

## اخبار

### مکس پین تا تابستان می آید

در طی چند هفته اخیر شاهد تاخیر در انتشار چند بازی معروف بودیم که تعدادی از آن‌ها مانند بایوشاک ۲، مافیا ۲ و Red Dead Redemption از محصولات شرکت تیک-تو هستند. تیک-تو در کنفرانس خبری هفته گذشته اش گفت علاقمندان می‌توانند مطمئن باشند که این بازی‌ها به اضافه عنوان افسانه‌ای این شرکت یعنی مکس پین ۳ حتما در نیمه اول سال مالی این شرکت به بازار خواهند آمد. به این ترتیب برخلاف چیزی که گفته شده بود، مکس پین ۳ نه در زمستان ۲۰۱۰ بلکه در تابستان این سال عرضه خواهد شد.

### اوکامی در DS

اوکامی یکی از محبوب‌ترین بازی‌های کپ‌گام و استودیوی کلاور است که در سال ۲۰۰۶ برای پلی‌استیشن ۲ به بازار آمد. نسخه Wii آن سال قبل توانست فروش خوبی داشته باشد و توجه منتقدان را هم جلب کرد. در چند هفته گذشته شایعه ساخت شماره دوم اوکامی قوت گرفته بود. اما بالاخره مجله فامیتسو اعلام کرد نسخه جدید اوکامی شماره دوم آن نیست، بلکه یک بازی جدید برای کنسول دستی DS است. این بازی به زبان ژاپنی فعلا در تداول عامه و قرار است در سال ۲۰۱۰ به بازار بیاید. هیچ خبری از نسخه انگلیسی آن نیست. در این بازی به کمک استایلووس DS می‌شود سمبل‌ها و نقاشی‌های معروف اوکامی را راحت تر رسم کرد.

### ماجراهای کریتوس

طرفداران بازی God of War می‌توانند خوشحال باشند که سونی به یکی از آرزوهای آنها جامه عمل پوشانده است. در تعطیلات پایان سال ۲۰۰۹، مجموعه دو قسمت اول بازی God of War در قالب یک دیسک بلو-ری برای کنسول پلی‌استیشن ۳ به بازار خواهد آمد. پس از حذف شدن قابلیت اجرای بازی‌های قدیمی روی پلی‌استیشن ۳، خیلی‌ها دل‌شان برای کریتوس تنگ شده بود. در پایان سال جاری میلادی، می‌شود کریتوس را با گرافیک HD ۷۲۰ یا ۶۰ فریم در ثانیه دوباره ملاقات کرد. قرار است این دو بازی Trophy های مخصوص به خودشان را هم داشته باشند.



## یک فاینال فانتزی خوب برای کنسول دستی PSP

# خوب‌ها علیه بدها!

قرار است که دو الهه روشنائی و سیاهی می‌خواهند دعوی چندین هزار ساله‌شان را خاتمه دهند. به همین دلیل هر طرف ده جنگجوی دلیر از دنیاهای مختلف احضار می‌کند تا برایش بجنگند. این جنگجویان هر کدام مربوط به یکی از شماره‌های سری فاینال فانتزی هستند. یکی از نکات جالب این تم این است که حالا می‌توانید کاراکترهایی مانند فیرون، شوالیه روشنائی یا سسیل را که قبلا چند پیکسل بیشتر نبودند به صورت کاملاً سه‌بعدی و با چهره‌های واقعی ببینید.

بهبتر است به سراغ روند بازی برویم که حرف در باره‌اش زیاد است. اسکوئر انیکس در چند شماره اخیر فاینال فانتزی تلاش زیادی برای تغییر سبک نوبتی مبارزه‌ها به یک ترکیب نیمه‌هم‌زمان انجام داده است. در Crisis Core و فاینال فانتزی ۱۲ یک نوع مبارزه تقریباً هم‌زمان داشتیم که هنوز سیستم دستور دادن در آن اجرا می‌شد. در دیسیدیا بالاخره سیستم دستور دادن نوبتی حذف شده و با مبارزه‌هایی کاملاً هم‌زمان طرف هستیم. هر چند که این بازی امکان بازگرداندن منوی دستورها را به شما می‌دهد.

خصوصیت اصلی نبردهای دیسیدیا این است که از نظر بصری فوق‌العاده زیبا هستند. هر ضربه و هر مبارزه مانند این است که مشغول تماشای یک فیلم CG در حد و اندازه‌های Advent Children هستید. البته از

### سید طه رسولی

وقتی یک سری بازی پرطرفدار با یک عالمه کاراکتر ریزودرشت دارید، به دروش می‌شود چند بازی جانبی ساخت و پول بیشتری درآورد.

روش اول این که همه کاراکترها را مانند ماریو کارت یا کراش تیم‌ریسینگ با ماشین‌های مسابقه به جان هم بیندازید و روش دوم این است که یک بازی مبارزهای مانند Capcom vs SNK بسازید که در آن شخصیت‌های مثبت و منفی با هم می‌جنگند. سازنده‌های سری فاینال فانتزی روش دوم را برای ساخت یک بازی جانبی برای PSP انتخاب کرده‌اند. اما فاینال فانتزی Dissidia از یک بازی مبارزهای معمولی خیلی بالاتر است و می‌تواند آغازکننده یک سبک جدید باشد که می‌شود به آن عنوان مبارزهای - نقش آفرینی اطلاق کرد. داستان دیسیدیا برخلاف دیگر بازی‌های سری فاینال فانتزی خیلی جدی نیست. البته انتظار نداشته باشید وقتی ده کاراکتر اول ده بازی اول این سری در برابر ده دشمن قسم خورده خودشان قرار بگیرند، داستان خیلی منطقی و جذاب باشد. به هر حال از هر منطقی استفاده کنید، ربط دادن این شخصیت‌ها به هم نتیجه خوبی نخواهد داشت. شخصیت‌ها همه تک بعدی شده‌اند و از آن کاراکترهای چندلایه که روابط پیچیده‌ای با هم داشتند خبری نیست. داستان از این

## بازگشت کم فروغ یک بازی کلاسیک

# نصفه و نیمه

دکمه‌ها کاربرد ویژه‌ای (فرار، پرتاب، دفاع و ضربه گیج‌کننده) دارد. برای اجرای کومبوها تلاش زیادی لازم نیست. به کمک سیستم بدل زدن جدید KOFXII اگر بتوانید به موقع مثلاً یک مشت قوی در جواب ضربه حریف بزنید، بازی به مدت چندثانیه به شما فرصت اجرای ضدحمله می‌دهد. در این حالت هر کدام از دکمه‌ها را که بزنید قبول است و می‌توانید هر رشته از حرکاتی که خواستید را پشت سر هم ردیف کنید و یا فقط دکمه‌ها را بدون هدف تندتند بزنید.

مبارزه‌ها به صورت کلاسیک ۳ در برابر ۳ انجام می‌شوند. مکانیک مبارزه‌ها دقیقاً همان چیزی است که تا به حال در دیگر بازی‌های سری KOF دیده‌ایم. طرفداران قدیمی KOF به سرعت می‌توانند خودشان را به مبارزه‌های هوایی و جاخالی‌های زمان‌بندی شده وفق بدهند. بزرگ‌ترین ایراد در بخش تک‌نفره این است که هیچ حالت داستان‌داری وجود ندارد. برای یک بازی مبارزه‌ها در سال ۲۰۰۹ واقعا عجیب است که داستان‌پردازی برای هر شخصیت را از گیم‌پلی حذف کرده

امسال در بازار بازی‌های سبک مبارزه‌ای اوضاع خوب بود. پس از موفقیت سول کالیبر ۴ که سال پیش همه طرفداران را خوشحال کرد، استریت فایتر ۴ هم توانست سبک مبارزه‌ای را تازه کند. از آن طرف کپ‌گام نامردی نکرد و با بازسازی نسخه‌های قدیمی با دقت تصویری HD و فرستادن آنها به لایو و PSN، نبردهای تن به تن از نوع هنرهای رزمی را ترویج داد. در تمام این مدت کسانی که در جبهه SNK و بازی بسیار معروف این شرکت یعنی King of Fighters بودند، صبورانه منتظر شدند تا غول دیگر سبک مبارزه‌ای هم یک‌شماره جدید بیرون بفرستد. برخلاف سول کالیبر و استریت فایتر، بازگشت KOF چندان باشکوه نیست. سازنده‌ها در طول دوره ساخت بازی به‌صورت مرتب وعده احیا شدن این سری را داده بودند. اما نتیجه اصلاً چیزی نیست که انتظار داشتیم. همه چیز کم شده است: تعداد مبارزها، زمین‌های مبارزه، فنون ویژه و حتی حالت‌های مختلف بازی. معلوم نیست سازنده‌ها که قصد احیای بازی را داشته‌اند در این مدت چکار می‌کردند؟

از گیم‌پلی شروع می‌کنیم. روند بازی بسیار ساده‌تر از قبل است. تعداد حرکات و چند ضربه کم شده و اجرای آنها ساده‌تر است. چهار دکمه اصلی شامل همان چینی کلاسیک مشت و لگد ضعیف و قوی هستند. هر ترکیب دوتایی از این

## بازی‌خورها

آقای سیدمرتضی میرحسینی، اگر با به‌روز کردن درایور کارت گرافیک مشکل شما حل نشد، حتماً به انجمن‌های مربوط به خود بازی مراجعه کنید؛ شاید جواب این مشکل را داده باشند.

در ضمن بهتر است نسخه اولیه Company of Heroes را تهیه کنید، چون طولانی‌تر است! آقای محمدحسین دریس از آبادان، برای SLI کردن باید از منبع تغذیه و مادربرد هم مطمئن باشید. اگر مطمئن هستید این کار بهتر است، اگر نه یک کارت گرافیک قوی‌تر بخرید. باز هم؟ یک کنسول بخرید و خودتان را راحت کنید!

سلام خدمت همه دوستان بازی‌خور. امیدواریم روزهای پایانی تعطیلات تابستان به شما خوش بگذرد.

این هفته را به بازی‌های سبک مبارزه‌ای اختصاص دادیم. دو بازی فاینال فانتزی دیسیدیا و KOFXII را برای علاقمندان نقد کرده‌ایم. البته دیسیدیا را نمی‌شود یک بازی مبارزه‌ای به حساب آورد چون بیشتر به بازی‌های نقش‌آفرینی شباهت دارد. نزدیک به ۵۰ ساعت برای تمام کردن این بازی زمان لازم دارید. به همین دلیل PSP پلت‌فرم خوبی برای دیسیدیا بازی کردن به شمار می‌آید.