



بازی هفته

قهرمان های رالی



امسال سال جذابی برای طرفداران سبک اتومبیلرانی است. بازی Hot Wheels Unleashed همین روزها عرضه می شود و نسخه جدید فورترزا هورایزن هم آبان امسال در دسترس قرار می گیرد. در این بین، بازی دیگری که عرضه شده و به طور خاص روی مسابقات رالی تمرکز دارد، WRC 10 است. این بازی نسبت به نسخه نهم استاندارد بالاتری دارد و ضعف های قبلی خودش را حل کرده تا یک تجربه کامل تر چه از نظر محتوایی و چه از نظر فنی باشد. مثل تمام نسخه ها، بازی یک بخش Career یا داستانی دارد که اجازه ماجراجویی چندساعته در دنیای رالی را می دهد. از طرفی، فیزیک بازی یک ارتقای بزرگ نسبت به نسخه های قبلی است و این را می توان با چند دقیقه بازی کردن متوجه شد. در حال حاضر و با توجه به این که بازی رالی جدید دیگری در بازار موجود نیست، WRC 10 یکی از تمیزترین تجربه های اتومبیلرانی در این سبک و بهترین بازی مجموعه خودش در سال های اخیر است.



خبر هفته

God of War Ragnarok

ماجراجویی های نورس را تمام می کند

امسال سال جذابی برای طرفداران سبک اتومبیلرانی است. بازی Hot Wheels Unleashed همین روزها عرضه می شود و نسخه جدید فورترزا هورایزن هم آبان امسال در دسترس قرار می گیرد. در این بین بازی دیگری که عرضه شده و به طور خاص روی مسابقات رالی تمرکز دارد، WRC 10 است. این بازی نسبت به نسخه نهم استاندارد بالاتری دارد و ضعف های قبلی خودش را حل کرده تا یک تجربه کامل تر چه از نظر محتوایی و چه از نظر فنی باشد. در حال حاضر و با توجه به این که بازی رالی جدید دیگری در بازار موجود نیست، WRC 10 یکی از تمیزترین تجربه های اتومبیلرانی در این سبک و بهترین بازی مجموعه خودش در سال های اخیر است.



در بند زمان

دث لوپ بالغ ترین ساخته آرکین در دهه گذشته است



مسعود تیموری

کارشناس بازی

به عنوان کسی که با مجموعه Dishonored خاطرات زیادی دارد، انتظارات زیادی از Deathloop، ساخته جدید استودیو آرکین داشتم. بازی از خیلی جهات شباهت های زیادی به ساخته های قبلی این استودیو دارد و DNA خودش را مدیون المان های مخفی کاری بازی های Dishonored است. اما با توجه به ایده لوپ های زمانی، Deathloop تا چه اندازه در اجرای یک ایده جذاب و ریسکی موفق بوده است؟

زندگی در لانه خرگوش

جزیره ای که تمام بازی در آن جریان دارد، Blackreef نام دارد و در مجاورت اقیانوس است. این جزیره از قسمت های مختلفی تشکیل شده که از طریق تونل های متعدد به هم راه دارند. هر روزی که بازیکن آغاز می کند، از چند بازه زمانی صبح، ظهر، عصر و شب تشکیل شده که هر کدام ویژگی خاص خودشان را دارند. بنابراین از بین بردن تمام اهداف وابسته به چینش از بین بردنشان نسبت به ترتیب هر روز است که البته بازی با توجه به هر زمان و ساعت، خودش بعضی از جزئیات را تغییر می دهد. لوپ های بازی احساس زنده بودن را برای یک بازی محدود اما غنی به ارمغان آورده اند که در کمتر عنوانی مشابه آن دیده می شود. مکانیک لوپ زمانی، یکی

در جست و جوی زمان از دست رفته

بازی Deathloop داستان یک گره زمانی یا یک حلقه مرگ را روایت می کند. شخصی اصلی بازی یعنی Colt، درگیر یک پدیده عجیب و غریب شبیه فیلم Groundhog Day می شود که طی آن، باید راه فرار خودش را از جزیره ای که در آن گیر افتاده پیدا کند. او خیلی زود متوجه می شود این جزیره طلسم خاصی دارد که راز شکستن آن، از بین بردن هشت هدف مختلف به دست اوست. اگر او نتواند تمام اهداف را در مدت زمان مقرر شده از میان بردارد، زمان بازنشاند می شود تا بازیکن دوباره و از راه های دیگر شانس خود را امتحان کند. ایده Deathloop جاه طلبانه و در عین حال یکی از متفاوت ترین اجراها در بازی های آرکین است. به جز المان های اکشن و مخفی کاری زیرپوستی که در تمام بازی احساس می شود، Deathloop لایه های مختلف دیگری هم برای مخاطبانش چیده است. با این که قصه در ابتدا کمی گنگ، متفاوت و حتی با شوخ طبعی عجیبی جلویان قرار می گیرد اما زمان همه چیز را حل می کند.

از بزرگ ترین شاخصه های آن است که روی تمام بخش ها تاثیر می گذارد. زمان مثل هر بازی دیگری برای شما نمی ایستد و مثل بمب ساعتی عمل می کند. مخاطب فقط یک روز داخل بازی را برای از بین بردن تمام اهداف در اختیار دارد و پس از آن، همه چیز بازنشانی می شود و تمام سلاح ها، دشمن ها و پروسه ای که بازیکن طی کرده از صفر چیده می شوند. به این ترتیب، هر کاری که مخاطب در یک لوپ زمانی بازی انجام می دهد، تقریباً قابل انتقال به لوپ بعدی نیست. هر چند بازی برای این مساله، یک راه حل جذاب در نظر گرفته که آن هم Residium نام دارد. بازیکن این آیتم را که به صورت محدود در بازی وجود دارد، در قسمت های مختلف جزیره به دست می آورد و از آن طریق، می تواند سلاح ها را بین لوپ های مختلف ذخیره کند تا بعداً مجبور به پیدا کردن دوباره آن نباشد.

درست مثل تمام بازی های آرکین، نحوه بازی کردن مخاطب تاثیر خاصی روی محیط اطرافش دارد. Deathloop ایده های مخفی کاری خودش را از بازی هایی مثل Dishonored گرفته و طوری طراحی شده تا بازیکن بتواند خیلی مخفیانه تمام هدف ها را از میان بردارد. از طرف دیگر، سلاح ها و اکشن های آن قدر نسبت به ساخته های قبلی آرکین پیشرفت کرده که حالا جنگ درست کردن در بازی کاری خیلی جذاب نسبت به قبل است. به طور کلی، لوپ های زمانی یکی از بهترین ایده هایی است که آرکین برای ساخته جدید خود استفاده کرده است. برای عنوانی با آزادی عمل بالا،

Deathloop تمام تلاش خود را می کند تا مخاطب را وادار به امتحان کردن روش های مختلف برای از بین بردن اهداف کند. بازی برای Deathloop پی سی و PS5 به صورت انحصاری کنسولی در دسترس است و در آینده برای کنسول های نسل نهم اکس باکس هم عرضه خواهد شد.



پلتفرم:



سبک:



ناشر:



رده سنی:



سازنده:



عنوان انگلیسی:



PC, PS5

ماجراجویی

شوتر اول شخص
اکشن ماجراجویی

بزرگسال

Arkane Studios

Deathloop