

## رویایی برای رویاپردازی

این یک هفته رویایی برای دارندگان PS4 و دوستداران رویاپردازی خواهد بود، چرا که بعد از سال‌ها دلبری کردن در نمایشگاه‌های مختلف و نسخه‌های تست محدود، سرانجام عنوان نوآورانه و خاص این کنسول یعنی Dreams منتشر می‌شود. بازی‌ای که در آن هر کس می‌تواند بازی خودش را بسازد! بازی‌ای که شاید عمر آن دهه‌ها به طول انجامد! بازی، شما را در دنیایی برای گشت‌وگذار قرار می‌دهد که مملو از برنامه‌های مختلف، موسیقی، زیبایی‌های هنری و هر چیزی در این میان و فرای آن است. در دنیای Dreams خیلی از چیزهایی که خواهید دید توسط دیگر بازیکنان ساخته شده‌اند و بخش داستانی‌ای را تجربه خواهید کرد که بسیار هنرمندانه و خیرتانگیز برای تان قصه خواهد گفت. در Dreams تنها محدودیت شما خلاقیت‌تان است و به محض این‌که از سد آن عبور کنید، با استفاده از فیلم‌های آموزشی و در دسترس بازی می‌توانید خیلی سریع و ساده بازی خودتان را در دل بازی طراحی کنید، برنامه‌نویسی و کارهای هنری آن را انجام دهید، موزیک را از صفر خودتان بنویسید و موجوداتی را که ساخته خلاقیت‌تان هستند انیمیت کرده و جان ببخشید و در نهایت ایده‌های خود را در دنیای عظیم آنلاین بازی با دیگر بازیکنان به اشتراک بگذارید.



## در کنار هم تا آخرین نفس

دومین بازی این هفته Darksburg نام دارد. یک بازی اکشن ایزومتریک Op-Co که در آن بازیکنان در یک شهر فانتزی همان بازی قرار گرفته و باید در مقابل هجوم موج دشمنان آمده و نیمه زامبی مقاومت کنند. شما در این نبرد می‌توانید طرف خوب یا بد بایستید و با استفاده از توانایی‌ها و قابلیت‌های منحصر به فرد هر شخصیت، هویت خود را در میدان نبرد شکل دهید. گرافیک بازی کارتنی و فانتزی است و تمام تکسچرها به صورت دستی طراحی شده‌اند. تمرکز گیم‌پلی روی همکاری چهار نفره بوده و علاوه بر هدف اصلی که مقاومت کردن است، ماموریت‌های جانبی نیز به شما داده خواهد شد تا بهانه‌ای باشد برای پرسه زدن بیشتر در خیابان‌های شهر دارکسبورگ. بازی علاوه بر مد PvE دارای مد PvP نیز هست که بازیکنان را در مقابل یکدیگر قرار می‌دهد. ضمن این‌که در مد Last Stand نیز برنده آخرین کسی است که زنده مانده است. به هر حال در این سبک بازی‌ها تجربه همکاری آفلاین چهار نفره لذت بیشتری دارد.

سند مالکیت، برگ سبز، کارت ماشین و بیمه نامه خودرو پراید جی تی ایکس، رنگ مشکی، مدل ۸۲، به شماره موتور ۰۰۴۵۹۷۷۹ و شماره شاسی ۵۱۴۱۲۲۸۲۹۲۵۳۳۰ و شماره انتظامی ۶۳۴۹۷- ایران ۱۶ به نام سیدمهدی سیدنورانی مفقود گردیده و فاقد اعتبار است.



## ماجرای جویی در اعماق کهکشان

### سفری که شگفتی‌های فراوان دارد

مجید رحمانی

مدتی است بازی‌های با محوریت گشت‌وگذار محبوبیت بیشتری بین مخاطبان پیدا کرده و به خصوص در نسل هشتم شاهد بازی‌های موفقی بوده‌ایم که به لطف فناوری سخت‌افزار و البته دانش تقویت‌شده سازندگان اعتباری برای خود به دست آورده‌اند. البته این قبیل بازی‌ها هیچ‌وقت جریان اصلی نبوده‌اند. اینها نه مثل شبیه‌سازهای راه رفتن هستند که داستان و روایت در اولویت اول قرار داشته باشد و مخاطبانی را که خواستار داستان نیستند، پس بزنند و نه مثل بازی‌های آرکید و قدیمی هستند که صرفاً گیم‌پلی مهم باشد. هدف اصلی در این قبیل بازی‌ها باز گذاشتن دست بازیکن در گشت‌وگذار محیط است؛ با سواد ترها، سیستم‌های آشنا و جذاب گیم‌پلی را در آن قرار می‌دهند، در عین این‌که کشف داستان و پی بردن به این‌که چه اتفاقی در دنیای بازی افتاده است را به کنجکاوی و پیگیری بازیکن وابسته می‌کنند. البته آنها که کارشان را خوب بلدند، می‌دانند چگونه با طراحی مرحله فوق‌العاده این کنجکاوی را در بازیکن تحریک کنند و Journey to the Savage Planet یکی از آنهاست!

قبل از شما پا در آن گذاشته‌اند به دست می‌آورید، جذاب‌تر و هیجان‌انگیزتر می‌شود.

### جهانی‌ها برای گشتن و ساختن

اولین ماموریت‌هایی که در این تجربه اول شخص روی دوش شما گذاشته می‌شود، به نوعی پیرامون روی غلتک انداختن کارها و بررسی محدوده اطراف است تا جایی که تجهیزات فعلی‌تان اجازه می‌دهد. جست‌وجو و ماجراجویی در محیط خیلی زود به شما پاداش می‌دهد، کما این‌که ممکن است در همان ابتدا یک ماده نارنجی رنگ در پشت آبشار پیدا کنید که میزان سلامتی و استقامت شخصیت را که از عوامل اصلی در گیم‌پلی هستند، به‌طور دائمی افزایش دهد. علاوه بر موارد خوراکی، شما ممکن است آلیاژهایی از این دنیای بیگانگان پیدا کنید که به واسطه سیستم کرفتینگ یا ساخت‌وساز تجهیزات بازی می‌توانید چیزهای مفیدی از دل آنها در بیاورید. همچنین منابعی که از موجودات این سیاره روی زمین می‌افتد یا صندوقچه‌هایی که در گوشه و کنار پراکنده شده‌اند، دیگر منابعی هستند که در بازی می‌توانید جمع‌آوری کنید.

### Journey to the Savage Planet

Typhoon Studios

سازنده

Games

ناشر

PC, Xbox One, PS4

پلتفرم

اکشن ماجراجویی

سبک

دیوارهای ترک خورده، لبه‌هایی در ارتفاع که راه به سمت جایی دارند و نقاطی که امکان اتصال قلاب در آنها تعبیه شده است، همگی اشاره به رازهایی در این سیاره دارند که ارزش رفتن به دنبال‌شان را دارد. در طول این مسیر شما صفحاتی از تمدن بیگانگان یا پیغام‌های صوتی از طرف دیگر کسانی که زمانی پای روی این سیاره گذاشته بودند، پیدا خواهید کرد که به شکل ویدیویی یا پیام متنی اطلاعاتی در خصوص پیش‌زمینه داستانی دنیا و اتفاقاتی که قبل از ورودتان رخ داده در اختیاران قرار می‌دهند.

شما می‌توانید برای سلاح کمری خود باتری بهتری بسازید، همان‌طور که با ساختن وسیله‌ای دیگر امکان پرش دوگانه یا دابل جامپ را به دست خواهید آورد. دسترسی به موارد بیشتر در سیستم ساخت‌وساز بازی با انجام دادن ماموریت‌های جانبی داده می‌شود و این خیلی دوست‌داشتنی است که شما می‌توانید درخت توانایی‌های شخصیت را همین‌طور گسترش دهید تا جواز برای مثل شلیک انفجاری، بمب‌های قدرتمندتر و حتی امکان شناسایی رمز و رازهای محیط در شعاع مشخصی از اطراف شخصیت را به دست آورید. از طرفی حتی اگر دوست نداشته باشید که از مسیر ماموریت اصلی هم چندان خارج شوید، هنوز هم توانایی‌هایی به دست خواهید آورد که گشت‌وگذار شما در محیط را تسهیل یا گسترده‌تر کنند. مثلاً فرود کوبنده‌ای که زمین‌های متزلزل زیر پا را خرد می‌کند یا قلابی که به شما اجازه می‌دهد همچون مرد عنکبوتی از نقاطی خاص تاب بخورید. هر کدام از این توانایی‌ها فرصت‌های بیشتری برای جست‌وجوی محیط به شما می‌دهند و مثل هر ساختار متروپدون دیگری دلیلی خواهند بود برای این‌که به مناطقی که قبلاً رفته بودید بازگشته و بخش‌های در دسترس شده جدید را بگردید.

### جمع‌بندی

Journey to the Savage Planet شما را وارد دنیایی خوش ساخت و مملو از جمع‌کردنی‌های فراوان می‌کند، دوربین اول شخص باعث شده بخش‌های سکوبازی آن و تلاش برای رسیدن به مناطق جدید به جذابیت کشف و شهود آنها نباشد و سیستم تیراندازی بازی نیز نشانه‌گیری هدف‌های متحرک یا ریز را با خطا تشخیص می‌دهد و کلاً بازی گیم‌پلی خوبی ندارد. با این حال آنچه تجربه بازی را آموزنده می‌کند، طراحی مرحله استاندارد آن است که مدام شما را به کنج‌آوری بیشتر برای جواز بهتر دعوت می‌کند.



بازی کده



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۴۳۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید