

DIGITAL



# GameFa

[www.GameFa.com](http://www.GameFa.com)

Plus.GameFa.com

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - شماره ۵ - فروردین ۱۳۹۲ -

## GOD OF WAR ASCENSION™

- REMEMBER ME
- GRiD 2
- Resident Evil revelation
- TOMB RAIDER
- CRYYSIS 3
- Gears Of War: Judgement
- Metal Gear Rising



# PS4™



گزارش مراسم معرفی کنسول نسل جدید سونی

Microsoft SmartGlass

Windows 8

گیمفا

## شاهین رستم خانی



دبیر تحریریه

## دانیال نوروزی

مدیر مسئول



سلام گرم و نرم و قشنگ و رنگ و وارنگ به تراوته گل برگ های شبتمزدی بهاری و به خوش آهنجی ترانه های پرنده های شاداب، هدیه ای من به شما با سبد سtarه ای آرزو های فشنگ به مناسبت سال جدید موند؛ عیدتون مبارک! امیدوارم لحظه هایی بپرسید اتفاقات و ماجراها و البته بازی های خوب (!) در انتظارتون باشد تا همیشه بخندید و شاد باشید.

سالی که گذشت کوله بارش پر بود از بازی های ریز و درشت و موردانتظار و امسال هم که او مده نه تنها چیزی شدن گیمفا بود. شاید هیچکس تصور اینکه مجموعه ای گیمفا باین حد از پیشرفت برسه رو نداشت و باید گفت این پیشرفت یک ماموریت غیرممکن بود که بچه های گیمفا با پشتکار و صرف نایابی مردمکنی کردند. اما با وارد شدن به سال ۹۲، کل مجموعه وارد فاز جدیدی شد و ماید از فرصت های طلایی خودمون نهایت استفاده رو ببرید. اگر سیر صعودی ما همینطور ادامه پیدا کنه حتما به درجاتی خواهیم رسید که هچ یک از مراجع خبری/تحلیلی بازی های ویژتویی در ایران قادر به رسیدن بهش بودن و نخواهد بود راه بسیار سختی هست و پیمودن این راه فقط و فقط با کمک عزیزانی چون شما امکان پذیر است. یکی از اهدافی که امسال گیمفا به آن پیش از پیش خواهد پرداخت توجه به بازی سازان داخلی و بازتاب زحمات آنان خواهد بود. توجهی که شاید رمراجع قدرتمند دیگر به هیچ وجه به آن ندارند بنا به دلایل مبهم، ولی گیمفا همانند سال پیش که از طریق سایت و از طریق مجلات اختصاصی، حمایت از صنعت بازی سازی کرد، در سال ۹۲ اقداماتی شگفت انگیز در پیش داریم که مسلمان عاملی برای تغییر دید بد گیمرهای ایرانی نسبت به محصولات داخلی خواهد بود به امید سالی پریار.

عیدتون بازهم بازهم مبارک باشد چون چیزی بهتر از تبریک و شادی وجود نداره. همچین مثل همشه منظر دیدگاهها و نظراتون هستیم تا اون مجله ای که پیشتر دوست دارید رو به دستون برسونیم. همیشه لب توون بخنده و به سمت افق رستگاری قدم بدارید.

سلام. سال ۱۳۹۲ به همه ای خوانندگان مجله ی گیمفاپلاس: دیجیتال مبارک باشد و به لطف خدا و تلاش خودتون سالی پر از موفقیت و پول داشته باشید! پچه های گیمفا و مخصوصاً حامدجان حتی تو عید و شیوه عید مشغول کار روی مجله بود و لازم میدونم یه خسته نباشی جانانه بهش بگم. سال ۹۱ با تمام خوبی ها و بدیهاش تموش شد. سال بزرگ شدن گیمفا بود. شاید هیچکس تصور اینکه مجموعه ای گیمفا باین حد از پیشرفت برسه رو نداشت و باید گفت این پیشرفت یک ماموریت غیرممکن بود که بچه های گیمفا با این شماره تغییراتی را در طراحی مجله و یکی دو بخش آن صورت داده ایم که امیدواریم خوششون بیاد. کار دیزاین مجله حتی در زمان تحويل سال نو هم جریان داشت و باست این تأخیر چند روزه عذرخواهی میکنم. سعی می کیم روال کار به صورتی پیش بره که اول هر ماه مجله منتشر و در اختیارتون قرار بگیرد.

امیدوارم از تعطیلاتتون نهایت لذت بروید. منتظر انتقامات و پیشنهاداتون هستیم.

## حامد افرومند

سردبیر



سلام و سال نو بر شما مبارک!

امیدوارم سال خوبی پیش رو داشته باشد. سالی سراسر شادی و پریازی، و البته بدون هیچگونه لحظات بد ... امسال به نظر می رسه سال پریاری را در دنیا گیم شاهد باشیم. مدت ها بود که شایعات پیرامون نسل بعدی کنسولها به گوش می رسید و سرانجام اولین جرقه را از سوی سونی شاهد بودیم. گرچه این معرفی کامل نبود، ولی اطلاعات زیادی توسط سونی به همراه چند بازی به نمایش درآمد که گزارش کامل آن را می توانید در این شماره مطالعه کنید.

مایکروسافت هم ابه نظر می رسه به زودی و حتی قبل از نمایشگاه E3 اقدام به معرفی کنسول جدید خود کرد. چیزی که مشخص است با توجه به وضع اقتصادی کشور با عرضه این کنسولها غیر ممکن به نظر می رسد. از این رو ابتدای نسل بعدی کنسول ها روزهای خوبی برای اکثر مانخواهد بود!

از این شماره تغییراتی را در طراحی مجله و یکی دو بخش آن صورت داده ایم که امیدواریم خوششون بیاد. کار دیزاین مجله حتی در زمان تحويل سال نو هم جریان داشت و باست این تأخیر چند روزه عذرخواهی میکنم. سعی می کیم روال کار به صورتی پیش بره که اول هر ماه مجله منتشر و در اختیارتون قرار بگیرد.

امیدوارم از تعطیلاتتون نهایت لذت بروید.

منتظر انتقامات و پیشنهاداتون هستیم.



## NEWS

چه خبر از سایت؟

## HYPE

Splinter Cell: Blacklist - PS4 - SmartGlass - Windows 8

## PREVIEW

Dead Island Riptide - GRiD 2 - Remember Me - Resident Evil Revelation

## REVIEW

The Cave - Sly Cooper: Thieves in Time - Aliens: Colonial Marines - CRYYSIS 3

Metal Gear Rising: Revengeance - Gears of War: Judgment - TOMB RAIDER - GOD OF WAR: ASCENSION

## TECHNOLOGY

PICTURE+



DIGITAL

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سردبیر: حامد افرومند

دبیر تحریریه: شاهین رستم خانی

طرافقی و صفحه آرایی: حامد افرومند

تصویریه: مانی میرجوادی - قاسم نجاری - سینا نادری - بهزاد شعبانی - امیر گلخانی  
عماد عامری - امین شیروانی - شایان فارسی - سجاد سعیدی  
امیر هادی پور - با تشکر از امیرحسین والی، روزبه سامانی و مرتضی امیری

هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسنده و قید متعین مفتوح می باشد.  
گیمفا + آماده ی دریافت مقایل شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد. شما می توانید مقایل خود را به آدرس Plus@Gamefa.com بفرستید.  
گیمفا + همیشه آماده ی دریافت نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما می باشد.  
از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری این اثر یاری نمودند کمال تشکر را داریم

حتماً از شکل و شمایل جدید بخش اخبار تعجب کردید! اخبار مسعودی داریم که بخش‌های مجله به نظر خواننده جدید و خاص بیاد و به همین منظور بخش اخبار را مقداری ارتقا دادیم. این بخش با نام "چه خبر از سایت؟" مهمترین اخباری که به تازگی در دنیای بازی‌های ویدئویی روی داده و در وب سایت گیمفا مخابره شده را به صورت منتخب گردآوری می‌کنیم و به نام نویسنده‌ی اصلی خبر آن را در دیگر می‌کنیم. در یک ماه گذشته ما شاهد اتفاقات بزرگی در صنعت بازی‌های ویدئویی دنیا بودیم که از همه مهمتر، رونمایی سونی از کنسول نسل بعدی PS4 بود که شما میتوانید در بخش هایپ، گزارشی چکیده از این کنفرانس خارق العاده را مطالعه کنید. ولی دیگه چه خبر؟ در ادامه گزیده ای از اخبار دنیای بازی را با کلیک بر روی ادامه مطلب هر خبر، مشاهده خواهید کرد.

[www.GameFa.com](http://www.GameFa.com)



برخاسته از میان دزدان دریایی / اولین نگاه به Assassin's Creed 4: Black Flag

عمر طلای دزدان دریایی را می‌توان در تاریخ سینمای هالیوود جستجو کرد. طوطی‌های سخن گو و افرادی با دستانی به شکل یک قلب همکی جزو موارد معروف دزدان دریایی هستند، اما همه‌ی این موارد را دیگر فراموش کنید، زیرا بوبی سافت با Assassin's Creed 4: Black Flag یک بازی به ارمغان بیاورد.

<> ادامه مطلب <>

Beyond : Two Souls بین ۱۲ تا ۱۵ ساعت خط داستانی دارد + تصاویر جدید

Caroline Marchal سریرست بخش گیم پلی این پروژه در مصاچه با VG247 در پاریس اظهار داشت که این بازی بسته به انتخاب‌های بازیکن بین ۱۲ تا ۱۵ ساعت به طول خواهد انجامید.

ادامه مطلب <>



کارگردان Shadow of Damned با همکاری SONY در حال ساخت یک IP جدید

Massimo Guarini لباس دیگری بر تن کرده و از شرکت قبلی خود جدا و به SCEA پیوسته و قصد ایجاد یک اپ جدید را دارد...

ادامه مطلب <>

اطلاعات جدید از بتلفیلد ۴ + چین سال ۲۰۲۰!

اطلاعات جدیدی از بتلفیلد ۴ منتشر شد، این اطلاعات که قرار بود ۲۶ مارس منتشر شود، مانند بسیاری از بازیها توسط یک لیکر به بیرون درز کرد.

<> ادامه مطلب <>



Samsung EA با همکاری

چند وقت پیش شرکت سامسونگ با رونمایی از گوشی هوشمند Samsung Galaxy S4 مدعی پسیاری را در دنیای تلفن‌های همراه به پا کرد و با معرفی گیم پدی مخصوص نظر کمپانی EA را جلب کرد.

ادامه مطلب <>

انتقاد سایت IGN از گرافیک فنی BioShock Infinite

با توجه به جزئیاتی که به تازگی از نقد و بررسی بازی BioShock Infinite توسط سایت IGN منتشر شده، نسخه‌ی کنسولی از لحاظ گرافیک فنی تعریف چندانی ندارد و شما را انگشت به دهان نخواهد گذاشت.

<> ادامه مطلب <>



Tomb Raider بیش از یک میلیون نسخه در هفته‌ی اول فروخته است

با توجه به جزئیات نشان داده شده توسط سایت VGChartz بازی Tomb Raider توانسته آمار بسیار جالبی را در زمینه فروش بر جای بگذارد و تنها در عرض ۶ روز موفق به فروش بیش از یک میلیون نسخه شده است.

ادامه مطلب <>

مايكروسافت از کنسول جدید سونی نگران نیست!

آن طور که از حال و روز مسنویین شرکت مايكروسافت برداشت می‌شود می‌توان گفت که آن‌ها اصلنا نگران به نظر نمی‌رسند و بسیار خون سرد عمل می‌کنند.

<> ادامه مطلب <>

Batman: Arkham 3 در راه است!

Warner طی اقدامی در منحنه‌ی فیس بوک خود اشاره ای به نسخه‌ی جدید عنوان Batman: Arkham 3 پرطرفدار خود کرد. بر این اساس احتمالاً به زودی شاهد معرفی نسخه‌ی ای با نام Batman: Arkham 3 از سوی این شرکت خواهیم بود.

ادامه مطلب <>

ریبوت Thief برای PC/PS4 و دیگر کنسول‌های نسل بعد تایید شد + تصاویر بازی

مجله‌ی GameInformer شمن رونمایی از کاور شماره آپریل خود که این بازی روی آن نقش بسته است اعلام کرد این عنوان در سال ۲۰۱۴ برای پلتفرم‌های PC/PS4 و کنسول‌های دیگر نسل بعد عرضه خواهد شد.

<> ادامه مطلب <>



Watch Dogs با تمام قوا ظاهر می‌شود

شرکت یوبی‌سافت برای ساخت همچین عنوان مهم و بسیار هزینه بربهترین امکانات را برای تیم توسعه دهنده یوبی‌سافت موتوزال فراهم کرده است تا آن‌ها بتوانند بهترین بازی ممکن را خلق کنند.

ادامه مطلب <>

یکی از بنیان‌گذار استودیو Jason West، آقای Jason West این شرکت را ترک کرد

خبری را تحت عنوان آپدیت بر روی سایت اختصاصی خود گذاشته است و جزئیات بیشتری را در مورد ترک کردن آقای Jason West توضیح داده است.

<> ادامه مطلب <>



Splinter Cell: Blacklist

Play Station 4

SmartGlass

Windows 8



H  
Y  
P  
E

**TOM CLANCY'S  
SPLINTER CELL  
BLACKLIST**

Ubisoft Toronto  
Ubisoft  
Action-adventure, stealth  
PC, PS3, X360, Wii U  
August 20, 2013

سروان حکومتی کشور خودش، این جاسوس دوست داشتنی تا بستان امسال بازخواهد گشت ولی این بار قبل از هر چیز در مقابل طرفدارانش قرار می گیرد.

بازگشت فیشر، در تاستان ۲۰۱۳ تنها مقابله با تروریست‌های با آخرین تکنولوژی‌های روز دنیا نیست. بلکه Sam Fisher به همراه سازندگان Blacklist در مقابل طرفدارانی قرار می گیرند که انتظاراتشان به مراتب بیشتر از انتظار رئیس جمهور آمریکا از Sam Fisher نشان می دهد، طرفداران بازی از درجا زدن به هیچ عنوان خشنود نمی شوند.

با صدایپشه‌ی جدید، استودیوی سازنده‌ی جدید و مخفی کاری‌های کمتر، تغییراتی است که نویسنده‌های این عنوان ایجاد کرده‌اند و تمام نکاتی که از بازی قبلی، یعنی Conviction دوست نداشتند را حذف کرده و تغییرات عمدی آن را در Blacklist پیاده کردن.

اما نباید خیلی نگران بود. می‌توانیم این را بگوییم که Sam Fisher در دست سازنده‌هایی تواناست. ما به شما این دلگرمی را می‌دهیم که با نگاهی به Splinter Cell: Blacklist به این نتیجه رسیده‌ایم، که Ubisoft Toronto، شرکت سازنده‌ی جدید این بازی، می‌تواند ماموریت غیر ممکن را به خوبی سه‌ری کند و در کنار حفظ سبک سنتی Splinter Cell، می‌تواند به هدف خود در کیو کیو های یک جنگ تمام عیار هم برسند و در عین حال مرزین Multiplayer Co-op. Single





### مهندسی غروب آمریکا

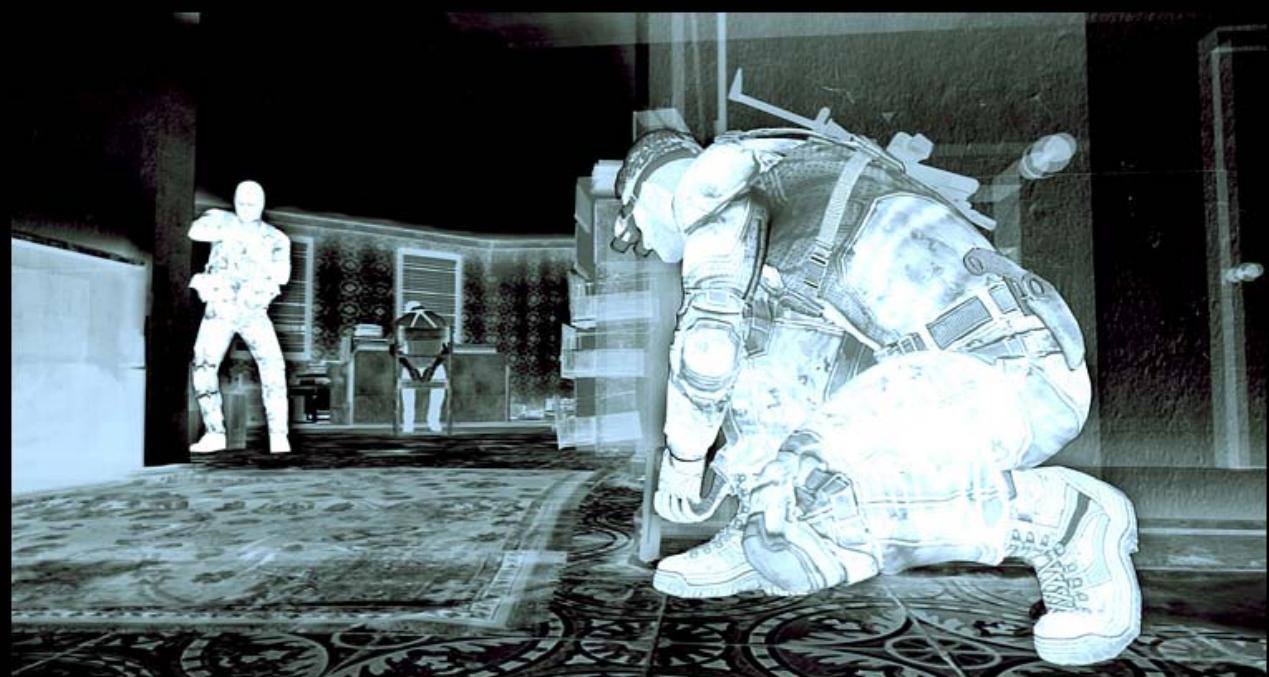
دانسته Blacklist حدود شش ماه بعد از بازی اتفاق می‌افتد. زمانی که گروهی ترویریستی مجهز به تکنولوژی ترتیب حمله‌ای به آمریکا را می‌ینند و خود را مهندس (Engineers) می‌نامند. Ubisoft هنوز به طور دقیق توضیحی درباره‌ی چگونگی ورود مهندس‌ها به آمریکا نداده است، اما چیزی که ما متوجه آن شده ایم، این است که در صحنه‌های ابتدایی بازی، تعداد زیادی کشته در منطقه‌ی Guam کشته شده باشند که شامل پایگاه‌های نظامی آمریکا می‌باشد، قابل مشاهده بود.

با رهبری فردی زیرگر و البته خطربنگ، یعنی صدیق (که نقش او را بازیگر سریال ۲۴ یعنی کارلو روتا بازی می‌کند)، گروه مهندسان شامل دوازده کشور هستند که دیگر نمی‌خواهند نظامیان آمریکا در کشورهایشان باقی بمانند.

با حمله‌ی جدیدی که هر هفت روز اتفاق می‌افتد، Sam Fisher که به دلایل شخصی، خود را از کار بازنشسته کرده بود، دوباره بازمی‌گردد. که در این بین، بازگشت شاید دلیل شخصی داشته باشد و یا شاید هم فقط به خاطر وطن پرستی و نجات کشورش بوده. Sam Fisher مامور می‌شود تا گروه Fourth Echelon را رهبری کند. گروهی کوچک که می‌خواهند به هر ترتیبی که شده، جلوی ترویست‌ها را بگیرند. اما همه چیز در Blacklist سیاه و سفید نیست. از طرفی صدیق، دشمن اصلی Sam Fisher، تشابه زیادی با Sam دارد. او هم می‌خواهد از تفکراتش دفاع کند.



از عکسی که از شهر بن‌قاضی لیبی، به چشم می‌خورد، اینطور به نظر می‌رسد که فیشر راههای متعدد بسیاری برای رسیدن به هدف در پیش دارد



## مردی در سایه‌ی سام فیشر

شايد وقتی قرار شد Eric Johnson به عنوان صدای پیشه و بازیگر Sam Fisher انتخاب شود، به مذاق خیلی‌ها خوش نیامد تا این بازیگر جدید، جای Michael Ironside، که از اولین Splinter Cell تاریخ در سال ۲۰۰۲، به Sam Fisher جان می‌داد را بگیرد. جانسون می‌گوید: «یه بار یکی از طرفدارای این بازی، در توتیستی به شدت از من عصبانی بود. من هم در جوابش گفتتم: امیدوارم این بازی رو دوست داشته باشی. اون هم جواب داد: خب آره... بازی تویی میشه. اما جانسون، به عنوان یک بازیگر توانا، می‌تواند حساسیت طرفداران را درک کند:

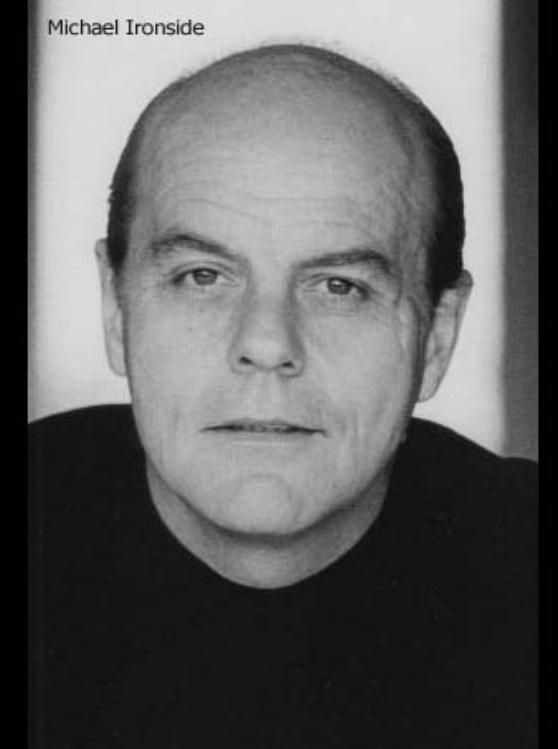
«من نمی‌تونم خودم رو به زور و اجاره به مردم بقولونم و خودم رو در مقابل Michael Ironside قرار بدم. مایکل یکی از شخصیت‌های بزرگ هالیوود بوده و هست و صدایش یکی از خاطره انگیزترین صداهاییه که ما می‌توئیم بشنویم. ما بخش بزرگی از این بازی رو مایکل هستیم».

تعویض Michael Ironside شاید به خاطر شرایط فیزیکی بود که جانسون، سازندگان بازی را بیشتر خشنود می‌کرد. جانسون می‌توانست بهتر از Ironside اقدام به شیرجه‌ها و بقیهی حرکت‌های اکشن بکند. هرچند Michael Ironside به عنوان بخش عمده‌ی Sam Fisher در قلبمان (و یا شاید در گوشمان) باقی خواهد ماند.

جانسون می‌گوید: «من نمی‌تونم از مردم این انتظار رو داشته باشم که تا قبل از تجربه‌ی این بازی، با این موضوع کنار بیان. ولی مطمئنم که از بازی لذت می‌برن و این خیلی مهم تر».



Eric Johnson



Michael Ironside

کارگردان بازی Blacklist می‌گوید: «چیزی که تو این بازی دلنشیست، واقعی بودن هدف تروریست است. اون نمی‌خوان تا با به لیزر بزرگ خورشید رو از کار بندازن تا ممهی مردم زمین از بین برن. بلکه می‌خوان قدرت رو از آمریکا بگیرن تا به منافع خودشون برسن.»

در اولین نگاهی که از Splinter Cell داشتیم، توانستیم بفهمیم که Sam Fisher از یک گرگ تنهای، به رهبر یک گروه تبدیل شده است و کنار آمدن با نقش جدیدش به عنوان رهبر یک گروه، کار آسانی نیست. جدا از مقر بسیار گسترده‌ی Fourth Echelon، Sam Fisher این امکان را خواهد داشت تا در بین ماموریت‌ها از هم تبیه‌هاش کمک بگیرد. بهترین راه پیش روی در مکان‌های مختلف، گرفتن اطلاعات و همچنین دریافت تسلیحاتی که به او در انجام ماموریت‌هاش کمک کند، نمونه‌هایی از این کمک‌ها می‌باشد. با پیش روی در داستان بازی، ماموریت‌های جانی هم به بازی افزوده می‌شود که نمایی از داستان‌های گذشته‌ی شخصیت‌های است و با بازگشت ماد Spies VS Spies، نقشه‌های بازی مولتی پلیر و آنلاین بودن دوست‌های فضای مجازی در حین بازی قابل مشاهده هستند.



با جمع‌آوری امتیازات بیشتر، شما می‌توانید در این بازی اقدام به به روز رسانی کردن لباس مخصوص فیشر کنید. همچنین می‌توانید هوایپیس مخصوص این گروه به نام Paladin را به روزرسانی کنید. مثلاً می‌توانید با به روزرسانی لباس مخصوص فیشر، با وضعیت و کیفیت مطلوب تری به تماشا از Goggle های فیشر بپردازید و همچنین با به روز کردن تجهیزات Paladin می‌توانید از وضعیت بهتر را دریافت و کمک‌های هوایی بهره‌مند شوید. در این بازی دریافت امتیازات با پشت سر گذاشتن Milestone ها اتفاق می‌افتد و مثل همیشه اگر مثل روح، بدون هیچ مجرح و کشته‌ای بازی را کامل کنید امتیاز به مراتب بیشتری نسبت به کشن دشمنان را می‌گیرید. این‌ها همه خواسته‌ی Ubisoft بوده که ترجیح می‌دهد گیمرها خودشان انتخاب کنند که یک مرحله از بازی را دوست دارند چگونه پشت سر بگذارند. با خشونت سیار زیاد و یا بدوان اینکه کسی را از پادر آورند و با مخفی کاری سیار زیادی به هدفشان برسند. مثلاً می‌توانند در پایگاه با اعضای تیمشان برای نیم ساعت قبل از هر ماموریتی مکالمه داشته باشند و یا می‌توانند آن‌ها را نادیده بگیرند و به شروع مرحله‌ی بعد پردازند. چیزی که Ubisoft از ساخت Splinter Cell: Blacklist تا امروز به خوبی یاد گرفته است، این است که گیمرها ترجیح می‌دهند که آزادی عمل سیار زیادی داشته باشند. چیزی که کارگردان Blacklist یعنی Beland هم بر آن تأکید دارد: «این بازی با توجه به خواسته‌ی گیمرهاست. گیمرها امروزه دوست دارند آزادی عمل تو دستشون باش».



### انجام یک سفر

بگذارند تا دشمنان بتوانند تفاوت یک جنگ تمام عبار و یک مخفی کاری خوفناک را متوجه شوند. اما Ubisoft از آن دسته از شرکت‌هایی است که به نظرات طرفداران توجه می‌کند. به انتقادات احترامی گذارد و از آن‌ها برای طراحی بهتر بازی‌هاشان استفاده می‌کنند. ما بعد از تجربه‌ی چند مرحله‌ای از این بازی، با دیدن مراحل مختلف و راههای پیش روی مختلف در این بازی، می‌توانیم این نویز را بدیم، که این بازی همه ی گیمرها، از نیتجه‌هایی که می‌خواهند بدون آنکه دیده شوند پیش بروند، تا رامبوهایی که نمی‌خواهند به یک مورچه هم رحم کنند را خشوند خواهد کرد. و به هر حال، وقتی که تفاوت‌های یک تروریست و یک قهرمان که هدفش نجات دنیا از بدی هاست مطرح می‌شود، ما بیش از پیش کنجه‌کار می‌شویم تا بیشین که Sam Fisher تا چه اندازه می‌تواند از خودش، گروهش و کشورش دفاع کند. Redding می‌گوید: «اینکه دویاره Redding کارگردان این بازی می‌گوید: «اینکه دویاره Redding کارگردان روی Splinter Cell ماید با تم کار می‌کرد، کافی بود تا من و دادار که از موئزال به تورنوت ییام. البته باید بگم که موئزال رو واقعاً دوست دارم». Beland دیگر کارگردان خلاق این بازی می‌گوید: «این یه تجربه‌ی خوب برای من بود. کارگردان روی یه بازی جدید. من دوست داشتم ریسک کنم. با یه تیم جدید کار کنم. یه تیم جدید که مثل ما سابقه است ولی نگاه متفاوتی نسبت به بازی‌سازی داره». Redding می‌گویند: «جمع کردن تیمی فشرده و با سابقه کنار هم که فلسفه‌های مختلفی از بازی سازی دارن یه ریسکه. بحث کردن راجع به اینکه چه چیزی رو باید تو بازی قرار بدم هم به این‌ازه کافی سخت و سرسرم آوره. ولی اینکه بدونین قرار نیست کسی تو این جر و بحث کننده بشه، قطعاً باعث می‌شیه ما به هدفمن که ساخت یه بازی جدید و قویه برسیم.»



آسیبی بر ساند عور کرد و بسیاری از موقع هم با استفاده از جاقو گلویشان را درید و یا حتی با استفاده از اسلحه آن‌ها را از پا درآورد.

هرماه تیم Fourth Echelon به سمت لیسی در حال حرکت هستند تا Andriy Kobilin، که در کار قاچاق اسلحه است را نجات دهند. فردی که در قتل ساختنگی دختر Sam نقش مهمی داشت و فیشر از این بابت خشوند نیست. Beland می‌گوید: «از همون لحظه‌ای که شما بازی رو شروع می‌کید، پی به تنش بین شخصیت‌ها می‌برید.» این کاملاً درست است و یک شوخی نیست. در چند مرحله بعد، فیشر باید به کارخانه‌ای در آمریکا برود که مهندسان در آنجا مشغول ساخت سلاح‌های Shimba می‌باشند. این بازی که یک جنگ تمام عیار را می‌طبید، در کارش می‌توان به طور کامل از مخفی کاری استفاده کرد. که البته با استفاده از تجهیزات Sam Fisher، مثل مادون و دیگر وسایل مخصوصی که به همراه خود دارد.

**همیشه حق با مشتری است!** دادن این اجازه به گیمرها که در بازی، آنطور که دلشان می‌خواهد پیش بروند، تلاش زیادی از سوی سازندگان این بازی خواهد بود. آن‌ها باید وقت به مراتب بیشتری بر روی هوش مصنوعی این بازی

ما اصرار بر آزادی عمل گیمرها را در این بازی در دو مرحله دیدیم. اولی زمانی است که Sam Fisher در لحظه‌ای از بازی، ماموران متوجه فیشر می‌شوند، فیشر می‌تواند از نیروهای کمکی هم استفاده کند، اما Beland به جای این کار، گاز اشک آوری پرتاب می‌کند و به پشت میزها می‌رود و ماموران را میهوش باقی می‌گذارد. Paladin نجات داده می‌شود و فیشر او را به دارد می‌برد و در مدتی که بین دو ماموریت قرار او زهر چشم بگیرد. در چند مرحله بعد، فیشر باید به کارخانه‌ای در آمریکا برود که نظر می‌رسد. البته درباره‌ی Kobilin، Michael Ironside بیرون صدای Sam Fisher کمی خشن به نظر می‌رسد. این کاملاً درست است و یک شوخی نیست. ایضطرور است و Grim وقتی که فیشر در Paladin در کارهای ماموریت به جمع آوری اطلاعات مشغول است، هر لحظه عصانی و عصانی تر می‌شود. چون فیشر هیچ قولی نمی‌دهد که Kobilin را زنده برگرداند. ماموریت ما را به سقف‌های تاریک و در آخر محلی که به سپس به دالان‌هایی تاریک و پلیس است و Kobilin شدت تحت نظر نیروهای پلیس است و همانجا در حال بازجویی شدن است. Sam خیلی Beland روان تر از گذشته به حرکت ادامه می‌دهد. در حین انجام این بازی مدام نوع بازی خود را تغییر می‌داد. مثلاً بارها از کنار ماموران بدون آنکه به آن‌ها





# طوفان نسل هشتم آغاز شد : PlayStation 4

نگاهی به مراسم رونمایی سونی از تکنولوژی و کنسول نسل بعد خود، پلی استیشن ۴

در بازیهای ویدئویی ایجاد کند و به برترین و بهترین انتخاب هر گیمر در دنیا تبدیل شود. دیدگاه گیمرها با ارائه‌ی این کنسول نسبت به بازی عوض خواهد شد و سونی با عرضه‌ی پلی استیشن ۴، همگان را به دنیایی جدید و نسل نو در تاریخ بازی‌های ویدئویی دعوت خواهد کرد. پس از صحبت‌های آقای House، آفای Mark Cerny مدیر تیم طراحی و برنامه‌ریز اصلی کنسول پلی استیشن ۴ وارد صحنه شد. وی سابقه‌ی طویلی در صنعت بازیهای ویدئویی دارد و در سن ۱۷ سالگی با استخدام در شرکت Atari رسم‌آورده است. این صنعت پرهیاهو شد. وی در شرکت سونی از اولین پلتفرم‌شی میانی پلی استیشن ۱ حضور داشت و به خلق شخصیت‌های مانند کراش مشهور است. ورود وی بر روی سن همراه با پخش آهنگ معروف کراش بود. او را روزی ایشان، پروژه‌ی ساخت "پلی استیشن ۴" به ۵ سال پیش برمیگردد و سونی از آن زمان مشغول به ساخت این پلتفرم قدرتمند نسل هشتم کرده است. وی در صحبت‌های خود اظهار داشت که کنسول "پلی استیشن ۴" دقیقاً همان چیزی است که بازی سازان سراسر دنیا بهش نیاز دارند. ما در طول این چند سال، به تهیه گزارش و صحبت با بازی سازان برجسته‌ی دنیا مشغول شدیم تا بهفهمیم نیاز آنها برای ساخت یک بازی ایده آل چه چیزی است. با توجه به این نظرات و گفتگو با بزرگان، تصمیم به ساخت دستگاهی کردیم که به راحتی بشود بر روی آن با کیفیت ترین و خارق العاده ترین بازی‌های ویدئویی را استخراج کرد. استفاده از الگوریتم سخت افزاری یک PC قادر تمند برای ساخت و اسambil کنسول PS4، اولین قدم برای جلب رضایت بازی سازان محسوب می‌شود. این کنسول دارای یک پردازنده‌گر AMD A6X پردازنده‌گر گرافیکی نسل بعد شرکت AMD که به سفارش سونی ساخته شده است و دارای حافظه‌ی Ram به اندازه‌ی 8GB از نوع GDDR5 است که باعث می‌شود دست بازی‌سازان برای ساخت بازی بدون محدودیت باز باشد. سونی از ۵ سال پیش با تحقیق و تهیه انواع گزارش‌ها، حالا توانسته است به چیزی برسد که هر کسی در دنیای بازیهای ویدئویی آرزوی داشتن را دارد.

ارتباط و فناوری به اشتراک گذاری محتوا و تجربیات بین بازیکنان، یکی از اهدافی است که باید برای آینده برنامه ریزی و از آن بهره برد. این رابطه و این نوع اشتراک گذاری برای مثال توسط کنسول دستی قدرتمند PSVita قابل استفاده است و میتواند مرز بین بازیکن و بازی را از بین ببرد. دنیای امروز و فردا، دنیای ارتباطات و فناوری اطلاعات است و در صنعت بازیهای ویدئویی، این موضوع کاملا مشهود است که بازیکنان سراسر دنیا، نیاز به راه ارتباطی بسیار راحتتر برای اشتراک گذاری لحظه به لحظه های لذت خود در دنیای بازی دارند. آقای Andrew "House" در مورد کنسول دستی PSVita به این نکته اشاره کرد که این دستگاه از قدرت سخت افزاری و نرم افزاری بسیار بالایی برخوردار است که میتواند تجربه‌ی بازی کردن بازیکن مساوی با همان تجربه در کنسول‌های خانگی کند. اطلاعات بیشتر در مورد برنامه‌ها و کارایی‌های جدید کنسول PSVita طبق گفته‌ی آقای House در طول سال جاری اعلام خواهد شد. وی همچنین در مورد برنامه‌ی "PlayStation Mobile" تبلت و هر گوشی هوشمندی با این برنامه میتواند یک پایگاه جدید برای پلتفرم‌های سونی باشد و این قابلیت باعث میشود بازیکنان هر لحظه به یک دیگر نزدیکتر باشند.

وی پس از صحبت‌های فراوان در مورد قابلیت‌های آنلاین پلتفرم‌های پلی استشن و سیستم "PlayStation Network" به نکاتی در مورد سابقه ای سونی برای ارائه‌ی برترین و باکیفیت ترین تجربه ای بازی و به قول معروف گیم اشاره کرد. سونی با داشتن مهندسان حرفه‌ای و برنامه ریزی‌های بسیار دقیق و همینطور دسترسی به آخرین تکنولوژی‌های سخت افزاری روز دنیا، گیفیتی جادویی در هر یک از کنسول‌های عرضه شده‌ی خود ارائه داده است و این روند هم ادامه خواهد داشت. سیستمی که سونی از آن رونمایی خواهد کرد باعث خواهد شد تا انقلابی در گیفیت، ارتباطات و تعامل بین گیمرها ایجاد کند و تبدیل به قویترین پلتفرم دنیا شود. وی بعد از این صحبت‌ها، از کنسول نسل بعد شرکت سونی به نام "پلی استشن ۴" رونمایی کرد. این کنسول بر طبق گفته‌ی آقای House قرار است جهشی بزرگ

سونی با عرضهٔ ۵ سه کنسول خانگی و دو کنسول دستی در طول ۱۹ سال، یکی از پرافتخارترین و با تجربهٔ ترین شرکت‌های حاضر در صنعت بازی سازی دنیا محسوب می‌شود و تاثیراتی که این شرکت در پیشرفت این صنعت داشت برای همگان مشهود است. هفته‌ی پیش روز پنج شبه مورخ ۲۰ فبریه شرکت سونی در مراسمی در شهر نیویورک آمریکا از کنسول نسل بعد خود، "پلی استیشن ۴" رونمایی کرد. سونی برای برگزاری این مراسم تا دو هفته قبل از آن شروع به تبلیغات و هایپ کردن این قضیه کرد. قبل از این مراسم به هیچ وجه گفته نشد که قرار است در این مراسم پلی استیشن جدید رونمایی شود ولی تمامی شایعات، خبرها و منابع معتبر، ثابت کردند که سونی می‌خواهد در این روز تاریخ ساز شود! چند روز قبل از آغاز این مراسم، تصویری از طرح اولیه کنسول نسل بعد سونی به بیرون درز کرد. شکل و شمايل همانند کنترلر پلی استیشن ۳، دارای یک پد لمسی روی آن، دکمهٔ "Share" و نواری نورانی در جلوی دسته، بخشی از چیزهایی بود که بر روی این کنترلر دیده می‌شد.

۲۰ فبریه فرا رسید و میلیون‌ها نفر برای تماشای مراسم Andrew پرسر و صدا سونی آماده شدند. آقای "House" مدیر عامل و رئیس گروه توسعهٔ سرگرمیهای شرکت سونی در اولین دقایق شروع مراسم بر روی سن آماده شد و شروع به سخنرانی کرد. وی در اوایل سخنرانی خود در مورد تجربیات سونی در ارائهٔ ی برترین دستگاه‌ها و بازی‌های ویدئویی سخن گفت و سپس به این مسئله اشاره کرد که شرکت سونی و برندهٔ پلی استیشن، امروز قصد دارند تا آیندهٔ صنعت بازی‌های ویدئویی را که بر پایهٔ قویترین سخت افزارها، نرم افزارها و سیستم‌های آنلاین است، به معرض دید عموم بگذارند. وی در ادامهٔ صحبت خود به این نکته اذعان داشت که دیگر اتاق‌شما و خانهٔ ی شما تنها جایی نخواهد بود که میتوانید به بازی و سرگرمی دسترسی داشته باشید. سونی می‌خواهد تا بازیکنان در هر جا و هر مکانی، به سیستم پلی استیشن و عنوانین و سرگرمیهای مرتب با آن از طریق هر چیزی مانند گوشی‌ها و تبلت‌های هوشمند دسترسی داشته باشند.

شرکت سونی برای اولین بار در سال ۱۹۹۴ پا به عرصه‌ی ساخت کنسولهای بازی ویدئویی گذاشت و از همان روز، کابوسی برای دیگر شرکتهای کنسول ساز مثل نینتندو و سگا شد. سونی با ساخت کنسول شگفت انگیز "پلی استیشن ۱" صنعت بازی‌های ویدئویی را از نظر جلوه‌های بصری و تکنولوژی های ارائه شده به جلو راند. استفاده از "CD" در ارائه ای بازیها بر روی پلتفرم خود، استفاده از قویترین چیپ سست‌ها و قطعات کامپیوترا در این کنسول سبب شد بازی‌های ویدئویی اولین قدمهاشان را برای نزدیک شدن به واقعیت بردارند. کنسول "پلی استیشن ۱" توانست با فروشی بیش از ۱۰۰ میلیون دستگاه تا اواخر نسل ششم، پرفروش ترین و پرافتخارترین کنسول زمان خود باشد. سونی برای ادامه‌ی راهی که به خوبی قدم درش گذاشت کنسول "پلی استیشن ۲" را در سال ۱۹۹۹ رونمایی و در سال ۲۰۰۰ به بازارهای جهانی عرضه کرد. ورود این کنسول مساوی بود با طوفانی شدید در صنعت بازی‌های ویدئویی و توانست رکوردي شگفت انگیز را در تاریخ بازی‌های ویدئویی ثبت کند. "پلی استیشن ۲" تا سال ۲۰۱۱ توانست ۱۵۰ میلیون دستگاه در سراسر دنیا بفروشد و به عنوان پرافتخارترین کنسول تاریخ نام خود را ثبت کند. در سال ۲۰۰۶ سونی از کنسول بسیار قدرتمند و نسل هفتمی خود یعنی "پلی استیشن ۳" رونمایی و آن را در بازارهای جهانی عرضه کرد. درست در این زمان شرکت مایکروسافت با عرضه‌ی کنسول "xbox360" رقیبی جدی برای کنسول بیشرفته‌ی شرکت سونی شد. با اینکه "پلی استیشن ۳" کنسولی با ساخت افزار فوق قوی مانند پردازنده‌ی Cell بود، اما قیمت بالای آن در زمان عرضه (۵۹۹ دلار) تاثیرات منفی در فروش این کنسول در اوایل عرضه گذاشت اما به مرور زمان، سیاست‌های سونی توانست این تاثیرات منفی را از بین ببرد و با عرضه‌ی بازی‌های انحصاری قوی، شیکه‌ی آنلاین رایگان و صدها امکانات متنوع دیگر، بتواند با سریالندی نسل هفتم را پیش ببرد. کنسول "پلی استیشن ۳" با اینکه نتوانست مانند دو کنسول خانگی قبل، افتخارات شگفت انگیزی را ثبت کند اما قدرت خارق العاده اش به همراه بازی‌های انحصاری که مثل آن در هیچ پلتفرم دیگر مشاهده نمیشد، انتخاب خوبی برای بازی دوستان دنیا به شمار می‌رسد.

# PS4

COMING HOLIDAY 2013



شرکتی که فقط عنوانین انحصاری PC تولید میکرد پا به دنیای کنسولها میگذارد و همکاریش را با شرکت سونی آغاز میکند. Diablo 3، بازی بود که برای PS3/PS4 تایید شد و امکانات اضافی مانند بازی آفلاین و Co-op Split Screen بسیار هیجان انگیز به نظر میرسد. اینطور که به نظر میرسد شرکت Blizzard گذاشتن در دنیای کنسولها، سعی دارد بازیهای خود را به تمامی گیمرهای دنیا برساند. شاید در آینده ای نه چندان دور شاهد عنوانی دیگر این شرکت مانند Warcraft و StarCraft و WarCraft بروی کنسولها هم باشیم.

شرکت Bungie نامی آشنا برای گیمرها به خصوص Xbox داران است. پدر سری بازیهای Halo که پس از جدایی از مايكروسافت، در حال کار بر روی پروژه Destiny عظیم است. این بازی قرار است برای کنسول های نسل حاضر یعنی Xbox 360 و PS3 عرضه شود ولی وقتی مسئول این استودیو در مراسم سونی پا به سن میگذارد، خبر از عرضه‌ی این عنوان برای PS4 با قدرتی بیشتر را نیز میدهد. بر طبق گفته‌ی شرکت Bungie، این بازی بر روی کنسول جدید سونی دارای یک سری ملحقات اضافی و انحصاری خواهد بود که باعث متمایز شدنی نسبت به دیگر پلتفرمها میشود. از طرفی کیفیت بصری بازی در نسخه‌ی PS4 به سبب داشتن قدرت ساخت افزاری بیشتر، بسیار بیشتر و بهتر از کنسولهای نسل هفتم خواهد بود. عنوان Launch Title کنسول PS4 منتشر است به عنوان PS4.

Street Fighter, Devil May Cry, Monster Hunter و ... را منتشر کرد که همگی جزو بازیهای برتر این نسل نیز به حساب میانند. اما حضور نداشتن بازیهای مانند Onimusha در نسل هفتمنجی، جای خالی و اضافی Beyond که موتور گرافیکی نسل بعد خود با ارائه یک دمو تکنیکی، رونمایی کرد و صحبت‌های نیز درباره ی اینکه بازیهای ویدئویی تا چه حد میتوانند نزدیک به واقعیت و سینما باشند ارائه نمود. شرکت Capcom و درس عبرتش از گذشته، راهی روش برآیش به ارمغان یاورده.

شرکت دیگری که پا بر روی سن مراسم رونمایی از کنسول نسل بعد سونی گذاشت، Square Enix بود. این حضور همراه بود با نمایشی بسیار عالی از موتور نسل بعد این شرکت که به همگان ثابت کرد شرکت های ژاپنی بازی باز به گود رقابت گرافیکی بازگشته اند و رگه های امیدی در آنها مشاهده میشود. ضمن نمایش خیره کننده‌ی این موتور، این شرکت اعلام کرد در حال حاضر این شرکت بر روی یک عنوان از سری بازیهای Final Fantasy برای کنسول PS4 کار میکند.

هنوز مشخص نشده که آیا این بازی انحصاری خواهد بود یا خیر. البته شایعاتی مبنی بر اینکه این بازی همان Final Fantasy Versus باشد به گوش میخورد که احتمالش بسیار خود است. این بازی سال‌های است که قرار است برای کنسول PS3 عرضه شود ولی هنوز روشنی روز راندیده است! مهمنان ناخوانده‌ی مراسم سونی، شرکت معظم Blizzard بود. حضورش برای تمامی حضار و کسانی که مراسم را تماشا میکردند بسیار تعجب برانگیز بود.

بازیهای جدید برای پلتفرم PS4 بودند. Panta Rhei از موتور نسل بعد خود به نام Capcom رونمایی کرد که گرافیکی واقع گرایانه مخصوصاً در ارائه ی افکت آتش، نشان میداد. آقای David Cage سازنده‌ی عنوانی انحصاری Heavy Rain و Beyond در موتور گرافیکی نسل بعد خود با ارائه یک دمو تکنیکی، رونمایی کرد و صحبت‌های نیز درباره ی اینکه بازیهای ویدئویی تا چه حد میتوانند نزدیک به واقعیت و سینما باشند ارائه نمود. شرکت Ubisoft ویدئوی جدیدی از بازی Watch Dogs را بر پایه سخت افزار PS4 ارائه کرد و شرکت Blizzard از بازی 3 این بار برای پلتفرم‌های PS3 و PS4 رونمایی کرد. سازنده‌گان سابق عنوان Halo که هم اکنون زیر نظر Activision است کار میکنند، خبر از عرضه‌ی مولتی پلتفرم Destiny در Unreal Engine 4 نشان داده شد. این بازی برای PS4 با ملحقاتی انحصاری دادند. این بازی بر روی چیز گرافیکی اجرا میشود. با کمال تعجب در این نمایش دیده شد که بیلیون‌ها آجacket با فیزیکی واقعی بر روی یک محیط ریخته شدند و بدون نشان داده شد. شده ای افت فریم، واقعی ترین فریم، واقعی بر روی چیزی که قبلاً متشر شده بود دارای یک تاچ پد، کمکی Share و یک Light Bar برای تشخیص بازیکنان و اهدافی ناشناخته بود. طراحی کنترلر بسیار حرفه‌ای و پاییند به ریشه های سونی انجام شد. پس از این رونمایی، یک نمایش از موتور گرافیکی 4 کار میکنند، خبر از عرضه‌ی که فقط بر روی چیز گرافیکی اجرا میشود. با کمال تعجب در این نمایش دیده شد که بیلیون‌ها آجacket بازیکنان پا به نمایش، اولين بازی کنسول PS4 که در ادامه ای نمایش، اولين بازی کنسول PS4 که توسعه استودیو ژاپن سونی به کارگردانی آقای Cerny ساخته میشود به نام "Knack" رونمایی شد. این بازی در سبک پلتفرم و دارای داستانی در موردن جنگ بین انسانها و ارک‌ها و شخصیت بازی یک ابرپهمان ربات گونه است که اجزای آن از هزاران هزار آجacket ساخته شده است. در ادامه رئیس شرکت "Knack" بر روی صحنه آمد و در مورد ارتباطات بین بازیکنان پلی استیشن و سیستم PlayStation Network یافه‌ی که این شرکت به این شرکت وارد کرد. اما اینطور که بویش میاید، این شرکت برای نسل بعد کنسولها برناهه‌های بسیار حساب شده ای ریخته. نمایش موتور گرافیکی Panta Rhei همه رو باز کرد! افکت آتش واقعیتی انکار ناپذیر داشت! تخریب پذیری کاملاً واقعی بود و به طور کل، جلوه‌های بصری از صدا تا تصویر، از بافت‌های افکت‌های، همه نوید آینده‌ای خوش را برای شرکت Capcom میدهند. اما آیا در کار گرافیک، کیم پلی نیز به همین اندازه فک انداز میشود؟ آیا ip اصلی این شرکت یعنی Resident Evil میتواند با این تکنولوژی جدید، بازگشته شکوهمندانه داشته باشد و آبروریزی که بر سر قسمت ششم شد را از یاد همه ببرد؟ البته نباید از یاد ببریم که این شرکت در نسل

# CAPCOM®

KillZone: ShadowFall

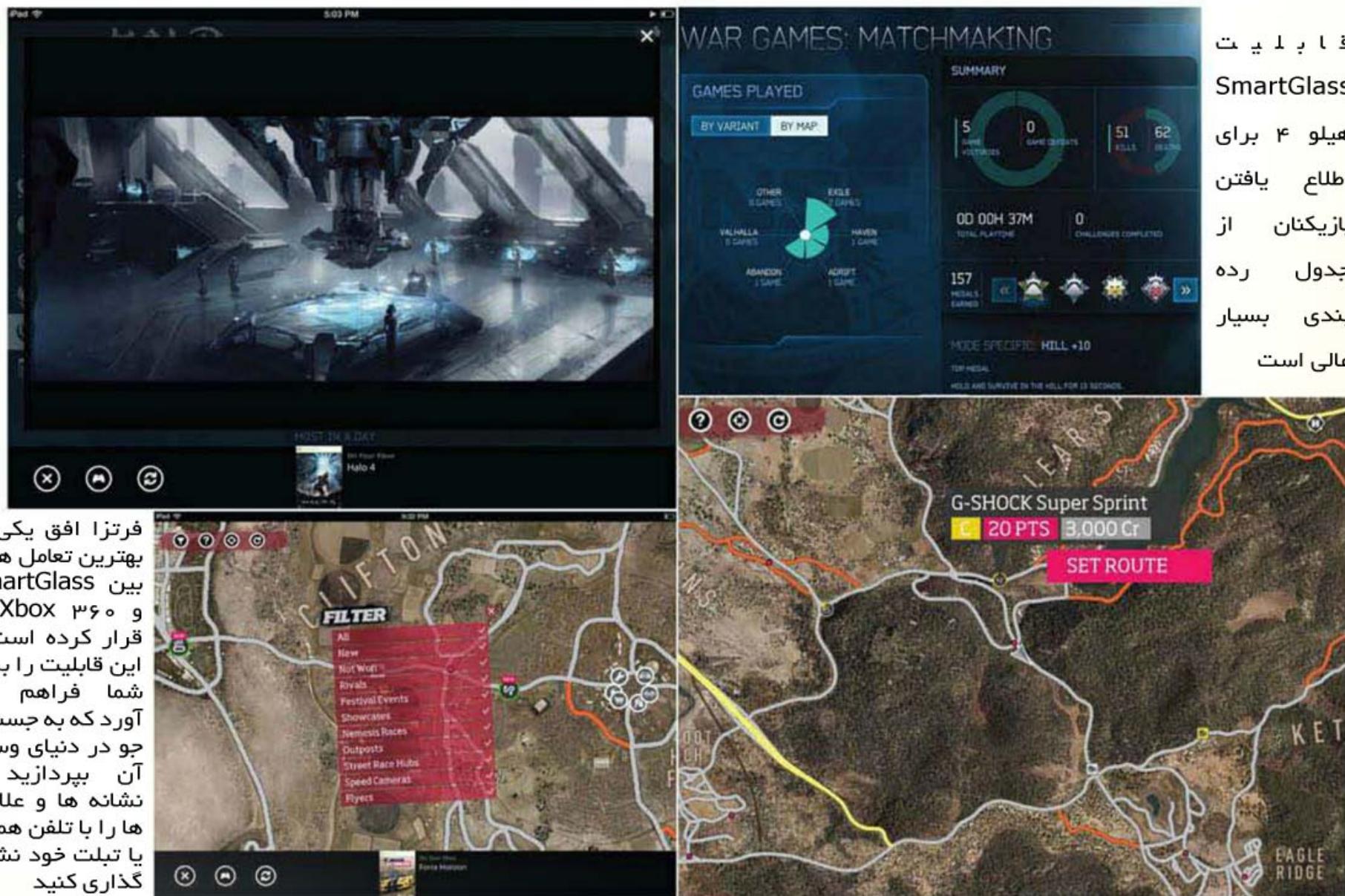


# پیز نجف و SmartGlass

پیز نجف و تلفن همراه و تبلت مایکروسافت به ها این  
مکان را می دهد که در بازی ها و میدیا و سایر کاربردها از یک  
نمایشگر دوم نیز استفاده کنیم...

در مراسم E3 2012 از این برنامه رو نمایی شد خیلی از علاقه مندان مشتاق بودند که هر چه سریع تر  
بتوانند از آخرين و یکی از جالب ترین امکانات تعاملی شرکت مایکروسافت استفاده کنند.  
SmartGlass یک برنامه ای کاملاً رایگان برای تبلت ها و تلفن های همراه می باشد که برای سیستم  
عامل های Windows phone , IOS و Android ایجاد شده است و به کابران xbox 360 این امکان  
را می دهد که از بازی ها و برنامه های رسانه ایی از کنترل لمسی پشتیبانی می کند تنها با چند اشاره  
آنکه ساده و پیزگی های جدید و فوق العاده ای را تجربه کنید.  
اکنون که این نرم افزار فوق العاده عرضه شده و برای دانلود آماده میباشد این سوالات برای ما مطرح  
میشوند که چه بازی ها و برنامه های رسانه ایی هم اکنون قابل استفاده می باشند؟ توانایی انجام چه کار  
هایی را دارد؟ و در آخر ما انتظار دیدن چه چیز هایی را از نسل جدید کار های دونمایشگره داریم؟  
ما اکنون به بررسی این موضوع می پردازیم که SmartGlass چه چیزی برای ارائه کردن به صاحبان  
Xbox خواهد داشت ...

روزیه سامانی ■



فرتزا افق یکی از بهترین تعامل ها را SmartGlass بین Xbox و ۳۶۰ برقرار کرده است و این قابلیت را برای شما فراهم می آورد که به جست و جو در دنیای وسیع آن پیردازید و نشانه ها و علامت ها را با تلفن همراه یا تبلت خود نشانه گذاری کنید.

HALO 4 هیچ شکی وجود ندارد که هیلو ۴ یکی از بزرگترین انحصاری های ۳۶۰ در سال های اخیر و هم چنین یکی از عنوانین با پتانسیل بالا برای استفاده از قابلیت های دو نمایشگره است.

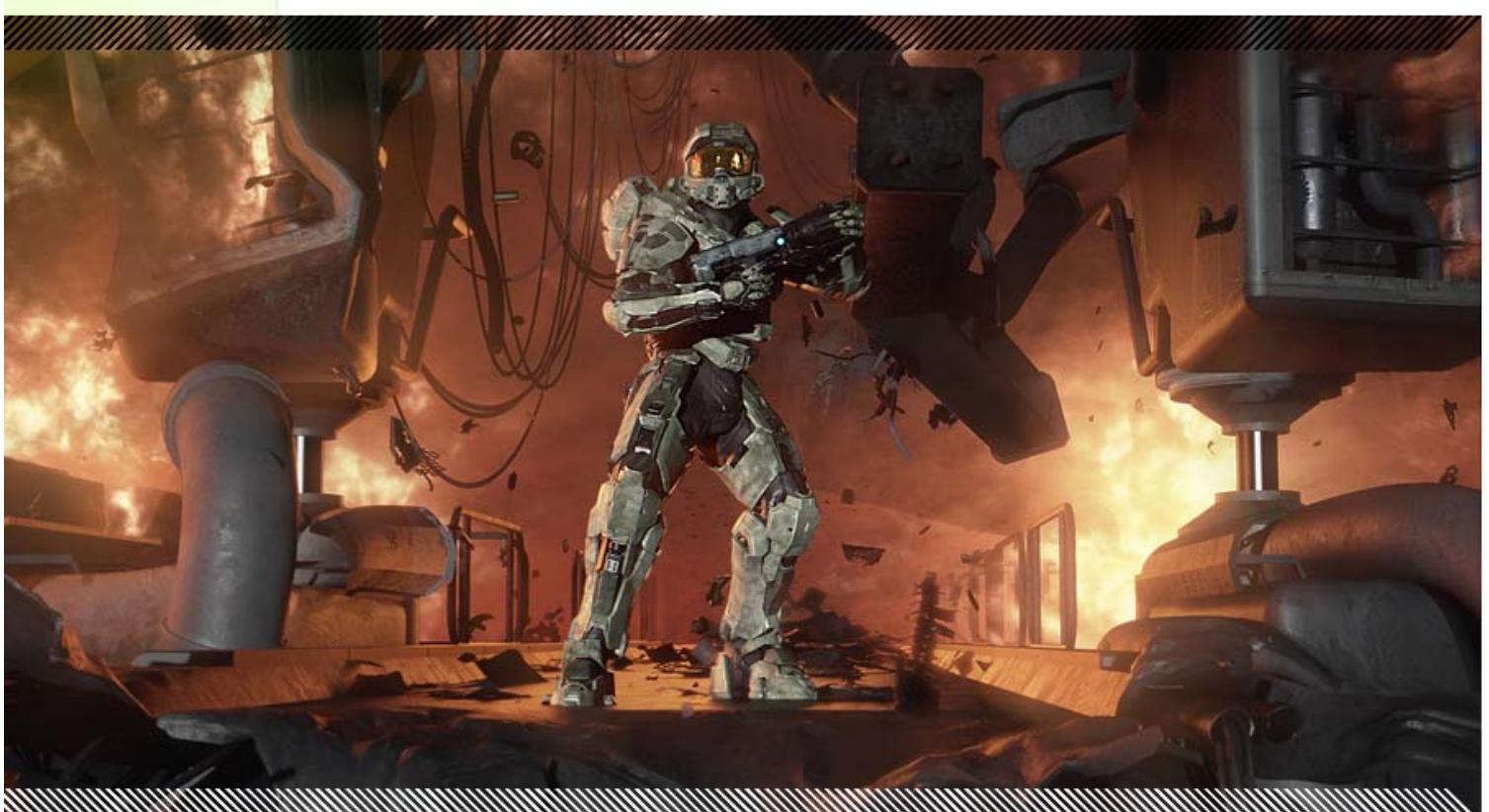
برای شما امکان دسترسی کامل به تمام جدول های رده بندی بازیکنان ، به روز رسانی ها و نتایج مسابقات را تنها با یک حرکت انگشت فراهم می کند.

در صفحه اصلی شما یک دید کلی از تمامی کار های خود در بازی خواهد داشت که شامل تعداد بازی های انجام شده ، برد های کسب شده در نبردهای نفس گیر و مجموع کل زمان بازی کردن شما است . میزان پیشرفت شما در بخش campaign و Spartan Ops نیز در این قسمت قابل مشاهده است .

به دنبال اطلاعات بیشتری می گردید ۹۹۹ هیلو waypoint فراتر از آنچه است که فقط از آن انتظار داشت لیستی از مسابقات اخیر به همراه نتایج و نام رقبا آمده کند و هم چنین بیشترین نقشه ها و مدهای بازی شده توسط شما ، مدهای کسب شده و کلی چیز های دیگر را مشخص کند.

تمام این قابلیت ها در بخش Campaign و Spartan Ops مباید و هم چنین شما را از میزان پیشرفتان در مراحل ، بهترین رکوردهای زمانی و دستاوردهایتان مطلع می کند و شما هم چنین می توانید video های آزاد شده در بازی را تماشا کنید .

برای کسانی که به رده بندی ها علاقه دارند این یک گزینه ای کاملاً مفید خواهد بود زیرا دیگر نیازی ندارند برای دیدن نتایج یه قسمت waypoint کنسول خود رجوع کنند و میتوانند همان بازی کردن ، به وسیله تلفن همراه یا تبلت خود، وضعیت خود در بین سایر رقبا را چک کنند بدون اینکه بازی را متوقف کرده باشند.



### Home Run Stars

حال به برسی یکی از استثنایی ترین ویژگی های بازی **Smart Glass** ممکن است که شخصی سازی پروفایل مانند چیزی که برای سایر بازی های معرفی شده در لیست عنوانین کنسول xbox 360 چیزی که بازی داشته باشد اما این تنها عنوانی هم هست که به شما این قابلیت را می دهد که با **SmartGlass** به صورت چند نفره بازی کنید. به طور معمول یک بازی کن با چوب توسط اصطلاح دستچین کنید. علاوه بر انتخاب آهنگ ها مورد علاقه، شما می توانید چیز های دیگری را بازی کنید که مایل هستید، در لیست تبلت خود را به صورت که مایل هستید، در لیست آهنگ های بازی خود اضافه یا کم کنید یا به درجه سختی، طول آهنگ و مدل های بازی را تغییر دهید تا یک تجربه ناب شخصی داشته باشید.

اما بزرگترین مزیت این برنامه این نیست که فقط

### Dance Central 3

آخرین بازی رقص کینکت به شکل ماهرانه ای از SmartGlass استفاده می کند به این صورت که وقتی بازیکنان در حال بازی کردن می باشند شما بدون این که بازی آن ها را متوقف کنید قادر خواهید بود که لیست آهنگ های بعدی را انتخاب کنید. شما می توانید لیست آهنگ های موجود را در تلفن همراه یا تبلت خود را به صورت که مایل هستید، در لیست آهنگ های بازی خود اضافه یا کم کنید یا به درجه سختی، طول آهنگ و مدل های بازی را تغییر دهید که در هر سکانس نگاهی عمیق به آنچه نمایش داده شده در محول ضربه زدن را می زنید. با دقیق تر زدن ضربه ها شما یک پرتاپ بر روی Xbox 360 نیز دسترسی داشته باشند و در آن ها تغییراتی ایجاد کنند.

تمام چیز هایی که گفته شد تنها به وسیله یک همراه کوچک دستی صورت میگرد و به شما کمک فراوانی می کند بدون اینکه در روند بازی وقفه ای ایجاد کند، تغییرات لازم را اعمال نماید.

### Forza Horizon

SmartGlass در این بازی فوق العاده زیبا به کمک شما می آید تا راه های آزاد را شناسایی کنید، به این صورت که یک نقشه با مکان تمام روداده ها و رقبا در اختیار شما قرار می دهد و شما می توانید نقشه را بزرگ، کوچک کنید و یا به اطراف نگاهی بیندازید اما این یک نقشه صرف ساده و بی حرکت نیست.

وقتی شما شروع به حرکت خودروی شما درون بازی به همکام با حرکت خودروی شما درون بازی به آرامی حرکت در می آید تا مکان دقیق شما را در دید قرار دهد.

اما بزرگترین مزیت این برنامه این نیست که فقط مکان شما را نمایش دهد. این برنامه هم چنین به شما کمک می کند تا به مکان های دلخواه دست پیدا کنید. شما می توانید بر روی یک رویداد یا یک مکان در جاده اشاره کنید تا در بازی نشانه گذاری شود و به شما کمک می کند تا خیلی آسان تر این مکان ها را پیدا کنید.

SmartGlass این یک استفاده کاملا هوشمندانه از است و به بازی این حس را اضافه می کند که به واقعیت نزدیک تر باشد.

### XBOX

فیلم ها و اپیزود های مختلف سریال ها و برنامه های داغ تلویزیونی پشتیبانی شده توسط بخش ویدوی xbox زمانی که با **Smart Glass** ترکب میشود یک رابط کاربری فوق العاده جذاب، دقیق تر و پویا برای شما به ارمغان می آورد که در هر سکانس نگاهی عمیق به آنچه نمایش داده میشود، میندازد. بدین صورت که یک لیست پویا و زنده از تمامی بازیگران درون آن سکانس بر روی تلفن همراه یا تبلت شما تهیه مینماید و شما با اشاره بر روی نام هر یک از بازیگران یا عوامل سازنده، لیستی کامل از دیگر فیلم ها و برنامه های آن ها به دست می آورید و همچنین میتوانید به صحبت های آنان راجب برنامه فعلی یا فیلم ما یا برنامه های پیش رو گوش فرا دهید. همچنین راهنمایی میکند تا لیست تمامی چهره های فیلم را تهیه کنید و در صورت لزوم آن ها را اجرا، متوقف و یا با سرعت به عقب یا جلو ببرد بدون نیاز به کنترلر دستگاه.

### XBOX موزیک

آیا تاکنون در سرویس موزیک **Xbox** عضو شده اید؟ **Smart Glass** یک نرم افزار دستی است که شما را ترغیب میکند به عضویت این سرویس در بیاید و جدیدترین قطعه های موسیقی، موزیک ویدئو ها و همچنین آلبوم های خوانده های مورد علاقه اتان را بر روی کنسول خود به اجرا در آورید و همزمان تلفن همراه یا تبلت شما اطلاعات مربوط به آهنگ، آدرس سایر کارهای مشابه و لیست همه موزیک های توصیه شده و سایر خوانده های هم سبک را تنها با چند اشاره ساده به نمایش در آورید. همچنین قطعه پخش شده بر روی تلفن همراه یا تبلت شما به نمایش در می آید و سایر قابلیت های موزیک برای شما امکان پذیر میباشد، به راحتی بدون کنترلر قطعه آهنگ مورد علاقه خود را اجرا کنید، تعیین سازید یا درین میان با دوستان خود ارتباط برقرار کنید و آن ها را از تجربه موزیک خودتان، بهر مند سازید یا به دوستان خود موزیک های مورد علاقه اتان را پیشنهاد دهید!

### INTERNET EXPLORER

وب گردی بر روی تلویزیون از طریق **Smart Glass** به دست می آید. بدین صورت که شما آدرس URL مورد نظر خود را از طریق صفحه کلید دستگاه مورد نظرتان (موبایل-تبلت) در نوار سمت راست وارد کرده و با فشردن دست خود بر روی دکمه جستجو، به نتیجه دلخواه دست یابید و با حرکت آزادانه انگشتان خود بر روی صفحه، چیزی شبیه موس واقعی در اختیار دارید، زیرا کاربران علاقه خاصی به تجربه کلیک کردن بر روی صفحه نمایشگر و انتقال اطلاعات بر روی مرورگر موردنظر دارند ولی طبیعتاً کیفیت کاربر دستی تبلت ها به مراتب لذت بخش تر از موبایل های هوشمند میباشد، همچنین آدرس موردنظر با همه ویژگی های موردنظر دلخواه بر روی صفحه تلویزیون نمایش داده میشود و در صورت دلخواه میتوانید بر روی یکی از نمایشگر ها سوچیج شوند و یا بر روی هر دو نمایش داده شوند. چه چیز های جدید دیگری؟

### رسانه:

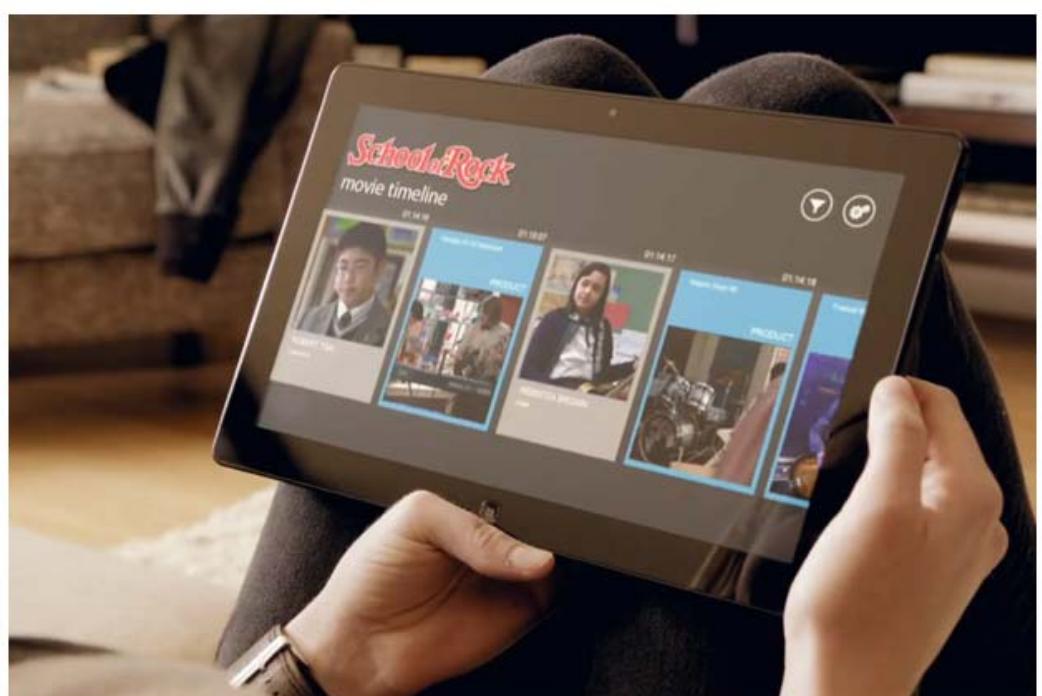
نرم افزارهای کلیدی **XBOX 360** نظیر **Netflix, Youtube, ESPN** و **Game of Thrones** بازی های **NBA** و **Ascend: New Gods** این نرم افزار های بازی های سیاری دارند و در حال حاضر برنامه های ویژه ای برای تعامل بین این نرم افزار ها با یک صفحه کوچک ثانویه در نظر گرفته شده که بنا به زمان خواندن این مطلب، ممکن است به محدوده وسیع امکانات **Smart Glass** اضافه شده باشند، بطور مثال شما جدید ترین کلیپ های ورزشی، بررسی های ورشی و جدید ترین اخبار ورزشی را تنها با یک اشاره ساده بر روی صفحه نمایش کوچک های کاربردی ایست که شما میتوانید در حالیکه بر روی دستگاه اصلی در حال تماشای یک فیلم هستید، به عنوان خبر خوب برای تارندگان کنسول **Xbox 360**، قسمت های جدید سریال **Game Of Thrones** و قسمتی از کاربرد دارندگان کینکت قابل استفاده بودند و به محدوده بازی های انحصاری نباشد.

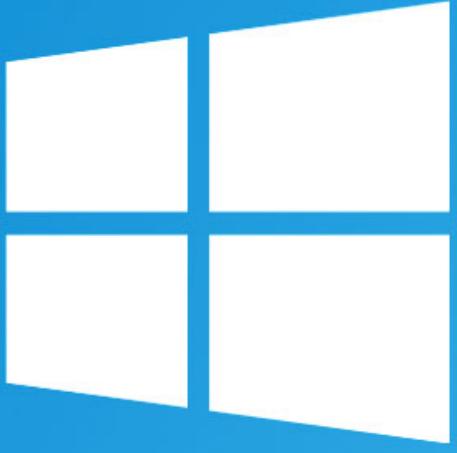
### بازی های جدید

یکی از عنوانین جدید که تایید شده از ویژگی های **Smart Glass** از سوی سازنده گاه **Toy Soldiers** میباشد که تجربه جدیدی از حس بازی کردن با استفاده از دو صفحه نمایش را برای شما به ارمغان می آورد. بدین صورت که نقشه سیاه چاله ها و ویژگی های بازی کاربردی ایست که شما میتوانید به تجربه بازی کردن شما کمک میکند. همچنین با استفاده از **Smart Glass** کمپانی مایکروسافت میتواند ویژگی های انحصاری را بر روی عنوانین استودیوهای **Third party** به وجود اورده، چیزی شبیه امکانات کینکت بر روی بازی های استودیوهای **third party** که تنها از طریق دارندگان کینکت قابل استفاده بودند و به محدوده بازی های انحصاری نباشد.

### یکپارچه سازی

تعداد زیادی نرم افزار وجود دارند که هنوز با ویژگی های **Smart Glass** همخوانی کامل ندارند ولی این مشکل اصلی نیست، چون همواره نرم افزار ها طبق آنچه که مورد انتظار است، عمل نمیکنند. هنوز تعدادی فیلم وجود دارد که دارای راهنمای **Smart Glass** و ویژگی های مربوط به آن نیستند ولی امید به آن است که تمام مدیا ها را تضمین کنند و روش استفاده از صفحه نمایش های دو گانه، متحول شود، برای مثال کنفرانس مایکروسافت در E3 2012 در طی یک کلیپ نشان داده نرم افزار با بعضی از بعضی های محدود چگونه کار میکند، برای مثال در بازی **Madden NFL 13** بازیکنان قادر بودند بالمس صفحه تبلت خود به بازی پردازنده و یا دعوت نامه های بخش چند نفره بازی هیلو ۴ را پیدا کنند، در حالیکه مشغول بازیکن کردن در بخش داستانی این بازی بودند!! متاسفانه در حال حاضر فقط بازی های انحصاری کنسول **Xbox 360** دارای پشتیبانی از قابلیت های **Smart Glass** میباشد ولی با این وجود، بازی فوق العاده مانند هیلو توانتست به خوبی از این ویژگی ها استفاده کند و ما تجربه ای جدید از بازی کردن را برای بازیکن به ارمغان بیاورد





# Windows® 8

اصرار ما برای آپگرید ویستا و XP در این است که با قیمتی پایین تغییرات عمده‌ای ایجاد می‌شود. با چیزی حدود ۲۵ پوند می‌توانید سیستم عامل خود را ارتقا دهید. اما ارتقای ویندوز ۷ و ۸ به حدی جزئی است که شاید فکر کردن به آپگرید آن در آینده‌ای نزدیک عاقلانه تر باشد.

اگر شما هم مثل Gabe Newell بازی با ویندوز ۸ را یک افتضاح می خوانید، حتما خواهید پرسید که انتخاب دیگر چیست؟ در جواب باید گفت که شاید لینوکس. چون شرکت Valve در نظر دارد تا امکان Steam را در سیستم‌های لینوکس ایجاد کند. همچنین بازی Dead Left ۴ Dead را بر روی Ubuntu تعبیه کند. از طرفی دیگر اصرار همراهی Humble Indie Bundle بازی‌ها نسخه‌ی Linux هم داشته باشند. چون این یک مزیت برای آن بازی است و به هرچه بهتر شدن آن بر روی پلتفرم‌های دیگر نیز کمک می‌کند. سایت www.desura.com هم بسیاری از بازی‌هایی که می‌توان بر روی Linux اجرا کرد را لیست کرده است و شما می‌توانید آن‌ها را مشاهده کنید. شما می‌توانید همچنین تعداد دیگری هم در سایت www.lgdb.org مشاهده کنید. و اگر باز هم کافی نیست می‌توانید از Wine از سایت Winehq.com استفاده کنید. یک لایه‌ی مجازی است که با استفاده از آن می‌توانید برنامه‌های ویندوز را بر روی لینوکس اجرا کنید. البته نکات زیادی است که بازی با لینوکس را تحت الشعاع قرار می‌دهد. پایین آوردن جزئیات گرافیکی و ایجاد مشکل در اجرای بازی‌ها، Direct X ضعیف و خیلی نکات دیگر، بازی در لینوکس را پیشنهاد نمی‌کند. اما اگر می‌خواهید تجربه‌ی بازی در فضای لینوکس را داشته باشید، از نسخه‌ی Ubuntu استفاده کنید.

افزایش سرعت و همچنین تغییر جزئی در نمایش صفحه‌ها تغییراتی است که به چشم می‌آید. اگر شما هم مثل ما باشید، بیشتر زمان خود را بر روی دستکتاب سپری می‌کنید و شاید تنها پرای اجرای

بازی یا برنامه های این از قسمت جست و جو گر مترو که سرعتی به مراتب بالاتر از جست و جو گر منوی استارت ویندوز ۷ دارد، استفاده کنید.

با در نظر داشتن این قضیه، شاید برایتان این سوال پیش بیاید گکه تغییرات عمدہ ای که سازند گان بازی در Windows Store روا داشته اند برای چیست. که خوب در جواب باید گفت که آنها آینده ای این برنامه ها را هم در نظر می گیرند.

مثلا هنوز ویندوز ۸ این امکان را به شما می دهد که از طریق دسکتاپ، اقدام به نصب بازی ها و برنامه های این بکنید و با دو کلیک بر روی آیکون برنامه و یا بازی مورد نظر آن را اجرا کنید، اما آیا در ویندوز ۹ هم چنین چیزی را شاهد خواهیم بود؟ خیلی ها فکر می کنند که اینطور نخواهد بود.

حالا بهتر است که شما ویندوز خود را به ۸ ارتقا دهید؟ بهتر است بگوییم اگر شما در حال حاضر از ویندوز ۷ استفاده می کنید، پس هیچ نیاز فوری به تغییر ندارید. ویندوز ۸ مزیت های جزئی در اجرای بازی ها را داراست، اما قضیه مترو خیلی با موس و کیبورد کنار نمی آید!

اما اگر شما همچنان با ویندوز XP و ویستا کار می کنید حداقل باید از آخرین آیکریدهایی که عرضه شده اند، برای بالا بردن امنیت و بهتر شدن وضعیت رایانه تان استفاده کنید. چون Direct X 11.1 قرار است فقط برای ویندوز ۸ باشد. بنابراین قطعا برای بازی ها، ویندوز ۸ بعثت است: انتخاب خواهد بود.

چیزی است که آن را می‌بینید. و البته عمدت ترین تغییر بندوز ۸. البته شرکت مایکروسافت این جعبه‌های نگی را دیگر مترو نامگذاری نمی‌کند. اما هنوز خیلی ما اصرار دارند تا این پدیده (!) را مترو بخوانند.

تر و ساختارش به نحوی است که باید هم در کامپیوتر  
سای شخوصی و هم در تبلت‌ها یک جور عمل کند و  
لراحتی آن را تبلت و یک صفحه‌ی لمسی بسیار جالب  
هیجان انگیز خواهد بود. در مترو، هر جعبه قادر به  
چگان کاری است. از Mail و تقویم و آخرین اخبار  
وزیر گرفته تا آخرین برنامه یا گیمی که بر روی  
یستیمان نصب می‌کنید، همه و همه در مترو نمایش  
اده می‌شود. همچنین مترو شامل قسمتی برای بازی  
برخی از بازی‌های ایکس‌باکس است که Arcade  
اده همراه برنامه‌هایی می‌توانید از App Store  
خریداری کنید و از آن لذت ببرید. آیکون این بازی  
ها و برنامه‌ها بر روی مترو ظاهر خواهند شد و با یک  
کلیک و یا اگر صفحه‌ی نمایشگر تان لمسی باشد،  
کلک که لمس کوچک آن‌ها را اجرا کنید. البته این بار  
ایکروسافت خرید برنامه‌ها و بازی‌ها را از App  
Store تا حد زیادی تغییر داده است و خارج از آن  
و این آزادی است که قبل از پیش گرفته بود و همین  
بر باعث شد تا Gabe Newell این ویندوز را یک  
افتراضی «تلقی کند.

ببته مترو همه چیز ویندوز ۸ نیست. شما می‌توانید با  
کلیک بر روی جعبه‌ی دسکتاب همان صفحه‌ی  
شناختی همیشگی را مشاهده کنید.

صفحه‌ای که فاقد منوی استارت همیشگی در گوشه  
نچش می‌باشد اما همان صفحه‌ای است که قبل از  
ویندوز ۷ مدیده و تغییر خاص و قابل توجه دیگری

مایکروسافت با ایجاد تغییرات گسترده‌ای در ویندوز ۸ در صدد هرچه کارآمدتر کردن این سیستم عامل با تجربه است. اما در این مقاله سعی داریم تا بینیم آیا این تغییرات برای گیرها هم خوب است یا خیر؟

سیستم عامل کامپیوتر شخصی شما به حدی فراگیر است که شاید در پاره‌ای موقع آن را فراموش کنید. شما آن را جزئی از کامپیوتر شخصیتان می‌دانید و آنقدر هم به آن اهمیت نمی‌دهید. اما اگر شما یک گیر باشید و بخواهید از کامپیوتر شخصی تان برای اجرای بازی‌های مختلف استفاده کنید، سیستم عامل تبدیل به مهره‌ای کلیدی می‌شود. سیستم عامل نقش مهمی در اجرای بازی‌ها خواهد داشت و یا اینکه می‌تواند مانع اجرای یک بازی بر روی سیستماتن شود و یا می‌تواند به هرچه زیباتر شدن اجرای بازی مهم باشد. قطعاً در جریان عرضه‌ی ویندوز جدید از شرکت مایکروسافت هستید. بعد از موقیت ویندوز ۷، این طبیعی و عاقلانه است که شرکت بزرگ و با سیاست و الیته متمول مایکروسافت به فکر عرضه‌ی ویندوزی جدید بیافتد، یعنی ویندوز ۸ ویندوزی که اصلی ترین دغدغه‌اش ایجاد سیستم عاملی برای گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها بود. منوی استارت همیشگی که در گوشی میز کار رایانه‌تان مشخص بود جای خود را به جعبه‌های رنگی داد. ما این مقاله را با این هدف جمع آوری کرده‌ایم تا شما خودتان تضمیم بگیرید که برای بازی، بهتر است سیستم عاملتان را به ویندوز ۸ ارتقا دهید، یا خیر...

سیستم عامل رایانه‌ی خود را به ویندوز ۸ ارتقا دهیم، یا خیر؟ قبل از هرچیز درباره‌ی مترو حرف می‌زنیم. مترو نام جایگزین منوی استارت همیشگی در گوشه‌ی ویندوز‌های قبلی است. همان جعبه‌های رنگی در فضایی جالب و دلنشیں که بعد از بالا آمدن سیستماتن، اولین

خرید و نصب ویندوز ۸

اکتساب

دانلود ۸ ویندوز برای ارتقا این است که به سایت ویندوز بروید و راهنمای آپگرید مان نصب کنید یا نصب آن را به زمان دیگری موکول کنید. اگر می خواهید نصب گرفتار شما ویندوز ۶۴ بیتی دارید می توانید از Install Now استفاده کنید. همچنین می توانید با استفاده از Clear داشته باشید، از Install By Creating Media استفاده کنید. همچنین می توانید با استفاده از لعش دیسکی با حجم بیشتر از ۴ گیگابایت اقدام به ساخت فلش دیسک Bootable کنید.

٢

وقتی که از مرحله‌ی بعد عبور کردید، باید این نکته را در نظر بگیرید که به هیچ عنوان نیاز نیست پس سیستم عامل قبلی خود را پاک کنید تا به نصب این ویندوز پردازید. پنجه‌هی نصب ویندوز بالا می‌باید و از شما زبان و تنظیمات کیبورد خواسته می‌شود. که به از اعمال تنظیمات دلخواهتان باید Next را فشار دهید. بعد از وارد کردن Product Key شما امکان انتخاب بین Upgrade و Custom: Install The Windows Only را خواهید داشت. Custom: Install The Windows Only را انتخاب کنید و محل نصب ویندوز را، همان درایو ویندوز قلبی تان انتخاب کنید. این عمل همه‌ی اطلاعات آن درایو را زین می‌برد و ویندوز ۸ جایگزین آن می‌شود. پس فقط در صورتی این کار را انجام دهید که اطلاعات آن درایو را در جایی ذخیره کرده باشید. وقتی گزینه‌ی Next را انتخاب می‌کنید، نصب ویندوز خودش آغاز می‌شود.

شخصی کردن

بعد از نصب ویندوز، چند باری ویندوزتان ریبوت می‌شود. سپس از شما می‌خواهد که تنظیمات بورد نظرتان را برای کامپیوتر اعمال کنید. سپس در حین بارگذاری، تمرین‌های مربوط به ویندوز جدید بر روی صفحه به نمایش در خواهد آمد که اگر شما با ویندوز ۸ آشنا نیستید، توجه به آن خالی از لطف نخواهد بود.

کمی عادت به این وضعیت و استفاده از مترو و سخت است. روی دسکتاپ کلیک می‌کنید و به طور کلکی شاید مدت‌ها در فکر این باشید که چگونه می‌توانید رایانه‌تان را خاموش کنید! دسکتاپ دیگر ن استارت منوی همیشگی را ندارد و شما نمی‌توانید از آن استفاده کنید. چند برنامه برای از گردن آن وجود دارد. اما این را در نظر بگیرید که مایکروسافت، این ویندوز را با توجه به بدههای آینده‌اش برای ویندوزها تعییه کرده است. پس تعویق در عادت به مترو، هیچ سودی خواهد داشت. چون شاید در ویندوز ۹، دیگر هیچ اثری از دسکتاپ نباشد...

برخلاف ویندوز ویستا و ۷، ویندوز ۸ تنها دو نسخه دارد: Windows 8 و Windows 8 Pro. Windows 8 Pro دارای مزیت‌های جزئی است که Windows 8 فاقد آن‌هاست. البته این مزیت‌ها هیچ سود و ضرری برای بازی کردن بر روی این سیستم عامل‌ها ندارد. پس انتخاب کدام یک از این ویندوز همان‌تگی است: همان‌نمونه داشتید؟

اما ۳۲ بیت یا ۶۴ بیت؟ اگر CPU قادر به اجرای ۶۴ بیت است، پس ۶۴ بیت را انتخاب کنید. اما اگر اینچنین نیست، بهتر است هرچه سریعتر سخت‌افزار هایتان را ارتقا دهید. البته باید به Ram هم توجه داشته باشید. اگر رم کامپیوترتان کم تر از ۴ گیگابایت است، استفاده از ۶۴ بیت به جای ۳۲ بیت، هیچ مزیتی نخواهد داشت و فقط برای رم‌های ۴ گیگابایت به بالا، استفاده از ۶۴ بیت توصیه می‌شود.

بعد از انتخاب، شاید بخواهید به این فکر کنید که آیا می‌توانید چیزی از ویندوز‌های قبلیتان را حفظ کنید یا خیر؟ اگر از ویندوز ۷ ارتقا می‌دهید، می‌توانید با آپگریدتان همه‌ی برنامه‌ها و فایل‌هایتان را نگه دارید. اگر از ویندوز ویستا استفاده می‌کنید، این امکان را دارید که تنظیمات، فایل‌ها و اطلاعات مربوط به User Account را نگه دارید. اما اگر از XP استفاده می‌کنید، فقط توانایی نگهداری اطلاعات مربوط به User Account بخواهید بود. البته به شما توصیه می‌کنیم، هر از چند‌گاهی بدون نگه داشتن هیچ فایلی اقدام به تعویض ویندوز کنید تا از شر برنامه‌های مخرب رها شوید. چون نیاز همه‌ی رایانه‌ها این است که هر از چند‌گاهی سیستم عاملشان به طور کامل تعویض شود و قبل از هرچیز این را در نظر داشته باشید که یک بک آپ از همه‌ی اطلاعاتی که قصد نگه داشتن آن‌ها را دارید، بگیرید.

# آماده کردن ویندوز برای بازی



بازی ها روی ویندوز ۸ سریعتر هستند؟

	Windows 7	Windows 8
TOTALWAR: SHOGUN2	41fps	42fps
DIRT 3	53fps	56fps
ARMA2	39fps	38fps
CRYYSIS 2	41.4fps	42fps
METRO 2033	21.5fps	21.5fps
UNIGINE 'HEAVEN' BENCHMARK	34.2fps	34.2fps



۱ آپدیت کردن درایورها  
بعد از نصب ویندوز، هرچه سرعت باید از طریق اینترنت آخرین درایورهای سخت‌افزارهای رایانه‌تان را دانلود و نصب کنید.

۲ از محیط ویندوز ۸ خوشنات نمی‌آید؟ کلاسیک شوید!

اگر احساس می‌کنید نمی‌توانید با محیط ویندوز ۸ کنار بیایید، از طریق اینترنت برنامه‌ای به نام Classic Shell Classic Shell را دانلود و نصب کنید. با این کار می‌توانید از مدل خاص ویندوز ۸ به دوران کلاسیک ویندوز ۷ و تا حدی هم ویستا نزدیک تر شوید.

۳ آسان تو کردن Login Classic Shell را اجرا کنید. دکمه‌ی Shift و Windows را فشار دهید. Gpedit.msc را تایپ کنید و بر روی برنامه‌ای که ظاهر می‌شود کلیک کنید. به مسیر Configuration > Administrative > Templates > Control Panel > Personalization (Not Display The Lock Screen) کلیک کنید و آن را به تنگام Login وارد کنید، مسیر طولانی را به scroll کردن پردازید. شما همچنین می‌توانید به طور خود کار Login شوید. به Start Screen بر روی netplwiz را وارد کنید. بر روی برنامه‌ای که ظاهر می‌شود کلیک کنید. User Name را خود را انتخاب کنید و تیک گزینه‌ای که می‌گوید: "Users Must enter a username and password" را بردارید. سپس OK را بزنید. کار تمام شده است.

۴ Start Screen را مرتقب کنید شما می‌توانید در قسمت Start Screen اقدام به جابجایی آیکون هایی کنید که بعد از نصب در آنجا ظاهر می‌شوند. بعد از نصب برنامه‌های زیاد شاید کمی Start Screen شلوغ شود و از بی نظمی آن رنج ببرید. یا بعضی از آیکون‌ها جلوه‌ی آن را بگیرند. شما می‌توانید به سادگی آن‌ها را جابه‌جا کنید. مثلاً می‌توانید بعضی از آیکون‌ها را با راست کلیک کردن بر روی آن و انتخاب گزینه‌ی Unpin... که در پایین صفحه ظاهر می‌شود، پاک کنید. یا می‌توانید آن‌ها را با Drag کردن کنار هم بگذارید و به Start Screen نظم دهید. همچنین می‌توانید با کنار هم گذاشتن آیکون‌های بازی‌ها گروهی در آنجا تشکیل دهید تا نظم کامپیوترتان را به رخ دیگران بکشید و حتی نامی برای آن هر گروه انتخاب کنید. به این صورت که بر روی علامت منها که در گوششی رست تصویر مشاهده می‌کنید کلیک کنید. تصویر Start Screen را کوچک می‌بینید. بر روی هر گروه که کلیک کنید و عنوانی برای گروهی که تشکیل داده‌اید انتخاب کنید.

مثل ویندوزهای قبل، ویندوز ۸ هم به همراه ۱۱.۱ Direct X عرضه شده است. جهش خیلی بزرگی نیست اما قطعاً در سرعت بازی و کیفیت بازی‌ها تاثیر گذار خواهد بود.

تا به امروز بازی‌های زیادی که بتوانند از Direct X ۱۱.۱ استفاده کنند وجود ندارد. ۳ Crysis شاید تنها عنوانی باشد که از Direct X ۱۱.۱ استفاده می‌کند و اکثر بازی‌سازها بیشتر بر روی کنسول‌ها اجرا شود. پس نمی‌توانند از کیفیت کامل Direct X ۱۱.۱، در نسل حاضر استفاده کنند.

پس فقط شما می‌مانید و چند بازی انحصاری ویندوز ۸ مثل Minesweeper و Solitaire را اجرا می‌کنید. درباره‌ی همین بازی‌ها هم دست به تغییراتی زده است. این تغییرات اینگونه هستند که شما وقتی ویندوز ۸ را نصب کردید این بازی‌ها را حاضر و آماده ندارید. بلکه باید از Windows Store جدید به طور رایگان خریداری کنید. این امر شاید برای آن Windows Store بود که کاربران بتوانند با محیط Windows Store بیشتر آشنا شوند. بازی‌های بیشتری در Store قرار خواهند گرفت که می‌توان آن‌ها را خریداری کرد. یکی از بازی‌ها Skulls Of the Shogun خواهد بود که به این شکل انتقامات چینی بر می‌آید که انتظارات بیشتری از مایکروسافت می‌رود.



Dead Island: Riptide  
GRiD 2  
Remember Me  
Resident Evil: Revelations

P  
R  
E  
V  
I  
E  
W



از DEAD RISING گرفته تا ZOMBI U، از DEAD ISLAND تا DEAD ISLAND RIPTIDE، هر کدام در این چند ساله مارا سرگرم کرده و البته المان های تازه ای را در بازی های ژانر "زامبی" بوجود آورنده اند. عنوانی که نام برده، هر کدام ببروی دیگری، و در اصل ببروی ریشه اصلی خود یعنی "تولید بازیهای کامپیوتری" با محوریت "زامبی" تاثیر گذاشته اند. یکی از این عنوانین که البته تا حدود زیادی تحت تاثیر عنوانی همچون DEAD RISING تولید شد، عنوان DEAD ISLAND RIPTIDE بود که در سال ۲۰۱۱ پا به بازار های جهانی گذاشت. البته این عنوان با بازتاب های متفاوتی همراه بود؛ برخی آن را یک عنوان صرفاً آرکید میدانستند و البته برخی آن را از لحاظ داستانی مورد بررسی قرار میداند که متناسبانه، اگر بخواهیم آن عنوان را از لحاظ داستانی مقایسه کنیم، به نتیجه ای نخواهیم رسید! زیرا صرفاً این عنوان قصد سرگرم کردن مخاطب را داشته، و هیچ گاه فرد نمیتوانست به طور کامل و آنطور که باید، با داستان بازی ارتباط برقرار کند.

از زامبی، تا زامبی!

# DEAD ISLAND RIPTIDE

Techland  
Deep Silver  
first person/open world/action role-playing  
X360, PS3  
April 2013

عماد عامری



### نسخه های متفاوت بازی: Normal edition

در این سخنه تنها بازی اصلی بهمراه یک steelbook از بازی در دسترس خواهد بود. البته steelbook تنها در صورت پیش خرید در اختیار بازیباز قرار خواهد گرفت.

### Collector's Edition

این نسخه که دارای نسخه اصلی بازی است، دارای یک کیف مسافرتی، یک مجسمه کوچک، یک درب باز کن با شکل های DEAD ISLAND و یک نقشه دیجیتالی از بازی. گفتنی است که این نسخه تنها در آمریکای شمالی و امریکای لاتین در دسترس است.

### Zombie Bait Edition

این نسخه دارای بازی اصلی، یک steelbook، یک محتوای اختصاصی برای بازی و یک مجسمه ۱۳ اینچی است. این نسخه تنها برای کشور انگلستان در نظر گرفته شده است.



این مد جدید که بسیار سرگرم کننده است

البته بخش دیگری که در مورد فیزیک بر روی آن تمرکز ویژه ای شده است، رودخانه های جاری در جزیره یا همان استفاده از "آب" آن هم به طور طبیعی اساسی به کار خواهد آمد در دسترس نیست، اما میتوان تصور کرد برای مثال با استفاده از برق و یا تیر های الکتریکی زامبی هایی را که در رودخانه ها وجود دارند را از بین برد.

Sebastian Reichert تصمیم گرفته است سازنده تمرکز ویژه ای را برروی فیزیک بازی داشته است. البته تلفیق این بخش با بخش Boat بنظر جالب خواهد بود. همانند قبل، بازی دارای ۴ شخصیت اصلی خواهد بود که هر کدام دارای مهارت خاصی هستند. البته Sebastian Reichert در طی یک مصاحبه با GAMETRAILERS آذغان داشت که شخصیت پنجمی نیز به بازی اضافه شده است.

تغییرات زیادی برای بهبود بازی در بخش گیم پایی ایجاد شده است. از جمله سیستم هدایت بازیابی که به گفته تیم سازنده بهبودی خوبی را داشته است. از جمله نفعه بازی که به گفته Techland به کل تغییر کرده است. همچنین انتظار می رود شاهد وجود SKILL های جدید نیز باشیم. حال که بنظر می رسد قرار است شاهد تغییرات مثبتی در روند گیم پایی باشیم، بنظر می رسد با اضافه شدن سیستم جدید فیزیک در بازی، سلاح های جدیدی به بازی اضافه شوند. البته اگر سلاح های گرم همانند نسخه پیشین طراحی و اجرا شونت، نمیتوان انتظار کارایی خاصی را از آنها داشت. اما اگر Techland بتواند سلاح های جدید و البته متفاوتی را در بازی بگنجاند، میتواند روند بهبود عنوان را کامل کند.

DLC ها و PATCH ها که همیشه نقشی پررنگ در رفع اشکالات یک بازی داشته اند، این بار نیز به کمک Dead Island Riptide خواهند آمد و البته تیم سازنده این اطمینان را به مخاطبین داده است که DLC های جالی در انتظار مخاطبان است. در انتهای باید گفت انتظار می رود Techland با رفعه اشکالات گذشته و اضافه شده اند. یکی از جذاب ترین بخش هایی که به بازی اضافه شده است، بخش Boat (قایق) است. در این بخش یکی از بازیابان وظیفه هدایت قایق بردن زامبی ها و محافظت از قایق را دارند. می توان گفت یکی از نکاتی که DI را همیشه مورد توجه قرار می داد، بخش جذاب چند نفره آنلاین است. خوشبختانه با اضافه شدن مد های جدید در بازی، بنظر می رسد این بخش چند نفره حتی جذاب تر از گذشته باز گشته است تا شما و دوستان را سرگرم کند. از این رو، تیم سازنده بازی برروی این بخش تمرکز زیادی داشته است؛ تا جایی که در بیشتر مصاخبات و نمایش های بازی، اعضای استودیو بر این عقیده بودند که این بخش یک قسمت متفاوت نسبت به بازیهای دیگر است؛ زیرا برخلاف بازی های دیگر که شما در ماشین نشسته اید و این کار را میکنید، اینبار در قایق هستید و این موضوع به خودی خود، هیجان کار را بالا می برد. تا کنون صحبت های زیادی در مورد فیزیک بازی شده است. بنظر می رسد یکی از نکات بازی که dead island امسال را سال گذشته متمایز می سازد، فیزیک قوی تر نسبت به نسخه قبلی است. میتواند با این قابلیت و در صورت کم بود مهمنات، تنها به پاهای زامبی ها آسیب برسانید تا بتوانید از مهله که فرار کنید.





## ۱،۲،۳ حرکت ....

هر گاه نام سبک ریسینگ به زبان می‌اید ناگزیر اسم کدمسترز در ذهنمان نقش می‌بیند. شرکتی با ساختن عنوانی مانند DiRT, GRID, F1 RACE, F1 RACE STAR را در بین ریسینگ سازان تثیت کرده است.

سال ۲۰۰۸ شرکت CODEMASTERS عنوان ریسینگ جدیدی با نام GRID را منتشر کرد. این عنوان یک چالش برای هاداران سبک ریسینگ بود. عنوانی که بسیار طبیعی گرایانه ساخته شده بود و سازندگانی که سعی کردند با تمامی قدرت یک ریسینگ بی‌نظیر را ارائه دهند. GRID دقیقاً همان چیزی بود که ریسینگ دوستان سرسرخ می‌خواستند. کنترل سخت ماشین‌ها، گرافیک خارق العاده‌ی بازی، تخریب پذیری عالی محیط، تنو و سایل نفیله، هوش مصنوعی عالی و.... بازخورد منتقدان به این بازی بسیار جالب و لذت‌بخش بود جوری که این بازی جایزه بهترین ریسینگ سال ۲۰۰۸ را از نگاه IGN و جایزه BAFTA بهترین ریسینگ را در اکادمی بازی‌های ویدئویی انگلستان از ان خود کرد.

و اما سال ۲۰۱۲ سالی که نسخه‌ی جدیدی از عنوان GRID رونمایی شد. نسخه‌ای که طبق گفته‌ی سازندگان یک نسخه‌ی بی‌نقص و عالی خواهد شد و گیمنان را به چالش می‌کشد. نسخه‌ای که سازندگان سعی کرده‌اند ایرادات شماره‌ی قل را جبران کنند و به المان‌های خوب بازی بیفزایند. در ادامه‌ی مقاله به بررسی کلی این نسخه می‌پردازیم.



## مزایای ویژه

طبق گفته‌ی سازندگان کسانی که بازی را اینلайн و یا از طریق فروشگاه‌ها پیش خرید کنند می‌توانند طبق گفته‌ی سازندگان کنند که شامل ۲ بسته اضافه کننده ماشین به بازی است.

**McLaren Racing Pack:** دریافت انصاری اتومبیل McLaren MP4-12C GT3 در بخش تک نفره، چند نفره و ویژه اینلайн از این ماشین استفاده کنید. همچنین ۲ مسیر جدید اضافه می‌شود که می‌توانند در آن مسابقه دهید.

**Head Start Pack:** دریافت اتومبیل انصاری McLaren 722 GT Mercedes-Benz SLR McLaren که می‌توانند در بخش تک نفره، چند نفره و ویژه اینلайн مسابقه دهید. همچنین می‌توانند از بخش اینلайн ارتقا ماشین با تخفیف ویژه این کار را انجام دهید و یک جایزه از بخش RaceNet دریافت کنند.

## تورنومنتی چند نفره

کدمسترز وجود بخش چند نفره را نیز در بازی تایید کرده است. نقش چند نفره نیز در بازی مانند بخش تک نفره سخت و دشوار می‌باشد و تنها تفاوت آن وجود PERK‌ها در بازی می‌باشد. در بخش چند نفره یک جدول با نام جدول ارزیابی وجود دارد که می‌توانید امتیازات و نحوه‌ی مسابقه دادن‌تان را بررسی کنید. همچنین این شرکت لیست ماشین‌های موجود در این بخش را نیز معرفی کرد که در ادامه می‌توانید آن‌ها را مشاهده کنید:

BMW E30 M3, Subaru BRZ, Mustang Mach 1, Volkswagen Golf, Alfa Romeo Giulietta, Ford Mustang Boss 302, Chevrolet Camaro SS, Nissan R34 Skyline, Nismo Z-Tune, Dodge Challenger, Nissan 370Z, McLaren MP4-12C, Ariel Atom, BAC Mono, KTM X0Bow R, Koenigsegg Agera R, Pagani Huayra

## سرعت تا حد جنون

در تریلر های منتشر شده تغییرات بسیار زیادی در گیمپلی بازی دیده می‌شود که هر کدام از این تغییرات به بهبود تک تک المان‌های بازی کمک بسیاری می‌کند که در نهایت برای پیشرفت کلی بازی بسیار مفید می‌باشد.

**Handling** بازی مانند نسخه‌ی قبلی بسیار سخت است. در احتیاط کامل انجام شود. مانند نسخه‌ی قبلی در هدایت کردن با سرعت زیاد کار بسیار سختی می‌باشد و در نهایت منجر به برخورد به دیوار یا ماشین‌های اطرافتان می‌شود. طبق گفته‌ی سازندگان بازی قابلیت جدیدی به بازی اضافه شده است به نام TrueFeel که بازی رو بین دو حالت شیوه ساز و ارکید قرار میدارد که ایده‌ی این دیده بسیار جالب می‌باشد.

بازی در سه قاره‌ی آسیا، اروپا و امریکا اتفاق می‌افتد که شهرهایی مانند ابوظبی، بارسلونا می‌باشند. نمونه‌هایی از این مکان‌ها می‌باشند. بازی مانند نسخه‌ی قبلی در کوچه و خیابان‌ها و پیست‌های رالی اجرا می‌شود که هر کدام از این مکان‌ها سختی خاص خودش را دارد و دارای وضعیت اب و هوایی خاصی می‌باشد. همچنین سازندگان رانندگی در جاده‌های کوهستانی، جاده‌های فانتزی و مناطق جنگلی را نیز تایید کرده‌اند.

اگر نسخه‌ی قبلی را بازی کرده باشد میدانید که هوش مصنوعی رانندگان کامپوترا به قدری معادل کار شده است که گویا واقعاً در حال رانندگی قابلیت در صحنه‌هایی از تریلر بازی دیده می‌شود که ماشین‌هایی دیگر برای این که موقعیت خود را حفظ کنند ناگهان خودشان را جلوی شما میرسانند و مانع از عبور شما می‌شوند یا با ضربه زدن به بدنه‌ی ماشین شما را متوقف می‌کنند. اما در بعضی از صحنه‌های ماشین‌هایی دیگر برای این که هستید ماشین در تریلر های بازی مشاهده می‌شود که در بازی پیچ سازندگان سعی کرده‌اند که قابلیت درفت را بیش از پیش ملاک کار گیمنان قرار دهند و از آن برای برخورد نکردن به دیوار و ماشین‌ها استفاده کنند. های دیگر جویی جلوی شما ظاهر می‌شوند که به در شماره‌ی اول این بازی هایی که هستید هدایت ماشین سری بازی های ریسینگ با نام Playback بودیم که اگه کنترل ماشین از دستان خارج شد یا از مسیر خارج شدید شدید بازی کرد که در بازی پیچ شما را به خوبی رعایت کرده است.

نکته‌ی جالب دیگر در بازی وجود مسابقات F1 در بازی می‌باشد. در یکی از تریلر های بازی می‌توانید مشاهده کنید که در بازی می‌توانید هدایت یک ماشین فرمول را به دست بگیرید و مانند مسابقات معمولی بازی را اجرا کنید. در این سری مسابقات تنها در پیست‌های رالی برگزار می‌شود. در بازی ممکن است که ماشین فرمول شما خراب شود پس باید به شدت مراقب ماشین خود باشید. هدایت ماشین‌های فرمول به مراتب سخت تر از ماشین‌ها مسابقه‌ای می‌باشد که برای بازی کردن این قسمت باید تسلط زیادی بر بازی های ریسینگ داشته باشید.



وجود دسته‌ی پرندگان در بازی میباشد که در تریلر های بازی قابل مشاهده میباشدند. تخریب پذیری محیط شاید مهم ترین تغییر در گرافیک بازی گرید ۲ میباشد که کدمسترز رسیدگی جدی به ان کرده است. طراح ارشد شرکت کدمسترز اعلام کرده است که میخواهد یک بازی فیزیکی واقعی را به گیمنان نشان دهد و تا حد قابل قبولی در تریلرهای بازی ان را نشان داده است. تخریب پذیری باشد برخورد با اجسام رابطه‌ی مستقیم دارد یعنی اگر شما باشد کمی به جایی برخورد کنید ممکن است تنها چراغ‌ها جلوی شما خراب شوند ولی اگر باشد برخورد کنید ممکن است حتی سپر جلوی شما از جا در بیاید. نکته‌ی جالب دیگر در تخریب پذیری محیط برخورد دو ماشین میباشد. هنگامی که دو ماشین به هم برخورد میکنند عناصر خاک و دود به هم میپیچند و اجزای ماشین از جایشان در می‌آیند که این اتفاق به طبعی تر شدن بازی و به تصویر کشیدن یک تصادف کمک بسیار زیادی میکند.

ماشین‌ها در اختیار کدمسترز قرار داده اند تا کدمسترز بتواند با دقت و تمرکز بیشتری ماشین‌های بازی را طراحی کند که در این امر بسیار موفق بوده و توائسه در تریلرهای بازی این امر را اثبات کند. ماشین‌ها در بازی به طرز دیوانه واری زیبا طراحی شده اند و هرگز از طرح اصلی شان فاصله نگرفته اند و کاملاً شبیه به اصلشان ساخته شده اند. یک HUD بازی در حد معمولی طراحی شده است و نوادری جدیدی در خود ندارد و مانند دیگر ریسینگ‌ها طراحی معمولی دارد. یک HUD بازی شامل کیلومتر شمار، تایмер، وضعیت دیگر ماشین‌ها نسبت به شمارده بندی میباشد که به طرز معمولی طراحی شده و هیچ نوادری جدید در آن ندارد. همچنان وجود عناصر خارج از بازی نیز به طبعی تر شدن بازی کمک زیادی کرده است یکی از این عناصری که در بازی زیاد مشاهده میکنید مردم هستند که از پرون ترده‌ها در حال تماشای مسابقه میباشدند. یا یکی از عناصری که به زحمت دیده میشود اما انقدر زیبا کار شده است که شاید در هیچ بازی ندیده باشیم

تابش نور خورشید و بازتاب آن یکی از بهترین نمونه های موجود میباشد که در گرید ۲ شاهد آن هستید. همچنین نورپردازی در شب ها نیز بسیار عالی میباشد. به کمک چراغ‌ها در خیابان و منورها و فشنجه‌های اطراف پیست یک نورپردازی هنری در بازی ایجاد شده است که باید به کدمسترز یک تیریک جانانه گفت.

اما در GRID 2 ما شاهد تغییرات زیادی در گرافیک بازی خواهیم بود. انجین جدید شرکت کدمسترز که قدری زیبا کار شده است که تمامی جزئیات باشند که با سرعت از کنارشان عبور میکنند به صراحت قابل دیدن و شناسایی میباشد. طراحی محیط‌ها و شهرها شده است. اولین تغییری که در بازی میتوان مشاهده کرد قوی تر شدن قدرت نورپردازی در بازی میباشد. در نسخه‌ی قبلی نورپردازی بازی به طرز اقرار امیزی روشن بود و شاید یکی از نقطه ضعف هایش همین بالا بودن درجه‌ی Brightness بود. اما در شماره‌ی دوم شاهد یک نورپردازی معادل و عالی هستیم که در تریلرهای بازی میتوانید این مزیت را مشاهده کنید. نورپردازی در این شماره خیلی بهتر از نسخه‌ی قبل میباشد.

## ضیافت سرعت زیر اسمان آجی



**غرض بی صدای ماشین‌ها**  
شاید صداگذاری برای شما مهم نباشد اما خوب است بدانید که یکی از ویژگی‌های یک ریسینگ خوب

صدای موتور ماشین‌ها به خوبی کار شده است و تریلرها یک صداگذاری طبیعی را تماش می‌هند. به هنگام پیشتر کردن سرعت و استفاده از گاز صدای موتور ماشین‌ها به حد اکثر خودش میرسد که نشان میدهد سازندگان به خوبی روی صداگذاری بازی کار کرده اند. صدای موتور هر ماشین با صدای موتور ماشین دیگری فرق دارد و این یک امر بدیهی میباشد و کدمسترز به زیبایی هر چه تمام تر روی ان کار کرده است.

موسیقی تم بازی نیز بسیار متنوع میباشد و درون گیمر حس سرعت و استرس را ایجاد میکند و باعث میشود ادروالین بیشتری در حین بازی ترشح کنید. در بازی موسیقی‌های زیادی وجود دارد که با دکمه‌ی خاصی میتوانید موسیقی‌ها را عوض کنید و موسیقی دیگری را گوش کنید. صدای های دیگری در بازی وجود دارد که زیاد تاثیری بر روی بازی ندارد. مانند صدای مردم، افکت یخش و پلاشدن اب و ....

در کل صداگذاری بازی نیز مانند بقیه المان‌های بازی بی نقص میباشد.

## سالی با طعم گرید ۲

در کل میتوان عنوان گرید ۲ را بهترین ریسینگ سال نامید اما باید منتظر ماند که ای ریسینگ دیگری منتشر میشود یا خبری به ریسینگ‌های شرکت کدمسترز میتوان اعتماد داشت و همگان با بازی‌های عالی این شرکت اشنا هستند خصوصاً با ریسینگ‌های این شرکت. هر چند از این بازی بسیار تمجید و تعریف میشود اما باید منتشر ماند تا انتشار بازی.

گذشته‌ای درخشنان

امیرهادی پور

REMEMBER  
ME™

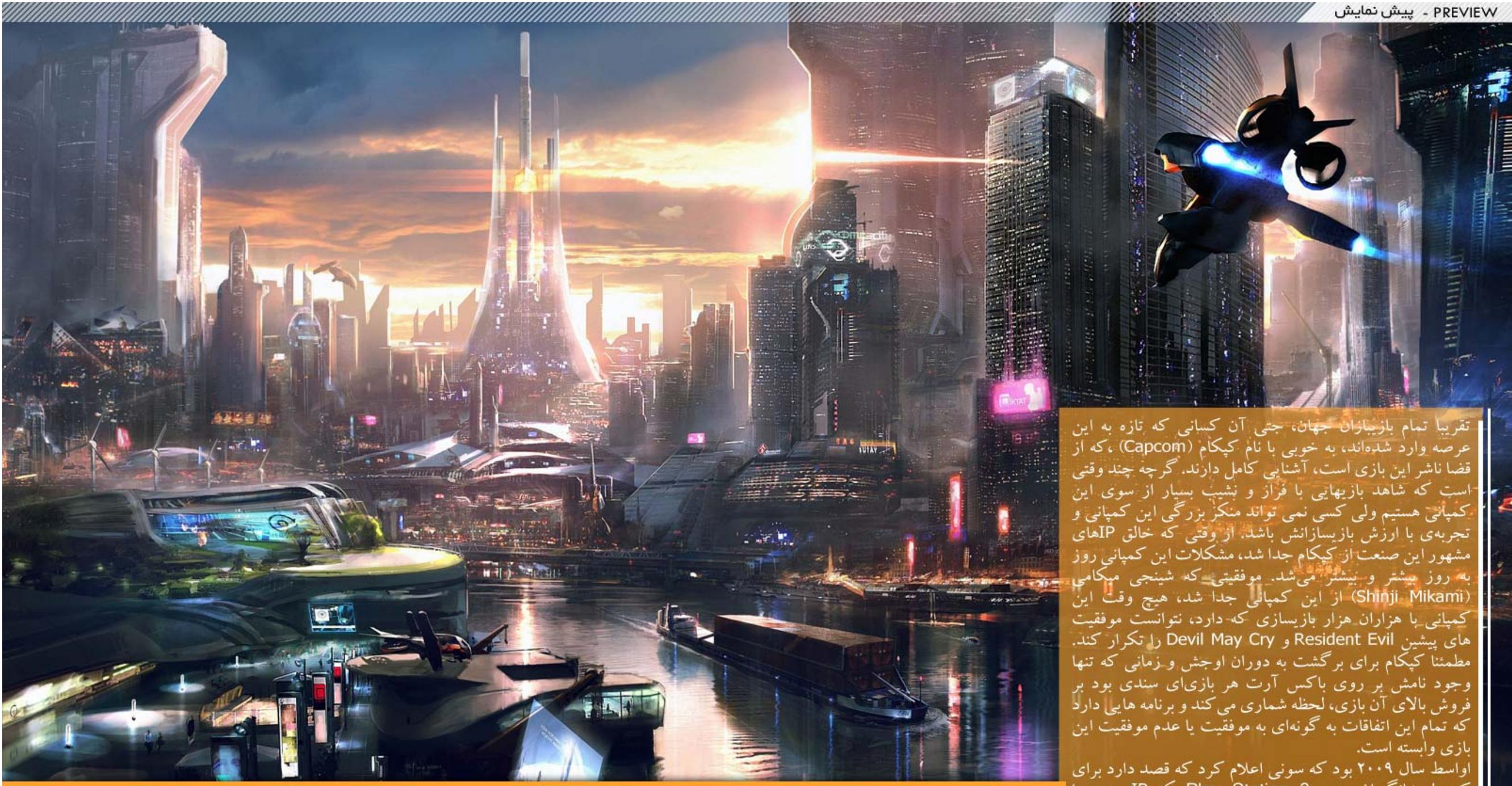
Dontnod Entertainment  
CAPCOM

Third-person, stealth, action-adventure

PC, PS3, X360

June 4, 2013





تقریباً تمام بازیازان جهان، حتی آن کسانی که تازه به این عرصه وارد شده‌اند، به خوبی با نام کپکام (Capcom)، که از قضا ناشر این بازی است، آشنایی کامل دارند. گرچه چند وقتی است که شاهد بازیهای با فاز و نسبت سیار از سوی این کمپانی هستیم ولی کسی نمی‌تواند منکر بزرگی این کمپانی و تجربی با ارزش بازی‌سازی باشد. از وقتی که خالق IP‌های مشهور این صنعت از کپکام جدا شد، مشکلات این کمپانی روز به روز بیشتر و بیشتر می‌شود. موقتی که شینجی میکامی (Shinji Mikami) از این کمپانی جدا شد، هیچ وقت این کمپانی با هزاران هزار بازی‌سازی که دارد، نتوانست موفقیت های پیشین Devil May Cry و Resident Evil را تکرار کند.

مطمئناً کپکام برای برگشت به دوران اوچش و زمانی که شینجی میکامی

وجود نامش بر روی باکس آرت هر بازی ای سندی بود بر

فروش بالای آن بازی، لحظه شماری می‌کند و برنامه‌هایی دارد

که تمام این اتفاقات به گونه‌ای به موفقیت یا عدم موفقیت این بازی وابسته است.

اواسط سال ۲۰۰۹ بود که سونی اعلام کرد که قصد دارد برای کنسول خانگی اش یعنی ۳ Play Station یک IP جدید را معرفی کند که در زندان نام داشت. اما متأسفانه یا خوشبختانه اینبار سونی بود که دچار مشکلات بزرگ مالی شد و مالک این شرکت مجبور شد هزینه‌هایی که صرف ساخت بازی می‌شود را کاهش دهد. در نتیجه‌ی این اقدام خیلی از استدیوها از این کمپانی جدا شدند و به دلیل اینکه هیچ بودجه‌ای را برای ادامه دادن ساخت بازی نداشتند و علاوه بر آن بدون یک حامی بزرگ نمی‌توانستند زمینه‌ی انتشار و موفقیت بازی را فراهم کنند، ساخت بازی‌ها با تأخیر افتاد. این اتفاق شایعات زیادی را پیرامون بازی‌های زیادی که برای سونی به طور انحصاری در دست ساخت بودند به وجود آورد از توقف ساخت بازی Agent که توسط راکستار (Rockstar) در دست ساخت بود تا همین IP یعنی بازی Remember Me از گذشت روزها و ماه‌های پیش از این بازی کپکام که به پتانسیل بالای این بازی پی برد بود امتیاز نظر این بازی را خریداری کرد تا باز دیگر ساخت بازی شروع شود ولی اینبار خبری از یک IP انحصاری برای کنسول PS3 نبود.



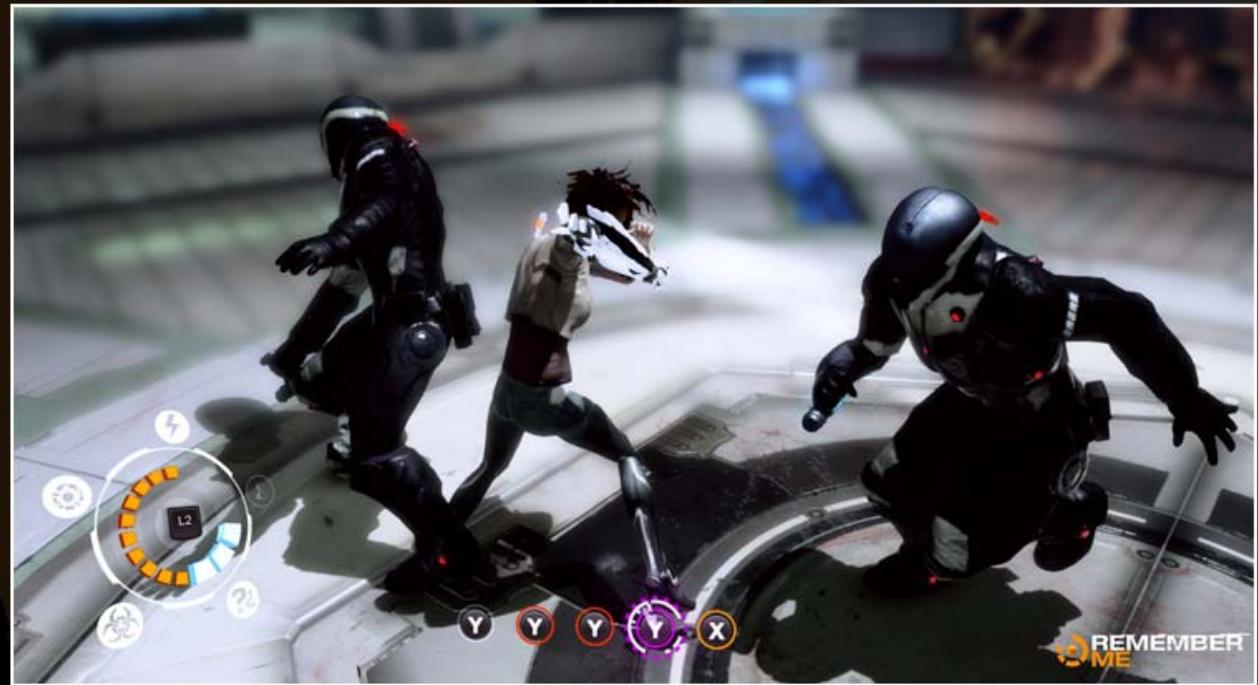
باید تا انتشار بازی صیر کرد تا دید آیا این بازی تنها یک تقلید محض باشد کی نوآوری است مثل Amazing Spider-Man یا به طور کلی شاهد این هستیم که سازندگان با تقویت نقاط ضعف و قوت این بازی‌ها و بهره بردن از ایده‌های ناب خود، بازی‌ای در خور نام کپکام را تولید نمودند.

یکی از نکات جالب مبارزات بازی این است که بازیازان تووانیاب ساخت کمبوهای سفارشی را دارند که ایده‌ای کن‌نظیر و ناب به شمار می‌روند. بر اساس اطلاعات درز کرده بازیازان می‌توانند در قسمتی که آن داشتند و آن را حتی بزرگ‌ترین نقطه‌ی قوت گیم Amazing Spider-Man همچون نزدیک را دارند. ولی وی با کمک یک دوست موفق مبارزات بازی را بر این اساس در بازی بیاده کنند.

از زمان شروع ساخت بازی، یکی از ویژگی‌های که سازندگان عنوان Remember Me را از این هستیم که در زندان Bastille Prison می‌باشد و امید کمی برای مردم شهر هم به دلیل شدت نظارت دولت بر نزدیک را دارد. ولی وی با کمک یک دوست موفق به فرار از زندان می‌شود و پس از اینکه از بیانی که بر سرش آمدۀ مطلع می‌شود، مسمم تر از گذشته و با اراده‌ای به مراتب پولادین تر به گروهی که بر علیه سازمان Memoryeyes فعالیت می‌کنند، بیرونند. حال Nolin تصمیم خود را گرفته تا پاسخ سوالات میهم ذهن خود را به دست بیاورد و این کار به این آسانی‌ها هم نیست. سوالات زیادی ذهن شخصیت اصلی داستان بازی Me Remember Nolin یعنی Nolin را به کشتن آمده، بیشتر قابلیت‌های گذشته‌اش را از دست داده و اینکه نمی‌داند با چه مدلی این قابلیت‌ها بازی در وی تقویت شده بود و چرا از وی گرفته شد و دهها سوال کوچک و بزرگ دیگر که یافتن پاسخی به دست بازیاز است و بس. جستجو برای یافتن گذشته ای میهم و همچنین تلاش برای یافتن راهی برای اندازی یک انقلاب عظیم برای نابودی این سازمان شیطانی که بشریت را قربانی اهداف شومش می‌کند، باعث شده که اکثر جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کند به دنبال دستگیری یا قتل وی باشند و حال او به مانند یک اساسین (Assassin) راهی جز مبارزه با این نیروها برای نمانده و این تنها راه برای زندگان داستان و زندگی کردن وی است. امیدواریم این داستان و ایده‌ی جالب استفاده از ذهن و خاطرات افراد برای پیش‌روی در داستان، مورد کم لطفی سازندگان قرار نگیرد زیرا این شرایطی که این بازی تاکنون داراست، پتانسیل بالایی برای درخشیدن در جمع بهترین داستان‌های بازی دارد.

**وقتی که امنیت تبدیل به یک رویا می‌شود**  
داستان بازی روایتگر سال ۲۰۸۴ میلادی و شهری به نام نتو-پاریس (Neo-Paris) می‌باشد. تکنولوژی حرف اول و آخر را می‌زند. حتی کوچک‌ترین حرکات مردم شهر هم به دلیل شدت نظارت دولت مخفی نمی‌ماند. دیگر حریم خصوصی معنی ای ندارد. تعداد شبکه‌های اجتماعی روز به روز در حال افزایش است. مردم حتی دیگر کنترل ذهن خود را در اختیار ندارند و مهم ترین بخش حریم خصوصی افراد یعنی خاطرات انسان در خطر جدی است و خاطرات شخصی افراد به بهانه ای برای داد و ستد مورد استفاده قرار می‌گیرد. کابوس‌های بشیریت به حقیقت تبدیل گشته و شاهد این هستیم که محصولات ساخته‌ی دست بشر که به خود مشغول کرده؛ نمی‌داند کیست و چه بلایی بر سر بشیریت آمده، بیشتر قابلیت‌های گذشته‌اش را از دست داده و اینکه نمی‌داند با چه مدلی این قابلیت‌ها بازی در وی فناوری‌های هوشمند از مسیر اصلی خود منحرف شده اند و به دست افرادی که مهارت شخصی خودشان را در اولویت می‌دانند افتاده اند. ولی تنها تعداد محدود و اندکی از افراد وجود دارند که این فناوری در ذهن پیچیده‌ی آنان تاثیری ندارد و تنها امید شیریت برای رهایی از این غول بزرگ می‌باشد. کمپانی Memoreyes را حتی تبدیل به قدرتمندترین سازمان دولتی در جهان شده و تمامی این تنشکلات همراه با این سلاح که از هزاران بیم امنیتی می‌تواند خطرناکتر باشد، در کنترل آنها می‌باشد.

شخصیت اصلی بازی Nolin نام دارد که از کارکنان سابق این کمپانی بزرگ می‌باشد که به دلیل کار ساخت از تووانایی به اصطلاح هک کردن ذهن مردم یا بهتر است بگوییم شکارچی ذهن بود را داراست و به راحتی می‌تواند با ورود به خاطرات مردم خاطرات تاکنون داراست، پتانسیل بالایی برای درخشیدن در آنها را بخواند، یاک کنید یا راهی تغییرش دهد! پس بازیاز در این بازی کنترل یک فرد معمولی را بر عهده ندارد. وظیفه‌ی بازیاز با این قابلیت شخصیت اصلی در طول بازی سنگین و سنگین تر شده است. شما را به تفکر در جمله‌ی اشنازی "قدرت، مسئولیت های زیادی به دنبال دارد" دعوت می‌کنم. مثل همیشه صاحبان قدرت و مقامات برای حفظ کردن قدرتشان و ترس از داشت و تووانایی Nolin، که مسلمانی می‌تواند به ضرر شان باشد، باعث اقدام به دستگیری Nolin می‌کند و موفق به انجام اینکار هم می‌شوند.



### تکرار لحظات خوش

تقریباً تمامی بازیازان تجربه‌ی بازی یکی از عنوانین بازی محبوب استدیوی Warner Bros یعنی Batman را داشته‌اند. اگر به یاد داشته باشید، همواره از بخش مبارزات این بازی به عنوان یکی از نقاط قوت این سری نام برد می‌شد و با توجه به زمان عرضه‌اش و داشتن رقیبی سرخست در گیم‌پلی چون Assassin's Creed که مبارزات رو در رو و با

دشمنی به سرعت به سراغ دشمن دیگر برود و بین کمبوها وقهه ایجاد نشود. در این حالت هر چقدر Nilin تعداد ضربات بیشتری را بر دشمنان وارد می‌کند به همان نسبت آسیب واردہ بر دشمنان نیز زیاد و زیاد تر می‌شود.

زمانی می‌توانید از این قدرت‌ها بهره ببرید که نوار تم کر شخصیت شما با ضربات بی در پی ای که بر دشمنان وارد می‌کنید پر شود. به طور کلی پنج S presses این قابلیت را می‌دهد تا بعد از از پای درآوردن Nilin

و زودی بهبود می‌آید.

نها تفاوتی که این دسته با دسته‌ی پیشین دارد این است که با دریافت ضربه از دشمنان به زودی بهبود می‌آید.

**Chain presses**: استفاده از این دسته از قدرت‌های اوپریت می‌دانند توصیه می‌شود.

با اجرای کمبوها همزمان با اجرای این قدرت می‌توانید سرعت تراز حال معمولی و به طور مداوم و پشت سر هم کمبوهای پرسخت را به اجرا دریابرد ولی باید این نکته در نظر داشته باشید که ضرباتی که دریافت می‌کنید دو برابر حالت معمولی بر روی Nilin تاثیر خواهد گذاشت.

**Power Pressens**: از این قدرت می‌توان به عنوان یک تمام کننده قهار نام برد.

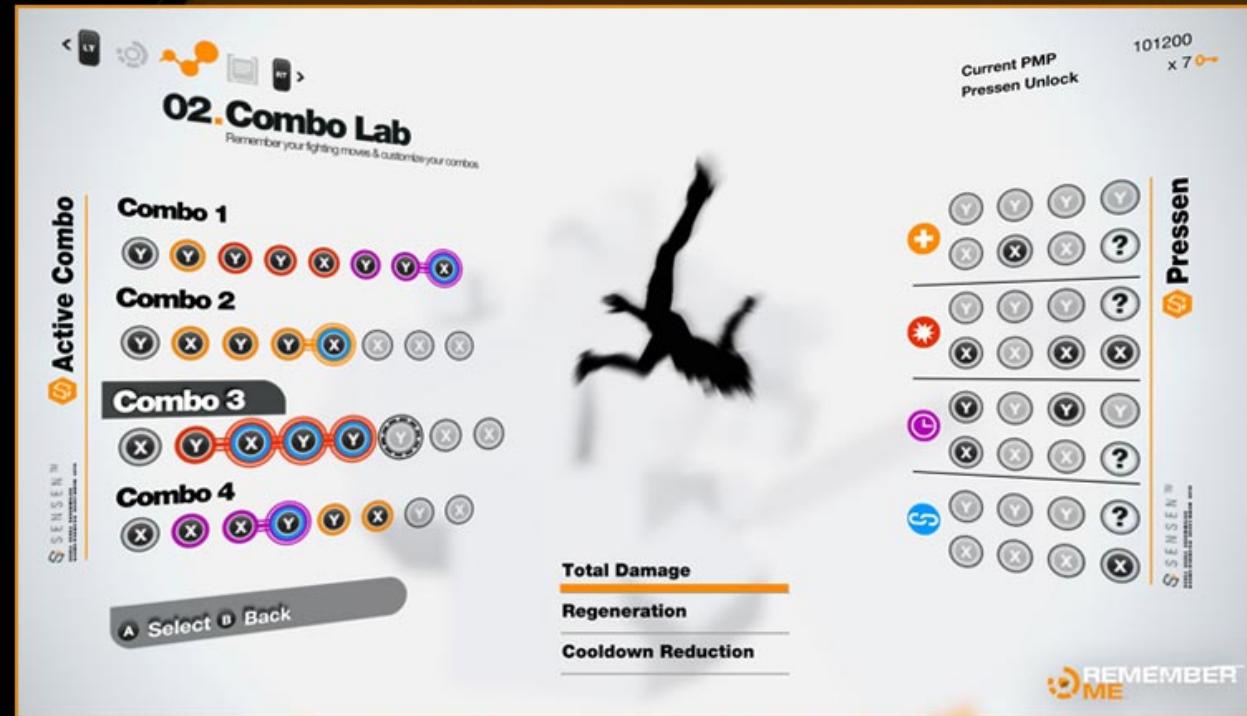
دشمنان را در کسری از ثانیه نابود می‌کند به طور حتم نقطه ضعف این قدرت در سرعتش است ولی با وجود استفاده از این قدرت دو برابر حالت معمولی بر دشمنان تاثیر منفی می‌گذارد.

علاوه بر این قدرت‌های نام برد شده در بخش گیم پلی، قدرت‌های دیگری نیز شما را در مبارزات همراهی می‌کنند که Prssen 24 نام دارند و در حالت عادی استفاده از این قدرت‌ها غیر ممکن است.

نها آوری سازند گان در همین ۵هزار کمبو در بخش گیم پلی خلاصه نمی‌شوند. بلکه شما در هنگام اجرای این کمبوها هم قدرت ویژه‌ای را در اختیار دارید که می‌توانید از آنان در طول اجرای کمبوها بهره ببرید. این قدرت‌ها Pressen 24 نام دارند و تاثیراتی را نیز بر کمبوها و اثرات آنها بر دشمنان به ذیلان دارند. بازیاز این اجزا را دارد که به طور کل از 24 در طول بازی بهره ببرید و با استفاده از آنها مبارزات را اداره کنید. این 24 در Pressen به ۴ دسته‌ی اصلی تقسیم می‌شوند:

**Cool down presses**: اگر این قدرت را هنگام اجرای کمبوهای مختلف به کار ببرید، Nilin سریع تر عمل از خود نشان خواهد داد و در مقابل ضربات دشمنان آسیب پذیری کمتری دارد و در عین حال آسیب‌های به مراتب کمتری را بر حریف وارد می‌کند.

**Regen Pressens**: مانند دسته‌ی اولیه برای موقعیت کاربرد دارد که در بین دشمنان بسیاری محاصره شده اید. البته این دو دسته‌ی نام برد شده از آثاری که شما بر دشمنان بر جای می‌گذارید می‌کاهد ولی در مقابل خودتان می‌توانید با کمی دقت در طول مبارزات نه تنها کمتر ضربه دریافت کنید بلکه به راحتی صدمات جبران ناپذیری را بر دشمنان وارد کنید. به نوعی این دو دسته از قدرت‌ها برای پیشگیری است و برای بازیازانی که تعامل دارند ریسک را پذیرند و سریعاً و پشت سر هم به دشمنان حمله کنند توصیه نمی‌شود.



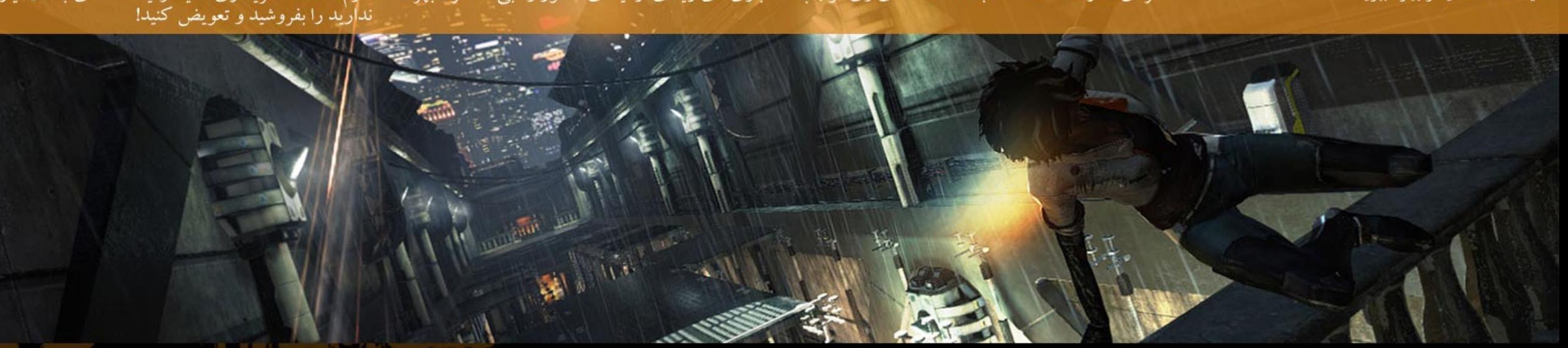
برده اند و بازیازان زیادی آن را امتحان کرده‌اند؛ اما هیچ کیانی ای همچون کپکام تجربه طراحی مبارزات با موجودات عجیب‌الخلقه را ندارد؛ پس این احتمال می‌رود که این بخش از بازی بسیار پر طرفدار شود. در داستان بازی به این نکته بر می‌خوریم که آزمایشات بسیاری بر روی موجودات در Memoreyes انجام می‌شود که به احتمال قریب به یقین این دلیلی است محکم می‌شود که این توانایی را در حضور این موجودات در فاضلاب ها! همچنین در بازی شما قابلیت خرید و فروش حافظه را نیز دارید و می‌توانید برای بدست آوردن اطلاعات لازم، حافظه خریداری کنید و یا حافظه‌ای به آن نیاز ندارید را بفروشید و تعویض کنید!

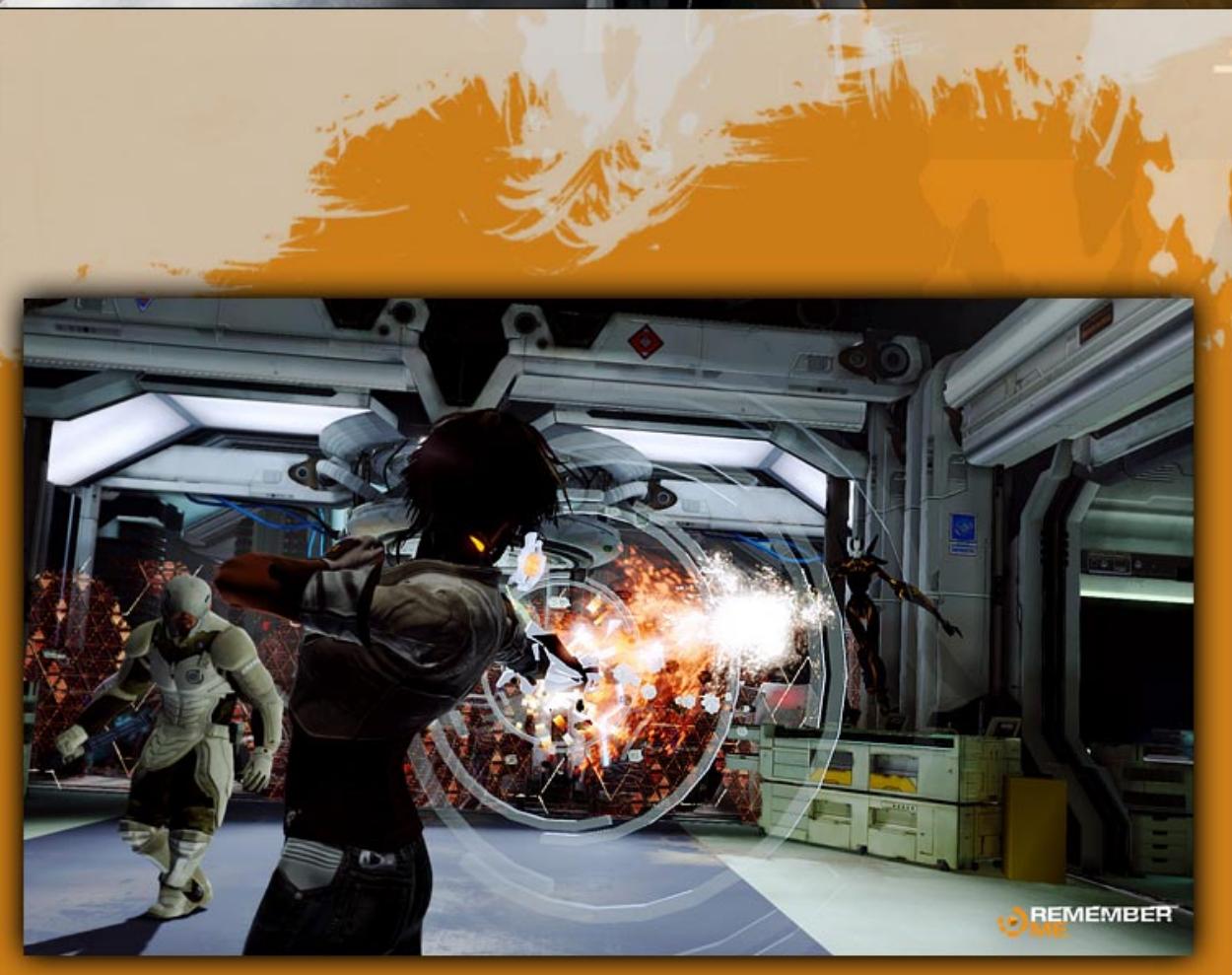
شد او تصور کند نامزد خود را کشته و خود نیز از شدت عذاب و جدان خود کشی کند! - موجب شوید که بدون حتی کوچک ترین آسیب دشمنان خود، باعث نابودی خودشان شوند! به طور کلی اتفاقات بخش داستانی بازی در محیط‌های گوناگونی رقم خواهد خورد. و در بسیاری از این مناطق شاهد اتفاقات عجیبی نیز هستیم که از بین آنها می‌توان به وجود زامی در فاضلاب‌های شهر نو-پاریس اشاره کردا به راستی وجود زامی‌ها در بازی امری بس عجیب و در عین حال بسیار هیجان انگیز است. بازی‌های زیادی از ایده‌ی حظور زامی تا کنون بهره

و در آخر قابلیت Logic Bomb که در نام ماده‌ای سیار خطرناک و اشتعال زا هم می‌باشد که با به کار گذاری آن در بدن دشمنان خود، می‌توانید جهشی بزرگ را بر علیه دشمنان بی‌افزینید و به راحتی دشمنان یک محدوده را به طور کلی نابود کنید. ولی این امکان همیشه وجود دارد که از مخفی کاری استفاده کنید و در بازی بدون آنکه دیده شوید پیش روی کنید. بدون نیاز به درگیری تن به تن در بازی چهارم این توانایی را در اختیار شما می‌گذارد که کافیست حافظه افراد را هک کنید و با تغییر ربات‌های دشمن که در طول بازی مهم‌ترین و بیشترین شما هستند را هک کرده و از آنان

قدرت دوم DOS Stuns نام دارد که به شما قابلیت شناسایی دشمنان -حتی آن دسته از دشمنانی که در اطراف مخفی شده‌اند- را می‌دهد بهتر در این حالت دشمنان شما محافظتی برای دفاع از خود را در اختیار نخواهند داشت و تمامی زره‌ها و سپرهای آنان گرفته خواهد شد. با استفاده از قدرت سوم که Camo نام دارد این توانایی را دارید که نامرئی شوید و قابلیت چهارم این توانایی را در اختیار شما می‌گذارد که ربات‌های دشمن که در طول بازی مهم‌ترین و بیشترین شما هستند را هک کرده و از آنان

علیه دشمنان دیگر بهره ببرید.





وقتی کپکام عادت همیشگی خود را کنار می گذارد! اگر از جمله افرادی باشد که بارها و بارها بازی های کمپانی کپکام (Capcom) را تجربه کرده باشید، متوجهی این موضوع شده اید که در بیشتر بازی های پر طرفدار و مخصوصاً بازی هایی که تبلیغات زیادی را پیرامون شان انجام گرفته، از موتور گرافیکی MT Framework که معروف ترین موتور گرافیکی کپکام حساب می شود، استفاده شده است. با توجه به شایعات اولیه پیرامون بازی RM، این بازی ابتدا قرار بود که بر اساس این موتور گرافیکی بازیابی را به دنیای نئو-پاریس ببرد. اما اما بعد از طرف بازیابی استدبوی سازنده اعلام شد که کپکام قصد ندارد که به اجرای موتور بازی را MTF انتخاب کند و بازیابی استفاده از موتور اختصاصی استدبوی Dontnod را ترجیح داده اند. تاکنون نام موتور بازی به طور ۱۰۰٪ اعلام شده ولی تنها خبری که از این بازی در دست است این است که از موتور معروف کپکام در این بازی استفاده نشده است. اگر تصاویری که از بازی به نمایش درآمده اند را دنبال کرده باشید متوجهی این موضوع شده اید که در عنوان Remember Me شاهد گرافیکی زیبا مخصوصاً در بخش هنری هستیم. در تصاویر منتشر شده شهر پاریس را میبینیم که به زیبایی هرچه تمام تر به تصویر کشیده شده است و

# RESIDENT EVIL™ REVELATIONS

CAPCOM  
CAPCOM

Survival horror  
Wii U,X360,PS3,PC,3DS  
21 may 2013

## مکاشفان یک شیطان

سجاد سعیدی

به هر حال هر بازی گنجایش خاصی برای یک محظی یا مولغه را دارا می باشد و دشمنانی همانند زامبی دیگر تکراری می باشد و دشمنان جدید که به بازی اضافه شدنده بوسیار زشت و احمق تراز زامبی ها هستند که OOZE نام دارند و تیر اندازی و استفاده از سلاح گرم در مقابلشان ضربه ی کمی به آنها وارد می کند تا از سلاح برای همین بازی مخاطب را تشویق می کند تا از سلاح سرد و مازرات نزدیک استفاده کنیم.

همینطور نوع سلاح ها در بازی نسبت به نسخه 3DS بیشتر شده و قابلیت هایی نظری سیستم ارتقاء به آن اضافه شده است،قابلیت جاخالی دادن نیز از ویژگی های دیگر اضافه شده است.

علاوه ها دشمنان دیگری همانند هاترها که قابلیت محو شدن را هم دارند در بازی هستند که در تریلر های نمایش داده شده از بازی مقابله با آنها چالش زیادی به همراه دارد. همینطور مبارزه با BOSS ها FIGHT نیز از سختی شدیدی برخوردار است. قسمت دیگر بازی صحنه های QTE (دکمه زنی) جذاب بازی می باشد که همراه با صحنه های اکشن و نفس گیری می باشد.

چه از این بهتر! باز هم خط داستانی دیگر در قالب ۱۲ اپیزود اما با ترتیب و چیزی خاص دیگری و نه صورت سناریو های جداگانه مانند رزیدنت اویل (Veltro) با دستیابی به یک ویروس به نام T-Abyss، بلکه به صورت تغییر بعد چه از لحظه زمانی و مکانی و چه از لحظه شخصی (برای آشنا بیشتر مراجعت شود به سری بازهای "ندای وظفه") تغییری و زیبا به اسم "ملکه زنوبیا" که به مسیر همانطور که در تریلر های بازی مشاهده شده تمرکز حرکتش به سمت ایتالیا می باشد ویروس را آلوده می کند. پس از این فاجعه سازمان ضد تروریستی بیولوژیکی BSAA به کهنه سرباز سری بازی های کلاسیک متوجه شد و بعنوان "کریس ردفیلد" و همکار رزیدنت اویل یعنی "کریس ردفیلد" 3DS منتشر شد، این بازی با گرافیک جدیدش "جیسیکا شروات" مأموریت می دهد تا برای خوبی را دریافت و جلوگیری از ویروس به سمت کشتی حرکت کنند. اما پس از مدتی خبر می رسد که هردوی آنها ناپدید شدند پس به همین دلیل شخصیت کلاسیک و محبوب این سری بازی ها یعنی "جیل ولتاين" و همکارش الوجیانی پارکر "عازم" کشتی برای پیدا کردن آن دو می شوند. از طرفی دیگر سازمان FBC به علت فاجعه ای که گروهک تروریستی ال ولترو به بازی افزوده است دوتن از سرشناس ترین افرادش یعنی بیولوژیکی "جنسیس" است که برخی از آیتم های مخفی و خاص را به ما نشان خواهد داد.

خوشبختانه از تغییرات عده و مثبت بازی دشمنان آن می باشد!

داستان بازی بین قسمت چهارم و پنجم و در سال ۲۰۰۵ رخ میدهد، گروهک تروریستی به نام ال ولترو (El Veltro) با دستیابی به یک ویروس به نام "رزیدنت اویل ۶" هم از قارق از این موضوع نبود و انتظارات عده ای را برآورده و عده ی دیگر را برآورده نکرد و در آخر نمرات ضعیفی را دریافت کرد.

یک سال پیش بود که "رزیدنت اویل: مکاشفات" برای کنسول دستی کمپانی "رزیدنت" یعنی "کریس ردفیلد" 3DS منتشر شد، این بازی با گرافیک خیره کننده و گیم پلی کلاسیک خود نمرات بسیار خوبی را دریافت و مورد استقبال قرار گرفت؛ همین موضوع باعث شد تا امید مخاطبان کلاسیک این سری بازهای برای احیای دوباره ای ترس در آن ایجاد شود! "کپکام" که از رزیدنت اویل ۶ درس های زیادی گرفته بود حالا با کوله بار تجربه اش دوباره آمده است و میخواهد "مکاشفات" را برای کلاسیک Wii U, PS3, PC, Xbox 360 پورت کند و نویل دهنده ی یک رزیدنت اویل با کیفیت و کلاسیک را باشد.





## هیچ خبری از Resident Evil Revelations

که اقای "Mike Lunn" مدیر فروش شرکت کپکام

در

خصوص

عرضه

شدن

این عنوان

محبوب

برای

کنسول

دستی

سونی

توضیحات

بسیار

مختص

ارائه

دهد:

زمانی

که ما در

حال

توسعه

ی این بازی برای

سیستم

عامل

های

جديد

و

کنسول

های

خانگی

بودیم

به

منتظر

افزایش

کسب

تجربه

میخواستیم

بازی

مورد

نظر

را

بر

روی

یك

کنسول

دستی

که

آن

عنوان

خانگی

بازی

را

نمایش

داده

دیده:

زمانی

که ما در

حال

توسعه

ی این بازی برای

سیستم

عامل

های

جديد

و

کنسول

های

خانگی

بودیم

به

منتظر

افزایش

کسب

تجربه

میخواستیم

بازی

مورد

نظر

را

بر

روی

یك

کنسول

دستی

که

آن

عنوان

خانگی

بازی

را

نمایش

داده

دیده:

زمانی

که ما در

حال

توسعه

ی این بازی برای

سیستم

عامل

های

جديد

و

کنسول

های

خانگی

بودیم

به

منتظر

افزایش

کسب

تجربه

میخواستیم

بازی

مورد

نظر

را

بر

روی

یك

کنسول

دستی

که

آن

عنوان

خانگی

بازی

را

نمایش

داده

دیده:

زمانی

که ما در

حال

توسعه

ی این بازی برای

سیستم

عامل

های

جديد

و

کنسول

های

خانگی

بودیم

به

منتظر

افزایش

کسب

تجربه

میخواستیم

بازی

مورد

نظر

را

بر

روی

یك

کنسول

دستی

که

آن

عنوان

خانگی

بازی

را

نمایش

داده

دیده:

زمانی

که ما در

حال

توسعه

ی این بازی برای

سیستم

عامل

های

جديد

و

کنسول

های

خانگی

بودیم

به

منتظر

افزایش

کسب

تجربه

میخواستیم

بازی

مورد

نظر

را

بر

روی

یك

کنسول

دستی

که

آن



OFFLINE

رایگان دانلود کنید !

پرمخاطب ترین مجله IT در کشور

[www.OFFLINEmag.ir](http://www.OFFLINEmag.ir)

The Cave

Sly Cooper: Thieves in Time

Aliens: Clonal Marines

CRYYSIS 3

Metal Gear Rising: Revegeance

Gears of War: Judgment

TOMB RAIDER

GOD OF WAR: ASCENSION

R  
E  
V  
I  
E  
W

این ماه های آخر سال ۱۳۹۱ زمان بسیار خوب و سرگرم کننده ای برای اکثر گیمرها بود  
چرا که بازی های بسیار خوب و با کیفیتی را شاهد بودیم  
این مسئله را می توان در امتیازاتی که این بازی ها توسط تیم تحریریه گیمفا+ به دست آورده به خوبی حس کرد

# داستان یک غار

Double Fine Productions  
SEGA  
Platform-adventure  
PS3, X360, Wii U, PC, Mac OS X, Linux

دانیال نوروزی	قاسم نجاری	مرتضی امیری	30 /40
24	21	30	/30
75%			

# The Cave

اگر طرفدار سبک ادونچر (adventure) باشد حتی متوجه کم شدن آمار ساخت و توسعه‌ی بازی‌ها در این سبک شده‌اید. شاید دلیل این موضوع استقبال ضعیف گیمرهای نسل جدید باشد زیرا آن‌ها هیجان تا سرحد مرگ (!) را به استفاده از مغزشان برای حل چند معما و احساس غرور بعد از آن ترجیح می‌دهند.

The cave هم یکی از همین بازی‌های کم هیجان است که شما را به همراهی جریان آرام یک داستان شنیدنی از زبان یک غار سخنگو دعوت می‌کند.

البته کم شدن استقبال و در نتیجه کم شدن سازندگان و توسعه دهنده‌گان و همین طور هم بودجه، ساخت این دسته از بازی‌ها به دلیل ریسکی بودن اش باعث پیشرفت نکردن آن شده است و این موضوع را می‌توان به وضوح در تمام طول The cave دید.

داستان بازی با انتخاب سه شخصیت از بین هفت شخصیت کاملاً متفاوت و ورود آن‌ها به غار آغاز می‌شود. خط داستانی که باید بگذرانید بر اساس شخصیت‌های انتخابی شما تغییر می‌کند به این صورت که هر کدام از شخصیت‌های انتخابی داستان خاص خود را دارد و پس از گذراندن مراحل اولیه بازی، یکی پس از دیگری (برای سه شخصیت انتخابی) آغاز می‌شود. یکی از ضعف‌های The cave هم همین مراحل اولیه و نیاز به تکرار همه‌ی آن‌ها برای دیدن داستان شخصیت‌هاست. به این صورت که شما برای دیدن داستان شخصیت‌ها حداقل باید سه بار بازی را به اتمام برسانید که برای هر بار می‌بایست تمام آن مراحل تکراری اولیه را پشت سر بگذارید که خارج از تحمل بسیاری از بازی‌کنندگان است. در طول بازی به یک سری علامت‌ها روی دیواره‌های غار بر خورد می‌کنید که در اصل یک تصویر هستند و گذشته‌ی شخصیت‌هایی که انتخاب کردندگان را روایت می‌کنند. معمولاً رسیدن به این دیوارنوشته‌ها کار سختی نیست و حتی تعدادی از آنها سر راه شما قرار دارد. راوی داستان نیز خود غار است و بالحنی زیبا و خنده‌دار و البته بدون پرحرفی به روایت داستان و دیگر نکات و مسائل شخصیت‌ها می‌پردازد. به صورت کلی مشکل، خاصی، در بخش داستانی ندارد. The cave

**قاسم نجاری**- غار آقای گیلبرت آنچنان که انتظارش را داشتیم نبود. انتظارمان کاری بود در حد دیگر عناین استاد ماجراجویی ساز دنیای بازی اما نه ، The Cave در حد دیگر عناین وی نیستند اما دلیلی بر این نمیشود که بازی خوبی نباشد. یک بازی متوسط در گیر کننده است. گیم پلی خطی بازی بدون هیچ گونه انتخاب و دخالتی با حل معماهای خوب بازی میگذرد تا داستانی را تعریف کند. معماها به خوبی با شخصیت های انتخابی همچوانی پیدا میکند و هر کدام از شخصیت هایی که انتخاب کنید با توانایی منحصر بفرد شان راهی برای حل سد پیش رویشان دارند. از حل معماها و انتخاب شخصیت ها (که ایده ای اصلی اش در عمارت دیوانه اولین بازی گیلبرت استفاده شد) که بگذریم ، داستان غار و آدم های داخلش حس و حال گوتیک واری دارد که علاوه بر اینکه لبخندی هر چند کوچک بر لبها جاری میسازد ، طنز تلخش و شوخی هایش با مرگ آدمی را به فکر فرو میرد. شوخی هایی که اصلا از آن سازنده ی Monkey island نیست خود غار داستانی دارد و آدم هایش نیز داستانی و گذشته ای. گذشته ای که بالاخره مجبورند با آن روبرو شوند و از من میشنوید ، این بازی را بخاطر دوقلو هایش هم که شده یک بار بازی کنید.

**دانیال نوروزی - "The Cave"**، زاده‌ی تخلیل ۲۰ ساله‌ی آفای "Gilbert" است که الهام گرفته از بازی مطرحش در سال ۱۹۸۷ به نام "Maniac Mansion" می‌باشد. سبک بازی با توجه به این که یک عنوان ماجرایی/پلتفرم است و لی به دلیل تعدد شخصیت‌های بازی، ما شاهد چندین نوع گیم پلی هستیم. داستان بازی مربوط به ۷ شخصیت است که برای رسیدن به اهداف و آرزوها یشان باید به یک غار وارد شوند و این غار با تغییر زمان و مکان، داستان‌هایی را برای این شخصیت‌های متعدد رقم می‌زند. نکته‌ی جالب بازی، تعامل شخصیت‌ها با یکدیگر است. بازیکن موظف است سه شخصیت را در بازی انتخاب کند و به دنیای "غار" راه پیدا کند. اعمال و رفتار این شخصیت‌ها در طول بازی که هر کدام در زمان و مکان مجزایی هستند، بر روی یکدیگر اثر مستقیم دارد. البته هر شخصیت داستان و راه مشخص خود را دارد. برای مثال شخصیت "شوالیه" وارد قلعه ای قرون وسطایی می‌شود و شخصیت "دانشمند" به آزمایشگاه‌های تخصصی نیز وارد می‌شود. به لطف ذهن خلاق بازی سازان استودیو "Double Fine"، ما شاهد پازل‌های متعدد و بسیار هوشمندانه در بازی هستیم که این پازل‌ها وقتی در تعامل بین شخصیت‌های انتخاب شده در بازی قرار می‌گیرند، رنگ و بوی نوآورانه ای می‌گیرند. گرافیک بازی با اینکه از دوربین دو بعدی بهره میرد، ولی از اینیشن‌های سه بعدی با جزئیات بالا بهره میرد و از آن یک عنوان امروزی پدید می‌آورد. از هنر هایی که این استودیو در خلق آثارشان به کار میرند، طراحی محیط فوق العاده زیبا و هنری است. در این بازی با توجه به اینکه چندین شخصیت با خصوصیات بسیار متفاوت مانند دانشمند، راهب، دوقلوها، شوالیه، مزرعه دار و ... را شاهد هستیم، محیط‌های مرتبطی هم با این شخصیت‌ها شاهد هستیم. از طراحی مراحل زیر آب و قواصی تا کوه‌های تبت و خردکردن صخره با نیروی ذهن یک راهب بودایی، از جمله طراحی‌هایی است که شاهدش خواهیم بود. تله‌ها و افکتها یی مثل آب و آتش در بازی بسیار عالی و در نهایت کیفیتش در این سبک نگه داشته شده است و اینکار برای یک عنوان قابل دانلود بسیار تحسین برانگیز است.



گیم پلی: ۶  
گرافیک: ۸  
صدای گذاری: ۸  
داستان: ۸

گرم اش روایت می کند. علاوه بر این صدا گذاری دیگر شخصیت های بازی با حس طنز گونه‌ی غار و البته خود داستان بازی، هم خواننی خوبی دارد و نمی توان اشکال و یا نقص مهمی از صدا گذاری این بازی گرفت.

افکت‌های صوتی محیط بازی هم مانند صداگذاری شخصیت‌های بازی در سطح کیفی خوبی قرار دارد. صدای چک چک آب و یا قدم‌های شخصیت‌های قابل بازی و دیگر چیزها به همراه انعکاس آن در محیط غار، بسیار زیبا هستند و جو خوبی را ایجاد می‌کنند.

یکی از نکات جالب این بخش بازی انعکاس صحیح صدا در محیط‌های مختلف است. مثلاً تفاوت انعکاس صدارون اتاق‌های بسته و سنگی را می‌توان با یک سالن بزرگ و یا یک محیط گسترده‌ی غار، به خوبی مشاهده کرد که حس خوبی را در هنگام بازی به شما می‌دهد.

برخلاف افکت‌های پر تعداد صوتی، تعداد موسیقی‌های

این بازی از تعداد انکشافات یک دست تجاوز نمی کند. البته با توجه به معنای بودن بازی، نداشتن موسیقی، چندان هم نکته‌ای خاص و یا مشکل بزرگی نیست. گرچه می‌توانست با یک موسیقی آرام جو بازی را بهتر کند. با وجود این که The cave در بخش موسیقی و صدای گذاری چندان هم قوی و پر زرق و برق ظاهر نشده است ولی در حد رفع نیاز خودش، روی این بازی کار شده است و اگر سخت‌گیر نباشد شما را راضی می کند.

و اما ... The cave یک بازی در سبک ادونچر معمایی دو بعدی است که اگر خوش شانس باشیم سالی یکی دو عدد بیشتر از آن عرضه نمی شود. پس اگر طرفدار این سبک بازی هستید بهتر است آن را از دست ندهید. درست است که این بازی مشکلات زیادی دارد و گاهی اوقات بازی کننده را تا حد مرگ کلافه می کند ولی باز هم ارزش بازی کردن را خواهد داشت.

می‌شود و بعد از این که وارد بخش بعدی بازی شدید دیگر نمی‌توانید به منطقه‌ی قبل بازگردید. در مسیر بازی هیچ گونه بارگزاری، سد راه‌تان نمی‌شود و مردن هم معنا ندارد و اگر هم بنا به هر دلیلی مردید در عرض یک الى دو ثانیه چند متر عقب‌تر دوباره ظاهر می‌شوید. در جمع بندی کلی بخش گیم پلی می‌توان به جرات گفت یکی از ضعیف‌ترین بخش‌های The cave گیم پلی آن است. بخشی که به راحتی و تنها با تقلید از چند بازی دیگر می‌توانست بارها بهتر از وضعیت فعلی اش باشد. با این حال حل کردن معماهای بازی به دلیل تنوع و خلاقیت، جالب و لذت بخش است.

درو دیوار غار

بار اولی که نام The cave را شنیدم و تریلر آن را دیدم این ذهنیت در من ایجاد شد که بیشتر بازی را درون غاری نمور میگذرانیم. غاری پر از تله های مرگبار و معماهای پازلی. ولی زمانی که وارد بازی شدم با دیدن محیط غار واقعا جا خوردم. سازندگان بر خلاف نام این بازی، محیطی وسیع و پر از منظرهای چشم نواز و ساختمانها و سازه های هنری خلق کردند که شما را به ادامه ای بازی و دیدن دیگر مناطق غار، دعوت می کند. البته محیط بازی با وجود تمام زیبایی و جزئیات اش، باز هم حتی به تزدیکی های بازیهایی با سبکی تقریبا مشابه مانند trine نمیرسد! ولی باز هم در نوع خودش زیاست و از سطح جزئیات خوبی بخوردار است. فیزیک اجسامی مانند طناب و آب و حرکت آتش به خوبی کار شده است و به کشش های محیط، واکنش های مناسبی نشان می دهدند.

به صورت کلی با توجه به این که The cave یک بازی دو بعدی معماهی است از سطح گرافیکی زیبا و هنری قابل قبولی بهره می برد که ارزشش را دوچندان می کند.

## دهان این غار سختگو کجاست؟!

همانطور که قبلا هم گفته بودم راوی داستان خود غار است. بله تعجب نکنید. این غار یک غار عادی نیست! در طول بازی "غار" بالحنی شیرین و دوست داشتنی همراه با کم حس. طنز، داستان بازی را با صدای





دانیال نوروزی

جلوه های بصری بازی از طراحی هنری بسیار قدر تمندی برخوردار هستند و رنگ و لعاب بسیاری از مراحل به مانند یک نقاشی بسیار هنرمندانه است. دیدن یک چنین گرافیکی آن هم در میان ابوبهی از عنوانین بزرگ اکشن، مثل تنفس هوانجی تازه در بالاترین نقطه‌ی کوهستان است. تکنیک گرافیک سل شید به تازگی دوباره باب شده مانند عنوان موفق *Borderlands* و همچنین قسمت بعدی از سری *Ninja Gaiden* که دارای گرافیک سل شید و خون آلودی است. به طور کل اگر دنبال گرافیک تکنیکی هستید به هیچ وجه سمت اسلامی نیاید ولی اگر میخواهید نفسی تازه بشکشد و چشمانتان را با چیزی تازه آشنا کنید، *Sly Cooper : Thieves in Time* بهترین انتخاب خواهد بود. در کنار گرافیک هنری و چشم نواز بازی، کار موسیقی بازی که به آفای Peter McConnell (آهنگساز قسمتهای قبلی) سپرده شده بود در سطح قابل قبولی قرار دارد. ۲.۵ ساعت موسیقی در این عنوان وجود دارد و در هر مرحله و هر لوکشین، موسیقی مختص به همان منطقه و همگام با تم آنجا را میتوانیم گوش بدھیم.

در کل، عنوان Sly Cooper : Thieves in Time بازگشتی با شکوه پس از ۸ سال از آخرین قسمت آن در کنسول پلی استیشن ۲ است و انجام دادن آن خالی از لطف نیست. از اشکالاتی که به بازی گرفته میشود میتوان به مدت زمان طولانی بارگذاری مراحل اشاره کرد که گاهها اعصاب خورد کن هستند. ولی این مورد را میتوان با توجه به دیگر خوبی های بازی نادیده گرفت و از این عنوان نهایت لذت را برد.

سجاد سعیدی - سری بازیهای "Sly cooper" همیشه جزو عنوانین جذاب و انحصاری "سونی" به حساب می آمد. است که چندی پیش جدیدترین نسخه از آن با عنوان *thieves in time* منتشر شد که داستان جدیدی را از "اسلای" و دوستانش بیان می کند. در برخی مراحل

نقش اجداد "اسلای" هم بازی کنید. بازی یک عنوان پلتفرمر جذاب به حساب می‌آید که بخش‌های سکو بازی آن بسیار مهیج است و از انجام آن لذت می‌برید. بخش اکشن بازی هم به صورت ساده‌ای خلق شده است تا تمام سینی از انجام آن لذت برند و خشونت کمی را احساس کنند.

گرافیک بازی "سل شید" است اما با توجه به این ویژگی نمیتوان گفت که آن بد کار شده است بلکه از لحاظ هنری بسیار زیبا و چشم نواز کار شده است تا برخی از ضعف‌های این نوع گرافیک را پوشاند. اگر به عنوانی انحصاری سونی همیشه اهمیت می‌دادید و یا از عنایین پلتفرمر لذت می‌بردید Sly cooper: thieves in time!

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

گیم پلی بازی در کل به دو قسمت فضای باز و داخل محوطه ای تقسیم میشے. وقتی در فضای باز مشغول بازی هستید، بازی به خود رنگ و بوی یک عنوان جهان باز را میگیرد. طراحی بی نظری محیط در لوکیشین های متنوع سبب میشود تا بازیکن لحظه ای درنگ کند و به دور و بر خود نیز نگاهی بیاندازد. در برخی مناطق هم راه های مختلفی برای گذر از خطرو و یا رسیدن به مقصد هست که باعث میشود بازیکن حس تکراری بودن به خود نگیرد. علاوه بر اینها، مبنی گیم های بازی که شامل هک کردن، دزدی و یا پاگداشتن در نفس دوستان اسلامی هست، به تنوع بازی اضافه میکند. باس فایت های بازی با اینکه در نگاه اول گاهای مشکل به نظر میرسن ولی کم کم به دلیل چند مرحله ای بودن این مبارزات، لذت بخش میشوند و تبدیل به بخش های اصلی بازی میشود. آیتم هایی که اسلامی برای پیشبرد اهداف خود استفاده میکند نیز در تنوع گیم پلی بسیار موثر واقع شدند. برای مثال در مرحله ای عربستان اسلامی قادر است زمان را کند و به این روش برخی اجسام سخت را بشکند یا با استفاده از کمان، طنابی را به هدفی دورتر برساند و از آن برای رسیدن به مقصد استفاده کند.

آیتم های مخفی مانند ماسک اسلامی و گنجینه های مخفی نیز مانند گذشته جاییگاه ویژه ای در بازی دارند. با اینکه این آیتم ها مانند گذشته قابل فروش در سرویس ThiefNet نیست ولی به دست آوردن آنها باعث میشود حساس و امکانات باد، شخصت های بازی

برای پیش از بازی برسید که آیا مخصوصاً برای PSVita معرفی شود. یک قابلیت جدید که مخصوص دارندگان هر دو کنسول PS3 و PSVita است، استفاده از PSVita برای PS3 پیدا کردن بعضی از آیتم های مخفی نسخه هی PS3 هست. به این شکل که شما با گرفتن کنسول دستی PSVita جلوی تلویزیون در حالی که دارید روی PS3 بازی رو انجام میدیدیم، آیتم های مخصوصی را شناسایی کنید که فقط در صفحه هی PSVita قابل رویت است.

استویدو **Sabzaru** کاملاً مشخص است که تک تک عنوانین قبلی را بررسی کرده و شیره‌ی تمامی آنها را در عنوان جدید خود چکیده است. همچنین در بازی میتوان رد پاهای الگوبرداری از عنوان **Assassin's Creed** را بخواهد که یک الگوبرداری Ubisoft را نیز مشاهده کرد که یک شرکت بسیار جالب است. اما داستان بازی به کجا رفته است؟ خانواده‌ی Sly که از نسل راکون‌ها هستند، دزدان زبردستی هستند و یک کتاب باستانی که شامل دستور العمل‌های دزدی هست، پایه‌ی و اساس شجره‌ی این خانواده به حساب می‌آید. حال یک تبهکار مرموز سعی در سرفت این کتاب و پاک کردن صفحات آن و به نوعی سوء استفاده از آن برآمده. این مسئله به گوش Sly Murray میرسد و وی به همراه دوستان قدیمی خود یعنی Bentley، ماشین ون مشهورشان را تبدیل به یک ماشین زمان می‌کنند و با سفر به گذشته سعی می‌کنند جلوی اتفاقات زمان حال را بگیرند. داستان بازی از ابتدا تا انتها سرشار از نوآوری و طنزی بسیار عالی در دیالوگها است و کاراکترهای بازی در موقعیت‌های عجیب و غریب، کارهای عیجپتری را از خود بروز میدهند که بسیار جالب توجه است. به طور کل، داستان بازی **Sly Cooper Thieves in Time**: نمونه‌ی بسیار خوب روایت داستانی در یک بازی پلتفرمر است.

همانطور که اشاره کردیم، داستان بازی بر اساس سفر در زمان گروه Sly و دوستانش است. این سفر باعث می‌شود بازیکن شاهد محیط‌های بسیار متنوع با طراحی‌های هنری و فنی بسیار جذاب از خیابان‌های پاریس تا بازارهای شلوغ عربستان قدیم باشد. مرحله‌های عربستان از طراحی منحصر به فردی برخوردار است که مارا یاد کار تونهای سنبداد و همینطور بازی قدیمی شاهزاده ایرانی می‌اندازد.

دزدی به روش اسلامی !  
اسلامی یک دزد بسیار حرفه ای است. لازمه‌ی یک دزد  
چیست ؟ مخفی کاری ! سبک بازی : Sly Cooper  
Thieves in Time پلتفرمر مخفی کاری است و همین  
باعث میشود این بازی متمایز از دیگر عنایوین پلتفرمر  
شود. گیم پلی بازی که دارای دوربین سوم شخص است  
به موقعیت های مخفی کاری اختصاص پیدا  
میکند. دوری از نور پروژکتور های مراقبت کننده، دور  
زدن نگهبانان و عبور از طناب های بین ساختمان ها تنها  
بخشی از این گیم پلی مخفی کارانه است.

وقتی یه نگاه اجمالی به ip های شرکت سونی میکنیم، تعداد زیادی عنوان پلتفرمر و شاد رو میبینیم. از کراش گرفته تا راچت و LBP. اما عنوانی که طرفداران زیادی هم داشت و کم کم به سمت فراموشی میرفت دویاره توسط سونی احیا شد و دل هواداران قدیمی رو شاد کرد. این بازی Sly Cooper که در حال حاضر برای سری استودیو Infamous مطرح شده است، اولین بار در سال ۲۰۰۲ برای پلتفرم ۲ PlayStation عرضه شد و استقبال شدیدی از آن شد. داستان بازی در با اینکه در دنیای واقعی دنبال میشود ولی اثربر از انسانها نیست و جای آن حیوانات مختلف را مشاهده میکنید. سبک Noir بازی و کمیک گونه‌ی آن به همراه گرافیک سل شیده‌از Sly یک عنوان خاص پدید آورد. پس از سال ۲۰۰۵ که نسخه‌ی سوم این بازی برای پلی استیشن ۲ منتشر شد، دیگر خبری از این راکون دوست داشتنی نشد تا اینکه ۵ سال بعد سونی تصمیم گرفت سه قسمت اول رو به صورت HD برای پلتفرم PS3 منتشر کند. استودیو Sabzaru Games که به تازگی توسط سونی خریداری شده بود و در کارنامه‌ی خود دو عنوان Ninja (برای Reflex و اسپین آف Wii, Nintendo DS, PC) و Secret Agent Clank (PSP) را فقط داشت، این بار برای عرض اندام به کمک استودیو Sucker Punch آمد و مسئولیت پورت سه عنوان قبلی را بر عهده گرفت. در کمال تعجب این کار به بهترین شکل اجرا شد و انتظارات هواداران به حدی بالا رفت که همه تقاضای نسخه‌ی جدید از این سری را کردند. استودیو Sucker Punch هم با دیدن این موقفیت و با اجازه‌ی سونی، کار ساخت قسمت بعد را به استودیو جوان Sanzaru سپرد تا بینند چه آشی میتوانند بیزند. در ادامه خواهید دید این عنوان تا چه حد توانست موقف پیش

بازگشت با شکوه دزد ناپکار !  
مهنم نیست که شما طرفدار قدیمی این سری هستید یا  
جدیدا به سمت این بازی کشیده شده اید. فصل افتتاحیه  
ی بازی طوری پایه ریزی شده تا هر کسی که بازی را  
برای اولین بار انجام میدهد با شخصیت بازی Sly و  
دوستان بازه اش آشنا شود و با دنیایی که آنها در ش سیر  
میکنند به خوبی ارتباط برقرار کند.



**امین شیروانی** - اسلامی کوپر، راکون قهرمانی که یادآور خاطرات بسیاری از نسل گذشته برای ما می‌باشد. این بار قرار است اسلامی، به همراه دوستان وفادار خود حلال مشکلاتی که بر سر راه آن‌ها است باشند. *Thieves In Time* نسخه‌ی چهارم از سری Sly Cooper می‌باشد و اگر کالکشن بازسازی شده‌ای که در سال ۲۰۱۱ از نسخه‌های اول تا سوم منتشر شد را کنار بگذاریم، این شماره را می‌توان اولین نسخه در نظر گرفت که برای کنسول ۳ *Playstation* و همچنین *PS Vita* ساخته و منتشر شده است.

بنیان‌گذار سری Sly Cooper استودیوی Sucker Punch بود، اما بدلیل شروع به ساخت سری Infamous، این استودیو به نوعی سری Sly Cooper را بدست فراموشی سپرد و سوئی در سال ۲۰۱۱ کالکشن بازسازی شده‌ی Sly Cooper را بدست استودیو Sanzaru سپرد. آن کالکشن تنها نسخه‌ای نبود که این استودیو در نظر گرفته بود و در E3 همان سال، منتشر شدن نسخه‌ی چهارم توسط تیم سازنده اعلام شد.



شاهین | ستم خان

# بی خیال این بازی شوید!

Gearbox Software

SEGA

## Genre

PC,PS3,X360,Wii U

<b>18%</b>	شاهین رستم خانی	قاسم نجاری	امیر هادی پور
2 /40	3 /30	13 /30	

# **Aliens: Colonial Marines**

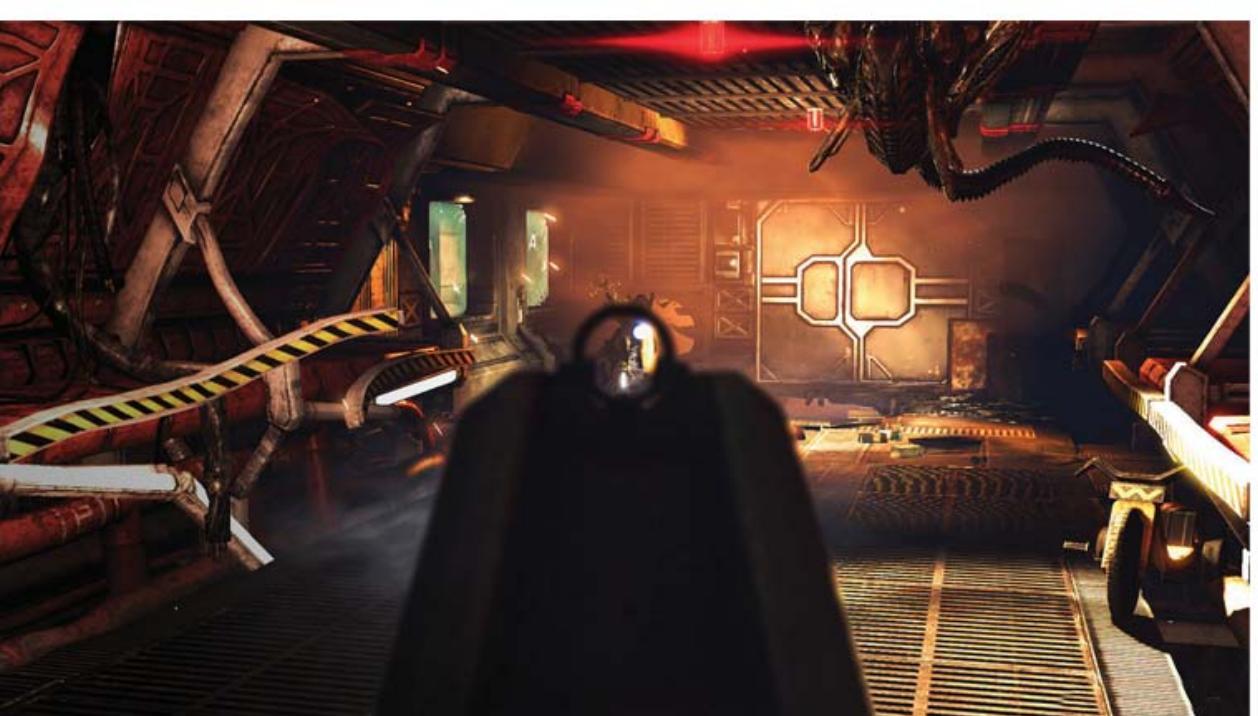
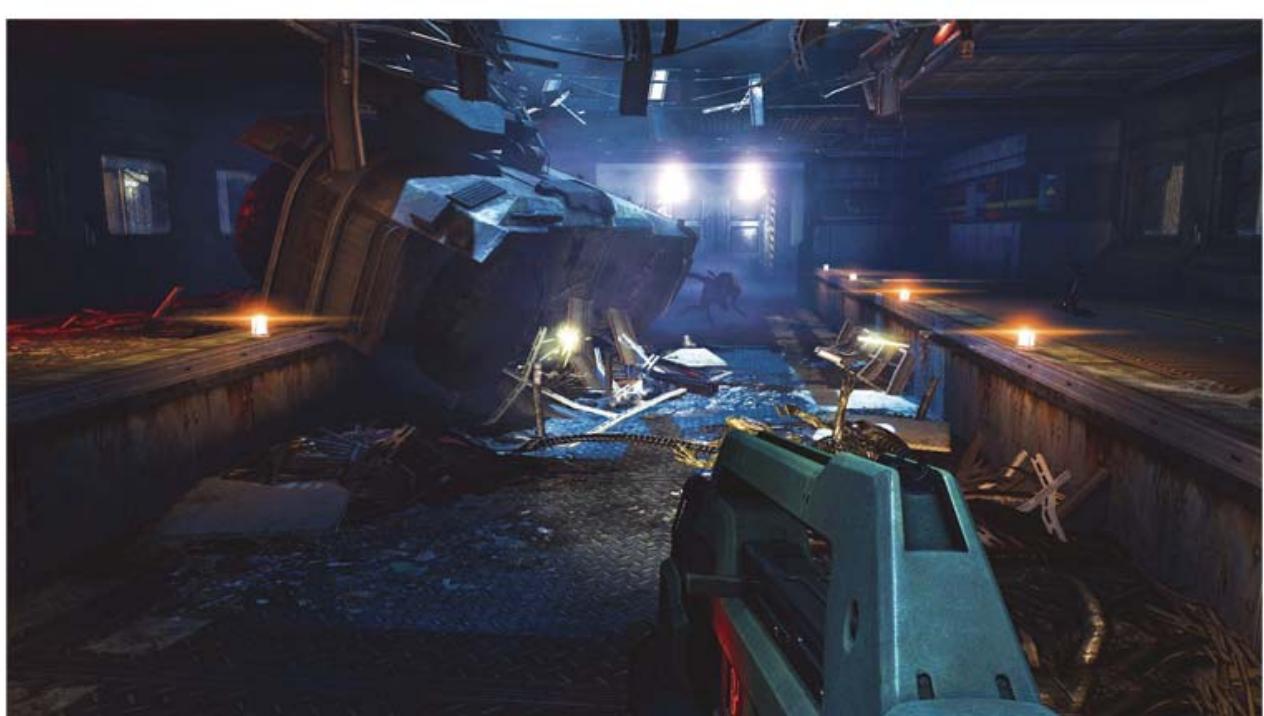
زشت و ماقبل نسل سوخته، حال تان بهم می خورد چه برسد به این که به بافت های بی نهایت بی کیفیت و در و دیوار و اجسام هم نگاه کنید. رنگ آمیزی محیط به شدت غیرقابل تحمل است و یک هالهای خاکستری زجر آور همیشه در همه جا قرار دارد. اینیشن های دوستان، دشمنان و بیگانه گان همچنان خیلی ابتدایی و عقب مانده ظاهر شده اند و چیزی به نام لب خوانی دیالوگ ها هم وجود ندارد. نورپردازی برای بازی کار نشده است و افکت های انفجار و آتش بی اندازه بد هستند. اگر یک موسیقی گوش خراش مدام زیر گوش تان تکرار شود سردرد می گیرید؟ اگر در خلال آن صدای های ناهنجار هم بشنوید اوضاع خراب تر و غیرقابل تحمل تر می شود؟ پس حتما یادتان باشد که در هنگام بازی کردن بیگانه گان صدای بلند گوهای تان را قطع کنید تا نیازمند قرص های اعصاب نشوید! موسیقی در این بازی فوق العاده گوش خراش است و اثر مستقیم بر اعصاب می گذارد. از طرف دیگر صدای های جانبی محیط هم می خواهد چیزی مانند "فضای مرده" خلق کند اما به جز ناهنجاری های گنگ و سردردآور چیز دیگری از آن بیرون نمی آید. صدای های اسلحه ها نیز فوق العاده عجیب و بد ساخته شده است تا همه چیز در بدترین شرایط ممکن قرار گیرد.

"بیگانه گان" یک افتضاح است یک عذاب برای روح و روان و یک خرید اشتباه و هدر دادن پول! "بیگانه گان" هیچ چیزی ندارد که بشود فقط اندکی آن را تحمل کرد و انجام دادن و بازی کردن اش کار هر کسی نیست و اعصاب بسیار قوی می خواهد. شاید بهتر باشد برای همیشه قید این فاجعه هی صنعت بازی های ویدیویی را بزنید و فراموش کنید چنین بازی ساخته شده است تا موجب خود آزاری نشوید!

**امیر هادی پور** - عنوانین ناموفق در سبک Survival دیگر به امری طبیعی در میان بازی‌بازان بدل گشته‌اند. از یک بازی فاجعه‌انگیز چه چیزی را انتظار دارید؟ اگر دوست دارید با چنین بازی‌های مزخرفی آشنا شوید به شما تجربه‌ی عنوان Aliens:CM را پیشنهاد می‌کنم. هر چیزی را که انتظارش را داشتید برای تبدیل یک ایده‌ی خوب و یک اقتباس از یک فیلم پر طرفدار را در این بازی شاهد خواهید بود! باز بازی‌سازان بد قول گرفته تا داستان کلیشه‌ای، گیم‌پلی خسته کننده و هر چیزی را که بخواهید. داستان بازی در رابطه با حوادثی است که ارتش امریکا در سیاره‌ی LV-426 با آنها دست و پنجه نرم می‌کنند است. دشمنان اصلی شما موجوداتی عجیب - که بیشتر شما را به خنده و می‌دارند تا ترس - به نام Xenomorph و گروهی که از هر گونه تفکر و استراتژی برای شکست دادن شما بی‌بهره هستند و تنها یک سرگرمی برای شما به حساب می‌روند تا یک تهدید، می‌باشند. صدای‌گذاری شما را به جای آینده به گذشته می‌برد و حس می‌کنید در سینمایی که به لطف گرافیک دوره‌ای که شاید در آن Minecraft شاهکار گرافیکی بود می‌برد، نشسته‌اید و فردی با صدای خشک و گیج کننده گاهی اوقات برای اثبات حظورش در ساخت بازی، به جای شخصیت فیلم حرف می‌زند! در کل این بازی را به بازی‌سازان توصیه می‌کنم تا با المان‌هایی که یک عنوان را به فاجعه‌ی قرن تبدیل می‌کنند آشنا شوند تا از آن بودی، کیمی!

کمک آن‌ها را پاسخ دهنده و به نجات شان پردازند. اما فقط روی کاغذ و سناریوهای نوشته شده قبیل از بازی می‌توان به آن لقب قصه داد چرا که هیچ یک از اتفاقات در دل بازی جای نمی‌گیرد و تبدیل به قصه نمی‌شود! شروع بی‌نهایت بد و معرفی شخصیت بدتر از آن، آغاز شدن یک فاجعه است. ابتدای کار شخصیت اصلی در چند جمله معرفی می‌شود و به یک باره شما را در جنگ و کشتار قرار می‌دهد. در این میان افراد دیگری هم کنارتان هستند که معلوم نیست چه هستند و چه می‌خواهند. کاش حداقل بد شخصیت پردازی می‌شند اما گویا سازندگان اصلا در فکر چنین کارهایی نبودند و فقط چند آدم متحرک کنارتان قرار داده‌اند! روایت قصه بدتر از بقیه‌ی قسمت‌های است. هیچ چیزی از این داستان بیرون نمی‌آید و به مخاطب الفا نمی‌کند. نه هدف، نه درست و حسابی مشخص می‌شود نه رابطه‌ی شخصیت‌ها با هم درمی‌آید و نه اصلاً آدم‌ها معرفی می‌شوند. بلکه فقط این بازی با بی‌رحمی هرچه تمام‌تر با چسباندن خود به فیلم "بیگانه گان" از ناماش سواستفاده کرده است. حالا بازی می‌خواهد برای این قصه بدون پرداخت اش گیمپلی تیراندازی اول شخص‌اش را بسازد. طراحی مراحل اولین قدم بد بازی است. موقعیت‌هایی که قرار می‌گیرید برای پیش‌برد بازی واقعاً از دونسل عقب‌تر هم عقب‌تر هستند! هوش مصنوعی به‌کل در بازی وجود ندارد! از دشمنان انسانی و حیوانی (!) گرفته تا یاران خودی کلابی هوش و مدهوش برای خودشان هستند و در محیط به شکل بی‌نهایت کودکانه‌ای حضور دارند. از سویی دیگر موجودات درون بازی اصلاً متوجه هم نمی‌شوند. به عنوان مثال یارatan دارد پدر یک موجود بیگانه را دارد و همه از تجاوز ااهر سفینه‌ای، می‌شوند تا در خود است

**فاسم نجاری - چرا میخواهید Aliens را بازی کنید؟** به هر دلیلی که بخواهید شاهکار جدید Gearbox را بازی کنید، این بازی نامیدتان می‌کند. اگر میتوانید با گیم پلی دست و پا شکسته‌ی نصفه نیمه‌ی ناقص Aliens کنار پیاید آن را بازی کنید، اگر اعصابتان تحمل طراحی محیط تاریک و غیرحرفه‌ای یک عنوان دست چندم را بازیکی بسیار سطحی دارد این عنوان را خریداری کنید. واقعاً میشود با زنوهایی که وقتی دارند به سمتتان می‌آیند یکی داخل زمین گیر می‌کند و یکی در هوا معلق میماند و دیگری که بهتان میرسد رویش را بر میگرداند کنار آمد که بتوان از این بازی سطحی لذت بردارد؟ آن بعد از اینکه تازه Dead Space را به اتمام رساندید؟ گیریم که با این گزینه‌ها کنار آمدید، با آدم‌های زخت و تک وجهی بازی که اسلحه‌ای به دست دارند و از هوش سرشاری برخوردارند که زمین و هوا را نشانه میروند عمرانه میتوانند کنار بیایند. Aliens یک کلاهبردار در روز روشن است. واقعاً از یک بازی که اسکرین شاتهایش با گرافیک داخل بازی زمین تا آسمان فرق می‌کند چه انتظاری میشود داشت؟



# به جنگل خوش آمدید!

Crytek  
Electronic Arts  
First Person Shooter  
PC, PS3, X360

بهراد شعبانی	قاسم نجاری	حامد افرومند	86%
26 / 30	28 / 30	32 / 40	86%

# Crysis 3

قابل استار کمین کرده و به یکباره از پشت سر به سمتان حمله ور می شوند. متناسفانه این تنوع در عملکرد در میان بقیه ای دشمنان وجود ندارد و آنها همگی به سمتان تیراندازی می کنند که البته میزان جان سخت بودن آنها و نوع اسلحه های آنها با یکدیگر متفاوت هستند. در نسخه ی دوم Pingerها شاید سخت ترین دشمن شما به حساب می آمدند ولی خوشبختانه در حال حاضر یکی دو نوع دشمن مشابه از نظر سختی در مبارزه نیز به بازی اضافه شده است.

از دیگر دشمنان می توان به Ceph Mastermind اشاره کرد که مبارزه با این bossfight آن بسیار خوب و جالب طراحی شده و همچنین Ceph Devestator Unit که در نگاه اول جسمه ی بزرگش به همراه دو اسلحه ای که در دست دارد ترسناک به نظر میرسد، ولی در واقع به هیچ وجه چالشی بزرگ برای گیمر به شمار نمی رودا در کل تنوع دشمنان خوب است ولی نحوه ی مبارزه ی آنها به جز Ceph Stalkerها تفاوت زیادی با هم ندارد.

بعضی مبارزات هم در قالب نبردهای هوایی دنبال می شود که البته در این مبارزه متناسفانه شما فقط نقش تیراندازی به Gunship را بر عهده دارید. یک نکته ای آزار دهنده که جدیداً در بازی های بیش از حد و در صحنه های مهم به چشم می آید همین مساله است که سازنده برای خلق صحنه های سینمایی همه کار می کند. تا جایی پیش می رود که کنترل بازی را خود به دست گرفته و گیمر باستی فقط می خواهد دارد. این مساله اخیراً در چند بازی بزرگ دیده شده و در C3 هم در چند صحنه شاهدش هستیم. بخش کنترل وسیله ی نقشه هم در این نسخه وجود دارد و در برخی قسمت های بازی با توجه به فواصل زیاد یک نوع ماشین کوچک با قابلیت موشک انداز وجود دارد.



Ceph Devestator Unit



ها فوق العاده چالش برانگیز هستند

تقریباً تمام توانایی های Nanosuit طوری طراحی شده که بسیاری را به سمت و سوی مخفی کاری سوق می دهد. اما مخفی کاری در این نسخه فوق العاده دشوار می باشد. عوامل متفاوتی دست به دست هم داده تا در اکثر مواقع مجبور باشید با سر و صدای زیادی به جنگ دشمنان بروید. یکی از این عوامل هوش مصنوعی نه چنان دشمنان کارآمد بازی است که یکی از نقاط ضعف اصلی بازی نیز به شمار می رود. بعضی اوقات حتی در حال Invisible هم دشمن متوجه حضور شما در محیط می شود و بعضی اوقات در فاصله چند مترا با تاخیر زیادی می باشد. البته نحوه ی مک کردن آین آججکت ها فوق العاده ساده و کلیشه ای طراحی شده و تا پایان بازی هم این بخش تغییری در آن مشاهده نمی شود و چالش برانگیز نیست!

دیگر توانایی های Nanosuit نیز مهم و جالب هستند. مهمترین تغییری که نسبت به گذشته به خود دید، قابلیت اسکن محیط و دشمنان و هایلایت گذاری روی آنهاست. شما حتی از فواصل نسبتاً دور می توانید مخفی شده و به آنالیز محیط پردازید. نوع و تعداد دشمنان را شناسایی کرده و در صورت تمایل روی آنها هایلایت فرار دهید. حالا می توان برای ورود به صحنه ای نبرد با برنامه و حساب شده عمل کرد. چرا که شما کمی بیشتر شده ولی هنوز هم به نظر می رسد اگر از نظر عملکرد تفاوت های بیشتری بین دشمنان وجود داشت در واقع باید گفت اگر مشکل هوش مصنوعی وجود نداشت، تجربه ی مبارزات در این نسخه بسیار فوق العاده و کامل از آب درمی‌آمد.

دقیقاً مثل نسخه های قبلی ابتدای بازی با نبرد در مقابل دشمنان انسانی آغاز شده و کم کم شاهد نیروهای F3 (ceph) هستیم که اینبار به نسبت قبل توسعه ای افزایش داشته است. شما حتی از فواصل نسبتاً دور می توانید اطلاعات لازم از محیط را در اختیار دارید و محیط sandbox بازی به شما این اجازه را می دهد که هر طور او اوضاع بهتر می شناسید. البته بازی مثل نسخه ای اول در عملکرد دشمنان دیله می شود که جای شکر دارد. به طور مثال در ابتدای بازی نویعی از این موجودات به نام Stalker مشاهده شدند که واقعاً چالش برانگیز بودند (حتی از Ceph های بزرگتر از خودشان)، به این شکل که علاوه بر اینکه نمی توان بر روی آنها عالمت گذاری کرد، بلکه مکان دقیق آنها هم به سختی قابل شناسایی بود. به خصوص اینکه آن ها در پوشش گیاهی بلند و

اصلی ترین توانایی های Prophet به کمک زره و پیله ای او یعنی NanoSuit قبل از شروع بازی در قالب یک پخش تموری به گیم آموزش داده می شود. مهارت‌هایی که قبل از نسخه های قبلی دیده بودیم و اینبار چند قابلیت جدید تغییر همکردن نیز به آن اضافه شده که برای خشنی سازی مینهای باز کردن قفل ها و همچنین جذاب ترین آنها یعنی همکردن بیانات را به رخ قدرت خارق العاده ی خود را به خود کشید. بعد از FarCry این دو میان بازی بزرگ کرایتک به شمار می رفت و طولی نکشید که این عنوان هم به یک سه گانه تبدیل شد و ادامه پیدا کرد.

نسخه ی سوم چند سال پس از نسخه ی دوم و در سال ۲۰۴۷ در نیویورک رخ می دهد. نکته ای جالب ترکیب نیویورک با محیط جنگلی است. در واقع ترکیبی از محیط نسخه ای اول که کاملاً جنگلی بود و نسخه ی دوم که محیط شهری را به تصویر می کشید در نسخه ی سوم مشاهده می شود. داستان بازی روایت نسبتاً مناسبی در ابتدا دارد. بعد از گذشت چند سال از حمله ی Ceph به نیویورک حالا اوضاع کمی فرق کرده و کنترل کامل شهر در دست نیروهای Cell افتاده کمک با استفاده از تکنولوژی منحصر به فرد، خود شروع به تولید انرژی کرده و مردمی که دیگر توانایی زندگی در شهر را نداشتند را از شهر فراری داده به طوری که آنها به اطراف شهر پناه برده و کمپ هایی را برابر زندگی خود فراهم آورده اند و در این راه دست به تشکیل یک گروه برای دفاع از خود و شهر خود در برابر نیروهای Cell زده اند که در ابتدای بازی شاهد این هستیم که این گروه با رهبری Michael Sykes به همراه چند سرباز برای آزادسازی Prophet (شخصیت اصلی بازی) اقدام می کنند تا با کمک او به مقابله با نیروهای Cell و البته Prophet دشمن اصلی به حساب می آید پردازند: ...Alpha Ceph

Bossfight Ceph Mastermind





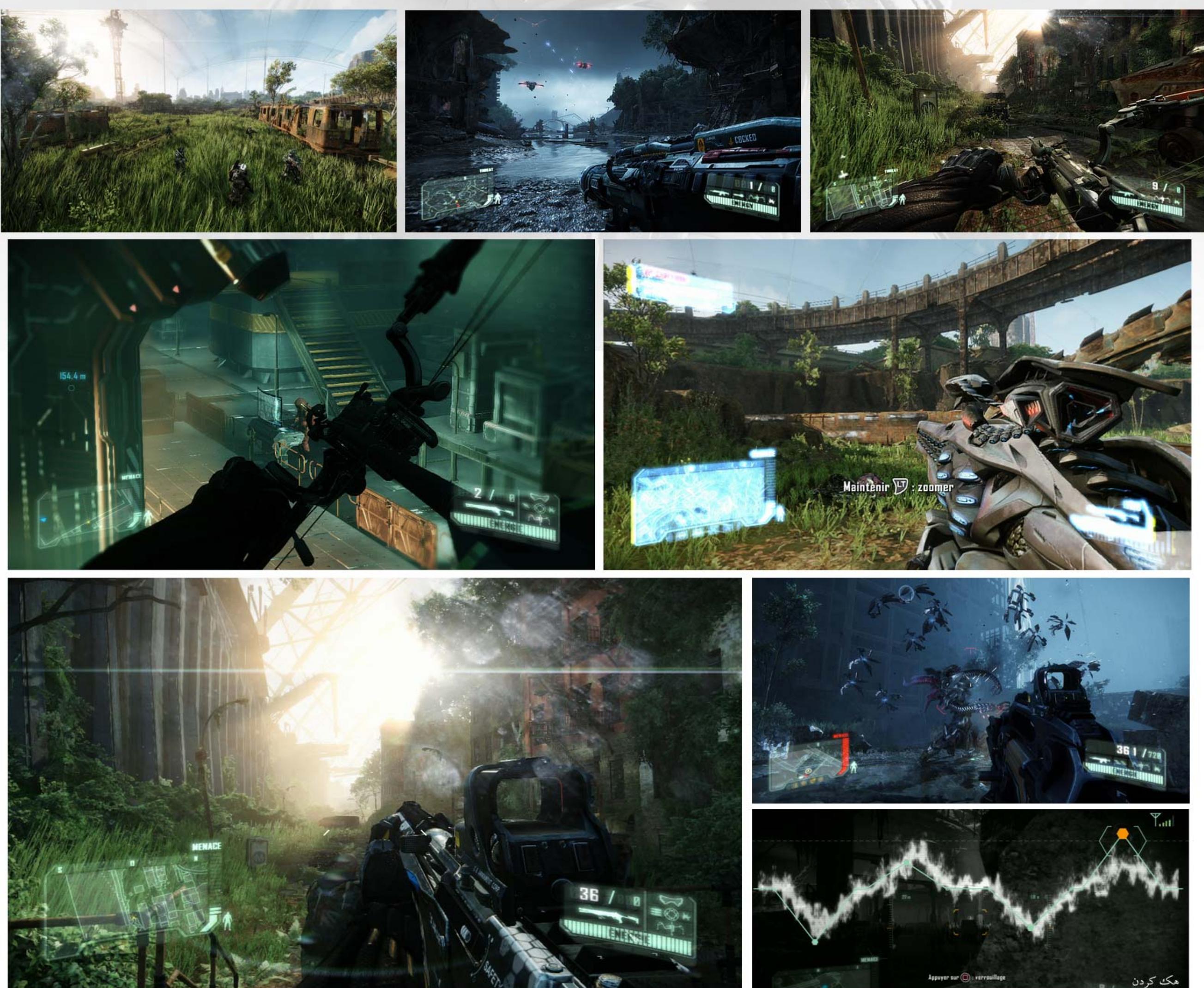
**بیزد شعبانی** - به قدر کافی در پیش نمایش ها و مشاهدات شخصی خودتان، گویا شده که گرافیک سومین کرایسیس بی نظری است و خیلی ها را به این نسل، قادر به کشیدن نفس های بیشتری است. اما بیش از هر چیزی محیط بازی که نیویورک را به یک جنگل و کرایسیس ۳ را به یک عنوان آخرالزمان گونه تبدیل کرده، هر بازیزی را متأثر می کند. علاوه بر مات ماندن در گرافیک فنی و هنری این بازی، وسعت نقشه نیز تحسین برانگیز است که مخفی کاری بیشتری را ممکن ساخته. قابلیت هک سلاح نیز کمک شایانی را در بخش مخفی کاری دارد. سلاح های بی نظری بازی هم ضمن رعایت تنوع، شما را به مدیریت جهت میزان استفاده از آن ها، دعوت می کند. اما بخش داستانی کرایسیس، همیشه با عدم استقبال مواجه شده. کرایتک چاره را در افزایش حفره های داستانی با محوریت شخصیت قسمت اول بازی یعنی پرافت، مشاهده کرد که بازهم چندان مشت نبود. به هر حال، کرایسیس ۳ برای طرفداران شوتر یک واقعه خوشایند است و وسعت گیم پلی این بازی، آن را از سایر هم سبک هایش یک سرو گردان بالاتر قرار می دهد.

داستانی مینشینیم همه چیز شیوه به یک رویاست. چهره های شخصیت ها با نهایت جزئیات طراحی شده و مشکلی در خود نمی بینند. این تناقض به هیچ وجه جالب نمود! شخصیت های بازی اینبار تاثیر بیشتری روی داستان دارند و دیالوگ ها و رویارویی های بیشتری را به خصوص با شخصیت مایکل شاهد بودیم. پرافت هم زیاد صحبت می کند و سعی شده تا گیمر بیشتر با اون ارتباط برقرار کند. این در حالیست که نحوه ای روایت داستان کمی بیش از حد سریع اتفاق می وفتد و بهتر بود بیشتر روی این قسمت کار شود تا بخش داستانی بازی هم انقدر کوتاه نباشد... موسیقی بازی فوق العاده است. همانطور که در نسخه PC میگذرد گرافیکی به حداقل ممکن در نسخه های PS3 و Xbox 360 می رسد و همه چیز بی نظری است. این مستله تاثیر بدی اگر در به تم吉د از قدرت Cry Engine در Crysis 2 پردازیم. گرافیک چشم نواز و فوق العاده ای این عنوان بر هیچ کسی پوشیده نیست. درست است که نسخه کنسولی ایراداتی دارد، ولی همین نسخه حداقل در بین عنوان های X-PAC ۳۶۰ پادشاهی می کند. ایرادات نسخه دوم روی کنسول ها کمی برطرف شده و وضعیت بهتر از قبل شده است. در پرخی صحنه ها همه چیز غیر قابل باور به نظر می رسد. همچنین اینیشن های به کار رفته شده در آنها هم در سطح بالایی قرار داشتند. نکته ای منفی در نسخه کنسولی هنگامی است که کرکت ها در حین گیم پلی با شما صحبت می کنند. همه چیز معمولی است و حتی حرکت لبها با صدا هم خوانی ندارد. ولی وقتی بازی از کنترل شما خارج شده و به تماسای بخش

پیشرفت با سایه زنی عالی (البته این مورد در نسخه C3 و CE3 ممکن نیست) چرا در حالت Invisible سایه مشخص نیست که شلوغ پایین تر هم می آید. ولی ریز و درشت که با تکنولوژی های CE3 پدید آمده اند. بازی با فریم ریت ۳۰ اجرا می شود که البته در بسیاری از سخنه های شلوغ پایین تر هم می آید. ولی یکی از دلایل این امر به خصوص در نسخه Motion Blur میگذرد. این عنوان بر هیچ کسی پوشیده نیست. درست است که نسخه کنسولی ایراداتی دارد، ولی همین نسخه حداقل در بین عنوان های X-PAC ۳۶۰ پادشاهی می کند. ایرادات نسخه دوم روی کنسول ها کمی برطرف شده و وضعیت بهتر از قبل شده است. در پرخی صحنه ها همه چیز غیر قابل باور به نظر می رسد. گلچینی از انواع و اقسام افکت های مختلف، همگی در کنار هم در یک فضای سیار بزرگ و شلوغ واقعاً باور نکردند. سیستم ذرات سیار پوشیده ای بازی در کنار کیفیت فوق العاده ای اکثر آبجکت ها، افکت آب سیار سیار طبیعی و تاثیر پذیر، نور پردازی فوق

انواع و اقسام سلاح در دسترس شما قرار گرفته که شدت بد طراحی شده و در نگاه اول به شدت گنگ است. در صورت استفاده نکردن از آن هم هیچ اتفاق خاصی در بازی نمی گفت و می توان بازی را ادامه داد. می رسم به یکی از مهمترین بخشها در مورد C3 و آن هم چیزی نیست جز گرافیک آن... خیلی تکراری شده اگر در به تم吉د از قدرت Cry Engine در Crysis 2 پردازیم. گرافیک چشم نواز و فوق العاده ای این عنوان بر هیچ کسی پوشیده نیست. درست است که نسخه کنسولی ایراداتی دارد، ولی همین نسخه حداقل در بین عنوان های X-PAC ۳۶۰ پادشاهی می کند. ایرادات نسخه دوم روی کنسول ها کمی برطرف شده و وضعیت بهتر از قبل شده است. در پرخی صحنه ها همه چیز غیر قابل باور به نظر می رسد. گلچینی از انواع و اقسام افکت های مختلف، همگی در کنار هم در یک فضای سیار بزرگ و شلوغ واقعاً باور نکردند. این سلاح ها قابلیت Reload منور نداشتند و باید خیلی زود آنها را دور انداشت. سلاح های دیگری که در اختیار دارید همگی قابلیت شخصی سازی دارند و می توان عملکرد آن ها را هر طور که خواستید تغییر دهید.

شروع خوبی در برابر سلاح های بازی به شمار می رود. سلاح های سبک و سرگرم کننده که در موقعیت های مختلف به کار شما می آیند. مهمترین سلاح بازی که به نوعی نماد این شماره هم محسوب می شود کمانی Predator Bow است که از قدرت فوق العاده ای برخوردار است. سلاحی که فوق العاده زیبا و با جزئیات طراحی شده اگر در به تم吉د از قدرت Cry Engine در Crysis 2 پردازیم. گرافیک چشم نواز و فوق العاده ای این عنوان بر هیچ کسی پوشیده نیست. درست است که نسخه کنسولی ایراداتی دارد، ولی همین نسخه حداقل در بین عنوان های X-PAC ۳۶۰ پادشاهی می کند. ایرادات نسخه دوم روی کنسول ها کمی برطرف شده و وضعیت بهتر از قبل شده است. در پرخی صحنه ها همه چیز غیر قابل باور به نظر می رسد. گلچینی از انواع و اقسام افکت های مختلف، همگی در کنار هم در یک فضای سیار بزرگ و شلوغ واقعاً باور نکردند. این سلاح ها قابلیت Reload منور نداشتند و باید خیلی زود آنها را دور انداشت. سلاح های دیگری که در اختیار دارید همگی قابلیت شخصی سازی دارند و می توان عملکرد آن ها را هر طور که خواستید تغییر دهید.



# فوندوهای نینجا سایبر

Platinum Games  
KONAMI  
Hack & Slash / Action  
X360 / PS3

90%

بهزاد شعبانی	سجاد سعیدی	دانیال نوروزی
35 / 40	27 / 30	28 / 30

## Metal Gear Rising: Revengeance

این بار آسوشی ایتابا در کنار استاد بزرگ، هیدئو کوجیما قرار گرفت تا یک Platinum Games از سوی Kojima Production و موسس این استودیو یعنی آقای کوجیما که خود بعنوان تهیه کننده اجرایی این بازی ایفای نقش کرد، رایزن نیز بعنوان تهیه کننده افراد سازمان PMC که حاوی این تکنولوژی است، با یک زرهی تمام عیار و شمشیری بی نظیر، قصد به نابودی دسپرادو و تمام نینجاها و ربات هایش دارد. شاید در نگاه اول اینطور به نظر برسد که استفاده از یک Big Boss محدود نباشد!

اتفاقاً!

مطمئناً در جایگاه یک Hack & Slash چنین داستان و بازه‌ی زمانی که برای رخداد و قایعش تعريف شده، کمی عجیب باشد اما سازندگان MGR به خوبی از این عهدن برآمدند. مبارزه‌ی شوتر نظامی تکرار شده که مدرن‌ترقدر در بازی‌های شوتر نظامی ندارند؛ اما این باز خبری از تفنگ و دیگر هیچ جذابیت ندارند؛ اما این بازی‌ها باید رایدن، با یک شمشیر سایبریک و زرهی هم جنس سلاحش، قصد دارد تا انتقام چشم از دست رفته اش را بگیرد! اما چه چیزی رایدن را وارد به این انتقام کرد؟

در اوایل سال ۲۰۱۸ رایدن به همراه ریس سازمان نظامی و ضد ترویستی PMC که عازم آبخاز شده بودند، حین گرددش در خیابان‌های این کشور مورد حمله دشمن قرار می‌گیرند. گروهک ترویستی دسپرادو (Desperado) بار این حمله را بر دوش داشت و نتیجه‌ی آن، به دلخواه ترویست‌های سایبریکی ریس سلاحش، قدرت دارد و ریس سازمان PMC ترور شد. رایدن نیز که قرار بود تا تها از طریق یک جنگ سرد و تغیری آرام کار دسپرادو را یک سره کند، زمان را تنگ دید و بی دریغ با زره و شمشیر سایبریکی اش وارد میدان جنگ شد. در همان ابتدا رایدن با یکی از سران دسپرادو به نام سام در گیر می‌شود و با چشمی خونی، مجبور به ترک گود نبرد می‌شود. حال پس از گذشت چند هفته و قت آن رسیده بود تا علاوه بر انجام وظایف ملحق شده از سوی PMC، رایدن انتقام خود را از دسپرادو بگیرد.

داستان‌های انتقامی همیشه محوریت شخصیت اصلی را پر رنگ تر از پیش می‌کنند و یک نقطه قوتی به شخصیت پردازی بازی می‌بخشد. اما به دلیل احتمام به جا به ژانر بازی، باس فایت‌های یا همان غول‌خوارهای تعبیه شده در روند مراحل، به قدری دارای پردازش هستند که شخصیت منحصری را به طرف دیگر میدان مبارزه می‌بخشد و سینماتیک‌های قبل و بعد از نبرد، روند داستانی پیشبرد داستان بازی است، انگریزه برای مبارزه بیش از پیش از بازی هاست.

اما اصالت Metal Gear، همانطور که می‌دانید سبک مخفی کاری است. به هیچ وجه درست نیست که از MG Rising توقع مخفی کاری را داشته باشیم. اما سازندگان تلاش قابل ذکری را برای کار کردن در بخش هوش مصنوعی دشمنان صرف کرده اند تا جایی که یکی از ماموریت‌ها را می‌توانید کاملاً مخفیانه و بدون کشتن حتی یک نفر انجام دهید.

در طول بازی نیز به لطف همین پردازش، بارها ممکن می‌شود تا دشمنان را ضمناً باری از HUD دور بزند و takedown انجام دهد. با توجه به اینکه هر بار فایت اهرمی جهت پیشبرد داستان بازی است، انگریزه برای مبارزه بیش از پیش از بازی هاست.

سجاد سعیدی - "متال گیر: رایزنگ" از آن دسته بازی‌هایی بود که قبل از انتشارش خیلی هافکر می‌کردند که پس از انتشار فاجعه‌ای بیش نخواهد بود و نمرات ضعیفی را دریافت می‌کند! اما بر عکس، بازی هنگامی که منتشر شد باز خورد سیار مشتبی را دریافت کرد و نمرات قویی را حاصل شد.

گیم پلی بازی به طرز زیبای اکشن خالص و دیوانه واری است که با المان‌های مخفی کاری در آمیخته شده و موسیقی جذابی آن را همراهی می‌کند. از بخش‌های جالب بازی می‌توان به تکه کردن هرچیز موجود در بازی نامبرد که مخاطب را به شدت مجذوب خود می‌کند.

شما کنترل "رایدن" را بر عهده دارید، شخصیت اصلی "متال گیر سالید ۲" که دیگر مثل سایپریکی دارید، شخصیت اصلی "متال گیر سالید ۳" که افتاده از اتفاقی می‌افتد و شخصیت اصلی "متال گیر سالید ۴" که در ادامه داستان با مشکلات و دشمنان زیادی روی رو و می‌شود که همگی دارای چالش‌ها و جذابیت‌های خاص خود هستند و با تنواع خود شمارا به هرچه بیشتر ادامه دادن بازی تشویق می‌کند.

تجربه‌ی سیار عالی به حساب می‌آید که پیشنهاد می‌شود به هیچ وجه آن را از دست ندهید.



# روز داوری

People Can Fly, EPIC Games  
Microsoft Studios  
Third-person shooter  
XBOX360

شایان فارسی	سجاد سعیدی	امیر گلخانی
39 /40	26 /30	27 /30

# Gears of War: Judgment

هم پیشرفت بازی قابل رویت است. کیفیت بافت ها مانند همیشه عالی است و از مدل سازی کرکتر ها هم کمی نسبت به شماره ۹ قبل بهتر شده است اما سنگ تمام سازندگان بازی در بخش ایفکت های مختلف بازی تکمیل میشود جایی که ایفکت آتش یا ذرات معلق در هوا هر بینته ای جذب خود میکند. تنوع محیط ها بسیار خوب است و سازندگان بر روی همه ی آن ها یکسان وقت گذاشته اند. ضمن اینکه اینمیشن های شخصیت ها و سایه زنی هم هرچند خیلی نسبت به شماره ۹ سوم پیشرفت نداشته اما مانند آن عالی است. در کل از لحاظ گرافیکی چرخ های جنگ: داوری یکی از بهترین های اماسال بوده است و همه چیز در آن به وضوح پیشرفت داشته است. همچنین با وجود نبردهای شلوغ و انفجار ها و ایفکت های مختلف هیچگونه افت فریم و لگز زدنی در بازی مشاهده نمیشود. درخصوص هوش مصنوعی دشمنان و یاران خودی هم قطعاً "داوری" یک قدم رو به جلو برداشته و مانند همیشه یاران خودی به خوبی به شما کمک خواهند کرد اما لوکاست ها بسیار هوشمند تر از گذشته بر گشته اند.

قطعه ای از یک حماسه صداگذاری و موسیقی در "چرخ های جنگ: داوری" بسیار خوب است. صدای پیشگان بازی همگی کار خود را به خوبی انجام داده اما صدای پیشگان Damon Baird کار مانند گار را ارائه داده و بسیار خوب ایفای نقش کرده است. هر چقدر صدای "بیرد" خوب است، صدای "پادوک" با آن لمحه‌ی اروپای شرقی اش روی اعصابتان راه می‌رود. جدای از صدای پیشگان صدای‌های محیط، اسلحه‌ها، انفجارها همگی بدون این را پیاده سازی شده اند. موسیقی بازی پتانسیل بسیار بالایی داشته است و گواه این مدعای موسیقی‌های بینظیری است که در جاهایی انگشت شمار از بازی می‌شنویم بیشتر موقع موسیقی زیر سایه المان‌های دیگر بازی قرار می‌گیرد که واقعاً جای تاسف دارد چرا با وجود استعداد قابل لمس بازی و آهنگساز آن کمتر از آن سود جسته اند هر چند که همان چند قطعه‌ی بینظیر هم تا مدت‌ها در ذهن مخاطب باقی خواهد ماند.

در آخر میتوان گفت که "داوری" نه تنها باعث در جا زدن سری چرخ‌های جنگ نشده بلکه با اضافه کردن المان‌های جدید در عین حفظ ریشه‌های این سری، Gears of War را یک قدم به جلو رانده است و خیال طرفداران این فرنچایز را از هر لحظه راحت می‌کند. PCF توانست فرزند خوانده‌ای خلف را مجموعه‌ی Gears of War اضافه نماید و حالا مایکروسافت و اپیک میتوانند با خیال راحت خود را آماده‌ی ساخت شماره‌ی چهارم را نیز ارائه نمایند.

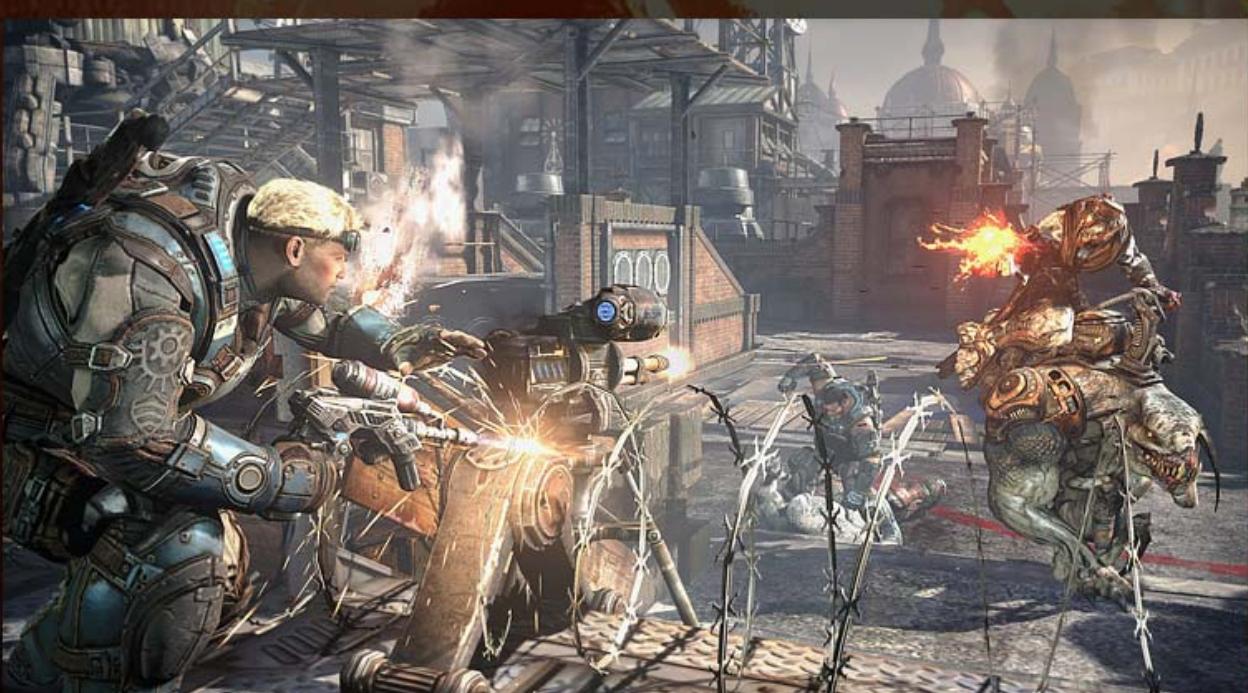
اما بر گردیدم بر سرچالش های **Declassify** که به تنها ی هم به گیم پلی بازی عمق داده اند هم آن را به شدت متنوع کرده اند. از محدود شدن دید شما در اثر انتشار مواد سMI گرفته تا پایان رساندن مرحله در زمان مشخص و تمام کردن یک بخش با اسلحه ای خاص و... PCF با این ترفند بازی را به طور کامل از خطر تکراری شدن نجات داده و ضربه‌انگ سریعی را در گیم پلی بازی پیاده سازی کرده است. همچنین در بین مراحل بخشی مانند دفاع از قلعه چیده شده است که در آن چند دقیقه تا شروع موج حملات دشمنان فرست دارید تا استحکامات دفاعی را در جایی که میخواهید بچینید و آماده دفاع باشید. این مراحل هر چند پیچیدگی خاصی ندارند اما متنوع خوبی به بازی بخشیده اند.

اما یکی دیگر از المان هایی که مستقیم با گیم پلی در ارتباط است سیستم Smart Spawn System یا همان S3 است که سازندگان مانور زیادی بر روی آن داده بودند. انصافاً باید گفت تقریباً تمامی ادعاهای آنان در خصوص این سیستم درست از آب در آمده و S3 به بهترین نحو در بافت گیم پلی، بازی گنجانده شده است.

مثلا در جایی در که شما موج اول دشمنان با رگباری که در سمت چپ مقر خود وجود دارد با خاک یکسان کرده اید موج دوم دشمنان هوشمندانه با تعداد زیاد از همان سمت خودتان آمده و سعی در دور زدن رگبار شما دارند و در مقابل طرف دیگر مقر که حمله‌ی چندانی به لوكاست ها نکرده است را با حمله‌ی نیروهای کمتری پوشش میدهند. تا اینجا این ادعای سازندگان که دشمنان بر اثاث نوع بازی و رفتار شما در بازی به صورت داینامیک واکنش نشان میدهند درست از آب درآمده اما قابلیت دیگر S3 به ساختن رندم دشمنان بر میگردد که کافی است یک مرحله را چند بار تکرار کنید تا بینید چگونه نوع و کلاس دشمنان، ماهرانه و بدون اینکه بالانس درجه سختی انتخابی شما را بر هم بزند تعییر میکند. این قابلیت باعث میشود که ارزش تکرار بازی بالا رود و تجربه‌ی عبور از هر مرحله برا ای پک بازیکن با دیگری متفاوت شود.

بیهشت گمشده

خیلی ها بر این عقیده بودند که عمر موتور پایه Unreal Engine 3 گرافیکی آن با GeoW3 به پایان رسیده است و نهایت قدرت اما PCF و Epic Games در "داوری" خط بطانی بر تمام این حرف ها کشیده و با نمایش گرافیکی خارق العاده توانستند یک بار دیگر قابلیت های این موتور پایه را به اثبات برسانند. "داوری" تقریباً از هر لحظه بهتر از شماره ۳ شده است. کات سین های بازی به وضوح پیشرفت داشته اند. نورپردازی فوق العاده ی شماره ۴ قابلیت های پیغمد داشته است و در Draw Distance



شایان فارسی

گیم پلی: ۱۰  
کرافیک: ۱۰  
صدای گذاری: ۹/۷  
داستان: ۹/۵



یکی از بزرگترین فرنچایز های مایکروسافت قطعاً سری Gears of War بوده است سری ایی که در طول این سال ها که سه گانه اش تکمیل شد همواره به عنوان یکی از بهترین شوتر های سوم شخص نسل به حساب می آمد و علاوه بر فروش خوب توانسته است نظرات بسیار مثبت منتقدین را به خود جلب کند به طوری که میانگین نمرات هر سه شماره‌ی آن در سایت متاکریتیک بالاتر از ۹۰ است.

اما پس معرفی غیرمنتظره چرخ‌های جنگ:داوری که در واقع یک prequel (پیش درآمد) برای سری Gears of War به حساب می‌آید برخی بر این عقیده بودند این سری دیگر چیزی برای عرضه ندارد و به ورطه‌ی تکرار خواهد افتاد و برخی دیگر از اینکه Epic مانند شماره‌ای قبلی سازنده‌ی اصلی نیست گلایه داشته‌اند. در نقد باهم برسی خواهیم کرد که آیا ادعای این عده درست است یا People Can Fly توانسته است تجربه‌ای لذت‌بخش مانند شماره‌های قبلی سری ارائه دهد.

کرده اند و انصافاً تکه پرانی های Damon Baird خیلی خوب از آب درآمده و بگو مگو های اعضای گروه با بکدیگر و کلتنی هم دیالوگ نویسی خوبی دارند. نکته‌ی باشیل مقایسه دیگر بازی با سه گانه‌ی اصلی حضور یک آناتاگونیست ایی است که نسبت به سه گانه‌ی اصلی شسته رفته تر و پرداخت شده تر است. ژنرال کارن جذاب ترین آناتاگونیست سری GeOW است. پس از عجزیه‌ی موفق شخصیت Vaas در فارکرای ۳ بدون شک بیش از پیش بر همه ثابت شده است که حضور یک آناتاگونیست قوی به اندازه یک پروتاگونیست خوب اهمیت دارد. همچنین خرد پیرنگ های بازی مثل گذشته صوفیا و پادوک باعث شاخ و برگ گرفتن داستان شده اند هر چند در شخصیت پردازی به علت سیاست داستان محوری نویسنده‌گان سعی شده تا حد بادی از بولد شدن آن ها جلوگیری شود. و حتی آگوستوس کول "هم" که در شماره‌ی قبلی یکی از طبقه‌ی دراماتیک داستان محسوب میشد در روند درام داستان ختی تر شده است. خون به پا میشود

در بخش گیم پلی به طور حتم PCF توانسته سری GeoW را یک قدم به جلو ببرد. کافی است زمانی را در هر مرحله پشت کاور بوده اید را با شماره‌ی های قبلی مقایسه کنید تا متوجه بشوید PCF چگونه ضمن پاییندی کامل به ریشه‌های بازی توانسته اکشنی سریع تر و ریبخورد تر از گذشته به نمایش بگذارد اما سوپرایز صلی این شرکت در خصوص گیم پلی بازی در جای یکگزی است، بخش Declassify. این بخش شامل جمجمه چالش‌های متنوعی هستند که شما میتوانید در آغاز هر مرحله آن‌ها را فعال کنید. در هر مرحله بسته به عملکرد شما و درجه‌ی سختی ایی که انتخاب کرده اید از تا سه ستاره به شما داده میشود که جمع کردن این ستاره میتواند جوایز ارزشمندی را برای شما به ارمغان یاورد. همچنین چالش‌های Declassify اگر فعال باشند کمک شایان توجه ایی به کسب این ستاره‌ها میکنند. شاید این جمع آوری ستاره‌ها در ظاهر ایده‌ی بکری رسد اما وقتی به دنبال آن یافته‌ید شاید مانند من بارها یک مرحله را برای کسب ستاره‌های کامل آن تکرار کنید که خوبشخانه با معجزه‌ی طراحی مرحله PCF این مستله به نسیم و جه باغث اذیت شدن نمشود.

بازی همان ابتدا با ضربه‌انگی سریع مخاطب را به داخل داستان پرتاب می‌کند بدون هیچ مقدمه چینی ستون دیمون بیرد(Damon Baird) و اعضای Kilo squad زنجیر شده به مقر نیرو های COG می‌روند تا باست سرپیچی از دستورات و عملیات های خودسرانه پاسخگوی "کلتل" باشند. از این پس داستان به صورت فلاش بک های متعدد و از زیان چهار عضو Kilo squad یعنی Damon Baird, Augustus Cole, Hendrik Sofia و Paduk Garron روایت می‌شود. هر کس که اتفاقات رخ داده برای گروه است قابل بازی می‌شود و بدین ترتیب در بخش تک نفره به تناب و باید با هر چهار شخصیت گروه بازی کنید.

در قیاس با سه گانه‌ی قبلی تعداد صحنه‌های احساسی و دراماتیک بازی کم شده است و شخصیت‌ها سه‌پاتی کمتری با یکدیگر دارند و در عوض فضه‌ی چرخ های جنگ: داوری داستان محور تر است و تمامی شخصیت در خدمت پیشبرد داستان هستند.

نویسنده‌ی آقایان Tom Bissell و Rob Auten بار طنز و شوخی‌های پیشتری را دیالوگ های بازی وارد

**سجاد سعیدی**- سری بازیهای "چرخ های جنگ" جزو بهترین عنوان‌های انحصاری کمپانی بزرگ "مایکروسافت" بوده که مکانیک جدیدی را در سبک اکشن سوم شخص تعریف نمود که باعث شد این سری بازیها پیش از پیش هائز اهمیت شود. پس از سه گانه "چرخ های جنگ" استودیوی epic یک بازی spin off با عنوان "داوری" را به همراه استودیوی people can fly شروع به ساخت کند که چندی پیش این بازی منتشر شد. "داوری" از واقعیت پیش آمدۀ از سه گانه و "مارکوس فینکس" جدا می‌شود و میرود بسوی به سالها قبل از حادثه E-DAY و کنترل کروهی به نام "کیلو" را دارید که فرماندهی آن دو نفر از بهترین و نامدار ترین شخصیت‌های این سری بازیها به شمار می‌آیند، دیمون برد" و "آگستوس کول" در ادامه بازی ضعف داستانی بسیار زیادی احساس می‌شود و نحوه‌ی روایت آن اصلا در حد و اندازه‌ی یک عنوان

گیم پلی اصلی بازی نیز بر مبنای اصلی خود یعنی: شلیک کردن و سنگر گرفتن است که هنوز هم در بیشتر بازیهای این نسل کاربرد دارد. گرافیک بازی هم توسط موتور گرافیکی معروف "آنریل<sup>۳</sup>" ساخت و پردازش شده است و واقعاً همراه با محیط های جذاب و طراحی هنری چشم گیری است.

"داوری" اگرچه نحوه‌ی روایت ضعیفی در بخش داستان دارد اما اگر طرفدار این سری بازیها هستید و باعث بخش حذفیه‌ها همیست سلا، زیاده قائم و شوید به همه وجه آن، آن دست ندهید!

**امیر گلخانی** - متأسفانه هم زمان شدن عرضه‌ی دو عنوان Ascension و Judgment باعث می‌شود تا نظر کلی بنده در رابطه با هر دو به یک شکل باشد. به هر حال سازندگان و ناشرین این نیاز را در خود می‌بینند تا در پایان این نسل نیز خودی نشان داده و هوادارن دو پلتفرم اصلی بازار را با آخرین نسخه‌ی فرنچایز مورد علاقه‌ی خود، شادمان کنند. با این حال تصور می‌کنم Ascension نسبت به Judgment بهتر عمل کرده و توانسته تا پیشتر فرستایش نسبت به نسخه‌های پیشین خود داشته باشد. بخش چندنفره‌ی بازی به جرئت یکی از کامل‌ترین بخش‌های چندنفره در بین عنوان‌ین سوم شخص موجود در بازار است و می‌تواند به راحتی بازیابان ۳۶۰ را تا پایان این نسل به دنبال خود بکشاند. بخش داستانی نیز با وجود کاستی‌های بسیار می‌تواند پوشش خوبی بر گیم‌پلی متفاوت و تکامل‌یافته‌ی این عنوان باشد. البته نباید فراموش کرد که این موقفيت به مدد صداگذاری دقق و گرفتگی مثال‌زدنی بازی به وقوع پيوسته است.

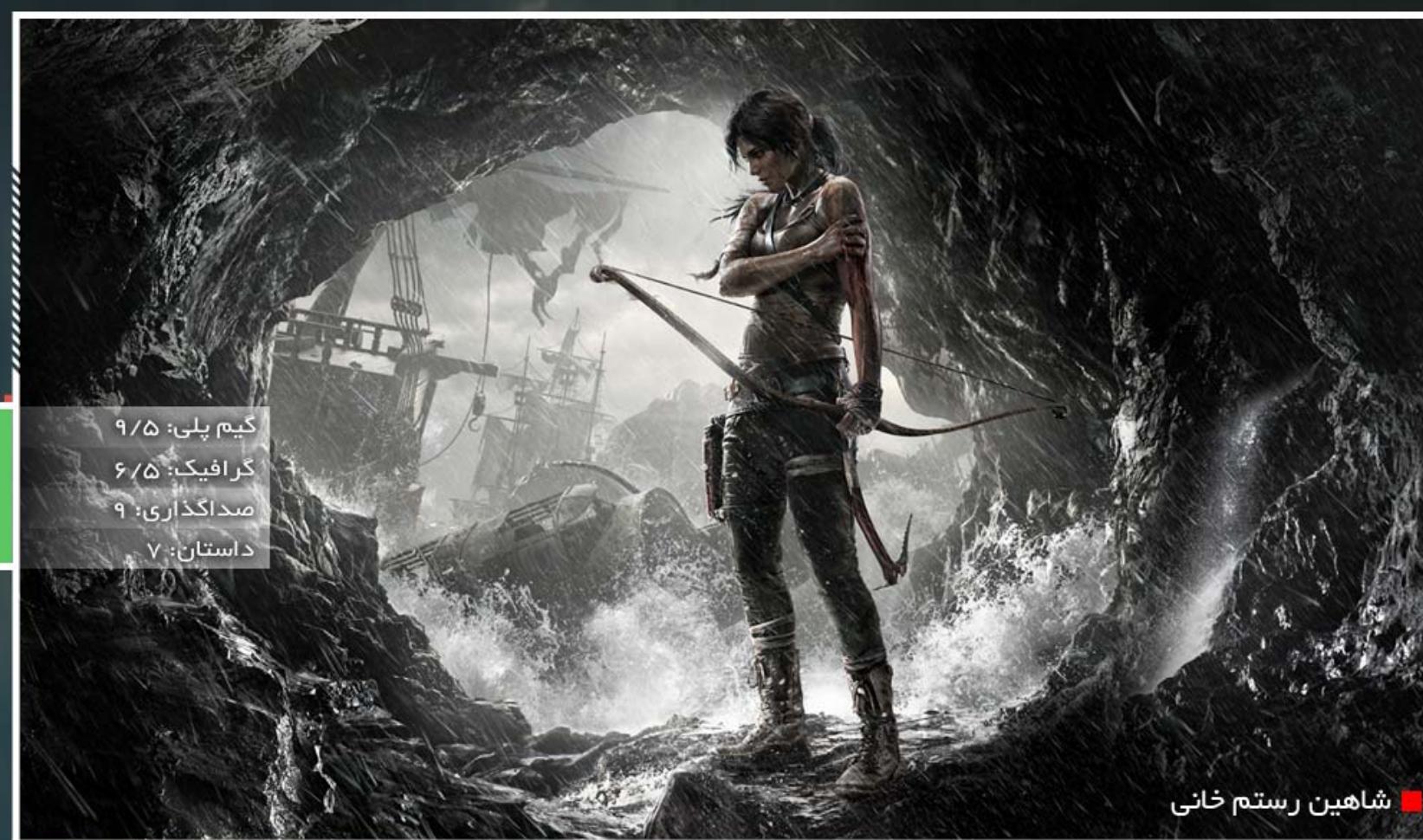


Crystal Dynamics  
Square Enix  
Action-adventure, platform, survival  
PC, PS3, X360

شاھین رستم خانی	حامد افرومند	شايان فارسي
32 /40	25 /30	25 /30

82%

کیم پلی: ۹/۵  
گرافیک: ۶/۵  
صدای دار: ۹  
دانست: ۷



شاھین رستم خانی

# TOMB RAIDER

فرار از جزیره متحوس!

بازی کننده می‌تواند با "هدشات کردن"، "کشتن مخفیانه دشمنان" و دیگر فعالیت‌ها آن را به دست آورد. تمام این ماجراها نیز در مکانی به نام "کمپ" اتفاق می‌افتد که اغلب به شیوه‌ی سرچوپست‌ها آتشی بر زمین روش است و لارا اکنارش می‌شنیند. مکان امنی که می‌شود به ارتقا دادن سلاح و توانایی‌ها پرداخت. همچنین می‌توان با استفاده از امکان "سفر سریع" یا همان "Fast Travel" در راستای کمپ‌های فتح شده جا به جا شد که پس از به پایان رساندن خط اصلی داستان و بازگشت برای مراحل جانی شدیداً پرکاربرد است.

اما جزیره‌ی متحوس موجود در "توم ریدر" در شروع اش یک ویژگی به ما معرفی می‌کند که زمانی که همان روز از این جزیره حیواناتی زندگی حیات دارند که اساساً شروع بازی باید به شکار آن‌ها پردازید تا مثلاً "لارا" گرسنگی‌اش برطرف شود. بنابراین چند آهو یا گوزن بر سر راه تان قرار می‌گیرد. نشانه، هدف، شلیک و تمام! دیگر رفت که رفت و حالا سه جا در مراحل گرگ‌ها حمله‌ور می‌شوند. شاید اگر از ابتدا فقط همان گرگ‌ها بودند مشکلی نداشت اما این حضور بی‌مورد گوزن‌ها و سیر کردن شکم گرسنگی لارا دیگر چه بود؟ یا باید از المانی که معرفی می‌شود استفاده کرد یا اصلاً معرفی نکرد نه این که باید و خودی نشان بدهد و ناپدید شود! یک نکته‌ی دیگر هم مربوط به اولین شلیک و آدم کشتن "لارا" است که سازندگان زیاده روی اش مانور داده بودند. تنها کافی است ترس و لرز لارا را با "جیسون" در "فارکرای ۳" مقایسه کنید تا در نیامدن این صخنه مشخص شود. یک ترفندی هم که همین بلا تکنیقی هم سرمای هواست که در لرزش بدن "لارا" ایهام ایجاد می‌کند و مشخص نیست آیا این لرزش برای سرمای محیط است یا ترسیدن "لارا کرافت" که همین بلا تکنیقی هم کار دست شان می‌دهد و نمی‌گذارد بیشتر روی ترسیدن و ناپاختگی لارا تمرکز شوند. تاجیکی که اندکی جلوتر از شروع بازی دیالوگی این چنین بیان می‌شود: "لارا تو قهرمان من هستی!" فاصله‌ی ناپاختگی تا قهرمانی واقعاً انقدر کم است؟

"لارا کرافت" یا دست‌های خالی و لزان و هوایی سرد و شکمی گرسته پا به جزیره متحوسی می‌گذارد که حس دل‌سوزی هیان مخاطب و او همان‌پنداشی درستی ایجاد می‌کند. پر شدن دست‌های خالی "لارا" با سلاح‌های مختلفی که همواره تا آخر بازی اضافه می‌شود یکی از مهم‌ترین المان‌های سری‌پاندن این روند به حساب می‌آید. اسلحه‌های لارا از یک مشعل و تیرکمان و تیرکوئنوری شروع شده تا به کلت و مسلسل و شات‌کان می‌رسد. و هر کدام از این وسایل به شدت ضروری هستند و همه‌شان مرد استفاده قرار می‌گیرند. به عنوان مثال تیرکمان یک سلاح خوب برای مراحل مخفیانه است. یا کلت اگر درست هدف‌گیری شود اسلحه‌ی دوربرد خوبی به حساب می‌آید. درست برعکس شات‌کان که در فاصله‌های نزدیک می‌شوند و نه خودشان پرداخت می‌شوند بلکه فقط حضور دارند و هر از گاهی دیالوگی می‌گویند و می‌روند! اساساً لارا خوب شخصیت پردازی شده است و تا حدودی هم "روث" و خیلی اندک نیز "سم" شخصیت می‌شوند اما یقینه‌شان کاملاً اضافی هستند و حضور بی‌مورد و بی‌رنگی دارند. این آدم‌های پرداخت نشده با یک قصه‌ی کلیشه‌ای که قصد ندارد از کلیشه شدن فوار کند و جان تازه‌ای به روند روایت اش بیخشش، دست به دست هم می‌دهند تا "توم ریدر" فقط و فقط قصه‌ی قابل قبولی برای عرضه کردن داشته باشد و به کل بیشتری که بازی کننده را در گیر کند و تحت تأثیر قرار دهد. بلکه به استاندارهای کلیشه به خوبی پاییند است و از ابتدا تا انتها را به همین شیوه می‌پیماید! در طول بازی "لارا" یادداشت‌هایی از افرادی که در گذشته آن جا بودند را پیدا می‌کند و آن متن‌ها به صورت مونولوگ از زبان شخصیت غایب روایت می‌شود که به طبع بد در کیمی اینجا می‌افتد اما همه چیز خوب پیش نمی‌رود و طوفانی مرگ‌بار کشتی شان را می‌شکند و آب هر کدام از افراد را با خود به گوش‌های می‌برد. گوش‌های از یک جزیره‌ی نفرین شده در "دریای شیطان" (مثلث اژدها) که در ۱۰۰ کیلومتری جنوب توکیو قرار دارد و نیروی عجیب اجازه‌ی رفت و آمد از جزیره را به انسان‌ها نمی‌دهد. بنابراین لارا باید راهی برای تجات از جزیره پیدا کند و در واقع نفرین جزیره را بشکند تا به همراه دوستانش اش آن‌جا برود.

داستان بازی کلیشه‌ی مطلقاً است که سازندگان می‌توانستند با شاخ و برگ دادن اش به جزیبات بیشتری دامن مهاجم‌ها مفربه‌ی می‌گذرد و در این مدت بالغ بر ۸ "توم ریدر" روانه‌ی بازار شده است که نیمه‌ی اول آن توسط استودیوی "کوریدیزاین" (Core Design) و چهار شماره‌ی بعدی در استودیوی "کریستال داینامیک" (Crystal Dynamics) ساخته و پرداخته شده‌اند. در نام دادن راه پیشینان اش باشد بلکه تها اسم بازی "توم دیدر" است که مشخص می‌کند این نسخه به صورت کاملاً مستقل و به عنوان ظهور و تولد دیواره‌ی این سری توسط استودیوی "کریستال داینامیک" پا به دنیای هر هشت می‌گذارد. ماجرا از این قرار است که "لارا کرافت" به تازگی موفق شده تا در رشته‌ی باستان‌شناسی و ماجراجویی از داشتگاه فارغ‌التحصیل شود و حالا نوبت به انجام دادن کارهایی است که در درس اش را خوانده بود. بنابراین او همچ گونه سایقه و پیشینه‌ی ماجراجویی ندارد و به کل تازه کار است. از این رو به همراه دوست پدرش که "روث" نام دارد و فرماندهی این چنین عملیات‌هایی نیز است راهی سفری دریایی می‌شود. لارا، روث، سم (دوست همی‌شیعی لارا) و چند دیگر، سوار بر کشتی شده و از راه دریا و اقیانوس به سوی ژاپن (آسیای شرقی) به خصوص چشم بادامی‌ها اجسام باستانی زیادی دارند) از ابتدا تا انتها را به همین شیوه می‌پیماید! در طول بازی "لارا" یادداشت‌هایی از افرادی که در گذشته آن جا قدرت شات‌کان را افزایش داد. چنین سیستم ارتقابی به خوبی در دل این بخش جای باز کرده است. اما بخش از اینجا اینجا می‌افتد اما همه چیز خوب پیش نمی‌رود و طوفانی بیشتر قصه کمک می‌کند اما فقط کمک می‌کند نه کار ارتقا تهای به سلاح خلاصه نمی‌شود و "لارا" هم قابلیت قدرتمند شدن دارد. البته قدرت وی به تنها افزایش گستره‌ی توانایی‌های او خلاصه می‌شود. مثلاً تمام کننده های جدید آزاد می‌کنید یا شیوه‌های گوناگون کشتن دشمنان را همچون "جیسون" در "فارکرای ۳" به سوم شخص است که هم اکشن خوبی دارد و هم روند بسیار متنوعی برای اش ساخته شده است که تا انتها این آغاز می‌شود!

شايان فارسي

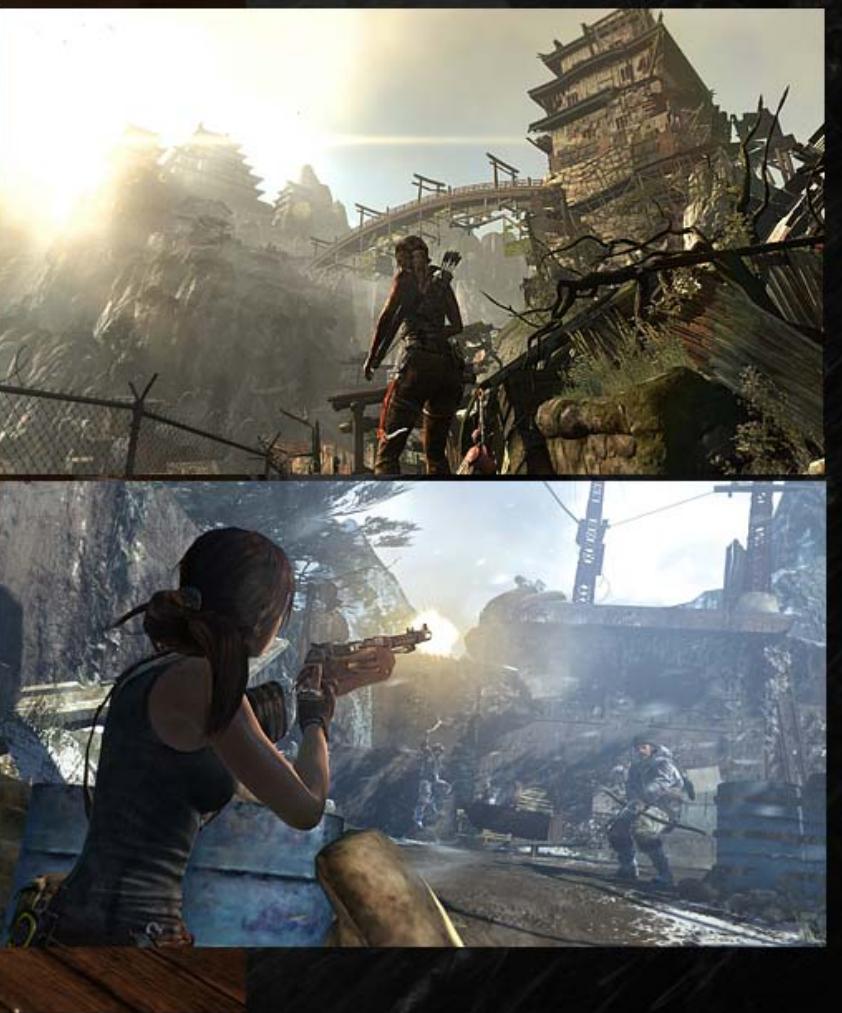
- جادوی شخصیت پردازی

در بحث بنا نمودن یک قصه به طور کلی تمایل کشش‌ها و نقاط دراماتیک داستان به شخصیت‌ها و به خصوص شخصیت اصلی برمی‌گردد. خلق کردن شخصیت سپاهیاتیک و باورپذیر به خودی خود کاری دشوار است اما وقتی قرار باشد که کرتی را که سال هاست شکل گرفته است را از اول بنا کرد کار مشکل تر هم می‌شود. اما این کار سخت را نویسنده‌گان Tomb Raider به بهترین شکل ممکن انجام داده‌اند. حالا دیگر لارا یک ابر قهرمان نیست یکی است مثل ما... میخندید، میگردید، درد میکشد و ما همه‌ی اینها را با لارا حس می‌کنیم. این بار ما قدم به قدم با مراحل تکامل لارا کرافت جوان و البته آسیب پذیر همراه می‌شویم و به معجزه‌ی نویسنده‌گان بازی در امر شخصیت پردازی پی‌میریم در جایی که شخصیتی را که سال هاست در ذهن مردم جا خوش کرده است را به طور کل ویران کرده ویرانه‌های آن بنای شخصیت جدیدی می‌گذارند. با وجود موقفيت DMC هنوز هم تعداد زیادی از طرفداران این سری افسوس نبود دانه قبل را می‌خوردند اما این مورد اصلاً در خصوص Tomb Raider و لارا جدید صدق نمی‌کند. داستان و شخصیت پردازی بازی شاید کمی مینیمال باشد اما انصافاً خوب و روان روایت می‌شوند. در دورانی که همه‌ی شرکت‌ها به دنبال ابرقهرمان سازی و سوهاده‌ی کلان هستند، کمپانی مثل Crystal Dynamics که ریسک نایود کردن و دوباره سازی شخصیت معیوبش را به جان می‌خورد غنیمتی است. در کل Tomb Raider از جدید جهشی بزرگ در این سری به حساب می‌آید و از هر لحظه بازی بسیار خوبی است. اولین قدم Crystal Dynamics برای خارج کردن از زیر Tomb Raider از زیر سایه سنگین Uncharted حتی شده با الگوریتمی مستقیم از آن، محکم برداشته شده است و علاوه بر آن خواهند بود توانایی جذب طیف وسیعی از مخاطبان دیگر را هم دارد.





**حامد افرومند - خیلی وقت بود که منتظر این Adventure تقریباً کامل با عناصر پلتفرم در قالب فضایی معملاً گونه و با پیشروی بسیار روان و ساده در دل یک جزیره‌ی بزرگ و پر از ماجرا! و شاید نزدیک ترین بازی به سری Uncharted. و البته به هیچ وجه بازی قصد تقلید از عنوان Naughty Dog Naught Dog را ندارد بازی بیش از اندازه ساده بود و چالش خاصی در کار نبود. از یک جهت ارتباط برقرار کردن با بازی و به اتمام رساندن آن ساده و از یک جهت نکته‌ای منفی برای دوستداران قدیمی سری. البته بازی ابتدای ماجراجویی‌های لازماً را به تصویر می‌کشد. راهی که قرار است با این تیپ و قیافه‌ی جدید در نسل بعد ادامه پیدا کند... یعنی باید در عین همین سادگی بیشتر خودنمایی می‌کند. یعنی بازی در جزیره مشغول می‌کند. اکشن بازی هم خوب کار شده. هوش مصنوعی خوب شما را تحت فشار قرار می‌دهد و حتی پشت کاور هم شما در امان نخواهد بود. ولی بعضی اوقات هم رفتار بی برنامه و نامنظمی از خود نشان می‌دهند. نقطه ضعف اصلی بازی مربوط به بخش گرافیک بازی می‌شود. شاید اگر حدود ۴ سال پیش بازی با این گرافیک منتشر می‌شد گرافیک بازی در اینکونه ضعیف جلوه نمی‌کرد، ولی در انتهای نسل هفتمنی از بازی بزرگی چون TR بیشتر از این انتظار می‌رفت. نقاط ضعف گرافیکی بازی از نزدیک بیشتر خودنمایی می‌کند. شاید از دور ناظر و همه چیز زیبا به نظر برسند ولی از نزدیک حتی مدل کرکتر اصلی بازی باید یعنی لارا هم جزئیات کافی را ندارد! اینمیشان ها هم گاهی دچار باگ می‌شود ولی تا حدود زیادی طبیعی و خوش ساخت بودند، به خصوص اینکه لارا مثل اسپایدرمن از دیوار راست بالا نمی‌رود و سختی و دشواری را می‌توان از حرکات او احساس کرد. احساساتی که با صدایگذاری بسیار خوب لادینگتون به اوج می‌رسد و می‌توان به خوبی با شخصیت لارا ارتباط برقرار کرد. این در حالیست که پرداخت به شخصیت‌های دیگر چه از نظر جزئیات و چه از نظر صدایگذاری مناسب نیست. موسیقی بازی نیز بسیار زیبا کار شده و هرازچند گاهی هم شبیه Dead Space می‌شود که این امر با توجه به حضور آقای Graves کاملاً طبیعت است. زنظر داستانی هم داستان بازی حال و هوای یک بازی ماجراجویی را به گیمیر منتقل می‌کند و روایت ساده‌ای دارد. گرچه گیر افتادن در یک جزیره‌ی نفرین شده همراه با شکار حیوانات و نجات دوستان گیم شده این روزها سوژه‌ی خیلی‌ها شده!**



صورت‌ها هم توجه می‌شود. تقریباً صورت‌ها صامت هستند و نه احساسی در آن‌ها دیده می‌شود نه حرکتی! حتی لب‌خوانی‌ها هم انقدر افتراض است که اجازه‌ی بررسی کردن را هم نمیدهد. به طوری که شخصیت‌ها ممکن است در لحظه‌ی حرف زدن حتی دهان‌شان را هم باز نگذند! ما هم در این باره دهان‌مان سسته باشد بهتر است! حضور استاد جسون گریه (Jason Graves) برای بخش موسیقی "توم ریدر" یک نعمت به حساب می‌آید. کسی که در پروژه‌های آهنگ سازی فرنچایز "فضای مرده" هم حضور داشته و این باز موسیقی بازی "توم ریدر" را کار کرده است. "توم ریدر" یک قطعه‌ی کوچک موسیقی دارد که هرمندانه تا انتهای ریتم‌اش تغییر می‌کند و مطابق با شرایط و ماجراهای در متن بازی پخش و تزريق می‌شود. موسیقی عالی است و همه‌ی تاثیرات ممکن را روی مخاطب‌اش می‌گذارد. بالا انس فوق العاده خوب از طیف آهسته تا اکشن به درستی ساخته شده و در دل بازی جای گرفته است. اما "توم ریدر" در بخش صدا هرگز مثل موسیقی عمل نمی‌کند و مشکل دارد. صدای پیشه‌ها به جز کامپیل ای‌لادینگ‌تون "Enslave" فقط در صدای لارا می‌شود کارکاتوری از صحنه‌های آنچه‌ارت دست به نیست که هریک از آن‌ها نتوانی قادر نیست آن‌ها را از هم تفکیک کند و یک محیط هم‌رنگ تحويل بازی کننده می‌دهد که حتی به سختی می‌شود راه را از بی‌راه تشخیص داد که عذاب‌آور است. حالا با چینین طیف کم وسعت رنگ آمیزی، "توم ریدر" پر است از جزیاتی که می‌خواهد اطراف را از خالی بودن فراری دهد که تیجه‌ی آن می‌شود کارکاتوری از صحنه‌های آنچه‌ارت کارشان را به درستی انجام داده‌اند. به طوری که شاهد تقلید و کپی‌برداری از ایده‌های به کار گرفته شده در "ناتی داک" نیستیم و گامی روی‌جلو را برای این نسخه مشاهده می‌کنیم. اما المان‌های خوبی دست به اکشن خوب بازی چیست؟ در "توم ریدر" خبری از جمع کردن بسته‌های سلامتی نیست و سیستم سلامتی خود کار برای "الارا" در نظر گرفته شده است که با اندکی دور ماندن از هجوم دشمنان سرحال می‌آید و حال اش خوب می‌شود! این ویژگی یکی از مهم‌ترین جهش‌های سرعت بخشیدن به اکشن خوب بازی بوده است. هنگامی که یکی از دشمنان لارا را بینید به نگاه همه متوجه حضور او می‌شوند! یا در تاریکی با چشم بصیرت شان چنان نگهبانی می‌دهند که حرکت پشهای در هوا از نگاه شان دور نمی‌ماند! گاهی هم سه نفر در فاصله‌ی یک و جی یم هم هستند و با تیرکمان لارا تک تک جان می‌سپارند اما هیچ کدام احوالی از هم نمی‌پرسند! بخش سنگر گیری خود کار مربوط می‌شود. با رفتن به کنار سنگرها در مواقعي که دشمنان حضور گرفته‌اند هموش مصنوعی "الارا" به صورت خود کار حالت نشسته دارند اما سر و صورت شان بیرون است و هدف گیری لارا را می‌طلبد که البته همیشه اوضاع انقدر بد نیست و هر از گاهی کاملاً پشت سنگر می‌روند. به موقع حمله هم چنان نیست جان تان را می‌کنند که اگر دارا! ویژگی کمک کننده‌ی دیگر به اکشن، وجود مهمات بسیار زیاد در محیط ات که هرگز احساس کمبودشان را متوجه نمی‌شود. جدا از محیط، بعد از کشن افراد می‌توانند خشاب‌های آن ها را نیز (به سبک آنچه‌ارت) بردارید که باز هم گامی به جلو برای گیم پلی اشکن شده‌ی بازی محسوب می‌شود. هیجان و سرعت اکشن وقیعه‌ی زاویه‌ی دورین "توم ریدر" نمی‌داند که می‌خواهد هایلایوودی باشد یا به شکل مستند که به اصطلاح دورین روی دست نام دارد و آن بینند مخصوصاً و سیاق جا به جا می‌شود. از طرفی نمی‌خواهد از مکانی تاریک و غارمانند باشد. افکت‌های برخورد آب با لارا خیلی بد ساخته شده و به حرکت وی در آب نمی‌خورد. تماسح هم اگر باشه با آن حرکت آهسته‌اش یک انعکاسی در آب ایجاد می‌کند! با این همه بدی یک نکته‌ی مثبت پیدا می‌شود و آن هم اینمیشان حرکت‌های لارا است. آمدۀ و فراتر هم رفتۀ است. تا در نهایت به موسیقی دلشیزین بازی برسیم که کار خودش را با احساسات مخاطب می‌کند تا پس از تمام شدن اش با لبخند رضایت دسته را بر زمین بگذارد.

است یا در حال مبارزه باز هم شاهد تکا خوردن‌های بی‌مورد دورین هستیم که در استفاده از پازل‌ها را تا روی شده است. بی‌مورد استفاده از حد راهنمایی (Jason Graves) نیز مشخص می‌کند که بودن تردد "آنچه‌ارت" نیز پرنگی در جهت گیری اش داشته اما سازندگان تلاش زیادی کرده‌اند تا آن را از زیر سایه‌ی نام "آنچه‌ارت" بیرون آورند که موفق هم شده‌اند و کارشان را به درستی انجام داده‌اند. به طوری که شاهد تقلید و کپی‌برداری از ایده‌های به کار گرفته شده در "ناتی داک" نیستیم و گامی روی‌جلو را برای این نسخه مشاهده می‌کنیم. اما المان‌های خوبی دست به اکشن خوب بازی چیست؟ در "توم ریدر" خبری از جمع کردن بسته‌های سلامتی نیست و سیستم سلامتی خود کار برای "الارا" در نظر گرفته شده است که با اندکی دور ماندن از هجوم دشمنان سرحال می‌آید و حال اش خوب می‌شود! این ویژگی یکی از مهم‌ترین جهش‌های سرعت بخشیدن به اکشن خوب بازی بوده است. هنگامی که یکی از دشمنان لارا را بینید به نگاه همه متوجه حضور او می‌شوند! یا در تاریکی با چشم بصیرت شان چنان نگهبانی می‌دهند که حرکت پشهای در هوا از نگاه شان دور نمی‌ماند! گاهی هم سه نفر در فاصله‌ی یک و جی یم هم هستند و با تیرکمان لارا تک تک جان می‌سپارند اما هیچ کدام احوالی از هم نمی‌پرسند! بخش سنگر گیری خود کار مربوط می‌شود. با رفتن به کنار سنگرها در مواقعي که دشمنان حضور دارند هموش مصنوعی "الارا" به صورت خود کار گرفته‌اند اما سر و صورت شان بیرون است و هدف گیری لارا را می‌طلبد که البته همیشه اوضاع انقدر بد نیست و هر از گاهی کاملاً پشت سنگر می‌روند. به موقع حمله هم چنان نیست جان تان را می‌کنند که اگر دارا! ویژگی کمک کننده‌ی دیگر به اکشن، وجود مهمات بسیار زیاد در محیط ات که هرگز احساس کمبودشان را متوجه نمی‌شود. جدا از محیط، بعد از کشن افراد می‌توانند خشاب‌های آن ها را نیز (به سبک آنچه‌ارت) بردارید که باز هم گامی به جلو برای گیم پلی اشکن شده‌ی بازی محسوب می‌شود. هیجان و سرعت اکشن وقیعه‌ی زاویه‌ی دورین "توم ریدر" نمی‌داند که می‌خواهد هایلایوودی باشد یا به شکل مستند که به اصطلاح دورین روی دست نام دارد و آن بینند مخصوصاً و سیاق جا به جا می‌شود. از طرفی نمی‌خواهد از مکانی تاریک و غارمانند باشد. افکت‌های برخورد آب با لارا خیلی بد ساخته شده و به حرکت وی در آب نمی‌خورد. تماسح هم اگر باشه با آن حرکت آهسته‌اش یک انعکاسی در آب ایجاد می‌کند! با این همه بدی یک نکته‌ی مثبت پیدا می‌شود و آن هم اینمیشان حرکت‌های لارا است. آمدۀ و فراتر هم رفتۀ است. تا در نهایت به موسیقی دلشیزین بازی برسیم که کار خودش را با احساسات مخاطب می‌کند تا پس از تمام شدن اش با لبخند رضایت دسته را بر زمین بگذارد. اما کاش اندکی به

"توم ریدر" بازی سختی نیست و بیشتر بر ساختار متون روند مراحل و ماموریت‌ها تکیه می‌کند. روندی که بدون تردد "آنچه‌ارت" نیز پرنگی در جهت گیری اش داشته اما سازندگان تلاش زیادی کرده‌اند تا آن را از زیر سایه‌ی نام "آنچه‌ارت" بیرون آورند که موفق هم شده‌اند و کارشان را به درستی انجام داده‌اند. به طوری که شاهد تقلید و کپی‌برداری از ایده‌های به کار گرفته شده در "ناتی داک" نیستیم و گامی روی‌جلو را برای این نسخه مشاهده می‌کنیم. اما المان‌های خوبی دست به اکشن خوب بازی چیست؟ در "توم ریدر" خبری از جمع کردن بسته‌های سلامتی نیست و سیستم سلامتی خود کار برای "الارا" در هجوم دشمنان سرحال می‌آید و حال اش خوب می‌شود! این ویژگی یکی از مهم‌ترین جهش‌های سرعت بخشیدن به اکشن خوب بازی بوده است. هنگامی که یکی از دشمنان لارا را بینید به نگاه همه متوجه حضور او می‌شوند! یا در تاریکی با چشم بصیرت شان چنان نگهبانی می‌دهند که حرکت پشهای در هوا از نگاه شان دور نمی‌ماند! گاهی هم سه نفر در فاصله‌ی یک و جی یم هم هستند و با تیرکمان لارا تک تک جان می‌سپارند اما هیچ کدام احوالی از هم نمی‌پرسند! بخش سنگر گیری خود کار مربوط می‌شود. با رفتن به کنار سنگرها در مواقعي که دشمنان حضور دارند هموش مصنوعی "الارا" به صورت خود کار گرفته‌اند اما سر و صورت شان بیرون است و هدف گیری لارا را می‌طلبد که البته همیشه اوضاع انقدر بد نیست و هر از گاهی کاملاً پشت سنگر می‌روند. به موقع حمله هم چنان نیست جان تان را می‌کنند که اگر دارا! ویژگی کمک کننده‌ی دیگر به اکشن، وجود مهمات بسیار زیاد در محیط ات که هرگز احساس کمبودشان را متوجه نمی‌شود. جدا از محیط، بعد از کشن افراد می‌توانند خشاب‌های آن ها را نیز (به سبک آنچه‌ارت) بردارید که باز هم گامی به جلو برای گیم پلی اشکن شده‌ی بازی محسوب می‌شود. هیجان و سرعت اکشن وقیعه‌ی زاویه‌ی دورین "توم ریدر" نمی‌داند که می‌خواهد هایلایوودی باشد یا به شکل مستند که به اصطلاح دورین روی دست نام دارد و آن بینند مخصوصاً و سیاق جا به جا می‌شود. از طرفی نمی‌خواهد از مکانی تاریک و غارمانند باشد. افکت‌های برخورد آب با لارا خیلی بد ساخته شده و به حرکت وی در آب نمی‌خورد. تماسح هم اگر باشه با آن حرکت آهسته‌اش یک انعکاسی در آب ایجاد می‌کند! با این همه بدی یک نکته‌ی مثبت پیدا می‌شود و آن هم اینمیشان حرکت‌های لارا است. آمدۀ و فراتر هم رفتۀ است. تا در نهایت به موسیقی دلشیزین بازی برسیم که کار خودش را با احساسات مخاطب می‌کند تا پس از تمام شدن اش با لبخند رضایت دسته را بر زمین بگذارد. اما کاش اندکی به

# دیسیم ای گر تیپل به انتقام شد

Santa Monica Studio  
Sony Computer Entertainment  
Hack & Slash, Action/Adventure  
Play Station 3

گیم پلی: ۱۵  
گرافیک: ۱۵  
صدای کار: ۱۵  
داستان: ۱۵

94%

امین شیروانی	امیر کلخانی	دانیال نوروزی	40 / 40	27 / 30	27 / 30

## God Of War: Ascension

کریتوس باز هم با داستانی خونین و دلی آکنده از خشم و انتقام در صفحه های نمایش ما ظاهر شد اما این بار متفاوت تراز قبل. همه ی ما کریتوس رو شخصیتی خشن و گاهها ضد قهرمان میباشیم که خطرناک ترین سلاح کشتار جمعی محسوب میشود. با او اولین بار در نسل ششم ملاقات کردیم. از همان ابتداء نعره ها و دستان خون آلود این شخصیت در ذهن همه ی ما نقش بست و اون رو سبلی برای بازی های این سبک قلمداد کردیم. در سال ۲۰۱۰ و با انتشار نسخه ی سوم این بازی، نقطعه ای پایان سفر و مبارزه این موجود خشمگین را دیدیم. اما سوالی که شاید برای خیلی ها پیش آمد بود این است که گذشته ای کریتوس به چه شکل بوده؟ آیا او همیشه در گیری با نگهبان آنچه که دارای قدرت کنترل زمان است، توانست به یک سری از حقایق پی ببرد و با به دست اوردن قدرت نگهبان، هر چیزی که نابود شده را از تو بسازد. این قدرت "Amulet Of Uroborus" نام دارد. کریتوس با استفاده از این قدرت شروع به احیای های سوئی منتشر میشود ولی در میان همه ی گیمرها و یکی از آنچه را که دسترسی به کنسول های پلی استیشن خفیقت کرد.

God Of War : Ascension

تاب را با استفاده از خشم کریتوس پدید آوردند ولی در نسخه ی "عروج" همان گیم پلی را با تغییرات بینایی و جالب پیاده سازی کردند تا یکیم نه تنها احساس عقب گرد در بازی نکند، بلکه کم کم در طول بازی با استانداردهای جدیدی رویه رو شود و انتظارش از یک عنوان پیش درآمد بالاتر نیز برود. وقتی استودیو یا شرکت تصمیم به ساخت یک پیش روایت داستانی این قسمت را در یک نگاه بنگیریم متوجه میشیم که استودیو ساتامونیکا اصلی خود میگیرند، دستشان به خاطر عقب گردی که باید بگذشت بسته میشود و همچنین ریسک کار بسیار بالا میروند.

سازندگان باید هر آنچه در قسمت های قبل ساخته اند را به ابتدایی ترین شکل ممکن دریابند. همانند زندگی یک انسان من و شما در زمان حال پیش فتهایی داشتم که در ۵ یا ۱۰ سال قبل نداشتم و اگر قرار باشد به آن زمان برگردیم باید یک سری چیزها یا از ما کم شود یا حذف ولی استودیو ساتامونیکا برای ساخت گذشته ای کریتوس دست به ریسکی بسیار پرگزگز زد. آنها نه تنها بعضی چیزها را حذف نکردند، بلکه به تقویت آن نیز پرداختند و این تقویت در بخش گیم پلی کاملا مشهود "Blade Of Chaos" است. از سلاح کریتوس یعنی "Blade Of Chaos" معروف شروع میکیم.

این شمشیر توسط اریس در جنگی که کریتوس در آن از برابرها متهم شده بود اهدا میشود و با آن میتواند سر پادشاه برابرها را از نتش جدا کند. این سلاح با زنجیرهای بلند کاملا به دستان کریتوس بسته شده و قابلیت های مختلفی را دارد. در بازی "عروج" ما مشاهد دریافت شمشیرهای جدید به عنوان سلاح های دیگر کریتوس نیستیم ولی در عوض ۴ قدرت مخصوص به شمشیر کریتوس اضافه میشود که هر کدام ویژگی های خاص خود را دارند.

جنگ در نوع خود بی نظر بود و ساتامونیکا یک اکشن

یکی از نقاط قوت داستان این قسمت از خدای کریتوس وجود مراحل فکری و پازل گونه به وفور دارد. کریتوس تنها یک ماشین کشتار جمعی نیست بلکه او از هوش سرشاری نیز در کنار قدرت بندیش برخوردار است. او در سفر خود به مجسمه ای ازین رفتہ ای آپلو میروند. جایی که چشمان اوراکل در آن قرار دارد و با قسمت سوم خدای جنگ شاهدش بودیم. اگر بخواهیم بخش روایت داستانی این قسمت را در یک نگاه بنگیریم متوجه میشیم که استودیو ساتامونیکا در روایت یک پیش درآمد بسیار خوب و عاقلانه عمل کرده و گره های داستانی سری خدای جنگ را به طور کل باز کرد و سوالات بسیاری را با این داستان و گذشته ای کریتوس جواب داد.

### خشمی که فروکش نمیکند!

و قی خن از شمشیر و بازی های H&S میکنیم، نام سری خدای جنگ باید با عنوان پادشاه این سبک در ذهن همه نوشته بسته. با اینکه این بازی فقط و فقط برای پلتفرم یونانی ساخته شده بود، کریتوس نیاز به قدرتی خارق العاده و جادویی داشت. وی با سفر به قصر اوراکل و در گیری با نگهبان آنچه که دارای قدرت کنترل زمان است، توانست به یک سری از حقایق پی ببرد و با به دست اوردن قدرت نگهبان، هر چیزی که نابود شده را از تو بسازد. این قدرت "Amulet Of Uroborus" نام دارد. کریتوس با استفاده از این قدرت شروع به احیای های سوئی منتشر میشود ولی در میان همه ی گیمرها و یکی از آنچه را که دسترسی به دست آوردن "چشمان حقیقت" کرد.

زیاد به عمقد است. بازترین نکته ای که این سری را ندارند محبوب است. بازترین نکته ای که این سری را مطرح کرده، گیم پلی خاص، حمامی، خون آسود و سینماتیک آن است که در هر نسخه به اوج طراحی خود میرسد. گیم پلی فرانچایز خدای جنگ مانند یک نکاشی کامل و بی همتاس که هر قسمت، یک سری استاندارد سر پادشاه برابرها را از نتش جدا کند. این سلاح با اینکه این بازی فقط و فقط برای پلتفرم یونانی ساخته شده باشد، کریتوس همچنان که در این راه موفق بودند. کریتوس در این بازی تعامل بهتری با اطرافیان خود دارد، جواب هاییش توان با خشم و بی منطقی و بی فکری نیست و از روی عقل تصمیم میگیرد. باید توجه داشته باشیم که اتفاقات این بازی قبل از قسمت اول سری خدای جنگ است و کریتوس هنوز تبدیل به یک سری نشده که تمام فکر و چشمانش را خون در برگرفته باشد. او زمانی فرامانه ای ارتش اسپارتا بوده، خانواده و فرزند داشته و احساسات جزوی از زندگیش بوده است. بنابراین نباید به او خورده بگیریم که چرا اخلاقی مثل قسمت سوم ندارد! این ظلم به این سازندگان بازی و یکی از عجیب این سوال کریتوس در "خیر" بسیار سنگین و دندان شکن است! کریتوس در مبارزه و جنگ تبدیل به سرسرخ ترین و خشنترین موجودی میشود که تا به حال دیدیم. در کنار خشم و قدرت بدنی او در جنگ، هوش و ذکارت به همراه تکنیک های رزمی و جنگیش از وی یک جنگجوی به تمام معنی میسازد. مبارزاتش با دشمنان عظیم الجبهه گواه بر این صحبتها است. اما گفتیم از تعامل کریتوس با دیگر شخصیتها. اگر به قسمت های قبل توجه کردیم باشیم کریتوس آدمی نبود که با مهربانی و خیلی راحت با کسان دیگر صحبت کند ولی اینجا مثلا در دیالوگ هایی که بین او و "Orkos" رد و بدل میشود، لبخندی بر لبانش میشیند که بسیار بسیار کم در کل فرانچایز خدای جنگ دیده شده است.

ساتامونیکا با یک گذشته که بود نشان

ضربه ای مهلهک به دشمن است که آتش در وجودش میاندازد و پس از چند ثانیه منفجر میشود. قدرت جادویی این قابلیت کریتوس موقع زدن این قابلیت ستد نیست. - یخ پوسایدن (Ice Of Poseidon) : این قابلیت پس از فعل شدن به شمشیر کریتوس قدرت شکستن مواعن با استفاده از یخ را میدهد. همچنین کریتوس با پس از دریافت این قدرت توانایی تنفس زیر آب را نیز دارد. در حالت خشم میتواند دشمن را به یک تک یخ تبدیل کند و با شکستن ارب های رفم دریافت کنید. قدرت جادویی این قابلیت منطقه ای طوفانی با یخ ایجاد میکند.

- صاعقه ای زئوس (Light Of Zeus) : با فعل کردن این قابلیت شمشیر کریتوس مجده به الکتریستیه میشود. در

حال خشم میتواند برای چند ثانیه دشمن خاصی را آماج حمله ای صاعقه از فاصله ای نزدیک بگذارد. قدرت جادویی این سلاح هم میتواند منطقه ای بزرگ را با صاعقه پوشش دهد. این قدرت در میان ابوه دشمنان به منظور گرفتن کمبو کاربرد فراوانی دارد و دشمنان پس از کشته شدن از خود ارب های آبی به جا میگارند.

- ارواح هیدیس (Soul of Hades) : این قابلیت بر روی شمشیر کریتوس میتواند ارواح را آزاد و به مبارزه با دشمنان دعوت کند. در حالت خشم نیز ارواح به کمک کریتوس میباشد. با استفاده از جادوی مخصوص این قابلیت کریتوس میتواند دشمنان جهنه را از زمین ببرند و به دشمنان اطراف خود آسیب بزند. دشمنانی که با این سلاح ازین میورند از خود ارب های سبز به جا میگارند.

گرفتار در دیسیمه سری بازی های خدای جنگ همواره از داستان سرایی حماسی و پر زد و خورد همراه بوده و این موضوع در "عروج" (معنای فارسی Ascension) به اوج خود رسیده است. در حالی که همه ی طرفداران بازی بعد از پایان قسمت سوم انتظار رونمایی از قسمت چهارم این سری را داشتند، استودیو "ساتامونیکا" استارت یک پیش درآمد از فرانچایز خدای جنگ را از آپریل سال ۲۰۱۲ زد و این پیروزه تا سال مخفیانه ۲۰۱۶ مخفیانه است و این بار کریتوس با چه چیزهایی روبه رو میشود؟ داستان این فرانچایز و ۶ ماه پس از قتل عجیب زن و پجه اش با دیسیمه ای اریس است. کریتوس حال بنده ای خطرناک و پرقدرت "اریس" شده و خدای جنگ میخواهد با استفاده از قدرت "کریتوس" خدایان کوهه المپوس را از بین ببرد. در این میان "هیدیس" خدای دنیا زیرین سه خواهر "خشم" را برای دستگیری "کریتوس" و برداش به زندان "Aegaon" برای کشیدن میرسند و به این نوعی جلوی اعمال زنجیر کشیده شدن میرسند و بجهش بگیرند. اما های شوم "اریس" را پیش از وقوف علیه اش بازی خواهد بازی خود را از قدرت "اریس" شروع میکند. ولی "کریتوس" خود قربانی دسیمه های "اریس" است و هر روز و هر شب کابوس کشته شدن خانواده اش در رگهای میچوشا، تصدی دارند جلوی "اریس" را بگیرند، این نقصیم با از بین بدن "کریتوس" شروع میشود. ولی "کریتوس" خود قربانی دسیمه های "اریس" است و هر روز و هر شب کابوس کشته شدن خانواده اش در رگهای میچوشا، تصدی دارند جلوی "اریس" را بگیرند، این نقصیم با از بین بدن "کریتوس" شروع میکند. اگر کریتوس موفق به ازین بردن خواهان رکمک میشود، لبخندی بر لبانش میشیند که بسیار رابطه ای عجیب با خواهان خشم تیز دارد، به کریتوس برای رسیدن به هدفش و از بین بردن خواهان رکمک میشند. اگر کریتوس موفق به ازین بردن خواهان شود، پیدا کند و حقایق کشته شدن خانواده اش در رگهای میچوشا، تصدی دارند جلوی "اریس" را بگیرند، این نقصیم با از بین بدن "کریتوس" شروع میکند. اگر کریتوس برای پیدا کردن خواهان رکمک میشود، پیدا کردن آنها آغاز میشود و در این مسیر با اساطیر یونانی بسیاری برخورد میکند.



حال بر روی شمشیر فعل باشد با کشتن دشمنان میتواند ارب های طلایی دریافت کنند. حالت خشم نیز در این حالت بسیار قوی است و کریتوس میتواند با کوییدن شمشیر خود به زمین دشمنان زیادی را اطراف خود نابود کند. (فریاد کریتوس موقع زدن این قابلیت ستد نیست).

- یخ پوسایدن (Ice Of Poseidon) : این قابلیت پس از فعل شدن به شمشیر کریتوس مجده به الکتریستیه میشود. در

حال خشم میتواند برای چند ثانیه دشمن خاصی را آماج حمله ای صاعقه از فاصله ای نزدیک بگذارد. قدرت جادویی این

سلاح هم میتواند منطقه ای بزرگ را با صاعقه پوشش دهد. این قدرت در میان ابوه دشمنان به منظور گرفتن کمبو کاربرد

فراوانی دارد و دشمنان پس از کشته شدن از خود ارب های آبی به جا میگارند.

- ارواح هیدیس (Soul of Hades) : این قابلیت بر روی شمشیر کریتوس میتواند ارواح را آزاد و به مبارزه با دشمنان

دعوت کند. در حالت خشم نیز ارواح به کمک کریتوس میباشد. با استفاده از جادوی مخصوص این قابلیت کریتوس میتواند

دشمنان جهنه را از زمین ببرند و به دشمنان اطراف خود آسیب بزند. دشمنانی که با این سلاح ازین میورند از خود



Co-op در نظر گرفته شده که دو بازیکن میتوانند در یک استیج در مقابل حمله‌ی دشمنان تا جایی که میشود مقاومت کنند. بخش چند نفره‌ی خدای جنگ در نوع خود بی‌نظیر است و ریسک و شجاعت سازندگان بازی برای ساخت این بخش با توجه به این که نمونه‌ی مشابهی موجود نیست بسیار سودمنی است. بازیکن پس از به اتمام رساندن بخش تک نفره میتواند خود را ماه‌ها با بخش چند نفره که در آن قابلیت ارتفاع سلاح و کاراکتر با توجه به امتیازاتی که به دست میاورد وجود دارد، سرگرم کند. در این بخش استیج‌ها و لوکشن‌ها در حد بخش تک نفره طراحی شده، تایتان‌های بزرگ در آن وجود دارد، صحنه‌های سینماتیک و دکمه‌زنی یکی از نقاط قوت این بخش است که همان‌لذت بخش تک نفره را را به بازیکن القا میکند. به هیچ وجه بخش چند نفره را از دست ندهید!

**خدای جنگ از نوع چند نفره**  
برای اولین بار در تاریخ فرانچایز محظوظ خدای جنگ شاهد بخش چند نفره‌ی آنلاین هستیم. فکر ساخت بخش چند نفره از قسمت سوم این فرانچایز در ذهن سازندگان بود ولی بنا به دلایلی در نسخه سوم بخش چند نفره "معراج" تیم سازنده سخت بر روی بخش ساخت این بار در سری خدای جنگ در بعضی صحنه‌ها که شاید در کل گیم پلی ۱۳ یا ۱۴ ساعته‌ی بازی چند نفره به موازات بخش تک نفره و داستانی کار کردن و انصافانه تمرکزان از روی بخش تک نفره کم شد و نه و عده‌های بخش چند نفره نیمه کاره رها شد. در بخش چند نفره بازیکنان میتوانند در نقشه‌ها و لوکشن‌های مختلف به صورت تیمی یا آزاد به مبارزه با یک دیگر در قالب شخصیت‌های سری خدای جنگ پردازند که از آنها میتوان به زنوس، اریس یا هیدیس نام برد که هر کدام گیم پلی خاص خود را نیز دارند. بخش دیگری هم به عنوان



تصویری و حتی هنری را میتواند در نسل هفتم دریافت کنند. جزئیات بافت های بازی به حدی با کیفیت هستند که مغزتان سوت میکشد و طراحی بدن کریتوس به جزئیات کامل و طبیعتی از قبل دهان همه را بار میکند. افکت های آتش‌نور و ... همگی در بالاترین استاندارد ممکن قرار دارند و جزئیات تصویر Real Time واقع گرایانه طراحی شده‌اند. به لطف موتور ارتقا یافته‌ی خدای جنگ<sup>۳</sup>، تحریب پذیری به یک اصل در بازی تبدیل شده و با استفاده از قدرت "Amulet Of Uroborus" در طول بازی و مناطق خاصی میتواند اجسامی را بازسازی یا نابود کنند. همینه طراحی سری خدای جنگ سری آمد تمامی بازی‌ها بوده و این قائله در بازی جدید به اوج خود رسیده است. در راهروهای قصر اوراکل نقاشی های حیرت‌انگیز میباشند که بازیکن را وادار به تماشای آنها میکند، انکاس محیط در زمین صاف و براق قصر بدون افت فریم و کاملاً زیبا انجام میشود. دیگر نکته‌ای که به آن بیشتر پرداخته شده، حجم خون ریزی و سلاخی دشمنان توسط کریتوس است که به لطف پیشرفت گرافیکی بازی، صحنه‌های حال بهم زن بیشتر و طبیعی تری مانند نصف کردن شیاطین شاهدیم. پیشرفت گرافیکی بازی نسبت به نسخه‌ی سوم کاملاً مشهود است و این نشان دهنده‌ی آشنا بودن تیم سازنده با کنسول PS3 و کشیدن قدرت این کنسول تا حد ممکن است. به این برا اولین بار در سری خدای جنگ در بعضی صحنه‌ها دو دققه هم نرسد، افت فریم‌های نا محسوسی مشاهده میکنیم که آن را باید به حساب سخت افزار قدمی کنسول نسل حاضر بگذاریم ولی با تمام این اوصاف، خدای جنگ: معراج تا به این لحظه برترین گرافیک پیشرفتی را در میان بازی‌های این نسل به نام خود ثبت کرد و بازی‌های زیبادی نیز از آن الگو برداری کردند. در نسخه‌ی "معراج" شاهد کنترل بیشتر بازیکن در این بخش هستیم. برای مثال در بعضی مبارزات بازیکن علاوه بر اینکه باید دکمه‌ها را به درستی بزنند، باید با استفاده از آنالوگ ضربات دشمن را نیز رد کند و با دکمه‌ی اکشن به دشمن کشیده شدن بازیکن شده است در بخش ضربات QTE و سینماتیک است. این بخش از گیم پلی خدای جنگ شاید بتوان به جرات گفت خوش ساخت ترین بخش و همچنین نمادی برای این فرانچایز است که به نوعی این استاندارد را در صنعت بازی سازی به نام خود ثبت کرد و بازی‌های زیبادی نیز از آن الگو برداری کردند. در نسخه‌ی "معراج" شاهد کنترل بیشتر بازیکن در این بخش هستیم. برای مثال در بعضی مبارزات بازیکن علاوه بر اینکه باید دکمه‌ها را به درستی بزنند، باید با استفاده از آنالوگ ضربات دشمن را نیز رد کند و با دکمه‌ی اکشن به دشمن بیش از پیش بازیکن در این صحنه‌ها میشود. یک مقدار به قبل بر میگردد، ایرادی به بازی گارفته شد که کریتوس مهربان تر شده ولی به شخصه این مسئله را کاملاً رد میکنم به چند دلیل که در جنگ بی‌رحم گیم پلی مشاهده میکنیم. کریتوس در جنگ بی‌رحم است و این بی‌رحمی در این نسخه از بازی با اوج خود رسیده است. از پاره کردن دشمن فیل نشان تا شکستن گردن یکی از خواهران خشم به خودیه دیگر گیم پلی بازی، وجود باس فایت‌های سرگرم کننده و گاه‌ها سخت در بازی هستند که بعضی از آنها عظیم و بعضی کوچک‌اما در گیر کننده طراحی شدند و کشتن آنها با صحنه‌های سینماتیک بسیار زیبایی همراه است.

**وقتی شیره‌ی PS3 بیرون کشیده میشود!**  
بعد از تجربه‌ی عنوان خدای جنگ: معراج، هنوز دهان از تعجب باز ماند که چطور کنسولی که هفت سال از عمرش میگذرد، هنوز توانایی این را دارد که یکی از دندهان شکنترین و قدرتمندترین گرافیک‌ها را به تصویر بکشد. بدون هیچ شکی میتوان گفت "عوج" یا اینکه یک اسپین اف برای سری خدای جنگ است، لقب بهترین جلوه‌های ویژه و گرافیک



مرحله کشتن غول فیل نشان:  
اوول دستارو میزینم ...  
بعد رو سر میایم و کله رو  
و یکی ریخت و برش و حشاینه از سر  
برای بیرون ریختن غول دشمن!



## رمزگشایی و سر نخ هایی از ip God Of War جدید استودیو Santa Monica

بازی‌بازان در طول بازی و در نقاشی هایی که در داخل بازی موجود است عبارتی عجیب پیدا کرده اند که بسیار رمزآلود است. آقای رسول خردمندی سردیر و بسیار سایت گیمفا با کمک یک باستان شناس رمزگشایی از جمله به دست آوردن:

sun bird bull lion sun

ترجمه به فارسی: پرنده خورشید همانند شیر خورشید رفتار می کند.

هنوز اطلاعات دقیقی مبنی بر استفاده این جمله و کد در دسترس نیست. این کد می تواند یک محتوا مخفی، کد تقلیل و یا معزیزی یک بازی جدید به دست استودیوی سازنده باشد.

برای اطلاعات بیشتر باید منتظر ماند. به محض دریافت اطلاعات تکمیلی این خبر به روز خواهد شد. بازی God of War: Ascension با صورت انصاری برای PS3 چند روز پیش منتشر شد.

تفسیری از راز به دست آمده توسط متجم خبر، رسول خردمندی:

طی مصاحبه و بحث با یک باستان شناس اطلاعات زیر بدست آمده است:

الله و خدایان زیادی برای خورشید تعریف شده که در بونان، آپلو، خدای خورشید است. آپلو خدای موسیقی، التیام، پیشگویی هست. پس راز هر چه باشد احتمال بسیار کمی دارد که در این نسخه اتفاق بیفت. Lion Sun به شیری که از جنس خورشید است نسبت داده می شود.

Maahes، خدای مصری است که به شکل یک شیر مذکور است. این خدای مصری به خدای جنگ مشهور است.....

یکبار دیگر جمله را مرور می کنیم:

پرنده خورشید همانند شیر خورشید رفتار می کند. با استفاده از این اطلاعات به دست آمده، شیر منظور Maahes و پرنده منظور Kratos و خورشید منظور Apolo خدای پیشگویی است. معنای جمله می شود:

کریتوس شیوه به Maahes در نسخه بعدی است!

به نظر می رسد که خدای جنگ جدیدی در راه است..... اینبار در مصر.....



Maahes ، خدای جنگ مصری

**امیر گلخانی** - نظر دادن در رابطه با Ascension کار دشواری است؛ زیرا این سری در نسخه‌ی سوم خود به حدی از بلوغ و پختگی رسید که بسیاری از هواداران و متقیدین آن را بهترین بازی نسل کونی دانسته و از کریتوس به عنوان خداوندگار بازی‌های نسل هفتم یاد می کردند. با این وجود Ascension نسبت به نسخه‌ی سوم پیشرفت‌های قابل تأملی داشته و توائمه به خوبی ادامه را این عنوان باشد. نکته‌ی جالب توجه در بازی حفظ بالانس درجه سختی بازی توسط سازنده‌گان است. برای مثال سیستم Save بازی دیگر مانند گذشته نیست و از سیستم AutoSave بهره می گیرد. در کتاب این تغییر معماهای فکری جالبی به بازی اضافه شده‌اند که باعث سخت شدن بازی -در کتاب این عامل ساده‌کننده- می شوند. به طور کل اینطور به نظر می آید که Ascension یک آزمون و خطا نسی برای سازنده‌گان بوده تا برخی از پتانسیل‌های این فرنچایز را بآبادان را در قبال آن بسنجند. در هر صورت اگر از هواداران این IP هستید و پی گیر داستان کریتوس، Ascension را از دست ندهید. (در رابطه با بخش چندنفره‌ی بازی با توجه به عدم دسترسی به آن اظهار نظر خاصی نمی کنم).



**امین شیروانی** - به احتمال بسیار زیاد، عنوان God Of War را باید جزء آن دسته از عنای‌بینی برشمرد که هر بازی باز و حتی کسانی که علاقه‌ی چندانی به دنیای بازی ساتامونیکا نداشتند نام آن را شنیده‌اند. در اواخر دوران کنسول Playstation 2، استودیوی ساتامونیکا نسخه‌ی اول را براز این کنسول روانه بازار کرد و همانگونه که خود آن‌ها تصور می کردند موفق شدند رضایت خیل اعظمی از بازی گفته‌ایها و همچنین در کنار آن‌ها، اکثر متقیدین را به عنوان خود جلب کنند. نسخه‌ی دوم نیز برای همان کنسول عرضه شد و به مانند نسخه‌ی قبل، شاهد گیم‌پلی، داستان و همچنین گرافیک بسیار خوب و پخته‌تری بودیم. اما God Of War 3 بالآخره برای PS3 با سروصدای‌های بسیار زیادی عرضه شد. سازنده‌گان قبل از انتشار بازی ادعایی کردند که این نسخه قرار است بهترین گرافیک کنسولی را در معرض نمایش قرار دهد. پس از انتشار بازی کاملاً مشخص بود ادعای سازنده‌گان به جا بود است. در این نیز سه نسخه اسپین آف برای کنسول دستی PSP عرضه شد که هرسه‌ی آن‌ها را می توان جزء بازی‌های برتر این کنسول دستی سونی دانست. بعد از جریاناتی که در آخر عنوان God Of War 3 اتفاق افتاد و ما شاهد آن بودیم، چندان حدس زدن نحوی روایت و ساختار داستان در این نسخه کار آسانی نبود. شاید ماین حدس و گمانه‌ای که برای بخش داستان داشتیم، یک عامل بیشتر از همه خودنمایی می کرد که آن‌هم فلاش‌بک زدن به داستان عنای‌بین قبل بود. عاملی که در اسپین آف های نسخه‌ی PSP با آن رویبرو شده بودیم. در GoW: Ascension بازی گفته شده‌ی پیش از کشته شدن خانواده‌ی کریتوس آغاز می شود. زمانی که کریتوس برخلاف میل باطنی و همچنین مکر و حیله‌ی "آرس" همسر و فرزند خود را سلاخی می کند. حال کریتوس که سراسر وجودش را خشم و همینطور عذاب و جدایی که او را کم کم تبدیل به یک موجود بی احساس کرده تصمیم به انتقام گیری از کسانی می کند که مسبب انجام گرفتن قتل خانواده‌ی او به دست خودش بوده‌اند. همانگونه که گفته شد پایه‌سازی انجام این واقعه، آرس، یکی از خدایان بود. به همین دلیل کریتوس خواهان گرفتن انتقام بسیار سختی از او می شود. در گیر شدن کریتوس با یکی از خدایان چندان کار ساده و زودانجامی نبود و او باید مسیر و زمان بسیار طولانی را خصرف انجام این کار می کرد. داستانی که ما شاهد آن در Ascension هستیم به نوعی پشت‌زمینه‌ی تامامی داستان‌های ۶ نسخه‌ی دیگر می باشد. شاید قبل از این که نامی از Ascension به میان آورده شود، همگی با توجه به اسپین آف‌هایی که برای کنسول دستی PSP عرضه شد به نوعی داستان خدای جنگ و میاز خوینیش را تمام شده دانستند، اما پس از داستان Ascension شنیدیم هیچ بعید نیست که بعدها نیز سازنده‌گان بازی بخواهند نسخه‌ی دیگری را روانه‌ی بازار کنند. اما اگر موضوع داستانی را کنار بگذاریم به بخش گرافیکی بازی خواهیم رسید. انجین مورد استفاده برای ساخت عنوان Ascension که ما در آن عنوان 3 GoW را ساخته بودند. اما سران ساخت بازی، انجین را دچار تغییرات و به اصطلاح آپدیت و بهروزتر کرده بودند. گرافیک بازی همچنان به مانند برادران بزرگر خود بسیار خوب است. چه بخواهیم گرافیک بازی را از لحظه هنری و چه فنی موردنقد قرار دهیم خوش‌بخانه هر دو بخش نمره‌ی خوبی دریافت می کنند. بافت‌های گرافیکی بسیار با کیفیت هستند و از لحظه کوکشدار بودن نیز به جرات می توان گفت به سختی خواهید توانست اشیاهای با گوشش‌های زمحت و بی کیفیت پیدا کنند. طراحی شخصیت‌ها، غول‌ها و دیگر شخصیت‌های بازی پر جزئیات و گرافیکی انجام گرفته‌اند. تعداد دشمنان شاید بسیار نباشد، اما کیفیت بسیار خوبی در طراحی دارند و همین امر کاملاً مشخص می کند که استودیوی ساتامونیکا، کیفیت را فدای کیفیت نکرده است. در پیش گرفته ریاضی که استودیوت شده‌ی God Of War III نمره‌ی بسیار خوبی دریافت خواهد کرد و همینطور سازنده‌گان بازی نشان دادند که همچنان می توان از یک انتجهن با کمی تعییرات خروجی جدیدتری نسبت به قبل دریافت کنند. اما در بخش گیم‌پلی عنای‌بین بعدی God Of War Hack&Slash گیم‌پلی را خلق کرد. گیم‌پلی عنای‌بین بعدی God Of War هستیم به نسخه‌ی سوم دنباله‌رو نسخه‌ی اول بودند و هیچ کسی جدیدی را خلق کرد. گیم‌پلی عنای‌بین بعدی بازی نبودند. در این بین، سران استودیوی برای بی رمق نشدن هم چندان به دنبال تغییر گیم‌پلی بازی نبودند. اما اگر موضوع داستانی از این آورده بازی گفته شده‌ها در بخش گیم‌پلی، در هر نسخه تا حد الامکان سلاح‌ها و ضربات جدیدی را برای کریتوس بدهیم تا بخوبی از همه اینها یک دستگاه کارهای خوبی داشته باشند. اضافه شدن آن‌ها به شخصیت اصلی بازی نیز به صورت کامل توضیح داده می شد. سلاح‌های Blades Of Chaos است. دو شمشیری که توسط دو زنجیر به دور مچ او بسته شده و می تواند با پرت کردن آنها به سمت دشمنان، آن‌ها را از بین ببرد. در این بین کریتوس می تواند از ۴ قابیت Fire of Ares: the Ice of Poseidon." چادویی بهره ببرد این چهار جادو شامل: "Soul of Hades and Lightning of Zeus شدن یک سیستم جدید با نام "World Weapon" هستیم. در این سیستم سلاح‌هایی که کریتوس در میان مبارزات از دشمنان خود به غنیمت می برد دسته‌بندی می شوند و بازی گفته شده می تواند نحوه‌ی استفاده از آن را به دلخواه البته طی یک زمان محدود تعیین کند. دیگر عناصری به کار رفته در بخش گیم‌پلی همانگونه که گفته شد دست دست نخوردده باقی مانده است. خوش‌بختانه استودیوی ساتامونیکا سعی کرده با دستکاری نکردن بی مورد بخش گیم‌پلی، حسی را که همیشه به هنگام بازی کردن یک نسخه از GoW را داشتیم همچنان فراموش نمی کنیم. اما جدیدترین عاملی که ما با آن در طول تاریخ نسخه‌های God Of War با آن در Ascension را بیرون رودیم، بخش "چندنفره" است. در این بخشی بازی گفته شده می تواند به همراه هفت نفر دیگر و در مجموع ۸ نفر در نقشه‌هایی که انحصارا برای بخش چندنفره طراحی شده‌اند به مبارزه بپردازند و همچنین برای اولین بار جای در پای شخصیت‌های نظری Hercules و حتی Ares داشته بازی گفته شده می تواند اینها را به دلخواه البته طی یک آزمون و چشمگیر می شوند. همچنان که در دو تیم "۲" و یا "۴" نفره به مبارزه باشند، می توانند زره و قدرت شخصیت خود را بالاتر ببرند. استودیوی ساتامونیکا برای بخش چندنفره‌ی بازی، چهار مُد را آماده کرده‌اند. این مُد ها: "Team Favor of the Gods, Match of the Gods, Capture the Flag and Champions, Trial of the Gods" نام دارند. هر کدام از مُدها شرایط و پایان منحصر به فرد خود را دارند. به طور مثال در مُد Team Favor of The Gods بازی کنای در گوشش‌های شده‌اند که نشانه‌ی اینها می بازی و دیگر بازی کنای را شکست دهد می تواند خدایی را که کاملاً در بند محسوس شده و هیچ توانایی نداشت خود را بخواهد که می تواند حمله قرار دهد و تا زمان مشخصی او را مهمن ضربات خود کند. در مورد نقشه‌هایی که برای بخش چندنفره در نظر گرفته شده‌اند نیز باشد گفت همه‌ی آن‌ها برای بازی گفته شده‌ی همانی که نسخه‌های پیشین را بازی کرده باشند آشنا به نظر می رسند چون مکان‌های آن‌ها همان [جا]هایی هستند که ما قبل از آن را رویت کرده و در آن جا بوده‌ایم. هر چیزی که برای اولین بار ساخته شود به طور حتم مشکلات فراوانی دارد، اما بخش چندنفره‌ی Ascension را اگر نخواهیم بی‌نقص بخوانیم، اما جزء آن دسته از بخش‌هایی است که کمترین نقص را در خود جای داده. صدا و موسيقی بازی نیز به بزرگی و گوش نوازی نسخه‌های پیشین است. لحن گفتار کریتوس همچنان به قدرتمندی و باجدبه بودن قبل است و این امر تهیه شده بازی را بخوبی از اینها نمی باشد، بلکه در یکایک شخصیت‌های بازی به خوبی قابل شنیدن است. بخش‌های توضیح داده شده را باید به مانند یک باشند، خوبی تصور کنیم که تمامی حلقه‌های آن کاملاً هم آندازه و همچنین مستحکم و پایدار می باشند، خوش‌بختانه اولین اسپین آفی که برای کنسول [خانگی] PS3 عرضه شد، سریاند از میدان نبرد خارج شد و پس از به پایان رساندن بازی تهیه شده بیک حس بد به ما منتقل شد که آن‌هم حس بد کجگاوی بود. کجگاوی از این که اگر قرار باشد یک God Of War دیگر را بازی کنیم، داستان سرایان بازی که یکی از ارکان اصلی آن "Marianne Krawczyk" مشهور است چه جریانی دیگری برای ما تعريف خواهد کرد؟ برای حسن ختام این نقد باید گفت اگر می خواهید در اواخر عمر کنسول PS3 یک بازی فراموش نشدنی را بازی کنید، عنوان Ascension یکی از بهترین انتخاب‌ها می تواند باشد.

# فیلم‌های خارجی

[www.fseries.tv/category/magazin](http://www.fseries.tv/category/magazin)



WWW.FSERIES.TV



مجله اینترنتی سریالهای خارجی را به صورت رایگان از وبسایت ما به طور مستقیم دانلود کنید



[fb.com/serialhaie.khareji](https://www.facebook.com/serialhaie.khareji)

## ۷- انویدیا و رونمایی از فینکس برای شرکت های موبایل ساز

چند روز قبل انویدیا از چیپ مجتمع جدیدش با نام تگرا ۴۱ رونمایی کرد که یک گام مهم برای این شرکت به حساب می آید زیرا چیپ پردازشی را با مودم LTE ادغام کرده و یک راهکار جامع را به مشتریان این شرکت (تولید کنندگان موبایل) ارائه می کند. این اولین حمله جدی به مواضع دیگر غول دنیای چیپ های موبایل، یعنی کوالکام آست. حالا انویدیا برای اینکه قدرت چیپ تگرا ۴۱ را به شرکت های موبایل ساز مختلف نشان دهد، تلفن هوشمندی با نام فینکس (Phoenix) را به عنوان پلتفرم اولیه برای توسعه محصولات معرفی کرده که دارای نمایشگر ۵ اینچی ۱۰۸۰p و دوربین ۱۳ مگاپیکسلی است. قرار است فینکس با قلب پنده تگرا ۴۱ به مقفر شرکت های سازنده موبایل پرواز کند و قدرت غول مانیتور، یک پردازنده دیگر قدرت چیپ تگرا ۴۱ است و این رو تگرا ۴۱ فقط اندکی کمتر از تگرا ۴ است. آیا بهتر نیست این در اروپا ۳۹۹ یورو تعیین شده، یک آل-این-وان اندرویدی بنامیم؟

## ۶- ایسر و معرفی اولین مانیتور لمسی هوشمند مجهز به اندروید

با وجود اینکه دقیقاً نمی دانیم از چه دیدگاهی یک مانیتور رومیزی می تواند جزو دستگاه های قابل حمل به حساب آید (؟!) ولی باز هم با روی خوش DA220HQL، یک مانیتور هوشمند ایسر هستیم. کیفیت ۲۱.۵ اینچی با روشنایی ۲۵۰ نیت، تکنولوژی VA-VA، که همانند همان جیسچرهای سه بعدی، با استفاده از ۱ یا ۲ دست پردازند. این دستگاه کوچک با خلق یک "فضای تعامل سه بعدی" در مقابل مک یا پی سی، به کاربر اجازه کنترل کامپیوترش را می دهد و شرکت سازنده آن را با ویندوز ۷، ویندوز ۸ مک او اس ۱۰.۸ و ۱۰.۷ سازگار کرده. در حال حاضر تعدادی از توسعه دهنده گان در حال کار بر روی یکپارچه سازی این دستگاه با برنامه های خود هستند و ۴۰ هزار توسعه دهنده دیگر برای تولید نرم افزارهای سازگار با آن ثبت نام کرده اند. قرار است این دستگاه از فروشگاه اپلیکیشن اختصاصی با نام Airspace هم برخوردار شود که میزبان برنامه های ساخته شده برای آن خواهد بود. همچنین برخی تولید کنندگان کامپیوترهای شخصی مثل ایسوس نیز قرار است آن را به همراه آل-این-وان ها ولپ تاپ های رده بالای خود عرضه کنند که تا انتهای ۲۰۱۳ شاهد چنین مخصوصاتی خواهیم بود.

## ۳- با Leap Motion، کنترل کامپیوتر به وسیله ژست های حرکتی می شود

شرکت Leap Motion از روز ۲۳ اردیبهشت عرضه کنترلر حرکتی خود برای کامپیوترهای شخصی را آغاز نخواهد کرد. این وسیله جانی برای کامپیوتربان خسته شده باشد اما نتایج کار یک تیم تحقیقاتی، نوید آینده ای بهتر می دهد. آنها می گویند کامپیوتربی ساخته اند که هرگز کوش نمی کند. این تیم ادعایی کنند طراحی جدید آنها به صورت پایه با کامپیوتربهایی که هم اکنون استفاده می کنیم متفاوت است. کامپیوتربهای امروزی به صورت خلاصه اینکه کار می کنند: اطلاعات را از حافظه می خوانند، روی آنها پردازش انجام می دهند و دوباره نتیجه حاصل را در حافظه ثبت می کنند. کامپیوتربهای فعلی اطلاعات را تا زمانی که به مرحله بعدی نرفته اند پردازش نمی کنند: اطلاعات نابرابر این امکان مولتی تسک واقعی را روی واحد های اطلاعاتی ندارند. اما طراحی جدید اطلاعات و عملیات های لازم را با هم ترکیب می کند و اطلاعات مختلف را روی سیستم های مختلف اش تقسیم می کند. هر کامپیوتراز واحدهای سیستمی مختلفی تشکیل شده که کار دریافت، ارسال و پردازش اطلاعات را به صورت مستقل انجام میدهد و کمی های مختلفی از آنها به صورت رندم روی کامپیوتراز وجود دارد. اگر یکی از سیستم های دچار مشکل بشود، اتفاقی برای کامپیوتراز نمی افتد چرا که یک کپی سالم از آن را در اختیار دارد و می تواند از سیستم دیگری استفاده کند و خودش را بازیابی کند. نتیجه طراحی جدید این است که کامپیوتراز هیچ وقت دچار کوش نمی کند و خواهد شد.

## ۱- ساخت کامپیوتراز که هرگز کوش نمی کند

یکی از بدترین اتفاق های زندگی دیجیتالی ما: وقتی کامپیوتراز شما کوش می کند چه احساسی پیدا می کنید؟ ممکن است از دست کردن کوش های کامپیوتربان خسته شده باشد اما نتایج کار یک تیم تحقیقاتی، نوید آینده ای بهتر می دهد. آنها می گویند کامپیوتربی ساخته اند که هرگز کوش نمی کند. این تیم ادعایی کنند طراحی جدید آنها به صورت پایه با کامپیوتربهایی که هم اکنون استفاده می کنیم متفاوت است. کامپیوتربهای امروزی به صورت خلاصه اینکه کار می کنند: اطلاعات را تا زمانی که به مرحله بعدی نرفته اند پردازش نمی کنند: اطلاعات نابرابر این امکان مولتی تسک واقعی را روی واحد های اطلاعاتی ندارند. اما طراحی جدید اطلاعات و عملیات های لازم را با هم ترکیب می کند و اطلاعات مختلف را روی سیستم های مختلف اش تقسیم می کند. هر کامپیوتراز واحدهای سیستمی مختلفی تشکیل شده که کار دریافت، ارسال و پردازش اطلاعات را به صورت مستقل انجام میدهد و کمی های مختلفی از آنها به صورت رندم روی کامپیوتراز وجود دارد. اگر یکی از سیستم های دچار مشکل بشود، اتفاقی برای کامپیوتراز نمی افتد چرا که یک کپی سالم از آن را در اختیار دارد و می تواند از سیستم دیگری استفاده کند و خودش را بازیابی کند. نتیجه طراحی جدید این است که کامپیوتراز هیچ وقت دچار کوش نمی کند و خواهد شد.

## ۲- ساعدبند بلوتوثی که با اشاره دست شما دستور می فرستد

روشهای Gesture Control یا کنترل با اشاره و حالت های دست و بدن، روز به روز بیشتر خودشان را در دل طوفاران تکنولوژی جا می کنند و به همین دلیل توجه شرکتهای تحقیقاتی و کمپانی های تجاری بزرگ را هم به خود جلب کرده اند. اگر از خوانندگان نارنجی باشید، حتماً از کینکت و نوآوری هایی که بر مبنای آن ارائه شده اند خبر دارید. اما در نظر عده ای، کینکت آن قدر هم انعطاف پذیر نیست؛ کینکت یک گوشه می نشیند و با دو دوربینش موازن چرخکات شمامت. شما باید بروید جلوی اش و ادا و اطوار در بیاورید تا کینکت بتواند حرکات مانند Leap Motion ابداع شدند که می توانند حرکات ظریف تری را حس و تفسیر کنند. اما Leap Motion هم از حسگرهای تصویری (بر مبنای محدودیت های قرمز) استفاده می کند و بنابراین محدودیت های خودش را دارد. ما دستگاهی رانمی خواهیم که یک جا قرار بگیرد، بلکه دستگاهی را می خواهیم که به حداقل حرکات مان در مر زاویه ای و با هر شرایطی به خوبی جواب بدهد. خب آزمایشگاه های تالیمک این کار را برای ما کرده اند. یک ساعدبند حلقه ای جمع و جور که کمی پایین تر از آرنج بسته می شود و می تواند کوچکترین حرکات انسانگشتن و دست شما را به فهمید و به سرعت دستورات را به کامپیوتراز یا دیگر ابزارهای دیجیتال مخابره کند، شاید بتوانیم این ساعدبند بند را صداقت از تو به یک اشارت، از ما به سر دویدن بنامیم. اما خالقین این ساعدبند اسم خیلی مختصر Myo را برای اش انتخاب کرده اند.

Myo هم حسگرهای حرکتی دارد که می توانند تغییرات قرار گیری دست شما را درک کنند و هم حسگرهای الکتریکی که می توانند کوچکترین پالسهای الکتریکی ارسال شده را درک کرده و تشخیص دهد که کدام پالس برای کدام حرکت در کدام انکشست است... همه داده های دریافت شده از طریق این ساعدبند با چنین دقت و جزیائی، از طریق بلوتوث ۴ به دستگاه مورد نظر ارسال می شوند. در حال حاضر Myo با سیستم عامل ویندوز و مک سازگار است و به زودی API آن برای اندروید و آی او اس عرضه خواهد شد. اگر خواهان Myo باشید می توانید آن را با قیمتی خود ۱۵۰ دلار پیش خرید کنید، شرکت سازنده قول داده است که تا پایان سال جاری میلادی حسگر جادویی را برای شما ارسال کنند. این کامپیوتراز فعلاً در مرحله تحقیقاتی است و نباید منتظر باشید تا به این زودی ها چنین کامپیوتراز در خانه داشته باشید.

فعلاً باید به شرکت های سازنده نرم افزار چشم بدوزیم تا نرم افزارهای بهتری تولید کنند که کمتر کوش می کنند.

## ۵- تولد بچه ربات دانشگاه کالیفرنیا: شاد و غمگین، کمی ترسناک

محققان دانشگاه کالیفرنیا در سن دیگو (UCSD) پس از چند سال فعالیت تحقیق و توسعه، بالاخره صاحب فرزندی با نام Diego-san شدند و اولین ویدیو از بچه ربات شان را منتشر کردند. این ربات برای شناخت و درک بهتر دوران رشد کان ساخته شده است و با استفاده از دو دوربینی که درون چشمانش قرار دارد به ثبت و یادگیری از رفتار انسان های اطرافش می پردازد. تنها در صورت Diego-san بیش از ۲۷ بخش متحرک قرار دارد که به او امکان تکرار و تقلید بخش وسیعی از احساسات و حالات صورت انسان را می دهد. و البته شباخت بی حد و حصر آن به صورت انسان می تواند کمی ترسناک باشد. آینده از آن ربات های انسان نمای خواهد بود؟



دره سیلیکون نهفته است. اما مقر جدید اپل، از نوعی معماری پر خودار است که هدف آن "دیده شدن" است. این شرکت به دنبال زیبایی ماندگاری است که گذر زمان بر آن تاثیر نکذارد. سبک معماری به عنوان ابزاری برای استخدام های جدید شمرم گوگل و اپل را دو شرکتی می بینند که در حال رقابت برای استخدام طراحان و مهندسینی با درخشان ترین ذهن های دنیا هستند. او فکر می کند هر دوی آنها طراحی مقر خود را طوری انتخاب کرده اند که جذب افرادی اندک متفاوت از یکدیگر را میسر سازند.

احتمالاً دیدگاه گوگل جذب افرادی است که شیفت محیط های شلوغ و آشفته ولی پر از نعمت های غیر مترقبه (مثل ایده هایی که از خلال بحث های اتفاقی بیرون می آیند) هستند.

اما اپل شرکتی به شدت کنترل شده است. شاید کارمندان اپل هم افرادی هستند که جذب آن بینش خالص و به اشتراک گذاشته شده در کل شرکت اند، یعنی همان ظرفت طبع جانی آیو. معماری ای تواند یک زبان خلاصه و انتزاعی باشد و لی قلب گوگل در اصل روی پوستش کشیده شده. از این رو طرح مقر جدید می گوید این مکان جایی است که واقعه می توان ساکن آن شد.

اپل نفوذناپذیرتر و مرموز تر است. ما در طرح مقر جدیدش فضاهای داخلی را نمی بینیم. من هیچ ایده ای ندارم که چطور گروه های کاری مختلف قرار است در داخل ساختمان جا بگیرند.

در مورد گوگل، ما در جزئیات طرح غوطه ور می شویم. در کردن ساختار آن سخت است. انگار که آنها موقع طراحی داشتند با خودشان فکر می کردند: باید فقط افراد را به داخل این محیط دعوت کنیم. این نوعی از معماری است که قرار است خود افراد کشفش کنند.

طرح های اپل بیشتر شبیه نقاشی های اندر ویت هستند، یک نفر در تمای نزدیک بین چمن ها قرار دارد و در دور ساختمان را داریم. انگار نوعی عروج در مقر جدید اپل هست. سعی کرده اند به راستی از آن یک کار هنری بسازند.

در ادامه مطلب می توانید نظرات پروفوسور «برايان شرمر» از دانشگاه ویسکانسین در میلواکی را درباره این دو معماری متفاوت بخوانید. او استاد معماری و متخصص طراحی محیط های کاری است. برایان شرمر: کسب و کار گوگل چیزی است وسیع، پراکنده و [به ظاهر] نا مرتب. آنها با جستجوی اینترنتی کارشان را شروع کردن و حالا دارند وارد حوزه سخت افزار می شوند، محصولاتی مثل کروم بوک پیکسل و گوگل گلکسی. به طور مشابه، کسب بعدی آنها هم بیشه ای است از اندیشه ها و حوزه های جدید.



داشته اند و با مطالعاتی که بر روی ۲۰۰۰ نفر در این زمینه انجام گرفته، آنها ۹ صندلی اداری مختلف برای این منظور طراحی و ساخته اند. بنابراین در جهت دستیابی به چنین ارگونومی های جدیدی این کمپانی تصمیم گرفت Gesture را با پشتیانی از خم شدن به عقب، چرخش آرنجها که به بهنگام تایپ کردن و ارسال پیامک موردنیاز است و یا حتی نشستن بر روی لبه صندلی طراحی کند. برای مثال شاید مدل نشستن و استفاده از iPad اندکی شل و اوارفته نظر پیايد اما Steelcase دقیقاً این موارد را در نظر گرفته است. این کمپانی حتی شلک، تخته انداختن های کاربران را در جن استفاده از وسایل الکترونیکی شان در نظر گرفته است. به عبارت دیگر به جای اینکه شما را در یک موقعیت ارگونومیک مطلوب حسنه کنند، به گونه ای انعطاف پذیر و منطبق بر حانه های مختلف نشستن در طول روز طراحی شده که افراد همچنان در راحتی کامل به سر بربرند و در این میان اصلاً هم نیست که این حالت های عالی و چه حد متواند عجیب و غریب باشد. هم راحتی و ارگونومیک بودن آن است. دسترسی به این صندلی چال جالب نیز به زودی امکان پذیر است. Gesture از این دستگاه را هم شارژ خواهد کرد! البته در کار پايز سال ۲۰۱۳ در دسترس است ولی همچنان باید منتظر اعلام قیمت این صندلی دوست داشتی باشیم.

- ۱۳- طرح دو مقر جدید گوگل و اپل درباره فرهنگ کاری آنها چه می گوید؟

هفته گذشته بود که گوگل طرح های مقر جدید خود در نزدیکی خلیج سانفرانسیسکو را منتشر کرد. مجموعه ای از ۹ ساختمان قائم الزاویه با شکستگی در وسط که سقف اکترشان سبز است و همه با معربه ای در ارتفاع بالا به هم وصل اند. این طرح پر است از افرادی که در حال استفاده از فضاهای رواباز کمپ جدید هستند. در طرح های می توان افرادی را باشید؟ برای برخی از مردم دنیا، شاید خیلی زودتر از آنچه که فکرش را می کردند. پس از آنکه این شرکت در مراسم Google I/O پیش خرید گوگل گلاس را برای برخی توسعه دهنگان و خبرنگاران فراهم آورد، امروز هم مسابقه ای را در آمریکا شروع کرده تا برخی از این عینک های جادویی را به دست افراد غیرحرفه ای و مردم عادی برساند. افراد ساکن آمریکا با استفاده از گوگل پلاس یا تویتر می توانند به گوگل بگویند که «اگر بکی از این گجت ها داشتند، با آن چه می کردند». به نظر می رسد گوگل با این روش به دنبال جمع آوری ایده های عالی برای ساخت گوگل ساز را در اختیار داشته باشد. در حال غذا خوردن بر روی سقف ساختمان ها دید. در اطراف ساختمان ها هم تمرین های گروهی یوگا و قدم زدن بر روی پیاده روهای چویی مشخص است. همان طور که می دانید اپل هم از سال ۲۰۱۱ برنامه های خود برای ساخت مقر جدید در دره سیلیکون را رونمایی کرده؛ مقری که شبیه چرخ آهنجک (Track Wheel) معروف آپیاد است و اسیو جایز هم یک بار از آن به کشتی فضایی یا بشقاب پیشنهاد داد. این طرح از افرادی که در حال استفاده از گوگل پلاس یا تویتر می توانند به گوگل بگویند که «اگر بخواهید یاد کرد. یک طرح مقترن دایره وار که اگر خود را در قالب عکس یا ویدیوهای کوتاه یا آنها چطور نمایم شود؟ همان طور که می دانید این گجت های فناوری های امروزی به حساب می آیند و به مردم کاربردی شدن نرسیده اند. کار بر روی تولید مدارها و نمایشگرهای منعطف همچنان ادامه دارد ولی باید فرض کنیم هر دوی آنها تولید شده اند و آماده استفاده در دستگاه های مختلف اند، باز هم یک مشکل پا بر جا باقی است: اینچه رسانی به آنها چطور انجام شود؟ همان طور که می دانید این گجت های فناوری های امروزی به حساب می آیند که سرعت پیشرفت شان کند بد بوده و نه حالت منعطف که فیزیکی حالت سخت دارند و نه حالت منعطف که برای استفاده در دستگاه های منعطف مورد نیاز است. اما داشتگاه ایلینوی هم اکنون مشغول پیشرفت در حوزه فناوری ساخت بازی های منعطف است. تیمی از پژوهشگران این مرکز که پروفوسور جان راجرز ریاست آن را بر عهده دارد قادر به تولید نویعی بازی شده که نه تنها منعطف است، بلکه می تواند تا ۳ برابر اندازه اولیه اش ارتقای بیند و به طوری بسیم نیز شارژ شود. کلید ساخت چنین بازی های کوچک ذخیره کشسانی در استفاده از جزیره های کوچک ذخیره از اینچه در جای جای یک سر پلیمری منعطف است که با بهره گیری از اتصال های سبیم فوق باریک، به یکدیگر متصل شده اند. در اصل، این پلیمر است که کش می آید و جزایر کوچک ذخیره از اینچه در جای خود باقی می مانند. سیم های نیز که به شکل S (مارپیچ) وار، بین جزیره های از اینچه جاسازی شده اند، با کش آمدن پلیمر باز می شوند و امکان انعطاف کامل بازی را فراهم می کنند. قراردادن سیم های شکل مارپیچ یک روش هوشمندانه است که به بازی امکان کش آمدن ۳ برابر را می دهد، آن هم بدون اینکه خطر شکستن یا خراجه در میان باشد. وقتی که پلیمر به حالت اولیه اش برگردد، سیم های شکل مارپیچی خود باز می گردند و البته که همیشه آماده کش آمدن دوباره هستند. پلیمری که اجزا بازی را در بر گرفته نه فقط به آن اجازه می دهد به روش القای شارژ شود بلکه آن را در برابر مایعات هم محافظت می کند. نمونه اولیه بازی ریاضی نیازمند توسعه به مراتب بیشتر است تا آماده استفاده در دستگاه های مصرفی شود و در حال حاضر تنها ۲۰ چرخه شارژ را دوام می آورد. در صورت به نتیجه رسیدن این طرح، نه تنها می توان گجت های همراه را با ضخامت کم و نمایشگر و بدنه منعطف تولید کرد، بلکه حتی می توان از این بازی در گجت های پوشیدنی مثل لباس های هوشمند هم استفاده نمود.

## ۱۰- ثبت پتنت "ابزار ویدیویی پوشیدنی" iWatch

یک درخواست پتنت از سوی اپل که در آن ابزاری با صفحه نمایش قابل انعطاف شرح داده شده و پشت دست بسته می شود، سوخت تازه ای به موتور شیاغات iWatch رسانده و آن را با سرعت سرسر آوری به حرکت در آورده است. در این درخواست پتنت یک ابزار جانی پوشیدنی "شوح داده شده که شامل یک نمایشگر منعطف متصل به دو فن مرجع" است. این درخواست در آگوست ۲۰۱۱ در دفتر نشان های تجاری ثبت شده و پتنت آمریکا پر شده است. ابزار شرح داده شده در این درخواست در واقع یک ابزار جانی است که به شما شان در نظر گرفته است. به عبارت دیگر به جای اینکه شما را در یک موقعاً شلک، تخته انداختن های کاربران را در جن استفاده از وسایل الکترونیکی گشته اند، شاید چیزی که این می دهد و نیازی نیست که حتماً در خلاقت تان می دهد. یک کامپیوتر میلیون عدد از آن را برگزار کرد. پروژه ای که به شما امکان برنامه نویسی و ساخت ابزارهای شخصی بی پایانی را ساخته به خلاقت تان می دهد. یک کامپیوتر در اندازه کارت اعتباری که بر اساس معماری ARM ساخته شده و از ۲۹۰۲۴ فوریه ۲۰۱۲ وارد بازار شد. قیمت آن هم بسته به مدل خریداری شده تها ۲۵ یا ۳۵ دلار بود. مدیر روابط عمومی این بنیاد می گوید: «ما هر گز تصور نمی کردیم که امروز در چنین موقعیتی باشیم. پیش از یک میلیون Pi فروخته ایم. یک اجتماع بسیار گسترده داریم. شواهد حقیقی مبنی بر اینکه گوگل کان هر کدام یک پایی گرفته اند و مشغول آموختن با آن هستند و دوستان جدید از تمام جهان به ما پیوسته اند». در این مدت اشخاص سرشناسی از سراسر جهان به گوگل پیوسته اند. از این جمله می توان به گوگل هولینگ را از این راه کرد که کار خود در Broadcom را رهبری کرد تا مدل نرم افزار بنیاد Pi شود. وی می گوید: «به خاطر دارم که Eben (حالی رسپری پای) با من درباره برنامه بنیاد برای ایجاد یک سخت افزار بر پایه چیپ BCM2835 صحبت می کرد و می گفت که فکر می کند برای شروع فروش ۱۰ هزار تای آنها خیلی خوب باشد». استقبال از رسپری پای چنان خوب بود و این سخت افزار آنقدر محبوب شده است که زنجیره تولید همیشه از میزان تقاضای بازار در این یک سال عقب از این سخت افزار پاسخگوی نیاز رسانی خواهد داشت. هدف از عرضه پایی، استفاده از آن به عنوان ابزاری برای آموزش و یادگیری برنامه نویسی بود و کاربران با استفاده از آن دست به کار تولید ابزارهای جذاب فراوانی از جمله ربات ها، کامپیوترهای پوشیدنی و ... شده اند.

## ۸- رسپری پای: تولد یک سالگی و فروش یک میلیون دستگاه

موسسان Raspberry Pi هنگامی که ایده عالی شان را تبدیل به یک محصول می کردند، می دانستند که یک کار جذاب را دنبال می کنند. اما به گمان اصلاً پیش بینی نمی کردند که با چنین استقبال و موقوفیتی روبرو شوند. بنیاد رسپری پای روز گشته یک میلیون کالگی عرضه این گجت و همچنین فروش یک میلیون عدد از آن را برگزار کرد. پروژه ای که به شما امکان برنامه نویسی و ساخت ابزارهای شخصی بی پایانی را ساخته به خلاقت تان می دهد. یک کامپیوتر در این مدل خریداری شده تها ۲۵ یا ۳۵ دلار تصور نمی کردیم که امروز در چنین موقعیتی باشیم. پیش از یک میلیون Pi فروخته ایم. یک اجتماع بسیار گسترده داریم. شواهد حقیقی مبنی بر اینکه گوگل کان هر کدام گرفته اند و مشغول آموختن با آن هستند و دوستان جدید از تمام جهان به ما پیوسته اند». در این مدت اشخاص سرشناسی از سراسر جهان به گوگل پیوسته اند. از این جمله می توان به گوگل هولینگ را از این راه کرد که کار خود در Broadcom را برگزار کرد تا مدل نرم افزار بنیاد Pi شود. وی می گوید: «به خاطر دارم که Eben (حالی رسپری پای) با من درباره برنامه بنیاد برای ایجاد یک سخت افزار بازیابی شروع کرد که فکر می کند برای شروع فروش ۱۰ هزار تای آنها خیلی خوب باشد». استقبال از رسپری پای چنان خوب بود و این سخت افزار آنقدر محبوب شده است که زنجیره تولید همیشه از میزان تقاضای بازار در این یک سال عقب از این سخت افزار پاسخگوی نیاز رسانی خواهد داشت. هدف از عرضه پایی، استفاده از آن به عنوان ابزاری برای آموزش و یادگیری برنامه نویسی بود و کاربران با استفاده از آن دست به کار تولید ابزارهای جذاب فراوانی از جمله ربات ها، کامپیوترهای پوشیدنی و ... شده اند.

## ۹- پژوهشگران دانشگاه ایلینوی و ساخت

با تحری منعطف با قابلیت شارژ القایی قطعات الکترونیکی منعطف همچنان دسته ای متعلق به آینده تکنولوژی به حساب می آیند و به مردم کاربردی شدن نرسیده اند. کار بر روی تولید مدارها و نمایشگرهای منعطف همچنان ادامه دارد ولی باید فرض کنیم هر دوی آنها تولید شده اند و آماده استفاده در دستگاه های مختلف اند، باز هم مشکل پا بر جا باقی است: اینچه رسانی به آنها چطور انجام شود؟ همان طور که می دانید این گجت های فناوری های امروزی به حساب می آیند که سرعت پیشرفت شان کند بد بوده و نه حالت منعطف که فیزیکی حالت سخت دارند و نه حالت منعطف که برای استفاده در دستگاه های منعطف مورد نیاز است. اما داشتگاه ایلینوی هم اکنون مشغول پیشرفت در حوزه فناوری ساخت بازی های منعطف است. تیمی از پژوهشگران این مرکز که پروفوسور جان راجرز ریاست آن را بر عهده دارد قادر به تولید نویعی بازی شده که نه تنها منعطف است، بلکه می تواند تا ۳ برابر اندازه اولیه اش ارتقای بیند و به طوری بسیم نیز شارژ شود. کلید ساخت چنین بازی های کوچک ذخیره کشسانی در استفاده از جزیره های کوچک ذخیره از اینچه در جای جای یک سر پلیمری منعطف است که با بهره گیری از اتصال های سبیم فوق باریک، به یکدیگر متصل شده اند. در اصل، این پلیمر است که کش می آید و جزایر کوچک ذخیره از اینچه در جای خود باقی می مانند. سیم های نیز که به شکل S (مارپیچ) وار، بین جزیره های از اینچه جاسازی شده اند، با کش آمدن پلیمر باز می شوند و امکان انعطاف کامل بازی را فراهم می کنند. قراردادن سیم های شکل مارپیچ یک روش هوشمندانه است که به بازی امکان کش آمدن ۳ برابر را می دهد، آن هم بدون اینکه خطر شکستن یا خراجه در میان باشد. وقتی که پلیمر به حالت اولیه اش برگردد، سیم های شکل مارپیچی خود باز می گردند و البته که همیشه آماده کش آمدن دوباره هستند. پلیمری که اجزا بازی را در بر گرفته نه فقط به آن اجازه می دهد به روش القای شارژ شود بلکه آن را در برابر مایعات هم محافظت می کند. نمونه اولیه ریاضی نیازمند توسعه به مراتب بیشتر است تا آماده استفاده در دستگاه های مصرفی شود و در حال حاضر تنها ۲۰ چرخه شارژ را دوام می آورد. در صورت به نتیجه رسیدن این طرح، نه تنها می توان گجت های همراه را با ضخامت کم و نمایشگر و بدنه منعطف تولید کرد، بلکه حتی می توان از این بازی در گجت های پوشیدنی مثل لباس های هوشمند هم استفاده نمود.

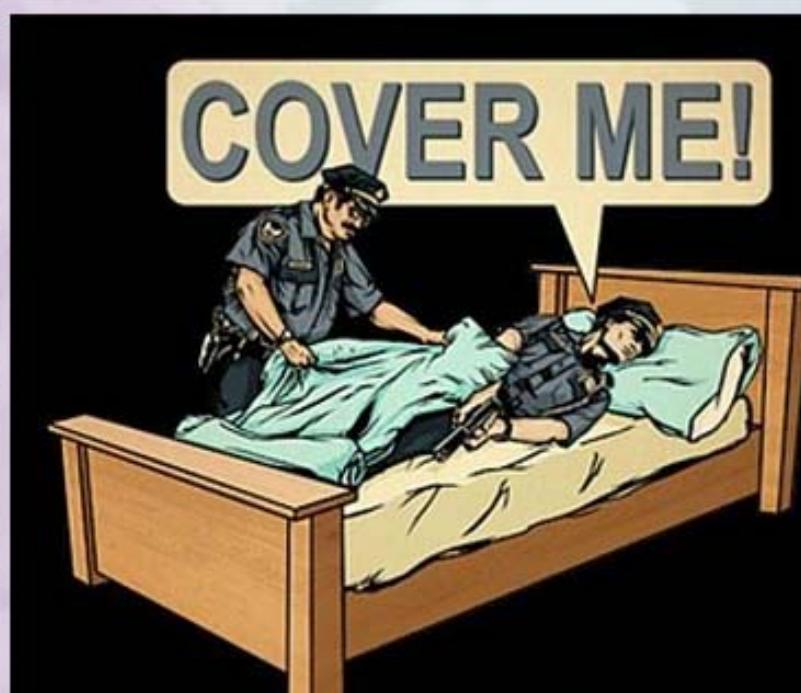
## ۱۲- صندلی Gesture: یار و فادر

تلفن های هوشمند همانطور که دیده و شنیده اید صندلی های مختلف و با طراحی های متفاوت و هوشمندانه ای جهت راحتی انسانها طراحی شده اند. اما باید اعتراف کنیم که تعداد اندکی از مردم از این صندلی های همانگونه که طراحی شده اند استفاده می کنند. در واقع روش هایی شنیدن بر روی صندلی به طور کلی رعایت نمی شود. این صندلی های بیشتر و قیمان را با آنها می گذرانیم به نظر شما امروزه بیشتر و قیمان را با اینها

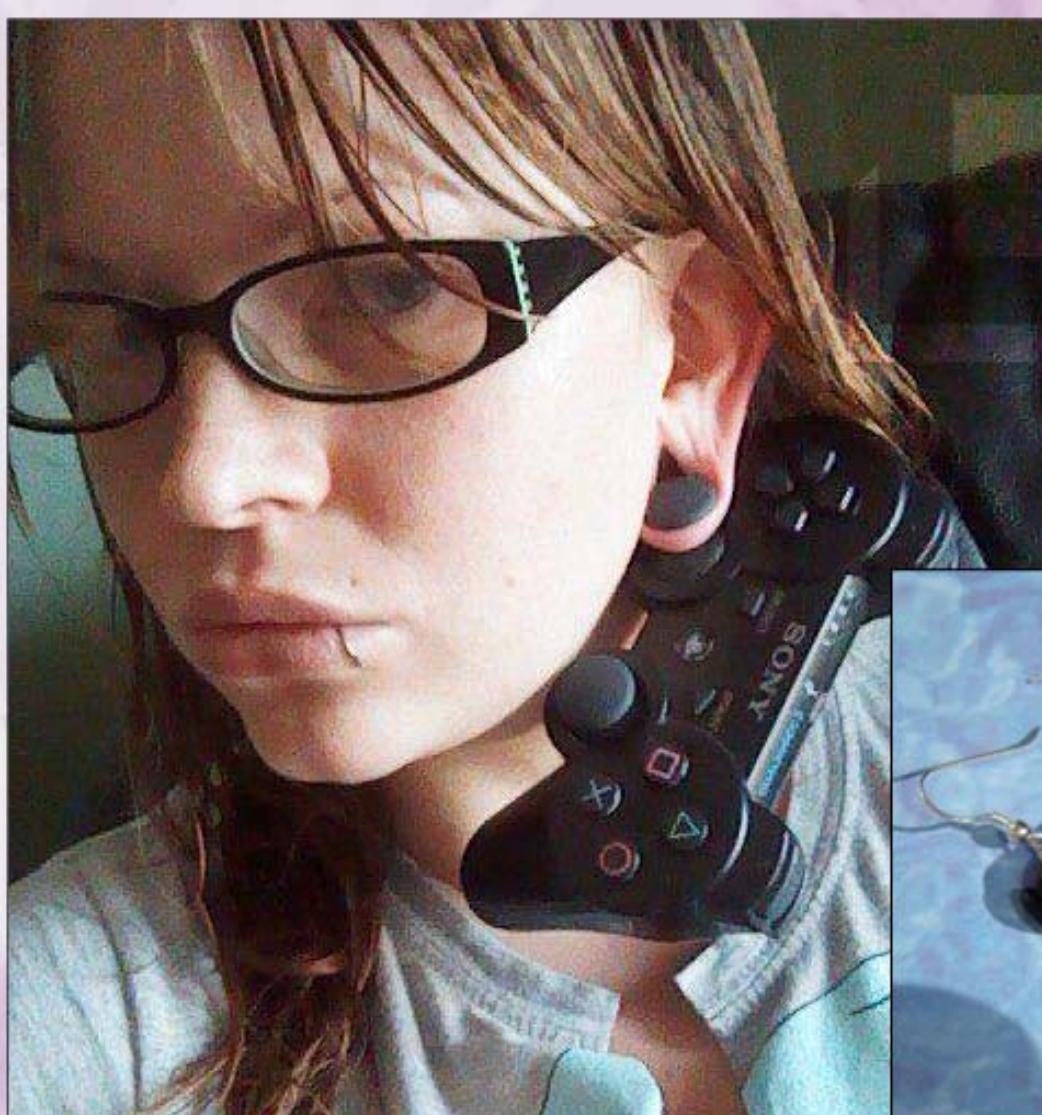
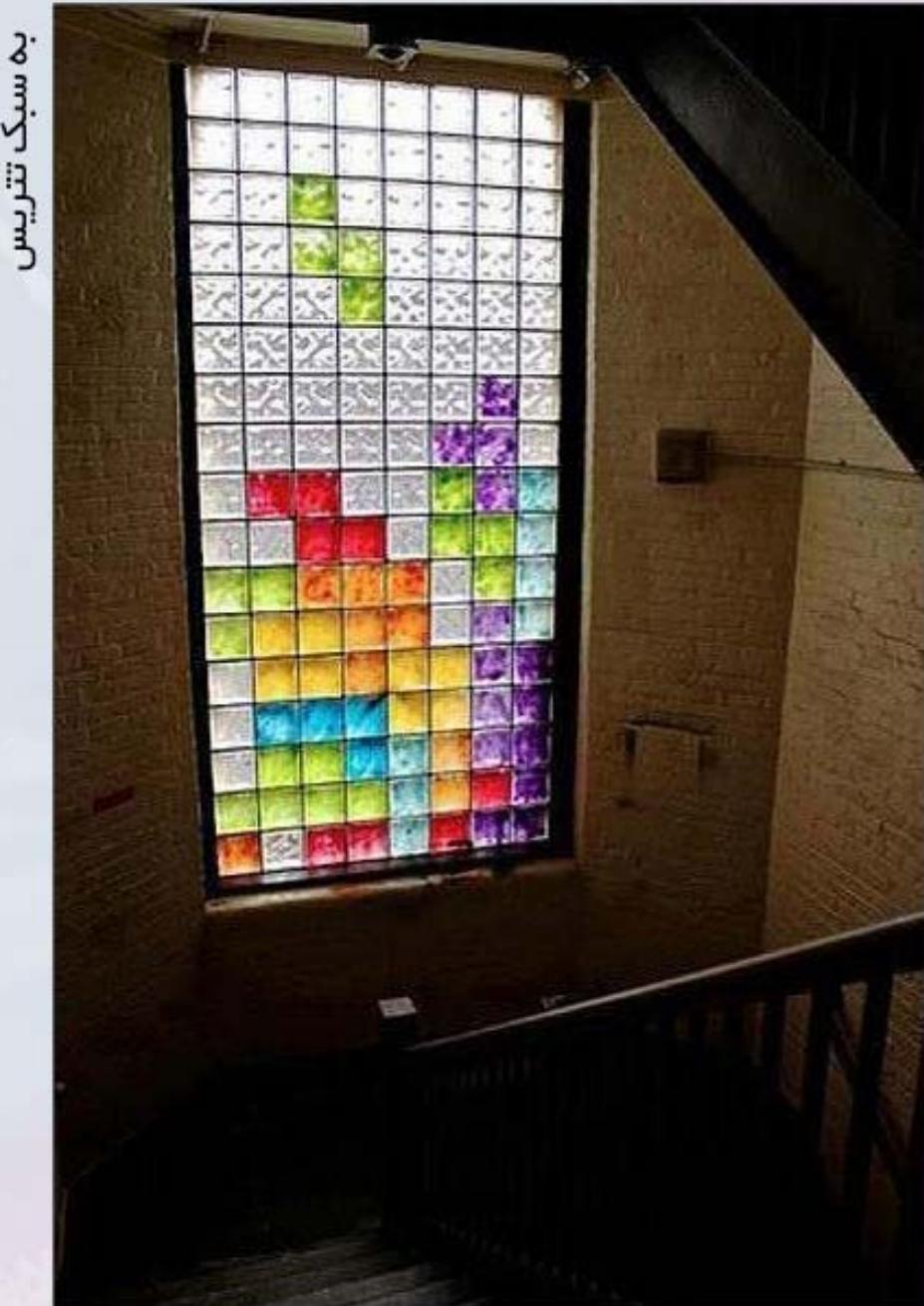
# PICTURE +



اون ماشین پلیسی که توی MGR از وسط نصف شده بود رو آقای کوچیما زحمت کشیدن با چسب درستش کردن!



# PICTURE +





اولین ویژه نامه گیمفاپلاس دیجیتال  
**PLUS.GAMEFA.COM**

**WWW.GAMEFA.COM**

مجله الکترونیکی گیمفا+  
زیر نظر وب سایت گیمفا  
مقالات تخصصی  
نقد و بررسی بازی های روز  
دانلود کاملا رایگان