

## بازگشت به پیست کودکی با رزولوشن بالا

یکی از نمادهای بسیار محبوب کنسول پلی استیشن قطعا کُرَش بندیکوت بوده است و در میان بازی‌های تولید شده با محوریت این روباه دوست‌داشتنی نیز قطعا Crash Team Racing از اعتبار بالایی برخوردار بوده و خاطرات بسیاری را برای ما رقم زده است. این هفته دارندگان کنسول نینتندو سوییچ، PS4 و Xbox One می‌توانند نسخه بازسازی شده این شاهکار سبک Kart Racing را تجربه کنند. بار دیگر تمام شخصیت‌های دنیای Crash در اختیار شما قرار دارند تا از میان آنها انتخاب کرده و به‌صورت انفرادی یا همراه با دوستان و حتی بازیکنان آنلاین که ویژگی جدید این نسخه بازسازی شده است در پیست‌های مختلف و جذاب بازی مسابقه دهید. علاوه بر گرافیک کارتنی استثنایی و پر جزئیات، محتواهای دو نسخه Nitro Kart و Tag Team Racing در این بازی گنجانده شده تا ضمن دسترسی به ظاهرهای مختلف برای شخصیت‌ها، ماشین‌های بیشتری نیز برای انتخاب وجود داشته باشد که البته همگی باز به لطف ویژگی جدیدی که به بازی اضافه شده قابل شخصی‌سازی هستند. راستی این بازسازی عالی Crash Team Racing Nitro-Fueled نام دارد.



### شهری در حال غرق شدن

یکی از بازی‌های اتمسفریک و خاصی که اگر اشتباه نکنم سال گذشته معرفی شد، عنوان The Sinking City بود که سازندگان آن مجموعه شرلوک هولمز را در کارنامه دارند و اتفاقاً موفقیت و شهرت شایسته‌ای در سبک ماجراجویی مدرن به دست آورده‌اند. آنها این بار، ما را با خود به ساحل شرقی آمریکا در سال‌های ۱۹۲۰ میلادی می‌برند، جایی که در نقش یک بازرس، وظیفه بازیکن تحقیق و تفحص در مورد نیروهای ماوراءطبیعی است که شهر Oakmont را در چنگ خود گرفته‌اند. کشف کردن این حقیقت که چه چیزی شهر را تسخیر کرده و ذهن ساکنان آن و حتی خود شخصیت اصلی را رو به فساد کشانده، مسئولیتی است که بازی از ما انتظار دارد. جهان‌سازی و فضای آن به‌شدت گیرا و یادآور آثار لاکرفت فقید است، پای پیاده و قایق یا حتی غواصی راه‌های اصلی گشتن و دیدن این دنیای عمیق بوده و از آنجا که هر مساله و معما از راه‌های مختلف قابل بررسی و حل شدن است و نتیجه انتخاب این راه‌ها پایان‌های متفاوتی برای بازی رقم می‌زند، می‌توان گفت گیم‌پلی ارزش تکرار زیادی دارد. از طرفی اکشن نیز به اندازه در بازی قرار داده شده تا طعم استفاده از سلاح‌های دهه ۲۰ میلادی را بچشیم. بازی برای تمام پلتفرم‌ها منتشر خواهد شد.



## بی‌وجدان‌های کهکشان!

با تازه‌ترین ترند سبک روگ-لایت آشنا شوید

مجید رحمانی

کامیک بوک‌ها یا به اصطلاح رایج داخلی داستان‌های مصور و البته کامیک استریپ‌ها سهم بسیار بزرگی در صنعت سرگرمی غرب دارند و طی سال‌ها توانسته‌اند با مهارت و سواد بالای سازندگان آنها، فرهنگ و آموزش‌های مدنظر جامعه‌شان را به نسل جوان منتقل کنند. ضمن این که عمق و داستان پردازی بعضی از آنها مخاطبان را از پجگی تا بزرگسالی با خود همراه کرده و اکنون خیل عظیمی از مخاطبان فیلم‌های ابرقهرمانی بر خاسته از این جنس داستان‌ها، اتفاقاً افراد بزرگسال هستند.

با رشد و افزایش امکانات تولید بازی‌های رایانه‌ای، خیلی از رسانه‌ها و صنایع سرگرمی به نوعی در قالب همان فرم بصری خود وارد این حوزه شدند که از آن جمله می‌توان به موج بازی‌هایی اشاره کرد که در واقع فیلم تعاملی بودند. با این حال طی تمام این سال‌ها که از عمر صنعت / هنر بازی می‌گذرد بازی‌های انگشت‌شماری بوده‌اند که همان فرم و ویژگی‌های بصری داستان‌های مصور را در قالب گیم‌پلی خود و نه صرفاً در خلال کاتسین‌ها ارائه دهند. شاید یکی از قدیمی‌ترین و خاطره‌انگیزترین آنها برای ما Comix Zone روی کنسول‌های نسل چهارم سگا باشد! شاید از این به بعد بتوانیم به Void Bastards هم اشاره کنیم! عنوانی که این هفته قصد بررسی آن را داریم، توسط یکی از بنیان‌گذاران سابق شرکت Irrational Games که سابقه کار روی فرنچایزی چون بایوشاک را در کارنامه دارد و نیروهایی که هر کدام به خودی خود گولی در صنعت حساب می‌شوند ساخته شده است.

و بخصوص محیط‌هایی که تمرکز روی مخفی‌کاری بود، دشمنان نسبت به حضور بازیکن مطلع می‌شدند. مورد دیگر می‌توان به موجودی فضایی اشاره کرد که حواس پرت بود، این حواس‌پرتی او باعث می‌شد هر از چندگاهی به‌صورت تصادفی یکی از آیتم‌هایی را که پیدا کرده بودید، روی زمین جا بگذارد. وجود چنین اتفاقاتی در بازی قطعاً به جذابیت آن می‌افزاید، اما هسته و ماهیت اصلی لذت بردن از بازی در گیم‌پلی آن قرار گرفته است.

### از انگشت آدم تا بمب مغناطیسی

بازی‌های روگ - لایک و البته روگ - لایت را می‌توان به نوعی زیرمجموعه سبک استراتژی به شمار آورد، زیرا دغدغه آنها این است که با تحمیل مجازات‌های سخت از جمله مرگ ابدی، بازیکن را ترغیب کنند

### مزدور بودن هم حدی دارد!

Void Bastards ماجرای مزدوران و زندانیان عجیب و غریب تبعید شده‌ای است که به جای نگاه داشتن شان در سلول، مأموریت‌های بین کهکشانی به آنها داده می‌شود تا با به دست آوردن اندک اندک تجهیزات و وسایل مورد نیاز، سهمی در کمک به یک برنامه بلندمدت داشته باشند. بازی از منظر گیم‌پلی یک عنوان روگ-لایت محسوب می‌شود، یعنی هدف این است که قبل از هر بار مردن، حداکثر میزان پیشرفت را در راستای خط اصلی داستان انجام دهید و پس از مرگ نیز زمام امور را به دست کاراکتر دیگری بسپارید. از همین جهت نباید انتظار داستان قدرتمند یا روایتی قوی از بازی را داشت، اما آنچه به‌عنوان داستان در بازی وجود دارد کاملاً با حال و هوای کامیک‌گونه و نوجوان‌پسند آن همخوانی داشته و کافی است.

این در حالی است که هر کدام از شخصیت‌های بازی، توضیحات مختصر داستانی دارند که پیش‌زمینه‌ای برای شما باشد و اتفاقاً بعضی از آنها خیلی جذاب با سیستم‌های گیم‌پلی در هم تنیده شده است. مثلاً یکی از شخصیت‌های من، فردی سیگاری بود که باعث می‌شد هرچند تابه یک بار سرفه کند. به دلیل همین سرفه کردن، در مرحله

از اشتباهات خود درس بگیرد و دفعه بعدی با خود رقابت کرده و بهتر عمل کند. در این بین معمولاً روگ - لایت‌ها از قبیل همین Void Bastards دارای این سیستم هستند که بعد از مرگ تنها ویژگی‌های شخصی کاراکتر کاملاً از بین می‌رود، ولی پیشرفت شما در بازی یا تجهیزاتی که به دست آورده‌اید حفظ شده و شخصیت‌های بعدی نیز می‌توانند از آنها بهره ببرند. ابتدای Void Bastards یک مأموریت مبنی بر پیدا کردن دو آیتم خاص به شما داده می‌شود. برای پیدا کردن این دو آیتم باید بین ایستگاه‌های فضایی مختلف و سفینه‌ها سفر کنید، اما این کار به سوخت برای سفینه خود و همچنین غذا برای زنده ماندن در طول ماجراجویی نیاز دارد. حالا اینها را از کجا پیدا می‌کنید؟ از ایستگاه‌های فضایی و در مواردی خاص مدارهای کهکشانی. پس تا اینجا مجبوریم وارد ایستگاه‌های مختلف شویم، اما تقریباً هیچ‌کدام آنها متروکه نیستند و دشمنانی خاص انتظارشان را می‌کشند. علاوه بر دشمنان، سیستم‌های امنیتی ایستگاه که می‌توانند علیه یا به نفع شما باشند و همچنین شرایط محیطی مثل قطعی برق یا کمبود اکسیژن و عوامل دیگر نیز وجود دارند تا چالش شما را بیشتر کنند. در نتیجه برای این که بیشتر بتوانید زنده بمانید و سفر خود را طولانی‌تر انجام دهید باید ایستگاه‌ها را بگردید و تا جای امکان آیتم‌های بیشتری را با خود به سفینه بازگردانید. در آنجا با استفاده از آیتم‌ها می‌توانید تجهیزات جدید ساخته یا آنها را ارتقا داده و خلاصه رفته رفته شانس زنده ماندن و دوام ماجراجویی خود را افزایش دهید. ترکیب این ساختار گیم‌پلی با تیراندازی اول شخص و بعضاً مخفی‌کاری به‌سادگی می‌تواند قصد چند دقیقه بازی کردن شما را به ساعت‌ها تغییر دهد!

### جمع‌بندی

Void Bastards از منظر بصری و گرافیک هنری، یک دست‌آورد عظیم و قدیم رو به جلو به شمار می‌رود و می‌توان آن را دنباله‌ای بر روند استثنایی Spider-Man: Into the Spider-Verse دانست. حتی اگر گیم‌پلی آن شما را جذب نکرد که قطعاً خواهد کرد، برای آن گرافیک کامیک‌گونه، هنرمندانه و بی‌نظیر بازی هم که شده چند ساعتی به آن دل بدهید!

### Void Bastards

Blue Manchu

سازنده

Humble Bundle

ناشر

PC, Xbox One

پلتفرم

تیراندازی اول شخص روگ-لایت

سبک



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۱۱۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید