

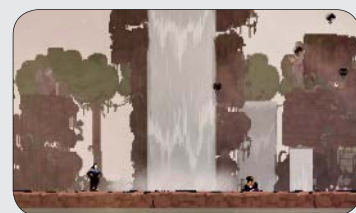


بازی هفته

آتش خوشمزه خانواده بازی ساز



اولین بازی منتخب این هفته ما Oliza نام دارد. یک بازی مستقل پیکسل آر تی که در مورد گروهی از افراد است که کشتی شان غرق می شود، اما موفق می شوند زنده به ساحل برسند. البته حال ساحل و افراد ساکن آن چندان خوشایند نیست و دنیای جدیدی که به آن وارد شده اند و Terraphage نام دارد، اصلا مهمان نواز نیست. سلاح اصلی شما برای دفاع از خود یک نیزه یا هارپون ماهیگیری است که به کمک آن باید تلاش کنید با زنده ماندن در طول مراحل بازی سرانجام راهی برای بازگشت به خانه پیدا کنید. گیم پلی بازی ترکیبی از گشت و گذار، مبارزات و روایت قصه است و در خلال آن رازهایی در مورد محیطی که در آن قرار گرفته اید و ساکنانش به شما گفته خواهد شد. اگر فکر می کنید قصه های ملوانان و دریانوردی را دوست دارید، احتمالا بتوانید با Oliza که برگرفته از این روایات ساخته شده نیز ارتباط خوبی برقرار کنید. راستی این که Oliza در بازی دقیقا کیست، رازی است که شما باید با تمام کردن بازی کشف کنید.



بازی هفته

نجات به هر قیمتی



برای نجات کسی که دوستش دارید، حاضرید تا کجا پیش بروید؟ بازی Sword of the Necromancer سعی می کند جوابی برای این سؤال پیدا کند. یک بازی سپاهچال نوردی (Dungeon-Crawler) اکشن نقش آفرینی با عناصری از سبک روگ-لایک که ویژگی خاصش این است که می توانید دشمنانی را که شکست داده اید احیا کنید تا در رکاب شما بجنگند. ابتدای بازی شباهت زیادی به Shadow of the Colossus دارد. Koko معشوق Tama به خوابی مرموز فرو رفته و برای بیدار کردن او باید به تاما کمک کنید تا بتواند به اعماق سپاهچال ها پیشروی کرده و آن قدر روح جمع کند تا بتواند کوکو را از خواب بیدار کند. مثل تمام عناوین اکشن نقش آفرینی در طول بازی تعدادی سلاح و قابلیت های جدید به دست می آورید تا مسیرتان را راحت تر طی کنید. همچنین می توانید با ارتقای کاراکتر بازی کاری کنید تا بعد از هر بار مردن، مجبور نباشید همه چیز را از ابتدا شروع کنید. تجربه این بازی را به تمام دوستداران سبک سپاهچال نوردی و نقش آفرینی توصیه می کنیم.



یک پلتفرمر رترو، برای امروز

نینجای نسل بعد



مجید رحمانی

طراح مرحله بازی

همه ما گاهی دلتنگ تجربه بازی های قدیمی دوران طلایی میکرو و نینتندو می شویم و خلاصه نوستالژی بر ما غلبه می کند. اما خیلی وقت ها باید تنها به تداعی خاطرات بسنده کنیم، چون در اکثر موارد اجرای بازی های قدیمی روی سیستم های جدید سخت و زمانبر است. اینجاست که بازی های رترو وارد ماجرا می شوند. به بازی هایی که در همین سال های اخیر ساخته شده اند، اما حس و حال بازی های قدیمی را از نظر گیم پلی، گرافیک، موسیقی و صداگذاری تداعی می کنند اصطلاحاً رترو (Retro) گفته می شود. عنوان جدید سایبر شدو هم یکی از بازی هاست که یک تجربه پلتفرمر دوبعدی ناب را برپایان رقم می زند. سایبر شدو جدا از این که جنبه های خوب گیم پلی بازی های آن دوران را حفظ کرده، طراحی مدرن و عصر حاضر را نیز در گیم پلی خود لحاظ کرده و به این ترتیب صرفاً یک کپی تو خالی از گذشته نیست. اگر فکر می کنید برای یک پلتفرمر دوبعدی سخت و چالش برانگیز آماده هستید، این گوی و این میدان!

ذخیره برای آینده

داستان بازی از همان ابتدا مبهم آغاز می شود. قهرمان قصه یعنی Shadow را در حالی که دوره نقاهت و درمانش در دستگاه کامل سپری نشده، از خواب بیدار می کنند و به او خبر می دهند استادش و گروهی که به آن تعلق دارد نیاز به کمک او دارند. اما شدو اصلاً چرا باید داخل چنین دستگاهی باشد تا درمان شود؟ قصه خیلی خلاصه به ما نشان می دهد در گذشته انفجاری مهیب باعث نابودی شهر می شود، شدو به شدت آسیب دیده و اندام هایی مثل دستانش را نیز از دست می دهد. اما معلوم نیست چه کسی و چگونه او را پیدا کرده و دست های رباتیک برایش پیوند می زند. به این ترتیب او به یک سایبورگ تبدیل می شود. سپس شدو در دستگاهی خوابانده می شود تا درمانش کامل شود و مدت ها بعد برای نجات دنیا و بشریت از خواب بیدار شود. حالا که شدو از خواب بیدار شده، اولین موجودی که می بیند یک ربات شناور در هوا به اسم L-gion است که در واقع همین ربات از خواب بیدارش کرده و ماموریتش را به او داده است. با پیشروی در مسیر

پرتال به دوره ۸ بی تی

گیم پلی بازی از همان ابتدا خیلی سراسرت و راحت شروع می شود و تنها مکانیک هایی که علاوه بر دویدن دارید، پریدن و شمشیر زدن است. البته بعد از تمام کردن بعضی از مراحل یا ماموریت هایی مشخص، قابلیت های جدید مثل پرتاب شوریکن یا گلوله آتشین برای حمله به نقاط بالای سر را نیز به دست می آورید. به این ترتیب نقصان شمشیر شما در نداشتن امکان ضربه به تمام جهات مرتفع می شود و از این

پس با ترکیب مکانیک هایی که دارید می توانید حسایی به مهارت برسید و بازی را پیش ببرید. همین جا بگوییم که بازی در مقایسه با بازی های هم سبک خود به خصوص عناوین دوران NES، یک تفاوت فاحش دارد و آن نبود امکان نشستن است! بله مکانیک نشستن در بازی وجود ندارد و شما باید همیشه با سرعت و پرش خود را از آسیب دشمنان در امان نگه دارید. اگرچه نبود این مکانیک در ابتدا ممکن است خیلی آزاردهنده به نظر برسد اما به مرور به آن عادت خواهید کرد.

همچنین بازی چند حمله ویژه دارد که برای شارژ کردن آنان باید گوی هایی آبی را که از دشمنان یا بخش هایی از محیط به جامی مانند، جمع آوری کنید. این حملات ویژه بسیار قدرتمند و نسبتاً دور برد هستند و خیلی زیاد می توانند به شما در مبارزه کمک کنند اما مساله اینجاست که در هر لحظه تنها سه تا از آنها را می توانید اجرا کنید، پس شاید بهتر باشد ذکاوت و دوراندیشی بیشتری در مصرف شان به خرج دهید و مثلاً برای مبارزه با غول های انتهای مراحل نگاه شان دارید.

دلیل جامپ، سر خوردن روی دیوارها، جست زدن و امکان بازگرداندن گلوله های دشمنان، دیگر قابلیت های خاصی هستند که به مرور به دست خواهید آورد. ضمن این که آپگریدهای موقتی برای شمشیر نیز در طول مرحله موجود است تا شما را حسایی قدرتمند کند. سایبر شدو گیم پلی سختی دارد و در مراحل انتهایی شاید حتی غیرمنصفانه هم بشود، ولی با تلاش و ممارست نباید چیزی بیشتر از شش هفت ساعت از شما وقت بگیرد.



پلتفرم:

PS4, PS5, X1, Switch, PC, Xbox One

سبک:

پلتفرمر
دوبعدی

ناشر:

Yacht Club Games

رده سنی:

تمام سنین

سازنده:

Mechanical Head Studios, Arne Hunziker

عنوان انگلیسی:

Cyber Shadow