



به صورت زنجیری انجام داد. انجام درست چند ضربها در این بخش روی درجه سخت یک هدف دراز مدت است و معمولا باید با یکی دو شخصیت خاص وارد این چالشها بشوید. چون قلق پیاده کردن فنها برای هر کس متفاوت است. توصیه می‌کنیم سری به یوتیوب بزنید و فیلم‌هایی که کاربراها از انجام چندضرب‌های خارق‌العاده خودشان آپلود کرده‌اند را ببینید تا متوجه شوید استریت فایتر ۴ چه پتانسیلی دارد و چه کارهایی می‌شود با آن انجام داد.

گروه راک به PSP آمد

کنسرت بشقاب چرخانی

در طول بازی دکمه‌هایی که برای هر ساز می‌آیند در قالب جمله‌های خاصی دسته‌بندی می‌شوند. اگر بتوانید همه دکمه‌های یک جمله (یا حداکثر با یک اشتباه بسته به طول آن جمله) درست بزنید، آن‌ساز می‌تواند برای مدتی به صورت خودکار بنوازد و شما وقت می‌کنید به سراغ ساز بعدی بروید!

اگر بتوانید این کار را برای سازهای دیگر انجام بدهید آن وقت در هر لحظه تنها یک ساز وجود دارد که لازم است دکمه‌هایش توسط شما زده شوند. اما اگر در جمله‌بندی هر کدام از این سازها اشتباه کنید، آن وقت است که نت سازهای دیگر ظاهر می‌شود و ناگهان به خودتان می‌آید و می‌بینید ده‌ها نت از طرفین مشغول Miss شدن هستند و ممکن است در یک چشم به هم زدن بازی را ببازید. لازم به توضیح است که تغییر ساز فعال در صفحه کاملاً دستی است و توسط دکمه‌های L و R انجام می‌شود و اشتباه در این قسمت هم ممکن است پیش بیاید. مثلاً برای رفتن از گیتار به درام باید دوبار L را فشار داد.

نکته جالب توجه در مورد Unplugged نحوه چینش دکمه‌هاست. همه سازها با چهار رنگ نواخته می‌شوند. دو رنگ سمت راست با کلیدهای دایره و مثلث و دو

زنده شدن یکی از عنوان‌های کلاسیک

خیابان‌ها ناامن شده‌اند

ویژه و چند ضرب اجرا کنید که تنوع آنها هوش را از سر هر کسی که اهل بازی‌های مبارزه باشد می‌برد. گستره حرکات کاراکترها (و به طبع آن روشی که شما به عنوان بازی‌کننده برای پیگیری مبارزه پیش می‌گیرید) از همان استراتژی‌هایی که بیست سال پیش کار می‌کردند و هنوز هم کار می‌کنند، شروع می‌شود و به استفاده از حرکاتی مانند Focus Attack می‌رسد که کاملاً مدرن هستند و به کلی تجربه استریت فایتر بازی کردن را دگرگون می‌کنند. به همین خاطر می‌شود به راحتی از کنار بعضی از امکانات و قابلیت‌های بازی گذشت و آنها را ندید چون هر کسی یک روش مخصوص به خود برای مبارزه کردن دارد.

استریت فایتر ۴ به طور کلی یک بازی مشکل است. اجرای فنون خاص و چندضرب‌ها اصلاً کار ساده‌ای نیست، حتی اگر خوره سبک مبارزه‌ای باشید. چند هفته اول معمولاً به فرار گرفتن فنون مخصوص هر کاراکتر و نحوه سر هم کردن آنها می‌گذرد. در این راه بخش چالش‌ها (Challenges) یک کلاس درس بسیار مفید به شمار می‌آید. با این‌که بازی کوچک‌ترین راهنمایی در مورد نحوه صحیح اجرای فنون و زمان‌بندی آنها به شما نمی‌کند، اما باز هم با دیدن اهداف در بخش Trial متوجه می‌شوید که چه حرکاتی را می‌شود پشت سر هم

سیدطه رسولی

حضور پر قدرت سول کالیبر ۴ نشان داد که سبک مبارزه‌ای نه تنها از دور رقابت بازی‌های درجه یک خارج نشده، بلکه می‌تواند آینده بسیار خوبی هم داشته باشد. پس از سول کالیبر، نوبت به استریت فایتر افسانه‌ای کپ‌کام شد تا سبک مبارزه‌ای را زنده کند. این بازی یکی از بهترین بازی‌هایی است که تا به حال در سبک مبارزه‌ای ساخته شده و می‌تواند به خوبی نام این سری بازی معروف را که به نوعی بنیان‌گذار سبک مبارزه‌ای فعلی است را زنده نگه دارد. استریت فایتر ۴ یک بازی کاملاً جدید است. اما به ظاهر تغییری نسبت به بیست سال پیش نکرده. در واقع این بازی هنوز به مذاق کسانی که بیست سال پیش خوششان نمی‌آمد با میکروآن را بازی کنند خوش نمی‌آید. تغییرات در استریت فایتر توری اعمال شده‌اند که اگر نخواهید می‌توانید به راحتی از کنار آنها بگذرید و چیزی نفهمید.

سازنده‌ها هنوز به استانداردهای خودشان پایبند هستند و به عنوان اولین قدم تصمیم گرفته‌اند بازی را از حالت دوبعدی خارج نکنند. به این ترتیب کاراکترها هنوز در یک صفحه (یا در یک خط) فقط می‌توانند به جلو و عقب حرکت کنند. این موضوع به شدت بازی را محدود کرده است. اما در همین محدودیت می‌توانید ده‌ها فن

بازی‌های ریتمیک هر روز تعدادشان زیادتر می‌شود و همه موفقیتشان را مدیون گیتار هیرو هستند. گیتار هیرویی که تقریباً همه پلت‌فرم‌های موجود از جمله گوشی‌های موبایل و DS را به تصرف خود درآورده است. تنها پلت‌فرمی که گیتار هیرو پایش به آن باز نشده PSP است و قبل از این‌که این اتفاق بیفتد، بازی حریف یعنی راک بند پا پیش گذاشت.

بازی راک بند Unplugged یک بازی ریتمیک خوب و خوش ساخت در حد یک کنسول دستی است. نسخه PSP بازی راک بند توسط استودیوی Backbone ساخته شده است. در حالی که هسته اصلی بازی تغییر نکرده، اما بازی کردن Unplugged تجربه کاملاً جدیدی برای طرفداران راک بند و گیتار هیرو محسوب می‌شود. در این بازی باید هر چهار ساز را با هم بزنید و آهنگ را پیش ببرید. شاید در نظر اول این موضوع غیرعادی و ناممکن باشد اما شدنی است. کسانی که بازی‌های آتاری یادشان می‌آید، آن سیرک باز بی‌نواهی را به خاطر دارند که باید چند بشقاب را روی سیخ می‌چرخاند. هر بشقاب برای چند ثانیه می‌چرخد و اگر دوباره آن را نمی‌چرخانید می‌افتاد و می‌شکست! نتیجه این می‌شد که باید ساعت‌ها بدون هدف از این بشقاب به آن بشقاب می‌رفتید و هرگونه اشتباه باعث باختن می‌شد.

روند بازی راک بند هم همین‌طور است. هر چهار ساز شروع به نواختن می‌کنند.

بازی خورها

سلام به همه دوستان و بازی‌خورهای عزیز. قبل از این‌که شما بخواهید غر بزنید ما حسابی سر نویسنده غر زدیم که بابا ساعت خواب! چرا الان مطلب استریت فایتر

می‌دهی؟ اما زورمان به ایشان نرسید چون گفتند از همان چند ماه پیش تا حالا داشتند استریت فایتر بازی می‌کرده‌اند تا ببینند بالاخره بازی خوبی هست یا نه؟! این هم از مصائب منتقد بودن است دیگر. خوش به حال منتقدین فیلم چون نهایتاً ۲ ساعت فیلم نگاه می‌کنند، بعد می‌روند نقدش را می‌نویسند؛ اما ما بخت‌برگشته‌ها

اگر یک بازی مثل استریت فایتر تمام نشدنی باشد یا مثل پدرخوانده یکی دو هفته تمام کردنش طول بکشد، برای نوشتن چند کلمه نقد باید شب و روز بیدار بمانیم. اما

سلام به همه دوستان و بازی‌خورهای عزیز. قبل از این‌که شما بخواهید غر بزنید ما حسابی سر نویسنده غر زدیم که بابا ساعت خواب! چرا الان مطلب استریت فایتر

می‌دهی؟ اما زورمان به ایشان نرسید چون گفتند از همان چند ماه پیش تا حالا داشتند استریت فایتر بازی می‌کرده‌اند تا ببینند بالاخره بازی خوبی هست یا نه؟! این هم از مصائب منتقد بودن است دیگر. خوش به حال منتقدین فیلم چون نهایتاً ۲ ساعت فیلم نگاه می‌کنند، بعد می‌روند نقدش را می‌نویسند؛ اما ما بخت‌برگشته‌ها

اگر یک بازی مثل استریت فایتر تمام نشدنی باشد یا مثل پدرخوانده یکی دو هفته تمام کردنش طول بکشد، برای نوشتن چند کلمه نقد باید شب و روز بیدار بمانیم. اما

اخبار

تیم ICO باز می‌گردد



هفته گذشته تیزر هیجان‌انگیزی از یک پروژه جدید که فعلاً Trico نام دارد منتشر شد. این پروژه بازی جدیدی از تیم ICO است که علاقه‌مندان به بازی‌های رایانه‌ای دو بازی به یاد ماندنی این گروه یعنی ICO و Shadow of Colossus را حتماً به خاطر دارند. در مورد تیزر توضیح زیادی داده نشده. در این تیزر پسر بچه‌ای را در یک دنیای فانتزی می‌بینیم (همانند دو بازی قبلی) که با یک موجود تخیلی گول‌پیکر که شبیه به پرنده است گردش می‌کند. البته چیزی که در تیزر دیدیم معلوم نیست در نسخه نهایی بازی باشد اما گرافیک و کاراکترها طرفداران را به هیجان آورده‌اند. سونی فعلاً از دادن هرگونه توضیحی در مورد این بازی امتناع کرده است.

دوک نمرده است

برخلاف اخباری که به سرعت در خبرگزاری‌ها پیچید، هفته گذشته 3D Realm در اعلامیه‌ای گفت که این استودیو به هیچ وجه تعطیل نشده است. به گفته 3DR و به نقل از سایت shacknews، استودیوی سازنده بازی دوک‌ناکم تعطیل نشده است بلکه در حال حاضر تبدیل به یک استودیوی بسیار کوچک شده که هنوز کار ساخت بازی و کمک به دیگر بازی‌سازها را ادامه می‌دهد. در ادامه آمده است که شرکت Take Two نه تنها پیش پرداختی برای ساخت بازی دوک‌ناکم برای همیشه به این استودیو نداده بلکه تا ماه ژوئن ۲۰۰۸ هیچ خبری هم از قرار داد و حمایت تیک‌تو از دوک‌ناکم وجود نداشته است. باید ببینیم نتیجه دادگاه به کجا می‌رسد.

سرکاری ادامه دارد

هر چقدر خواستیم خودمان را آلوده سرکاری کوچیما نکنیم، نشد! تا این لحظه هنوز خبری از خبر خفنی که کوچیما پروداکشنز قرار بود اعلام کند نیست. علاقه‌مندان حتماً می‌دانند که یک هفته‌ایست که در سایت این شرکت، یک تیزر عجیب نمایش داده می‌شود که یک ساعت شمار به صورت معکوس در آن وجود دارد. هر چند وقت یک‌بار هم علامت‌ها و تصاویر مبهمی در پس زمینه ظاهر می‌شوند. تا به حال سه دفعه این شمارنده معکوس به صفر رسیده و دوباره شروع به شمارش کرده است! مثال گیر ۵؟ مثال گیر ۴ برای ۳۶۰؟ یا یک بازی کاملاً جدید؟ باید صبر کنیم.