

اخبار

سوپریم ۲ زمستان امسال

دومین شماره از بازی استراتژی اسکوتر انیکس هفته گذشته تاریخ انتشار آن را معلوم کرد. این بازی که ۲۵ سال پس از وقایع شماره اول رخ می‌دهد، ۳ جناح اصلی خواهد داشت که ۱۸ مرحله تک‌نفره برای آن‌ها طراحی شده است. تاریخ انتشار بازی اوایل مارس ۲۰۱۰ (اسفند ۸۸) خواهد بود. نسخه PC سوپریم کامندر ۲، دو هفته زودتر از نسخه ایکس باکس ۳۶۰ تا به بازار می‌آید. نسخه PC در بخش مالتی می‌تواند تا ۸ نفر و نسخه ایکس باکس ۳۶۰ تا ۴ نفر را می‌تواند همزمان در یک نقشه پشتیبانی کند.

تراویس کوچ کرد

هفته گذشته مجله فامیتسو از ساخته شدن بازی No More Heroes برای کنسول‌های ایکس باکس ۳۶۰، پلی‌استیشن ۳ خبر داد. این بازی که یکی از عنوان‌های انحصاری محبوب کنسول Wii نینتندو است، توسط بازی‌ساز معروف سودا-۵۱ ساخته شده و در حال حاضر دومین شماره آن آخرین مراحل تولید را طی می‌کند.

به گفته فامیتسو، ظاهراً قرار است شماره اول برای کنسول‌های سونی و مایکروسافت بازسازی شود و با تغییر کنترل‌های مربوط به وی‌موت آن‌را منتشر کنند. نسخه جدید No More Heroes ویژگی‌های جدیدی از جمله حالت Very Sweet را خواهد داشت.

فینیکس رایت

به Wii می‌آید

کپ‌کام اعلام کرد از ماه ژانویه ۲۰۱۰، علاقه‌مندان به سری بازی‌های ماجرابی فینیکس رایت، می‌توانند نسخه DS را در فروشگاه‌های ویرجوال کنسول Wii خریداری کنند. هر کدام از بازی‌های سه‌گانه اولیه فینیکس رایت به ترتیب در ماه‌های ژانویه، مارس و می برای خریداری آماده خواهند بود. شماره اول فینیکس رایت با همان ۴ پرونده اصلی منتشر می‌شود، اما چند ماه بعد پرونده پنجم برای طرفداران فینیکس با قیمت یک دلار (۱۰۰ امتیاز Wii) قابل دریافت است.



روایتی بی‌نظیر از جنگ و قهرمان‌هایش

باز هم بی‌رقیب

قسمت‌های مختلف بازی را به مخاطبان القا می‌کند. حتی اگر توجهی به داستان جنگاوری مدرن ۱ نکرده باشید، باز هم با دیدن کلپیتان پرایس هیجان زده خواهید شد و ارتقای درجه سوپ مک تا ویش برایتان جالب خواهد بود. سازنده‌ها بالاخره تابوی خود را شکسته‌اند. در هیچ کدام از CoDهای قبلی، قهرمان یا شخصیت تکرار شونده‌ای وجود نداشت تا هر چه بیش‌تر بر حال و هوای جنگ و سربازان گمنام آن تاکید شود. اما در جنگاوری مدرن ۲، با شخصیت‌هایی مواجه هستیم که تبدیل به قهرمان داستان می‌شوند.

در جنگاوری مدرن ۲، تلاش زیادی برای داستان‌پردازی انجام شده اما دیالوگ‌ها و اسنادی که قرار است شما را با روند پیشرفت داستان آشنا کنند، یا در میانه صحنه‌های بسیار شلوغ و پر از انفجار گم شده‌اند یا در سکانس‌های توضیح مأموریت کسل‌کننده مورد بی‌توجهی قرار گرفته‌اند. اما اگر کسی داستان را با جزئیات دنبال کند، متوجه می‌شود مشکلات منطقی زیادی در آن وجود دارد. اما جنگاوری مدرن ۲ را به هیچ‌وجه نباید از روی داستان ارزیابی کرد.

روند بازی عالی است. اکشن‌ها کاملاً متعادل هستند. سازنده‌ها در همه لحظات بازی، برای شما برنامه دارند. همه صحنه‌ها از قبل کارگردانی شده‌اند و خیلی وقت‌ها احساس تماشای فیلم به بازی‌کننده دست می‌دهد. یکی

سید طه رسولی

دنای سری بازی‌های Call of Duty، به نمایش ابعاد مختلف جنگ و حواشی آن می‌پردازند. شماره پیشین، یعنی World at War با این‌که از نظر گیم‌پلی چیز جدیدی برای ارایه نداشت، اما با زیبا به تصویر کشیدن پشت صحنه‌های جنگ و لحظات سیاهی که در هر جنگی وجود دارد، به خوبی مخاطبان را تحت تأثیر قرار داد. تیم اصلی CoD یعنی اینفینیتی وارد با شماره دوم «جنگاوری مدرن» (Modern Warfare) بازگشته‌اند تا یکی دیگر از بهترین بازی‌های اکشن اول شخص را به این ژانر اضافه کنند؛ ژانری که بهترین‌هایش در چند سال اخیر منحصر به CoD بوده است. محبوبیت بیش از حد CoD در ایران و کوتاه بودن بخش یک‌نفره به این معنی است که تا زمان چاپ شدن این نوشتار، احتمالاً همه علاقه‌مندان این بازی را بارها تمام کرده‌اند، پس سراغ توضیح وضاحت و این‌که گرافیک و هوش مصنوعی چه جوری است، بازی چند مرحله دارد و چه تفنگ‌هایی دارد نمی‌روم. بخش یک‌نفره مثل همیشه شما را جای سربازهایی از نقاط مختلف دنیا می‌گذارد.

یکی از نقاط قوت جنگاوری مدرن ۲، حضور شخصیت‌هایی آشنا از شماره قبل است. این موضوع در سری CoD بی‌سابقه بوده و برای اولین بار حس ارتباط

یک نسخه بد از یک بازی خوب

شکست مرد پرنده



رسم است که بازی‌های معروف کنسول‌های خانگی یک نسخه دستی برای PSP یا DS بیرون بدهند. نسخه‌های PSP معمولاً بیشتر شبیه بازی اصلی هستند، چون

الطائر در کنسول PSP هم خوب می‌تواند پل بزند.

از مشکلاتی که در شماره قبلی CoD وجود داشت، احساس گیجی در صحنه‌های پر زرد و خورد بود که در جنگاوری مدرن ۲ این مشکل برطرف شده است. اما دیگر مشکل معروف گیم‌پلی CoD هم چنان خودنمایی می‌کند؛ بدون توجه به این‌که چند نفر همراه شما در میدان جنگ هستند، دشمن‌ها فقط و فقط شما را نشانه می‌گیرند. این مشکل، یکی از بزرگ‌ترین موانع برای جلوه پیدا کردن میدان‌های نبرد جنگاوری مدرن است. تعداد دشمن‌ها در این بازی بسیار زیاد است. در پایان

کنسول دستی سونی بهتر می‌تواند از عهده اجرا کردن بازی‌های سه‌بعدی و دموهای CG برآید. در این سال‌ها تجربه‌های بسیار خوبی با بازی‌هایی نظیر God of War و سایلنت هیل داشتیم که نسخه‌های PSP آن‌ها واقعا مشابه آثار خانگی جذاب و خوش ساخت بودند. وقتی سونی اعلام کرد هم‌زمان با عرضه PSPGo در بازار، بازی‌های اساسینز کرید و Little Big Planet را به این پلتفرم می‌فرستد، حسایی هیجان‌زده شدیم. اما نسخه PSP اساسینز کرید که Bloodlines نام دارد و ۲ هفته پیش منتشر شد، به هیچ‌وجه نتوانسته مانند سایلنت هیل یا خدای جنگ پا جای پای نسخه اصلی‌اش بگذارد.

داستان پس از اساسینز کرید ۱ رخ می‌دهد. این بار الطائر به قبرس می‌رود تا یک شیء باستانی دیگر به نام سیب مقدس را پیدا کند و نگذارد دست تمپلارها به آن برسد. در این میان، ماریا که در پایان قسمت اول بازی او را دیدیم و الطائر جانش را به او بخشید، نقش پررنگی در داستان دارد. متأسفانه در بخش دیالوگ‌ها Bloodlines بسیار ضعیف است. دیالوگ‌ها در میان‌پرده‌ها معمولاً طولانی و مبهم‌اند. اگر هنگام پخش میان‌پرده‌ها با زدن کلید استارت آن‌ها را رد کنید، هیچ مشکلی پیش نمی‌آید. مأموریت‌ها در نقشه مشخص شده‌اند و لازم نیست چیز بیش‌تری در مورد هدف بدانید. صداگذاری ضعیف الطائر و دیگر شخصیت‌ها هم انگیزه دیگری برای تماشا نکردن میان‌پرده‌هاست.

بازی‌خورها

مدرن ۲ خیلی خوب است و دشمن‌ها خیلی طبیعی عکس‌العمل نشان می‌دهند، چیزی نیست که کسی با انجام بازی متوجه آن نشود و وقتی صحبت درباره یک بازی زیاد است و جای ما کم، ترجیح می‌دهیم از این ویژگی‌ها صحبت نکنیم. آن وقت بعضی از دوستان تصور می‌کنند که قصد و غرضی در کار بوده که اصلاً این‌طور نیست. آقای علی دوستی! بازی سوپر ماریو جدید Wii کمی دردسر دارد. توصیه می‌کنیم از یک فلش مموری و یک USB Loader استفاده کنید. البته همان نوگاما هم می‌تواند این کار را انجام بدهد.

سلام به همه دوستان و همراهان ستون بازی‌خورها و صفحه بازی کلیک. این هفته به خاطر بازی Call of Duty و Assassin's Creed که مورد توجه و علاقه بسیاری از بازی‌خورها هستند، در نقد بازی بی‌نوبتی کردن! یعنی این هفته نوبت تکن‌۶ بود و بعد هم قرار بود سراغ Borderlands برویم. اما خب، نمی‌شود. بعضی وقت‌ها استثنا قابل شدن نتیجه بهتری دارد. جا دارد این‌جا یک نکته مهم را از قول نویسنده‌مان نقل کنم؛ این‌که در نقد بازی‌هایی مانند Call of Duty یا آنچارتد ۲، به نکاتی توجه می‌شود که کم‌تر دیده شده‌اند. این‌که گرافیک جنگاوری