

سوییچ ۲ بزرگ‌تر از کنسول قبلی «نیتندو» خواهد بود



شایعاتی درباره کنسول نسل بعدی نیتندو منتشر شده است که از احتمال عدم سازگاری آن با کنترلرهای فعلی جوی کان و برخی مشخصات فنی و ظاهری آن حکایت دارند. نیتندو هنوز به صورت رسمی از نسل جدید کنسول سوییچ رونمایی نکرده است اما کنسول بعدی این شرکت ژاپنی همچنان پای ثابت شایعات و افشای اطلاعات از منابع مختلف است. گزارش جدیدی که از طریق یک وبسایت اسپانیایی به نام Vandal منتشر شده است، نشان می‌دهد که ظاهراً جزئیات جدیدی از مشخصات فنی کنسول نیتندو سوییچ ۲ فاش شده است.

است که هنوز مشخص نیست این کنسول از قابلیت backward compatibility بازی‌ها برخوردار است یا خیر، اما قبلاً شایعه شده بود که این امکان هم به صورت فیزیکی و هم به صورت دیجیتالی قطعاً در نیتندو سوییچ ۲ فراهم خواهد شد. Vandal در نهایت مطلب خود را با اشاره به اینکه زمان عرضه‌ی Switch 2 برای اوایل سال ۲۰۲۵ برنامه‌ریزی شده است، جمع‌بندی می‌کند. ظاهراً خود سخت‌افزار کنسول هم اکنون آماده‌ی عرضه است و تنها چیزی که نیتندو را منتظر نگه داشته است، آماده‌شدن تعداد بازی‌های کافی و باکیفیت قابل قبول آنها برای زمان عرضه کنسول است.

سوییچ ۲ از نظر ماهیت هیبریدی بودن و کنترلرهای قابل جداسازی جوی کان بسیار شبیه به نسخه قبلی خود خواهد بود، به نظر می‌رسد که اینبار کنترلرهای جوی کان کمی متفاوت از نسل قبلی خواهند بود. درواقع به جای اینکه این کنترلرها از طریق یک ریل مخصوص به دستگاه اصلی متصل شوند، نوع اتصال آنها به نیتندو سوییچ ۲ به صورت مغناطیسی خواهد بود. بنابراین نیتندو سوییچ ۲ با کنترلرهای فعلی جوی کان سازگار نخواهد بود.

هرچند همچنان می‌توان از کنترلر سوییچ پرو برای آن استفاده کرد. در ادامه این گزارش نوشته شده

این وبسایت ادعا می‌کند که اطلاعات جدیدی از کنسول نیتندو سوییچ ۲ را از طریق چند شرکت تولیدکننده لوازم جانبی آن دریافت کرده است. براین اساس گفته می‌شود که این کنسول قرار است اندازه بزرگ‌تری نسبت به نیتندو سوییچ داشته باشد اما نسبت به استیم دک کوچک‌تر است. این خبر با ادعایی که قبلاً مینی بر طراحی کنسول سوییچ ۲ با یک نمایشگر LCD هشت اینچی منتشر شده بود تطابق دارد. نسخه‌ی فعلی نیتندو سوییچ یک نمایشگر ۶/۲ اینچی دارد و نمایشگر Switch OLED نیز ۷ اینچ است. طبق گزارش Vandal، با اینکه فرم فاکتور کنسول

معرفی بازی

سفرهای فضایی پرهیجان خواهند بود



شرکت یوبیسافت و استودیو Massive Entertainment جزئیات زیادی از قسمت‌های فضایی بازی Star Wars Outlaws را برخلاف بخش‌هایی مثل سیاره‌ها و گیم‌پلی منتشر نکرده‌اند، اما براساس همین اطلاعات اندک، به نظر می‌رسد که جاه‌طلبی و مقیاس عظیم این بازی در نقشه میان-کپشانی آن هم بازتاب پیدا کند؛ جایی که کی‌وس باید Trailblazer، سفینه خود را هدایت کند.

جولیان گرایتی، کارگردان خلاق Star Wars Outlaws می‌گوید که بازیکنان هنگام پرواز در فضا کارهای زیادی برای انجام خواهند داشت؛ از مبارزات کوچک و عظیم گرفته تا ایستگاه‌های فضایی که هرکدام مراحل مخصوص به خود را خواهند داشت. در سطحی جزئی‌تر هم فضاوردی و مبارزات فضایی بازی راحت، جذاب و پرجنب‌وجوش خواهند بود و یادگیری کنترل هم بسیار آسان است. جولیان گرایتی در این باره توضیح داد: «ما می‌خواستیم تا فضاوردی بازی راحت، جذاب و سراسر اکشن باشد. یادگیری کنترل‌های آن هم بسیار آسان است. همیشه کاری برای انجام دادن وجود دارد. جابه‌جایی سریع است. در هر لحظه می‌توانید هابپرداری کنید (جابه‌جایی با سرعت بسیار بالا) و صد البته مبارزات در مقیاس کوچک و حماسی هم وجود دارند. امکان کاوش هم فراهم شده است. می‌توانید در فضا کارهای زیادی انجام دهید.»

سونیک ساخته می‌شود

Sonic Frontiers با تمام نقاط ضعف خود تجربه قابل قبولی را در اختیار هواداران بازی‌های سه‌بعدی سری سونیک قرار داد. سگا حتی قبل از اینکه بازی Sonic Frontiers را روانه بازار کند، به شکلی کاملاً واضح بیان کرد که آینده‌ی بازی‌های این مجموعه برپایه این بازی پلتفرمر جهان باز ساخته خواهد شد. بعد از اینکه Frontiers هم انتظارات سازندگان خود را از لحاظ آمار فروش برآورده کرد، می‌توان با اطمینان بیشتری ادعا کرد که سگا به برنامه‌های خود پایبند باقی بماند. درواقع حالا به نظر می‌رسد که دنباله بازی Sonic Frontiers در حال توسعه است.

این شایعه اولین بار توسط دنیل ریچمن (Daniel Richtman)، افشاگر شناخته شده مطرح شده است. او ادعا می‌کند که Sonic Frontiers 2 در دست ساخت است اما لزوماً با این نام شناخته نمی‌شود. Midori، یکی دیگر از منابع موثق انتشار اطلاعات مربوط به سگانیز با اشاره به اینکه بازی مذکور از نظر گیم‌پلی و ساختار کلی به عنوان یک دنباله برای Sonic Frontiers شناخته می‌شود، این خبر را تأیید کرده است. البته لازم به ذکر است که بازی اول Frontiers نیز تا نزدیکی‌های زمان معرفی رسمی تحت عنوان Sonic Rangers شناخته می‌شد. اینکه سگا چه زمانی از این بازی رونمایی خواهد کرد، هنوز مشخص نیست. به‌ویژه با در نظر گرفتن اینکه این شرکت بازی‌های متعددی از مجموعه سونیک را در دست ساخت دارد.



استقبال از بازی استراتژی ناشناخته



بازی استراتژی شهرسازی و قرون وسطایی Manor Lords از استودیو Slavic Magic قبل از عرضه به صورت دسترسی زود هنگام روی استیم به نقطه عطف بزرگی دست یافته است. طبق آمار منتشر شده، در ژانویه امسال حدود دو میلیون گیم‌ر استیم بازی Manor Lords را در فهرست علاقه‌مندی خود داشتند که این آمار در اوایل این ماه به ۲/۵ میلیون نفر رسید و حال از سه میلیون گذشته است تا شاهد محبوبیت گسترده این بازی قبل از عرضه زود هنگام آن باشیم.

درواکش به این موفقیت تیم بندر، مدیرعامل Hooded Horse که ناشر بازی Manor Lords به حساب می‌آید، در یک بیانیه مطبوعاتی گفت: «تیم Slavic Magic کار شگفت‌انگیزی انجام داده است. ما مفتخریم و خوشحالی‌م که ناشر بازی آنها هستیم و به این استودیو کمک می‌کنیم تا رویای خود را تحقق بخشد.»

بازی Manor Lords در اصل توسط یک نفر به نام Greg Stycze خلق شده است و بیشتر توسعه آن توسط همین فرد پیش می‌رود. گیم‌پلی بازی ترکیبی از سبک استراتژی همزمان و شهرسازی در قرن چهاردهم میلادی را ارائه می‌دهد. بازیکن در نقش پادشاه باید قبیله خود را تأسیس کند و رهبری مردم آن را به دست گیرد. علاوه بر این گسترش قبیله و بهبود زندگی مردم از دیگر وظایف گیم‌ر خواهند بود.

معرفی ارزهای برپایه

هوش مصنوعی و فناوری بلاکچین



چین لینک (LINK): تغذیه‌کننده قراردادهای هوشمند

چین لینک (ChainLink) یک شبکه اوراکل غیر متمرکز است که خلاء میان قراردادهای هوشمند، مانند همان کانترکت‌های موجود در اتریوم، و داده‌های خارج از آن را پر می‌کند. خود بلاک چین‌ها به تنهایی توانایی اتصال برنامه‌های خارجی به صورت معتمد را ندارند. اما اوراکل‌های غیر متمرکز Chainlink به اسمارت کانترکت‌ها اجازه می‌دهند تا با داده‌های بیرونی ارتباط برقرار کرده و بتوانند بر اساس داده‌هایی که خود شبکه اتریوم قادر به اتصال به آنها نیست، اجرا شوند.

چین لینک کاربردهای مختلفی دارد که یکی از آنها، نظارت بر منابع آبی با هدف بررسی آلودگی یا برداشت غیر قانونی در شهرهای خاص است. در این حالت، از سنسورها برای نظارت بر مصارف شرکتی، سفره‌های آب زیرزمینی و سطوح آب‌های طبیعی استفاده می‌شود.

سپس اوراکل چین لینک داده‌ها را ردیابی کرده و آن را مستقیماً به قرارداد هوشمند ارسال می‌کند. حال قرارداد هوشمند از داده‌های حاصل از اوراکل برای اعمال جریمه، اعلام هشدار جاری شدن سیل در شهرها یا ارسال اطلاعات به شرکت‌ها در خصوص مصرف بیش از حد آب شهری، بهره‌ی می‌برد.

وی چین (VET): مدیریت زنجیره تامین روی بلاک چین



وی چین (VeChain) یک پلتفرم مدیریت زنجیره تامین مبتنی بر بلاک چین است. این شبکه که در سال ۲۰۱۵ معرفی و در سال ۲۰۱۶ آغاز به کار کرد، استفاده از حاکمیت توزیع شده و فناوری اینترنت اشیا (IoT) را برای ساخت اکوسیستمی که قادر به رفع برخی از مشکلات بزرگ مدیریت زنجیره تامین است، هدف‌گذاری کرده است.

این پلتفرم از دوتوکن اصلی به نام‌های VET و VTHO برای مدیریت و ایجاد ارزش در بلاک چین عمومی VeChainThor استفاده می‌کند.

ایده این پروژه در کنار بهبود کارایی، قابلیت ردیابی و شفافیت زنجیره‌های تامین، از کاهش هزینه‌ها و قرار دادن کنترل در دست تک‌کاربران تشکیل شده است.