

## رالی با استادان کد

این هفته به نوعی مختص بازی‌های Racing یا مسابقه‌ای است، زیرا علاوه بر عنوان موتورسواری آرکید و نمایشی Trials Rising شرکت یوبی‌سافت، شاهد بازگشت نسخه جدیدی از مجموعه Dirt Rally هستیم. سری بازی‌های Dirt از سال‌ها پیش موفق شدند محبوبیت و جایگاه بالایی بین طرفداران این سبک بازی‌ها برای خود به دست بیاورند و با وجود فراز و نشیب‌هایی که این چند سال اخیر در نسخه‌های مختلف بازی شاهد بوده‌ایم، اما همچنان انتشار Dirt Rally 2.0 برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها همچنان زنده‌مان می‌کند. بازی از شما می‌خواهد تا جسارت خود را جمع کرده و راهتان را در میان مجموعه‌ای از معروف‌ترین مکان‌های مسابقات رالی در سراسر جهان باز کنید و با قوی‌ترین ماشین‌های آفرودی که تا به حال ساخته شده با رقبای خود مسابقه دهید؛ با علم به این که کوچک‌ترین اشتباه ممکن است شما را به‌طور کامل از صحنه خارج کند. در بازی با کمک نقشه‌خوان خود و البته غرایز و مهارت‌هایی که در رانندگی رالی دارید باید مسیرهایی را در کشورهای آرژانتین، نیوزلند، اسپانیا، لهستان و آمریکا طی کنید. در این مسیر باید تلاش کنید با انتخاب لاستیک‌های مناسب و دیگر تیونینگ‌هایی که می‌توانید روی ماشین خود اعمال کنید، بهترین نتیجه را بین رقبای خود بگیرید.



### بتل رویال به سبک بایوور

دومین بازی این هفته عنوان پر سر و صدای Anthem است، ساخته جدید بایوور و عنوانی که با فاز بتای عمومی و برنامه EA برای انتشار نسخه‌های مختلف آن حسابی محل حرف و حدیث رسانه‌ها و گیمرها شد. بازی کاملاً به‌صورت آنلاین است و برای پیشبرد ماجرای‌هایی که پیش‌روی‌تان قرار می‌دهد شما را به سه بازیکن دیگر متصل خواهد کرد تا به‌صورت Co-Op در دنیای آن گشت و گذار کنید و با کار گروهی و شناخت توانایی‌ها و قابلیت‌های منحصربه‌فرد هر یک از اعضای تیم به اهداف‌تان برسید. شخصی‌سازی اسلحه، زره و دیگر تجهیزات ویژگی‌هایی است که بازی خیلی روی آن مانور می‌دهد، هرچند بازیکنان فاز بتای بازی از حجم این شخصی‌سازی کاملاً راضی نبودند. ساختار بازی دنیای باز است و ماموریت‌های مختلف در هر گوشه آن قرار دارد، ماموریت‌هایی که چالش‌هایی از آنها صرفاً دشمنانی که مقابل‌تان قرار می‌گیرند نیست، بلکه عوارض زمین و شرایط آب و هوایی نیز در مواردی چالش را برای شما افزایش خواهند داد. Anthem طبق گفته EA قرار است مدتی طولانی حمایت شود و محتوای جدید به‌صورت دوره‌ای به بازی اضافه شوند.



### توهم و اکشن

اگر تصور کرده‌اید ماموریت‌های New Dawn چیز جدیدی به شما می‌دهد، در اشتباه هستید! ماموریت‌های قرار گرفتن در جایگاه تیرانداز وسایل نقلیه، مراحل توهمی و خیالاتی شدن‌های کاراکتر، ماموریت‌های مبارزه در یک مکان مشخص، همه در اینجا نیز بدون تغییر حضور دارند و فاصله واقعا کمی تا برانگیختن حس دژاوو در بازیکن دارند. خوشبختانه همچنان بخش عمده‌ای از وقت شما را گشتن در محیط بازی و تصرف کمپ‌های دشمنان به خود اختصاص خواهد داد که هر کدام چالش و جذابیتی به تجربه بازی می‌افزایند. البته نباید از تعدادی ماموریت جانبی خوش‌ساخت نیز غافل شد. در واقع New Dawn بار دیگر ثابت می‌کند بدنه و اسکلت اصلی گیم‌پلی بازی چقدر مستحکم و قوی است که حتی بدون ویژگی‌ها یا توانایی‌های چندین جدید همچنان می‌توان با تجربه بازی سرگرم شد.

از معدود ویژگی‌های جدید گیم‌پلی می‌توان به ماموریت‌های جانبی جدید Expedition اشاره کرد.

در این ماموریت‌ها از شما خواسته می‌شود به مکان‌های نه‌چندان بزرگ نفوذ کرده و بسته‌ای ارزشمند را به دست بیاورید. در عمل ساختار این ماموریت‌ها در شروع شبیه تسخیر کمپ است که در انتها به فرار از دست موج دشمنان تبدیل می‌شود.

این ماموریت‌ها و تصرف کمپ‌ها را پس از انجام می‌توانید با درجات سختی بالاتر نیز امتحان کنید تا جوایز بهتری بگیرید، اما افسوس که سختی بالاتر صرفاً به افزایش میزان سلامت دشمنان و اضافه کردن سپر بیشتر برای آنان تعبیر شده است!

سیستم ارتقای کاراکتر و پایگاه‌سازی بازی نیز تغییر چندانی به نسخه‌های قبلی ندارد و کاملاً برای شما آشنا خواهد بود، ضمن این که در درخت توانایی‌ها هنوز هم کلی قابلیت به‌درد نخور وجود دارد صرفاً به این دلیل که مانع رسیدن سریع شما به توانایی‌های منطقی و مفید شود. Grind همچنان ساختار اصلی در مکانیک‌های بازی است، هرچند به لطف حرکت زشت و افتضاح یوبی‌سافت در اضافه کردن پرداخت درون برنامه‌ای می‌توان خیلی سریع‌تر پیشرفت کرد!

## جشنوار ه رنگ‌ها در دنیای امید!

### اسپین آف نسخه پنجم بازی چیزی فراتر از یک تجربه عادی نیست

مجید رحمانی

طرفداران مجموعه FarCry با دنیاهای عجیب و غریب نسخه‌های بازی غریبه نیستند، اما New Dawn دنیای پس از جنگی اتمی را به تصویر می‌کشد که همه چیز در آن به جای خاکستری و مرده بودن، به‌شدت رنگی و با کنتراست بالاست. همین تغییر شدید، امید به وجود تازگی و طراوت را در این مجموعه پا به سن گذاشته در ما ایجاد کرد، ولی با این که گیاهان و پوشش گیاهی پر رنگ و شاداب بازی در کنار جانوران جهش‌یافته آن با موفقیت، محیط و دنیای جدید بازی را برای ما قابل قبول کرده‌اند، این تغییرات سطحی در سیستم پیشرفت بازی و فرموله کردن داستان است که کوچک‌ترین سازگاری با تغییرات ظاهری بازی ندارند و به نوعی بازی را زمین می‌زنند!

### ۲ دهه انتظار برای تکرار

اگر از دوستداران سری بازی‌های فارکرای هستید و منتظر نسخه جدیدی از این مجموعه بودید، اجازه دهید همین‌جا تکلیف در برایتان روشن کنم. New Dawn هم مثل تمام نسخه‌های قبلی بر مبنای تسخیر کمپ‌های نگرهبانی دشمنان، مرگ‌های مخفیانه خشن، Co-Op دیوانه‌وار و جمع کردن اجباری آیتم‌ها که به آنها عادت کرده‌اید، بنا شده است. ضمن این که تیراندازی آن نیز همچنان خوب و جذاب است و از تجربه بازی سرگرم خواهید شد.

با این حال اگر دنبال بازی‌ای هستید که فرمول مجموعه فارکرای را تغییر داده یا حداقل قدمی رو به جلو در آن برداشته باشد، New Dawn بیشتر از آن که چیزی ساخته باشد، خراب کرده است!

آنتاگونیست قصه در فارکرای ۵، جوزف سید، جامعه‌ای را پیش‌بینی می‌کرد که در هوپ کانتی (شهری خیالی در ایالت مونتانا ایالت متحده) شکل خواهد گرفت؛ دو دهه پس از سقوط آن جامعه ماجرای New Dawn از جایی آغاز می‌شود که بازماندگان دور یکدیگر جمع شده و در تلاشند تا اجتماعی جدید موسوم به Prosperity را شکل دهند. متأسفانه موفقیت آنها در شکل دادن این اجتماع باعث جلب شدن توجه تعدادی مهمان ناخوشایند از جمله Mickey و Lou می‌شود، خواهران دولجویی که با یک ارتش کوچک از سربازهای دیوانه، کنترل هوپ کانتی را در دست دارند.

وظیفه شما مثل همیشه به‌عنوان فردی با

توانایی‌های فوق‌العاده در تیراندازی این است که منطقه را با تسخیر کمپ‌های نگرهبانی دشمنان و انجام ماموریت‌های جانبی در کنار خط اصلی قصه به مرور بازپس بگیرید. فارکرای در بخش روایت طی سال‌های اخیر پستی‌ها و بلندی‌هایی داشته است، اما داستان New Dawn به‌طرز اعجاب‌آوری الکی و تو زرد است! برخلاف آنتاگونیست‌های فارکرای‌های قبلی، این دو خواهر دو قلو به شکل غیر قابل جبرانی تک بعدی هستند. توضیحاتی داده می‌شود که شخصیت بد آنها ریشه در تنهایی و انزوای دوران کودکی‌شان دارد تا آبی در روایت بسته باشند! تمام سکانس‌های آنها از فرمولی مشخص پیروی می‌کند، از معرفی‌شان گرفته تا خشونت‌های مثلاً شوکه‌کننده اتفاقی یا مونولوگ‌هایی که البته به نسبت فارکرای ۵ به‌شدت کمتر شده‌اند.

همچنین بعد از هر ماموریت آنها در رادیو برای شما رجز می‌خوانند، اما بازی تا انتها هیچ‌وقت واقعا درست توضیح نمی‌دهد چگونه و اصلاً چرا می‌توانید صدای آنها را بشنوید!

### Far Cry New Dawn

سازنده: Ubisoft Kiev, Shanghai,

Montreal

ناشر: Ubisoft

پلتفرم: PC, PS4, Xbox One

سبک: اکشن ماجراجویی اول شخص



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۹۸۳ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید