

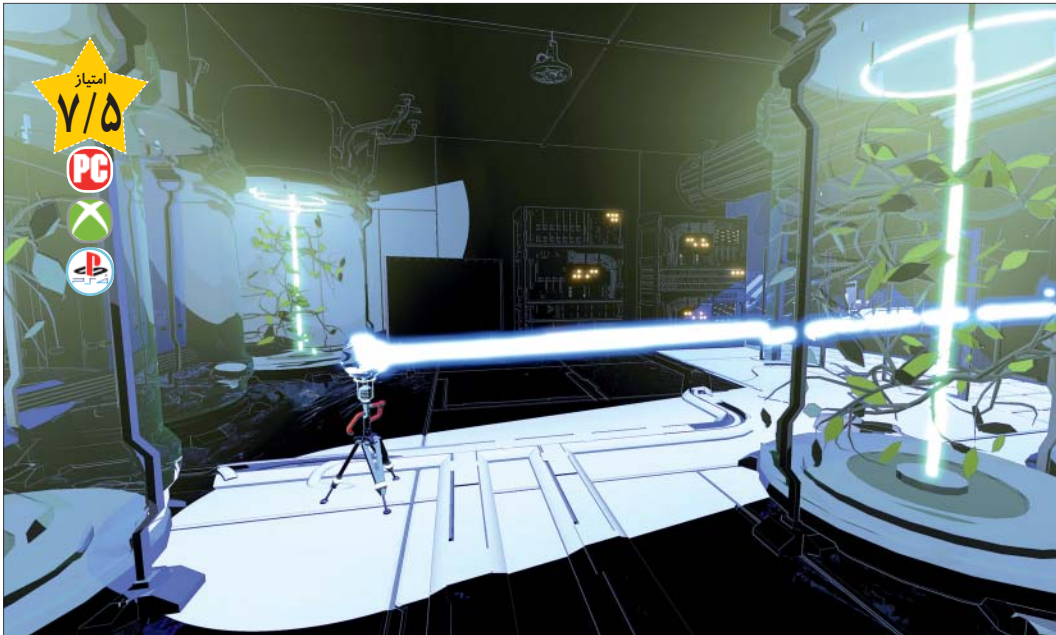
یک عمر شیدایی

هفته گذشته یکی از خاص‌ترین و برترین هفته‌ها برای طرفداران بازی‌های استراتژی و به‌خصوص عناوین کلاسیک بود. یکی از بزرگ‌ترین و جاودانه‌ترین بازی‌های تاریخ فارغ از سبک، بدون شک عنوان Warcraft III ساخته شرکت بلیزارد است. هرچند طرفداران بازی و مجموعه اصلا از فیلمی که بر اساس آن ساخته شد دل خوشی ندارند، ولی شاید به واسطه این فیلم حالا افراد بیشتری نسبت به این دنیای دارک فانتزی جذاب که در مواقعی شانه به شانه دنیای تالکین می‌زند، اطلاعات به دست آورده‌اند. اگر شما هم همیشه حسرت ورود به این دنیای عمیق و خوش ساخت و فوق‌العاده جذاب را داشته‌اید و از طرفی فکر می‌کردید دیگر حوصله یک بازی که بیشتر از ۱۵ سال پیش ساخته شده را ندارید، این هفته بازسازی این عنوان شاهکار را روی PC می‌توانید تجربه کنید. گرافیک خارق‌العاده بازی در کنار ویژگی‌های آنلاین تقویت شده و مدرن بازی از تفاوت‌های بنیادین آن با نسخه کلاسیک خواهد بود. ضمن این که بالانس گیم‌پلی نیز بسیار بهتر از چیزی که قبلا بود، شده است. وارکفت ۳ همیشه از بعد داستانی و شخصیت‌پردازی نیز جایگاه بسیار ویژه‌ای داشته و حالا بهترین فرصت است تا در دنیایی که باید خیلی زودتر در آن زندگی می‌کردیم، ورود کنیم.



کماندوهای فراموش نشدنی

و اما فکر کردید این بازگشت به گذشته اینقدر زود تمام می‌شود؟ نه! هفته گذشته شاهکار دیگری چون Commandos2 نیز به‌صورت بازسازی HD منتشر شد تا نسل جدید بتوانند بازی‌ای را که نقش و تاثیرگذاری به سزایی در بازی‌های استراتژی هم‌زمان داشت حالا بعد از گذشت سال‌ها دوباره تجربه کنند. بازی هدایت چند کماندوی حرفه‌ای و کهنه‌کار را در اختیار شما قرار می‌دهد که هر کدام از آنها تخصص و توانایی منحصر به فردی دارند؛ مثلا یکی در کار کردن با مواد منفجره و راندن وسایل نقلیه تبحر دارد و دیگری در استفاده از سلاح تک تیرانداز یا دیگری جاسوس قهاری است. این که هدف و مأموریت هر مرحله را با چه ساختاری انجام دهید کاملا به عهده خودتان است. مأموریت‌های بازی به سخت بودن معروف هستند و با وجود تنها ۱۰ مرحله اصلی هنوز هم به زمان نسبتا زیادی، شاید نزدیک به ۲۰ ساعت برای تمام کردن بازی نیاز است. اگر قبلا هرگز با مجموعه Com-mandos آشنایی نداشته‌اید، توصیه می‌کنیم این فرصت را از دست ندهید.



معمایی برای اجتناب از سایه‌ها

وقتی نور به معنای واقعی شرط حیات می‌شود

مجید رحمانی

بازی‌های پازل زمانی اولین چیزی که به ذهن متبادر می‌کردند، مجموعه‌ای از معماهای پشت سر هم بود که اگر به‌درستی طراحی و چیدمان شده بودند، سخت و آسان می‌شدند تا نهایتا بازی تمام شود. اما شاید Portal 2 بود که سهم راوی و روایت داستان را نیز در بازی‌های این سبک پررنگ کرد، شخصیت‌پردازی معنا یافت و پازل‌ها و مراحل همگی بخشی از یک دنیای واحدتر و بزرگ‌تر در نظر گرفته شدند. Lightmatter نیز یک بازی اول شخص پازل است که ساختاری مشابه دارد و دو مفهوم نور و سایه، اساس گیم‌پلی آن را شکل داده‌اند. راوی نقشی پررنگ در تجربه شما از بازی ایفا می‌کند و نهایتا سبک هنری خاص و برگرفته از مکتب مینیمالیست آن جذابیت بصری خاص این عنوان را در ذهن حک خواهد کرد.

انفجاری که سایه آفرید!

ماجرای شما در دنیای Lightmatter از جایی شروع می‌شود که ابتدا در نقش بازدیدکننده از یک مرکز تحقیقاتی وارد می‌شوید و به‌مرور ظرفیت شما در تبدیل شدن به یک دستیار تحقیقاتی کشف می‌شود و در نهایت نیز به‌عنوان یک خرابکار در بقایای مرکز تحقیقاتی برای جان سالم به در بردن حرکت خواهید کرد. راهنمای شما در طول بازی Virgil است، دانشمند و مدیرعامل مرکز تحقیقاتی Lightmatter Technologies که ظاهرا کوچک‌ترین اهمیت و ارزشی برای کارمندان و حتی امنیت شما قائل نیست. زمانی که اولین بار صدای او را می‌شنوید گمان خواهید کرد که با یک بازی چفت و بست‌دار طرف خواهید بود. چرا؟ برای این که بازی‌های مستقل زیادی هستند که از راوی برای هدایت و راهنمایی بازیکن بهره می‌برند، اما تعداد آنهایی که موفق می‌شوند همان اول با صدای گیرا و مجذوب‌کننده راوی مخاطب را می‌خکوب کنند، زیاد نیست. صدایچه راوی کیست؟ آقای David Bateson که صدای او روی شخصیت مأمور ۴۷ در سری بازی‌های هیتمن را حتما خواهید شناخت. خلاصه این شخصیت Virgil در حال انجام آزمایشات و تحقیقات مرموزی بوده

نبرد همیشگی نور و سایه

وقتی سایه‌ها دشمن شما باشند، طبیعتا نور موجب رستگاری و بقای شما در این بازی پازل اول شخص خواهد بود. برای این که شما راه‌تان را در این تاسیسات تحقیقاتی باز کنید باید با دستکاری کردن و جابه‌جایی منابع نور مسیری را بین تارکیک اتاق‌ها و راهروهای تخریب‌شده باز کنید. شما باید با استفاده منطقی از فضا و محیط اطراف‌تان نور کافی را در مرحله ایجاد کنید تا بتوانید خود را از یک نقطه روشن به نقطه‌ای دیگر برسانید و در نتیجه از تاریکی و مرگ اجتناب کنید. با این حال یک مقدار ترس از خطرناک بودن سایه‌ها در گیم‌پلی آن چیزی که باید باشد نیست، به این دلیل که سیستم چک‌پوینت بازی باعث می‌شود تا شما هر جا که کشته شدید در فاصله کوتاهی دوباره زنده شوید و همین مساله ترس بازیکن از شکست و مردن را به حد چشمگیری کاهش داده است. اما آنجا که طراحی بازی خوش می‌درخشد معماهای ساده و روش پیاده‌سازی مکانیک‌های نوری بازی است. در اولین سری از پازل‌های بازی شما می‌توانید چراغ‌ها را جابه‌جا کرده و در هر نقطه‌ای که احساس می‌کنید مکان درستی برای باز کردن راه شما به نقطه بعدی مسیر است قرار داده و چشمتان را نیز تغییر دهید. علاوه بر این، مکانیک

ساده فاصله منبع نور نیز مطرح است که هرچه منبع نور دورتر باشد، فضای بیشتری را می‌تواند روشن کند و این منطقی است که هرکس در عمرش یک بار خورشید را دیده باشد، می‌تواند درک کند.

معماهای بازی تا حد زیادی به همین قاعده‌های ابتدایی وفادار می‌مانند و هیچ کدام به یک راهکار پیچیده و عجیب و غریب نیاز ندارند. بیشتر معماها کوتاه بوده و طی چند حرکت و جابه‌جایی قابل حل هستند، ولی باز هم آنقدر خوب طراحی شده‌اند که هر از چند گاهی شما را به خاراندن سر و فکر کردن بیشتر وادارد. تعدادی از معماها هم این حس را ابتدا به شما می‌دهند که محال است بتوانید آن را حل کنید، ولی وقتی آن را حل کردید تعجب خواهید کرد که چگونه این همه مدت سر این معما گیر کرده بودید.

جمع‌بندی

شرکت سازنده در اولین بازی خود اگرچه محصولی بدون نقص نساخته و به‌خصوص مشکلات فنی بازی در افت فریم یا افتادن کاراکتر از زمین به فضای خالی شما را آزار خواهد داد، اما موفق شده ریتم و ضرباهنگ بسیار خوبی را ایجاد کند به نوعی که هیچ‌گاه آنقدر معماها آسان نشوند که خسته شوید و هیچ‌گاه آنقدر سخت نباشند که دلسرد کننده شوند و هر جا در لبه این مرز است به خوبی یک مکانیک یا ویژگی جدید معرفی می‌کند. ضمن این که توانایی و درک هنری بالای تیم تولید در سبک هنری بازی کاملا نمود پیدا کرده و سادگی آن باعث شده اتفاقا عناصر گیم‌پلی محور بهتر و قوی‌تر دیده شوند و جلوه‌های بصری جالبی نیز به معرض نمایش گذاشته شوند. Lightmatter یک بازی پازل خوش ساخت است که طی ساعتی که درگیر آن هستید موفق می‌شود شما را کاملا سرگرم کند. در شرایطی که به بازی دیگری دسترسی ندارید، تجربه آن را توصیه می‌کنیم در غیر این صورت می‌تواند منتظر بماند!

Lightmatter

Tunnel Vision Game

سازنده

Aspyr

ناشر

PC, PS4, Xbox One

پلتفرم

پازل

سبک



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۴۱۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

شناسنامه مالکیت وسیله نقلیه پژو ROA، به شماره انتظامی ۶۷۱۲ج۷۶-ایران ۷۶. شماره موتور 11687051158، شماره شاسی NAAB21AA59H030415 به نام ولی‌اله محمدعلی‌پور حسن کیاده مفقود گردیده و فاقد اعتبار است.

سند کمپانی و سند برگ سبز سواری پژو ۲۰۶، مدل ۱۳۹۴، رنگ سفید، به شماره انتظامی ۹۲۳ س ۱۸- ایران ۴۶. شماره موتور 163B0220194، شماره شاسی NAAP41FE7FJ293676 به نام سیمیه ملک‌زاده اسطخلی مفقود گردیده و فاقد اعتبار است.