

دوزخ کارتونی

بسیاری از هواداران بازی‌های مستقل جمع و جور اکثراً بازی Super Meat Boy را تجربه کرده‌اند. The End Is Nigh، به نوعی وارث آن عنوان محسوب می‌شود. در این اثر ماجراجویی/سکوبازی بازیکن کنترل Ash، یک قطره سیاه رنگ را در دست می‌گیرد.

بازی بالغ بر ۶۰۰ مرحله متصل به هم دارد که در مجموع بیش از ۱۲ فصل را تشکیل می‌دهند. در هر مرحله هدف این است که با حل معماها، مسیر رفتن به مرحله بعد را هموار کنید. جدا از آیتم‌های مختلف، پایان‌های متعددی نیز برای بازی ساخته شده است. این اثر از زمان انتشارش برای ویندوز در سال ۲۰۱۷، مورد استقبال منتقدان و مخاطبان قرار گرفته و به نوعی سر زبان‌هاست. اگر اهل بازی‌های جمع‌وجور با تم سیاه و جو گیرا هستید، این بازی را به شما توصیه می‌کنیم. این بازی در سال ۲۰۱۷ از طریق استیم برای ویندوز و بعداً macOS و لینوکس و نینتندو سوئیچ منتشر شد و اکنون راهی کنسول‌های PS4 و PS Vita است.



محو در سکوت

در توضیح Fade to Silence آمده است که «محو در سکوت»، در جهانی سرد و مرگبار، پسماکاشف‌های و گرفتار بالای سرما روایت می‌شود. شما در نقش آتش بازی خواهید کرد؛ فردی با خوی فرماندهی ذاتی، اما روانی آشفته که جهان بایر پسا مکاشف‌های را در می‌نوردد، به این امید که با گرد آوردن منابع کافی، سرپناه و مأمی سرپا کند.

منابع رو به اتمام و متزلزل، شرایطی را فراهم آورده که با هیچ بار نیاز به وسیله‌ای جدید یا ارتقای آنچه دارید یا احساس هر کاستی لازم است سفر خطرناک تازه‌ای را به دل این دنیای برهنه و کشنده آغاز کنید. پرسه در این دنیا، یعنی رویارویی با هیولاهای خطرناک و کریپی که از آسیب زدن به هیچ جنبه‌های هراس ندارند و دشمنی از آنان بدتر و پلیدتر: سرمای بی‌رحم! و از آن هم بدتر، یخبندان است که اگر بر سر آتش نازل شود، باید از مهارت، اراده و حتی شانس بهره بگیرید تا جان سالم به در ببرد.

البته سازنده این گیم، یعنی Black Forest Games سابقه خیلی دندانگیری ندارد. پس حتماً پیش از تهیه این اثر، امتیازاتش را از سایت‌های مرجع پیگیری کنید. این بازی در سبک نقش آفرینی - بقا برای پلتفرم‌های PC، PS4، XOne منتشر خواهد شد.



بازی کده



نقد و بررسی بازی Devil May Cry 5

کولاک تازه کپکام

سپاوش شهبازی

به عنوان منتقدی که سعی بر رفتار منصفانه دارد، همیشه از این که خلاف نگرانی‌هایم ثابت شود، احساس رضایت می‌کنم. به خصوص اگر نگرانی‌هایم درباره چیزهایی باشد که برایم عزیز هستند. در رابطه با DMC5 هم نگران بودم، فکر می‌کردم آن چیزی نخواهد بود که باید، اما هست و از این بابت از ته دل خوشحالم.

که می‌توانید حمل کنید، کمپوهای متنوع تر و جذاب‌تری را با هم ترکیب کنید.

ستاره تازه‌وارد

در حالی که نرو طعم تازه‌ای به گذشته آشنا می‌دهد، شخصیت V کاملاً جدید و نوآور است. این کاراکتر برخلاف نرو و دانته، تنها از دور به دشمنان آسیب می‌زند. او به دو موجود تسخیری مجهز است: یکی به شکل پلنگ که به دل دشمن می‌زند و دیگری، پرنده‌ای که از دور به سمت دشمن، پرتابه می‌اندازد. البته یک تسخیری سوم هم در کار است - به نام Nightmare - که در هیبت گولم (golem) بزرگ ظاهر می‌شود و تا جای ممکن در کمترین زمان ممکن به دشمنان آسیب وارد می‌کند. البته نایتمر برای لحظات مبدا ذخیره است و حکم حمله قدرتی V را دارد. البته موجودات تسخیری V به تنهایی دشمن را از بین نمی‌برند و ضربه نهایی را باید خودش وارد کند. همین مساله و این اجبار به صبوری ممکن است به مذاق بعضی مخاطبان خوش نیاید.

حقیقت این است که سبک متفاوت جنگندگی V، تغییر روند خوشایندی را پدید می‌آورد. جاخلالی‌دادن از حملات دشمن و تضعیف آنان توسط موجودات تسخیری V و در نهایت، وارد آوردن ضربه کاری همراه با رجزخوانی‌های شاعرانه او لذتبخش است.

Devil May Cry 5

Capcom

سازنده

Capcom

ناشر

PC, PS4, XOne

پلتفرم

اکشن-ماجراجویی / هک اند

سبک

اسلش (بزن بهادری)

دانته کمابیش همان سبک و مکانیک سنتی خود را دارد، اما نبردها در قالب او، خلاقانه‌تر از همه است. او قادر است میان چهار سبک مبارزه سوئیچ کند که هر کدام حرکات و قابلیت‌های خاص خود را دارد. این بار، او قادر است چهار سلاح گرم و چهار سلاح سرد داشته باشد. ترکیب حرکات بی‌نظیر و متنوع دانته با یکدیگر لذتی فراوان دارد.

البته بازی با تک‌تک شخصیت‌های این گیم لذتبخش است. اما همان طور که توقع می‌رود، دانته به عنوان پیشکسوت، بهترین عملکرد را با دامنه‌ای فراتر از حد لازم برای نابودی دشمنان دارد. پس از تسلط بر حرکات دانته، بازی با او رنگ‌وبویی تازه می‌گیرد و یک جور حس تعلق پیدا می‌کند که به مدد تاکید گیم بر عملکرد خلاقانه تقویت می‌شود و نبردها از محلی برای سرکوب موجودات پلید به صحنه‌ای برای ابراز فردیت و حرکات نمایشی تبدیل می‌شود.

دشمنان متنوعی سر راهتان قرار می‌گیرند که هر کدام به نوع خود توانایی شما را به چالش خواهند کشید. گل سرسبدشان رئیس‌ها هستند که هر کدام با شخصیت مورد برخورد خود مطابقت دارند و چالش‌های خوبی برایشان پدید می‌آورند. سیستم مرگ و بازگشت به بازی هم تا جای ممکن سهل می‌گیرد تا کشته شدن‌های مداوم در برابر رئیس‌ها نظم روایت و حس بازی را بر هم نزنند.

داستانی غیر خطی

داستان DMC 5 تا حد زیادی پیش‌بینی‌پذیر است، اما به لطف اکشن عالی و استایلی که در آن تزییق شده، جذاب شده است. برای روایت داستان از شیوه غیرخطی بهره گرفته شده است. تمام وقایع در یک روز اتفاق می‌افتد، اما دائماً بین کاراکترها سوئیچ می‌شود تا از دید تمامشان به کلیت ماجرا پی ببرید. مجموع اینها به روایتی خوشایند منجر شده است. البته نباید در DMC دنبال عمق داستان یا شخصیت‌پردازی پر جزئیات گشت، اما DMC همیشه دنیایی مملو از شخصیت‌های حماسی با رفتارهای استایلش و اغراق آمیز بوده و اتفاقاً خاصیت و محبوبیتش هم به همین دلیل است. DMC5 ثابت کرد این سری هنوز هم می‌تواند بدون فاصله گرفتن از ریشه‌هایش موفق باشد و تجربه آن - با توجه به رده‌بندی سنی ۱۸ سال به بالا - خاطره‌ای به یادماندنی به جا خواهد گذاشت.



اگر مطلب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۰۴ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۶ پیامک کنید