

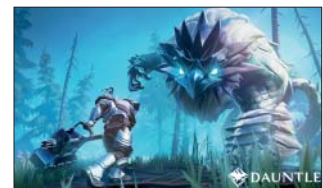
## اولین انحصاری بزرگ امسال سونی

این هفته یکی از انحصاری‌های بزرگ سال از راه می‌رسد و آن چیزی نیست جز Days Gone که طرفداران سونی مدت‌هاست منتظر آن هستند. بازی در سبک اکشن ماجراجویی جهان باز قرار دارد و شما را در نقش یک موتورسوار جایزه بگیر به اسم «دیکن سنت جان» قرار می‌دهد تا دو سال پس از وقایعی که به شیوع یک اپیدمی در جهان منجر شده، به جست‌وجو در آن پرداخته و ضمن تلاش برای زنده ماندن، با چالش‌ها و خطرهای مختلفی نیز دست و پنجه نرم کنید. در میان این تهدیدها می‌توان به انسان‌هایی که دنبال غارت دیگران هستند نیز اشاره کرد. در بازی تغییرات آب و هوا یا روز و شب بودن تاثیر چشمگیری در گیم‌پلی دارد و انجام بعضی از فعالیت‌ها در روز و بعضی دیگر در شب راحت‌تر است. در دنیای Days Gone با حیوانات وحشی نیز مواجه خواهید شد ضمن این‌که با گشتن محیط و انجام مأموریت‌های مختلف می‌توانید تجهیزات، تله‌ها و سلاح‌های بهتری برای خود بسازید یا موتورسیکلت خود را ارتقا دهید. تمام این تجربیات در حالی برای بازیکن رقم خواهد خورد که سازندگان قول یک داستان و روایت قابل قبول را نیز داده‌اند، وعده‌ای که این هفته مشخص می‌شود چقدر به آن پایبند بوده‌اند.



## رقابت اپیک این بار با کپکام

یکی از بازی‌های خوب سال‌های اخیر بازی Monster Hunter شرکت کپکام بود که ابتدا برای کنسول‌ها و سپس PC منتشر شد، اما به دلیل پولی بودن و به‌خصوص نرخ ارز در ایران حسرت تجربه آن به دل خیلی از ما گیمرهای ایرانی ماند. این هفته شاهد انتشار Dauntless به‌صورت انحصاری روی فروشگاه دیجیتالی اپیک هستیم، عنوان رایگانی که PC گیمرها بدون هزینه اضافی می‌توانند تجربه کنند. بازی از نظر سبک بصری و ساختار گرافیکی بسیار ساده‌تر و به اصطلاح کارتونی‌تر از مانستر هانتر است، اما از نظر گیم‌پلی تقریباً همان نیاز را برآورده می‌کند. یعنی جهان گسترده‌ای که آزادانه می‌توانید در آن بگردید و هیولاها و موجودات غول‌پیکری را که در واقع باس‌های بازی هستند، پیدا کنید و شکست دهید. اگرچه تمام این مسیر را می‌توانید تنهایی انجام دهید، اما لذت اصلی دنیای فانتزی بازی این است که با دیگر بازیکنانی که در جهان آن پراکنده شده‌اند تیم تشکیل دهید و به شکار بروید. البته گاهی بازیکنان ممکن است رود روی یکدیگر قرار بگیرند، اما همکاری آنلاین بسیار پررنگ‌تر از جنبه رقابتی آن است.



نگاهی به ساخته جدید میازاکی و تیمش

# سایه‌ها ۱۲ هزار و ۳۴۷ مرتبه می‌میرند!

مجید رحمانی

یک‌شخصیت را خودتان از پایه می‌ساختید و بین ۱۰ تا ۱۲ ویژگی مختلف تصمیم می‌گرفتید که با چه سبک گیم‌پلی بازی کنید، تفاوت جدی دارد. دیگر تفاوت سیستمی بازی با ساخته‌های قبلی این است که تقریباً برای هر چیزی یک آموزش متنی یا عملی در بازی گنجانده شده و همچنین برخلاف گذشته دیگر نیاز نیست هنگام مبارزه با دشمنان و غول‌های بازی نگران نبود امکان توقف بازی باشید، چراکه Sekiro در این حالت بازی را کاملاً متوقف می‌کند و استرس ضربه خوردن از دشمنان هنگام گشتن در منوی آیتم‌ها را کاملاً از بین برده است.

طراحی مرحله بازی همچنان از نقاط قوت آن به شمار می‌رود و تردد بین محیط‌های مختلف آن هم با وجود تم و اتمسفر تاریخی ژاپن بسیار لذت‌بخش و زیباست. پسوند بازی یعنی «سایه‌ها دو بار می‌میرند» در گیم‌پلی نمود دارد، به این شکل که سیستم مرگ بازی به بازیکن امکان می‌دهد یک بار و در مواردی دو بار بعد از کشته شدن دوباره در همان محل زنده شود و به مبارزه ادامه دهد یا از آن اجتناب کند. برای مبارزه در بازی به مرور آیتم‌های خاصی پیدا می‌کند که به وسیله آنها می‌توانید تجهیزات جدیدی برای کاراکتر بسازید و بعداً آنها را ارتقا نیز بدهید. این تجهیزات مثل شوریکن، تبر دستی یا نیزه برای هر بار استفاده تا واحدی نیاز دارند که می‌توانید آن را با گشتن در محیط یا کشتن دشمنان و خرید از چک پوینت‌ها تهیه کنید.

## حرف آخر

Sekiro: Shadows Die Twice از نظر گیم‌پلی مبارزات و نبرد با باس‌های فراوان از تمام ساخته‌های قبلی میازاکی دشوارتر است و سیستم‌های ساده دلیل بر سخت نبودن بازی نیستند. البته بعضی مواقع سختی باس‌ها کاملاً غیرمنصفانه است، از جمله وقتی حملات آنها روی بازیکن اسنپ شده و دیگر راه گریزی باقی نمی‌ماند. با این حال ساختار اصلی مبارزه با اکثر باس‌های بازی، دفع کردن به موقع حمله آنها هنگام برخورد تا خسته شدن آنهاست و سپس می‌توانید یک حمله تمام‌کننده انجام دهید. در واقع دفاع بسیار مهم‌تر از حمله در بازی است.

Sekiro: Shadows Die Twice عنوانی است که اولین بار با یک ویدئوی چند ثانیه‌ای مرموز معرفی شد و در حالی که هنوز اسم و جزئیات بازی معلوم نبود، خیلی‌ها گمان کردند که ساخته جدید From Software دنباله عنوان فوق‌محبوب Bloodborne است. حالا که چند هفته‌ای از انتشار بازی گذشته و آن را تجربه کرده‌ایم باید بگوییم دلیل ندارد هر بازی سختی را یک سولز‌بورن در نظر بگیریم. اگر می‌خواهید بازی را بهتر درک کنید همین ابتدا بدانید که ساختار گیم‌پلی آن را به چشم سری بازی‌های دارک سولز یا بلاذبورن نگاه نکنید، در عوض آن را به دید یک عنوان اکشن ماجراجویی سخت و دشوار تجربه کنید تا کمتر حرص بخورید و کمتر مقایسه کنید.

روایت Sekiro همه فهم‌تر و در دسترس‌تر شده و تقریباً پیچیدگی‌ای برای درک آن وجود ندارد.

## مخفی‌کاری و جنگولک بازی

Sekiro از منظر گیم‌پلی تفاوت‌های اساسی با ساخته‌های قبلی میازاکی دارد و بعد از دیمن سولز و سه‌گانه دارک سولز و بلاذبورن، سرانجام شاهد گیم‌پلی عمودی در بازی هستیم. به این معنی که شخصیت اصلی علاوه بر پرش عادی یا پرش روی دیوارها به لطف یکی از ابزارهای نیجایاش قابلیت قلاب کردن خود به بخش‌هایی از محیط یا حتی بدن دشمنان را دارد و می‌تواند به سمت آنها جهش کند. با این حال وقتی به طراحی سیستم‌های بازی نگاه می‌کنیم متوجه می‌شویم که با عنوانی به‌مراتب ساده‌تر و با پیچیدگی کمتری طرف هستیم تا جایی که سبک بازی از یک عنوان نقش‌آفرینی کاملاً به یک عنوان اکشن ماجراجویی که عناصر سبکی از نقش‌آفرینی نیز دارد، تغییر کرده است. در Sekiro خط اصلی داستان تنها یک شخصیت به شما می‌دهد و تنها دو ویژگی قدرت ضربه و میزان سلامتی او را در طول بازی می‌توانید به مرور ارتقا دهید و این با سولزبورن‌ها که

## Sekiro: Shadows Die Twice

From Software

سازنده

Activision

ناشر

PS4• PC• Xbox One

پلتفرم

اکشن ماجراجویی

سبک



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۰۳۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید