



بازی هفته

سفری به فولکلور اسکاندیناوی



اگر از هیاهو و تنش‌های این روزهای دنیا خسته شده‌اید و دل‌تان یک سفر می‌خواهد، اما به دلیل حفظ جان خود، عزیزان و دیگر هموطنان از آن اجتناب می‌کنید، اولین بازی این هفته، شما را به یک ماجراجویی کوچک و جمع و جور بامزه در دنیای افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک اسکاندیناوی مهمان خواهد کرد. بازی مستقل Roki در مورد دختر بچه‌ای به اسم Tove است که برای یافتن و نجات خانواده‌اش قدم در راه فراموش شده، مخفی و رمزآلود افسانه و قصه‌های پریان می‌گذرد و در طول این سفر که همراهی‌اش می‌کنیم با مکان‌های عجیب، موجودهای عجیب‌تر و یک دنیای باستانی زیبا و جذاب مواجه خواهیم شد که همگی ما را با فرهنگ و باورهای مردم منطقه اسکاندیناوی بیشتر آشنا می‌کند. گشتن در محیط، پیدا کردن اشیای باستانی و حل کردن معماهای رموزی که راه‌هایی مخفی را به روی‌تان می‌گشایند، هسته اصلی گیم‌پلی بازی را شکل می‌دهد. Roki به سبب گرافیک هنری ساده و خاص خود، گیرایی و جذابیت بیشتری دارد و خلاصه می‌توانید چند ساعتی از مشکلات و دغدغه‌های روزگار امروز‌ها شوید و به دنیای افسانه‌ها سفر کنید.

بازی هفته

این جهان سه رنگی



شاید با خودتان بگویید کی حوصله این چیزها را دارد! یک چیز خفن و پر زرد و خورد و خاص می‌طلبید؟ در این صورت اجازه دهید دومین بازی هفته یعنی Othercide را به شما معرفی کنیم. یک بازی در سبک مبارزات تاکتیکی نوبتی با گرافیک هنری ویژه‌ای که متشکل از سه رنگ مشکی، سفید و قرمز است. شخصیت‌های اصلی بازی سه دختر هستند که به The Daughters معروفند و هر کدام توانایی‌ها و قابلیت‌های پایه‌ای دارند که بسته به این‌که در مبارزات چگونه از آنها استفاده کنید منجر به رشد و آزاد شدن توانایی‌های بیشتر می‌شود. باس فایت‌های خفن انتظار شما را می‌کشند، پس بچنید!

داستان بازی به طور کلی بسیار تاریک‌تر و سنگین‌تر از نسخه قبلی است، اما ظرافت و زیبایی کار سازندگان این است که هر از گاهی در وسط اتمسفر سنگین بازی، مراحل یا فرصت‌هایی را پیش روی شما قرار می‌دهند که از لحاظ روانی کمی، تنش خود را تخلیه کرده و از طرفی به دلیل کنتراست ایجاد شده در روند قصه، عمق فجایع و شرایطی را که درگیرش می‌شوید، بهتر درک کنید.

بقا، گزینه توجیه اخلاقیات!

گیم‌پلی بازی تا حد زیادی به نسخه اول وفادار است، فقط حجم و محتوای همه چیز در آن بیشتر و دقیق‌تر شده است. شما سه گروه دشمن اصلی دارید، دو گروه انسانی و یک گروه هم موجودات سابق و آشنای دنیای قبلی بازی. گیم‌پلی بازی اکشن - ماجراجویی با تمرکز بر مخفی‌کاری و بقا در محیط است، یعنی منابعی که در اختیار دارید از بسته‌های سلامتی گرفته تا تفنگ‌ها و مهمات‌شان در محیط پراکنده هستند تا آنها یا مواد لازم برای ساخت‌شان را پیدا کنید.

مراحل بازی به شدت گسترده‌تر و غیرخطی‌تر شده‌اند. هر کدام اغلب شامل چند معمای محیطی کوچک هستند و کلی هم نامه و نت و عناصر قصه‌گویی محیطی در بازی وجود دارد تا شما را بیشتر در دنیای بازی غرق کند. دراز کشیدن، مکانیک جدیدی است که به بازی اضافه شده تا به راحتی بتوانید در میان چمن‌های بلند سیاتل از دست دشمنان مخفی شوید. زمان گیم‌پلی بخش‌های درگیری افزایش چشمگیری یافته و هوش مصنوعی هم تیمی‌ها و دشمنان نیز چنان عالی و بی‌نقص عمل می‌کند که ترس از دشمنان را همان‌گونه که کاراکترها ممکن است در چنان دنیایی داشته باشند، حس کنید.

در کل The Last of Us: Part II بدون شک یک شاهکار است که شاید تنها خود ناتی داگ بتواند بعد از دست آن بزند. لحظات ناب گیم‌پلی، داستان و اتمسفر درگیرکننده و تجربه‌ای که بازی برایتان رقم می‌زند، کمتر بازی‌ای ایجاد می‌کند. تلاش کنید هر طور شده دست خود را به این بازی برسانید!



حکایتی از عشق و انتقام

کسی که به نبرد هیولا می‌رود باید مراقب باشد خود در این مسیر به هیولا تبدیل نشود



مجید رحمانی

طراح مرحله بازی

به بیان بسیاری شاهکار نسل قبل و یکی از بهترین بازی‌های تاریخ The Last of Us بود. داستان گذر دونفر از یک سر آمریکا به سر دیگر با پای پیاده به این امید که درمانی برای بیماری‌ای جهانگیر پیدا کنند. در طول این مسیر، رابطه انسان‌ها، پیچیدگی‌های قصه و روایت در کنار اتمسفر سنگین و فضا سازی بازی تجربه آن را به چیزی ماندنی و پاک نشدنی در حافظه همه ما تبدیل کرد. بعد از هفت سال، نسخه دوم بازی حدود یک ماه است که منتشر شده و معجزه‌ای رخ داد و به لطف یکی از دوستان قسمت شد ما هم فرصت تجربه این بازی را داشته باشیم.

The Last of Us: Part II از هر منظر بازی سنگین‌تری به نسبت نسخه قبلی است. اتمسفر بازی تیره‌تر و تعاملات انسان‌ها با هم پیچیده‌تر و چندلایه‌تر شده است. ایرادی که بعضی‌ها به نسخه قبلی می‌گرفتند یعنی کمبود گیم‌پلی خالص، در این نسخه دیگر وجود ندارد و حالا عده‌ای اتفاقاً صدای‌شان درآمده که چرا داستان کم‌رنگ‌تر شده است! به هر حال این حرف و حدیث‌ها سلیقه‌ای است و همیشه در مورد همه بازی‌های بزرگ وجود داشته، دارد و خواهد داشت. حرف ما این است که The Last of Us: Part II هم می‌تواند شاهکار این نسل باشد، پس بیایید با هم نگاهی به آن داشته باشیم.

کودکی از یادرفته

داستان بازی، چهار سال پس از اتفاقات نسخه اول رقم می‌خورد، Ellie دختر نوجوان نسخه قبل حالا به زن جوانی تبدیل شده، Joel پیرتر و شکسته‌تر به نظر می‌رسد و دوستان و شخصیت‌های جدیدی اطراف کاراکترهای محبوب نسخه قبل حضور دارند. به نظر می‌رسد جوئل و الی جایگاه باثباتی یافته‌اند و زندگی‌ای جدید در جریان است تا این‌که یک روز در جریان یک گشت، اتفاقاتی رقم می‌خورد که مسیر داستان را به کلی تغییر داده و ما را در ماجراجویی عجیب، شوکه‌کننده، عمیق و زیبایی نسخه جدید قرار می‌دهد. شخصیت اصلی بازی در این نسخه الی است، او دیگر از آن معصومیت و بی‌دفاعی کودکی‌اش نشان‌های ندارد، کاملاً از پس خودش برمی‌آید و حتی خیلی جاها خشونت‌های بی‌پرده و زیادی مرتکب می‌شود.

در جریان داستان، شخصیت‌های جدیدی وارد دنیای The Last of Us می‌شوند که مهم‌ترین آنها Abby نام دارد. نقش او در قصه، پیش‌زمینه داستانی‌اش و روندی که داستان به وسیله او طی می‌کند چنان کوبنده، شاهکار، تأثیرگذار و عمیق است که سرتان را باید گرفته و دور خانه بچرخید و به تمام آنچه بازی به شما نشان خواهد داد، فکر کنید.