

دنیای کشف نشده بازی‌های ویدئویی

خبره‌کننده، روی تجربه بازیکن و احساساتی که ایجاد کرده تمرکز می‌کنند. این موضوع باعث می‌شود بازیکن‌ها ارتباط عمیق‌تری با بازی برقرار کنند. برای مثال Stardew Valley با شبیه‌سازی زندگی روستایی و تعاملات اجتماعی، یک تجربه آرام بخش و لذت بخش ایجاد کرده است. Gris، ساخته استودیوی مستقل Nomada Studio، یک شاهکار هنری و احساسی در دنیای بازی‌های مستقل است. این بازی با سبک هنری آب رنگی خبره‌کننده و موسیقی زیبای خود، داستانی عمیق و نمادین را بدون استفاده از حتی یک خط دیالوگ روایت می‌کند. شخصیت اصلی بازی، دختری به نام Gris، در طول سفر خود با چالش‌های عاطفی و روانی روبه‌رو می‌شود که نمادی از غم، از دست دادن و بهبود روحی هستند. مکانیک‌های ساده اما هوشمندانه بازی به شکلی طراحی شده‌اند که با داستان و تم بازی هماهنگ باشند و بازیکن را در یک تجربه روحانی و احساسی غرق کنند. بازی‌های مستقل به دلیل آزادی خلاقانه‌ای که توسعه‌دهندگان دارند، توانسته‌اند با ایده‌های نوآورانه، داستان‌های احساسی و سبک‌های هنری منحصر به فرد، تجربه‌هایی منحصر به فرد و به یادماندنی خلق کنند. برخلاف بازی‌های بزرگ (AAA) که اغلب به دلیل فشارهای مالی و نیاز به جذب مخاطب عام، در دام فرمول‌های تکراری افتاده‌اند، بازی‌های مستقل می‌توانند ریسک کنند و به موضوعات جدید و غیرمعمول بپردازند. این بازی‌ها توانسته‌اند نه فقط خلاقیت را به صنعت بازی بازگردانند، بلکه الهام بخش بازی‌های بزرگ نیز باشند. موفقیت بازی‌های مستقل نشان می‌دهد که برای خلق یک اثر ماندگار، لزوماً به بودجه‌های کلان نیاز نیست، بلکه ایده‌های کوچک و صادقانه می‌توانند تأثیرات بزرگی داشته باشند.

از نظر مالی موفق است اما باعث می‌شود بازیکن‌ها احساس کنند در حال تجربه چیزی تازه و نوآورانه نیستند. شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی به دلیل سرمایه‌گذاری سنگین روی هر پروژه، مجبورند بازی‌هایی بسازند که برای مخاطبان عام جذاب باشد. این فشار باعث می‌شود خلاقیت فدای جذب مخاطب بیشتر شود. بسیاری از بازی‌های AAA به جای نوآوری در مکانیک‌های بازی یا داستان‌سرایی، روی گرافیک بهتر و دنیاهای بزرگ‌تر تمرکز می‌کنند. این موضوع اگرچه از نظر فنی تحسین برانگیز است اما لزوماً به معنای تجربه بازی بهتر نیست. در مقابل بازی‌های بزرگ، بازی‌های مستقل (Indie) با بودجه‌های محدود و تیم‌های کوچک و حتی تک نفره توانسته‌اند خلاقیت و نوآوری را به صنعت بازی بازگردانند. این بازی‌ها ثابت کرده‌اند که برای خلق تجربه‌های منحصر به فرد، لزوماً به منابع مالی کلان نیاز نیست. توسعه‌دهندگان مستقل محدودیت‌های کمتری دارند و می‌توانند ایده‌های شخصی و غیرمعمول خود را پیگیری کنند. بازی‌های مستقل اغلب به جای گرافیک خبره‌کننده، روی تجربه بازیکن و احساساتی که ایجاد کرده تمرکز می‌کنند. این موضوع باعث می‌شود بازیکن‌ها ارتباط عمیق‌تری با بازی برقرار کنند. توسعه‌دهندگان مستقل معمولاً مستقیم با بازیکن‌ها در ارتباط هستند و می‌توانند بازخورد بگیرند و ایده‌های خود را بهبود بخشند. این ارتباط نزدیک باعث می‌شود بازی‌ها بیشتر با نیازها و علایق بازیکن‌ها هماهنگ باشند. این بازی‌ها عموماً داستان‌هایی شخصی و احساسی را روایت می‌کنند که بازیکن‌ها را درگیر می‌کند. این داستان‌ها گاهی اوقات از زندگی واقعی الهام گرفته می‌شود و به موضوعاتی می‌پردازد که در بازی‌های بزرگ کمتر دیده می‌شود. این عناوین همچنین به جای تمرکز روی گرافیک



آرین مرادی

منتقد بازی

در دنیایی که هر ساله شاهد انتشار بازی‌های عظیم با گرافیک خبره‌کننده، داستان‌های حماسی و بودجه‌های چند صد میلیون دلاری هستیم، به نظر می‌رسد بسیاری از این بازی‌ها در دام تکرار فرمول‌های موفق گذشته افتاده‌اند. بازی‌هایی که با وجود کیفیت فنی بالا، گاهی اوقات احساس می‌شود روح خلاقانه‌ای که روزی صنعت بازی را متحول کرد، در آنها کمرنگ شده است. از سوی دیگر بازی‌های مستقل (Indie) با بودجه‌های محدود و تیم‌های کوچک، نشان داده‌اند که خلاقیت و نوآوری لزوماً به منابع مالی کلان وابسته نیست. بازی‌هایی مثل Celeste و Hades ثابت کرده‌اند که ایده‌های کوچک می‌توانند تأثیرات بزرگی داشته باشند. در این یادداشت به بررسی این موضوع می‌پردازیم که چرا بازی‌های بزرگ به نظر می‌رسد در دام تکرار افتاده‌اند، چگونه بازی‌های مستقل توانسته‌اند خلاقیت را به صنعت بازی بازگردانند و کسانی که هنوز با این دنیا آشنا نشده‌اند، چه جواهرهای نایابی را در صنعت ویدئوگیم از دست داده‌اند. بازی‌های بزرگ (AAA) امروزی اغلب به عنوان محصولاتی با بودجه‌های کلان، گرافیک خبره‌کننده و داستان‌های حماسی شناخته می‌شوند. اما در پس این ظاهر پرزرق و برق، یک واقعیت تلخ نهفته است؛ بسیاری از این بازی‌ها در دام تکرار فرمول‌های موفق گذشته افتاده‌اند. بازی‌هایی مثل Call of Duty، FIFA، و Assassin's Creed هر ساله با تغییرات جزئی و بهبودهای فنی منتشر می‌شوند اما هسته اصلی بازی‌ها اغلب ثابت باقی می‌ماند. این رویکرد کم‌ریسک، اگرچه



طلوع فصل طلایی اکس باکس

سوی دیگر، «نور میهم: اعزام ۳۳» اثر استودیو سندفال اینتراکتیو، یک بازی نقش آفرینی نوپتی با تمرکز بر انتخاب‌های اخلاقی است که انتشار آن برای ۲۴ آوریل ۲۰۲۵ (۴ اردیبهشت ۱۴۰۴) برنامه‌ریزی شده است.

۲۰۲۵: سال طلایی اکس باکس

همچنین اکس باکس اعلام کرد تمامی این بازی‌ها از روز انتشار در سرویس اکس باکس گیم‌پس در دسترس خواهند بود و از قابلیت «Xbox Play Anywhere» پشتیبانی می‌کنند. با توجه به تنوع عناوین اعلام شده (از اکشن خشن تا ماجراجویی روایت‌محور) و تاریخ‌های انتشار مشخص، به نظر می‌رسد اکس باکس در سال ۲۰۲۵ نه تنها برای طرفدارانش، بلکه برای کل صنعت گیمینگ، یک سال تاریخی را رقم خواهد زد.



منتشر می‌شود، با سلاح‌هایی مانند «سپراهای» و امکان کنترل اژدهای سایبرنتیک، سبک مبارزه تن به تن را به سطح جدیدی می‌برد و سازندگان آن را جبهه طلبانه‌ترین نسخه تاریخ دووم خوانده‌اند.

جنوب نیمه شب و نور میهم: اعزام ۳۳

استودیو کامپولیشن گیمز سازنده «We Happy Few» نیز بازی «جنوب نیمه شب» را معرفی کرد که با الهام از فرهنگ گوتیک جنوبی، بازیکنان را به دنیایی پر از موجودات جادویی می‌برد. این عنوان در ۸ آوریل ۲۰۲۵ (۱۹ فروردین ۱۴۰۴) منتشر می‌شود. از

تحت سلطه اژدهای تاریک روایت می‌شود و شخصیت اصلی آن «یاکومو» از قبیله ریون، باتوانایی‌هایی مانند حرکت سریع روی ریل‌ها و سیستم «خون‌ریون» (تبدیل خون به سلاح)، بازیکنان را به چالش می‌کشد. ریو‌ها با بوسانیز به عنوان استاد نینجا در این نسخه حضور دارد. یوچی ناگانو، کارگردان بازی، تأکید کرد: «جهان این نسخه در هرج و مرج تاریکی غرق شده و یاکومو تنها امید نجات دنیا است.» انتشار این عنوان برای پاییز ۲۰۲۵ برنامه‌ریزی شده است.

دووم: عصر تاریکی‌ها؛ بازگشت به ریشه‌های خشن

استودیو آی دی سافت‌ور نیز با معرفی «دووم: عصر تاریکی‌ها» به عنوان پیش‌درآمدی بر نسخه‌های قبلی این سری، وعده یک تجربه خشن و حماسی را داد. این بازی که در ۱۵ می ۲۰۲۵ برای اکس باکس، پلی‌استیشن ۵ و رایانه

امیرحسین حیدری



خبرنگار

اکس باکس در رویداد «دولوپر دایرکت ۲۰۲۵» که اخیراً برگزار شد، رویدادی که علاوه بر تعیین تاریخ انتشار برخی از عناوین درون خود یک غافلگیری ویژه داشت و نوید یک سال طلایی برای طرفداران کنسول‌های خود داشت. این مراسم با بازگشت یک فرنچایز کلاسیک پس از یک دهه غیبت و معرفی عناوین جدیدی که نوید تجربه‌های منحصر به فرد می‌دهند، جامعه گیم‌ها را غرق در شوق کرد.

بازگشت افسانه‌ای نینجا گایدن

در صدر این رونمایی‌ها، نسخه چهارم «نینجا گایدن» قرار داشت که پس از ۱۰ سال انتظار، توسط استودیوهای تیم نینجا و پلاتینیوم گیمز ساخته شده است. این بازی در توکیوپی