

Gears 5 تکمیل شد

خبر خوبی برای هواداران کنسول XOne داریم؛ گیم Gears 5 زودتر از موعد تولید خود را پشت سر گذاشته و آماده انتشار است. البته این در تاریخ انتشار بازی که حدود یک ماه دیگر است، تغییری ایجاد نخواهد کرد. احتمالا سازنده بازی تا زمان انتشار این مطلب در نمایشگاه Gamescom حضور پیدا کرده و مد جدید Horde را به نمایش در خواهد آورد. همچنین، فهرست کامل دستاوردهای (Achievements) این بازی هم در وبسایت Coalition Games منتشر شده است (البته قول داده‌اند هیچ اسپویلی در کار نباشد). این بازی ۱۵ شهریور امسال به صورت دیجیتال و چهار روز بعد به صورت فیزیکی منتشر خواهد شد. همراه آن نیز چند دستگاه مختلف با تم مرتبط، از جمله یک XOne تولید محدود، یک XOne S استاندارد، یک دسته بازی، و موشواره، صفحه کلید بی سیم و موارد دیگر به بازار خواهد آمد.

قسمت پنجم Gears، داستان شخصیت کیت دیاز (Kait Diaz) را روایت می کند که از نسل لوکاست هاست و بازیکن در این اثر دنبال سرمنشأ لوکاست ها و خانواده کیت خواهد گشت.



گفته شده گیم پلی این قسمت تغییری دراماتیک را نسبت به قسمت های قبل تجربه کرده و احتمالا تمرکز بیشتری بر سرعت خواهد داشت. البته سازندگان کلا مدعی هستند این قسمت از حیث همه چیز؛ از جمله داستان، گیم پلی و همان طور که گفته شد، قهرمان اصلی؛ تفاوت قابل توجهی با قسمت های قبل خواهد داشت.

در این قسمت، مد جدیدی به نام فرار یا Escape خواهیم دید. در این مد که کامبیش به مد Horde شبیه است، وظیفه بازیکنان این است که به محدوده دشمن نفوذ کرده، بمب کار گذاشته و قبل از انفجار در اسرع وقت خود را به جایی امن برسانند. روایت داستان ظاهرا شوخی بردار نیست و قرار است مصائب شدیدی بر شخصیت کیت وارد بیاید که او را با اصل و نسب خود وارد نزاع خواهد کرد. بدبینی ما را ببخشید، ولی انگار تغییر بنیادی و شجاعانه تیم سانتا مونیکای سونی در گیم پلی سری «خدای جنگ»، حسابی مایکروسافت و Coalition Games را و سوسه کرده و می خواهند سری Gears را کلا زیر و رو کرده و حتی یک Gears لوکاستی هم به بازی اضافه کرده اند تا بیشتر بر مبارزه تن به تن تاکید کنند.

استخدام فوری

نیروی ساده آقا

جهت رستوران

حقوق بالا با جای خواب

صبحانه، ناهار، شام، بیمه

۰۹۱۲۳۶۸۰۲۴۰



نقد و بررسی بازی Warframe

یک نقش آفرینی بلوغ یافته

سیاوش شهبازی

پیش از پا گذاشتن به دنیای Warframe باید خود را برای رویارویی با یک تجربه متفاوت با دیگر نقش آفرینی های آنلاین و حتی عجیب آماده کنید. این عنوان «تجربه رایگان» با محتوای بسیار، آزادی قابل توجه برای کاوش، کشف غنائم و نینجاهای فضایی خوش نقش و نگارش واقعا به دل خوش می نشیند؛ طوری که بخشیدن کاستی هایش به زیبایی هایش سخت نباشد و بتوان از آن لذت برد. Warframe بازی جدیدی نیست و حدود شش سال است که در دسترس است، اما زمانی که عرضه شد، عنوانی بود با مبارزات خوب و جذاب، ولی فاقد تنوع محتوای کافی به شکلی که بتوان آن را توصیه کرد. خوشبختانه این اتفاق اکنون افتاده و با یکی از بهترین عناوین نقش آفرینی آنلاین طرف هستیم.

داستانی در خدمت گیم پلی

از نظر روایی، داستان وارفریم اثری نیست که در جا میخکوبتان کند. داستان اصلی به یک قبیله میان ستاره ای از جنگجویان موسوم به تنو می پردازد که در حال وفق دادن خود با دنیای بزرگتر و تنازعات آن هستند. شما در قالب یک «فریم» از خواب بیدار شده (فریم ها، جنگجویان دوران قدیم تنو هستند که احیا شده اند) فرو می روید و با شرکت در عملیات های متعدد، با دشمنانی بی شمار درگیر خواهید شد. البته در این روایت ساده، گاهی به ماموریت هایی خواهید رفت که عمق بیشتری به داستان می دهد و با فاش کردن جزئیات بیشتری از سابقه شخصیت اصلی، موجب همدان پنداری بیشتری با او می شود.

وارفریم، یک بازی عظیم با چند سیستم پیچیده است که اگر اهلش باشید، حسابی از آن لذت خواهید برد. شاید پس از ساعت ها بازی هم نتوانید ته آن را دریابوید. از این رو، راه لذت بردن درست و حسابی از این اثر این است که هر زمان یک شاخه یا علاقه مندی خاص را انتخاب کنید و بیشتر حول محور آن ادامه دهید؛ خواه هدفتان انجام ماموریت های متفرقه باشد، خواه تقویت قدرت و توانایی های شخصیت.

اندک اندک

بهترین کار این است که برای وارفریم رویکردی صبورانه اتخاذ کنید و کم کم بکوشید با آن خو بگیرید. فعالیت های زیادی

از عوامل تعیین کننده برای این که وقتتان را کجا و چطور صرف کنید. هر بار فریم جدیدی پیدا می کنید که تفاوت محسوسی با بقیه دارد، حس لذت و آفری به شما دست می دهد؛ از جمله اش یا اکوآتیک که بر مخفی کاری تمرکز دارند یا هیدروید که بازوچه های فضایی احضار می کند. مورد جذاب دیگر هم اوکتوایست که در غنا تخصص دارد و می تواند با ساخت موسیقی هایی خاص، توانایی هایش را تقویت کند!

دریایی از محتوا

جدا از تنوع فراوان در قابلیت ها، تنوع بسیاری هم در زمینه شخصی سازی ظاهر شخصیت ها دیده می شود. می توانید جزئیات متعدد ظاهری و حتی جزئیات پویانمایی آنها را به سلیقه خود تغییر دهید و به ندرت بازیکن دیگری را ببینید که ظاهر و قابلیت هایی عین شما داشته باشد.

برای پیشروی راحت و مناسب در بازی، لازم است شخصیت خود را به خوبی تقویت کنید. سازندگان سعی کرده اند همان تنوع محتوا را در ماموریت ها هم خلق کنند، اما متأسفانه گاهی به خصوص در ساعات طولانی، همه چیز بیش از حد به نظر آشنا و خسته کننده می آید. وارفریم برای مقابله با این تکرار، راه هایی را در پیش گرفته، از جمله تغییر ارکان ماموریت های استاندارد و افزودن فعالیت های جدید. همچنین چالش هایی موسوم به Nightmare Challenges هم هست که در اصل نسخه های سخت تر مراحل تکمیل شده هستند و برخی دیگر نیز مراحل استاندارد را با افزودن چند قبیله دشمن، غرق در آشوب می کنند. حتی مدهایی هم برای مبارزه و رقابت با بازیکنان دیگر وجود دارد که متأسفانه این یکی واقعا هنوز ضعیف و ناتوان در جلب توجه است.

با وجود این که چند سال از انتشار وارفریم می گذرد و توسعه های قابل توجهی یافته، هنوز آن هسته سرعتی، پراشوب و جذاب خود را حفظ کرده و می توانید توقع اکشنی به تمام معنا و جذاب را داشته باشید که حتی در لحظات کسل کننده هم می تواند شما را به ادامه قانع کند. اگر اهل عناوین شوتر آنلاین هستید، ضرر ندارد این اثر را هم ناخنک بزنید.

Warframe

Digital Extremes

سازنده

Digital Extremes

ناشر

PC, XOne, PS4, Switch

پلتفرم

شوتر سوم شخص

سبک