

چیزهای عجیب

این هفته برای معرفی اولین بازی چشم‌مان به چشم‌ها که نه ولی به سبک و فضای Stranger Things 3: The Game کرد! با موفقیت و محبوبیت دو فصل اول این سریال، خیلی‌ها در سراسر جهان اینک انتظار فصل سوم را می‌کشند و این بازی نیز که با محوریت اتفاقات فصل سوم ساخته شده، شما را هرچه بیشتر در دنیای ریترو و خاطره‌بازی «چیزهای عجیب» فرو خواهد برد. برای تأکید بیشتر روی این موضوع سبک بصری بازی پیکسلی هشت بیتی بوده و موسیقی هشت بیتی نیز آن را همراهی می‌کند. با این حال مدرنیته در گیم‌پلی اکشن ماجراجویی بازی مشهود است. شما می‌توانید ۱۲ شخصیت اصلی سریال را انتخاب کرده و چه به‌صورت انفرادی یا همکاری دو نفره آفلاین مأموریت‌ها و خواسته‌های مردم شهرهاوکینز را انجام دهید و با هیولاهای دنیای وارونه مبارزه کنید، به هر حال همچون خود سریال در گیم‌پلی اینجا نیز همکاری و تعامل با دوستان کلید حل مشکلات است. هر کدام از شخصیت‌ها توانایی منحصر به فردی در مبارزه و حل معماها دارند و هنگام مواجه با دشمنان، اطلاعات کافی نسبت به توانایی‌های شخصیت‌ها و محیط پیرامون می‌تواند منجر به خلق قابلیت‌های ترکیبی جدیدی شوند که بخش عمده‌ای از جذابیت مبارزات آن است. برای تجربه این بازی به PC قدرتمندی نیاز دارید و بازی بسیار در دسترس است.



مدیریت جاسوس‌ها

برای دومین بازی هفته سرآغل دل مخفی‌کاری دوست‌ها رفته‌ایم! عنوان Spy Tactics به‌وضوح تحت تأثیر عناوینی همچون Hitman GO و Dues Ex GO بوده و گیم‌پلی آن ترکیبی از حل معما و استراتژی نوبتی است. بازیکن در نقش یک جاسوس قرار می‌گیرد و در هر مرحله از بازی یک یا تعدادی مأموریت به شما داده می‌شود. هرچه با حرکت و خطای کمتری از جمله دیده‌شدن توسط نگهبان‌ها مأموریت‌ها را انجام دهید، پاداش بهتری در انتظار شما خواهد بود. جدا از الگوی حرکتی که سری بازی‌های GO برای اولین بار به این شکل معرفی کردند، فعالیت‌هایی مثل باز کردن قفل، هک رایانه‌ها یا دستکاری و خرابکاری بعضی از تجهیزات نیز وجود دارد. بیشتر مأموریت‌هایی که باید انجام دهید نیز در اصل ساختاری جز نفوذ به یک نقطه و به دست آوردن یک چیز ندارند حالا با اثری هنری باشد یا اطلاعات و اسناد محرمانه. Spy Tactics بازی طولانی‌ای نیست و بیشتر به یک استراحت بین باقی کارها و کمی تنوع دادن به روز به کارتان می‌آید.



قضاوت در مقام هوش مصنوعی

Observation شمارادر دنیای فیلم‌ها و داستان‌های فضایی غرق می‌کند

مجید رحمانی

Republique را در کلیک بررسی کردیم که آن را می‌توان از موفق‌ترین بازی‌های روایی دانست که در واقع مشاهده کردن یا به‌صورت دقیق‌تر انجام فعل Observe را به‌عنوان یک مکانیک انفعالی گیم‌پلی برای دادن حس کنترل به بازیکن پیاده‌سازی کرد.

در آن بازی طبق سازوکاری که منطق بر منطق دنیای آن بود بازیکن می‌توانست بین دوربین‌های امنیتی مختلف تغییر وضعیت دهد و بر اساس زاویه دید جدیدی که به دست می‌آورد، اطلاعات بیشتری دریافت کرده و شخصیت اصلی داستان را به سمت اهدافش راهنمایی کند.

در Observation نیز مکانیک مشابهی وجود دارد. شما به‌عنوان هوش مصنوعی می‌توانید بین تمام دوربین‌های ایستگاه فضایی تغییر وضعیت دهید و اتاق‌ها را از زاویه‌ای جدید ببینید یا نسبت به محیط‌های پیش‌رو آگاهی به دست آورید.

تغییر زاویه از این جهت مهم است که بازی پر است از معماهای کوچک و بزرگی که برای پیشبرد داستان باید حل کنید. البته خیلی از آنها به ورود به دیگر تجهیزات رایانه‌ای یا خواندن اسناد و مدارک از روی در و دیوار یا لپ‌تاپ‌ها خلاصه می‌شوند. با این حال طبق منطق شنواری اجسام در فضا و فناوری حرکت در این حالت، بازی شما را با یک گوی هوشمند نیز آشنا می‌کند تا به وسیله آن بتوانید آزادانه در محیط حرکت کرده و بخش‌هایی از پیشبرد بازی از جمله یافتن عیب در بدنه خارجی ایستگاه فضایی را با آن انجام دهید. البته به دلیل حرکت کردن این گوی در تمام محورهای مختصات، عادت کردن به کنترل آن بدون این که ابتدا دچار سرگیجه و گنگی شوید، کمی سخت است.

Observation شاید خیلی روایی به نظر برسد، ولی ساختارهای طراحی مرحله مثل آزاد شدن قسمت‌های جدید محیط با دست یافتن به قابلیت‌های بیشتر از جمله همین گوی شناور نیز در گیم‌پلی مشهود است.

گاهی بعضی افراد دنیایی را خلق می‌کنند و جهانی را به تصویر می‌کشند که سر منشأ شروع سبک جدیدی می‌شود و نسل‌های پس از آن با تبعیت از همان بنیان قدرتمند جلومی‌روند و پیشرفت می‌کنند. از تأثیری که تالکین در ادبیات فانتزی گذاشت حرف می‌زنم و همچنین تأثیری که جورج لاکاس، استنلی کوپرلیک و ری‌دلی اسکات در مورد فانتزی‌های دنیای خارج از این کره خاکی ایجاد کردند. اینها استادان دنیاهای فضایی هستند و تأثیر و الهام از کارهای این بزرگان را در تمام آثار سینمایی، بازی‌های ویدئویی و سریال‌هایی که با این موضوع ساخته شده‌اند، به وضوح می‌توان دید. با همین دید سراغ Observation می‌رویم؛ بازی ماجراجویی جدید و بحث‌برانگیز این روزهای دنیای مجازی که ناشر خوش آوازه و فوق‌العاده‌ای چون Devolver Digital آن را منتشر کرده و کارگردان آن Jon McKellan است که ۲/۵ سال روی شاهکار ترسناکی چون بازی Alien Isolation فعالیت کرد.

و همچنان از Observation به‌عنوان یک بازی در موج نو سبک ماجراجویی لذت ببرد.

شخصیت اصلی داستان، دکتر اما فیشر نام دارد. کسی که به هر دلیلی از حادثه رخ داده در داستان زنده مانده و بعد از این که به هوش می‌آید با ارتباط با هوش مصنوعی ایستگاه که شما هستید در تلاش است تا موقعیت دیگر خدمه را پیدا کرده و در نهایت راهی برای تکمیل مأموریت یا فرار از موقعیت بحران‌زده فعلی پیدا کند. پویانمایی‌ها، صدایشی و جلوه‌های ویژه فیلم روی دوربین همه تجربه Observation را بسیار ملموس و واقعی جلوه می‌دهند و گرچه نمی‌توان منکر آن شد که بازیکن به هر حال نسبت به خیلی از بازی‌های دیگر منفعل‌تر است، ولی همه چیز در خدمت تجربه دنیایی است که بی‌شباهت به آثار ری‌دلی اسکات و ادیسه فضایی استنلی کوپرلیک نیست.

وضعیت تمام درجه‌ها پایدار
دو سه سال پیش یک بازی به اسم

Observation	
No Code	سازنده
Devolver Digital	ناشر
PS4, PC (Epic Store)	پلتفرم
ماجرایی	سبک



بازی‌کده



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۱۳۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۶ پیامک کنید