



## بازی هفته

مشکلات تکنیکی، مانع همیشگی

بلند پروازی های سوئری



۱۰ سال پس از عرضه عنوان عجیب و بحث برانگیز Deadly Premonition، کارگردان خوش ذوق بازی برگشته است تا ادامه داستان فرانسیس یورک مورگان را برای هواداران روایت کند. سوئری در این نسخه هم یک دنباله و یک پیش درآمد برای نسخه اول در نظر گرفته است. بازخوردها نسبت به قصه و شخصیت ها نشان می دهد این نسخه انحصاری نیستند و سوئیچ، مثل نسخه پیشین خود از پس روایت ماجراهای عجیبش برآمده؛ اما همچنان مشکلات تکنیکی - این بار با شدت بسیار بیشتر - مانع از تبدیل بازی به یک اثر به یاد ماندنی می شود. سوئری می گوید برای رفع مشکلات فنی و عرضه به روزرسانی های بصری برای Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise با ناشر بازی خواهد جنگید. تا آن زمان و با این وضع قیمت ها، پیشنهاد می کنیم قبل از تجربه بازی بیشتر تامل کنید.

## خبر هفته

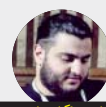
ساکرپانچ رکوردها را با کاتانا شکست



چند روزی است که آخرین انحصاری پرسروصدای پلی استیشن ۴، Ghost of Tsushima روانه بازار شده است. در شرایطی که بسیاری فکر می کردند فروش جدیدترین ساخته ساکرپانچ و اقبال آن در بازار تحت تاثیر The Last of Us Part II باشد، سونی اعلام کرد بازی در حال حاضر بیشترین میزان فروش در روزهای ابتدایی بین IP های جدید نسل هشتمی این شرکت را از آن خود کرده است. گرچه سونی اشاره نکرد پیش از این چه عنوانی جایگاه مذکور را در اختیار داشته؛ اما با توجه به آمار روزهای اول فروش Horizon: Zero Dawn می توان حدس زد که این جایگاه در اختیار گویلا گیمز و ساخته جدیدشان بوده است.

# روزهای خوب اسپنسر و تیمش

مایکروسافت با هر نمایش اکس باکس به هدف خود نزدیک تر می شود



امیر گلخانی

روزنامه نگار و منتقد بازی

فیل اسپنسر، مدیر برند اکس باکس، هدف این اکوسیستم و مایکروسافت را در نسل هشتم و نهم کنسول های خانگی با یک جمله توصیف می کند: «وقتی همه بازی کنند، ما همه برنده هستیم». هدفی که پیش از این ردموندی ها را جذب دنیای هنر هشتم کرد، رویای بیل گیتس برای تصاحب سرگرمی اتاق نشیمن خانه ها بود. اسپنسر و نادلا این رویا را دستخوش تغییراتی کردند و حالا اکس باکس دنبال فضایی است تا سرگرمی را در هر ابعاد و شرایطی به مخاطب خود هدیه دهد. دیگر حتی مهم نیست که از رایانه شخصی استفاده می کنید، کنسول های خانواده اکس باکس را ترجیح می دهید یا حتی علاقه مند هستید با کنترلر پلی استیشن خود روی تلفن هوشمند بازی کنید. همه اینها به لطف سرویس اکس باکس گیم پس و البته سرویس ابری اکس کلاود میسر خواهد بود. کاربر با پرداخت مبلغی کم (۱۵ دلار ماهانه) هم به مجموعه بیش از ۱۰۰ بازی دسترسی دارد و هم می تواند این بازی ها را در هر فرمی و روی هر پلتفرمی تجربه کند. ماجرا جایی جالب تر می شود که بدانیم تمام عناوین بزرگ و انحصاری خانواده اکس باکس، روز اول روی گیم پس در دسترس هستند و علاوه بر این مایکروسافت همواره در حال اضافه کردن همراهان جدیدی به این سرویس است.

## به دنبال جذب اعتماد شرق

آمار فروش اکس باکس در ژاپن، بیشتر شبیه شوخی است تا اعداد و ارقام فروش. چند ده کنسولی که هفتگی در این کشور فروش می روند، اکس باکس را به قعرنشین جدول فروش در این منطقه تبدیل کرده اند. به دنبال این موضوع، مایکروسافت در جریان جدیدترین رویداد خود سعی کرد ارتباط خوب خود با بازیسازان و همچنین مخاطبان شرقی را به نمایش بگذارد. طبق اعلام رسمی تیم اکس باکس، عنوان محبوب Dragon Quest XI به زودی و از طریق سرویس اکس باکس گیم پس، در اختیار کاربران این برند آمریکایی قرار خواهد گرفت. همکاری تیم اکس باکس با اسکوئر انیکس به اینجا خلاصه نمی شود و همین چند ماه پیش بود که شاهد عرضه عناوینی از سری محبوب Kingdom Hearts برای اکس باکس و گیم پس بودیم.

به عناوین مذکور، بازی های شرقی دیگری از جمله جدیدترین محصول خالق سگا، یوجی ناکا را هم اضافه کنید. عنوانی که با وجود تفاوت هایش، قطعا در جذب مخاطب شرقی موثر خواهد بود و اکس باکس را در مسیری که در راستای جذب این قشر دارد، کمک خواهد کرد.

## همه چیز به گیم پس ختم می شود

چه چیزی تکمیل کننده اکوسیستم اسپنسر و تیمش خواهد بود؟ بدون شک پاسخ را جایی در سرویس گیم پس و البته ادغام احتمالی آن با دیگر خدمات اکس باکس خواهیم یافت. به فاصله چند روز

پیش از نمایش اخیر اکس باکس، نه تنها اضافه شدن اکس کلاود به سرویس گیم پس آلتیمیت تایید شد، بلکه مایکروسافت سرویس گلد ۱۲ ماهه خود را برای همیشه از دسترس خارج کرد.

سرویس گلد سال هاست توسط مایکروسافت به عنوان سرویسی برای تجربه بخش آنلاین بازی ها در دسترس قرار گرفته است و حالا پلی استیشن و نینتندو با پلاس و سوئیچ آنلاین، مسیری مشابه را طی می کنند. با این حال به نظر می رسد مایکروسافتی ها رویای بزرگ تری را در سر دارند. رویایی که در آن همه می توانند فارغ از پلتفرمی که در اختیار دارند و فارغ از بازی هایی که دوست دارند، تحت یک اکوسیستم جمع شوند و از تجربه بازی کردن لذت ببرند.

ماه آینده میلادی، ماه سرنوشت سازی برای نسل نهم کنسول های خانگی است. تا به امروز، بخشی از ساخته های ۹ استودیو از مجموع ۱۵ استودیوی برند اکس باکس را دیده ایم و ماه آینده نیز قیمت کنسول نسل نهمی آنها - سری اکس - مشخص خواهد شد. در سوی دیگر میدان، سونی با پلی استیشن ۵ منتظر یک اشتباه مشابه ابتدای نسل جاری است تا گوی سبقت را بر باید و بار دیگر به انتخاب اول گیمرها تبدیل شود. باید منتظر ماند و دید بلند پروازی های اسپنسر و تیمش به نتیجه خواهد رسید یا جیم رایان و همراهانش، خواب دیگری برای جنگ کنسول ها دیده اند.

