



بازی هفته

دور دنیا با چند کلیک



جدیدترین نسخه از بازی های Microsoft Flight Simulator، سال گذشته برای پی سی منتشر شده بود به تازگی برای کنسول های اکس باکس هم در دسترس قرار گرفته است. این بازی علاوه بر این که بنچمارک فنی جدیدی برای بازی های پی سی محسوب می شود، یک تجربه پرواز منحصر به فرد را ارائه می کند که نمونه آن در هیچ بازی شبیه ساز دیگری پیدا نمی شود. جدیدترین نسخه MSFS یک تجربه خاص از پرواز دور دنیاست که لذت زیادی برای علاقه مندان به بازی های شبیه ساز دارد و در حال حاضر یکی از بهترین بازی ها برای تجربه روی نسل جدید از کنسول های اکس باکس است. عملکرد فنی و بصری این بازی، قدرت اکس باکس سری اکس را به رخ می کشد و رویای تجربه یک بازی شبیه ساز را پا به پای رایانه های شخصی، روی یک کنسول مهیا می کند. این بازی بخشی از سرویس اکس باکس گیم پس روی کنسول و ویندوز است.



خبر هفته

تاخیر برای

Horizon: Forbidden West

به گزارش خبرگزاری بلومبرگ، نسخه دوم بازی Horizon تحت عنوان Forbidden West تا سال ۲۰۲۲ تاخیر خورده است. این بازی پیش از این قرار بود در سه ماهه سوم یا چهارم سال جاری میلادی عرضه شود اما حالا به نظر می رسد که استودیوی سازنده بازی یعنی گوریل گیمز، نمی تواند خودش را به تاریخ اعلام شده برساند. هرمن هالست، مدیر استودیوهای پلی استیشن ماه گذشته اعلام کرده بود که روند ساخت بازی طبق انتظار پیش می رود و احتمالاً برای تعطیلات آماده عرضه می شود. با این حال و احتمالاً به خاطر شرایط دورکاری و کرونا، بازی تاخیر خواهد داشت. هنوز سونی یا گوریل گیمز بیانییه ای رسمی در این باره منتشر نکرده اند. بازی Horizon: Forbidden West دنباله بازی تحسین شده Horizon: Zero Dawn است که سال ۲۰۱۷ عرضه شده بود. این دنباله قرار است علاوه بر کنسول PS5، برای PS4 هم عرضه شود و یک بازی بین نسلی محسوب می شود.



فرمول برنده سایبرپانک

یک بازی متفاوت از سرویس اکس باکس گیم پس

بر هیچ کسی پوشیده نیست که سرویس گیم پس، یکی از برگ های برنده امروز کنسول های اکس باکس است. به مرور زمان و رشد این سرویس از زمان معرفی اش در سال ۲۰۱۸، گیم پس تبدیل به یکی از قوی ترین سرویس های اشتراکی در تمام زمینه های سرگرمی شده است. در حالی که خیلی از بازی های جدید حالا روز عرضه در این سرویس ارائه می شوند، تجربه های نو به بخشی از مزایای خرید این سرویس تبدیل شده اند؛ تجربه هایی که در حالت عادی احتمالاً سراغشان نمی رفتیم. بازی The Ascent، یکی از همین بازی های نسبتاً کوچک اما با ایده ای بزرگ است.



مسعود تیموری

کارشناس بازی

یک دیستوپای تاریک

با این که از ابتدا می دانستیم The Ascent قرار نیست یک پروژه پر زرق و برق و AAA باشد، اما بازی پتانسیل تبدیل شدن به یکی از بهترین آثار سایبرپانکی سال های اخیر را نشان می دهد. دنیای The Ascent پر از ایده های جدید و جاه طلبانه ای است که در قالب ریزترین جزئیات ممکن در جای جای بازی به چشم می آیند.

از آنجا که Cyberpunk 2077 کمک به سزایی به رشد چشمگیر ساخت آثار سایبرپانک در سال های اخیر کرد، مقایسه هر بازی سایبرپانکی با آخرین ساخته پرجاشیه سی دی پراجکت رد، اجتناب ناپذیر است. The Ascent از یک زیرساخت تکراری بهره می برد که با خوش ذوقی سازندگان، به خلق روایتی جذاب می انجامد. آینده ای که این بازی در آن جریان دارد، یک دیستوپای خیالی به اسم Veles است. جایی که یک شرکت تکنولوژی بزرگ به اسم Ascent Group که کنترل بخش زیادی از مالیات و قدرت منطقه را در اختیار دارد، سقوط می کند. در پی سقوط این شرکت، گروه های کوچک تر از نقاط مختلف شروع به جنگیدن با یکدیگر بر سر قدرت می کنند. هدف اصلی، پی بردن به راز سقوط این گروه و البته جلوگیری از ادامه درگیری های منطقه است.

با این که همه چیز به ظاهر ساده می آید، اما ذات نقش آفرینی بازی عمق جالب و البته پیچیده ای را به آن اضافه کرده است. بازی یک ترکیب به اندازه از اکشن با نقش آفرینی است که المان هایی را هم از بازی های Twin Stick Shooter قرض گرفته است. ظاهر بازی و طوری که مبارزات آن در نمایش ها به نظر می آیند، همه نوید یک تجربه شبیه به بازی های Diablo را می دهند، اما واقعیت چیز عجیب و پیچیده تری است.

سایبرپانک از بالا

ساختار مراحل بازی به شدت به بازی هایی مثل دیابلو شباهت دارد، اما وزنه نقش آفرینی به طرز عجیبی این جا بیشتر سنگینی می کند. با این که مواردی مثل انتخاب سلاح، لول بالانس و مسائلی از این دست اهمیت دارند، اما مسیرهای مختلفی برای ارتقای شخصیت بازیکن در بازی در نظر گرفته شده که The Ascent را به یک تجربه نقش آفرینی منحصر به فرد تبدیل می کند. بازی حتی از پیش فرض های کاملاً آماده هم برای شخصی سازی کاراکترها استفاده نکرده و امکان شخصی سازی تمام جزئیات ظاهری، حتی تا نوع و شکل موها هم برای شخصیت اصلی شما وجود

دارد. در سوی دیگر ماجرا، The Ascent یک تجربه شوتر متفاوت است. تیراندازی قلیق خاص خودش را دارد که بعد از چند ساعت بازی کردن، راه و روش اش را یاد می گیرید. کل ماجرا در ترکیب کاورگیری و زمان بندی درست خلاصه می شود و بازی را از حالت خشکی که یک بازی نقش آفرینی دارد خارج می کند. سیستم مبارزات بازی طراحی خوبی دارد و برای یک بازی نقش آفرینی داستانی، کار خودش را انجام می دهد. خارج از مبارزات، The Ascent دنیای نه چندان عمیق اما بزرگی برای کشف کردن دارد. با این که ابتدای متن از سایبرپانک ۲۰۷۷ گفتیم، اما The Ascent قرار نبوده یک سایبرپانک جدید باشد و سازندگان حتی اگر می خواستند هم نمی توانستند عمق یک نقش آفرینی چند ده ساعته را در بازی شان پیاده کند. از طرفی بازی در بخش مبارزات و نقش آفرینی عمق یا ارزش تکرار بازی هایی مثل دیابلو را ندارد و یک تجربه به شدت داستانی و از پیش تعیین شده است. با این حال دنیای The Ascent احتمالاً یکی از بهترین و فکر شده ترین دنیاهای سایبرپانکی تا امروز است که فقط در چند دقیقه، حس و حال فیلم هایی مثل Blade Runner را به شما القا می کند.

با توجه به تیم ۱۲ نفره ای که این بازی را ساخته، The Ascent بازی جمع و جور و خوش ساختی است که البته کاستی های خودش را هم دارد و البته در بعضی موارد مثل دنیاسازی یا عمق نقش آفرینی، قابل مقایسه با بزرگان سبک خودش نیست. بازی روی کنسول اکس باکس وان محدودیت های اجرایی خودش را دارد و به شکل ۳۰ فریم و البته با لودینگ های ۳ دقیقه ای اجرا می شود. پایداری بازی روی پی سی و کنسول های اکس باکس سری اکس و اس بهتر است اما کماکان با مشکلات فنی دست و پنجه نرم می کند.



پلتفرم:

PC, Xbox Series XS, Xbox One

سبک:

اکشن نقش آفرینی

ناشر:

Curve Digital

رده سنی:

بزرگسال

سازنده:

Neon Giant

عنوان انگلیسی:

The Ascent