



سه گانه عجیب ۲۰۲۰ میلادی

مثلث برمودا



امیر گلخانی

روزنامه نگار و منتقد بازی

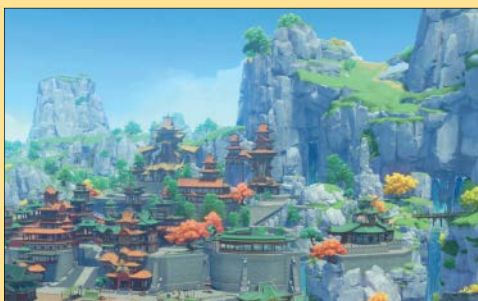
به عقیده من همه متن های نانوشته جهان، برای ترسیم عجایی که سال ۲۰۲۰ شاهدش بودیم کافی نخواهند بود. عجایی که تحمل آنها و گذر از دشواری هایشان برای هر گیمری با یک بازی یا مجموعه بازی معنا شد. عده ای با «انیمال کراسینگ» وقت گذرانی کردند تا با خوشنیت افسارگسیخته

بازی هایی مثل Doom امسال را پشت سر بگذارند و گروهی دیگر، روایت های جذاب استودیوهای سونی از آمریکای ویروس زده و ژاپن فئودال را انتخاب کردند. عضو هریک از این گروه ها که بوده باشید، باز هم در کنار بازی محبوبتان اسم چند بازی دیگر نیز به گوش تان خورده است. بازی هایی که به واسطه قدرت این روزهای شبکه های اجتماعی، بیش از پیش شناخته و بازی می شوند. بازی هایی که بدون شک بعد از این روزهای عجیب، به عنوان نمادی برای گذر از دورانی سخت در یادها ماندگار خواهند شد. در ادامه می خواهیم به سه عنوان نامدار امسال یعنی Genshin Impact، Fall Guys و Among Us بپردازیم که به خیلی ها کمک کردند از این روزهای سخت عبور کنند. بد نیست بدانید تجربه دو عنوان اول روی تلفن های هوشمند رایگان است و Fall Guys نیز با قیمتی معقولی روی رایانه های شخصی و پلی استیشن ۴ در دسترس شما قرار دارد.

این تپل های دوست داشتنی

هر چه می گذرد، عطش کاربران فضای مجازی برای تجربه Fall Guys کمتر می شود. با این حال نباید ماه های خاطره انگیزی را که به واسطه این محصول تجربه کردیم از یاد ببریم. این بازی که تنها برای پلی استیشن ۴ و رایانه های شخصی عرضه شده است، تجربه یک بتل رویال شاد و رنگارنگ را به شما ارائه می دهد. «فال گایز» مجموعه ای جذاب از مینی گیم های چند نفره با فیزیک خنده دار است. عرضه رایگان بازی به عنوان بخشی از بازی های پلی استیشن پلاس و حمایت چهره های شاخص دنیای هنر هشتم از بازی، دست به دست هم دادند تا فصل های متوالی فال گایز به محبوبیت بیشتری برسد. محبوبیت این عنوان البته تنها چند ماه به طول انجامید و ناگهان با معرفی یک بازی جدید با کاهش چشمگیری مواجه شد. جالب این که این عنوان امسال روانه بازار نشده و دو سال پیش به بازار عرضه شده بود.

برای عاشقان نقش آفرینی



درآمد ۳۹۳ میلیون دلاری Genshin Impact در دو ماه اول عرضه، نه تنها آن را به دومین عرضه پردرآمد بازی های موبایلی تاریخ بدل کرد، بلکه خبر از ظهور یک ابرقدرت جدید چینی می داد. ابرقدرت هایی که روزه روز در دنیای بازی های موبایلی حضور پررنگ تری پیدا می کنند و سهم عظیم تری از بازار را به خود اختصاص می دهند. رمز موفقیت این عنوان شرقی کاملاً رایگان، ارائه محتوای باکیفیت و خوش رنگ و لعاب بود. محتوایی که هنوز هم با وجود گذشت چند ماه از عرضه رسمی بازی، خیل عظیمی از دوستداران نقش آفرینی و بازی های موبایلی را مشغول خود نگه داشته است. جالب است بدانید بازی علاوه بر پلی استیشن ۴ و رایانه های شخصی، مسیر عرضه روی نینتندو سوییچ و کنسول نسل نهمی سونی را نیز در پیش گرفته است. اتفاقی که بدون شک به محبوبیت بیش از پیش این عنوان پر سر و صدا ختم خواهد شد. باید منتظر ماند و دید که تیم سازنده چه برنامه ای برای توسعه بازی و پشتیبانی از آن طی ماه های آینده دارد و GI تا چه اندازه در حفظ چند ۱۰ میلیون مخاطب مشتاق خود، موفق خواهد بود.

بازی هفته

انتظاری به بلندای یک نسل!



از زمان رونمایی تا عرضه «سایبرپانک ۲۰۷۷»، دنیای بازی های ویدئویی دچار تغییرات بسیاری شده است. آنچه امروز تحت عنوان بازی نهایی می بینیم هم با آنچه سال ها پیش توسط سیدی پراجکت رونمایی شد، تفاوت های بسیاری پیدا کرده است. حالا این بازی پس از تاخیرهای فراوان به دستمان رسیده است و البته از آن مهم تر، همه آنچه تیم توسعه دهنده وعده داده بود را به مخاطب عرضه می کند. سایبرپانک ۲۰۷۷ ۲۰ ساعت ها، روزها، هفته ها، ماه ها و سال های طولانی مخاطب را در انتظار و اشتیاق نگه داشت. حالا به نظر می رسد محتوای درون بازی آن قدر پربار باشد که بتواند ما را برای مدت طولانی در نایت سیتی نگه دارد. تصمیم شما چیست؟ به دنیای جدید سیدی پراجکت قدم می گذارید یا تا به روزرسانی نسل نهمی آن منتظر می مانید؟

خبر هفته

جدایی چهره های آشنای بایوویر

چند سال پیش، کیسی هادسن، خالق سری بازی های مس افکت، با پیوستن به استودیوهای بازی مایکروسافت خبرساز شد. بازگشت این بازی ساز، پرسروصدا اما نه چندان پرفروغ بود. حالا به نظر می رسد پس از چند سال دیگر فعالیت، هادسن از این شرکت جدا شده و مارک دارا نیز با او همراه شده است. این دو به ترتیب با سری بازی های مس افکت و دراگون ایج شناخته می شدند و پس از جدایی آنها، سرنوشت این دو سری بازی شاخص الکترونیک آرتز نامشخص خواهد بود. منابع نزدیک به الکترونیک آرتز، مدعی نمایش نسخه جدید دراگون ایج در جریان رویداد گیم اواردز هستند.



قرمز لعنتی!

حتی اگر اهل بازی هم نباشید، احتمالاً این کوچولوهای بامزه را دیده اید. شخصیت هایی که کارشان را از دنیای هنر هشتم شروع کردند و به سرعت به حجم بی سابقه ای از محبوبیت رسیدند. حالا مردم پیتزای طرح Among Us را سفارش می دهند و نوجوانان پیراهن های آن را به تن دارند. اکسپلور اینستاگرام پر شده از ویدئوهایشان و البته احتمال این که یکی از اطرافیان تان مشغول این بازی باشد بسیار زیاد است. همان طور که پیشتر اشاره کردیم، Among Us حدود دو سال پیش روانه بازار شد. با این حال معروف و محبوب شدن آن به مدت زمانی طولانی نیاز داشت و سرانجام این اتفاق سال ۲۰۲۰ افتاد. شما در جریان بازی باید علاوه بر انجام کارهای مربوط به سفینه فضایی، حواس تان به عضو خائن گروه هم باشد. البته اگر خودتان آن عضو خائن نباشید!

