



بازی هفته

نبرد در قرون وسطی



قسمت اول بازی Chivalry، یک بازی چندنفره متفاوت بر اساس قرون وسطا بود. قسمت دوم این بازی که به تازگی عرضه شده، یک برداشت کامل‌تر از همان جریانی است که قسمت اول بازی به پا کرد. تمرکز اصلی بازی روی نبردهای بزرگی است که حالا بالطبع بزرگ‌تر هم شده و میزبان تعداد بیشتری از بازیکن‌هاست. هر بازیکن می‌تواند به تعداد خوبی از انواع سلاح‌های مختلف مثل شمشیر، نیزه و کمان دسترسی داشته باشد تا نقش خود را در یک جنگ بزرگ ایفا کرده و برنده میدان باشد. با توجه به این که بازی برای کنسول‌های نسل جدید هم عرضه شده، می‌توانید انتظار جلوه‌های بصری خوبی را روی کنسول‌های PS5 و Xbox Series داشته باشید. Chivalry 2 یک بازی چندنفره تماماً آنلاین است.



خبر هفته

گرگ سفید در کمین نسل نهم

گرالت از ریویا با یک به روزرسانی کاملاً رایگان مهمان رایانه‌های شخصی و کنسول‌های نسل نهمی می‌شود. شرکت سی‌دی پراجکت در جریان رویداد «ویچرکان» تأیید کرد آپدیت نسل نهمی The Witcher 3: Wild Hunt امسال عرضه می‌شود. با این که این به‌روزرسانی از سال گذشته تأیید شده بود، اما عرضه پراشکال بازی آخر این استودیوی لهستانی یعنی Cyberpunk 2077، باعث شد تا برنامه‌های آتی با تأخیر مواجه شوند. این به‌روزرسانی که هنوز هیچ تاریخ عرضه دقیقی هم ندارد، شامل ارتقای گرافیکی و البته محتوای جدید رایگانی می‌شود که بر اساس سریال ویچر شبکه نتفلیکس طراحی شده‌اند. ویچر ۳ سال ۲۰۱۵ برای رایانه‌های شخصی و کنسول‌های نسل هشتم عرضه شده بود.



زشت

جیسن شرایر از رسانه بلومبرگ، اطلاع می‌دهد بازی لایو سرویس این مجموعه با عنوان Assassin's Creed Infinity، قرار نیست شبیه دیگر عناوین آنلاین مثل Anthem یا Destiny باشد. این نسخه هم مثل تمام بازی‌های این مجموعه قرار است تمرکز مهمی روی قصه‌گویی و محتوای تک‌نفره داشته باشد و احتمالاً شامل محتوای مختلف و جدیدی خواهد شد که در قالب یک بازی/پلتفرم واحد به اسم Infinity منتشر می‌شوند. با توجه به این که هنوز اطلاعات بیشتری از این پروژه در دسترس نیست، نمی‌توان وجهه چنین تغییری را صرفاً سیاه یا سفید دید. داشتن یک پلتفرم همواره به روز که به مرور زمان میزبان محتوای جدید است، یک تصمیم تجاری بزرگ برای یکی از بزرگ‌ترین ناشرهای این روزهای صنعت بازی است. با این حال، همکاری یوبی‌سافت کبک که وظیفه ساخت هسته اصلی بازی را در اختیار دارد با یوبی‌سافت مونترال در نوع خودش بحث‌برانگیز است. مجموعه‌ای مثل اساسینز کرید بیشتر از این که در برابر محتوای چندنفره و لایو سرویس آسیب‌پذیر باشد در معرض آسیب‌های احتمالی حاصل از اختلاف بین ناشر و ذهن‌های خلاق پشت آن است.



اساسین‌ها؛ از مصیاف تا بتل‌گراندز آیا معضل اصلی Assassin's Creed تغییر کاربری آن به یک بازی لایو سرویس است؟

در ادامه خبر موثقی که نشان می‌داد یوبی‌سافت در حال ساخت یک نسخه لایو سرویس از مجموعه Assassin's Creed است، عده‌ای از هواداران نسبت به ماجرا احساس نگرانی کردند. در چند روز گذشته نظرات ضد و نقیضی در این باره وجود دارد که همگی عدم رضایت هواداران از بازی‌های لایو سرویس را نشان می‌دهند. در ادامه با هم بررسی می‌کنیم آینده چه چیزی را برای مجموعه بازی‌های داستانی و مسیر تبدیل شدنشان به بازی‌های لایو سرویس ترسیم کرده است.



مسعود تیموری

کارشناس بازی

خوب

اگر زمان را به عقب برگردانیم، سال ۲۰۰۷ آغازی برای بزرگ‌ترین مجموعه بازی امروز شرکت یوبی‌سافت، یعنی Assassin's Creed بود. این مجموعه که قسمت اول آن از دل یکی از بازی‌های فرعی مجموعه Prince of Persia در آمده بود، برای زمان خودش یک اثر خاص و متفاوت با الهام‌گیری از تاریخ اساسین‌ها و در بین وقوع جنگ‌های صلیبی بود. موفقیت این بازی، یوبی‌سافت را به سمت ساخت یک سه‌گانه جدید از این مجموعه کرد که چند سده بعد در ایتالای دوران رنسانس جریان داشت. سه‌گانه اتریو، قرار بود پایانی برای این مجموعه باشد اما محبوبیت مجموعه، یوبی‌سافت را به ساخت نسخه‌های جدیدتر کشاند که پایانی برای همکاری خالق اصلی این مجموعه یعنی «پاتریس دسیلتس» و این شرکت فرانسوی بود. اساسینز کرید از نسخه سوم تا به امروز، تبدیل به یک مجموعه بازی با انتشار سالانه شده که از انقلاب آمریکا و دزدان دریایی کارائیب تا انقلاب فرانسه و حتی دوران وایکینگ‌ها هم سفر کرده است. تغییر سلیقه مخاطبان و شیوه‌های بازاریابی، باعث شده تا اساسینز کرید رفته رفته المان‌های نقش‌آفرینی دریافت کند و هویت ابتدایی خودش را از دست بدهد. نکته این است که مورد بحث‌ترین بازی‌هایی که در این دوره عرضه شدند، نسخه‌های Syndicate و Odyssey بودند که اولی به دلیل عملکرد ضعیف و دومی به خاطر تغییر کارگردانی مجموعه، مورد

بد

با این که آخرین نسخه بازی یعنی Valhalla دوباره به دست یوبی‌سافت مونترال برگشت اما تفاوت دیدگاه سازنده‌های بازی با ناشر در بخش‌های مختلف بازی مشخص است. این نسخه سعی کرد کارگردانی متفاوت ساخت آخر یوبی‌سافت کبک یعنی Odyssey را نادیده بگیرد و دوباره روایت بازی را شبیه نسخه‌های ابتدایی اساسینز کرید در آورد. نکته این است که پس از عرضه Valhalla، کارگردان بازی یوبی‌سافت را ترک کرد و حالا اختلاف نظر در پروژه، حتی پس از این اتفاق و در محتوای پس از عرضه بازی هم به چشم می‌آید. در E3 2021 متوجه شدیم یوبی‌سافت قرار نیست امسال نسخه جدیدی از این مجموعه را منتشر کند و در عوض محتوای جدیدی برای Valhalla در نظر گرفته است. با توجه به پایان بندی سؤال برانگیز بازی اصلی، چنین اتفاقی چندان دور از ذهن هم نیست، اما تکلیف تغییر موضع کارگردانی سازنده‌ها، همکاری دو استودیوی بزرگ و آینده مجموعه چه می‌شود؟

