

بازی Metroid Dread از نظر دقت به جزئیات نهایت تلاش خود را می‌کند تا در حد و اندازه یک اثر جدید از مجموعه متروید ظاهر شود. نه تنها رنگ‌بندی‌ها و هارمونی بی‌نظیر آن‌ها، بلکه حس ترس و خفگی عجیبی که قسمت‌هایی از بازی دارد



بازی‌کده



بازی هفته

تنها در فضا



بازی Chorus یکی از بازی‌های کوچک اما به شدت خوش ساخت امسال است. این بازی که خیلی بی‌سر و صدا عرضه شد و کمتر کسی آن را تجربه کرده، یک شوتر فضایی با محوریت کنترل یک سفینه جنگی است. در Chorus بازیکن باید نبردهای فضایی را تجربه کند و پروسه کلی پیشرفت بازی را براساس آزمون و خطا جلو ببرد. بازی داستان خیلی عجیب یا سرگرم‌کننده نیست و حتی شخصیت‌های فرعی که بازیکن را در این مسیر همراهی می‌کند، صرفاً از طریق پیش‌زمینه‌های داستانی معرفی می‌شود. با تمام اینها، قلب بازی Chorus در مبارزات فضایی آن، لذتی نهفته که آزمون و خطای چند باره برای انجام دادن‌شان شکل می‌گیرد.



خبر هفته

بارقه امید بتلفیلد

پس از این که مدیر استودیوی دایس از سمت خود در الکترونیک آرتز کناره‌گیری کرد، EA از برنامه‌های جدید خود برای بتلفیلد می‌گوید. طبق اخبار جدیدی که منتشر شده، وینس زامپلا یا مدیر استودیوی ریسپاون قرار است از این به بعد سکان مجموعه بازی‌های بتلفیلد را هدایت کند. وینس زامپلا در حال حاضر مجموعه بازی‌های Titanfall و بازی Apex Legends را به‌عنوان محصولات استودیوی ریسپاون در اختیار دارد و سال‌ها قبل از این که به EA بپیوندد به‌عنوان یکی از اعضای کلیدی مجموعه Call of Duty فعالیت می‌کرده است. به جز زامپلا، مارکوس لیتو یا هم‌بنیانگذار مجموعه بازی‌های هیلو، حالا قرار است به‌عنوان کارگردان روی بازی‌های بتلفیلد کار خود را شروع و حتی یک استودیو جدید را تأسیس کند. با تمام اینها، EA می‌گوید در نظر دارد تا دنیای بتلفیلد را گسترش داده و آن را وارد جهان‌های مشترک کند.



ساموس برمی‌گردد

در وصف بازیگری یک ژانر آنتیک

دفاعی خود، گزینه‌های مختلفی روی میز داشته باشد. با تمام مکانیک‌هایی که در Metroid Dread حتی بهتر از نسخه قبلی طراحی شده‌اند، این بازی حکم یکی از بهترین تجربه‌های مترویدی تا امروز را دارد.

بازی حتی یکسری نوآوری جدید هم دارد که مهم‌ترین آن، اضافه شدن قابلیت‌های مخفیکاری است. این قابلیت‌ها که برای بی‌سروصدا حرکت کردن بین دشمن‌ها و استفاده از قابلیت نامرئی شدن طراحی شده به اتمسفر بازی هم کمک می‌کند. از آنجا که استفاده از قابلیت مخفیکاری ریسک و خطر بالاتری دارد و باید از نوار The Aeon خود هم استفاده کنید. متروید جدید، بازیکن را در حالتی قرار می‌دهد که طی آن باید بتواند خودش گلیمش را از آب بیرون بکشد و در واقع استراتژیک‌تر حرکت کند.

البته بازی در بعضی بخش‌ها نسبت به قبل چالش‌برانگیزتر هم شده و با این که دوباره بازی کردن بعضی از قسمت‌ها آزاردهنده نیست اما برای بازیکنان جدیدتر می‌تواند کمی عجیب و سخت به نظر برسد. چالش‌های بازی طوری طراحی شده تا بازیکن بتواند با تمرین و تکرار بسیار از حملات دشمنان جاخالی دهد، حملات آنها را یاد بگیرد و بازی را به تمیزترین شکل ممکن تمام کند. در واقع Metroid Dread یک بازی سرگرم‌کننده و با ارزش تکرار بالا برای طیف گسترده‌ای از مخاطبان است که برای عنوانی آنتیک مثل متروید، یک برد بزرگ محسوب می‌شود.

Metroid Dread در نهایت

چه برای ساموس و چه برای سازنده بازی یعنی استودیوی مرکوری‌استیم، یک بازگشت عجیب و غریب و پر از لحظه‌های ناب است. اگر دنبال یک بازی متفاوت بین بازی‌های امسال می‌گردید و به نینتندو سوئیچ هم دسترسی دارید، Metroid Dread یکی از بهترین تجربه‌های متروید است.



بعد از این که استودیوی MercurySteam سال ۲۰۱۷ موفق شد تا ریمیک 2Metroid تحت عنوان Samus Returns را برای کنسول 3DS منتشر کند، نینتندو یک وظیفه مهم‌تر هم به این استودیو سپرد. این وظیفه، نگهداشتن اکثر المان‌های اصلی بازی قبلی و اضافه کردن المان‌های جدید مثل مخفیکاری به بازی بود. این پروسه یکی از پرریسک‌ترین کارهایی بود که فرنچایز متروید تا امروز انجام داده و نتیجه، یک بازی عجیب و غریب و خوش ساخت از این استودیوی اسپانیایی با عنوان Metroid Dread است.



مسعود تیموری

کارشناس بازی

به چشم می‌آید. از طرفی بازی آن قدر خوش ساخت و نرم طراحی شده که تقریباً در هیچ صحنه‌ای شاهد افت فریم یا پایین آمدن پرفورمنس بازی نیستید.

سرزمین ناشناخته

بازی Samus Returns یک مکانیک به شدت جذاب Parry داشت که در نسخه Metroid Dread برگشته است و حالا استفاده از آن حتی حس بهتری هم دارد.

حرکت کردن بین اتاق‌های بازی و مواجهه با دشمنان بد ترکیب ساموس و شکست دادنشان از طریق این مکانیک، حقیقتاً یکی از بهترین حس‌های ممکن در یک بازی متروید است. علاوه بر این، مکانیک The Aeon یا همان منبع انرژی ساموس هم از بازی قبلی بازگشته تا بازیکن برای استفاده از قابلیت‌های تهاجمی و

بیم‌فروریختن

Metroid Dread از هر لحاظ یک بازی شگفت‌انگیز است. از همان لحظه اول بازی متوجه می‌شوید چرا یکی از اولین بازی‌هایی هم که بعد از عرضه نینتندو سوئیچ OLED منتشر شده، باید قسمت جدید متروید باشد. محیط‌های Metroid Dread وسیع، گسترده و پر از راه‌های مختلفی هستند که گشت و گذار بین آنها خودش یک تجربه به یادماندنی است. از پازل‌های مختلفی که در تمام مسیرها دیده می‌شود تا انواع دشمن‌های متفاوت و جدیدی که هرکدام سبک و سیاق مبارزه خودشان را دارند و ما را به چالش می‌کشند.

بازی از نظر دقت به جزئیات، نهایت تلاش خود را می‌کند تا در حد و اندازه یک اثر جدید از مجموعه متروید ظاهر شود. نه تنها رنگ‌بندی‌ها و هارمونی بی‌نظیر آنها بلکه حس ترس و خفگی عجیبی که قسمت‌هایی از بازی دارد به خوبی در آنها القامی شود. اما برای من، کنترل ساموس در Metroid Dread به‌عنوان شخصیت اصلی این مجموعه، یکی از جذاب‌ترین تجربه‌های امسال بود. حرکات ساموس به شدت نرم‌تر شده و انیمیشن‌های بازی این موضوع را به زیبایی هر چه تمام‌تر نشان می‌دهد. قابلیت‌های جدید ساموس چه برای پلتفرمینگ و بالا رفتن از موانع و چه برای مبارزه با دشمن‌ها، کاملاً

پلتفرم:

سبک:

ناشر:

رده سنی:

سازنده:

عنوان انگلیسی:

Nintendo Switch

اکشن ادونچر

Nintendo

بزرگسال

MercurySteam

Metroid Dread