

روسیه گلوخوفسکی بر سطح زمین

این هفته خیلی پر سر و صدا خواهد بود و بازی‌هایی که طرفداران زیادی دارند از راه خواهند رسید تا جایی که به جز دو عنوانی که معرفی خواهیم کرد، Crackdown 3 مایکروسافت نیز قرار است بالاخره منتشر شود. اولین بازی این هفته سومین نسخه از مجموعه محبوب Metro است. این بازی اول شخص، مبارزات مرگبار و هیجان‌انگیز را با ساختار مخفی‌کاری و گشت‌وگذار در محیط و همچنین وحشت بقا ترکیب کرده و بالاتر از تمام آنها یک تجربه داستان‌محور و سفری حماسی در دنیای فانتزی رمان‌های دیمتری گلوخوفسکی (نویسنده روسی) را به بازیکن ارائه می‌دهد.

در بزرگ‌ترین ماجراجویی سری بازی‌های مترو، این بار از تونل‌های تاریک و مخوف مسکو بیرون آمده و باید سفری جذاب و پر حادثه را به وسعت خاک کشور روسیه در سطح زمین تجربه کنید. در طول بازی چهار فصل بهار، تابستان، پاییز و البته زمستان اتمی روسیه را مشاهده خواهید کرد، حیات وحش یکی از چالش‌ها و موضوعات جدیدی است که در این نسخه با آن مواجه هستید و ساختار غیرخطی مراحل، آزادی عمل بیشتری در اختیارتان قرار می‌دهد. انتظار می‌رود سومین نسخه مترو، یکی از بهترین‌های امسال باشد که علاوه بر PC برای PS4 و Xbox One نیز در دسترس خواهد بود.



دوقلوی پر سر و صدا

دومین بازی این هفته FarCry New Dawn است که به نوعی یک Spin-Off برای شماره پنجم بازی به شمار می‌رود. داستان بازی ۱۷ سال پس از وقایع فارکرای ۵ جریان دارد و شخصیت‌های اصلی بازی دو خواهر دوقلوی بی‌کله هستند که قدم به دنیای جدید هوب کانتی در ایالت مونتانا گذاشته‌اند و باید با گروه‌هایی که در تلاش هستند منابع باقی‌مانده در شهر را به غارت ببرند، مبارزه کنند.

استفاده فراوان از رنگ‌های روشن صورتی، بنفش، زرد، آبی و سبز در بازی چشم هر بیننده‌ای را جلب می‌کند و گاهی هم به درد می‌آورد! به جز این مورد و تاکید بیشتر روی ویژگی‌های Co-Op تغییر بزرگ دیگری در ساختار بازی به چشم نمی‌خورد. اگر دلتان برای دنیای فارکرای تنگ شده، New Dawn فرصتی برای بازگشت مجدد به آن است.

آگهی‌صنوبرسند

در مورد زمین ۴۶۰ متری پلاک بیتی ۱ اصلی از ۳ فرعی سیاه‌سنگ مالک گرم مرادی ثبت و اسناد پردیس در شرف صدور سند به نامبرده می‌باشد. چنانچه مدعی نسبت به این ملک می‌باشد، به ثبت و اسناد پردیس مراجعه نماید.



تفاوت نیمه اول و دوم

The Messenger در نیمه اول یک بازی اکشن سکوبازی با ساختار طراحی مرحله خطی است که به طراحان بازی این امکان را داده تا بازیکن را در یک مسیر کنترل شده با ریتم و ضرباهنگ مشخص هدایت کرده و به نسبت پیشرفت بازیکن در مرحله، دشمنان جدید را معرفی کنند، چک‌پوینت‌ها و باس‌فایت‌ها را در مرحله قرار دهند و دقیقاً بدانند در چه جاهایی توانایی‌های جدیدی در اختیار بازیکن قرار دهند.

در ابتدای بازی، نینجای ما تنها می‌تواند با شمشیرش حمله کرده و ببرد. البته که با ترکیب این دو می‌توان به دابل جامپ یا پرش دوگانه نیز دست یافت، در حقیقت اگر در میان هوا، یک ضربه موفق به دشمن، مانع یا شی بزنید، می‌توانید با زدن دکمه پرش باز هم بیشتر بپرید.

این محدودیت در مکانیک باعث شده خلاقیت زیادی را در طراحی مرحله بازی و سرگرم‌کنندگی قسمت‌های سکوبازی و اکشن شاهد باشیم. به مرور توانایی‌های جدیدی مثل پرتاب شوریکن، سر خوردن در هوا یا قلاب طناب‌دار نیز به بازیکن داده می‌شود. ضمن این که در فروشگاه‌هایی که در طول مرحله می‌بینید نیز می‌توانید کاراکتر را ارتقا دهید و قابلیت‌های بیشتری را با استفاده از کریستال‌های زمانی که با کشتن دشمنان و در محیط به دست می‌آورید، خریداری کنید.

The Messenger در نیمه دوم خود بیشتر ساختار نیمه اول را شکسته است و به یک بازی شبه مترویدوانیا با ساختار مراحل باز می‌گردد، یعنی جایی که شما باید در محیط جست‌وجو کنید و با موانعی برخورد خواهید کرد که بعداً با به دست آوردن قدرت لازم برای از میان برداشتن آن باید برگردید و راه خود را به سمت قسمت‌های جدید دنیای بازی بگشایید. هنر بازی و برگ برنده The Messenger این است که این تغییر سبک را چنان درست و ماهرانه انجام می‌دهد که نه تنها تجربه بازیکن را خراب نمی‌کند، بلکه عمق بیشتری از گیم‌پلی و گیرایی را به روی او می‌گشاید.

The Messenger در زمان عرضه خیلی ساده از زیر دستان در رفت، اما بدون شک در فهرست بازی‌هایی که قبل از مرگ باید بازی کرد قرار خواهد گرفت!

نینجای پیام‌رسان

با این بازی به دوران طلایی ۸ بیتی بازمی‌گردید

مجید رحمانی

گاهی فارغ از این که در چه سن و عصری از فناوری هستیم، با بازی‌ها یا سرگرمی‌هایی بر خورد می‌کنیم که به نظر دیگران برای آن مقطع زمانی نیستند و اصطلاحاً عمرشان تمام شده است. با این وجود به نظر می‌رسد قدرت نوستالژی و روحی که در این بازی‌ها و سرگرمی‌ها وجود دارد آنقدر قدرتمندتر است که می‌تواند برق ظاهر و گرافیک‌های فوق واقع‌گرایانه بازی‌های AAA امروزی را موقتاً از بین ببرد و لذتی ماندگار از یک گیم‌پلی جذاب و خاطره‌انگیز ارائه دهد. The Messenger که این هفته و البته بعد از کلی تأخیر سراغش رفته‌ایم، یکی از همین بازی‌هاست.

موقعیت پیش آمده

و حتی شاید ریسک‌هایی را انجام می‌دهند که شرکت‌های بزرگ قادر به انجام‌شان نیستند و به همین دلیل، خلاقیت و نوآوری را بیشتر در بازی‌های مستقل و کوچک می‌بینیم. از آنجا که حجم زیادی از این بازی‌ها با عشق و علاقه خود سازندگان ساخته می‌شود، تعدادی از آنها دوست دارند برای نسل بازی‌هایی را به تصویر بکشند که خودشان با آنها بزرگ شده‌اند. آنچه باعث شد شخصاً سراغ این بازی بروم شنیدن یک جمله بود: «بازی از میانه به بعد تغییر سبک می‌دهد».

بله با رساندن The Messenger به نیمه شاهد تبدیل شدن گرافیک پیکسلی هشت بیتی آن به ۱۶ بیتی خواهید بود و توجیه داستانی بازی نیز این است که از جایی به بعد سال‌ها در زمان سفر کرده و به آینده می‌روید. جدا از این که سازندگان با این کار عشق و علاقه خود را به دو نسل از کنسول‌های هشت و ۱۶ بیتی نشان داده‌اند، ما نیز به عنوان بازیکن می‌توانیم جزئیات بیشتری از محیط، مناظر پس‌زمینه و دیگر مواردی را ببینیم که دنیای هشت بیتی قبل از آن به ما اجازه نمی‌داد. اما صبر کنید! تغییر ظاهر بازی که به معنای تغییر سبک نیست، هست؟

The Messenger

Sabotage

سازنده

Devolver Digital

ناشر

PC, Switch

پلتفرم

سکوبازی

سبک

تغییری به وسعت یک نسل

خوبی بازی‌های مستقل این است که سازندگان در آنها دست به کارهایی می‌زنند



بازی کده



اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۶۹۶۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید