونت‌گاه‌هایی که به آن‌ها قدم گذاشتید روایت خواهد شد. شخصیت اصلی داستان ساکن یکی از همین پناه‌گاه‌هاست: پناهگاه شماره‌ی ۱۳ (به نحس بودن شماره‌ی آن توجه نکنید. در طول بازی خواهید فهمید که پناهگاه‌های دیگر سرنوشت به مراتب ناگوارتری داشته‌اند). داستان از آنجا شروع می‌شود که سرپرست پناهگاه به بازی‌کننده خبر می‌دهد که

سری دشمن معمولی تا Easter Eggهایی مرموز یا حتی نسبتاً ترسناک (به لطف موسیقی تهدیدآمیز بازی) متغیر است. اما بر روی این نقشه‌ی کلی، مکان‌هایی وجود دارند که با رنگ سبز مشخص شده‌اند و عمده‌ی روند بازی داخل آن‌ها اتفاق می‌افتد و هریک به نوبه‌ی خود بسیار منحصر‌بفرد و به‌یادماندنی هستند. بدین ترتیب سازندگان بازی رفتن از نقطه‌ی الف به ب یا اصطلاحاً سیاهچاله‌پیمایی (Dungeon Crawling) را که یکی از بخش‌های ملال‌آور و تکراری بازی‌های نقش‌آفرینی است را به حداقل رسانده‌اند. زمانی که صرف بازی می‌کنید، تا حد امکان صرف درگیر شدن با داستان، شخصیت‌ها و مبارزاتی می‌شود که جنبه‌ی ترازگیری محض (Grind) ندارند و در راستای پویش‌هایی هدفمند انجام می‌شوند.

باز هم غرب وحشی

یکی از مهم‌ترین جنبه‌های آثار گمانه‌زن که سعی در دنیاسازی دارند، برخورداری از منطق داخلی منسجم است. در یک دنیای خیالی خوب هم مثل دنیای واقعی بین مردم آن تبدلات فرهنگی، اجتماعی و اقتصادی صورت می‌گیرد و حوادث پیش‌بینی‌ناپذیر و اعمال گروه‌ها و اشخاص در درازمدت روی کلیت آن تأثیر محسوس یا نامحسوس خواهند گذاشت. به عنوان مثال یکی از دلایل طرفدار بودن دنیای «دارک سولز» این است که تمام نکات ریز آن، مثل جای‌گیری دشمن‌ها و غول‌آخرها در نقشه، معماری مکانی خاص، کاربرد آیتم‌ها و حتی برخی از عناصر گیم-پلی آن مثل سیستم ذخیره‌سازی با تکیه بر منطقی که بر دنیای داستان حاکم است قابل توجیه هستند. در یک دنیای خیالی پرداخت‌شده، می‌توان بین عناصر مختلف آن ارتباط برقرار کرد، بدون این‌که حتی خالق‌اش به صورت تلویحی به این رابطه اشاره کرده باشد. فال‌آوت اساساً چنین انسجامی در منطق داخلی دنیای‌اش را به یکی از عناصر هویت‌ساز خود تبدیل کرده است؛ تا حدی که در پایان بازی سرنوشت تک‌تک سکونت‌گاه‌هایی که به آن‌ها قدم گذاشتید روایت خواهد شد و در بعضی موارد انتخاب‌های شما تأثیر غافلگیرکننده و در عین حال منطقی‌ای روی‌شان خواهد گذاشت.

به عنوان مثال در فرقه‌ی برادری پولاد (Brotherhood of Steel)، فرقه‌ای مذهبی

و نظامی متشکل از پالادین‌های پساآخرالزمانی، شخصی به نام «رومبوس» حضور دارد که قرار است هدایت فرقه را پس از مرگ رهبر فعلی آن، بر عهده بگیرد. رومبوس شخصی به شدت خشک، خشن و گوشت‌تلخ است. حین گفتگو با او، باید حواستان را جمع کنید، چون مثل آب خوردن از دست شما عصبانی می‌شود و در صورتی که این اتفاق بیفتد، شما را برای همیشه از فرقه بیرون خواهد کرد. حین صحبت با او به هیچ عنوان این تصور به شما دست نمی‌دهد که او قرار است رهبر خوب و ایده‌آلی باشد، ولی در صورتی که او را بکشید، در پایان، صدای «ران پرلن» به شما خواهد گفت که تحت فرمان رهبری جدید، سیاست‌های انزواطلبانه‌ی فرقه کنار گذاشته می‌شود و اعضای آن تحت تأثیر تعصب مذهبی، کل تلف‌زار را فتح کرده و سلطه‌ی دیکتاتوری‌شان روی آن باعث ایجاد عصر تاریکی‌ای می‌شود که شاید هزاران سال ادامه پیدا کند. این پایان نه‌تنها عمق قدرت نظامی و جنگاوری فرقه را به بازی‌کننده نشان می‌دهد (نمونه‌ای از اشاره‌ی تلویحی در امر دنیاسازی)، بلکه ثابت می‌کند چرا شخص به شدت محافظه‌کاری چون رومبوس، برای رهبری آن ایده‌آل است.

فال‌آوت بازی بزرگی است و از محاسن آن زیاد می‌توان صحبت کرد، ولی همان‌طور که در ابتدای مقاله به آن اشاره شد، تجربه‌ی شخصی نقش برجسته‌ای در لذت بردن از آن دارد، برای همین بسیاری از محاسن آن نیز از شخصی به شخص دیگر متغیر هستند. به‌شخصه آن حس عجیبی که به هنگام پیدا کردن Glow می‌من دست داد، فراموش نمی‌کنم؛ گودال بسیار بزرگی وسط زمین که هیچ ساختمانی دورش نبود و ظاهراً هیچ راهی برای داخل شدن به آن وجود نداشت (بعدا فهمیدم که باید از آیتم طناب برای پایین رفتن از آن استفاده کنم).

این حس اکتشاف غریب که ناشی از پیدا کردن عنصری ناشناخته و در آن لحظه، غیرقابل توضیح بود، شاید منحصر به خود من باشد و نتوان آن را جزو محاسن کلی بازی حساب کرد، ولی می‌توان با اطمینان گفت بازی‌کننده‌های دیگر نیز حسی مشابه را در اکتشاف دنیای بازی تجربه خواهند کرد و به خاطر همین است که هنوز پس از ۱۹ سال، فال‌آوت را می‌توان با خیال راحت به هر کس که کوچک‌ترین علاقه‌ای به سبک نقش‌آفرینی غربی دارد، توصیه کرد.





تنها چند بازی را می‌توان نام برد که در زمان کودکی بیشتر ما آن‌ها را تجربه کرده‌ایم. معروف‌ترین آن‌ها ماریو یا همان قارچ خور است که مدتی پیش در دنیای بازی‌های کامپیوتری ۳۰ ساله شد. اگر کمی به دنبال بازی‌های دیگر باشیم حتماً به عنوانی که در آن زمان با نام شورش در شهر شهرت یافته بود، خواهیم رسید. شورش در شهر یا در اصل Streets of Rage از جمله بازی‌های کلاسیک بسیار محبوب اوایل دهه ۹۰ میلادی به شمار می‌رود که برای کنسول Sega Genesis راهی بازار شده بود. موفقیت قسمت اول باعث شد که قسمت‌های دوم و سوم آن هم راهی بازار شوند که هر کدام آن‌ها با استقبال خوبی از سوی علاقه‌مندان به سبک Beat 'em up مواجه شدند.

این مجموعه بازی‌ها داستان بسیار ساده‌ای داشتند که در آن زمان توانستند نظر افراد زیادی را به سمت خودشان جلب کنند. بازی‌کننده در شهری قرار می‌گرفت که گروه‌های خلاف‌کار کنترل آن را به دست گرفته بودند و باید با آن‌ها مبارزه می‌کردند. داستان یک ویژگی جالب را در خودش قرار داده بود. مهم نبود که آیا این عنوان را تک‌نفره یا دو نفره بازی می‌کردید یا حتی مهم نبود که پیشنهاد شخصیت Mr. X را قبول می‌کردید یا خیر، این احتمال وجود داشت که در آخر بازی به عنوان رئیس خلافکاران شهر انتخاب شوید. همان‌طور که گفتیم این مجموعه بازی‌ها سه قسمت مختلف داشتند. قرار بود یکی از دنباله‌های بازی توسط استودیوی Core Design برای پلتفرم Sega Saturn ساخته شود. سگادر اواسط روند ساخت این عنوان، نام Streets of Rage را برای این بازی انتخاب کرد که باعث به وجود آمدن اختلاف میان این شرکت و استودیوی سازنده شد. همین مشکل باعث شد که استودیوی Core Design روند ساخت بازی را رها کند و بعداً عنوان Fighting Force را برای کنسول پلی‌استیشن ۱ بسازد. مجموعه عنوان‌های Streets of Rage به دلیل داشتن روند بازی هیجان‌انگیز و سریع و اینکه می‌شد آن را به صورت دو نفره بازی کرد، مورد توجه بازی‌کننده‌ها قرار گرفتند. شخصیت‌های مختلف این عنوان هر کدام قدرت‌های خاصی داشتند که روی روند بازی تأثیر گذار بودند. اگر این بازی‌ها را به صورت دو نفره تجربه می‌کردید تعداد دشمنان دو برابر می‌شدند و حتی باید با دو غول در هر مرحله مبارزه می‌کردید. روند سختی بازی با توجه به تعداد بازی‌کننده‌ها تغییر می‌کرد؛ اما بازی‌کننده‌ها می‌توانستند با همکاری یکدیگر ضربه‌های ترکیبی مختلفی را روی دشمنان اجرا کنند. روند بازی به صورتی طراحی شده بود که بازی‌کننده‌ها در هر قسمت با تعداد مشخصی دشمن مبارزه می‌کردند. دشمنانی که از جهت‌های مختلف به سمت آن‌ها هجوم می‌آوردند. بازی‌کننده زمانی می‌توانست یک قسمت را پشت سر بگذارد که تمام دشمنان آن صحنه را از بین می‌برد. در مجموعه بازی‌های

Streets of Rage بازی‌کننده‌ها می‌توانستند از سلاح‌های سرد هم در جریان مبارزه‌ها استفاده کنند. چاقو، بطری و لوله‌های فلزی مختلفی در محیط بازی پراکنده شده بودند که با استفاده از آن‌ها می‌شد آسیب بیشتری به دشمنان وارد کرد. یکی از هیجان‌انگیزترین قسمت‌هایی که در این مجموعه بازی‌ها با آن‌ها مواجه می‌شدیم، کمک نیروهای پلیس به شخصیت‌هایی بود که بازی‌کننده‌ها آن‌ها را کنترل می‌کردند. با درخواست کمک، یک ماشین پلیس وارد محیط بازی می‌شد و با سلاح‌های مختلفی که داشت، تعداد زیادی از دشمنان را از بین می‌برد. موسیقی‌های این بازی هنوز برای بسیاری از بازی‌کننده‌ها خاطره‌انگیز هستند. این موسیقی‌ها توسط یوزو کوشیرو (Yuzo Koshiro) ساخته شده‌اند. موسیقی‌های این بازی به شدت مورد استقبال قرار گرفتند و حتی بسیاری از منتقدان گفتند که این موسیقی‌ها بسیار جلوتر از زمان خودشان بوده‌اند. در بین این مجموعه بازی‌ها نسخه دوم بیش از پیش از نظر موسیقی مورد استقبال قرار گرفت. در قسمت سوم موسیقی‌ها به شکل تصادفی در بازی پخش می‌شدند و بازی‌کننده‌ها ممکن بود در یک مرحله موسیقی‌های مختلفی را گوش کنند. با توجه به این موضوع که سال‌ها از عرضه این بازی‌ها می‌گذرد، همچنان افراد زیادی هستند که این عنوان‌ها را به شکل‌های مختلف تجربه می‌کنند. این مجموعه بازی‌ها در سال ۲۰۱۱ از سوی سگا برای پلتفرم‌های iOS عرضه شدند، اما پس از مدتی از فروشگاه اپل حذف شدند. حتی گروهی از علاقه‌مندان به این بازی پس از سال‌ها نسخه‌ی بازی‌سازی شده‌ی این مجموعه را به صورت غیر رسمی راهی بازار کردند. این بازی ترکیب خوبی از سه نسخه‌ی منتشر شده از این مجموعه بازی‌ها بود و بازی‌کننده‌ها با همان فضای کلاسیک و روند بازی هیجان‌انگیز مواجه می‌شدند. مجموعه بازی‌های Streets of Rage از جمله بازی‌های کلاسیک به یادماندی به شمار می‌روند که همچنان می‌توان آن‌ها را برای کرد و از نسخه‌های مختلفش لذت برد.



نقاش قهرمان

می‌کشد، مبارزه کنند.

این بازی هنوز که هنوز است سوژه‌ای بسیار جذاب دارد. دنیای بازی براساس یک کتاب کمیک ساخته شده و مراحل بازی هم در صفحات این کتاب در جریان است. یکی از نکات جالب بازی این است که هر مرحله در دو صفحه از کتاب روایت می‌شود و در هر لحظه هم مشاهده می‌کنید که دشمنان جدید کشیده می‌شوند و به جنگ قهرمان بازی می‌آیند.

فضای بازی براساس نقاشی‌های کمیک به وجود آمده و سعی شده این حالت به خوبی پیاده‌سازی شود. گفتگوی شخصیت‌ها در قالب حباب‌هایی که در بالای سر آن‌ها کشیده می‌شود، نشان داده می‌شوند. تمام المان‌هایی که در یک کتاب کمیک مشاهده می‌کنید، در این بازی طراحی شده‌اند. در جریان بازی همیشه راه‌های مختلفی به بازی‌کننده‌ها پیشنهاد می‌شد. با انتخاب کردن هر کدام از مسیرها هم با دشمنان و موجودات مختلفی مبارزه می‌کنید.

این بازی دو پایان مختلف دارد. اگر بتوانید در مبارزه‌ی آخر سریع پیروز شوید، شخصیت بازی به همراه دختری که او را در طول داستان کمک کرده، از کتاب خارج می‌شوند. کتاب ترنر به عنوانی پر فروش تبدیل می‌شود و دختری هم که به دنیای واقعی آمده به عنوان وزیر دفاع ایالات متحده انتخاب می‌شود؛ اما اگر نتوانید مبارزه‌ی آخر را در زمان مناسب

به پایان برسانید، قهرمان بازی تنها از کتاب خارج می‌شود و کتابش هم نابود خواهد شد. این بازی زمانی که راهی بازار شد به سرعت مورد توجه بازی‌کننده‌ها و منتقدان قرار گرفت. در آن زمان مجله‌ی ژاپنی فامیتسو امتیاز ۳۰ از ۴۰ را به این عنوان داد. بسیاری از رسانه‌ها هم این عنوان را از نظر گرافیکی تحسین کردند و به این موضوع اشاره کردند که حس کتاب‌های کمیک به خوبی در بازی پیاده‌سازی شده است.

بازی کمیکس زون تا این لحظه برای پلتفرم‌های مختلف عرضه شده. در سال ۲۰۰۲ نسخه‌ی مخصوص آن برای کنسول Game Boy Advance عرضه شد و پس از سال‌ها، شرکت سگا این بازی را در قالب مجموعه‌ای به نام Sonic's Ultimate Genesis Collection برای کنسول‌های پلی‌استیشن ۳ و ایکس باکس ۳۶۰ هم عرضه کرد.

تجربه‌ی این بازی همچنان لذت بخش است. طراحی مراحل و روند بازی واقعا شمارا درگیر خودشان می‌کنند و اینجاست که دل‌تان برای بازی‌های قدیمی تنگ می‌شود. اما سوالی که در این جا باقی می‌ماند این است که چرا دیگر عنوانی به این خوبی ساخته نمی‌شود و چرا دیگر کسی به سمت بازی‌های این چنینی نمی‌رود؟



اگر روزی پرداختن به تاریخچه‌ی بازی‌های ویدیویی جنبه‌ی آکادمیک پیدا کند، احتمالاً دهه‌ی نود به یکی از مهم‌ترین دوره‌های آن تبدیل خواهد شد. بازی‌های ویدیویی از دهه‌ی هفتاد به یک صنعت تبدیل شده بودند، ولی اغراق نیست اگر بگوییم در دهه‌ی هفتاد و هشتاد، بازی‌سازان بیشتر مشغول از مون و خطا بودند تا تلاش برای خلق عناوینی ماندگار و کلاسیک. البته باید به آن‌ها حق داد، چون احتمالاتی که این فرم سرگرمی جدید در پیش روی‌شان قرار می‌داد بسیار زیاد بود و امکانات بسیار کم. برای همین مادر این دوره حجم عظیمی از بازی‌هایی را داریم که «ولین» نمونه‌ی سبک‌شان محسوب می‌شوند، ولی از لحاظ ظاهری و ساختاری آنقدر بُدوی و ناخوشایند هستند که جز جایگاه تاریخی‌شان و البته فراهم آوردن خاطرات نوستالژیک برای اشخاصی که افتخارش را داشتند تا این صنعت را در روزهای پا گرفتن‌اش تجربه کنند، واقعاً هیچ ارزش دیگری ندارند. اما از دهه‌ی نود، سطح کیفی بازی‌ها و تکنولوژی لازم برای ساخت‌شان به‌طور قابل توجهی بالاتر رفت و تمام این سبک‌هایی که به‌طور نصفه و نیمه‌به‌وجود آمده بودند، به موثرترین و ماندگارترین شکل ممکن از نو تعریف شدند؛ آن‌هم با عناوین کلاسیکی که خیلی‌های‌شان حتی تا به امروز هم قابل بازی کردن هستند. یکی از این عناوین «ولفنشتاین سه‌بعدی» (3D Wolfenstein) است، اثری که در نیمه‌ی اول سال ۱۹۹۲ برای سیستم عامل داس (DOS) منتشر شد و عموماً پدر سبک شوتر اول شخص در نظر گرفته می‌شود.

■ **کمی‌درس تاریخ**

شاید اسم «جان کارمک» (John Carmack) به گوش‌تان خورده باشد؛ برنامه‌نویسی که استعداد او در زمینه‌ی شکستن محدودیت‌ها و گسترش مرزهای دنیای صفر و یک، سال‌هاست که تحسین اهالی صنعت گیم و برنامه‌نویسی را برانگیخته است. تاسیس و موفقیت شرکت «اید سافتور» (Id Software)، سازنده‌ی ولفنشتاین، «دوم» (Doom)، «کوایک» (Quake) و «ریج» (Rage)، از همان ابتدا تا حد زیادی مدیون استعداد او بود. در دهه‌ی هشتاد بازی‌های پلتفرم دو‌بعدی روی رایانه‌های شخصی جایگاهی نداشتند، چون در آن زمان، برخلاف کنسول‌ها، رایانه‌های شخصی به‌خاطر پردازش‌های سنگین‌شان با مشکل محدودیت فریم در ثانیه روبرو بودند و سبک پلتفرم هم به شدت به واکنش‌های سریع و لحظه‌ای وابسته بود. برای همین کارمک یک تکنیک گرافیکی ابداع کرد به نام Adaptive Tile Refresh که باعث می‌شد پردازنده مجبور نباشد با عوض شدن هر فریم، کل آن رازا اول پردازش کند و پردازش آن فقط روی پیکسل‌هایی که در حال تغییر بودند متمرکز می‌شد.

بازی و سرگرمی بازی موزه بازی

فرار بزرگ Wolfenstein 3D 1992



کارمک، با همکاری تعدادی از بازی‌سازان آتی در اید سافتور، اولین مرحله‌ی سوپر ماریو ۳ را روی کامپیوتر بازسازی کردند و آن را به نینتندو نشان دادند تا شاید ساخت نسخه‌ی رایانه‌های شخصی این بازی محبوب را به آن‌ها واگذار کند. نینتندو که علاقه‌ای به ورود به بازار بازی‌های PC نداشت، پیشنهاد آن‌ها را رد کرد، ولی اعضای اید سافتور که دوست نداشتند حاصل زحمت‌شان برای ساخت چنین موتور کارآمدی هدر برود، تصمیم گرفتند پلتفرم مخصوص به خودشان را بسازند.

حاصل این تلاش بازی محبوب «فرمانده کین» (Commander Keen) بود که در سال ۱۹۹۰ منتشر شد و اید سافتور را به عنوان یک شرکت بازی‌سازی امیدوارکننده به جامعه‌ی بازی‌سازان معرفی کرد؛ امیدی که دو سال بعد با انتشار ولفنشتاین سه‌بعدی به بار نشست.

ولفنشتاین سه‌بعدی اولین بازی با دید اول شخص نیست؛ این مقام به بازی Maze War تعلق دارد که در سال ۱۹۷۴ برای کامپیوتر Imlacمنتشر شد؛ ولفنشتاین سه‌بعدی حتی اولین بازی شرکت سازنده‌اش نیست که دید اول شخص دارد، چون اید سافتور یک سال قبل از انتشار ولفنشتاین سه‌بعدی، دو عنوان «هاورتانک سه‌بعدی» (3D Hovertank) و «مقبره سه‌بعدی» (D-3 Catacomb) را منتشر کرده بود که هر دو با استفاده از نسخه‌ی قدیمی تری از موتور ولفنشتاین ساخته شده بودند. ولی از بعضی لحاظ می‌توان ادعا کرد که ولفنشتاین سه‌بعدی اولین بازی با دید اول شخص است که محبوب‌ترین تصویری که از این سبک در ذهن داریم، در آن به کار گرفته شد: یعنی در اختیار گرفتن کنترل کامل یک شخصیت تفنگ به دست (بر خلاف بازی‌های تیراندازی ریلی که در آن شخصیت شما به‌طور خودکار حرکت می‌کند و کار شما فقط نشانه‌گیری و تیراندازی است)، به راه افتادن در محیط مجازی و سلاخی کردن دشمنان به صورت تک‌به‌تک.

عناوین پیشین اید سافتور هم تا حدی این روند بازی را داشتند، ولی نه به صورت کامل. به عنوان مثال در هاورتانک سه‌بعدی شما کنترل یک هاورتانک را بر عهده داشتید، نه یک انسان و در مقبره سه‌بعدی هم شما با طلسم‌های جادویی با دشمنان‌تان مبارزه می‌کردید، نه با تفنگ. به عبارتی ولفنشتاین سه‌بعدی به پدیده‌ای که قبلاً وجود داشت و بارها مورد استفاده قرار گرفته بود، چنان رنگ و بوی تازه و دلپذیری بخشید که باقی سازندگان تصمیم گرفتند اسلوب گیم‌پلی آن را الگوی اصلی خود قرار دهند و این الگوسازی با انتشار Doom در سال ۱۹۹۳ به طور کامل به ثبت رسید و باعث شد نام اید سافتور با سبک تیراندازی اول شخص تا بد گره بخورد.

■ **شکار نازی‌ها، شکار چی نازی‌ها می‌شود...**

شاید اشاره به این حقیقت که ولفنشتاین سه‌بعدی سومین عنوان از سری ولفنشتاین است، برای خیلی از کسانی که با آن آشنایی سطحی دارند غافلگیرکننده باشد. پیش از انتشار ولفنشتاین، شخصی به نام «سیلاس وارنر» (Silas Warner)، دو عنوان ۸-بیتی مخفی‌کاری دیداز بالا طراحی کرده بود که جزو اولین بازی‌های ساخته‌شده با درون‌مایه‌ی جنگ جهانی دوم بودند. این دو عنوان «قلعه‌ی ولفنشتاین» (Castle Wolfenstein) و «آن سوی قلعه‌ی ولفنشتاین» (Beyond Castle Wolfenstein) نام داشتند و به ترتیب در سال‌های ۱۹۸۱ و ۱۹۸۴ منتشر شده بودند. البته ناشر ولفنشتاین‌های اصلی در سال ۱۹۸۷ ورشکستی خود را اعلام کرد و مجموعه برای مدتی به فراموشی سپرده شد، اما با انتشار بازی اید سافتور در سال ۱۹۹۲ و دنباله‌های آن، یعنی «بازگشت به قلعه‌ی ولفنشتاین»، «ولفنشتاین ۲۰۰۹» و «ولفنشتاین: نظام جدید»، «ولفنشتاین» به نامی آشنا در دنیای بازی‌های کامپیوتری تبدیل شد. ولفنشتاین سه‌بعدی داستان ساده‌ای دارد: ماموری آمریکایی به نام «بی. جی. بلاز کوویتز» (William Blazkowicz) که به تازگی موفق به فرار از سلول‌اش شده، وظیفه دارد سیل سگ‌های شکاری، سربازها، گشتاپوها و مقامات بالارتبه‌ی نازی (در جایگاه غول‌آخر) را پشت سر بگذارد، خود را به هیتلر برساند و او را بکشد.

بازی اصلی سه اپیزود دارد و هر اپیزود نه مرحله (بعلاوه‌ی یک مرحله‌ی مخفی). همچنین بازی سه اپیزود اضافی نیز دارد که در زمان انتشارش مشتری‌ان می‌توانستند از طریق پست سفارش‌اش دهند، ولی اکنون در تمام نسخه‌های بازی گنجانده شده است. این سه اپیزود اضافی که پیش از وقایع سه‌اپیزود اصلی اتفاق می‌افتند، «ماموریت‌های شبانه» (Nocturnal Missions) نام دارند.

ولفنشتاین بازی ساده‌ای است، ولی قرار دادن بازی در زمینه‌ی جنگ جهانی دوم به شدت به آن هویت بخشیده است. راه رفتن راهروهایی که از علامت صلیب شکسته و پرتره‌های هیتلر پر شده‌اند، دشمنانی که به زبان آلمانی حرف می‌زنند، سربازهای نامیرا و زامبی‌طوری که همه ناشی از آزمایش‌های بیولوژیکی نازی‌ها هستند، کنترل شخصی که فرزند یک مهاجر لهستانی یهودی است و به‌طور کنایه‌آمیزی موهای بور و چشم‌های آبی دارد و شبیه یک آریایی تمام عیار به نظر می‌رسد، همه دست در دست هم می‌دهند تا بازی هویت منحصربفردی پیدا کند، ولی نقطه‌ی قوت و تمرکز اصلی بازی، نه در داستان، دنیاسازی یا شخصیت‌پردازی آن، بلکه در گیم-پلی انقلابی آن نهفته است.

■ **اکشن سرعتی در راهروهای پرپیچ و خم**

نفس بازی با تمام شوترهای اول شخصی که احتمالاً بازی کرده‌اید یکی ست، چون به‌طور مستقیم الهام‌بخش‌شان بوده است. شما تفنگ در دست دارید و باید دشمنانی را که می‌بینید، بکشید. اما به‌خاطر قدیمی بودن، بین ولفنشتاین و شوترهای استاندارد مسلمان تفاوت‌هایی هم وجود دارد. در ادامه به اصلی‌ترین این تفاوت‌ها اشاره می‌کنیم:

۱- در بازی نیاز به هدفگیری نیست، چون نمی‌توانید دید عمودی شخصیت‌تان را تغییر دهید و به‌قولی به بالا و پایین نگاه کنید. برای اصابت تیر کافی است دشمن روبروی‌تان قرار گرفته باشد.
۲- در بازی نیاز به جمع‌آوری مهمات مختلف نیست، چون غیر از چاقو، سه سلاحی که به دست می‌آورید (کلت، مسلسل، تیربار)، مهمات مشترکی دارند و تنها تفاوت‌شان در نرخ شلیک آن‌هاست.
۳- بازی سیستم خشاب‌گذاری ندارد. تنها چیزی که شلیک کردن شما را محدود می‌کند، تعداد تیرهای شماست که از ۹۹ تا فراتر نمی‌رود.

۴- بازی دارای سیستم دویدن (Sprinting) بی‌نهایت است و از قضا سرعت شتاب گرفتن یلاز کوویتز هم بسیار بالاست. طوری که در شرایطی خاص و البته بسته به سبک و سیاق بازی شما، گیم‌پلی سرعت سرسام‌آوری پیدا می‌کند و در مقابل شوترهای امروزی که باید دائماً در آن‌ها سنگر بگیرید و سینه‌خیز به این طرف و آن طرف بروید به تجربه‌ای به مراتب هیجان‌انگیز تبدیل می‌شود.

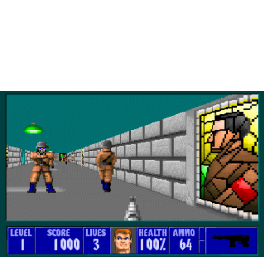
۵- به‌خاطر تاثیرات بازی‌های آرکید در زمان ساخته‌شدن بازی، ولفنشتاین سه‌بعدی سیستم امتیازبندی و جان محدود دارد. امتیاز شما با کشتن دشمنان و جمع کردن گنج‌هایی که در سطح هر مرحله و در مکان‌های مخفی پراکنده شده‌اند زیاد می‌شود و جان هم با بالا رفتن امتیاز یا گوی‌های جان‌بخشی که آن‌ها هم در مکان‌های مخفی قرار دارند. به‌خاطر وجود سیستم ذخیره در بازی، این ویژگی‌های آرکیدطور تا حد زیادی فایده‌ی خود را از دست می‌دهند و وجودشان تا حدودی بی‌هدف به نظر می‌رسد.
۶- مراحل بازی ساختاری مارپیچ‌گونه دارند. هر مرحله پر است از درها و ورودی‌هایی که خود به‌چند در و ورودی دیگر ختم می‌شوند و شما باید در این میان، درب آسانسور مرحله و احیاناً کلید یا کلیدهایی را که رسیدن به آن رامنکن می‌کند، پیدا کنید (البته نگران گم شدن نباشید، چون هر مرحله نقشه دارد). یکی از بزرگ‌ترین خطراتی که در این مراحل نسبتاً غیرخطی شما را تهدید می‌کند، خطر شبیخون زدن دشمنان از پشت درها و کنج‌هایی است که حین وارد شدن به هر ورودی ممکن است به آن‌ها توجه نکنید. برای همین همیشه حین پیشروی باید گوش‌به‌زنگ باقی بمانید و محض شنیدن هر صدای شلیک و فریاد زدن‌ی فوراً محیط اطرافتان را کاوش کنید. چون چند تیر ناقابل کار شما را می‌سازد؛ خصوصاً در درجات سختی بالاتر.

۷- در هر مرحله تعدادی مکان مخفی وجود دارد؛ با ایستادن جلوی دیواری که به مکانی مخفی منتهی می‌شود و فشار دادن دکمه‌ی اسپیس، دیوار مربوطه عقب رفته و راه شما به مکان مخفی باز می‌شود. تنها راه برای پیدا کردن مکان‌های مخفی در هر مرحله این است که به سرعت از جلوی دیوار هارد شوید و تندتند و پشت سرهم دکمه‌ی اسپیس را فشار دهید تا شانس‌تان بگیرد و یکی از دیوارها ورودی مکان مخفی از آب درمی‌آید. اگر قصد داشته باشید تمام مکان‌های مخفی یک مرحله را پیدا کنید، این کار پس از مدتی به پروسه‌ای به شدت ملال‌آور تبدیل می‌شود؛ خصوصاً در مرحله‌های بزرگ‌تر. ولی چون اجباری در انجام آن وجود ندارد، نمی‌توان چندان به آن ایراد گرفت.

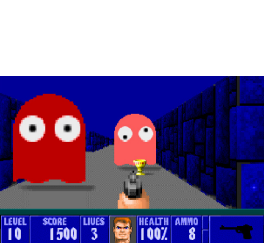
ولفنشتاین سه‌بعدی یک بسته‌الحاقی به نام «نیزه‌ی سرنوشت» (Spear of Destiny) نیز دارد که وقایع‌اش پیش از بازی اصلی اتفاق می‌افتند و در آن بی.جی. بلاز کوویتز در تلاش است تا نیزه‌ی سرنوشت (نیزه‌ای که به پهلوی عیسی مسیح فرو رفت) را که نازی‌ها از کاخ ورسای دزدیده‌اند و به نورمبرگ برده‌اند، بازیابی کند. نیزه‌ی سرنوشت یک تک‌اپیزود ۲۱ مرحله‌ای با بازی اضافه‌می‌کند و کمی تقسیمی از بازی اصلی سخت‌تر است، ولی تفاوت قابل توجهی با آن ندارد. همچنین بازی دو اپیزود الحاقی به نام بازگشت به خطر (Return to Danger) و چالش نهایی (Ultimate Challenge) نیز دارد که خود اید سافتور آن‌ها را نساخته‌است و به‌شخصه تاکنون رغبت نکردم بازی‌شان کنم، چون گیم‌پلی بازی، با وجود هیجان‌انگیز بودن یا حتی اعتیادآور بودن، ساده و کم‌تنوع است و در ۸۱ مرحله‌ای که بازی اصلی و نیزه‌ی سرنوشت ارایه می‌کنند، از آن نهایت استفاده برده می‌شود. ولی با این وجود، تجربه‌ای که در همان مراحل پشت سر گذاشتیم، آنقدر برایم ارزشمند و خاطره‌انگیز است که بدون شک آن را به هر کسی که به سبک اکشن اول شخص علاقه دارد و منشأ علاقه‌اش صرفاً گرافیک پر زرق و برق آثار این سبک نیست، توصیه می‌کنم.



تاوان انتخاب آسان‌ترین درجه سختی بازی این است که کمی از جانب سازندگان بازی مورد تمسخر قرار گیرید.



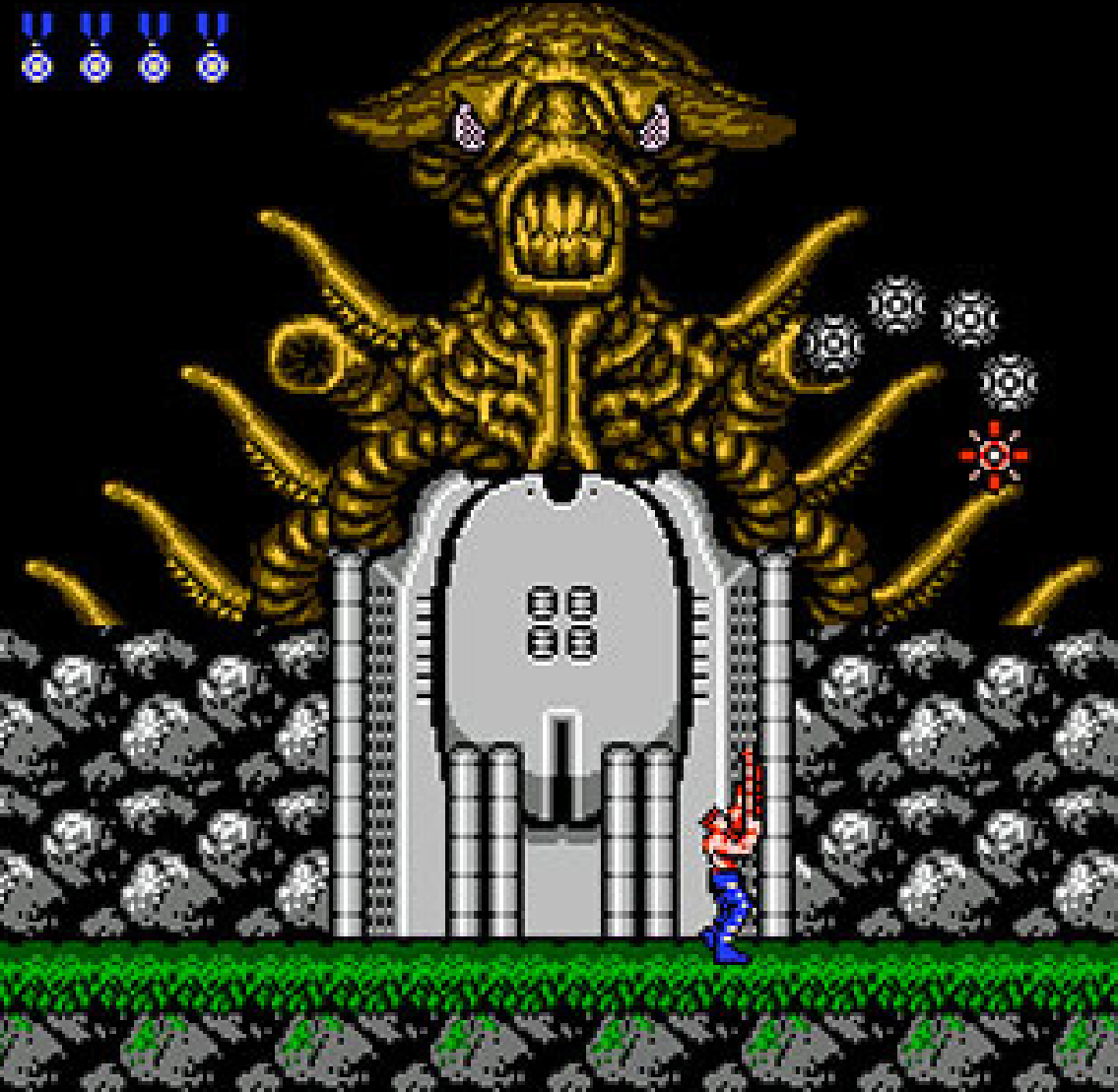
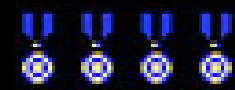
تاوان انتخاب آسان‌ترین درجه سختی بازی این است که کمی از جانب سازندگان بازی مورد تمسخر قرار گیرید.



محیط بازی سه‌بعدی است، ولی دشمنان مدل‌ها یا sprite هایی دو‌بعدی هستند. برخی چنین حالتی را ۲/۵ بدی خطاب می‌کنند.



کنترا 1987



البته باید به این موضوع هم اشاره شود که برای کنترل بازی کنترا، تنها دو کلید در نظر گرفته شده بود. یک دکمه برای تیراندازی و یک دکمه برای پریدن. ظاهر کار بسیار ساده بود؛ اما در عمل بازی کننده‌ها با یک بازی سخت روبه‌رو می‌شدند. پریدن و حرکت به سمت چپ و راست مکانیک اصلی بازی را به وجود آورده بود و برای این که از حمله‌ی دشمنان جان سالم به‌در می‌بردید، باید سعی می‌کردید با دقت بالا حرکت کنید و در زمان مناسب بپرید و در نهایت به سمت دشمنان تیراندازی کنید.

در جریان کنترا بازی کننده‌ها می‌توانستند در هشت جهت مختلف تیراندازی کنند که این ویژگی در نوع خودش و با توجه به زمان انتشار بازی بسیار جالب بود. حتی در زمان پریدن هم می‌توانستید به سمت پایین یا جهت‌های مختلف تیراندازی کنید. بازی کننده‌ها در این عنوان با هفت مرحله‌ی مختلف مواجه می‌شدند که هر کدام‌شان با ویژگی‌های خاصی همراه بود و محیط‌های مختلفی را به‌نمایش می‌گذاشت. مکانیک‌های مختلف روندبازی هم در جریان این مراحل به‌نمایش در می‌آمدند. در هر مرحله دشمنان جدیدی به جریان بازی اضافه می‌شدند که مبارزه‌ها را مشکل‌تر از قبل می‌کردند.

مبارزه با غول‌آخر بازی که یک بیگانه بزرگ و عجیب بود بازی کننده‌ها را با چالش‌های جدیدی مواجه می‌کرد.

در مرحله‌ی چهارم کنترا، بازی کننده‌ها با روندبازی شبه‌سه‌بعدی که پیش‌تر در باره‌اش صحبت شد، مواجه می‌شدند. اکثر مراحل بازی استاندارد و خاص را دنبال می‌کردند که در مرحله‌ی آخر به اوج خودشان می‌رسیدند. در مرحله‌ی هفتم بازی کننده‌ها باید با **Hovercraft**، تانک و سربازهای غول‌پیکر مبارزه می‌کردند. همچنین این مرحله در محیطی برفی دنبال می‌شد. مبارزه با غول‌آخر بازی هم که یک بیگانه بزرگ و عجیب بود هم بازی کننده‌ها را با چالش‌های جدیدی مواجه می‌کرد.

بازی کنترا به این دلیل مورد استقبال بازی کننده‌ها قرار گرفت که در آن زمان سخت‌تر از سایر بازی‌های موجود در بازار بود. اگر حتی یک تیر دشمنان به قهرمان اصلی برخورد می‌کرد، کشته می‌شد و بازی کننده باید بازی را از ابتدا شروع می‌کرد. هم‌چنین بازی کننده‌ها تنها سه بار می‌توانستند یک مرحله را از ابتدا شروع کنند.

کنترا دارای ویژگی‌های جالبی است که اگر این بازی را همین حالا هم تجربه کنید، تحت تأثیر قرارتان می‌دهد. عنوانی که احتمالا خیلی‌ها علاقه دارند نسخه‌ی بازی‌سازی شده‌اش را دوباره تجربه کنند.

نزدیک به سی سال پیش، دنیای بازی‌های رایانه‌ای شاهد به وجود آمدن بازی‌هایی بود که هنوز هم در خاطره‌ی بازی کننده‌های قدیمی باقی مانده‌اند. بازی‌هایی که پس از این مدت هم تجربه‌ی آن‌ها می‌تواند برای بسیاری از ما همچنان انگیز باشد. در آن سال‌ها بازی‌ها قالبی تحت تأثیر صنعت سینمای وقت قرار داشتند؛ به همین خاطر هم سبک بازی‌های اکشن مورد استقبال گسترده‌ی بازی کننده‌ها قرار می‌گرفت.

از جمله‌ی این بازی‌های اکشن می‌توان به عنوان «کنترا» (**Contra**) اشاره کرد. یک بازی اکشن آرکید که در سال ۱۹۸۷ میلادی برای پلتفرم **MSX2** منتشر شد. کنترا یک بازی ۸ بیتی بود که بازی کننده‌ها را با ویژگی‌های تصادفی بسیار زیادی مواجه می‌کرد. روند مراحل به شکل ثابتی دنبال می‌شد، اما آیتم‌هایی که در محیط پیش‌روی بازی کننده‌ها قرار می‌گرفت، تصادفی بودند و بازی کننده‌ها نمی‌توانستند جای آن‌ها را پیش‌بینی کنند. این ویژگی جالب توجه کنترا باعث شد تا این عنوان روند بازی بسیار سختی پیدا کند و چالش‌های پیش‌تری را پیش‌روی کاربران قرار دهد. حتی نوع حمله کردن دشمنان و تعداد آن‌ها در یک صحنه هم به شکل تصادفی پردازش می‌شد.

با پیشرفت در بازی این آیتم‌های تصادفی ساخته می‌شدند و به همین دلیل در هیچ کدام از لحظه‌های بازی نمی‌توانستید پیش‌بینی کنید که چه چیزی دریافت خواهید کرد. حتی نوع حمله کردن دشمنان و تعداد آن‌ها در یک صحنه هم به شکل تصادفی پردازش می‌شد و بازی کننده‌ها در این قسمت هم نمی‌دانستند که در ادامه‌ی بازی با چه چیزهایی مواجه می‌شوند.

بازی کنترا در قسمت روند بازی (**GamePlay**) هم ویژگی‌های جالب توجه‌ی داشت. این بازی در حالی که روندی کاملاً دوبعدی داشت، بازی کننده‌ها را با ویژگی‌های جالبی، غافلگیر می‌کرد. از جمله‌ی این ویژگی‌ها می‌توان به حالت شبیه به سه‌بعدی بازی اشاره کرد. در این حالت قهرمان بازی پشت به دوربین قرار می‌گرفت و در همان محیط دوبعدی به شکلی با دشمنان مبارزه می‌کرد که حس حضور در فضایی سه‌بعدی به بازی کننده القا می‌شد. در این حالت صفحه حرکت نمی‌کرد و تنها قهرمان بازی را می‌شد به چپ و راست حرکت داد تا دشمنان را از بین ببرد و بتواند از تیرهای آن‌ها جان سالم به‌در ببرد.

رای کنترل بازی کنترا، تنها دو کلید در نظر گرفته شده بود. یک دکمه برای تیراندازی و یک دکمه برای پریدن.



نبرد نخستین

■ **نویسنده: فرید آذسن**

«وارکرفت» (با هنر نبرد) واقعا نیازی به معرفی ندارد. وارکرفت ۳، ماد دوتا، کتاب‌های اقتباسی کریستی گولدن، فیلم اقتباسی دانکن جونز و از همه مهم‌تر بازی نقش‌آفرینی کلان‌دنیای وارکرفت که در دوران اوج خود بیش از ۱۲ میلیون مشترک داشت و پس از گذر ۱۲ سال با قدرت به حیات خود ادامه می‌دهد، همه از این اطمینان حاصل کرده‌اند که هر کسی کوچک‌ترین علاقه‌ای به فرهنگ عامه دارد، حداقل اسم وارکرفت به گوش‌اش خورده باشد. وارکرفت واقعا پدیده‌ای بزرگی است و بد نیست گاهی به نقطه‌ی شروع پدیده‌های بزرگ رجوع کنیم تا به چشمان خود ببینیم گاهی تلاش‌های فروتنانه چه ثمره‌ی درخشانی به جامی گذارند. برای مجموعه‌ی وارکرفت، این نقطه‌ی شروع و این تلاش فروتنانه، یک بازی استراتژی همزمان بود که شرکت بلیزارد در سال ۱۹۹۴ آن را برای سیستم عامل داس (DOS) منتشر کرد و با این کار، سرنوشت خود را به عنوان یک شرکت بازی‌سازی، به بهترین شکل ممکن تغییر داد.

■ **تلاشی فروتنانه، ولی سربلند**

تاریخچه‌ی سبک استراتژی همزمان با دو عنوان گره خورده است: «تلماسه‌ی ۲: تاسیس یک سلسله» (2 Dune) و «وارکرفت: ارک‌ها و انسان‌ها».
با این‌که این دو بازی اولین بازی‌های «استراتژی همزمان» (Real-time Strategy) منتشرشده نیستند و تاریخچه‌ی این سبک به اوایل دهه‌ی هشتاد برمی‌گردد، ولی تصویری که ما امروزه از این سبک در ذهن داریم، تا حد زیادی وام‌گرفته از این دو عنوان است.

تلماسه‌ی ۱۲المان‌هایی چون حرکت دادن نیروها با موس و جمع‌آوری منابع را به سبک معرفی کرد و وارکرفت اولین بازی استراتژی‌ای بود که فضای فانتزی داشت، می‌شد در آن نیروهای جادویی مانا-مصرف‌کن تربیت کرد و به کمک بخش

چندنفره با حریفی انسانی روبرو شد. هم‌چنین به لطف تنوع زیاد ساختمان‌هایی که می‌توانستید بسازید (از جمله ساختمان غیر نظامی «مزرعه» که تعداد نیروهایی را که می‌توانستید تربیت کنید کنترل می‌کرد) می‌شد برای اولین بار پایگاه خود را به یک جامعه‌ی کوچک تبدیل کرد. وارکرفت از یک لحاظ دیگر نیز پیشرو بود: خلق دنیایی جدید برای یک بازی ویدیویی و تلاش برای تعریف کردن یک داستان استاندارد و قابل احترام در آن دنیا. تا قبل از ساخته شدن وارکرفت، بلیزارد قصد داشت از حقوق مجموعه‌ی «وارهمر» (Warhammer) برای ساختن بازی استراتژی‌اش استفاده کند، ولی به خاطر تجربه‌ی ناخوشایندی که سر بازی‌های لیسانس شده با شرکت DC داشتند، اعضای بلیزارد تصمیم گرفتند مجموعه‌ی جدیدی برای خود بسازند.

مغول‌های سیزپوست رویایی در سر دارند…

داستان وارکرفت از اینجا شروع می‌شود که وارلاک نژاد ارک‌ها، پس از سال‌ها تحقیق و ممارست، موفق به باز کردن درگاهی جادویی به دنیای دیگر شده‌اند که نسبت به «درنور»، محل زندگی ارک‌ها، زیست‌بوم بهتر و حاصل‌خیزتری دارد. نام این دنیا که انسان‌ها در آن زندگی می‌کنند، «زروث» است. پس از این‌که عده‌ای از ارک‌ها وارد پورتال شده و ساکنین یکی از دهکده‌های انسانی را سلاخی می‌کنند، نبرد بین ارک‌ها و انسان‌ها برای تسخیر یا حفظ کردن ازروث آغاز می‌شود.

داستان وارکرفت ۱ تا حدودی سراسرت است. اینجا از پیچ و خم‌هایی که در داستان استارکرفت و وارکرفت ۳ وجود داشت، خبری نیست. ولی تاجایی که در توان بازسازان بوده، سعی کرده‌اند تاثیر آن را در جو، محتوای بصری و نحوه‌ی طراحی ماموریت‌ها و نیروها بگنجانند.

بازی دو بخش داستانی ۱۲ مرحله‌ای دارد: کمپین ارک‌ها و کمپین انسان‌ها. از ۱۲ مرحله، ۹ مرحله ساختاری استاندارد

دارند: باید در آن‌ها حین دفاع از پایگاه خود، پایگاه دشمن را نابود کنید. ولی ۳ مرحله هستند که در آن‌ها شما پایگاهی ندارید و باید با نیروهایی که در اختیار دارید، ماموریت را به اتمام برسانید و اگر تمام نیروهای تان کشته شوند، بازی شکست شما را اعلام خواهد کرد. این ماموریت‌ها، در کنار باز شدن تدریجی و مداوم نیروها و ساختمان‌های جدید در طول کمپین، نیروها و ساختمان‌هایی که گاهی استراتژی شما را خواه ناخواه دچار تغییر خواهند کرد، باعث می‌شود بازی هیچ‌وقت اسیر گرداب تکرار نشود. با این‌که داستان بازی وارکرفت به خودی خود جالب است (به هر حال بلاک‌بستری چون فیلم «وارکرفت: آغاز» اقتباس مستقیمی از داستان آن است)، ولی نحوه‌ی تعریف شدن آن چندان هیجان‌انگیز نیست. قبل از شروع هر ماموریت، دستورالعملی (Briefing) راجع به اهداف ماموریت و چگونگی انجام‌شان به شما داده می‌شود و داستان بازی (مثلا نام شخصیت‌های دخیل و انگیزه‌های شخصی و دلیل اهمیت‌شان) لابلای این دستورالعمل گنجانده شده است. برای همین داستان تا حد اشان‌تیونی برای دستورالعمل پیش از ماموریت نزول کرده است. هم‌چنین مقدار زیادی از پیش‌زمینه‌ی داستانی بازی در دفترچه‌ی راهنمای‌اش یافت می‌شود و سکانس افتتاحیه‌ی آن چندان کمکی به درک قضا یا نمی‌کند.

البته انصاف نیست که بخواهیم این مشکلات را برای یک بازی استراتژی منتشرشده در سال ۱۹۹۴ ضعف قلمداد کنیم، چون در آن سال‌ها امکانات ناچیز بود و برخلاف حالا، نحوه‌ی روایت داستان (Story Presentation) برای بازی‌سازان به یک دغدغه تبدیل نشده بود، ولی در هر صورت واکرفت ۱ بازی‌ای نیست که طرفداران وارکرفت بخواهند صرفا برای داستان‌اش آن را تجربه کنند. برای برآورده کردن این مقصود، احتمالا روانداختن به منابع اینترنتی که انصافا تعدادشان هم کم نیست، به صرفه‌تر است.

محدودیت‌های دلپذیر

وارکرفت جزو معدود بازی‌هایی است که محدودیت‌های آن در مقایسه با آثار مدرن تر نه تنها توی ذوق نمی‌زند، بلکه شاید بتوان این محدودیت‌ها را بهانه‌ای برای یک تجربه‌ی جدید و غیر معمول در سبک RTS قرار داد. اجازه دهید این محدودیت‌ها را یکی‌یکی بررسی کنیم و ببینیم چطور هر کدام می‌تواند در بهبود تجربه‌ی بازی موثر باشد.

■ **محدودیت اول:** اساسی‌ترین محدودیت بازی این است که شما در آن واحد نمی‌توانید بیش از چهار نیرو را کنترل کنید. همین محدودیت ساده، نقشه‌ی بسیاری از استراتژی‌بازها را، یعنی صرف مدت زمانی طولانی برای ساختن ارتشی بزرگ و مهارناپذیر و با خاک یکسان کردن دشمن با حملات سنگین، نقش‌برآب می‌کند. شما هر چقدر هم که نیرو بسازید، نمی‌توانید در آن واحد چهار تا از آن‌ها را به پایگاه دشمن بفرستید. البته می‌توانید آن‌ها را در دسته‌های چهار تایی بفرستید، ولی خواهید دید که این کار چندان کارآمد نخواهد بود، اولا به خاطر این‌که موثر بودن آن‌ها در انسجام آرایش‌شان و نزدیکی‌شان به یکدیگر نهفته است و نیروهای چهار تایی جدا از هم چندان نمی‌توانند پشتیبان یکدیگر باشند. دوما به خاطر کنترل نامعمول بازی که صرفا عمل انتخاب نیرو را به فرایندی استراتژیک تبدیل می‌کند (کمی جلوتر راجع به آن صحبت خواهیم کرد).

این محدودیت جلوی کمپ کردن نیروها در پایگاه را می‌گیرد و کاری می‌کند شما (و دشمن تان) دائما مجبور باشید ارتش خود را جلو بکشید و از طریق تکنیک‌هایی چون بیرون آوردن نیروهای دشمن از امنیت گاه و کشاندن‌شان به سمت نیروهای تیرانداز کلک‌شان را بکنید. از طرف دیگر، باید حواستان به نیروهای مانا مصرف‌کن نیز باشد، چون می‌توانند با یک طلسم ساده مثل گاز سمی یا باران آتش تعداد زیادی از نیروهای تان را که با زحمت تربیت کرده و در مکانی خاص جمع کرده‌اید، از فاصله‌ی دور و در

عرض چند ثانیه هلاک کنند. برای همین نباید هیچ‌وقت دیده‌بانی محیط اطراف نیروهای تان را فراموش کنید. همان‌طور که می‌بینید، بازی دائما شما را به حرکت و تکاپو و می‌دارد و نمی‌گذارد صرفا با ساختن پایگاهی قوی، احساس امنیت کنید، چون در انتها باید با استراتژی ریختن و با اتکا بر نیروهای اندک نتیجه بگیرید.

■ **محدودیت دوم:** کنترل بازی بسیار عجیب است، طوری که شاید خیلی از بازی‌کننده‌های مدرن را در همان چند دقیقه‌ی اول فراری دهد. شما نمی‌توانید نشانگر موس را روی نقشه بکشید و نیرو انتخاب کنید. برای این کار باید در ست مثل دستور گزینش در ویندوز، دکمه‌ی شیف‌ت را نگه دارید و روی هر نیرو کلیک کنید. شما نمی‌توانید برای اعلام دستور حرکت یا حمله کلیک راست کنید، بلکه باید دکمه‌ی میان‌بر مربوطه (A) را روی کیبورد فشار دهید. شما نمی‌توانید نشانگر موس را به گوشه‌ی صفحه ببرید تا دید ایزومتریکتان را جابجا کنید، بلکه برای جابجایی باید از طریق کلیک روی مینی‌مپ یا فشردن کلیک راست در جهت موردنظر اقدام کنید.

برای بازیکن مدرن عادت کردن به این سیستم کنترل نامعمول کمی طول خواهد کشید، ولی وقتی این اتفاق بیافتد، خواهید دید که چطور بازی را به نوبه‌ی خود چالش‌برانگیزتر می‌کند. به عنوان مثال وقتی تعدادی از نیروهای دشمن در حال حمله به قسمتی از پایگاه شما هستند که بی‌دفاع مانده، شما باید با دقت و استراتژی چهار نیرویی را که به نظرتان به بهترین شکل ممکن جلویشان را خواهند گرفت انتخاب کنید و سراغ‌شان بفرستید و نمی‌توانید با چند کلیک ساده کل لشکرتان را علیه‌شان بسیج کنید.

■ **محدودیت سوم:** وارکرفت مقیاس کوچکی دارد. علاوه بر این‌که در طول بازی فقط دو منبع برای جمع‌آوری وجود دارد (چوب و طلا) و از آن دو هم فقط یکی‌شان از اهمیت جدی برخوردار است (طلا)، نقشه‌های آن نیز به نسبت کوچک و فرمولاتیک هستند؛ بدین شکل که نیروهای شما در یک طرف نقشه قرار می‌گیرند و نیروهای دشمن در طرف دیگر آن. در بیشتر موارد یک رودخانه وسط نقشه کشیده شده و در امتداد هر رودخانه دو سه پل قرار دارد. این پل‌ها تنها قسمت‌هایی هستند که می‌توان از آن‌ها به طرف دیگر رفت، برای همین اگر یک جناح موفق شود این پل‌ها را ایمن کند، عملا راه حریف را بر پایگاه خود سد کرده است، چون برخلاف وارکرفت ۲، نیروهای هوایی و دریایی در وارکرفت ۱ غایب هستند و فقط از راه زمینی می‌توان پیشروی کرد.

هم‌چنین نیروهای ارک‌ها و انسان‌ها عملا با یکدیگر تفاوتی ندارند و هریک در جناح مقابل معادلی مشابه دارد (البته از حق نگذریم، وجود قابلیت شفابخشی بین نیروهای انسانی تا حد زیادی بازی کردن با آن‌ها را راحت‌تر کرده است، چون قابلیت معادل ارک‌ها یعنی زنده کردن نیروهای تلف‌شده به شکل نیروهای اسکلتی ضعیف چندان کارآمد نیست)، برای همین هروقت شما بتوانید دشمن را شکست دهید یا از آن‌ها شکست بخورید، می‌دانید که انصاف رعایت شده است، چون شرایط همیشه مساوی است و با رو کردن ناگهانی یک برگ برنده نمی‌توان پیروز شد.

حالا با تمام این تفاسیر، آیا وارکرفت ۱ همچنان ارزش بازی کردن دارد؟ بله، بدون شک. همان‌طور که اشاره شد، کنترل و رابط کاربری بازی برای بازی‌کننده‌های مدرن کمی غریبه هستند، ولی خیلی سریع بهشان عادت می‌کنید. از طرف دیگر بازی اینفدر از خودش شخصیت (Personality) دارد که کهنگی آن دل‌تان را نزند. هم‌چنین در حدی سخت یا طولانی نیست که بخواهید مدت زیادی با آن درگیر باشید. برای همین اگر دلتان هوس یک استراتژی بدیع را کرده، شاید بهتر باشد این بار به جای انتظار برای انتشار عنوانی جدید، نیم‌نگاهی به گذشته داشته باشید.



اساسی‌ترین

محدودیت بازی

این است که شما در

آن واحد نمی‌توانید

بیش از چهار نیرو را

کنترل کنید



داستان وارکرفت ۱

تا حدودی سراسرت

استو از پیچ و

خم‌هایی که در

داستان استارکرفت

و وارکرفت ۳ وجود

داشت، خبری

نیست.

(Sunset Riders 1992)

عصر گاوچران‌ها

کونامی تنها به واسطه‌ی ساخت مجموعه بازی‌های Metal Gear PES، Solid یا Castlevania مشهور نیست. این شرکت بازی‌های بسیار خوب دیگری هم دارد که تعداد بسیار زیادی از آن‌ها خاطره‌انگیز هستند. یکی از این بازی‌های خاطره‌انگیز که ریشه در کودکی بسیاری از ما دارد Sunset Riders یا سوار کاران غروب است. این بازی کلاسیک شرکت کونامی یک عنوان اکشن دو بعدی است که در زمان غرب و حشی رخ می‌دهد و گیمرها را در نقش چند جایزه‌بگیر قرار می‌دهد. این جایزه‌بگیرها باید خلاف کارهای معروف را دستگیر کنند که البته این کار با خطرات زیادی همراه است. روند بازی هم آن قدر سخت است که احتمالا برای کشتن خلاف کاران شهر بیچاره می‌شوید!

قبل از شروع بازی روی دستگاه‌های آرکید باید یکی از چهار شخصیت «استیو» (Steve)، «بیلی» (Billy)، «باب» (Bob) و «کارمانو» (Carmano) را انتخاب کنید. در ابتدای هر مرحله هم تصویر یکی از

خلافکاران غرب به نمایش در می‌آید که بازی‌کننده‌ها باید آن را از بین ببرند. البته این بازی نسخه‌های مختلفی داشت که به گیمرها اجازه می‌داد مراحل را به شکل دو نفره یا چهار نفره دنبال کنند. هر کدام از قهرمان‌های بازی سلاح مخصوص خودشان را داشتند. بیلی و استیو هفت تیر داشتند، باب از تفنگ مخصوص خودش استفاده می‌کرد و کارمانو هم با شاتگان‌اش به بالای جان دشمنان تبدیل می‌شد. کنترل شخصیت‌های بازی کار دشواری نبود و می‌شد آن‌ها را در جهت‌های مختلف کنترل کرد و با دو دکمه هم می‌شد تیراندازی کرد و پرید؛ اما همین مکانیک به‌ظاهر ساده چالش‌های زیادی پیش‌روی بازی‌کننده‌ها قرار می‌داد. از درو دیوار دشمنان به سمت جایزه‌بگیرها حمله می‌کردند و از زمین و هوا تیرهایی را مشاهده می‌کردید که به سمت قهرمان‌های می‌آمدند. اگر نمی‌توانستید دشمنان را بکشید و از جلوی تیرهایی که به سمت‌تان روانه شده جابجایی بد دهید، حتما می‌مردید.

مکان‌های مخفی و آیتم‌های متفاوتی هم در بازی وجود داشتند. می‌توانستید وارد ساختمان‌ها و سالن‌های مختلف شوید و آیتم‌های کمیابی به‌دست بیاورید یا با از بین بردن جعبه‌هایی که در طول مرحله‌ها دیده می‌شدند، سلاح‌های مختلفی پیدا کنید. وقتی که یکی از آیتم‌های ویژه‌ی بازی را به‌دست می‌آوردید یک نشان طلای کلانتر به قهرمان داده می‌شد و از آن به بعد سلاحی هم که در اختیار داشت، به صورت خودکار تیراندازی می‌کرد. البته یک نوع نشان کلانتر نقره‌ای هم در بازی وجود داشت که اگر آن را می‌گرفتید، توانایی استفاده از دو سلاح به شکل همزمان را به دست می‌آوردید. امکان استفاده از دو آیتم ویژه‌ی طلایی و نقره‌ای به شکل همزمان هم در بازی وجود داشت که باعث می‌شد دشمنان را در کسری از ثانیه بکشید.

از دیگر قسمت‌های جالب این عنوان که شاید کم‌تر کسی به آن پی‌برده باشد می‌توان به زمانی اشاره کرد که قهرمان‌های بازی با غول مرحله‌ی ششم مواجه می‌شدند. اگر غول این مرحله را می‌کشید، کارمانو کلاه او را برمی‌داشت و تا آخر بازی آن را روی سرش می‌گذاشت.

هدف هر مرحله کاملاً مشخص است. باید مسیر خودتان را تا رسیدن

SELECT YOUR PLAYER



BILLY



CORMANO

1UP

دو شخصیت بیلی و کارمانو

این بازی در زمانی که راهی بازار شد، با بازخوردهای خوبی مواجه شد. بسیاری از رسانه‌های آن زمان این عنوان را یکی از بهترین بازی‌های سبک اکشن تیراندازی دانستند. اگر شما هم مانند ما در زمان تجربه‌ی این بازی بارها مرید و نزدیک بود گریه‌تان بگیرد، از تجربه‌ی خودتان برای ما بگویید. آیا می‌توانید این بازی را بدون اینکه حتی یک تیر هم بخورید، به پایان برسانید؟



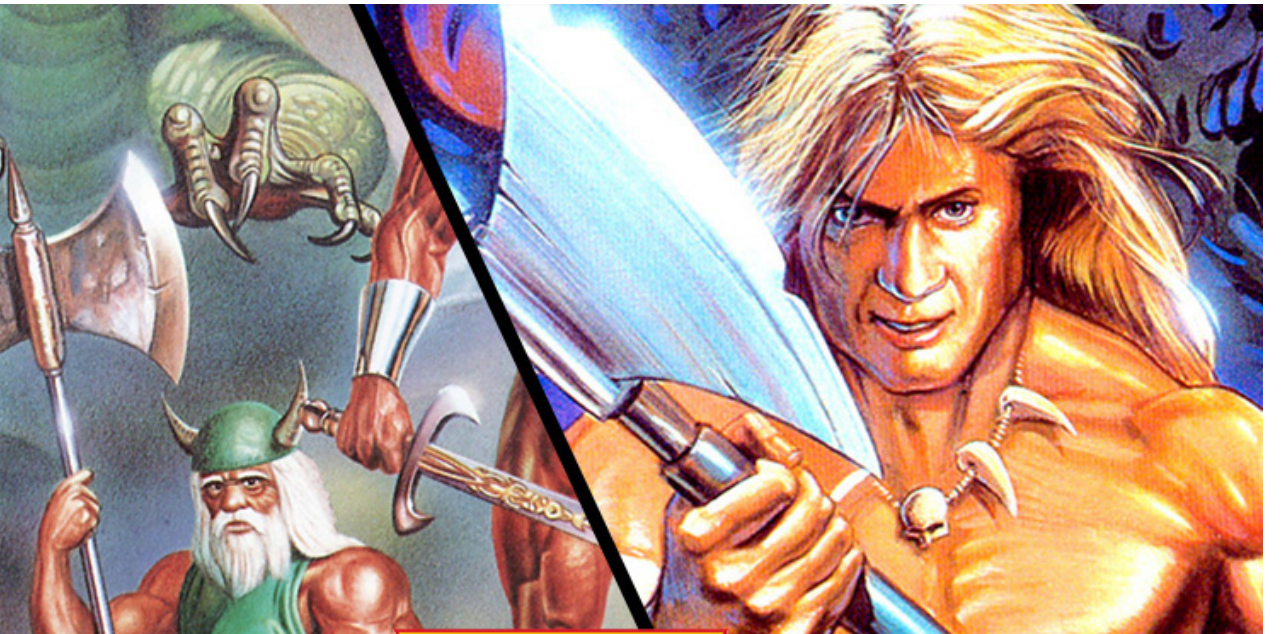
SUNSET RIDERS



برترین‌های بازی

به عنوان جماعتی که خودمان را گیمر نامیده‌ایم، بهترین بازی‌هایی که کرده‌ایم و بهترین بخشه‌ای آن‌ها را برای خودمان و در ذهن‌مان رتبه‌بندی می‌کنیم. دوست داریم از بازی‌های مختلف صحبت و از آن‌ها ستایش کنیم. مجموعه مقالات «ترین‌های بازی» قرار است کاری کنند تا نگاهی به عقب بباندازیم و بازی‌هایی که کرده‌ایم را برای خودمان رتبه‌بندی کنیم.

در نوشتن مقالات ترین‌های بازی، سعی شده است بیش از هر چیز، به سرگرم‌کننده بودن آن‌ها توجه شود؛ یعنی قصد داشته‌ایم تا مقالات، بیشتر ذهن شما را به موضوعی که از آن صحبت می‌کنند، سوق دهند. گزینه‌هایی که در این مجموعه مقالات انتخاب شده، سلیقه‌ای هستند و نظر نویسنده‌مان را منعکس می‌کنند. پیشنهاد می‌کنیم نگاهی به این مطالب در وب‌سایت دیجی کالا مگ بباندازید و نظرات خوانندگان و انتخاب‌های آن‌ها را هم ببینید.



تبر طلایی (Golden Axe III 1993)

این بار در سفری که به عصر طلایی بازی‌های ویدیویی داشتیم، به مجموعه بازی‌های «تبر طلایی» (Golden Axe) بر خوردیم. این مجموعه بازی‌ها در سبک بزن و بکش ساخته شده و در کنار Streets of Rage یا همان شورش در شهر طرفداران زیادی را به خودشان اختصاص داده بودند.

قسمت اول این مجموعه بازی‌ها در سال ۱۹۸۹ توسط سگا ساخته شد. گیمرها با انتخاب یکی از سه قهرمانی که در بازی حضور داشتند، وارد بازی و سرزمین «یوریا» (Yuria) می‌شدند که موجودی شیطانی به نام Death Adder در آن حکمرانی می‌کرد و برخی از نزدیکان قهرمان‌های اصلی بازی را هم کشته بود. هر سه قهرمان بازی با انگیزه‌ی کشتن Death Adder وارد این ماجراجویی خطرناک شده بودند و گیمرها کنترل افرادی را به دست می‌گرفتند که برای گرفتن انتقام، حاضر بودند دست به هر کاری بزنند.

این بازی فضای فانتزی زیبایی داشت و اگر به مجموعه فیلم‌های «کونان» (Conan the Barbarian) علاقه داشتید، قطعاً مجذوب Golden Axe هم می‌شدید.

روند بازی هم شامل کشتن نیروهای Death Adder می‌شد. شخصیت‌های بازی برای مبارزه با دشمنان مختلفی که جلوی راه‌شان قرار می‌گرفتند، می‌توانستند از قدرت‌های مخصوصی استفاده کنند. قهرمان‌ها قدرت جادویی داشتند که میزان آن هم در نواری آبی رنگ زیر نوار سلامتی مشخص بود. هر چقدر که این نوار آبی رنگ پر تر بود، قدرت جادویی قوی‌تری داشتید و می‌توانستید دشمنان بیشتری را در یک لحظه بکشید. نوع جادوی هر قهرمان هم متفاوت بود و بازی‌کننده‌ها با هر شخصیت می‌توانستند به شیوه‌ای جذاب دشمنان را نابود کنند.

قسمت دوم مجموعه بازی‌های تبر طلایی هم در سال ۱۹۹۱ برای کنسول «سگا جنسیس» (Sega Genesis) عرضه شد. این بازی روند نسخه‌ی قبلی خودش را دنبال کرده بود و تنها قهرمان‌های بازی از قدرت‌های ویژه‌ی جدیدی بهره می‌بردند. البته این بازی نتوانست به موفقیت قسمت اول دست پیدا کند و خیلی از رسانه‌های آن زمان گفتند که سگا در تولید این بازی بسیار عجله کرده.

پس از قسمت دوم عنوان‌های Golden Axe: The Revenge of Death Adder در سال ۱۹۹۲ و Golden Axe III در سال ۱۹۹۳ راهی بازار شدند. بازی تبر طلایی ۳ یکی از محبوب‌ترین عنوان‌های عرضه شده برای کنسول سگا جنسیس بود و در کشورها هم علاقه‌مندان بسیار زیادی داشت. یک بازی

بزن و بکش تمام عیار که گیمرها را درگیر یک ماجراجویی فانتزی شگفت‌انگیز می‌کرد. ماجراهای قسمت سوم روند هیجان‌انگیزتری داشتند. دشمن جدیدی با نام Damud Hellstrike که خودش را پرنس تاریکی می‌نامد، تبر طلایی را می‌دزد و تمام قهرمان‌های بازی را هم نفرین می‌کند. البته در این بین یکی از قهرمان‌های بازی می‌تواند از شر نفرین‌هایی پیدا کند و سعی می‌کند که سایر قهرمان‌ها را هم نجات دهد و با کشتن شخصیت منفی، تبر طلایی را پس بگیرد.

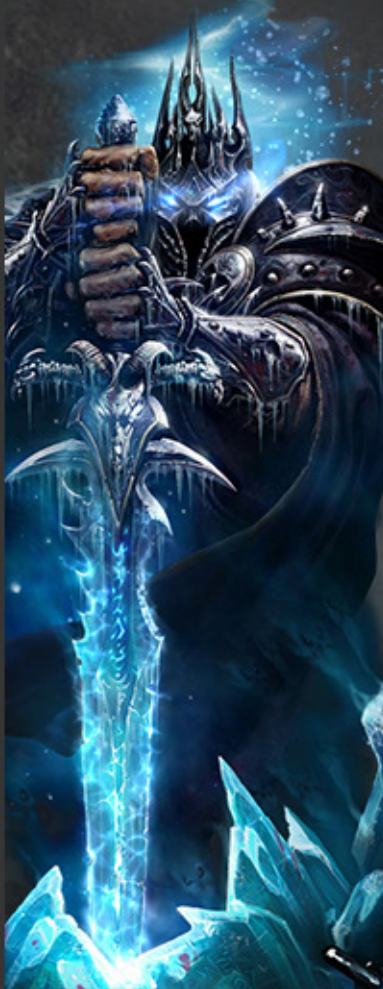
روندبازی در مقایسه با قسمت‌های قبلی اندکی تغییر کرد؛ اما همچنان همان حالت بزن و بکش دوست‌داشتنی و جذابی را پیش روی علاقه‌مندان قرار می‌داد. قهرمان‌های جدید به همراه قدرت‌های جادویی و حرکات تازه به این عنوان اضافه شده بودند.

در بازی تبر طلایی ۳، گیمرها با حرکات و فنون مختلفی روبه‌رو می‌شدند که می‌توانستند به وسیله‌ی آن‌ها دشمنان را از بین ببرند. همچنین قدرت‌های جادویی بیشتری هم در اختیار قهرمان‌های بازی قرار گرفته بود که برخی از آن‌ها به صورت دو نفره قابل اجرا بودند. این بازی را اگر در حالت دو نفره تجربه می‌کردید، تجربه‌ی بهتری به دست می‌آوردید. ضربه‌های ترکیبی مختلفی برای حالت دو نفره به وجود آمده بود و قهرمان‌ها می‌توانستند با ترکیب کردن قدرت‌های جادویی خودشان دشمنان را در یک لحظه نابود کنند.

در این بازی کارهای سری مختلفی هم وجود داشت. به طور مثال با نجات دادن زندانیانی که در بازی وجود داشتند، می‌توانستید سلامتی بیشتری داشته باشید. این زندانی‌ها در جعبه‌ها و سلول‌های کریستالی بودند.

تبر طلایی ۳ کلی ویژگی جدید و منحصر به فرد دارد و ما که پس از سال‌ها به سراغ آن رفتیم، ساعت‌ها درگیر روندبازی این عنوان شدیم. مبارزه‌های نفس‌گیر و گرافیک زیبای آن ما را مجذوب خودش کرد. دو نفره بازی کردن هم که حال مخصوص خودش را دارد.

اگر به دنبال یک بازی چالش‌برانگیز کلاسیک هستید، حتماً Golden Axe 3 یا قسمت‌های دیگر این مجموعه بازی‌ها را تجربه کنید. قطعاً از زمانی که صرف این بازی می‌کنید، پشیمان نخواهید شد.





بازی‌های ویدیویی ساختاری روایی دارند و ادبیات محسوب می‌شوند. بازی‌ها داستان دارند؛ شخصیت دارند و این شخصیت‌ها هستند که پیرنگ اصلی قصه را سروشکل می‌دهند. قصه‌ها قهرمان‌هایی دارند و شخصیت این قصه‌ها در درگیری‌های آن‌ها شکل می‌گیرد؛ درگیری‌هایی که می‌تواند داخلی باشد (تعارض درونی) یا توسط عاملی بیرونی به‌وجود بیاید. عاملی که از بیرون برای قهرمان داستان مانع-تراشی می‌کند. این عامل بیرونی می‌تواند محیط، جنگ یا یک آدم-بد و ضد-قهرمان باشد. تاریخ بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی پر از ضد-قهرمان‌های ریز و درشت است. این ضدقهرمان‌ها چیزی از ضدقهرمان‌هایی که در کتاب‌ها و فیلم‌ها دیده‌ایم کم ندارند و به جرات می‌توان ادعا کرد که در برخی موارد، حتی از بسیاری از آن‌ها بهتر هم هستند.

یک آدم-بد خوب، باهوش است. او نه‌تنها حرکات قهرمان را پیش‌بینی می‌کند، بلکه

قهرمان را به نقطه‌ای که می‌خواهد سوق می‌دهد. آدم-بد خوب، آدم-بدی است که باور و عقیده دارد؛ باوری که جدا از درست یا نادرست بودن‌اش، شخصیت آدم-بد قصه را شکل داده است. یک ضدقهرمان خوب، برای محقق شدن باور و عقیده‌اش تلاش می‌کند؛ اما اعمالی که برای رسیدن به هدف‌اش انتخاب می‌کند، طبیعتی شرورانه دارند. این باور می‌تواند مثل «بیگ‌باس» یا «آندرو رایان»، ساخت دنیای آرمانی باشد، یا مثل «جوکر» و «واس» به تولید «آنا‌رشیسم» ختم شود. در این جا و به‌عنوان نخستین مقاله از مجموعه مقالات «برترین‌ها» قصد داریم تعدادی از بهترین و بیادماندنی‌ترین آدم-بدهای بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی را در قالب فهرستی به‌شما معرفی کنیم. احتمال این که خاطرات ما خیلی خوب جواب ندهد کم نیست؛ پس اگر ضدقهرمانی را دوست دارید، اما در لیست ما اشاره‌ای به آن شده است، در قسمت نظرات او را به دیگران هم معرفی کنید.



«المعلم» از آن دسته شخصیت‌هایی بود که توانست بیش‌تر بازی‌کننده‌ها را تا پایان داستان «فرقه‌ی اساسین» (Assassins Creed) همراه کند. المعلم که نام‌اش در اصل «رشیدالدین سنان» است، شخصیت «الطائر» را از همان ابتدای بازی به دنبال کشتن تمپلارها (صلیبیون) می‌فرستد؛ اما در نهایت خودش هم یک تمپلار از آب درآمد. تمپلاری که از انگیزه، قدرت و جسارت الطائر برای دست پیدا کردن به اهداف خودش، استفاده می‌کرد. جملاتی که المعلم به الطائر می‌گوید و هم‌چنین آخرین جمله‌ی او پیش از مرگ‌اش، از بیادماندنی‌ترین بخش‌های قسمت اول مجموعه بازی‌های فرقه‌ی اساسین به‌شمار می‌رود. مبارزه‌ی المعلم و الطائر هم از آن صحنه‌هایی است که به این زودی‌ها فراموش‌اش نخواهیم کرد.



شخصیت «واس» (Vaas) که در قسمت سوم از مجموعه بازی‌های «فار کرای» (FarCry) معرفی شد، تمام عناصر لازم برای تبدیل شدن به یک آدم-بد هیجان‌انگیز را دارد! انگیزه‌های واس در جریان بازی نامعلوم و رفتارش هم کاملاً غیرقابل پیش‌بینی بود. وجه تمایز این شخصیت با دیگر آدم-بدهای لیستی که در این جا آورده شده، واقعی بودن بودن بیش از حد آن است؛ طوری که می‌توان به‌راحتی تصور کرد که چنین شخصیتی در واقعیت هم وجود دارد. شخصیت واس در جریان بازی کاملاً طبیعی و ناگهانی می‌میرد؛ تازه قبل از مرگ‌اش ۴۰ دقیقه حرف نمی‌زند و از قصه‌ی بازی نتیجه‌گیری هم نمی‌کند. اگر حتی یک بار سر و کارتان به واس افتاده باشد، این جمله را به‌خاطر خواهید داشت: «دیوانگی را برای‌ات تعریف کرده‌ام؟»



انتخاب ویژه: Ryan Andrew

شاید بحث‌های فلسفی زیادی در بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی مطرح شود، اما کم پیش می‌آید که نقدی بر فلسفه‌ی یک نفر در قالب یک بازی ارایه شود. «باپوشاک» نقدی بر فلسفه‌ی «عنیت‌گرایی» بود؛ ایده‌ای که توسط نویسنده‌ی پیرو مکتب مدرنیسم، «آین رند» ارایه شده بود. شخصیت «آندرو رایان» و شهر «ریچر» (Rapture) دقیقاً بیان‌گر دنیایی مملو از خودگرایی غیر اخلاقی (!) هستند که در آن هر شخص فقط در راستای پیشرفت خودش فعالیت می‌کند. جملات و دیالوگ‌های «آندرو رایان» به‌قدری زیبا، کامل و خوب نوشته شده بودند، که می‌توانستند هر مخاطبی را به «عنیت‌گرایی» جذب کنند. با این حال، «آندرو رایان» و دنیای‌اش در بازی به‌عنوان آدم-بد به تصویر کشیده می‌شوند؛ آن هم به‌عنوان یکی از بیادماندنی‌ترین آدم‌بدهای تاریخ بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی.

«شخصیت «آسلات» (Ocelot)، یکی از عمیق‌ترین و در عین حال بهترین شخصیت‌های مجموعه بازی‌های «متال گیر سالید» است. «هیدئو کوچیما» تمام تلاش‌اش را به‌کار بسته تا این شخصیت را کاملاً مخالف و در برابر «سالید اسنیک» بسازد. از همان قسمت اول «متال گیر سالید» هم شخصیت «آسلات» به‌عنوان یکی از بهترین ضدقهرمان‌های این مجموعه معرفی شد. قسمت سوم از مجموعه بازی‌های «متال گیر سالید» با معرفی آسلات جوان، این شخصیت و پس-زمینه‌اش را به‌شکلی عمیق‌تر برای بازی‌کننده‌ها بازگو کرد. با تمام این‌ها اوج شخصیت‌پردازی «آسلات» در متال گیر سالید ۴ صورت می‌گیرد؛ عنوانی که در ابتدای‌اش آسلات به‌عنوان شخصیت «لیکویید» معرفی می‌شود؛ اما در نهایت هویت اصلی‌اش رو شده و معلوم می‌شود که او همان آسلات بوده. نکته‌ی جالب درباره‌ی شخصیت آسلات، پنهان بودن انگیزه‌های واقعی او در تمام بازی‌های مجموعه‌ی متال گیر است. حتی برای یک بار هم شده قسمت چهارم متال گیر سالید و هنر‌نمایی آسلات را تجربه کنید.

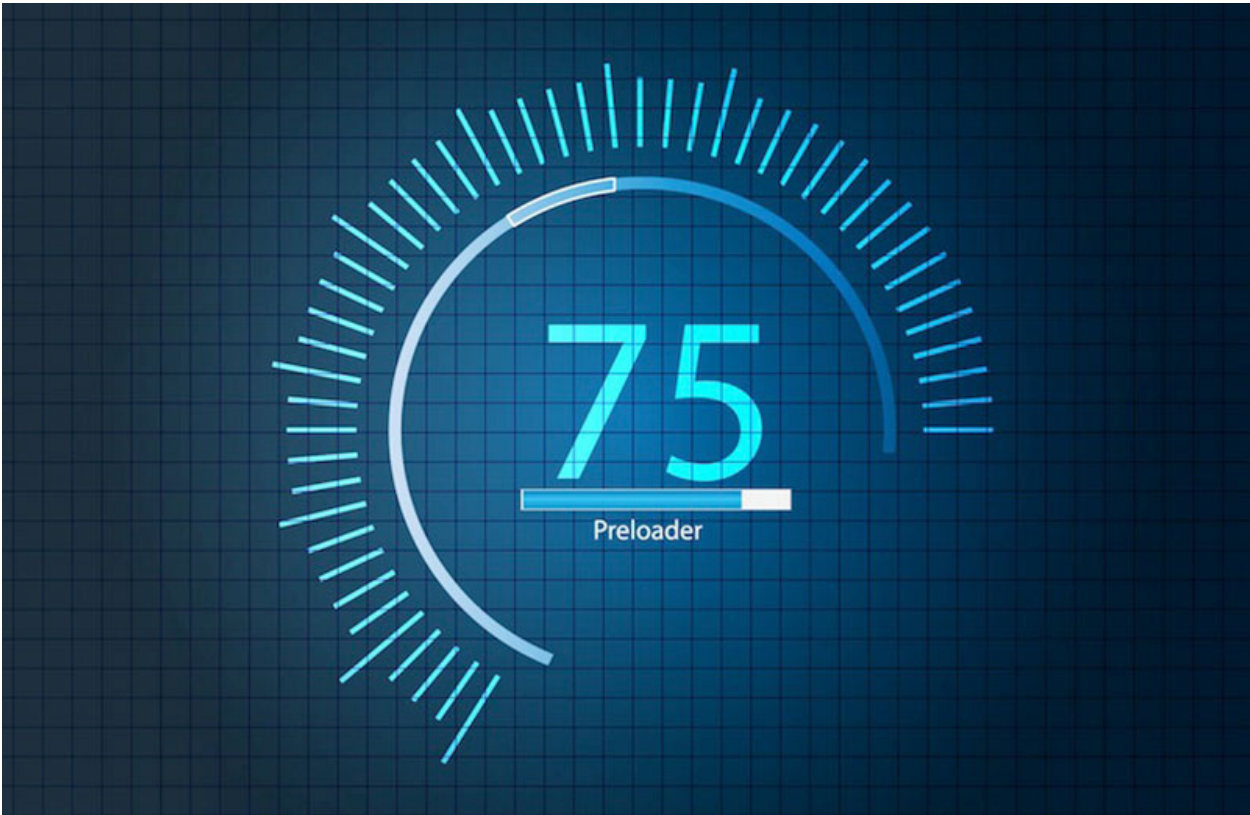


اگر دنباله‌ی هر اتفاقی که تا به‌حال در مجموعه بازی‌های «زیدنت اویل» افتاده است را بگیرید، در انتها فقط اسم یک نفر را می‌بینید: «آلبرت وسکر». از ویروس‌های مختلف مجموعه گرفته تا اتفاقات برنامه‌ریزی شده‌ی داستان، همگی زیر سر وسکر هستند. وسکر نه‌تنها یک ضدقهرمان شگفت‌انگیز است، بلکه ظاهری جذاب هم دارد. موهای وسکر همیشه به‌بهترین حالت درست شده‌اند و او حتی در تاریک‌ترین صحنه‌های بازی هم عینک آفتابی‌اش را رها نمی‌کند. وسکر ظاهری جذاب دارد، به خوبی مبارزه می‌کند و در این میان جمله‌های زیبا و پرمغزی هم می‌گوید. تمام این عناصر، او را به یکی از دهه‌هشتادی‌ترین و بهترین ضدقهرمان‌های تاریخ بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی تبدیل کرده‌اند.



در این جا منظورمان از «جوکر»، به‌شکل خاص شخصیتی است که در «بتمن: تیمارستان آر‌کام» (Batman: Arkham Knight) برای نخستین بار حضور پیدا کرد؛ در نتیجه تمام جوکرهایی که در فیلم‌ها، سریال‌ها یا حتی کمیک‌های بتمن دیده‌اید را فراموش کنید. شخصیت جوکر یک تنه «تیمارستان آر‌کام» را پیش می‌برد. جوکر از همان ابتدا تمام حرکات بتمن را پیش‌بینی کرده و او را قدم به قدم راهنمایی می‌کند. جوکر در این بازی کنترل کامل تیمارستان را بر عهده می‌گیرد و هر طور که دل‌اش می‌خواهد آن‌جا را می‌گرداند. دیالوگ‌های جوکر در بازی به‌شدت خوب و به‌یادماندنی هستند. از دیالوگ‌ها بهتر، نوارهایی هستند که از مکالمات گذشته‌ی جوکر در این تیمارستان ضبط شده است. تا فراموش نکرديم به این موضوع هم اشاره کنیم که دلیل اصلی بیادماندنی شدن جوکر «تیمارستان آر‌کام»، کسی نیست جز «مارک همیل» (Mark Hamill)، صداپیشه‌ی توانمند این بازی.





۵+۱ صفحه‌ی لودینگ برتر

جمله‌ی معروفی است که می‌گوید: «بهترین صفحه‌ی لودینگ، صفحه‌ای است که وجود نداشته باشد.» با این حال، صفحه‌های لودینگ (بارگذاری)، به بخشی از تاریخ صنعت بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی تبدیل شده‌اند. حتی کنسول‌های نسل جدید هم نتوانسته‌اند این صفحه‌ها را از بین ببرند و هنوز هم بازی‌ها به زمانی هر چند اندک برای بارگذاری بخش‌های مختلف‌شان نیاز دارند. اگر مجموع زمانی که از دوره‌ی کودکی تا به حال صرف بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی کرده‌ایم را جمع بزنیم، احتمالاً ده درصدش را مشغول تماشای صفحه‌های لودینگ بازی‌ها بوده‌ایم. سازنده‌های بازی هم سعی کرده‌اند صفحه‌های لودینگ‌شان را تا می‌توانند برای بازی‌کننده‌ها جذاب‌تر بسازند، تا نقص کارشان آن‌چنان به چشم نیاید. در بعضی از بازی‌ها مثل «فال آوت» یا مجموعه بازی‌های DiRT سعی شده در صفحه‌ی لودینگ آمار بازی

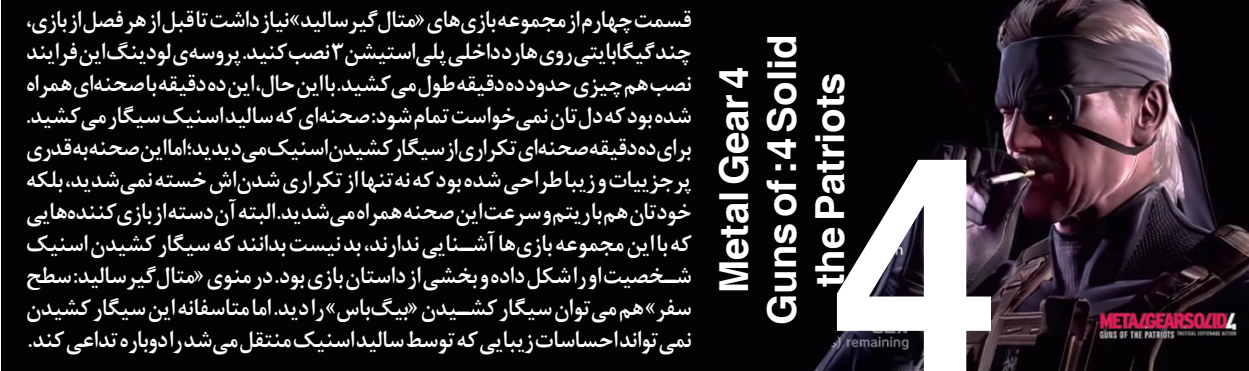


انتخاب ویژه

صفحه‌ی انتقال فایل‌های ذخیره در Wii U بازی‌کننده‌های حرفه‌ای نیستند و را بیش‌تر با مسخره بازی‌های‌اش می‌شناسند. نینتندو شرکتی است که در همین E3 امسال به جای برگزاری کنفرانس خبری، عروسک -بازی راه انداخته بود. در نتیجه زمانی که تصمیم گرفتیم فایل‌های ذخیره‌ی مان را روی کنسول Wii U کپی کنیم و با صحنه‌ای جالب مواجه شدیم. اصلاً تعجب نکردیم. صفحه‌ی انتقال فایل‌های ذخیره در کنسول Wii U به این شکل است: پیکمین‌ها (شخصیت‌های کوچک و بانمک بازی Pikmin)، فایل‌های ذخیره‌ی تان را در دستان‌شان می‌گیرند و در محیطی کاملاً سه‌بعدی آن‌ها را توسط سفینه‌ای فضایی انتقال می‌دهند. نکته این جا است که این صفحه، واقعاً یک صفحه‌ی لودینگ است. یعنی تصویری که از انتقال فایل‌های تان می‌بینید، به جای یک خطی که پر می‌شود قرار داده شده است.



اگر «ریمن ریشه‌ها» (Rayman Origins) را بازی کرده باشید احتمالاً بخش دو نفره‌ی آن را هم امتحان کرده‌اید. اگر نه همین حالا دست به کار شوید و تجربه‌ی این لذت را از خودتان دریغ نکنید. لذت بازی کردن ریشه‌ها به همراه یک نفر دیگر دوچندان می‌شود؛ آن هم نه به این خاطر که می‌توانید مرحله‌ها را راحت‌تر رد کنید؛ بلکه به این خاطر که بازی دونفره این امکان را برای تان فراهم می‌کند تا حسابی سر به سر دوستان تان بگذارید. صفحه‌ی لودینگ بازی هم بهترین بخش بازی برای سر و کله زدن با هم‌دیگر است. صفحه‌ی لودینگ بازی این اجازه را می‌دهد تا کنترل سایه‌ای از شخصیت‌های تان را در دست بگیرید و مثل مراحل اصلی، شخصیت دوست تان را به باد کتک بگیرید! به جرات می‌توان ادعا کرد در کنار مراحل شگفت‌انگیز بازی، لذت سر و کله زدن با بازی‌کننده‌ی دوم در صفحه‌های لودینگ ریمن ریشه‌ها جزو جدانشدنی از روند این بازی به‌شمار می‌رود.



قسمت چهارم از مجموعه بازی‌های «متال گیر سالیید» نیاز داشت تا قبل از هر فصل از بازی، چند گیگابایتی روی هارد داخلی پلی استیشن ۳ نصب کنید. پروسه‌ی لودینگ این فرایند نصب هم چیزی حدود ده دقیقه طول می‌کشید. با این حال، این ده دقیقه با صحنه‌ای همراه شده بود که دل تان نمی‌خواست تمام شود؛ صحنه‌ای که سالیید اسنیک سیگار می‌کشید. برای ده دقیقه صحنه‌ای تکراری از سیگار کشیدن اسنیک می‌دیدید؛ اما این صحنه به قدری پر جزئیات و زیبا طراحی شده بود که نه تنها از تکراری شدن‌اش خسته نمی‌شدید، بلکه خودتان هم با ریتم و سرعت این صحنه همراه می‌شدید. البته آن دسته از بازی‌کننده‌هایی که با این مجموعه بازی‌ها آشنایی ندارند، بد نیست بدانند که سیگار کشیدن اسنیک شخصیت اورا شکل داده و بخشی از داستان بازی بود. در منوی «متال گیر سالیید: سطح سفر» هم می‌توان سیگار کشیدن «بیگ باس» را دید. اما متأسفانه این سیگار کشیدن نمی‌تواند احساسات زیبایی که توسط سالیید اسنیک منتقل می‌شود را دوباره تداعی کند.



صفحه‌ی لودینگ بازی «رزیدنت اویل» برای این جالب است که از یک محدودیت فنی برای بهبود بازی استفاده کرده است. صفحه‌ی لودینگ این بازی که باز شدن یک در را نشان می‌دهد، به بخشی جدایی‌ناپذیر از رزیدنت اویل تبدیل شده؛ طوری که حتی در بازسازی شماره‌ی اول رزیدنت اویل برای کنسول گیم کیوب هم این صفحه هنوز وجود دارد. حتی با اینکه کپ کام گفته بود سخت‌افزار گیم کیوب این توانایی را دارد تا صفحه‌ی لودینگ را به‌طور کلی حذف کند، اما بازی‌کننده‌ها در خواست کردند تا این صفحه‌ی لودینگ در بازی باقی بماند. باز شدن در با جلوه‌های صوتی زیبا همراه بود. حس ترس از این که پشت‌اش چه چیزی پنهان شده را حتی پس از صد بار باز و بسته کردن‌اش در صفحه‌های لودینگ بازی، میشد احساس کرد.



از «فیفا ۱۰» (FIFA 10)، استودیوهای بازی‌سازی EA Sports شروع به استفاده از حالتی با نام «آرنا» (Arena) در بازی‌های شبیه‌ساز فوتبال‌شان کردند. در این حالت می‌توانستید کنترل بازیکنی را با دوربین از پشت (مثل بازی‌های سوم شخص) بر عهده بگیرید. این قابلیت که در منوی اصلی و هم‌چنین صفحه‌های لودینگ بازی وجود داشت، در فیفا ۱۴ به تمریناتی مفصل و کارآمد تبدیل شد. در فیفا ۱۴ صفحه‌های لودینگ این امکان را فراهم می‌کرد تا تکنیک‌های حرفه‌ای بازی را یاد بگیرید. تمام تمریناتی هم که در این صفحه‌های لودینگ انجام می‌دادید ثبت می‌شدند و با توجه به امتیازی که می‌گرفتید، بازی در آینده تمرین‌ها و چالش‌های سخت‌تری را در مقابل تان قرار می‌داد. تمرین‌های بازی در فیفا ۱۵ حتی از قبل هم بهتر شده‌اند؛ طوری که خیلی وقت‌ها حتی با اینکه بازی تان لود شده است، تمرین را بارها تا گرفتن بالاترین امتیاز ادامه می‌دهید.



بدون شک یکی از بهترین صفحه‌های لودینگ که تا به حال تجربه کرده‌ایم، به بازی «بایونتا» مربوط می‌شود. طراحان بازی این امکان را در نظر گرفته بودند تا در صفحه‌های لودینگ تمام چند ضرب‌های بازی را بیاموزید و تمرین کنید. در این بخش تمرینی، با فشردن یک کلید، تمام چند ضرب‌هایی که می‌توانستید در ادامه بازی تان همان کلید اجرا کنید به‌صورت یک لیست در کنار صفحه نمایش داده می‌شد. این لیست چند ضرب‌ها با فشردن کلیدهای پیش‌تر، پیچیده‌تر می‌شدند. در نتیجه می‌توانستید تمام حرکات بازی، از ساده گرفته تا پیچیده را یاد بگیرید. این صفحه‌های لودینگ نه تنها شمارا برای مبارزات بسیار سخت بازی آماده می‌کردند، بلکه دست‌های تان را هم در بین وقفه‌هایی که بین بازی به‌وجود می‌آمد گرم نگه می‌داشتند!

Buster Sword

یکی از معروف‌ترین شمشیرهای صنعت بازی، بدون شک شمشیر «کلاد» (Cloud)، شخصیت اصلی «فاینال فانتزی ۷» است. دلیل معروف بودن این شمشیر هم فقط به یک چیز برمی‌گردد؛ اینکه Buster Sword به راحتی اندازه‌ی دو برابر خود کلاد است! با این حال، کلاد نه تنها به آسانی و نرمی با شمشیرش حمله می‌کند، بلکه پس از اتمام هر مبارزه هم یک دور بزرگ ۳۶۰ درجه پا آن می‌زند. Buster Sword تنها شمشیری نیست که کلاد از آن استفاده می‌کند و مطمئناً در انیمیشن Advent Children مجموعه‌ی بزرگ شمشیرهای کلاد را که از موتورش به بیرون می‌زنند دیده‌اید؛ اما با تمام این اوصاف، هیچ کدام از آن شمشیرها به باحالی Buster Sword نیستند.

Rebellion

شمشیر «دانت»ی مجموعه بازی‌های «شیطان هم می‌گرید» (Devil May Cry) شاید به بزرگی Buster Sword نباشد، اما باز هم یکی از بزرگ‌ترین شمشیرهای لیست‌مان محسوب می‌شود. طراحی شمشیر دانت که از پدرش به ارث رسیده است، وضعیت نیمه-شیطان بودن او را هم نشان می‌دهد. دو طرف دسته‌ی شمشیر دانت، یک اسکلت به چشم می‌خورد؛ جمجمه‌ی یک طرف، برای انسان است و جمجمه‌ی طرف دیگر دو شاخ هم دارد. قدرت Rebellion زمانی رو می‌شود که دانت برای اولین بار در Devil May Cry 3 با برادرش مبارزه می‌کند و شکست می‌خورد. در نهایت هم خون ریخته شده‌ی خودش، قدرت این شمشیر را بیدار می‌کند.

Blade of Archfiend

شمشیر شخصیت «گنشین» (Genshin) در بازی «نینجا گایدن ۲»، بدون شک قوی‌ترین شمشیر در این بازی است؛ طوری که حتی می‌توان گفت از True Dragon Sword هم (که گرفتن‌اش در بازی مکافاتی دارد) قوی‌تر است. «یوهایابوسا»، خفن‌ترین نینجای تاریخ، در نینجا گایدن ۲ بارها با گنشین و Blade of Archfiend روبرو می‌شود و شکست می‌خورد. دوتل بین هایابوسا و گنشین هم در پایان نینجا گایدن ۲، یکی از بهترین صحنه‌های بازی است. گنشین در این صحنه، این شمشیر طلسم شده را به هایابوسا می‌دهد و او هم از این پس، Blade of Archfiend را به همراه True Dragon Sword به دست می‌گیرد.

Frostmourne

اگر با شمشیر شماره‌ی اول لیست‌مان به اندازه‌ی کافی خاطره‌ی بحال نداشتیم، بدون شک Frostmourne را شماره‌ی اول لیست‌مان می‌کردیم. فقط بگذارید تا جمله‌ای که زیر پای‌ی نگه‌دارنده‌ی این شمشیر نوشته شده است را برای تان بازگو کنیم تا خفن بودن Frostmourne را درک کنید: «کسی که این شمشیر را به دست می‌گیرد، قدرتی ابدی خواهد داشت. همانطور که شمشیر جسم را پاره می‌کند، قدرت آن هم بر روح زخم می‌زند.» شمشیر Frostmourne روح هر کسی که توسط آن کشته شود را جذب می‌کند. تمام خاطرات و قدرت‌های افرادی هم که توسط این شمشیر کشته شوند، در آن باقی می‌ماند. در نهایت هم Lich King می‌تواند قدرت‌ها و مهارت‌های ذخیره شده در این شمشیر را به خودش منتقل کند.

Blades of Chaos

شمشیرهای «کریتوس»، شخصیت اصلی مجموعه بازی‌های «خدای جنگ»، در برزخ یونانی‌ها ساخته شده؛ آن هم به دست «آرس»، خدای جنگ یونان باستان. این شمشیرها، با پیمانی که کریتوس با آرس می‌بندد، به دست‌های او زنجیر می‌شوند. در قصه‌ی Blades of Chaos آمده است که این شمشیرها، فقط در صورتی از دست‌های فرد باز می‌شوند که عهده‌ی که با خدای جنگ بسته عمل کند یا اینکه خود آرس زنجیرها را باز کند. عهد کریتوس هم با خدای جنگ، خدمت به او تا پایان عمرش بود. شمشیرهای کریتوس، به دست او زنجیر شده‌اند و این امکان را برای‌اش فراهم می‌کنند تا هیولاهای دور از دسترس را هم نابود کند. او فقط با این شمشیرها حمله نمی‌کند و از آن‌ها برای پریدن به مکان‌های مختلف یا دسترسی به آیتم‌ها هم استفاده می‌کند.

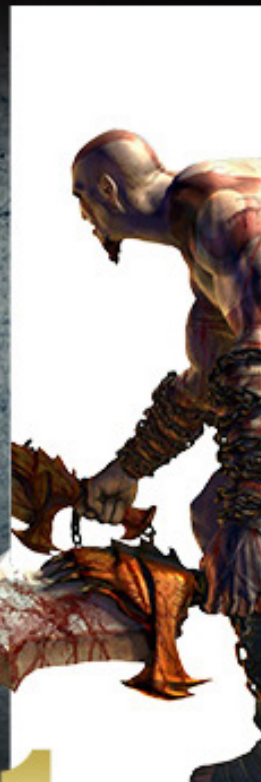
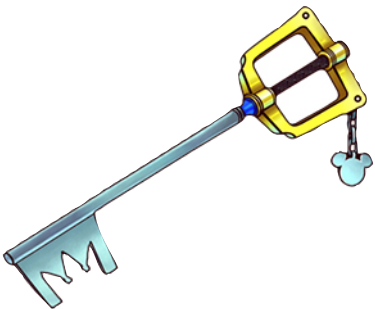
5+1 شمشیر برتر

متر عرض‌شان است، در بازی‌های ویدیویی می‌توانید همه‌نوع شمشیری پیدا کنید. مهم‌ترین عنصر را از قلم نینداژیم: کشتن و نصف کردن دشمنان با شمشیر، حس و حالی دارد که در استفاده از سلاح‌های گرم پیدا نمی‌شود. شمشیر به دست گرفتن کار هر شخصیتی نیست و معمولاً زمانی که شخصیتی در بازی شمشیر در دست دارد، از همان ابتدا می‌توانید قدرت‌اش را محک بزنید و بفهمید که با هیچ کس شوخی ندارد. در ادامه، پنج شمشیر برتر بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی را برای تان لیست کرده‌ایم. مثل همیشه، ممکن است گزینه‌های بهتر و مهم‌تری هم وجود داشته باشند که از قلم افتاده‌اند؛ پس در بخش نظرات از شمشیرهای مورد علاقه‌تان برای ما و دیگر خواننده‌ها بگویید.

به جرات می‌توان ادعا کرد هیچ سلاحی در تاریخ بشر موثرتر از شمشیر نبوده! شمشیرها با اینکه طرح اولیه‌شان بسیار ساده‌تر از اسلحه‌های امروزی است، اما کاری که از آن‌ها انتظار می‌رود را به خوبی انجام می‌دهند. این موضوع فقط هم به مبارزات سالیان پیش باز نمی‌گردد؛ کار به جایی رسیده است که شمشیر رایدن در «متال گیر رایزینگ» (Metal Gear Rising)، توپ و تانک که هیچ، بلکه ربات‌های غول‌پیکر را هم از وسط نصف می‌کند. همین موضوع است که شمشیرهای بازی‌های ویدیویی را از دیگر رسانه‌ها جدا می‌کند. شمشیرها در بسیاری از داستان‌ها نماد قدرت هستند؛ اما بازی‌های ویدیویی به معنای واقعی کلمه دیگر شورش را در آورده‌اند! از شمشیرهای جادویی گرفته تا شمشیرهای برقی یا حتی شمشیرهایی که یک

انتخاب ویژه Keyblade

یکی از جالب‌ترین شمشیرهای صنعت بازی، «کی‌بلید»های (Keyblade) مجموعه‌ی Kingdom Hearts هستند. در دنیای Kingdom Hearts، هر کسی توانایی به دست گرفتن این شمشیرها را ندارد و کی‌بلیدها خودشان صاحب‌شان را انتخاب می‌کنند. ریشه و تاریخچه‌ی این شمشیرها هنوز معلوم نیست؛ آن‌ها کاملاً ناگهانی و برای نجات صاحب‌شان از خطر، در دست آن‌ها ظاهر می‌شوند. کی‌بلیدها را می‌توان درست مثل یک شمشیر استفاده کرد؛ اما مهم‌ترین قابلیت آن‌ها، امکان باز کردن هر در، کلید و صندوق است. می‌توان کی‌بلیدها را در مقابل هر قفل بسته‌ای گرفت و آن را باز کرد. کی‌بلیدها هم چنین با اویزهایی همراه شده‌اند. با عوض کردن اویزهای کی‌بلیدها، می‌توان ظاهر و قدرت آن‌ها را تغییر داد.



5

4

3

2

1

Dead Space

5

اگر نظر ما را بخواهید، مجموعه بازی‌های «هوای مرده» (Dead Space) بعد از آن‌چه با قسمت اول‌اش به گیمرها نشان داد، حسابی افت کرده است. بازی هوای مرده می‌داند چطور شما را بترساند. داستان خوب بازی و دلایل پشت اتفاقات آن به کنار، اتمسفر هوای مرده، یکی از بهترین بخش‌های آن است. وقتی که برای اولین بار هوای مرده را بازی می‌کنید، قدم برداشتن در محیط بازی به‌نظر تان حسابی سخت می‌آید. بازی در ابتدا هیولاهایی را به صورت ناگهانی در مقابل تان قرار می‌دهد؛ شما هم بعد از آن با دیدن هر سوراخ سنبه‌ای انتظار دارید تا هیولایی به سمت تان حمله کند. صداگذاری در هوای مرده به قدری خوب است که حتی می‌توانید صدای نفس کشیدن و تکان خوردن هیولاها را در کانال‌های کولر بشنوید. اگر هوای مرده را بازی نکرده‌اید، همین حالا دست به کار شوید و به دنبال‌اش باشید؛ با این حال قید شماره‌ی دوم و سوم را بزنید.



Resident Evil 2

4

رزیدنت اوپل ۲ نسخه‌ای بهتر از قسمت اول این مجموعه بود. از معماهای بازی گرفته تا داستان، شخصیت‌ها و صحنه‌های‌اش، همگی در حالی که بسیار شبیه به رزیدنت اوپل اول بودند، اما یک سر و گردن نسبت به آن پیشرفته کرده بودند. رزیدنت اوپل ۲ از نظر گرافیکی به قدری پیشرفت کرده بود که در زمان عرضه‌ی بازی حتی تصویرش را هم نمی‌کردیم بتوانیم بازی زیباتر از آن ببینیم. مواجهه با زامبی‌های بازی یکی از ترسناک‌ترین تجربه‌هایی است که از بازی‌های ویدیویی به یاد داریم. با این حال، ترسناک‌تر از زامبی‌ها، غول‌آخرهای رزیدنت اوپل ۲ بودند. حتی دیدن «ویلیام بیرکین» به خودی خود کافی بود تا باعث شود از ترس دسته را پرت کنیم. شرکت کپ کام، سازنده‌ی مجموعه بازی‌های رزیدنت اوپل، گفته است که می‌خواهند رزیدنت اوپل ۲ را از ابتدا برای کنسول‌های نسل جدید بازسازی کنند؛ فقط امیدواریم که مثل شماره‌های اخیر این مجموعه، بازی به یک اکشن بی‌کله تبدیل نشود!



Silent Hill 2

3

سایلنت هیل (Silent Hill) به این دلیل خوب است که تمام انتظارات تان را در هم می‌شکند. سایلنت هیل عجیب است؛ آن قدر عجیب که برخی اوقات چیزی از آن نمی‌فهمید. اما همین موضوع است که این مجموعه را از تمام دیگر بازی‌های ترسناک جدا می‌کند. سایلنت هیل ۲ هم اوج عجیب بودن در این مجموعه است. باورتان می‌شود اگر بگوییم در پایان مخفی این بازی، یک سگ بامزه را می‌بینید که پشت صفحه‌ای نشسته و همه‌ی اتفاقات بازی را کنترل می‌کند؟! اگر بگوییم سایلنت هیل ۲ یکی از بهترین اتمسفرهای ترسناکی که تا به حال دیده‌ایم را در خود جای داده، دروغ نگفته‌ایم. داستانی درست و حسابی و جذاب را هم به صحنه‌های ترسناک و معماهای خوب سایلنت هیل ۲ اضافه کنید تا نتیجه‌ی نهایی، یکی از بهترین بازی‌های ترسناک تاریخ شود.



Amnesia: The Dark Descent

2

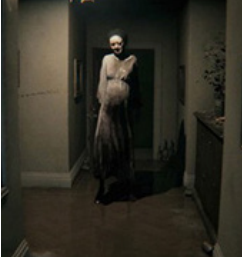
«فراموشی» باروان تان بازی می‌کند؛ طوری که نمی‌خواهید آن را بازی کنید. به شما قول می‌دهیم که یکی دو ساعت پس از اینکه وارد بازی شدید، از شدت ترس آن را می‌بندید. در تمام بازی‌هایی که تا به الان نام برده‌ایم، حتی اگر هم اسلحه‌ای درست و حسابی به دست نداشتید، باز هم این توانایی را دارید تا از خود دفاع کنید. در فراموشی (و هم چنین انتخاب شماره‌ی یکمان)، توانایی دفاع از خود را ندارید. اگر هیولایی در بازی پیدای تان کند، می‌توانید مطمئن باشید که زنده نخواهید ماند. با این حال، باید در تاریکی مطلق از دست این هیولاها فرار کنید. هر چقدر هم بیشتر در تاریکی بمانید، دیوانگی به سراغ تان می‌آید. کار به جایی می‌رسد که دیگر تصویر روی مانیتور تان را هم کج و معوج می‌بینید. بازی کردن فراموشی و تحمل اتمسفر وحشتناک آن کار ساده‌ای نیست؛ چه بر سده اینکه بخواهید آن را تمام کنید.



P.T.

1

هنوز هم وقتی به P.T. و دنباله‌ی لغوشده‌اش فکر می‌کنیم حسابی ناراحت می‌شویم. P.T. یک دموی دو ساعته بیشتر نیست، اما هنوز هم ترسناک‌ترین چیزی است که می‌توانید بازی کنید. بر خلاف تمام بازی‌های ترسناک که از محیط و اتمسفری وحشتناک و عجیب استفاده می‌کنند تا شما را بترسانند و به شما جوبدهند، بازی P.T. در یک خانه‌ی معمولی اتفاق می‌افتد. تمام بازی از یک هال و چند اتاق تشکیل شده است. با این حال، بازی به قدری شمارا در همین چند اتاق می‌ترساند که دیگر نمی‌توانید ساعتی را به تنهایی در خانه تان بگذرانید. سبک ترسی که در P.T. می‌بینید، درست مثل فیلم‌های دیوید لینچ است. بازی شمارا می‌ترساند، اما در عین حال شمارا به فکر فرو می‌برد. تمام مدتی که مشغول تجربه‌ی P.T. هستید، به دنبال دلیل و پاسخی برای اتفاقات می‌گردید. اتفاقات مختلف یکی پس از دیگری در اتاق‌های خانه روی می‌دهند و شما هم از فرط ترس نمی‌توانید دسته را روی زمین بگذارید. متأسفانه اگر P.T. را بازی نکرده باشید، دیگر هیچ راهی برای تجربه‌ی آن ندارید.



5+1 بازی ترسناک برتر

نسل ششم کنسول‌های بازی‌های ویدیویی، منظورمان همان دوره‌ی پلی‌استیشن ۲ است، پر بود از بازی‌های ژانر ترسناک. اما حالا چند سالی می‌شود که ساخت بازی در این ژانر به عهده‌ی بازی‌سازان مستقل افتاده است. با این حال، ژانر ترسناک به مخاطب‌اش بسیار وابسته است. یک بازی می‌تواند برای کسی ترسناک و برای دیگری بسیار معمولی باشد. به همین دلیل هم می‌توانیم به بازی‌هایی مثل بایوشاک یا F.E.A.R. هم به عنوان بازی‌های ترسناک نگاه کنیم.

با این حال، ژانر ترس و وحشت، عناصر خاص خودش را دارد. بازی‌های ترسناک را قبل از هر چیز برای آن ساخته‌اند تا مخاطبان موقع تجربه‌شان، حس و حال خوبی نداشته باشند! ترسناک‌ترین بازی‌ها داستان، اتمسفر و هیولاهایی که مستقیم توی صورت تان می‌پزند را به خدمت می‌گیرند تا تجربه‌ای هولناک تحویل تان بدهند.

با توجه به مدل زندگی تکراری و کم هیجان امروزی، بازی‌های ترسناک یکی از بهترین ابزارها برای تجربه‌ی ترس و هیجان هستند. با تجربه‌ی بازی‌های ترسناک، حتی می‌توانیم دیدی عمیق‌تر از روان انسان و آن‌چه در پس آن می‌گذرد، به دست بیاوریم.

در ادامه پنج بازی برتر ترسناک را از دیدگاه تحریریه‌ی دیجی کالا مگ انتخاب کرده‌ایم. با این حال، مطمئناً شما هم انتخاب‌های بهتری در ذهن دارید؛ انتخاب‌هایی که به ذهن ما نرسیده‌اند. در بخش نظرات از بازی‌های ترسناکی که به یادتان مانده برای ما و دیگران بگویید.

انتخاب ویژه Slender

بازی Slender، احتمالاً ساده‌ترین عنوانی است که در عمر تان خواهید دید. محیط بازی تنها از یک جنگل تشکیل شده است؛ آن هم جنگلی که فقط چند درخت تکراری است. بازی هم فقط یک هدف دارد: در این جنگل بگردید و هشت تکه کاغذ پیدا کنید. با این حال، یک مانع هم در این میان وجود دارد. فردی به اسم Slender Man به دنبال تان است؛ تنها کافی است برای مدت کوتاهی به Slender Man نگاه کنید تا کشته شوید. نکته‌ی جالب درباره‌ی بازی Slender این است که Slender man به صورت اتفاقی ظاهر می‌شود. یعنی نمی‌توانید زمان و مکانی که قرار است Slender Man ظاهر شود را پیش‌بینی کنید. ممکن است لحظه‌ای سر تان را به عقب برگردانید و Slender Man را ببینید. دوباره سر تان را بر می‌گردانید، اما او دیگر سر جای قبلی‌اش نیست؛ اما وقتی که دید تان را به نقطه‌ی اصلی‌اش بر می‌گردانید، Slender Man را آنجا می‌بینید! بازی Slender تجربه‌ی کوتاهی است که پیشنهاد می‌کنیم حتماً آن را امتحان کنید.





حدود سی‌چهار سال پیش و زمانی که بازی‌های ویدیویی تازه متولد شده بودند، بازی‌ها مثل امروز پر از قتل و آدمکش نبودند. بیشتر بازی‌ها را سکو‌بازهای بامزه و نهایتاً چند بازی مسابقه‌ای تشکیل داده بودند. با این حال، از زمانی که بازی‌سازها لذت قلع و قمع کردن دشمنان برای بازی‌کننده‌ها را کشف کردند، دیگر نتوانستند ساخت بازی‌هایی از این سبک را کنار بگذارند.

امروزه در بیشتر بازی‌هایی که ساخته می‌شوند، می‌توانید به هر نحوی مکانیک‌هایی که به کشتن و از بین بردن دشمنان مربوط می‌شوند، پیدا کنید؛ طوری که می‌توانیم بگوییم قاتل در بازی‌های ویدیویی کم پیدا نمی‌شود. با این حال، برخی از این قاتل‌ها از بقیه حرفه‌ای‌تر هستند.

قاتل‌های بازی‌های ویدیویی، نه تنها به خوبی قاتل‌های دیگر رسانه‌ها مثل کتاب یا فیلم هستند، بلکه این امکان را برای تان فراهم می‌کنند تا همانطور که می‌خواهید کنترل‌شان



انتخاب ویژه Harman Smith

اگر گذر تان به بازی Killery نیافتاده است، حتما پیشنهاد می‌کنیم سری به آن بزنید. این بازی از معدود تجربه‌های پست-مدرن صنعت بازی است؛ آن هم پست-مدرن به سبک دیوید لینچ. بازی عجیب و غریب‌ترین داستانی که تا به حال شنیده‌اید را در خودش جای داده است؛ البته اگر بتوانید چیزی از آن سر در بیاورید. Killery بسیار بیمارگونه و تیره و تاریک است. در بازی کنترل هفت قاتل را به دست می‌گیرید، اما این هفت قاتل، در اصل همگی یک نفر هستند. «هارمن اسمیت» از نظر روانی شخصیت‌های مختلفی دارد. او لحظه‌ای یک قاتل است و لحظه‌ای یک قاتل دیگر. هر کدام از این قاتل‌ها هم قابلیت‌های خاص خود را دارند. اسمیت این هفت قاتل را خودش کشته و شخصیت تمام آن‌ها را در خودش می‌بیند. بازی Killery نه تنها نقدی بر وضعیت فعلی دنیا و انسان‌هاست، بلکه هر کدام از قاتل‌های‌اش هم شخصیت مریضی دارند که می‌توان ساعت‌ها درباره‌ی آن‌ها صحبت کرد.

Nina Williams



بر خلاف آن‌ا که سر و گوش‌اش حسایی می‌چنبد، «نینا ویلیامز» حسایی جدی است. نینا را برای اولین بار در شماره‌ی اول تکن دیدیم. او از همان ابتدا به عنوان یک قاتل حرفه‌ای که با هدف خاصی وارد مسابقات شده به بازی‌کننده‌ها معرفی می‌شود. با اینکه در ابتدا قصه‌ی نینا تنها به چند خط دیالوگ و یکی دو انیمیشن محدود می‌شد، این کاراکتر به قدری محبوب شد که شرکت سازنده‌ی بازی‌های تکن تصمیم گرفت یک بازی جداگانه مختص این شخصیت بسازد. نینا در بازی نه چندان خوب Death by Degrees برای کنسول پلی‌استیشن ۲ هنرهای قتل‌اش را به خوبی به تصویر کشید. نینا در بین شخصیت‌های تک‌بعدی مجموعه‌ی تکن، کاراکتر خاص خود را دارد و تمام آن هم به دلیل قاتل بودن‌اش است.

Corvo Attano



از همان ابتدا که دست‌مان به بازی «سرافکنده» (Dishonored) رسید، شباهت زیاد آن را با بازی‌های کلاسیک و قدیمی رایانه‌های شخصی احساس کردیم. بر خلاف بازی‌های پر سر و صدا و اکشن امروزی، در سرافکنده این اجازه را داشتیم تا بازی را به دست خودمان شکل دهیم. «کوروو آتانو» هم در مرکز این بازی بود. کوروو، حتی بدون اینکه یک کلمه صحبت کند، قصه‌ی دردناک و خسته‌اش را تعریف کرد. کوروو نقش یک قاتل را بر عهده می‌گیرد تا پاپوشی که برای‌اش دوخته‌اند را برملا کند. بر خلاف دیگر قاتل‌های لیست‌مان، کوروو قدرت‌هایی مخصوص به خودش را دارد. کوروو می‌تواند زمان را نگه دارد، غیب و ظاهر شود و در دنیایی طاعون‌زده، موش احضار کند. ماسک کوروو را هم که یکی از باحال‌ترین بخش‌های اوست، فراموش نکنید.

Cate Archer



«کیت آرچر» ابتدا در قالب تقلیدی خیلی ساده از جیمز باند متولد شد. بازی No One Lives Forever به عنوان شخصیت اصلی‌اش یک قاتل حرفه‌ای مرد داشت و از اسم بازی گرفته تا شخصیت‌های‌اش، همگی تقلیدی غیرهوشمندانه از جیمز باند بودند. با این حال، سازندگان بازی به سرعت متوجه این موضوع شدند و نه تنها کیت آرچر را خلق کردند، بلکه با تغییر سبک و سیاق بازی‌شان به یک اکشن مخفی‌کاری‌خنده‌دار، بازی کلاسیکی را خلق کردند که نظیرش را تا به امروز ندیده‌ایم. کیت آرچر زیبا و باهوش است و هیچ چیزی هم از باند کم ندارد. آرچر ماموریت‌هایی که به او سپرده می‌شود را تر و تمیز انجام می‌دهد و از موقعیت‌های سخت هم مثل جیمز باند سربلند بیرون می‌آید. در هر دو قسمت No One Lives Forever صحنه‌های اکشن و پر زد و خورد هم کم نیستند؛ توانایی‌های مختلف آرچر از راندن هواپیما گرفته تا سواری روی یک اسنوموبیل، او را برای مهلر اتفاقات آماده کرده‌اند. کیت آرچر هم چنین تجهیزات عجیب و غریب و مختلفی را به همراه دارد و در کشتن هدف‌های‌اش از آن‌ها به خوبی استفاده می‌کند.

Desmond Miles و اجدادش

شاید بتوانیم ادعا کنیم که «دموند مایلز» و اجدادش، بهترین بخش مجموعه‌ی «فرقه‌ی اساسین» یا همان Assassin's Creed هستند. دموند شاید نخواهد تبدیل به یک قاتل بشود، اما اجدادش حسایی زمینه‌ی قاتل شدن او را فراهم کرده‌اند. از الطائر شماره‌ی اول فرقه‌ی اساسین گرفته تا «تزیو» (Ezio) سه‌گانه‌ی فرقه‌ی اساسین ۲، قاتل‌های این مجموعه هدفی را انتخاب می‌کنند و به زیباترین شکل ممکن آن‌ها را از بین می‌برند. اساسین‌های مجموعه‌ی فرقه‌ی اساسین، لیست بزرگی از تجهیزات را در مقابل‌شان دارند، اما مهم‌ترین مهارت آن‌ها، استفاده از محیط دور و اطراف‌شان است. قاتل‌های تیمارکش این قصه، می‌توانند به خوبی از در و دیوار بالا روند و بهترین موقعیت را برای کشتن هدف خود انتخاب کنند؛ طوری که به راحتی به این نتیجه می‌رسیم که برای قاتل شدن، حتما هم نباید اندازه‌ی بتمن دم و دستگاه در مقابل تان داشته باشید و داشتن یک نقشه‌ی درست و حسایی، مهم‌ترین بخش است.

Agent 47

مامور ۴۷ به معنای واقعی کلمه یک قاتل است. او را از همان ابتدا برای قاتل شدن ساخته‌اند؛ یعنی ژن‌های او طوری تنظیم شده است تا قاتل باشد. منظورمان این است که دموند یا اجدادش، یا هر کدام از دیگر شخصیت‌های لیست‌مان، با اینکه با تمرین به قاتل‌های کارکشته‌ای تبدیل شده‌اند، اما مامور ۴۷ از زمان تولدش قاتل بدنیا آمده است.

مامور ۴۷ قوی و سریع است؛ توانایی استفاده از اسلحه‌های مختلفی را دارد و در مخفی‌کاری هم حتی اسنیک به پای‌اش نمی‌رسد. ۴۷ از محیط دورش به نفع خود استفاده نمی‌کند؛ بلکه او محیط را با توجه به نیازش تغییر می‌دهد. هدف‌های ۴۷ به قتل نرسیده‌اند و در بیشتر مواقع، در یک اتفاق کشته شده‌اند.

مامور ۴۷ حتی چیزی از احساس هم حالی‌اش نمی‌شود. با این حال، می‌توانید ۴۷ را در یک صحنه‌ی بزن و بکش بزرگ هم قرار دهید و او به خوبی گلیم‌اش را از آب به بیرون می‌کشد. مامور ۴۷، قاتل به تمام معنای دنیای بازی‌های ویدیویی است.





5

Heihachi Mishima

سبیل «هیهاچی» به چند دلیل جذاب است. اول این که ظاهر مبارزهای قلدر را به او می دهد؛ مولفه ای که شخصیت اش را کامل تر هم می کند. دوم هم این که با ابروهای سامورایی -مانندش حساسی می خواند و میزان کاریزمای چهره اش را دوچندان می کند. مورد سوم که از همه ی آن ها مهم تر است کامل کننده ی موهای غیرطبیعی هیهاچی هستند. سبیل های هیهاچی از آن مدل هایی هستند که هر مرد کلاسیک و البته قلدری باید داشته باشد.

4

Landon Ricketts

«لندون ریکتس» یکی از بهترین و خاطره انگیزترین شخصیت های «رستگاری سرخپوست مرده» (Red Dead Redemption) بوده؛ آن هم به این دلیل که تمام مدت شما را به یاد «سم الیوت» (Sam Elliot)، هنرپیشه ی معروف هالیوودی می انداخت. مهم ترین مشخصه ی سم الیوت هم در کنار صدای خش دارش، سبیل اوست؛ سبیلی که داشتن اش برای آمریکایی های امروزی آرزوست.

3

Solid Snake

«سالی داسنیک» در قسمت چهارم از مجموعه بازی های متال گیر سالی د چند ده سالی پیر شده بود؛ البته که فقط از نظر ظاهری. اما در این میان سبیلی که اسنیک برای خودش دست و پا کرده بود، به خوبی او را شبیه کماندویی با تجربه و زنده نشان می داد؛ شبیه آن سربازهای کهنه کار شصت هفتاد ساله که با تمام تجربه شان دوباره به میدان جنگ فراخوانده شده اند. تمام این ها به کنار، سبیل اسنیک خیلی به او می آمد.

2

Captain Price

کاپیتان پرایس قسمت دوم مجموعه بازی های «قدا ی وظیفه» را که به یاد دارید. این شخصیت سبیل در همان اول کار آن قدر محبوب شد که طراحان انیمیشن نتوانستند از او دل بکنند و او را در بازی های «جنگاوری مدرن» (Modern Warfare) در قالب شخصیتی جدید، زنده کردند. البته می توانید مطمئن باشید صدای گرم کاپیتان و از جان گذشتگی های بی شمارش در کنار سبیل در هر چه خاطره انگیزتر شدن این شخصیت تاثیر بسزایی داشته.

1

Mario

بدون شک بهترین و معروف ترین سبیل در میان شخصیت های بازی های رایانه ای و ویدیوی را «ماریو» دارد. حتما از خودتان می پرسید ماریو برای چه سبیل دارد؟ چون چند پیکسلی که کاراکتر او را در اولین بازی این مجموعه ساخته بودند، برای این که جذاب تر شوند، نیاز به مشخصه ای خاص داشتند. طراحان بازی هم گشتند و برای هر چه جذاب تر کردن اش سبیل را به چهره اش اضافه کردند. با این اوصاف می توان ادعا کرد اگر سبیل ماریو نبود، شاید شخصیت او این قدر ها هم معروف نمی شد. شاید ماریو این قدر محبوب نمی شد و در نتیجه ممکن بود متال گیر هم ساخته نشود. چون خود کو جیما بارها گفته بود مجموعه ی متال گیر را با الهام از سوپر ماریو ساخته است. بله! سبیل ماریو این قدر مهم است.

مثل موی سفید «دانت» ، چشم بند «بیگ باس» یا حتی چهره ی شکسته ی «جوئل» در «آخرین ما» (The Last of Us).
 اما در میان تمام مشخصه های ظاهری که هر شخصیت می توان داشته باشد، سبیل یکی از مهم ترین آن ها است. بعضی از کاراکترهای بازی ها اگر موهای پشت لب شان نبود، شاید این قدر به یادمان نمی ماندند. به همین خاطر هم در این مقاله ی کوتاه تصمیم گرفته ایم پنج سبیل برتر در بازی های رایانه ای و ویدیویی را انتخاب و به شما معرفی کنیم. اگر سبیلی را در خاطر دارید و از قلم افتاده، در بخش نظرات برای بقیه از آن بگویید.

به جرات می توان ادعا کرد یکی از اولین المان های شخصیت های بازی های رایانه ای و ویدیویی که در ذهن بازی کننده ها ثبت می شود، ظاهر آن ها است. حتی قبل از این که کاراکتری را در جریان داستان بازی ببینیم، یا حتی صدای اش را بشنویم، ظاهری که از او در تصاویر و پوسترهای همان بازی دیده ایم، دیدگاهی از او به دست می دهد که در نحوه ی برخورد با شخصیت در بازی موثر است.
 برخی از کاراکترها مشخصه های ظاهری خاص خودشان را دارند. این مشخصه ها در خاطر ما می مانند و شخصیت ها را با آن ها می شناسیم و به یاد می آوریم. مشخصه هایی



انتخاب ویژه Nobuo Uematsu

«نوبو اوئوماتسو» مهم ترین آهنگساز تاریخ صنعت بازی های ویدیویی است. اگر فکر می کنید موفقیت اش به دلیل موسیقی های کلاسیکی است که ساخته ، در اشتباه هستید. اوئوماتسو از معدود ژاپنی هایی است که سبیلی درست و حسابی دارد و این موضوع، عامل اصلی موفقیت اش است!



دقیقا مشخص نیست وقتی که اولین بازی نینجایی ساخته شد، نینجاهای واقعی چه عکس‌العملی از خودشان نشان دادند. احتمالا به هم نگاه کرده و گفته‌اند: ”نگران نباشید، احتمالا همین یکی را می‌سازند و بی‌خیال ما می‌شوند.“ اما این روند ادامه پیدا کرد و در حال حاضر، نینجاها به بخش بزرگی از تاریخ صنعت بازی‌های ویدیویی تبدیل شده‌اند.

گوشه و کنار بازی‌های ویدیویی پر است از نینجاهای مختلف؛ برخی شخصیت اصلی هستند و برخی دیگر فقط به عنوان شخصیت‌های باحال در بازی‌ها حضور پیدا کرده‌اند. نکته‌ی جالب اینجاست که نینجاها از

همان ابتدای صنعت بازی‌ها را همراهی می‌کرده‌اند. یعنی اگر به بازی‌های دوران کودکی و نوجوانی و اولین تجربه‌های گیمری‌مان نگاهی بیاندازیم، می‌توانیم رد نینجاها را در بازی‌هایی مثل «نینجا گایدن» یا «شینوبی» ببینیم.

از آن زمان تا به امروز، نینجاهای زیادی به صنعت بازی معرفی شده‌اند. در ادامه، می‌توانید پنج نینجای برتر بازی‌های ویدیویی را از نگاه ما ببینید. مطمئنا نینجاهایی هستند که آن‌ها را از قلم انداخته‌ایم. نینجاهای محبوب‌تان را در بخش نظرات به ما و دیگران معرفی کنید.

انتخاب ویژه

Teenage Mutant Ninja Turtles

لاک‌پشت‌های نینجا را به این دلیل در لیست اصلی‌مان نیاورده‌ایم که ریشه‌شان به بازی‌های ویدیویی باز نمی‌گردد؛ وگرنه این چهار لاک‌پشت جهش یافته هم از بهترین نینجاهای تاریخ هستند. احتمال اینکه از بازی‌کننده‌های قدیمی باشید و روی کنسول‌های نینتندو و سگای‌تان لاک‌پشت‌های نینجا را بازی نکرده باشید، کم است. دو بازی لاک‌پشت‌های نینجا روی نینتندو و سگا به‌قدری خوب بودند که هنوز هم از آن‌ها به عنوان یکی از بهترین‌ها و بخش‌های تاریخ یاد می‌شود. لاک‌پشت‌های نینجا، شخصیتی دوست‌داشتنی دارند و در عین حال، به‌خوبی از پس وظایف نینجایی‌شان بر می‌آیند.



Ayame

نینجاها همیشه به عنوان قاتل‌هایی بی‌صدا و حرفه‌ای به تصویر کشیده شده‌اند؛ اما تا قبل از Tenchu، هیچ کدام از بازی‌های نینجایی با محوریت مکانیک‌های مخفی‌کاری ساخته نشده بودند. «آیامه» هم یکی از بهترین نینجاهایی است که تا به حال در بازی‌ها دیده‌ایم. او در عین اینکه شخصیت معصوم و ساده‌ای دارد، از به کار بردن خشونت هم پرهیز نمی‌کند. تعادل بین خشونت و مهربانی در آیامه به خوبی رعایت شده است. آیامه یکی از واقعی‌ترین نینجاهایی است که تا به حال در بازی‌های ویدیویی دیده‌ایم. فیزیک ظریف آیامه، او را به خوبی برای نینجا بودن آماده کرده است.



Raiden

منظورمان از «رایدن»، نینجای سایبورگی است که در «متال گیر سالیید ۴» و «متال گیر رایزینگ» دیده بودیم؛ نه کودک‌خنکی که در متال گیر سالیید ۲ جلوی دست و پای اسنیک و دیگر شخصیت‌ها را می‌گرفت! بازگشت رایدن در متال گیر سالیید ۴ به‌قدری باشکوه بود که امکان ندارد فراموش‌اش کنیم. رایدن نینجایی شده بود که به اسنیک در پیدا کردن هدف‌های‌اش کمک می‌کرد. بهترین صحنه‌ی بازی را هم فراموش نکنیم: صحنه‌ای که رایدن بدون دست، شمشیر به دندان می‌گیرد و یک تنه در مقابل ده‌ها نفر می‌جنگد. متال گیر رایزینگ رایدن را از قبل هم بیش‌تر به یک نینجا تبدیل کرد. در این بازی رایدن می‌توانست از بالا و پایین نقشه و به صورت مخفی‌کاری، دشمنان را در محل‌های مختلف یک نینجا از بین ببرد.



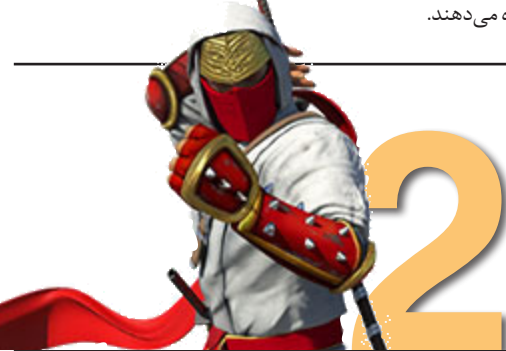
Scorpion

بدون شک شخصیت «اسکورپیون»، یکی از چهره‌های اصلی بازی‌های سبک مبارزه‌ای است. اسکورپیون که اسم اصلی‌اش «هانزو هاساشی» است، به یکی از قبيله‌های نینجای ژاپن تعلق دارد. اسکورپیون به دنبال انتقام است و درست مثل یک نینجای واقعی، افتخار و این‌ها سرش نمی‌شود؛ او می‌خواهد هر طوری که شده انتقام بگیرد و در این میان حاضر است برای رسیدن به هدف‌اش با هر گروه و فرقه‌ای همکاری کند. اینکه اسکورپیون یک ضدقهرمان مرده است، او را از هر نینجای دیگری در این لیست متمایز کرده. تمام این‌ها به کنار، خنجرهای اسکورپیون که به زنجیری متصل هستند، نینجا بودن او را بیشتر از قبل جلوه می‌دهند.



Joe Musashi

«جو موساشی» دقیقا یک نینجای کلاسیک است؛ یعنی همان کسی که در افسانه‌های شینوبی ژاپنی پس از سال‌ها تلاش و تمرین به مقام بالایی در قبیله‌اش رسیده. جو موساشی روی تمام اسلحه‌های کلاسیک نینجایی مثل «شوریکن» یا شمشیر تسلط دارد. مهارت‌هایی مبارزه‌ی نینجایی‌اش هم تمام و کمال است. موساشی هر کاری که از یک نینجا انتظار دارید انجام می‌دهد؛ یعنی می‌تواند روی آسمان و هوا هم حرکت و مبارزه کند. مهم‌تر از همه: جو موساشی بتمن را هم شکست داده است!



Ryu Hayabusa

احتمالا یادیدن تیتراژ این مطلب شماره‌ی یک‌مان را حدس زده بودید. هایابوسا خفن‌ترین نینجای بازی‌های ویدیویی است. از همان ابتدا هم که «نینجا گایدن» را بازی کرده‌اید، احتمالا این موضوع را متوجه شده‌اید.

از توانایی‌های هایابوسا در استفاده از اسلحه‌های متعدد و مختلف گرفته تا توانایی چسبیدن و بالارفتن از دیوار؛ هایابوسا یک نینجای تمام و کمال است. هایابوسا نه تنها می‌تواند روی آب راه برود و مبارزه کند، بلکه می‌تواند از خودش کپی‌هایی بسازد که مثل او مبارزه می‌کنند.

هایابوسا به این دلیل از جو موساشی بهتر است، چون توانسته خفن بودن‌اش را تا به امروز هم حفظ کند. هایابوسا چه در نینجا گایدن‌ها و چه در Dead or Aliveorهای جدید، به خفنی دوره‌ی نینتندو باقی مانده است.



Tequila

5

کارآگاه «تکیلا» (Tequila) را برای اولین بار در فیلم Hard Boiled دیدیم. این فیلم که یکی از دلایل اصلی معروفیت زیاد «جان وو» است، پلیسی را به تصویر می‌کشد که برای رسیدن به هدف‌اش، از خراب کردن و کشتن هر چیزی که جلوی‌اش ظاهر می‌شود، دریغ نمی‌کند. شخصیت تکیلا را در بازی Stranglehold برای دومین بار و آن هم پس از ۲۰ سال دیدیم. تکیلا یکی از آن شخصیت‌های باحال بازی‌های ویدیویی است. او کت و شلوار می‌پوشد و عینک آفتابی می‌زند. از همه مهم‌تر اینکه با حرکاتی تخیلی از در و دیوار بالا می‌رود و به همه جا شلیک می‌کند.



Lei Wulong

4

شخصیت «لی وولانگ» مجموعه بازی‌های تکن را یک جورهایی از روی جکی چان ساخته‌اند. جکی چان هم که تا دل‌تان بخواهد فیلم هنگ‌کنگی بازی کرده و در آن‌ها پلیس بوده است. لی وولانگ در عین اینکه یک پلیس درست و حسابی است، مثل جکی چان هم شخصیتی کمیک و کمدی دارد. وولانگ هم چنین به جای اسلحه، سبک مبارزه‌ی درآ دارد. همین موضوع به تنهایی او را از سایر شخصیت‌های لیست مان متفاوت می‌کند.



Leon S. Kennedy

3

«لیون کندی» یکی از سالم‌ترین شخصیت‌های تاریخ بازی‌های ویدیویی است. لیون از همان ابتدا بدون اینکه به فکر خودش باشد، به دنبال نجات شهر، دوستان و حتی زامبی‌ها بوده است! این موضوع کمی لیون کندی را بی‌مزه کرده، اما داستان پر پیچ و خم رزیدنت اوایل کاری کرده است تا لیون در ذهن مان باقی بماند. البته مثل بیشتر داستان‌های شرقی، لیون کندی را به دلیل فامیل بازی‌های داستان رزیدنت اوایل به یاد داریم. لیون توانسته است از یک پلیس معمولی، به تدریج در مجموعه‌ی رزیدنت اوایل به مامور مخفی هم تبدیل شود.



Cole Phelps

2

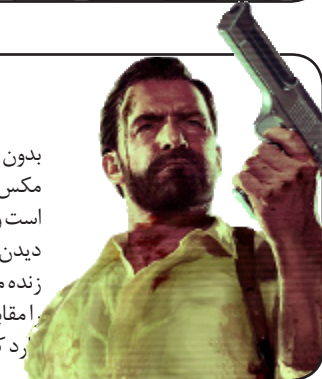
«کول فلیس» یکی از مهم‌ترین شخصیت‌های پلیس در بازی‌های ویدیویی است. فلیس برای این مهم است که بازی‌کننده از همان ابتدای پلیس شدن‌اش (سوت زدن سر چهارراه‌ها و خیابان‌ها) تا تبدیل شدن‌اش به یک کارآگاه کار کشته را دنبال می‌کند. تمام مراحل پیشرفت فلیس را هم قدم به قدم خودمان طی می‌کنیم و در جریان بازی تمام فوت و فن‌های پلیسی را درست همانطور که باید انجام می‌دهیم. خوب یا بد بودن فلیس و توانایی‌های کارآگاهی‌اش به بازی‌کننده و نحوه‌ی بازی او ربط دارد. کول فلیس به این دلیل مهم است که گیم‌ر شخصیت خودش را روی او بازتاب می‌دهد؛ و گر نه پس زمینه‌ی داستانی شخصیت او و پایان‌اش یکی از بدترین داستان‌هایی است که تا به حال شنیده‌ایم.



Max Payne

1

بدون شک «مکس پین» بهترین شخصیت پلیسی است که تا به حال در یک بازی دیده‌ایم. داستان تراژیک مکس قرار نیست به راحتی از یادمان برود. او تمام مدت در سه بازی به دنبال نجات دور و اطرافیان‌اش است و بدون استثنا در تک‌تک تلاش‌های‌اش هم شکست می‌خورد. به عبارتی شخصیت‌های فرعی اگر با دیدن مکس به جای اینکه از او تقاضای کمک کنند، تا می‌توانند از این پلیس خسته فاصله بگیرند، شانس زنده ماندن‌شان بیشتر می‌شود! مکس در طول سه بازی بهترین دیالوگ‌هایی که تا به حال شنیده‌اید را مقابل‌تان می‌گذارد. تمام این‌ها به کنار مکس مهارت زیادی هم در استفاده از اسلحه و جابجایی دادن رد که او را برای ساختن مکانیک‌های مختلف یک بازی مناسب می‌کنند.



5+1 پلیس برتر



نمی‌دانیم چه حکمتی دارد که معمولاً در بازی‌های ویدیویی، بازی کردن در نقش شخصیت‌های خلافکار، حس بهتری در مقایسه با ایفای نقش به جای شخصیت‌های خوب دارد. هر چه باشد کار درست و صحیح را که در دنیای واقعی هم می‌توانیم انجام دهیم. اگر خلافکار بودن لذت‌بخش نبود که مجموعه‌ی Grand Theft Auto یکی از بهترین بازی‌ها نمی‌شد!

با این حال، پس از این همه بازی که در آن از دست پلیس فرار می‌کردیم، هر از گاهی هم بد نیست در نقش یک قهرمان خوب قرار بگیریم. بالاخره باید آن همه تأثیر منفی که از بازی در نقش خلافکارها گرفته بودیم را به طریقی خنثی کنیم.

در تاریخ بازی‌های ویدیویی تعداد کمی بازی وجود دارند که در آن‌ها باید در نقش یک پلیس به ایفای نقش بپردازید. شاید برای تان جالب باشد که بدانید، تعداد

زیادی از شخصیت‌هایی که چندین سال است با آن‌ها بازی می‌کنید، پلیس هستند، اما روح‌تان از این ماجرا خبردار نیست. به هر حال برای سوژه‌ی ۵ برتر این قسمت، تصمیم گرفتیم سراغ بهترین پلیس‌های بازی‌های ویدیویی برویم. بعضی از پلیس‌هایی که انتخاب کرده‌ایم، همیشه کارشان درست بوده و هیچ‌وقت تسلیم سختی‌های زمانه و حتی آدم‌بدها نشده‌اند. اما تعدادی هم پلیس وجود دارند که نتوانسته‌اند در برابر سختی‌ها مقاومت کنند؛ هر چند که در انتهای داستان مثل همه‌ی قصه‌های پایان خوش دار، به راه آمده‌اند و تمام تلاش‌شان را برای از بین بردن نیروهای شر قصه به کار برده‌اند. در ادامه می‌توانید پنج پلیس برتر را از دید ما ببینید. مطمئناً شخصیت‌های پلیس دیگری هم هستند که در ذهن و خاطر شما جای گرفته‌اند. در بخش نظرات از آن‌ها برای ما و دیگران بگویید.

Commissioner Gordon

رئیس پلیس گوردون یا همان جیمز گوردون را به این دلیل در انتخاب ویژه آورده‌ایم که ریشه‌ی گیمی ندارد. گوردون با تمام پلیس‌های شهر گاتام فرق دارد؛ در حالی که تمام پلیس‌های شهر گاتام فاسد شده‌اند و با خلافکارها همکاری می‌کنند، گوردون تنها کسی است که سالم باقی مانده. گوردون یک تنه به بتن در انجام کارهای پلیسی‌اش کمک می‌کند. فراموش هم نکنیم که بار بار که دختر گوردون است، یکی از مهم‌ترین شخصیت‌های این مجموعه است.



انتخاب ویژه

Tim

«تیم»، شخصیت اصلی بازی Braid. در نگاه اول شبیه یک پروفیسور به نظر می رسد. او در ظاهر بسیار باهوش است. طوری که تیم کت و شلوارش را به تن کرده، در مقابل دیگر شخصیت هایی است که در لیست مان آورده ایم. کت و شلوار تیم به جای این که او را خفن یا برتر جلوه دهد، بیش تر شبیه کت و شلوار است که کارمندها سر کار می پوشند. داستان بازی Braid و شخصیت تیم آن قدر مبهم است که هر کس می تواند برداشت خودش را از آن داشته باشد. کت و شلوار پوشیدن تیم هم می تواند نشان از سادگی او داشته باشد؛ یا این حال شما می توانید ایده ی دیگری از کت و شلوار پوشیدن او داشته باشید. تیم یک ماجراجویی بزرگ در مقابل اش دارد، اما حتی وقت ندارد کت و شلوارش را در بیاورد و لباسی مناسب به تن کند!



Ra Manny Calavera iden

«مانوئل کالورا»، شخصیت اصلی بازی «گریم فاندانگو» (Grim Fandango) است. گریم فاندانگو دنیای پس از مرگ را به کمیک ترین حالت ممکن به تصویر کشیده و «مانی» هم در این دنیا، کارمند «سازمان مرگ» است. شغل مانی این است که مقصد سفر کسانی که می میرند را مشخص کند. به همین دلیل هم مانی شخصیتی تاجر-مانند دارد. کت و شلوار پوشیدن او هم شغل پوچاش را کمی جذاب تر جلوه می دهد. مانی کار خاصی ندارد، اما همین که کت و شلوار به تن دارد و با مشتری های اش (کسانی که مرده اند و منتظر بلیطشان برای سفر آخرت هستند)، رفتاری بامزه دارد، او را به شخصیتی به یاد ماندنی تبدیل کرده است. مانی در بخش دوم بازی، کت و شلوار سفید به تن می کند و از دیالوگ های اش گرفته تا ظاهرش، ما را به یاد «هامفری بوگارت» می اندازند.



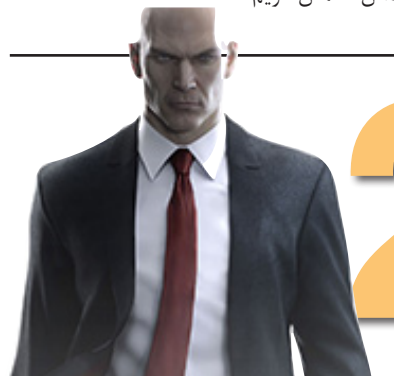
Phoenix Wright

«فینیکس رایت» وکیل است. تا جایی که ذهن ماقد می دهد، اصولا وکیل ها بدون کت و شلوار و لباس رسمی در دادگاه ظاهر نمی شوند. نکته ی جالب درباره ی فینیکس رایت این است که او هیچ وقت کت و شلوارش را در نمی آورد؛ یعنی فینیکس رایت خیلی وکیل است! همین موضوع باعث شده است تا بتوانید روی فینیکس حساب باز کنید. فینیکس رایت را با ادا اطوارهای مخصوص خودش می شناسیم؛ منظورمان همان اداهایی است که در آن فینیکس به هنگام متهم کردن، انگشتش را وسط دادگاه در چشم هر کسی که جلوی اش قرار می گیرد، فرو می کند! فینیکس آن قدر دست اش را به اطراف دراز می کند که از کیفیت بالای دوخت کت اش مطمئن شویم!



47 Agent

از هر کس که می خواهید درباره ی «مامور ۴۷»، شخصیت اصلی مجموعه بازی های «هیتمن» پرسید؛ اولین چیزی که به ذهن اش می آید، به غیر از کله ی طاس اش، کت و شلوار رسمی و کراوات قرمز اوست. تیپ و قیافه ی مامور ۴۷ آن قدر جدی است که شرکت سازنده در نسخه ی ویژه ی جدیدترین هیتمن، یک کراوات قرمز قرار داده است. مامور ۴۷ همیشه ماموریت اش را با کت و شلوار مشکی اش شروع می کند. هم چنین ۴۷ همیشه مطمئن است تا یک دست کت و شلوار یدک همراه اش داشته باشد تا پس از اتمام ماموریت، دوباره حفظ ظاهر کند و کت و شلوارش را بپوشد. جدیت بالای مامور ۴۷، بدون شک به خاطر کت و شلوارش است.



G-Man

می خواهید یک نفر را تا حد ممکن مرموز جلوه دهید؟ یک دست کت و شلوار تن اش کنید. کت و شلوار در عین اینکه افراد را خفن جلوه می دهد، آن قدر عادی و تکراری هم هست تا از شخصیت فرد حرفی نزنند. شخصیت G-Man در مجموعه بازی های «نیمه-جان» (Half-Life)، مرموز ترین کاراکتری است که تا به حال دیده ایم. حتی اسم G-Man را هم خود گیرها از روی فایل های بازی و کدهای اش به بیرون کشیده اند و این شخصیت حتی اسم هم ندارد. G-Man ترسناک است. فقط کافی است نگاهی به او بیندازید و هر چه مشکل در زندگی تان دارید، به گردن او بیندازید. اصولا G-Man همان فرد پشت پرده ای است که زندگی تان را خراب کرده. از کت و شلوار ی ها بترسید!



Dr. Fetus

آن پدر و مادرهایی که یک کت و شلوار تن بچه شان می کنند و مدام قربان صدقه شان می روند را دیده اید؟ اصولا بچه در کت و شلوار است که به زور به تن اش کرده اند حتی نمی تواند کمی شلنگ تخته بپاندازد. اما آن قدر احساس خفن بودن می کند که اعصاب برای دور و اطرافیان اش باقی نمی گذارد. Dr. Fetus، ضدقهرمان بازی «بچه گوشت قهرمان» (Super Meat Boy)، همان طور که از اسم اش پیداست، یک جنین است. فکرش را بکنید اگر کت و شلوار به تن یک جنین بکنید، نتیجه چه می شود؟! Dr. Fetus پر رو، بد دهن و صد البته زشت است؛ همه ی این ها هم تقصیر کت و شلوار است که به تن کرده.



انتخاب ویژه

شخصیت کت و شلوار برتر

اگر هنوز هم از پوشیدن کت و شلوار مطمئن نیستید، نگاهی به معروف ترین کاراکتر تخیلی دنیا که کت و شلوار می پوشد بیندازید؛ فکر می کنید چرا جیمز باند، همیشه نظر اطرافیان اش را به خودش جلب می کند؟ بدون شک چون کت و شلوار به تن دارد!

در ادامه، پنج شخصیت برتر در بازی های ویدیویی که کت و شلوار می پوشند را برای تان انتخاب کرده ایم. مثل همیشه، شما هم فکر کنید و از شخصیت های کت و شلوار است که می شناسید برای ما بگویید؛ مطمئنا کاراکترهایی هستند که از قلم افتاده اند. اگر آن ها را می شناسید، در بخش نظرات برای ما و دیگران از آن ها بگویید.

به دور و اطراف تان نگاهی بیندازید و دنبال کسی بگردید که کت و شلوار به تن دارد؛ در نگاه اول حتما فکر می کنید که چون کت و شلوار است، پس احتمالا کارش از شما درست تر است! البته در واقعیت این موضوع چندان هم درست نیست؛ مثل نویسنده ی این مطلب که حتی تا به حال یک بار هم کت و شلوار به تن نکرده! با این حال، پوشیدن کت و شلوار جلوه ی خوبی دارد. کسی که کت و شلوار به تن دارد، جدی تر و سرسنگین به نظر می رسد.

کاراکترهایی هم که در دنیای بازی های ویدیویی کت و شلوار به تن دارند، از دیگر شخصیت ها درست و درمان تر به نظر می رسند. فکرش را بکنید، اگر «مامور ۴۷» کت و شلوار نمی پوشید، حتی ذره ای از پرستیژ سنگین اش را هم نداشت.



5+1
شاتگان برتر

بی‌شوخی می‌گوییم: "می‌توانید میزان خوب بودن یک بازی اکشن اول شخص را با شاتگان‌های‌اش بسنجید!" یک شاتگان خوب، کارتان را راحت نمی‌کند؛ شاتگان خوب، شاتگانی است که استفاده از آن نیازمند مهارت و تمرین باشد. از سوی دیگر شاتگان بد، اسلحه‌ای است که به شما اجازه می‌دهد از هر فاصله‌ای دشمنان را مثل مور و ملخ روی زمین بریزید. یک شاتگان خوب، کاری می‌کند تا احساس کنید خفن‌ترین قهرمان دنیا هستید. یک شاتگان بد هم اصولاً کاری می‌کند تا در و دیوار یک بازی را دنبال اسلحه‌ای بهتر بگردید و نهایتاً هم بی‌خیال بازی کردن‌اش بشوید.

شاتگانی که خوب طراحی شده باشد، نشانه‌گیری راحتی دارد. یک شاتگان خوب، هر چه به دشمن نزدیک‌تر باشد، موثرتر عمل می‌کند.

شاتگان‌ها یکی از مهم‌ترین اسلحه‌ها در بازی‌های ویدیویی هستند. یکی از

Rot Gut

می‌دانید چرا با شاتگان بازی Rot Gut حال می‌کنیم؟ چون صدای‌اش را از بازی Doom برداشته‌اند! سازنده‌ی بازی ایرانی Rot Gut، شخصاً از خالق Doom اجازه گرفته تا از افکت خفن شاتگان Doom در بازی‌اش استفاده کند. البته دیگر عناصر شاتگان Rot Gut را هم نباید از یاد ببریم. هر بار که با شاتگان Rot Gut شلیک می‌کنید، زمین زیر پای‌تان می‌لرزد! شاتگان بازی آن قدر هم قوی است که هر شلیک‌اش، پیکسل به پیکسل خون دشمنان‌تان را به زمین می‌ریزد. سازنده‌ی بازی می‌داند که شاتگان ارزشمند است؛ به همین دلیل هم مهمات زیادی برای آن در بازی قرار نداده. برای اینکه شاتگان Rot Gut را به دست بگیرید، باید حواس‌تان به تیرهایی که شلیک می‌کنید باشد و برای اسلحه‌تان، با سکه‌هایی که جمع می‌کنید، مهمات بخرید. اگر Rot Gut را بازی نکرده‌اید، پیشنهاد می‌کنیم آن را از استیم بخرید و حتماً بازی کنید.

انتخاب ویژه



Unreal Tournament در Flak Cannon



اسلحه‌ی Flak Cannon، یکی از بهترین و بامزه‌ترین شاتگان‌های دنیای بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی است. شلیک کردن با این اسلحه حسابی لذت‌بخش است و با توجه به اینکه تیرهای Flak Cannon از در و دیوار کمانه می‌کنند، می‌توان بازی‌کننده‌ها را با شلیک‌های زیبایی نابود کرد. هر شلیکی که Flak Cannon می‌کند، این حس را به شما می‌دهد که تیرتان خطا نرفته است. این اسلحه حتی حالت دومی هم دارد که به عنوان نارنجک‌انداز عمل می‌کند. اگر جان زیادی ندارید می‌خواهید در بین شلم شوربایی که در آنریل است، خودتان را نجات دهید، باید Flak Cannon را به بیرون بکشید و پشت سر هم شلیک کنید!

Boneduster در Bulletstorm



بازی Bulletstorm، یکی از بهترین اکشن‌های اول شخص چند وقت اخیر است؛ با این حال، حسابی به این بازی ظلم شده و گیمرها زیاد سراغ آن نرفته‌اند. بازی یک شاتگان درست و درمان داشت. Boneduster، شاتگان Bulletstorm، چهارلول بود و با هر شلیک‌اش، دشمنان را از وسط به دو نیم می‌کرد. فکرش را بکنید، هر بار که دشمنان را با این شاتگان تکه و پاره می‌کردید، کلی امتیاز نصیب‌تان می‌شد. با این حال، داستان این جا تمام نمی‌شود؛ Boneduster حالتی دارد که در آن، چهار گلوله‌ی داخل لوله‌های‌اش را با یک شلیک خالی می‌کند. شلیک چهار گلوله‌ی این شاتگان به صورت همزمان می‌تواند حتی غولاخرهای بازی را هم از پای در بیاورد.

Gnasher در Gears of War



شاتگان مجموعه بازی‌های «چرخ‌های جنگ»، یکی از معروف‌ترین و بهترین شاتگان‌های بازی‌های ویدیویی است. با Gnasher می‌توانید از نزدیک حتی سرسخت‌ترین دشمنان بازی را هم لت و پار کنید. منظورمان هم به معنای واقعی کلمه، لت و پار کردن است. هر شلیک Gnasher، هیولا‌های مقابل‌تان را تکه تکه می‌کند. بخش تک‌نفره‌ی بازی به کنار، تنها کافی است در بخش چندنفره‌ی گیرز، دست بازی‌کننده‌ای یک Gnasher ببینید؛ آن وقت است که باید در افق محو بشوید و آن منطقه را ترک کنید! مبارزه‌ی بین دو بازی‌کننده که هر دو Gnasher به دست دارند، یکی از لذت‌بخش‌ترین تجربه‌های بازی کردن گیرز است.

Double Shotgun در Serious Sam

فکرش را بکنید، قرار است با گله‌ی بزرگی از هیولا‌های مختلف، آن هم با بالاترین سرعت ممکن، مبارزه کنید. تنها چیزی که به درد‌تان می‌خورد، یک شاتگان است؛ شاتگانی که با قدرت و سرعت بالا، می‌تواند هیولاها را به زمین بریزد. هر بار که ماشه‌ی Double Shotgun را می‌کشید، هر دو گلوله‌ی این شاتگان دولول، شلیک می‌شود. گلوله‌های این شاتگان هم اصلاً پخش نمی‌شوند، در نتیجه باید از فاصله‌ی نزدیکی شلیک‌اش کنید. پخش کم گلوله‌های این شاتگان، کاری کرده‌اند تا از آن برای قلع و قمع کردن دشمن‌های کوچک‌تر استفاده نکنید و گلوله‌های‌تان را روی سر دشمن‌های بزرگ خالی کنید. با چند شلیک Double Shotgun به راحتی می‌توانید غول‌های بی‌شاخ و دم Serious Sam را نابود کنید.



Shotgun در Doom

بازی Doom در سال ۱۹۹۳ عرضه شد و یک تنه تمام معادلات ساخت شوترهای اول شخص را تغییر داد. اگر امروز در هر بازی شوتر، یک سلاح کم‌ری، مسلسل، راکت لانچر یا شاتگان دارید، به‌خاطر قواعدی است که Doom قبل از هر بازی دیگری برای این ژانر تعیین کرده. شاتگان Doom به این دلیل بهترین شاتگان تاریخ بازی‌های ویدیویی است که گلوله‌های‌اش به بهترین حالت ممکن پخش می‌شوند. اگر شاتگان Doom را از نزدیک شلیک کنید، گلوله‌ها به هدفی که در مقابل‌تان دارید برخورد و بدون شک او را به چند قطعه‌ی کوچک و مقدار زیادی خون تبدیل می‌کنند! از فاصله‌ی دور شلیک کنید و گلوله‌های‌تان بین چند هیولایی که مقابل‌تان است تقسیم می‌شود و هر کدام سهم خودشان را دریافت می‌کنند. سرعت پر کردن شاتگان Doom برخلاف دیگر شاتگان‌ها، زیاد نیست؛ اما قدرتی دارد که دل‌تان نمی‌آید این شاتگان را کنار بگذارید. مهم‌ترین نکته‌ی شاتگان Doom را فراموش نکنیم: "بنگ! و تمام"



L.A Noire



«نوآر لس آنجلس» یا همان L.A. Noire از بازی‌هایی است که حسایی به آن ظلم شده. نوآر لس آنجلس یک بازی ماجراجویی کلاسیک بود؛ یعنی باید در آن به گشت و گذار در محیط می‌پرداختید، با شخصیت‌های مختلف صحبت می‌کردید و پرونده‌های مختلفی را به سرانجام می‌رساندید. با این حال، متاسفانه بازی شبیه به GTA معرفی شد و اکثر کسانی که از آن انتظار یک GTA در دهه‌ی ۳۰ میلادی را داشتند، ناامید از پای بازی بلند شدند. منوی نوآر لس آنجلس از همان ابتدا با یک موسیقی Jazz آرام شروع می‌شود و حس و حال امریکای قدیم را برای تان زده می‌کند. آن سایه‌های عمیق و کوچکی سیاه و سفید منوی بازی هم که به جای خود، یک منوی خوب، باید مثل نوآر لس آنجلس تمام عناصر بازی را در خودش جای داده باشد.

FIFA 10



4

چند سالی است که الکترونیک‌آرتر با هر شماره‌ی جدید مجموعه‌ی فیفا، سطح ساخت منوهای بازی را یک مرحله افزایش می‌دهد. منوهای فیفا، سال به سال زیباتر می‌شوند و گشت و گذار در آن‌ها هم ساده‌تر می‌شود. از اخبار روز باشگاه مورد علاقه‌تان گرفته تا تمام بخش‌های بازی، در یک نگاه مقابل‌تان هستند. با این حال، انقلاب منوهای فیفا برای اولین بار در فیفا ۱۰ صورت گرفت. از همان ابتدا که وارد فیفا ۱۰ می‌شدید، بازی کنترل یک بازیکن را در دست‌تان قرار می‌داد. منوی فیفا ۱۰، یک بخش تمرینی با دوربین سوم شخص بود. این بخش آن قدر تر و تمیز و زیبا از آب درآمده بود که دوست نداشتید وارد منوی اصلی بازی شوید. در حال حاضر دیگر در اولین لحظه، وارد بخش تمرینی دو به دوی فیفا نمی‌شوید، اما این بخش هنوز هم در شماره‌های جدید فیفا وجود دارد.

Dirt 2



3
بر و بچه‌های استودیوی بازی‌سازی کدمسترز نه تنها می‌دانند چگونه یک بازی مسابقه‌ای خوب بسازند، بلکه از هیچ چیز برای بازی‌های‌شان کم نمی‌گذارند. منوهای مجموعه بازی‌های Dirt و هم چنین بازی‌های Grid به زیبایی‌شان شناخته می‌شوند؛ زیبایی که عناصر هر بازی را هم در خودش جای داده است. برای مثال، منوی Dirt 2 در یک کاروان است. هر بار که منو را بالا و پایین می‌کنید، وارد منطقه‌ای جدید از کاروان می‌شوید. می‌توانید حتی از کاروان بیرون بیایید و خودروی تان را به همراه جمعیتی که دور و برش است ببینید. گرافیک و صداگذاری هم در منوی Dirt 2 بالاترین حد خود قرار دارد.

Brutal Legend



2
اگر به خاطر حس خوبی که منوی شماره‌ی یک‌مان به ما می‌دهد نبود، بدون شک منوی «افسانه‌ی بی‌رحم» (Brutal Legend) را به عنوان برترین منوی بازی‌های ویدیویی انتخاب می‌کردیم. منوی Brutal Legend با صحنه‌ای از بازی «جک بلک» شروع می‌شود. جک بلک وارد یک فروشگاه موسیقی می‌شود و صفحه‌ای را مقابل‌تان می‌گذارد. این صفحه، همان منوی بازی است. از همان ابتدای دیدن منوی Brutal Legend می‌دانید که با یک بازی درباره‌ی موسیقی طرف هستید. پشت و روی صفحه‌ای که در مقابل‌تان قرار گرفته، و جلد آن، بخش‌های مختلف منوی بازی هستند. حتی اگر کلیدی را فشار ندهید و به منوی بازی نگاه کنید، حرکات جالبی را می‌بینید. منوی افسانه‌ی بی‌رحم از همان ابتدا به شما می‌گوید که می‌خواهید پا به دنیای موسیقی بگذارید و افسانه‌ای بشوید.

Mafia



1
منوی مافیا را به این دلیل دوست داریم که برای مان خاطره‌انگیز است. منوی مافیا سبک و سیاقی کاملاً قدیمی دارد. از فونت نوشته‌ها گرفته تا افکت بالا و پایین کردن منوها، حس خوبی به ما می‌داند. با این حال، بخش مهم این منو، عناصری از بازی است که در گوشه و کنار آن پیدا می‌شود. یک دستگاه تایپ قدیمی، نقشه‌ی شهر Lost Heaven، تعدادی اسلحه و یک سیگار برگ، دکوراسیون منوی اصلی بازی هستند. پوسته‌های قدیمی امریکایی و قاب عکس روی میز را هم فراموش نکنید. با تمام این اوصاف، بهترین بخش این منو، موسیقی آن است؛ موسیقی که گوش دادن به آن، حس نوستالژی‌مان را قلقلک می‌دهد.

منوی بازی 5+1 برتر



می‌گذارند در آن‌ها بازی کنید؛ بعضی دیگر هم مثل منوی بازی «اره برقی آب‌ناتی»، از نظر هنری جذاب هستند و چشم شما را درگیر نقاشی‌های‌شان می‌کنند. فکرش را بکنید، خیلی از بازی‌ها را با منوی‌شان به خاطر دارید؛ یعنی اگر منوی یک بازی قدیمی را مقابل‌تان بگذارند، حس نوستالژی‌تان گل می‌کند و دل‌تان می‌خواهد دوباره پای آن بازی‌ها بنشینید.

در ادامه، منوهای برتر بازی‌های ویدیویی را از دید خودمان انتخاب کرده‌ایم. احتمالاً منوهای دیگری هم در ذهن شما هستند که از قلم افتاده‌اند. حتماً از آن‌ها در بخش نظرات برای ما و دیگران بگویید.

زمانی که دیسک یک بازی را در کنسول‌تان می‌گذارید یا آیکون‌اش را از روی صفحه‌ی کامپیوتر اجرا می‌کنید، اولین چیزی که بازی در مقابل‌تان می‌گذارد، منوی‌اش است. یک منوی خوب، می‌تواند شما را از همان ابتدای کار جذب بازی کند. اگر حس خوبی از منوی بازی بگیرید، با این حس خوب بازی را شروع می‌کنید و تجربه‌ی کلی‌تان از آن عنوان بهتر می‌شود.

منوهای مختلفی در بازی‌های ویدیویی دیده‌ایم. برخی منوها مثل منوی تمام شماره‌های فاینال فانتزی، با موسیقی‌شان کاری می‌کنند که دل‌تان نمی‌آید بازی را شروع کنید؛ بعضی منوها مثل منوی «متال گیر سالید ۳»، تعاملی هستند و

The Last of Us

منوی «آخرین‌ما»، درست مثل داستان و شخصیت‌های‌اش، ذهن‌تان را مشغول می‌کند. همانطور که در طول بازی، مدام از خود درباره‌ی انگیزه‌ی شخصیت‌ها و روند حرکت داستان می‌پرسید و سعی می‌کنید اتفاقات را هضم کنید، منوی آن هم بی‌دلیل ساخته نشده است. منوی The Last of Us از طرفی پنجره‌ای را نشان‌تان می‌دهد؛ پنجره‌ای که شاید بتوان رگه‌هایی از امید را در آن دید؛ با این حال، این پنجره هم حال و روز خوبی ندارد. هیچ چیز در دو سمت این پنجره زیبا نیست. حس پوچ بودن را هم با موسیقی مینیمالیستی این منو، بیش از هر چیز دیگری درک می‌کنید.

انتخاب ویژه





زمانی که اولین بازی‌های ویدیویی ساخته شدند، نمی‌توانستید چیزی به اسم مرحله در آن‌ها پیدا کنید؛ یعنی اصولاً در بازی فقط با هدف گرفتن امتیاز بیشتر و ثبت اسم‌تان پیشرفت می‌کردید. با این حال، این موضوع با عرضه‌ی کنسول‌هایی مثل NES یا همان فامیکام، تغییر کرد. بازی‌ها روندی را طی می‌کردند؛ روندی که بیشتر اوقات به نابودن کردن یک دشمن بسیار سخت، در پایان هر مرحله ختم می‌شد. این دشمن که معمولاً توانایی شما را در تمام مکانیک‌های بازی آزمایش می‌کند، Boss یا غول‌آخر نامیده می‌شود.

بازی‌ها سال‌هاست که با غول‌آخرها پر می‌شوند. سازندگان آن‌ها هم سعی می‌کنند تا در طراحی غول‌آخرها و مراحل، تمام تلاش خودشان را به کار گیرند؛ چون غول‌آخرها نقطه‌ی اوج یک بازی هستند. از نینجاگایدن کنسول NES گرفته تا «بوزر» بازی سوپر ماریو یا حتی غول‌آخرهایی مثل «نمسیس» (Nemesis) در رزیدنت اویل،

این هیولاها هر چند وقت یک بار به سراغ‌تان می‌آیند تا برای‌تان چالش ایجاد کنند. معمولاً غول‌آخرهای یک بازی، از بیادماندنی‌ترین بخش‌های آن هستند. برای مثال، «داهاکا» را در «شاهزادی پارسی» به یاد بیاورید؛ یا «متال گیر ر‌کس» در ابتدای «متال گیر رایزینگ» را. شکست دادن غول‌آخرها یکی از بهترین تجربه‌های بازی کردن است. زمانی که برای اولین بار «جوبیلیوس» را در انتهای «بایونتا» نابود می‌کنید و بازی می‌گذارد او را در کهکشان په‌سپارات بزنید تا نابود شود (جوبیلیوس از منظومه‌ی شمسی بزرگ‌تر است!)، احساسی شگفت‌انگیز به شما دست می‌دهد. در ادامه بهترین غول‌آخرهایی که به ذهن‌مان آمده‌اند را برای‌تان انتخاب کرده‌ایم. مطمئناً گزینه‌هایی هستند که از قلم افتاده‌اند؛ طوری که حتی خودمان هم دوست داشتیم تا می‌توانستیم گزینه‌های بیشتری را در لیست‌مان جای دهیم. در نتیجه شما هم در بخش نظرات، از بهترین غول‌آخرهایی که بیادتان مانده‌اند برای‌مان بگویید.

بازی «سوپر ماریو»، بدون شک مهم‌ترین بازی تاریخ بازی‌های ویدیویی است. با این حال، این موضوع دلیل انتخاب ما نیست. سوپر ماریو هم یک غول‌آخر دارد؛ غول‌آخری که برای نابود کردن‌اش، نباید مستقیم به او حمله کنید. درست مثل غول‌آخرهای امروزی، برای کشتن «بوزر»، که البته واقعا نمی‌دانیم آیا در زمان عرضه‌ی این بازی این غول اسم هم داشت یا نه، باید به دنبال راهکاری برای شکست دادن او باشید. این راهکار هم گرفتن تبر پشت او است. ماریو این تبر را می‌گیرد، طناب پل را می‌برد و بوزر به پایین می‌افتد. این صحنه یکی از بیادماندنی‌ترین و مهم‌ترین صحنه‌های صنعت بازی است.

در Bowser Super Mario Bros انتخاب ویژه

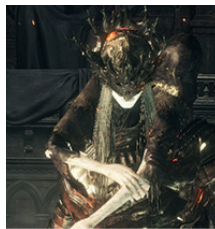


5

RAAM در Gears of War 1



اصولاً وقتی کلمه‌ی غول‌آخر به گوش‌مان می‌خورد، پایان قسمت اول مجموعه بازی‌های «چرخ‌های جنگ» (Gears of War) مقابل چشم‌مان ظاهر می‌شود. غول پایانی چرخ‌های جنگ ۱ هیچ چیز عجیبی ندارد، اما به طرز مسخره‌ای سخت است. در پایان گیرز آو وار ۱ فقط پشت یک سنگر پناه می‌گیرید و یکی پس از دیگری به «ژنرال رام» (General RAAM) شلیک می‌کنید. با این حال، مگر قرار است او بمیرد؟! هر قدر به او شلیک می‌کنید، باز هم کم است. کشتن رام حسایی اعصاب‌مان را خرد کرد و همین موضوع باعث شد تا آن را همیشه به خاطر داشته باشیم.



Lothric the Younger Prince در Dark Souls

4

مجموعه بای‌های «روح تاریک» همان «دارک سولز» با غول‌آخرهای‌شان خلاصه می‌شوند؛ یعنی بازی‌کننده‌ها این بازی‌ها را می‌خرند تا غول‌آخر بکشند. انتخاب از بین غول‌های دارک سولز بسیار سخت است؛ چون هر کدام از غول‌ها برای‌تان خاطره‌ای ساخته‌اند و نمی‌توانید آن‌ها را فراموش کنید. با این حال، ما «لودریک، شاهزاده‌ی جوان‌تر» را به دلیل زیبایی مبارزه‌اش انتخاب کرده‌ایم. اشتباه نکنید، این غول‌آخر هم مثل دیگر غول‌های دارک سولز آن قدر سخت است که پدرتان را در می‌آورد، اما از دیدن صحنه‌های مبارزه با لودریک جوان‌تر و بزرگ‌تر سیر نمی‌شوید. تصورشان را نکنید، با غول‌آخری مبارزه می‌کنید که ناتوانی جسمی دارد و برادرش از دور پشتیبانی‌اش می‌کند، اما زمانی که لودریک جوان به زمین می‌افتد، برادر بزرگ‌تر او هم به کمک‌اش می‌شتابد.

3

کلسوس یازدهم در Shadow of the Colossus



در حالی که غول‌های بسیار بزرگ‌تری (منظورمان ۱۰۰ تا ۲۰۰ برابر بزرگ‌تر است) در «سایه‌ی کلسوس» (Shadow of the Colossus) پیدا می‌شوند، اما غول یازدهم این بازی یکی از بیادماندنی‌ترین مبارزه‌ها را در آن دارد. در ابتدا این غول و اندازه‌اش را می‌بینید و او را دست کم می‌گیرید، اما پس از اینکه یکی دوبار این گاو له‌تان می‌کند، حساب کار دست‌تان می‌آید و می‌فهمید که او هم چیزی از غول‌های بزرگ بازی کم ندارد. پیدا کردن راهکار کشتن این غول و صحنه‌هایی که در پس آن به وجود می‌آیند، به اضافه‌ی موسیقی شگفت‌انگیزی که در زمان اوج این مرحله پخش می‌شود، غول یازدهم سایه‌ی کلسوس را شگفت‌انگیز کرده است.

Cronos در God of War 3

2

قسمت سوم از مجموعه بازی‌های «خدای جنگ» را به اندازه‌ی شماره‌ی اول و دوم‌اش دوست نداریم، اما از تمام کم و کاستی‌های این بازی به خاطر یک غول‌آخر آن می‌گذریم؛ طوری که کشتن «کرونوس» در خدای جنگ ۳ (God of War 3) را یکی از بهترین و بزرگ‌ترین صحنه‌های مجموعه‌ی خدای جنگ می‌دانیم. زمانی که برای اولین بار کریتوس را بین دوانگشت کرونوس و به اندازه‌ی یک سوسک (!) دیدیم، کرک و پرمان ریخت! با این حال، کریتوس آن قدر زیبا روی بدن این غول حرکت و در نهایت او را نابود می‌کند که درک کارگردانی شگفت‌انگیز صحنه‌ها برای‌مان سخت است. مجموعه‌ی خدای جنگ غول‌آخر کم ندارد، اما هیچ کدام به باحالی کرونوس نیستند.



The End در Metal Gear Solid 3



برای اینکه از بین مبارزه‌ی پایانی «متال گیر سالید ۳» و مبارزه با شخصیت The End یکی را انتخاب کنیم، باخودمان زیاد کلنجار رفتیم. با این حال در نهایت به عقل آمدیم و احساسی تصمیم نگرفتیم. مجموعه‌ی متال گیر پر است از غول‌آخرهای درست و درمان؛ غول‌آخرهایی که مثل تمام‌قصه‌های شرقی، تادل‌تان بخواد پس‌زمینه‌ی داستانی دارند. به این دلیل مبارزه با The End را به عنوان بهترین انتخاب‌مان برگزیده‌ایم که به معنای واقعی کلمه‌ی سندباکس را برای‌تان تعریف می‌کند. مبارزه با این غول‌آخر ممکن است برای اولین بار یکی دو ساعت طول بکشد؛ چون خودتان باید برای کشتن‌اش راهی پیدا کنید. هزاران راه هم در مقابل‌تان است. شخصیت The End یک اسنایپر است و شما هم باید او را در نقشه‌ای بزرگ پیدا کنید. می‌توانید از مجموعه‌ی بزرگ ابزارهایی که در مقابل‌تان است استفاده کنید و هر طور که می‌خواهید او را از پای درآورید. شخصیت The End پیر است و می‌توانید حتی بازی را ذخیره کنید، بروید و یک هفته‌ی دیگر برگردید و ببینید که او از کهولت سن مرده است!

1