

## فرار از کابوس با معماها

اگر جزو آن گیم‌های هیستید که مدت‌هاست منتظر یک بازی در سبک و سیاق Limbo یا Inside یا Little Nightmares شبکه‌های اجتماعی فعالیت دارید، پس حتما طی ماه‌های گذشته پُست‌ها و تبلیغات بازی Darq را دیده‌اید. عنوانی اکشن ماجراجویی با داشتن معماهای مختلف که شما را در نقش پسری به اسم Lloyd قرار می‌دهد. او نسبت به این حقیقت دنیای بازی که همه چیز فقط یک رویا است آگاهی پیدا کرده و از آنجا به بعد است که این رویا رفته‌رفته شروع به تبدیل شدن به کابوس می‌کند و تمام تلاش‌های او برای بیدار شدن از آن ظاهرا با شکست مواجه می‌شود. با این وجود این پسر سرسخت یاد می‌گیرد برای زنده ماندن در دنیای بازی باید قوانین فیزیک را دستکاری کرده و تصورش از وجودیت اشیا را تغییر دهد تا راهی برای پشت سر گذاشتن معماهای خلاقانه و هنرمندانه بازی پیدا کند. همچنین دشمنانی نیز در بازی وجود دارند که مواجهه رودرو با آنها به واسطه قدرت و توانایی برتری که دارند اصلا منطقی نیست و اینجاست که مکانیک مخفیکاری و استفاده از محیط برای پیشروی در بازی حسابی به کارتان می‌آید. ضمناً سبک هنری سیاه و سفید بازی نیز از منظر زیبایی‌شناسانه، آن را خاص و قابل توجه کرده است. Darq را به سادگی می‌توانید روی PC تجربه کنید.



### هرگز تسلیم نشو!

اگر دنبال یک چالش درست و حسابی مبتنی بر اکشن و سرعت عکس‌العمل بودید، همین هفته می‌توانید Never Give Up را تجربه کنید. این بازی مستقل شباهت زیادی به Super Meat Boy دارد و تجربه آن را به طرفداران بازی‌های سکوبازی خیلی سخت و سرعتی پیشنهاد می‌کنیم. مراحل بازی پر است از تله‌ها و خطرهای محیطی که هر کدام به نحوی طراحی شده‌اند تا شما را شکست دهند و از مرگ در برابر آنها درس گرفته و سری بعدی بهتر عمل کنید. سرعت و دقت همزمان به کار می‌آید و در مسیر تمام کردن مراحل بسیار دشوار بازی ممکن است کیبورد خود را خورد کنید، اما روحیه‌تان را از دست ندهید! فریب گرافیک دو بعدی و ساده بازی را نخورید و تنها در صورتی که خیلی مشتاق به چالش کشیدن خود یا دوستان‌تان هستید Never Give Up را در برنامه قرار دهید.



## جنگ با نازی‌ها در قلب پاریس

وقتی دختران، خشم پدر را به ارث می‌برند

مجید رحمانی

احتمالا اکثر شما با شرکت Machine Games آشنا هستید؛ شرکتی که با جهان بیینی و ساختار خود توانست یکی از محبوب‌ترین و قدیمی‌ترین فرنچایزهای تیراندازی اول شخص یعنی ولفنشتاین را زنده کند. گیم‌پلی تیراندازی کلاسیک و چالش‌برانگیز در کنار داستانی که چسب اتصال رخدادهای مختلف مراحل به یکدیگر است، از خصیصه‌های اصلی این مجموعه به شمار می‌روند، هر چند Wolfenstein II: The New Colossus توانست با افزودن ویژگی‌های جدید و به یاد دادن بیشتر به داستان و شخصیت‌ها، جایگاه بسیار درخشانی بین تیراندازی‌های اول شخص چند سال اخیر به دست آورد. نسخه جدید بازی یعنی Youngblood با اضافه کردن عناصر نقش‌آفرینی مثل به دست آوردن قابلیت‌های مبارزه‌ای جدید در طول روند بازی، درخت توانایی‌ها، شخصی‌سازی‌های ظاهری و حتی سرویس‌هایی آنلاین مثل چالش‌های روزانه تلاش کرده تا گامی دیگر در جهت ارتقای این مجموعه بردارد. ضمن این که تمرکز بازی روی تجربه Co-Op را نیز نباید از یاد برد. به هر حال تمام این ویژگی‌ها نسخه جدید را برای من و عده‌ای به تجربه‌ای ارزشمند و آموزنده تبدیل کرده و برای عده‌ای دیگر دلیلی بر افت و فاصله گرفتن مجموعه از ماهیت اصلی خود است.

### ۲۰ سال گذشت

آخرین باری که با شخصیت اصلی مجموعه ولفنشتاین یعنی B.J. بودیم، او و دار و دسته‌اش در The New Colossus سعی می‌کردند با راه انداختن یک انقلاب سراسری، آمریکا را از زیر سلطه نازی‌ها خارج کنند. حالا ۲۰ سال گذشته و آمریکا آزادی خود را به دست آورده، اما اروپا همچنان اسیر نازی‌هاست و B.J. هم گم شده است. این اتفاقات باعث شده دخترهای دوقلوی او Jess و Soph به هوای یافتن پدر قدیم در راه او گذاشته و با همکاری گروه‌های انقلابی فرانسه تلاش کنند پاریس را منطقه به منطقه از زیر سلطه رژیم فاشیست نازی آزاد کنند. ابتدای بازی این انتخاب را دارید که بین دو شخصیت، یکی را انتخاب کنید و اگر رفیق و همراهی برای تجربه Co-Op بازی نداشته باشید، هوش مصنوعی هدایت شخصیت دیگر را به عهده خواهد گرفت. این که کدام یک از دو خواهر را انتخاب کنید، در عمل هیچ تفاوتی برای شما ندارد، زیرا هر دوی آنها سلاح‌ها، درخت توانایی‌ها و قابلیت‌های یکسانی دارند و این انتخاب شما در واقع ظاهری است. گرچه لذت بازی با یک همراه انسانی به مراتب بیشتر است، ولی هوش مصنوعی بازی نیز خیلی خوب عمل می‌کند، به نحوی که شما می‌توانید گوشه‌ای نشست و شاهد باشید چگونه به تنهایی یک ساختمان را از وجود دشمنان پاک

می‌کند و در عین حال آنقدر هم ابرقدرت طراحی نشده که چالش را برای شما کاملاً از بین ببرد و نیاز بازی به تعامل شما در گیم‌پلی را خدشه‌دار کند. بازی در جاهایی تلاش می‌کند سرنخ‌هایی درباره اتفاقات نسخه قبل و حوادث این ۲۰ سال بدهد؛ از جمله اشاره به سرنوشت تعدادی از شخصیت‌ها. با این وجود نمی‌توان منکر شد که ارزش داستان و روایت در این نسخه بسیار کمتر شده است. تا جایی که برای بازیکن مهم است جیسکا و سوفی کاراکترهایی هستند که هدایت‌کردنش‌ان حال می‌دهد، ولی هر دو واقعا از شخصیت‌پردازی درست و حسابی رنج می‌برند و به تیپ‌های کلیشه‌ای تبدیل شده‌اند.

### رد پاهای محسوس

لایه اولیه و سطحی گیم‌پلی بازی یک تیراندازی اول شخص سریع و شلوغ است که در محیط حرکت می‌کند و موج بعد

از نازی‌ها را به خاک و خون می‌کشید، ولی در این نسخه شاهد وجود نوار سلامتی و زره برای دشمنان هستیم؛ به این معنی که با سازوکار نقش‌آفرینی بیشتری برای نابود کردن آنها مواجه هستیم. زمانی که با کشتن دشمنان، XP به دست آورده و لول آپ شوید - که خیلی سریع اتفاق می‌افتد - به بزرگ‌ترین کابوس نازی‌ها تبدیل خواهید شد. با هر بار لول آپ شدن، قدرت حمله‌تان بیشتر می‌شود و یک امتیاز برای خرج کردن در درخت توانایی‌ها نیز به دست می‌آورد تا مثلاً میزان سلامتی خود را افزایش دهید یا قابلیت‌های مبارزه‌ای بیشتری به دست آورید. همچنین در گوشه و کنار محیط مراحل نیز سکه‌هایی به دست می‌آورد که می‌توانید آنها را خرج ارتقای سلاح‌های خود کرده و مثلاً ظرفیت خشاک را افزایش دهید یا دوربین روی آنها نصب کنید و مواردی از این دست. همین ساختار جست‌وجو در مراحل را که حالا ساختار بازتر و غیرخطی‌تری یافته‌اند جذاب می‌کند، این که بدانید در کوچه‌ها و ساختمان‌های پاریس حداقل میزان سکه به عنوان پاداش کنجکاوی، انتظار شما را می‌کشند.

این ساختار جدید در گیم‌پلی به شما و رفیق‌تان این انتخاب را می‌دهد تا مراحل را به شیوه‌های نسبتی متفاوتی پیش برده و هر درگیری با دشمنان به خودی خود به سناریوی جذابی تبدیل شود که در طول تجربه ده ساعته بخش داستانی بازی چندان هم از لذت آن کاسته نخواهد شد. شما می‌توانید مثل نینجاها مخفیانه به مقر دشمنان نفوذ کرده و سپس درگیری را از قلب آنها شروع کنید یا مثل تانک مواضع آنها را یکی پس از دیگری ویران کرده و جلو بروید. در تمام طول این تجربه، طراحی خوب اسلحه از همان اولین کلت گرفته تا رایفلی که با لیزر دشمنان را به ذرات وجودی‌شان تجزیه می‌کند، همگی هیجان را افزایش می‌دهند.

### حرف آخر

Wolfenstein: Youngblood قدمی در تزریق خلاقیت و نوآوری بیشتر به فرنچایزی که به محبوب برداشته که شاید تماماً نو و جدید نباشد، اما ترکیب جالبی از آب درآمده است. من چون طرفدار گرایش بیشتر بازی‌ها به سمت نقش‌آفرینی هستم با وجود ضعف‌های ریز و درشت گیم‌پلی و داستانی از آن استقبال می‌کنم، اما خب گیم‌ها با اکشن‌های نابی مثل Doom هم لذت می‌برند!

**Wolfenstein: Youngblood**

سازنده Machine Games

ناشر Bethesda Softworks

پلتفرم PC, PS4, Xbox One, Switch

سبک تیراندازی اول شخص