



بازی هفته

کابوس آقای نویسنده



اگر تا الان نمی دانستید، باید گفت بازی الن ویک بالاخره بعد از گذشت ۱۱ سال در اختیار کاربران پلی استیشن هم قرار گرفت. الن ویک که یکی از ساخته های تحسین شده استودیو فنلاندی رم دی محسوب می شود، بالاخره در قالب یک نسخه بازسازی شده یا ریمستر برای پی سی و هر دو نسل کنسول ها عرضه شد. با این که این ریمستر، بهترین ریمستر نیست که تا امروز دیده ایم، اما هم خوش ساخت است و هم خوب و روان اجرا می شود. در واقع بعد از گذشت این همه سال، حالا هواداران آقای نویسنده این فرصت را دارند تا دوباره کابوس های او را بازی کنند و مخاطبان جدیدتر هم که تا به حال الن ویک را تجربه نکرده بودند، یک فرصت طلایی را برای تجربه بازی خواهند داشت.



خبر هفته

Elden Ring به صورت 4K و ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا می شود

با این که بازی مورد انتظار Elden Ring، چندی پیش با تاخیر نسبتا کوتاهی مواجه شد، اما به نظر می رسد که از همیشه به بازی نزدیک تر هستیم.

در هفته ای که گذشت بالاخره نمایش طولانی و گسترده ای از گیم پلی بازی دیدیم و البته اطلاعاتی هم از نحوه اجرای بازی روی پی سی و کنسول ها منتشر شد. شرکت بندای نامکو اعلام کرد که Elden Ring مواردی مثل ری تریسینگ را بعدا و در قالب یک پچ دریافت خواهد کرد.

بازی روی پی سی و کنسول های PS5 و سری اکس به صورت 4K و ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا می شود. کنسول ضعیف تر سری اس بازی را با رزولوشن ۱۴۴۰p اجرا خواهد کرد و کنسول های نسل قبل مثل اکس باکس وان و PS4 هم محدودیت فریم ریت ۳۰ را خواهند داشت.



استالینگراد از نگاهی دیگر

بازگشت روزهای خوش کال آو دیوتی با ونگارد

سنگین اتوماتیکی را به جای سلاح های سریع امروزی داریم که لگد بیشتری دارند و حس سنگینی خاصی را حین حمل و شلیک کردنشان احساس خواهید کرد. سازنده ها سعی کرده اند تا حس کوبنده بودن یک شوتر اول شخص را در ونگارد به تصویر بکشند و تصویر دقیقی از نبردهای کوچک و بزرگ جنگ جهانی دوم را بسازند. با این حال، اسلج همر تاکید خاصی روی این موضوع دارد که داستان بازی شکل گرفته از جنگ جهانی دوم است و دقیقا آن را تعریف نمی کند. به این ترتیب، باید بدانید بخش زیادی از قصه، تاثیر گرفته از تخیلات نویسنده هاست و لزوما بیانگر اتفاقات یا شخصیت های تاریخی نیست. لازم به ذکر نیست که بازی هیچ ارتباطی هم با بازی قبلی این استودیو یعنی WW2 که برگرفته از جنگ جهانی دوم بود هم ندارد. بازی در بخش چند نفره مدهای قدیمی معروفی مثل Team Deathmatch و Domination را برگردانده و یک مود جدید به اسم Patrol هم به صورت محدود روی چهار مپ دارد.

با این که گان پلی بازی حس و حال متفاوتی به خاطر سلاح های دوران جنگ جهانی دارد، اما بازی هنوز هم یک تجربه سریع از کال آو دیوتی محسوب می شود. تعداد بازیکن ها در بعضی از مپ ها بیشتر شده و حالا بازیکن ها می توانند در تیم های بزرگتری روبه روی هم قرار بگیرند. در حالت جدید بازی یعنی پاترول، بازیکن ها باید یک دایره را روی مپ دنبال کنند و سعی کنند حرکات خودشان را با آن تنظیم کنند تا امتیاز بگیرند. سرعت بخش چند نفره توی این حالت به شدت بیشتر از قبل است و به استرس و هیجان بازی بیش از پیش اضافه کرده است. با این که کاستی هایی در بحث گرافیک و صداگذاری و البته نوآوری در بازی وجود دارد، اما ونگارد یک تجربه مثبت و دوست داشتنی است.

بخش داستانی بازی با این که تجربه نسبتا کوتاهی است، یک امتیاز مثبت برای کال آو دیوتی در برابر بازی هایی مثل بتلفیلد ۲۰۴۲ به حساب می آید. از طرفی پیشرفت های اسلج همر در بازی سازی کاملا مشهود است و می توان گفت که ونگارد، همان بازگشت قدرتمند کال آو دیوتی به ریشه های خود است.

بعد از این که جنگ های مدرن و جنگ سرد را در نسخه های اخیر دیدیم، حالا کال آو دیوتی بازگشتی جنگ جهانی دوم داشته است. نسخه جدید بازی که استودیوی اسلج همر آن را تولید کرده است، Vanguard نام دارد و در سالی که بتلفیلد ۲۰۴۲ سراغ جنگ های مدرن رفته، کال آو دیوتی را به ریشه های خود یعنی جنگ جهانی دوم بازمی گرداند. ونگارد نه تنها یک شوتر نسل جدید، بلکه نگاهی نو به کمپین های داستانی بازی های شوتر است.



مسعود تیموری

کارشناس بازی

یک قصه متفاوت

برخلاف بتلفیلد ۲۰۴۲ که قرار نیست بخش داستانی داشته باشد، Vanguard با یک بخش داستانی کامل و البته الهام گرفته از بتلفیلد ۱ و ۵ عرضه شده است. اسلج همر گیمز داستانی را از جنگ جهانی تعریف می کند که ما را نه در نقش یک شخصیت بلکه چندین شخصیت مختلف می گذارد. بازی چند کمپین داستانی کوتاه دارد که کنار یکدیگر، به داستانش معنی می بخشند و در جبهه های مختلف جنگ جهانی دوم روایت می شود. همه چیز در مورد شکل گیری یک گروه ویژه یا Special Force است که چهار شخصیت مختلف از جبهه متفقین دارد. این چهار شخصیت، نماد سه جبهه اصلی جنگ متفقین یعنی ایالات متحده، انگلستان و روسیه هستند. هر کدام از شخصیت ها بخش داستانی خودشان را دارند و در نهایت از یک روش جذاب به یکدیگر مربوط می شوند. تاثیر

این اتفاق در بخش چند نفره این که همه چیز تو بخش چند نفره، طوری طراحی شده که انگار بازیکن ها مشغول تجربه سناریوهای مشابه بخش داستانی روبه روی بازیکن های واقعی هستند. به این ترتیب، رویکرد اکتیویژن به این موضوع تلفیقی از نسخه Modern Warfare 2019 و بازی قبلی اسلج همر یعنی کال آو دیوتی WW2 است. از آنجا اسلج همر برای ساخت بازی از یک ورژن بهبود یافته از موتور نسخه مدرن وارفر استفاده کرده، اتفاقا شباهت های زیادی بین این دو نسخه نیز وجود دارد.

تاثیر گرفته از تاریخ

تاثیر المان های داستانی جنگ جهانی روی بازی کاملا مشهود است.



بازی گیم پلی سفت و سخت تری نسبت به ریبوت مدرن وارفر دارد و دیگر آن قدر سریع نیست. طبیعی است که با بازگشت به جنگ جهانی دوم، سلاح های

پلتفرم:



سبک:



ناشر:



رده سنی:



سازنده:



عنوان انگلیسی:



PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X|S | شوتر اول شخص | Activision | بالای ۱۸ سال | Sledgehammer Games | Call of Duty Vanguard