

## عصر جدیدی از شگفتی‌ها

بازی این هفته را باب دل PC گیمرها و به‌خصوص استراتژی‌دوست‌ها انتخاب کرده‌ایم تا بعد از چند هفته بی‌خبری درباره انحصاری‌های خود دلی از عزا دریاورند. جدیدترین و در واقع چهارمین نسخه از فرنچایز Age of Wonders بدون داشتن شماره اصلی صرفاً با پسوند Planetfall منتشر شده است. بازی در سبک استراتژی نوبتی قرار دارد و تمام ویژگی‌های خوب مبارزات تاکتیکی نوبتی و سیستم امپراتوری‌سازی عمیق نسخه‌های قبلی را در دل خود جای داده است. با این تفاوت که این بار همه چیز در فضا بوده و جو و اتمسفری علمی-تخیلی بر دنیای بازی حاکم است. شش گروه اصلی در بازی وجود دارند که هر کدام ویژگی‌های منحصر به فردی داشته و می‌توانید در بخش داستانی عمیق بازی یکی از آنها را انتخاب کنید و فرمانروایی خود را شکل دهید. هر کدام از این گروه‌ها تعدادی مأموریت و هدف دارند که با تکیه بر قدرت نظامی، دیپلماسی، جست‌وجو در خرابه‌های باستانی سیاره و مواجهه شدن با بازماندگانی که هر کدام بخشی از تاریخ تمدن از بین رفته سیاره را بازگو خواهند کرد، می‌توانید پیشرفت کنید و داستان را جلو ببرید. جنگیدن، ساخت‌وساز، مذاکره، تعامل و پیشرفت فناوری، راه رسیدن شما به آرمان شهری در دل یک سیاره دیگر است.



## گره مر موز و یک ماجراجویی عجیب

دومین بازی هفته را به یک عنوان ماجراجویی اشاره و کلیک به اسم Gibbous: A Cthulhu Adventure اختصاص می‌دهیم تا از دوران طلایی بازی‌های این سبک روی رایانه‌های شخصی یادی زنده کنیم! بازی شما را وارد دنیای با جزئیات و غنی برگرفته از فضای داستان‌های نویسنده ژانر وحشت لاوکرفت می‌کند تا در نقش سه شخصیت اصلی آن به جست‌وجو و حل معما پرداخته و پرده از دسیسه‌ها و توطئه‌های باستانی بردارید. بازی، روایتی کمدی را در دنیایی با عناصر بصری ترسناک تلفیق کرده و در تمام طول مدت بازی شاهد انیمیشن‌ها و گرافیکی خواهید بود که تمام آنها به شیوه سنتی و کاملاً دستی طراحی شده‌اند. همین قضیه باعث شده بازی از نظر بصری فوق‌العاده و به اندازه تماشای شاهکاری از دیزنی لذتبخش باشد. ضمن این که صداگذاری خوب، حجم بالای دیالوگ‌ها و تمرکز روی شوخی‌های لحظه به لحظه، تجربه بازی را لذتبخش و سرگرم‌کننده کرده است.



## بهشتی برای ریترو و کنترابازها!

### ستاره درخشانی دیگر در کارنامه «جوی مَشر» ثبت شد

مجید رحمانی

دیدن یک عکس از بعضی بازی‌ها کافی است تا شما را مشتاق تجربه‌شان کند؛ Blazing Chrome برای من این‌گونه بود و بدون شک برای تمام طرفداران بازی‌های ریترو نیز این‌گونه خواهد بود؛ بازی‌هایی که به سبک و سیاق سال‌های آخر دهه ۸۰ و به‌خصوص ابتدای دهه ۹۰ میلادی ساخته می‌شوند. وقتی ساعت‌های بی‌شماری را صرف شاهکارهایی چون Metal Slug که در ایران بیشتر با «سر باز کوچولو» شناخته می‌شود یا Contra کرده باشید یا حتی با بازی‌های مدرن‌تر این سبک مثل Shattered Soldier و Hard Cops: Uprising خاطره‌سازی کرده باشید، پس شک نکنید Blazing Chrome هم برای شما به بازی‌ای تبدیل خواهد شد که چند سال آینده به خود خواهید بالید که آن را در زمان عرضه تجربه و زندگی کردید.

### جذابیت الگوهای قدیمی

وجود دارند که می‌توانید روی آنها بپرید و بخشی از مرحله را پیش ببرید باز هم شبیه Battletoads و در انتها به‌روزرسانی‌هایی نیز وجود دارند که به شما سلاح‌های تهاجمی یا تجهیزات تدافعی مثل سپر می‌دهند، البته گاهی قابلیت‌هایی مثل دابل جامپ نیز ارمغان آنها برای شما خواهد بود.

حملات نزدیک نیز یکی از جذابیت‌های بازی است به‌خصوص زمانی که از هر طرف صفحه ربات‌ها و موجودات عجیب‌شان بر سر و کول شما می‌ریزند، باز کردن راه از میان آنها بسیار خوب کار شده است. این بخش‌های بازی به‌شدت ما را یاد مثال اسلاگ می‌اندازد هرچند که همچنان قسمت بزرگی از ماهیت بازی وامدار کنتراباقی می‌ماند. البته این مکانیک ضعیف‌هایی هم دارد از جمله این که در ارتفاع‌هایی مشخص یا جهت‌هایی خاص، حملات شما به دشمن نمی‌خورد و به‌خصوص هنگام مبارزه با غول آخرها اذیت‌کننده می‌شود.

### کمک مدرن‌نیت به سنت

ما همه‌اش از پابندی Blazing Chrome به بازی‌های کلاسیک و ریترو

### Blazing Chrome

Joy Masher

سازنده

The Arcade Crew

ناشر

PC, PS4, Xbox One, Switch

پلتفرم

اکشن آرکید

سبک

گفتیم، ولی ویژگی‌های جدید و امروزی نیز در آن وجود دارد. مهم‌ترین آنها وجود چک پوینت است. هر مرحله متشکل از چند بخش مجزا است که ابتدای هر کدام از آنها در واقع چک پوینت شماسست، یعنی در صورتی که کشته شوید و تعداد جان‌های کاراکتر هم به صفر برسد، نیاز نیست تمام مرحله را از ابتدا شروع کنید، چراکه به لطف چک پوینت‌ها در بدترین شرایط، یک‌سوم مسیر قبلی را باید دوباره طی کنید. همین قضیه به تنهایی تجربه بازی در درجه سختی پیش‌فرض را به مراتب در دسترس‌تر و ساده‌تر از تمام بازی‌های دیگری که تا اینجا از آنها اسم بردیم، کرده است.

این تغییر بخش‌های مرحله از منظر بصری و داستانی نیز جذاب هستند، زیرا تقریباً ابتدای هر کدام با یک سکانس خاص مواجه می‌شویم. غول‌آخ‌های مرحله نیز از منظر الگوی حمله و طراحی ظاهری، کیفیت بسیار خوبی دارند و ظاهرشان بیشتر تنوعی از ربات‌گونه‌ها و موجودات فضایی است. طراحی خارق‌العاده صدا و موسیقی ریترو جذاب و شنیدنی بازی نیز لذت تجربه آن را دو چندان می‌کند.

Blazing Chrome یک بازی طولانی نیست، ولی می‌توانید آن را بارها تکرار کنید، ضمن این که تاکید بازی روی تجربه Co-Op طول عمر آن را بالاتر هم می‌برد. به هر حال چهار مرحله اصلی و یک مرحله پایانی در بازی وجود دارد که می‌توانید به هر ترتیبی که دوست داشتید چهار مرحله ابتدایی را بازی کنید. پس از تمام کردن بازی، شخصیت‌های جدیدی نیز در دسترس قرار می‌گیرند که تجربه گیم‌پلی متفاوت‌تری را ارائه می‌دهند. درجات سختی متفاوت و به‌خصوص هاردکور می‌تواند چالش بعدی شما باشند یا این که می‌توانید وارد حالت آینه شده و تمام مراحل را برعکس بازی کنید.

### حرف آخر

با Blazing Chrome شما می‌توانید همان حس بازی‌های تیراندازی آرکید ۲۰-۱۵ سال پیش را تجربه کنید. جوی مَشر قبلاً با ساخت عناوین دیگری چون Odallus و Oniken ارادت و تبحرش به ساخت بازی‌های ریترو را اثبات کرده و حالا یک ستاره درخشان دیگر به کارنامه خود افزوده است. بازی بسیار سبک بوده و نیاز به سخت‌افزار عجیبی ندارد، پس خیلی راحت و در اسرع وقت به فکر تجربه آن باشید.



بازی‌هده



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۱۷۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید