بازی هفته

واکاوی تاریخ شرق با سلطان استراتژی

تقریبا محال است با دوستداران سبک استراتژی روی رایانه‌های شخصی صحبت کنید و کسی با مجموعه Total War آشنایی نداشته باشد؛ فرنچایزی که احترام و ارزش زیادی در این سبک دارد. نسخه جدید بازی برای اولین بار ما را به چین باستان می‌برد، جایی که شما می‌توانید از بین ۱۲ فرمانده جنگی معروف یکی را انتخاب و تلاش کنید چین را با یکدیگر متحد کرده و سلسله‌ای تشکیل دهید که تا سال‌ها بلکه قرن‌ها نام آن سر زبان‌ها باشد. ساختار گیم‌پلی بازی مبتنی بر سه فاز ساخت امپراتوری، تبیین استراتژی و راهبردهای حکومتی و البته نبردهای بسیار حماسی و بزرگ در مقابل دشمنان است. دو فاز اول به‌صورت نوبتی است، ولی نبردها زنده و همزمان جریان خواهند داشت. برای رسیدن به اهداف و تشکیل سلسله قدرتمند خود، جنگ مستقیم همیشه بهترین راه نیست، بلکه می‌توانید با پیدا کردن متحدان در طول مسیر بخش داستانی بازی و ملحق شدن افراد مختلف به جبهه خود، علاوه بر قدرت نظامی، نبرد را به‌صورت سیاسی، اقتصادی یا تکنولوژی نیز به پیش برانید. شما باید وفاداری دوستان و متحدان و ترس و احترام دشمنان را به دست بیاورید و در این راه استراتژی‌های کوتاه‌مدت و بلندمدت شما تعیین‌کننده نتیجه نهایی خواهد بود. Total War: Three Kingdoms بدون شک از استراتژی‌های بسیار خوب امسال خواهد بود.



اکسیژن شامل حال ما نمی‌شود!

Klei Entertainment از معدود استودیوهای مستقلی است که به واسطه عناوینی چون Don’tStarve، MarkoftheNinja و Shank شهرت نسبتا فراگیری دارد.

آخرین بازی آنها یعنی Oxygen Not Included بعد از دوسال قرار داشتن در بخش ارلی‌اکسس استیم سرانجام این هفته به‌صورت کامل منتشر خواهد شد. در بازی شما هدایت گروهی کلونیست را در اختیار دارید که به یک سیاره بیگانه رفته و باید با ساختار استراتژی و بقای بازی تلاش کنید با غلبه بر موجودات عجیب سیاره بیگانه و با تکیه بر دانش و تکنولوژی، شرایط زندگی در این سیاره جدید را فراهم کنید. همان‌طور که از اسم بازی پیداست، اکسیژن و تنفس از اصلی‌ترین ویژگی‌های گیم‌پلی بازی به شمار می‌رود و با وجود این‌که منابع متفاوت دیگری نیز برای مدیریت و ساخت‌وساز در بازی وجود دارد، اما گویا همه چیز پیرامون این گاز حیاتی جریان دارد.



بازی‌کده

اگر مطالب این صفحه را می‌پسندید، عدد ۷۰۷۴ را به شماره ۳۰۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید



خشمی که خاموش شد!

حتی اسم بزرگ هم نمی‌تواند از خمیازه مخاطب فرار کند

مجید رحمانی

Rage بعد از انتشار اولین نسخه‌اش در سال ۲۰۱۱ به یکی از بازی‌های محبوب شرکت id Software تبدیل شد و با وجود این‌که همان سال هم یک شاهکار نبود، اما تجربه‌ای سرگرم‌کننده و یک بازی خوب به شمار می‌رفت. ساخت دنباله بازی دور از انتظار نبود، اما از اولین تریلرهایی که از شماره دوم بازی به نمایش در آمد، ترکیب شدن آن با بازی‌هایی چون Mad Max و Doom کاملا مشهود بود و به‌سختی می‌شد چیز جدیدی در بازی پیدا کرد. حدس و گمان‌هایمان درست بود و Rage 2 چیزی جز تجربه‌ای متوسط و نسبتا فراموش‌شدنی نیست که همین را هم تا حد زیادی به لطف تنوع سلاح‌ها و سیستم مبارزه جذابش به دست آورده و گرنه از لحاظ ساختار گیم‌پلی و جنس فعالیت‌هایی که در آن انجام می‌دهید، انتظار یک تجربه یکنواخت و خسته‌کننده را داشته باشید.

ملغمه‌ای متوسط

Rage 2 تجربه‌ای مملو از لذت و یاس، هیجان و خستگی است. گیم‌پلی تیراندازی بازی و تجهیزات و امکاناتی که در این راستا در اختیار بازیکن قرار می‌گیرد از نقاط برجسته و عالی بازی به شمار می‌رود و به بازیکنان اجازه می‌دهد سلاح‌های خوبی مثل شات‌گان آیکونیک بازی با قدرت و تمرکز شلیک بالا را در اختیار بگیرند. اگر همین برای لذت بردن از تنوع سلاح‌های بازی و تاثیر آنها در گیم‌پلی کافی نبود، می‌توان به حالت شلیک ثانویه سلاح‌ها پناه برد که بخشی از جذابیت بازی در آن نهفته است.

گیم‌پلی تیراندازی بازی به لطف سیستم Overdrive تقویت شده، مکانیکی که باعث می‌شود در صورت شلیک‌های موفق پشت سر هم وارد یک حالت شبیه Berserk شوید و همچون بازی Doom به لطف حملات مهلک‌تر و بازیابی خودکار سلامتی در این حالت دشمنان را سریع‌تر و راحت‌تر از پیش رو بردارید. با این حال، وقتی از آتش معرکه فاصله می‌گیریم، مشکلات اساسی بازی نمود پیدا می‌کنند که می‌توان به خط داستانی سطحی و شخصیت‌پردازی ضعیف، فعالیت‌ها و دشمنان خسته‌کننده و مشابه و البته یک جهان باز پهناور، اما خالی و متروکه اشاره کرد.

داستان بازی آنقدر سطحی و کلیشه‌ای درباره نجات دنیا توسط بازیکن است که اسم شخصیت اصلی به شکل مسخره‌ای Walker است؛ آخرین بازمانده از نیروهایی زبده که حالا ماموریت اصلی‌اش غلبه بر General Cross و البته نیروها و موجودات شیطانی و فانتزی موجود در دنیای بازی است.

جهان بازی متشکل از بیابان‌ها، خانه‌ها، باتلاق‌ها، فاضلاب‌ها و محیط‌هایی دیگر است، اما نمی‌دانم سازندگان چه اصراری داشته‌اند انگار یک گرد خاکستری و دلمردگی روی همه چیز پاشیده‌اند! همین قضیه به تشدید حس یکنواختی و خسته‌کننده بودن فعالیت‌هایی که در دنیای بازی انجام می‌دهید، بیشتر دامن زده است. ماموریت‌هایی مثل این‌که برج‌های نگهبانی دشمنان را یکی پس از دیگری از کار بیندازید تا پاداشی در ازای آن دریافت کنید یا فرصتی برای ارتقای تجهیزات به‌دست آورید به‌ندرت شما را به وجد می‌آورند و از آن طرف هم با ماشین به دل صحرا و بیابان زدن به‌ندرت تجربه ارزشمندی از آب درمی‌آید. دلیلش هم خیلی ساده است، هیچ چیز جذاب و هیجان‌انگیزی وجود ندارد که عطش دست یافتن به آن را داشته باشید!

نشانه بگیر و شلیک کن

ساکنان سرزمین بازی از دوست تا دشمن، از جهش‌یافته‌ها تا مردم شهرها همگی فراموش‌شدنی و نامانده‌گار هستند! در دنیای Rage 2 همه به‌شدت تلاش می‌کنند شخصیتی بی‌عمق و کلیشه‌ای باشند. مبارزه با یک نوع جهش‌یافته ابله به‌عنوان مینی‌باس بارها در طول بازی تکرار می‌شود و در این زمینه امیدی به تنوع نداشته باشید، اما از سوی دیگر به مرور تعدادی وسایل نقلیه در دسترس‌تان قرار می‌گیرد که با آنها می‌توانید دور دنیای بازی را بگردید و حتی در برهه‌ای یک تانک نیز به شما داده می‌شود، ولی این لحظه‌هایی که شما را از یک نقطه به دنبال یک محموله پر تنش و اکشن به نقطه‌ای دیگر می‌فرستند در بازی زیاد وجود ندارد و بیشتر حکم خلأ پرکن داشته‌اند.

وقتی دنبال انجام دادن ماموریت‌های مختلف، دنیای بازی را درمی‌نوردید متوجه خواهید شد که تقریبا همه چیز به کشتن و از بین بردن دشمنان ختم می‌شود، ولی از آنجا که بازی حداقل در قسمت تیراندازی و اکشن اول شخص خوب عمل می‌کند، این ساختار ماموریتی در سطح اول لذت خیلی هم بد نیست.

با ارتقای سلاح‌ها می‌توانید قدرت‌هایی مثل شلیک سریع‌تر، فشنگ‌هایی برای نفوذ در زره دشمنان یا سرعت خشاب‌گذاری کمتر را به دست بیاورید. زمانی که تقریبا در نیمه‌های آخر بازی، سلاح‌های محبوب‌تان را ارتقا داده‌اید و بازی‌تان از جریان مبارزه با دشمنان و به خاک و خون کشیدن آنها نمی‌افتد، آنجاست که تازه تجربه Rage 2 حال می‌دهد و به نوعی بازی را از سقوط می‌رهاند!

جمع‌بندی

تمام کردن خط اصلی بازی حدود ۸ تا ۱۰ ساعت زمان می‌برد، اما در سراسر دنیای بازی محیط‌های ویژه و ماموریت‌های جانبی نیز وجود دارند که انتظار شما را می‌کشند، هرچند انجام دادن چند بار آنها بازیکن را نسبت به ساختار یکنواخت و تکراری‌شان دلزده خواهد کرد. Rage 2 به نسبت نسخه اول خود افت محسوسی داشته و نتوانسته از زیر بار انتظاراتی که از آن وجود داشته به سلامت بیرون بیاید.

Rage 2	
سازنده	id Software / Avalanche Studios
ناشر	Bethesda Softworks
پلتفرم	PC، PS4، Xbox One
سبک	اکشن