

بازی هفته

هفته ورزشکارها

این هفته را باید هفته بازی‌های ورزشی دانست. تعداد زیادی از عناوین مسابقه‌ای و ورزشی معروف در این یکی دو هفته به بازار آمده‌اند. معروف‌ترین این بازی‌ها بی‌شک فیفا ۱۰ است که امسال ترکانده و یکی از بهترین بازی‌های فوتبالی چندسال اخیر را عرضه کرده است. علاقه‌مندان به بسکتبال احتمالاً برای انتخاب بین ۲ بازی NBA Live 10 و NBA 2K10 کار دشواری پیش رو خواهند داشت. از کنار بازی‌های مسابقه‌ای معروفی هم چون NFS، Dirt 2 و GT برای PSP به این راحتی نمی‌شود گذشت.

در بازار کنسول‌های خانگی هم بزرگانی هم چون Halo 3 ODST و Uncharted 2 وجود دارند که اولی عنوان انحصاری ایکس باکس ۳۶۰ و دومی بازی انحصاری پلی استیشن ۳ است. قسمت سوم از سریال داستان‌های مانکی آیلند برای PC و Wii عرضه شده است. اگر DS دارید حتماً ۲ بازی ماریو و لویجی RPG3 و The Scribblenauts را امتحان کنید. از بازی‌های اکشن دیگر هم می‌توان به Wet و Risen اشاره کرد. بازی‌های جدید هنوز در راه هستند.

بازی موبایل

۹۹ نینجا

بازی ۹۹ نینجا یک پلت فرمر اکشن بسیار روان و خوش ساخت است که سرعت بازی و نحوه کنترل آن شباهت زیادی به سری بازی‌های سونیک دارد.

البته این بار به جای سونیک یک نینجای کاملاً بزن بهادر وجود دارد که خلاف نینجاهای دیگر، اهل مخفی‌کاری نیست. نقش اول بازی کانجی نام دارد و برای مبارزه با آدم‌دها به هر کاری دست می‌زند. مراحل بازی مقدار زیادی سکوبازی و پرش‌های مشکل دارند و حسابی از خجالت پلت فرمرها درمی‌آیند.

از نظر گرافیکی، ۹۹ نینجا چندان جالب نیست. کاراکترها و محیط ساده و ابتدایی طراحی شده‌اند و انیمیشن شمشیربازی بعضی وقت‌ها دچار مشکل می‌شود، به خصوص در مراحل پایانی و هنگام مبارزه با نینجاهای آهنی.

کنترل کانجی در ابتدا بسیار مشکل است اما همین‌که به سرعت پرش او عادت کنید به راحتی می‌توانید مراحل طولانی و پر از موانع ۹۹ نینجا را پشت سر بگذارید.

بین می‌رود (چیزی که از خصوصیات مینیاتور است). طراحی شخصیت‌ها هم کاملاً با نقاشی‌های اصیل ژاپنی مطابقت دارد. غول‌آخرها گویی از درون کتاب‌های قدیمی درآمده‌اند و پس‌زمینه‌های دوبعدی لایه‌لایه به مناظر اطراف زندگی داده‌اند. تکمیل‌کننده بخش هنری یک موسیقی آرام‌بخش و متناسب با پس‌زمینه‌هاست.

یکی از نکات جالب روند بازی این است که هر وقت آن‌را Load کنید، می‌توانید درجه سختی و قهرمان بازی را تغییر بدهید. البته هر شخصیت مسیر و مراحل مخصوص به خود دارد، اما می‌شود هر دوی آن‌ها را به صورت همزمان در داستان پیش برد. حالت Muso برای تراز گرفتن است و حالت Shura برای اکشن واقعی. علاقه‌مندان به مبارزه‌های موراماسایی می‌توانند پس از تمام کردن آن با درجه سخت، یک حالت جدید را به نام Shigurui فعال کنند که در آن میزان سلامتی به یک تقییل پیدا می‌کند و خوردن یک ضربه مساوی است با مرگ. مبارزه با غول‌آخرها در این حالت دقت و مهارت زیادی می‌طلبد و نشان می‌دهد که خلاف تصور اولیه، حمله بی‌هدف و دیمی به دشمن‌ها تنها راه پیروزی نیست و همه مبارزه‌ها حساب و کتاب دارند.

انجام بازی موراماسا را به همه Wii بازها و طرفداران بازی‌های اکشن توصیه می‌کنم. این بازی یک سر و گردن از دیگر بازی‌های اکشن فعلی بازار بالاتر است. از ته دل آرزو می‌کنم یک روز سازنده‌های موراماسا یک نسخه HD از این بازی را برای پلت‌فرم‌های دیگر منتشر کنند، یا دست‌کم شماره بعدی این بازی از انحصار Wii خارج شود.

در طول بازی ۲ امتیاز Soul و Spirit به شما داده می‌شود که آن‌ها را می‌شود صرف ساختن شمشیرهای مختلف کرد. شمشیرها به صورت درختی ساخته می‌شوند؛ یعنی مثلاً برای ساخت یک شمشیر خاص، باید ۳ شمشیر دیگر را قبلاً ساخته باشید. برای دیدن پایان اصلی بازی باید حتماً یک شمشیر خاص را در نبرد نهایی به دست بگیرید. پیش‌نیاز داشتن این شمشیر این است که یک سری شمشیر را هم توسط کیسکه و هم توسط موموهمی ساخته باشید و این یعنی باید حتماً دست‌کم یک دور بازی را با هر کدام تمام کنید تا شمشیرهای مورد نیاز ساخته شده باشند. این ایده ساده باعث شده مجبور شوید ۴ بار بازی را تمام کنید. ساختن شمشیرهای جدید و امتحان کردن قابلیت‌های هر کدام به سرعت

برای دیدن پایان اصلی بازی باید حتماً بازی را دست‌کم یک بار با هر کاراکتر تمام کنید

تبدیل به یکی از انگیزه‌های اصلی برای بازی کردن موراماسا می‌شود. پس از یک‌بار تمام شدن بازی با هر کاراکتر، می‌شود شمشیرها را بین آن‌ها به اشتراک گذاشت و در بین معابد آزادانه رفت‌وآمد کرد تا زمان کم‌ترین صرف رفت‌وآمد در نقشه بشود.

از روند اعتیادآور و اکشن‌های خوش ساخت بازی که بگذریم، نوبت به بخش طراحی هنری می‌رسد که انصافاً در آن سنگ تمام گذاشته‌اند. موراماسا مانند مینیاتوره‌های قدیمی ژاپنی است که به حرکت درآمده باشند. حتی در بعضی از مراحل، پرسپکتیو از

دو کاراکتر قابل انتخاب در موراماسا وجود دارند که از نظر عملکرد هیچ تفاوتی با هم ندارند. تنها سلاح قهرمان‌ها شمشیر است. هر نفر می‌تواند در هر لحظه ۳ شمشیر با خود داشته باشد، اما تعداد شمشیرهایی که در کوله‌پشتی می‌شود جمع کرد، خیلی بیشتر از این حرف‌هاست. زدن دکمه A هم کار حمله را انجام می‌دهد و هم دفاع. یعنی شما در طول بازی اگر مرتب دکمه شمشیر زدن یا همان A را بزنید، می‌توانید همه حملات دشمن را دفع کنید. دکمه B، فن مخفی هر شمشیر را فعال می‌کند که نمی‌شود پشت سر هم آن‌را اجرا کرد.

اما بخش جالب کنترل این جاست که بیشتر ضربات و حرکات جالب، تنها با نگه داشتن کلید A و حرکت دادن دسته انجام می‌شوند. چند ضرب‌ها از پیش تعریف شده نیستند و همه چیز به خودتان ربط دارد که چه طور از ضربات مختلف بیشترین استفاده را انجام بدهید. در صحنه‌های شلوغ به راحتی می‌شود شمارنده را به ۸۰۰ و بالاتر هم رساند. البته نوع کنترل در منوی گزینه‌ها بین ۳ حالت نانچاک و وی‌موت، وی‌موت کلاسیک و گیم‌کیوب قابل تغییر است.

داستان نه خیلی جالب است و نه خیلی بی‌سر و ته. ۲ کاراکتر به ظاهر بی‌ربط، به نام موموهمی و کیسکه از ۲ نقطه مختلف نقشه داستان‌شان را آغاز می‌کنند. برای دیدن پایان اصلی بازی باید حتماً بازی را دست‌کم یک بار با هر کاراکتر تمام کنید. دلیل این امر سیستم ساخت شمشیر شاخه‌ای موراماساست که جزو نقاط قوت اصلی بازی محسوب می‌شود.

باشید با بی‌نهایت حالت ممکن برای احضار کردن وسیله و چیدن آن‌ها روی هم، بازی هیچ‌گونه باگی نداشته باشد. خیلی وقت‌ها وسایل مختلف در تعامل با هم مشکل ایجاد می‌کنند و فیزیک بازی کم می‌آورد. نحوه کنترل ماکسول، قهرمان بازی، به شدت آزار دهنده است. به جای این که از کنترل‌های استاندارد بازی‌های پلت فرمر استفاده شود، شما باید با کلیک کردن او را کنترل کنید و او هوشمندانه کاری که باید را انجام می‌دهد. اما متأسفانه خیلی وقت‌ها مثلاً وقتی روی یک ماشین کلیک کنید ماکسول نمی‌فهمد که باید داخل آن بشود. این مشکل در مراحل بالا که چیدن وسایل روی هم دقت زیادی می‌خواهد کاملاً اعصاب می‌زند.

اگر به خاطر باگ‌های غیرعادی‌اش، بازی Scribblenauts را تمام نکردید، کسی شما را سرزنش نخواهد کرد اما مطمئن‌سر و کله زدن با فیزیک جالب بازی و قابلیت جادویی آن می‌تواند برای ساعت‌ها سرگرم‌کننده باشد. حتی یک بخش برای طراحی مرحله به صورت دستی هم وجود دارد که کسانی که پایه باشند می‌توانند معماهای مخصوص خودشان را طراحی کرده و به دوستانشان بدهند. امیدواریم در شماره‌های آینده ایده فوق‌العاده Scribblenauts بهبود پیدا کند و شاهد شماره‌های بعدی باشیم.



۹۹ نینجا: آرت‌کامپوزینگ: شمشیربازی: تصویر: پلام‌جیم

استفاده کرده‌اید برای تان قفل می‌شوند. این چالش‌ها برای کسانی که می‌خواهند میزان خلاقیت خودشان را بسنجند انتخاب بسیاری خوبی است. پس از احضار کردن آیتم‌های مورد نظر، آن‌ها با کمک فیزیک خوبی که در بازی طراحی شده وارد دنیای آن می‌شوند و در راه رد شدن از مانع فعلی می‌شود از آن‌ها استفاده کرد. اما یکسری کلمات کلیدی هستند که در بیشتر اوقات کارتان را راه می‌اندازند، مانند کوله‌جت یا موشک‌انداز!

طراحی چنین بازی بلندپروازانه‌ای کار بسیار مشکلی است. انتظار نداشته

بگویند نویسنده ما DS باز است و خودش را با DS خفه کرده! هم چنین قابل توجه آقای ناصری که هفته آینده یک بازی داغ DS برای‌شان خواهیم داشت.

آقای رضا جریانی از اصفهان؛ همان‌طور که خودتان گفتید اشکال از کرک بازی بتمن است که در بخش‌هایی از بازی جلو نمی‌رود. نسخه‌های کنسولی چنین ایرادهایی ندارند.

آقای مسلم پورقهرمان از آذربایجان شرقی؛ حتماً بسته‌های اضافه‌شونده

را دانه‌دانه نصب کنید و پس از نصب هر کدام مطمئن شوید که کرک مربوطه کپی شده است. فکر می‌کنم مشکل شما مربوط به کرک نشدن هر بسته اضافه‌شونده باشد.

آقای خواجه‌امیری از تهران؛ همان‌طور که در مقاله موتوراستورم هم اشاره کرده‌ایم، با نصب فرم‌ویبر Gen B و داشتن پیج Yoshiros Decrypter مشکل اجرای بازی‌های جدید روی PSP حل می‌شود. در راستای ایرادات هم‌خوانی هم آقای صابر جوان پرسیده‌اند که چطور می‌شود بازی‌های