

بهترین عناوین ۲۰۱۸ کنسول PS4

دو هفته پیش فهرستی از عناوین عالی سال ۲۰۱۸ معرفی کردیم که بعضی انحصاری PS4 و برخی بین کنسول‌های مختلف مشترک بود. با توجه به استقبال مخاطبان عزیز، تعداد دیگری از عناوینی را که شاید از نظر گیم‌های ایرانی پنهان مانده باشد، معرفی می‌کنیم تا در این فصل خشکسالی بازی بتوانید دلی از عزا در بیاورید.

Owlboy از آن عناوینی است که تمام خواص ماندگار شدن را دارد. زیبا و چشم‌نواز، شیرین و روح‌گذا و بسیار عاطفی است. شاید پس از اتمام آن بزرگ‌ترین حسرتی که به دل می‌ماند، همان به پایان رسیدنش باشد و این که دیگر نمی‌توان آن سفر زیبا و حیرت‌انگیز را تجربه کرد. اگر اهل گیم‌هایی هستید که یادآور دوران خوش و پراحساس عناوین کلاسیک هستند، این اثر را از دست ندهید.

به دوره جنگ سرد علاقه دارید؟ بحث‌های مربوط به جاسوسی و تسلیحات توجّهتان را جلب می‌کند؟ پس Phantom Doctrine را برای شما ساخته‌اند. در این اثر می‌توانید در قالب یکی از سه جاسوس اطلاعاتی فرو رفته و با مکانیک‌ها، تصمیم‌ها و اتفاقاتی پیچیده دست و پنجه نرم کنید. زاویه دید اثر، ایزومتریک است. ظاهرش چندان چنگی به دل نمی‌زند، اما اگر یک چیز از عناوین ایزومتریک انتظار برود، روایتی خاص و خوب است که در این اثر واقعاً به زیبایی نقش خود را ایفا کرده و از خجالت بازیکن درمی‌آید.

عنوان Tetris Effect خوراک آنهایی است که از تجربه‌های نو و خاص استقبال می‌کنند. تتریس - در ایران معروف به خانه‌سازی - را همه می‌شناسیم، اما سازندگان Tetris Effect به آن رنگ و بویی تازه و هنری داده‌اند که باعث شده این اثر کلاسیک در کالبدی تازه، روحی جدید بیاید. برای روزهای کم‌حوصلگی واقعاً خوب است و حسابی می‌تواند آرامتان کند. اگر هوادار سری Witcher هستید و به عناوین کارت‌بازی علاقه دارید و هنوز سراغ تجربه Thronebreaker: The Witcher Tales نرفته‌اید، وقتش رسیده که آن را حتماً تجربه کنید. بسیاری انتظار داشتند این اثر یک اسپین - آف ساده و سرسری از سری ویچر باشد، اما باز هم CD Projekt Red وجدان و تقید خود به هوادارانش را ثابت کرد و عنوانی قوی، فاخر و جذاب به بازار عرضه کرد. روایت اثر، تیره و تار و درخور نام ویچر است و تصمیم‌های اخلاقی متعددی که در طول کار به جان مخاطب می‌افتد، سزاوار تحسین است.



نقد و بررسی بازی Mutant Year Zero Road to Eden

پناه بر تاکتیک!

سیاوش شهبازی

اگر از گیم‌های مروج تامل و تعقل استقبال می‌کنید، در تجربه این اثر درنگ نکنید. بازآفرینی سری XCOM، ارمغانی تازه به صنعت گیم آورد که نویدبخش حضور عناوین جدی‌تر، سخت‌تر و چالشی‌تر را می‌داد. حالا چند سال بعد، MYZ از همان وارثانی است که انتظارش را می‌کشیدیم، وارثی که درست سرمشق گرفته و به‌بودی تقلید صرف نیفتاده است و می‌توان با سینه سپر شده از آن دفاع کرد.

MYZ چیست؟

ناشر MYZ، از این گیم به‌عنوان یک اثر ماجراجویی تاکتیکی یاد کرده که از زاویه ایزومتریک روایت می‌شود. سه سطح سختی برای انتخاب وجود دارد و هر بازیکن، کنترل سه شخصیت را به‌عهده می‌گیرد و در دنیای این گیم کاوش می‌کند. هر شخصیت، مجموعه‌ای از توانایی‌ها و مهارت‌های خاص خود را دارد. سلما، انسانی جهش‌یافته است که در مواد منفجره تخصص دارد؛ داکس، یک هیبرید اردکی است که به یک کمان‌دوربرد مجهز است و بورمن از اسلحه‌های مانند شاتگان استفاده می‌کند.

در نبرد چه می‌گذرد؟

ابتدای مطلب از کلماتی مانند سخت و چالشی استفاده کردیم، اما در حقیقت MYZ از عناوینی است که اگر قلقلش دستان نباید، تجربه‌ای روان و لذتبخش را برای شما رقم می‌زند. در این گیم با یک اسکادیناوی تباه شده روبه‌رو می‌شوید که دچار فقدان منابع است و از طرف دیگر اطلاعات خاصی درباره گذشته و حوادث آن وجود ندارد. Ark، یکی از آخرین هاب‌ها یا مقرهای بشریت، نیروهای موسوم به استاکرها را به کاوش منطقه می‌فرستد تا هم منابع جمع کرده، هم با نیروهای متخاصم مبارزه کنند.

ارتقاها فراوان هستند و تصمیم در این زمینه بسیار سخت است! آسیاکاری (Grinding) در این گیم جای خاصی ندارد و وقتی منابعی برای ارتقا به‌دست می‌آورد، باید آن را هوشمندانه براساس سبک بازی خود خرج کنید. اگر درگیری از راه دور را ترجیح می‌دهید، بهتر است هوای داکس را داشته باشید و کمان او را بهبود دهید.

Mutant Year Zero Road to Eden

The Bearded Ladies

سازنده

Funcom

ناشر

PC, Ps4, XOne

پلتفرم

نقش‌آفرینی نوبتی تاکتیکی

سبک

و اگر اهل نبرد از روبه‌رو هستید، شاتگان بورمن انتخاب بهتری است.

نقشه‌های متصل هر کدام تم خاصی دارند؛ از ایستگاه مترو گرفته تا مدرسه. جست‌وجو آزاد است تا زمانی که دشمن شما را نبیند. اگر دقیق باشید و اول دشمن را تشخیص بدهید، با خاموش کردن چراغ قوه و فدا کردن دیدتان، می‌توانید دید آنها را هم کور کرده و این بار با دقت بیشتر و آهسته‌تر برای خنثی‌سازی تهدید قدم بردارید.

سپس فرصت دارید تا نزدیک شدن به محل استقرار دشمن، نوع و سطح و کشیک یا عدم کشیک، مسیر کشیک، تلافی دید و... را درباره آنها تشخیص دهید و سپس نیروهایتان را در جای مناسب مستقر کنید. با زدن دکمه مشخص، گروه را جدا کرده و یکی یکی به محل مناسب می‌فرستید؛ مثلاً بورمن در پشت یک درخت اسکان می‌گیرد، داکس به پشت‌بام ساختمانی در نزدیکی می‌رود و سلما در انتهای مسیر کشیک دشمن استقرار می‌یابد. سپس با زدن دکمه حمله، کمین را به عمل تبدیل می‌کنید.

چالش به معنای واقعی کلمه

پس از حمله، بازی اوج می‌گیرد. اغلب یک جای کار می‌لنگد و چیزی را از قلم می‌اندازید. همین به فرو رفتن صحنه نبرد در آتش و هیاهو منجر می‌شود. نیروهای دشمن بر سرتان می‌ریزند و شما را وادار به استفاده از یک استراتژی تازه می‌کنند. تنوع دشمنان دیوانه‌کننده - از نوع خوبش - است. این تنوع، بازیکن را به مطالعه تک‌تک دشمنان، تسلط بر حملاتشان و چیدمان استراتژی مناسب ترغیب می‌کند. در عین حال باید در حملات خود بسیار زیرکانه و محتاط عمل کنید. سلامتی نیروهایتان به‌راحتی به خطر می‌افتد و با چند ضربه از پا در می‌آیند. از طرفی، روی اسلحه نیز می‌توانید برای دو یا سه نوبت حمله تکیه کنید و سپس مجبورید یک نوبت حیاتی را به پر کردن مجددشان اختصاص بدهید. جمیع اینها آن حس تباهی و فقدان را که منظور بوده است به‌خوبی به بازیکن القا می‌کند. شاید تنها ایراد این بازی - که البته به توقع بازیکن بستگی دارد - نبود ارزش تکرار بالایش باشد. گیم با وجود انتخاب‌هایی که به بازیکن می‌دهد، واقعاً خطی است و هرچندبار به یک صحنه رجوع کنید، با همان پست‌ها، مسیرهای حرکت و رفتارهای قبلی روبه‌رو می‌شوید. فارغ از این ایراد، با یک اثر خوش‌قوام و چفت طرف هستید که یک بار تمام کردنش می‌تواند مزه خوبی زیر زبانتان بگذارد.



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۹۳۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید