

ریشه‌ها

مهم‌ترین بازی‌های هفته گذشته کماکان همان «ایکس من: ریشه‌ها» و Velvet Assassin بودند. این دو بازی علاوه بر کنسول‌های خانگی، برای PC هم منتشر شده‌اند؛ البته ایکس من برای PSP و DS هم ساخته شده. طرفداران سبک استراتژی مدیریتی می‌توانند دوبازی Eco Tycoon و Subway Simulator را بازی کنند که دومی شبیه‌ساز مترو است.

اگر بازی‌های ماجراجویی را دوست داشته باشید می‌توانید بازی Lux-pain را در کنسول دستی DS و قسمت دوم بازی سریالی والاس و گرومیت با عنوان The Last Resort را در PC انجام بدهید.

بازی 2 Sacred هم منتشر شده و می‌توان آن را با ایکس باکس ۳۶۰ بازی کرد. طرفداران بازی‌های نقش‌آفرینی حتما باید بسته مکمل ماجراجویی نورویترنایتز ۲ را که Mysteries of Westgate نام دارد امتحان کنند. در ژانر استراتژی کماکان North Africa و Elven Legacy، DemiGod و Theater of War 2: در بازار پیدا می‌شوند.

بازی موبایل

توپ‌های قلقلی

باز هم یک بازی دیگر در مورد توپ‌ها و حرکت دادن آنها! اما این بار گیم‌پلی شباهت زیادی به بازی بسیار معروف Snake دارد که تقریباً روی همه گوشی‌های موبایل هست.

شما یک توپ طلائی را کنترل می‌کنید که باید همه توپ‌های دیگری که در هر مرحله هست را جمع کند. پس از رسیدن به هر توپ، آنها به هم می‌چسبند و یک رشته را درست می‌کنند. هرچه این رشته درازتر باشد کنترل آن در میان پیچ‌وخم‌های آن مرحله مشکل‌تر خواهد بود.

گرافیک Crazy Balls خیلی جالب نیست اما جذابیت آن در خود گیم‌پلی نهفته است. در مراحل بالا که ساختار منطقه عوض می‌شود، مدت زیادی باید به دنبال توپ‌ها حرکت کنید.

با زدن کلید ۵ جهت حرکت توپ‌ها به میزان ۹۰ درجه تغییر می‌کند و این موضوع سوزخ خوبی برای طراحی پیچیده‌تر مراحل و راه‌های باریک شده است. فراموش نکنید که بازی کردن Crazy Balls همانند Snake اعصاب راحت و تمرکز زیادی لازم دارد.



اولین و آخرین نوآوری بازی وانتد در همین قسمت خلاصه شده که البته واقعا خوب از کار درآمده است. در مراحل بالاتر و روی درجه سخت، وقتی یاد بگیرید به سرعت گلوله‌های کات‌دار را شلیک کنید، آن وقت احساس می‌کنید که وزلی در فیلم چه حسی موقع تیراندازی داشت.

روند بازی وانتد یک گیم‌پلی کاملاً استاندارد برای یک بازی سوم شخص اکشن است. اما مشکلات ریز و درشتی هم در آن دیده می‌شوند. بزرگ‌ترین معضل وانتد این است که تا بیایید بفهمید چه خبر است و به کات دادن تیرها عادت کنید، بازی تمام می‌شود. اگر خیلی پایه باشید می‌توانید بازی را در کمتر از ۴ ساعت تمام کنید. بعد از پایان بازی هم تقریباً هیچ انگیزه‌ای برای تکرار آن وجود ندارد. مشکل دیگر از هوش مصنوعی ضعیف دشمن‌ها سرچشمه می‌گیرد. که باعث شده بازی بسیار آسان شود. دشمن‌ها کاملاً نقش سایه‌های لشکرهای فیلم را ایفا می‌کنند و تنها صحنه‌های چالش‌برانگیز بازی همان گول‌آخ‌های معدودش هستند.

وانتد یک بازی متوسط است، اما واقعا خیلی بهتر از آن چیزی است که تصور می‌کردیم و می‌شود آن را در زمره بهترین بازی‌هایی که از روی یک فیلم سینمایی ساخته شده‌اند قرار داد. اگر دنبال یک اکشن پرزد و خورد و ساده می‌گردید که صحنه‌های اسلوموشن سینمایی زیادی دارد، حتما وانتد را امتحان کنید.

می‌رسیم به بخش گرافیکی بازی. سازنده‌ها تلاش زیادی برای سینمایی کردن بازی وانتد به خرج داده‌اند. دموها کارگردانی بسیار خوبی دارند. با این‌که گرافیک خیره‌کننده نیست، اما باز هم می‌شود این بازی را جزو بازی‌های زیبای این چندوقت اخیر قرار داد. به خصوص که مراحل بسیار متنوع هستند و لوکشین‌های منحصر به فردی مانند سالن‌های یک هواپیما در آن وجود دارند. باگ‌ها و مشکلاتی هم در زمینه بافت‌ها وجود دارد که قابل چشم‌پوشی هستند.

روند بازی کاملاً کلیشه‌ای است. همان استاندارد که Gears of War برای پناه گرفتن پشت موانع و شلیک تعریف کرده در وانتد هم اجرا شده است. درست همانند GoW، بازی به شما نشان می‌دهد که در صورت لزوم چطور می‌توانید از پشت یک مانع به پشت مانع دیگر بروید. این کار با زدن کلیدهای مختلف انجام می‌شود و بسیار کارآمد است. اگر بتوانید خودتان را به نزدیکی دشمن برسانید، می‌شود با یک درگیری تن‌به‌تن و بدون سلاح گرم کار را تمام کرد.

نکته جالب توجه در گیم‌پلی، وجود سیستم شلیک‌های انحنادار است. وزلی و پدرش می‌توانند به گلوله‌ها کات بدهند و دشمن‌ها را از پشت سخت‌ترین موانع هم هدشات کنند!

با نکه داشتن یک کلید، بازی مسیر حرکت گلوله را به شما نشان می‌دهد و می‌توانید آن را آن قدر تنظیم کنید تا رنگ قرمز پیکان به سفید تبدیل شود.

باشید، احتمالاً متوجه این نکته شده‌اید که وانتد برخلاف انتظار، بازی خوبی است. یادتان باشد که منظورم «یک بازی خوب» از نوع نسبی‌اش است.

یکی از عواملی که می‌تواند در خوب جلوه دادن بازی موثر باشد این است که فیلم وانتد را دیده باشید و از آن خوششان آمده باشد یا در حالت بسیار نادرش، کتاب‌های مصور وانتد را خوانده باشید و از طرفداران آن باشید. در این صورت حتماً تایید خواهید کرد که سازنده‌ها در استودیوی GRIN به خوبی توانسته‌اند حال و هوای فیلم و داستان‌های مصور را در این بازی بازسازی کنند. البته نگاهی به کارنامه موفق GRIN (گوست‌رکون ۱ و ۲، بایونیک کماندو) نشان می‌دهد که این استودیو در طراحی بازی‌هایش دقت و وسواس زیادی دارد.

داستان درست پس از پایان فیلم شروع می‌شود. وزلی گیبسون دو هدف پیش رو دارد. اول این‌که شخصی به نام «فناناپذیر» را بکشد که وابسته به شاخه دیگری از «انجمن برادری» در کشور فرانسه است.

هدف دوم وزلی یافتن حقایق بیشتری در مورد گذشته خود و پدرش است. در زمینه داستان بازی وانتد کاملاً موفق است و می‌تواند در حد فیلم سینمایی‌اش شما را جذب خود کند. جالب‌ترین صحنه‌ها، بخش‌هایی هستند که شما در فلش‌بک‌هایی کنترل پدر وزلی را به دست می‌گیرید و شخصاً از اتفاقاتی که بر او گذشته باخبر می‌شوید.

گنزو می‌تواند یک شغل جدید اختیار کند. تغییر شغل باعث تغییر ظاهر و سلاح او می‌شوند.

اما مهم‌ترین خاصیت تغییر شغل این است که می‌توانید از مزایای حرکات ویژه آن شغل (که با نکه داشتن جهت پایین به اضافه مثلث پس از پرش فعال می‌شود) برخوردار شوید. حرکات ویژه در بعضی از مراحل و برای مبارزه با بعضی از غول‌ها مهم‌ترین نکته در موفقیت محسوب می‌شوند. تعداد چیزهایی که در هر مرحله می‌شود جمع کرد بسیار زیاد است. به همین دلیل پس از تمام شدن بازی انگیزه زیادی برای تکرار آن وجود دارد.

خوبی وقت‌ها اگر دشمن‌های معمولی را با ضربه دکمه مثلث بزنید، آنها به محیط پس‌زمینه پرتاب می‌شوند و ممکن است با برخورد با جسمی در دوردست‌ها برایتان یک آیتم باارزش به ارمغان بیاورند. هم چنین با بازی با احساسات مردم (به معنای واقعی کلمه!) می‌شود جایزه‌های خوبی گرفت که بعضی وقت‌ها حتی مسیر به پایان بردن مرحله را هم تغییر می‌دهند. بازی HH چیزهای زیادی برای عرضه دارد و جزو بازی‌های سرگرم‌کننده و خوب کنسول دستی PSP است. این بازی می‌تواند یک انتخاب مناسب برای بازی‌کننده‌های کم و سن سال هم باشد.



چک‌بونت‌ها می‌شود زمان را تمدید کرد. هر مرحله نسبتاً کوتاه است (این کوتاهی در مورد کل بازی هم صدق می‌کند)، اما در این مراحل کوتاه سختی‌های زیادی پیش رو دارید. اصولاً HH بازی سختی است و احتیاج به سرعت عکس‌العمل زیادی دارد. معمولاً یک غول در میانه مرحله و یکی هم در پایان آن وجود دارد. گنزو خط سلامت و این چیزها ندارد و یک اشتباه برایتان به قیمت یک عدد جان تمام می‌شود. با پیش رفتن در مراحل، با توجه به لوکشین و نوع آیتم‌های جمع‌آوری شده،

حیدرزاده، این از مرام فروشنده‌های بازی در ایران است که این کار را با شما کرده‌اند. بله دوست عزیز نسخه اولیه بازی Still Life 2 به زبان آلمانی بود. حالا این‌که کسی به شما موقع فروختن بازی چیزی نگفته، تقصیر شما نیست.

بهنام چمنی، هنوز کو تا E3! مثل این‌که شما جوگیر این سایت‌ها و وبلاگ‌های خاله‌زنگی شدی. هر وقت E3 شد به اخبار E3 رسیدگی می‌کنیم اگر نه که باید کل صفحه کلیک را اختصاص بدهیم به شایعات.

تازه همین هفته هم نتوانستیم جلوی خودمان را بگیریم و به یکی از این شایعات پرداختیم. شما هم خودتان ناراحت نکن، زنگ می‌زنم امشب به هیدئو و می‌گویم متال‌گیر را برای ۳۶۰ هم بسازد. تا هفته بعد خدانگهدار.

به جز آن بخشی که ایکس باکس سه چراغ نمی‌شود! آقای جواد شیخی از همدان، سوال شما احتیاج به سه چهار تا ویژه نامه کلیک دارد تا جوابش کامل داده شود.

درست است که کنسول بازی هم برتری‌هایی نسبت به PC دارد، اما بعضی وقت‌ها می‌بینی نشستن پای یک آتاری (!) در خانه توسط اطرافیان عمل نکوهیده‌ای به حساب می‌آید در حالی که پشت PC می‌شود نشست و بازی کرد و سرگرفت نشنید!

آقای مرتضی مستجاب، پاسخ مساله شما را که ۳ میلیون خرده‌ای می‌شد در کمتر از ۳۰ ثانیه به دست آوردیم. با ادونچر بازها از این شوخی‌ها نکن. کیوان