

مرز نشینان بازی آیند

این هفته می‌توانید قست سوم از سری بازی‌های Borderlands را برای پلتفرم‌های Microsoft Windows, PS4, XOne تهیه کنید. قسمت سوم بوردرلندز مشترکات بسیاری با قسمت‌های قبلی دارد و همان ترکیب «آغاز ماموریت، شکست دشمنان و به دست آوردن غنیمت از دشمنان و صندوق‌ها» را ارائه می‌کند. این غنایم، بیشتر در قالب اسلحه‌هایی ارائه می‌شود که به مرور و با ادامه بازی تولید می‌شوند و هر کدام میزان تغییری از خسارت، بُرد، ظرفیت مهمات و امتیازات دیگر را ارائه می‌کند که در نهایت این آمار به بیش از یک میلیارد سلاح می‌رسد.

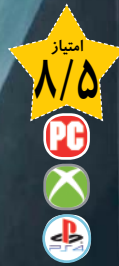
این بار، تولید اسلحه درون بازی، نقش پررنگ‌تر و متنوع‌تری دارد. برای مثال اسلحه Tediore را پس از خالی شدن می‌توان پرت کرده و استفاده بسزایی ازشان کرد؛ در حالی که Hyperionها سپرهایی دارند که جدا از ممانعت‌شان از خسارت، می‌توان از آنها برای درمان هم استفاده کرد. از طرف دیگر، شخصیت‌های قابل بازی هم به مانورهای حرکتی و قابلیت‌هایی جدید مجهز هستند، از جمله crouch-sliding که از سری بازی تایتان فال و Apex Legends الهام گرفته شده و همچنین سواری بر دیوارها در فواصل کوتاه. گفته می‌شود طی روایت اصلی به همراه برخی مراحل جانبی، حدود ۳۵ ساعت وقت خواهد برد.



فوتبال حرفه‌ای ۲۰۲۰

این هفته می‌توانید عنوان بسیار محبوب PES2020 را برای پلتفرم‌های Microsoft Windows, PS4, XOne تهیه کنید. در همان نظر اول، تغییر نام این عنوان جلب توجه می‌کند که این بار، eFootball را هم یدک می‌کشد. این یعنی حالا هر دو لغت football و soccer که جفتشان به فوتبال محبوب ما اشاره دارند در نام این بازی خودنمایی می‌کند. دلیل آن هم تاکید مودک کونامی بر پررنگ‌تر ساختن نقش این برند در دنیای ورزش‌های الکترونیک است. کونامی وعده تجربه‌ای بسیار واقع‌گرایانه را داده است. به گفته این شرکت، باید منتظر مهارت‌های درپیل دینامیک، تکنیک جدید first touch و فیزیک شسته رفته توپ باشیم که همگی با مشاوره نزدیک اینیستای معروف توسعه داده شده‌اند.

در مد MATCHDAY یک مد جدید آنلاین است که در آن با انتخاب یک طرف میدان، دوشادوش تازه‌کاران و کهنه‌کاران برای کسب قهرمانی خواهید جنگید. در حالت MASTER LEAGUE هم که ظاهراً حسای پیشرفت داشته، با سیستم دیالوگ تعاملی با منوی با طراحی کاملاً تغییر یافته و بازار نقل و انتقال واقع‌گرایانه‌تر بر اساس تلقیق داده‌ای بهتر روبه‌رو خواهید بود.



نقد و بررسی بازی «کنترل»

کارستان جدید «سم لیک»

سپاوش شهبازی

شرکت رم‌دی که در دو دهه اخیر با ارائه عناوینی چون مکس پین و آلان ویک، حقی سنگین بر گردن صنعت بازی و هوادارانش دارد، نتوانست با اثر انحصاری‌اش برای XOne، یعنی Quantum Break، همان شور و جدی را برانگیزد که همیشه به نامش شناخته می‌شد. اما این بار با همت والا به میدان بازگشته تا دوباره خود را اثبات کند. با ما در نقد و بررسی اثر جدید سم لیک، مدیر شرکت رم‌دی همراه باشید.

کنترل چیست؟

بنا به رسم گیم‌های قبلی رم‌دی، «کنترل» از زاویه سوم شخص روایت می‌شود. این گیم هم بر پایه همان موتور Northlight ساخته شده که اولین بار برای عنوان Quantum Break به کار گرفته شد. بازیکنان در قالب شخصیت جس فیدن، سلاحی موسوم به Service Weapon را در اختیار می‌گیرند که اشکال مختلفی به خود می‌گیرد و کاربردهایی متفاوت دارد. علاوه بر آن سلاح، جس، توانایی‌های ماورایی خاصی هم دارد که تلکینسس (حرکت دادن اشیاء یا تغییر دادن شکلشان از راه دور)، معلق شدن در هوا و توانایی کنترل بعضی از دشمنان را شامل می‌شود. هم سلاح یاد شده و هم توانایی‌هایی که گفته شد، از انرژی جس استفاده می‌کنند و از همین رو باید در استفاده از آنها دقت کنید. سلاح خدمت یا همان Service Weapon را می‌توان در طول بازی و از طریق یک درخت توانایی ارتقا داد و به قابلیت‌های جدیدی دست پیدا کرد. به منظور باز کردن توانایی‌های تازه‌تر هم لازم است یک‌سری اشیاء موجود در محیط را که توسط نیروهای ماوراءالطبیعه دگرگون شده‌اند، پیدا کنید. همچنین در این بازی، سلامتی به خودی خود بازیابی نمی‌شود و برای این منظور باید بسته‌های سلامتی را از دشمنانی که نابود کرده‌اید، دریافت کنید. داستان کنترل در مکانی به نام کهن‌ترین منزل یا The Oldest House رخ می‌دهد؛ آسمان‌خراشی بی‌روح در نیویورک سیتی که در بازی از آن با نام «محل قدرت» یاد می‌شود. فضای داخلی کهن‌ترین منزل به مراتب بزرگ‌تر از فضای بیرونی آن است که این را مدیون ذات ماوراءالطبیعه‌اش است. فضای داخلی آن، دایم در حال تغییر است و قوانین فضا - زمان را نقض می‌کند. فضای کنترل در تغییری خوشایند نسبت به عناوین قبلی رم‌دی، جهان باز است و بازیکن می‌تواند بنا به خواست خود، به شکلی غیرخطی آن را ببیند. به‌مرور با دستیابی به نیروهای جدید، بخش‌های دیگری از کهن‌ترین منزل قابل دسترسی و پیمایش خواهد بود. بخش‌هایی

شرکت یک قدم از هویت خود دور شده، این عنوان سندی روشن است بر این که رم‌دی به جایگاه سابق خود بازگشته است.

رم‌دی با استادی توانسته سیستم غیرخطی را در این اثر پیاده‌سازی کند، اما نسبت به پاشنه آشیل این سبک بی‌توجه بوده و آن هم نقشه‌گشت‌گذار در جهان گیم است. قسمت‌های چندطبقه روی هم می‌افتند در حالی که چاره‌ای برای انفصال نقشه‌ها و بررسی جداگانه آنها نیست. پیگیری این که کدام قسمت‌ها را گشته و کدام را نگشته‌اید هم غیرممکن است. با این حال، زیبایی محیط بازی و نبردهای جذاب و غیرمنتظره از میزان رنج ناشی از کاربردی نبودن نقشه می‌کاهد.

همان طور که ذکر شد، روایت کنترل مانند پاندولی میان دو قطب حقیقت محض و ابهامات مرموز در تکان است. جدا از اصل روایت ظاهری، بخش قابل توجهی از داستان از طریق مونولوگ‌های ذهنی جس تعریف می‌شود که در هر حال توام با ارائه حقایق تکان‌دهنده، ابهاماتی تکان‌دهنده‌تر را حفظ می‌کند و به گیرایی بیشتر روایت دامن می‌زنند.

انتخاب‌های هوشمند

طیف دشمنان و رئیس‌ها، آنچنان گسترده و متنوع نیست، اما هوش مصنوعی در کنار نقشه‌های خاص و متنوع به تمام نبردها - چه کوچک و چه بزرگ - حس خاصی می‌دهند. از طرف دیگر، اجبار به حفظ تعادل میان مصرف مهمات و انرژی ماورایی به جذابیت این نبردها منجر می‌شود. این که سلامتی به خودی خود شارژ نمی‌شود هم اتفاق خوشایندی است. تلاش برای رسیدن به بسته سلامتی در بنبوحه درگیری و تلاش توأمان برای عدم دریافت خسارت بیشتر نیز لحظاتی پرتنش و زیبا را رقم می‌زند.

ظاهر کنترل هم از نظر فنی و هم از نظر هنری عالی کار شده، اما شاید ستاره مجلس، صحنه‌های نبرد باشد. نسخه PC در صورتی که از رایانه‌ای قدرتمند استفاده کنید، می‌تواند بدون سکت اجرا شود. اما نسخه PS4 - در لحظاتی معدود - در نبردها دچار افت فریم می‌شود که البته این مورد در نسخه XOne مشاهده نمی‌شود.

با طی روایت اصلی و پرداختن به برخی ماموریت‌های فرعی احتمالی ۱۵ ساعت بتوانید بازی را به پایان برسانید. قطعاً زیر و رو کردن تمام جزئیات و فعالیت‌های جانبی، وقت بیشتری از شما خواهد گرفت. توفیق سازندگان در خلق شخصیت‌های فرعی، موجب جذابیت هرچه بیشتر ماموریت‌های مربوط به آنها شده است که در کنار جزئیات روایی جسته‌گریخته پنهان در سراسر نقشه کمک می‌کند تا حسایی در دل داستان فرو بروید.

بازگشت اژدها

در ابتدا، شاهد انتصاب جس فیدن به سمت ریاست FBC هستیم و در طول داستان، چگونگی رویارویی او و نیروهایش با ماوراءالطبیعه را به نظاره می‌نشینیم. همان‌طور که از عناوین رم‌دی انتظار می‌رود، تا انتهای ماجرا، سوالات بسیاری برای بازیکن پدید می‌آید که به برخی پاسخ داده شده و برخی دیگر بی‌پاسخ می‌مانند، اما باز هم طبق تجربیات قبلی، بخشی از جذابیت این اثر رم‌دی همین سوالات بی‌پاسخ است که با استادی تمام در راستای تقویت روایت به کار بسته شده‌اند. اگر عنوان قبلی رم‌دی، یعنی Quantum Break، این‌طور می‌نمود که این

control

سازنده Remedy Entertainment

ناشر Games 505

پلتفرم Xbox One, PS4, Windows

سبک شوتر سوم شخص / اکشن-ماجراجویی



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۲۳۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید