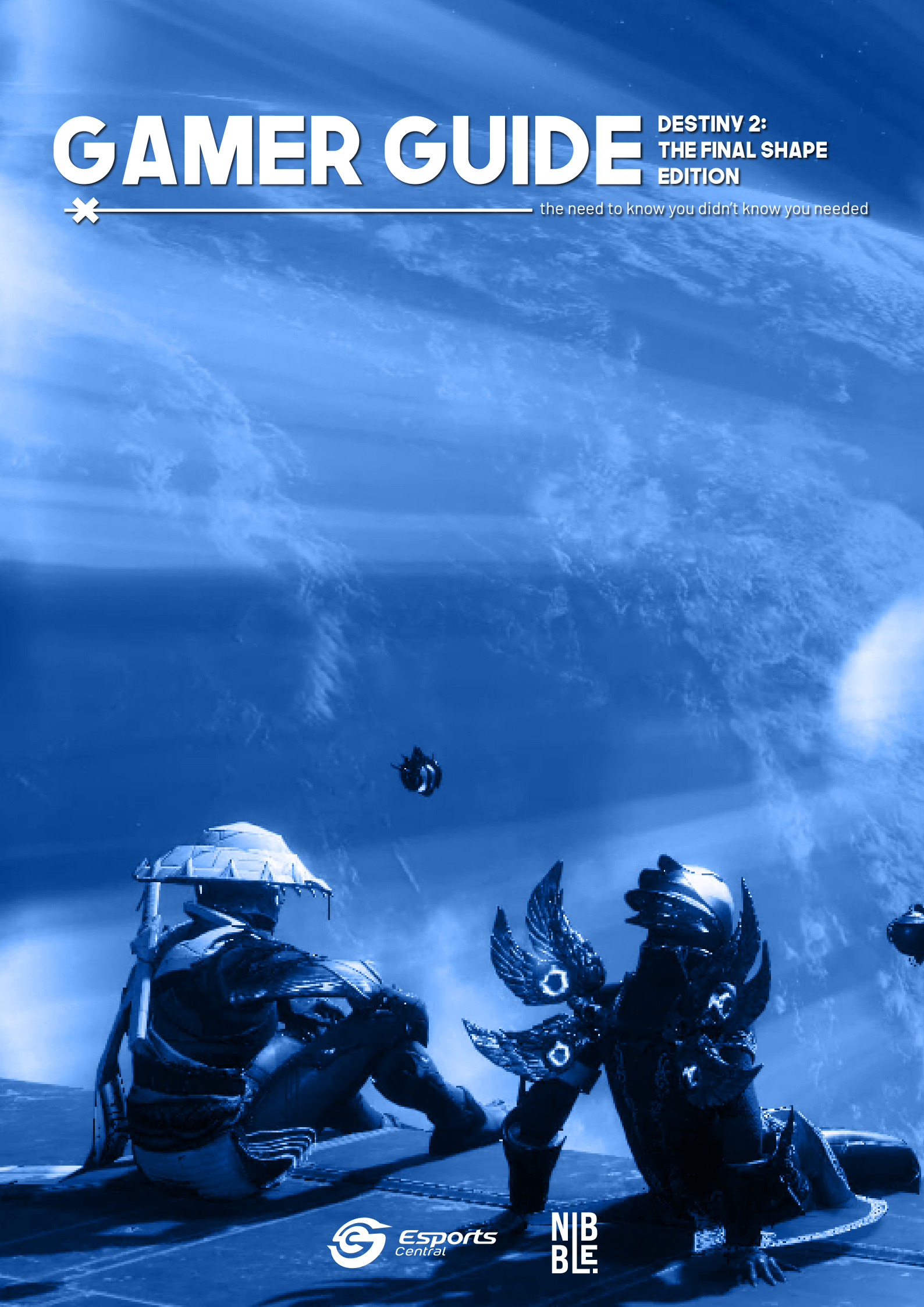
GAMER GUIDE

DESTINY 2: THE FINAL SHAPE EDITION

the need to know you didn't know you needed



Esports Central

NIBBLE

INTRODUCTION

ما هذا؟

الشكل النهائي هو توسع كبير للعبة إطلاق نار من منظور الشخص الاول من Destiny ٢ التي طورتها شركة Bungie. تم إصدار هذا التوسع في يونيو ٢٠٢٤، ويمثل العام الثامن للعبة والعام العاشر من المحتوى للامتياز. على عكس التوسعات السابقة التي كانت تتبع نموذجًا موسميًا، يقدم The Final Shape ثلاثة حلقات كبيرة تتكون كل منها من ٣ أعمال، ويتم إصدارها على مدار العام.

DESTINY 2

THE FINAL SHAPE

تتمحور قصة الشكل النهائي على حارس اللاعب الذي يطارد الخصم الأساسي، الشاهد، ويواصل القصة من توسعة Lightfall. يجب على الحارس، جنبًا إلى جنب مع Vanguard، إحباط خطط الشاهد لإنشاء الشكل النهائي، الأمر الذي قد يؤدي إلى تكلس وإبادة كل أشكال الحياة في الكون. يهدف هذا التوسع إلى إنهاء ملحمة النور والظلام، مما يضع حدًا للحرب بين هاتين القوتين المتعارضتين.

تفصيل الأساسيات

ميكانيكا يات اللعبة

الفئات والفئات الفرعية

يمكن للاعبين الاختيار من بين ٣ فئات مختلفة من الحراس. تتميز كل فئة بمظهر فريد ومجموعة من المهارات، ولكنها مصممة لتكون متوازنة بحيث لا تكون اي فئة متفوقة بشكل عام واحدة متفوقة بشكل عام. تتمتع كل فئة بإمكانية الوصول إلى دروع وفئات فرعية وقدرات محددة. الأسلحة عمومًا غير مقيدة حسب الفئة، مما يسمح لأي فئة باستخدام معظم الأسلحة المتوفرة في اللعبة.

- الصياد: يتميز الصيادون بالرشاقة والتخفي، وتركز قدراتهم على السرعة, والفائدة والقتل السريع. وهم معروفون بتكتيكاتهم الماكرة والقاسية في ساحة المعركة. كان الصيادون في الأصل خارجين عن القانون ومجازفين، لكنهم الآن يخالفون القواعد ليصنعوا حظهم.
- العمالقة: العمالقة أقوياء ومتينون، مصممون للقتال من مسافة قريبة وإحداث أضرار كبيرة. إنهم يجسدون القوة والتضحية، ويقفون شامخين في مواجهة الأعداء بقوة مدمرة. أسلوب لعبهم أبطأ ولكنه قوي، ويتفوقون في الدفاع والقوة الغاشمة.
- الساحر: السحرة هم علماء محاربون، يستخدمون الطاقات الغامضة المستفادة من دراسة المسافر. غالبًا ما يعملون كدعم، ويعززون قدرات وأسلحة فريقهم الناري، بينما يتسببون أيضًا في أضرار قوية لمنطقة التأثير. تركز قدراتهم على شفاء ودعم الحلفاء، بالإضافة إلى تدمير الأعداء.

كل فئة لديها ٦ فئات فرعية. تعتمد الفئات الفرعية على العناصر وتزود اللاعبين بالقدرات التي تسبب أنواع الضرر المقابلة.

- Arc: يستخدم Arc Light الكهرباء والكهرومغناطيسية، مما يسمح للحراس بتعزيز السرعة وقوة القتال القريبة.
- الطاقة الشمسية: تتعلق الطاقة الشمسية بالاحتراق والحرارة والاندماج النووي، مما يمكّن الحراس من حرق الأعداء وشفاء الحلفاء.
- الفراغ: تتضمن طاقة الفراغ الطاقة المظلمة/المادة وقوى الجاذبية، مما يمكّن الحراس من تعطيل الأعداء وحماية الحلفاء.
- الركود: الركود هو قوة عنصرية للظلام، يركز على البرودة وتقليل الإنتروبيا، مما يؤدي بشكل فعال إلى إبطاء الأهداف واحتجازها وتحطيمها.
- Strand: Strand، وهو عنصر آخر قائم على الظلام تم تقديمه في توسعة Lightfall، يسمح لـ Guardians بقطع اتصالات العدو والتنقل في البيئة.
- المنشورية: تم تقديم الفئة الفرعية المنشورية في توسعة الشكل النهائي، وهي تجمع بين طاقات الضوء والظلام، مما يسمح للاعبين بمزج القدرات ومطابقتها عبر أنواع الضرر المختلفة. يملأ هذا العنصر الجديد مترًا أسفل المقياس الفائق: يساهم ضرر الفراغ والطاقة الشمسية والقوس في مقياس الضوء؛ يملأ ضرر الركود والضفيرة مقياس الظلام؛ ويساهم الضرر الحركي في كلا العدادين. بمجرد امتلاء كلا المقياسين، يمكن للاعبين تنشيط التعالي، ومنح مقاومة الضرر، وضرر إضافي للأسلحة، وقنبلة يدوية تستخدم كلا النوعين من الضرر الخفيف والظلام بناءً على الفئة.

قدرات

تختلف قدرات اللاعب حسب الفئة والفئة الفرعية. تشمل القدرات ما يلي:

- قدرات الحركة: تؤثر على الحركة العمودية، مثل الانزلاق أو الرفع أو القفز المزدوج.
- قدرات المشاجرة: تعزيز أسلوب هجمات القتال القريب والاضرار.
- قدرات القنابل اليدوية: تتضمن استخدام القنابل اليدوية.
- القدرات الفائقة: قدرات قوية للأغراض الهجومية أو الدفاعية أو العلاجية.

تتضمن الفئات الفرعية أيضًا جوانب تعمل على تحسين بنية اللاعب وأجزاء القوة التي تعد امتيازات سلبية تعمل على تعديل القدرات. باستخدام هذه العناصر، يمكن للاعبين تخصيص أسلوب اللعب الخاص بهم وإنشاء تآزرات قوية.

يقدم الشكل النهائي ميزات وجوانب جديدة لكل فئة. هذه القدرات الجديدة متاحة في كل من الفئات الفرعية المنشورية والعناصر المعنية.

الصياد:

- Storm›s Edge (Super): قوس Super يسمح برمي ٣ سكاكين وشرطات، مما يتسبب في أضرار جسيمة ومناسب لـ PvP.
- الصعود (الجانب): يدفع الصيادين إلى الهواء أثناء تدوير طاقم القوس، مما يؤدي إلى تضخيم الحلفاء القريبين وهز الأعداء.

الساحر:

- Song of Flame (Super): قدرة شمسية فائقة تعزز قدرات القنابل اليدوية والمشاجرة، وتمنح تجديدًا محسنًا للقدرة ومقاومة الضرر للحلفاء، وتطبيق الحرق على الأعداء.
- Hellion (الجانب): يستدعي مدفع هاون شمسي يطلق مقذوفات ويحرق الأعداء.

العملاق:

- Twilight Arsenal (Super): A Void Super يستدعي ٣ محاور فارغة ضخمة تنفجر عند الاصطدام ويمكن استخدامها كأسلحة.
- غير قابل للكسر (الجانب): يستدعي درع الفراغ الذي يمنع الضرر ويمنح درعًا زائدًا، وينتهي بإنفجار طاقة الفراغ.

الأوضاع والمهام

هناك مجموعة متنوعة من أوضاع اللعب التي تلبي احتياجات لعب PvP وPvE التعاوني.

الطليعة: البعثات التعاونية

- Vanguard Ops (PvE): مهمات ذات أولوية عالية (الضربات) للحراس.
- Nightfall (PvE): ضربات شديدة الصعوبة مع أبطال ومعدلات.
- Nightfall Grandmaster (PvE): النسخة الأصعب من ضربة الأسبوع.
- قائمة تشغيل الهجوم (PvE): الدفاع ضد ١٠ موجات من الأعداء.
- الهجوم: الدفاع ضد ٥٠ موجة من الأعداء بصعوبة متزايدة ومعدلات إضافية.

المناورة: وضع وضع ٤ ضد ٤ يجمع بين PvP و PvE يديره Drifter. اجمع وأودع المواد لاستدعاء البدائي. الفريق الأول الذي يهزم البدائي يفوز.

بوتقة: لاعب مقابل لاعب

- تنافسي: وضع مُصنف ٣ ضد ٣.
- أوضاع إضافية: أوضاع لعب مختلفة تتغير أسبوعيًا.

الأساطير: المحتوى القديم

الغارات:

- قبو من الزجاج
- نهاية كروتا
- سقوط الملك

الزنزانات:

- أشباح الأعماق
- نبوءة

البعثات الغريبة:

- الهمس
- Node.OVRD.AVALON
- ساعة الصفر

الغارات: تمثل الغارات مهمات تعاونية مكونة من ٦ لاعبين تعتبر أصعب محتوى في Destiny ٢. وهي تتطلب تواصلًا مكثفًا وعملًا جماعيًا، ولا تحتوي على نقاط طريق أو أهداف واضحة. يقوم اللاعبون بمهام محددة ويواجهون مواجهات ملحمية ضد زعماء مختلفين، تبلغ ذروتها في معارك نهائية مكثفة. تقدم توسعة الشكل النهائي غارة جديدة تسمى حافة الخلاص.

الزنزانات: الزنزانات هي في الأساس غارات أصغر وأبسط وتتطلب ٣ حراس فقط لإكمالها، مع إمكانية إكمالها منفردًا مع التدريب. سيطلق The Final Shape زنزانتين جديدتين على مدار العام كجزء من محتواه العرضي.

خيرات وباثفايندر

تقدم توسعة Final Shape نظام Pathfinder الجديد، الذي يجمع بين مكافآت وتحديات Vanguard وCrucible وGamibit في نظام واحد مبسط يمكن الوصول إليه عبر المخرج. تفتح حملة الشكل النهائي أداة Pathfinder إضافية تركز حصريًا على المهام في Pale Heart. يعمل هذا النظام الجديد على تبسيط الأهداف الأسبوعية، مما يوفر طريقة أكثر جاذبية وكفاءة لإكمال الأنشطة وكسب المكافآت.

المستكشفون لديهم شجرة تَقْدم مكونة من ٢٠ عقدة تعمل كبطاقات هدف. يتم ترتيب العقد بنمط تنازلي من اليسار إلى اليمين وتحتوي كل بطاقة عقدة على رموز نشاط ومهام محددة مثل جمع الذخيرة الثقيلة في Crucible أو استخدام الضرر العنصري. بمجرد الانتهاء، يمكن للاعبين المطالبة بمكافأة

Engram وإعادة ضبط المسار لأهداف عشوائية جديدة.
يضمن الإنتهاء الأول

الأسلحة

ربما تكون الأسلحة هي الآلية الأكثر أهمية في Destiny ٢. ومع ذلك، قد تكون الآليات مربكة بعض الشيء. يتم تصنيف الأسلحة إلى ٣ فتحات بناءً على نوع الذخيرة وخصائص الضرر:

- الأسلحة الحركية: تتسبب هذه الأسلحة في ضرر حركي ولا يمكنها إحداث ضرر عنصري (القوس أو الفراغ أو الطاقة الشمسية). إنها أكثر فعالية ضد الأعداء الغير محميين ولكنها أقل فعالية ضد الأعداء المحميين. والجدير بالذكر أن أسلحة Strand وStasis، التي تشغل أيضًا الفتحة الحركية، لا تستفيد من مكافأة الضرر ضد الأعداء غير المحميين.
- أسلحة الطاقة: تسبب أضرارًا عنصرية (القوس أو الفراغ أو الطاقة الشمسية)، مما يجعلها فعالة ضد الأعداء ذوي الدروع المطابقة. إنها جيدة بشكل خاص في اختراق دروع العدو مقارنة بالأسلحة الحركية.
- الأسلحة الثقيلة: باستخدام الذخيرة الثقيلة، هذه الأسلحة هي الأقوى وتسبب أيضًا أضرارًا عنصرية (الركود أو ستراند أو الطاقة الشمسية أو القوس أو الفراغ). إنها مثالية للمواجهات الصعبة ومعارك الزعماء ولكنها من أندر أنواع الذخيرة التي يمكن العثور عليها.

أنواع الذخيرة:

- الذخيرة الأساسية (الصناديق البيضاء): إمداد غير محدود، تستخدم مع الأسلحة الأساسية. مثالية للقتال العام والتعامل مع الأعداء العاديين.
- الذخيرة الخاصة (الصناديق الخضراء): محدودة العرض، وتستخدم مع الأسلحة الخاصة. الأفضل للتعامل مع أعداء أشداء أو إلحاق أضرار جسيمة خلال اللحظات الحرجة.
- الذخيرة الثقيلة (الصناديق البنفسجية): نادرة وقوية، تستخدم مع الأسلحة الثقيلة. مخصصة للمواجهات الأكثر تحديًا ومعارك الزعماء.

فئات الأسلحة:

- الأسلحة الأساسية: تحتوي على ذخيرة لا حصر لها وهي سلاحك المفضل في القتال المنتظم.
- الأسلحة الخاصة: تستخدم ذخيرة خاصة وهي مخصصة للمواقف أو الأعداء الأكثر صرامة.
- الأسلحة الثقيلة: تستخدم الذخيرة الثقيلة وهي الأقوى، وتستخدم في حالات الطوارئ ومراحل الضرر الحرجة.

توفر الأسلحة الغريبة امتيازات وقدرات فريدة يمكن أن تؤثر بشكل كبير على طريقة اللعب. يمكن تجهيز سلاح غريب واحد فقط في المرة الواحدة.
قدمت توسعة الشكل النهائي ٨ أسلحة غريبة جديدة في وقت كتابة هذا الدليل:

- التغطية بالفسيفساء: بندقية اندماج الطاقة
- إصلاح الموت الأحمر: بندقية النبض الشمسية
- لا تزال مطاردة: بندقية قنص الشمسية
- صورة مصغرة: بندقية أثر حركية ثقيلة
- خفوستوف ٧g-x٠: بندقية آلية حركية
- مجموع إرجو: سيف خاص متعدد العناصر
- Euphony: بندقية اندماجية خطية خاصة

معدات

في Destiny ٢ مفتاح لتعزيز قدرات الحارس الخاص بك وتصميم أسلوب اللعب. تأتي قطع الدروع في فئات مختلفة، توفر كل منها مكافآت محددة وتتآزر مع الفئات الفرعية والأسلحة:

- الخوذات
- قفازات
- درع الصدر
- الساقين/الأحذية
- درع الطبقة
  - الصيادون: العباءات
  - السحرة: السندات
  - جبابرة: العلامات

سيكون لكل قطعة مجموعة عشوائية من النقاط الإحصائية المخصصة للفئات التالية:

- التنقل: يؤثر على سرعة الحركة وارتفاع القفز.
- المرونة: تؤثر على مقاومة الضرر، وقوة الصحة، ومقاومة التراجع.
- التعافي: يؤثر على تجديد الصحة.
- الانضباط: يحدد فترة تهدئة القنبلة اليدوية.
- الذكاء: يؤثر على فترة تباطؤ القدرة الفائقة.
- القوة: تحكم فترة تباطؤ قدرة المشاجرة.

يمكن أيضًا تخصيص قطع الدروع باستخدام التعديلات. تستوعب كل قطعة تعديلًا عامًا واحدًا و٣ تعديلات خاصة بالفتحة:

- التعديلات العامة: تقدم تحسينات للإحصائيات (+٥ أو +١٠).
- تعديلات خاصة بالفتحات: توفر مزايا مثل الطاقة الفائقة عند قتل القدرة أو توليد أجرام سماوية من الطاقة.

يتميز الدرع الغريب، مثل الأسلحة إلى حد كبير، بمزايا فريدة يمكن أن تغير طريقة اللعب بشكل جذري. إنها الأكثر ندرة وتتميز عن العتاد الأسطوري. يمكن تجهيز درع غريب واحد فقط في المرة الواحدة. يقدم الشكل النهائي عناصر غريبة جديدة لكل فئة:

العمالقة:

- الجهل بالتمني (القفازات): يزيد من شحنة الشفرة المسعورة وضررها؛ عودة طاقة المشاجرة من نبضات راية الحرب.
- الدفع الخطير (الصدر): يخزن ويطلق صواريخ Exodus؛ وزيادة ضرر قاذفة الصواريخ.

الصياد:

- الإدانة الموهوبة (الصدر): تطلق متفجرات القوس؛ يمنح مقاومة الضرر على Jolt.
- توازن القوة (الأرجل): يعزز مدة ومتانة جهاز Threaded Spectre؛ يصبح غير مرئي بالقرب من Threaded Spectre.

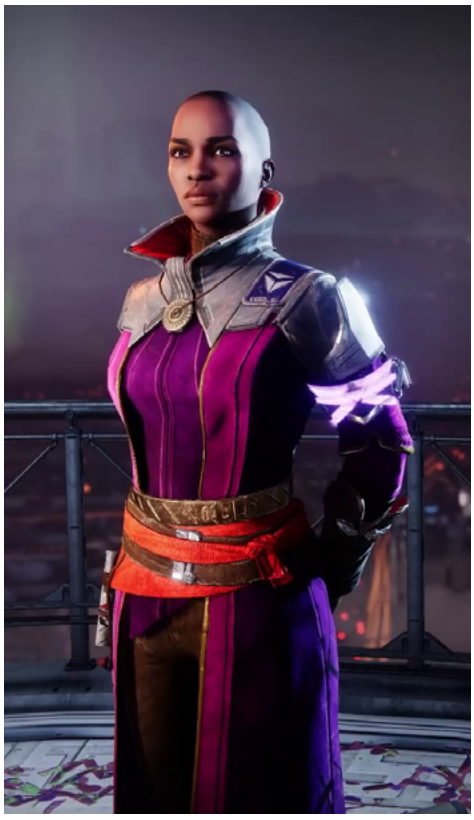
الساحر:

- مشهد المتحدث (الخوذة): قنابل الشفاء تفرخ الأبراج التصالحية؛ فرصة لتفرخ الأجرام السماوية من القوة على شفاء الحلفاء.
- Mataiodoxia (الصدر): يوقف الأعداء عند القتل بواسطة Arcane Needle؛ يمنح طاقة المشاجرة ويخترق أبطال الحاجز.

تعمل عناصر الفئة الغريبة الجديدة بشكل مشابه على الرغم من اختلاف أسمائها. يحتوي كل عنصر من عناصر الفصل على لفات عشوائية ويتميز بميزة واحدة غريبة في كل عمود من عموديه. تسمح لك هذه العناصر بدمج العديد من التأثيرات الغريبة، لكن الامتيازات غالبًا ما تكون خاصة بفئة معينة: العمالقة، على سبيل المثال، يمكنهم عمومًا الوصول إلى التأثيرات المرتبطة بالعمالقة فقط. الامتيازات الموجودة على عناصر الفصل هذه، والمعروفة باسم الإصدارات «الروحية»، ليست نسخًا كاملة من الامتيازات الغريبة الأصلية وغالبًا ما تفتقر إلى بعض التأثيرات.
بالإضافة إلى ذلك، تكون عناصر الفئة الغريبة هذه فعالة فقط عند استخدامها مع الفئة الفرعية المنشورية الجديدة.

الفصائل

The Dread هو أول فصيل عدو جديد يتم تقديمه منذ سنوات. وهي مجهزة بأسلحة نارية ويمكنها أيضًا الصراخ لإبطاء وقمع قدراتك. ومن بينها، يعتبر Husk مهاجمًا مشاجرة يهاجمك، وإذا تمت هزيمته بشكل غير صحيح، فإنه يولد روحًا تهاجمك وتنفجر. بالإضافة إلى ذلك، يستخدم أعداء Weaver و Attendant قدرات Strand وStasis لتعطيل تحركاتك، مما يجعلهم أهدافًا ذات أولوية عالية في القتال.



البيئة

المواقع

يمكن للاعبين السفر إلى وجهات مختلفة من المدير، بما في ذلك مواقع PvE والمساحات الاجتماعية. توفر وجهات PvE هذه طريقة لعب واسعة النطاق مع أنشطة مثل الدوريات ومهام القصة والضربات والغارات. وفيما يلي لمحة موجزة عن المواقع الحالية:

- نبتون: مدينة تكنولوجية مخفية نجت من الانهيار.
- أوروبا: قمر متجمد يعرض طموحات البشرية وإخفاقاتها.
- عالم عرش سافاثون: عالم تم إنشاؤه من عقل سافاثون ومليء بالغموض.
- Nessus: كوكب تم إعادة استخدامه بواسطة Vex لأسباب غير معروفة.
- القمر: موقع الشر القديم الكامن تحت السطح.
- مدينة الأحلام: معقل مخفي منذ فترة طويلة ومقدس لصحوة الشعاب المرجانية.
- الخلود: بُعد الجيب حيث تتقاطع حقائق متعددة.
- EDZ: موقع الحضارة الإنسانية القديمة، في انتظار الاستصلاح.
- Cosmodrome: مجمع رحلات فضائية مدمر في روسيا القديمة.
- القلب الشاحب: تم تقديم هذا العالم السريالي داخل المسافر في توسيع الشكل النهائي، وقد أفسده الشاهد. وتتميز بمناطق إحيائية متنوعة وعناصر سردية مهمة، مما يوفر بيئة واسعة ومتطورة للاعبين.

المساحات الاجتماعية:

- البرج: مركز المدينة الأخيرة حيث يدير الحراس معداتهم ومهامهم وأنشطتهم.
- هيلم: قاعدة عمليات الطليعة، حيث تتم أنشطة البائعين الموسمية والبحثية. وهو حاليًا مركز لجميع الأنشطة المتعلقة بالصدى.

نصائح وحيل

إعدادية القلب الشاحب

قبل التوجه إلى Pale Heart، تأكد من معاينة أهداف المستكشفين وتحديد أولوياتها، حيث أن إكمال أول هدفين من المستكشيفين سيمنحك مكافأت قيمة حقًا. إذا كنت تلعب بمفردك، فاختر الإصدار المناسب من Overthrow، والذي يتم عرضه دائمًا، لتسريع جهودك في الزراعة.

تفوق محاكمات أوزوريس

في المحاكمات، يتوقف النجاح على الإستراتيجية وليس على القوة الغاشمة. استخدم الجولة الأولى لمراقبة أساليب اللعب والأخطاء والتكتيكات الخاصة بخصومك. انتبه إلى تركيبة فريق العدو لاستغلال نقاط ضعفه ومواجهة نقاط قوته بشكل فعال. الاستفادة من هذه المعلومات يمكن أن تحسن بشكل كبير فرصك في الفوز.

مسح ٥٠ موجة

لا تتردد في استخدام سلاحك الثقيل في الهجوم. غالبًا ما يؤدي إكمال الأهداف الإضافية إلى إنشاء صندوق ثقيل بالقرب من وحدة ADU، والذي يستعيد ذخيرتك بالكامل عند التفاعل معهُ. قم بتجهيز بعض مكتشفي الذخيرة وأداة أساسية غريبة لتعظيم استخدام الأسلحة الثقيلة طوال فترة السباق. وهذا مهم بشكل خاص للتعامل مع الموجات الأصعب، حيث أن الذخيرة الثقيلة ضرورية للتعامل مع المجموعات الكبيرة والأعداء الهائلين.

الاستنتاج

تنتصر لعبة Destiny 2's The Final Shape من خلال تقديم خاتمة مثيرة لسلسلتها الطويلة، متجاوزة التوقعات بنهاية مرضية. في حين لا تزال هناك بعض الأسئلة ومن المتوقع حدوث تطورات مستقبلية، فإن هذا التوسع يوفر خاتمة مرضية للحبكة الرئيسية بمعارك ملحمية ولحظات عاطفية. على الرغم من أن أنظمة لعب الأدوار وقصص اللعبة المعقدة لا تزال معقدة، إلا أن The Final Shape يقدم توصية قوية للمثابرة، حيث يمثل نهاية مليئة بالأمل ومجزية للرحلة.