

هشت خان میدان نبرد اساطیر ایرانی



گفتنی است بازی هشت خان که در ابتدا یک بازی آفلاین و مبتنی بر داستان بود، بعد از استقبال گسترده کاربران، طی به روزرسانی مبارزه های آنلاین خود را معرفی کرد و تیم سازنده توانست با این به روزرسانی هشت خان را از یک بازی تک نفره به یک تجربه اجتماعی و تعاملی تبدیل کند. البته ناگفته نماند که این تغییر باعث نشد تا قسمت داستانی بازی کمرنگ شود و در طول این سال ها شاهد به روزرسانی و چالش هایی برای قسمت آفلاین بازی نیز بوده ایم. بازی هشت خان در سال های اخیر علاوه بر جلب نظر گیمرهای ایران، توانسته منتقدان و مخاطبان حرفه ای خود را نیز به خود جلب کند و تاکنون جوایزی از جمله «بهترین بازی موبایل» و «بهترین طراحی بصری» را از آن خود کند. خلاصه این که؛ اگر به دنبال یک بازی هیجان انگیز هستید که هر دفعه ای که وارد میدان نبردش می شوید، تجربه ای بکر داشته باشید و در عین حال با اساطیر ایرانی آشنا شوید، بازی هشت خان را از دست ندهید.

کمی به داستان های اساطیری ایرانی می شود، این بازی تکیه گاه خود را بر روی اساطیر ایرانی قرار داد. به بیان دیگر هشت خان نه تنها یک تجربه سرگرم کننده را برای مخاطبان خود با گیم پلی استاندارد رقم زد که در کنار آن سعی کرده تا گیم رهای ایرانی را بیش از پیش با تاریخ اساطیری ایران آشنا کند. بازی هشت خان از نظر دسته بندی بازی ها جزو بازی های کاردی به حساب می آید و از نظر ژانر جزو بازی های استراتژی و نقش آفرینی است. در این بازی شما با انتخاب قهرمانانی با قدرت های منحصر به فرد و کارت های متنوع، باید استراتژی مناسب مطلوب خود را در مقابل حریفان پیدا کنید. یکی از نکات قابل توجه بازی هشت خان نگاه ویژه آن به اهمیت و جایگاه هر یک از اسطوره ها در دنیای اساطیر ایرانی است. به گونه ای که کارت کاراکتری مانند سیمرغ یا مکانی همچون دژ سپید در این بازی از قدرت ویژه ای برخوردار بوده، جزو کارت های خاص یا اساطیری بازی به حساب می آید و برای استفاده از آنها باید انرژی بالایی خرج کنید که خود نیازمند چیدن یک استراتژی مناسب است.

امیرحسین حیدری

خبرنگار



«هشت خان» یکی از بازی های ایرانی است که اکنون در آستانه ۱۰ سالگی قرار دارد و این قدمت در دنیای بازی، خود نشان دهنده موفقیت هشت خان است. این بازی نخستین بار سال ۱۳۹۴ در بازار عرضه شد و از همان ابتدا توانست نظر سخت پسند گیمرهای ایرانی را به خود جلب کند اما در دنیای رنگارنگ بازی ها و وجود نمونه های مطرح خارجی چه چیزی باعث موفقیت این بازی ایرانی شد؟ اگر بخواهیم به دنبال عوامل موفقیت این بازی باشیم، بدون شک داستان مهم ترین عامل موفقیت هشت خان به حساب می آید؛ چون در زمانه ای که توجه

کنسول

شگفتانه های نینتندو سوییچ ۲

نشان داد که بازی ها می تواند فراتر از سرگرمی صرف، ابزاری برای ایجاد ارتباط و اشتراک تجربه ها باشد. علاوه بر این، سوییچ نقش مهمی در بازتعریف مفهوم بازی های چند نفره و اجتماعی ایفا کرد. ویژگی هایی مانند کنترل های جداشونده جوی کان (Joy-Con) و حالت های بازی چند نفره محلی و البته محصولات جدیدی که مناسب جمع خانواده است، بازی کردن را به فعالیتی جمعی و لذت بخش تبدیل کرد. همچنین، نینتندو با حمایت از توسعه دهندگان مستقل، فضایی برای خلق بازی های خلاقانه و متفاوت فراهم کرد. این کنسول نه تنها یک دستگاه بازی، بلکه پلتفرمی برای نوآوری و ایجاد خاطرات ماندگار برای میلیون ها نفر در سراسر جهان بوده است.

نینتندو سوییچ با ترکیب نوآوری و تجربه بازی منحصربه فرد، توانست جایگاه خود را در صنعت بازی تثبیت کند اما با گذشت هشت سال از عرضه این کنسول، محدودیت های سخت افزاری آن بیش از پیش آشکار شده است. در دنیایی که کنسول های نسل نهم؛ مانند پلی استیشن ۵ و ایکس باکس سری ایکس با قدرت گرافیکی و پردازشی بالاتر در حال پیشروی است، نینتندو سوییچ با سخت افزاری که حتی در زمان عرضه اش هم نسبت به رقیب ضعیف تر بود، به مرور با چالش هایی مواجه شده است. اینجاست که نیاز به نینتندو سوییچ

آرین مرادی

منتقد بازی



نینتندو سوییچ، یکی از موفق ترین کنسول های حال حاضر است. اکنون و پس از هشت سال، با پیشرفت فناوری و جا ماندن نینتندو از رقبای خود، زمان آن رسیده که به سراغ نسل جدید کنسول این شرکت برویم، ولی همچنان نینتندو از معرفی رسمی آن فرار می کند. با این حال، اطلاعاتی از آن درز کرده که امروز به مرور آنها می پردازیم.

نینتندو سوییچ، تحول بزرگی در صنعت بازی های ویدئویی ایجاد کرد. این کنسول با ترکیب قابلیت های یک دستگاه قابل حمل و یک کنسول خانگی، تجربه بازی منحصربه فردی را به بازیکنان ارائه داد. بازی های انحصاری مانند The Legend of Zelda: Breath of the Wild (افسانه زلدا؛ نفس وحشی)، Super Mario Odyssey (اودیسه سوپر ماریو) و New Horizons (عبور حیوانات؛ افق های جدید) نه تنها فروش میلیونی داشت بلکه استانداردهای جدیدی برای خلاقیت و نوآوری در طراحی بازی ها تعیین کرد. سوییچ با جذب مخاطبانی گسترده از کودک تا بزرگسال،



۲ بیش از پیش احساس می شود. کنسول های نسل نهم، مانند PS5 و Xbox Series X|S، استانداردهای جدیدی را در صنعت بازی تعیین کرده است. این کنسول ها با قدرت پردازشی بالا، گرافیک 4K و نرخ فریم ۶۰ یا حتی ۱۲۰، تجربه بازی های مدرن را به سطح جدیدی رسانده اند. سوییچ فعلی از سخت افزار نسبتاً قدیمی استفاده می کند که اجرای بازی های جدید با گرافیک بالا و نرخ فریم پایدار را دشوار می کند. برای مثال، بازی های بزرگ و پیچیده تر، مانند The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom، با وجود بهینه سازی های عالی، گاهی از نظر عملکردی به مرزهای سخت افزاری سوییچ نزدیک می شود.

انتظار می رود نینتندو سوییچ ۲ با ارتقای سخت افزاری چشم گیری عرضه شود. از مواردی که برای این کنسول تایید شده، می توان به صفحه نمایش بزرگ تر، یک پورت اضافه برای USB-C نسبت به سوییچ اصلی و جوی کان های (دسته های مخصوص) جدید و بزرگ تر اشاره کرد. تصور می شود پردازنده و گرافیک قوی تر، احتمالاً با فناوری DLSS شرکت Nvidia، اجرای بازی ها با رزولوشن 4K در حالت داک و ۱۰۸۰p در حالت قابل حمل را ممکن کند. همچنین، صفحه نمایش OLED با کیفیت بالاتر، رم بیشتر (هشت تا ۱۲ گیگابایت) و ذخیره سازی داخلی بهبود یافته (۶۴ یا ۱۲۸ گیگابایت) از دیگر انتظارات است. این ارتقاها

تجربه بصری و عملکردی بهتری را برای بازیکنان به ارمغان می آورد. علاوه بر این، سوییچ ۲ احتمالاً سازگاری با بازی های قدیمی سوییچ را حفظ می کند و کنترل های پیشرفته تر با تجربه لمسی و ردیابی حرکتی بهتر ارائه می دهد. باتری بهینه تر زمان بازی در حالت قابل حمل را افزایش می دهد و ممکن است ویژگی های جدیدی مانند پشتیبانی از واقعیت مجازی (VR) یا واقعیت افزوده (AR) نیز به آن اضافه شود.

نینتندو هنوز به طور رسمی قیمت و تاریخ انتشار نینتندو سوییچ ۲ را اعلام نکرده است، اما براساس شایعات و تحلیل ها، قیمت آن احتمالاً در محدوده ۳۵۰ تا ۴۰۰ دلار خواهد بود. همچنین، ممکن است نسخه های مختلفی از این کنسول با قیمت های متفاوت عرضه شود. از نظر تاریخ انتشار، انتظار می رود که سوییچ ۲ در تاریخی نامعلوم در سال ۲۰۲۵ روانه بازار می شود. این زمان بندی به نینتندو اجازه می دهد تا کنسول را همزمان با فصل تعطیلات عرضه کند و فروش بالایی داشته باشد.