



بازی هفته

زندگی در دنیای ماکت‌ها



بازی اول انتخابی ما برای این هفته با نام Maquette مسلمانان را به عنوان جریان اصلی و به اصطلاح تجاری نیست، اما یک بازی جذاب، خوش ساخت و خاطره‌انگیز است. هرچند از ناشر هنری و خوش سلیقه‌ای چون Annapurna Interactive انتظاری جز این هم نمی‌رفت. در این بازی معمایی اول شخص، شما در دنیای ماکت‌ها قرار دارید. جایی که هر ساختمان، هر گیاه و خلاصه هر چیزی که می‌بینید در عین این که می‌تواند خیلی کوچک باشد، می‌تواند همزمان خیلی هم عظیم‌الجثه به نظر برسد. همه چیز به این بستگی دارد که از چه زاویه‌ای به آن نگاه کنید. دنیای بازی گرچه سه بعدی است، اما به شدت تحت تاثیر نقاشی‌های موریس اشر هلندی قرار دارد. رنگ و لعاب بازی و معماهایی که پیش روی بازیکن قرار می‌گیرند از جذابیت‌های اصلی Maquette به شمار می‌روند و اگر دوست دارید چند ساعتی از خودتان رها شده و در دنیای زیبا و فانتزی بازی غوطه‌ور شوید، ما پیشنهاد بهتری سراغ نداریم!



خبر هفته

به زانو انداختن خاتنها!



مگر می‌شود بازی قلعه با دوبله عالی دارینوس را یادتان رفته باشد؟ در شماره ابتدای سال جاری میلادی هم که به معرفی بازی‌های سه ماه نخست سال پرداختیم به Stronghold Warlords اشاره کردیم، زیرا این استراتژی قرار است PC باید با مدت‌ها سرگرم کند. گیم پلی بازی ترکیبی از مدیریت قلعه و مدیریت لشکر در میدان نبرد است و شخصیت‌ها و تم داستانی اصلی در اینجا به دوران شوگاه‌ها در ژاپن و خاتنها در مغولستان و کشورهای آسیای شرقی و میانه مربوط می‌شود. این دورانی است که سلاح‌های گرم کم‌کم جایگاه خود را در میدان نبرد پیدا کرده‌اند و نمونه‌های اولیه‌ای از ماشین‌های نظامی مهیب در این بازی دیده می‌شوند. همچنین برای اولین بار در این مجموعه می‌توانید برای قلعه‌تان فرمانده تربیت کنید تا با قدرت‌ها و توانایی‌های به دست آمده روی نتایج نبردها تاثیرگذار باشند. اگر خواستید این بازی را امتحان کنید، یادتان باشد برای این که لشکری وفادار و قدرتمند داشته باشید، باید ابتدا خانه و قلعه خود را خوب مدیریت کنید و بعد به فکر تصاحب سایر قلعه‌ها باشید.



نبرد، شکست، نبرد... تاپیروزی!

نفرین خدایان فراموش شده



مجید رحمانی

طراح مرحله بازی

زمان عرضه یک بازی فرصتی طلایی است که انتخاب درست آن باعث درخشش و بهتر دیده شدن یک بازی حتی معمولی می‌شود. از طرف دیگر انتخاب زمان اشتباه برای ارائه بازی به مشتریان ممکن است باعث شود حتی بهترین بازی‌ها هم ناشناخته باقی بمانند. مشخص نیست عرضه تقریباً همزمان Curse of the Dead Gods با بازی Hades یک بدشانسی محض و نتیجه برنامه‌ریزی نامناسب بوده یا از ابتدا بخشی از سیاست بازاریابی سازندگان این بازی بوده است. بازی Hades در سال ۲۰۱۸ وارد دسته بندی دسترسی زودهنگام پلتفرم استیم شد و در نهایت در سپتامبر ۲۰۲۰ به طور رسمی عرضه گردید. ولی Curse of the Dead Gods در سال ۲۰۲۰ و در میان سروصدای انتشار Hades تازه وارد بخش دسترسی زودهنگام استیم شد و در نهایت دو هفته پیش نسخه نهایی آن منتشر گردید. هر دو بازی اکشن روگ-لایک در سبک سیاهچال نوردی هستند و شباهت‌های فراوانی از نظر گیم پلی و حتی موضوعات مورد اشاره در داستان بازی با یکدیگر دارند اما به نظر می‌رسد روی هم رفته، انتشار Hades توسط سازنده معتبری مثل Supergiant Games به این بازی کمک کرد تا بیشتر از آنچه لایق بود دیده شود و Curse of the Dead Gods را تا حد زیادی در سایه نگه داشته است. در ادامه شما را بیشتر با این بازی جدید و جذابیت‌های آن آشنا می‌کنیم.

ترکیب آشنا

گیم پلی بازی براساس فرمول شناخته شده بازی‌های روگ-لایک سیاهچال نوردی طراحی شده است. یعنی بازیکن باید هر یک از ۱۰ مرحله کلی بازی را بارها تکرار کند تا با عبور از سد دشمنان، تله‌ها، غول‌آخرها و چالش‌های منحصر به فرد هر کدام از آنها موفق به تمام کردن آن شود. برای این کار هم باید با تلاش فراوان از اتاق‌های متنوع و گوناگون هر مرحله یک به یک عبور کنید تا به اتاق غول آخر برسید. در این بین، سلاح‌ها و قدرت‌های گوناگونی هم به دست می‌آورید که برای تمام کردن مرحله به شما کمک می‌کنند. البته منظور از قدرت‌های گوناگون در واقع طلا، توانایی‌های خریدنی، سلاح‌های جایگزین و صد البته احیای سلامتی است. هر کدام از اتاق‌های یک مرحله ترکیبی از راهروهای تو در تو یا محیط‌های باز است که در اکثر آنها مبارزه‌ای در انتظار شماست. مبارزه‌های بازی جایی است که بیشترین شباهت با Hades در آن دیده می‌شود. مکانیک‌های پایه

شما ضربه نزدیک، ضربه دور، جا خالی دادن و بدل زدن هستند. با بدل زدن، ضربه دشمن درست چند لحظه قبل از اصابت دفع می‌شود و با باز شدن موقت دفاع حریف چند لحظه‌ای به شدت آسیب پذیر خواهد بود. همه آنچه در مبارزه‌های بازی انجام می‌دهید در عمل انجام ترکیبی از همین مکانیک‌های پایه در کنار هم است.

فرمی منحصر به فرد

در طول مراحل بازی با سلاح‌هایی روبه‌رو خواهید شد که می‌توانید آنها را با سلاح فعلی خود تعویض کنید و در نتیجه سبک مبارزه‌تان را هم تغییر دهید. اگر سلاحی را دوست ندارید و نمی‌توانید با آن بازی کنید، خیلی ساده می‌توانید آن را به خدایان خیالی

بازی پیشکش کرده و در عوضش طلا به دست بیاورید. قدرت‌های موقتی و سلامتی نیز مواردی هستند که در اتاق‌های مخصوص به خودشان آنها را پیدا خواهید کرد. هرچند برای گرفتن آنها یا باید طلا خرج کنید یا خون دهید که دومی باعث بیشتر شدن «نفرین» خدایان بازی روی شخصیت بازیکن خواهد شد.

این سازوکار، مکانیک خاص و منحصربه‌فرد Curse of the Dead Gods است. بعضی از حملات دشمنان، خون دادن و حتی وارد شدن به اتاق‌های دیگر بخشی از نوار نفرین شما را پر خواهد کرد. اگر این نوار کاملاً پر شود، نفرین جدیدی روی شما قرار خواهد گرفت. این نفرین‌ها تا زمانی که کشته شوید، روی شما خواهند ماند و کارتان را سخت‌تر می‌کنند. مثلاً نفرین‌ها باعث می‌شوند طلاهای روی زمین خیلی سریع‌تر ناپدید شده، دشمنان احیا یا تله‌ها قوی‌تر شوند. این سیستم باعث می‌شود تا سود و زیان در این بازی معنی خاص خود را داشته باشد و مجبورتان می‌کند برای هر کاری که انجام می‌دهید حساب کنید که ارزش نفرین شدن را دارد یا نه. همچنین نور نقش پررنگی در گیم پلی بازی دارد، زیرا دشمنان در تاریکی قدرتمندتر می‌شوند. اما چون همیشه مجبورید مشعلی در یک دست داشته و با دست دیگر با دشمنان بجنگید، این سیستم که ممکن است در نگاه اول جالب به نظر برسد، در عمل گاهی مبارزه‌های بازی را خسته‌کننده و غیرمنصفانه می‌کند.

در یک نگاه

بازی Curse of the Dead Gods در زمره بازی‌های روگ-لایک تر و تمیز و استاندارد قرار می‌گیرد و بدون شک می‌تواند مدت قابل توجهی شما را سرگرم کند. صداگذاری بازی در کنار سبک هنری آن از دیگر جذابیت‌هایی است که شما را در طول تجربه آن همراهی خواهند کرد. گرچه شباهت‌های زیادی با Hades دارد ولی نمی‌تواند گوی سبقت را از آن برآید. در نتیجه توصیه می‌کنیم این دو بازی را پشت سر هم یا نزدیک هم تجربه نکنید وگرنه هر دو ارزشمند هستند.



پلتفرم:



سبک:



ناشر:



رده سنی:

۹۹+

سازنده:



عنوان انگلیسی:



Xbox One, PC, PS4, Switch

اکشن
روگ-لایک

Focus Home
Interactive

نوجوانان به بالا

Passtech Games

Curse of
the Dead Gods