

پنج سوار سرنوشت

بازی های ۲۰۲۰ میلادی که به موفقیت شان امیدواریم

امیر گلخانی

بخش جذاب ترین این صنعت در سال میلادی پیش رو رجوع کنیم. جایی که عناوین جذابی انتظار دوستداران هنر هشتم را می کشد.

پنج عنوانی که برگزیدیم، در نظر سنجی های بسیاری مورد توجه دوستداران بازی های ویدئویی قرار گرفتند. سال جاری میلادی پر است از عناوینی که قطعاً تأثیر گذار خواهند بود و هم در زمینه فروش و هم جلب رضایت منتقدان، حرف های بسیاری برای گفتن خواهند داشت.

سال ۲۰۲۰ میلادی همزمان می شود با روزهای پایانی نسل هشتم و آغاز نهمین نسل کنسول های خانگی. زمانی که شرکت های بازی سازی ضمن مرور برنامه های شان برای کنسولی که چند سالی درگیر توسعه آن بوده اند، نگاهی رو به جلو برای معرفی محصولات جدید شان دارند. پیش تر و در همین صفحه درباره کنسول های نسل نهمی صحبت کردیم. کنسول هایی که می توان ردپایشان را در همین مطلب هم دید. امروز وقت آن رسیده تا به

بازگشت خالقان ویچر



انتظار برای تجربه سایبرپانک ۲۰۷۷ و دنیای بی رحمش، دشوارترین انتظاری ست که باید تا بهار امسال با آن سر کنیم.

ژانر نقش آفرینی است. «سایبرپانک» دنیایی بی رحم و سیاه از آینده بشر را به تصویر می کشد. تصویری که در هر تصمیمی در آن می تواند روی روند قصه گویی بازی اثر بگذارد و در انتها تجربه هر شخص از بازی کاملاً منحصر به فرد - به سبک سی دی پراکت و نه دیگر نقش آفرینی سازان مدرن! - خواهد بود. زاویه دید اول شخص، دیگر تغییر بزرگی است که خالقان ویچر بعد از سال ها سراغ آن رفته اند.

سری بازی های «ویچر» جزو محبوب ترین نام های گیمرها در نسل جاری کنسول های خانگی بود و هست. فرنچایزی که بسیاری از منتقدان و فعالان صنعت، نسخه سوم آن را شایسته لقب بهترین بازی دهه می دانستند. حال نوبت به سی دی پراکت رسیده تا محصول بعدی خود را در فضایی متفاوت روانه بازار کند. عنوانی که «سایبرپانک ۲۰۷۷» نام دارد و بدون شک به دنبال استاندارد سازی در

بی رحم، سیاه و طعنه آمیز



بگذارید خیالتان را راحت کنیم: نسخه دوم The Last of Us، احتمالاً خشن ترین، بی رحم ترین و عجیب ترین تجربه ای است که یک شرکت بازی سازی بزرگ در قالب یک عنوان انحصاری به مخاطبانش هدیه داده است. نیل دراکمن و تیمش که با نسخه اول توانستند فصل جدیدی در تاریخ ناتی داگ رقم بزنند، حالا به فکر آن هستند تا قصه ای از انسانیت را روایت کنند که مفاهیمی چون عشق، خانواده، دوستی و تقابل اینها با ناامیتمی های یک محیط آخر زمانی دستمایه آن است.

«الی» قصه ما حالا بزرگ شده و بیش از پیش مشکلاتی که ممکن است گریبانگیرش باشد را حس می کند. پیش قصه ای که در بسته الحاقی Left Behind دیدیم، نقش پررنگی در وقایع این قسمت ایفا خواهد کرد و لایه های جدیدی از این شخصیت محبوب را به مخاطب نشان می دهد. اگر تا به حال بازی را تجربه نکرده اید، بازی نسخه اول روی پلی استیشن ۴ به همراه بسته الحاقی آن بهترین گزینه تا عرضه رسمی بازی است.

تاریخ تکرار می شود



نمی شود عاشق بازی بود و شیفته یکی از سری بازی های فاینال فانتزی نبود. حالا این جنون ژاپنی به پله هفتم رسیده است. «فاینال فانتزی ۷» یکی از کالت ترین آثار تاریخ بازی های ویدئویی است. اثری که از زمان عرضه اش روی اولین نسل پلی استیشن، بارها مورد ستایش منتقدان و هواداران قرار گرفت و پای ثابت نظر سنجی ها بوده و است.

زمزمه های بازسازی این عنوان مدت ها مورد بحث بود و بالاخره در کنفرانس مطبوعاتی E3 سونی، اسکوئر انیکسی ها از غافلگیری بزرگشان پرده برداری کردند. بازسازی فاینال فانتزی ۷ آن قدر قدرتمند و دقیق در حال انجام است که بی راه نیست آن را یک بازی ویدئویی کاملاً جدید بنامیم. اثری که امتحان خود را در زمینه داستانی پس داده است و حالا نوبت آن رسیده تا با فرمول جادویی گیم پلی خود، بار دیگر دل دوستداران نقش آفرینی های شرقی را به دست آورد.

هوارا از من بگیر؛ کاتاناران!



لاین آپ سال ۲۰۲۰ سونی آن قدر پر و پیمان است که با وجود حذف Dreams و Nioh 2 از لیست ما، باز هم عناوین بزرگی باقی ماندند. یکی از این عناوین بزرگ، Ghost of Tsushima است. یک اثر متفاوت با دیگر بازی های کارنامه ساکرایچ دوست داشتی که

ژاپن فتودال را به عنوان مقصد قصه خود انتخاب کرده است و با توجه به نمایش هایش، به نظر می رسد که حرف های زیادی برای گفتن داشته باشد. ساکرایچ را با عناوینی چون «اسلای کور» و infamous می شناسیم و حضور در فضایی با این حجم تفاوت، قطعاً برای دوستداران قدیمی این استودیو جذاب خواهد بود. علاوه بر این، بازی تمرکز بسیاری روی قدرت های کنسول میان سنی سونی یعنی PS4 Pro دارد و یکی از مددود بازی هایی خواهد بود که این کنسول را تا مرز محدودیت هایش خواهد رساند. باید منتظر ماند و دید که در سیل عناوین سال ۲۰۲۰، GoT تا چه اندازه موفق خواهد بود و می تواند شانه به شانه دیگر بازی های بزرگ پلی استیشن در این سال حرکت کند یا خیر.

مصائب آقای چیف



باشند، میزان وفاداری نمایش های اینفینیت به آلمان هایی است که شالوده هیلو را در این سال ها شکل داده اند. موردی که طی سال های اخیر و با آغاز سه گانه جدید بسیاری از هواداران قدیمی را آزار می داد و جامعه هواداران آن را به دو پاره تقسیم کرده بود. خوب یا بد، هیلو با گذر از سه نسل کنسول های خانگی برند اکس باکس، حالا آماده است تا ورود خود به نسل هشتم را با «سری اکس» جشن بگیرد و بار دیگر دوستداران این فرنچایز افسانه ای را با قهرمان محبوبشان تنها بگذارد.

استودیوی ۳۴۳ یکی از سنگین ترین پروژه های تاریخ عناوین اکشن اول شخص با درون مایه سندباکس را با «هیلو: اینفینیت» آغاز کرد. گزارش ها نشان می داد که بارها محتوای تولید شده از محصول به طور کامل دور ریخته شده اند. مایکروسافت میلیون ها دلار برای تکنولوژی مورد استفاده تیم ۳۴۳ هزینه کرده است و در انتها، هنوز هم معلوم نیست که خروجی بصری بازی چه باشد. در این بین، بارقه امیدی که به هواداران قدیمی سری کمک می کند تا تغییرات آن را بهتر لمس کنند و برای یک تجربه نسل نهمی حاضر



بازی



اگر مطالب این صفحه را می پسندید، عدد ۲۰۷۴۰ را به شماره ۳۰۰۱۱۲۲۶ پیامک کنید