GAMER GUIDE

HARRY POTTER: QUIDDITCH CHAMPIONS EDITION

the need to know you didn't know you needed

Esports Central

NIBLE

INTRODUCTION

ما هذا؟

Harry Potter: Quidditch Champions هي لعبة فيديو رياضية طورتها Unbroken Studios ونشرتها Warner Bros. Games تحت علامة Portkey Games. تم إصدارها في سبتمبر ٢٠٢٤ لجهاز PlayStation والكمبيوتر الشخصي وXbox ومن المقرر إطلاق نسخة Nintendo Switch خلال موسم العطلات ٢٠٢٤.

تدور أحداث اللعبة حول رياضة الكويدتش، حيث يتحكم اللاعبون في شخصيات في مواقع مختلفة ويتنافسون في أوضاع متعددة اللاعبين تعتمد على المكنسة. يمكن للاعبين تصميم شخصياتهم واللعب لصالح منزل هوجوورتس أو مدرستهم أو فرق الكويدتش الوطنية. إنها اللعبة الثانية التي تركز فقط على الكويدتش، بعد هاري بوتر: كأس العالم للكويدتش.

تفصيل الأساسيات

ميكانيكا يات اللعبة

أوضاع اللعبة

تتميز لعبة Harry Potter: Quidditch Champions بأربعة أوضاع للعبة، يقدم كل منها تحديات فريدة وطرقًا للاعبين لصقل مهاراتهم في لعبة الكويدتش:

- الحملة (فردي/تعاوني ضد الروبوتات): وضع المهنة الذي يمكن لعبه منفردًا أو مع ما يصل إلى ٣ أصدقاء عبر التعاون عبر الإنترنت. تتكون الحملة من ٤ مباريات كأس، تدور أحداثها في مواقع شهيرة من عالم السحرة.
- تعدد اللاعبين (PvP): وضع PvP التنافسي، حيث يواجه اللاعبون فرقًا أخرى في مباريات كويدتش سريعة الوتيرة عبر الإنترنت.
- المعرض (فردي/تعاوني ضد الروبوتات): في وضع المعرض، يمكن للاعبين تحسين مهاراتهم في لعبة الكويدتش أو الاستمتاع بتجربة لعب أكثر استرخاءً. اختر الفرق والخريطة ومستوى الصعوبة، ثم العب منفردًا أو مع ما يصل إلى ٣ لاعبين آخرين في وضع تعاوني عبر الإنترنت.
- تمرين مفتوح (فردي ضد روبوتات): للحصول على إعداد منخفض الضغط للتمرين والتحسين، يسمح وضع التمرين المفتوح بالتخصيص الكامل لإعداد الكويدتش. يمكن للاعبين تعديل حجم الفريق والمواقع والصعوبة. تتوفر مهام تمرين اختيارية للمساعدة في شحذ المهارات لكل دور.

تتميز مباريات الكأس في وضع الحملة بخمسة مستويات صعوبة:

- غير رسمي
- معيار
- متقدم
- خبير
- بطل

في كل كأس، يختار اللاعبون فريقًا، سواء كان يمثل منزلًا من منازل هوجوورتس أو مدرسة سحرية أو دولة. ثم يتنافسون في جولة تحديد المستوى أو التأهل قبل التقدم إلى مرحلة الإقصاء (أو مباشرة إلى النهائيات لمدارس السحرة الثلاثة) للفوز بالنصر.

كؤوس وضع الحملة:

- كأس حديقة جحر ويزلي: بمثابة برنامج تعليمي، يتدرب اللاعبون مع الشخصيات المحبوبة في عائلة ويزلي لإتقان جميع أوضاع الكويدتش.
- كأس كويديتش منزل هوجورتس: يمكن للاعبين تمثيل منزل هوجورتس المفضل لديهم ومواجهة منافسيهم للقتال من أجل مكانهم في أعلى مراتب المدرسة.
- كأس الكويديتش لمدارس تريويزارد: اختر بين هوجورتس أو بوكسباتون أو دورمسترانج ولعب مباريات الذهاب والإياب المؤدية إلى النهائيات.
- كأس العالم للكويدتش: اختر دولة واحدة من بين ١٦ دولة، وتأهل في مراحل المجموعات، وهدفك هو الفوز في جولات الإقصاء لتصبح بطل العالم.

الأدوار

يمكن للاعبين أن يتخذوا أي مركز في ملعب الكويدتش ويحاولوا قيادة فريقهم إلى النصر، سواء ضد الذكاء الاصطناعي أو لاعبين آخرين. هناك ٤ مراكز رئيسية يلعب كل منها دورًا مميزًا في اللعبة:

- المطاردون: هم اللاعبون الرئيسيون في اللعبة، وهم المسؤولون عن تحريك الكرة إلى أسفل الملعب وتسجيل الأهداف عن طريق رميها عبر إحدى حلقات المرمى الثلاثة للفريق المنافس. ويحصل الفريق على ١٠ نقاط عن كل هدف. ومع وجود ثلاثة مطاردين في كل فريق، يجب على هؤلاء اللاعبين العمل معًا، والتنسيق مع الضاربين والحراس، للحفاظ على الزخم الهجومي مع الدفاع أيضًا عن طريق التصدي للخصوم لاستعادة حيازة الكرة. وتجعلهم قدرتهم على الموازنة بين الهجوم والدفاع أمرًا بالغ الأهمية لنجاح الفريق.

- حراس المرمى: خط الدفاع الأخير، الذي يحرس مرمى الفريق المنافس من مطارديه. هذا المركز صعب بسبب الحاجة إلى الدفاع عن مرمى الفريق المنافس في نفس الوقت. يتمتع حراس المرمى في بطولة الكويدتش أيضًا بالقدرة الفريدة على تعزيز سرعة زملائهم في الفريق من خلال إنشاء حلقات خاصة في الملعب، مما يسمح لفريقهم بشن هجمات مرتدة بكفاءة أكبر. هذا المزيج من الدفاع واللعب الاستراتيجي يجعل حراس المرمى جزءًا أساسيًا من أي فريق.

- الباحثون: تقليديًا، يعتبر الباحثون من أكثر المراكز شهرة في لعبة الكويدتش، ولكنهم يلعبون دورًا منقحًا في بطولة الكويدتش. يعمل تعديل التسجيل على تسوية أرضية اللعب ويضمن عدم اعتماد المباراة دائمًا على نجاح الباحث. لا يزال الباحثون بحاجة إلى أن يكونوا سريعين ورشيقين للقبض على السنيتش مع تجنب هجمات الضاربين المنافسين. على الرغم من كونهم أقل هيمنة مما هو الحال في قواعد الكويدتش الأصلية، إلا أن الباحثين يظلون حاسمين في تأمين النقاط والمساهمة في الاستراتيجية العامة للفريق.

- الضاربون: مهمتهم تعطيل الخصوم بإطلاق القنابل على اللاعبين المنافسين، وخاصة المطاردون والباحثون، لمنعهم من التقدم أو الإمساك بالسنيتش. يلعبون دورًا دفاعيًا وهجوميًا، حيث يفتحون الطريق لمطارديهم ويحمون زملائهم في الفريق من القنابل القادمة. يضفي الضاربون عنصرًا ديناميكيًا وعالي الطاقة على اللعبة من خلال تعطيل تدفق اللعب باستمرار وخلق فرص لفريقهم للنجاح.

إن العمل الجماعي بين هذه المراكز الأربعة هو مفتاح الفوز. حيث يقدم كل دور تحديات فريدة ويتطلب فهمًا عميقًا للاستراتيجيات الهجومية والدفاعية، مما يجعل اللعبة تجربة مثيرة ومتكاملة.

القواعد وتنسيق المباراة

في لعبة هاري بوتر: أبطال الكويدتش، تم تعديل قواعد الكويدتش عن الإصدارات الأصلية التي ظهرت في الكتب والأفلام. يتكون كل فريق الآن من ٦ لاعبين بدلاً من ٧: ٣ مطاردون و١ ضارب و١ حارس و١ باحث. تُلعب اللعبة بأربع كرات: كوافلي و٢ بليدجرز وغولدن سنيتش. يكسب المطاردون نقاطًا عن طريق رمي الكوافلي عبر أحد أعمدة المرمى الثلاثة، كل منها يساوي ١٠ نقاط. يمنح الإمساك بالغولدن سنيتش المراوغ ٣٠ نقطة بدلاً من ١٥٠ نقطة الأصلية، ولن تنتهي المباراة إلا خلال الوقت الإضافي. إذا اقترب الفريق من ١٠٠ نقطة قبل الإمساك بالغولدن سنيتش، فيمكنه تجاوز الحد ويظل فائزًا.

في حالة التعادل عند نفاد الوقت، تبدأ فترة إضافية تسمى «النتيجة الذهبية»، حيث يضمن الهدف التالي أو الإمساك الكرة الذهبية الفوز. يؤثر تغيير آخر على الحراس، الذين يمكن الآن استهدافهم من قبل الضاربون إلا إذا كانت الكرة داخل منطقة التسجيل. ومع ذلك، بعد الحفظ، لا يمكن إيقاف الحراس أثناء حمل الكرة. يُسمح بالاستعانة بـ الستوجينج، حيث يمكن للعديد من المطاردون التعاون لتسجيل الأهداف. لا يمكن للفرق التسجيل من هدف ذاتي، ويجب على اللاعبين، بالإضافة إلى الكرة الذهبية، البقاء داخل حدود الملعب. توفر هذه التحديثات لمسة جديدة وتنافسية لأسلوب لعب الكويدتش التقليدي.

مهارات

يتطلب أن تصبح لاعبًا رائعًا في لعبة Harry Potter: Quidditch Champions إتقان مجموعة المهارات الفريدة لكل دور. يمكن تخصيص ما يصل إلى ١٠ نقاط مهارة لكل شخصية، مما يتطلب من اللاعبين تخصيص نقاطهم بشكل استراتيجي بناءً على أسلوب لعبهم واحتياجات المباراة. تتم مشاركة نقاط المهارة بين جميع الأدوار، مما يعني أنه مع فتح النقاط عن طريق رفع المستوى، يمكن إعادة توزيعها بحرية بين المواضع المختلفة.

يحتوي كل دور على ٣ أشجار مهارات مع ٦ مستويات، ويجب على اللاعبين رفع مستواها بشكل تسلسلي. وبينما لا يُعتبر أي مسار مهارة واحد هو الأفضل عالميًا، يمكن أن توفر مهارات معينة مزايا كبيرة اعتمادًا على الاستراتيجية. قد يختار بعض اللاعبين التركيز على شجرة مهارات محددة، بينما قد يختار آخرون نهجًا أكثر توازناً عبر أشجار مختلفة. والأهم من ذلك، يمكن للاعبين إعادة تعيين نقاط المهارة وإعادة توزيعها في أي وقت، مما يسمح بالتنوع في اللعب.

بالنسبة للباحثين، فإن مسارات المهارات الرئيسية الثلاثة هي:

- البحث: تحسين السرعة والكفاءة عند مطاردة الكرة الذهبية.
- الدفاع: يزيد من الحماية ضد البلودجرز ويسمح للباحث بالإمساك بالسنيتش من مسافة أكبر.
- التشويش: يركز على إعاقة الباحثين المعارضين عن طريق إخراجهم عن توازنهم.

بالنسبة للضاربين، أشجار المهارات هي:

- التعامل مع البلودجر: يعزز الضرر الذي يلحق بالبلودجر، ويقلل أوقات التهدئة، ويضيف أهدافًا إضافية.
- العمل الجماعي: يحسن القدرة على اعتراض أسلحة العدو ويعزز أداء الفريق.
- التدخل: يزيد من ضرر التدخل ويفتح قدرات تدخل إضافية.

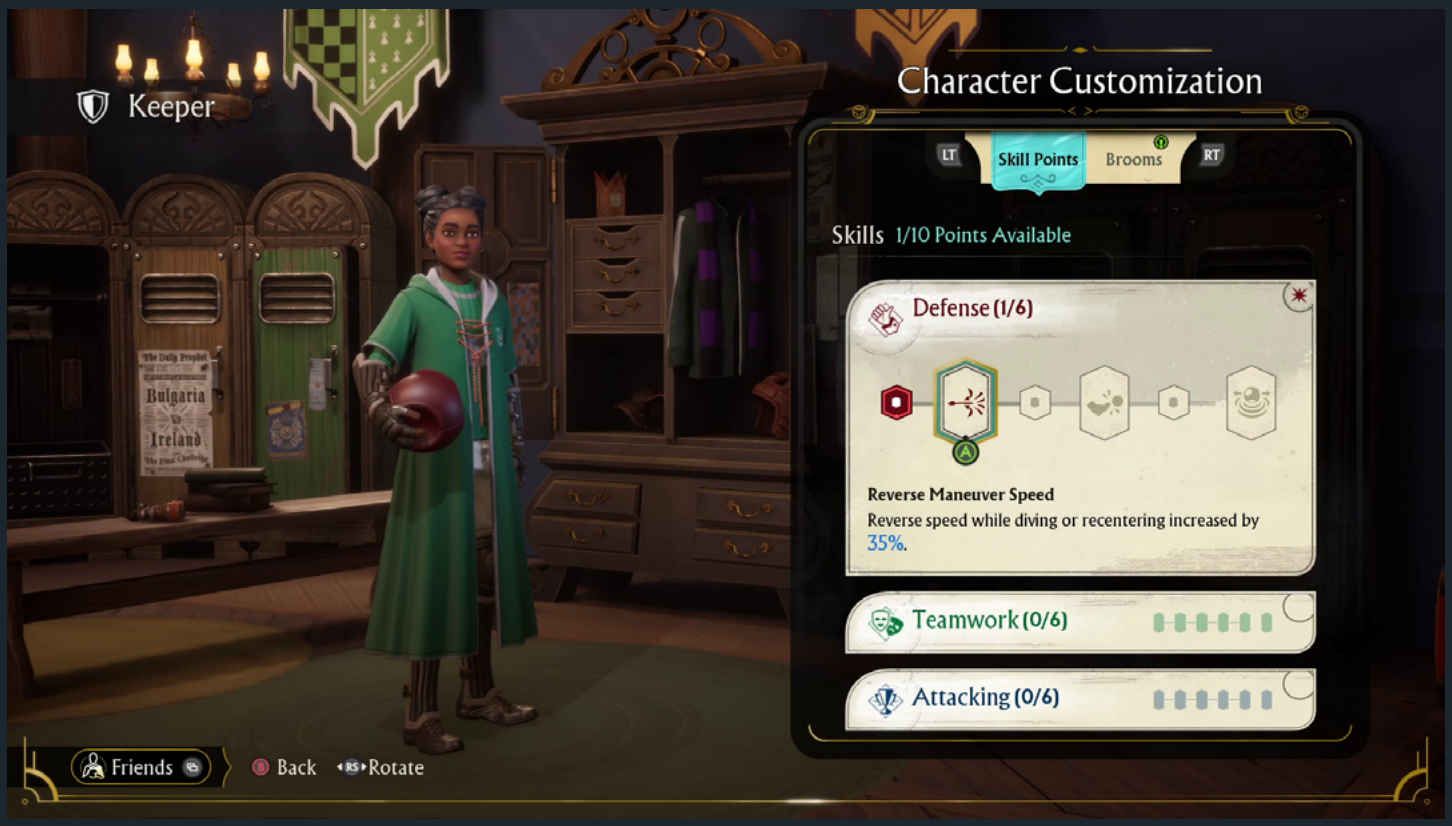
بالنسبة للحراس، تتضمن مسارات المهارات ما يلي:

- الدفاع: توسيع نطاق صيد الحارس وتحسين قدرته على المناورة.
- العمل الجماعي: يقلل من فترات تهدئة المهارات ويعزز التفاعلات مع زملاء الفريق.
- الهجوم: يعزز سرعة الحركة ويعزز قدرة الحارس على الركل.

وأخيرًا، بالنسبة إلى المطاردين، تركز الأشجار على:

- معالجة الكوافل: تزيد من سرعة الحركة ودقة الرمي باستخدام الكوافل.
- العمل الجماعي: يعزز قدرات التمرير لخلق فرص أفضل للتسجيل.
- المعالجة: تعمل على تحسين الضرر الناتج عن المعالجة وتفتح التعزيزات عند معالجة الخصوم بنجاح.

يتم الحصول على نقاط المهارة من خلال الارتقاء إلى مستوى أعلى في علامة تبويب المهنة، وعادة ما يتم تحقيق ذلك من خلال إكمال المعالم والتقدم عبر السرد. تتيح المرونة في إعادة توزيع نقاط المهارة للاعبين تجربة تصميمات مختلفة، تلبي أنماط اللعب العدوانية والداعمة على حد سواء حسب الموقف. يوفر هذا النظام الحرية لإنشاء شخصيات متخصصة في دور معين أو تصبح أكثر تنوعًا في جميع المجالات.



المكانس

يعتمد النجاح في اللعبة ليس فقط على مهارات الفريق، بل وأيضًا على معداته. يمكن للاعبين الاختيار من بين ١٠ مكنسة مختلفة، كل منها لها سمات فريدة:

- تنظيف الكنس
- المذنب
- النجم الساقط
- إرث الأول
- تراث الثاني
- صاعقة نارية
- نيمبوس
- عمود البلوط
- راكب العاصفة
- سويفتستيك

عند بدء اللعبة، تتوفر ٣ مكنسة افتراضيًا: نجم الرماية، عملية التنظيف والمذنب. يمكن فتح المكنسة الأخرى من خلال التحديات أو المكافآت الموسمية أو شراء إصدارات خاصة من اللعبة. تنقسم إحصائيات المكنسة إلى ٣ سمات رئيسية:

- السرعة: تحدد السرعة القصوى والتسارع والكفاءة المعززة.
- المتانة: تؤثر على الحد الأقصى للصحة، واستعادة الصحة، ومضاعف مدة الصعق.
- الرشاقة: تؤثر على سرعة المناورة، ومسافة الانجراف، ووقت تبريد المراوغة.

يمكن ترقية المكانس باستخدام أحجار القمر، وهي عملة داخل اللعبة. ومع ذلك، نظرًا لأن الترقيات خاصة بالمكانس، فيتعين على اللاعبين موازنة الأماكن التي ينفقون فيها أحجار القمر بعناية.

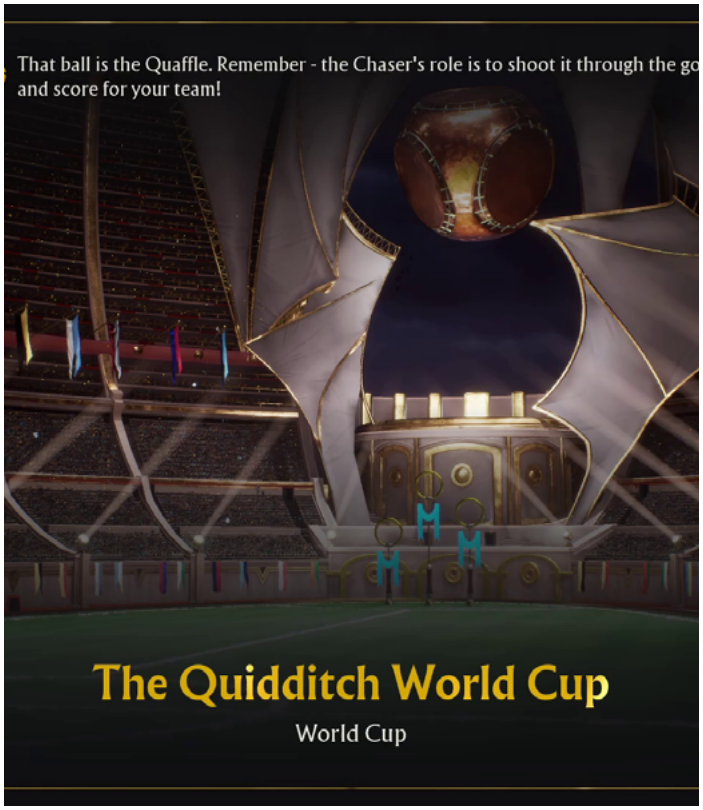
110
:28
10
+250 MEDAL SCORE
Caught the Snitch twice
Snitch Caught!
+30
Caught By
Dreamer
Change Position

arts Casual Quidditch Uniform
dor

LS+
LB
Bump

البيئة

رغم أن اللعبة تركز فقط على رياضة الكويدتش، إلا أنها تتميز بمواقع شهيرة من عالم هاري بوتر



الملاعب

هناك ٦ ملاعب كويدتش رئيسية، ولكل منها بيئة وظروف جوية مميزة:

- ملعب هوجوورتس
- الجحر
- بوكسباتونس
- دورمسترانج
- إيلفيرمورني
- ملعب كأس العالم للكويدتش

يقدم ملعب هوجوورتس ٣ ظروف جوية مختلفة، بينما يقدم ذا بورو ٤ ظروف جوية مختلفة، مما يوفر تحديات جوية متنوعة. تتميز ملاعب المدارس المتنافسة، مثل بوكسباتونس ودورمسترانج، بخلفيات فريدة تتميز بمباني مدرستها الخاصة، على الرغم من أن اللاعبين لا يمكنهم استكشافها بشكل مباشر.

بلدان

مع تقدم اللاعبين في الحملة الرئيسية، يفتحون ملاعب إضافية، ولا يلزم وجود محتويات قابلة للتنزيل للوصول إليها. التحدي النهائي هو كأس العالم للكويدتش، حيث يتنافس اللاعبون على المستوى الدولي. تشمل الدول التي تظهر في هذه المرحلة:

- كندا
- الولايات المتحدة
- المكسيك
- جامايكا
- البرازيل
- السويد
- ألمانيا
- المملكة المتحدة
- فرنسا
- إسبانيا
- اوغندا
- جنوب أفريقيا
- الصين
- اليابان
- الهند
- أستراليا

نصائح وحيل

كن عدوانيًا

في حين أن الضاربين لديهم قدرات هجومية بشكل طبيعي، فإن المطاردين وحتى الباحثين يمكنهم أيضًا المساهمة في الهجوم. يمكن للحراس، على الرغم من كونهم دفاعيين في المقام الأول، استخدام قدرتهم على الركل لعرقلة الخصوم إذا استثمرت في شجرة مهارات التصدي الخاصة بهم. في النهاية، تكافئ اللعبة الاستراتيجيات العدوانية.

الأول هو الأفضل

إن الحصول على الكوافل أولاً يمكن أن يمنحك ميزة مبكرة في Quidditch Champions. للقيام بذلك، صوب نحو الكوافل واضغط على زر التدخل لزيادة السرعة. يساعدك هذا على الوصول إليه بشكل أسرع، لكن كن مستعدًا لتفادي التدخلات المعارضة للحفاظ على تقدمك.

تبديله

عندما يتم إطلاق سراح الكرة الذهبية، فمن الأفضل عادةً التبديل إلى الباحثون، ولكن إذا كنت في منتصف اللعبة أو تحمل الكرة، فقم بإنهاء اللعبة أولاً. بمجرد الانتهاء، قم بالتبديل إلى الباحثون وتعاون مع الضاربون لملاحقة الكرة الذهبية والباحثون المنافس. ضع في اعتبارك أن الإمساك بـ الكرة الذهبية لا يضمن الفوز في هذه النسخة من اللعبة.

الاستنتاج

تملأ لعبة Harry Potter: Quidditch Champions الفجوة التي خلفتها لعبة Hogwarts Legacy، حيث غابت لعبة الكويدتش بشكل ملحوظ. إنها تقدم لمسة سريعة الوتيرة وفوضوية على رياضة السحر المحبوبة. إن نظام التقدم الممل والتركيز على التخصيصات التجميلية بين المباريات يمكن أن ينتقص من التجربة. في النهاية، يحدث السحر الحقيقي في الملعب، حيث تقدم لعبة الكويدتش التي يتوق إليها عشاقها. بفضل ميكانيكا الطيران الأنيقة والبديهية وطريقة اللعب المصقولة، تتفوق اللعبة على أرض الملعب، حيث تقدم مزيجًا مثيرًا من الإستراتيجية والحركة، سواء كنت تلعب منفردًا أو في وضع تعدد اللاعبين.