

راهنمایی‌های سازندگان The Division 2

این چند نکته را پیش از آغاز بازی در نظر داشته باشید تا بهترین نتیجه را بگیرید:

۱) شاید همان ابتدا حواستان به جنبه‌های مختلف بازی پرت شود و از انجام اولین ماموریت داستانی غافل شوید. این به ضررتان خواهد بود. با انجام اولین ماموریت داستانی، دومین محفظه استفاده از مهارت را به‌دست می‌آورید که فکر نکنم نیازی به توضیح همیشه باشد. همچنین حواستان باشد به‌عنوان اولین مهارت سراغ توانایی حمل دو سلاح بروید، وگرنه ممکن است در ابتدای امر با چالش‌های بی‌پوده روبه‌رو شوید.

۲) در مقابل دشمنان زرهپوش هوشمندانه عمل کنید. یک تکه از زره را هدف بگیرید و آنقدر بزنید تا ضعیف شود. این تاثیر تیرهایتان را به مراتب قوی‌تر می‌کند. یادتان باشد قسمت‌های آسیب‌پذیرتر پوشش دشمنان معمولاً به رنگ قرمز است. در مقابل مراقب زره خودتان هم باشید و هر قسمتی را که تخریب شد سریع با کیت مربوط ترمیم کنید وگرنه شما هم به‌راحتی آسیب خواهید دید.

۳) ست برندها را جمع کنید تا امتیاز ویژه بگیرید. وقتی تکه‌های پوشش خود را از یک برند انتخاب می‌کنید، شخصیت‌تان استعدادهای تازه پیدا خواهد کرد. هرچه این تکه‌ها بیشتر باشد، استعداد قوی‌تر خواهد بود.

۴) در بازی‌های تیمی سعی کنید مهارت‌های اعضایان مکمل باشد. برای مثال، بهترین حالت این است که یک نفر مهارت درمانی داشته باشد تا به موقع به داد هم‌زمانش برسد. همچنین بحث برد را هم در نظر بگیرید. اصلاً ضرر ندارد که حتماً یک اسنایپر در تیمتان داشته باشید.

۵) نقاط کنترل (control point) را فراموش نکنید. در این محیط‌ها که معمولاً از اطراف بسته شده‌اند، غنایم خوبی پیدا می‌کنید. معمولاً حمله به این نقاط با درگیری‌های جذابی همراه است که با ورود نیروهای پشتیبانی دشمن و احضار نیروهای غیرنظامی از سوی شما جذاب‌تر هم می‌شود.

۶) محدوده تاریک (Dark Zone)



تغییرات زیادی کرده است. دیگر لازم نیست غنایم آلوده‌ای را که به‌دست می‌آورید، استخراج کنید و به خطر بیندازید. این بار می‌توانید به‌صورت مستقیم آنها را به صندوق منابع خود ارسال کنید.

قبلاً در محدوده تاریک می‌توانستید مرتکب رفتار نامتعارف شوید و مثلاً با کشتن هم‌تیمی‌هایتان، همه غنایم را برای خود بردارید که در این صورت، از طرف دیگر بازیکنان محدوده مورد هدف قرار می‌گرفتند. این بار، سطح پایین‌تری از این حالت معرفی شده – دزدی در برابر جنایت سابق – که شما را در حد کمتری به هدف تبدیل می‌کند و بهانه خاصی به دیگران نمی‌دهد، زیرا اگر شما را بکشند، خودشان به هدف سطح یک تبدیل می‌شوند.



نقد و بررسی بازی The Division 2

روایت بلا و بقا

سیاوش شهبازی

قبیله‌های دشمن و متخاصمان مربوط می‌شود، از بهترین راه‌های کسب امتیاز تجربه، پروژه‌ها هستند. پروژه‌ها، شما را مجاب به اهدای دارایی‌ها و شرکت در فعالیت‌های متفرقه و دیدن میزان بیشتری از وسعت نقشه می‌کنند.

لشکوه نبرد

در طول مبارزات دیویژن، مدت زمان زیادی را در کمین خواهید گذراند و این اصلاً چیز بدی نیست. به لطف رسته پر و پیمان اسلحه و هشت نوع توانایی (مانند سپر ضد شورش و پهپاد) که می‌توانید دو تا از آنها را در هر زمان داشته باشید، مبارزات تنوع خوبی دارند، اما هیجان اصلی آنها از رفتار دشمنان ساعت می‌شود.

در این بازی به کسی باج داده نمی‌شود و اگر بیش از یک حد خاص پشت جان‌پناه بمانید، دشمنان با مبارزان متبحر، ماشین‌های کنترلی مجهز به اره و حتی نیروهای عادی‌شان سعی می‌کنند از پشت دختلان را بیاورند. سبک مبارزات دیویژن ایجاب می‌کند که دائماً از مهارت‌های خود مانند مسلسل ایستگاهی و نارنجک یابنده استفاده کنید تا دشمنان نزدیکان نشوند.

تنوع دشمنان رضایت‌بخش است. بعضی لایه‌های حفاظتی مشخصی دارند که باید ابتدا آنها را از بین ببرید تا بتوانید ضربه‌های کشنده وارد کنید. بعضی دیگر هم نقاطی به‌شدت آسیب‌پذیر دارند – مانند مخزن سوخت پشت آتش‌افکن‌ها – که زدنشان در ساعات ابتدایی بسیار ساده به نظر می‌آید؛ اما به‌مرور و به‌خصوص پس از پایان بخش داستانی و آغاز Endgame قدرتمند بازی و ورود دشمنان جدید، گاهی صحنه‌های نبرد چنان شلوغ می‌شود که تلاش برای زدن آن نقاط ضعف به تصمیمی جدی تبدیل می‌شود.

به این تنوع، وفور اسلحه و البسه – هر کدام با امتیازات منحصر به فرد – را بیفزایید که تجربه‌ای بسیار شخصی و خوشایند به ارمغان می‌آورند و در نهایت خواهید دید که در غیاب روایت داستانی مناسب با اثری عمقی و خوشایند طرف هستید.

البته در حالت آنلاین هم با چالش‌ها و اختیارات بسیار جذابی مواجه می‌شوید که تجربه‌اش را ارزشمند می‌کند. در کل، اگر فقدان روایت مناسب را ببخشید و صرفاً به اکشن و جنبه‌های نقش‌آفرینی‌اش دل بدهید، دیویژن خاطره خوبی برایتان به جا خواهد گذاشت.

دومین قسمت از فرنچایز جذاب Division، بی‌نقص نیست. بسیاری از منتقدان به ایرادات آن اذعان دارند و معتقدند می‌توانست بهتر باشد. با این حال، همه بر جذابیت آن – فارغ از این که شاید سلیقه کسانی با آن مغایر باشد – توافق دارند و به‌خصوص محتوای بی‌شمارش را که قادر است تا مدت‌ها مخاطب را سرگرم کند، ستوده‌اند. اگر قسمت اول را تجربه کرده‌اید و از آن خوشتان آمده، احتمالش زیاد است که از این یکی هم خوشتان بیاید. از نظر فروش هم این عنوان توانست در هفته اول به پر فروش‌ترین بازی بریتانیا تبدیل شود که البته ۲۰ درصد کم‌تر از قسمت اول بود. در ژانین هم نسخه PS4 آن در هفته اول به تنهایی ۶۳،۸۱۷ نسخه فروخت و در آن هفته، پر فروش‌ترین گیم ژانین بین تمام پلتفرم‌ها شد.

بپردازند.

لجهانی ایمن

آنچه بیش از هر چیز Division را خاص می‌کند، دنیای غنی و فعالیت‌های جذابی است که در دسترس بازیکن قرار می‌دهد. یک خاصیت عسل‌مانند در این فرنچایز وجود دارد که همه چیز را به زیبایی به هم ربط می‌دهد و مانع از شرک زدن وجوه مختلف آن می‌شود. هر سفر در جهان آن می‌تواند آغاز، پایان و میانه متفاوتی داشته باشد و از این رو، همیشه آغوشش به روی ماجراجویان باز است. ممکن است راه جاده را در پیش گرفته و وسط راه با نیروهای دشمن وارد درگیری شوید و در راه برگشت به ساختمانی مراجعه کرده و از پنجره‌اش، آیتمی را در ساختمان روبه‌رو رویت کنید که می‌دانید به درد می‌خورد. ممکن است آیتم را بردارید و سپس تصمیم بگیرید آن را به انسان‌های بی‌پناهی اهدا کنید که سعی دارند در کمپ‌های ساده با کمترین امکانات زندگی خود را بسازند. سر زدن به این کمپ‌ها و کمک به ساکنان‌شان از جذاب‌ترین وجوه این بازی است. جدا از خط داستانی اصلی که به تضعیف

لداستان و بررسی

عنوان Division 2، فضای جالبی را به نمایش می‌گذارد. ویروسی هولناک مردم نیویورک را آلوده کرده و بسیاری را از بین برده است. قدرت، از حکومت واحد سلب شده و دست توده‌های مختلفی افتاده که خلافکار و جانی در میانشان کم نیست. در این بین، واحد امنیت میهن به‌منظور مقابله با آشوب، دست به دامان شهروندان بیدار شده و سپاهی پنهان می‌سازد. این فضا می‌توانست هم زمینه‌ساز روایتی در زمینه بررسی جامعه مدرن و زیرساخت‌هایش باشد، هم حکایتی از عاقبت درگیری چند فرقه با عقاید آرمانگرایانه که بازی به یکی از اینها بسنده می‌کند.

داستان در Division 2 عملاً غایب است. بارها با شخصیت‌هایی به ظاهر مهم روبه‌رو می‌شوید که هیچ توضیح و توصیف خاصی از چرایی و چگونگی مهم شدنشان به شما داده نمی‌شود. حتی به مسائلی مانند وجود آنتی‌ویروس هم خیلی گذرا پرداخته می‌شود، نه در حدی که فوریتی ایجاد کرده و بازیکن را نسبت به داستان بازی علاقه‌مند کند. در کل، حجم فرصت‌های سوخته در روایت‌پردازی این اثر بخشودنی نیست.

در مقابل آن ضعف می‌توانیم به پرداخت مناسب محیط دلخوش کنیم. مناطق مختلف شهر نیویورک با دقتی ستودنی طراحی شده و هرچه بیشتر در بازی فرو می‌روید، بیشتر متوجه تفاوت حال و هوا و شخصیت مردم آنها می‌شوید؛ به‌طوری که پس از مدتی احساس می‌کنید سازندگان از عمد تصمیم گرفته‌اند روایت اصلی را کم‌رنگ کرده و به تقویت فضا

The Division 2

Massive Entertainment

سازنده

Ubisoft

ناشر

Xbox One• PS4• PC

پلتفرم

اکشن-نقش‌آفرینی

سبک

شوتر سوم شخص



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۰۲۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید