

GOD OF WAR



پرونده ویژه

الهه جنگ GOD OF WAR

مصاحبه با DAVID CAGE EUROGAMER

نقد و بررسی بازی: ASSASIN'S CREED II

معرفی نرم افزار SCREEN|KEEP

بررسی تخصصی RADEON HD 5870

جای تبلیغات شما اینجا است!

سر مقاله

به نام دارنده ی برترین نام
عرض سلامی دیگر خدمت شما خواننده ی عزیز
بالاخره تلاش بی وقفه کادر و تحریریه ی مجله و به خصوص
سردبیر تیم نتیجه داد و موفق به تهیه و انتشار شماره دوم مجله
شدیم . امید داشتیم که در شماره ی دوم بتوانیم به تمام سلیقه
ها پاسخ دهیم اما تجربه نشان داده که کاری بس دشوار پیش
رو داریم . شماره اول هر چند که پیش وند یا پس وند نسخه
آزمایشی را یدک می کشید اما به نظر می رسید کاری قابل
قبول باشد . در نهایت با نظرات دلگرم کننده ی شما بر آن
شدیم که کار را ادامه دهیم اما مطمئنا ارائه و عرضه و توزیع
ماه نامه آن هم به صورت رایگان کاری است غیر ممکن ، بر
همین اساس شاید شماره های بعدی را دیرتر به حضور
برسانیم . ناگفته نماند که عرضه چنین کارهایی به شکل رایگان
انصافا گذشت بزرگی از هزینه و وقت افراد می طلبد که البته
نظرات و علل خصوص همکاری های شما دوستان عزیز باتیم
می تواند جبران مافات کند ، عنوانی که پیش روی شماست به
خوبی اثر زمان را همراه خود دارد از این گذشته شاید تیزبینی
و به روز بودن شما خواننده گرامی باعث کهنه به نظر رسیدن
برخی از مطالب شود که امیدواریم با سنجیدن جوانب چنین
کاری از کهنه به نظر رسیدن برخی مطالب چشم پوشی کنید

صفحات مجله نسبت به نسخه ی اول کمتر شده اند که تمام
سعیمان را می کنیم در شماره های آتی جبران کنیم ، اما کار
صفحه آرایی و ویراستاری مجله پیشرفت قابل توجه ای داشته
که سعی در حفظ آن برای شماره های بعدی داریم .
در آخر سخن یادآوری اینکه ما همیشه چشم به راه همکاری
شما دوست عزیز در هر زمینه ای هستیم را لازم میبینیم و
امیدواریم همیشه به پیشرفت چنین کارهایی که گواهی
برزخامت و از خودگذشتگی های هموطنان شماست کمک
کنید ، چرا که ما هدفی جز کمک به ارتقای سطح دانش
مخاطبانمان با یک مجله ی خالی از هرگونه تبلیغات برای
درآمدزایی نمی توانیم داشته باشیم .

از طرف تمام تیم سال نو بی غصه ای را برای شما آرزومندم .

عضو کوچکی از تیم سایت
احمد سیاوشی

دست اندر کاران

سردبیر: رضا کراتوس (Reza)
نویسندگان: میثم خلیل زاده (Meysam), محمدحسین (MaMaSaN), محمد رسولی,
مجتبی (Dark Hero), مهدی (demehdix), علی (Alone), محمد (Mohammad)
آرین (Ariangod)
صفحه آرایی: احمد بازیخور (Ahmad_Bazikhor)
مدیران کل: میثم خلیل زاده (Meysam), احمد سیاوشی (Ahmad)

فهرست مطالب

الف.....سر مقاله

ب.....فهرست مطالب

۱.....خبرگزاری گیم‌های ایرانی

نقد و بررسی :

- ۳.....Motor Storm: Artic Edge
- ۵.....TMNT: Smash Up
- ۶.....Mass Effect 2
- ۷.....GTA ChinaTown Wars
- ۹.....UNCHARTED 2
- ۱۰.....Army of Two the 40th Day
- ۲۶.....Gran Turismo RDS
- ۳۰.....Panzer General AA
- ۳۱.....Dragon Age Origins
- ۳۲.....Assassin's Creed II
- ۳۸.....Red Steel 2
- ۳۸.....Dante's Inferno

پرونده ویژه :

- ۱۱.....God of War پرونده ویژه

مصاحبه :

- ۲۸.....مصاحبه با Eurogamer david cage

نرم افزار :

- ۳۹.....Screen Keep
- ۴۰.....ترفندهای ویندوز

سخت افزار :

- ۴۱.....بررسی تخصصی گرافیک Radeon HD 5870

PERSIAN GAMER NEWS

خبرگزاری گیمرهای



ایرانی

گرینبرگ: ناتال برای تمام سنین!

گرینبرگ امروز در طی صحبت‌هایی در VG247 اعلام کرد که کنفرانس ناتال برای تمام سنین است و بازیهای ساخته شده برای آن محدودیت سنی ندارند و همه میتوانند از آن استفاده کنند! اما کنفرانس اصلی در روز دوشنبه است و در روز یکشنبه فقط در مورد بازیهای ناتال صحبت خواهیم کرد. «واقعاً کنفرانس ناتال میتواند هیجان انگیز باشد! وقتی به آن فکر میکنم واقعاً خوشحال میشوم! برخلاف همیشه قصد داریم بعد از کنفرانس ناتال یک مصاحبه‌ی مطبوعاتی برگزار کنیم و درباره‌ی ناتال صحبت کنیم.»

همانطور که میدانید جلسه توجیهی روز دوشنبه جزو سنت‌های ما به شمار میرود و به عنوان مهم‌ترین خبر این هفته قصد داریم ظاهر شویم و قصد داریم میزبانی بزرگ و منحصر به فردی را برای ناتال تدارک ببینیم و قصد داریم ناتال را برای تمامیه سنین در شب یکشنبه رونمایی کنیم. جزئیات بیشتر در مورد XBOX 360 را نیز در ماههای آینده و همچنین در E3 خواهیم گفت و برنامه‌های خود را نیز برای X360 اعلام خواهیم کرد. همچنین مایکروسافت اعلام کرد: «صبح روز دوشنبه از برترین پروژه‌ی تابحال جهان در زمینه‌ی گیم پرده برداری خواهیم کرد! صبح روز دوشنبه یعنی ۱۳ ژوئن، صبح آرزوهاست و جلسه‌ی توجیهی ما در جنوب کالیفرنیا در مورد X360 و ناتال برگزار خواهد شد.» به نظر میرسد که کنفرانس نینتندو نیز در روز سه شنبه برگزار شود و نینتندو نیز به وعده‌های خود در مورد DS عمل کند.



برای MAFIA II درجه‌ی سنی +۱۸ در نظر گرفته شده

BBFC امروز طی اعلامیه‌ی درجه‌ی سنی عنوان MAFIA II را +۱۸ اعلام کرد و گفت این درجه بندی برای بازی بدون سانسور کردن هیچ یک از قسمتهای بازی اعلام شده است. هنوز هیچ تاریخ دقیقی برای عرضه‌ی این بازی اعلام نشده است! اما به گفته‌ی سازندگان، بازی در نیمه چهارم سال ۲۰۱۰ برای PC، PS3 و X360 در دسترس همگان خواهد بود.

همچنین خبرهایی از تهیه‌کننده‌ی بازی «افای DENBY GRACE» در مورد DLC برای MAFIA II به گوش میرسد و همچنین ایشان در نمایشگاه GDC هم از انتشار DLC برای MAFIA II حرفهایی زده بود.



هاردهای ۱۲۰GIG از دور خارج شدند!

ماجور نلسون مشاور ارشد مایکروسافت امروز طی صحبت‌هایی با سایت «JOYSTIQ» گفت که دیگر تولید هاردهای ۱۲۰ GIG برای X360 متوقف شده است. این خبر بعد از تایید شدن عرضه‌ی USB FLASH بر روی کنسولهای مایکروسافت تایید شد. هم اکنون میتوانید در سایت «AMAZON» هاردهای ۱۲۰ GIG را به قیمت ۹۴ تا ۱۱۷ دلار خریداری کنید. هاردهای ۲۵۰ GIG را نیز میتوانید به قیمت ۱۳۰ دلار خریداری کنید.



و حالا USB FLASH ها برای X360

وارد میشوند!

مایکروسافت امروز در طی خبری اعلام کرد که در تاریخ ۶ اپریل ۲۰۱۰ برای X360 یک آپدیت در نظر میگیریم که پس از آپدیت کردن کنسول خود شما قادر هستید از USB FLASH بر روی کنسول خود استفاده کنید! این بدین معنیست که شما از این پس قادر خواهید بود برای صرفه جویی در هارد کنسول خود، SAVE بازیهای خود را بر روی USB FLASH بریزید. هنگامی که USB FLASH به کنسول شما متصل است میتوانید در حین اجرای یک بازی تا حجم ۱ GB بازی را بر روی USB FLASH سیو کنید و پس از اتمام بازی USB FLASH را کشیده و به هنگام بازی دوباره آنرا متصل کنید و بازی کنید. لازم به ذکر است که فعلاً کنسول X360 تا حجم ۱۶ GB را ساپورت میکند. همچنین فضای باقیمانده‌ی USB FLASH شما توسط PC قابل دسترس است و شما میتوانید فضای باقیمانده را به طور مثال «موزیک» بریزید. همچنین شما این قابلیت را دارید که مثلاً: هنگامی که USB را به دستگاه وصل میکنید، به کنسول دستور دهید که مثلاً تا ۲۰ MB بر روی USB سیو کند و اگر بیشتر شد دیگر بر روی آن سیوی ریخته نشود! همچنین کنسول تمام فرمتهای USB را ساپورت میکند و جای نگرانی برای فرمت خاصی نیست! ممکن است که USB FLASH مثل هارد خود کنسول سریع نباشد و خوب عمل نکند! اما نظر ما این است که برای سیوهای مهم بهتر است از USB FLASH استفاده کنید و بازیهای خود را بر روی آن بریزید. با زیختن بازی بر روی USB شما قادر خواهید بود در هر زمان و هر مکانی که میخواهید از سیو بازیهای خود استفاده کنید و به راحتی میتوانید سیوهای خود را کپی و یا انتقال دهید.



VALVE از نسخه جدید HALF-LIFE میگوید!

VALVE امروز در طی خبری نوشت که قصد دارد نسخه‌ی جدیدی از سری بازیهای HALF-LIFE را منتشر کند و لذت ترس را به میان گیمرها بازگرداند! همچنین NEWELL در طی آخرین مصاحبه‌ها در CVG گفته بود که قصد داریم در این نسخه از بازی گسترش زیادی ایجاد کنیم و همچنین روابط عاطفی را نیز بین همه برقرار کنیم. چیزی که ما در یک پروژه به آن نیاز داریم داشتن کمی واقعیت است و این نیست که بخواهیم گذشته را تکرار کنیم و در حال حاضر قصد داریم که یک اثر جدید را به جای بگذاریم! همچنین NEWELL در طی صحبت‌هایی گفت: «احساس من به من میگوید که گیمرها دوست دارند ترس زیادی در بازی وجود داشته باشد! البته ما این موضوع را رعایت خواهیم کرد و همچنین در بازی روابط عاطفی نیز برقرار میکنیم.» پس اینجا سوالی مطرح میشود که آیا طرفداران HALF-LIFE باید منتظر یک اثر ترسناک باشند؟ NEWELL در جواب گفت: «اگر این عنوان را بچه‌ها بازی کنند به دلیل ترس زیاد در بازی قطعاً خواهند مرد! پس مواظب بچه‌های خود باشید!»



پشتیبانی HEAVY RAIN از PS MOVE ؟

سونی امروز در یک مجله‌ی بلژیکی تایید کرد که عنوان HEAVY RAIN از PS MOVE پشتیبانی خواهد کرد. همچنین در آخرین شماره از این مجله تایید شده بود که عنوان LBP نیز از MOVE پشتیبانی خواهد کرد اما هنوز سونی در این مورد صحبتی نکرده و در نمایشگاه GDC نیز صحبتی از نسخه‌ی دوم این بازی نشد! حال باید دید که آیا این خبر حقیقت دارد یا اینکه سونی باز هم خبر را تکذیب میکند! «همچنین DAVID CAGE نیز قبل از عرضه‌ی عنوان HEAVY RAIN در طی صحبت‌هایی گفته بود که این عنوان از MOVE پشتیبانی خواهد کرد! اما بعد که این عنوان منتشر شد خبری از عرضه‌ی آن روی MOVE نشد و حال باید دید که آیا حدس ما مبنی بر پشتیبانی HEAVY RAIN از MOVE درست است یا خیر!

PERSIAN GAMER NEWS

خبرهای روز دنیای بازیها



جشن تولد پنج سالگی PSP

چند روز قبل سالگرد جشن تولد پنج سالگی کنسول PSP بود که در سال ۲۰۰۵ و تاریخ ۲۴ مارس در ایالات متحده ی آمریکا منتشر شد.

اولین مدل از این کنسول که در تاریخ ۲۴ مارس به بازار عرضه شد چیزی حدود ۱۷ میلیون فروش داشت که به گفته ی رئیس شرکت سونی، رکورد فروش کنسول PLAY STATION را در سال ۲۰۰۵ شکست.

«امروزه کنسول دستی PSP از کنسولهای خوب و مداوم و کیفیت کاری بی نظیر است، جشن پنجمین سالگرد تولد PSP برای ما بسیار هیجان انگیز است!

یاد لحظاتی میقتیم که مردم پشت دریاها صف کشیده بودند تا اولین مدل این کنسول را خریداری کنند! اما خوب تجربه ی بهترین عنوان های حال حاضر گیم فقط بر روی PLAY STATION امکان پذیر است و PSP در واقع فروش خود را مدیون PLAY STATION

میباشد، از سال ۲۰۰۵، بیش از ۲۵۴ عنوان نرم افزار برای ایجاد راحتی برای استفاده از PSP و بیش از ۵۲۰ عنوان نرم افزار در حال حاضر در ایالات متحده ی

امریکا برای این کنسول و همچنین بیش از ۳۰۰ نرم افزار برای آن در شبکه ی PSN موجود میباشد. PSP در سال ۲۰۰۷ به PSN معرفی شد و بعد از آن دارندگان کنسول PSP میتوانند از هزاران سرگرمی دیجیتال از جمله بیش از ۲۰،۰۰۰ قسمت فیلم تلویزیونی، مینی

گیم ها، کمیک های دیجیتالی، برنامه نویسی و همچنین ۳۰۰ بازی که بسیار منحصر به فرد هستند، استفاده کنند. سخت افزار PSP ۱۰۰۰ با صفحه ی ۴.۳

LCD اینچ و با وضوح بالا تولید شد و هم اکنون ۱۲۵ مدل بازی مختلف برای آن در دسترس میباشد. سال ۲۰۰۷ بود که دستگاه PSP ۲۰۰۰ وارد بازار شد. این مدل نسبت به مدل قبلی ۳۳ درصد سبک تر شده بود و

اما در سال ۲۰۰۸ وقتی که PSP ۳۰۰۰ وارد بازار شد، تمامی تکنولوژی ها در آن وجود داشت! از پیشرفت های صفحه ی نمایش LCD با کتراست ۵ بگیریید تا رنگ های زیباتر و برجسته تر نسبت به مدل های قبلی.

و بالاخره در پاییز ۲۰۰۹ نیز کنسول دستی و جدید PSP GO که در شمال امریکا ساخته شده بود با طراحی تماماً دیجیتال وارد بازار شد و هم اکنون در بازار موجود میباشد. PSP تولدت مبارک!



استودیو جدید EPIC GAMES در ژاپن!

سران استودیوی مطرح EPIC GAMES امروز طی خبری اعلام کردند که طی یک کنفرانس مطبوعاتی در تاریخ ۱۵ اپریل استودیو جدید خود را در ژاپن افتتاح



رجی: MOVE تقلیدی از WII است

رئیس نیتندو آمریکا اعلام کرد که MOVE، دسته های حسگر جدید سونی، تقلیدی پیش نیستند. او در گفتگو با LA TIMES گفت که: «اگر به کاری که اکنون سونی در حال انجام دادن است نگاه کنیم متوجه می شویم که کاری مشابه به WII در حال تکمیل است»

«ولی اگر در مایکروسافت دقت کنیم میبینیم که مایکروسافت در عرصه ی نرم افزار نوآوری های خاص خود را انجام داده. فکر میکنم رقبا ما در این روش در حال رقابت با ما هستند. ساخت تجربه ای جذاب، زیرا در نهایت همه چیز برای رضایت مشتریست. رقبا ما تلاش دارند تا به کیفیتی که ما داریم برسند. ما سیستمی داریم که مشتریان ما عاشق آن هستند. آیا هیچ یک از این ها ناگهان به سمت سیستم دیگری میخواهند بروند؟»

MOVE این پاییز عرضه میشود ولی به نظر نمیرسد که برای رجی اهمیتی داشته باشد.



پک جدید عنوان GOD OF WAR

SCEE امروز طی خبری اعلام کرد که پک جدید عنوان GOD OF WAR COLECTION طی تاریخ های ۲۸ ام تا ۳۰ ام اپریل در استرالیا، نیوزیلند و اروپا منتشر خواهد شد! قیمت این پکها ۲۴،۹۹۴/۳۹،۹۹۴ میباشد!



RED DEAD: BOX ART عنوان

REDEMPTION رونمایی شد!

کمپانی مشهور ROCKSTAR بالاخره BOX ART نسخه PS3 بازی RED DEAD: REDEMPTION را رونمایی کرد! البته BOX ART نسخه ی X۳۶۰ هم تا چند روز دیگر رونمایی خواهد شد. عکس روی BOX ART هم شخصیت اصلی بازی میباشد.

خواهند کرد. در طی این اخبار TIM SWEENEY مدیر عامل SUDA-51 نیز ساخت این استودیوی جدید را تیریک گفت و همچنین گفت که از بازیه جدید خود که با UE 3 در حال ساخت است پرده برداری خواهند کرد. CLIFF BLESZINSKI در این کنفرانس حضور نخواهد داشت اما او هم از طرف خود ساخت این استودیوی جدید را تیریک گفت و آرزوی موفقیت برای EPIC GAMES را خواستار شد. همچنین او طی صحبت هایی گفت: «احداث یک استودیوی جدید در ژاپن باعث میشود که مشتریان بیشتری برای عنوان های ساخته شده توسط EPIC GAMES پیدا شوند و ما نباید این را فراموش کنیم که عنوانهایی مثل سری FF و THE LAST REMNANT تمامی موفقیت های خود را مدیون فروش خوب عنوانهای خود در ژاپن هستند.»



مایکروسافت با دو کنفرانس در E3 حاضر خواهد شد!

JEFF KEIGHLEY ۲۵ مارس در توئیتر شخصی خود نوشت که ما در E3 ۲۰۱۰ با دو کنفرانس مطبوعاتی که یکی در روز شنبه و مربوط به ناتال و دیگری در روز دوشنبه و مربوط به بازیهای X360 خواهد بود حاضر خواهیم شد. پس منتظر کنفرانس شب یکشنبه مایکروسافت در مورد ناتال و دوشنبه صبح در مورد X360 در تاریخهای ۱۵ و ۱۶ هم زوتن باشید.



LBP2 از MOVE پشتیبانی خواهد کرد!

مدیر بازاریابی سونی در BENELUX طی گزارشی اعلام کرد که عنوان LBP 2 از MOVE پشتیبانی خواهد کرد! او طی صحبت هایی گفت: «از چندین سال پیش بحث حرکات استراتژی سونی بر روی بازیهای در BENELUX مطرح بود و گفته میشد روزی بازیهایی خواهند آمد که از تمامی حرکات بدن در آنها بهره گیری خواهد شد! ما در حال حاضر این موضوع را باور داریم که به برترین تکنولوژی ها دست پیدا کردیم و از آنها استفاده خواهیم کرد»

«در حال حاضر بزرگترین تصمیم ما این است که کاری کنیم که بتوانیم تمامی بازیهای را با پشتیبانی از MOVE طراحی کنیم و سعی بر این داریم این کار را از هم اکنون شروع کنیم! دلیل انتخاب ما (LBP 2) این بود که این بازی اولین عنوانی بود که سهم بزرگی را در موفقیت کنسول PS3 با فروش خود ایجاد کرد.»

MOTORSTORM[®]

ARCTIC EDGE

طوفان موتور بر لبه قطب شمال

یکی از بهترین بازی های رالی که برای کنسولهای سونی عرضه شده است MOTORSTORM نام دارد. که با عرضه اش برای PS3 بسیار موفق بود و طرفدارانش را راضی کرد و این بار به سراغ کنسول دستی سونی یعنی PSP آمده است. این بازی در ۲۹ سپتامبر امسال به سازندگی BIGBIG STUDIOS و انتشار SCEA برای کنسول PSP عرضه گشت!

چیزی که مشخص است این است که بازی داستان ندارد، یک سری آدم های عاشق خطر در پیست های بسیار وحشتناک با موانع سخت به طوری وحشیانه و دیوانه واری با هم به مسابقه می پردازند. غیر از این چیزی دیگر دستگیرتان نمی شود.

گیم پلی بازی بسیار روان و جذاب است، کنترل ماشین ها برخلاف بازی GT بسیار خوب است و اگر بازی را دست هر کسی بدهید می تواند به خوبی ماشین ها را کنترل کند، دوربین بازی هم بسیار مناسب و جای خوبی قرار دارد به طوری که تصویری خوبی از هیکل ماشین ها می بینید و ماشین ها نه خیلی بزرگ هستند نه خیلی کوچک! مسابقات در بازی بسیار نفس گیر هستند به طوری که یک لحظه اشتباه همه چیز را به باد میدهد، هیچ وقت رقیب های شما دست از سر شما بر نمی دارند و رقابت شما و آنها تنگاتنگ خواهد بود تا حدی که در لحظات آخر شما و رقیب هایتان سر صدم ثانیه اول یا دوم می شوید. شما می توانید به فستیوال رفته و یک نوع STORY MODE رو در پیش بگیرید یا اینکه در قسمت آزادانه مسابقه دهید. بخش مالتی پلی هم در بازی وجود دارد که به ارزش بازی میافزاید.

شما بیشتر اوقات باید در مسابقات اول شوید تا وضعتان بهتر باشد و آسانتر بتوانید مسابقات جدید یا ماشینها و موتورها را باز کنید اما اگر دوم یا سوم هم شوید بازی به شما جایزه می دهد اما انتظار نداشته باشید که این جایزه به جایزه ی نفر اول نزدیک باشد. در بازی تعداد زیادی ماشین، ماشین برف روب، موتور و ماشین های سنگین وجود دارد که در اوایل بازی همش باز نیست و این به شما انگیزه می دهد تا بهتر بازی کنید تا بتوانید ماشینهای سبک و سنگین یا موتور های بهتری را باز کنید. در هر مسابقه هر ماشینی می تواند با ماشین یا موتور ها مسابقه دهد و طبیعی است که مثلا یک کامیون با موتور مسابقه دهد، البته بعضی پیست ها یا بهتره بگیم بیشتر و اغلب پیست ها نمی گذارند شما هر ماشینی که خواستید را نتخاب کنید حتی ماشین های باز شده و یک یا ۲ مدل ماشین یا موتور که باز کرده اید را نشان میدهد که باید آنها را انتخاب کنید. همین طور در بازی که پیش بروید مسابقات جدید باز میشوند و همین طور سخت تر می شوند. در هنگام مسابقه دادن برای بهتر زمین زدن رقیبان میتوانید از نیتروژن استفاده کنید که از شروع مسابقه بعد از طی کردن ۱۰ ثانیه شما می توانید از نیتروژن استفاده کنید، اما اگر خط نیتروژن شما پر شود ماشین یا موتور شما منفجر می شود. یک قابلیت در بازی وجود دارد و این است که شما در حین مسابقه دادن می توانید از صحنه عکس بگیرید و در مموری دستگاه خود سیو کرده و صحنه های نابی را به دست خودتان خلق کنید. در بازی یک قسمت آپگرید ماشین هم هست که شما می توانید ماشین یا موتورتان را آپگرید کنید، هم از لحاظ ظاهر هم از نظر قدرت و موتور و ... هر پیست از تعدادی راه های مختلف تشکیل شده که هر بازیکن به طرف هر راهی که فکر می کند نزدیک تر است می رود. وقتی که شما در گل و لای بروید گل به دوربین میپاشد که این چیزه جالبی در بازی

می باشد که نشان می دهد سازندگان این بازی به چه نکاتی برای بالا بردن سطح آن توجه کردند. در بازی مثل تصادفات در بازی وجود دارند که بهتر از تصادفات در NFS:SHIFT در بیشتر اجرا می شوند چون در NFS:SHIFT در بیشتر اوقات با اینکه تصادف سهمگینی را مشاهده می کردیم اما ماشین شما هیچ آسیبی نمی دید اما اینجا وضع کمی بهتر شده و ماشین شما آسیبات فراوانی می بیند و در بیشتر اوقات راننده از ماشین یا موتور به بیرون پرت می شود. در یک کلام گیم پلی بازی بدون نقص و مشکل است و هرکسی را راضی می کند. گرافیک بازی خوب است، از دور همه چیز قشنگ است مخصوصا محیط، از دور برف های که روی کوه ها نشسته اند، آبشار ها، پل ها، غار ها و حتی زمین و انفجار ها بسیار زیبا هستند و گرافیک را به رخ همگان می کشد. اما مشکلی که می شود به گرافیک بازی گرفت این است که گرافیک راننده و ماشین با اینکه از دور خوب است اما از نزدیک اصلا خوب و دلنشین نیست و نمایان است که روی جزئیات از نزدیک زیاد کار نشده است. در شروع بازی هم دمویی زیبا نمایش داده می شود که خیلی سخت است که آن را با واقعیت تشخیص دهید، روی برف ها در دموی شروع بازی خیلی خوب کار شده است اما اینکه اشیاء می مانند هلیکوپتر در صفحه می آیند واضح می شود که اینها واقعی نیست و شما به راحتی این را تشخیص می دهید. نور پردازی در بازی عالی کار شده به طوری که در شروع مسابقات وقتی دوربین نمایی از محیط را نشان می دهید صحنه هایی زیبا را مشاهده می کنید که به پی نقص بودن نورپردازی پی می برید. در یک کلام بازی دارای گرافیک خوب اما با جزئیات بد است که از نزدیک بسیار توی ذوق میزنند ولی از دور واقعا زیبا هستند. صداگذاری و موسیقی در سطح بالایی قرار دارند، موسیقی هایی که در





پرش ها هم در بازی زیباست و جذابیت خاصی به بازی می دهد.

در کلام آخر بازی MOTORSTORM ARCTIC EDGE یک بازی بسیار زیبا با گرافیک نسبتا بالا و گیم پلی روان و هیجان انگیز و تنگاتنگ است و مسابقات زیادی را در خود جای داده که هیجان زیادی به شما می دهد. صداگذاری و موسیقی خوبی دارد و از هوش مصنوعی مطلوبی بهره برده است و باگ و مشکلات کمی دارد و دارای جذابه ی خاصی است که می تواند مدتها شما را سرگرم و پای خود بنشانند. اگر رالی با رقیبان یا دوستانتان را دوست دارید و می خواهید با ماشین یا موتور به وحشیانه ترین شکل با رقیبان مسابقه دهید و از هیچ خطری نمی ترسید حتما این بازی را امتحان کنید و اما کسانی که دوست ندارند، من هم قبل از بازی کردن این بازی حس خوبی نسبت بهش نداشتم و فکر می کردم یک بازی سطحی است اما وقتی که یکی از دوستانم بهم پیشنهاد بازی کردندش رو داد دیدم واقعا بازی جذابه و دوست داشتنیه چه دوست دارید یا ندارید به شما پیشنهاد می کنم حتما این بازی را امتحان کنید، پشیمان نمی شوید.

گیر کرده باشند یا اینکه عمل های غیر طبیعی انجام دهند اما بازم رقیبان با این هوش مصنوعی قوی بعضی اوقات بر اثر بی دقتی تصادف کرده یا اینکه از نیتروژن پیش از حد منفجر می شوند، نکته ی جالب هوش مصنوعی این است که رقیبان هم با خود رقابت می کنند و هر یک قصد برتری دارند که این نشانه ی هوش مصنوعی مطلوب در بازی است.

در بازی باگ های زیادی وجود ندارند و میشه گفت بازی یک بازی بی عیب و نقص است، مدت لودینگ ها کوتاه است و اصلا آزار دهنده نیستند همچنین وقتی یک مسابقه انجام می دهید خود بازی سیو می کند که این سه مورد بازی کردن را کمی آسان می کند و به بازی کننده می گوید من همه ی کارها را انجام می دهم، فقط تو بشین و بازی کن!

جذابیت بازی بسیار بالاست، رقابت ها بسیار تنگاتنگ است و نهمیشه گفت که کمی اول میشه، شما در بازی باید خود را به آب و آتش بزیند تا بتوانید از سد رقیبان عبور کنید، در کل یک هیجان خاصی در همان لحظه ای که بازی را شروع می کنید می بینید که واقعا لذت بخش است

حین مسابقات و منو پخش می شود دارای جذابیت خاصی هستند و حس خوبی را به شما القا می کنند و وجود این نوع موسیقی ها هیجان بازی را تا سطح بالای افزایش می دهند، موسیقی دموی آغازین بازی هم عالی است و نقصی ندارد. با اینکه موسیقی خوب است بازی صداگذاری را فراموش نکرده و روی ان خوب کار کرده است، صدای تصادفات، انفجارها، بوق و حتی صدای نیتروژن زدن ماشین ها موتور ها در بازی بسیار خوب است همین طور صدای شخصی که در دموی آغازین بازی صحبت می کند هم خوب و مناسب با حال و هوای بازی است و این دو موضوع یعنی وجود موسیقی های زیبا و هیجان انگیز و صداگذاری عالی بسیار به ارزش بازی می افزایند. هوش مصنوعی نسبتا خوب است، رقیبان به خوبی دست شما را می خوانند، به سرعت خود را به شما می رسانند از نزدیک ترین راه برای برنده شده استفاده می کنند و در مواقع لازم از نیتروژن استفاده می کنند، اگر شما عجله داشته باشید به هیچ جا نمی رسید چون که باید بسیار تلاش کنید تا یکی یکی رقیبان را از سر راه بردارید و نهمیشه همه رو یک جا از سر راه برداشت، مورد دیگر اینکه شما هیچ وقت رقیبان خود رو نمی بینید که به یک دیوار



TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES SMASH-UP™

بازگشت نینجا ها به Wii

نبرد بزرگ

آنهایی که Wii را تجربه کرده اند میدانند. در بین بازی های Wii بزرگترین و در زمینه مبارزه SUPER SMASH BROS است. از نظر من و یا شاید خیلی ها با اینکه SUPER SMASH BROS موفق است اما دیگر از MARIO, LUIGI و دوستانش خسته شده ام.

مناسفانه این بازی ها ظاهرا ادامه خواهد داشت. در این بین بازی های خوب یا کارکتر های جدیدتر متشر میشود که هیچ یک تا به الان نتوانستند موفقیت ماریو رو بدست بیاورند. یکی از این بازی ها TMNT و یا لاکپشت های نینجا است که اندکی به معرفی آن میپردازیم. نسخه بازی TMNT که برای Wii متشر شده سه بعدی است و نه دو بعدی، به نوعی چیزی در بین این دو بعد است (شاید ۲.۵)

گرافیک

از همین اول میخواهم به موضوع گرافیک بپردازم در این شماره از TMNT موضوع گرافیک کمتر مورد توجه قرار گرفته است و بازی بیشتر بر روی طنز و شوخیهای شخصیتها دنبال میشود و همین موضوع باعث توجه کمتر سازندگان به دیگر قسمت های بازی شده است و از نظر کیفیت



در مورد این که بازی جذاب است حرفی نمیتوان زد اما بهتر بود که بیشتر به حالت داستانی بازی تکیه میشد. هرچند فیلم ها و دموهای موجود در بین مراحل باعث طولانی تر شدن TMNT شده است.

صداگذاری

صداگذاری توسط گروه انیمیشن انجام شده است. حالت مزاح و شوخی در بیشتر دیالوگ ها حس میشود. البته سازندگان با توجه بیش از حد بر روی دیالوگ ها تسلط خود را بر روی افکت های صوتی بازی از دست داده اند و همین موضوع باعث خراب شدن این بخش از صداگذاری شده است.

در آخر

TMNT از نظر کیفیت و امتیاز متوسط است. این بازی شما را وادار به ادامه مراحل میکند اما به مرور خستگی و تکراری شدن مراحل بازی باعث کسل شدن شما میشود. انجام بازی فقط چند ساعت طول میکشد و بعد از تمام کردن آن دیگر هیچ نو آوری وجود ندارد تا باعث شود شما دوباره شروع به انجام بازی کنید. حرکات شخصیت ها با یکدیگر به جز یکی دو مورد هیچ فرقی نمیکند. حالت داستان اصلا خوب نیست و صداگذاری و گرافیک نیز ای کاش بیشتر مورد توجه قرار میگرفت.

در کل اگر UBISOFT مقداری حوصله به خرج میداد میتوانستیم امیدوار باشیم که رقیب جدیدی برای ماریو و دوستانش پدیدار شده اما TMNT راه زیادی برای رسیدن به سری بازی های معروف این سبک دارد.

در حد فیلم های رده B است. با پیش روی در مراحل به مرور حس تکراری شدن و یا خستگی به آدم دست پیدا میکند. فیزیک بازی خوب کار شده اما جای کار بیشتری رو داشت.

گیم پلی

اگر ۲ عدد کنترلر Wii دارید میتونید با نصف کردن تصویر یا دوستان خود مراحل را انجام دهید. البته بازی را میتوان با کنترل کلاسیک Wii و یا GAME CUBE به پایان رساند و وجود Wii REMOTE شرط نیست.

مبارزات بسیار جذاب است. در هر لحظه ممکن است با یک سوپرایز روبرو شوید. مناسفانه دوست داشتم نوع مبارزه با هر کارکتر فرق کند. با اینکه اسلحه هر کارکتر متفاوت است اما تنها در نوع مبارزه با یک یا دو حرکت متفاوت روبرو هستیم. در کنار این موضوع لئوناردو، داناتلو، میکلاتچلو و رافائل یک نوع حرکت انجام میدهند. در کل با پایان بازی هیچ حس وجود ندارد که شما را وادار به شروع دوباره مراحل با شخصیت دیگری کند زیرا نوع آوری در این بازی جایی ندارد.

COMBO ها خوب کار شده است. انفجار بزرگ (سلاح رافائل) که مانند باران از آسمان میبارد. کاتاهای زیبای لئوناردو، چرخش زیبای میکلاتچلو که در هوا دوره خود دوران میکند و در آخر حرکات زیبای داناتلو که بسیار زیبا است.

در زمینه ارتقاء نیز در بازی جایی قرار داده شده تا بعد از هر مرحله میتواند به مکان مورد نظر بروید و اسلحه های خود را قویتر کنید. (این خصوصیت بازی مانند RPG است)

داستان

داستان بازی زیاد بلند نیست. یعنی در حدود دو ساعت گیم پلی مفید در بازی موجود است. البته وجود بخش های ARCADE, BATTLE ROYAL, SURVIVAL, TOURNAMENT, SWAP-OUT و مد PRACTICE باعث طولانی تر شدن نسبی مراحل میشود.

MASS EFFECT

PINNACLE STATION

ای کاش نمی آمد

شماره اول سری بازی MASS EFFECT در نظر بسیاری از منتقدان و بازیکنان موفق بوده است.

همانطور که میدانید MASS EFFECT اولین بار برای XBOX و بعد برای PC منتشر شد. نسخه PC به مراتب بهتر از XBOX کار شده بود. اولین بسته الحاقی که برای XBOX منتشر شد BRING DOWN THE SKY نام داشت که بعد از مدتی برای PC نیز عرضه شد که به صورت رایگان از طریق نت قابل دانلود بود. BIOWARE بعد از منتشر شدن DLC اول قول یک بسته جدید را داد که هم اکنون این بسته نیز منتشر شده و در ادامه به بررسی آن میپردازیم.

شرکت BIOWARE ظاهراً مدتی میشه که سرش شلوغ شده از یک طرف بازی DRAGON AGE که سال هاست در حال ساخت است و سال قبل عرضه آن تائید شد. از طرف دیگر STARWARS که این شرکت را حسابی مشغول کرده است و از همه مهمتر MASS EFFECT 2 که قول عرضه آن توسط BIOWARE داده شده است. البته ناشر بازی هم مدتی میشه که سردرگم باقی مانده است. EA نیز از طرفی بازی های ساخته شده توسط خودش رو در دست داره و از طرف دیگر انتشار بازی های شرکت های دیگه رو بر دوش خودش می کشد. با این حال BIOWARE بسته الحاقی جدیدی برای MASS EFFECT با نام PINNACLE STATION طراحی و منتشر کرد که شخصاً اعتقاد دارم اصلاً نیازی به این کار نبود و ای کاش منتشر نمی شد. حال و هوای طرفداران MASS EFFECT در این روزها مقداری متفاوت است در حالی که منتظر عرضه شماره دوم این سری هستند با بسته الحاقی جدیدی از MASS EFFECT روبرو شده اند. شاید

این سوال برای شما پیش بیاید که دلیل بد گفتن من از این DLC چیست؟

در این DLC با مراحل تماماً اکشن روبرو هستیم و به همین دلیل PINNACLE STATION جو کلی بازی یعنی RPG بودن آن را برهم زده است.

بعد از نصب بسته الحاقی وارد نقشه PINNACLE STATION که مربوط به این بسته است، می شویم. اول آموزش هایی داده می شود. تنها کاری که در این آموزش باید انجام دهید وارد COMBAT شده و ۱۲ ماموریت را سپری کرده تا به FINAL برسید. بعد از رسیدن به FINAL در جمع ۱۳ عدد COMBAT را به پایان می رسانید.

ماموریت ها در کل از ۴ ساختار اصلی پیروی میکند:

۱. SURVIVAL ۲. TIME ATTACK ۳. HUNT و ۴. CAPTURE

متأسفانه در این ۴ ساختار هیچ نو آوری ای وجود ندارد. فرضاً در حالت CAPTURE مثله همیشه وارد مناطق مشخص شده، مدتی می ایستیم تا در تصرف ما قرار بگیرد! در حالت SURVIVAL باید مثله همیشه بجنگیم و از جان خود محافظت کنیم تا دشمنان برنده نشوند و دو حالت TIME ATTACK و HUNT که در بسیاری از بازی های این سبک وجود دارد.

ای کاش BIOWARE بجای این ها یک مقدار نو آوری به خرج میداد. فقط میجنگیم میکشیم تا با کشتن بیشتر وارد لیست شویم و در آخر برنده میشیم!

مانند همیشه باید قبل از ورود به ماموریت ۲ نفر که میخواهیم ما را همراهی کنند انتخاب کنیم. برعکس خود ME که مراحل جو RPG را داشت در این بسته هیچ چیزی پیدا نمیکنیم که طعم RPG را به ما بچشاند. بازی تماماً جو

اکشن را دارد.

صدانگزارای شخصیت های جدید خوب کار شده است. در ضمن ACHIEVEMENT های جدیدی نیز به بازی اضافه شده است. PINNACLE STATION کلاً با RPG مخالف است. ای کاش مقداری شبیه به DLC اول (BRING DOWN THE SKY) طراحی میشد. اما متأسفانه سازندگان فقط خواستند که بسته ای را منتشر کنند تا آبیانا طرفداران یادشون نره که MASS EFFECT هم وجود داشت!!

این بسته را میتوانید با قیمت ۵ \$ از EA STORE خریداری کنید. (ماشالله تو ایران از بقال محل هم میتونین خریداری کنین!)

در آخر از نظر من تو این بسته دنبال بازی ME نگردین. بهتر بود اسم DLC MASS EFFECT : ACTION گذاشته میشد.

Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

چندی بعد از عرضه ی GTA: CW برای کنسول دستی DS و فروش نامطلوب و عدم موفقیت آن راک استار به فکر عرضه ی این بازی برای کنسول رقیب یعنی PSP افتاد که نهایتاً این فکر در ۲۰ اکتبر امسال به حقیقت پیوست و برای کنسول PSP عرضه شد و به نظر منتقدین و سایت ها این بازی بر روی کنسول PSP موفق تر از DS بوده است. اکنون سوال اساسی که ذهن ما را به خود مشغول کرده است این می باشد که راک استار چه کرده است که نظر منتقدین و طرفدارانی اعتقاد بر این داشتند که این بازی یک بازی ضعیف است عوض شده است.

داستان

داستان بازی از آن جا شروع می شود که ما می فهمیم پدر شخصی به نام HUNG LEE کشته شده و پسر این مرد پولدار چینی برای انتقام پدر خود به شهر LIBERTY CITY می آید تا انتقام پدرش را بگیرد! HUANG LEE میفهمد که خیر، تو این شهر با دست خالی به جایی نمی رسی و با کمی فکر و درایت درمیابید برای انتقام از قاتل پدر باید در این شهر دو چیز داشته باشید، پول، ۲. شهرت! HUANG LEE که شخصیت اصلی بازی است و شما در این بازی نقش این شخصیت را به عهده دارید به هرکاری دست میزنید تا پول بدست آورید و از هر کار خوب یا بدی که به شما پیشنهاد شود دست برنمی دارید! بازی با ضرب آهنگ بالا شروع می شود، شما و اتومبیلتان در آب می افتید و شما باید برای رهایی از این وضعیت شیشه ی اتومبیلتان را شکسته و از آن خارج شوید

گیم پلی

گیم پلی بازی عالی است، ما دوباره به شهر LIBERTY CITY که در GTA IV بود

میکنند که خط جان شما هم در بازی دقیقاً خط کادر دور این نقشه است، در کنار این نقشه هم در منو GPS ترتیب داده شده است که در آن می توانید نزدیک ترین راه تا مقصدتان را مشاهده کنید. در بازی اسلحه های زیادی وجود دارند که شما میتوانید از آنها برای از بین بردن دشمنان استفاده کنید، همچنین در بازی تعداد زیادی اتومبیل و کامیون و موتور سیکلت وجود دارد و تنوع خاصی دارند، اتومبیل های به اصطلاح اسپرت شده هم در بازی وجود دارند هم چنین شما می توانید برای حمل و نقل خود از راه های آبی و از قایق های موتوری استفاده کنید که این موضوع جذابیت خاصی به بازی می دهند. برای بدست آوردن پول بیشتر می توانید خرید و فروش مواد مخدر هم بکنید که احتمال اینکه پلیس به دنبال شما بیفتد زیاد است. شما برای سیو یا چک کردن لپ تاپ خود باید به خانه ی از پیش تعیین شده ی خود بروید و در آن جا میتوانید سیو کرده یا به لپ تاپ و ایمیل های خود سر زده یا کیفی که آن مواد مخدر قرار می دهید را باز کرده و داخل آن را مشاهده کنید. در بازی لودینگ های کمی وجود دارد و آن تعداد کم هم مدت زمان بسیار ناچیزی دارند که اصلاً به چشم نمی آید و این یکی از نقاط قوت بازی است!

گرافیک

گرافیک بازی هیچ چیزی کم ندارد و پیشرفت چشم گیری نسبت به نسخه ی DS کرده است. گرافیک محیط، ساختمان ها، اتومبیل ها، آدم های تو خیابون بسیار خوب و قابل قبول است، جزئیات محیط هم عالی کار شده است، مثل خیابان های که کف آنها سنگ است یا دیوار های که از سنگ ساخته شده اند با اینکه دوربین از بالا نشان می دهد اما بازم جزئیات به

برخواهیم گشت و وقتی که شما این بازی رو انجام می دهید واقعاً حس می کنید که شهر همان شهر LIBERTY CITY در GTA IV است. همان طور که در نسخه ی DS دیدیم دوربین از بالاست ولی این دوربین از بالا بودن بسیار جذابه و ارزشی از بازی کم نمیکند که هیچ به بازی هم ارزش اضافه میکنه! همونطور که در همه ی بازی های این سری وجود داشت این بازی به صورت OPEN WORLD دنبال میشه و شما می توانید آزادانه در شهر گردش کنید! در بازی دو سری مراحل وجود داره، یک سری مراحل اصلی که شخصیت های مختلفی آن ها را به شما پیشنهاد می کنند و یک سری مراحل فرعی و اختیاری که دختری به نام MELANIE به شما آنها را پیشنهاد می دهد که این مراحل در نسخه ی DS وجود نداشته و در انحصار PSP هست! در مراحل اصلی و فرعی شما کارهای زیادی می توانید انجام دهید از قبیل دزدیدن یک ماشین یا برنده کردن یک نفر در یک مسابقه ی اتومبیل رانی یا دزدیدن یک بیمار یا حتی همراه شدن با پلیس ها و یاری و کمک آنها! مراحل اینقدر متنوع و زیاد هستند که نمی شود یک جا گفت و اینقدر این مراحل درست چیده شده اند که هر وقت شما دلتان برای یک نوع ماموریت تنگ می شود آن مرحله جلوی شما ظاهر می شود! در بازی وقتی که می خواهید ماموریتی بگیرید یا با کسی صحبت کنید به صورت عکس های نقاشی شده است و دیالوگ های شخصیت ها پایینه تصویرشان می آید! چیزی که در بازی جالب است وجود مینی گیم ها در بازی است، از مینی گیم ها در روشن کردن ماشین ها، ختنی کردن بمب ها، شکستن قفل ها و شیشه ی اتومبیل، گشتن سطل زباله و حتی بنزین پر کردن در بطری و ... استفاده می شود که این نوع مینی گیم ها در نوع خود جالب است و جذابیت خاصی به بازی می بخشد! نقشه ای هم در بازی شما را راهنمایی

وضوح مشخص است و گرافیک بالای دارند و لذت بخش هستند. در بازی چیز های مثل ساعقه، آتش سوزی، باران و ... بسیار عالی کار شده اند، مخصوصا ساعقه که واقعا شما را به وجد می آورد و بسیار زیبا است. همچنین نورپردازی در بازی بسیار عالی کار شده و مثلا اگر در حال تجربه ی یک روز آفتابی در بازی هستید می بینید که انگار که واقعا نور خورشید به اشیاء و اجسام در بازی می تابد و تصویر بسیار زیبایی مشاهده می کنید!

موسیقی و صداگذاری

موسیقی و صداگذاری بی نظیر است، همان طور که در دیگر بازی های سری GTA موسیقی متن وجود نداشت در اینجا هم وجود ندارد! اما موسیقی هایی که وقتی در اتومبیل هستید پخش می شود بسیار زیبا هستند و جذابیت خاصی به بازی می افزایند، صداگذاری هم در حد عالی قرار دارد، اگر از نزدیک آدم هایی که در خیابان هستند رد شوید به طور معمول می شنوید که آنها با یکدیگر صحبت می کنند، غیر از این صدا تصادفات، استارت زدن اتومبیل ها، آژیر پلیس و آمبولانس بسیار طبیعی کار شده اند و در ذهن شما یک شهر واقعی را مجسم می کند، همچنین صدای اسلحه ها با یکدیگر متفاوت است و صداهای بسیار عالی و در خوری را دارند که بسیار به ارزش بازی می افزاید! از انجایی که در دمو ها دیالوگ شخصیت ها به صورت متن زیر تصویرشان می آید هیچکدام از شخصیت ها صداگذاری ندارند.

هوش مصنوعی

هوش مصنوعی خوب است، پلیس ها باهوش هستند و خود را برای گرفتن شما به آب و آتش می زنند، در خیابان ها معمولا پلیس ها پراکنده اند و تعداد زیادی دارن و تا اینکه شما دیدند اگر به آنها خلافتی از شما اعلام شده باشد به دنباله شما می آیند چه با پای پیاده چه با اتومبیل! هوش مصنوعی دشمنان هم در حد خوبی هست و بعضی اوقات شما را به زحمت می اندازند و گاهی اوقات که با اتومبیل به دنبال آنها هستید انقدر به کوچه پس کوچه می زنند تا بلکه گمشان کنید! چیز های جالبی از هوش مصنوعی بازی سر می زند که شما را به وجد می آورد، به طور مثال اگر شما در محیط در بسته ای که کسی نمی تواند به آن وارد شود کسی را زخمی کنید وقتی که آمبولانس می آید راننده ی آمبولانس پیاده شده و دم در محلی که شما در آن قرار دارید می آید و داد و فریاد کرده و در را تکان می دهد. در یک کلام می شود گفت که هوش مصنوعی نسبتا خوب کار شد اما بعضی اوقات مشکلات نادری از آن سر می زند، مثلا گیر کردن یک راننده ی آمبولانس به یک جایی و دویدن آن در صورتی که جلوی او دیوار است و به جای نمی رسد!

در بازی آب و هوا های مختلفی وجود دارد. مثل آب هوای آفتابی که واقعا زیبایی خاص خود را دارد، آب و هوای صاف و تمپه ابری، آب و هوای بارانی و وجود مه در هوا. زمانی که می خواهد باران بیارد ساعقه ای زیبایی را می بینیم که برای یک لحظه تمام شهر را روشن می کند و نور زیبایی می دهد، غیر از این وجود مه در هوا یکی از نقاط قوت بازی است که واقعا بازی را زیبا تر می کند! GTA: CW دارای جذابیت بالا و خاصی است فرار و گریز از پلیس ها، تعقیب دشمنان با اتومبیل، دویدن دنباله دشمنان با پای پیاده و پریدن از روی دیوار ها انجام ماموریت های

مختلف، دزدیدن ماشین ها به وسیله ی پیچ گوشتی و وسایل دیگر و گشتن در شهر به بازی جذابیت مثال زدنی می بخشد که هیچ وقت شما آن را فراموش نکرده و از این جور کارها خسته نمی شوید.

کلام آخر

کلام آخر در مورد بازی اینکه این بازی دارای داستان جذاب و درگیر کننده، گرافیک عالی و با جزئیات، گیم پلی روان و متنوع، موسیقی و صداگذاری عالی، هوش مصنوعی بالا، جذابیت بسیار زیاد است که تا هفته ها شما را سرگرم و مجذوب خود می کند و اگر کنسول PSP دارید حتما و حتما این بازی را امتحان کنید، حتی اگر از دوربین از بالا خوششان نمی آید، پشیمان نخواهید شد. راستی یادم رفت بگم که مواظب باشید، این بازی بسیار اعتبار آور است.



UNCHARTED 2

AMONG THIEVES™

حال میکنید که تا حالا تجربه نکردید. البته برای اولین بار روی نرمال بازی کنید تا دستتون بیاد بعد برید روی سخت.

گرافیک

خوب به بهترین بخش بازی یعنی گرافیک میرسیم. بی شک یکی از بهترین گرافیک های بازی ها را همین UC2 داراست. تصویر ها بسیار عالی کار شده اند و طوری اند که شما در هیچ بازی دیگه ای تجربه نکردید. کات سین های بازی بسیار عالی اند. شما با دیدن کات سین ها لذتی خواهید برد که تا کنون تجربه نکرده اید. بی نظیر بی نظیر است کات سین ها. در بعضی از کات سین ها شما احساس میکنید که یک فیلم سینمایی را مشاهده میکنید زیرا طراحی چهره ی شخصیت ها و همچنین بافت های صورت و کیفیت محیط و تکچسرها عالی کار شده است. انفجار های بازی بسیار عالی کار شده اند طوری که وقتی انفجاری رخ میدهد موج آن را شما احساس میکنید و همچنین افکت آتش بسیار عالی کار شده است. با وجود مکان های مختلف شما محیط طبیعی مختلفی را تماشا خواهید کرد. برف آتش و آب سه رنگی هستند که در مراحل بازی خود نمایی میکنند. هنگامی که شما در آب راه میروید شلوار شما خیس میشود و هنگامی که شما در برف قدم میزنید شلوار شما برفی میشود و رد پای شما نیز بر روی برف ها میماند. فیزیک نور پردازی. کیفیت تکچسرها و ... همه به طور عالی کار شده اند و این حاکی از این است که گرافیک بازی بی نظری است.

صداگذاری

صداگذاری بازی خوب کار شده است و میتوان گفت که NAUGHTY DOG بر روی قسمت صداگذاری بسیار کار کرده است. صدای کاراکتر ها با لب آن ها مچ و بسیار عالی است. هنگامی که شما بر روی برف راه میروید صدای خرد شدن برف ها را میشنوید. یا هنگامی که به آب شلیک میکنید صدای گلوله و همچنین صدای خفیف آب را نیز میشنوید. در کل صدا گذاری بازی مانند قسمت های دیگرا عالی است.

بی شک بازی یکی از بهترین بازی های سال ۲۰۰۹ است که اگر آن را تجربه نکنید در آینده افسوس خواهید خورد. تمامی قسمت های بازی بینظیر است. باید به NAUGHTY DOG برای ساخت چنین بازی تبریک گفت.

دشمنان خود استفاده کنید. به این صورت که شما با مثلث آن را برداشته و سپس با دکمه L2 آن را پرتاب میکنید و منفجر و دشمنانتان را به درک میفرستید. اسلحه های بازی متفاوت هستن و بیشترین اسلحه ای که از طرف شما مورد استفاده قرار میگیره کلاشینکوف است. البته اصلا نشونه گیری باهاش خوب نیست اما از روی مجبوری باید ازش استفاده کنید.

مراحل بازی

شما برای رد کردن مراحل باید از چابکی NATHAN و همچنین کمک CHLOE استفاده کنید. یعنی باید از لبه ی دیوار ها، تابلو ها، لوله ها و ... استفاده کنید که خود بازی را بسیار جذاب میکند. همانطور که گفتیم مراحل بازی در مکان های مختلف اتفاق می افتد. یکی از این مرحله ها مرحله ای است که شما بر روی یک قطار هستید. این مرحله وصف نشدنی است. واقعا بی نظیر هست هم چنین مرحله ای که شما باید از روی ماشین ها به این ور و اونور بپرید و آگه دیر بچینید جان خود را از دست میدهید. واقعا جذابیت بازی عالی است طوری که اصلا شما خسته نمیشوید. من خود تا حالا همچین جذابی را در هیچ بازی تجربه نکردم. کاورگیری در بازی نقش مهمی برای شما را ایجاد میکند. شما میتوانید از اشیای مختلف برای کاور گیری استفاده کنید. هنگامی که در کاور هستید میتوانید بدون خارج شدن از حالت کاور تیراندازی کنید که نشونه گیری بسیار سخت است.

هوش مصنوعی

هوش مصنوعی دشمنان خیلی خوب طراحی شده است. شما آگه با آخرین درجه سختی بازی کنید به ندرت میتوانید با نارنجک دشمنانتان را بکشید. بعضی از دشمنانتان شاختر هستن. برای شکستن شاخشون اشکتونو در میارن تازه اینو میکشی یکی میاد از پشت میکشنت. در این لحظه است که شما میخواهید PS3 و دسته و DVD

رو کلا هر چی جلو دستتونه

بشکنید. اما وقتی که

هر دو رو نابود

کنید آنچنان

در نزدیک به دو سال پیش در زمانی که PS3 بازی های انحصاری کمی داشت SONY COMPUTER ENTERTAINMENT بازی را منتشر کرد که ساخته ی NAUGHTY DOG بود. در آن زمان با عرضه این بازی همگان به سمت PS3 کشیده شدند. زیرا اینجور بازی ها در دنیای گیم بسیار نایاب است. وقتی که سونی محبوبیت و فروش بالای UNCHARTED 1 را مشاهده کرد تصمیم گرفت تا نسخه ۲ آن را نیز منتشر کند.

داستان بازی

داستان بازی از آن جا شروع می شود که شخصیت اصلی بازی یعنی NATHAN DRAKE (که در UC 1 به دنبال راه جدش برای به دست آوردن گنجی بود) آغاز میشود. او به خاطر سختی های فراوانی که کشیده دیگر حوصله ماجراجویی را ندارد اما رفیق قدیمی اش یعنی HARRY FLYNN به سراغ او می آید HARRY کاملا میداند که NATHAN بسیار چابک و تیز هوش است و میتواند معماهای بزرگ را نیز حل کند. از او میخواهد که در ماجراجویی که به اکتشافات MARCO POLO مربوط میشود به او کمک کند. اما NATHAN در ابتدا قبول نمیکند زیرا آمادگی این کار را ندارد. اما با ورود زنی به نام CHLOE FRAZER که همکار HARRY است و توضیحاتی بیشتر درباره ی ماجرا NATHAN قبول میکند که وارد این ماجرا بشود اما خود نمیداند که این ماجرا برای اون بسیار خطرناک است. داستان بوی خیانت میدهد. NATHAN پس از بر آورده کردن خواسته ی HARRY رکی میخورد که منجر میشود او چندین سال در زندان بماند. HARRY پس از اینکه به خواسته ی خود رسید NATHAN را رها میکند و NATHAN به دام پلیس ها می افتد. یکی از بهترین ویژگی های بازی داستان آن است که با ویژگی های عالی دیگر آن آمیخته شده است و این نوید یک بازی عالی را میدهد.

گیم پلی

گیم پلی یکی از بهترین ویژگی های آن است. شما فقط از اسلحه استفاده نمیکنید بلکه از دستان و مهارتهای خود هم میتوانید استفاده کنید. مخفی کاری در بازی یکی از رکن های اصلی گیم پلی است. شما در حالت هایی قرار میگیرید که اگر مخفی کاری نکنید به هیچ وجه نمیتوانید جان سالم به در ببرید. همکاری شما و CHLOE بسیار زیبا است. مکان هایی است که شما به تنهایی نمیتوانید از آن عبور کنید و به همراهی نیاز دارید که چابک باشد. دقیقا مثل CHLOE که بسیار چابک است. وجود او در بازی بسیار مفید خواهد بود زیرا با استفاده از مهارت های خود همیشه به دنبال نجات جان شما است. وجود مکان های مختلف باعث شده تا گیم پلی بسیار زیبا از آب در بیاید. در هر مکان شما باید از یکی مهارت های خود استفاده کنید. یکی از ویژگی های گیم پلی وجود کپسول های گاز است که شما میتوانید از آنها برای کشتن



ARMY OF TWO 40 DAY

بازگشت دو دوست

روز چهارم

بازگشت دو دوست

گروه ۲ نفره باز می‌گردد. EA دو کارکن خود یعنی SALEM و RIOS را برای انجام ماموریت تعیین کرده است. پلیت‌ها خریداری و همه چیز برای کارکنان آماده است. اما یک مشکلی وجود دارد. شهری که وارد آن شدند محلی خارج از KAOSUN بود. همان زمان یک تغییری در نقشه خود انجام دادند و به جای مدارک، سلاح‌ها را بدست گرفتند.

EA چند سال قبل اعلام کرد که تغییراتی در گروه این شرکت انجام می‌دهد. در ضمن سری بازی‌های موفق جدیدی را نیز منتشر میکند. یکی از این بازی‌های AOT بود. این مبارزات و ماموریت‌های دو دوست با نام‌های SALEM و RIOS را دنبال میکرد که به فروش خوب دو میلیون نسخه دست یافت. در این بازی SALEM و RIOS وارد ماجراهای پر از اکشن و هیجان می‌شدند. البته شماره اول از نظر CO-OP یک بازی موفق بود اما از سایر جهات مشکلات زیادی داشت. در هر حال EA در شماره جدید سعی در رفع مشکلات و ارتقاء سطح کیفی بازی دارد.

سنگ، کاغذ، قیچی!

در THE 40TH DAY خیابان‌های شانگهای شلوغ می‌شود. البته این موضوع در AOT غیر قابل پیش‌بینی نیست. مانند همیشه در مدت زمان کمی شهر به مکانی برای خون و خونریزی تبدیل شده و ما با از

از سیستم «SPIDER» میتوانیم از انسان‌های دو رو بر خود به عنوان دفاع استفاده کنیم. در بازی شکل جدیدی از گول زدن دشمنان وجود دارد. در این روش با تسلیم شدن میتوانیم دشمنان رو گول زده و آنها رو به دام بیندازیم.

دستگاه معروف GPS از این پس ما را در پیدا کردن مکان دشمنان کمک می‌کند. با استفاده از این دستگاه قبل از ورود به مکان و یا ساختمانی از وجود دشمنان با خبر می‌شویم. طنز در این شماره نیز همراه دیالوگ‌ها است. از نظر اسلحه نیز در این شماره انواع جدیدی اضافه شده است. در کنار این موضوع ارتقاء سلاح‌ها نیز پیشرفت خواهد کرد. و محدودیت مکانی وجود نخواهد داشت.

همچنین بازی دارای قابلیت بازی آنلاین خواهد بود.

سخن پایانی

در آخر تعداد بازی‌کنان در حالت آنلاین در شماره جدید نسبت به شماره اول افزایش یافته است. یکی از سازندگان REID SCHNEIDER در مصاحبه‌ای گفته است «کسانی که شماره اول را بازی کرده‌اند، راضی هستند اما نمیتوان گفت که بازی دارای مشکلاتی نبود. با کمک گرفتن از تجربه‌های خود در شماره جدید موفق تر از قبل ظاهر میشویم»

بین بردن موانع برای پیروزی تلاش میکنیم.

داستان

داستان بازی وقایع چند سال بعد از پایان شماره اول را دنبال میکند. سازندگان با در نظر گرفتن بازی‌کنان جدیدی که برای اولین بار میخواهند داستانی کامل را در نظر گرفته‌اند. به همین دلیل در صورتی که فردی شماره اول را بازی نکرده باشد، میتواند شماره دوم را بدون مشکل انجام دهد. در کل AOT یک نقطه مرکزی یعنی «CO-OP» و کارگروهی دارد.

گرافیک بهتر

در این پروژه مهمترین نکته واقعی بودن حوادث موجود در بازی است. این موضوع هم از نظر بصری و هم از نظر گیم پلی قابل مشاهده و بررسی است. از نظر گرافیک بازی از همان موتور معروف یعنی UNREAL ENGINE 3 استفاده میکند با این تفاوت که اینبار شاهد گرافیک بهتری خواهیم بود. در THE 40TH DAY شاهد ساختمان‌ها، خیابان‌ها و جاده‌ها همراه با نورپردازی‌ای خوب و در ضمن افکت‌های بیشتر و بهتر گرافیکی هستیم. البته تغییرات بازی فقط در این حد نیست. شخصیت‌های موجود در بازی نسبت به شماره قبل افزایش پیدا کرده است. چنانچه در شماره اول سی کاراکتر در بازی قرار داشت اما در THE 40TH DAY این تعداد به هفتاد کاراکتر افزایش یافته است.

گیم پلی

در حین ماموریت‌ها نیز دیگر با سرعت به میان دشمنان نمی‌رویم. تمام ماموریتها بر اساس کارگروهی خواهد بود. با استفاده

یونان سرزمین فدایان

GOD OF WAR



سلام خدمت تمامی دوستان و عزیزانی که این مقاله را مطالعه میکنند ، امیدوارم تا پایان با من همراه باشید و نهایت لذت و استفاده را از آن ببرید. بنا به میل و علاقه شخصی که نسبت به سری GOD OF WAR دارم تصمیم گرفتم مقاله یا به عبارتی صحیح تر تاریخچه ای بزرگ و جامع (کامل ترین و بزرگترین مقاله) از این بازی تقدیم به همه ی گیمرها ، مخصوصا علاقمندان به این بازی و تا حدودی به عزیزانی که علاقمند به افسانه ها و اساطیر کهن هستند کنم . در این مقاله سعی شده است تا جایی که می شود به داستان ، بیوگرافی شخصیت ها و معرفی خدایان و الهه ها مسائل جانبی موجود در بازی GOW I, II و یونان باستان پرداخته شود و در ادامه تحلیل شخصیتی کریتوس و یک پیشنمایش از GOW III. باشد که شما عزیزان پس از خواندن این مقاله اطلاعاتی کامل و جامع را در زمینه های ذکر شده کسب نمایید .

با من همراه باشید

بخش اول : فلسفه و تاریخچه خدایان یونان

یونان سرزمین خدایان

نکته: این قسمت از مقاله، صرفا برای آشنایی شما عزیزان با تاریخچه خدایان یونان و ایجاد یک پیش زمینه برای وارد شدن به دنیا و جو بازی GOW است که از ویکی پدیا نکته برداری شده است.

اکثر ما تاکنون داستانهایی هرچند کوچک و گذرا از افسانه ها، خدایان، الهه ها و... عصر باستان را شنیده ایم و کم و بیش اطلاعاتی در این زمینه داریم، همانطور که میدانید منبع و سرزمین اصلی افسانه ها و خدایان، یونان محسوب می شود و در واقع یونان امروزی معروف به سرزمین خدایان است. اکنون با من همراه باشید تا با هم به دل و تاریخچه این خدایان برویم.

در افسانه های یونانی آمده است که در ابتدا و اولین فرمانروا خائوس بوده است که گایا را متولد کرده (از خائوس فرزندان بسیار زیادی متولد شده اند که اگر قرار به معرفی همه ی آنها و فرزندانانشان باشد صدها صفحه در ارائه مطلب ناتوان است و گایا صرفا به این علت که در بازی نقش دارد انتخاب شده است) که مادر زمین بوده است. سپس گایا اورانوس را متولد می کند و وی را به عنوان همسر انتخاب می کند. آنها صاحب دوازده فرزند (شش پسر و شش دختر) و در واقع نسل تایتانها (سه غول یک چشم و سه غول صد دست که اولین نسل خدایان بودند) و میکلوپها را به وجود می آورند. پس از اینکه آنها بزرگ می شوند اورانوس از ترس از دست دادن قدرت و توطئه، فرزندان را در تارتاروس (یکی از فرزندان خائوس که دنیای زیرین یا جهنم است) زندانی می کند تا هرگز فکر قدرت طلبی و جای نشینی به سرشان نزنند، اما پس از مدتی گایا آنها را آزاد می کند و سلاحی بزرگ درست کرده (یک داس بزرگ آهنی) و به آنها پیشنهاد میدهد تا توسط این سلاح انتقام را از پدرشان اورانوس بگیرند، از بین آنها، تنها کروئوس که کوچکترین فرزند بود، این پیشنهاد را قبول میکند و قدرت را از اورانوس می گیرد. اما پس از اینکه کروئوس این کار را انجام داد دقیقا راه اورانوس را در پیش گرفت و دیگر فرزندان را مجددا زندانی کرد و با خواهر خود رنا ازدواج کرد. او پس از اینکه خود را فرمانروا اعلام کرد رنا را نیز ملکه و خدای علم برگزید. همان زمان اورانوس و گایا پیش بینی می کردند که کروئوس هم توسط یکی از فرزندان از بین خواهد رفت.

کروئوس و رنا صاحب شش فرزند به نام های هستیا، دمتر، پوزیدون، هرا، هادس و زئوس می شوند . کروئوس که از پیش بینی گایا و اورانوس با خبر شده بود تمامی فرزندان خود را در همان بدو تولد می بلعید تا مبدا یکی از آنها پیش بینی گایا را به حقیقت تبدیل کند. اما سرانجام به هنگام متولد شدن زئوس، رنا از گایا درخواست کمک می کند تا زئوس را نجات دهند به همین منظور تکه سنگی را در قنناق پیچیده و به جای زئوس به کروئوس می دهند و بدین ترتیب رنا، زئوس را به جزیره کریت برده و او را در آنجا تبدیل به مردی قدرتمند و ورزیده می کند.

پس از اینکه زئوس بزرگ می شود به مبارزه با کروئوس می پردازد و با خوراندن داروئی تهوع آور برادران و خواهرانش را که قبلا بلعیده شده بودند را آزاد می کند و از همین جا جنگ ده ساله ی بین برادران و خواهران زئوس با کروئوس و دیگر نوادگان او (تایتان ها) آغاز میشود، اما زئوس سرانجام پس از ده سال موفق میشود که کروئوس را شکست دهد و او را برای همیشه در تارتاروس زندانی کند و حکومت را بر دست بگیرد، پس از پیروزی زئوس او طبق فرقه فرمانروایی عالم را بین خود و برادرانش تقسیم کرد که بر این اساس آسمانها به زئوس رسید، دریاها نصیب پوزیدون شد و بدترین فرقه یعنی دنیای زیرین هم به هادس رسید. زئوس پس از اینکه فرمانروایی ها را تقسیم کرد کوه المپ را مرکز فرماندهی خویش قرار داد که خود و تمامی خدایان دیگر در آنجا سکنتی گزینند که بعد ها به المپ نشینان معروف شدند . المپ محل سکونت دوازده خدای اصلی بود (به جز هادس که در دنیای زیرین بود) که به آنها دوازده ایزد المپ نشین می گفتند همچنین همه ی آنها از فرزندان یا نزدیکان زئوس بودند و زئوس هم به عنوان خدای خدایان بر دوازده خدای دیگر این کوه حکومت میکرد.

کوه المپ

در بازی GOW داستان بدین صورت است که زئوس نه تنها اورانوس را شکست می دهد بلکه قصد از بین بردن تمامی تایتان ها را در ذهن می پروراند اما از آنجایی که گایا هم خود به نوعی یک تایتان محسوب می شود از این پس در مسیر مقابل زئوس قرار می گیرد تا به مقابله با او پردازد.

اما نکته ی قابل توجه و اساسی داستان در این است که اورانوس توسط کروئوس فرزندش از قدرت برداشته شد و کروئوس هم توسط زئوس که فرزندش بود به همین سرنوشت دچار شد اما کدام یک از فرزندان زئوس قادر خواهد بود تا او را که تاج و تختی به مراتب قدرتمند تر از اجدادش دارد را از عرش المپ به پایین بکشاند؟؟

این بود مروری بسیار بسیار کوتاه از تاریخچه خدایان اصلی یونان اکنون اجازه دهید از هدف اصلی خودمان یعنی بازی GOW دور نشویم و در ادامه مقاله ، بازی را بهتر بشناسیم.

بخش دوم : بیوگرافی کریتوس و داستان خدای جنگ ا

کریتوس شرارتی از یک انسان

صمیمیتی از یک گمشده

کریتوس در یک دهکده کوچک به نام اسپارتا به دنیا آمد و زندگی خود را از آنجا آغاز کرد ، او به همراه مادر خود که شاند (SHUNNED) نام داشت و برادر خود در این دهکده زندگی می کرد اما همیشه وجود این سوال در ذهنش که پدرش کیست و کجاست او را آزار می داد ، همچنین مردم دهکده هم به همین علت او و خانواده اش را مورد توهین و اذیت قرار می دادند و

همین موضوع باعث بروز یک حس انتقام جویی و کینه توزی همیشگی از ابتدای کودکی کریتوس شده بود. کریتوس تصمیم گرفت تا با انجام تمرینات سخت و به کمک فیزیک و قدرت بدنی ذاتی که در وجودش نهفته بود به ارتش پیوندد. او خیلی زود بزرگ شد و خود را از دیگر جوانان دهکده متمایز ساخت زیرا دارای بدنی ورزیده و تکنیک های رزمی منحصر به فردی بود اما بر عکس او برادرش فردی ضعیف و مریض بود و به همین علت به همراه مادرش به کوهستانهای اسپارتا فرستاده شد تا باقی عمر کوتاه خود را در آنجا سپری کند.

کریتوس با اینکه دل خوشی از مردمان اسپارتا نداشت ولی به علت حس قدرت طلبی شخصی و خاطرات تلخ کودکی خویش، فرماندهی سپاهی پنجاه نفره را بر عهده گرفت و تمایلات سلطه طلبی خود را پشت افتخار آفرینی برای اسپارتا پنهان کرد. سپس کریتوس ازدواج کرد و صاحب یک فرزند دختر به نام CALLIOPE شد . همسر کریتوس تنها فردی بود که جرعت مخالفت با کارهای کریتوس را داشت و همیشه سعی می کرد تا کریتوس را از جنگیدن منصرف کند اما کریتوس تمامی این جنگ ها را به عنوان کسب افتخار برای اسپارتا توجیح می کرد در حالی که همسر او به روحیه قدرت طلبی کریتوس پی برده بود و همیشه به او یادآور می شد که تو این جنگ ها را برای خودت انجام می دهی نه افتخار اسپارتا. سپاه اسپارتا با اینکه تنها از پنجاه نفر تشکیل شده بود اما با رهبری کریتوس فرمانده جوان، قدرتمند و جویای نام خود روز به روز فتوحات بیشتری به دست می آورد، نظم و تاکتیک خارق العاده اسپارتانها برای شکست هر لشگری کافی بود ، تاکتیک های رزمی کریتوس بسیار وحشیانه اما کارآمد بود. پس از مدت کوتاهی نام اسپارتانها زبان زد همه شد و مردان و جوانان از همه جای یونان به سپاه کریتوس می پیوستند . اکنون دیگر هدف کریتوس چیزی فراتر از فتوحات برای اسپارتا بود ، او دیگر برای یونان می جنگید . کم کم همه باورشان شده بود که کریتوس چیزی فراتر از یک انسان است و هرگز شکست نخواهد خورد تا اینکه جنگ میان بربریان شرقی (قومی وحشی و صحرا نشین در شرق) و سپاه کریتوس آغاز شد ، تعدا آنها هزاران برابر اسپارتانها بود و حتی نظم و تاکتیک آنها هم نمی توانست برتری آنها نسبت به بربری ها محسوب شود به طوری که هر اسپارتان باید حداقل با پانزده بربری می جنگید . افراد کریتوس به سرعت قتل عام شدند و از بین رفتند و تنها کریتوس ماند و هزاران سرباز بربری .

کریتوس تا جایی که میتوانست بربریان را از بین برد به حدی که روی کوهی از اجساد دشمنان قرار گرفت اما در نهایت شکست خورد و به نزد فرمانده بربریان برده شد تا سرش را از تنش جدا کنند ، کریتوس که خود را شکست خورده و ناتوان می دید و لحظاتی بیشتر از عمرش باقی نمانده بود چاره ای نداشت جز اینکه از خدای جنگ ، اریس درخواست کمک کند . درست در لحظه ای که فرمانده بربریان می رفت که سر کریتوس را از بدنش جدا کند ، کریتوس اریس را صدا میزند و می گوید : اریس دشمنان مرا از بین ببر تا زندگی من متعلق به تو شود . اریس که مدت ها به دنبال یک وسیله برای رسیدن به اهدافش بود اکنون آن را پیدا کرده بود و او کسی نبود جز کریتوس ، ناگهان آسمان گسسته شد و خدای جنگ از کوه المپوس ظهور کرد

WAR

با پیر مردی مرموز مواجه می شود (احتمالاً زنوس بوده است) که در حال حفر یک قبر می باشد، کریتوس از او

می پرسد در این ولشوی جنگ برای چه در حال حفر یک قبر هستی؟؟؟ اما جوابی میشوند که هیچگاه فکرش نمیکرد! پیرمرد با او پاسخ میدهد این قبر برای تو خواهد بود و در آینده به این قبر نیاز پیدا خواهی کرد، درست است که تکنیک های رزمی تو بسیار منحصر به فرد است و از قدرت بالایی برخوردار است اما هیچگاه بدون کمک خدایان موفق به از بین بردن یک خدا نخواهی شد!! کریتوس در عین شگفت زدگی و تعجب فراوان به صحبت هایش با پیرمرد پایان می بخشد و وارد معبد می شود تا اوراکل را بیابد اما به محض اینکه وارد معبد می شود دو هارپی اوراکل را می دزدند و با خود میبرند، اما اوراکل در آخرین لحظات فریاد زنان به کریتوس می گوید برای رسیدن به هدفش حتما باید وی را پیدا کنی و نجات دهد. کریتوس مجدداً به جستجوی خود برای یافتن اوراکل ادامه میدهد و باز هم پس از نبردهای فراوان او را یافته و نجات می دهد، پس از اینکه کریتوس موفق به نجات اوراکل می شود، او دست خود را بر روی صورت کریتوس قرار می دهد و بلافاصله پس از لمس صورت کریتوس تمامی کارهای وحشیانه و بی رحمانه او را مشاهده می نماید و سپس از کریتوس می پرسد چرا خدایان باید تو را با هم چنین اعمال زشتی برای نجات اتن مامور می کردند؟؟ اما کریتوس به سردی با او برخورد می کند و از او می خواهد در صحرای ارواح سرگردان را برایش بگشاید. پس از اینکه دروازه برای کریتوس گشوده می شود اتنا برای راهنمایی کریتوس ظاهر می شود و به او میگوید

آتش یک کینه ی ابدی را دل کریتوس روشن می سازد. کریتوس قسم خورد که انتقام خود را از اریس بگیرد و دیگر به او خدمت نکند. پس از اینکه او از معبد خارج شد، آتش اجساد خانواده او را سوزاند و خاکستر آنها با نفرین پیشگو بر تن کریتوس نشست و بدن او را مانند روح سفید کرد تا نشانه ای از عمل زشتش باشد تا هر کس که او را ببیند به کاری که کرده است پی ببرد. از آن شب به بعد کریتوس به روح اسپارتن تبدیل شد. اکنون کریتوس مانده بود و خاطرات و کابوس های تلخ گذشته که حتی یک لحظه هم او را رها نمیکردند، مدام صحنه ی به قتل رساندن تمام قربانیانش به خصوص دو قربانی آخرش که همسر و فرزندش بودند در ذهنش تداعی می شدند و او را آزار میدادند. کریتوس برای رهایی از این کابوس ها هر کاری که میتوانست انجام داد. وی ۱۰ سال (طی این ده سال اتفاقات بازی GOD OF WAR: CHAIN OF OLYMPUS به وقوع می پیوندد) تمام در دریای اژه به دریا نوردی پرداخت و در این مدت خدمت های بسیار ارزشمندی به خدایان انجام داد از جمله نجات شهر ATTICA از حمله ی اقوام پارسی و نجات هلیوس و بازگرداندن او به آسمان. کریتوس تمامی این خدمات را تنها به یک دلیل انجام می داد و آن هم این بود که او همواره منتظر گشوده شدن روزنه ای از جانب خدایان برای از بین رفتن خاطرات گذشته خود بود. از طرفی اریس هم که دیگر بهترین وسیله برای رسیدن به اهدافش را از دست داده بود، مجبور شد خود پای به میدان جنگ بگذارد و علناً مخالفت خود را با زنوس و دیگر خدایان اعلام کند، اریس شهرهای یونان را یکی پس از دیگری به خاک و خون میکشید و فتح میکرد، تا اینکه نوبت به شهر اتن (شهر اتنا) رسید. شهری که مهمترین شهر یونان محسوب میشد و به مهد تمدن یونان معروف بود و اتنا معتقد بود با از بین رفتن این شهر آینده ی تمام یونان از بین خواهد رفت و علم و دانش نابود خواهد شد اریس خدای جنگ بود و طبق قوانین، خدایان نمیتوانستند با یکدیگر مبارزه کنند، پس با خیال راحت مشغول به آتش کشیدن اتن شد، خدایان که نمیتوانستند شاهد ویرانی این شهر باشند تصمیمی دیگر اتخاذ کردند تا یک انسان فانی را برای مقابله با کارهای اریس مامور کنند و این جسارت و قدرت در هیچ انسانی وجود نداشت به جز کریتوس که سال ها در دریاها سرگردان بود و پس راهی برای از بین بردن کابوس هایش میگشت. اتنا به نمایندگی از دیگر خدایان سراغ کریتوس آمد و به او پیشنهاد داد در قبال از بین بردن اریس و نجات اتن او می تواند امیدوار باشد تا از شر کابوس هایش خلاص شود. کریتوس که مترصد به دست آوردن همچنین موقعیتی بود با کمال میل پیشنهاد اتنا را پذیرفت زیرا با پذیرفتن آن قادر به زدن دو نشان با یک تیر بود، از یک سو میتوانست انتقام قسم خورده ی خود را از اریس بگیرد و از طرف دیگر از شر کابوس هایش راحت می شد. اتنا به کریتوس گفت اولین قدم برای رسیدن به هدفش پیدا کردن اوراکل (پیشگو) است تا بتواند دروازه ورودی صحرای ارواح سرگردان را برای کریتوس بگشاید. برای پیدا کردن اوراکل رهسپار اتن میشود (البته در این راه خدایان هم قدرت هایی را به کریتوس اعطا میکنند مانند پوزیدون که قدرت رعد و برق را به او می بخشد) و پس از درگیری ها و مبارزات بسیار فراوان و نفس گیر به معبد اوراکل میرسد اما مقابل در ورودی معبد

و BLADES OF CHAOS (شمشیر های آشوب) که درپست ترین نقاط جهنم ساخته شده بودند و متصل به دو زنجیر بلند بودند توسط دو هارپی (پرنده های انسان نما که جنسیت مونث دارند) به دستان کریتوس داغ کرد تا نشانه ای باشد از بندگی کریتوس برای اریس، کریتوس هم توسط این دو شمشیر سر از تن فرمانده بربریان جدا کرد و اریس هم توسط قدرت خدایی خود باقی دشمنان کریتوس را از بین برد. اریس مبتنی بر خدای جنگ بودنش مدت ها بود که قصد افروختن آتش جنگ در تمامی شهرهای یونان را داشت اما با توجه به قوانینی که زنوس وضع کرده بود نمی توانست مستقیم وارد عمل شود و باید از یک واسطه برای پیشبرد اهدافش استفاده می کرد و بهترین کسی که می توانست برای اریس این نقش را ایفا کند کریتوس بود.

اکنون کریتوس متعلق به خود نبود و فقط و فقط باید از دستورات اریس پیروی می کرد. کریتوس قبل از اینکه برده ی اریس شود هم از قدرت بسیار بالایی برخوردار و تقریباً شکست ناپذیر بود اما اکنون با کسب توانایی هایی جدیدی که اریس به او اعطا کرده بود و همچنین با داشتن شمشیرهای آشوب عملاً هیچ انسانی تاب و توان مقابله و روبرویی با او را نداشت. کریتوس شهرها و روستاهای مختلف را یکی پس از دیگری می پیمود و تقدیم به اریس میکرد، قلب کریتوس به حدی سیاه شده بود که به هیچ جنبنده ای بر سر راه خود رحم نمی کرد، کودکان، زنان، سالمندان همه و همه در دیدگان کریتوس دشمن محسوب می شدند و باید در مسیر اهداف لرد اریس از بین می رفتند. پس از کشت و کشتار بسیار زیاد و فتح شهر های مختلف بالاخره نوبت به یکی از دهکده های هم پیمان با اتنا رسید. اما این بار اتفاقی در انتظار کریتوس بود که او هرگز فکرش را نمی کرد. کریتوس قبل از وارد شدن به دهکده به تمامی افرادش دستور داد تا دهکده را به آتش بکشند و به هیچ کس رحم نکنند، سپس خود او هم به سراغ معبد رفت روستا رفت اما قبل از وارد شدن پیرزنی مرموز که پیشگوی دهکده بود است (احتمالاً گایا بوده است) کریتوس را از ورود به معبد منع کرد و به او هشدار داد که در صورت ورودش به معبد نفرینی همیشگی در انتظارش خواهد بود. اما کریتوس به حرف های پیرزن اعتنا نکرد، او را کنار زد و وارد معبد شد، چشمانش را بست و هر کسی را که در معبد بود قتل عام کرد اما نفرینی که پیرزن از آن یاد کرده بود اتفاق افتاد و چهره ی آخرین قربانیان کریتوس برای همیشه بر ذهنش حک شدند. بله کریتوس با دست خود همسر و فرزند خود را به قتل رسانده بود. او به محض اینکه این کار وحشیانه را انجام داد به خود آمد و چیزی جز جسم بی جان همسر و فرزند خود را مشاهده نکرد. اصلاً قرار نبود آنها در دهکده باشند، کریتوس آنها را به اسپارتن برده بود و از حضور آنها در آنجا مطمئن بود. اما چه کسی آنها را به این دهکده آورده بود؟ چه قصدی از این کار داشت؟ در همان لحظه کریتوس به ماهیت پست اریس پی برد و تازه فهمید که به یک هیولا تبدیل شده است و ارزو میکرد که ای کاش توسط فرمانده بربریان از بین می رفت و برده اریس نمی شد تا او را به اهداف شومش برساند. در همین هنگام اریس در آتش معبد ظاهر شد تا دلیل این کار خود را برای کریتوس توضیح دهد، اما دلیلی وجود داشت تا کریتوس خود را برای کشتن خانواده اش راضی کند؟ دلیل اریس از این کار این بود که کریتوس هیچ دل بستگی عاطفی به کسی نداشته باشد و فقط به اریس فکر کند، اما هرگز فکرش را نمی کرد که با این کار



صحنه ی قتل همسر و فرزندش را به وسیله موجوداتی شبیه به خود کریتوس بازسازی کرد ، اما کریتوس نمی توانست اجازه دهد بار دیگر این صحنه برایش تداومی و با تمام وجود از همسر و فرزند خود دفاع و جان آنها را حفظ نمود . سپس به اریس گفت من موفق شده ام آنها را نجات دهم دیگر اجازه نمی دهم صدمه ای به آنها وارد شود . اما اریس هدایای خود را به کریتوس که همان **BLADE OF CHAOS** بود از دستاش جدا کرد و بار دیگر توسط همان شمشیرها خانواده ی کریتوس را به قتل رساند ، از طرفی اریس موفق شده بود روح کریتوس را شکست دهد و از نگاهی دیگر در واقع با جدا کردن شمشیر های اشوب از دست کریتوس او را از بند اسارت خود رها کرده بود . کریتوس با حالتی نا امید و شکست خورده در دنیای واقعی به مقابل اریس بازگشت و منتظر لحظه ی مرگش بود اما خدایان آخرین کمک خود را او انجام دادند که چیزی نبود جز شمشیر خدایان ، اریس با دیدن همچنین کمکی ترسید و دوباره کریتوس را دعوت به همکاری و صلح کرد اما گوش کریتوس به این حرفها بدهکار نبود و دوباره جنگی سخت میان این دو در گرفت که در نهایت کریتوس اریس را شکست داد اما لحظه ی که کریتوس می خواست ضربه نهایی را وارد کند ، اریس رو به او کرد و گفت به یاد بیاور لحظه ای که من جان تو را نجات دادم ، هدف من برای از بین بردن خانواده ات این بود که میخواستم تو را به جنگجویی بزرگ تبدیل کنم و کریتوس در پاسخ گفت : تو موفق شده ای و شمشیر را در سینه ی اریس فرو کرد و او را از بین برد . با مرگ اریس انفجاری عظیم با رنگ زرد رخ داد که خیر مرگ خدای جنگ را به همه برساند. اما اکنون نوبت کریتوس بود که پس از این همه تلاش و گرفتاری مزد خود را از خدایان دریافت کند ، کریتوس نزد اتنا رفت و گفت : اتنا همانطور که خواسته بودید اریس را از بین بردم و اتن را نجات دادم ، من ۱۰ سال خالصانه به خدایان خدمت کرده ام اکنون کابوس های مرا از بین ببر و مرا راحت کن. اما اتنا در جواب گفت : کریتوس خدایان برای تمام کارهایی که کرده ای از تو سپاسگذارند اما هیچ مردی ، هیچ خدا و قدرتی قادر نخواهد بود که کارهای زشت و وحشیانه ای را که در گذشته انجام داده ای از ذهن تو پاک سازد تنها کاری که خدایان قادرند برای تو انجام دهند این است که گناهان تو را نادیده بگیرند و تو را ببخشند . این هم حربه ای دیگر بود از خدایان به کریتوس که به هدفشان برسند زندگی کریتوس با شنیدن این جمله از زبان اتنا دیگر پایان یافته بود زیرا دیگر به هیچ وجه نمی توانست با کابوس هایش زندگی کند ، به همین منظور با بالای کوه الپ رفت و این جمله را به زبان آورد : هیچ امیدی نیست خدایان المپوس مرا رها کرده اند . و خود را دورن دریای ازه پرتاب کرد . کریتوس از فاصله ای بسیار زیاد درون آب افتاد اما سرنوشت او چیز دیگری بود ناگهان قدرتی عجیب دوباره او را به بالای کوه برگرداند . خدایان تصمیمی دیگر برای کریتوس داشتند ، اتنا به کریتوس گفت ما نمی توانیم اجازه بدهیم کسی که همچنین خدمت بزرگی به خدایان کرده است خود را از بین ببرد ، ما به جانشینی برای خدای جنگ نیاز داریم پس تو جانشین اریس هستی و خدای جنگ لقب تو خواهد بود. بلکه کریتوس انسانی فانی بود که خدایی را کشت و خود خدا شد . و به یکی از عرش نشینان المپ تبدیل شد ، پس از نشستن کریتوس بر کرسی خدای جنگ ، تمامی جنگ هایی که قرار بود در آینده اتفاق بیفتد برایش تداومی شد مانند جنگ های صلیبی ، جنگ های جهانی ... که نشان می داد از این پس هر جنگی زیر نظر شخص ، خدای جنگ انجام خواهد شد.

یعنی همه چیز تمام شده است؟ یعنی تمام تلاش های کریتوس در یک لحظه تباه شده است؟ ایا این است عدالت خدایان؟! کریتوس وارد جهان مردگان شد و خود را در حالی که در هوا معلق بود و با سرعت هر چه تمام تر به طرف رودخانه STYX (یا ستوکس به زبان فارسی) جذب می شد یافت. رودخانه ای که هیچ راه گریزی برای قربانیانش باقی نمی گذاشت و قوی ترین مردان را در خود می کشید. اما قبول این امر برای کریتوس که همه چیز را تمام شده ببیند سخت بود. باز هم انگیزه او برای نابودی اریس و خلاصی از دست کابوس هایش به کمکش آمد و با زحمت فراوان خود را صخره ای که مردی دیگر تلاش می کرد از آن بالا برود رساند ، از شانس بد مرد خود کریتوس بود که او را کشته بود و به دنیای مردگان فرستاده بود و اکنون دوباره کریتوس باید برای بالا رفتن از صخره او را از بین میبرد که همین کار را هم انجام می دهد و موفق می شود از رفتن با STYX بگریزد. کریتوس پس از، از بین بردن دشمنان اهریمنی به مکانی میرسد که زنجیری از آسمان به پایین آمده بود . بی درنگ زنجیر را گرفته و از آن بالا می رود و یکی دیگر از نشانه های پشتیبانی خدایان را دریافت می کند . بلکه کریتوس بار دیگر با کمک عزم و اراده ی خویش و پشتیبانی خدایان کاری نشدنی را به شدنی تبدیل کرد و به دنیای زندگان برگشت ، زنجیر دقیقا از همان قبری فرستاده شده بود که پیر مرد جلوی معبد اوراکل آن را حفر کرده بود و دوباره پیرمرد را ملاقت کرد ، او به کریتوس گفت تو موفق شده ای و ثابت کردی که نشانی از خدایان داری ، اکنون کریتوس به آن حرف پیرمرد پی برده بود که گفته بود این قبر را برای تو می کنم . و این بود کمک خدایان به کریتوس. پس از اینکه کریتوس وارد اتن شد اریس شهر را فتح کرده بود و همه جا را به آتش کشیده بود و از اتن چیزی جز خرابه ها باقی نمانده بود اما این پایان کار نبود کریتوس باید رهسپار جنگی بزرگ با اریس می شد و او را شکست می داد ، که در راه با جسد اوراکل مواجه می شود چیزی که نشانه ی خوبی برای کریتوس به حساب نمی آمد. پس از اینکه کریتوس خود را به اریس رساند ، اریس پاندورا را در دست داشت و از دیدن کریتوس متعجب شده بود ، پاور اینکه کریتوس از دنیای مردگان برگشته است برای اریس سخت بود ، سپس اریس روی به بارگاه زنوس ، پدرش در بالای کوه المپ کرد و با لحنی تمسخر آمیز گفت : این تمام کاری بود که می توانستی انجام دهی پدر؟؟ که یک انسان فانی برا از بین بردن خدای جنگ بفرستی؟؟ در همین لحظه کریتوس با پرتاب یک صاعقه به طرف جعبه باعث جدایی جعبه از دستان اریس شد و بلافاصله در جعبه را گشود ، اینجا بود که قدرت پاندورا پس از هزاران سال آزاد گشت و کریتوس را هم انداره اریس کرد، اریس جا خورد و به کریتوس گفت تو هرگز نمی توانی تصور کنی که یک خدای واقعی چگونه است در همین لحظه شش شمشیر از پشت اریس بیرون زد و او را تبدیل به موجودی عجیب ساخت که کریتوس تصورش را نمی کرد . جنگی سخت میان اریس و کریتوس در گرفت ، اریس با کمک قدرت خدایی و شش شمشیر می جنگید و کریتوس توسط قدرت های که از دیگر خدایان به او اهدا شده بود و دو شمشیری که خود اریس به او داده بود مبارزه می کرد. سرانجام کریتوس موفق می شود ضربه ای مهلک به اریس وارد کند و تا حدودی او را از پای در بیاورد ، اما اریس هم به همین سادگی حاضر به تسلیم شدن نبود و به کریتوس گفت بهترین راه برای شکست دادن یک مرد شکست دادن روحش است کاری که خود قصد انجام آن را برای شکست کریتوس داشت، اریس کریتوس را به عالمی مجازی فرستاد و دوباره

برای باز کردن دری دیگر باید سه سایرین (از سربازان خدایان که نوعی حوری هستند) را پیدا کرده و آنها را از بین ببرد و سپس در شیوری مخصوص دمیده تا راه باز شود و کریتوس را که معبد پاندورا بر پشت وی قرار داشت صدا بزند . اما پیدا کردن سایرین ها به همین سادگی نبود زیرا تمامی جو صحرا پوشیده از شن بود و کریتوس به زحمت می توانست یک متر جلوتر را ببیند اما راهی برای پیدا کردن سایرین ها وجود داشت آن هم گوش کردن به آواز آنها و تشخیص مکان آنها با توجه به صدایشان بود . هر سایرین ، خود دارای نگیهانی بود که از او مراقبت می کردند و این امر سختی کار را برای کریتوس دو چندان می کرد ، سرانجام کریتوس با زحمت فراوان سایرین ها را پیدا کرده و از بین میبرد و از قرار گرفتن مجموع روح این سایرین ها در درون دروازه ، ورودی رسیدن به شیور باز می شود . کریتوس پس از رسیدن به شیور در آن می دمد و کریتوس را پیدا می کند ، معبد پاندورا بر پشت کریتوس قرار داشت زیرا زنوس او را در این صحرا زندانی کرده بود تا زمانی که شن ها ، گوشت از استخوان وی جدا سازند ، کریتوس به مدت ۳ شبانه روز از کریتوس بالا رفت تا به معبد پاندورا رسید . اما در دروازه ورودی معبد با مردی عجیب روبرو شد که اتشی بزرگ درست کرده بود و هارپی ها اجساد کسانی که قبلا سعی کرده بودند وارد معبد شوند و قدرت جعبه پاندورا را آزاد سازند در درون این آتش می انداختند ، مرد با دیدن کریتوس تعجب کرد و به او هشدار داد که او هم به سرنوشت دیگر کسانی که قصد دستیابی به جعبه را داشتند دچار خواهد شد و این سرنوشت چیزی نبود جز مرگ . اما کریتوس با همه ی کسانی در گذشته موفق به این کار نشده بودند تفاوت داشت زیرا هدف و عزمی که کریتوس برای نابود کردن اریس داشت در وجود هیچ کدام از کسانی که وارد معبد شده بودند نبود. او بی اعتنا به حرف های مرد وارد معبد شد و به یکی از هارپی ها گفت : ای نوکران بدبخت اریس بروید و به او بگویید کریتوس قسم خورده است تا اریس را از بین ببرد و این کار را خواهد کرد. کریتوس پس از گذشتن از تله ها ، معماها و دشمنان بی شمار درون معبد سرانجام موفق شد جعبه پاندورا را بیابد ، کاری تاکنون هیچ انسانی موفق به انجام آن نشده بود جز کریتوس ، اما مایل ها دورتر اریس از رسیدن کریتوس به جعبه مطلع شد و از همان فاصله ستون چوبی شکسته ای که به شکل یک نیزه در آمده بود به سمت کریتوس پرتاب کرد. ستون پس طی مسافتی بسیار طولانی و رد شدن از معماری پیچیده معبد به کریتوس رسید و در یک آن بر سینه کریتوس نشست و او را معبد چسباند بلکه این بود اریس وی در یک لحظه تمامی تلاش های کریتوس و او را از بین برد ، آخرین لحظه های عمر خویش را سپری می کرد ، با نگاهی ملتسانه شاهد برده شدن جعبه پاندورا توسط هارپی ها برای اریس بود ، در همین لحظه دست خود را بالا آورد و نفس آخر خود را کشید.

پایان داستان قسمت اول بازی

FEAR WAR

دست زنوس جلوگیری کنی ، سپس گایا زخم های به جا مانده از شمشیر زنوس در بدن کریتوس را التیام بخشید و کریتوس مجدداً به دنیای رویین یا زندگان بازگشت. اکنون راهی بسیار سخت تر از گذشته پیش روی کریتوس بود چرا که نه تنها از پشتیبانی خدایان بهره نمی برد

بلکه باید برای رسیدن به هدفش بر کارشکنی های خدایان غلبه می کرد. کریتوس باید مکانی به نام جزیره خلقت را پیدا می کرد و توسط خواهران زمان دوباره به صحنه ای که زنوس در حال کشتن اوست بود باز می گشت و از مرگش جلوگیری میکرد اما این امر ممکن نبود مگر با پیدا کردن خواهران سرنوشت . خواهران سرنوشت ۳ نفر بودند با نام های LAKHESIS که خواهر وسطی بود و در به نوعی رئیس دو خواهر دیگر که کارهای آنان را برنامه ریزی می کرد . خواهر اولی ATROPOS نام داشت که در واقع نخ عمر آدم ها را می برید و همان عزرائیل خودمان بود . و اما خواهر آخری که CLOTHO نام داشت و مهم ترین کار یعنی همان تنیدن نخ های سرنوشت انسانها را بر عهده داشت .

کریتوس پس از اینکه به دنیای زندگان باز میگردد با آخرین بازمانده از سربازان اسپارتانی در RHODES می گوید به اسپارتا باز گردد و ارتش را برای جنگی عظیم آمده سازد سپس سوار بر اسب طلایی و اساطیری یونان یعنی پگاسوس رهسپار راهی دور و دراز به مقصد جزیره خلقت می شود اما در بین راه پگاسوس به علت درگیری با پرندگان زنوس که سربازان کنترل آنها را بر عهده داشتند از مسیر منحرف می شود و به دام TYPHON یکی از تایتان ها می افتد ، و در زیر دستان TYPHON گیر می کند ، اما کریتوس از مهلکه می گریزد و به جستجو در غارهای تودرتوی TYPHON به دنبال راهی برای آزاد کردن پگاسوس میگردد . در بین راه کریتوس با PROTHEMUS (پروتمنوس) یکی از خدایان سابق مواجه می شود و او را در برف و کولاک بسیار شدیدی می یابد در حالی که پرنده گوشتخوار در حال خوردن دل و روده ی پروتمنوس است ، دلیل این وضعیت را از او جویا می شود و او در جواب می گوید به دلیل اعطا کردن آتش المپ به مردم عادی زنوس او را به این عذاب دچار ساخته به این صورت که او فانی است و هرروز این پرنده گوشتخوار او را می خورد و مجدداً روز بعد زنده میشود و عذاب می کشد ، او از کریتوس خواهش می کند تا او را بکشد و به این عذاب پایان دهد اما کریتوس در آن لحظه سلاحی در اختیار نداشت تا این لطف را در حق او بکند به همین دلیل دوباره به جستجو در غار ها می پردازد تا راهی برای رهایی پگاسوس و کشتن پروتمنوس پیدا کند که این بار با مقاومت TYPHON مواجه میشود که قصد دارد با ارسال بادهای شدید که همان فوت معمولی TYPHON به شمار رفت کریتوس را از بین ببرد. کریتوس برای رهایی از این وضعیت چشم های TYPHON را کور می کند

شاهد این ماجرا بود و میدید که ارتشش توسط COLOSSUS تار و مار می شود چاره ای نداشت که خود وارد میدان جنگ شود و شخصا COLOSSUS را از میان بردارد اما اتنا او را از این کار منع کرد و گفت باید از خشم خدایان بترسد و از اینکه به مقام خدایی رسیده است مدیون آنها باشد همچنین به جنگ های به دلیل خود پایان دهد و پای به میدان جنگ نگذارد اما کریتوس بدون اعتنا به حرف های اتنا او را کنار زد و گفت نیاز به پشتیبانی هیچ کسی و وارد شهر RHODES شد. شاهد این ماجرا بود و میدید که ارتشش توسط COLOSSUS تار و مار می شود چاره ای نداشت که خود وارد میدان جنگ شود و شخصا COLOSSUS را از میان بردارد اما اتنا او را از این کار منع کرد و گفت باید از خشم خدایان بترسد و از اینکه به مقام خدایی رسیده است مدیون آنها باشد همچنین به جنگ های به دلیل خود پایان دهد و پای به میدان جنگ نگذارد اما کریتوس بدون اعتنا به حرف های اتنا او را کنار زد و گفت نیاز به پشتیبانی هیچ کسی و وارد شهر RHODES شد. تاره کریتوس به نقشه شوم زنوس پی برده بود اما دیگر جانی در بدن نداشت تا با او مقابله کند ، پس یک درگیری تحقیر آمیز که حکم بازی برای زنوس را داشت ، زنوس شمشیر را در شکم کریتوس فرو کرد تا آخرین لحظات عمر او را مشاهده کند سپس به او گفت یک شانس به تو خواهم داد ، راه خدایان راه من است پس باید به من خدمت کنی و پیمان ببندی و کریتوس در جواب گفت : من نه تنها به تو بلکه به هیچکسی خدمت نمی کنم . زنوس با شنیدن همچنین جمله ای از کریتوس شمشیر را تا آخرین حد وارد شکم کریتوس کرد و کریتوس در آخرین نفس هایش به زنوس گفت مطمئن باش بهای این کارت را خواهی پرداخت . همچنین زنوس توسط قدرت شمشیر تمامی سربازان کریتوس را از بین برد. بله کریتوس بار دیگر مرد و به اغوش هادس رفت اما این بار گایا مادر تایتانها و راوی داستان بود که ناچی کریتوس شد و جان او را نجات داد . همانطور که میدانید گایا خود از نسل تایتانها بود و از طرفی زنوس به علت کینه ی دیرینه ای که از پدرش یعنی کرونوس داشت اکثر تایتانها را از بین برده بود و به تحقیر و مجازات آنان می پرداخت ، همان گونه که پیش تر خدایان از کریتوس به عنوان وسیله ای برای رسیدن به هدفشان که چیزی جز مرگ اریس نبود رسیده بودند این بار گایا با حمایت از کریتوس قصد داشت تا قدرت را از خدایان بگیرد که همگی هم پیمان زنوس بودند تا نسل تایتانها را از بین ببرند . گایا به کریتوس گفت من خود جان زنوس را نجات داده ام و او را پرورش دادم ، به او در ازادی برادران و خواهرانش و رسیدن به قدرت کمک کردم اما اکنون او به خاطر کینه ای که از کرونوس دارد تمامی تایتانها را از بین خواهد برد . سپس کریتوس را دعوت به اتحاد کرد و گفت تو باید جلوی این کار را بگیری ، اما ابتدا باید سرنوشت خود را تغییر دهی چرا که اکنون سرنوشت تو سرنوشت همه ی مردم و تایتانها است ، تو باید به جزیره ی خلقت بروی و زمان را به عقب برگردانی و از مرگ خود به

بخش سوم: کریتوس کابوسی برای دیگر خدایان

اکنون کریتوس یکی از خدایان المپ محسوب می شد و این امر به مذاق دیگر خدایان چندان خوشایند نبود زیرا در هر حال کریتوس یک انسان بود که به این مقام نایل شده بود و همچنین اریس با خدایان دیگر خویشاوندی نزدیکی داشت که این امر در مورد کریتوس صدق نمی کرد . اما نکته ی دیگری که روابط بین خدایان و کریتوس را تیره ساخته بود شخصیت و حسن قدرت طلبی وی بود و خدایان هم دقیقاً از همین ویژگی شخصیتی کریتوس بیم داشتند چرا که او قبلاً یکی از مهم و قدرتمند ترین خدایان یعنی خدای جنگ را از بین برده بود و آنها از ترس وجود این احتمال که به سرنوشت اریس دچار شوند با کریتوس رابطه خوبی نداشتند. همانطور که میدانید سرانجام خدایان نتوانستند تا کابوس های کریتوس را از بین ببرند برای همین کریتوس برای مشغول کردن ذهن خود و رهایی از این کابوس ها به تجملات افراطی و جنگ روی آورد چیزی که باعث دست به کار شدن خدایان برای از بین بردن کریتوس شد این امر بود که کریتوس با رهبری مجدد ارتش اسپارتا ، روستایی که اکنون به یک شهر تبدیل شده بود و با جانب داری کریتوس قدرت گرفته بود شروع به حمله و تسخیر دیگر شهرهای یونان کرد و این شرایط برای خدایان دوباره روز از نو روزی از نو محسوب می شد زیرا آنها به همین دلیل بود که تصمیم به از بین بردن اریس گرفتند و اکنون شاهد تکرار این روند به دست کریتوس بودند اما نکته ی اساسی تفاوت بین کریتوس و اریس این بود که خدایان نمی توانستند برای از بین بردن اریس مستقیماً عمل کنند زیرا او ذاتاً یک خدا بود و قوانین این اجازه را به آنها نمی داد به همین دلیل از کریتوس کمک گرفتند اما این امر در مورد کریتوس متفاوت تر بود زیرا او فقط مقام خدایی داشت و ذاتاً یک خدا نبود به همین دلیل زنوس که رهبری خدایان را بر عهده داشت خود وارد عمل شد تا کریتوس را از بین ببرد در همین راستا سرانجام پس از حمله کریتوس به شهر RHODES تصمیم گرفت تا نقشه خود را عملی سازد ، اما کریتوس نسبت به زمانی که اریس را از بین برده بود بسیار قدرتمند تر شده بود، اکنون دیگر یک انسان فانی نبود و حتی زنوس هم از روبرویی مستقیم با او حراس داشت بنابراین تصمیم گرفت به صورت غیر مستقیم و بسیار زیرکانه نقشه خود را عملی سازد. زنوس می دانست کریتوس از قصر خود تمامی جنگ ها را زیر نظر دارد و مشاهده می کند بنابراین تصمیم گرفت تا به نحوی کریتوس را مستقیماً وارد صحنه ی جنگ کند تا کار او را یکسره سازد به همین منظور COLOSSUS مجسمه ای بسیار بزرگ که به نوعی سمبل شهر RHODES به شمار می رفت را توسط قدرت خود در اختیار گرفت و آن را هدایت کرد تا سربازان کریتوس را از بین ببرد ، کریتوس که خود

GOOD

کریتوس در ادامه با دشمنان زیادی همچون پادشاه بربریان که به خواست خدایان از عالم مردگان برای مبارزه با کریتوس برگشته بود مبارزه می کند همچنین با PERSEUS که همتاند کریتوس به دنبال خواهران سرنوشت بود درگیر می شود و در پایان این سری از مبارزاتش در جزیره با ICARUS مردی که حالت دیوانگی داشت و تا مرز جتوئن پیش رفته بود برای به دست آوردن بال هایش که از پر ساخته شده بود و با موم به بدنش چسبیده بودن مبارزه می کند. آنها از مکانی به نام صخره خاموش سقوط می کنند و در حالت سقوط به درگیری با هم می پردازند که کریتوس موفق میشود بال های ایکاروس را از بدنش جدا کرده و خود را به اراضی ATLAS (اطلس) یکی از بزرگترین تایتانها برساند. اطلس یکی از تایتانهای بود که توسط زئوس محکوم شده بود بر اینکه اسمانها را بر دوش بکشد. کریتوس سعی می کند تا اطلس را راضی کند تا به او کمک کند اما ابتدا اطلس از کمک به او امتناع می کند و در ادامه کریتوس با وعده اینکه می تواند سرنوشت را عوض کند و آزادی تایتانها و از بین بردن زئوس را عملی سازد اطلس را راضی به کمک می کند. اطلس یک قدرت جدید به نام ATLAS QUAKE را به کریتوس هدیه می دهد که توسط آن می تواند زمین لرزه ایجاد کند سپس او را به سوی قصر خواهران سرنوشت و ادامه ی راهنمایی می کند. کریتوس در ادامه ی راه به یک جنگجوی اسپارتانی برخورد می کند و با او مبارزه ای را انجام می دهد و پس از اینکه او را زخمی می کند متوجه می شود او همان سربازی بوده است که پس آمدن از عالم مردگان به او گفته است که به اسپارتا برگردد و ارتش را آماده کن، کریتوس وضعیت اسپارتا را از او جویا می شود و سرباز در جواب می گوید که زئوس تمام اسپارتا را از بین برده است و به دنبال صحبت کردن با خواهران سرنوشت برای تغییر سرنوشت است. او به کریتوس می گوید که خواهد مرد و به زودی هر آنچه را که آغاز کرده است پایان میابد و خودش هم جان می دهد. کریتوس با شنیدن این حرفها از زبان سرباز بسیار ناامید به ادامه ی راه می شود به طوری که وقتی که به KRAKEN (هشت پای افسانه ای در یونان باستان) می رسد و کراکن یکی از پاهای خود را به دور او می پیچد و می فشارد هیچ عکس العملی از خود نشان نمی دهد و خاطرات گذشته را به یاد می آورد اما این بار هم گایا به کمک او می آید و به او الهام می کند که او تسلیم ناپذیر است و وعده ی نابودی زئوس را به او می دهد و به کریتوس می گوید این تازه آغاز جنگی بسیار بزرگ است. سپس کریتوس به خود می آید و با استفاده از شمشیرهای اشوبش و فنون منحصر به فرد و مرگبارش کراکن را از پای در می آورد و وارد قصر خواهران سرنوشت می شود. جایی که سه خواهر از کارگاه ریستندگی سرنوشت محافظت می کردند و نخ سرنوشت هر انسان و خدایی را در آن می تنیدند.

کریتوس LAKHESIS را پیدا می کند و به او قصد دارد تا به جنگ بزرگ بین زئوس و تایتانها بازگردد اما خواهران سرنوشت هم همراه و متحد با زئوس بودند و از این کار امتناع می ورزند. کریتوس با LAKHESIS وارد مبارزه می شود و در اولین نبرد او را شکست می دهد اما در ادامه ATROPOS کریتوس را به زمان جنگش با اریس می برد و سعی در نابود کردن شمشیری که خدایان به کریتوس هدیه داده بودند می کند در واقع اگر آن شمشیر وجود نداشت کریتوس توسط اریس کشته می شد و هم در زمان گذشته می مرد هم در زمان آینده، در عین حال که کریتوس در حال مبارزه با ATROPOS در زمان گذشته بود باید با LAKHESIS در اتاقی که اینه های زمان وجود داشت مبارزه می کرد. کما اینکه ATROPOS همزمان در گذشته و حال با کریتوس مبارزه می کرد، کریتوس باید از کاری بسیار بسیار سخت بر می آمد و نشان می داد که منحصر به فرد است، سرانجام کریتوس پس از نبردی بسیار دشوار موفق می شود از پس دو خواهر برآید و آنها را در اینه های زمان بین دو زمان حال و آینده زندانی کند. اکنون فقط CLOTHO باقی مانده بود، خواهری که نخ سرنوشت هر انسان را می تنید. کریتوس قبل از رسیدن به کارگاه ریستندگی اتفاقاتی را در سه زمان گذشته، حال و آینده می بیند ابتدا در گذشته جنگ بین المپ نشینان و تایتانها را مشاهده می کند و سپس در زمان حال مردی تنها و ناشناس را مشاهده می کند که جنگ و قتل عامی بسیار بزرگ زیر نظر او انجام می شود که احتمالاً خودش بوده است و در آخر هم جنگ های را در آینده مشاهده می کند. کریتوس پس از تداعی شدن این صحنه ها در ذهنش وارد کارگاه CLOTHO می شود و او را توسط یک تیغه ی آهنی متحرک از بین می برد سپس موفق می شود زمان را برگرداند به هنگامی زئوس در حال کشتن او بود و از آن اینه ی زمان دوباره به همان زمان باز می گردد و با ضربه ای زئوس را پرت می کند و از مردن خود جلوگیری میکند. جنگی بسیار سخت بین زئوس و کریتوس در گرفت که کریتوس موفق می شود ابتدا زئوس را از پای در آورد اما زئوس در ادامه از قدرت خود استفاده می کند و چندین برابر کریتوس می شود پس از مدتی کریتوس در می یابد که این گونه قادر به شکست زئوس نخواهد و این بار نقشه ی بسیار زیرکانه می کشد به این صورت که رویروی زئوس زانو میزند و می گوید که من تسلیم هستم پس از اینکه زئوس به اندازه ی معمولی خود باز میگردهد و شمشیر را برای جدا کردن سر کریتوس بالا می آورد، کریتوس به سرعت برگشته و شمشیرهای خود را در بدن زئوس فرو می کند و پس از وارد کردن چند ضربه ی متوالی و مهلک داستان زئوس را توسط شمشیرهای اشوب به دو صخره صلیب و میخکوب می کند و BALDE OF OLYMPUS را همان گونه زئوس در بدن او فرو کرده بود به وارد قفسه سینه ی زئوس می کند و در حالی که زئوس مرگ را جلوی چشمان خود می دید و کریتوس خود را برای وارد آوردن ضربه نهایی آماده میکرد

تا نتواند کریتوس را ببیند و با این کار TYPHON'S BANE یا همان تیروکمان را از چشمان او به دست می آورد اکنون سلاحی که برای از بین بردن پروتمئوس نیاز داشت را به دست آورده بود و دوباره مقابل او بازگشت و با زدن یک تیر او را درون آتشی بزرگ انداخت تا برای همیشه از بین رود، اما این کار بسیار به نفع کریتوس تمام شد زیرا از خاکستر او قدرت فوق العاده RAGE OF TITAN آزاد شد و اکنون کریتوس توسط این قدرت می توانست دستان TYPHON را تکان دهد و پگاسوس را آزاد سازد. پس از آزاد کردن پگاسوس جزیره خلقت را می یابد و جستجوی خود برای پیدا کردن خواهران سرنوشت در این جزیره آغاز می کند.

اما در طول مسیر به یکی از جنگجویان و سرداران بزرگ یونان یعنی THESEUS (تستوس) برخورد می کند که پسر پوزیدون است و از او میخواهد تا با او بجنگد و تکلیف بزرگترین جنگجوی یونان را مشخص سازد. اما این جنگ، جنگی ناعادلانه بود چرا که انواع و اقسام از سربازان خدایان در این جنگ به تستوس کمک می کردند اما باز هم با وجود این شرایط شکست تستوس برای کریتوس کار چندان سختی نبود البته ناگفته نماند کریتوس برای ورد به یک در و ادامه ی راه چاره ای جز کشتن تستوس نداشت چرا که کلید این در، نزد تستوس بود. کریتوس پس از شکست تستوس وارد در می شود و قدرت CRONOS RAGE یا خشم کروئوس را به دست می آورد که مانند رعدو برق است. کریتوس در ادامه با EURYALE خواهر MEDUSA که او را در قسمت اول بازی کشته بود برخورد می کند که برای انتقام خواهرش سعی در کشتن کریتوس می کند اما به سرنوشتی مشابه با خواهرش روبرو می شود و سرش از تنش جدا میشود تا دوباره قدرت HEAD OF EURYALE را برای کریتوس به ارمغان بیاورد که توسط آن قادر بود تا دشمنان را به سنگ تبدیل کند.



اتنا وارد عمل می شود و جلوی کریتوس را می گیرد و به او می گوید که زئوس پدر اوست و می خواهد با کشتن کریتوس چرخه قتل پدر توسط پسر را از بین ببرد همانگونه که کروئوس اورانوس را از بین برد و زئوس کروئوس را و حالا هم اگر اتنا دخالت نمی کرد کریتوس ، زئوس را از بین برده بود ، کریتوس ابتدا حرف اتنا را باور نمی کند و می گوید من پدری ندارم و به زئوس که از ترس پشت اتنا جا خورده بود حمله می کند اما زئوس جاخالی می دهد و اتنا جلو می آید و شمشیر کریتوس کاری جز دریدن شکم اتنا از پیش نمی برد زئوس هم با دیدن این صحنه پا به فرار می گذارد ، کریتوس بر بالین اتنا می نشیند تا آخرین لحظات عمرش را سپری کند . اتنا به زئوس می گوید که زئوس باید زنده بماند تا این چرخه شکسته شود و المپ پا برجا بماند ، مصلحت این است که زئوس زنده بماند سپس با انفجاری سبز خیر مرگ خود را به همه خیر می دهد.

پس از مرگ اتنا کریتوس در می یابد که زئوس پدر او بوده است و خشم نفرت او نسبت به المپ نشینان چندین و چند برابر می شود . کریتوس قسم می خورد که آتش خشم و انتقام او نه تنها زئوس بلکه تمامی المپ نشینان را در بر خواهد گرفت و همه را از دم نابود خواهد کرد . سپس کریتوس مجدداً به کارگاه ریستدگی سرنوشت باز می گردد و زمان را به جنگ بزرگ میان تایتانها و المپ نشینان باز می گرداند و وارد آن زمان می شود ، تا علاوه بر جلوگیری از شکست تایتانها انتقام خود را با همکاری آنها از المپ نشینان بگیرد . کریتوس در مقابل گایا و دیگر تایتانها حاضر می شود و به آنها می گوید اکنون هنگام انتقام گرفتن ما از خدایان، اتنا و اریس مرده اند و زئوس اکنون بسیار ضعیف است و ما به راحتی میتوانیم فروریختن خدایان کوچک را ببینیم و الپ را بر سر آنان خراب کنیم پس با من بیایید به سوی انتقامی بزرگ. در همین هنگام زئوس به همراه پومپیدون ، هرمس ، هادس و اپولو جلسه ای برگزار کرده بودند که ناگهان قصر زئوس تکان شدیدی خورد سپس همگی به بیرون آمدند و به دامنه ی کوه المپ نگاه کردند . بله ، هزاران تایتان در حال بالا آمدن از کوه بودند و کریتوس سوار بر پشت گایا فریاد زنان گفت : زئوس ، پست بازگشته تا تو و تمامی المپ را نابود کند ... و این بود پایان آغازی بزرگ

خب دوستان امیدوارم تا به اینجا کار خسته نشده باشید و با من همراه باشید . مطالبی که در سطور بالا خواندید مروری کامل بر داستان **GOD OF WAR I,II** بود اکنون در ادامه با من همراه باشید تا بیشتر با مسائل جانبی بازی از جمله معرفی شخصیت ها ، سلاح ها ، دشمنان ، غول های اخر ، تحلیل شخصیتی کریتوس و در نهایت پیش نمایش **GOD OF WAR III** پردازیم .

بخش چهارم: معرفی شخصیت ها در GOD OF WAR I,II GOD OF WAR I



ATHENA (اتنا): اتنا شخصیتی بود که شما از ابتدایی ترین لحظات بازی در **GOW I** با او آشنا شدید . اتنا خدای حکمت ، دانش و جنگ های مسالمت آمیز بود ، وی دختر زئوس و خواهر اریس محسوب می شد. که در بازی کمک های فراوانی به کریتوس می کند

ARES (اریس): اریس خدای جنگ ، پسر زئوس و برادر اتنا بود که علاقه شدیدی به جنگ و خون ریزی داشت ، او از کریتوس برای رسیدن به خواسته هایش استفاده می کند و مسبب اصلی مرگ خانواده کریتوس به شما میرود

VILLAGE ORACLE (پیشگو یا اوراکل روستا): او پیشگوی روستایی بوده است که کریتوس به آن حمله می کند و سرانجام منجر به مرگ خانواده اش می شود . او مرگ خانواده کریتوس را به دست خودش پیش بینی می کرد و به او هشدار داده اما کریتوس توجهی نکرد و در پایان مورد نفرین پیشگو قرار گرفت و خاکستر همسر و فرزندش بر تنش حک شد . این پیشگو در نسخه اول بازی نقش راوی را هم ایفا می کرده است که احتمالاً خود گایا بوده است .

ORACLE OF ATHENS (پیشگوی اتن): به گفته ی اتنا او تنها کسی بود که میتوانست دروازه ارواح سرگردان برای کریتوس بگشاید و او را به جعبه پاندورا هدایت کند. کریتوس او را پیدا میکند ، از دست هارپی ها نجات می دهد و سرانجام دروازه را می گشاید. ولی در اخر که کریتوس عازم جنگ با اریس می شود جسد او را در خرابه های اتن پیدا می کند که توسط حملات اریس از بین رفته است .



GRAVE DIGGER (حفر قبر): کریتوس او را قبل از ورود به معبد پیشگوی اتن می یابد که در حال حفر یک قبر است و به کریتوس می گوید که این قبر را برای او حفر می کند و او به کمک خدایان نیاز مند است ، در پایان کریتوس توسط زنجیری که از این قبر پایین آمده بود از عالم هادس می گریزد و دیداری مجدد با پیر مرد دارد که به کریتوس می گوید او نشانی از خدایان دارد . احتمال می رود این پیر مرد زئوس بوده باشد .

ARMY OF HADES (ارتش جهنم) : همانطور که از نام این قدرت پیداست ، توسط هادس خدای زیرین به کریتوس داده می شود که کریتوس توسط آن می تواند با ارسال ارواح جهنمی به سوی هر دشمنی آن را بدون دردمر از بین ببرد.

RAGE OF THE GODS (خشم خدایان) : این قدرتی است که کریتوس در اوایل بازی از خدایان هدیه می گیرد و با استفاده از این قدرت بدن او مانند جریان برق می شود و ضربات او در این حالت بسیار مهلک است اما زمان استفاده از این قدرت بسیار محدود است.

GOD OF WAR II سلاح های **BLADE OF CHAOS** همانطور که گفته شد عضو جدانشدنی از کریتوس است و در این شماره هم اصلی ترین سلاح او محسوب می شود.



BARBARIAN HAMMER (پتک بربریان): کریتوس این سلاح را پس از کشتن دوباره پادشاه بربریان به دست می آورد ، که به وسیله آن قادر است ضربات بسیار سنگینی به دشمنان وارد کند همچنین توسط آن قادر به فرستادن ارواح به طرف دشمنان نیز هست.

SPEAR OF DESTINY (نیزه سرنوشت): این سلاح اصلی سواران سپاه محسوب می شود همان دشمنانی که هنگام سفر کریتوس به همراه پگاسوس سد راه او شده بودند. این سلاح در برخی از مبارزات به کار شما می آید.



BLADE OF OLYMPUS (شمشیر المپوس): این شمشیر قدرتمند ترین سلاح GOW محسوب می شود ، زئوس از این شمشیر برای شکست تایتانها استفاده کرده بود ، و این شمشیر قادر به کشتن هر خدایی است . در ابتدای بازی زئوس برای مبارزه با کلوپوس آن را به شما می دهد اما دوباره آن را باز پس می گیرد و مجددا در آخر بازی با همین شمشیر کریتوس بلایی به سر زئوس می آورد که یادش نرود.

GOD OF WAR II شمشیر های

TYPHOON'S BANE (زهر تایفون): این سلاح در واقع همان تیر و کمان است که کریتوس آن را از چشمان تایفون به دست می آورد و به وسیله آن می تواند دشمنان را از فاصله های بسیار دور مورد هدف قرار دهد قابل ذکر است عکس العمل کریتوس در استفاده از این قدرت بسیار بالاست ، و شما در قسمت جنگ با اتروپوس باید توسط این قدرت با او مبارزه کنید.

CRONOS RAGE (خشم کروئوس) : این قدرت از نظر کارایی بسیار شبیه به خشم پوزیدون است اما به مراتب از آن قدرتمند تر و دامنه ی تاثیر گذاری آن بیشتر است ، در زمانهایی که دشمنان زیادی کریتوس را دوره می کنند این قدرت اصلی ترین قدرت کریتوس محسوب می شود.



ATROPOS (اتروپوس): او خواهر اولی از خواهران سرنوشت است و مسئول بریدن نخ زندگی هر انسان یا خدایی است. اتروپوس چهره ای بسیار زشت و کریخ دارد و به تبعیت از لاکسیس وارد جنگ با کریتوس می شود و سعی می کند با برگرداندن زمان به گذشته و لحظه مبارزه اریس با کریتوس با از بین بردن شمشیر خدایان کار کریتوس را در همان زمان یکسره سازد، اما موفق نمی شود و به سرنوشتی همان با لاکسیس دچار می شود.

بخش چهارم: معرفی سلاح و قدرت های کریتوس

GOD OF WAR I سلاح های



BLADE OF CHAOS (شمشیرهای آشوب): شمشیر های آشوب در عمیق ترین مکانهای هادس ساخته شده است که توسط اریس به کریتوس داده می شود ، این شمشیر ها ظاهری با دنده های بزرگ و برنده با گوشه هایی گرد دارند و توسط دو زنجیر بلند به دستان کریتوس داغ شده اند و قادر به از بین بردن هر دشمنی هستند . این شمشیر ها همواره بهترین ، کار آمد ترین و اصلی ترین سلاح کریتوس هستند و عضوی جدانشدنی از او محسوب می شوند.

BLADE OF ARTEMIS (شمشیر ارتمیس): این شمشیر توسط الهه ارتمیس به کریتوس اهدا می شود که حالتی خمیده دارد و بسیار هم سنگین است ، این شمشیر صدمه ی بیشتری نسبت به شمشیر های آشوب به دشمنان وارد می کند اما به علت سنگینی کار با آن کمی کند صورت می گیرد .

GOD OF WAR I شمشیر های

POSEIDON'S RAGE (خشم پوزیدون): این قدرت توسط پوزیدون خدای دریاها به کریتوس اهدا می شود که قابلیت برق دادن تعداد کثیری از دشمنان که نزدیک کریتوس قرار دارند را دارا می باشد . همچنین یکی از کارآمد ترین قدرت های بازی محسوب می شود.

MEDUSA'S GAZE (نگاه مستقیم مدوزا): کریتوس این قدرت توسط از بین بردن مدوزا به دست می آورد و با کندن سر او و گرفتن آن به طرف دشمنان قادر است آنها را تبدیل به سنگ کند ، البته اگر پس از مدتی به آنها ضربه وارد نکند دوباره به حالت عادی باز می گردند.

ZEUS'S FURY (خشم زئوس): این قدرت توسط زئوس به کریتوس اهدا می شود که به او اجازه می دهد تا با ساختن یک ساعقه در دست خود و پرتاب آن به سوی دشمنان آنان را از میان بر دارد ، همچنین این قدرت در حل معماها و پیشبرد بازی نقش به سزایی دارد.

BODY BURNER (مامور سوزاندن): کریتوس با او زمانی ملاقات می کند که وارد معبد پاندورا میشود، این مرد خود نفرین شده است و مامور سوزاندن اجساد کسانی است که برای دمت یافتن به جعبه پاندورا مرده اند، آنها را می سوزاند تا روح آنها نیز از رسیدن افراد دیگر به جعبه جلوگیری کند. او کریتوس را از ورود به معبد منع می کند و به او هشدار می دهد سرنوشت او هم مرگ است. اما کریتوس بی توجه وارد معبد می شود.



PATHOS VARDES III : او به دستور خدایان معبد پاندورا را ساخته است و معمار آن محسوب می شود . در حال ساخت آن همسر و فرزند وی دیوانه شده اند و دمت به خود کشتی زده اند ، خود او پس ساخت این معبد به حالت جنون رسیده است و در معبد سرگردان است و همچنان برای آرام کردن ارواح درون معبد تلاش می کند. کریتوس و او در یک چیز مشترک هستند و آن هم از دست دادن خانواده شان در راه خدایان

KRATOS WIFE & DAUGHTER (همسر و فرزند کریتوس): یکی دیگر از شخصیت های موجود در GOW I همسر و فرزند کریتوس بودند که توسط خود کریتوس به قتل می رسند و در پایان اریس از آنها به عنوان وسیله ای برای شکست کریتوس استفاده می کند.

GOD OF WAR II خدایان

ATHENA (اتنا): این همان اتنایی است که در نسخه اول بازی حضور داشت اما در قسمت دوم چهره ای متفاوت تر دارد و مانند گذشته مانند یک مجسمه نیست و کاملا پویا شده است . او در این قسمت هم همواره سعی می کند شما را کمک کند . اما در نهایت به علت دخالت در جنگ زئوس و کریتوس به طور ناگهانی توسط کریتوس کشته می شود و منجر به فرار زئوس می شود.

GAIA (گایا) : او مادر تایتانها و منبع حیات زمین محسوب می شود ، گایا به وسیله ی زئوس تبعید شده است و در بازی شما را از عالم هادس نجات می دهد و هم پیمان می شود که زئوس را از بین ببرد ، همچنین در طول بازی هم کریتوس از راهنمایی های او سود می برد . گایا راوی داستان در نسخه دوم نیز هست .

LAHKESIS (لاکسیس): او خواهر وسطی از خواهران زمان است و برنامه ریز دو خواهر دیگر محسوب می شود . او حالتی نیمه عریان دارد با یک لباس بلند و به همراه دو بال که قابلیت پرواز دارد . گفته می شود او در شکل گیری این سرنوشت که تایتانها از زئوس شکست بخورند نقش داشته است و متحد زئوس است . او در خواست کریتوس برای برگشتن به عقب را رد می کند و با او وارد مبارزه می شود که در نهایت بین ایته های زمان گرفتار می شود.

CLOTHO (کلوتو): او آخرین و کوچکترین خواهر است که ظاهری چاق و لث دارد و هنوز ازدواج نکرده است . او با دستان متعدد خود در کارگاهش نخ های سرنوشت را می تند . کریتوس پس از رسیدن به او موفق به نابودی وی می شود و با کنترل دستگاه سرنوشت زمان را به عقب باز می گرداند و مقابل زئوس ظاهر می شود.



BARBARIAN KING: شما در قسمت اول تنها در دموی بازی مشاهده میکنید که کریتوس به وسیله شمشیرهای آشوب سر از بدن پادشاه بربریان جدا می کند اما در نسخه دوم کریتوس مستقیماً با او که از عالم اسفل بازگشته است مبارزه می کند. او سوار بر یک اسب است و سلاحش یک پتک است که با کوباندن آن بر زمین ارواح به کمک او می آیند. کریتوس ابتدا او را از اسب به پایین می اندازد و خنجر خود را در گلوئی اسب او می نشاند. سپس بعد از مدتی مبارزه پتک را از او گرفته و ضربات متوالی را توسط پتک به سر او می کوبد و او را از بین می برد.



MOLE CERBERUS: این موجود سگی شکاری و مه سر است که در افسانه ها چیسون را خورده است و اکنون پشم زرین درون شکم او قرار دارد. یک سر سربروس از دو سر دیگر او بزرگ تر است و سر اصلی محسوب می شود. همچنین از دهان این سنگ آتش در می آید. کریتوس ابتدا دو سر فرعی را از بین می برد و سپس بعد مدتی مبارزه سر اصلی را از پای در آورده و دست خود را در دهان او میگذارد و پشم زرین را از شکم او در می آورد که با این کار سربروس از دیگر مغلوبان مبارزه با کریتوس می شود.

EUROYALE: یوریاله هم از نسل **GORGON** ها است که در قسمت دوم بازی برای گرفتن انتقام خواهرش مدوزا و تمامی گورگون هایی که کریتوس فنا کرده است بازگشته است اما از خواهرش بسیار درشت تر و قوی تر می باشد. کریتوس پس مبارزه با او سرش را از تنش جدا کرده و او را هم پیش دیگر گورگون ها می فرستد تا دیگر تنها نباشد.

PERSEUS: خب **PERSEUS** با به زبان پارسی برساووش یکی از شخصیت های معروف یونان محسوب می شود. برساووش کسی است که پس از مرگ معشوقه اش سعی در پیدا کردن خواهران زمان دارد تا با بازگرداندن زمان از مرگ معشوقه اش جلوگیری کند. کریتوس در بازی برای حل یک معما به سپر برساووش احتیاج دارد و برساووش هم برای اثبات شایستگی خود به خواهران زمان قصد دارد تا کریتوس را شکست دهد. برساووش در مبارزه از یک کلاه خود که به او قدرت نامرئی شدن را می دهد، یک قلاب سنگ، یک شمشیر و یک سپر که همگی آنها توسط خدایان مختلف به او اهدا شده است استفاده می کند. کریتوس پس از از بین بردن کلاه خود او و شکستن شمشیرش به او نزدیک شده و سر او را به دیوار می کوبد و سپس شمشیرش را در بدن برساووش فرو می کند و به سمت قلابی که از یک زنجیر اویزان شده بود پرتاب می کند و قلاب بدن برساووش را می شکافتد و کریتوس فاتح این جنگ نیز می شود.

ARES: فکر کنم اگر تا به این جای کار مقاله را کامل خوانده باشید دیگر نیازی به معرفی و توصیف اریس نباشد. اریس آخرین نقری بود که کریتوس باید در **GOW I** با او مبارزه میکرد، او مسبب مرگ خاتواده ی کریتوس بود و کریتوس هم به دنبال انتقام از او. اریس یک زره ی اهتی قهوه ای داشت و از قدرت بسیار بالایی برخوردار بود، نا سلامتی او خدای جنگ بود. اما آتش انتقام کریتوس سرانجام اریس را هم در بر گرفت و از بین برد.

GOD OF WAR II



COLOSSUS OF RHODES: اولین غولی که در **GOW 2** با او مبارزه میکنید مجسمه شهر رودس یعنی کولوسوس است، این مجسمه توسط زئوس کنترل می شود و شاید ۱۰۰ تا ۱۵۰ برابر کریتوس باشد. که در نهایت کریتوس با نفوذ به درون او و از بین بردن پایه های قدرتش موفق می شود او را از بین ببرد. اما هنگام انفجار دست او بر روی کریتوس میافتد و او را به شدت زخمی می کند.



RAVEN & DARK RIDER: شاید نتوان راون ها که نوعی کلاغ اساطیری محسوب می شوند جز **BOSS** های بازی به حساب آورد. اما خب آنها توسط **DARK RIDER** ها هدایت می شوند و شما در قسمتی که به همراه پگاسوس در راه جزیره خلقت هستید به شدت با آنها درگیر می شوید و حتی به طور اختصاصی با رئیس **DARK RIDER** ها و **RAVEN** ها مبارزه می کنید.



THESEUS: تسوس یکی از جنگجویان معروف یونان باستان است که در بازی **GOW II** کریتوس باید با او مبارزه می کرد. او از یک نیزه تیغ دار استفاده می کند که قادر به ساختن کریستال های یخ و ریختن آن بر سر دشمنان است. تسوس کریتوس را به یک دوئل دعوت می کند تا سرتوشت بزرگترین جنگجوی یونان مشخص شود. همچنین او کلیدی به همراه دارد که کریتوس برای باز کردن یک در به آن نیازمند است. کریتوس موفق می شود تسوس را با توجه به شرایط نابرابری که در جنگ به نفع تسوس وجود داشت شکست دهد، سپس در را باز می کند، سر تسوس بین در می گذارد و چندین و چند بار در را محکم باز و بسته می کند و به شکلی بسیار تحقیر آمیز تسوس را از بین می برد.

HEAD OF EURYALE (سر یوریاله): این قدرت را از شکست یوریاله خواهر مدوزا به دست می آورید که قدرت سنگ کردن دشمنان را به صورت قوی تر در اختیار شما می گذارد.

ATLAS QUAKE (زمین لرزه اطلس): این قدرت را اطلس تابان به کریتوس هدیه می دهد که کریتوس توسط آن می تواند با کوبیدن دستان خود بر زمین ایجاد زمین لرزه کند و همزمان سنگ هایی را به طرف دشمنان پرتاب کند.

RAGE OF TITANS (خشم تایتانها): به جرعت می توان گفت قوی ترین قدرت بازی همین قدرت محسوب می شود، که کریتوس آن را از خاکستر پرومتئوس به دست می آورد، با استفاده از این قدرت کریتوس مانند یک گوله آتش می شود عکس العملش بسیار سریع و ضربات دشمنان کمترین تاثیر را بر او می گذارد. همچنین ضرباتی که کریتوس در این حالت به دشمنان وارد می کند چندی برابر حالت عادی به آنها آسیب می زند.

در پایان این بخش توضیح دهم که تمامی اسلحه ها و قدرت های موجود در بازی قابل اپگرید هستند به طوری که قدرت تاثیر گذاری آنها چندین برابر گذشته می شود. هم چنین زمان استفاده از هر قدرت محدود است و نیاز به شارژ دارد.

بخش چهارم: معرفی غول ها یا BOSS ها

GOD OF WAR I



HYDERA: هایدرا اولین غولی است که شما با آن مبارزه میکنید، او یک مار چند سر است و هم اندازه ی یک جزیره است. پوزئیدون برای صابت کردن حق حکمت خود در دریا ها آنها را برای از بین بردن ملوانان و کشتی ها می فرستد. برای از بین بردن هایدرا باید سر اصلی او را از بین برد تا سر های کوچکتر کاملاً از بین روند.

MEDUSA: مدوزا ملکه ی نسلی از موجودات اساطیری به نام **GRAGON** ها است، آنها در کمک به اریس در گوشه و کنار شهر اتن به از بین بردن مردم و شهر مشغول هستند، افروخته یکی از الهه ها نفرت بسیاری از مدوزا دارد به همین دلیل از کریتوس می خواهد مدوزا را از بین ببرد و از سر او برای از بین بردن دشمنان استفاده کند.

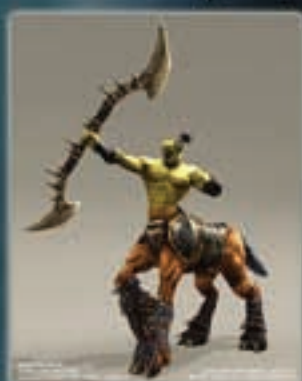
PANDORA'S GUARDIAN: این غول حدود ۲۰ فوت قد دارد و به عنوان نگهبان قسمتی از مقبره پسر، معمار معبد پاندورا که به هادس ارتباط دارد انجام وظیفه می کند. شکل ظاهری او مانند یک گاو است که زره ای بسیار محکم و چند لایه به تن دارد که او را از اصابت ضربه ها به تنش مصون نگه می دارد. کریتوس موفق می شود با شلیک گلوله های آتشی به سمت او لایه های زره ای او را از بین ببرد و او را نابود سازد.

GOD OF WAR III



SATYRS :

انها قدی حدود ۶-۷ پا دارند و روی پاهای عقبی خود راه می روند ، باید گفت انها جنگجویانی ماهر هستند و توسط نیزه های منحصر به فرد مبارزه می کنند. انها در هر شرایطی قادر به مبارزه هستند و تبهتر اصلی انها در دفاع کردن مقابل ضربه های مداوم است



CENTAURS :

موجوداتی که نیمی از انها انسان است و نیم دیگر انها اسب ، انها از سر تا کمر زره دارند و از کمر به بعد تبدیل به اسب می شوند. سلاح انها برای مبارزه ، شمشیر ، نیزه و تیرو

کمان است البته گاهی گلوله های آتشین هم پرتاب می کنند

CERBERUS : سگ های سه سری هستند که حدود ۸-۱۰ پا بلندی قامت دارند ، نفس انها به صورت آتش است ، همچنین به سرعت قادر به تولید مثل و تشکیل نوزاد هستند که این نوزاد ها به سرعت بالغ و هم اندازه خودشان می شوند . سربروس ها یکی از قدرتمن ترین دشمنان کریتوس هستند

CERBERUS SEEDS

همان توله سگ های کوچکی هستند که توسط سربروس ها متولد می شوند و به سرعت بالغ میشوند



در قسمت دوم بازی GOW موجودات و دشمنان جدیدی اضافه نمی شوند به جز چند جانور مخصوص جزیره خلقت که معرفی خواهم کرد . اما تنوع گونه های انها بیشتر می شود و حس تکراری شدن دشمنان کمتر به بازیکن دست می دهد .

از موجودات اضافه شده در GOW II می توان به RHODES ، SOLDIERS ، CURSED REMAINS ، WILD BOARS ، GRIFFINS ، NYMPHS ، ها اشاره کرد .

بخش هشتم: تحلیل شخصیتی کریتوس

به راستی کریتوس یک قهرمان است یا ضد قهرمان؟ این اولین سوالی است که در برخورد با شخصیت کریتوس به ذهنمان می رسد. در وجود او هیچ یک از خصلت های یک قهرمان مانند از خود گذشتگی، حفظ جان مردم بی گناه یا تلاش برای ایجاد صلح و... یافت نمی شود. مطمئنا در نگاه اول به شخصیت کریتوس چیزی جز یک مشت صفات پلید در او پیدا نمی کنیم. ولی با کمی تأمل و بررسی بیشتر در دوران کودکی و شرایط بزرگ شدنش می توان به نتایج متفاوت تری دست یافت. کریتوس نیمه خدایی بود که در شرایطی نا مشروع از خدای خدایان زئوس و مادری فانی به نام شاندا متولد شد. در دوران کودکی خود از نبود پدر رنج می برد در حالی که حتی نام او را نمی دانست و مکررا مورد تمسخر مردم قرار می گرفت، از نیروی فراتر از یک انسان برخوردار بود اما دلیل ان را نمی دانست. هربار سراغ پدر خود را از مادرش می گرفت



UNDEAD

LEGIONNAIRES :

سربازان اریس هستند و از لباس و زره های جنگجویان یونان باستان استفاده می کنند.

UNDEAD

ARCHERS :

موجودات معمولا از دور مبارزه می کنند و می توانند گلوله های آتشین پرتاب کنند . انها سپر ، شمشیر و تجهیزات دیگر ندارند و اکثرا به صورت گروهی حمله می کنند.



MINOTAURS :

انها حدود هشت پا ارتفاع دارند و اناتومی انها نزدیک به انسان است . انها روی پای عقبی خود راه می روند و در اواخر بازی بسیار قدرتمند می شوند ، و کریتوس اکثرا با قرو کردن شمشیر در گلولی انها ، انها را از بین می برد.

CYCLOPS :

انها غول های چاقی هستند که تنها یک چشم در وسط سرشان دارند و شبیه به انسانهای اولیه می باشند



HARPIES :

این موجودات زنان ناقص نیمه پرنده ای هستند که به صورت فردی بسیار ضعیف می باشند و اکثرا به صورت گروهی حمله می کنند و می توانند گاز یا جنگ بگیرند و بعضی دیگر



نیز می توانند منفجر شوند . حملات انها به صورت دسته جمعی می تواند کریتوس را از پای در آورد

WRAITHS :

این موجودات روح افراد خبیث در جهنم هستند که با حاله ای از دود سیاه ظاهر می شوند و از زیر زمین حمله می کنند . همچنین انها یک شمشیر تیغه دار هم دارند



GORGONS :

انها موجوداتی شبیه به انسانها هستند با رنگی سبز و به صورت خزنده حرکت می کنند ، جنس انها اسامنا ماده است و به جای مو روی سرشان اجساد ای کوچک است انها قادرند با پرتو چشم خود دیگر موجودات را به سنگ تبدیل کنند



SIRENS :

موجوداتی شبیه به زنان یا موی بلند چتری و ناقص و چهره ی زشت ، به راحتی نمی توان مکان انها را پیدا کرد مگر با گوش کردن به صدای آوازشان



LAST SPARTAN :

کریتوس پس گذشتن از سرزمین اطلس به مکانی تاریک می رسد و با یک انسان مثل خودش روبرو می شود، پس از جنگ و مقاومت خوب اسپارتان مقابل کریتوس، کریتوس او را از پای در می آورد و سپس متوجه می شود او یک سرباز اسپارتاتی زیر دست خودش بوده است. او قبل از مرگش حرف هایی به کریتوس می زند که او را از ادامه ی راه نا امید می کند.



ICARUS :

ایکاروس فردی مسن است که به حالت دیوانگی رسیده است، او دارای دو بال است که با موم به بدنش چسبیده شده است، کریتوس برای رفتن با سرزمین اطلس به این دو بال نیاز دارد، کریتوس بال های ایکاروس را درخواست می کند اما او امتناع می ورزد و جنگ بین کریتوس و ایکاروس در می گیرد. انها از دره ای پایین می افتند و کریتوس در حال سقوط موفق به کندن بال های ایکاروس و نجات خود می شود.

SISTERS OF FATE :

کریتوس برای بازگرداندن زمان به عقب با مقاومت خواهران سرنوشت مواجه می شود و مجبور به مبارزه با انها می شود . او ابتدا با لاکسیس و اتروپوس مبارزه می کند و انها را شکست می دهد و در ادامه کلوتو ، خواهر اخیری را هم شکست می دهد و موفق می شود زمان را به عقب بازگرداند.

ZEUS :

فکر میکنم در قسمت داستان توضیحات لازم در مورد جنگ بین کریتوس و زئوس را داده باشم اما در تکمیل نکته های قبلی باید عرض کنم تمامی مشقت ها و جنگ های قبلی در قسمت دوم بازی برای رسیدن کریتوس به این مبارزه و شکست دادن زئوس بود.



KRAKEN :

کریتوس پس از حرف های سرباز به KRAKEN می رسد و نا امید از همه جا هیچ مقاومتی در مقابل او نمی کند ولی در ادامه به خود می اید و با کمک گرفتن از بالاهاش موفق می شود کار او را یکسره سازد.

بخش هفتم: معرفی دشمنان موجود در بازی

یونان سرزمینی اساطیری است و موجودات اساطیری ان هم یکی دو تا نیستند . به جرعت می توان گفت سری بازی های GOD OF WAR یکی از بهترین مراجع برای آشنایی و شناخت تعدادی از این موجودات می باشد . اکنون تمامی دشمنانی که کریتوس در GOW I,II با انها دست و پنجه نرم کرد را به اختصار خدمت شما عزیزان و علاقه مندان معرفی خواهم کرد.

با جوابی مبهم و نامعلوم مواجه شد و تمامی این ها باعث بروز یک خشم درونی در وجود او شد، کریتوس برای جبران این خشم راهی بهتر از پیوستن به ارتش و وارد میدان جنگ شدن پیدا نکرد. البته هیچ کدام از این دلایل ذکر شده نمی تواند عاملی مستقیم در پیدایش شخصیتی خشن و خونریز در کریتوس باشد بلکه عامل اصلی ذات درونی خود کریتوس است. هیچ گاه نباید این نکته را فراموش کرد که او فرزند زئوس بزرگترین خدای المپ است. به نظر شما اگر زئوس شخصیتی عاطفی، مهربان و صلح طلب داشت هیچ گاه قادر به سلطنت بر المپ و دیگر خدایان می شد؟ مگر زئوس به خاطر اشتباه پدرش که یک تایتان بود انتقامش را از همه ی تایتانها نگرفت؟! مگر زئوس به خاطر دادن آتش المپ به مردم عادی در راه ابادانی پرمختوس را به عذایی سخت گرفتار نکرد؟! با توجه به مطرح کردن همچنین سوالاتی در مورد زئوس می توان به راحتی دلایل بروز این صفات را در کریتوس یافت، چرا که او هم پسر همین پدر است.

کریتوس تشنه ی رسیدن به قدرت است، شاید با خود بگوید این خصیصه ی هر انسانی است، اما این خصیصه در چهره ی کریتوس موج می زند و تمامی کارهای او نشأت گرفته از همین ویژگی اش می باشد. طراحان کریتوس به خوبی توانستند این ویژگی را در چهره ی او نشان دهند، به عنوان مثال زمانی که او از اریس در خواست کمک می کند و اریس بربریان را از بین می برد یا زمانی که بر تخت خدای جنگ می نشیند به خوبی می توان منیت و غرور حاصل از پیروزی را در چشمان کریتوس دید. پیروزی برای کریتوس انقدر مهم است که حاضر می شود خود را بنده ی اریس کند اما پیروز میدان باشد اما از انجایی که هر کسی در این دنیا یک دلبستگی دارد، تنها دلبستگی که می تواند اشتباهی کریتوس برای قدرت طلبی را بگیرد خانواده اش است. شما هیچ گاه در بازی نمی بینید کسی با کریتوس مخالفت کند و از گزند او در امان بماند، مگر همسرش. هیچ گاه لبخندی بر لبان کریتوس نمی بینید مگر لحظه ای که دختر خود را مجددا در عالم اموات می بیند (CHAIN OF OLYMPUS). هیچ گاه ابراز علاقه ی کریتوس را به چیز یا کسی نمی بینید مگر همسرش. این قسمت شخصیت کریتوس مقداری نظر ما را نسبت به فصاحت قلب او عوض می کند اما فرض کنید یا نبود همچنین عواملی در زندگی کریتوس خشونت او به چه حد می رسید؟ این موضوع دقیقا چیزی بود که اریس روی آن دست می گذارد تا کریتوس را به یک ربات قاتل تبدیل کند اما با انجام این کار آتش خشم کریتوس به حدی می رسد که عزم در کشتن یک خدا می کند و خود اریس را هم در بر می گیرد. تلاش کریتوس برای گرفتن انتقام خانواده اش از اریس همچون لحظه ای که به علت ناامیدی از پاک شدن خاطراتش اقدام به خودکشی می کند به ما اثبات می کند تا چه حد خانواده اش برایش ارزش داشته است و اینکه نمی توان مطلقا او را فردی بی عاطفه و قدرت طلب دانست هر چند که همین حس قدرت طلبی باعث از دست دادن خانواده اش شد.

ویژگی شخصیتی منحصر به فرد دیگری که کریتوس از آن برخوردار است جسارت بی حد و حصر اوست. در قدم اول می توان به فرماندهی یک لشکر پنجاه نفره در اوج جوانی و پیروزی در جنگ ها پیش توسط این تعداد کم اشاره کرد، در نگاهی دیگر می توان تصمیم به از بین بردن اریس با دستیابی به جعبه پاندورا اشاره کرد در حالی تا کنون هیچ انسانی موفق به این کار نشده است (با توجه به این که کریتوس نمی دانست پسر او در ادامه کاری نشدنی دیگری را به انجام می رساند

که مبارزه با خواهران سرنوشت و بازگرداندن زمان به عقب است و در نهایت اوج جسارت کریتوس را می توان تصمیم او برای از بین بردن زئوس دانست. مثال های ذکر شده نشانه ای کاملا گویا بر جسارت مثال زدن کریتوس است، او تصمیم به کارهایی می گیرد که حتی از دید خدایان غیر ممکن است چه بسا که او یک نیمه خدای فانیست که خود نیز تا آخرین لحظات از آن بی خبر است.

مورد دیگری که در تحلیل شخصیتی کریتوس می توان به آن پرداخت اراده ی او در رسیدن به اهدافش است. تصمیم گیری برای رسیدن به اهداف بزرگ جسارتی بود که کریتوس دارا بود اما پا گذاشتن به عرصه ی عمل و عزم در رسیدن به هدف چیز دیگری بود که کریتوس به نحو احسن از آن برخوردار بود. اراده ی کریتوس در رسیدن به هدفش به حدی قوی و ریشه دار است که او دو بار با مرگ دست و پنجه نرم می کند، به دنیای مردگان می رود اما به پشتیبانی اراده خود از آن می گریزد، یک بار توسط اریس به دنیای مردگان می رود و بار دیگر توسط زئوس که در هر دو بار موفق به فرار از عالم هادس می شود. از موارد دیگر می توان رسیدن به جعبه پاندورا، و خواهران سرنوشت هم چنین عبور از موانع بی شمار موجود بر سر راهش نام برد که بدون داشتن اراده ی پولادین کریتوس، محال ممکن به نظر می رسید.

ویژگی دیگر کریتوس که نظر ما را به خود جلب می کند شجاعت فوق العاده و انکار ناپذیر اوست. کریتوس از چنان شجاعتی برخوردار است که در مقابله با قوی ترین و ترسناک ترین موجودات ترسی به خود را نمی دهد و به مساف آنها می رود. او به پشتیبانی همین شجاعت به جنگ خدایانی می رود که مردم عادی حتی در خلوت خود از توهین به آنان ترس دارند. این ویژگی مانند دیگر ویژگی های کریتوس، به لطف سازندگان به خوبی قابل لمس و دیدن است. شما وقتی کنترل کریتوس را در اختیار می گیرید در مواجه شدن با هر دشمنی احساس ترس یا برتری دشمنان را به خود راه نمی دهید به طوری که حتی در مقابله با دشمنانی که چندین برابر کریتوس هستند احساس ضعف یا کمتری به شما دست نمی دهد. از جمله جنگ کریتوس با مجسمه شهر رودز یا درگیری او با نگهبان معبد پاندورا.

کریتوس به حدی شجاع است که حتی خدایانی همچون اریس و زئوس از مقابله با او می ترسند و جا می خورند. نکته ی دیگری که قابل ذکر می باشد این است که کریتوس هیچ گاه در مقابله با دشمنان درنگ نمی کند و همیشه برای مبارزه با آنها با گارد مخصوص و منحصر به فردش آماده است که خود دال بر شجاعت مثال زدن کریتوس است.

اما نکته ای که اوج هنر سازندگان و طراحان محسوب میشود ابهت کریتوس است که به نحو احسن آن را نمایش داده اند، چهره ی ظاهری کریتوس به معنای واقعی مظهری از یک چهری پر ابهت است. صورت نسبتا استخوانی، مدل ریش، ابروها، رنگ چشم ها، بینی، سری بدون مو، تتوی قرمز رنگی که به شکلی زیبا نیمه

زیباترین شکل ممکن کریتوس را به فردی پر ابهت تبدیل ساخته است که دشمنان حتی با نگاه کردن به چهره ی او می ترسند. از دیگر نکاتی که این موضوع را پررنگ تر می کند نداشتن حتی یک لبخند در بازی است همچنین نحوه ی گارد گرفتن کریتوس و به دست گرفتن شمشیرها نیز به این امر قوت می بخشد. برای بهتر حس کردن ابهت کریتوس می توان به عنوان مثال از لحظه ی سقوط او از کوه المپ یاد کرد، او در حالی که به سوی مرگ و رو به پایین هم حرکت می کند سر خود را بالا می گیرد در بیان بهتر این حالت جایز است بگویم حتی سقوطی با افتخار و پرابهت دارد. اما یکی از اساسی ترین نکات در این مورد صدای خشن و رگه دار کریتوس است، حالت چهره و صدای کریتوس به گونه ایست که او در هنگام تهدید زئوس یا اریس حس عملی کردن تهدید هایش را به بهترین نحو القا می کند. من بارها چهره و صدایی دیگر را برای کریتوس تجسم کرده ام اما هیچ صدا و چهره ای بهتر و پرابهت تر از حالت فعلی آن به ذهنم نرسید و این حداقل از نظر من اوج هنر طراحان را نشان می دهد.

کلمه KRATOS در زبان یونانی به معنای قدرت می باشد و از حیث این اسم کاملا برازنده کریتوس می باشد، شخصیتی به نام KRATOS هرگز در اساطیر و افسان های یونانی وجود نداشته اما شخصیتی به نام CRATOS وجود داشته که نسلش به رودخانه STYX و عالم هادس باز می گردد



در پایان باید بگویم کریتوس به طور حتم یک قهرمان نیست، او حتی ویژگی هایی فراتر از یک قهرمان دارد اما خودش نمی خواهد قهرمان باشد. خانم MARIANNE KRAWCZYK خالق شخصیت کریتوس و نویسنده داستان بازی به بهترین شکل ممکن شخصیت کریتوس را با روند داستانی و سبک و سیاق بازی میج کرده است به طوری که به هیچ وجه هیچ نمی توان شخصیتی به غیر از کریتوس و ویژگی هایش را برای بازی GOW تصور کرد. او در طول بازی چندین بار مورد خیانت خدایان فاسد کوه المپ قرار می گیرد و برای مقابله با همچنین خدایانی یک سوپر اتی هیرو نیاز است نه یک هیرو که کریتوس به حق همچنین شخصیتی دارد چرا که او فقط به فکر خود و اهدافش است و برایش فرقی ندارد چه کسی این بین قربانی خواهد شود اهم از مردم عادی یا انواع و اقسام الهه ها. در کل شخصیت کریتوس یکی از بهترین شخصیت پردازی های تاریخ بازی های رایانه ای می باشد که



شاید شخصیت هایی مانند او انگشت شمار باشند و هر چند سال به بار خلق شوند.

چپ بدن او را پوشانده، زخمی عمیق که از بالای پیشانی تا زیر چشم راستش کشیده شده است، بدنی بسیار ورزیده و عضلانی همه و همه به

بخش نهم: پیش نمایش GOD OF WAR III

سازنده: SANTA MONICA

ناشر: SONY

سبک: ACTION ADVENTURE

HACK & SLASH

پلتفرم: PS3

حالت بازی: SINGLE PLAYER

کارگردان: STIG ASMUSSEN

رده سنی: 18+, M

مقدمه

برای اولین بار DAVID JAFFE بازی GOW I را کارگردانی کرد و باید او را خالق اصلی بازی بدانیم، اما در شماره دوم دیوید جفی از کارگردانی بازی انصراف داد و CORY BARLOG یکی از کسانی که در GOW I به دیوید جف کمک کرده بود کارگردانی بازی را بر عهده گرفت. طرفداران از این بابت نگران بودند که شاید کوری بارلوگ نتواند از پس همچنین بازی بزرگی برآید اما با انتشار بازی متوجه شدند نه تنها این به ضرر بازی نبوده است بلکه ایده های جدیدی که بارلوگ به بازی اضافه کرده بود موجب شد تا از یکنواختی و تکراری شدن بازی جلوگیری شود. در حالی که همه منتظر بودند تا خود بارلوگ کارگردانی قسمت سوم را بر عهده بگیرد اما او هم کنار کشید و کار را به STIG ASMUSSEN که در شماره های قبلی کارگردان هنری بازی بود سپرد البته خود دیوید جف و کوری بارلوگ در GOW III همکاری می کنند و به نوعی بر روی کار نظارت دارند و تا کنون از روند ساخت بازی ابراز رضایت کامل را داشته اند و آن را یک شاهکار می دانند. بازی GOW برای اولین بار در سال ۲۰۰۵ توسط استودیوی بازی سازی سانتا مونیکا پای به کنسول قدرتمند و پرفرمدار آن روزهای سونی یعنی PS2 گذاشت. این بازی به سرعت توانست با گیم پلی فوق العاده روان و گیرای خود که از شاخصه های همچون اکشن فوق العاده جذاب خود و خلق صحنه های مبارزه ای که به طور واقعی به بازیکنان غرور می بخشید همچین وجود کمبوهای بسیار زیبا و متعدد که به بهترین نحو توسط کارکتر بازی (کریئوس) اجرا می شد، وجود معماهای درگیر کننده و شیرین و سود بردن از داستانی بسیار قوی و جذاب، در بدو ورودش شیفتگان و فن بوی های بسیاری را به سوی خود جذب کند. طراحان بازی با استفاده از پسررنگ کردن نقش، سبک دکمه زنی (فشار دادن دکمه های کنترلر در زمان معین شده) در گیم پلی بازی توانستند به این مهم دست یابند که بازیکن پس از پنج دقیقه بازی کردن به هیچ وجه راضی

به کنار گذاشتن کنترلر و خاموش کردن کنسول نمی شد مگر به زور کتک و فریاد پدر و مادر یا تمام شدن وقتش و

پولش در کلوپ. بازی GOW علاوه بر دارا بودن گیم پلی فوق العاده و بسیار جذابش، از گرافیکی ستودنی و بالا سود می برد که تا آن زمان بالاترین گرافیک را در بین بازی های PS2 دارا به بود به طوری که هر گیمیری با نگاه به دموی اول بازی و دیدن جزئیات، مات و مبهوت آن می شد. پی دو سال وقفه و اشتباهی سبیری ناپذیر طرفداران این بازی، GOW II در سال ۲۰۰۷ پای به میدان گذاشت. انتظار طرفداران پس از گذشت دو سال از این بازی بیش از پیش شده بود، چرا که GOW I به بهترین نحو ممکن به تمامی خواسته های یک گیمیر از یک بازی در این سبک پاسخ داده بود و استاندارد های جدیدی را ACTION ADVENTURE تعریف کرده بود. GOW II توانست با حفظ فاکتورهای قبلی از جمله گیم پلی جذاب و درگیر کننده، گرافیک منحصر به فرد و داستانی بی نظیر و استثنایی بار دیگر انتظارات را در سطح عالی برآورده سازد و علاوه بر حفظ محبوبیت GOW I به محبوبیت آن در GOW II نیز بیافزاید و حتی طرفداران جدیدی را به سوی خود جذب کند.

داستان بازی GOW II به گونه ای تعریف شده بود که گیمیر برای دریافتن ادامه ی آن خود را به دور دیوار می کوید اما چاره ای نداشت جز اینکه مدتی نامشخص برای عرضه GOW III صبر کند تا بتواند آن را در کنسول بعدی سونی یعنی PS3 تجربه کند.

اولین بار سونی در سال ۲۰۰۸ اطلاعاتی را از بازی GOW III پخش کرد. این اطلاعات شامل یک دموی ۳۰ ثانیه ای بود که کریئوس را در بالای کوهی در خرابه های یونان نشان می داد که در لحظه آخر این دموی صورت کریئوس زوم می شد. جزئیات صورت کریئوس و پوست او و واقعی بودن آن به حدی بود که طرفداران دو ایتشه و قدیمی GOW با دیدن آن به حات کما فرو رفتند. این در حالی بود که سونی اذعان داشت این دموی به صورت REAL TIME است و این حرف ندای آماده شدن شاهکاری بی بدیل را از سوی سونی و سانتا مونیکا می داد. سپس در ماه فبریه سال ۲۰۰۹ سونی دمویی دیگر از گیم پلی بازی منتشر ساخت که در آن چند نمونه از قدرت های جدید کریئوس به همراه نشان دادن دشمنان جدید و سبک مبارزه با آنها در حالی که کریئوس بر پشت گایا قرار داشت نمایش داده شد. و آخرین دموی منتشر شده از بازی نمایش سونی در E3 2009 بود که یک دموی در ۳ پارت نمایش داده شد که شامل طی مسیری کوتاه برای رسیدن کریئوس به هلیوس و مبارزه با او بود، همچنین در این دموی دشمنان جدید دیگری همراه با سبک مبارزه و نحوه مقابله کریئوس با آنها مشخص شدند.

اکنون در سال ۲۰۱۰ قرار داریم و ۳ سال از تاریخ انتشار GOW II می گذرد اما طرفداران این بازی لحظه شماری خود برای تجربه ی مجدد بازی محبوبشان و به دست گرفتن کنترل کریئوس آغاز کرده اند چرا که تاریخ انتشار بازی ۱۶ مارس خواهد بود.

داستان

کریئوس پس از آلوده شدن برای کتکید



تایتانها و خدایان المپ با گایا و دیگر تایتانها هم پیمان می شود که به خدایان المپ حمله کنند و آنها را برای همیشه به تاریخ پیوند دهند.

هنوز اطلاعات زیادی از جزئیات بازی به بیرون درز پیدا نکرده و چیزی زیادی در مورد اصل داستان بازی و سرانجام آن نمی توان گفت. اما اطلاعات و نکات جالبی بسیاری که در خط داستانی بازی وجود خواهند داشت مشخص شده است، مانند جنگ کریئوس با خدایانی همچون، هلیوس، هرمس، پوزیدن، هادس و همچنین احتمال جنگ کریئوس با PERSES. همان تایتانی که در دموی E3 به کریئوس کمک می کرد و سطح بندش پوشیده از مواد مذاب بود می رود، چرا که در قسمت پایانی دموی به نظر می رسد او قصد نابود کردن کریئوس را دارد. اینجاست که یاد حرف اتنا به کریئوس می افیم که می گفت: نمی توان به تایتانها اعتماد کرد.

در این شماره از بازی که به گفته سازندگان آخرین نسخه (بعید به نظر می رسد) آن می باشد. کریئوس در مسیر خط داستانی بازی با انواع و اقسام الهه ها و شخصیت های معروف اساطیری یونان سرو کار خواهد داشت و احتمالاً تعدادی از آنان را مورد نوازش خود قرار خواهد داد که در این بین می توان به هرکول اشاره کرد.

داستان بازی را همچون دو نسخه ی قبل خانم MARIANNE KRAWCZYK نوشته است و از حیث میتوان مطمئن بود که داستان بازی بدون نقص کار شده است و باید منتظر انواع اتفاقات عجیب و غریب دیگری که کریئوس با آنها دست و پنجه نرم می کند باشیم.

اما شاید این سوال در ذهن شما هم پیش آمده باشد که آیا واقعا GOW III پایان این سری است؟

خب با توجه به روند داستانی بازی که این که کریئوس در این شماره تمامی تاریخ یونان را با خاک یکی خواهد کرد تا حدودی نمی شود انتظار ادامه داستان بازی را داشت زیرا کسی برای مبارزه با کریئوس باقی نمی ماند که داستانی وجد داشته باشد. اما تکلیف تایتانها چه می شود؟ آیا همه ی آنها با کریئوس کنار می آیند؟ چه کسی بر المپ حکومت خواهد کرد؟؟ یک تایتان یا کریئوس؟ این ها سوالانی هستند که بروز این احتمال که کریئوس حتی با تایتانها هم گلاویز شود را در ذهن ما تقویت می کنند همانطور که در دموی بازی دیدیم PRESES یک از تایتانها با کریئوس مقابله می کند. و همچنین حرفی که اتنا به کریئوس زده بود. پس اگر کمی به قوه ی تخیل خود بها دهیم می شود نسخه ی چهارمی هم برای بازی در نظر گرفت.

اما چیز دیگری که به هیچ وجه از نظر ما پوشیده نیست محبوبیت این بازی نزد هواداران بی شمارش و درآمدی که سونی از آن به دست خواهد آورد به عنوان مثال خود من فقط به خاطر این بازی قصد خرید PS3 را دارم و کارشناسان سونی این موضوع را به خوبی می دانند پس شاید بتوان این استدلال را کرد که و به خود امید داد که برای این بازی ادامه در نظر گرفته است. همچنین این اواخر شایعاتی مبنی بر ادامه داشتن GOW به گوش می رسد به طوری که یکی از کارشناسان در سایت GT در مورد آن مصاحبه کرده است. و اما نکته ی دیگر طفره رفتن اسموسن کارگردان بازی در مورد ادامه بازی در نسخه های بعدی است به طوری که در یکی از مصاحبه های خود اذعان داشته است ما راه را برای ادامه بازی باز خواهیم گذاشت.

گیم پلی

نبره های گوناگون و هیجان انگیز و هیجان انگیز سازندگان سعی کرده اند تاجایی که امکان داشت فاکتور های قبلی را در عین حفظ کردن جلا بخشند



BRUTES (مجسمه های متحرک)، TALOS (سربازان سنگی خدایان که سلاحشان چکش است، آنها قدرتمند هستند اما بسیار کند می باشند) CHIMERA (از سربازان خدایان و تشکیل شده از سه حیوان مار، قوچ و شیر) هستند که به همراه انواع و اقسام موجودات قدیمی و جدیدی که هنوز مشخص نشده اند کریتوس خواهد پرداخت. این نسخه هم همانند سلاح های

کریتوس همچنان اسنیل خاص خود را در راه رفتن و مبارزت حفظ کرده است و باید بگویم شما در این نسخه با یک بازی کاملاً خونین و خشن از تمامی جهات مواجه خواهید بود.

تعداد دشمنان و تنوع آنها بسیار بیشتر از پیش شده است به طوری که در بعضی صحنه ها شما باید با ۵۰ دشمن همزمان بجنگید و این یعنی جنگی کامل و واقعی که شما می توانید توسط کریتوس در هریک از این صحنه ها دریایی از خون به پا کنید.

دشمنان شما بسیار باهوش تر از گذشته شده اند و خوب میدانند چه زمانی دفاع کنند، چه زمانی حمله کنند و چه زمانی فرار کنند هم چنین هریک از دشمنان روش و تکنیکی خاص و منحصر به فرد برای مبارزه با کریتوس دارند. مثلاً UNDEAD ها، آنها معمولاً از یک رهبر در مبارزه با شما استفاده می کنند که اکثراً رهبری آنها بر عهده CENTAURS هاست (موجوداتی نیمه انسان و اسب)، که فرماندهی دشمنان کوچک مثل UNDEAD ها را بر عهده دارند و باعث می شوند تا حمله ی آنها به کریتوس به صورت منظم و تاکتیکی انجام بگیرد، UNDEAD ها به صورت تکی زنگ تفریحی پیش برای کریتوس نیستند اما اکثراً به صورت گروهی حمله می کنند و با کمی درنگ می توانند به راحتی کریتوس را از پای درآورند، شما هنگام مبارزه با این موجودات باید مرتب موضع خود را عوض کنید و در تحرک باشید زیرا به محض اینکه حس کنند در یک نقطه ثابت شده اید به سرعت با هم حمله کرده و در این شرایط بازیکن باید انالوگ را به سرعت تکان داده تا کریتوس تمامی آنها را به یک گوشه پرتاب کند، نکته دیگری در مبارزه با این دشمنان قابل عرض است این است که کریتوس می تواند یکی از دشمنان را بلند کرده و توسط آن دیگر ۵-۶ تن از دیگر دشمنان را به درک واصل کند. شما پس از از بین بردن این سربازان کوچک باید با CENTAURS که همان فرمانده شان محسوب می شوند مبارزه کنید که معمولاً کریتوس در مقابل با آنها دل و روده برایشان باقی نمی گذارد. جالب است به این نکته هم اشاره کنم که اگر شما حین مبارزه با سربازان کوچک فرمانده آنها را از بین ببرید، آنها ضعیف تر می شوند و کار شما برای نابودی آنها آسان تر می شود.

قابلیت جدید و جالبی که به بازی اضافه شده است، استفاده کریتوس از دشمنان به نفع خودش می باشد که یک نمونه از آن در بالا ذکر شد اما از موارد دیگر می توان به هارپی ها اشاره کرد که کریتوس توسط آنها از پرتگاه ها و مکانهای صعب العبور که قادر به عبور از آنها نیست عبور می کند، بدین صورت که خنجر خود در شکم آنها فرو کرده و آنها را مجبور به حرکت می کند و پس از طی مسافتی آنها را سلاخی و خود را به هارپی دیگری می رساند.

یکی دیگر از این موجودات که کریتوس از آنها به نفع خود استفاده می کند (غول های یک چشم) هستند، آنها از جثه ی بزرگی برخوردار هستند و معمولاً یک گرز به دست دارند. کریتوس با سوار شدن بر پشت آنها و فرو کردن خنجر خود در گردنشان در حالی که از درد به خود می پیچند کنترل آنها را به دست می گیرد و دیگر دشمنان را از بین می برد در نهایت چشم آنها را از کاسه در می آورد. از نمونه ای استفاده از این موجودات می توان از بین بردن گارد هلیوس که از او دفاع می کنند را نام برد. به نظر می رسد این ویژگی در بازی بسیار هیجان انگیز و لذت بخش باشد. از دشمنان جدیدی که تا کنون در GOW III مشخص شده اند و به جنگ کریتوس می آیند WATER HORSES (اسب های آبی که سربازان پوزیدون هستند).

و باید با دشمنان در حالتی سخت علاوه بر حفظ تعادل خود مبارزه کنید که این مساله میتواند بسیار هیجان انگیز باشد. بازی GOW III از DUALSHOCK3 پشتیبانی می کند و به گفته سازندگان بسیاری از فنون و کمبوهای کریتوس توسط قابلیت های این کنترلر به سبکی نوین اجرا خواهند شد، با این حساب باید منتظر مبارزات کریتوس با دشمنان باشیم و مطمئناً شاهد فنون و حرکات بسیاری در بازی خواهیم بود که کریتوس انواع و اقسام آنها را برو روی دشمنان نگون بخت پیاده خواهد کرد.

از دیگر نکات قابل عرض در مورد مبارزات نمایش دادن دکمه ها سر جای خودشان برای همراه نشدن گیمرهای مبتدی است، اگر یادتان باشد در GOW III برای اجرای کمبوها دکمه ای بالای سر دشمنان نمایش داده می شد که با فشار دادن به هنگام آنها شاهد اجرای فنون بودیم، این امر در این شماره هم پا برجاست اما مکان قرار گیری دکمه ی روی صفحه نمایش هماهنگ با کنترلر می باشد به عنوان مثال دکمه ی مربع را در سمت راست تصویر نشان می دهد تا عکس العمل شما برای انجام آن بالاتر رود.

سازندگان اعلام کرده اند زمان تمام کردن بازی برای یک گیمر حرفه ای تا اکتوبر بین ۱۰-۲۰ خواهد بود. در جمع بندی کلی در مورد گیم پلی بازی GOW III می توانیم به این نتیجه برسیم که این بازی با دارا بودن تمامی فاکتورهای موفقیت در گیم پلی مانند، کنترل روان، زاویه خوب دوربین، هوش مصنوعی و تنوع دشمنان، غول اخرهای فراوان، وجود کمبوها و سوپرکمبوهای هیجان انگیز، وجود انواع سلاح ها و قدرت ها، معماهای درگیر کننده و جذاب و مهم ترین مساله حفظ اصول اصلی گیم پلی بازی در نسخه های قبل... بدون شک به یکی از بهترین گیم پلی های تاریخ ACTION ADVENTURE تبدیل خواهد شد.

گرافیک

چشم‌انداز خیره‌ناک و پهن‌بند گره و تپال وارده آنها نظیر یکی از عواملی که موجب موفقیت بازی GOW شده است گرافیک فوق العاده بالای آن در کنسول PS2 بود، کاری که مشابه آن را در PSP انجام داد و بالاترین گرافیک را بین بازی های PSP به خود اختصاص داد. و اکنون سازندگان برای GOW III وعده بالاترین گرافیک کنسول PS3 تا به اکنون را نیز داده اند و در این همین راستا باید بگویم این بازی با رزولوشن 1080P اجرا خواهد شد.

باید اعتراف کنیم پس از اولین دمویی که از GOW III منتشر شد هنگام زوم کردن دوربین روی صورت کریتوس صحنه را ننگه می داشتیم و مدت ها به جزئیات صورت او خیره می شدیم. در اولین نگاه به دموی GOW مخصوصاً اگر آن را با کیفیت 1080P,HD در یک تلویزیون HD تماشا کنید آن قدر جزئیات محیط و صحنه ها بالاست که توجه ای به حرکات کریتوس نمی کنید و فقط به جزئیات خیره می شوید این اتفاقی بود که به شخصه برای من رخ داد (البته در کلوب) و اغراقی در آن نیست.

در ابتدای دموی ماه فبریه ۲۰۰۹ زمانی که اسمان را نشان میدهد و صحنه ای که یک کلاغ چشم مردی مرده را در میاورد تا آن لحظه شما فکر می کنید در حال

قدرت های بسیاری استفاده می کند اما این بار آنها را به زور از خدایان می گیرد و هیچ بذل و بخششی از جانب خدایان صورت نمی گیرد. از سلاح هایی که تاکنون در بازی دیده شده است و کریتوس در GOW III از آنها استفاده خواهد کرد علاوه بر شمشیرهای اشوب می توان به موارد زیر اشاره کرد.

BLADE OF ATHENA (شمشیر اتنا) CESTUS (که دو دستکش آهنی به شکل سر شیر می باشد که کریتوس توسط آنها ضربات سنگینی را به دشمنان وارد می کند، این سلاح بیشتر در جنگ های نزدیک کاربرد دارد)

TYPHON BANE (یا همان تیر و کمان که این بار به صورت خودکار شارژ می شود و کاربرد زیادی در مبارزات دارد)

یکی دیگر از مواردی که کمک زیادی به کریتوس در پیش برد بازی می کند MAGIC یا همان قدرت ها و جادوها هستند.

قدرت هایی همچون بال های ایکاروس و GOLDEN FLEECE (پشم زرین) از شماره های قبلی به این شماره نیز راه یافته اند که اولی برای پرواز کردن و دومی برای منعکس کردن چیزهایی که به سمت کریتوس می آیند مثل تیرها یا اشعه ها، اما کریتوس در این شماره تجهیزات جدید و کاربردی تری به دست می آورد مانند HELIOS BEAM (سر هلیوس که مانند یک چراغ قوه برای کریتوس عمل می کند همچنین کریتوس توسط آن قادر به پیدا کردن درهای مخفی می باشد)، HERMES WINGED FOOD (چکمه های هرمس که کریتوس می تواند با آنها روی سطوحی همچون دیوار و سقف به راحتی حرکت کند)، POSEIDON TRIDENT (این قدرت هنوز تایید نشده است اما احتمال می رود با شکست پوسیدون آن را به دست آورید که به شما اجازه شنا کردن بی نهایت زیر آب را می دهد). احتمال می رود تعداد مبارزات با غول های آخر بسیار زیاد باشد که این امر کمک شایانی در بالا بردن هیجان و جذابیت بازی می کند از جمله غول های که مبارزه با آنها تا کنون تایید شده است، زنون (غول آخر بازی)، هادس، هلیوس، هرمس، پوزیدون می باشند که چشم انتظاری ما را برای اجرا کردن فنون بی نظیر کریتوس در مقابل آنها را بیشتر می کنند.

با توجه به چیزی که در دموها مشاهده کردیم دوربین بازی با حرکات کریتوس به خوبی میچ شده است و تمامی زوایای مورد نیاز گیمر را در اختیار او می گذارد و در این مورد هم مشکلی به بازی وارد نیست اما یکی از نواوری هایی که سازندگان در این زمینه به خرج داده اند تغییر ناگهانی زاویه دوربین در بعضی مواقع است، شما در طول بازی همواره سوار بر پشت گایا به سوی قله المپ حرکت می کنید و بسیاری از مبارزات در حالی که گایا در حال حرکت است صورت می گیرد، یکی از نوآوری هایی که میتواند بسیار هیجان انگیز باشد تغییر زاویه دوربین هنگامی که گایا رو به بالا حرکت می کند است به طوری که دوربین به بالای سر کریتوس می رود

دیدن یک دموی CG هستید اما ناگهان کریتوس وارد صحنه می شود و شما

می بیند این گیم پلی است نه CG. در GOW III به

تمامی جزئیات و محیط توجه شده است ستون ها و جعبه های شکسته، معماری مخصوص عصر باستان در یونان،

اشفنگی محیط، جنگل های عظیم موجود بر پشت گایا، غارهای تاریک و نمناک، حرکت موش های به شکل رندوم در اطراف شما و... همه و همه به بهترین نحو ممکن ساخته شده اند و چیزی از دست سازندگان در نرفته است، طراحی محیط بسیار عالی و ظریف، متناسب با سبک بازی و داستان صورت گرفته است که بازیکن را در حال و هوای حماسی دامستان غرق می کند می کند به طوری که فکر می کنید همواره با کریتوس هستید و پشت سر او حرکت می کنید، البته مواظب باشید او این موضوع را نفهمد زیرا در این صورت باید خود را مرده حساب کنید.

گردو غبار نشسته شده بر اشیای موجود در محیط و جو بازی و برخاسته از درگیرهای کریتوس با دشمنان آن قدر طبیعی است، به صورتی که تک تک آنها را به صورت معلق در هوا می بینید و میتوانید حرکت آنها را دنبال کنید. و امکان دارد از ترس ورود این گردو غبار به چشمانتان آنها را بیندید. نور پردازی و رنگ پردازی بازی در بالاترین سطح ممکن قرار دارد و کلا دارای تمی تیره است که بیانگر وجود جنگ و آشوب می باشد. در صحنه هایی که پرتو نور خورشید محیطی را تحت پوشش خود قرار می دهد یا توسط سرهلیوس محیطی تاریک را روشن می کنید در باریکه راستای نور شما تمامی ذرات معلق در هوا را مشاهده خواهید کرد که به معنای واقعی کلمه، حس واقعی بودن را به شما القا می کند. در یکی از دموها زمانی که کریتوس در مخفی را باز می کند وارد یک غار در تاریکی مطلق می شود، و سپس در آن زمان از کمان خود استفاده می کند. تیر به شکلی باور نکردنی فقط در راستای حرکتش دل تاریکی را می شکافد و نورش به مرور اینکه فاصله اش از شما زیاد می شود، کم می شود و این یعنی اوج دقت و ظرافت در نور پردازی یک بازی. در بحث رنگ پردازی محیط و بازی نیز چیزی به جز تعریف و تمجید به ذهن نمی آید و به عنوان مثال می توانم به PERSES تاینانی که سطح بدنش پوشیده از جویبارهای و دریاچه های مذاب است اشاره کنم، که به زیبا ترین شکل ممکن ترکیب رنگ مذاب و رنگ بدنش که از جنس سنگ است رعایت شده است و حتی در بعضی قسمت ها رنگ مذاب ها عوض می شود.

فیزیک بازی نیز در سطحی بالا است و دارای تخریب پذیری خوبی است، شما قادر به خراب کردن اکثر چیزهایی که بر سر راهتان قرار دارد خواهید بود اهم از جعبه ها، سنگ ها، درهای چوبی و... تاثیر ضربات کریتوس بر محیط فوق العاده عالی کار شده است و می تواند هر چیزی را تحت الشعاع خود قرار دهد و آثار خود را در برخورد با تمامی اشیا به خوبی نشان دهد، حتی زمین. وقتی کریتوس ضربات خود را به دشمنان یا محیط وارد می کند تاثیرات آن به حدی واقعی است

که شما سنگینی ضربات او را حس خواهید کرد و کاملا برایتان طبیعی است.

یکی از نکاتی که تیم سازنده خیلی روی آن کار کرده است سعی در به نمایش گذاشتن هرچه بیشتر خون و

خون ریزی

و مبارزات است، چشم یک سایکلوپ جویباری بود، یا از دیگری

در درگیری ها شما با در آوردن شاهد به راه افتادن از خون خواهید نکات

که در این زمینه می توان شدن UNDEAD ها توسط هلیوس یا در آوردن دل و هامت که الحق و والانصاف بسیار طبیعی و زیبا کار شده است و تمامی املاح و احشای داخلی این موجودات به وضوح قابل مشاهده است، همچنین شما در بازی با زخمی کردن یک دشمن شاهد خون ریزی او خواهید بود که این در نوع خود بسیار جالب است. در کل به علت خشم بیش از حد کریتوس در این شماره و نفرت او از خدایان خیلی روی صحنه های خون و خون ریزی تاکید شده است به طوری که این بازی برای منتشر شدن در کشورهایی مانند استرالیا به مشکل برخورد کرده بود. من خود به شخصه دیگر از تعریف از ویژگی ها و محسنات این بازی خسته شده ام اما چاره ای نیست و باید قبول کرد که این بازی از همه جهات عالی کار شده است، از ویژگی های بارز دیگر در بخش گرافیک طراحی دشمنان و غول ها است، دشمنان موجود در بازی واقعا عالی کار شده اند، چهره و اناتومی هر کدام از آنها مخصوص و منحصر به فرد می باشد به عنوان مثال کایمراها که از ۳ حیوان تشکیل شده اند بسیار جالب و خلاقانه و پر جزئیات هستند، دم آنها مار می باشد نیم تنه ی بالایی آنها شیر است و پاهای آنها قوچ، همچنین آنها دو کله دارند، کله جلویی شیر و پس از آن قوچ و این نشان از خلاقیت بسیار بالای تیم سازنده در طراحی دشمنان دارد. در آخرین اسکرین شات هایی که از بازی منتشر شده است صحنه هایی از مبارزه ی کریتوس با هادس دیده می شود، مکان مبارزه ی آنها بسیار عالی میباشد همچنین مقیاس بزرگی هادس در مقابل کریتوس رعایت شده است، جزئیات بدن هادس به خوبی از فاصله دور قابل تشخیص است و این تا مقداری حس واقعی بودن مبارزات را تقویت می کند.

اما بیشترین چیزی که در قسمت گرافیک قابل بحث و توجه است طراحی خود کریتوس می باشد، شاید استفاده ویژه ی جزئیات کمی کلبه ای شده باشد اما جزئیات واقعا چیزی است که تیم سازنده روی آن کار کرده است و هدف خود را بر این متوال پیش برده است، طراحی کریتوس بسیار زیبا و واقع گرایانه است تمامی نقاط پوست بدن و صورتش به بهترین شکل ممکن با کوچکترین زخم ها و خراش ها قابل رویت است. در طول مبارزات شما آثار ضربات دشمنان را به زیبایی هرچه تما تر بر بدن کریتوس خواهید دید، همچنان در صحنه های پرزد و خورد بدن کریتوس کاملا پوشیده از خون می شود و رد خون بر بدنش باقی می ماند، زخم روی شکم کریتوس که توسط زئوس در نسخه دوم به جا مانده است، واقعا زیباست و عالی کار شده است. صورت کریتوس واقعا فوق العاده است و نشان از خشم بی حد و اندازه او دارد، زخم روی صورت او همانند زخم شکمش بسیار طبیعی و پویا است، ریش معروف و منحصر به فردش مانند گذشته صاف و مرتب نیست بلکه در بعضی صحنه ها ارایش آن به هم می خورد (آخر توجه به جزئیات) و تا مرتب می شود، لب های کریتوس

مانند گذشته رو به پایین است و فاصله چشم سبز رنگ و ابروی رو به بالایش کم است تا همواره چهره ای خشمگین داشته باشد، هم چنین بینی استخوانی و رو به پایین او این بار بیش از پیش خود نمایی می کند. در نمای نزدیک از صورت کریتوس تمامی لکه ها، چروک ها و زخم های کوچک و ریزش قابل مشاهده است که برای لحظاتی شما را مات و مبهوت خود می کند. هم چنین کریتوس همانند گذشته عضلاتی و تنومند است و فیزیک بدنی و اناتومی او نیز بدون نقص است. یکی از دیگر مواردی که در GOW III خودنمایی میکند، پرداختن به جزئیات شمشیرهای آشوب و زنجیر های متصل به آن است که نظر مرا به خود جلب کرده است، تا کنون به نقوشی که روی شمشیرهای آشوب وجود دارند دقت کرده اید؟ آیا هیچ گاه در GOW I,II آنها را دیده اید؟ بله این نقوش روی شمشیر در GOW II هم وجود داشتند اما من در GOW I اثری از آنها مشاهده نکرده ام حتی در دموی CG آن، اما با اینکه در GOW II وجود داشته اند هیچ گاه خود نمایی نکرده اند. ولی در این شماره حتی در مبارزات معمولی گیم پلی شما شاهد این نقوش هستید که ثابت، هم چنین زنجیرهای متصل به آنها که دور دستان کریتوس می پیچند به خوبی قابل مشاهده هستند. در جمع بندی نهایی برای بخش گرافیک بازی می توان با قاطعیت گفت که ایرادی به آن وارد نیست، حداقل با چیزی که در دموها و اسکرین شات ها دیده ایم می توان همچین نتیجه ای را گرفت که این بازی با انتشار خود بالاترین گرافیک حال حاضر بازی های ACTION ADVENTURE در این سبک را خواهد داشت.

صداگذاری و موسیقی

کریتوس گمراه میزنگه اللیپ می لرزه

درست حدس زده اید، در این بخش هم مانند دیگر بخش ها شاهد استفاده ی فراوان از کلماتی مانند، بینظیر، فوق العاده، عالی و... خواهید بود. صداگذاری بازی در یک کلام بی نظیر است. هر کدام از دشمنان صدای مخصوص به خود را دارند مثل هارپی ها که صدایی مانند یک پرنده در میاورند، یا کایمراها که واقعا تعجب برانگیز هستند و هم زمان صدای ۳ حیوان از جانب را آنها می شنوید، صدای دسته جمعی UNDEAD ها و CENTAURS ها که به آنها دستور حمله می دهند همگی در بالاترین سطح قرار دارند. زمانی که کریتوس دشمنان را زخمی می کند و یا شمشیر خود را در بدن آنها فرو می کند، شما صدای حرکت شمشیر در بدن آنها را شکلی واقع گرایانه خواهید شنید که به راحتی می توانید اثرات شمشیر در بدن آنها را تصور کنید. هم چنین هنگام از بین بردن دشمنان و وارد کردن ضربات نهایی صدای برخاسته، ناشی از اه و ناله آنها بسیار زیبا می باشد و شما با شنیدن این صداها در می یابید ضربات کریتوس تا چه حد برایشان درد آورد است. وقتی کریتوس شکم یک CENTAURS را پاره میکند نعره ی این موجود دقیقا متناسب با شدت عمل کریتوس می باشد یا هنگامی که یک هارپی را در هوا تکه تکه می کند. از نمونه های بارز در این گونه صحنه ها، زمانی است که کریتوس قصد دارد سر هلیوس را از بدنش جدا کند. هلیوس با تمام وجود فریاد می زند و درد را حس می کند که از دیگر نقاط تحسین بر انگیز تیم صدا گذاری می باشد.

از نکات قابل اشاره دیگر در این مورد به وجود چندین صدا به صورت همزمان در محیط پرداخت میتوان پرداخت. در قسمت ابتدایی دموی E3/09 شما همزمان صدای هلیوس سوار بر ارابه اش، صدای

GOD OF WAR III

بازی به کار برده و نتیجه هم چیزی است که احتمالا اگر از طرفداران بازی باشید در دموها مشاهده کرده اید و بنده هم تا جایی که می توانستم عرض کردم . همه چیز در بالاترین سطح ممکن قرار دارد تا به بهترین نحو به پیش بینی های انجام شده از جانب سونی و انتظار طرفداران پاسخ دهد . این بازی بدون شک نه تنها یکی از بازهای برتر سال ۲۰۱۰ خواهد بود بلکه در تاریخ بازی های ویدیویی برای همیشه ماندگار خواهد ماند .



LINDA HUNT

صدایشگی گابا بر عهده LINDA HUNT میباشد که در نسخه های قبلی هم راوی داستان بود و بسیار تحسین برانگیز است.



COREY BURTON

و اما صدای پیشگی خدای خدایان زئوس همچون نسخه قبلی بر عهده COREY BURTON است که به زیبایی هرچه تمام تر آن را انجام داده است، او در حالی که صدایی پراقتدار دارد اما ترمسی درونی در صدایش موج می زند که این هنر COREY BURTON و انتخاب عالی سازندگان برای برگزیدن او را می رساند. باید گفت بازی از لحاظ موسیقی مانند نسخه های قبلی بسیار قوی خواهد بود و در صحنه های مبارزه ای موسیقی راگ مخلوط با تم حماسی و زیبا هیجانی دو چندان را به شما وارد خواهند کرد همچنین در وضعیت هایی مانند حل پازل ها موسیقی هایی نواخته خواهد شد که به خوبی با فضای بازی مطابقت دارد، هنوز جزئیاتی زیادی از موسیقی بازی در دست نیست اما با توجه به نسخه های قبلی می توان انتظار شاهکار را در این زمینه داشت و منتظر موسیقی هایی بود که بازیکن را غرق در تم و اتمسفر حماسی داستان خواهند کرد.

بازی GOW III پس از ۳ سال تاخیر حدودا ۱ ماه دیگر منتشر می شود و دیداری دوباره با طرفداران خود خواهد داشت اما انتظار طرفداران از این بازی بسیار زیاد خواهد بود و سائتا مونیکا این نکته را به خوبی درک کرده است به همین دلیل تمامی توان خود را برای این

UNDEAD ها، صدای مردم عادی که که از ترس جیغ و فریاد می زنند، صدای حرکت تایتان بر روی کوه، و... با بالا ترین وضوح می شنوید و هیچ گاه صدایی بین صدای دیگر گم نمی شود. صدای عوامل طبیعی و محیطی نیز به شکلی عالی در بازی وجود خواهد داشت مانند صدای باد یا باران و از عوامل محیطی صدای باز و بسته شدن در ها ، شکسته شدن اشیاء، موجودات ریز مثل موش ها و موارد دیگر . یکی از عواملی که در این بخش هم در رابطه با کریتوس بیشتر از گذشته خود نمای می کند، صدای برخورد شمشیر کریتوس با محیط اطراف است که بسیار واقع گرایانه می باشد همچنین صدای زنجیرهای متصل به دست کریتوس واقعا طبیعی هستند.



TERRENCE CARSON

اما می رسمیم به بحث صدا پیشگی شخصیت ها، صدای کریتوس را همچون نسخه های پیشین ، TERRENCE CARSON بر عهده دارد که در پروژه هایی همچون EVERQUEST II ، FORGOTTEN REALMS، STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS، STAR TREK KLINGON ACADEMY UNREAL TOURNAMENT III، SAINT ROWS، STAR WARS BATTLEFRONT ، STAR WARS REVENGE OF THE SITH به صدایشگی پرداخته است و واقعا صدایی متناسب با شخصیت کریتوس را داراست و در این فکرم اگر اتفاقی برای او می افتاد و او نمی توانست در GOW III صدایشگی کریتوس را انجام دهد، باید شخصیت جدیدی از کریتوس در ذهن خود می ساختیم که هیچ گاه به محبوبیت سابق خود نمی رسید، یکی از ویژگی های اصلی کریتوس صدای پرابهت و منحصر به فرد اوست که در دل هر خدایی ترس و دلهره ایجاد می کند که در این شماره هم انواع و اقسام تهدید ها و اولتیماتوم های زیبای او را خواهیم شنید، از ویژگی های دیگر صدای کریتوس صداهایی است که او هنگام مبارزه با دشمنان ، جابه جا کردن اشیای سنگین و پریدن از نقطه ای به نقطه ی دیگر ایجاد می کند که واقعا زیباست و حس قدرت را به خوبی منتقل می کند.

خب به پایان این مقاله رسیدیم و جا داره از تمام کسانی که تا به اینجای کار این مطلب رو مطالعه کردن تشکر کنم و خسته نباشید بگم، تا جایی که می شد سعی کردم هرچی رو که میتونستم در اختیار شما عزیزان و علاقمندان بزارم و نکته ای رو فراموش نکنم، به هر حال اگر نکته ای هست که شما می دونستید و در این مقاله آورده نشده به حساب حجم بالای مطلب بزارید و به بزرگی خودتون ببخشید.



GT

GRAN TURISMO®

THE REAL DRIVING SIMULATOR

صورت هست که شما باید در یک زمان معین خودتون رو به خط پایان برسونید یا اینکه در منطقه ای مشخص توقف کنید و از مسابقاتی که باید با دیگران مسابقه بدهید زیاد خبری نیست به جز یک یا ۲ مرحله! بازی در این مراحل اگر مدالی بیاورید و اول تا سوم بشوید پول خوبی به شما می دهد که ارزش تلاش کردن دارد! مسابقات در این بخش نسبتا سخت هستند و شما وقتی که مدال طلا یا نقره می گیرید ممکن است از خوشحالی از جای خود بپرید!

گرافیک

گرافیک بازی قابل تحسین است اما بی مشکل نیست! اوج گرافیک در اتومبیل ها مشخص است! جزئیات در اتومبیل بسیار خوب کار شدند و زیبا هستند و شما رو به وجد می آورد! چراغ پشت اتومبیل ها هنگام ترمز گرفت بسیار عالی است و شما بعضی مواقع برای دیدن چراغ های زیبای اتومبیل ها ترمز کرده و بازی رو متوقف



کنید و به تماشای چراغ ها پردازید! چراغ ها از این نظر زیبا هستند که مثل NFS که فقط چراغ قرمز می شوند نیستند و هر اتومبیل چراغ های مخصوص خود دارد که وقتی که ترمز می گیرید مشخص می شود! تا بازی نکند متوجه نمی شوید که چه می گویم! هرچه گرافیک روی اتومبیل و جزئیات آن خوب کار کرده است روی محیط و جزئیات و افکت ها بد کار کرده است! گرافیک محیط و پیست می شود گفت بد است و اصلا روی چیزهایی مثل ابر ها کار نکرده اند! هرچه ابر ها در NFS:SHIFT خوب بودند اینجا بد است! بعد از هر مسابقه یک فیلم نمایش داده می شود که فیلم ضبط شده از مسابقه است که اینجا هم گرافیک محیط بد

شما مسابقه رو انجام نداده باشید و حداقل در اون مسابقه سوم نشده باشید نمی تونید درجه سختی رو تغییر بدهید! برای قسمت تمرینی شما می تونید اتومبیل انتخاب و خریداری نمایید! البته اتومبیل های رقیبا هم با تعویض اتومبیل شما تغییر می کند! اینجا بازی نمایش بسیار خوبی دارد و بیش از ۸۳۰ اتومبیل دارد که از کمترین قیمت شروع می شود تا قیمتی که شما رو مجبور کند که چند روز مسابقه بدهید تا پول اتومبیل مورد نظر جور شود! اما یک مشکلی هم هست نظر جور شود! اما یک مشکلی هم هست اینجا، اینکه اتومبیل ها هر چند روز یک بار عوض می شوند! مثلا شما یک اتومبیل رو که می خواهید بخرید رو نشون می کنید تا وقتی پول بدست بیاورید اما ۲ یا چند بار که مسابقه بدهید مدل اتومبیل ها تغییر کرده و شما باید با اتومبیل فعلی خود سر کنید تا وقتی که دوباره اون اتومبیل به فروش گذاشته بشه! در هنگام خرید اتومبیل شما فقط می تونید رنگ اتومبیل رو تغییر بدید اون هم در مواقعی کم! شما نمی تونید

که از هر اتومبیلی که خواستید در هر پیستی استفاده کنید! شما معمولا باید ۲ اتومبیل داشته باشید تا با یکی از آنها در پیست های برفی و خاکی با رقیبا مسابقه دهید و با یکی دیگر در پیست های معمولی و پیست های شهری! قسمت دیگر بازی قسمتی است که می شود بهش گفت STORY MODE! در این بخش که از نقشه ای ساده و تعدادی مرحله تشکیل شده شما باید در هر مرحله که خود از چند مسابقه تشکیل شده است حداقل مدال برنز بیاورید! اگر از هر مسابقه مدال برنز بیاورید می تونید به مرحله ی بعدی بروید! در این بخش اتومبیل هر مسابقه از پیش تعیین شده و شما دخالتی در مدل اتومبیل و نقشه و راه ندارید! بیشتر مسابقه ها در این بخش به این

کسانی که از بازی خوران قدیمی و از طرفداران سبک اتومبیل رانی باشند حتما GT رو می شناسند! GT همه ی کنسول های سونی رو نمک گیر کرده و حداقل یک نسخه ای از این بازی محبوب روی کنسول های سونی به نمایش درآمده غیر از کنسول PSP!

سونی خیلی وقت هست که روی این بازی مانور میده و با اسکرین شات ها و تریلر های که از بازی منتشر می کرد دل طرفداران این بازی رو آب می کرد اما نتیجه ی نهایی کمی با سخنان مسئولین سونی و چیزهایی که ما در اسکرین شات ها و تریلر ها می دیدیم فرق می کرد!

بالاخره بازی در ۱ اکتبر ۲۰۰۹ به سازندگی POLYPHONY DIGITAL و انتشار SCEA به بازار عرضه شد و در رده های بالای آمار فروش بازی ها قرار گرفت و امتیازات نسبتا خوبی رو از سایت ها و منتقدین کسب کرد!

چیزی که نباید از GT انتظار داشت داستان است! بازی دارای هیچ گونه داستانی نیست و تنها

چیزی که مشخص است این است که شما یک راننده هستید که باید با اتومبیل خودتون با رقیب های مختلف در بازی مسابقه بدهید!

مرحله ها و داستان بازی

بازی از ۲ قسمت تشکیل شده که یکی مراحل تمرینی بازی است که شما می تونید در مسابقات این بخش شرکت کنید و پول و تجربه کسب کنید! وقتی یکی از مراحل این بخش به اتمام میرسونید بازی بر اساس تعداد LAP های مسابقه و رتبه ی شما به شما پول پرداخت میکنه! بعد از این شما می تونید همین مسابقه رو با درجه سختی های دیگری هم انجام دهید که میزان پولی که بازی به شما میده متفاوت، اما قبل از اینکه

نمایش داده می شود ولی گرافیک اتومبیل ها بسیار خوب است! تماشاگران و چیز هایی مثل درختان دور دست و ساختمان های دور هم که به صورت عکس هستند و کمی توی ذوق میزنند! در آغاز بازی هم میشه گفت تیراژی پخش میشود که گرافیک بسیار عالی دارد و بعضی مواقع تشخیص آن با واقعیت سخت است و این مورد از هر نظر به ارزش بازی می افزاید! چیزی که از همه بدتر است دوربین از توی اتاق ماشین است! در کل بازی ۴ نوع دوربین دارد که به دوربین از پشت ماشین و از روی طاق و روی کاپوت و داخل کابین ختم میشود! نمی شود گفت که اصلا روی دوربین از توی کابین کار کرده باشند و این دوربین اصلا گرافیکی دارد!

چون که همه چیز سیاه هست و جزئیاتی ندارد و شما انگیزه ای برای اینکه دوربین رو از توی کابین انتخاب کنید ندارید! تنها چیزی که در دوربین توی کابین اتومبیل های مختلف تغییر می کند جای راننده است که ممکن است چپ باشد یا راست! هنوز هم بازی با این وجود ادعای این را می کند که شبیه ساز رانندگی است!

صداگذاری و موسیقی

صداگذاری و موسیقی تعریف چندانی ندارد! موسیقی که در بازی زیاد نیست و زیاد آهنگهای جذابی به گوش نمی رسد، در هنگام مسابقه دادن هم هر چه صدا رو بالا تر می کنید صدای گاز دادن ماشین بیشتر می شود! اما در بعضی مواقع صداگذاری بد نیست، مثلا اگر ماشین شما از بلندی کمی با سرعت رد شود صدای کمک فنر ها خوب و طبیعی است و حس خوبی رو به آدم القا می کند! موسیقی در تیراژ اول بازی هم زیاد تعریفی ندارد اما قابل تحمل است!

هوش مصنوعی

هوش مصنوعی بازی هم براساس درجه ی سختی بازی متغییر است! مثلا در بازی های اسان

حریفان فقط نزدیک شما می شوند و هنگامی که می خواهند از شما جلو بزنند ترمز گرفته و عقب می افتند، اما در بازی های سخت بعضی مواقع واقعا بازی اعصاب خوردکن می شود و توی یک IAP نمی شود حریفان رو شکست داد و همیشه رقبا پشت و نزدیک شما هستند تا با یک اشتباه از شما جلو بیفتند! حریفان هیچ وقت اشتباه نمی کنند و از پیست خارج نمی شوند و در اینجا میشه گفت روی هوش مصنوعی خوب کار شده است!

در بازی تصادفی وجود ندارد! اگر اتومبیل شما به هر جایی بخورد هیچ آسیبی نمی بیند! وقتی اتومبیل از پیست خارج و وارد خاک می شود واقعا حس می کنید که اتومبیل روی شن و ماسه حرکت می کند! در بیشتر مواقع در هنگام دور زدن لاستیک های اتومبیل مشخص نیست و این کمی از ارزش بازی می کاهد!

منو و کنترل بازی

منوی بازی عالی است و از ایکن های زیبایی استفاده شده است! در منو شما چیزی مثل علامت موس در کامپیوتر دارید که با استفاده از این موس مانند می توانید ایکن ها رو انتخاب کنید! وقتی که مورد جدیدی در بازی باشد ایکن مربوط پایین و بالا می پرد و خود را به شما نشان می دهد، مثل باز شدن اتومبیل های جدید در نمایشگاه! در منو چیزی به چشم می خورد و آن هم قابلیت مولتی پلیر بازی کردن است که نسبتا خوب کار شده و شما می تونید با دوستانتان به بازی بنشینید! وقتی بازی انجام داده باشید و وارد منو شوید بازی به صورت خودکار آخرین تغییرات رو ذخیره می کنه و سیو بازی به صورت خودکار است!

کنترل اتومبیل ها بسیار سخت است و شما بیشتر وقت به جاده خاکی می زنید، وقتی هم به جاده خاکی بزنید سرعت اتومبیل شما کمتر از یک سوم می شود و رقبا به احتمال زیاد از شما جلو میافتند، در کل کنترل می شود گفت بد است و شما باید از

چندین متر عقب تر ترمز بگیرید تا یک پیچ کوچک رو رد کنید! البته بازی با خط هایی که روی زمین گذاشته است شما را راهنمایی می کند که از کجای پیست حرکت کنید و به کدام طرف بروید و وقتی که خط قرمز را دیدید باید ترمز کنید وگرنه عواقب بعد آن به عهده ی خود شما است!

بازی دارای جذابیت زیادی نیست! مخصوصا در اوایل بازی، در اوایل بازی در حالت تمرینی شما یک ماشین بسیار بد دارید که اصلا شتاب ندارد و اتومبیل های حریف هم در اوایل بازی همین طور هستند و اینکه اتومبیل شما بسیار آهسته حرکت می کند روی اعصابتان راه می رود! در اوسط بازی هم چندان تغییری در جذابیت بازی و هیجان آن دیده نمی شود! حتی اگر شما اتومبیلی پر قدرت و پر سرعت داشته باشید و هیچ یک از تصاویری که در تیراژ اول بازی نمایش داده می شود در بازی اتفاق نمی افتد و در بازی رقبا با احترام کامل سبقت که نه به هم راه می دهند و اصلا هیجان زیادی در بازی وجود ندارد همچنین در اوسط بازی به شدت احساس خستگی می کنید و به فکر تهیه بازی جدید می افتید!

کلام آخر!

کلام آخر اینکه GT یک بازی متوسط است که گرافیک و هوش مصنوعی نسبتا خوبی دارد و دارای صداگذاری و گیم پلی متوسطی است و زیاد جذابیتی در آن دیده نمی شود و خسته کنندگی از خواص این بازی است و اینکه شما اصلا طعم سرعت را نمی چشید، ولی برای چند ساعت با ۱ یا ۲ روز قابل بازی و قابل تحمل است و برای سرگرمی بد نیست و به طرفداران متعصب GT توصیه می شود ولی اگر اهل سرعت بالا و جنگیدن برای برد هستید بهتر است سراغ این بازی نروید چون که هم پشیمان می شوید و هم ناامید!



مصاحبه EUROGAMER با DAVID CAGE



سلام به همه ی دوستانه
همونطور که اطلاع دارین عنوان **HEAVY RAIN** عرضه شد و انتظارات را پس از ۵ سال تحمل برآورده کرد. در حال حاضر همیشه این بازی رو توی بازار ایران به قیمت تقریباً ۸۰ هزار تومان خریداری کرد.
اما سایت **EURO GAMER** بعد از عرضه ی این بازی مصاحبه ای رو با **DAVID CAGE** انجام داده که تصمیم گرفتیم براتون برارم.

و شما میزان علاقه و احساسات را بین پدر و پسر احساس خواهید کرد! این صحنه در مورد خوب یا بد بازی کردن نیست اما شما دوست دارید که پسر دوباره با پدر خود دوست شود.

EUROGAMER من در مورد بعضی چیزها در این صحنه غافل گیر شدم! اولی این است که این صحنه واقعاً غم انگیز است و دوم اینکه بازی آرام شروع می شود! آیا شما به عمد بازی را آرام شروع کردید؟

DAVID CAGE بله. این انتخاب برای من بسیار جالب بود! در بعضی از **REVIEW** های ضعیف می خواندم که نویسنده نوشته بود: "من نمیخواهم در بازی نوشیدنی بخورم" اما من فکر نمیکنم که داستان **HEAVY RAIN** فقط در مورد خوردن نوشیدنی باشد! اما جالب اینجاست که باید دید چه چیزهایی از **HEAVY RAIN** در ذهن مردم باقی می ماند اما این کار برای ما یک ریسک بزرگ بود! ما میتوانستیم بازی را با یک انفجار شروع کنیم و این کار برای ما خیلی راحت بود اما ریسک کردیم!

EUROGAMER آیا فکر نمیکنید این ریسک باعث بعضی برداشتهای بد شود؟ بهتر نبود با یک انفجار بازی شروع میشد؟

DAVID CAGE بله. حرف شما کاملاً درست است. ما طی بحث های که با **SONY** و **QUANTIC DREAM** داشتیم به این نتیجه رسیدیم اما ممکن بود مردم بگویند: "ما این بازی را دوست نداریم! چون خیلی آرام و پایدار است!" اما باید در جواب آنها بگویم که **HEAVY RAIN** زمان میرد تا به بازی دلخواه شما تبدیل شود پس کسی در اوایل بازی صبور باشید!

EUROGAMER من پس از بازی کردن **HEAVY RAIN** رفتم و یک فیلم سینمایی را دیدم اما گویا داستان **HEAVY RAIN** از یک فیلم سینمایی بیشتر و است و بیشتر به سریال شباهت دارد! آیا میتوانید داستان **HEAVY RAIN** را در مدت کوتاهی بیان کرد؟

DAVID CAGE بله. چرا که نه؟ گذشته از این بازی ما قصد داشتیم یک سبک جدید بسازیم و به گونه ای دیگر داستان بازی را روایت کنیم! و سعی داشتیم از یک زبان

EUROGAMER وقتی اولین **REVIEW** های بازی بیرون آمد نظرتان در مورد عکس العمل مردم چگونه بود؟
DAVID CAGE نظر اکثریت مردم مثبت بود. وقتی مطالبی که مردم گفتند رو میخواندم واقعاً خوشحال و سرحال میشدم! اما بیشتر وقتا به خودم این احتمال رو میدادم که به نقدها و امتیازات متفاوتی رو به رو میشم! در حال حاضر متوسط امتیازهای این بازی ۹ از ۱۰ هستش و این موضوع منو خوشحال میکنه و بهم امید میده که کارم رو ادامه بدم! همچنین این بازی از نظر نویسندگان و خبرنگاران هم یک بازیه خوب تلقی شد.
این موضوع، برای ما مهم بود که چیزهای زیادی برای بکاربردن در بازی داشتیم. به طور مثال وقتی شما یک بازیه اکشن را تجربه میکنید فقط میتوانی بگویند: گرافیک بازی خوب بود، یا مثلاً دشمنان زیادی در بازی وجود داشت و... اما **HEAVY RAIN** اینطور نیست و روزنامه نگران و منتقدان باید اترا از جهت خاصی بررسی کنند!

EUROGAMER بهترین واکنشی که نسبت به بازی برایتان اتفاق افتاد کدام واکنش بود؟

DAVID CAGE بگذارید راست حرف بزنم... پیش نمایش آقای **TOM BRAMWELL** از **EURO GAMER** مرا به شدت شوکه کرد! چون در بازی شما اجازه دارید در مورد زندگی شخصیه خود بگویند و این تجربه خیلی ناب و فوق العاده است و فکر میکنم هیچ بازی ای در این سبک نداشته باشیم و **HEAVY RAIN** بنیان گذار این عرضه است.

همچنین من پیش نمایش مجله ی **OPM** را پستیدم!! نویسندگان فوق العاده نوشته بودند و به بازی ۵ از ۵ داده بودند و در پیش نمایش اصلاً در مورد گرافیک و... صحبت نشده بود و فقط درباره ی احساسات در بازی بحث شده بود! و این موضوع دقیقاً چیزی است که باید از بازی خواست!! در بازی باید تکنولوژی را فراموش کنید و فقط احساسات بازی را درک کنید!

EUROGAMER آیا به صحنه ی خاصی در بازی علاقه مند هستید؟

DAVID CAGE به یک صحنه در بازی بسیار علاقه دارم و آن صحنه ی پدر و پسر است، صحنه ای که **TOM** اترا در **PREVIEW** خود نوشته بود! این صحنه دقیقاً همان صحنه ای است که ما میتوانیم اترا **ANTI GAME** (ضد بازیهای کامپیوتری) بنامیم! در این صحنه اتفاق خاصی رخ نمیدهد اما شما میزان ناراحتی و دپرسیونگ را کاملاً در خود احساس میکنید. شما واقعاً حس میکنید که این

برای روایت داستان استفاده کنیم! با این روش داستان سرایی میتوانیم در آینده عنوان های کمندی و تراژدی هم بسازیم!

شاید روزی قصد داشته باشم داستان شخصیت شکسپیر را در سبک تراژدی بگویم! گرچه سخت است اما میتواند جالب باشد! اینکه چطور یک تراژدی از شکسپیر بسازیم و **GAMER** را وادار به کنترل ان کنیم به نظر هیجان انگیز میباشد!

همچنین ما با این کار میتوانیم فیلمهای کوتاه حتی به کوتاهايه ۳۰ دقیقه نیز بسازیم! مهم این نیست که داستان چگونه باشد! مهم این است که ما یک زبان اختراع کرده ایم که با ان میتوانیم انواع داستانها را روایت کنیم!

EUROGAMER بعد از **HEAVY RAIN** روی چه عنوانی تمرکز میکنید؟ آیا **HEAVY RAIN** را ادامه میدهید یا اینکه این بازی فقط یک نسخه خواهد بود؟

DAVID CAGE من دوست دارم احساسات را در قالب این سبک ها بیان کنم اما یک چیز را به قطعیت بگویم که: **HEAVY RAIN** اولین و آخرین عنوان من در مورد قتل های زنجیره ای خواهد بود و نسخه دومی ندارد!

EUROGAMER آیا میتوانید در کارهای بعدیه خود محیطی درام برای بیش از یک گیمر بسازید؟

DAVID CAGE بله. این موضوع اتفاق خواهد افتاد و این چالش بعدیه ما خواهد بود! وقتی من مشغول فکر کردن در مورد **HEAVY RAIN** در قالب یک بازی تک نفره بودم، ایده های زیادی در مورد بخش **MULTIPLAYER** به ذهنم خطور کرد!

هستند هستند اما نوعی استدلال و احساسات در آنها وجود دارد! او قصد دارد به مقتولهایش هدیه دهد! چرا باید یک گل ارکیده روی سینه ی آنها بگذارد و روی صورت آنها را بپوشاند؟ جواب این است که این کاری نمادین است!

EURGAMER یک TROPHY از بازی دیدم که تمام پایان های بازی را نشان می داد، بازی چند پایان دارد؟

DAVID CAGE به طور کلی میتوان ۲۳ پایان برای بازی در نظر گرفت! اما این میتواند با توجه به بازی کردن شما بیشتر هم بشود.

EURGAMER آیا کسی قبل از تمام شدن بازی فهمیده است که قاتل چه کسی است؟

DAVID CAGE خیر! به هیچ عنوان! ۷۰ نفر بازی را تست کرده اند و فهمیده اند که قاتل چه کسی است!

EURGAMER اما TOM (نویسنده ی مجله ی OPM) گفته که در کاباره ی رقص فهمیده که قاتل کیست!

DAVID CAGE خیر! همچین چیزی امکان ندارد!

EURGAMER آیا از این موضوع خوشحال نیستید که مردم تا پایان بازی نمی تونند حدس بزنن قاتل کیست؟

DAVID CAGE بله کاملاً خوشحالم که بعضی ها میتوانند حدس بزنند که قاتل چه کسی است! من نخواستم قاتل را مخفی کنم و به یکباره ان را نشان دهم که مردم بگویند: «اه... واقعا چرا این؟» ولی وقتی شما برای بار دوم بازی را شروع میکنید و می دانید قاتل کیست خیلی جالب خواهد شد!

EURGAMER اگر به جای شخصیت «ETHAN MARS» بودید تا چه حدی جان خود را برای کسی که دوشمنش دارید به خطر می انداختید؟

DAVID CAGE ارزش میکنم هیچوقت در این موقعیت قرار نگیرم! ولی جواب دادن به این سوال خیلی هم سخت نیست! یک جای دنج نشستی و میگویی من هر کاری میکنم واقعا هیچکس نمی تواند قبل از قرار گرفتن در این موقعیتها بگوید که چه راهی را انتخاب میکند اما در کل من حاضرم جانم را فدای نجات دادن پسرم بکنم.

EURGAMER عنوان HEAVY RAIN یک تجربه ی جدید در سبک داستان سرایی است. اما استدیوهای دیگری مثل BIOWARE هستند که بازیهایشان بر اساس داستان جلو میرود! تا بحال آنها را با خود مقایسه کرده اید؟

DAVID CAGE من بازیهای زیادی را به اتمام رسانده ام اما به جرات میگویم که کسی نمیتواند قواعد بازی را بشکند به طور مثال: «در اینجا باید اسلحه بکشی و یا مثلاً در اینجا باید پیری» این بازی قواعد را زیر پا گذاشته و با گیر یک تجربه ی جدید القا میکند! چرا هنوز فکر میکنید که حتماً باید در یک بازی از اسلحه استفاده شود؟ آیا نمی توان عنوانی ساخت که در ان از اسلحه استفاده نشده باشد؟ باید بگویم HEAVY RAIN این تجربه را به شما خواهد داد!

EURGAMER چطور ORIGAMI KILLER به ذهن شما رسید آیا در این موضوع تحقیق هم کردید؟

DAVID CAGE من راجع به قتلهای سریالی خیلی تحقیق کردم. کتابهای زیادی در این زمینه مطالعه کردم تا این عنوان به ذهنم رسید! درست است که قاتلین دیوانه

EURGAMER آیا عنوان بعدیه شما هم در انحصار PS3 خواهد بود؟ اگر اینطور است آیا از تکنولوژی 3D و MONOTION CONTROLLER استفاده می کنید یا خیر؟
DAVID CAGE (یک سکوت طولانی و پس از مدتی فکر): ما به هر دو کنترلر علاقه داریم! ایده ی اولیه ی ساخت HEAVY RAIN بر پایه ی MONOTION CONTROLLER بنا شد و این چیزی بود که ما می خواستیم اختراع کنیم! قرار بود یک حسگر بالای DUAL SHOCK قرار بگیرد که بوسیله ی EYE TOY شناسایی شود اما این کار در چهار سال پیش تقریباً غیر ممکن بود! البته این را هم بگویم که ما در آینده عنوان های زیادی بر روی MONOTION CONTROLLER خواهیم داشت!

اما در مورد انحصاری بودن عنوانهای بعد باید بگویم که اگر ناشر بازی بعدی خود سونی باشد خوب طبیعتاً عنوان برای PS3 انحصاری خواهد بود!

EURGAMER به نظر شما فروش چند نسخه از این بازی برایتان موفقیت محسوب می شود؟ فکر می کنید این بازی تا چه اندازه موفق خواهد بود؟

DAVID CAGE فعلاً آمار فروش را نزد خود نگه داشته ام تا بازی به فروش کامل خود برسد اما در مورد موفقیت باید بگویم ۹۰ درصد موفق خواهد بود!

EURGAMER اما ۹۰ درصد کمی زیاد نیست؟

DAVID CAGE زمانی که FAHRENHEIT عرضه شد متوسط موفقیتش ۸۵ درصد بود اما HEAVY RAIN از FAHRENHEIT بهتر است پس حتماً ۹۰ درصد را خواهیم گرفت! ولی با توجه به سبک جدید بازی نمیتوان حد دقیقی برایش تخمین زد. اگر HEAVY RAIN به ۸۵ درصد نرسد ما شکست خورده ایم! باید مردم راضی شوند که این عنوان را بازی کنند تا سبک جدیدی را تجربه کنند و برای این کار نیاز است تا نقد و بررسی های دقیق و سطح بالا را مطالعه کنند! این عنوان برای صنعت بازی سازی به شدت مهم محسوب میشود! این عنوان دیگر QUANTICE DREAM, SONY یا DAVID CAGE نیست! این یک سوال و یک جواب است که آیا مردم دوست دارند که بازی را در سبک بزرگسال تجربه کنند یا نه! اگر دوست داشته باشند موقعیت های زیادی فراهم خواهد شد که بقیه ی سازندگان نیز با ایده هایی شبیه به همین بیایند و ناشرها آنها را تحویل بگیرند! در کل فکر می کنم فروش HEAVY RAIN یک کار کلی باشد! اگر این عنوان فروش نکند دیگر باید با ساخت بازی در این زمینه خداحافظی کرد! این یک سوال است که آیا همیشه دوست دارید در نقش یک تروریست باشید یا مثلاً یک زامبی؟ یا اینکه دوست دارید برای اولین بار یک متجسس باشید؟

HEAVY RAIN



PANZER GENERAL ALLIED ASSAULT

و سلاح های دور برد تا اسلحه های عادی بر روی امتیاز شما از بازی تاثیر خواهد گذاشت و سپس به دفاع دشمن از حملات شما نیز امتیاز دهی میگردد.

هر کارتی از بازی مبلغ متفاوتی داشته و امکانات متفاوتی را در اختیار شما قرار خواهد گذاشت بعد از گذراندن تمام این مراحل نوبت به انداختن تاس برای هر کدام از طرفین میگردد و به هر عددی که آمد برای طرفین میزان امتیاز ضرب میگردد حرف نهایی:

بازی PG:AA یک بازی مناسب برای افراد کم حوصله نیست و هیچ لذتی برای آن ها ندارد، جوهر استراتژی بازی خنده آور و مهیج است و دمو های بازی بر اساس داستان های جنگ جهانی دوم طراحی گشته است مبارزات انتخاباتی و مراحل بازی به چهارده مرحله ختم میشود این بازی در ۲۱ اکتبر سال ۲۰۰۹ ارائه شد.

داشت و هر کدام از مراحل در ALLIED ASSAULT امتیازها و شیوه امتیاز دهی مخصوص و منحصر به فرد خود را دارد و شما باید دستورها و فرمان های متفاوتی به نیروی خود بدهید تا بتوانید بیشترین میزان زمین را برای نیروی خود کسب نمایید حمله به سرزمین و دشمن مقابل شما در آخر بازی به شما امتیاز های ویژه ای خواهد بخشید این امتیاز ها با ارزش هستند چون به شما کارت های ویژه ای برای آپگرید کردن سرزمین خود خواهد داد این امتیازها به صورت ارزی بوده و کارت ها نیز لیزاری برای شما برای پیروزی در بازی خواهد بود مانند امتیاز قرار داد مانند امکان قرار دادن نیرو ها در سطح زمین برای تقویت نیروی دفاعی یا هجومی خود یا بمب های ویژه ای که میتواند دشمن شما را منفجر کند! و یا کارت هایی که شما را قوی و دشمن شما را تضعیف می نماید. یک مرحله معمولی از بازی با گذاردن نیرو های جدیدی (که شما آن ها را در سرزمین خود دارید) در جایگاهی و سپس حرکت دادن سربازان به آن جایگاه (رو تخته) همچنین شما میتوانید با استفاده از کارتهای ویژه بر قدرت خود بیافزایید و به دشمن خود در هر مکانی حمله کنید بعد از حمله کل بازی بصورت COMBAT قرار میگیرد و استفاده از هرگونه سلاحی از جمله موشک ها

هنگام بازی با بازی PG:AA چیز های زیادی در مورد جنگ جهانی دوم، بازی های تخته ای و مقداری صبر تا که بتوانم به راحتی این بازی را بکنم بردم و سپس شما ممکن است با وجود این اطلاعات از بازی PG:AA لذت ببرید که برای XBOX LIVE ARCADE خواهد آمد با اینکه این بازی بازی کند به نظر میرسد و به بازی های جنگ جهانی تمایل دارد اما اگر شما مقداری صبر و موزی باشید از این بازی لذت کامل را خواهید برد!

از مرحله اول که مرحله ی آموزش بوده و روش های اساسی و بیسیک بازی را آموزش خواهد داد شروع میکنیم بعد از عبور از LOADING بازی بازی آغاز میشود شما در محیطی با طول ۶ و عرض ۵ متر و به صورت مربع (خانه خانه) که به عنوان محیط طبیعی شما خواهد بود رو به رو میشوید قسمتی از تخته توسط نیرو های متفکین و قسمتی دیگر توسط گروه ه متحدین اشغال شده در میان بازی پدیده های طبیعی مختلفی مانند رودخانه، کوه و دریاچه قرار دارد که شیوه رفتار شما در برابر هر کدام متفاوت است مثلا گروه های موجود در جنگل ها امتیازی خواهند داشت برای دفاع و گروه های موجود در کوه های بلند برای حمله شرایط بهتری نسبت به بقیه خواهند



DRAGON AGE

ORIGINS

آمدن دوربین اولاً با چرخ وسط موس به پایین بیاید و سپس با نگاه داشتن کلید سمت راست موس و بالا و پایین بردن آن دوربین مورد نظر خود را تنظیم کنید تا بهتر جزئیات را ببینید) شاهد ریزه کاری های بسیار زیبایی شخصیت ها هستیم، طراحی متناسب و گیرای تجهیزات کاراکتر شما (زره، کلاه خود، دست کش، شمشیر یا تیر کمان یا هم چوب جادوگری، که این ویژگی نیز مانند دیگر ویژگی های DRAGON AGE: ORIGINS، آن را از بقیه کاملاً متمایز نگاه می دارد. طراحی افکت های آتش، باران و از این قبیل نسبت به بافت ها کمی سطح پایین تری دارد اما باز هم زیبا کار شده. دیالوگ ها تماماً متناسب با شخصیت های و بسیار عالی ادا شده اند، حتی کوچکترین عنصر در بازی نیز صدایی منحصر به فرد دارد و این دقت BIOWARE را در خلق یک شاهکار به ما اثبات می کند. در کل دیالوگ ها بسیار عالی بیان شده اند. همچنین صداگذاری و موسیقی نیز از این یک همچین جایگاهی برخوردار هستند؛ به عنوان مثال وقتی یک ازدها نعره میکشد صدای آنقدر مهیب و گوشخراش است که نفرت شما را بیش از پیش می کند تا با خشم بیشتری بجنگید. موسیقی بازی بسیار زیبا و حماسه ای نواخته شده است و در جنگ ها یک صحنه ی جنگ واقعی را برای شما ایجاد می کند، یا حتی در صحنه های دردناک یا عاطفی موسیقی به همان گونه ای است که در فیلم های سینمایی می بینیم چه بسا گیرا تر.

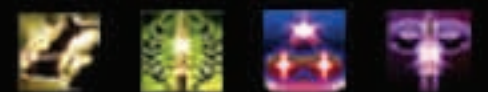
در پایان باید بگوییم که بهترین بازی سال از دیدگاه IGN همان بهترین نقش آفرینی سال ۲۰۰۹ است از دیدگاه اکثر سایت های معتبر در زمینه بازی. DRAGON AGE: ORIGINS نیز یک افتخار تمام عیار برای EA GAMES و BIOWARE بود و در قلب گیمر هایی که به این سبک علاقه دارند جای گرفته امیدوارم قلب شما نیز برای درک بهتر بازی و داستان بسیار قوی آن بتند.

داستان بازی از نقاط قوت آن به حساب می آید، طولانی، اما جذاب و هرچه به بازی کردن ادامه می دهید بیشتر شما را در خود فرو می برد. شروع داستان هر یک از کلاس های بالا که معرفی کردیم تفاوت دارد اما در طول بازی داستان یک روال دارد، نه به این صورت که تماماً به یک صورت پیش رود بلکه فقط ماموریت های اصلی به این گونه است. ماموریت های اصلی همان از بین بردن DARKSPAWN ها و پیروزی FERELDEN است. ماموریت های اصلی در شاخه ی THE BLIGHT قرار دارند که این ماموریت ها کلی هستند؛ اما عملکرد شماست که در به پایان رساندن آنها تاثیر گذار است، می توانید شخص خوبی باشید یا هم بد اما همه ی این ها برای پیروزی و نجات FERELDEN است. بازی در کل چهار پایان دارد. در اوایل بازی شما برخی از کارهایی که مربوط به کلاس شما است باید انجام دهید. به عنوان مثال وقتی شما یکی از کلاسهای WARRIOR و ROGUE را انتخاب می کنید در ابتدا با پدر خود ملاقات می کنید و سپس او شما را با چند تن از جنگجویان آشنا می سازد که آنها نیز در طی بازی با شما سر و کار خواهند داشت؛ سپس به پدر شما خیانت می شود و شهر شما به دست یکی از دوستان پدرتان تسخیر می شود و سعی شما بر این است تا پدرتان و خودتان را نجات دهید و ... همچنین در کلاس MAGE شما را به منطفه ای به نام FADE می فرستند که می توان گفت یک خواب است که شما را آرام آرام از بین می برد، اما شما باز هم باید همانند WARRIOR ها تلاش کنید خود را از این معرکه نجات دهید. بعد از تمام این ها شما تبدیل به یک GRAY WARDEN می شوید که این ها قادر به از بین بردن DARKSPAWN ها هستند. نا گفته نماند پیچیدگی داستان و ماموریت ها برای بسیاری زجر آور است و باعث می شود که گیج شوند ولی اگر به زبان انگلیسی تسلط داشته باشید می تواند بسیار بسیار شیرین باشد. البته شیرینی بازی های نقش آفرینی به این است که داستان آن پیچیده باشد و هر بار که بازی می کنیم یا یک چیز جدید مواجه شویم. مقابل اگر شما با آنها خیلی بد رفتاری کنید و به آنها اهمیت ندهید می تواند باعث رفتن او از تیم شود. در ضمن قادر خواهید بود بعضی از آنها را از گروه اخراج کنید. گرافیک بازی در میان هم سبک ها بهترین است. دیده اید که بازی های سبک نقش آفرینی اکثراً دارای دوربینی متحرک است که هم از بالا (برای بهتر کنترل کردن جنگها بسیار کارآمد است) و هم به صورت سوم شخص، از پشت سر کاراکتر عمل میکنند. از نمای بالا جلوه های بصری تقریباً همانند بقیه ی بازی هاست اما هر چه به پایین تر می آییم (برای بیشتر پایین

اگر علاقه مند به سبک نقش آفرینی باشید مطمئناً شرکت BIOWARE را به خوبی می شناسید که اکثر بازی های این سبک آن جزء بهترین ها بوده و خیلی از انتظارات را برآورده کرده. DRAGON AGE: ORIGINS هم یکی از آفریده های این شرکت است، تا جایی که بهترین بازی سال ۲۰۰۹ از سوی IGN برگزیده شد. در ابتدا باید به انتخاب و ساخت کاراکتر خود پردازید؛ قوم هایی در بازی تعریف شده هستند (ELF ها، DRAWF ها و HUMAN ها)، هر کدام از آن ها دارای یک جنسیت (مرد و زن) و می توانید کلاس های مختلف (MAGE، WARRIOR و ROGUE) انتخاب کنید؛ این کلاسها قابلیت هایی دارند که در زیر به آنها اشاره می کنیم.

کلاس ROGUE و قابلیت های آن:

ASSASSIN, BARD, DUELIST, RANGER



کلاس WARRIOR و قابلیت های آن:

BERSERKER, CHAMPION, REAVER, TEMPLAR



کلاس MAGE و قابلیت های آن:

ARCANE WARRIOR, BLOOD MAGE, SHAPESHIFTER, SPIRIT HEALER



البته قبل از این ها باید کاراکتر خود را بسازید، ساختن شکل صورت که شامل: استایل صورت، استایل مو، رنگ مو، موهای روی صورت، رنگ آنها و ...



ASSASSIN'S CRED II

فکری که به مغز هر شرکت سازنده ی یک بازی موفق می افتد عرضه ی نسخه ی بعدی آن بازی است و تیم UBISOFT MONTREAL از این فکر جا نمانده اند و زود به این نتیجه رسیدند که بعد از عنوان ASSASSIN'S CRED I که بسیار موفق بود و توانست طرفداران زیادی را به خود و شخصیت بازی خود جلب کند را معرفی و ساخت آن را شروع و تاریخی برای عرضه ی بازی اعلام کرد! سرانجام این فکر به واقعیت تبدیل شد و آنها توانستند نسخه ی دوم بازی را در تاریخ ۱۷ نوامبر ۲۰۰۹ برای پلت فرم های PS3 و XBOX 360 منتشر کنند و وعده ی انتشار بازی در تاریخ ۱۶ مارچ ۲۰۱۰ برای پلت فرم CP هنوز پابرجاست! در این مطلب قصد نقد و بررسی این بازی را داریم! امیدوارم که لذت ببرید!

داستان

داستان بازی از آنجا شروع میشود که دزمووند که یکی از نوادگان الطیر است که در زمان حال زندگی می کند در آزمایشگاهی اسیر و زندانی است! همکار و دوست او برای نجات وی آمده و او را آزاد می کند. دزمووند ابتدا به درخواست لوسی وارد دستگاه ANIMUS می شود و صحنه ی تولد پسری را میبیند که در همان هنگام پدر او وارد صحنه میشود و خوشحال پسر تازه متولد شده ی خود را در آغوش می گیرد و نام وی را با افتخار فریاد میزند. از همان ابتدا، بازی کنترل حرکتی نوزاد را به شما می سپارد و به شما دستور زدن دکمه های دسته را میدهد که با زدن دکمه ها نوزاد به مشت زدن و لگد زدن و حرکت دست و پای خود می پردازد. این نوزاد اشراف زاده که پدرش هم از گروه حشاشین است EZIO AUDITORE DI FIRENZE نام دارد! که همه او را (اتزیو) EZIO صدا می خوانند. دزمووند از دستگاه خارج شده و به وسیله ی لوسی و ماشینش از آزمایشگاه فرار می کنند و

به مخفیگاه دیگری که دو دوست لوسی در آنجا هستند میروند. در آنجا با دستگاه ANIMUS که از نوع پیشرفته ترش را دارا می باشند به چندین سال بعد از تولد EZIO میروید و در آن زمان تقریباً جوان است. او از قد و قامت خوب و مطلوبی و هیکل و استیل متعادل برخوردار است. بسیار شاداب، با نشاط، شوخ و اهل ماجراجویی بوده و توانایی رزمی بالایی و بدنی انعطاف پذیر را دارا می باشد. وقتی دزمووند وارد دستگاه می شود لحظه ی دعوی لفظی EZIO با VIERI DE'PAZZI را میبیند. این پسر که هم سن و سال EZIO است و البته بعد توسط خود EZIO کشته می شود کنترل خود را از دست داده و سنگی به طرف EZIO پرتاب می کند که به سر EZIO برخورد می کند و سر و صورت او را زخمی می کند. دعوا بین دوستان EZIO و دوستان VIERI بالا می گیرد و به درگیری فیزیکی می پردازند که در آخر دوستان EZIO و خود وی پیروز از این میدان بیرون می آیند. او به همراه برادرش نزد طیب رفته تا سر و صورت زخمی خود را مداوا کند. بعد از آن EZIO و برادرش مسابقه ی دوپی در یک مسافت کوتاه برگزار می کنند که برنده ی آن EZIO می شود. بعد از مسابقه ی دو دیگر شب شده و برادر به وی می گوید که دیگر بهتر است به خانه برویم. اما راضی نمی شود و برادرش را تنها راهی می کند اما خودش به خانه ی دوست مونث اش رفته و... صبح وقتی پدر دوست دختره EZIO، او را در اتاق دخترش می بیند بسیار عصبانی شده و از پنجره فرار می کنه و پدر دوست دخترش وعده ی کشتنش را به او میدهد! EZIO از ترس فرار می کند و پیش پدرش می رود و می بیند که همه ی خبر ها به پدر رسیده و پدر توجیح کار دیشب را از او می خواهد و سپس وی را دعوا می کند! EZIO برای مادرش، خواهر و برادر کوچکش ماموریت هایی انجام میدهد. برای مثال برای مادر جعبه ای از خانه ی لئوناردو داوینچی به سمت خانه ی خودشان میبرد که در آنجا با لئوناردو

داوینچی آشنا می شود که در آینده خیلی دوست خوبی و قابل اعتمادی خواهد بود. پیش خواهر می رود و وی را افسرده میبیند از اول علت ناراحتی اش را می پرسد و او از خیانت پسری به او صحبت میکند که غیرت EZIO گل می کند و حساب آن پسر خیانت کار را می رسد. برای بردار کوچکش بر روی پشت پام ها پر جمع می کند و سپس پیش پدر رفته و پدر به او نامه ای میدهد تا به اشخاصی برساند. این کار را با موفقیت انجام داده و به خانه بر می گردد اما پدر و برادرش رو نمی یابد و مادرش را شکه شده می بیند. بقیه ی اهل خانه به او می گویند که پدر و برادرت در زندان شهر زندانی کردند او هم به سرعت خود را به زندان می رساند و از پشت پنجره ای کوچک با پدرش صحبت می کند. پدر به او می گوید که باید HIDDEN ROOM را پیدا کرده و مدارکی را که آن اتاق است به شخصی به نام UBERTO ALBERTI برساند سپس ماموران وارد سلول پدر می شوند و EZIO از آنجا دور می شود و کاری که پدر گفته را انجام میدهد و سر صندوقچه ی اتاق مخفی می رود و لباس پدر را می بیند و آن را می پوشد سپس مدارک را به UBERTO ALBERTI تحویل می دهد، گویا این مدارک بی گناهی پدر و برادر را ثابت می کند. اما او در حق پدر و برادر EZIO خیانت کرده و خود فرمان اعدامشان را می دهد. EZIO در هنگام اعدام سعی می کند که در جمعیت مردم وارد شود و نفوذ کند و خود را به پدر برساند اما دیر می رسد و پدر و برادرش را اعدام می کنند و او هم چون جوان خام و بی تجربه ای است از سر احساسات میان جمعیت شمشیر می کشد بی آنکه بداند دست بالای دست بسیار است و یک سرباز تمام زره و تبرزین شمشیرش را دهها متر از طرف تر پرت می کند و دیگر هیچ سلاح سردی ندارد که از خود دفاع کند و حال آن سرباز، سربازان دیگر را هم خبر کرده و باید بکتنه



با دست خالی با این همه سرباز بجنگد، اما او فرار را بر قرار ترجیح می دهد. EZIO سریع نقشه ی قتل کسانی را که در اعدام ناعادلانه ی پدر و برادرش دست داشتند را می کشد که در آغاز این افراد UBERTO ALBERTI قرار دارد. ابتدا به آسانی به UBERTO ALBERTI نزدیک شده و وی را می کشد و چون می بیند اگر بخواهد آدم های با نفوذ را در این کشور بکشد دیگر خانواده اش در امان نیستند به همین دلیل سعی می کند مادر و خواهرش را به شهر MONTERIGGIONI ببرد اما در راه VIERI DE'PAZZI جلوی آن ها را می گیرد و قصد دارد آنها را بکشد و چند ده نفر سرباز را برای کشتن EZIO و مادر و خواهرش به سمت آنان می فرستد و خودش نیز حمله می کند، اما در همان حال ماریو از اقوام نزدیک خانواده ی EZIO به کمک آنان می آید و شمشیری به او میدهد و EZIO با کمک ماریو بر سربازان و خود VIERI DE'PAZZI پیروز می شود و یک بار دیگر VIERI DE'PAZZI پا به فرار می گذارد! ماریو EZIO و مادر و خواهرش را به شهر میرساند و EZIO اینطور می داند که خواهر و مادرش در امان هستند! ماریو او را به زیرزمین آن قصر که درب آن زیر زمین پشت کتابخانه ی اتاق مرکزی قصر است پنهان شده است میرساند که لباس بسیار زیبایی در آنجا هست که EZIO می تواند آن را بدست بیاورد البته نه به این آسانی، وقتی که همه قفل های درب آن را باز کرد که هر قفل کلید مخصوص به خود را دارد می تواند آن لباس را بگیرد. در زیرزمین غیر از لباس مجسمه هایی از حشاشین گذشته است که مجسمه ی الطیر بین آنها می درخشد. سپس ماریو EZIO را به میدان کوچکی میان حیات قصر میبرد و در آنجا به وی آموزش حرکات رزمی و آداب جنگیدن را میدهد و اعتقاد دارد برای رسیدن به هدفش (گرفتن انتقام پدر و برادرش) حرکات رزمی و رسم جنگیدن بسیار لازم است. او به کمک ماریو و لشکر کوچک ماریو موفق می شود VIERI DE'PAZZI را بکشد تا دومین نفر از کسانی که در قتل پدر و برادرش دست داشتند به فنا بروند. در کل ۱۴ هدف دارد و باید ۱۴ نفر را که از اصلی ترین پایه و بنای قتل پدر و برادر هست را به قتل برساند که اسامی آنان عبارت اند از: UBERTO ALBERTI ، VIERI DE'PAZZI ، FRANCESCO DE'PAZZI ، ANTONIO MAFFEI ، FRANCESCO SLAIATI ، STEFANO DA BAGNONE ، BERNARDO BARONCELLI ، SILVIO BARBARGIO ، EMILIO BARBARGIO ، JACOPO DE'PAZZI ، CARLO GRIMALDI ، DANTE MARO ، MARCO BARBARGIO که البته یک نفر دیگر که سر دسته ی این گروه هست را بعدا شناسایی می کند که در ادامه عرض می کنم EZIO چه تنها چه به کمک دوستانش چندین تن از اهداف خود را میکشد در همین بین دزموند از دستگاه بیرون می آید

و با لوسی و دیگر دوستانش صحبت می کند در همین هنگام دزموند احساس سر درد می کند و به روی زمین می افتد و فضای مانند توهم و خلا سفید پیرامون وی را می گیرد و او هاله ای از سربازان صلیبی و اسب ها را می بیند در آخر این تصویر واضح می شود و دزموند در رویا الطیر را می بیند که به دنبال فردی ناشناس است و به دنبال وی تا بالای برج شهر می رود و به بالای برج که رسید در می یابد که او ماریا است، دختری زیبا رو که الطیر وی را می بیند نام وی را با تعجب گفته و به او ن محبت کرده و عشق می ورزد و سپس الطیر خود را از بالای برج به پایین پرت می کند و نمایی از شهر را مناظره می کنید و دزموند از خواب بیدار می شود و دوباره به دستگاه وارد می شود و دزموند می بیند که EZIO با کمک دوستان و اطرافیانش مثل آنتونیو و ماریو دریافته که سردهسته ی گروهی که در قتل پدر و برادرش دست داشته اند RODORIGO BORGIA نام دارد. EZIO عزمش را جزم کرده و برای کشتن RODORIGO BORGIA خود را آماده می کند و با خود فکر می کند که نمی شود با این سر و لباس سراغ RODORIGO BORGIA رفت چون او ن من

و لباسم را می شناسد و او تا من را ببیند فرار می کند. به همین علت سربازی را می کشد و لباس او را می پوشد و با سربازان دیگر جعبه ای را برای RODORIGO BORGIA

تا او و سربازان دیگر پیش RODORIGO BORGIA رسیدند او سه سرباز دیگر

را می کشد و تا که EZIO آن سه سرباز را به روش خودش کشت RODORIGO BORGIA متوجه می شود که آن سرباز EZIO است و نام او را بر زبان می آورد و با هم به جنگ می پردازند. بعد از این که کمی جنگیدند RODORIGO BORGIA سربازانش را صدا می کند اما EZIO تنها نیست، دوستان و یارانی مانند آنتونیو و ماریو و چند دوست دیگر به کمک او می شتابند. با کمک یاران EZIO او RODORIGO BORGIA را شکست می دهد و EZIO از او APPLE OF EDEN را می گیرد اما تا که EZIO می خواهد او را به قتل برساند او به EZIO ضربه زده و فرار میکند. الان EZIO را دارد. APPLE OF EDEN یک شی جادویی است که قابلیت های ماوراء طبیعی دارد. EZIO با دوستانش به بالای برجی در شهر می روند و با یکدیگر صحبت می کنند که در این هنگام مشخص می شود دوستان EZIO هم یک حشاش هستند و سپس همه از بالای برج به پایین می پرند. دزموند از ANIMUS بیرون می آید (انگار که مشکلی و نقص فنی برای اتفاق می افتد) و دوباره دزموند داخل دستگاه می شود و می بیند که چند سال بعد روایت می شود و EZIO ریش گذاشته و الان مردی با تجربه است و البته هیکل و قیافه ی بهتری پیدا کرده است. او می فهمد که RODORIGO BORGIA به شهری رفته و نام و رسم خود را عوض کرده است. EZIO هم به

همین دلیل به شهری که او به آنجا رفته می رود و EZIO می بیند که درست است و وی به این شهر آمده و EZIO خود را به او ن می رساند و روی سر او می پرد و قصد کشتن وی را دارد اما او با عصای جادویی خود EZIO را به چندین متر آن طرف تر پرت می کند و عصایش را به زمین میزند و تمام آن منطقه بی هوش و به آنها شک وارد می شود.

اما به EZIO هیچ آسیبی نمیرسد و RODORIGO BORGIA

تعجب می کند و وقتی APPLE OF EDEN

را می بیند که به لباس EZIO آویزان است

دلیل مصون ماندن او از قدرت عصای

را میفهمد و EZIO

به EZIO می گوید

که

APPLE OF EDEN

را به من بدهد

اما EZIO با استفاده از

APPLE OF EDEN به چند

EZIO تبدیل می شود

و با RODORIGO BORGIA

می جنگد و در آخر هم که

RODORIGO BORGIA احساس شکست می کند با

استفاده از عصای خود غیب شده

و APPLE OF EDEN از او می گیرید

دوباره ظاهر میشود و APPLE OF EDEN

را بر سر عصای خود قرار می دهد و فرار میکند. EZIO به دنبال او می رود تا می بیند

او به دری رسیده که از نمی شود. EZIO تمام

اسلحه های خودش را در می آورد و با دست خالی خواستار مبارزه با RODORIGO

BORGIA می شود و او هم قبول می کند و EZIO بدون هیچ سلاحی با او می جنگد و او

را شکست میدهد و در آن هنگام RODORIGO BORGIA به EZIO می گوید

که من را بکش اما او قبول نمی کند و با استفاده از عصای RODORIGO BORGIA در آن

باز می کند و داخل می شود. وقتی که EZIO داخل می شود نوشته هایی روی در و دیوار آن



است و یا خودتان به چند EZIO تبدیل شوید یا دوستانتان به کمک تان می آیند. در بازی برای اینکه بیشتر از خود دفاع کنید می توانید به جنگجوهای خیابانی پول داده تا با شما همراه و در کشتن دشمنان شما را یاری کنند همین طور اگر اهل خشونت نیستید می توانید به دختران خیابانی پول داده تا گرد شما جمع شوند و حواس بقیه را به خودشان جلب کنند غیر از پنهان شدن میان دختران خیابانی می توانید در آب در کالسکه های پر از کاه یا گل یا چیزهای شبیه به این ها یا در چیزهایی شبیه به کانال ها در پشت بام ها یا اینکه روی صندلی بنشینید (اگر روی صندلی بنشینید و سربازی را بکشید شما بلند شده و سرباز مقتول را در آغوش گرفته و روی صندلی می نشاند). حتی می توانید میان جمعیت خود را گم کنید که در این حالت شما و اطرافتان نقره ای رنگ شده و می توانید تا دقایقی از سربازان دوری کنید در حالی که مخفی می شوید دور نقشه سبز شده و این نشانه ی در امان بودن شما از نظر هاست. در این نسخه بر خلاف الطیر که یک HIDDEN BLADE داشت این بار شما در نقش EZIO دو HIDDEN BLADE دارید که می توانید قتل های زیبایی را به نمایش بگذارید. با استفاده از HIDDEN BLADE می توانید بین دو نفر رفته و HIDDEN BLADE را در گردنشان فرو کنید یا دو HIDDEN BLADE را می توانید در کمر یک نفر فرو کنید و بعضی اوقات هم از یک HIDDEN BLADE استفاده می کنید و با دست دیگری دهان یا گردن مقتول را می گیرد. شما می توانید از بالای پست بام ها، تراس ها و ارتفاعات در ... شهر سربازان را به پایین پرت کنید یا اگر مایل باشید خود از بالا به روی سر یک یا دو نفر پیرید و با HIDDEN BLADE آنها را به قتل برسانید. بازی در کل خیلی خشن است و از خون و خون بازی های زیادی استفاده شده! در بازی با توجه به سلاح های زیادی که در بازی از قبیل شمشیرهای مختلف گرزها نیزه ها و سلاح هایی مانند ساتور یا چاقوهای کوچک قتل های زیادی در بازی وجود دارد که بسته به نوع سلاح است. در این بازی هر سلاح چندین نوع فن دارد که در هر زمان از هر کدام که بازی دلش بخواهد استفاده می کند کلا این را بدانید انواع سلاح ها و فن ها و طرز کشتن ها در بازی انقدر زیاد است که از کشتن خسته نمی شوید و حتی بسیار لذت می برید. شما حتی می توانید از HIDDEN BLADE هم به عنوان یک شمشیر به تمام معنا استفاده کنید که آن هم کشتن های مختلفی دارد. یکی از گران ترین شمشیرها در بازی وجود دارد شمشیر الطیر است که توان مقابله را به هیچ کس نمی دهد. SHOP ها که در شهر هستند و هر کدام کاری از قبیل خیاطی، آهنگری طبابت و قصایی و ... می کنند، انواع محصولات را به شما ارائه می دهند، مثلا در آهنگری می توانید غیر از سلاح

داستان وقت گذاشته و زحمت کشیده اند! آیا بقیه آیتم ها و المان ها در بازی به همین گونه خوب هستند؟ در ادامه عرض می کنم...

داستان
توضیح گیم پلی این بازی واقعا سخت است چون که کارهایی که در بازی انجام می دهید بسیار زیاد و بحث گیم پلی این بازی بسیار عظیم است. بازی یک بازی OPEN WORLD است که از این بازی می توان به عنوان مسافر زمان و مکان استفاده کرد! چون که شما را به طور کامل به قرن ۱۵ و کشور ایتالیا می برد و شما با شهرهایی از قبیل TUSCANY/SANGIMIGNANO, MONTERIGGIONI/VILLA, FLORENCE, MOUNTAINS, APNINE VENICE, ROMGNA/FORLI مواجه هستید که می توانید به همه ی آنها سفر کرده و ماجراجویی کنید! شهرهای واقعی و وسیع که کم پیش می آید که وقتی از جایی رد می شوید دفعه ی چندمین بار تان باشد که از آنجا رد می شوید. در ابتدای بازی منوی اصلی شامل STORY MODE و EXTRAS و OPTION هستند. بازی از شما درجه ی سختی درخواست نمی کند و بازی در هر حالتی روی یک درجه ی اجرا می شود که شاید به نظر بعضی ها خوب یا به نظر بعضی ها بد باشد. چیز دیگر نظر ها درباره ی آن متفاوت است درجه ی سختی است که بسیار آسان است، کلا با بازی آسانی طرف هستید اما نه به گونه ای که درجه ی سختی اوایل بازی در اواخر بازی استفاده شود بلکه بازی همین طور سخت می شود اما باز هم به نظر بازی سخت ترین لحظات بازی نیز آسان است. دشمنان که کشتنشان مثل آب خوردن است، برای سربازان شمشیر زن که با حرکت شمشیر خود آنان را گیج کرده و به آسانی سربازان را به قتل می رسانید و برای سربازان تبرزن و نیزه دار باید جاخالی بدید. البته کارهای دیگری نیز هست مثلا اینکه با دست خالی بجنگید و با روشی که ماریو به شما یاد می دهد شمشیر را از دست دشمنان خارج کنید و آن سلاح را بگیرید و با وی بجنگید بعضی مواقع دشمن فقط شما را نگاه می کنند و برای حمله رقیبی ندارند، برای این مشکل راه حلی است که آن این است که دشمنان خود را مسخره کنید! مسخره کردن ها از تیکه های بسیار ابتدایی شروع می شود تا فحش های رکیک و زشت. در بعضی مواقع هم که فحش می دهید یکی دیگر از دشمنان عصبانی شده و به شما حمله می کند (حتما با کسی که فحشش می دهید برادر بوده) گاهی اوقات هم که دشمنان وقتی مهارت و تبهر شما را در جنگیدن می بینند برای حفظ جان خود فرار می کنند. در آخر هم که با نفر آخر سه بار مبارزه می کنید اولین بار با شمشیر و دومین بار با نیزه و سومین بار دست خالی با شما می جنگد و در بیشتر بازی ها دیده ایم که بازی در زمان آخر شما را تنها گذاشته و تعداد نفرات دشمن زیاد میشود اما در این بازی برعکس

اتاق می بیند و هر چه جلو تر می رود این نوشته ها بیشتر مشخص می شوند. در همین حال زنی ظاهر می شود که وجود خارجی ندارد و هاله مانند و راه راه است. و پشت سر او تصاویری از سیارات و کرات نمایان است و او با EZIO صحبت کرده و از اتفاق شومی که در آینده رخ می دهد می گوید. بعد از آن دزموند از خارج شده و متوجه میشوند که ماموران مخفیگاه را شناسایی... کرده اند و در مخفیگاه آنان هستند. دزموند و دوستانش پا به فرار گذاشته و در راه با تعدادی از ماموران مبارزه میکنند و دزموند HIDDEN BLADE آنان را می کشد (در این هنگام تیراژ اجرا شده و در اجراست) حال و سپس می کنند و بازی به پایان می رسد. داستان EZIO که در قرن پانزدهم و در کشور ایتالیا روایت می شود پیشرفت چشم گیری نسبت به داستان نسخه ی اول از نظر جذابیت و پیچیده بودن دارد. داستان شما را تا آخر می کشاند و هیچگاه شما را از داستان خسته نمی کند و شما با EZIO و اهدافش در داستان انس میگیرید. داستان به خوبی پیشرفت می کند تا به آخر برسد و در جایی سوتی و اشتباهی در روند داستان ندارد. دیالوگ ها در داستان بسیار خوب است و خشک و غیر طبیعی نیست. غیر از داستان اصلی که حول محور EZIO میباشد هر کس دیگری در بازی در زندگی خود یک داستانی دارد حتی EZIO هم غیر از داستان خودش موضوعات دیگری را هم در ذهن دارد و در داستان روایت می شود مثل عشقش به دختری در اواخر بازی. در کل داستان بازی از ویژگی های خوب و قابل تحسین این بازی است و می توان نمرات بالایی را به داستان بازی داد. مشخص است که تیم UBISOFT MONTREAL برای پول بازی عرضه نکردند بلکه روی



مختلف برای خود زره تهیه کنید یا لباس و زره ی خود را تعمیر کنید که اگر تمام زره های فروشنده را بخرید خط سلامتی شما که در طرف چپ بالای صفحه با رنگ سفید نمایش داده می شود بسیار زیاد می شود. در خیاطی لباس فعلی خود که به رنگ سفید و در جاهایی قرمز است می توانید لباسی سیاه و آبی را به تن کنید که بسیار به وقار شما می افزاید و در دمو ها هم با لباس تازه خریداری شده ی خود نمایش داده می شوید. در بازی قسمت پول وجود دارد و مقدار پول شما در پایین صفحه طرف چپ چسبده به نقشه به شما نمایش داده می شود که پول برای خرید کردن یا رفتن پیش طیب لازم است و از چندین راه می توانید پول در بیاورید. یکی از راه های پول در آوردن انجام ماموریت های اصلی و فرعی است که پول خوبی را به شما می دهند. یکی دیگر از راه ها پیدا کردن جعبه هایی در شهر یا بیرون شهر است که معمولا به رنگ قرمز هستند البته رنگ طلایی هم دارند. راه دیگر جیب زدن است که می توانید هر وقت حوصله تان سر رفت جیب مردم را بزنید، انچنان پول خوبی ندارد اما هر چه باشد بهتر از هیچی است. در این نسخه هم می توانید به بلند ترین برج شهر رفته و نقشه را آپدیت کرده و سپس خود را به پایین پرت کنید. لئوناردو داوینچی در بازی کمک زیادی به شما می کند غیر از HIDDEN BLADE ها لئوناردو برای شما یک ماسک طراحی می کند و یک کایت برای شما درست می کند که دو بار با آن پرواز می کنید که سری اول خراب است و می پکد. غیر از این کمک ها لئوناردو تفنگی برای شما طراحی می کند که برای از بین بردن دشمنان از دور بسیار خوب است اما سر و صدای زیادی ایجاد کرده و مردم را می ترساند. ماسکی که لئوناردو داوینچی طراحی می کند باعث جلوگیری از شناخته شدن شما تا مدتی است و لوزی بالای صفحه که به خط سلامتی شما چسبیده است را سفید می کند. این لوزی در چه ی تحت تعقیب بودن شما را مشخص می کند که هر چه قرمز تر باشد بیشتر تحت تعقیب هستید و شما می توانید با کندن عکس خود از روی دیوار ها که برای دستگیرتان جایزه گذاشته اند برای هر یک عکس ۲۵ درصد تحت تعقیبی خود را کاهش دهید. کایتی که ساخته ی لئوناردو است بسیار کارآمد است و باعث می شود به یکی از قصر های هدف های

خود برسید. کایت داوینچی اولین بار توسط خود شما امتحان می شود و با سرعتی زیاد به پشت بام به خانه می زنید و داوینچی بسیار ناراحت می شود اما در شبی داوینچی مشکلات این کایت را بر طرف کرده و شما با استفاده از دود آتش که شما را اوج می دهد می توانید به هدف خود برسید البته از پس سرباز ها تیر می زنند به کایت، کایت در لحظات آخر نابود می شود. در این بازی شما قابلیت شنا دارید. برای فرار از دست دشمنان که مثل یک حشاش به هر کجا می آیند و از در و دیوار بالا روند پریدن توی آب است. شما حتی می توانید برای چند لحظه خود را زیر آب نگاه داشته تا دشمنان از خیر گرفتن شما بگذرند. برای عبور از آب فقط شنا نیست که توانایی انجام آن را دارید. شما می توانید قایق رانی کنید و با استفاده از قایق به مقصد خود برسید. از حسن های دیگر بازی دوربین خوب ان است. دوربین به صورت سوم شخص و اول شخص بوده که در حال گیم پلی و برای راه رفتن انجام کارها باید از دوربین سوم شخص استفاده کنید و از دوربین اول شخص می توانید در مواقعی استفاده کنید که می خواهید جلوی خود را بهتر و واضح تر ببینید. در این حالت نمی تواند حرکت کنید و فقط می توانید دوربین را بچرخانید که این حالت برای پیدا کردن آیتم ها بسیار مفید و به درد بخور است. دوربین سوم شخص در جای خیلی مناسبی قرار گرفته و شخصیت بازی در صفحه نه خیلی بزرگ و نه خیلی کوچک است و با حرکات شما به خوبی حرکت می کند. وقتی کسی را در بین مردم می کشید یا با سربازان می جنگید در آن منطقه تا شعاع چند صد متر مردم از شما می ترسند و وقتی به سمتشان می روید فرار می کنند و به عقب می روند یا وقتی از در و دیوار بالا می روید یا خود را از ارتفاع پرت می کنید مردم به شما اشاره کرده و پیرامون شما صحبت می کنند. در بازی غیر از مرحله ی پرواز با کایت اسب سواری و کالسکه سواری وجود دارد. شما برای اینکه از شهری به شهر دیگر بروید می توانید از اسب استفاده کنید که چون مسافت ها گاهی بسیار طولانی هستند اسب بسیار کارآمد است اما اسب را نمی توانید به داخل شهر بیاورید. حتی اگر حال اسب سواری ندارید می توانید از آژانس های مسافر بری کنار دروازه شهر استفاده کرده و به سرعت به شهرهای

دیگر بروید. مرحله ی کالسکه سواری هم وجود دارد که در ان مرحله جان لئوناردو داوینچی و کالسکه اش را از شر سواره نظام ها با استفاده از مهارتتان در رانندگی نجات می دهید که این مرحله بسیار به جا و باعث می شود که بازی خسته کننده نشود. حرکات EZIO و مردم شهر و دوستان و دشمنان EZIO نرم و پویا است. EZIO به خوبی و روانی حرکت می کند و می جنگد و می دود حرکات وی نرم و لذت بخش است مخصوصا شمشیر زدن وی که بسیار زیبا است و وقتی گیر بدهید هیچ کس دیگر توان مقابله ندارد و همه تسلیم می شوند. حرکات EZIO فقط اینگونه نیست بلکه حرکات دیگر شخصیت ها و حتی مردم و دشمنان و حتی حیوانات از قبیل اسب در بازی بسیار خوب است. بازی بدون هیچ گونه افت فریمی و روان و با سرعت بالایی اجرا می شود. در روند داستان اصلی و ماموریت های اصلی به جز معمای پازل آخر در بازی معمایی آنچنانی دیده نمی شود اما در مراحل فرعی مخصوصا پیدا کردن بشقاب مانند هایی برای آزاد کردن لباس بسیار معماهای جالب و سرگرم کننده ای را داراست که شما را یاد معما ها در GOW یا POP می اندازد! شما در روند داستان اصلی فقط از دوستانتان ماموریت می گیرید که ماموریت ها به کارهایی از قبیل کشتن یه فرد خاص، تعقیب کردن یک فرد یا افراد، آزاد کردن یک زندانی یا چند زندانی در شهر و... تقسیم میشوند. در اواسط بازی دیگر حقه های بازی برایتان رو شده! مثلا اگر در اوایل بازی کسی را دنبال می کردید و آن فرد نظامی بود و از دروازه ای که از نظامیان پوشش داده شده رد می شد شما نمی توانستید رد شوید و برایتان رد کردن این مرحله مشکل بود اما در اواسط بازی که همین ماموریتی برای شما پیش می آید چون قبلا مشابه این مرحله را رد کرده اید شما زود می فهمید که باید از بالای دیوار رد شده و به تعقیب ادامه دهید. تمام مراحل از همین قبیل هستند ولی هیچ وقت این روند مراحل برایتان تکراری نمی شود و تنها چیزی که ندارد خسته کننده شدن است. بازی دارای نقشه ای جامع و کار آمد است و چیزهایی از قبیل خود کاراکتر، دکتر، فروشگاه ها، ماموریت های اصلی و فرعی و... در آن مشخص می شود که اگر در آن ماموریتی یا محلی مشخص شود یا مشخص کنید فاصله



دهوش مصنوعی چیست؟

هوش مصنوعی بازی خوب است اما از مشکل خالی نیست! اول از حسنات هوش مصنوعی می‌گوییم! یکی از حسن های هوش مصنوعی این نسخه همان فرار مردم وقتی کسی را می‌کشید یا صحبت های مردم درباره ی شما وقتی عملی جالب و غیر قابل پیش بینی را انجام می‌دهید است! غیر از این هوش مصنوعی سربازان نسبتا خوب است و بعضی هاشان واقعا روی اعصاب می‌روند و مانند یک حشاش دفاع می‌کنند وقتی هم دنبالان می‌آیند به خوبی از هر در و دیواری به سرعت رد شده و خود را به شما می‌رسانند و اگر از راهی نتوانند عبور کنند شمشیرهاشان را بر زمین گذاشته و سنگ برداشته و برتاپ می‌کنند و عجیب نشونه گیری‌شان خوب است حتی وقتی که در آب پریده باشید. همین طور نشونه گیری تیر اندازان هم بی نقص است! سربازان زود شک می‌کنند و پا به پای شما می‌جنگند و دنباله شما می‌دوند حتی وقتی که در گاه قایم شوید می‌آیند و شمشیر در گاه می‌کنند و شما را پیدا می‌کنند. هوش مصنوعی یارانتان هم زیاد بد نیست و بعضی مواقع دلیرانه می‌جنگند! میرسیم سر بدی های هوش مصنوعی! یکی از بدی های هوش مصنوعی پیدا نکردن راه برای یارانتان تا به دنبال شما بیایند. بعضی مواقع که مثلا چند نفر را از زندان آزاد می‌کنید و باید به پشت بامی آنها را برسانید اما وقتی شما به پشت بام میرسید باید چندین دقیقه منتظر باشید تا آنها به بالا بیایند و می‌بینید که کلی از شما دور شده اند تا که یک نردبان یا یک دیوار کوتاه پیدا کنند تا که به شما برسند! هوش مصنوعی زیاد شما را اذیت نمی‌کند و در بیشتر مواقع قابل قبول است!

گرافیک

در این قسمت گرافیک، سایه پردازی، نور پردازی را مورد انتقاد قرار می‌دهیم! بگذارید اول از گرافیک دمو ها شروع کنیم! کلا بازی دمو زیاد دارد برای کشتن هر نفر یا انجام یک ماموریت چندین دقیقه باید با فردی که به شما ماموریت می‌دهد حرف بزنیم! اما گرافیک دمو ها خوب است اما عالی نیست مثلا در اول بازی وقتی EZIO در حال به دنیا آمدن است دست قابله ها هر چه ندارند گرافیک است و مثل یک تکه چوب سیاه است ولی گرافیک EZIO و جزئیات

است، چه حیوانات چه انسان ها. فرض کنید روی یکی از پشت بام های یکی از شهر های بازی ایستاده اید (پشتبام خانه ها در بازی شبیدار است) وقتی که یک پای روی وسط بام باشد پای دیگر باید با توجه به پایی که روی مرکز بام است روی سطح شیب دار کج شده و روی سطح شیب دار باشد. اما اینطور نیست. پای دیگر دقیقا موازی با پایی که روی مرکز بام است قرار داده می‌شود انگار که پست بام مسطح است اما اینگونه نیست و زیر پای بسیار فضای خالی وجود دارد... این مورد در مورد حیوانات هم صدق می‌کند. وقتی با اسب کنار آب بروید با توجه به اینکه کنار آب زمین پست می‌شود زیر پای جلوی اسب هیچ چیزی جز هوا نیست اما پاهای اسب هم ارتفاع با پاهای پشتی اوست. البته این مشکل همیشگی نیست و بعضی اوقات اتفاق می‌افتد. در دیگر مورد اگر اسب خود را کنار آبی ببرید که زمین کناری آن مسطح است در عکس آب زیر پای آب هیچ چیزی دیده نمی‌شود و اسب در عکس خود در آب بین زمین و هواست. مشکل دیگر راه رفتن افراد روی پله هاست! وقتی افراد و روی پله های بالا یا پایین می‌روند اصلا حس بالا رفتن یا پایین رفتن از پله ها به شما القا نمی‌شود چون که انگار و بقیه ی افراد در حال بالا رفتن از سطح سراسیمه مخصوص معلولین هستند. دیگر مشکل بازی فرو رفتن موقع جنگیدن با نیزه دار هاست. اگر نیزه دار ها از دفاع شما خسته شوند و با نیزه زیر پای شما زده و شما را روی زمین می‌اندازند در مواقع فاجعه ای را می‌بینید که بدن EZIO به داخل زمین کاملا فرو رفته و دوباره خارج می‌شود مشکل دیگر این است که بازی در مرحله ی ۱۱ سیو نمی‌کند و حتما باید این مرحله را به پایان رسانده و سپس کنسول خود را خاموش کنید و اگر از روی اشتباه کنسول خود را خاموش کردید بازی از اول مرحله ی ۱۱ شروع می‌شود. اما در کل گیم پلی بازی بسیار خوب است و اگر به نقاط قوت بازی که خیلی هم زیاد هستند دقت کنید نقاط منفی بازی از یادتان می‌رود و گیم پلی بازی قابل تحسین است و باید به تیم UBISOFT MONTREAL آفرین گفت.

شما تا انجا در گیم پلی بازی نمایش داده میشود. اگر در نقشه خیلی زوم را کم کنید نقشه ی کشور ایتالیا و شهر هایش را می‌بینید که می‌توانید به آنها سفر کنید. نقشه در قسمت پایین طرف چپ تصویر مشاهده می‌شود. در بازی می‌توانید بدوید و شما دو نوع دویدن دارید که به دویدن به صورت معمولی و دویدن به صورت تند تقسیم می‌شوند که می‌توانید با زدن دکمه ی FAST WALK به همراه دکمه دویدن به صورت معمولی به سرعت بدوید! اگر دکمه ی FAST WALK را به صورت تنها بزنید می‌توانید جیب مردم را بزنید. شما دویدن به صورت قدرتی هم دارا هستید که سرعت ندارد اما هر کسی را که سر راه شما باشد با تنه زدن دور می‌کنید یا هول می‌دهید. وقتی به این شکل می‌توانید بدوید که دکمه ی GENTLE PUSH را با دکمه معمولی دویدن را فشار دهید. اگر دکمه ی GENTLE PUSH را به صورت تنها بزنید آرام هر که سر راه شما باشد را هل می‌دهید و راه را برای خود باز می‌کنید. بازی این بار هم دارای قابلیت EAGLE VISION است که با استفاده از آن می‌توانید دوستان خود را با رنگ آبی و دشمنان خود با رنگ قرمز و هدف هایی را که باید دنبال کنید یا بکشید با صندوقچه ها و آیتم های بدست آوردنی را با رنگ طلایی نشان می‌دهد. با استفاده از این قابلیت حل پازل اخر بازی برایتان آسان می‌شود. با دکمه ای دیگر بازی سلاح های شما را نشان می‌دهند و به شما این امکان را می‌دهد که هر کدام را خواستید انتخاب کنید دکمه ای دیگر باعث در آوردن HIDDEN BLADE ها است که اگر این دکمه را نگه دارید آنها داخل نمی‌شوند و در مواقع جنگیدن چه با چه با شمشیر و سلاح های دیگر از این دکمه استفاده می‌شود. منوی بازی در هنگام گیم پلی خوب و کامل است که عبارت است از: RESUME که ادامه ی بازی است! DNA که مراحل رفته و نرفته را نشان می‌دهد. INVENTORY شمشیر ها زره ها لباس ها و مجسمه ها و آیتم های بدست آورده را نشان می‌دهد و MAP که نقشه ی بازی است. CONSPIRATORS این قسمت هدف های را نشان می‌دهد که کی کشته شده کی نشده است. DATA BASE بیوگرافی شخصیت ها و اطلاعاتشان همین طور اطلاعات مکان های شهر مجسمه ها دستنوشته ها و... OPTIONS تنظیمات بازی است. QUIT این گزینه شما را به منوی اصلی بازی می‌برد. کنترل بسیار خوب ترتیب داده شده و شما را در اوج راحتی میگذارد. مراحل فرعی در بازی بسیار زیاد و متنوع و سرگرم کننده هستند همین طور آیتم های زیادی از قبیل مجسمه ها بسیار زیاد هستند که پیدا کردن آنها مدتها طول می‌کشد اما با وجود این همه داستان اصلی بازی بسیار کوتاه است و زود تمام میشود. این همه از خوبی و حسن گیم پلی صحبت کردیم بگذارید کمی از معایب گیم پلی بگویم! مشکل گیم پلی ایستادن روی سطح شیب دار



لباسش مخصوصا زره های او و صورتش همین طور دزموند و جزئیاتش در دمو ها خوب است اما بقیه ی افراد مخصوصا سربازان و کسانی که در بازی نقشی جزئی دارند از کیفیت کمتری برخوردار است. محیط هم در دمو ها نسبتا خوب کار شده اند و با اینکه عالی نیستند مشکل خاصی ندارند. به گرافیک گیم پلی می رویم! گرافیک گیم پلی در بعضی المان ها خوب است و در بعضی المان ها بد است! گرافیک EZIO و لباسش خوب است و همین طور باید بگویم لذت بخش است اما این شنلی که در شانه ی چپ خود دارد خیلی از ارزش ها لباسش را می کاهد! اگر روی این شنل لباس EZIO خوب کار می کردند بسیار چیزه به جا و خوبی بود اما اینطور نیست وقتی که EZIO راه می رود شنل او حرکت چندانی ندارد و وقتی هم می ایستد خود او شنلش را روی شانه اش می اندازد که این عمل گرافیک نسبتا خوبی دارد ولی وقتی EZIO می دود زاویه ای حدودا ۷۰ درجه با بدن و شنلش باز می شود و شنلش مجاله می شود و هیچ حرکتی ندارد و گاهی اوقات این مجالگی ها در هم فرو رفته و تصویر زشتی را ایجاد می کند که تاسف آور است! این مورد وقتی که EZIO سوار اسب و در حال حرکت است نیز مشخص است. گرافیک بقیه ی شخصیت ها نسبتا خوب است ولی سربازان مشکلاتی دارند که در ضربه فنی کردن سربازان توسط EZIO مشخص می شود مثلا چهره ی سربازان مانند چهره ای است که شما با خمیر بازی سفید ساخته باشید و اصلا حس اینکه اینها آدم هستند را القا نمی کنند. گرافیک هدف ها بد نیست اما جزئیاتشان خوب نیست! مثلا وقتی هر هدفی را می کشید صحبت پایانی با وی می کنید و دوربین دورتان می چرخد! وقتی دوربین می چرخد و اگر هدف ریش بلندی داشته باشد می بینید هنگامی که دوربین پشت گردن هدف را نشان می دهد می بیند که ریش وی تو خالی است و انگار ریش مصنوعی گذاشته! در این صحبت های پایانی هم تصاویر تاسف باری می بینیم که بهتر است نگم! وقتی EZIO می نشیند بعضی اوقات تمام جزئیات لباس وی مخصوصا شنلش در هم فرو می روند شنلش هم به شش ضلعی تبدیل می شود و گاهی اوقات پای EZIO در شکم هدف فرو می رود! کلا از این فرو رفتن اشیاء در هم زیاد می بینید حتی در دمو ها. گرافیک مردم شهر هم بدک نیست و از آن می گذریم! میرسیم به گرافیک محیط! گرافیک محیط بسیار خوب است

اما مشکلات کلیدی دارند با اینکه گرافیکی خوب و با جزئیاتی می بینید چه از نزدیک چه از دور و وقتی به بالای برجی می روید نمای شهری با گرافیک و با جزئیاتی می بینید و گرافیک ساختمان های تاریخی بسیار خوبی را مشاهده می کنید اما مشکلاتی دارد که شاید بشود از آنها گذشت! بعضی اوقات آدم ها و ساختمان ها از دور مشخص نیستند وقتی به نزدیکی آنها میرسید یک دفعه رندر می شود که حس بدی را القا می کنند مشکل بعدی گرافیک، گرافیک آب در شهر ونیز است! آب بسیار غیر طبیعی و چیزی شبیه به جیوه است! سایه زنی می توان گفت از نقوص بازی است! سایه را شما فقط از نزدیک می توانید ببینید ولی وقت یه متر دور می شوید هیچ سایه ای را نمی بینید و وقتی نزدیک می شوید سایه ها یک دفعه رندر می شوند مشکل بعدی سایه زنی که واقعا UBISOFT MONTREAL به چه امیدی اینگونه ساختند حرکت سایه است! مثلا می خواستند حرکت خورشید را نشان دهند انگار که خورشید یک لحظه می ایستد و به ۱ متر آن طرف تر می رود چون سایه ها اینگونه حرکت می کنند و حرکت مداوم ندارند و یک دفعه می ایستند و بعد از ۱ ثانیه به چندین سانتی متر آن طرف تر می روند. نور پردازی نسبتا خوب کار کرده مخصوصا وقتی که از پنجره ای نور آفتاب بتابد بسیار لذت بخش است! گرافیک در کل از قسمت های دیگر کمی نمرات کمتری می گیرید ولی گرافیک شهر های بسیار خوب کار شده گرافیک صورت و لباس EZIO به جز شنلش و گرافیک و جزئیات دزموند و لئوناردو داوینچی خوب است گرافیک و جزئیات اسب ها و مخصوصا سلاح ها بسیار عالی هستند اما باز هم مشکلاتی را دارا می باشند که از تیم UBISOFT MONTREAL بعید بود!

موسیقی و صداگذاری:

اول از صدا گذاری شروع می کنیم! صدا گذاری شخصیت ها بسیار عالی کار شده و صدای هر شخصیت بازی متناسب با حال و هوای وی اخلاقیات و سن او است! همین طور صدای EZIO بسیار جذاب و لذت بخش است! صدای مردم که در حال حرف زدن هستند بسیار خوب و لذت بخش است همین طور صدای سربازانی که با شما به جنگ می پردازند یا با شما حرف می زنند از نقاط قوت بازی است. صدا گذاری در صحبت ها و دیالوگ ها بسیار خوب کار کرده و بسیار طبیعی هستند تا بازیکن حس واقعی بودن را احساس کند. زبان کلی بازی انگلیسی هست ولی دوستان شما

و مردم در زبان انگلیسی لهجه ی جالب ایتالیایی را جا داده اند و در جملات انگلیسی خود کلمه ای ایتالیایی به کار می برند! اگر به زبان های دیگر هم علاقه مند هستید می توانید در بازی زبان بازی تعویض کنید که کلا دیالوگ ها بر اساس آن زبان تغییر می کند که کار بسیار سختی و زمانبری را تیم UBISOFT MONTREAL انجام داده اند که جای تحسین دارد. در غیر از صدا گذاری شخصیت ها صدا هایی که می شنوید از قبیل شیخه اسب ها یا خواندن بلبل ها در شهر بسیار خوب کار شده است! موسیقی نیز عالی است! اگر در شهر به آرامی بگردید و وجود نبردی نباشد موسیقی بسیار آرام و لذت بخشی به سمعتان می رسد اما وقتی وارد نبرد بشوید موسیقی کاملا تغییر کرده و به موسیقی هیجان انگیزی تبدیل می شود که واقعا عالی است و به بازی کننده حس هیجان فوق العاده ای را القا میکند! در هنگام تیراژ آخر هم نیز که شما در نقش دزموند با ماموران مبارزه می کنید موسیقی شاهکار می کند. در کل یکی از بهترین قسمت های بازی موسیقی و صدا گذاری است که زحمت زیادی برای آن کشیده اند و صد البته در جذاب شدن بازی بسیار تاثیر گذاشته است!

صحبت پایانی:

بازی سوم شخص ماجراجویی است که درست است خط داستانی کوتاهی دارد و بسیار آسان است اما مراحل فرعی زیبا و جایزه های زیادی انتظار شما را می کشند که تلاش برای رد کردن این مراحل و گرفتن جایزه ها و کامل کردن بازی خود به تنهایی مدتها طول می کشد و لذت بخش است! بازی از داستانی بسیار غنی و جذاب، گیم پلی روان و خوب و لذت بخش و خسته نکننده که شما تا آخر از آن لذت می برید را داراست ولی مشکلات کمی دارد که در برابر نقاط قوت گیم پلی هیچ است و گرافیکی خوب دارد اما با مشکلاتی همراه است که شاید بشود از آنها چشم پوشی کرد و صدا گذاری و موسیقی جذاب و و هیجان انگیز و به جایی را داراست. این بازی ارزش چندین بار تمام کردن را دارد و به شما این بازی را شدیداً پیشنهاد می کنم و چیزی که بیشتر آن را به شما توصیه می کنم تمام کردن مراحل فرعی است.



RED STEEL 2

نویسنده: آرین

نقد و بررسی: RED STEEL 2

استفاده از شمشیر مهارت میخواید

چشمگیری وجود ندارد. زمانی که انرژی از دست دادیم با مقداری صبر کردن انرژی باز میگردد. البته بازگشت انرژی باعث آسان شده بازی نمیشود زیرا این موضوع نمیتواند تاثیر چندانی در عبور شما از بین دشمنان جان سخت بازی داشته باشد. کسی که مهارت دارد همیشه برنده است. RS2 به ما ۴ فاکتور مختلف معرفی میکند. اول از همه «THE SWORDSMAN» در این قسمت وارد داستان بازی میشویم. دومین «IMMERSIVE EDGY WESTERN SETTING» است که در این جنگ بین غرب و شرق است. سومین قسمت «UNIQUE PRECISION CONTROL OF YOUR WEAPONS WITH WII» به ما این امکان را می دهد تا با کمک از MOTION PLUS شمشیر و اسلحه های خود را استفاده و یا ارتقاء دهیم. و آخرین قسمت «CLOSE COMBAT SYSTEM» است. در این فاکتور بر روی یک نقشه با ۶ دشمن وارد جنگ میشویم. در آخر RS2 اگر خوب طراحی و ساخته شود می تواند موفقیت خوبی را به دست آورد. در ضمن این موفقیت مسلما در فروش Wii تاثیر گزار خواهد بود.

میتوان به دشمنان تازه، مکان های جدید و در ضمن کارکتری جدید اشاره کرد. البته باز هم پیش بینی میشود که نام کارکتر «SWORDSMAN» باشد. سناریوی بازی بر اساس انتقام گیری و وقایع SWDSMAN خواهد بود. به دلیل درجه بالای شدت هیجان و خونریزیها در بازی درجه سنی ۱۶+ گرفته است. در زمینه اسلحه نیز تغییراتی دیده میشود. برعکس شماره اول فقط از شمشیر استفاده نخواهیم کرد. در این شماره از سلاحهای انفجاری نیز استفاده میشود. دید دوربین در این بازی حالت FTP دارد. به همین دلیل در کنترل زیاد به مشکل بر نمیخوریم هرچند اگر شماره اول را بازی کرده باشید انجام RS 2 نیز برای شما آسان خواهد بود. مشکلاتی که در اولین شماره از بازی دیده میشود فرضا مشکل دوربین در هنگام استفاده از شمشیر و اسلحه در این شماره رفع میشود و این نشان دهنده توجه هرچه بیشتر سازندگان به این موضوع است (البته وجود MP این قسمت را قویتر کرده است) شرکت UBISOFT فیلم کوتاهی برای نمایش گرافیک و گیم پلی منتشر کرده است. به غیر از نکاتی که گفتیم در سایر قسمت ها تغییرات

سامورا ها در کنار اینکه از شمشیر به عنوان سلاح جنگی استفاده میکنند اعتقاد به این دارند که روح آنها در شمشیرشان نهفته است. کاتانا برنده ترین شمشیر سامورایی به عنوان "پادشاه شمشیرها" شناخته میشود. شمشیر کاتانا در بیشتر افسانه های ژاپنی، فیلم های سینمایی و سریال ها مقابل ما ظاهر میشود. حالا آیا شما نیز آماده استفاده از کاتانا هستید؟ RED STEEL 2 (RS2) با استفاده از خصوصیات خود این امکان را به شما میدهد. مهمترین نکته در این بازی «MOTION PLUS» است. به وسیله ی PLUS حرکات را راحت تر می توانیم انجام دهیم. شرکت سازنده اعلام کرده که احتمال منتشر کردن بازی همراه با MOTION PLUS وجود دارد. از موارد جدید دیگر میتوان به CEL-SHADED اشاره کرد. از نظر بصری CEL-SHADED باعث میشود بازی حالت کارتونی پیدا کند. زمانی که به تصاویر منتشر شده از بازی نگاه میکنیم در حالت کلی گرافیک به چشم زیبا می آید. شاید دلیل این موضوع حالت کارتونی بودن آن باشد. از تفاوت های این شماره با RS1

که مشاهده میکنید مناسب از برای بازی که تلاش میکنید برای اکتشاف دور ترین نقطه ی جهنم و مجازاتهای آن. مبارزه یک جزء کلیدی برای هر بازی اکشن است، و DANTE'S INFERNO هم از این قاعده جدا نیست. دالته در درجه ی اول استفاده میکند از درو گرش (SCYTHE) اسلحه ای که در ارازل بازی وقتی وارد جهنم میشود در یک مبارزه برنده میشود برای اطلاعات بیشتر دعوی بازی را بازی کنید) برای زدن شیاطین و پلایه ی جانوران بدخواه که در راه او قرار میگیرند. در حقیقت اگر شما هر کدام از ماجرا های کراتوس را بازی کرده باشید، قادر هستید بازی اینفرنو را بردارید و بدون هیچ مشکلی بازی کنید. بازی مجموعه از روح ها رو ارائه میدهد و یک چیزهای جدید، دو کادر به نام کاد مقدس و غیر مقدس. وقتی به یک دشمن حمله میکنیم، میتوانیم یک FINISHING MOVE انجام دهیم که به ما اجازه ی انتخاب میدهد. انجام یک PUNISHMENT MOVE (حرکت مجازاتگر) توسط SCYTHE (درو گر اسلحه دالته) به شما یک پوینت غیرمقدس (UNHOLY) میدهد و بخشیدن روح الهی و ترکاندن آن ها با صلیب به شما پوینت مذهبی (HOLY) میدهد. مجموعه پوینت ها به شما اجازه می دهد تا حرکت های حمله و قابلیت های جدیدی خریداری کنید. در نتیجه شما باید بر اساس این که چگونه بازی میکنید قابلیت ها رو خریداری کنید. این ها چیزهای مذهبی و غیر مذهبی هستند که به شما قابلیت های منحصر به فرد مانند سحر و جادو، احیا کننده، افزایش آسیب یا حتی فرار میدهند

DANTE'S INFERNO

جوان است، کسی که دیگه از جنگ خودش تیراند و بر میگردد پیش نامزدش (پترس) در فلورانس. وقتی سرانجام به خاله میرسد، خانه ی خود را خراب شده و همسر خود را مرده در بیرون از خانه میابد. وقتی نزدیک تر میشود، لوسیر (شیطان) ظاهر میشود و روح دختر را میدزد، و او را با خود به اعماق جهنم میبرد. دالته اون ها رو سرتاسر دایره ی جهنم تعقیب میکند و سعی میکند عشقش را قبل از این که کاملا از دست رود نجات دهد. او در این راه با اشتباهات گذشته ی خود قبل از دیدار نهایی با فرشته ی فرو افتاده (شیطان) مواجه میشود همان طور که مشاهده میکنید، این همان تفسیر پایدار از یک شاهکار ادبی نیست، اما تعقیب BEATRICE (پترس نامزد دالته) اکشن بازی را به سمت جلو حرکت میدهد، و یک هدف به وجود می آورد برای جلو رفتن کتدن و حک کردن راه خود از طریق جهنم. داستان بازی بسیار خلاقانه است، با ترکیبی از CUTSCENES (صحنه های وسط بازی) GC MOVIES برای صحنه های دراماتیک و ANIMATED SEQUENCES برای صحنه هایی در مورد گناهان گذشته ی دالته. این روش منحصر به فرد است و اغلب مؤثر است، اگر چه لحظه ای وجود دارد که تفسیر مکان از GC به ANIMATED SEQUENCES غیرمتنظره و چشمگیر است. همین طور که واضح است، این یک بازی برای کودکان نیست، اما بیشتر از چیزی

برای ترها، تصور کلی غربی ها از زندگی بعد از مرگ شده DIVINE COMEDY DANTE'S (کمدی الهی) یا به عبارتی غرب گویی کمدی، که مردم وحشت زده رو با خودش به دنیای مرگ برده (THE LANDS OF THE DEAD) بعد از همه ی سرگردانی در محیط های همتاک و حرف زدن ساده با مردم همزده، به نظر ویدیوگیم جلایی نمیداد. پس VG و EA با هم آمدن و با اضافه کردن به خرده اکشن و یک کم تغییرات در داستان اصلی بازی ای به نام DANTE'S INFERNO ساختند. او همچنین میتواند از قدرت صلیب استفاده کند در حمله در یک محدوده زمانی تا دشمنانش رو دور نگه دارد. وقتی شما یک موجود رو میکشید شما روح موجود رو میگیرید. آگه دارید به این فکر میکنید به نظر مثل GOD OF WAR میرسد زیاد در اشتباه نیستید. در حالی که این یک بازی با گرافیک بالا از جهنم هست، اما همینطور دارای یک سبک بسیار کلیشه ای هم هست، مثل یک ورجن بسیار ضعیف از GOD OF WAR. این کیفیت تکراری، ترکیب شده با مقدار قابل توجهی مبارزه ی ناقص، بازی را از یک تجربه ی عالی بودن دور میکند. هست ی مرکزی این بازی، داستان می جنگد برای زنی که عاشقش هست. دالته یک CRUSADER (شرکت کننده در جنگهای صلیبی)

SCREEN|KEEP



آنجاست که تصویر برداری از ویندوز آسان میشود

برنامه ای ساده جهت گرفتن و ذخیره کردن اسکرین شات یا اسنپ شات از محیط دسکتاپ یا بازی یا ... با استفاده از این برنامه شما می توانید به راحتی از هر جای ویندوز فقط با انتخاب نقطه مورد نظر در برنامه تصویر خود را برداشت کنید

امکانات :

- گرفتن اسکرین شات تنها با زدن یک کلید یا یک HOTKEY .
- گرفتن عکس فقط از محیط خاص و نشان دادن اندازه محیط .
- ذخیره کردن عکس ها در چهار فرمت مختلف (JPEG-BMP-PNG-GIF) و با کیفیت عالی .
- رسم حاشیه برای عکس های گرفته شده از محیط خاص .
- تغییر نام اتوماتیک عکس ذخیره شده (اختیاری) .
- آپدیت شدن به صورت اتوماتیک (اختیاری) .
- اجرا شدن هنگام اجرا شدن ویندوز (اختیاری) .
- پنهان شدن نمای برنامه از عکس (به هیچ وجه خود برنامه در عکس نمی افتد) .
- از همه مهم تر : این برنامه رایگان است...

دست اندرکاران :

- برنامه نویس : شایان (BILLY)
- گرافیسیت : سپهر (_DANTE_)
- گروه : (UND (UNDERLINE, INC
- تستر ها (TESTERS) : رضا (REZA KRATOS) ، اشکان (SILENT)

طریقه استفاده :

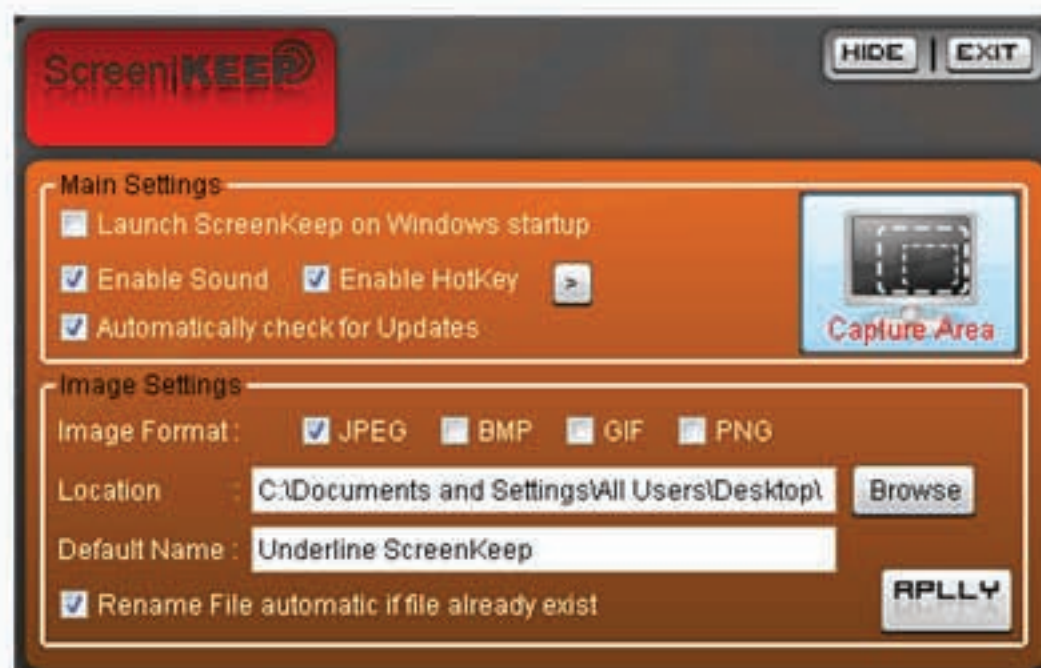
خیلی راحت هست ، برای گرفتن عکس با HOTKEY باید اول آن را بر روی دکمه مورد نظر تنظیم کنید . برای گرفتن عکس از محیط خاص باید روی کلید (CAPTURE AREA) بزنید و سپس روی دسکتاپ نقطه اولیه را با فشار دادن کلیک موس نشان داده و تا جای دلخواه موس را حرکت بدید و سپس رها کنید ، عکس از محیط مورد نظر به صورت اتوماتیک در مسیر از قبل تعیین شده ذخیره میشود...

لینک دانلود مستقیم : SCREEN|KEEP V1.1

[HTTP://S83.EU.RAPIDBAZ.COM/GET/_XSOR/SCREENKEEP.MSI](http://s83.eu.rapidbaz.com/get/_xsor/screenkeep.msi)

لینک به انجمن گفتگوی PGFORUM :

[HTTP://FORUM.PGFORUM.IR/PGF-3678](http://forum.pgforum.ir/pgf-3678)





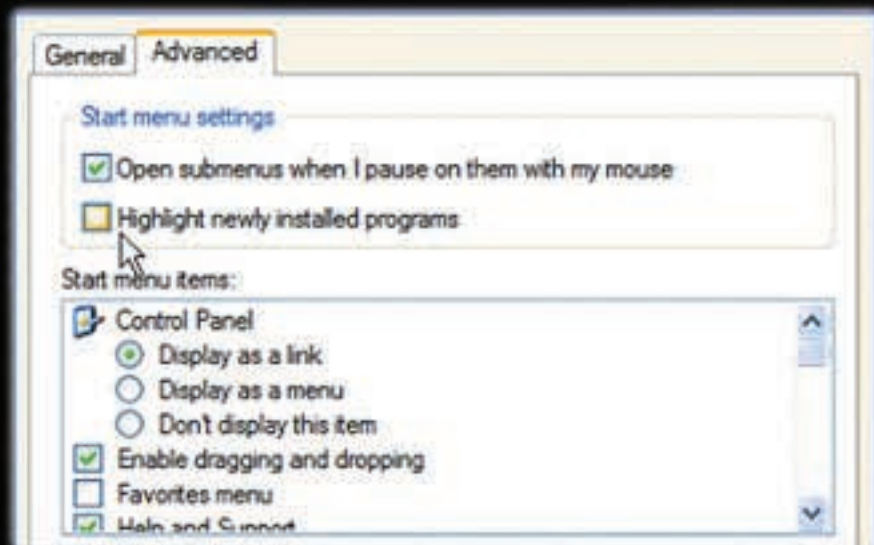
ترفند های ویندوز

غیر فعال کردن رنگ روشن روی برنامه های جدید نصب شده در منوی استارت :
(قبل از عمل! ویندوز به صورت پیش فرض روی پوشه ی برنامه های جدید در منوی استارت رنگ روشنی (HIGHLIGHT) میگذارد که ممکنه بعضی از افراد این رنگ روشن را دوست نداشته باشند! در این مطلب به شما آموزش میدهیم که چگونه آن را غیر فعال کنید.

غیر فعال کردن در ویندوز ویستا و سون :
برای غیر فعال کردن در ویندوز ویستا و سون روی منوی استارت راست کلیک کنید و گزینه «PROPERTIES» را بزنید بعد از باز شدن پنجره ی «TASKBAR AND START MENU PROPERTIES» روی CUSTOMIZE کلیک کنید.
در پنجره ی CUSTOMIZE START MENU تیکه گزیده ی HIGHLIGHT NEWLY INSTALLED PROGRAMS را بردارید.



روش غیر فعال کردن در XP :
روش انجام این کار در XP فرق چندانی با ۷ یا VISTA ندارد ، روی استارت راست کلیک کنید و PROPERTIES را انتخاب کنید در پنجره ای که باز میشود تیکه START MENU را گذاشته و روی CUSTOMIZE کلیک کنید.
سپس روی صفحه ی ADVANCED کلیک کنید و تیکه گزیده ی HIGHLIGHT NEWLY INSTALLED PROGRAMS را بردارید و OK کنید و بقیه پنجره ها را ببندید .





چند وقت پیش شرکت AMD/ATI کارت گرافیک جدید خود را که همه ی ما منتظر آن بودیم را روانه ی بازار کرد.

در این مقاله سعی بر این شده تا تمام جزئیات و مباحث و اطلاعات موجود از این کارت گرافیک توضیح داده شود.

به جرئت میتوان گفت که شرکت ATI با عرضه این سری از کارت گرافیک ها خود و عرضه ی آن ها با قیمت بسیار کمتر از NVIDIA و کارایی نسبتا بیشتر توانسته است خود را در بازار رقابتی با شرکت NVIDIA جلو بیندازد! این پیشرفت چشم گیر تقریبا از زمان عرضه سری ATI ۴۰۰ شروع شد اما قبل از آن هم ATI در سری ۳۰۰ خود سعی داشت با عرضه HD ۳۸۷۰ از NVIDIA ۸۸۰۰ پیشی بگیرد اما خوب به دلیل بهتر بودن سری ۸۸۰۰ نتوانست رتبه ی خود را بهبود ببخشد اما با این حال توانست تا حدودی خود را به NVIDIA نزدیک کند و از آن پس با عرضه محصولات پر قدرت و با قیمت بسیار ارزان تر از NVIDIA خود را در بازار سخت افزار مطرح کند و الان نیز شاهد عرضه ی محصولی بسیار قوی تر از ۲۹۵GTX و با قیمتی بسیار کمتر (حدود نصف) هستیم.

قیمت تعیین شده برای HD 5870 :
RADEON HD 5870 (399 USD)

امروزه با عرضه شدن ویندوز ۷ و DX11 هر دو شرکت رقیب یعنی NVIDIA و ATI سعی بر این دارند تا با بهبود عمل کرد کارت های گرافیک خود و بهینه سازی DX10 و بهبود کارایی در کارت های گرافیک خود عمل کرد بهتری در بازی ها داشته باشند.

ATI تمایل دارد با استفاده از ویژگی های جدیدی که در سری ۵۰۰۰ به کار برده است فروش آن ها را به صورت چشم گیری در بازار افزایش دهد.

یکی از این ویژگی ها پشتیبانی از DX11 در ویندوز ۷ و ویندوز ویستا (نسخه ی DX11) است که از آن در کارت های ۵۸۵۰ و ۵۸۷۰ استفاده کرده و قصد دارد که نسخه ی تکامل یافته و بهینه سازی شده آن را در ۵۸۷۰ عرضه

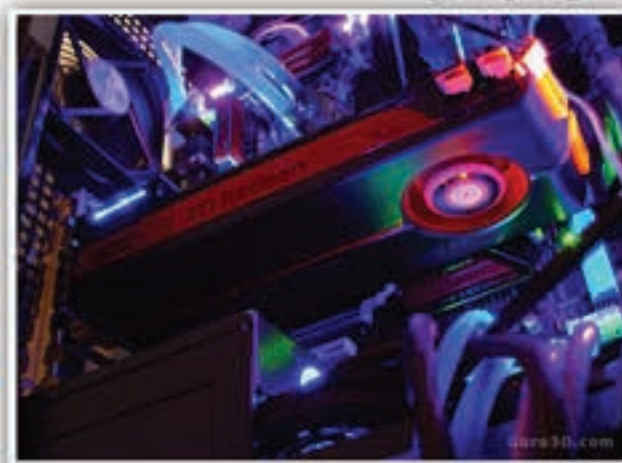
در حال تغییر دادن محصولات خود برای هماهنگ شدن و بهره گیری از ۱۰۰٪ امکانات ویندوز ۷ برای GAMER ها هستند و معماری GPU های خود را طوری طراحی میکنند که با کمترین فشار بیشترین بازده را بدون OC (OVER CLOCK) به کاربران بدهند و پردازش بازی ها و برنامه های 3D را بر روی DX11 ساده تر کنند. و اکنون به همین دلایل تغییرات اندکی را نسبت به ۵۸۵۰ در ATI ۵۸۷۰ فقط به خاطر بهبود کارایی آن در اینگونه شرایط اعمال کرده است! یکی از این تغییرات افزایش تعداد استریم ها به ۱۶۰۰ STREAM PROCESSORS (SHADER PROCES-SORS) است که تقریبا نسبت به ۴۸۹۰ دو برابر شده. تعداد ترانزیستورها نیز به ۲.۱۵ BILLION TRANSISTORS افزایش یافته که این تعداد در ۵۸۵۰ حدود ۲۱۵۰ میلیون و در ۴۸۹۰ تنها ۹۵۶ میلیون بود.

بنابراین ATI اینبار تغییرات زیادی معماری پردازنده با در نظر گرفتن وظیفه ی هر قسمت و تقویت آن در GPU توانسته سرعت پردازش را در این GPU 2 برابر کارت گرافیکهای سری ۴۰۰۰ و ۴۸۹۰ کند و قدرتمندترین VGA حال و تنها کارت گرافیک DX11 را عرضه کند.

در این میان نیز ATI توانسته با کاهش توان مصرفی یا بهتر بگویم کمتر کردن اتلاف انرژی را در کارت جدید خود از ۹۰ وات در حالت آماده به کار در ۴۸۹۰ به ۲۷ وات در ۵۸۷۰ بهبود بدهد ولی در مقابل کارایی بیشتری را از GPU بگیرد.

کند که موفق به این کار نیز شد و اکنون دارندگان این کارت گرافیک میتوانند عمل کرد بهتری در بازی های در ویندوز ۷ داشته باشند علاوه بر این سعی شده بر خلاف ۵۸۵۰ در ۵۸۷۰ از DX های قبلی نیز پشتیبانی شود و به خوبی بتواند از DX10.1 و DX10.9 نیز استفاده کند. در کنار تکنولوژی های به کار رفته در این GPU قابلیت جدید SHADER MODEL 5 نیز در این کارت گنجانده شده که در کنار DX11 میتواند نشانگر یک کارت گرافیک بسیار قدرتمند تر و بهتر از 295GTX با قیمت بسیار بالاتر باشد. هر چند در چارت ها و بنچمارک ها نیز به وضوح نشانگر برتری این کارت نسبت به رقیب خود 295GTX با اختلاف نسبتا زیاد هستند.

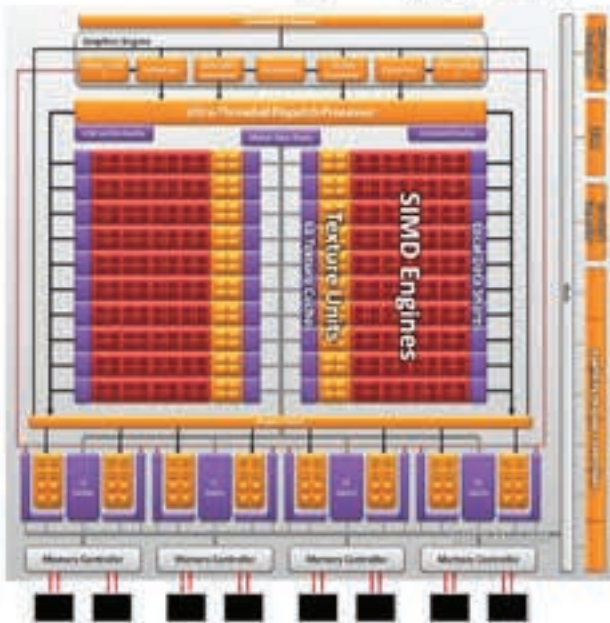
قابلیت برجسته و بزرگ دیگر این کارت گرافیک سیستم بهبود یافته ی EYEFINITY است. قابلیت استفاده از ۶ تا ۱۶ مانیتور به طور همزمان (بسته به استفاده ی شما از خروجی های AIC/AIB) با این کارت گرافیک و محیط گسترده در یک دسکتاپ برای اجرای بازی ها در ۶ مانیتور گستردگی فضای بازی به طور چشمگیری زیبا و با وضوح بسیار بالایی اجرا میگردد.



هر دو شرکت سازنده ی کارت گرافیک با عرضه ویندوز ۷ و تغییراتی که در سخت افزار برای اجرای بهتر برنامه ها و مخصوصا بازیها انجام میداد



خوب در اینجا بحث را در باره ی مشخصات و توضیحات این کارت گرافیک تمام میکنم و در ادامه فقط به نمایش خصوصیات به صورت تصویری و توضیح مختصری در باره ی تصویرها می پردازم و سعی میکنم حداقل امکان توضیحات بالا را بر روی عکس نمایش دهم و قسمت های مختلف VGA را روی عکس همراه با توضیح مختصری بنویسم.
نمایی از طراحی داخلی GPU:



در عملکرد آن CLOCK را به 900 MHZ یا 950 MHZ افزایش داد. و در GPU پایین تر 5850 (RV850) تعداد CLOCK RATE ها 725 MHZ ولی اینبار با افزایش 2-3 درجه ای دما میتوان آن را به 800 نیز رساند. با این حال برای کسانی که دائما کارت خود را OC (OVER CLOCK) میکنند 5870 به دلیل معماری داخلی و کنترل جریان هوا بیشتر توصیه میشود.
SHADER PROCESSORS نیز از 800 در کارتهای SHADER PROCES- به 1600 در SORS 5870/5850/5890 رسید که می شود گفت مانند سایر مشخصات 2 برابر شده است. تعداد ROPS نیز همانند 2 برابر شده و از 16 به 32 رسیده. TEXTURE UNITS نیز از 40 به 80 افزایش داشته که تاثیر بسیار چشمگیری در قدرت این کارت نسبت به کارتهای قبلی و حتی نسبت به NVIDIA 285 و 295 دارد.

اکنون برای شفاف تر شدن توضیحات بالا و همچنین برای اینکه بتوانید این کارت را با کارت های دیگر مقایسه کنید لیستی از مشخصات کامل فنی تهیه کردم و در کنار مشخصات 2 کارت دیگر قرار دادم تا بتوانید آن را با کارت های قوی و HIGH-END و رقیب مقایسه کنید:

خب بعد توضیحات مختصری که درباره ی توانایی های منحصر به فرد این کارت داده شد بد نیست نگاهی هم بر مشخصات فنی این محصول بیندازیم:

- 1GB GDDR5 MEMORY
- ATI EYEFINITY TECHNOLOGY WITH SUPPORT FOR UP TO SIX DISPLAYS
- ATI STREAM TECHNOLOGY
- DESIGNED FOR DIRECTCOMPUTE 5.0 AND OPENCL
- ACCELERATED VIDEO TRANSCODING (AVT)
- COMPLIANT WITH DIRECTX 11 AND EARLIER REVISIONS
- SUPPORTS OPENGL 3.1
- ATI CROSSFIRE™ MULTI-GPU SUPPORT FOR HIGHLY SCALABLE PERFORMANCE (CORE 2)
- ATI AVIVO™ HD VIDEO AND DISPLAY TECHNOLOGY
- DYNAMIC POWER MANAGEMENT WITH ATI POWERPLAY TECHNOLOGY
- DL-DVI, DL-DVI, DISPLAYPORT, HDMI
- PCI EXPRESS® 2.0 SUPPORT

خب در ادامه میخواهیم به بررسی معماری فنی این محصول و مقایسه آن با محصولات دیگر پردازیم. اما اول اجازه دهید مروری هم بر مشخصات جدید آن نظیر ترانزیستورها و... داشته باشیم.

تعداد ترانزیستورها در یک برد VGA همیشه بیانگر آن بوده که یک کارت قدرتمند از چه نظر با کارتهای همسان خود بهتر است. به عنوان مثال HD RADEON 4870 تنها با 956 میلیون ترانزیستور طراحی شده بر روی آن عمل میکند. اما سری جدید RADEON HD 5800 GPUS دارای 2.15 BILLION ترانزیستور است که 2150 میلیون ترانزیستور آن در یک تراشه ی بسیار کوچک TUCKED قرار گرفته اند.

بعد توضیح مختصری که در باره ی تعداد ترانزیستورها داده شد اکنون میخواهیم که به بررسی سرعت کلاک در کارت HIGH-END RADEON HD 5870 پردازیم.

تعداد CLOCK در RADEON HD 5870 است ولی میتوان آن را به راحتی و بدون هیچ گونه تغییر بخصوصی در دما و اختلال

	Radeon HD 4870	Radeon HD 5850	Radeon HD 5870
Process	55nm	40nm	40nm
Transistors	956M	2.15B	2.15B
Die Size	263 mm ²	334 mm ²	334 mm ²
Core Clock	750 MHz	725 MHz	850 MHz
Shader Processors	800	1440	1600
Compute Performance	1.2 TFLOPs	2.09 TFLOPs	2.72 TFLOPs
Texture Units	40	72	80
Texture Fillrate	30.0 GTexels/s	52.2 GTexels/s	68.0 GTexels/s
ROPs	16	32	32
Pixel Fillrate	12.0 GPixels/s	23.2 GPixels/s	27.2 GPixels/s
Z/Stencil	48.0 GSamples/s	92.8 GSamples/s	108.8 GSamples/s
Memory Type	GDDR5	GDDR5	GDDR5
Memory Clock	900 MHz	1000 MHz	1200 MHz
Memory Data Rate	3.6 Gbps	4.0 Gbps	4.8 Gbps
Memory Bandwidth	115.2 GB/s	128.0 GB/s	153.6 GB/s
Maximum Board Power (TDP)	160W	170W	188W
Idle Board Power	90W	27W	27W

