

ترکیبی از دووم و مدمکس با چاشنی آشوب

فکر می‌کنم کمتر کسی استودیو id Software را نشناسد؛ یکی از قدیمی‌ترین و کهن‌ترین شرکت‌های بازی‌سازی که خود را با مجموعه Doom به دنیا معرفی کرد. ساخته جدید آنها یعنی Rage 2 این هفته برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌ها منتشر می‌شود. البته آنها در ساخت این عنوان تنها نبوده و شرکت Avalanche و Just Cause و بازی Mad Max را نیز در کارنامه دارد آنها را در ساخت بازی همراهی کرده است تا برآیند کار آنها به جشنواره‌ای از هیجان تبدیل شود که در آن می‌توانید هرجایی می‌خواهید بروید، به هر چیزی شلیک کرده و همه‌جا را منفجر کنید. دنیای Rage در سال ۲۰۰۷ که اولین نسخه از آن منتشر شد نیز پهناور بود و بازیکنان می‌توانستند در آن با ماشین حرکت کنند، اما در نسخه دوم نه تنها شاهد تنوع محیطی بسیار بیشتری در بازی هستیم، بلکه وسایل نقلیه زیادی نیز در آن وجود دارد و بخش‌هایی از گیم‌پلی نیز به درگیری حین رانندگی و موارد مشابه اختصاص دارد. عناصر نقش‌آفرینی همچنان در بازی حضور داشته و شما به مرور می‌توانید توانایی‌های کاراکتر خود را ارتقا دهید یا تجهیزات و ابزار جدید برای او یا حتی ماشین‌تان فراهم کنید.



سفر یک خواهر و برادر در دوران طاعون فرانسه

دومین بازی این هفته عنوان A Plague Tale: Innocence نام دارد که ما را با خود به قرن ۱۴ میلادی فرانسه می‌برد، جایی که شیوع یک بیماری که بی‌شباهت به طاعون نیست دامن کشور را گرفته و افراد زیادی به آن دچار شده‌اند. شخصیت‌های اصلی بازی یک دختر ۱۵ ساله به اسم Amicia و برادر پنج ساله‌اش Hugo هستند که بنا به دلایلی که هنوز معلوم نیست، توسط نیروهای سلطنتی فرانسه تحت تعقیب بوده و از یک روستا به روستایی دیگر در حال فرار هستند. این در حالی است که به دلیل شیوع بیماری، جمعیت موش‌های کشور به شدت افزایش یافته و گرفتار شدن در میان فوج موش‌ها یکی از موارد اصلی گیم‌پلی به شمار می‌رود. از آنجا که این خواهر و برادر توان مقابله مستقیم با نیروهای سلطنتی را ندارند، مخفی‌کاری و ماجراجویی در دنیای بازی راه نجات شما به شمار می‌رود. خط اصلی بازی نیز به گونه‌ای است که خواهر و برادر به مرور شناخت و درک بیشتری نسبت به یکدیگر پیدا کرده و در عین حال در طول سفرشان با کودکان و افراد دیگری هم‌مسیر خواهند شد.



آیا علاقه آلمانی‌ها به قصه‌گویی می‌تواند سبک «اشاره و کلیک» را زنده کند؟

تپش‌هایی در تن بی‌جان سبک ماجراجویی

مجید رحمانی

زمانی که اسم سبک ماجراجویی اشاره و کلیک مطرح می‌شود، بدون شک نام سلاطین این سبک یعنی LucasArts و Sierra به ذهن می‌آید، شرکت‌های بزرگی که امروز تقریباً چیزی از آنها باقی نمانده و بعد از افول این سبک به ورشکستگی کشیده شدند. اخیراً بازی جدیدی در این سبک توسط ناشر شناخته شده آلمانی Headup Games به اسم Truberbrook منتشر شده است که ما را با خود به ماجراجویی در آلمان دهه ۶۰ میلادی می‌برد تا پس از سال‌ها لذت تجربه یک عنوان ماجراجویی اشاره و کلیک را دوباره مزه کنیم. با این حال آیا این لذت به اندازه‌های هست که جایگزین خاطرات قدیمی ما از این سبک شود؟

روایت یک پروفیسور فیزیک کوانتومی

در بازی، شما هدایت یک پروفیسور فیزیک کوانتومی به اسم Hans Tannhauser را به عهده می‌گیرید که به دلیل برنده شدن در یک مسابقه بخت‌آزمایی که خودش هم نمی‌داند چگونه واردش شده عازم سفری تفریحی به یک شهر کوچک حومه کوهستان به اسم Truberbrook می‌شود. به محض رسیدن به این شهر که حال و هوای آلمان ۱۹۶۷ را دارد، متوجه می‌شوید که این شهر آرام و تقریباً خالی از سکنه و اندک ساکنینش جوی عجیب دارند. گره داستانی در همان شب اول اقامت هانس در شهر ایجاد می‌شود، یعنی جایی که دفترچه یادداشت‌های فیزیک کوانتومی او از داخل اتاقش در هتل ربوده می‌شود. از آنجا که پلیس روزها تا این شهر فاصله دارد، هانس چاره‌ای ندارد جز این که خود دنبال سارق برگردد. در خلال این جست‌وجوها، هانس با یک خانم انسان‌شناس آشنا می‌شود که او هم از شهر دیگری به اینجا آمده تا در مورد رسوم و آداب یک مناسک شبه مذهبی که زمانی در Truberbrook برگزار می‌شده، تحقیق کند. برای رسیدن به محل برگزاری این مراسم، او باید ابتدا سیستم تله‌کابین شهر را تعمیر کند تا به وسیله آن بتواند خود را به ارتفاعات کوهستانی برساند. دیری نمی‌پاید که هانس نیز رسیدن به هدف خود را همسو با این نیاز می‌یابد.

در همین حین که هانس دنبال یافتن راهی برای تعمیر سیستم تله‌کابین است، با اطلاعاتی در خصوص یک شرکت بزرگ به اسم Millennium Corporation مواجه می‌شود،

تکنیک اجرای آن معرکه است. تمام صحنه‌های بازی به‌صورت دستی و فریم به فریم در دکور فیزیکی طراحی شده و سپس به بازی منتقل شده است. تکنیک استاپ موشن برای یک بازی، بسیار پرهزینه، ولی در عین حال بسیار زیبا و چشم‌نواز است و تیم سازنده از این منظر واقعا چیزی برای بازی کم نگذاشته است.

به شکل عجیبی تقریباً موسیقی خاصی در بازی وجود ندارد و خیلی از بخش‌های بازی را تنها با همان صداگذاری باید تجربه کنید. زبان آلمانی و زیرنویس انگلیسی بهترین روش تجربه بازی است و دوبله شخصیت‌ها بسیار خوب صورت گرفته است.

طراحی محیط‌ها و انیمیشن شخصیت‌ها نیز از دیگر نقاط برجسته بازی به شمار می‌رود.

حرف آخر

Truberbrook از منظر گیم‌پلی نمی‌تواند به مرحله‌ای بیشتر از یک عنوان متوسط برسد. با وجود این که سیستم دیالوگ‌های بازی و اینونتوری آن به نوعی مدرن به شمار می‌رود، اما به خاطر سپردن یارانه‌هایی بازی درخصوص این که در حال حاضر چه آیتم‌هایی همراه خود دارید چندان واضح نیست. در بازی گاهی شرایطی پیش می‌آید که از یک محیط به محیط دیگری سرگردان می‌شوید تا بالاخره با جست‌وجو در اینترنت و تماشای ویدئوهای Walkthrough بازی موفق شوید پازل‌ها و معماهایی را که پیش روی‌تان قرار می‌گیرد پشت سر بگذارید. البته که پیکتوگرام آیکن‌ها و تعاملاتی که باید انجام دهید برای راهنمایی حضور دارند، ولی ممکن است برای همه گویا و مشخص نباشند. مضلات و مشکلات بازی به مرور باعث می‌شود جذابیت و حس دنبال کردن داستان نیز در شما کمتر شود و در یک سوم پایانی تقریباً پازل‌ها و معماها را نه به دلیل لذت حل کردن‌شان بلکه صرفاً فقط به نتیجه رساندن می‌خواهید پشت سر بگذارید. در انتهای داستان یک پیچش جالب و هوشمندانه وجود دارد، ولی قسمت اعظمی از بازیکنان قبل از رسیدن به آن احتمالاً به نقطه‌ای رسیده‌اند که دیگر داستان چندان اهمیتی ندارد. Truberbrook یک تلاش قابل ستایش برای زنده کردن روح بازی‌های سبک ماجراجویی اشاره و کلیک است و زحمت زیادی هم برای ساخت آن کشیده است. در حالی که طرفداران این سبک در این برهه قحطی فعلی ممکن است با آن سرگرم شوند، اما به صورت کلی تجربه‌ای نیست که در صورت وجود بازی‌های دیگر نخواهید سراغش بروید.

Truberbrook

بازنده	btf
ناشر	Headup Games
پلتفرم	PC
سبک	ماجراجویی اشاره و کلیک



بازی‌کده



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۰۵۵ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید

۵

شرکت معتبر پخش محصولات آرایشی و بهداشتی (تزیینات ۲۰۲۰-۲۰۲۱)
جهت تکمیل کادر فروش خود کارشناس فروش استخدام می‌نماید
۰۲۶-۳۴۴۴۸۳۸۲