



بازی هفته

سفر به جزیره ایکی



بعد از گذشت چند ماه، نسخه کات کارگردان بازی Ghost of Tshushima در دسترس قرار گرفت. به عنوان یکی از بهترین بازی‌های سال گذشته، Ghost of Tshushima حالا به صورت رسمی برای PS5 هم عرضه شده و بازیکنانی که بازی را تا پیش از این تجربه نکرده بودند، می‌توانند با این نسخه به تمام محتواهای عرضه شده برای بازی دسترسی داشته باشند. نسخه Director's Cut بازی شامل اکسپنشن جدید آن یعنی Iki Island و ارتقاها و گرافیکی مختلفی می‌شود که قدرت کنسول جدید سونی یعنی PS5 را به چالش می‌کشند. در حالی که طرفداران بازی در انتظار بازی بعدی استودیو ساکرایچ برای این کنسول هستند، بازی کردن مجدد Ghost of Tshushima آن هم در کامل‌ترین پکیجی که تا امروز از آن منتشر شده، خالی از لطف نیست.



خبر هفته

احتمالا Death Stranding 2 در راه است

بازیگر اصلی بازی Death Stranding یعنی نورمن ریدس، در گفت‌وگویی اعلام کرد قسمت دوم این بازی احتمالا ساخته می‌شود. آخرین ساخته کوچیما پروداکشنز یعنی Death Stranding، سال ۲۰۱۹ عرضه شد و اغلب با نظرات مثبتی همراه بود. در گفت‌وگویی که نورمن ریدس اخیرا با یک رسانه سینمایی داشته، وی می‌گوید: «قسمت دوم Death Stranding را احتمالا خواهیم ساخت. تا جایی که می‌دانم، ساخت بازی فعلا مراحل مذاکره را طی می‌کند.» با توجه به این که یک نسخه کامل‌تر از بازی تحت عنوان Death Stranding: Director's Cut این ماه عرضه می‌شود، به نظر می‌رسد کار شخص هیدئو کوچیما هم با بازی تمام نشده است.



رستگاری در ۱۲ دقیقه

بازی Twelve Minutes

یکی از متفاوت‌ترین تجربه‌های گیمینگ را ساخته است

در بین نام‌های بزرگی که اکثرا عناوین جهان باز، نقش آفرینی‌های کلان و شوتهای آنلاین هستند، بازی‌های کوتاه و متفاوت می‌توانند فرصت خوبی برای درخشیدن داشته باشند. هرچند که موفق شدن در این بین کار راحتی نیست و به نوآوری‌های زیادی نیاز دارد اما بازی Twelve Minutes دقیقاً در این راه موفق می‌شود. بازی کاستی‌های خودش را دارد و ایده آن هم چندان نوآورانه نیست اما نتیجه نهایی، یک سفر چندساعته جذاب و درگیرکننده در یک لوپ زمانی است.



مسعود تیموری

کارشناس بازی

فرار از گره‌های زمانی

بازی داستان خودش را در چند خط خلاصه می‌کند: یک مرد در حالی که با همسرش شب را در خانه می‌گذرانند، متوجه می‌شود که در یک لوپ زمانی گیر کرده است. او وقتی متوجه این موضوع می‌شود که یک پلیس در خانه‌اش را می‌زند و ادعا می‌کند همسر او پدرش را هشت سال پیش کشته و همه چیز از اینجا حالت یک چرخه زمانی به خود می‌گیرد. اما این چرخه زمانی وقتی تکرار می‌شود که بازیکن یا همان شخصیت مرد اصلی کشته یا دستگیر شود یا وقتی که فرصت ۱۲ دقیقه‌ای او برای آن لوپ زمانی تمام شود.

ایده بازی برای یک بازی ویدئویی خاص و منحصر به فرد است. سازنده‌ها از این ۱۲ دقیقه استفاده می‌کنند تا یک بازی پازل و در عین حال هیجان‌انگیز را روایت کنند. روایتی که بازیکن را مجاب می‌کند تا تمام اتاق‌های خانه را برای سرخ‌های مختلف بگردد، به نتایج جدید برسد و در نهایت هر بار بتواند نتیجه نهایی را کمی تغییر دهد و به یک حقیقت جدید برسد. بازی زاویه دوربین تاپ داون یا از بالا دارد. این موضوع باعث شده تا بازیکن اشراف

کاملی روی تمام اتاق‌های خانه و جزئیات مختلف هر آپتم بازی داشته باشد. درست مثل ادونچرهای کلاسیک، بازی با حالت اشاره و کلیک هر بار پرده جدیدی از رازهای پشت پرده برمی‌دارد.

کوتاه اما ساختارشکن

یکی از نکات مثبت بازی، طراحی هوشمندانه لوپ‌های زمانی است. با توجه به این که بازی پس از گذشت ۱۲ دقیقه ریست می‌شود، بازیکن باید زمان خودش را به خوبی مدیریت کند. دفعات اول ممکن است بازی حتی با اختلاف چند ثانیه ریست شود اما در لوپ‌های بعدی، سرعت بعضی موارد بالاتر می‌رود تا بازیکن در یک لوپ خاص گیر نیفتد. مثلاً یکی از کارهایی که بازی برای اطمینان حاصل کردن از این موضوع انجام می‌دهد، کوتاه کردن مکالمات است. شخصیت اصلی با هر بار ریست شدن زمان، نکات بیشتری



برای قانع کردن همسرش می‌داند تا او را راضی کند که در یک لوپ زمانی گیر افتاده است. این باعث می‌شود تا هر بار، این بخش از مکالمات را سریع‌تر به نتیجه برساند و همسرش را قانع کند. یکی از نقاط قوت بازی به عنوان یک اثر ادونچر، سرخ‌هایی است که در هر لوپ قرار گرفته است. هرچند که بازی صرفاً به این سرخ‌ها توجه نمی‌کند و بخش مهمی از اطلاعات، در لابه‌لای مکالمات با شخصیت‌ها قرار گرفته است. شخصیت اصلی باید با همسرش صحبت کند تا سرخ‌های جدیدی را چه برای فهمیدن اطلاعات جدید و چه پیدا کردن آپتم‌ها به دست آورد. اینجاست که صدایشی قدرتمند بازی به کمکش می‌آید.

تیم صدایشی Twelve Minutes یکی از قوی‌ترین نقاط آن به عنوان یک اثر مستقل است. جیمز مک آووی نقش شخصیت اصلی بازی را بازی می‌کند و دیزی ریدلی نقش همسر مهربان او را دارد. به عنوان یک بازی که کاملاً از بالا روایت می‌شود و اغلب با چهره شخصیت‌ها کاری ندارد، بازی تمام تلاش خودش را می‌کند تا احساسات را به خوبی از طریق صدا منتقل کند. شخصیت‌ها می‌توانند گاهی عصبانی، خسته یا آرام باشند و این را می‌توان از حالت صدایی که دارند، به خوبی متوجه شد. در عین حال ویلم دفو، نقش پلیس را دارد که در خانه را می‌زند و یکی از بهترین صداگذاری‌های بازی مربوط به اوست.

برای یک بازی مثل Twelve Minutes، تکرارپذیری نقش مهمی را بازی می‌کند. بازی هر چند دقیقه یک بار از نو شروع می‌شود و اگر نتواند سرگرم‌کننده بودن خودش را حفظ کند، خیلی زود دل مخاطب را می‌زند. با این حال، بازی سعی کرده تا سیستم لوپ زمانی خودش را هوشمندانه طراحی کند و با هر بار بازی کردن، پرده از رازهای بیشتری بردارد. همین باعث شده تا Twelve Minutes نه یک پایان، بلکه چندین پایان متفاوت داشته باشد که ارزش دیدن همه آنها را دارد. بازی Twelve Minutes در حال حاضر برای پی‌سی، اکس باکس وان، اکس باکس سری اکس و اس در دسترس قرار دارد. بازی از طریق سرویس گیم‌پس نیز برای پی‌سی و کنسول در دسترس است.

پلتفرم:



سبک:



ناشر:



رده سنی:

۹۹

سازنده:



عنوان انگلیسی:



PC, Xbox Series X|S, Xbox One

ماجراجویی

Annapurna Interactive

بزرگسال

Luis Antonio

Twelve Minutes