

بازی سازها در جبهه نینتندو

مجله Variety Asia در مقاله ای در شماره دو هفته گذشته خود اعلام کرد که تهیه کنندگان بازی سازهای مشهور ژاپنی تمایل زیادی برای ساخت بازی برای کنسولهای نینتندو پیدا کرده اند. به گفته این مقاله، بزرگانی همانند Namco در حال حاضر نزدیک به صد و ده عنوان برای DS و Wii و ۵۰ عنوان برای کپ کام ۲۰ عنوان است. ظاهراً تنوع بازیها و در دسترس بودن کنسولهای نینتندو، مهمترین عاملی است که بازی سازها و بازی کنندگان آنها را به عنوان اولین انتخاب می گیرند. در این میان یکی دیگر از غولهای بازی سازی ژاپنی یعنی اسکوئراکس اعلام کرده تا ثابت شدن وضعیت پلی استیشن ۳، برای این کنسول بازی نخواهد ساخت.

SOF بازی می گردد

اکتیویژن اعلام کرد شماره جدیدی از بازی اکشن اول شخص معروف خود یعنی Soldier of Fortune را در حال ساخت دارد و این بازی برای کریسمس عرضه خواهد شد. بسیاری از طرفداران بازیهای اکشن اول شخص Soldier of Fortune را به عنوان بازی منتخب خود در سال ۲۰۰۰ معرفی می کردند. پس از این موفقیت، نسخه های مختلف از بازی برای کنسولهایی نظیر ایکس باکس، دریم کست و سیستم عامل مک عرضه شد. اینبار قرار است بازی علاوه بر PC که پلت فرم اصلی آن است، برای ۳۶۰ و پلی استیشن ۳ هم ساخته بشود. نام بازی جدید فعلاً Pay Back است.

بازی بی ادب

کسانی که psp دارند احتمالاً با بازی Mind Quiz آشنا هستند که یکسری تست هوش برای تقویت قدرت عکس العمل و تصمیم گیری ذهن است. این بازی به خاطر شکایت یک مادر از همه مغازه ها جمع آوری شد. این خانم از این ناراحت بود که چرا بازی وقتی او در یکی از امتحانها نتوانسته بود نمره خوبی بیاورد، امتیاز او را با یک لقب نه چندان مودبانه اعلام کرده است؟ بعد از این شکایت یوبی سافت رسماً از او و دیگران که با این امتیاز مواجه شده بودند عذر خواهی همه Mind Quiz ها را از بازار جمع آوری کرد.

PS3 بالاتر از دیگران

این روزها که همه از اینکه پلی استیشن ۳ نتوانسته به فروش خوبی مانند Wii یا ۳۶۰ دست پیدا کند خوشحال یا ناراحت هستند، این کنسول در استرالیا به راحتی رقبای خودش را پشت سر گذاشته است. مدیر بخش سرگرمی های سونی در استرالیا با اعلام آمار فروش پلی استیشن ۳ و مقایسه آن با Wii و ۳۶۰ به این نتیجه رسید که سونی در هفته های اخیر کاملاً دو رقیب دیگر خودش را پشت سر گذاشته و بیشتر فروخته است. باید صبر کنیم ببینیم این اتفاق در همه دنیا هم می افتد یا خیر؟



در The Darkness تنها در تاریکی می توانید از قدرت های خود استفاده کنید. عکس: game spot

یک بازی سیاه برای کسانی که از تاریکی خوششان می آید

ضحاک مار به دوش!

می برید اما با گذشتن بازی از نیمه اینکار کاملاً تکراری می شود.

همانطور که اشاره شد بازی بسیار آسان است و این را نباید از نقاط قوت آن محسوب کنید. اوایل سازنده ها ادعا می کردند دارکنس یک بازی ترسناک است که در آن میزان ترشح آدرنالین خونتان زیاد می شود، اما اوضاع دقیقاً برعکس از کاردرآمده است. آنقدر سلاحها و قدرت های خوب و قدرتمند دارید که این هیولاها هستند که باید از شما بترسند! مخصوصاً وقتی سیاه چاله معروف را بگیرید دیگر هیچ کس حریف شما نمی شود. کافی است وارد یک محوطه بشوید و در عرض یک چشم به هم زدن همه هیولاها را قتل عام کنید. سلاحهایی که دارید با اینکه بسیار خوب هستند، اما هیچ بالانسی با دشمن های بازی ندارند.

با همه خوبی هایی که دارکنس دارد، یک نکته خیلی اذیت می کند. اینکه سازنده ها تأکید زیادی بر نشان دادن خشونت و صحنه های الکی خشن در بازی داشته اند. با اینکه نبرد بین هیولاهاست اما در نشان دادن نحوه کشته شدن انسانها هیچگونه دل رحمی به خرج داده نشده. ظاهراً این روزها خون و ضدقهرمان در بازی های بیشتر طرفدار دارد و خیلی نباید به استاربریز خرده گرفت. اما در بازی ماموریت های جانبی هم وجود دارند که به حساب روی انسان دوستانه شما را نشان بدهند و در آن برای هموعان تان کارهایی انجام بدهید!

شاید بهترین بازی ایکس باکس ۳۶۰ که فعلاً در بازار پیدا بشود همین دارکنس باشد. اما انجام این بازی را برای سنین پایین اصلاً توصیه نمی کنیم.

سید طه رسولی

منشا می گیرند. وقتی اینقدر صحبت از نور و تاریکی در یک بازی می شود، باید انتظار گرافیک بسیار خوب و نورپردازی باکیفیت داشته باشید که از این لحاظ بازی نظیر ندارد. موتور پایه بازی به خوبی نورهای دینامیک را اجرا می کند. سازنده های بازی استاربریز هستند که اگر یادتان باشد یک اکشن اول شخص بسیار خوب دیگر با نام ماجراهای ریدیک را در کارنامه خود دارند. ریدیک هم در زمان خود یکی از بهترین گرافیکها و نورپردازی های ممکن را داشت.

از نظر روند بازی هم دارکنس به ریدیک شباهت زیادی دارد. یک اکشن اول شخص روان به اضافه مولفه های نصفه و نیمه ای از بازی های نقش آفرینی که می توانید در آن برای تفریح و کش دادن زمان بازی، ماموریت های جانبی نسبتاً بی ربطی را هم انجام بدهید. بخش اکشن هم بسیار خوش ساخت و روان است به طوری که وقتی دسته را به دست می گیرید، به راحتی تا انتها می توانید بروید.

برای زنده ماندن در بازی و استفاده از قدرت های ویژه تاریکی، باید در تاریکی هم باشید بنابراین همیشه اولین کار در هر منطقه شناسایی منابع نور و نابود کردن آنهاست. این کار را به استفاده از قدرت های عجیب و غریب خود هم می توانید انجام بدهید که شاید در این میان Demon Arm بهترین و پرکاربردترین قدرت شما باشد. با اینکه بازی خیلی طولانی نیست، اما باز هم انجام زیاد این کار خسته کننده است. امیدوارم بودم در انتهای بازی روند مبارزه ها کمی تغییر کند ولی این اتفاق نیفتاد. اوایل از بین بردن منابع نور و خزیدن در تاریکی لذت

جقدر خوب است که برای ساخت بازی، هر جقدر بخواهید کتاب کمیک معروف و نامعروف وجود دارد. بعضی از این شخصیتها که هیچوقت به شهرتی هم در دنیای کتابهای کمیک نرسیده اند، فرصتی دارند که بتوانند خودی به بازی کنندگان نشان بدهند. نمونه اخیر آن هم فیلم و بازی گوست رایدراست. به هر حال داستان دارکنس برگرفته از یکی از همین کتابهای کمیک کم نام است که در دهه هشتاد منتشر شد و داستان جکی استاکادو را روایت می کند که دچار نفرین تاریکی می شود و به نشانه این نفرین، روی شانه هایش دو هیولا ظاهر می شوند.

آنقدر سلاحها و قدرت های خوب و قدرتمند دارید که این هیولاها هستند که باید از شما بترسند!

در واقع تفاوت زیادی هم بین سرگذشت گوست رایدرا با جکی استاکادو وجود ندارد. هر دو دچار نفرین شیطانی می شوند و با قابلیت های فرا انسانی بازمی گردند تا دمار از روزگار یک عده آدم بد و شیطان آزاد شده از جهنم دریاورند. اگر طرفدار ضدقهرمان های بی هویتی نظیر گوست رایدرا و عشق دارک ساید و تاریکی و سیاهی و لوس بازیهای تین ایجری هستید، دارکنس بازی باب دل شماست.

تاریکی اولین و آخرین نکته مهم بازی است و برای زنده ماندن و تمام کردن بازی باید از آن کمک بگیرید. همه قدرت های شیطانی بازی هم از تاریکی