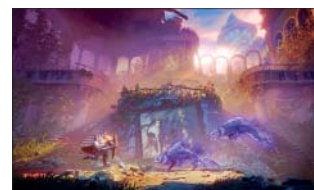


## زیباتر بعد از ورشکستگی

خیلی وقت‌ها شکست مقدمه یک شروع بزرگ‌تر است؛ اولین بازی این هفته گواه این ادعاست. Trine 4: The Nightmare Prince جدیدترین ساخته شرکت Frozenbyte است، شرکتی که بعد از ساخت عنوان Hub اعلام ورشکستگی کرد و خبر از هم پاشیدن آن، فضای مجازی را ناراحت کرد. با این وجود تعدادی از اعضای آن موفق شدند محصول دیگری به نام Nine Parchments را تولید و راه را برای ساخت Trine 4 هموار کنند. در این نسخه، بازی دوباره به ریشه‌های خود بازگشته، یعنی یک سکوبازی ۲/۵ بعدی که هدایت سه شخصیت مبارز، جادوگر و دزد را به شما می‌دهد تا با چالش‌های معمایی و اکشن بازی سر و کله بزنید.

البته اینجا یک شخصیت جدید هم وجود دارد، شاهزاده‌ای که کابوس‌هایش جلوه تصویری پیدا کرده و وارد دنیا شده‌اند. شما می‌توانید بازی را یک تا چهار نفره به صورت آنلاین و آفلاین تجربه کنید. گرافیک بازی استثنایی است و دنیای افسانه‌ای که به تصویر می‌کشد مثل تمام نسخه‌های قبل تا مدت‌ها معیار قدرت هنری یک تیم در بازی‌های هم سبک خواهد بود. بازی برای کنسول‌ها و PC منتشر می‌شود.



## بازگشت یکی از سلاطین

GRID سال‌هایی که Need For Speed سلطان بی‌چون و چرای سبک مسابقاتی آرکید بوده، آن را از تخت سلطنت به زیر کشید و اسمی در کرد و محبوب شد، اما این مجموعه هم به مرور رو به افول گذاشت و مدتی کمتر اسمی از آن می‌شنیدیم تا این که این هفته با نسخه جدید بازی به نظر می‌رسد دوباره حسابی روی بورس بیفتد.

البته امسال Need For Speed جدید را هم خواهیم داشت. مسابقات بازی در پیست‌های مختلف و نام آشنای جهان جریان دارد و تنوع کلاس ماشین‌هایی که می‌توانید انتخاب کنید بسیار زیاد است و از خودروهای کلاسیک و ماسل گرفته تا تراک‌ها و سوپر اسپرت‌ها را می‌توانید در این نسخه برانید. هوش مصنوعی تقویت شده بازی، این سیستم را ایجاد کرده که بسته به عملکردتان در حین مسابقه، دشمنان و رقیبان جدید و البته متحد برای خود بسازید که چالش و لذت مسابقه را دو چندان می‌کند. این نسخه برای کنسول‌ها و PC منتشر می‌شود.

### آگهی مفقودی

برگ سبز خودرو سواری سمند ایکس ۷، مدل ۸۲، به رنگ سبز یشمی متالیک، به شماره انتظامی ۶۴۸ ۶۵-۱۳، شماره موتور 32908201129 و شماره شاسی IN82200864 به نام عبدالله بیگی مفقود گردیده و فاقد اعتبار است.



شاهکاری دیگر از استاد عناوین سرگرم کننده؛ نینتندو

# این زیبایی و خوشی را پایانی نیست

مجید رحمانی

است متصور شوید در واقع از این نقطه سرمنشأ گرفته‌اند.

### به روز شدن با حفظ اصالت‌ها

مدت‌ها می‌توانیم از نسخه اصلی بازی تمجید کنیم، اما منکر آن نمی‌شویم که به هر حال بازی برای زمان خود و شاید چند سال بعد بود و بخش‌هایی از آن ساختار را امروز دیگر کسی نمی‌پسندد. نسخه گیم‌بوی، خیلی بازیکنان را درگیر دکمه‌ها نمی‌کرد و حجم زیادی از تعامل شما با بازی شامل ضربه زدن به دشمنان یا پریدن توسط دستورهایی که در منوهای مختلف بودند انجام می‌شد. خوشبختانه در نسخه بازسازی شده تعدادی از مکانیک‌های کلیدی مثل ضربه زدن یا سپر گرفتن، دکمه مجزا دارند و دو دکمه خالی نیز وجود دارد که خودتان بسته به توانایی‌ها و قابلیت‌هایی که در طول بازی به دست می‌آورید می‌توانید روی آنها تعریف کنید و مثلاً برای پرش هم دکمه‌ای مجزا داشته باشید. در واقع طی این ساختار همچنان برای اضافه کردن مکانیک‌های بیشتر به شخصیت به رفتن به منو نیاز دارید، ولی با دو شورت‌کات موجود حق انتخابی استراتژیک در اختیار بازیکن نیز قرار داده شده است. ساختار کلی بازی نیز گشتن در محیط و دریافت مأموریت از افراد و معمولاً رفتن به دانجن‌ها یا سیاهچال‌ها برای انجام مأموریت‌هاست. خلاصت بازی تا جایی است که بعضی سیاهچال‌ها فضای دو بعدی سایید اسکرولر دارند و سبک بازی را موقتاً تغییر می‌دهند. معماهای موجود در سیاهچال‌ها بسیار هوشمندانه طراحی شده و باس‌فایت‌ها نیز با وجود این که کارتونی به نظر می‌رسند، اما از منظر طراحی رفتار و الگوی قابل درک جز بهترین‌های صنعت هستند.

### حرف آخر

The Legend of Zelda: Link's Awakening بهترین نقطه شروع شما برای آشنایی با این ابر فرنجایز دوست‌داشتنی است. در عین این که همه‌چیز ساده پیاده‌سازی شده، اما عمق زیادی دارد و از آن تجربه‌هایی است که ساعت‌ها شما را سرگرم نگه می‌دارد. به هیچ عنوان فرصتی را که ۲۶ سال پیش از دست دادید، دوباره از دست ندهید.

بعضی از بازی‌ها سال‌ها از زمان خود جلوتر هستند و ساختاری که در طراحی آنها استفاده می‌شود آن قدر هوشمندانه و خلاقانه است که سبکی نو در میان بازی‌ها ایجاد می‌کند. این حرف‌ها برای این سال‌ها نیست، بلکه به دهه ۹۰ میلادی باز می‌گردد، یعنی زمانی که اولین بار The Legend of Zelda روی کنسول Game Boy منتشر شد. از آن به بعد وقتی در مورد یک بازی می‌گفتیم ساختار گشت و گذارش شبیه زلدا است، همه متوجه منظورمان می‌شدند.

شرکت نینتندو که این روزها با موفقیت و درخشش کنسول Switch حسابی گیم‌های بیشتری را به سمت خود جذب می‌کند از سیاست چند سال اخیر صنعت بازی عقب نمانده و اقدام به پورت کردن مجموعه‌های محبوب خود روی این کنسول و البته بازسازی آنها کرده است. The Legend of Zelda: Link's Awakening همان اولین نسخه‌ای است که حماسه لینک و زلدا از آنجا شروع شد، با گرافیک کارتونی و فوق‌العاده دلنشین و البته تغییراتی در ساختار طراحی بازی که متناسب با عصر حاضر و استانداردهای امروزی باشد.

### اصل و نسب زلدا

چه بازیکن قدیمی باشید و چه جدید از این که طراحی مرحله بازی برای شکل‌دهی تجربه بازیکن چقدر زیبا و هوشمندانه انجام شده نمی‌توانید دهان به تحسین و تمجید نگشایید. دنیای بازی و سرزمین Koholint شاید روی نقشه، فضایی کوچک و عظمتی غیرقابل قیاس با دیگر نسخه‌ها داشته باشد، ولی دیری نخواهد گذشت که در بایبید ۲۶ سال پیش سازندگان چگونه از تمام ظرفیت و فضایی که در اختیار داشتند پیکسل به پیکسل بهره برده‌اند و هر چیز چقدر با دقت طراحی شده و در محیط قرار گرفته است.

هر بار که بازی شما را مجدد به محیطی تکراری برمی‌گرداند، توانایی‌ها و ابزارهایی به دست آورده‌اید که به کمک آنها می‌توانید مسیرهای جدیدی را تجربه کنید و به جاهایی بروید که قبلاً نمی‌توانستید. توجه داشته باشید این ساختار برای اولین بار توسط خود زلدا ۲۶ سال پیش ابداع شد و تمام شباهت‌هایی که با ساختار بازی‌های امروزی و مترویدوانیا ممکن

نینتندو این بار به جای این که مانند کاری که با بازی A Link Between Worlds کرد، تمام اسپریت‌های دو بعدی نسخه اصلی را ارتقا دهد و برای نسل فعلی آماده کند، همه چیز را از صفر شروع کرد و به شکل خاصی هم این کار را انجام داد. آن پیکسل‌های سیاه و خاکستری گیم‌بوی حالا به سبک هنری کارتونی و فوق‌العاده زیبایی تبدیل شده‌اند که در آن تمام عناصر دنیای بازی و شخصیت‌ها شبیه عروسک‌هایی پلاستیکی هستند که اینجا و آنجا باتاب نور روی سطحشان باعث درخشش می‌شود. همچنین یک افکت عمق تصویر نیز در بازی وجود دارد که باعث شده محیط‌ها، بزرگ‌تر از آنچه واقعاً هستند به نظر برسند. دیالوگ‌ها نیز مملو از لحظاتی هستند که دیوار چهارم را شکانده و شوخی‌های بانمکی در دل خود دارند.

خارق‌العاده‌ترین نکته در مورد بازی این است که چطور در عین حال که برای افرادی که اولین بار ۲۶ سال پیش آن را تجربه کردند تجربه و حسی آشنا دارد. جالب این که برای افرادی که تازه سراغ این مجموعه دوست‌داشتنی آمده‌اند نیز مملو از تازگی و خلاقیت به نسبت بازی‌های این روزهای دنیاست. برای این که گشت و گذار در دنیای بازی راحت‌تر و مطابق استانداردهای امروزی باشد، سازندگان نقشه، بازی را مو به مو مانند آنچه بود پیاده‌سازی نکرده‌اند و تغییراتی در ساختار کلی آن ایجاد شده، اما محل قرارگیری بسیاری از بخش‌ها و اشیای کلیدی دقیقاً همان جایی است که در نسخه اصلی نیز وجود داشتند.

### The Legend of Zelda: Link's Awakening

Nintendo Grezzo	سازنده
Nintendo	ناشر
Nintendo Switch	پلتفرم
اکشن ماجراجویی	سبک



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۲۶۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید