

بازی هفته

کماندوها در غرب وحشی

با توجه به این که به E3 نزدیک شده‌ایم، انتظار بازی‌های خیلی داغی را نداشته باشید. در حال حاضر بازی‌های جدیدی که در بازار پیدا می‌شوند چیزهایی از قبیل ترمیناتور، Velvet Assassin، Salvation و بایونیک کماندو هستند. البته بایونیک کماندو که بعد از مدت‌ها انتظار منتشر شده، بازی بسیار خوبی است و به همه علاقمندان سبک اکشن آن را پیشنهاد می‌کنیم. علاقمندان به سری The Sims می‌توانند شماره سوم آن را تهیه و بازی کنند. کسانی هم که از بازی‌های تاکتیکی مانند کماندوز قدیم خوششان می‌آید، می‌تواند ادامه سری بازی‌های دسپرادوز را که با نام Helldorado به بازار آمده را بازی کنند.

برای کنسول دستی PSP می‌توان نسخه Strikeforce از سری داینستی وارپروز را تهیه کرد. از دیگر بازی‌های جدید PSP باید به راک بند و DT Carnage هم اشاره کنیم. اگر اهل DS هستید می‌توانید بازی‌هایی مانند Rock Revolution، Puzzle Kingdoms، Great Empires: Rome یا Magicians Quest را تهیه کنید.

بازی موبایل

پل سازی

این هم یک ایده جالب برای ساخت یک بازی فکری بسیار جالب و درگیرکننده. شما یک مهندس پل سازی هستید و در هر مرحله وظیفه ساختن و سرپا نگهداشتن یک سازه خفن به‌عنوان پل را دارید. در هر مرحله قطعات مختلف با اشکال خاص به شما داده می‌شود. هدف ساختن یک پل کامل و پایدار است. به طوری که پس از اتمام وقتی یک قطار از رویش رد شد از هم نپاشد.

انتظار فیزیکی خیلی کاملی را نداشته باشید. با این که سعی شده فیزیک به خوبی شبیه‌سازی شود، اما به هر حال از یک بازی موبایل انتظار زیادی نمی‌رود. در پایان هر مرحله با توجه به نوع سازه‌ای که بنا کرده‌اید به شما مدال تعلق می‌گیرد. به این ترتیب فرق راه‌حل‌های منطقی و اصولی با راه‌حل‌های اتفاقی معلوم می‌شود. طبق معمول بازی‌های این سبک، یک بخش Sandbox هم دارید که در آن می‌توانید آزادانه قطعات مختلف را روی هم بچینید و چیزهای مختلف بسازید.



به صورت موازی در زمان گذشته و حال روایت می‌کند و لوکشین‌ها به صورت تناوبی از یک جنگل و معبد قدیمی به کارخانه‌ها و سازه‌های مدرن و علمی تخیلی تغییر می‌کنند. راه مخفی‌ها زیاد و تابلو هستند. همین که شما در هر منطقه برخلاف روند سریع بازی، لحظه‌ای بایستید و اطراف را نگاه کنید راه مخفی‌ها پیدا می‌شوند. نکته جالب در مورد راه مخفی‌های این است که اشاره‌هایی به بازی‌ها یا فیلم‌های دیگر دارد. مثلاً در مرحله اول می‌شود Hatch معروف سریال لاست را در یک راه مخفی پیدا کرد! در مرحله جنگل شمشیر فراست مورن آرتاس در وارکرفت رونمایی می‌شود و حتی کیک معروف پورتال را هم می‌توانید ببینید.

لوگان حرکات ویژه و چند ضرب‌های بسیار زیادی دارد و این موضوع از یکتا شدن شدن روند بازی جلوگیری کرده است. وجود راه‌های مخفی بی‌شمار، ماموریت‌های ویژه یا همان Trophy ها، درجات سختی بالاتر که شما را مجبور به استفاده از قدرت‌های استفاده نشده می‌کند، همه کاری کرده‌اند که ایکس من قابلیت تکرارپذیری زیادی داشته باشد. اما چیزهایی نظیر داستان ضعیف، صداگذاری بسیار بد (کیفیت صدا به طور مرتب کم و زیاد می‌شود)، هوش مصنوعی ضعیف دشمن و تکراری بودن حرکات آنها باعث می‌شود که برای آغاز دور دوم کمی تامل کنید. این بازی به خاطر صحنه‌های خشن به بازی‌کننده‌های کم سن و سال توصیه نمی‌شود.

روحیه باید به کاشت گیاهان بپردازید تا پول برای خریدن دهه‌آیتم و آپگرید را به دست آورید. لازم به ذکر است که حتی اگر بازی را ببندید باز هم زمان و شب و روز بر اساس ساعت رایانه‌تان در باغ جریان دارد و ممکن است بعد از دو سه روز سر نزدن به گلخانه ببینید بعضی از گل‌هایتان خشک شده‌اند. تعداد زیادی مینی‌گیم هم در گیاهان در برابر زامبی‌ها وجود دارند که بیشترین استفاده ممکن را از گیم‌پلی کرده‌اند و واریاسون‌های بی‌شماری از سیستم دفاع در برابر زامبی‌ها خلق کرده‌اند.

گرافیک گیاهان در برابر زامبی‌ها بسیار زیباست. همه چیز به صورت کمیک و خنده‌دار طراحی شده و نکات طنز در طول بازی بسیار زیاد هستند. از میان آنها می‌شود به نام‌هایی که زامبی‌ها برای شما می‌فرستند و پراز غلط‌آملاپی است اشاره کرد. رمزهایی هم مانند تایپ عبارت FUTURE در طول بازی، برای بامزه‌تر کردن گرافیک وجود دارد که به زامبی‌ها عینک آفتابی، سبیل و این‌طور چیزها اضافه می‌کند. این رمزها را به مرور در بازی با کمک درخت خرد کشف خواهید کرد.

انجام بازی گیاهان در برابر زامبی‌ها را به همه گروه‌های سنی توصیه می‌کنیم. این بازی برای دانشجویان کشاورزی هم جذابیت خاصی خواهد داشت! راستی یادتان نرود به بخش Help بازی سر بزنید!



بازی سبک‌های هیجان‌انگیز زیادی دارد / تصویر: ign.com

گذاشته‌اند که شما معمولاً دلتان می‌خواهد با پرش بلند آنها را طی کنید و حوصله راه رفتن ندارید. حرکات لوگان برخلاف ریو، دانته یا کریتوس اصلاً نرم نیست. گذار به انیمیشن‌های راه رفتن، ایستادن یا برگشتن بسیار سریع انجام می‌گیرد. لوگان هیچ اندرکنشی با محیط اطراف ندارد اما حتی اگر انگشت پایش به چیزی گیر کند پریدن غیرممکن می‌شود. طراحی مراحل هیچ نکته خاصی ندارد. مراحل خطی و مستقیم هستند. بازی دو داستان را

به صورت اسلوموشن نشان می‌دهد! یکی از محدود حرکات بدیل لوگان، قدرت پریدن روی دشمن از فواصل بسیار دور است. این کار را به تعداد بی‌شمار می‌توانید تکرار کنید و پس از مدتی به این نتیجه می‌رسید که راحت‌ترین راه برای کشتن دشمن طی کردن مسیرهای طولانی همین Lung کردن است! پس از نیم ساعت Lung کردن دیگر کسی حوصله راه رفتن روی زمین را ندارد. جالب است که سازنده‌ها دقیقاً از همین موضوع استفاده کرده‌اند و راه مخفی‌ها را جاهایی

است. زامبی‌ها به صورت پیوسته در موج‌های متعدد حمله می‌کنند و شما با کاشت گیاهان مختلف، خطوط دفاعی خود را تقویت می‌نمایید. هر کدام از گیاهان خاصیتی دارد که بخش استراتژی قضیه را تشکیل می‌دهند. اما بازی بسیار پیچیده‌تر از این حرف‌هاست. زامبی‌ها به صورت پیوسته قوی‌تر می‌شوند پیشرفته‌تر حمله می‌کنند. از آن طرف شما هم گیاهان جدید به دست می‌آورید. تا بیاید استراتژی مبارزه در روز را به صورت کامل بفهمید، شب می‌شود و نوع گیاهان تغییر می‌کند. قارچ‌ها در شب می‌توانند رشد کنند و نوع دفاع و حمله عوض می‌شود. مدتی بعد یک استخر به میدان مبارزه اضافه می‌شود که جای خوبی برای کاشت گیاهان آبی است. بعد دوباره شب می‌شود و این بار به نیمی از تصویریرا می‌پوشاند و در نهایت مبارزه به بالای شیروانی منتقل می‌شود.

تغییر مرتب مراحل باعث شده بازی به شدت متنوع باشد. هر مرحله که می‌گذرد یک دوست و یک دشمن جدید پیدا می‌کنید. روند کاشت گیاهان و دفاع از خانه آن قدر اعتیادآور است که بعید می‌دانم کسی بتواند تنها به تمام کردن یکی دو مرحله اکتفا کند. اما بعد از تمام شدن بازی است که تازه صدها قابلیت جدید آن باز می‌شوند. یک باغ به نام ZenGarden به منو اضافه می‌شود که در آن به منظور تلطیف

به این زودی‌ها نباید منتظر حسگرهای حرکتی ایکس باکس بود. آقای حمیدرضا صبری، به این قبیل بازی‌هایی که شما می‌گویید به اصطلاح Alternative Reality می‌گویند یعنی شما در دنیای واقعی خودتان درگیر یک جور بازی با معماهای واقعی می‌شوید. خیلی از فیلم‌ها و سریال‌ها برای خودشان از این دست بازی‌ها دارند.

پویا رضازاده، همیشه در اوایل تابستان قیمت کنسول‌ها مقداری بیشتر می‌شود و این موضوع طبیعی است. ربطی به اقتصاد جهانی ندارد! تا هفته بعد خدا نگهدار.

زیاد هستند. این جوسازی‌ها ظاهراً جماعت بازی‌خور ما را هم تحت تاثیر قرار داده چون سه چهار نفر دیگر از جمله محمودکاتب هم گیر داده‌اند که اخبار E3 را چرا نمی‌گوییم؟ بگذارید شروع بشود، بعد! در این لحظه که ما ستون بازی‌خورها را می‌نویسیم هنوز یک هفته دیگر تا شروع شدن E3 مانده است. محسن مومنی، کی گفته ما از بازی‌سازهای داخلی حمایت نمی‌کنیم؟ اما مگر ما کف دستمان را بو کرده‌ایم که شما در خانه‌تان دارید با برویج بازی می‌سازید؟ خب یک سایتی، ایمیلی، پیش‌نمایشی چیزی بدهید، ما که خوشحال می‌شویم. ایمان کمیلی، بله مایکروسافت این فناوری را خریده ولی