

آذر صدارت یکی دو روز پیش، بازی «سوپر ماریو» که بازی ویدئویی که یک تکه مهم و خاطره‌انگیز از پازل کودکی‌های ما همه پانچاهی‌ها، ششمنی‌ها و تا حدودی هفتادی‌ها به حساب می‌آید، ۳۲ ساله شد. «سوپر ماریو» یا «ماریو فوق‌العاده» که ما بچه‌ها و نوجوانان آن روزها «فان‌خور» می‌شدیم، مدایش می‌کردیم، یک بازی برای کنسول «میکرو» بود که توسط شرکت ژاپنی «نینتندو» اولین بار در سپتامبر ۱۹۸۵ منتشر شد و تا سال‌ها در میان پرفروش‌ترین‌های این کنسول قرار داشت و تا نوامبر ۲۰۱۳ هم با قیمت‌های متغیر برای کنسول‌های امروزی تولید می‌شد. یک بازی به سبک «سکو بازی» یا «پرش‌های کرو» و اینتگر ماچراجرهای ماریو در سرزمین پادشاه قار بود. ماریو به هم‌درد وادار شد، لوئینجی، تلاش می‌کرد از مراحل و موانع مختلف یک مسیر پرپیچ و خم بگذرد تا بتواند «پرنسس پیچ» را از دست ضدقهرمان داستان، «باوزر» بدجنس نجات دهد. این بازی که تا پایان مارس ۲۰۱۱، با فروش بیش از ۴۶۲ میلیون نسخه در سراسر جهان، عنوان پرفروش‌ترین بازی ویدئویی تاریخ را به خود اختصاص داده است، یکی از محصولات «هنر خلاق» «نیکرو مایموتو»، طراح شرکت نینتندو است. حالا، سی و دو سال از تولد ماریو، مرد جوان چابک و سیلیلو با لباس سرهمی و کلاه رنگ روشن می‌گذرد؛ سی و دو سال است هر روز ماریو فوق‌العاده، خوشحال و خستگی‌ناپذیر به چنگ موانع و مشکلات زندگی می‌رود تا به دختر یک رویاهایش برسد. ماریو برای ما بچه‌های قدیم، نه یک بازی، بلکه تجلی تلاش‌های بی‌وقفه و خستگی‌ناپذیرمان با دس‌ت خالی برای رویه‌رو شدن با مشکلات، خم به ابرو نیاوردن و لیخن‌د زدن و البته نرسیدن و نداشتن بود و شاید به همین خاطر، این قدر محبوب و پرطرفدار شد. پرونده امروز «زندگی‌سلام» به‌خاطر بازی با محبوب‌ترین بازی ویدئویی کودکی و نوجوانی‌مان و مروری بر بازی‌های مشابه آن، اختصاص دارد. نوستالژی‌ش شور و شیرین که هم لیخن‌د به لب‌های تان می‌آورد و هم ممکن است چشم‌های تان را نمناک کند!

همه چیز درباره سوپر ماریو، نوستالژیک ترین بازی ویدئویی چند نسل که ۳۲ ساله شد

قارچ خوری که عاشق پرنسس شد!



تصویر ساز: سعید مرادی - عکاس: صادق دباج

چرا بازی سوپر ماریو، جذاب بود و هست؟

سبیلوی تنهای جست و جوگر!



الهام یوسفی - شاید بتوان از ماندگاری بازی سوپر ماریو این دانست که بسته کاملی از لذت‌های بصری، فکری و جسمی بود و همه این‌ها را به سادگی و به مینی‌فان فلان در حالت ممکن به مخاطب ارائه می‌کرد. ماریو که یک لوله کش غافل بود در مسیرهایی با موانع مختلف روبه‌رو می‌شد؛ خستگی ناپذیر هر حرکت می‌کرد؛ قاچ‌چی خود روفی و بزرگ می‌شد؛ سکه‌های بالایی سرش را تصاحب می‌کرد و سر حال ترمی شد تا جایی که می‌توانست توپ‌های آتشین بران کند و اما دشمنانش حتی آن‌ها هم بازمی‌و می‌جیب و حلقه‌ها را نشیند. هر بازی با یک کار، موسیقی خوب و مناسبات این بازی که مشهورترین قطعه موزیک بازی‌های ویدئویی دنیا شناخته می‌شود و تصویری از رشد و ارتقا با لایق به مخاطب می‌دهد و البته کادر و فضای رنگ‌باز، باعث شد خود خیلی‌ها شیفته ماجراجویی این لوله کش کوتاه بشوند و دشان بخواد هر بیست و پانرس مرحله بازی را طی کنند تا بر اساسی قصه طرحی شده، ماریو به چپرس مورد علاقه اش به قلعای دور گرفتار شود، بر سرانجام دهد اما این تا ناکامی، از هیجان بازی که نمی‌برد اما کودکان و نوجوانان آن روزها از تالاشی که الان به نظرمان بی‌اهمیت است اما آن روزها لذت بخش بود، تا نایمید نشدیم. ماریو ابدا بازی‌اش نشنی نبود و اگر کشش هر برای نابود کرد و خود داشتند، دشمنانی بودند که به حق باید از بین می‌رفتند تا ماریو بتواند به هدف خیرش برسد. ماریو، سبیلوی نهایی جستجوگری بود که عاشق بود و سخت و پاراده بود و هیچ مانعی، نمی‌توانست او را از رسیدن به شاهزاده خانم، باسدر کند. ماریو، همان قهرمانی بود که خیلی‌ها همان دوست داشتیم یا می‌خواستیم در زندگی ما داشته باشیم.



«سویر ماریو» را دوباره بازی کنیم

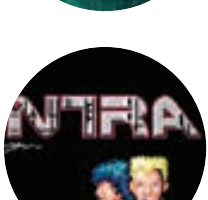
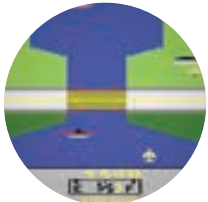


زی‌هاست پیوندید.

تمام بازی‌هایی که در کنار قارچ‌خور، سرگرم‌مان می‌کردند

رقبا و رفقای ماریو

تصور می‌کنید رقیب اصلی ما رویان آژدهای بدتر کیبی بود که عشق جناب قارچ‌خور را زندانی کرده بود؟ نه خیر، اصلی‌ترین رقیب ما رویو، بازی‌هایی بود که باعث می‌شد ما از صرافت نجات جان عیال ایشان بیفتیم و عملیات وصال این دو نوگل بوستان زندگی، به تعویق بیفتد و در ادامه، مرور کوتاهی داریم بر این بازی‌ها.



- «**هواپیمای آتاری و تیک های عصبی**»
هواپیمای آتاری هنوز هم در زینخ اندرود و آی اُس جذاب است، به خصوص صحنه ای که بنزین می ریزد و در لحظه آخر، نمکدان را با منجر کردن بنزین دان! می شکستیم. زمان بازی هواپیمای آتاری برای بیشتر ما، تیک های عصبی خنده دار بود. پرش پلک، در رفتن پا وسط خواب عمیق و نغله شدن مج دست در اثر اعتیاد به این بازی.
- «**دزد و پلیس**» آتاری، عاقبت خلاف و اشک مادر
از قدیم گفتند: خلاف ارزش اشک مادر را ندارد! در بازی دزد و پلیس باید در نقش پلیس، یک دزد ناه کار را دستگیر می کردیم؛ فقط ایراد ما چرا این بود که در انجام وظیفه و دستگیری مکرر دزد آن قدر افراط می کردیم که اشک مادرمان در می آمد. البته مادرها هم یک عادت داشتند که درست جای حساس بازی ها، نیت می کردند زیر ما را جارو برقی بکشند و به تلافی، این جواری اشک ما را در می آوردند.
- «**بوکس**» آتاری و گرافیک خیره کننده
یک عدد ماغ و دو تا دست، کل چیزی بود که از گرافیک بازی بوکس آتاری به خاطر داریم! اما با همان گرافیک فوق مسخره، بازی جالبی بود؛ در این حد که در گیر می شدیم و راحت دسته آتاری را می شکستیم.
- «**مور تا کامیت**» شیدا، قدرتی بزی، خون گرم می شه!
کامیت به نسبت بازی های معمولی آتاری و میکرو، گرافیک جذابی داشت اما خط داستانی بازی های دیگر را نداشت. در کل همه روزها جمع بودند و نوبی سر و کله هم می زدند. تجربه بازی کامیت برای خیلی ها در کلوب ها خیلی قراهم شد که نسل اولیه گیم نت های امروزی بودند. در این کلوب ها انتخاب شخصیت زن برای مبارزه ممنوع بود. کلوب خود دستگاره ام اجازه می داد و کلی شناسنامه و گواهی نامه برای آن می گرفت. اما اگر می خواستیم در خود کلوب بازی کنیم باید لوبیزون های ۱۴ اینچ بی کیفیتی را تحمل می کردیم که سگا به آن وصل بود. کامیت جزو اولین بازی هایی بود که انواع قلاق ها و ترندها را داشت و با گذشت زمان، نسخه های به روز و گرافیک بالایش هم رسید.
- «**شورش در شهر**» سگا، بزن بزن محض
دو بزن بهادر بحال دوره می افتادند و مغیر و کبیر را کتک می زدند! لگدهای پرشی این بازی خیلی طرفدار داشت. نسخه ۳ این بازی در کشور ما خیلی محبوب شد و شخصیت هایش خیلی جذاب بودند. در آخر هر مرحله یک بدمن وجود داشت که غول نمود اما مثل غول آخر، کشته شدنی نبود و رفتن به مرحله بعد از هراهم آن می کرد.

- «کنترا» میکرو، غول مرحله آخر!
دو کاماندو خوش تپ و وزیدیه وارد یک جزیره می شدند و دمار از روزگار آدم های نامردی بوی وجدان در می آوردند. غول مرحله آخر با این بازی وارد زندگی ما شد و به ما یاد دهر قدر تلاش کنیم در لحظه آخر ممکن است یک ضد حال بد بخوریم. بدترین اتفاق در این بازی این بود که دو نفری بازی کنی اما یک نفر بشود. غول مرحله آخر کسی که مثلا کشته شده بود، دوست داشت بازی را دوترا تمام شود و تیم بازی را نتواند دوباره به بازی برگرد.

یادی از شخصیت‌های بازی سوپر ماریو

ماریو شناسی



- **ماريو - Mario:** مشهورترین شخصیت در تاریخ بازی‌های ویدئویی است. یکه‌لکش ایپایلیایی جانی و کوتاه‌دک‌ه برای اولین بار با نام «جامپمن» در بازی دانکی کنگ در سال ۱۹۸۱ مظهر شد و پس از آن در بیش از ۲۰۰ بازی ویدئویی حضور پیدا کرد. در مریچایی که برای طی کردن مسیر نجات پرنسس پیچ از دست باورز، می‌پرد و می‌جهید و می‌خندید.
- **پرنسس پیچ - Princess Peach:** شاهزاده خانم در دیده شده و گرفتار در دام باورز که در انتظار نجات و رهایی به وسیله ماریو بود.
- **باورز - Bowser:** یک لاک پشت قدرتمند و البته بدجنس که ضدقهرمان بازی سوپر ماریو به حساب می‌آید. البته روی حساب قیافه و آتشی که از دهانش در می‌آید تصور ما این بود که یک اژدهاست.
- **لوئیجی - Luigi:** برادر دوقلوئی کمی کوچک‌تر از ماریو، اما قدبلندتر که در بیشتر نسخه‌های مجموعه بازی ماریو، کنار برادرش حضور داشت. لوئیجی برای اولین بار در سال ۱۹۸۳ در بازی «برادران ماریو» به عنوان شخصیت قابل کنترل توسط دومین بازیکن معرفی شد و سپس در قسمت‌های بعدی این سری، حضور پیدا کرد.

مرور تکنیک‌هایی که سوپر ماریو را زودتر به خانه می‌رساند

رموز موفقیت قارچ خور اعظم!



اما وقتی می‌پرسیدید، ناگهان از یک بلوک مخفی که دیده نمی‌شد، یک جان اضافه به شما تعلق می‌گرفت. این امتیازهای مخفی خیلی می‌چسبید.

- **لوله های میان بُر:** ماریو می توانست به داخل بعضی لوله ها شهر رفته و به مقصد برسد و برای خود پیدا کند تا هم دوست را آسوده تر و به مقصد برسی و هم امتیاز بالای توچپی به او وارد آورد. این لوله ها پر از سکه بود و معمولاً هیچ جانوری که برای ریزو ایجاد مزاحمت کند، در آن جاها و سکه داشت.
- **جان بیشتر با سکه:** با خوردن سکه که جان بیشتر می گرفتیم و فرصت این را به مراحل بالاتر برمیور داداشیم.
- **خفه نشی داداش:** وقتی به مرحله آبی می رسیدیم باید چند لحظه یک بار برای نفس کشیدن روی آب می آمدیم تا ماریو خفه نشود.
- **نردبان های متحرک:** بیشترین تمرکز و مهارت در مراحل مختلف بازی ماریو مربوط به وقتی بود که باید روی نردبان های متحرک به سمت پرش رفت. این نردبان زمان مناسب برای پرش در این مرحله خیلی می فهم.
- **بهر روی پرچم:** یکی از امتیازهای نسبتاً راحت در این بازی که تصاحبش خطر زیادی نداشت مربوط به وقتی بود که تا بالاترین نقطه پرش می پریدیم. این امتیاز خیلی شیرین بود چون چند لحظه بعدش یک آتش بازی مختصر هم بر گزار می شد.
- **سوء استفاده از لاک پشت:** یکی دیگر از تکنیک ها هیجان انگیز در این بازی، سوء استفاده از لاک پشت ها بود. شما می توانستید با پریدن بر روی آن ها، خیلی سریع هلسان بدبخت را بقیه لاک پشت ها نارد کنید. البته برای این کار فقط چند ثانیه فرصت داشتید چون لاک پشت ها سریع زنده می شدند و احتمال داشت جان را از دست بدهد.

مدیر حسین زاده - همه ما خاطرات زیادی با بازی قارچ خوش و روزهای زیادی را برای سرسندان ماریو به پرسنس ایمایشان صرف کردیم. برای به ظاهر ساده قارچ خوش تکنیک هایی داشت که با استفاده از آن ها، مراحل بازی را سرعت بیشتری انجام می شد. شاید بادی از این تکنیک ها که روزهای زیادی صرف کشفشان کردیم، خالی از لطف نباشد.

خوردن قارچ آلف - با ضربه بدن بازی بریلو که با علامت سوال داشت، این شانس برای سوپر ماریو به وجود می آمد تا یک قارچ خورد و برکت شود. مزیت بزرگ شدن علاود بر بیشتر شدن سرعت و کنترل راحت تر سوپر ماریو این بود که اگر طعمه لاک پشت ها با گیاهان می شد، نمی سوخت و فقط کوچک می شد. البته همیشه جای قارچ ها ثابت نبود اما جای خوب جای آن ها که حرف می کردیم لازم نبود همه علامت سوال ها با یکی یکی بخاطرش کنیم.

- **خوردن قارچ دوم و بیشتر:** یافتن قارچ دوم و خوردن آن باعث برداشتن شدن سوپرمایرو می‌شود و کمک زیادی برای آن می‌باشد بر داشتن آن یک پشتم‌ها می‌کند. خوردن قارچ های بیشتری باعث تغییر ماهیت تیرها و میزان آلودگی‌شان می‌شود!
- **تکنیک های خوردن قارچ:** بعد از ازاد شدن قارچ، شمش قبل از افتادن آن به دره فرصت داشتید بخوریدش. بنابراین باید به گونه ای عمل کرد که در یک ساعت مانعی باعث نشود قارچ را از دست بدهید.
- **خراب کردن آجر:** علاوه بر بلوک های علامت سوال، یک آجر هم وجود داشته که مایرو با خراب کردن آن می‌تواند شناسا را داشت تا امتیاز بیشتری کسب کند. کسب امتیاز به مسایو بلوک به دست آوردن مخفی اضافه!
- **بلوک های امتیاز مخفی:** در بعضی بخش های بازی قارچو هیچ نشانه ای از بلوک علامت سوال با آجر نبود.