



بازی هفته

تجدید دیدار با بیگانه



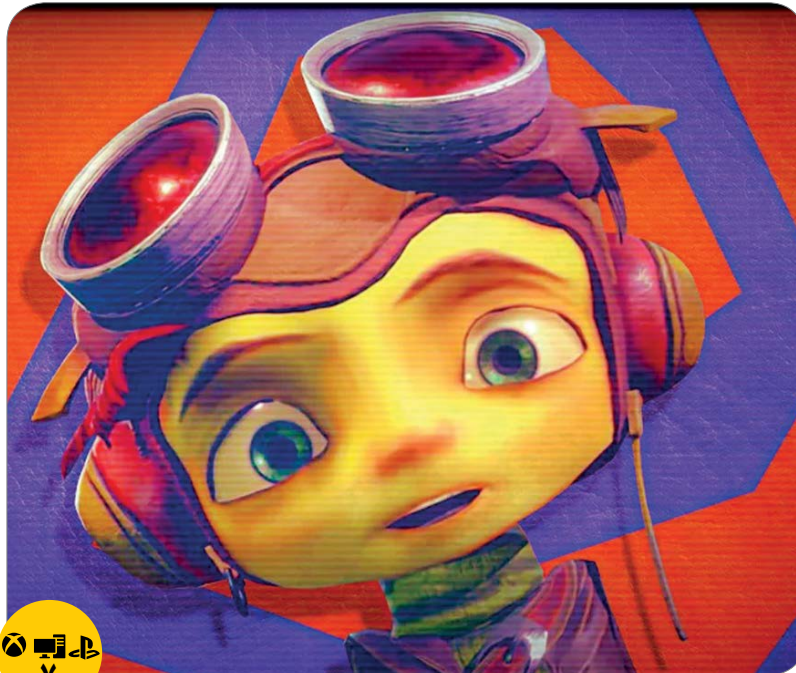
بازی Aliens: Fireteam Elite یک عنوان چند نفره دیگر در دنیای فیلم های «بیگانه» ریدلی اسکات است. نسبت به بازی Alien: Isolation که سال ۲۰۱۴ منتشر شده بود، Fireteam Elite یک بازی کاملا متفاوت است. بازی به جای این که زاویه دوربین اول شخص و سبک ترسناک خودش را نگه دارد، دوباره به سمت زاویه دوربین سوم شخص و رویکرد اکشن رفته است. بازی کاملا چند نفره است و بازیکن ها می توانند چه با دوستان و چه با هم تیمی های خود به صورت هوش مصنوعی، بازی را تجربه کنند. داستان بازی ادای احترامی به سه گانه اصلی فیلم ها، به خصوص فیلم Aliens است. با این حال داستان جایی تقریباً ۲۰ سال پس از ماجراهای سه گانه جریان دارد. بازیکن ها باید با همکاری یکدیگر بیگانه را شکست دهند و از این نظر بازی بی شباهت به Left 4 Dead نیست.



خبر هفته

سه گانه کرایسیس بازسازی می شود

شرکت آلمانی کرایتیک تایید کرد سه گانه مجموعه بازی های Crysis قرار است همراه امسال در قالب یک کالکشن ریمسترده عرضه شود. این سه گانه که در اصل بین سال های ۲۰۰۷ و ۲۰۱۳ تولید شده بود، یکی از بهترین شوترهای اول شخص در نسل هفتم کنسول ها بود. نسخه اول کرایسیس به تنهایی سال ها یکی از بنچمارک های فنی رایانه های شخصی بود. با این که نسخه ریمسترده بازی اول سال گذشته برای سوئیچ، پی سی و کنسول های جدید منتشر شده بود اما قسمت دوم و سوم قرار است همراه امسال عرضه شوند. علاوه بر این که امکان خرید این بازی ها به صورت یک مجموعه وجود دارد، می توان هر نسخه را به صورت جداگانه هم خرید. نسخه های ریمسترده فقط شامل بخش تک نفره هستند و روی کنسول های جدید با رزولوشن 4K و به صورت ۶۰ فریم بر ثانیه اجرا خواهند شد. البته نسخه فرعی Warhead در کنار این سه بازی بازسازی نشده است.



یک ذهن زیبا

تجربه سایکوناتز ۲ بعد از ۱۶ سال، انتظاری بود که ارزشش را داشت

بیش از ۱۵ سال از وقتی که دابل فاین نسخه اول بازی Psychonauts را منتشر کرد، می گذرد. چندین پویش حمایتی مختلف برای ساخت دنباله این بازی به وجود آمد تا زمانی که استودیو دابل فاین به یکی از زیرمجموعه های استودیوهای مایکروسافت یا اکس باکس گیم استودیوز تبدیل شد. حالا سایکوناتز ۲ بالاخره به دستمان رسیده و دقیقاً همان تجربه باشکوهی است که سال ها انتظار تجربه آن را داشتیم.



مسعود تیموری

کارشناس بازی

رفیق، به سایکوناتز خوش آمدی!

بازی از همه لحاظ یک دنباله برای قسمت اول خودش است. با وجود این هیچ نیاز خاصی به تجربه بازی اول نیست و دابل فاین این را می داند. به همین دلیل، بازی یک خلاصه چند دقیقه ای از اتفاقات بازی اول آماده کرده است که ماجراهای رازپوتین، شخصیت اصلی بازی را تا جایی که به قسمت دوم می رسیم، روایت می کند. بعد از ماجراهای قسمت اول، رازپوتین را در حالی می بینیم که می خواهد کسی که رهبر سایکونات ها را گروگان گرفته، پیدا کند. داستان قسمت دوم را هم تیم شیفر نوشته و با این که انتظارات از این پروژه بسیار بالا بود اما او نتیجه این انتظار طولانی مدت برای قسمت دوم را از همان دقایق اول بازی به ثمر می نشاند. شخصیت های کاریزماتیک، شوخ طبعی زیرکانه و گره های داستانی مختلف که می تواند دود از کله آدم بلند کنند، همه بخشی از چیزی هستند که داستان سایکوناتز ۲ برای ارائه دارد.

اما سایکوناتز شیوه روایت خاص خودش را دارد و آن هم استفاده از بیماری های روانی و اختلالات ذهنی به

عنوان یک بستر قصه گویی است. این موضوع، یکی از همان بسترهایی است که کمتر کسی در صنعت بازی سراغش می رود و به خاطر عمیق، حساس و پیچیده بودن، چندان مورد توجه قرار نمی گیرد اما سایکونات بودن در دنیای این بازی، به معنای سفر به ذهن افراد دیگر است. در این سفر می توان ذهن این افراد را خواند و به شناختی از علایق، ترس ها و گره های ذهنی شان رسید. بازی حتی به بازیکن اجازه می دهد ورژن های مختلف از خودش را در چشم این افراد ببیند و این یکی از خلاقانه ترین روش های قصه گویی در چند سال اخیر بازی های ویدئویی است. در نهایت، بازی از پذیرش هیچ ریسکی دریغ نمی کند و به همین دلیل یک تجربه ساختارشکن انتظار مخاطب را می کشد.

بهترین دوست و بدترین دشمن من

درست مثل نسخه اول، سایکوناتز ۲ هم یک بازی پلتفرمر سوم شخص است. بازی از خیلی جهات همان نسخه اول است اما بزرگ، زیبا و البته عمیق تر از نسخه اول است. حسی که دنباله بازی به

مخاطبش می دهد، سازندگانی هستند که ۱۶ سال فرصت داشته اند تا به داستان سایکونات ها عمق ببخشند و البته تجربه های متفاوت دیگری در بازی سازی داشته باشند که به آنها برای ساخت یک بازی عمیق تر کمک کند. بخشی از این حس خوب و تکاملی که در بازی حس می شود هم در گرو موضوع اصلی بازی، یعنی به کمک به دیگران است. در حالی که رازپوتین دوستان و آشنایانش را پشت ترس ها، احساس کم بودن و ذهن های آشفته می بیند، به آنها برای بهبود شرایط کمک می کند.

با این که بازی اصلی در دوره پلی استیشن ۲ و اکس باکس اورجینال عرضه شده بود اما هنوز هم روی سخت افزارهای نسل جدید و کنسول های سه نسل بعد از خودش، یک تجربه محدود اما خوش ساخت است. بازی حد و حدود خودش را می شناسد و ریخت و پاش اضافی ندارد. ماموریت های محدود اما فکرساز، درخت مهارت کوچک اما پر بار و البته کالکتیبل هایی که پشت هر کدام قصه ای نهفته است. شاید بزرگ ترین کاستی بازی، یکنواخت شدن سیستم مبارزاتی باشد که گاهی حس یک بازی نسبتاً عقب مانده را به بازیکن می دهد. با این که بازی همواره در حال شگفت زده کردن مخاطب با دغدغه ها و نگاه نو سازندگانش به ویدئو گیم است اما از نظر بصری، سایکوناتز ۲ یک

شوکیس سخت افزاری برای کنسول جدید اکس باکس نیست، بازی حتی کاملاً نسل نهمی هم نیست و به همین دلیل، انتظار رقابت با بازی هایی مثل Ratchet & Clank: Rift Apart کمی تا حدودی غیرمنطقی است.

برخلاف بازی پلتفرمر تحسین شده پلی استیشن ۵، سایکوناتز ۲ نه از قدرت سخت افزاری کنسول نهایت استفاده را می برد و نه یک تجربه کاملاً روان و بدون افت فریم است. در حالی که رچت و کلنک جدید، زمان لودینگ بین مراحل را تقریباً حذف کرده، عملکرد سایکوناتز ۲ حتی روی اکس باکس سری اکس آن قدر تحسین برانگیز نیست. با تمام اینها، ساخته جدید دابل فاین یکی از دغدغه مندترین بازی های ویدئویی چند سال گذشته و یکی از خوش ساخت ترین آنهاست. تجربه سفر به ذهن های زیبا را از خودتان دریغ نکنید.

پلتفرم:



سبک:



ناشر:



رده سنی:



سازنده:



عنوان انگلیسی:



PC, Xbox Series X|S, Xbox One, PS4

پلتفرمر

Xbox Game Studios

بزرگسال

Double Fine

Psychonauts 2