

BEYOND TWO SOULS™

- Assassin's Creed III
- Hitman Absolution
- Star Wars 1313
- Zombi U
- Medal of Honor: Warfighter
- Resident Evil 6
- Borderlands 2
- FIFA 13

- مصاحبه با David Gage
- تاریخچه و داستان سری HALO
- تلفیق سبک در بازی‌های ویدئویی، سازنده یا مخرب؟
- تولد یک افسانه

#

DIGITAL

Plus.Gamefa.com

www.GameFa.com

Plus.GameFa.com

www.facebook.com/GamefaPlus

گیمفا

DIGITAL

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - شماره اول - آبان ۱۳۹۱ - November 2012

فروش آمدید

سلام، خوب هستید؟ خوشحالم که شما یکی از خوانندگان اولین شماره ی ما هستید. نشریات الکترونیکی این روزها بسیار همه گیر شده و مخصوصاً در



زمینه ی بازی های کامپیوتری شاهد ظهور نشریات متعددی هستیم. با این وجود نشریات الکترونیکی هنوز در کشور جا نیوفتاده و جدی گرفته نمی شوند. حتی خیلی ها ترجیح میدن با صرف هزینه نشریات چاپی را تهیه کنند. شاید این برمیگرده به عادت ما ایرانی ها شاید هم مخاطب فکر می کنه که نشریات چاپی کیفیت بهتری نسبت به نشریات الکترونیکی دارن. در حالی که برخی از نشریات الکترونیک کیفیت بالاتری نیز نسبت نشریات چاپی دارن. چرا باید با صرف هزینه ی ۲۵۰۰۰ تومانی برای چند برگ روزنامه که نصفش تبلیغه توی این وضع گرونی ها ... بگذریم! از سوی دیگه متأسفانه نشریات الکترونیکی تقریباً هیچ سودی برای تیم گردآورنده ی مجله نداشته و اعضا با عشق و علاقه خاصی این محصول را ارائه می دهند. شاید مجله ی گیم لند که این آخری ها با نام هنر بازی منتشر می شد را بشناسید. بنده و اکثر اعضای تیم گیمفا+ تجارب بسیار زیادی از زمان مجله ی گیم لند به دست آوردیم. مجله ای که در زمان اوج خود در حدود ۲۵۰۰۰ خواننده داشت. این تجارب بسیار گرانبها بودند و مطمئناً با به کار گیری آنها گیمفا+ کیفیت بسیار مطلوبی خواهد داشت. از سویی یکی از بزرگترین تجاربی که در زمان گیم لند به دست آوردیم این بود که داشتن یک حامی اشتباه بسیار بزرگست! در آن زمان نشریه بازی رایانه و دنیای بازی به عنوان حامی گیم لند معرفی می شدند و این در حالی بود که آنها ضررهای جبران ناپذیری به آن مجله رساندند. خوشبختانه این نشریه متعلق به وب سایت معتبر گیمفا بوده و نیازی به کمک هیچ کدام از نشریات گیم کشور را نداریم و از این بابت واقعا خوشحالم. جا داره از دوست عزیزم دانیال نوروزی تشکر کنم که کمک او باعث شد دوباره بعد از مدت ها به فضای نشریات گیم برگردم.

شاید پرسید که چرا با همان گیم لند کار خود را ادامه ندادیم.. سوال خوبی! کار در کنار فردی مثل یزدان گودرزی که درک درستی از گیم و کار مطبوعاتی نداشت واقعا سخت بود. این حرفه نیازمند آرامش برای اعضای تیم است و این چیزست که در گیمفا+ به آن رسیدیم. این نکته رو هم بگم که به جز این مجله یک مجله نیز مختص بازی های ایرانی خواهد بود که البته یک شماره از آن منتشر شد و با استقبال بسیار خوبی نیز روبرو شد. گیمفا+ در واقع شروع یک هدف بزرگ و فراتر از یک نشریه ی الکترونیکی برای ماست. سعی شده در این مجله سبک متفاوتی نسبت به دیگر نشریات گیم ارائه شود، منتظر باشید تا به زودی در همین مجله اخباری از فعالیت های بزرگ ما را بخوانید.

از این شماره لذت ببرید...

حامد افرومند

سر دبیر

bigredhamed@yahoo.com

BEYOND TWO SOULS™

- Assassin's Creed III
- Hitman Absolution
- Star Wars 1313
- Zombi U
- Medal of Honor: Warfighter
- Resident Evil 6
- Borderlands 2
- FIFA 13

- مصاحبه با David Gage
- تاریخچه و داستان سری HALO
- تلفیق سبک در بازی های ویدئویی
- سازنده یا مخرب؟
- تولد یک افسانه

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سر دبیر: حامد افرومند

دبیر تحریریه: امیر گلخانی

طراحی و صفحه آرایی: حامد افرومند

تحریریه: رسول خردمندی - حسن ناصر مظفری - مانی میرجوادی

رامیلا کهن زاد - عماد عامری - سید محمد رضا مصطفوی - بهزاد شعبانی - قاسم نجاری

سینا نادری - امین شیروانی - وحید چشمی - حسام افرومند - رادنی امیر ابراهیمی

هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسنده و قید منبع ممنوع می باشد.

گیمفا+ آماده ی دریافت مقالات شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد. شما می توانید مقالات خود را به آدرس Gamefaplus@gmail.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



با سلام خدمت خوانندگان و هواداران عزیز و همیشگی مجله گیمفا+ و همینطور وب سایت گیمفا. ۲۳ شهریور ماه بود که اولین شماره از مجله ی

الکترونیکی گیمفاپلاس که به صورت ویژه نامه بود، در سطح اینترنت منتشر شد و تبدیل به بزرگترین رویداد مطبوعاتی در حوزه ی صنعت بازی و بازیسازی ایران شد. استقبال از این مجله مارا حیرت زده کرد و تا به امروز بیش از بیست هزار نسخه از این مجله در وب سایت های مختلف توسط کاربران اینترنت دانلود شده و خوشبختانه بازسازان و صاحب نظران مطرح کشور در این زمینه نیز فیدبک های خود را به ما ارسال کردند. پس از موفقیت این مجله، ما در مجموعه ی گیمفا تصمیم گرفتیم یک شاخه ی دیگر به نام دیجیتال را به گیمفاپلاس اضافه کنیم که به بازی های خارجی خواهد پرداخت. دوستان و همکاران عزیزی که قبلا در مجله ی معروف و منحل شده ی گیملند(هنربازی) فعالیت داشتند از جمله ی آقای حامد افرومند مدیر آن مجله، به جمع تحریریه گیمفا اضافه شدند و عثان مجله ی گیمفاپلاس: دیجیتال را ر دستشان گرفتند. بر روی این مجله بسیار کار شده و سعی شد با صبر و شکیبایی خاصی، قوانینی را پایه ریزی کنیم که متفاوتتر از دیگر مجلات پا به عرصه ی وجود بگذاریم. مجله ی پیش روی شما، حاصل تلاش و کوشش جوانانی بدون توقعات مالی است که به بهترین شکل طراحی و نوشته شده و الارغم ضربه هایی که در گذشته بر پیکره ی مجموعه ی گیمفا از طرف رقبای دیگر زده شده، ولی ما قدرتمندانه توانستیم کارهای بزرگی را انجام بدهیم. سورپرایزهای بسیار خوبی در آینده هم در مورد مجله و هم در زمینه های دیگر داریم که به یاری خداوند بزرگ، تک تک آنها به دستداران گیمفا تعلق خواهد گرفت. امیدواریم ایم مجله رضایت کامل شما را جلب کند و اگر کمی یا کاستی دیده شد، حتما جهت اصلاح آن در آینده به ما اطلاع دهید.

دانیال نوری

مدیر مسئول



شما انتخاب کنید! یک شروع تکراری مثل «باز هم فصل پاییز اومد و درس و مشق باعث شدن تا از بازی عقب بیفتیم!» یا «دروود بر تمامی شما خوانندگان عزیز و فهیم مجله ی پر مخاطب گیمفا پلاس...؟! راستش را بخواهید خودم هم از این شروع های تکراری خسته شده ام! میخوام چند کلمه حرف بزنم و از اهداف تیم بگم؛ تیمی که بدون هیچ چشم داشتی و با عشق داره کار میکنه. شاید خیلی از شما گیم لند و انقلابی که بین مجلات الکترونیکی به راه انداخت رو به یاد داشته باشید. اما گیم لند هم با وجود تمام نکات مثبتش، ضعف هایی داشت. ضعف هایی که نهایتا سبب منحل شدن مجله شدن مجله و جدایی اعضای این مجله از آن شد. پس از گیم لند ما ماندیم و وبسایت گیمفا. این مسئله سبب شد تا چند وقتی در بخش خبرنگاری نیز فعالیت کرده و در این بخش نیز تجربیاتی کسب کنیم. در این میان دوست خوبم آیدین نوری پیشنهادی برای تشکیل یک مجله ی مختص بازی های پارسی داد. مجله ای که مخاطبان خاص خود را پیدا کرد و افراد بسیاری را جذب خود کرد. پس از انتشار این مجله و به اتفاق حامد افرومند و دانیال نوری عزیز، تصمیم گرفتیم تا همین پروژه را برای بازی های روز دنیا نیز اجرا کرده و به نوعی یک مجله ی الکترونیکی قدرتمند دیگر را تاسیس کنیم. این ها را گفتیم که بگویم این چند وقت بیکار نبودیم و فکر و ذکرمان همیشه بازی بوده و هست. در گیمفا پلاس سعی شده تا اشتباهات گیم لند تکرار نشود و بار علمی مجله تا حد ممکن بالا باشد. برای شروع بخش «دیدگاه» را با یک موضوع جنجالی آغاز کردیم و در ادامه نیز بخش های جدید را اضافه خواهیم کرد. در دیگر بخش های مجله نیز سعی شده است تا ضمن حفظ قالب کلاسیک بخش های مربوطه نوآوری هایی نیز در آنها وجود داشته باشد. در انتها از همه ی شما عزیزانی که در این مدت پشتیبان ما بودید تشکر می کنم و این قول را به شما عزیزان می دهم که این مجله روز به روز بهتر شده و به ایده آل شما مخاطبان فهیم نزدیک خواهد شد.

امیر گلخانی

دبیر تحریریه

NEWS

PREVEWS

HYPES

REVIEWS

VIEW

TECNOLOGY

SMART PHONE

HISTORY - Halo



dotomi



grand theft auto V

GTA V و عرضه در ۲۰۱۳
 بعد از مدت ها انتظار کمپانی Rockstar رسماً تایید کرد بازی Grand Theft Auto V در بهار سال آینده برای Xbox360 و PS3 عرضه خواهد شد. بازی مثل همیشه در منطقه ای خیالی در کالیفورنیای جنوبی دنبال میشود. اینبار محیط بازی پر جزئیات تر خواهد بود و آزادی عمل بیشتری به بازیکن داده خواهد شد. محیط تماماً در دسترس خواهد بود و هر جا نکات قابل توجه خاص خود را دارد. پیش فروش بازی نیز از ۵ نوامبر آغاز و اطلاعات بیشتری از بازی تا ماه دسامبر منتشر خواهد شد.

کنسول PS3 اساسی هک شد

مدتها از هک PS3 میگذرد اما هنوز کمپانی Sony برای مبارزه با آن Firmwareهایی را منتشر میکنند. اما اینبار گروهی متشکل از چند هکر به نام The Three Musketeers توانسته اند کلید LV0 این کنسول را هک کند تا Firmware های Sony دیگر روی آن ها تاثیری نداشته باشد و به سرعت هک شوند. اینکار چیزی معادل هک LT3.0 برای Xbox360 میباشد.

مراسم GMA چندی پیش در لندن برگزار شد. این مراسم بهترین ها را در زمینه ی مجلات صنعت بازی معرفی میکند. در این مراسم بهترین نویسنده Christian Donlan, بهترین مجله Edge, بهترین پادکست و رادیو گیم Videogamer و بهترین رسانه ی اینترنتی نیز Eurogamer شناخته شدند.

cliff bleszinski و ساخت Resident Evil ۶

بعد از اینکه Resident Evil ۶ توانست طرفداران را راضی کند و امتیاز های بدی گرفت آقای Bliff Bleszinski خالق سری بازی های Gears Of War در پیامی به کمپانی Capcom اعلام کرد "بیاید با هم یک Resident Evil بسازیم!" و Capcom نیز در پاسخ گفت "اگر اومدی پیتزا هم سر راه بگیر!!", آیا این فقط یک شوخی طنز آمیز Bleszinski به Capcom بوده ؟ آیا عنوان بعدی توسط Bleszinski رهبری میشود ؟ اما چندی پیش آقای Bleszinski از کمپانی Epic که سال ها برای آن کار میکرد جدا شد و حتی صحبت هایی هم از خداحافظی وی با صنعت بازی زده شده. باید صبر کرد و دید چه پیش خواهد آمد.

Dragon Age III: Inquisition خودی نشان داد

بالاخره قسمت سوم از سری بازی Dragon Age معرفی شد. این عنوان که بزرگترین پیش تولید را نسبت به دو نسخه ی قبل داشته، از قابلیت های جدید بازی میتوان به قابلیت کنترل قلعه، کنترل زیاد روی کاراکتر، قابلیت شخصی سازی برای همراهان اشاره کرد. طول مراحل بازی نیز بیشتر خواهد شد و تاجایی که امکان داشته سعی شده پس زمینه در داستان تاثیر بسیار زیاد تری داشته باشد. اطلاعات بیشتری از بازی به زودی منتشر خواهد شد.

ادامه ی Mass Effect باید حاوی تحول باشد

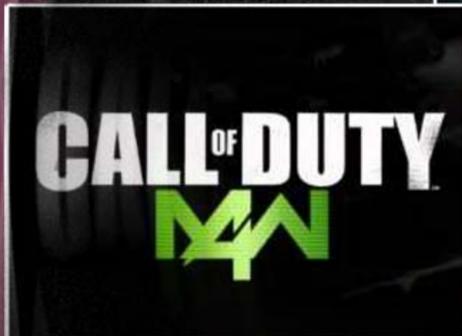
کمپانی BioWare شعبه ی Montreal اعلام کرده که در Mass Effect بعدی ما با شخصیتی که شبیه به Commander Shepard باشد رو به رو نیستیم، بلکه این کاراکتر قرار است چیزی باشد متفاوت با Shepard که شما را به یاد او نیندازد اما از قرار معلوم این کمپانی قصد دارد ادامه ی این سری بازی را دچار تحولی عظیم کند.

NFS راهی تازه اما جدا

استودیوی EA Gothenburg استودیوی است که قرار است بازی های Need For Speed توسط موتور FrostBite 2 بسازد. این کمپانی هم اکنون در حال استخدام نیرو برای ساخت نسل بعدی سری بازی های Need For Speed است که قصد دارد مسیر تازه ای را به معیار های بازی اضافه کند.

زمان زیادی تا نسل بعد

تحلیل گران آقایان Michael Pachter و Wedbush Securities بعد از انتشار نظریه های گوناگونشان در مورد کنسول های نسل بعد گفته اند کنسول های نسل بعد به زودی خواهند آمد، آن ها بر طبق اینکه Wii U قرار است در نوامبر عرضه شوند گفته اند PS4 تا نوامبر ۲۰۱۳ و Xbox720 تا مارس ۲۰۱۴ عرضه خواهند شد. این در حالی است که Microsoft هنوز حرفی در مورد نسل بعدی Xbox نزده اما Sony ساخت PS4 را تایید کرده.



سریال تلوزیونی از Bad Company
 سری بازی های Battlefield : Bad Company که طرفداران زیادی دارند اینبار وارد دنیای تلوزیون خواهد شد. قرار است سریالی بر اساس این بازی توسط شبکه ی FOX به نویسندگی John Eisendrath کسی که قبلاً سریال Alias را کارگردانی کرده بود، ساخته شود. طبق گفته ی FOX این بازی با تم کمدی جذاب و اکشنی که دارد میتواند ایده ی خوبی برای سریالی موفق باشد.

آقای Bill Murray صدایشه ی شخصیت Cpt. Price ساخت Modern Warfare 4 را تایید کرد.

جشنی بزرگ به افتخار این سری منتشر خواهد شد. Mass Effect Trilogy در ۶ نوامبر به همراه شد.

Metro: Last Light در زمان عرضه بخش MultiPlayer نخواهد داشت.

Naughty Dog قرار است یک کامیک بر اساس بازی The Last Of Us بسازد که در آن به سرگذشت کاراکتر Ellie پرداخته میشود.



استودیوی Criterion تایید کرد ادامه ای برای سری بازی Burnout ساخته خواهد شد.

Anthony Burch نویسنده ی ارشد بازی Borderlands وجود قسمت سوم بازی را تایید کرد.

فروشگاه معتبر Shop To ادعا کرده Metal Gear Solid : Ground Zeroes در سپتامبر ۲۰۱۳ عرضه میشود.

Resident Evil 6 حدود ۴۰۰ هزار بار فقط در ژاپن پیش خرید شده و جمعا بالغ بر ۶۵۰ هزار نسخه را به فروش رسانده.



- Assassin's Creed III
- Hitman Absolution

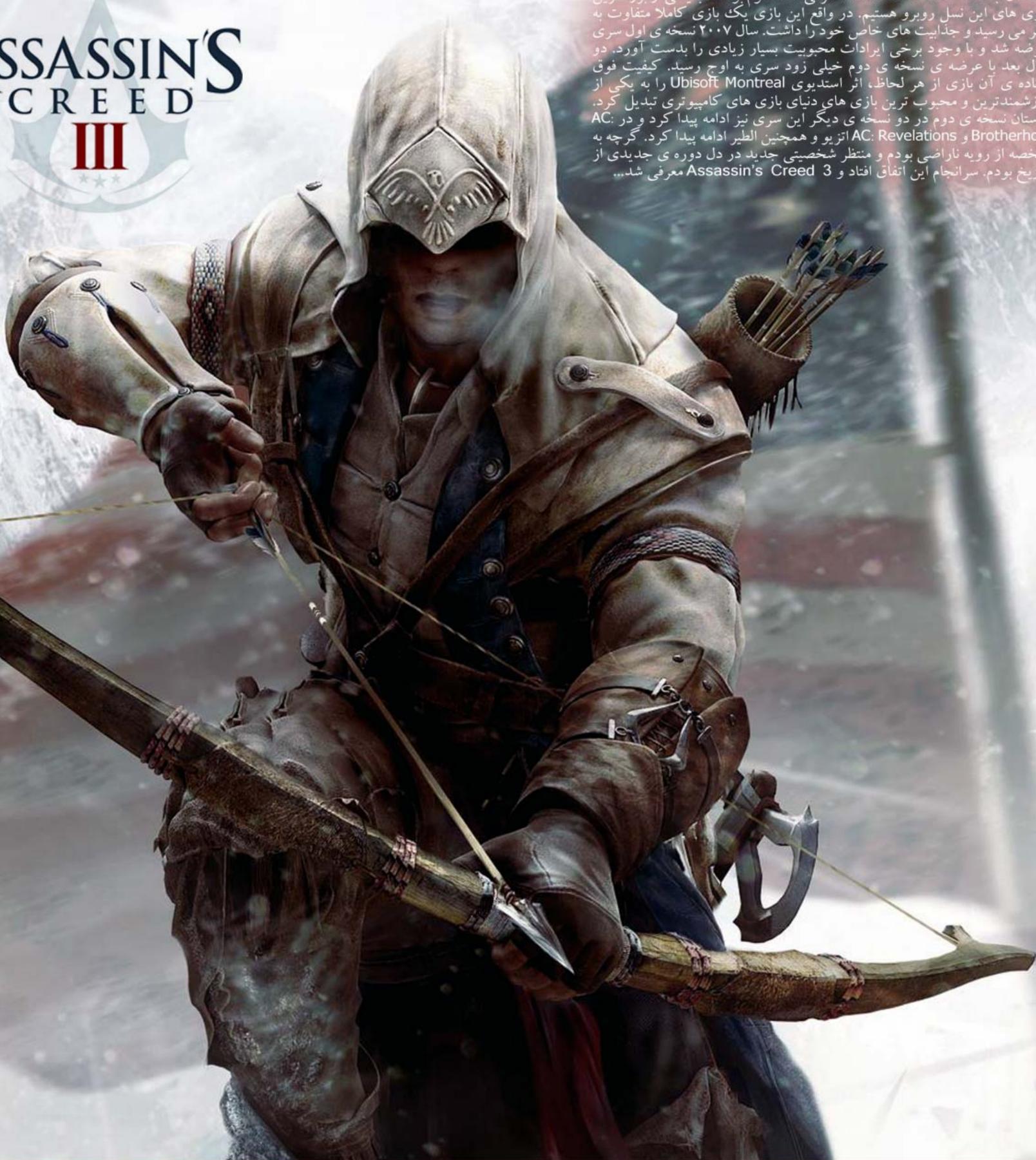


P
R
E
V
I
E
W



ASSASSIN'S CREED III

از همان ابتدا که Assassin's Creed معرفی شد معلوم بود که با یکی از بزرگترین بازی های این نسل روبرو هستیم. در واقع این بازی یک بازی کاملاً متفاوت به نظر می رسد و جذابیت های خاص خود را داشت. سال ۲۰۰۷ نسخه ی اول سری عرضه شد و با وجود برخی ایرادات محبوبیت بسیار زیادی را بدست آورد. دو سال بعد با عرضه ی نسخه ی دوم خیلی زود سری به اوج رسید. کیفیت فوق العاده ی آن بازی از هر لحاظ، اثر استدیوی Ubisoft Montreal را به یکی از ارزشمندترین و محبوب ترین بازی های دنیای بازی های کامپیوتری تبدیل کرد. داستان نسخه ی دوم در دو نسخه ی دیگر این سری نیز ادامه پیدا کرد و در AC: Brotherhood و AC: Revelations و همچنین الطیر ادامه پیدا کرد. گرچه به شخصه از رویه ناراضی بودم و منتظر شخصیتی جدید در دل دوره ی جدیدی از تاریخ بودم. سرانجام این اتفاق افتاد و Assassin's Creed 3 معرفی شد...



منابع بسیار زیادی برای به تصویر کشیدن این بازی در دل تاریخ آمریکا وجود داشته که از بین آن ها می توان به برخی کتاب ها و فیلم ها اشاره داشت. کتابهایی چون My Brother Sam is Dead (جیمز لینکولن و کریستوفر کالیر)، Benjamin Franklin: An American Life (دیوید مک کولوگ)، (والتر ریزکسون) و Rise of Rebellion: A Novel of Amirecan Revolution (جف شارا) از جمله کتاب هایی هستند که ارتباطات بسیار گسترده ای با داستان بازی داشته و سازندگان نیز از آنها به عنوان منابع خود کمک گرفته اند. هر کدام از این کتابها با سرگذشت های روایت شده در آنها و همچنین تصاویر بسیار جالب خود می تواند برای مخاطبان نیز جالب باشد و به نوعی آنها را پیش از پیش آماده ی AC3 سازند.

فیلم هایی نیز وجود دارند که با دنیای AC3 همخوانی دارند. از بین آن ها می توان به The last of the Mohicans ساخته ی مایکل مان اشاره کرد. کار ساخت بازی از سال ۲۰۰۹ آغاز شد و به جز استدیوی مونترال، تقریباً تمامی استدیوهای یوبیسافت در ساخت بازی نقش ایفا کرده اند تا عنوانی بسیار بزرگ خلق گردد. اکثر نفراتی که در ساخت AC2 نقش داشتند بعد از اتمام پروژه به کار بر روی AC3 مشغول شدند. داستان اتزیو ادامه پیدا کرد و دو بازی دیگر برای اتزیو ساخته شد و این در حالی بود که تیم اصلی از آن موقع درگیر ساخت AC3 بودند و شاید افت کیفیت revelations نیز به همین مسئله برگردد! در هر صورت به نظر می رسد AC3 بزرگترین عنوان این سری تاکنون باشد...

بازی خود را نیز به نحوی فوق العاده وارد داستان کرده و حتی در کنار شخصیت های برجسته و مشهور تاریخ قرار دهند تا بازی به شکل بی نظیری برای گیمر باور پذیر شود.

تیم سازنده کار دشواری در به تصویر کشیدن وقایع تاریخی این بازی داشت. آنها سعی داشتند تاریخ را دقیقاً طوری که بوده روایت کنند. جنگ ها و وقایع بسیاری در آن دوران رخ داده و روایت این اتفاقات باید طوری باشد که برای مردم باور پذیر باشد تا بتوانند با بازی ارتباط بهتری برقرار کنند. با توجه به نزدیکی زمان این بازی به زمان حال، نسبت به دو دوره ی قبلی تاریخ دو بازی های قبل این سری، اکثر مردم کم و بیش با اتفاقات و رویدادهای این دوره از زمان آشنایی دارند. روایت خشک و خالی تاریخ مسلماً جذابیت کمی برای مخاطب خواهد داشت. تیم سازنده به تصویر کشیدن تاریخ در این نسخه را بسیار سخت و عذاب آور دانسته و به گفته ی یکی از اعضای تیم، آنها بعضی اوقات آرزو می کردند تا یک ماشین زمان داشته و به گذشته سفر کنند تا از نزدیک همه چیز را بررسی کنیم! آنها حتی از کنار نکات ریز نیز به راحتی عبور نمی کردند.

به طور مثال یکی از دغدغه های سازندگان لهجه ی مردم آن زمان بود. آن زمان لهجه ی مردم طوری بود که در حال حاضر مخاطب نمی تواند به خوبی آن را درک کند. پس باید در آن تغییراتی صورت می گرفت که برای مخاطب قابل فهم باشد و این در حالیست که آنها نمی خواستند به لهجه و گویش مردم آن زمان در این بازی صدمه ی زیادی وارد شود!

همانطور که احتمالاً می دانید AC3 در آمریکا رخ می دهد. بازی سال های ۱۷۵۳ و ۱۷۸۳ را روایت می کند. زمانی که دوباره جنگ بین آسائین ها و تمپلارها از سر گرفته شده و نکته اینجاست که در این میان شاهد انقلاب آمریکا هستیم. نیروهای استعمارگر بریتانیایی در حال جنگ با نیروهای متحد آمریکایی هستند که رهبری نیروهای آمریکایی را جرج واشنگتن بر عهده دارد. در همین دوره کاراکتر اصلی بازی ظهور می کند و جرج واشنگتن را در نبرد بر علیه بریتانیایی ها یاری می کند.

این کاراکتر Connor Ratohnhaketon نام دارد. او یک دو رگه است که مادری سرخ پوست و پدری انگلیسی دارد. او در قبیله ی کوچکی به نام ماهاک به دنیا آمد. مسلماً او تفاوت های بسیار زیادی نسبت به شخصیت های بازی های قبل یعنی الطیر و اتزیو دارد. البته از نظر ظاهری می توان شباهت های زیادی بین این ۳ کاراکتر پیدا کرد ولی کاتر کاراکتر بازی AC3 نه یک عضو گروه حشاشین بوده و نه از بزرگ شده ی یک خانواده ی ثروتمند است. بلکه او در یک قبیله بزرگ شده و روش زندگی خود را در آنجا آموخته است. او در قبیله مورد آزار و اذیت قرار گرفته و با کشتن فردی که او را آزار داده به یک قاتل تبدیل می شود و رفته رفته با ماجراهایی که برای او اتفاق می افتد به یک Assassin تمام عیار تبدیل می شود و در کنار جرج واشنگتن نقش سرنوشت سازی را در انقلاب آمریکا ایفا می کند.

سازندگان در بازی های قبلی و مخصوصاً در مورد کاراکتر اتزیو نشان دادند که به خوبی می توانند در کنار به تصویر کشیدن تاریخ، کاراکتر

در کنار تمامی ویژگی های بازی، داستان بازی بیشتر از بقیه خودنمایی می کند. بزرگترین دلیل موفقیت سری AC را می توان داستان فوق العاده آن دانست که در قالب یک بازی با کیفیت از هر نظر رنگ و بوی بسیار دلچسبی گرفته که هر کسی را مجذوب خود می سازد. تیم یوبی سافت مونترال نشان داده که برای بازسازی دنیای بازی های خود تحقیقات گسترده ای انجام می دهد و وسواس زیادی در این کار دارد. برای بازی FARCRY2 تیمی به آفریقا فرستاده شد تا در جنگل ها و بیابان های آفریقا کاوش کرده و اطلاعات زیادی را از محیط به دست آورند. تصاویر بسیاری تهیه شد و تیم به مدت طولانی شب و روز در محیط های بعضاً خطرناک آفریقا سر کردند تا در نهایت در FC2 شاهد یک آفریقای باورپذیر و فوق العاده باشیم. البته تیم سازنده ی بازی های FC و AC تا حدود زیادی با هم متفاوت هستند ولی به نظر می رسد این ویژگی در وجود تمام اعضای استدیوی مونترال وجود دارد. چرا که برای سری بازی AC نیز پژوهش های بسیار گسترده ای صورت گرفته تا تاریخ به زیبایی هر چه تمام تر روایت شود. از لوکیشن های بازی گرفته تا البسه ی مردم آن دوره و حتی فرهنگ و آداب و رسومشان! همگی در کنار هم قرار گرفته اند تا گیمر واقعا احساس کند به گذشته سفر کرده و این دقیقاً چیزی است که به سری AC قدرت بخشیده است. در این ۵ سال و با عرضه ی نسخه های متفاوت از این سری تیم سازنده نشان داد کار خود را به درستی انجام داده و روایت تاریخ در دمشق، اورشلیم، ونیز، رم، استانبول و ... به شکلی باور پذیر صورت گرفت.



تصویر اولیه می توان کرد. از سلاح هایی که کانر به همراه دارد و حتی براق بودن بعضی قسمت ها که به نظر می رسد با Animus در ارتباط هستند... همه و همه دست به دست هم دادند تا بعد از یک معرفی کوچک در خود مجله Gameinformer طرفداران مجذوب این شخصیت شوند.

یکی دیگر از تحولاتی که به واسطه ی تفاوت لوکیشن بازی با نسخه های قبلی می بینیم، بالا رفتن از صخره ها و همچنین درخت های بلند است. در نسخه های قبلی عادت داشتیم بالای ساختمانهای بلند ایتالیا یا استانبول این سو و آن سو برویم ولی در اینجا شما قسمت های زیادی را در جنگل هستید و شاید یاد تارزان هم بیوفتید! خصوصیات کانر با توجه به اینکه در بین سرخپوستان و در قبیله رشد یافته کاملاً معقول و کارآمد هستند. جالب است بدانند کانر نقاط ضعفی هم دارد. او در زمستان نمی تواند تمام قابلیت های خود را به خوبی به نمایش بگذارد. البته این موضوع به شرایط سخت محیط در زمستان بر می گردد و کاملاً قابل درک است و بازی با توجه به این نقطه ضعف طوری نیست که آزار دهنده و بی کیفیت شود. اما در تابستان اوج مهارت ها و توانایی های کانر را خواهید دید. بازی در مجموع در این دو فصل دنبال خواهد شد و تفاوت های زیادی را در این دو شاهد خواهیم بود ...

Assassin's Creed III بر خلاف ۲ بازی قبل سری یعنی Brotherhood و Revelation پیشرفت بسیار زیادی در تمام زمینه ها دارد. تغییر لوکیشن بازی تاثیر بسیار زیادی روی گیم پلی بازی گذاشته است. به طوری که تفاوت های بسیار زیادی را در بعضی قسمت ها نسبت به بازی های قبلی شاهد خواهیم بود.

شاید بعضی از لوکیشن های بازی شما را یاد بازی Red Dead Redemption بیااندازد. با وجود نباید این دو بازی را با هم مقایسه کرد ولی در AC3 شباهت هایی نسبت به RDR وجود دارد! یکی از این شباهت ها شکار حیوانات و کسب درآمد از طریق آنها خواهد بود. گوزن، آهو، خرس و حیوانات وحشی که به سمتان حمله می کنند مانند گرگ و همچنین حیوانات کوچکتری مانند خرگوش... شکار یکی از مهمترین بخش های گیم پلی بازی را تشکیل می دهد. حتی در ابتدای نمایش بازی در کنفرانس امسال بویسافت در E3 شاهد صحنه ی شکار بودیم. اولین تصویر کانر روی کاور Gameinformer را به یاد آورید. طراح این تصویر (خاویر توماس) در این باره توضیح داد که تیم طراحان تمام سعی خود را کرده تا حتی در اولین تصویر منتشر شده از شخصیت اصلی بازی بتوان بسیاری از خصوصیات او را شناخت. او در آن تصویر مانند یک predator (شکارچی) ایستاده... استباط های زیادی از آن



صحنه های بسیار زیبایی خلق خواهند کرد. دوربین بازی نیز کمک می کند صحنه های بسیار زیبای سینمایی پدید می آورد و میتوان لذت کافی را از مبارزات با دشمنان برد.

محیط بازی بزرگتر و آزاد عمل بیشتر از قبل شده به طوری که حتی تعامل بیشتری را با محیط و NPC را شاهد خواهیم بود. سیستم محبوبیت نیز در بازی وجود دارد و با توجه به رفتارهای خوب و بد شما تغییر خواهد کرد. در اینجا تاثیری بر روی بخش داستانی وجود نخواهد داشت ولی امتیازاتی برای گیمر به دست خواهد آمد.

سیستم آپگرید هم در بازی وجود خواهد داشت و شما با پیشروی هر چه بیشتر در بازی صاحب امکانات بیشتری خواهید شد. مأموریت های فرعی و خارج از داستان بازی بسیار جالب هستند و همه به کشت و کشتار خلاصه نمی شوند. برخی بازی ها در کنار شرط بندی ها و مسابقات مختلف مطمئناً گیمر را سرگرم خواهند کرد. به طور مثال با گروهی سر بالا رفتن از صخره ای شرط بندی می کنید یا با حمله به اردوگاه های بریتانیایی ها آنها را غافلگیر می کنید. اکثر مسیرهای طولانی با اسب پیموده می شوند و ورود به شهر با اسب نیز وجود دارد، امکانی که در Brotherhood به این سری اضافه شد.

در کل هر چیزی را که یک بازی Open World شاهد با کیفیت باید داشته باشد را در AC3 شاهد خواهیم بود.

سلاح های بازی متنوع هستند. نسبت به نسخه های قبلی چند سلاح جدید در اختیار خواهید داشت. تبری که در بیشتر تصاویر بازی در دستان کانر می بینید (Tomahawk) در کنار تیر و کمان که معمولاً برای شکار به کار می رود. همچنین هیدن بلید که نماد سری محسوب می شود در کنار شمشیر و چاقو... نکته ی جالب و مهم در این بخش این است که با وجود مسلح بودن تقریباً تمام دشمنان به سلاح گرم کانر تمایل کمی به حمل سلاح گرم داشته و در درگیری های نزدیک از سلاح دشمنان بر علیه خودشان استفاده می کند. نبردهای کانر با دشمنان بسیار جذاب است. نسخه های قبل را به خاطر می آوریم که بعد از نسخه ی اول که الطیر فنون کمی در درگیری ها داشت، اتریو چگونه به این بخش جان داد و پیشرفت در این مبارزات با کانر به اوج خواهد رسید. فنون و انیمیشن های بسیار زیادی برای او در نظر گرفته شده است و کارهای ویژه ای نیز می توان در طول نبردهای سخت تر انجام داد. به طور مثال می توان از یک دشمن به عنوان سپر انسانی در مقابل رگبار گلوله های دشمنان استفاده کرد. یا می توان با گروگان گرفتن یکی از سربازان دشمن از درگیری گریخت. هوش مصنوعی دشمنان نسبت به قبل قویتر شده و بیشتر در درگیر خواهند افتاد. مطمئناً گیمرهایی که تسلط کافی در انجام فنون مختلف داشته باشند لذت بیشتری از بازی خواهند برد و





George Washington

همانطور که پیش تر اشاره کردم شخصیت های مهم و تاثیر گذار انقلاب آمریکا در بازی حضور خواهند داشت. مهمترین آن ها جرج واشنگتن می باشد که اولین رئیس جمهور آمریکاست. در بازی او را قبل از رئیس جمهور شدنش ملاقات می کنیم، جایی که او رهبر شورشیان را بر عهده دارد و در محاصره ی ارتش بریتانیایی ها قرار دارد. بنجامین فرانکلین دانشمند و مخترع برجسته ی آمریکایی یکی دیگر از شخصیت های مهم بازی به شمار می رود که کانتر ملاقات های زیادی با او خواهد داشت. از دیگر شخصیت های مهم بازی می توان به چارلز لی اشاره کرد. او نیز تاثیر شگرفی در انقلاب آمریکا داشت و حتی برخی نقش او را پررنگ تر از واشنگتن می دانند. او قهرمانی بود که بعد از ماجراهایی که برایش اتفاق می افتد به نوعی محبوبیت خود را از دست می دهد. او پس از جنگ های متعدد و تحمل سختی های بسیار زیاد توسط بریتانیایی ها اسیر شده و اطلاعات زیادی را در زمان اسارت خود به دشمن می دهد و از این رو محبوبیت خود و را از دست می دهد. سازندگان اطلاعات بسیار زیادی از شخصیت های تاریخی موجود در بازی به دست آورده و در بازی پیاده سازی کرده اند. آن ها حتی اذعان داشتند که تمام خصوصیات رفتاری این اشخاص شبیه سازی شده و با توجه به اطلاعاتی که از فعالیت های این اشخاص موجود بود داستان



بازی به نوعی بسیار دقیق خواهد بود. بیشتر داستان بازی در دو شهر مهم آمریکا یعنی نیویورک و بوستون رخ خواهد داد. نیویورک در آن سالها مهمترین شهر آمریکا به حساب می آمد. جنگ های زیادی در این شهر اتفاق افتاد و باید گفت نیویورک خاطرات بسیار بدی از آنها را سالها در ذهن مردم آمریکا تداعی می کند. مردمان بسیاری کشته شدند و بیش از نیمی از شهر در یک آتش سوزی بزرگ تبدیل به خاکستر شد. آتش سوزی بزرگی که هیچوقت دلیل و سرمنشا آن مشخص نشد. انتظار می رود در بازی دلیلی برای این حادثه توسط سازندگان مطرح شود و با کانتر شاهد آن باشیم!



تیم سازنده پس از اتمام ساخت بازی

یکی از نمایش های جالب و تاثیر گذار بازی به نمایشگاه E3 امسال بر میگردد، جایی که درگیری چند کشتی در هوای طوفانی به تصویر کشیده می شود. جایی که کانتر به عنوان ناخدای یکی از کشتی ها، دشمن را از بین می برد. گرافیک در این صحنه به شدت زیبا بود. طوفانی شدن ناگهانی هوا، بارش باران و رعد و برق که نشان می داد نورپردازی بازی چقدر قوی کار شده و در کل صحنه های عظیم در بازی نیز بدون هیچ گونه افت فریم اجرا می شود. صدایشکی کانتر بر عهده ی Noah Watts می باشد. کسی که کارنامه ی چندان پربراری ندارد ولی به نظر می رسد انتخاب خوبی برای کانتر بوده.. افرادی نظیر Nolan North (دزموند) و همچنین Neil Napier (چارزلی) نیز در جمع صدایشگان دیده می شوند. AC3 قطعاً با کیفیت ترین بازی سری خواهد بود و سطح توقعات از بازی به شدت بالاست. چند روز بیشتر به انتشار بازی نمانده و مثل همیشه، انتظار کشیدن سخت است!

گرافیک بازی در یک کلمه تحسین برانگیز است (دو کلمه شد!). بازی نسبت به نسخه های قبلی پیشرفت بسیار خوبی از نظر گرافیکی داشته و دلیل این امر ارتقای انجین بازیست. Anvil Engine که در اینجا با ارتقا با نام Anvilnext از آن رونمایی شد، انجین اختصاصی یوبی سافت است که برای بازی های داخلی این شرکت استفاده می شود. قبل تر در بازی هایی مثل Prince of Percia هم تاثیر این انجین را دیده بودیم ولی در کل بیشتر این انجین با سری AC شناخته شده است. از جمله مهمترین اتفاقاتی که برای این انجین رخ داده این است که در یک صحنه می توان شاهد حضور ۱۰۰۰ نفر بود که این میزان نسبت به قبل بسیار بیشتر شده، به طوری که در نسخه های قبلی حداکثر شاهد حضور حدود ۲۰۰ نفر در یک صحنه بودیم! پیشرفت های این انجین را ابتدا در AC2 شاهد بودیم. جایی که هوش مصنوعی بهتر در کنار تغییرات شبانه روز و همچنین پوشش گیاهی بهتر و ... را برآیدر بازی دیدیم. قبل از انتشار AC3 بیشترین قدرت این انجین را می توان در بازی POP: Forgotten Sands دید.

طراحان این انجین به نوعی آمادگی خود را برای ورود به نسل بعدی کنسول ها با Anvilnext اعلام کرده اند! جنگ های عظیم در کنار انیمیشن های بسیار زیاد در این نسخه از AC بیش تر از باقی چیزها خودنمایی خواهند کرد.





وقتی شکارچی شکار میشود

HITMAN™

ABSOLUTION

سیاست هر چه تمام تر از اسلحه استفاده شود. البته برای کشتن دشمنان میتوانید از سیم مخصوص خفه کردن یا اسلحه و یا آمپول های بیهوشی و وسایل مخصوص ۴۷ نیز استفاده کنید. شاخص اصلی سری بازی های Hitman یعنی عوض کردن لباس نیز در بازی همچنان وجود دارد. شما لباس هر فردی را که بخواهید نمیتوانید به تن کنید. ممکن است لباس فردی چاق را بخواهید. این لباس اندازه ی شما نیست و پوشیدن آن موجب دردسر بیشتر میشود. اگر با لباس همیشگی مامور ۴۷ اسلحه ای به دست بگیرید پلیس با اولین نگاه به شما شک میکند و از شما میخواهد تسلیم شوید و یا به شما تیراندازی میکنند. اما اگر در لباس یک پلیس اسلحه به دست داشته باشید مشکلی برای شما پیش نمی آید. بسته به هر لباس در هر محیطی که میپوشید آزادی عمل شما بیشتر یا محدودتر میشود.

کارگردان هنری بازی آقای Roberto Marchesi در این مورد میگوید: "ما برای طراحی لباس ها در بازی نزدیک به هزار گونه ی مختلف را طراحی کردیم و تعداد لباس ها در بازی چیزی در همین حد و اندازه خواهد بود." Marchesi همچنین تایید کرد در Absolution شما قادر خواهید بود لباس زنانه نیز به تن ۴۷ بپوشانید!!! البته اگر مایل باشید. اما شما این لباس را از کجا می آورید؟ خب مسلما کسی را در محیط بازی میکشید و لباسش را میپوشید. جسد فردی که کشته اید باید پنهان شود. در هر کجا که به نظرتان مناسب است. مثلا پخچال یا بیرون از ساختمان یا کمد یا پشت دیوار یا ...

اگر شما در حال کشیدن جسدی دیده شوید سریعاً به شما شلیک میشود یا باید تسلیم شوید.

گذشته بسیار محدود بوده. شما میتوانید برای اینکه از اسلحه برای کشتن استفاده نکنید از وسایل یاد شده استفاده کنید یا میتوان با دست خالی با دشمنان درگیر شوید. اما هر کاری در بازی باز خورد های خود را خواهد داشت. مثلاً اگر شما به یک پلیس شلیک کنید (هر چند که صدا خفه کن روی اسلحه باشد) اگر پلیس دیگری چند ثانیه بعد از شلیک شما به پلیس برسد و دودی که از اسلحه ی شما خارج میشود را ببیند به شما مشکوک میشود. پس بهتر است با

مهمترین بخش سری بازی های Hitman گیم پلی آن است. گیم پلی بازی ترکیب خاصی از مخفی کاری و اکشن خواهد بود. اما با یک هوش مصنوعی فرای نسل حاضر بازی های ویدیویی به همراه قابلیت جدیدی به نام Instinct. در یک محیط از چیز هایی مثل تبر آتش نشانی، کابل برق، مجسمه یا گلدان، چاقو و ... میتوانید برای کشتن اهداف استفاده کنید. در Absolution هدف آزادی دادن به بازیکن برای کشتن دشمنان است. چیزی که در بازیهای

استودیوی دانمارکی Io Interactive همیشه در بازی هایش به دنبال ایده های ناب بوده و از تکنولوژی های برتر دنیا برای ساخت آن ها استفاده میکند. بعد از عرضه ی قسمت چهارم عنوان Hitman این استودیو تصمیم میگردد یک عنوان از بازی را بسازد که بر طرف کننده ی تمام نیاز های طرفداران باشد و در عین حال عامه پسند بماند. این عنوان Absolution نام گرفت.

داستان Absolution با یک قرارداد مهم از طرف سازمان ICA (قاتلین بین الملل) شروع می شود. Diana Burnwood تنها فردی که مامور ۴۷ به او اعتماد دارد به سازمان ICA خیانت میکند. اطلاعات خود و خانواده اش را از سیستم مرکزی سازمان پاک کرده و فرار میکند. سازمان ICA طبق قرارداد یاد شده مامور ۴۷ را برای کشتن Diana ارسال میکند. خب مامور ۴۷ یک حرفه ای است و طبق معیار کاری اش تصمیم به انجام آن میگردد. بعد از کشتن Diana مامور ۴۷ میفهمد تمام این قضایا یک توطئه ی تاریک و سیاه برای او بوده و ICA خواستار محو ۴۷ از این کره ی خاکی است. کارگردان بازی Tore Blystad در این مورد میگوید: "برای اینکه ما به زندگی شخصی مامور ۴۷ وارد شویم به یک اتفاق مهم در زندگی اش نیاز داشتیم و بعد از مدت ها کار روی جوانب داستان تصمیم گرفتیم مرگ Diana را پیش رو بگذاریم. در آخرین لحظات Diana به عنوان آخرین خواسته اش از ۴۷ میخواهد یک دختر ۱۴ ساله به نام Victoria را از جنگ ICA نجات دهد. از اینجاست که داستان بازی شکل میگیرد." داستان بازی بی شک یکی از بهترین داستان ها در بین عناوین بزرگ صنعت بازی خواهد بود. اشخاصی که در ارتباط با ساخت بازی بوده اند بیش از هر چیزی از داستان بازی تعریف و تمجید میکنند.



شما لباسی به تن دارید که ممکن است شما را به در دسر بیندازد میتواند برای اینکه از دید دشمنان پنهان بمانید پشت دیوار ها و موانع Cover بگیرد و بین آن ها تغییر مکان دهد تا به مقصد مورد نظر برسید. برای پنهان ماندن از دید دشمن میتواند برقی محیط را نیز طبق روال بازی های گذشته قطع کنید. در تاریکی دشمنان نسبت به حرکات شما کمتر حساس میشوند.

inct فقط در درجه ی سختی Easy فعال است. همانطور که گفته شد اگر دشمنان شما را در حال پنهان کردن جسد ببینند یا به شما شک کنند و از شما بخواهند تسلیم شوید میتوانید به آن ها تیراندازی کنید و بازی را در حالتی اکشن دنبال کنید همچنین میتوانید تسلیم شوید. حتی در حالت تسلیم شدن هم بازی برای شما راه چاره گذاشته. زمانی که شما تسلیم میشوید و روی زمین زانو میزنید دشمنی نزدیک شما می آید تا شما را خلع سلاح کند. در همین حین شما میتوانید او را خلع سلاح کرده و به عنوان گروگان از او استفاده کنید.

دیگر موردی که در بازی استفاده میشود حرکات دست و بدن ۴۷ است (Quick kill). شما میتوانید دشمنی را با دست خالی از پشت سر بیهوش کنید یا با او درگیر شوید و با ضربات دست و پا و دفاع شخصی های سرعتی او را از پا در آورید. از دیگر استفاده های ساده میتوان به پرتاب کردن دشمنان از ارتفاع های بالا یا آویزان شدن به لبه های محیط و کشیدن دشمن و پرتاب او به سمت پایین نام برد.

همانطور که گفتیم شما میتوانید بازی را در حالت اکشن نیز بازی کنید. برای اینکه فقط کافی است اسلحه ای خودکار در آورید و به دشمنان به سبک بازی های اکشن تیراندازی کنید. در همین حال هوش مصنوعی دشمنان کاملا تغییر میکند و مثل یک بازی اکشن با شما رفتار میکند. دشمنان کاور گیری میکنند و با اسلحه های خودکار خود تا میتوانند به شما تیراندازی میکنند. از نارنجک استفاده میکنند. درخواست نیروهای بیشتر میکنند و... پس هر زمان از بازی که احساس خستگی از مخفی کاری کردید به راحتی سبک بازی را با تیراندازی های دیوانه وار تغییر دهید.

تیم سازنده روی ملموس بودن صحنه ها و رفتار کاراکتر های بازی بسیار حساس بودند. همین امر باعث شد از بازیگران بسیار متبهر هالیوود برای بازیگری در صحنه های بازی استفاده کنند. Motion Capture کاراکتر ها و بازیگری های انجام شده همه و همه در یکی از بزرگترین استودیو های Motion Capture یعنی Giant Studios انجام شده. (این استودیو قبلا برای ساخت فیلم Avatar استفاده شده بود). دیالوگ های زیادی برای دشمنان موجود در محیط تعبیه شده. شما وقتی در یک محیط قرار میگیرید با گوش دادن به صحبت های آن ها از اختلاف های میانشان با رفتارهایشان و نقشه هایی که میکشند اطلاع پیدا میکنید. این امر باعث میشود در طول مراحل از یک خط داستانی فرعی از جانب دشمنان نیز مطلع شوید. البته لازم به ذکر است که دیالوگ های ریکیکی میان این اشخاص رد و بدل میشود.

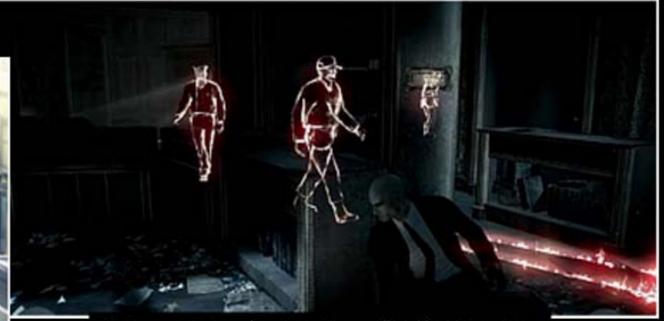
بازی ادامه دهید. بازی کمی آسان شد نه؟؟؟ اما بازی درجه های سختی بسیار زیادی برای افراد مختلف و سلیقه های متفاوت ترتیب دیده که شامل Purist, Expert, Hard, Medium, Easy. میشوند. تفاوت این درجه ی سختی ها در عملکرد بسیار سختگیرانه یا آسان هوش مصنوعی در قبال بازیکن است. مثلا در درجه ی سختی Easy دشمنان آهسته تر حرکت میکنند و حساسیت بسیار زیادی نشان نمیدهند اما بدان معنی نیست که هوش مصنوعی شما را آزاد بگذارد و دشمنان با دیدن اشتباهات فاحش

بازی ادامه دهید. اکنون بازی کمی آسان شد نه؟؟؟ اما بازی درجه های سختی بسیار زیادی برای افراد مختلف و سلیقه های متفاوت ترتیب دیده که شامل Purist, Expert, Hard, Medium, Easy. میشوند. تفاوت این درجه ی سختی ها در عملکرد بسیار سختگیرانه یا آسان هوش مصنوعی در قبال بازیکن است. مثلا در درجه ی سختی Easy دشمنان آهسته تر حرکت میکنند و حساسیت بسیار زیادی نشان نمیدهند اما بدان معنی نیست که هوش مصنوعی شما را آزاد بگذارد و دشمنان با دیدن اشتباهات فاحش

شاید با خودتان بگویید با این همه اوصاف یک بازی بسیار سخت را پیش رو خواهید داشت اما اینطور نیست. قابلیت جدیدی در Absolution به کارگرفته شده به نام Instinct. در این قابلیت شما اطراف را از دید غریزی مامور ۴۷ میبینید. این قابلیت دشمنان را از پشت دیوار نشان میدهد. مسیر رفت و آمد دشمنان و جاهایی که میتوانند از آن ها برای مخفی شدن استفاده کنید و ابزاری را که برای کشتن میتوان به کار گرفت را نیز به شما با رنگی روشن نشان میدهد. این قابلیت را هرگاه بخواهید میتوانید روشن کنید و سپس با در نظر گرفتن شرایط آن را خاموش و به



۴۷ در لباس دشمن و در میان آن ها



قابلیت Instinct در بازی توسط دید غریزی ۴۷





Io-Interactive

Saints نیز گروهی حاوی ۸ مامور حرفه ای زن است که توسط شخصی به نام Lasandra Dixon فرماندهی میشود. Dixon شخصی است که ۷ زن که در شرایط بسیار بدی قرار گرفته بودند را آموزش میدهد و گروهی تحت نام Saints را تشکیل داده و با ICA همکاری میکند. این گروه در Absolution برای کشتن مامور ۴۷ اعزام میشوند، اما این ماموریت نافرجام میماند و همه ی افراد گروه به جز Dixon کشته میشوند. Vivica Fox بازیگر فیلم killbill نقش Dixon را بازی میکند.

استودیو قرار است برای اولین بازی اش یک عنوان از بازی Hitman را علاوه بر عناوینی که Io interactive تولید میکند بسازد. بنابراین میتوان انتظار عرضه ی بازی های Hitman در فواصل زمانی کوتاه اما با کیفیت بیشتری را داشت.

سازندگان مجزا

در حالی که عنوان Absolution توسط استودیوی Io Interactive در حال ساخت بود، Square Enix رسماً اعلام کرد یک شعبه را در شهر Montreal افتتاح کرده که تیمی تشکیل شده از خبره ترین سازندگان را در بر دارد، این



Blacke Dexter که نقش بد داستان است فردی است ظاهراً بسیار درست کار و اعمال بشر دوستانه ای انجام میدهد و تلاش های بسیاری برای پیشرفت شهر کوچکش یعنی Dakota انجام میدهد، او یک تاجر بسیار ثروتمند اهل تگزاس است و از طرف ICA ماموریت دارد Victoria را پیدا کند. Keith Carradine بازیگر سریال Dexter نقش او را بازی کرده (MotionCapture) و صدای پیشگی این کاراکتر را برعهده داشته. Diana هم که مرموز ترین شخصیت سری بازی های Hitman است نیز در صحنه هایی از بازی قبل از مرگش حضور خواهد داشت. متأسفانه صدای پیشگی قبلی او از پروژه کنار گذاشته شده و نقش وی را Marsha بازیگر سریال Lost بازی میکند.

Benjamin Travis بازیگر سریال Diana کرده که قرار است مامور ۴۷ را راهنمایی کند، اما همچنان که داستان پیش میرود گروهی به نام Saints را استخدام میکند تا مامور ۴۷ را بکشند. نقش Travis را powers Boothe بازیگر سریال ۲۴ بازی میکند.

سناریوی بازی ۳ نویسنده داشته و بیش از ۲۰۰۰ صفحه را فقط دیالوگ های نوشته شده برای کاراکتر های بازی تشکیل میدهد.



اما نقش اصلی داستان مامور ۴۷ که در اصل یک کلون (انسان شبیه سازی شده) است، شخصی که توسط DNA پنج نفر از شرور ترین و بی رحم ترین و حرفه ای ترین قاتلین دنیا ساخته شده و فطرت او تشنه ی کشتن دیگران است، اما مامور ۴۷ زمانی که احساس میکند این کار درست نیست تصمیم میگیرد تمام کلون های شبیه خودش به همراه سازندگانش را بکشد و این فطرت کثیف خود را صرف کشتن انسان های فاسد کند. نقش او را در اصل William Mapother بازیگر فیلم Another Earth بازی کرده و صدایش ی وی نیز بوده اما به علت اعتراض های بیش از اندازه ی طرفداران سازندگان مجبور به بازگرداندن صدایش ی اصلی مامور ۴۷ یعنی David Bateson شدند.

مکان های وقوع بازی باشند. یکی از سیستم های قدرتمند بازی سیستم جمعیت است، ممکن است در یک محیط با جمعیتی بالغ بر ۲۰۰ نفر با رفتار های متفاوتی روبه رو شوید که پیش از این فقط در Blood Money دیده شده بود. این جمعیت زیاد بسته به اتفاق اطراف بازخورد نشان میدهند، مثلا وقتی شما در میان این جمعیت به فردی تیراندازی کنید همه از شما فرار میکنند یا مثلا شخصی برای زندگی اش به شما التماس میکند که مطمئنا اگر پلیسی به محل برسد و این شرایط را ببیند صد در صد به شما تیراندازی میکند. جزئیات چهره ی اشخاص و جزئیات لباس های آن ها به خصوص چهره ی ۴۷ نیز بسیار طبیعی ساخته شده، چهره ی اشخاص موجود در محیط نیز تفاوت های عمده ای با یکدیگر دارند. بهتر است بدانید تکنولوژی شبیه سازی لباس از طرف کمپانی ClockWorks برای بازی استفاده شده، این تکنولوژی باعث میشود چروک ها و حالت های موجود روی لباس با کوچکترین حرکت بدن تغییر کند و یک شبیه سازی بی نظیر را پیش روی بازیکن قرار دهد.

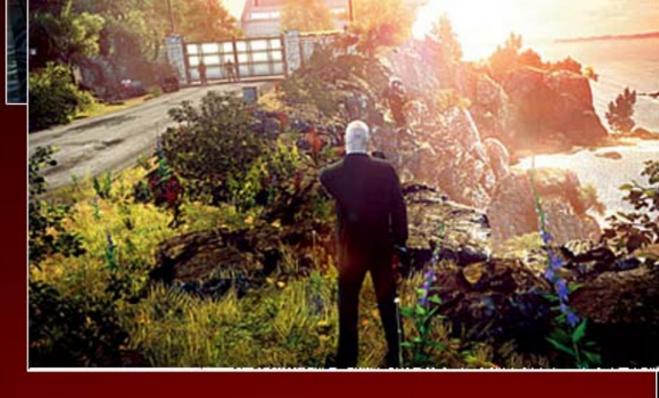
Interactive علاوه بر Glacier 2 روی یک موتور صدا برای بازی نیز کار کرده که تاکنون در بین بازی های ویدیویی اینچنین پیشرفته ساخته نشده است. این موتور صدا باعث دینامیک شدن موسیقی بازی می شود و بسته به اعمال شما تغییر میکند. مثلا شما از پشت سر به دشمنی نزدیک میشوید، خب در این حالت یک موسیقی بسیار آرام و مرموزانه نواخته میشود، حال اگر او را خفه کنید موسیقی حالتی خاص و ناگهانی به خود میگیرد، اگر هم او را نکشید و به سادگی از کنارش رد شوید قطعه ی موسیقی دیگری به موسیقی مرموزانه ی بازی اضافه میشود و حتی پیچیده تر از این. موسیقی بازی بالغ بر ۱۰۰ دقیقه قطعه ی موسیقی را شامل میشود که توسط آهنگسازان دانمارکی بزرگی مثل Peter Kyd و Peter ساخته شده است.

از بازی ما لباس ۴۷ را مینیمم که خیس شده، در این حالت نورپردازی بسیار واقع گرایانه ای روی لباس صورت گرفته که خیس بودن لباس ۴۷ را ملموس میسازد. همچنین تفاوت بین روز و شب و انعکاس نور رو بدن و لباس کاراکتر ها بسیار دیدنی کار شده. از نظر جزئیات محیطی هم که سازندگان سنگ تمام گذاشته اند، در هر محیط شما جزئیات محیطی زیادی را مینبند که حس حضور در آن محیط یا آن شرایط آب و هوایی را برایتان زنده میکند.

چرا بازی در شیکاگو دنبال میشود؟
Tore Blystad در این مورد میگوید: " البته شیکاگو تنها مکان بازی نیست، ما در سطح جهان به دنبال مکان هایی ساده در عین حال خاص میگردیم، مثلا در شیکاگو ساختمان ها و آثار هنری جالبی وجود دارد. مسلم است که ما برای بازیکنان ارزش قائلیم و میدانیم که اگر بخواهند به سبک مخفی کاری بازی کنند پس آهسته تر بازی را پیش میبرند و به یک دنیای زیبا و جذاب در اطرافشان برای دیدن نیاز دارند." مکان های اصلی بازی که شیکاگو و Dakota هستند البته شاید Los Angeles و Washington و مرحله ای در خود استودیوی Io Interactive نیز شامل

است که در سریع ترین زمان ممکن و به هر روشی که میخواهید اهداف را بکشید، ممکن است شما هدفی را بکشید ولی توسط پلیس محاصره شوید، خب اگر فرار کنید و مثلا از راهی مثل آسانسور از منطقه خارج شوید در این حالت اهداف شما به فرد دیگری واگذار میشود. در این بخش تمام مراحلی که در بخش داستانی بازی وجود دارند نیز قابل بازی هستند، در ابتدای مرحله نیز میتوانید اسلحه های مورد نیازتان را انتخاب کنید، البته هر چه به صورت مخفیانه این بخش انجام شود امتیاز بیشتری خواهید گرفت. کمپانی Io Interactive برای ساخت موتور گرافیکی بازی یعنی Glacier 2 سه سال وقت صرف کرده. این موتور سازگاری کاملی با کنسول های نسل حاضر دارد و مخصوص ساخت Absolution طراحی شده. قدرت گرافیکی این موتور بسیار بالا است و باعث شده بازی از نظر جزئیات گرافیکی و محیطی بسیار طبیعی به نظر برسد. میتوان مهم ترین و قدرتمند ترین نکته ی گرافیکی بازی را نورپردازی آن نامید که بسیار قوی کار شده، انعکاس نور روی سطوح مختلف در شرایط مختلف، در روز و شب بسیار طبیعی ساخته شده. مثلا در مرحله ای

مشتری و مجری قرار داد باشید در بازی بخشی به نام Contract Mode قرار داده شده، این بخشی که یک بخش آنلاین محسوب میشود در آن شما باید در هر مرحله ای که مورد نظرتان باشد تعدادی هدف مشخص کنید و به صورت آنلاین اهدافی را برای دیگر دوستانتان به اشتراک بگذارید. هدف اصلی از این بخش این



- Beyond: Two Souls
- Star Wars 1313
- ZombiU



مجلات بزرگ و همچنین وب سایت های معتبر بازیهای ویدئویی دنیا، استاندارد های بسیار خاص و یک پارچه ای را دنبال میکنند. حتما توجه کرده اید که برای مثال مجله ی گیم اینفورمر میخواهد برای اولین بار اطلاعاتی کامل از GTA V را در شماره ی بعدی منتشر کند و حتی کاور به این بازی اختصاص دارد. دیگر مجلات نیز به همین شکل است و به این کار، هایپ گفته میشود. هایپ معمولا مهمترین بخش یک مجله ی گیم میتواند باشد که اطلاعاتی اختصاصی و برای اولین بار از یک بازی یا هر چیز دیگر در این حوزه را در اختیار بازیبازان قرار میدهد. در شماره ی اول ویژه نامه گیمفایلاس هایپ عنوان ایرانی "E.T Armies" را داشتیم که شامل پیش نمایش، مصاحبه و تصاویر اختصاصی از آن بازی بود که مورد توجه بسیاری قرار گرفت. ما در مجله ی گیمفایلاس : دیجیتال نیز سعی داریم همین روند را پیش بگیریم. البته با توجه به محدودیت های شدیدی از جمله ناتوانی در ارتباط با بازی سازان خارجی، ما بخش هایپ را از روی مجلات بزرگ دنیا به صورت ترجمه در اختیار دوستان عزیز قرار میدهیم. مسلما افراد بسیار کمی هستند که در ایران میتوانند این مجلات خارجی را تهیه و مطالعه کنند و به همین سبب کاری که ما انجام میدهیم کمکی به علاقه مندان برای دسترسی سریعتر به مطالب بازیهای مورد علاقه شان است. البته طی صحبت های در حال تلاش هستیم ارتباطی با بازی سازان خارجی از طریق میانجیگرانی داشته باشیم و بتوانیم اطلاعات اختصاصی زیادی را در این زمینه محیا کتی.

اما هایپ های شماره اول در نوع خود جالب و حتی بی نظیر هستند. از زمانی که کنسول Wii U معرفی شد طرفداران و همچنین مخالفین زیادی پیدا کرد ولی عناوینی برایش معرفی شدند که در نوع خود جالب بودند. یکی از این بازیها، ZombiU است. اینطور که از بازی معلوم است و بازیسازان مدعی شدند، باید شاهد بازگشت سبک horror البته در کنسول Wii U باشیم. مفتخر هستیم اولین هایپ این بازی را که در ایران طرفدارانی پیدا کرده ولی توجه خاصی بهش نشده است را به رشته ی تحریر در بیاوریم. کار ترجمه ای این هایپ با آقای عامری بود که خود از فعالین حوزه خبری پلتفرم های Nintendo است. اما هایپ بعدی مربوط به عنوان StarWars 1313 است که در زمان معرفی خود دهان هایی را باز نگه داشت و شیفتگان بیشماری پیدا کرد. لوکاس آرتز سازنده ی این بازی با به کارگیری آخرین متد های سینمایی در تکنولوژی های فراتر از انتظار، در حال ساخت یک شاهکار بی مانند در روی پنهان دنیای StarWars است. این هایپ به تلاش آقای خردمندی ترجمه شده است و مصاحبه ای نیز با سازندگان در این هایپ قابل مشاهده است. هایپ دیگر مربوط به یکی از مورد انتظارترین بازیهای سال ۲۰۱۳ و کنسول PS3 به نام Beyond : Two Souls است که توسط مغز متفکر Quantic Dreams یعنی آقای David Cage و تیم قهارش ساخته میشود. با نمایشی که این بازی در E3 2012 داشت باید منتظر یک بازی فوق العاده و در عین حال با احساس و روح باشیم. چیزی که آقای کیچ به آن اهمیت فراوانی میدهد این است که دوست دارد پایه خود را فراتر از بازی و فیلم بگذارد و به محصول خود روح عطا کند. به همین سبب هم هست عنوانی مانند Heavy Rain را بسیاری از منتقدین نه تنها یک بازی نمیدانند، بلکه یک اثر سینمایی دراماتیک و شگفت انگیز ذکر کردند. نگارش این هایپ بر عهده ی آقای میرجوادی بود که مصاحبه ای نیز با David Cage توسط VG247 را در هایپ خود گنجانده است.

BEYOND

TWO SOULS.™

Cage ترجیح می‌دهد، گیمرها با احساسات درونی Jodie درگیر شوند. او در اینباره می‌گوید: «من در یک بازی به احساسات علاقه‌ی بیشتری دارم تا جنگ و غرور و خونریزی. من دوست دارم بازی بر اساس یک محیط کامل و پخته بنا شده باشد.»

David Cage دوست ندارد درباره‌ی تکنولوژی صحبت کند. ما در حال بررسی جنبه‌های احساسی Beyond هستیم. آخرین بازی هنرمندانه‌ی Quantic Dream که حول اتفاقات فزاینده‌ی Jodie Holmes در طول زندگی‌اش رخ می‌دهد، می‌باشد. از نظر گرافیکی، این بازی در سطح بالایی به سر می‌برد. استفاده از آخرین ابزار های Motion Capture که تمام انیمیشن‌های به کار رفته در بازی را به واقعیت نزدیک می‌کند. Ellen Page بازیگر هالیوودی که نقش Jodie Holmes را ایفا می‌کند، این توانایی را دارد که به طور کامل و با بالاترین جزئیات یک Ellen Page انیمیشنی را در قالب یک بازی حس کند. در واقع، در مدت کوتاهی بازی Beyond قدمی بلند برداشت. قدمی که بازی قبلی Quantic Dream یعنی Heavy Rain را از نظر کیفیت قورت می‌دهد.



او ادامه داد: «علاوه بر این، به این ایده هم علاقه‌مند بودم: زندگی در حضور موجودی خیالی و متافیزیکی که باعث می‌شد ما از زندگی عادی فاصله بگیریم و متفاوت باشیم. Jodie آرزو دارد مثل بقیه آدمها باشد، اما چاره‌ای جز پذیرفتن حضور Aiden و متفاوت زندگی کردن ندارد. من فکر می‌کنم همه‌ی آدمها چیزی مثل Aiden را در درون خود دارند. حضوری که ما باید یا آن را نادیده بگیریم یا آن را بپذیریم. حضوری که ما باید با آن زندگی کنیم.»

اما آیا واقعا بازی‌ها می‌توانند چنین احساساتی را به ما منتقل کنند؟ اغلب نمی‌توانند. Cage پاسخ داد: «درست می‌گویید. در واقع من فکر می‌کنم اصلا چنین چیزی را به منتقل نمی‌کنند.»

این یک کیچیسیم ساده است: او هم علاقه‌مند به این کار است و همچنین از آن می‌ترسد. او بیشتر علاقه‌مند به پیشرفت بازی به سبک سینماست تا جلوه‌های انیمیشنی. البته این تفکری شخصی است. Cage در این باره می‌گوید: «بعضی اوقات است که شما حس می‌کنید ایده‌ای آماده دارید. می‌خواهید درباره‌ی آن صحبت کنید و شروع به نوشتن کنید. اما این چیزی ساده نیست و در انتها به نوشته‌ای دو هزار صفحه‌ای ختم می‌شود.»

همه‌ی این نوشته دیالوگ نیست و حاوی مطالب دیگری نظیر اتفاقات صحنه‌ها و گیمپلی بازی هم می‌شود. اما این مسئله پیش می‌آید که در اکثر شرکت‌های سازنده‌ی بازی چنین ایده‌هایی کاری تیمی است. Cage در دفاع از شیوه‌اش می‌گوید: «بازی که ما می‌سازیم نمی‌تواند با همکاری ساخته شود. اینگونه نیست که پنجاه نفر در اتاقی بنشینند و دستشان را بالا ببرند و بگویند با این مخالفیم و با آنیکی موافق. این کار یک نوشته است بر اساس انتخاباتی که بدون دلیل انجام می‌شوند. انتخاباتی که دلیلی ندارند، اما به خاطر حسی که در درونتان وجود دارد آن انتخاب انجام می‌پذیرد. و بازی با این انتخاب‌ها پیش می‌رود.»

این باعث شد که من به مرگ، و آنسوی مرگ فکر کنم. این فکر به ذهنم رسید که شخصیتی بنا کنم که از حضوری خیالی بهره می‌برد. حضوری که فقط او می‌تواند حسش کند و آنگاه در این فکر بودم که این شخص می‌تواند از آنسوی مرگ چه دستاوردهایی، با بهره‌گیری از این حضور نامرئی و فرازمینی داشته باشد؟ من با نظریه‌های دینی در اینباره قانع نشدم، پس تصمیم گرفتم دلایل خودم را بیان کنم.»

پس انطور که به نظر می‌رسد، Jodie بخشی از این بازی در دنیای بعد از مرگ سپری می‌کند. محوریت مرگ و زندگی رابطه‌ی Jodie و Aiden را رقم می‌زند. David Cage در اینباره می‌گوید: «من این ایده را دوست داشتم که از Aiden به عنوان یک برده استفاده نشود. Aiden شخصیتی باشد شیطانی و همانطور که می‌توانست از Jodie دفاع کند، خشمگین، حسود و پرخاشگر به نظر برسد. Aiden درک درستی از قوانین آدمها ندارد. او درباره‌ی مرگ و زندگی طور دیگری فکر می‌کند و بر این عقیده است که Jodie برای اوست.»

به کتر او هم مشغول خواهد شد. در طول بازی Aiden می‌تواند به بررسی اوضاع اطراف و شنیدن مخفیانه‌ی مکالمه‌های دیگران و حتی تاثر گذاشتن روی اشیا و افراد پیرامون خود بپردازد. در E3 این صحنه‌ها در قالب صحنه‌هایی هیجان‌انگیز در دمویی مربوط به همین بازی به نمایش درآمده بود. دمویی که نشان داد ماموران ویژه‌ی SWAT به دنبال او هستند. Jodie در یک قطار حضور دارد که از مسیری جنگلی و تاریک می‌گذرد که تحت تعقیب ماموران SWAT قرار می‌گیرد که در ادامه تبدیل به برخوردهای فیزیکی می‌شود. اما با این اوصاف این بازی یک بازی Action تمام عیار نیست. بلکه این احساسات درونی بازی است که گیمر را درگیر می‌کند. هرچند اتفاقات و جنبه‌های این بازی به مراتب درگیرکننده‌تر از بازی Heavy Rain است. David Cage در اینباره به مرگ یکی از عزیزان اشاره می‌کند: «وقتی یک نفر را که دوست دارید، ناگهان از دست می‌دهید، آنوقت می‌فهمید که مرگ چه حسی دارد. کسی که سرشار از عشق و محبت و شادی و نشاط بود دیگر حضور ندارد...»

اما این کیفیت‌ها چیزی نیست که David Cage بیشتر به احساسات درونی این بازی علاقه‌مند است. او در اینباره می‌گوید:

«پیش از ۱۵ سال است که با تکنولوژی کار می‌کنم و نمی‌توانم از آن به بدی یاد کنم. در حال حاضر ۴۰ متخصص در حال کار بر روی وسایل ما هستند تا کیفیت بازی را به مراتب بالاتر ببریم. بی‌انصافی است اگر بگویم تکنولوژی هیچ فایده‌ای در این پروسه نخواهد داشت چون اینطور نیست. اما با تمام این حالات تکنولوژی فقط یک ابزار است. این تکنولوژی نیست که باید تجربه شود، بلکه داستان و احساساتی است که از یک بازی به ما منتقل می‌شود. تکنولوژی فقط ابزاری است که این تجربه را با کیفیت‌تر کند.» چیزی که تکنولوژی به آن کیفیت می‌دهد در اینجا، روایتی متافیزیکی از یک ماجراجویی هیجان‌انگیز است. Jodie یک فراری است که از ماموران دولتی می‌گریزد. او همه‌جا از حضور شخصیتی خیالی به نام Aiden بهره می‌برد که گیمر در بعضی از زمان‌های بازی



به بهتر شدن کنترل بازی هم کمک کرده است. ما این ها را در E3 هنگام پخش دمو بازی دیدیم. صحنه‌هایی که Jodie باید از پنجره به بیرون می‌پرد و از موانعی عبور می‌کند. Cage در اینباره می‌گوید: «ما قانع شده‌ایم که باید PS3 را بیشتر از چیزی که هست پیش ببریم. ما باید از ساختن شخصیت‌های رباتیک که در اکثر بازیها وجود دارند فاصله بگیریم. ما حرکت‌های بسیار زیادی را در Motion Capture فیلمبرداری و پردازش کرده‌ایم که به کنترل گیم اضافه شوند. این به این معنی است که حرکت شخصیت همیشه متفاوت است و دیگر آن کنترل همیشگی و خسته کننده‌ی قدیمی در بازی مشاهده نمی‌شود.» اما باید گفت، که از نظر تکنولوژی در خدمت است تا بتواند احساسات بازی را به منتقل کند. کارگردان و نویسنده‌ی بازی Beyond دوست دارد ما را وارد مخصصه‌های ذهنی Jodie کند. طوری که ما Jodie را درک کنیم و بیشتر او را بشناسیم. Cage می‌گوید: «هدف من این است که چیزی را عرضه کنم، که همه آن را می‌خواهند، بدون آنکه بدانند آن را خواسته‌اند. من می‌خواهم یک ماجراجویی احساسی عرضه کنم. من دوست دارم ذهن را درگیر کنم نه انگشت‌هایی که دور کنترلر بازی جمع شده‌اند. من دوست ندارم آنها را سرگرم کنم. بلکه می‌خواهم به آنها مفهوم را القا کنم. شاید اینها به درد نخورد و از نظر خیلی‌ها فایده‌ای نداشته باشد، اما این هدف من است. که با Beyond یک بازی جدید و خاص را عرضه کنم.»

از Fahrenheit نیز به یاد داریم. اما Beyond بزرگتر است و کمتر خود را به ژانر خاصی محدود کرده است. Cage می‌گوید: «مهمترین تفاوت این بازی تنوع‌هایش است. در این بازی گیم باید به جست و جو بپردازد. Beyond ویژگی‌های بسیار بیشتری نسبت به Heavy Rain عرضه خواهد کرد. دوست ندارم زیاد درباره‌ی خود بازی صحبت کنم اما این بازی یک بازی خاص است که فضاهای خاصی برای جست و جو برای گیم به ارمغان می‌آورد.» اگر چه Cage نمی‌خواهد درباره‌ی تکنولوژی در این بازی صحبت کند، اما باید قبول کرد، Beyond از این نظر شرایط خاص و جدیدی دارد که تکنولوژی در آن حرف اول را می‌زند. Beyond از نظر تکنولوژی در شرایط بسیار مطلوبی به سر می‌برد. موتور بازی به طور کامل تغییر کرده است. ویژگی‌های سه بعدی گرافیکی این بازی جلوه‌های ویژه‌ی خاصی را برای گیم به ارمغان می‌آورد و یک گیم می‌تواند به وسواس به کار رفته در گرافیک این بازی پی ببرد. Quantic Dream به جای استفاده از نورپردازی‌های رایج در سایر استودیوها اینبار از تکنیک جدیدی در تصویربرداری استفاده کرده است که نامش جلوه‌های Bokeh میباشد. که جلوه‌ی عکس‌های کم عمق را به مراتب عمیقتر می‌کند. همچنین این بازی موتور انیمیشن سازی جدیدی را به کار گرفته است که باحسگرهایی بر روی اجزای بدن بازیگر، ساخته می‌شود که علاوه بر طبیعی تر کردن انیمیشن و گیم پلی

Beyond هم همینگونه خواهد بود و کمتر صحنه ای را حذف می‌کنیم. اینها همان صحنه‌هایی هستند که وقتی آن را می‌خوانید می‌گویید بسیار عالی می‌شود، اما بعد از ساختن آن صحنه متوجه می‌شوید آنطور که انتظار داشتید نیست و با آنکه تلاش زیادی می‌کنی تا این صحنه را پیش ببری، اما در آخر شکست می‌خوری.» او ادامه می‌دهد: «چیزی که بسیار جالب است، این است که یک صحنه را می‌خوانی و می‌گویی: این صحنه‌ی خوبی نمی‌شود. نمی‌توانم این را کار کنیم. اما در بعضی موارد کاملاً بر عکس، می‌گویی: صبر کن، این صحنه خیلی مفهومی و عالی است. حتماً باید روی آن کار کنیم. شاید در خواندن اینگونه به نظر نرسد، اما بر روی صحنه بسیار تاثیر گذار می‌شود. نمونه‌ی این صحنه، صحنه‌ای از بازی Heavy Rain، موسوم به Father And Son بود. جایی که Ethan باید به Shaun شام می‌داد و او را به تخت می‌برد. وقتی تیم این صحنه را خواندند نظرشان این بود که این صحنه بسیار خسته کننده است. هیچ کاری جز نگهداری از یک بچه انجام نمی‌شود. اما من پافشاری کردم و گفتم نه! این صحنه یکی از قویترین صحنه‌های این بازی است. صدا و حیض و نورپردازی این صحنه عالی است. و در حال حاضر از این پافشاری راضی هستم.» تشابهات زیادی بین این دو بازی (Heavy Rain و Beyond) در کنترل وجود دارد که بر پایه‌ی فشار دادن دکمه‌ها در برهه‌ی زمانی خاص است. و همینطور فیلموار بودن بازی. چیزی که ما حتی

البته Quantic Dream یک استودیو بر پایه‌ی دیکتاتوری نیست. کارگردان خلاق بازی Beyond در اینباره توضیح می‌دهد: «من با تیم کار می‌کنم. نظراتی از آنها می‌خواهم و آنها جاهایی که مشکل دارد را به من گوشزد می‌کنند. من هم وقتم را صرف آن مشکلات می‌کنم و آنها را بهبود می‌بخشم. اما من هم نویسنده و هم کارگردان این پروژه هستم و این یکی از نکات خوب Quantic Dream است. من صحنه‌ها را بر روی کاغذ آماده می‌کنم، سپس آنها را به صورت مصور و آماده می‌بینم و آنها را با ذهنیت مقایسه می‌کنم. و می‌توانم بفهمم چه چیزی با ذهنیت همخوانی دارد و چه چیزی ندارد. بقیه‌ی تیم باید این صحنه‌ها را مصور کنند تا پیش برویم. تیم باید خلاق باشد و آزادی عمل داشته باشد، اما باید یک کاپیتان سکان هدایت را در دست داشته باشد تا همه چیز به درستی پیش برود.» گاهی اوقات احساس می‌کنید امتیاز Cage نسبت به دمو کراسی توام با غرولند است. چون ویرایش نوشته از نظر هر نویسنده‌ای تجربه‌ای سیاه و بدون هیجان به نظر می‌رسد. Cage در اینباره می‌گوید: «سخت ترین مرحله، همان ابتدای کار است. اینکه باید قسمت‌هایی از نوشته‌ها حذف کنی. اصولاً من به حذف کردن قسمت‌هایی از نوشته‌ها علاقه ندارم و کمتر این کار را می‌کنم. شاید برای بازی Heavy Rain فقط دو صحنه بود که نوشته شده بودند اما در انتها مجبور به حذف آنها شدیم و درباره‌ی



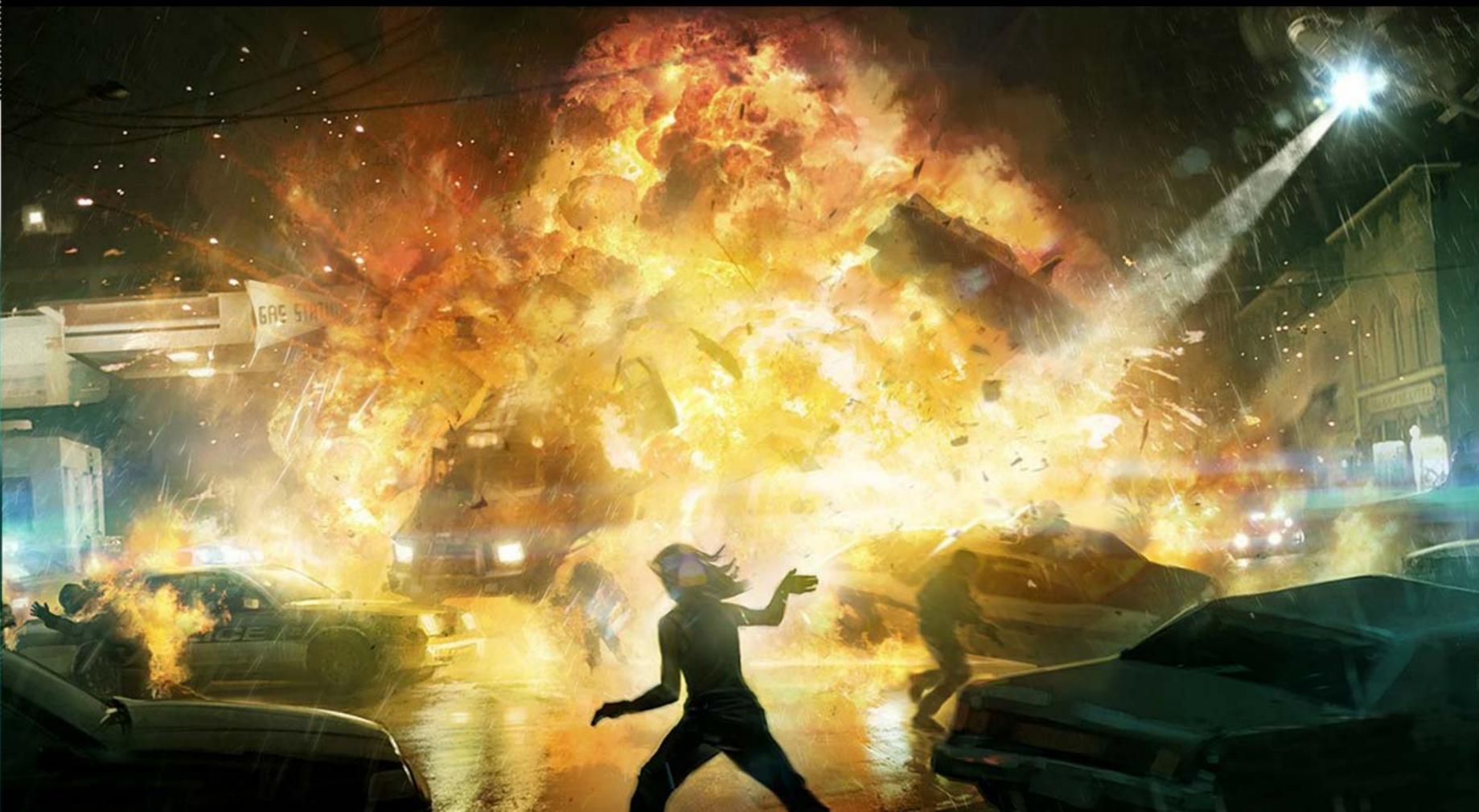
Ellen Page باز یگر هالیوودی که در فیلم Inception هم به ایفای نقش پرداخته بود، در بازی Beyond نقش Jodie را بازی می‌کند. در این بازی ما در دوران مختلف زندگی او را همراهی می‌کنیم. Cage درباره‌ی حضور Page در این بازی می‌گوید: «Ellen خیلی زود مرز بین خودش و جودی را شکست و خیلی زود در نقش قرار گرفت. او Jodie را واقعی کرد.»



تصویربرداری و ضبط جلوه‌های بصری با به کار گیری قویترین تکنولوژی و دوربین‌ها در استودیوی Quantic Dream در فرانسه انجام شد و بیش از ۱۰ ماه طول کشید. در این کار بیش از ۱۶۰ بازیگر نقش‌هایی ایفا کردند.



Cage از نزدیک با بازیگران در ارتباط بود و در اینباره می‌گوید: «ما بارها با هم صحبت کردیم و در مورد شخصیت Jodie به بحث کردن پرداختیم. درباره‌ی اینکه Jodie چگونه آدمی است و از چه دوره‌هایی از زندگیش عبور کرده و چه سختی‌ها و دشواری‌هایی را در زندگیش پشت سر گذاشته است. Page هم در اینباره می‌گوید: «با David Cage درباره‌ی شخصیت Jodie بحث‌های زیادی کردیم. مثلاً وقتی که فکر می‌کردم Jodie چیزی را آنطور که نوشته شده نمی‌گوید و درباره‌ی آن با هم بحث می‌کردیم. اما بیشتر بحث‌هایمان درباره‌ی شخصیت پردازی Jodie بود.»



مصاحبه

– مخفی کردن اطلاعات بازی‌هایی مثل Heavy Rain و Beyond باید کار سختی باشد. اما تو بازار داغ بازی‌های جدید شما ترجیح می‌دین که پروژه‌ها تون رو در حد یه راز باقی بذارید؟
– راستش این آرزوی منه که هیچ اطلاعی در مورد بازی‌هام به شما ندم و خودتون اون رو با همه‌ی خوبی‌ها و بدبهاش تجربه کنین. ولی این آرزوی کوچیکی نیست و کار خیلی وحشتناکیه. باهوش‌ترین کارگردانای هالیوودی هم از پس این کار برن میان. پس من باید بعضی چیزارو دربارهی این بازی با شما در میون بذارم تو درباره اش کنجکاو شین. ولی نه اونقدری که تجربه‌ی بازی کردنش رو برای شما تلخ کنم.
تمام چیزی که درباره‌ی Beyond، تو این برهه‌ی زمانی خاص میتونم بتون بگم اینه که وقت زیادی رو این بازی گذاشتیم و تو تجربه‌ی شخصی خودم بهترین بازی بوده که تا حالا روش کار کردم. ما برای جذاب کردن این بازی ریسکای زیادی کردیم. طراحی‌های منحصر به فردی انجام دادیم و شخصیتی ساختیم که از پونزده سالگی باهاش سر و کار داریم. Ellen Page کمک فوق‌العاده‌ای به ما کرد طوری که کیفیت کاری اونو هیچوقت قبل از این تو عرصه‌ی بازی‌سازی تجربه نکرده بودم. امیدوارم گیمرها به Beyond فرصت بدن. چون این بازی متفاوت خواهد بود. ما جون و روح خودمون رو به این بازی تزریق کردیم و از این مطمئنم که همه این رو حس می‌کنند.

– شما گفته بودین که اسکرپت این بازی حدود ۲۰۰۰ صفحه‌است. این به این معنیه که همه‌ی روند بازی روی کاغذ آورده شده یا اینکه امکان تغییر و تحولم توش هست؟

– جا برای تغییر و تحول زیادی وجود نداره. ما سعی داریم یه پازل رو جلوی گیمرها بذاریم. جیدن پازل به عهده‌ی خود گیمره‌ست. بعضی‌ها بازی ما رو با کتابای ((سروشتت را خودت انتخاب کن)) مقایسه می‌کنند. تو این کتابا هر چند پاراگراف یک بار گیمر میتونه راه خودش رو انتخاب کنه ولی تو بازی ما این قضیه به هر ثانیه از بازی بستگی داره.

پس همه چی برنامه ریزی شده و از پیش تعیین شده است. البته من جا برای تغییر در حین ساختن بازی هم به وجود آوردم. خصوصاً تغییراتی که به گیملی بازی کمک کنه. بعضی تغییرات طراحی تا دقیقه‌ی نود انجام میشن. مثل سیستم سلامت هوشی تو Indigo Prophecy یا 3D Interface تو بازی Heavy Rain. وقتی صحنه‌ها قابل اجرا باشن ایده‌های جدیدتری به ذهنت می‌رسه. ما همینطور از نظرات گیمرها هم استفاده می‌کنیم. اینکه چه چیزی رو دوست داشتن و چه چیزی رو دوست نداشتن. یا فکر می‌کردن جای چه چیزی در اون لحظه خالیه... ما از نظرای که به بهتر شدن بازی کمک کنه استفاده می‌کنیم.

– وقتی این امکان رو به گیمر میدین که تو این بازی از خواسته‌های خودش استفاده کنه، اونوقت چطوری میتونین این پروژه رو به یک بازی کامپیوتری نزدیک نگه دارین؟ به هر حال این بازی بنا به گفته‌ی شما با خواسته‌های گیمر جلو میره.

– این سوال پیچیده‌ایه... اولین سوال اینجاست که باید همه‌ی بازیها درگیر کننده باشن؟ دومین سوال این که بازی خوب اون بازییه که انگشتای گیمر رو سریعتر روی کنترلر بچرخونه؟ و سومین سوال هم اینه که همه‌ی بازی‌ها برای اینن که نشون بدن کی بهتر از دوستاش بازی می‌کنه؟! تا همین حالا بازی‌های زیادی به این شیوه تولید شدن و من علاقه‌ای ندارم به بازی دیگه به همین سبک بازی‌ها اضافه کنم.

من می‌خوام به بازی جدید رو عرضه کنم. من روی بازی کار می‌کنم که از هر نظر گیمر رو درگیر کنه. از نظر داستان و گیملی. من روی یه بازی کار می‌کنم که می‌خواد به تجربه‌ی هیجان انگیز و جدید رو برای گیمرها به ارمغان بیاره و بعد از مدت‌ها تو ذهن گیمرها باقی بمونه. میدونم که این جای گفتن این حرف نیست و میدونم خیلی از گیمرها فقط یه تفنگ می‌خوان تا به دیگران تیراندازی کنن. ولی من معتقدم که اون بیرون گیمر ءایی هستن که یه چیز عمیق تر و مفهومی تر می‌خوان. برای اونایی که فقط یه تفنگ می‌خوان تا به دیگران شلیک کنن هزارتا بازی دیگه هست. من می‌خوام به بازی متفاوت رو برای تنوع طلبا بسازم.

– یه سری ابهاماتی هست درباره‌ی کنترل این بازی. حرکت کردن شخصیتا تو بازی Beyond هم مثل Heavy Rain خواهد بود؟

– کنترل حرکت شخصیتا چیزیه که هنوز درباره اش بحثه. ما هنوز تصمیم مشخصی در اینباره نگرفتیم. اما اگه به این نتیجه برسیم که کنترل بازی به نحوی خاص میتونه برای اون دسته از گیمرها که تازه وارد این عرصه شدن راحت تر باشه قطعاً از اون استفاده می‌کنیم.

– درباره‌ی شخصیت Aiden... آیا این شخصیت اصلاً نقطه ضعفی تو محافظت از Jodie داره یا نه؟ چون تو Demo کاملاً مهار نشدنی به نظر میرسد.

– مشکلی که ما داریم اینه که وقتی تو E3 دمو بازی رو مبین فکر می‌کنن بازی دقیقاً مثل اونو و میتونن با قدرت‌های Aiden همه چیز رو نابود کنن. اما این بازی کاملاً متفاوت و هر صحنه و مرحله‌اش فرق داره. Beyond مثل یه بازی معمولی طراحی نشده. صحنه‌هایی که تو E3 به نمایش در اومد منحصر به فرد بود. میدونم این حرفا عجیبه و بازی‌ها روی مراحل پیش میره ولی Beyond به این شیوه عمل نمی‌کنه.

در جواب سوال شما هم باید بگم این وجود یه حیوون خونگی نیست و دارای شخصیت خودش. میتونه در حین حالی که خوب و

مهربونه، خشن و خطرناک هم باشه. رابطه‌ی بین Aiden و Jodie از اصلی‌ترین قسمتای بازی. این وجود میتونه کارای زیادی بکنه و قدرتای خیلی زیادی داره و قدرتش بستگی به وضعیت روحی و فیزیکی Jodie داره. داستان گیمر رو تو راهی قرار میده که بتونه قدرتای Aiden رو بیشتر کنه و تو وضعیتای خاصی قرار بگیره.

من سعی می‌کنم که از وسیله‌هایی مکانیکی دوری کنم و بیشتر به قدرتای ماوراء الطبیعه پردازم. شخصیت من تفنگ نداره و هرکسی رو که مبینه نمی‌کشه. ولی با همه‌ی این اوصاف لحظات هیجان انگیز و جدیدی رو برای گیمر به ارمغان میاره.

فیلم Avatar مرز بین واقعیت و انیمیشن رو شکست و ما در طول فیلم شخصیت‌های آبی رو انیمیشن نمیدونستیم. من می‌خوام این اتفاق تو بازی هم بیفته. من می‌خوام گیمر وقتی Beyond رو بازی می‌کنه فکر نکنه که این یه بازیه و فقط باید بشنوه و ببینه. دوست دارم احساسات شخصیت رو مستقیم درک کنه. حالا اینکه میتونه به اندازه‌ی فیلم‌های ویدئویی طبیعی باشه؟ شاید نه. ولی آیا این بازی میتونه به تجربه‌ی هیجان انگیز به ارمغان بیاره و گیمر به طور دقیق و کامل احساسات شخصیتارو درک کنه؟ این چیزیه که من دنبالش هستم. ما به سختی تو این راه تلاش می‌کنیم ولی اینکه صنعت بازی از این معضل عبور کنه زمان میبره و این صنعت شاید فقط پنج ساله که شروع به کار کرده. با گذشت زمان همه چی طبیعی تر و بهتر میشه.

– Aiden به زبونی صحبت می‌کنه که فقط Jodie ماونو میفهمه. آیا تو روند بازی این امکان وجود داره که گیمرها هم زبون Aiden رو متوجه شن یا نه؟

– شاید این امکان رو فراهم کنیم. اما چیزی که معلومه اینه که از جوابایی که Jodie میده معلوم میشه که Aiden چی گفته و گیمر به طور کامل در جریان حرفای Jodie قرار میگیره.

وقتی Jodie به بچه است این وجود و اشش مثل یه دوست مخفی. وقتی بزرگتر میشه این وجود تبدیل میشه به یه همراه واقعی. اما Aiden از یه دنیای دیگه است و یه همراه غیر قابل پیشبینیه. چون از قانونای زمین خبر نداره. در واقع این داستان کنار اومدن Jodie با این وجوده. Jodie میدونه که نمیتونه مثل بقیه‌ی دخترها باشه و این چیزیه که Jodie از اون خوشحال نیست. اینطور نیست که که Jodie پیش خودش بگه ((خیلی خوشحالم از اینکه این وجود رو حس می‌کنم و این قدرت رو دارم)).

– نقش سرگروه پلیس‌ها تو داستان بازی چه قدره. همون پلیسی که تو دمو هم دیده بودیم. اصلاً طولانی نیست. تو این دو صحنه خیلی نقش مهمی داره ولی در طول پونزده سال از زندگی Jodie وجود نداره. ببخشید که انقدر مبهم حرف می‌زنم. خیلی چیزها هست که دوست دارم بگم ولی باید یه چیزایی هم برای آینده باقی بذارم.

– تو بازی Heavy Rain به خاطر تلفظ کلمه‌ی Origami توسط بازیگرای مختلف، که هرکدوم اونو به جوری تلفظ می‌کردن ایرادایی گرفته شد. تو Beyond فکری به حال این قضیه کردین؟

– بله. تو این بازی همه‌ی بازیگرای آمریکایی از Los Angeles انتخاب شدن که لهجشون مثل هم باشه. اما این تمام کاریه که از دست من بر میاد. البته Ellen Page کاناداییه.

– با توجه به اینکه Beyond از حرکات آدمهای واقعی برای شخصیتاش استفاده می‌کنه، از این نگران نیستین که بازی‌ها از اون حالت معمولی خودشون در بیان و غیر طبیعی بشن؟

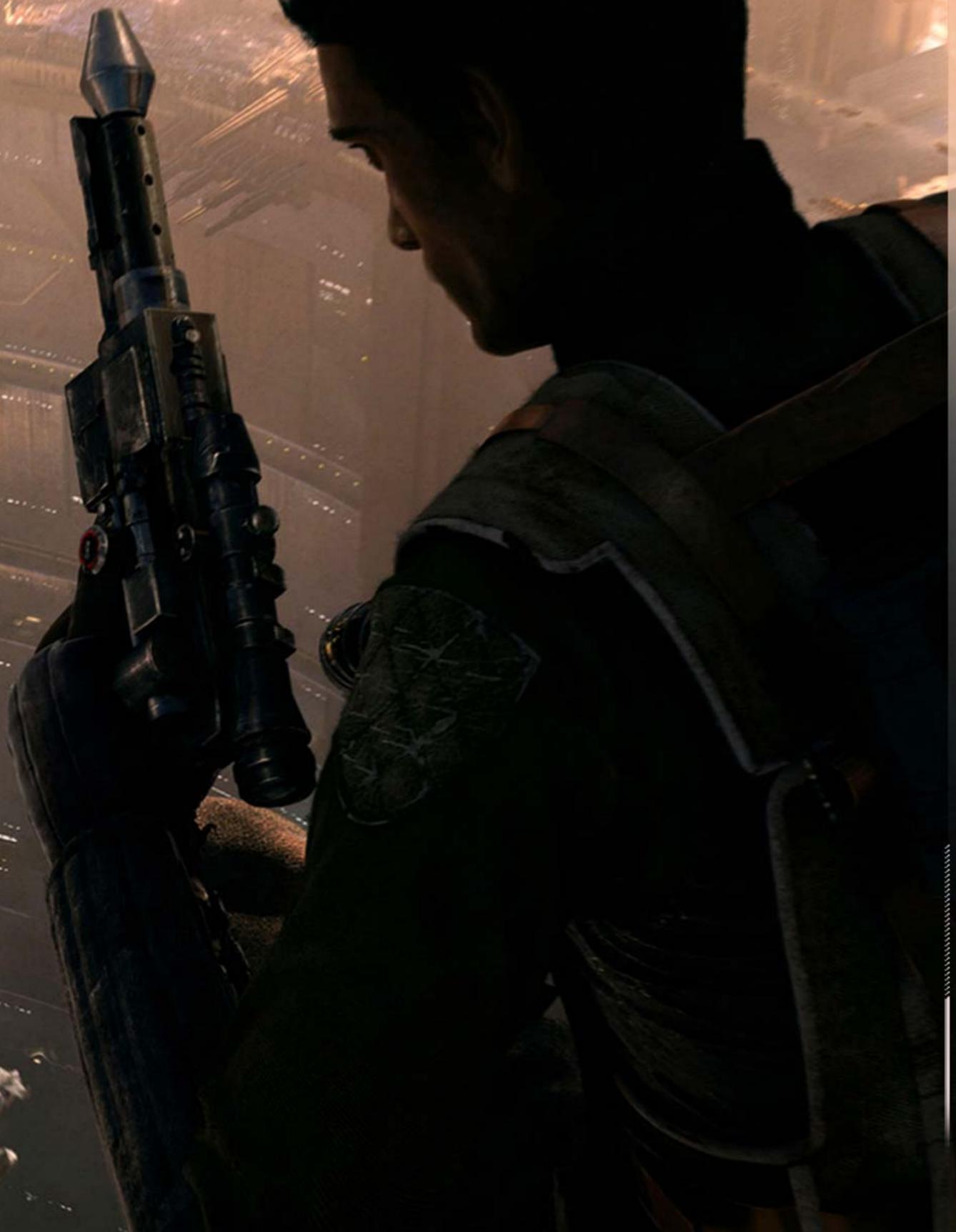
– تعبیر من از غیر طبیعی بودن چیزیه که الان خیلی‌ها از اون گذشتن. مثلاً فیلم Avatar. مرز بین واقعیت و انیمیشن رو شکست و ما در طول فیلم شخصیت‌های آبی رو انیمیشن نمیدونستیم. من می‌خوام این اتفاق تو بازی هم بیفته. من می‌خوام گیمر وقتی Beyond رو بازی می‌کنه فکر نکنه که این یه بازیه و فقط باید بشنوه و ببینه.

دوست دارم احساسات شخصیت رو مستقیم درک کنه. حالا اینکه میتونه به اندازه‌ی فیلم‌های ویدئویی طبیعی باشه؟ شاید نه. ولی آیا این بازی میتونه به تجربه‌ی هیجان انگیز به ارمغان بیاره و گیمر به طور دقیق و کامل احساسات شخصیتارو درک کنه؟ این چیزیه که من دنبالش هستم. ما به سختی تو این راه تلاش می‌کنیم ولی اینکه صنعت بازی از این معضل عبور کنه زمان میبره و این صنعت شاید فقط پنج ساله که شروع به کار کرده. با گذشت زمان همه چی طبیعی تر و بهتر میشه.



BEYOND

TWO SOULS™

STAR
WAR 1313

امیدی جدید:

"آیا بازی Star Wars 1313 آینده بازی‌ها است؟ با آقای Phil Iwaniuk گزارشگر مجله ی OPM که به Lucas Empire رفته است به طور اختصاصی همراه می‌شویم تا اطلاعات جدید و خاصی از این بازی که نمایش خیره کننده و اعجاب انگیزی داشته است به دست بیاوریم. به بازی star wars 1313 خوش آمدید! بازی که محل تجمع جنایتکاران است. دیگر خبری از "جدای‌ها" در بازی نیست که بگویند دیگر تلاش بی فایده است و بهترین چیزی که می‌توانید به جای شمشیرهای براق جنگ ستارگان پیدا کنید، لامپ‌های فلورسانت است که محیط درهم و برهم بازی را روشن می‌سازد. دیگر خبری از صحنه‌های کلید زنی (QTE) در بازی نیست تا شاید به یاد آخرین نسخه جنگ ستارگان تحت عنوان The Force Unleashed 2 بیفتید. هر چند این بازی با تعداد نیروهای زیادی در استودیوی سان فرانسیسکو ساخته شد و با اینکه این ساختارها با اصل خود که مبارزه و تشویق انگیزه است ولی آنها از مقایسه آن با Star Wars 1313 (با داشتن تنها دلیلی که درباره آن قبل و بعد انتشار بازی تا سال‌ها حرف خواهند زد) تا بدین روز، از اسکرین‌شات‌ها چیز خاصی دستگیر نشده است. این پروژه، بین فضای خلا بازی و سینما پلی می‌زند که تا بدین روز استودیوی موفق به این کار نشده است.

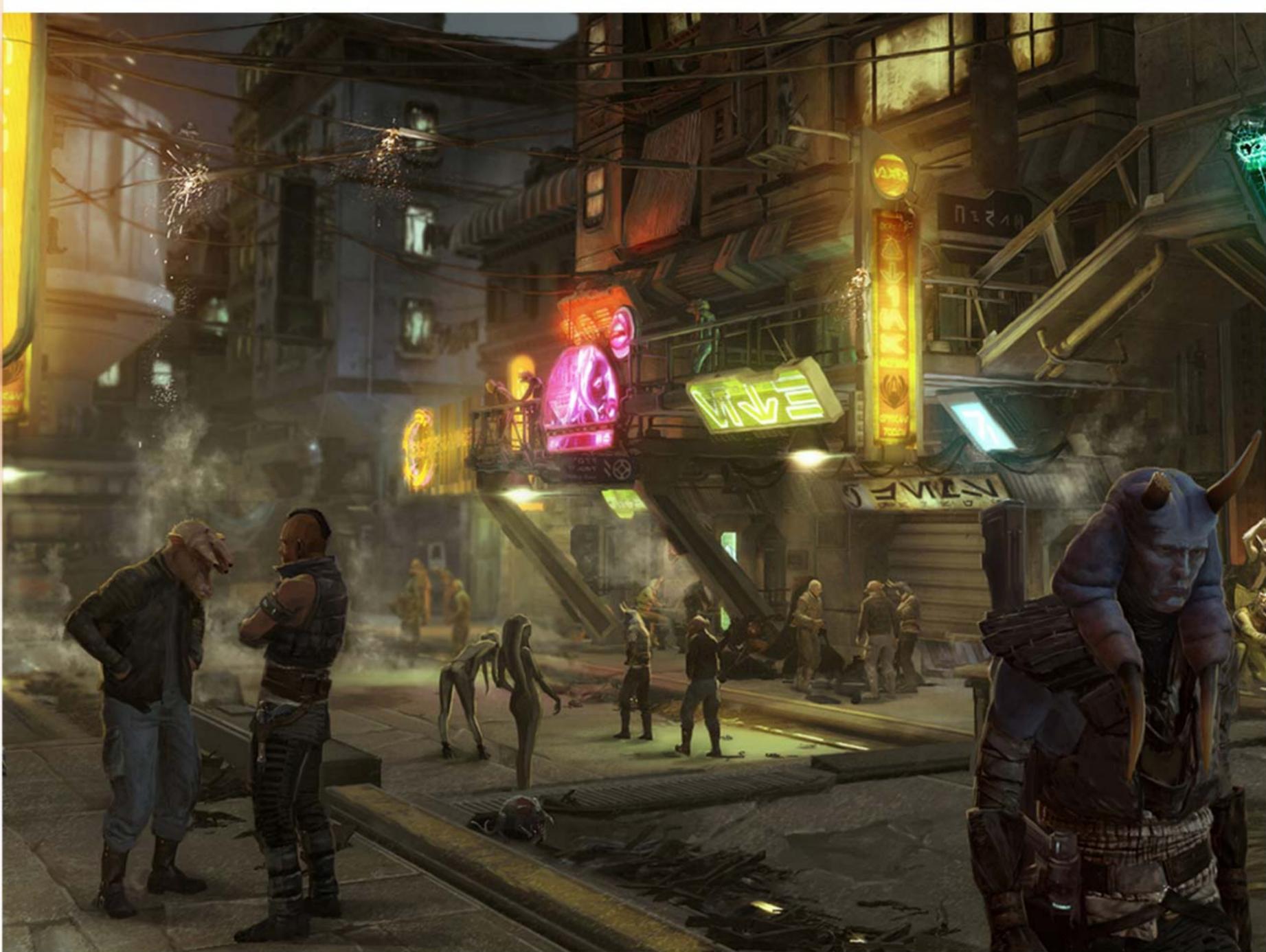
تکنولوژی iMoCap توسط ILM بوده است) مقایسه می‌شدند، استخدام چند متخصص برای بخش جلوه‌های بصری، کاری بس عالی به نظر می‌رسد. امروزه بازیسازها با استفاده از موتور آنریل ۳ و چندین برنامه مناسب بخش گرافیکی و فنی را سرپنجه می‌کنند که استودیوی ILM به راحتی می‌تواند آنها را تهیه کند. اما نتایجی که استودیوی ILM در آینده به آن می‌رسد فقط یک benchmark جدید نیست و برای حالات صورت و انیمیشن بدن، دوربین و نورپردازی ساعت‌ها وقت گذاشته‌اند که با دیدن صحنه‌های سینمایی به یاد صحنه‌های وهم آلود فیلم‌ها خواهید افتاد. حتی در سینما نیز این چنین سکانس‌ها را نخواهید دید چون سازنده‌ها با موفقیت توانستند سیاره ای عجیب را به شما معرفی کنند و شما را برای حوادث سکانس‌های بعد آماده سازند. در سینما شما سکانس‌های مهم را به راحتی نمیتوانید درک کنید ولی در بازی ۱۳۱۳ همه چیز قابل فهم است و شما خودتان از صحت این سکانس‌ها مطلع می‌شوید. بازیسازها این قابلیت را دارند که سکانس‌ها را به گیم پلی منتقل کنند. شما با چند شکارچی آشنا می‌شوید که هر کدام کازیمایهای متفاوتی دارند. چین و چروک‌های صورت کاراکترها به زیبایی تغییر پیدا می‌کند. همه این عوامل نشان از خلاقیت و سواس تیم سازنده دارد.

این افراد فقط به خلق جلوه‌های بصری همانند فیلم‌های ذکر شده (مومیایی و پارک ژوراسیک) روی نیاوردند بلکه از این فیلم‌ها و فیلم‌های دیگری که به ذهن خوتان می‌رسد نیز بهتر عمل کرده‌اند. کاسپر؟ جومانی؟ انتقام جویان؟ جواب همه این فیلم‌ها "بله" خواهد بود! تعداد ناقوس‌های بازی از یک کلیسا بیشتر هست و شهرت و محبوبیت این شرکت به عنوان یک پیشکسوت حفظ خواهد شد. آنها عصاره تجربه‌های خود را گرفته و آن را به کنسول PS3 تزریق می‌کنند. تمام صحنه‌هایی که در E3 توسط موتور بازی مشاهده کردید درگیر کردن ما با هر صحنه بازی، چرخش دوربین به اطراف، زوم کردن بر بازیگران، استودیو به ما تجربه واقعی کهن خود را ثابت کرده است. تریلر E3 بسیار زیبا بود. همکاری خاص و منحصر به فردی در میان شرکت‌های لوکاس آرتز، Industrial Light & Magic، LucasFilm Animation و Skywalker Sound در بخش افکت‌های صداگذاری، طراحی، میکس و ضبط صدا دیده می‌شود. تا کنون بیش از ۱۸ جایزه خانواده لوکاس از آن خود کرده است. تمام سایت‌های خبره و با تجربه در سانفرانسیسکو، منتظر انتشار این بازی هستند. ابتدا غیر ممکن به نظر می‌رسید که تیم بتواند تمامی موارد و آیتم‌های مورد نظر را در بازی وارد کند اما وقتی دریابید که بازی‌های ۵ سال پیش در مقایسه با فیلمی همچون دزدان دریای کارائیب (که پیشکسوت

اگر همانند من باشید، در بچگی حتما پارک ژوراسیک و مومیایی را دیده‌اید و به خودتان گفته‌اید که چرا بازی‌های ویدئویی همانند این فیلم‌ها نیست؟ آیا مگر فقط جلوه‌های ویژه و گرافیک نیست؟ و دوباره اگر مثل من باشید، حتما اسباب بازی‌های خود را می‌فروشد تا دوربین Motion Control بخرد تا از آن به عنوان جلوه‌های ویژه استفاده کنید و با به یاد آوردن دوباره آن خاطرات، سعی در ساخت یک فیلم با جلوه‌های ویژه کنید. بدون شک چندین روز طول خواهد کشید تا فقط یک فریم ساده را با انیمیشن روان و بی نقص خلق کنید. پس از این جهت بین این فاصله ساخت طولانی و خسته کننده میان جلوه‌های بصری بازی‌های ویدئویی و موتور گرافیکی، بهتر است که با یک سکانس سینمایی کلک کار را بکنید. مسلماً عصاره این سکانس‌ها در برابر گرافیک واقعی بازی دلچسب‌تر خواهد بود. این روزها دیگر به پایان راه خود رسیده‌اند. بازی‌ها توانسته‌اند تا به جلوه‌های فیلم‌ها نزدیک شوند و به جرئت می‌توان گفت که بر روی پرتگاه ایستاده‌ایم.

جادوی برتر:

برای نجات صنعت از این پرتگاه، تیم light & magic باید وارد عمل شود. جورج لوکاس تیمی ساخته بود که یکی از پیشکسوت‌های تکنیک‌های جدید در چهارمین قسمت از فیلم جنگ ستارگان ۴ به نام "امیدی جدید" بوده است.



خیابان های واقعی:

اکشن خواهیم بود. همانند دیگر بازی های اکشن، تیراندازی بر مبنای کاورگیری یکی از المان های اساسی در میان بخش پلتفرم در این بازی تعبیه شده است. بخش پلتفرم این بازی به راحتی می تواند بازی آنچارتد را به چالش بکشد. هر چند با تماشای دموی این بازی، نمی توان کلمه "حیرت انگیز" را به آن نسبت داد. به شخصه دیگر به دنبال کیفیت جزئیات Motion Capture نیستیم. کافیتست که روح های زیبا و وهم انگیز بازی مورتال کمبت را به یاد آورید که چه زیبا و واقع گرایانه بودند. خب در اولین تجربه تان با اولین دشمن بازی SW:1313 همچنین حس خواهد داشت. در هر قسمت محیط بازی SW:1313 می توانید اثری همانند آنچارتد ببینید. میله های قرمز رنگ برای بخش پلتفرمینگ حکم یک راهنما را دارد تا بازیازها همانند ناتان در یک به راحتی راه خود را پیدا

ملاک های یک دنیای واقعی را حفظ کنند چون افراد موجود در این بازی بسیار خاص نیستند و داستان بازی همانند دیگر داستان های رایج است ولی کمی متفاوت، کمی جذاب تر! هر چند داستان بازی آنگونه که بازیاز انتظار دارد پیش نمی رود ولی آقای اسمیت قول وجود گونه های متفاوت را در متروپلیس داده است که از استودیوی سانفرانسیسکو کاملاً برخوردار آمد. داستان همانطور که قبلاً ذکر شد به سادگی روایت نمی شود. دشمنان سرسخت بازی تحت حمایت یک روبات قصد سرقت محموله بار را دارند. در این بخش از داستان شاهد گیم پلی

دارد. شهری کثیف، حصار کشیده و بدون آسمان آبی. شبیه سازی Cantina بسیار دقیق طراحی شده است. طراحی و زیباسازی شهر، امتیازی برجسته در بازی به شمار می رود. فضای تیره و تاریک شهر در دنیای سینما نیز دیده می شود ولی در بخش سینما اثرات واقعی اجتماع است. اولین تاثیر مهم، شهر حصار کشیده Kowloon است. Kowloon شهر انبوه آسیایی است که با ساختمان های سر به فلک کشیده شبیه قلعه ای عظیم است. شهر به نوعی شبیه یک شبکه است که مردم شهر به راحتی با یکدیگر ارتباط برقرار می کنند. برای تیم سازنده بسیار مهم است که

سطح سیاره به نظر مهمان نواز نیست و با نزدیک شدن به اهداف ماموریت بدتر نیز خواهد شد. هدف اصلی بازیازها، خنثی سازی اهداف شوم جنایتکاران است. ماجراجویی آنان در یک دنیای باز (Open World) نخواهد بود. هر چند در طول سفر به گفته Dave Smith تکنیک های هالیوودی و تصویربرداری ویژه استفاده می شود. شاید محبوب ترین سکانس فیلم، سکانس Cantina باشد که بازیازها علاقه داشته باشند در بازی با آن تجدید خاطره سازند. بازی SW:1313 شهرنشینی و تمدنی قوی و پربار



میله های قرمز رنگ برای بخش پلتفرمینگ حکم یک راهنما را دارد تا بازیها همانند ناتان در یک به راحتی راه خود را پیدا کرده و با پرش به سمت این میله ها ، راه خود را ادامه دهد.

زیبا سازی :

چگونه فضا سازی با این تم امکان پذیر است؟ با دسترسی تیم سازنده به آرشیو Star Wars و تجربه استودیوی ILM این کار امکان پذیر خواهد شد. آقای Kim Liberry ، سرپرست جلوه های بصری ویژه که سابقه کار بر روی سه گانه ماتریکس را دارد گفت: در بخش صداگذاری اسکای واکرها از افراد کارگشته و افراد ILM استفاده کردیم. آقای Peter Daulton که سرپرست بخش انیمیشن سازی است در Retourn of jedi نیز نقش داشته است. وی می گوید این بازی شبیه Star Wars است چون این بازی توسط افرادی در دست ساخت است که قبلا بر روی فیلم کار می کردند. ILM تجربه های آنان را در موتور آنریل ۳ استفاده نمود و از تک تک تجربه ها برای رندر هر فریم در بازی استفاده کرده اند. از آنسو ، هنرمندان آزادی بیشتری برای پولیش و زیبا سازی خواهند داشت.

با استفاده از تکنیک های سینمایی ، چندین ماه طول می کشد تا محصول نهایی ساخته شود. یک واقعه ۵ ثانیه ایی شاید یک سال ساخت آن به طول بینجامد. Liberry در ادامه بحث های خود این چنین می گوید: " شما نمی توانید کامل و بی نقص بازی را خلق کنید ، با هنرهای دیجیتال شاید کمی پویا و سرزنده انیمیشن را خلق کنید. با آزمایش های بیشتر ما قادر خواهیم بود تا طراحی کاراکتر را تغییر دهیم. در حالیکه در یسنا این امر امکان پذیر نخواهد بود. " Liberry همانند یک بازیگر خود را برای بازی وقف کرد. همه افراد باید با تماشای انیمیشن ها ، نورپردازی و تصویر برداری به وجد بیایند. با همه تلاش های افراد استودیوی LIM و مجرب هسته اصلی گیم پلی هنوز در خطر است چون تمام توجه ها به گرافیک و بخش بصری بازی است و شاید در پایان ساخت بازی به گیم پلی آنگونه که می بایست نپرداخته باشند. شاید درک ساخت این بازی سخت باشد ولی باید صبر کرد و دید که صنعت گیم آیا با انتشار این تکان خواهد خورد یا خیر! ولی از بازی SW:1313 انتظار یک بازی اکشن هالیوودی می رود.

(Economy) وجود ندارد. طراحی سلاح از هر نظر مناسب و درخور یک بازی Star Wars است. البته SW:1313 فقط به تقلید از سلاح های بازی قبلی نپرداخته است. به گفته Smith استخراج سلاح های بازی منحصر فقط از فیلم نیست ولی هر کدام از سلاح های بازی در گیم پلی مهم خواهد بود. این تیم سازنده عظیم شاید به تمام آرمان های خود نرسند ولی بی شک در خلق سکانس های یسنمایی ما را نا امید نخواهند کرد. شاید صنعت بازی سازی در این اواخر کمی سیر نزولی داشته است ولی بازی SW:1313 می تواند همانند بمبی باشد که این خط نزولی را در هم بشکند. شاید این سوال برای شما نیز پیش آمده باشد که " چرا الان؟ " چرا قبلا به فکر این پروژه نیفتاده بودند. به هر حال با اقداماتی که در مسیر اصلی هنری می توان اثری شبیه به اثرهای هالیوودی را خلق کرد. همانطور که Liberry در ابتدای این بحث ذکر کرد. بازی و فیلم دیگر به صورت کاملاً مجزا نیستند و شاید این بازی تاثیر به سزایی در ارتباط این دو داشته باشد. وی می گوید: ساخت این بازی ، شبیه ساخت یک فیلم است که از دوران گذشته بازسازها سعی در خلق این چنین کیفیت را داشته اند. اخیراً بازی هایی از Quantic Dream دیده ایم که مصداقی بر این ادعا است.

گیم پلی در حاشیه یا اولویت ؟
سرپرست بخش گیم پلی آقای Dominic Robilliard است. آقای دامینیکی یکی از هواداران دو آتیشه آنچارتد است ولی علاقه زیادی به خلق صحنه های کلید زنی (QTE) ندارد! وی در این باره این چنین توضیح می دهد که " شما با فشار دادن چند دکمه ساده ، یک صحنه یسنمایی را می سازید. به عبارتی دیگر بازیگر تمرکز بر زدن دکمه ها دارد تا اینکه به حوادث سکانس توجه کنند. " هدف اصلی رایلیارد خشنودی هواداران Star Wars است که به شدت علاقه دارند تا در لباس یک جدای واقعی حاضر شوند و تجربه واقعی یک جدای را کسب کنند. Boba Fett می گوید: بسیار مهم است که شما احساس کنید که یک فرد با ارزش هستید ، کاراکتری که بتوان به آن انسان نسبت داد و سرشار از توانایی های انسانی باشد. در بازی SW:1313 ، استفاده از سلاح بازی بسیار تجربه جالبی را دربر خواهد داشت. سلاح های بازی دارای طراحی متنوعی هستند. سلاح ها با Scope و آتش زنه های متفاوت آراسته شده اند. مواد انفجاری ، ابزارهای مناسب DIY نیز برای مبارزات مهیا شده اند. شما امتیازاتی را که به سختی به دست می آورید فقط خرج ارتقا نخواهید کرد. البته در بازی ، بخش اقتصادی



Star Wars: The force unleashed II (۲۰۱۰)

آخرین فرانچایز Star Wars است که متاسفانه موفقیت آمیز و قدرتمند ظاهر نشد. استودیو سعی در خلق بازی جدیدی بر مبنای جنگ ستارگان داشته است که دیگر بر همه واضح و مبرهن است که این راه ، راه درستی نبوده است. هر چند ۳ استودیوی ILM ، Sky Walker Sound و لوکاس آرتز بر روی این بازی بوده اند.

Star Wars ۱۳۱۳ (۲۰۱۳)

این بازی نوظهور در اوج ۳۰ سال تجربه لوکاس آرتز است که نوید معرفی استانداردهای جدیدی در صنعت بازی را می دهد.

Jurassic Park (۱۹۹۳)

چهاردهمین اسکار شرکت ILM در این بازی رقم خورد. وسواس آنان در جزئیات قابل تقدیر نبود. اولین بار بود که موجودات زنده از تکنولوژی دیجیتال بهره مند شدند. هر چند در ۲ سال بعد ، فیلم ترمیناتور ۲ بهتر در بخش طراحی کاراکتر عمل کرد. مسلماً T1000 هنوز از همه نظر یک کاراکتر بی نقص است.

Star Wars: BattleFront (۲۰۰۴)

اولین پروژه عمیق و گسترده لوکاس آرتز در دهه اول قرن ۲۱ بود. Battle Front توانست با سادگی خود به فرانچایز Star Wars نیرویی تازه ببخشد. در خلال جنگ ها بازیگر ، قسمت مهمی از بخش های کلیدی را در بازی ایفا خواهد کرد و به دور از به خطر انداختن اصالت Star Wars از این بازی لذت خواهید برد.

Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (۲۰۰۶)

کارگردان Gore Verbinski راهی جدید برای فیلم خود پیدا کرده بود و ILM توانست تکنیک iMoCap را در آن اجرا کند. آیا تا حالا دیده اید که در پشت صحنه فیلم ها ، بدن هنرپیشه ها توسط توپ های تینس پوشیده شده است؟ خوب تکنیک iMoCap همین است. روشی پیشرفته تر از Motion Capture که با استفاده از آن می توان انیمیشنی واقع گرایانه تر ایجاد کرد. از آن زمان تا اکنون iMoCap روشی قدرتمند برای طراحی انیمیشن در صنعت بازی و یسنا تبدیل شده است ولی اولین بازی که به صورت حرفه ای از این تکنیک استفاده می کند بازی Star Wars 1313 است.

Labyrinth (۱۹۸۶)

اولین اثری که لوکاس آرتز با آن جای خود را در عرصه محکم کرد. Labyrinth اولین بازی Adventure از سوی این استودیو بود. فیلم Labyrinth در زمان خود موفق ظاهر شد ولی بازی آن بسیار بهتر ظاهر شد. از برجستگی های بازی می توان به متوی سیال بازی ، پرسپکتیو سوم شخص (که مبنای انجین SCUMM در سالیان بعد توسط لوکاس آرتز مشخص شد) اشاره کرد. به صورت خیلی خلاصه ، اولین بازی بود که بر مبنای فیلم ساخته شد و به یک اثر قابل قبول تبدیل گشت.

The Abyss (۱۹۸۹)

ILM بازی دیگر در بخش گرافیکی قدرتمند ظاهر شدند. اولین طراحی 3D ساخته کامپیوتر را در بازی Abyss شاهد بودیم. ILM شروع به خلق کاراکترهای 3D در بازی همچون شرلوک هلمز ، بانوی آیکی وحشتناک (!) کرد. در دهه گذشته لوکاس آرتز توانست از افکت های CGI در بازی های Block Buster خود استفاده کند.

Indiana Jones & the last Crusade (۱۹۸۹)

صدا گذاری این بازی توسط گروه کمکی Lucas Motion Capture انجام شد و توانستند به بهترین صداگذاری در بازی های ایندیانا جونز تبدیل شوند.



LUCASARTS™

مصاحبه با کارگردان Dominic Robilliard

به نظر می رسد که نقطه تحول تاریخی با این بازی شکل گیرد که ILM نیز درگیر این بازی شده است. آینده این کار را در ۵ الی ۱۰ سال بعد چگونه می بیند و برای صنعت بازی و سینما چه معنایی دارد؟

اولین چالش بزرگی که برای ساخت بازی با این محتوا رو به رو می شویم ، یک مکان و بنای بزرگی برای تشکیلات نیاز است. فکر نمی کنم که نیازی باشد همکاری استودیوها را قطع کنیم. همانطور که در دمو دیدیم برای اینکه بازی را در جریان اصلی خود هدایت کنیم و بازی کامل و شایسته ایجاد کنیم باید همکاری بین بخش ها وجود داشته باشد. به نظر کار سختی است که این همکاری وجود داشته باشد و اگر بتوانیم این همکاری را ادامه دهیم به جرئت می توانم بگویم که با یک عنوان AAA در آینده بر روی پلتفرم های رایج شاهد خواهیم بود. فکر می کنم با به کارگیری تجربه ها که بدست آورده ایم می توانیم همه چیز را مطابق با خواسته های خود خلق کنیم و تمام صحنه های یسنمایی را به بازی تزریق کنیم. اینبخش به حتم یکی از بزرگترین اهداف ما در بازی خواهد بود.

جلوه های بصری و Mo Capping بی شک نقش بزرگی در ساخت بازی دارد اما باید به گیم پلی نیز اهمیت داد تا زیر سایه گرافیک واقع نگردد. درست است؟

رک و راست بگویم. کار من بین هنر و طراحی است. شما همیشه این حساسیت را خواهید دید. در واقع هنر و طراحی می تواند خیلی خوب در کنار یکدیگر سکنی گزینند. یک هنر خوب برای یک گیم پلی خوب ساخته می شود. مسلما نظم های متفاوتی در پیش خواهیم داشت که هر کدام علاقه های به خصوصی در ساخت دارند و در اینجاست که باید این حساسیت ها کنار گذاشته شود و بر همگان واضح است که بخش گیم پلی باید برنده شود و هیچگونه ۲ راهی وجود ندارد! به نظرم وقتی درباره شرح داستان و بازی صحبت می کنید؛ شرح داستان و گیم پلی می تواند در یک راستا باشند. این دو می توانند مکمل یکدیگر باشند چون روایت داستان نقش مهمتری نسبت به گیم پلی دارد. این یک معادله متفاوت است. صحبت کردن با دوستان ILM و مشورت با آنان برای خلق یک گیم پلی ناب می تواند در این راستا کمک شایانی کند. پس ما می گوئیم که بازیها باید برانگیخته شوند و با ما مکاتبه کنند. مطمئنا ILM می تواند از پس انتظارات بازیها بر آید. تیم ILM عاشق چالش هستند. پس خودشان را با انتقادات هماهنگ کرده اند.



به نظر می رسد که SW:1313 می خواهد در بخش تکنیکی و جلوه های بصری و گرافیکی به عنوان یک اسوه عمل کند. ما عنوان AAA زیادی را مشاهده کردیم که بر سر همین قضیه تلاش می کردند. آیا استودیو توانایی این موشن کیچر را دارد؟

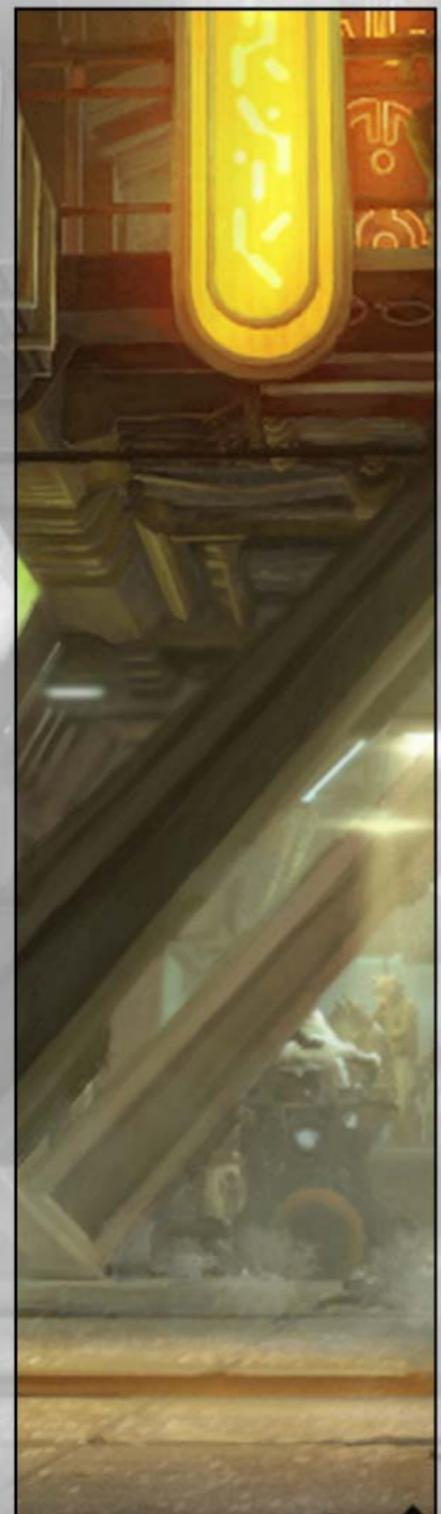
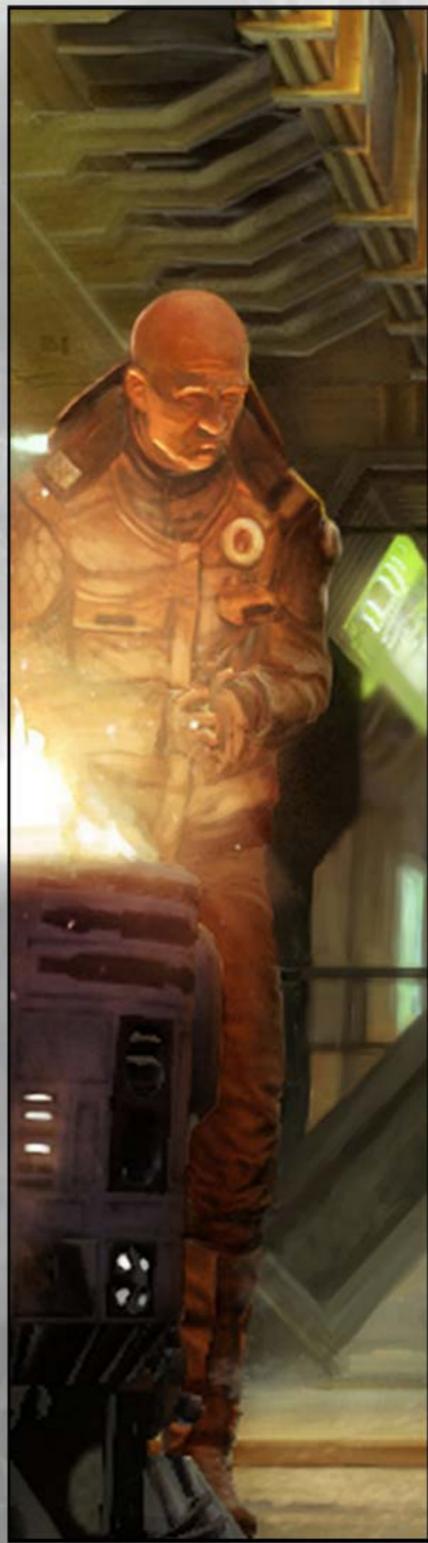
آیا این بازی می تواند AAA شود. یا در راه صنعت جدید بازی سازی تلف می شود؟ اینطور فکر نمی کنم. فکر می کنم ساخت بازی ویدیویی بر مبنای سازنده از یک بازی خوب باشد و فکر می کنم بهترین چیز در پیشرفت Indi و لوکاس آرتز، بازی های کوچکی مثل Monkey Island بوده که بر روی آنها کار می کردم. شاید Monkey Island بازی کوچکی باشد ولی طبق معیارهای من، یک بازی خوب بوده است. اگر به نظر اثری کوچک و بی ارزش است پس باید از یک سری محدودیت ها استفاده کنید تا یک بازی خلاقانه با معیارهای خود بسازید ولی نکته اصلی اینجاست همان بازی های کوچک Indi در حال حاضر پول خوبی را توانست از آن خود کند. پس من فقط به AAA بودن بازی فکر نمی کنم. فکر می کنم راه های بسیار زیادی دیگر نیز برای AAA شدن بازی وجود داشته باشد و من هم در گذشته و بازی های خود یکی از این راه ها را برای ساخت بازی انتخاب نمودم!

کاراکتر این بازی به جای یک "جدای"، یک "Bounty Hunter" است که خب گونه ایی کمیاب است. احتمالاً چالشی دیگر نیز برای توازن قدرت های بازیها خواهید داشت. چگونه از پس توازن و برابری گونه ها در بازی به خواهید آمد؟

خوشحالم که این سوال را پرسیدی. در دنیای جنگ ستارگان، بازیها دوست دارند که با یک نیمه خدا با قدرت های زیاد بازی کنند ولی ما علاقه داشتیم که کاراکتر بازی به یک قهرمان عامه پسند بیشتر شبیه شود. کسی که همانند انسان ها قابل باور و قابل قبول باشد ولی با این حال بتواند کارهای خارق العاده انجام دهد. مسلما حوادث پیرامون این کاراکتر جذاب تر خواهد بود چون کاراکتر بازی می تواند در هر لحظه بمیرد. همین امر گیم پلی را جذاب می کند و بخش اکشن و پلتفرم بازی جانی دوباره می گیرد. به عبارتی دیگر وجود کاراکتر میرا، گیم پلی را به خوبی هیجان انگیز می کند و بس!

چکار می توانیم بکنیم تا یک بازی ناب خلق کنیم؟

ما هیچ وقت نخواستیم تا راه و روش چیزی را عوض کنیم. البته دوست داریم که با تمام دسترسی ها و تجربه های خود بازی عالی از سوی استودیوی لوکاس آرتز روانه بازار کنیم. چکار می توانیم بکنیم تا یک بازی ناب خلق کنیم؟ می توانیم با تجربه هایی که در طی این سال ها بدست آوردیم، دست به ایجاد نوآوری های جدید بزنیم. تا اینکه تیم را به چند گروه جدا کنیم و هر یک قسمتی از ساخت بازی را بگیرد و البته با این کار شاید یک بازی ناب ایجاد شود ولی مطابق با معیارهای قبلی بازی سازی نه با معیارهای جدید! من دست به نوآوری جدید زدم که کمبود آن آن را احساس می کردم. منتهی دلیلی ندارد همه از این نوآوری استفاده کنند. راه حلی برای نیاز یک بازی کشف کردم که بازی به آن نیاز داشت. بسته به این که تحت چه شرایطی هستید، باید راهی را انتخاب کنید که در دسترس شما باشد و یا داشته های خود دست به خلاقیت بزنید. تا دیگر استودیوها سعی در تقلید از ما نکنند نمی توان در حال حاضر جواب داد که آیا تنها راه پیشرفت گرافیکی راه ما است یا خیر. من همیشه معتقدم می توان بیش از یک راه برای حل مسائل استفاده کرد.

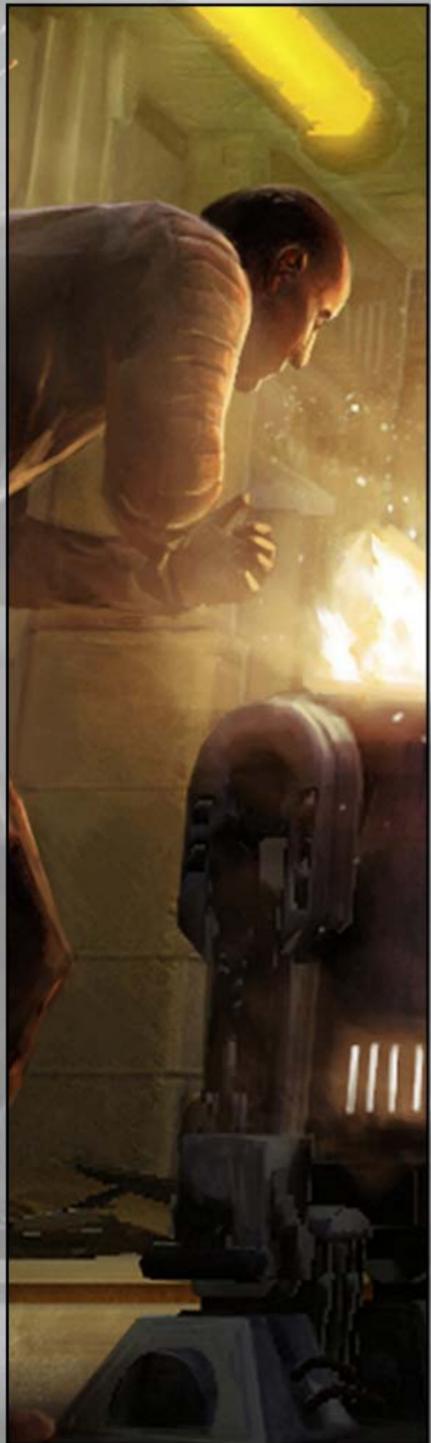


بودن در نقش یک Bounty Hunter ... فکر می کنم که به خاطر المان "پول" بوده است. آیا واقعا حقیقت دارد و با عامل پول می توان در گیم پلی نقشی را ایفا کرد؟ و یا شاید عاملی فراتر از حد یک عامل "خرج و دخل" باشد؟

در این فرانتجایز، SW:1313 اولین نوع شرح داستانی را دارا خواهد بود. پس حتما راه های ارتقا برنامه ایی برای بهتر بازی کردن وجود خواهد داشت. مطمئنا بزرگترین تکه گیم پلی خواهد بود که بر این ژانر تزریق می کنیم. اما همه این تکه به بخش روایت داستان گره خورده است. یکی از چیزهای جذاب در این نوع روایت داستانی، فرصتی است تا گیم پلی را به لحظات مهم داستانی پیوند بزنیم تا ناخودآگاه بازیاز ارتباط با بخش داستانی را خود رقم زند. یا ارتباطی با کاراکتر را در طول پیش روی در داستان انجام دهد. یا می تواند زیرکانه به کاراکتر خود قدرت های خاص اعطا کنید یا می توانید ارتباط یک شی در بازی را با بخش داستانی پیدا کنید. البته این بازی، یک بازی نقش آفرینی نیست که آیتم هایی را بگیرید و انتخاب کنید که چگونه ارتقا یابید. ما به سختی در تلاشیم که راه های ارتقا بخش گیم پلی و داستانی را به هم ارتباط دهیم.

با این گام در بخش گرافیکی، آیا بقیه بازی های استودیو نیز از این نوع تکنیک گرافیکی استفاده می کنند؟ آیا فکر می کنید که حد و مرزهای گرافیکی شکسته خواهد شد؟

ما هیچ وقت نخواستیم تا راه و روش چیزی را عوض کنیم. البته دوست داریم که با تمام دسترسی ها و تجربه های خود بازی عالی از سوی استودیوی لوکاس آرتز روانه بازار کنیم. چکار می توانیم بکنیم تا یک بازی ناب خلق کنیم؟ می توانیم با تجربه هایی که در طی این سال ها بدست آوردیم، دست به ایجاد نوآوری های جدید بزنیم. تا اینکه تیم را به چند گروه جدا کنیم و هر یک قسمتی از ساخت بازی را بگیرد و البته با این کار شاید یک بازی ناب ایجاد شود ولی مطابق با معیارهای قبلی بازی سازی نه با معیارهای جدید! من دست به نوآوری جدید زدم که کمبود آن آن را احساس می کردم. منتهی دلیلی ندارد همه از این نوآوری استفاده کنند. راه حلی برای نیاز یک بازی کشف کردم که بازی به آن نیاز داشت. بسته به این که تحت چه شرایطی هستید، باید راهی را انتخاب کنید که در دسترس شما باشد و یا داشته های خود دست به خلاقیت بزنید. تا دیگر استودیوها سعی در تقلید از ما نکنند نمی توان در حال حاضر جواب داد که آیا تنها راه پیشرفت گرافیکی راه ما است یا خیر. من همیشه معتقدم می توان بیش از یک راه برای حل مسائل استفاده کرد.



ZOMBIE U

اینجا لندن است. سال ۲۰۱۲. سالی که گویی آخرین روز های بشریت در آن سپری میشود. اینجاست که فاجعه ای جهانی بلاگیر زمین شده و همه یا مرده اند و یا زامبی شده اند. تنها تعدادی از افراد زنده مانده اند که ترجیح نمیدهند به زامبی تبدیل شوند. آنها خود را در خانه های امنی که درست کرده اند مخفی کرده و جسارت این را به خود نمیدهند که از خانه های امن خود بیرون بیایند. اینجا اینگلیس، شهر لندن، و من یک بازمانده ام!

این اسکرین در بازی کارایی زیادی دارد که به مرور زمان و با پیشروی در بازی متوجه آنها خواهید شد. برای مثال، در مکان های تاریک اشیائی که میتوانید با خود حمل کنید و یا به کارتان می آید را برایتان با رنگی متفاوت نشان میدهد. از کارایی های دیگر این اسکرین، میتوان به نشان دادن هرگونه حرکت در مقابلتان اشاره کرد. مثلا اگر یک زامبی در مقابل شما در حال حرکت است و مثلا مکانی که در آن هستید تاریک است، میتوانید حضور یک و یا چند زامبی را با آن تشخیص دهید. ممکن است هماهنگ شدن با سیستم کنسول WII U در ابتدا کمی سخت باشد، اما با کمی بازی کردن خیلی زود برای شما طبیعی خواهد شد. درست است که روش جدیدی که شرکت نینتندو برای بازی کردن ابداع کرده کمی متفاوت تر از کنسول های فعلی بنظر میرسد، اما به گفته سازندگان خیلی سریع به آن عادت خواهید کرد. **GUILLUME BRUNIER** در این باره میگوید: "این کار عمدی بود! در مصاحبه ای که با آقای **MIYAMOTO** (از مدیر عاملان شرکت نینتندو) داشتیم ایشان گفتند که امیدوارم سازندگان بازی ها برای این کنسول از صفحه نمایشگر و **GAMEPAD** بطور آشکار و همزمان استفاده کنند، همانند **MINIMAP** در **ZELDA** ..."

بودیم که فرصت زیادی را برای حمله به بازی باز نمیدادند. اما وقتی که عنوان ما به کل از **KILLER FREAKS** به **ZU** تغییر یافته، میتوانیم بخوبی با این موضوع کنار بیاییم. دیگر ما با موجوداتی سریع همانند **KILLER FREAKS** مواجه نیستیم. بلکه با موجوداتی بسیار کند و اهسته بانام زامبی مواجه هستیم. موجوداتی که سرعت کم آنها به شما این اجازه را می دهد که به راحتی سر خود را از تصویری به تصویر دیگر ببرید و یا به کله آنها شلیک کنید و دقیقا این فرصتی عالی برای شما خواهد بود. اینجا بود که کنترلر این کنسول به ما اجازه داد تا به سبک عناوین "زامبی" پیچ و تاب در گیر کننده اضافه کنیم تا بازی برای شما هرچه سخت تر و درگیر کننده تر باشد"

رستخیز زامبی ها، از نگاه WII U

در عنوان **ZU** بازیازان به سری هایی از ماموریت های خطرناک در خیابان های ویران شده ی شهر لندن فرستاده شده و درواقع این ماموریت ها هستند که روند گیم پلی این عنوان را تشکیل میدهند. هر کجا که میروید صفحه نمایشگر **WII U** به شما محتوای کیفی که حمل میکنید را نشان میدهد. این کیف شامل مواردی از وسایل مورد نیاز و اسلحه میشود. در هنگام بازی میتوانید با فشردن یک دکمه روی **WII U** صفحه نمایش آنرا به یک اسکرین تبدیل کنید.

جالب است، تا به حال شاید کمتر عنوانی را همانند **ZOMBIE U** دیده بوده ایم. اما این بازی اینگونه که فکر میکنید نخواهد بود. ماجرا در **ZU** کمی متفاوت تر از بقیه عناوین در سبک و سیاق زامبی است. عنوان **ZOMBIE U** در واقع از عنوان **KILLER FREAKS** سرچشمه میگردد. در سال ۲۰۱۰ بود که **Ubisoft Montpellier** این عنوان را به نمایش گذاشت. عنوانی که همانند شکل و ظاهر **ZU** از فضاهایی خالی از سکنه تشکیل شده است. اما حال که **Ubisoft Montpellier** مسئول ساخت این عنوان شده بود، میدانست که باید یک عنوان با تم تاریک و کامل را بسازد. اما باید این کار را با توجه به سیستم سخت افزاری کنسول نینتندو "WII U" انجام دهد. اما با توجه به کارایی های این کنسول، این استدیو مطمئن نبود بتواند این کار را انجام دهد. **GUILLUME BRUNIER** از **Ubisoft Montpellier** میگوید: "دقیقا بعد از نمایشگاه **E3** ما متوجه شدیم که باید کمی اهسته تر کار را انجام دهیم. نیاز داشتیم تا کمی با حوصله و آرام آرام کار را پیش ببریم. ما میخواستیم وقتی که بازیازان در حال تجربه این عنوان است، زمانی برای چرخاندن چشم خود از روی صفحه تلویزیون و صفحه اصلی **WII U** داشته باشد. اما این کاملا غیر ممکن بود. در **KILLER FREAKS** ما با دشمنانی سریع مواجه

در نمایشگاه **E3 2012** انتظار نمی رفت که در میان عناوین کنسول **WII U** عنوانی را شاهد باشیم که همگان را شگفت زده، و شرکت نینتندو را از به نمایش گذاشتن آن عنوان سر بلند کند. آن هم عنوانی **SURVIVAL-HORROR** که بنظر یک عنوان کاملا حرفه ای و خلاقانه میباشد. یکی از اعضای شرکت نینتندو در این باره می گوید **ZOMBIE U** نمیتواند بیش از چیزی که هست خود را نشان دهد. اما با توجه با خلاقیت های نوآورانه بازی، بنظر میرسد تا چند وقت دیگر شاهد انتقابی در عرصه بازی های رایانه ای باشیم. در بازی، شما کنترل شخصیت خاصی را برعهده نخواهید گرفت. زیرا این عنوان به سبک عناوین **permanent death** ساخته شده است. به این معنی که اگر در هنگام بازی کردن شخصیت شما بمیرد سریعاً به شخصیتی دیگر منتقل می شوید. همانطور که می دانید، در بازی بازماندگان زیادی وجود دارند که که می خواهند خود را زنده نگه دارند. پس اگر بمیرید، سریعاً به شخصیتی دیگر منتقل خواهید شد. در بازی **checkpoint** وجود ندارد، در بازی هیچ جایی برای پر کردن جان شما وجود ندارد و مدهای اتفاقی وجود نخواهند داشت و این، بخش جالب ماجرا است. پس میتوان این نتیجه را گرفت که یک بازی ساده و آسان در انتظار شما نیست!





این مورد میگوید: "درست به یاد دارم اولین تست این کار را بر روی یکی از مهندسين مشغول در پروژه انجام دادیم. اولین تست ما برای امتحان کردن استفاده از دو اسکرین (صفحه نمایش کنسول و تلویزیون) با یکی از دوستانم Christopher بود. هنگام اولین تست تمامی اعضای تیم دور ما جمع شدند تا ببینند آیا ایده استفاده از دو صفحه برای بازی عملی است یا خیر. جالب است که بدانید لحظه ای که اولین تست را انجام دادیم بسیاری از اعضای تیم از دیدن زامبی آن هم بطور یکدفعه ای در صفحه تلویزیون ترسیدند!! زیرا تا آن لحظه تمام تمرکز خود را بر روی باز کردن قفل یک مکان در روی صفحه نمایشگر کنسول گذاشته بودند. اما به محض اینکه چشم خود را به سمت تلویزیون چرخاندند، میشد ترس را در چهره آنان دید. اینجا بود که ما متوجه شدیم با این دو صفحه نمایشگر بطور همزمان چه کارهای جالبی که نمیتوان کرد!"

کار کنیم؟ اینجا بود که با تست اولیه کنسول Wii U فکری به ذهن ما رسید... آن هم قرار دادن قفل هایی در برخی از ماموریت ها بود. در برخی از قسمت ها که طی میکنید به HACKING CHALLENGE (هک کردن در برخی از قسمت ها) در طول بازی می رسید که شمارا به چالش خواهد کشید. این بخش ها با استفاده از صفحه نمایش Wii U قابل حل خواهند بود. در مواقعی که با چنین قفل هایی مواجه میشوید، GAME PAD یا همان صفحه نمایش کنسول Wii U بسیار بدرد بخور بوده و همچنین همانند یک ابزار عمل میکند. ابزاری که باید به کمک آن قفل هارا با هوش و ذکاوت خود باز کنید. اما وقتی که بطور جدی بر روی باز کردن قفل یک مکان و بر روی صفحه نمایش کوچکی که در دست دارید تمرکز کرده اید، دیگر حواستان به تلویزیون و یا زامبی که در حال نزدیک شدن به شما است نیست! بلکه تمامی هوش و حواس خود را صرف باز کردن قفل میکنید و توجهی به صفحه تلویزیون ندارید. یکی از اعضای تیم سازنده در

نمونه اولیه این کنسول تنها در بخش اسکرین (صفحه نمایش) آن قابل تست بود. اما کارگردان بخش داستانی بازی در مورد آن میگوید: "حتی موقعی که تنها نمونه ای اولیه از این کنسول را در اختیار داشتیم، متوجه این شدیم که بازیباز نمیتواند بطور همزمان به دو صفحه (تلویزیون و صفحه نمایشگر Wii U) نگاه کند. اما ما قاعدتا باید از این دو صفحه به درستی استفاده میکردیم و واقعا میتوانم بگویم این کار را به درستی انجام دادیم. هنگامی که افراد در حال تجربه این عنوان هستند و وقتی که چشمانشان از صفحه تلویزیون به صفحه نمایش Wii U برمیگردد، میتوانم بگویم که واقعا خواهند ترسید!"

پس این اولین بخش از ایده بخشی به بازی است که ذهن تیم را به خود مشغول کرده بود. BRUNIER ادامه میدهد: "میدانید هر وسیله ای، برای خود دوره و زمانی مشخص دارد. مهم این است که بگویم: خوب. حال میخواهیم با آن چه

ایشان همچنین گفتند که با این کار میشود اشیا بازی را در دست حس کرد. پس از این صحبت، ما ایده اصلی را به تیم منتقل کردیم و استفاده از دو نمایشگر بطور همزمان به ایده اصلی ما برای ساخت این عنوان تبدیل شده بود. وقتی که ایده اصلی را برای ساخت بازی به تیم گفتیم، به آنها اعلام کردیم که کنترلر نباید طوری باشد که بازیباز حس کند در حال حمل یک شی بدرد نخور و سنگین است. بلکه باید به کنترلر خود به شکل یک نیروی کمکی نگاه کنند که هر کجا که لازم است، به کمکشان می آید. برای مثال وقتی که در حال استفاده از یک اسلحه اسنایپر هستید، صفحه نمایش Wii U به کمکتان می آید و نقش دوربین این اسلحه اسنایپر را ایفا میکند. با این اوصاف اینکار بسیار ساده بنظر میرسد. نیتندو تقریبا تمامی امکانات مورد نیاز سازندگان بازی هارا برایشان بر روی صفحه نمایش Wii U آماده کرده است. بعد از معرفی شدن کنسول، شرکت یویسافت نیز نمونه ای اولیه از این کنسول را دریافت کرد.



ZOMBIFIED

SURVIVOR FEMALE

FEMALE

TRADER/TRENDY

POLICE WOMAN

بخش بر ایمان میگوید: "ما از مطرح شدن این ایده بسیار خوشحال بودیم. این ایده بسیار خوبی بود، برای کسانی که میخواستند راهی متفاوت برای بازی کردن را تجربه کنند. با این ایده میتوانیم به آنها اجازه دهیم باهمدیگر از تجربه این عنوان لذت ببرند. این در واقع استراتژی "بیتندو" است. طرحی که ما برای این بخش در نظر گرفتیم کاملا شما را به چالش خواهد کشید. زمانی که برای اولین بار ما این مد را برای بازی درست کردیم، دو روز مشغول امتحان کردن آن بودیم. در طی دو روز، بارها و بارها توانستیم مد را به پایان برسانیم و از آن لذت ببریم. میتوان گفت در این مد تعاملات زیادی بین کارهایی که انجام می‌دهید وجود دارد. در ضمن باید بگویم که در این بخش کارهای زیادی برای انجام دادن وجود دارد. در واقع میتوانم بگویم این مد یک نوع ابتکار است. در هنگام عرضه بازی، ۴ الی ۵ نقشه برای این مد در دسترس خواهد بود. اما بنظر میرسد تنها یک مد برای بازی در نظر گرفته شده است. BRUNIER در مد مورد میگوید: "ما دوست داشتیم که چند مد دیگر را برای این عنوان در نظر بگیریم. مد هایی همچون بخش بازماندگان و یا بخش هایی دیگر. اما شاید روزی این ایده هارا در آینده ZU قرار دادیم. شاید روزی در ZU2"

در انتهای زندگی هر کاراکتری که کنترلش را بدست میگیرید، امتیازی دریافت خواهید کرد. این امتیاز بر مبنی مقدار زمانی که زنده مانده‌اید و تعداد زامبی است که کشته‌اید. همچنین در بازی نکاتی وجود دارد که این نکات بروی دیوار های شهر نوشته شده است همانند عنوان DARK SOULS البته زمانی که میگوییم این عنوان از DARK SOULS ایده گرفته است نباید فراموش کرد که بازی نکات زیادی را از دو قسمت اولیه رزیدنت اوپل الهام گرفته و شباهت زیادی به این دو عنوان کلاسیک دارد.

در هنگام بازی باید به راه رفتن و نوع حرکت خود بسیار توجه کنید. برای مثال وقتی که مهمات اسلحه شما رو به اتمام است و یا هیچ وسیله‌ای برای نابود کردن زامبی ها در دست ندارید، می‌توانید به راحتی از کنار زامبی هایی که آهسته حرکت میکنند رد شوید و به سرعت از دست آنها فرار کنید. اما این موضوع بارها و بارها تکرار نخواهد شد. در بعضی از قسمت ها همانطور که گفتیم بازی شبیه به سری های کلاسیک RESIDENT EVIL خواهد بود. تنها تفاوت آن با RES این است که حال شما یک گیم پد دارید که باید بر آن تکیه کنید. BRUNIER در مورد سبک سیاق بازی و شباهت آن به RES میگوید: "من هیچ وقت به یاد ندارم که در اتاق کارم نشسته و گفته باشم ما حتما باید عنوانی بسازیم که به ریشه و اساس سبک SURVIVAL HORROR شباهت داشته باشد. اما به هر حال به یاد دارم که اولین موضوعی که تیم سعی داشت روی آن تمرکز کند، "دشمن" های اساسی بازی یعنی "زامبی" ها بودند. از همینجا بود که تمامی تیم با هم عقیده شدند که بازیاز حتی وقتی با یک عدد زامبی نیز مواجه شد، وحشت زده شود. برای مثال اگر شما در یک راهرو تنها با یکی از آنها مواجه شوید، وحشت زده خواهید شد. در این حالت است که باید گیم پد (Wii U) خود را دو دستی گرفته و به آن همانند تنها راه نجات خود نگاه کنید. این کار کمی سخت است. اما ما باید این کار را انجام میدادیم. گرچه این برای بازیازان همانند یک مجازات خواهد بود، اما در اخر پاداش تلاش های خود را خواهند گرفت"

جدید و تازه ای در بین ماموریت هایی که انجام می‌دهید بدست آورید. بازیازان قادر به این هستند که در هنگام بازی، سلاح ها و دیگر موارد مورد نیاز خود را از فروشگاه هایی که در safe house (خانه های امن) وجود دارد، خریداری کنند. همچنین دوربین هایی بانام CCTV در سرتاسر شهر وجود دارند که بازیاز می‌تواند آن هارا هک کند و به دستکاری آنها بپردازد. GABRIELLE SHRAGER این "دوربین" هارا یک نوع نقشه اب و هوایی توصیف میکند، که به کمک آنها میتوانید ببینید زامبی ها کجا هستند و یا در کدام بخش شهر بخش عظیمی از آنها حضور دارد. در نتیجه می‌تواند با دیدن اینکه کدام بخش از شهر حجم بیشتری از زامبی را دارد، ماموریت هایی را که در آن بخش هستند انجام ندهند و آنرا به وقتی دیگر موکول کنند. (همانطور که میبینید، این عنوان یک open-world کامل است. پس وظایفی که در بازی برعهده میگیرید همانند ماموریت ها) نیاز به تلاش زیادی دارند. زیرا وسعت محیط بازی بسیار زیاد است. همچنین دوربین هایی که هک میکنید میتوانند در پیدا کردن اسلحه های ی با قدرت های بسیار بالا و همچنین پیدا کردن راه های مخفی در میان تاریکی به کمک شما بیایند. در کنار بخش کمپین تک نفره (که بخش معمولی و داستانی بازی را روایت میکند) بخشی وجود دارد که player vs. player نام دارد. در این بخش یکی از بازیکنان وظیفه دارد "پرچم" گروه را به سمتی ببرد و نفر دیگر سعی دارد تا زامبی هارا بکشد و به نوعی دوست و همراه خود را را پوشش دهد. BRUNIER از این

همه، نیازی نیست که برای همه ی ماموریت‌ها جان خود را به خطر انداخته و صدمه ببینید. در نمایشی که در E3 از این بازی شاهد بودیم، شخصیت بازی می‌بایست از یک بیمارستان مقداری دارو پیدا میکرد. در اینجا لوکیشنی را میدیدیم که تاریک و خون آلود بنظر میرسید. حتی میشد عمق این فاجعه انسانی را در آن دید. دیوار هایی که رد انگشتانی خونی بر آن خودنمایی میکرد و صدای ناله های زامبی ها این ندا را به شما میداد که خود را برای جنگی تمام عیار با زامبی ها آماده کنید. زامبی ها میتوانند هر لحظه میهمان شما باشند. می‌توانند از هر دری وارد و از هر پنجره ای به شما حمله ور شوند. ممکن است در این حالت و در زمان حمله زامبی ها بمیرید اما همانطور که توضیح دادیم، اگر برای مثال وسیله ای را برداشته و سپس مرده بودید می‌توانید آن وسیله را در کیف لوازم خود پیدا کنید. تنها باید کاراکتر آلوده شده خود را پیدا کنید. SHRAGER میگوید: "اصلی ترین کار برای موفقیت در پیدا کردن دوباره این وسایل و مهارت های گذشته، اصرار و پافشاری بر پیدا کردن کاراکتر است. وقتی که میمیرید دیگر ماموریت را از ابتدا آغاز نخواهید کرد. ماموریت های شما همانند یک مسابقه است که بارها و بارها تکرار میشود. ما با این کار سعی کردیم تعادلی میان حس ناامیدی و بازی شما ایجاد کنیم. زیرا با هر بار مردن دوباره از نقطه ای که مردید با کاراکتری جدید وارد میدان می‌شوید اما ماجرا این است که هیچ چیز باخود ندارید. مگر اینکه کیف لوازم خود را دوباره پیدا کنید. مهم تر از همه، می‌توانید مهارت های

نکته اصلی که بازی بر روی آن تمرکز دارد مرگ است، نکته اصلی که به مرور زمان و با بازی کردن این عنوان به آن پی خواهید برد! برای مثال اگر توسط یک زامبی گزیده شوید، بلافاصله آلوده شده و GAME OVER میشود. بعد از آنکه آلوده شدید سریعاً به یک شخصیت بازمانده دیگر در نقطه ای دیگر از شهر لندن منتقل خواهید شد و کنترل وی را بر عهده خواهید گرفت. اما فکر نکنید که با بدست گرفتن کنترل یک شخصیت جدید و با یک جان پر دیگر مشکلی نخواهید داشت. بلکه مشکل اصلی شما تازه شروع خواهد شد. کاراکتر جدیدی که به دست گرفته‌اید با خود هیچ سلاحی ندارد، هیچ مهارت و یا اپگریدهایی که روی شخصیت قبلی انجام دادید را به همراه ندارد. پس اولین کاری که باید بعد از بدست گرفتن یک کاراکتر جدید انجام دهید این است که به سراغ کاراکتر قبلی و الوده شده خود بروید و مهارت ها و همچنین کیف تجهیزات خود را از وی بگیرید. GABRIELLE SHRAGER توضیح میدهد: "permanent death یک ایده عالی و قوی برای بازی است. این بازگشتی به نیاکان بازی های ویدئویی خواهد بود. این شیوه ای از بازی است که سالها پیش ما دوست داشتیم بازی کنیم. من اینطور فکر میکنم که این راه خوبی برای طراحی بازی است و بنظرم حس اینکه بدون هیچ گونه مهارت و یا سلاحی بازی را تجربه کنید باید جالب باشد و میتواند ترس را به شما منتقل کند. بنظرم بسیار جالب است اگر این شانس را به بازیاز بدیم که استفاده از تاکتیک ها و کاراکترهای مختلف را تجربه کنند. مهمتر از



استفاده از صفحه نمایشگر Wii U بعنوان دوربین اسلحه

زامبی ها، چرا حالا؟ چرا الان؟

از سریال WALKING DEAD گرفته تا WORLD WAR Z و یا بازیهایی که با تم زامبی هستند، زامبی ها را میتوان همه جا پیدا کرد. GABRIELLE SHRAGER در مورد تاثیر زامبی ها میگوید: "هم اکنون میتوان دید "زامبی" ها در حال تبدیل شدن به یکجور دلیل برای القا کردن حس ناامیدی و مشکل هستند. بسیاری از مردم فکر میکنند که دنیا در حال حرکت به سوی یک پایان فاجعه بار است. همه فکر میکنند که زامبی ها آن فاجعه بزرگ هستند. زامبی ها بدترین فاجعه ای هستند که انسان ها تصور میکنند. حال اگر بخواهیم آنها را ترسناک تر درست کنیم، تصور ما این است که ما آنها هستیم و آنها ما هستند! زامبی ها از انسان ها بوجود می آیند. پس این بسیار ترسناک است. حال ممکن است زامبی که مقابل شما ایستاده است، پدر، مادر و یا خواهر شما باشد. و حتی ممکن است خود شما زامبی شده باشید و جزئی از پرونده ما شوید! پس این موضوع، اهمیت زامبی هارا دوبرابر میکند.



گی کوتاه با GUILLEME BRUNIER و GABRIELLE SHRAGER

- سیستم permanent death بسیار هیجان انگیز است. چگونه به این نتیجه رسیدید که باید از این سیستم استفاده کنید؟
GS: در واقع هدف اصلی ما زامبی ها هستند. یک لحظه تنها یک لحظه در مورد فیلم هایی که با سبک زامبی مشاهده کرده اید فکر کنید. همیشه بازیگری که نقش اصلی است تا پایان وجود خواهد داشت. اما بازی هایی که از کاراکتری به کاراکتر دیگر منتقل میشوند راه مناسبی برای جستجو کردن در محیط بازی هستند.
در ZOMBI U زندگی کوتاه است. پس اگر نابود شوید، دیگر از دست رفته اید!
- بعضی وقت ها در بازی مجبور میشویم خود را از عمد به کشتن دهیم (به دلایل مختلفی همچون کمبود مهمات و یا نداشتن سلاح) میتوانید در این مورد برای ما توضیح دهید؟
درست است. این، یک روش کلاسیک در بین بازیازان است. اما همیشه این روش جواب نمیدهد. در بازی ما نیز اینطور نیست و این روش جواب نخواهد داد. در این عنوان اگر خود را از عمد به کشتن دهید باید گفت چیز زیادی آیدتان نمیشود. بلکه ممکن است برایتان بد تمام شود.

لندن، شهر بزرگ و گزیده خوبی برای لوکیشن اصلی این بازی است. نظر شما چیست؟
GS: دقیقاً همینطور است. شهری که مرکز بانکداری جهانی است و البته مکانی عالی برای ما! البته جایی مناسب برای فکر کردن. فکر کردن به این موضوع که چه کسی میخواهد جوابگوی این فاجعه ی جهانی باشد؟ و یا اینکه آیا مردم مسئول این فاجعه بشری هستند؟ در کل میتوان گفت از محله BUCKINGHAM گرفته تا شرق لندن، همه و همه در کنترل شما هستند.

- آیا نیتندو در ساخت بازی به شما ایده ای داده است؟

GB: بله، نیتندو از ابتدا در ساخت پروژه حضور داشت و همیشه به بهتر شدن کار کمک میکرد. در همین کمک ها ما به تغییراتی در بازی رسیدیم که هرگز به ذهن ما خطور نمیکرد. اما با کمک نیتندو توانستیم این تغییرات را اعمال کنیم. مخصوصاً در بخش آنالوگ های کنسول WII U.

GS: درست است. نیتندو نقش موثری در این کار داشت. البته از لحاظ دیگر که به بازی نگاه کنیم، صفحه نمایشی و لمسی WII U نقش موثرتری در ساخت یک عنوان SURVIVAL HORROR داشت.

اما شما فکر نمیکنید درجه سختی این بازی برای یک عنوان "نیتندو" در سطح بالایی قرار دارد؟
بله درست فکر میکنید. این عنوان بسیار سخت است. اما در حقیقت ما میخواهیم یک فرصت به بازیازان بدهیم که استراتژی خود را در این عنوان پیاده کنند و در اصل برای حضور در این میدان نبرد آماده شوند. اما اگر خود را برای حضور در این میدان آماده نکنید، نا امید خواهید شد. و البته خواهید مرد!

DYLAN JOHNSON
SEX: M - AGE: 32
PLUMBER



SURVIVAL TIME
2H 37 MIN



- Borderlands 2
- Dead or Alive 5
- Resident Evil 6
- FIFA 13
- PES 2013
- Medal of Honor: Warfighter
- Sleeping Dogs

R
E
V
I
E
W





بهراد شعبانی

36	بهراد شعبانی
40	
23	رسول خردمندی
30	
20	رادنی امیر ابراهیمی
30	
79%	

Dead or Alive 5

Developer: Team Ninja
 Publisher: Tecmo Koei
 Genre: Fighting



رسول خردمندی

یکی از فرانچایزهای مهیج در سبک مبارزه ای، فرانچایز Dead or Alive است که پنجمین نسخه از این بازی توسط Team Ninja ساخته و بر طبق سنوات گذشته توسط Tecmo Koei برای کنسول های PS3 و Xbox360 منتشر شده است.

کاراکترهای جدیدی از بازی Virtua Fighter در این نسخه وجود دارد. همچنین در این نسخه، مکانیسم های گیم پلی جدیدی تعیبه شده است. از لحاظ گرافیکی نیز بازی بهینه تر و واقع گرایانه تر شده است. نقدهای این بازی اکثرا مثبت بوده و منتقدین به تحسین جنبه های مختلف بازی پرداخته اند.

بازی دارای سه حالت "داستانی"، "مبارزه" و "آنلاین" است. بخش "تمرینی" کمی بهتر از سایر نسخه ها عمل کرده است. گفتنی است که در مراسم گیمز کام 2012 به بازی Dead or Alive لقب "بهترین بازی در سبک مبارزه ای" توسط Destructoid اعطا شده است. همچنین IGN، 36/40، نمره 8.8/10، GamesRadar نمره 4.5/5 و سایت گیم اسپات نمره 7.5/10 را به این بازی داده اند. Game Informer برخلاف سایر منابع بازی در دنیا با نقدی کوبنده به بازی 6/10 داد و مشکل اصلی بازی را در بخش داستانی و سیستم بازی آنلاین دانست. توصیه گیمفا پلاس در این است که به هیچ عنوان این بازی زیبا را از دست ندهید. شاید در مقابل بازی های هم سبک خود حرف چندانی برای گفتن نداشته باشد ولی با عبرت گیری از اشکالات گذشته توانسته تا یک اثر زیبا باشد.

DOA یکی از بهترین بازی های 3D فایتینگ به حساب می آید. گیم پلی بازی مثل نسخه های قبلی سادگی خود را دارد. قابلیت بدل زدن که خیلی سطح بازی را بالا برده است باعث شده که فقط به فشار دادن سریع کلیدها فکر نکنید و بتوانید حرفه ای تر بازی کنید. و با وجود بخش آموزشی و تمرینی بسیار عالی شما می توانید به راحتی با بازی آشنا بشوید. بازی دارای بخش داستانی می باشد که نمونه ای آن را در Mortal kombat دیده ایم با فرق این که داستان درگیر کننده و جذابیت زیادی ندارد. متأسفانه بخش گیم پلی بازی محتوای خاصی نداشته و پرایمتد زیادی شما را می نخواستند. یکی از چیزهای جالب در سری DOA تغییر محیط مبارزه می باشد. از شکستن زمین گرفته تا پرت شدن از یک ارتفاع و وارد شدن به یک محیط مبارزه جدید.

حالا در این نسخه یک سری صحنه های سینمایی هم به بازی اضافه شده که جذابیت صحنه های مبارزه را بیشتر می کند. بازی لیست کاراکترهای خوب و متنوعی دارد. شما با بازی کردن در بخش های مختلف می توانید چند لباس برایشان آزاد کنید. DOA در مقابل رقبای خود از گرافیک بالاتری برخوردار است.

طراحی کاراکترها در بازی عالی می باشد به طور مثال: افکت هایی مثل عرق کردن و کشید شدن کاراکترها به وضوح بر روی صورت و بدنشان قابل مشاهده است. بزرگ ترین ضعف بازی در صدا گذاری آن می باشد. صدای کاراکترها با ظاهرشان هم خوانی ندارد و به دل نمی شیند و در بعضی موارد مشکل Lip Sync هم دارد.

رادنی امیر ابراهیمی

مورگ یا زندگی؟

یکی از قدیمی ترین سبک های بازی های ویدئویی، همین سبک مبارزه ای می باشد که با قدرت کنسول های امروزی و پدید آمدن سبک های وسیع تر، رو به انحلال قرار گرفته است. از این رو تعداد بازی های مبارزه ای که در سال عرضه می شوند، کاهش چشمگیری نسبت به کمیتشان در نسل های پنجم و ششم داشته اند. عنوان Dead or Alive یکی از قدیمی ترین IP ها در این سبک می باشد که نسخه پنجم آن توسط Tecmo برای پلتفرم های PS3 و Xbox360 عرضه شده که می توان آنرا یکی از بهترین های این سبک در سال 2012 شناخت.

قطعا نمی توان از بازیهای مبارزه ای توقع خط داستانی را داشت. در اولویت نخست برای بازساز در این سبک، بخش چند نفره قرار دارد که امری منطقی باب عنوان این سبکی می باشد. بازی مرده یا زنده 5، هر چند نوآوری جالب توجهی نداشته، اما با اصلاح برخی از تئوری های منفی این سبک، بسیاری از ایرادات خود را توجیه نموده.

برای مثال در بیشتر بازی های مبارزه ای پس خوردن یک مشت یا لگد سنگین، به نحوی کار را برای خود تمام شده می دیدید چرا که کمی زمان جهت برپا شدن مجدد نیاز داشتید و در این مدت کوتاه فرصت مناسبی نصیب حریفان برای تشدد آسیب به شما، به شمار می رفت. اما در این بازی شما می توانید به سرعت بلند شوید و به مبارزه تان ادامه دهید. خود این مسئله، از یک بعد مثبت بنظر می رسد چرا که همانگونه که عرض شد، بازه ی زمانی دیگری جهت رساندن آسیب بیشتر به شما برای حریفان پیش می آمد و اگر چنین اتفاقی در اواسط مسابقه برای شما می افتاد، پایان مسابقه را پیش از پیش نزدیک می ساخت اما بعد منفی آن نیز، بی ارزش ساختن ضربات سنگین و آسان تر ساختن مبارزات می باشد البته برای جلوگیری از رخداد این مسئله نیز سازندگان از نوار ذخیره انرژی یاری طلبیده اند. بگونه ای که در 50 درصد شما می توانید از ضربات سنگین استفاده کنید و آسیب قابل توجهی به نوار سلامتی حریفان وارد سازید. گفته شد که ضربات سنگین تاثیر چندانی در

سرعت مسابقه نمی گذارد. باید حواستان را جمع کنید و از استفاده مکرر از یک تاکتیک و ضربه امتناع کنید. چراکه فیزیک بازی به کمک گیم پلی این عنوان رفته تا سرعت در حرکت کاراکترها بیشتر باشد. به همین خاطر است که استفاده مکرر از یک حرکت، دفاع تعیبه شده و یا گریختن از ضربات شما توسط حریفان را موجب می شود. سیستم پرش بازی نیز مشابه فیزیک و سبک سایر بازی های این سبکی است. عبارتی نوآوری خاصی در این آیتم از گیم پلی بازی وجود ندارد و تنها خاصیت استفاده از پرش دادن جای خالی و زدن مشت و لگد است. به هر حال نمی شود از این عدم نوآوری خرده ای به دل گرفت و این مسئله هنوز در هیچ بازی مبارزه ای شاهد فزون نوآوری نشده است. این مسئله نیز فراموش نگردد که به لطف فیزیک و انجین خوب بازی و همچنین زحمت سازندگان، استفاده از اشیاء موجود در محیط سه بعدی بازی نیز ممکن گردیده هر چند که این وسایل آسیب های جدی را به مبارزها نمی رساند.

یکی دیگر از نقاط قوت گیم پلی این بازی، وجود حرکات اختصاصی برای هر کاراکتر می باشد. عبارتی هر کاراکتر توانایی خاصی دارد برای مثال، شخصیت تینا قادر به زدن ضربات سهمگین می باشد تا حدی که در بازی از او به نام تینا روده خرد کن یاد می شود. ویا کریستی نیز به مار به دست معروف است. البته معمولا اینگونه ضربات اختصاصی بگونه طراحی می شوند که قابل پیش بینی باشند و بازی DOA5 نیز از این قاعده مستثنی نگردیده است.

همانطور که خودتان می دانید و پیش از این هم ذکر شد، از بازی های مبارزه ای نایست توقع داستان خاصی داشته باشید و بخش کمپین یا مرحله ای بازی، تنها در تعدادی مبارزه برای رویارویی با افراد قوی تر و آزادسازی برخی حرکات و تاکتیک ها صورت می گیرد. در بازی DOA5 بخش کمپین بازی در 19 بخش خلاصه می شود که هر بخش مخصوص یک شخصیت می باشد. هر یک از این بخش ها را نیز 3 مرحله تشکیل می دهد که با گذر از آن ها می توانید حرکات و قابلیت های ممکن را آزاد نمایید و تاکتیک و حرکات ترکیبی را بیاموزید. این

بخش نیز یکی دیگر از تئوری های این سبک می باشد که قسمت پنجم DOA به خوبی از پس آن برآمده و سرگرمی جذابی را در بخش کمپین برای بازیازها تعیبه کرده است.

از ویژگی های قابل توجه و چشمگیر گیم پلی بازی بگذریم و به گرافیک برسیم. اکثر بازیهای مبارزه ای به دلیل وسعت کم آنها، امروزه بصورت آرکید ویا دانلودی عرضه می شوند. ضمن همین مسئله از آنها نمی توان توقع گرافیکی در حد کرایسیس را داشت. بازیهایی که در این سبک از وسعت بیشتری برخوردار هستند مانند Tekken، DOA و یا Street Fighter که توسط ناشرین و بروی دیسک عرضه می شوند، به تبعیت از شرایطی که بازیهای این سبک دارند، از گرافیک بالایی برخوردار نیستند و معمولا سعی می کنند برای توجیه این مسئله، از سبک گرافیکی سل شید استفاده کنند. اما عنوان DOA از همان ابتدا از پیشتازان گرافیک در سبک مبارزه ای به شمار می رفت. قسمت پنجم این بازی نیز با شجاعت تمام با یک گرافیک real وارد گود شده. بازی از فیزیک توانمندی بهره مند است و طراحی اشیاء و استیج های مبارزه بسیار دقیق کار شده است. طراحی کاراکترها و چهره آن ها نیز کمک شایانی در محبوبیت بازی داشته است.

گرافیک فنی بازی را با احترام به سبک مبارزه ای، نمی توان با سایر عناوین نسل هفتی مقایسه کرد و همین بهانه ای برای تحسین گرافیک این بازی به شمار می آید.

در بخش صداگذاری هم تنها کلیشه های این سبک موجود است و موسیقی بازی نیز چندان غنی نیست و ساخت آن ها کار سختی نیست که این مسئله را می توان منفی ترین نکته این بازی حساب کرد.

بازی DOA5 نسبت به نسخه های پیشینش اُفت محسوسی را داشته اما در این اوضاع نابسامان سبک Fighting، این بازی از تحسین برانگیزترین ها به شمار می آید.

اگر قصد خرید این بازی را دارید، دو مورد را ملاک خود قرار دهید؛ نخست اینکه اگر به دنبال نوآوری هستید و از وزن و بکش در بازی های مبارزه ای خسته شده اید، DOA5 گزینه ی





رامیلا کهن زاد

27/40
27/30
29/30
83%

رامیلا کهن زاد
دانیال نوروزی
عماد عامری

Resident Evil 6

Developer: Capcom
Publisher: Capcom
Genre: Survival horror, third-person shooter

Xbox 360
PS3
+18
Mouse

دانیال نوروزی

بدون شک یکی از بزرگترین بازیهای که امسال عرضه شد، Resident Evil 6 بود. شدت تنوع و نوآوری در این نسخه بیداد میکرد. چهار خط داستانی و گیم پلی گسترده به همراه آزادی عمل فوق العاده بالا سبب میشد بازیکن حتی بدون داشتن مهمات با اکشن پرزد و خورد و داغ از پس دشمنان بر بیاید. اما بحث اصلی بین طرفداران تعصبی بازی است که آنها نیز به دو دسته تقسیم شده اند! آنهایی که به هیچ وجه با این بازی کنار نمیایند و با اکشن مضاعف مخالفند و دیگری طرفدارانی که RE را چشم بسته نیز قبول میکنند. اما حقیقت این است که هر بازی در طول زمان نیازمند تغییرات بسته به اتمسفر داستانی آن است. حمله ی سراسری بیوتوریستی در سراسر دنیا نیازمند اکشن مضاعف است و اگر آیتم ترس مهم است بازیکن باید بازی را روی آخرین درجه ی سختی و با سناریو جیک یا لیون شروع کند تا تجربه ای از این نوع ترس داشته باشد. RE6 آنطور که باید و شاید به حشش نرسید ولی هرچه باشد، یک بازی بزرگ است. یک Resident Evil!

شاید خیلی ها در نگاه اول باخود بگویند RE6 دیگر یک RE نیست و از ریشه خود دور شده است! اما من در ابتدا آنها را به تجربه دقیق بازی دعوت میکنم. درست است که انتقادات زیادی به عنوان RE6 وارد شد اما تغییر، لازمه هر فرنجایز است. ادر بازی اگر بخواهیم بسیار کلیشه ای ایراداتی را بگیریم دیگر نمیتوانیم زیبایی های این عنوان را در نظر بگیریم. گیم پلی بازی همانطور که میدانید تغییری ۱۸۰ درجه ای داشته است. تغییراتی که به عقیده خیلی ها اشتباه بوده اند. نمیتوان صرفا آنها را اشتباه دانست. بازی دارای ۴ کمپین است که در هر کمپین میتوانید یک داستان متفاوت را پیش بگیرید و داستان را پیش ببرید. هنگامی که ۴ سناریو را به اتمام رسانید میتوانید ارتباط داستانی میان این چهار کمپین را متوجه شوید. از بخش داستان که بگذریم گیم پلی بازی با اینکه با المان های اکشن تلفیق شده، بسیار زیبا و درگیر کننده است.

عماد عامری

ببخش دیگری که شاید یکی از نکات دیگر مثبت این عنوان بشمار می آید، بخش صدا گذاری ان است. صدا پیشه های کاراکتر های بزرگی همچون لئون کندی و یا کریس ردفیلد بخوبی از همچین چالش بزرگی آن هم صدا پیشگی این دو شخصیت مهم بخوبی عبور کرده اند. اما شاید نکته ای که کمی به عنوان صدمه میزند، گرافیک آن باشد. گرافیک بازی در نگاه اول خوب بنظر میرسد و محیط هایی با گرافیک خوب را شاهد هستید. اما با کمی پیشروی در بازی، متوجه میشوید گرافیک بازی در بخش های کوچکی نقص هایی فنی را شامل میشود. اما باید در آخر گفت عنوان RE6 عنوانی بود که گرچه تغییرات زیادی را بخود دیده، اما حتی با تغییراتی که داشت تجربه آن میتواند عالی باشد. داستانی پرمحتوا، شخصیت پردازی فوق العاده، صدا گذاری عالی و گیم پلی جذاب، از نکات مثبت این عنوان هستند.

کریس دقیق، به قیمت از دست دادن دید محیط تمام میشود؛ گرچه دوربین در جاهای شلوغ به مشکل بر میخورد.
یک تجارت ظریف
کیکام با دست و دلبازی گزینه های مختلفی برای احساس بازی قرار داده است؛ برای کسانی که فکر میکنند دوربین دست و پا گیر است و نشانگرهای هدف، بازی را خراب میکنند، سرعت قابل کاهش است، هدف گیرنده لیزری اضافه شده است، و دوربین بالای سر میتواند خاموش شود تا تجربه مرسوم تری ارائه شود. برخلاف سنت قدیمی، نشانگر سلامت شما چند تکه شده و هر بار که قسمتی از آن کاملاً خالی شود، یک بار به زمین میفتد، درحالی که میتوانید روی پشت خود بلغزید و به سوی بالا به مهاجمین شلیک کنید. اگر نشانگر سلامت خالی شود، با باید صبر کنید تا هم تیمتان نجاتتان دهد، یا اینکه زیر یک میز یا داخل مخفیگاهی بخرید و دعا کنید تا ۳۰ ثانیه هیچ جانوری شما را نیابد تا سلامتتان باز گردد.

کردن خودشان از ذات اصلی زامبی نکردند، با وجود اندک استراتژی که در رفتارشان لازم است. سیستم داروی گیاهی رزیدنت ایول، که در آن ممکن است گاهی از آنها جوانه ای بزند، یک ساقه از گردن، یا چیزی شبیه کرم از بازو، اما این ترس خیلی تکراری و آشناست. هیچکدام برابر ترس ایجاد شده از برق سرخ چشمان Los Ganados و یا چنگالهای وی نمیشوند. در رزیدنت ایول ۵ هم زامبی های آفریقایی اندکی نژادپرستانه بودند، اما زاووها صرفاً بطور تهاجمی ای مطلوب هستند.

داستان لئون از همه بخشها قوی تر است. کمپین کریس ردفیلد با از بین رفتن تمام ترس و هیجان، از همه بدتر است (موسیقی هراس آور که چندان خوشایند طراحی نشده نمیتواند ترسی را که وجود ندارد، ترسناک تر کند). صحنه های دوییدن سوم شخص توسط صدای خرخر تفنگ و دیالوگ های احقمانه بین سکانس ها قطع میشود. در اینجای بازی در نبرد با غول ها، موجودات غول پیکر جهش یافته، و جنگ با هلیکوپتر، علیرغم توانایی جدید ردفیلد در جاخالی دادن و کنار کشیدن و ... ساده تر بگویم این یک چهارم بازی تقلا بیهوده است. حتی هنگامی که سازنده ها با انداختن یک مار غول پیکر به جان ردفیلد سعی می کنند ما را به یاد رزیدنت ایول ۱ و مبارزه با یاون بیندازند!

کمپین جیک مولر پیشرفت بهتری داشته است، که از RE3 الهام میگردد، که باید از یک پوستاناک که بسیار به نمیس در آن شماره شباهت دارد، فرار کنید. اما این دلخوشی اندکی در برابر برخورد با غول های بی دست و پا و آن قسمت های کوتاه خسته کننده دراماتیک است. حداقل اضافه شدن شخصیت شری بیرکین اینجا بدلیل آسیب پذیری و هیجان بخشی اش به این قسمت خسته کننده، بسیار مناسب است. و همچنین خود جیک با دیالوگ های بیاد ماندنی و کنایه آمیز و تنوعی که در گیم پلی این بخش وجود دارد باعث جذابیت بیشتر این بخش شده است. اما کمپین ادا وانگ، تنها پس از کامل کردن سه کمپین دیگر باز میشود، و طعم متفاوتی دارد. با پازل های مبتکرانه ای مواجه میشوید که به شما نشان میدهد بازی چقدر از اصل خودش فاصله گرفته است. با بد اخمی های کندی، بد اخلاقی ردفیلد، و تکبر و کج خلقی مولر و روبرو می شوید. درحالیکه همراهی نیست تا در باز کردن درب ها همراه شما فشار آورد یا در هر لبه به شما آویزان شود. اینکه کمپین وانگ در آخر بعنوان دنباله کمپین ردفیلد یا آویزان به کمپین جیک آمده، اصلاً خوشایند نیست.

باید گیاهان را پاکسازی و مخلوط کنید و از آنها دارو بسازید، بررسی و کارآمد شده است؛ شما میتوانید با چند بار زدن یک دکمه، قرص ها را فرو دهید. در پایان هر قسمت، مجموعه ای از مدال ها بر اساس موفقیت های گوناگوتان در بازی کسب میکنید، و از امتیازات مهارت هم میتوانید برای باز کردن و ارتقا دادن حداکثر سه مهارت، مثلاً قدرت حمله بدون اسلحه، یا سرعت تعویض خشابو ... استفاده کنید.

با وجود اینکه در تمام چهار کمپین، کنترل ها سازگار هستند، اما در کمپین لئون است که گیم پلی شبیه اوج سری در رزیدنت ایول ۴ میشود. جایی که هنگامیکه یک گله زامبی دور شما حلقه میزنند، باید کنترل جمعیت داشته باشید، اما وقتی به طراحی دقت میکنید، میبینید که این شماره از بازی در این مرحله به شما فضای بیشتری میدهد؛ یک کوریدور طولانی در یک قطار، که میتوانید به راحتی تا Checkpoint بعدی بدوید، و خیلی کم پیش میآید در این میان مغلوب شوید. مشکل توسط خود زامبی ها (اینجا تحت عنوان J'avo) بوجود می آید. از بازی چهارم که در بین دار و دسته های اوباش هرج و مرج ایجاد شد، J'avo ها تلاش زیادی برای دور

داستان بازی، شبیه چهار بازی Triple-A است که به هم چسبیده باشند، هرکدام با کاربری متفاوت خود، هرکدام با عطر و طعم خاص خود، و هرکدام با برداشت خاص خود از سری های قبلی رزیدنت ایول. طی آن شما با هواپیما پرواز میکنید، از روی قطار میپرسید، و اتومبیل میرانید. این رزیدنت ایولی است با بودجه ظاهراً نامحدود که در آن هیچ ایده ای بیش از حد گران نیست و هیچ خواسته ای دور از دسترس نیست. آمار عجیب آن به بیرون از بازی هم میرسد، جایی که ۶۰۰ نفر برای زودتر از موعد آماده شدن آن به کار گرفته شده اند!

بازی شبیه یک دیو بزرگ و وحشتناک است (شاید بلندترین و طولانی ترین بازی اکشن تاریخ) که شما جرات نمیکنید درباره چیزی جز تلاش بی وقفه ای که صرف ساختنش شده حرفی بزنید. این بازی، مثل هرم مصر است در دنیای بازیها (با روح خسته سازندگان در داخل هرم) و هنگامیکه وارد آن میشوید، رزیدنت ایول ۶ اصلاً شبیه راکون نیست.

باورم نمیشه درست مثل راکون میمونه!
اشاره لئون اس. کندی به اولین شهر مملو از زامبیها در سری طولانی ترسناک نجات یابی کیکام، پر از معنی است. در اولین نگاه، باز هم یک قهرمان در میان تعداد باور نکردنی زامبیها به چشم میخورد، درحالی که کندی و همکار جدیدش هلنا هارپر، مسیرشان را در یک دانشگاه متروکه آمریکایی که دیوارهایش با نور صاعقه های شبانه روشن میشوند، باز میکنند، دقیقاً حسی شبیه راکون دارد.

شبه لئون از همه به ریشه این سری بازیهای نجات یابی نزدیکتر است (البته بخاطر شباهت به ساختار خطی راهروها در Uncharted، یا همان سیستم "اگر ضربه آرنج کفایت میکند، از گلوله استفاده نکن") ولی خوشبختانه آن چمدان دیگر همراهتان نیست، و هرچقدر بخواهید میتوانید آیتم جمع کنید (آیتمایی که از زامبی های بدون سر بیرون میفتند) و دیگر به کمبود مهمات برنمیخورید. داستان او، شما را به باز کردن راهتان در مترو، خزیدن از روی سیم خاردار، و جنگیدن در خیابان وامیدارد. هنوز هم بازی از کمبود ترس رنج میرد حتی با وجود اینکه محیط بازی کاملاً تاریک شد تا حس ترس به بازیباز القا شود.

سگهای هار شیشه ها را میشکنند و جسدها سر بر میگرددند تا شما را ببینند تا باور کنید که باز به راهروهای موریانه زده عمارت اسپنسر برگشته اید. دوربینهای ثابت و حرکت قایق مانند شخصیت بازی که مختص زمان شکل گیری این سری بودند، دیگر وجود ندارند. هرچند، سایر طراحی های مراحل اولیه رزیدنت ایول ۶، از لباس ها تا مرگ ها و وقایع سریع، بطور خالص از طراحی های شینجی میکامی هستند، هرچند که سالهاست مرده است.

کمپین لئون از همه به ریشه این سری بازیهای نجات یابی نزدیکتر است (البته بخاطر شباهت به ساختار خطی راهروها در Uncharted، یا همان سیستم "اگر ضربه آرنج کفایت میکند، از گلوله استفاده نکن") ولی خوشبختانه آن چمدان دیگر همراهتان نیست، و هرچقدر بخواهید میتوانید آیتم جمع کنید (آیتمایی که از زامبی های بدون سر بیرون میفتند) و دیگر به کمبود مهمات برنمیخورید. داستان او، شما را به باز کردن راهتان در مترو، خزیدن از روی سیم خاردار، و جنگیدن در خیابان وامیدارد. هنوز هم بازی از کمبود ترس رنج میرد حتی با وجود اینکه محیط بازی کاملاً تاریک شد تا حس ترس به بازیباز القا شود.

باز هم کندی نقش سخنگوی کیکام را بازی میکند و طرفداران را مطمئن میکند. رزیدنت ایول ۵ علیرغم فروش نسبتاً خوبش، طرفداران اندکی یافت. و این جمله که "احساس راکون دارد" از سوی سازنده ژاپنی، در غیاب طراحی همچون میکامی، سعی در آرام کردن هواداران دارد. تلاش آنها، شامل چهار کمپین درهم پیچیده و گسترده که هرکدام به پنج مرحله ۶۰ دقیقه ای تقسیم میشوند، شده است. بازگشت مشهور ترین قهرمان بازی، و حضورش در تیم های دو نفره، امتیازهای متفاوت برای زامبی ها و له کردن و تکه تکه کردنشان، صدها شیء قابل جمع آوری، مدل سازی شخصیتی خوب، صحنه های سینمایی بیاد ماندنی، و هزاران امتیاز مهارت برای ارتقاء شخصیت... بازی سخاوتمندانه بسته شده است.

خوش به حال سازنده ها، محیط تاریک = جزئیات کم تر!
با اینکه طراحی شخصیت ها قابل قبول است اما بازی از مشکلات عدیده گرافیک رنج میرد از جمله اینکه طراحی اجسام و جزئیات بسیار ضعیف از کار در آمده و خیلی جاها آبجکت ها فاقد سایه هستند و بیشتر سایه ها anti-aliasing ندارند. دوربین روی کتف شما سوار است و تیراندازی، دقت لازم را دارد. زوم بالا و هدف

حتی یک نوآوری در MultiPlayer بازی وجود دارد بصورتیکه بازیکنان را در نقاطی از کمپین های مختلف که هم پوشانی دارند، با هم همراه میکند. سپس، بعد از اتمام هر کمپین، یک حالت شکار مامور شبیه Left 4 Dead باز میشود که در آن شما میتوانید وارد کمپین فرد دیگری شده و وی را مثل زامبی شکار کنید.



امیر گلخانی



9.7	
9.5	
9.5	
9.7	

38
40

29
30

23
30

90%

FIFA 13

Developer: EA Canada
Publisher: EA Sports
Genre: Sport

Electronic Arts بزرگی خود را مدیون عناوین بزرگ است که هر ساله بدون استثنا منتشر شده و فروش فضایی آن ها کاملا تضمین شده است! شاید بزرگترین این عناوین سری **FIFA** باشد که اکنون به عنوان بهترین شیه ساز فوتبال در دنیای بازی های کامپیوتری شناخته می شود و از رقیب زاپنی خود در این نسل به خوبی پیشه گرفته است. هر سال شاهد پیشرفت سری هستیم ولی از نظر من این پیشرفتها به هیچ وجه کافی نبوده و مدت هاست شاهد جهش عظیمی در این سبک نبوده ایم. با توجه به اینکه فروش بازی از قبل از منتشر شدن تضمین شده است، پس چه دلیلی دارد تا سازندگان خود را به زحمت بیاندازند؟ متأسفانه همین مسئله باعث شده سرعت پیشرفت بازی های شیه ساز فوتبال به شدت کند باشد. نسخه ی ۱۳ نسبت به ۱۲ پیشرفت های خوبی داشته و بیشتر ایرادات رفع شده اند. یکی از بزرگترین پیشرفت های بازی سیستم پاسکاری آن است که بهبود چشمگیری داشته. متأسفانه در کنار فیزیک فوق العاده ی بازی و انیمیشن های باور نکردنی آن، همچنان شاهد ضعف در طراحی (مخصوصاً چهره ی بازیکنان) هستیم که تا امید کننده به نظر می رسد. سری فیفا بدون مشکل در زمینه ی لایسنس ها با ارائه ی لیگ ها و تیم های متعدد در کنار تعداد قابل توجهی استادبوم همیشه لذت خاصی داشته و دارد. در کل به عنوان یکی از طرفداران پر و پا قرص این سبک امسال نیز مثل سال های گذشته باید منتظر سال آینده (و شاید نسل آینده) باشیم!

حامد افرومند

عماد عامری

بار دیگر شاهد عرضه شدن عنوان محبوب FIFA از سوی شرکت EA بودیم. همانند سال های گذشته، EA بار دیگر روند بهبود سری فیفا را دنبال کرد و توانست عنوانی جنجالی و پر سروصدا را روانه بازار کند. در ابتدا اگر به بخش گیم پلی بازی نگاهی کلی بیاندازیم، تغییرات زیادی را مشاهده میکنیم. از بخش انیمیشن های مختلف گرفته تا حرکات بازیکنان همه و همه همانند هر سال با تغییرات زیادی مواجه شده اند. در بخش گیم پلی بازی، انیمیشن های جدیدی که به بازی اضافه شده اند باعث ایجاد حرکتی نو و تازه شده و هسته اصلی گیم پلی این عنوان را به کلی تغییر داده اند. در عنوان FIFA 13 شاهد یک تغییر بزرگ بوده ایم. آن هم اضافه شدن حرکات جدید بازیکنان است. برای مثال اگر در حال حرکت به عقب هستید دیگر همانند سال های گذشته بازیکن شما مستقیماً به آن سمت نمیروند، بلکه با توجه به مسیر مشخص شده توپ بازیکن شما عقب عقب و یا حتی بطور موازی با خط زمین حرکت میکند. گرافیک بازی که میتوان گفت بخش عمده ای از تغییرات مثبت فیفا را شامل میشود، خوب از آب درآمده است. نور پردازی بازی در سطح باورنکردنی برای فرنچایز ورزشی بسیار خوب است. در گذشته و مخصوصاً در FIFA 11 شاهد این بودیم که نورپردازی یا بهتر بگویم سایه های بازیکنان که بر زمین نقش می بست، کمی مشکل داشت. اما از FIFA 12 روند بهبود این مشکل از سر گرفته شده و حال در FIFA 13 شاهد گرافیکی فوق العاده هستیم. در آخر باید گفت شرکت EA بار دیگر عنوانی جالب و جنجالی را روانه بازار کرد که تجربه ان برای هواداران ورزش فوتبال خالی از لطف نیست.

به این انیمیشن های یاد شده یک نورپردازی واقع گرایانه و منطبق با محیط را نیز اضافه کنید تا بازی دیگر هیچ کم و کسری از این نظر نداشته باشد. در این میان طراحی و انیمیشن مربوط به تماشاگران و همچنین عوامل حاضر در کنار زمین هم چنان توی ذوق می زند و به حد مطلوب هواداران نرسیده است. بجز برخی موارد کوچک یاد شده، گرافیک بازی یکی از بهترین ها در بین عناوین شیه ساز ورزشی است؛ البته باید این را خاطر نشان کرد هنگامی گرافیک بازی در بهترین حالت است که آن را با دیگر عناوین هم سبک مقایسه کنیم؛ اما اگر بخواهیم بازی را با دیگر عناوین روز مقایسه کنیم نمره ی در نظر گرفته شده برای آن به مراتب پایین تر خواهد بود.

آخرین بخش قابل بررسی بازی صداگذاری و موسیقی آن است. صداگذاری مانند عنوان قبلی در بهترین و بالاترین حد ممکن قرار دارد؛ خصوصاً این که با سیستم جدید تماشاگران، آنان در موقعیت های مختلف و با توجه به شرایط استادبوم و همچنین تیم ها، واکنش و صدایی متفاوت را به سمع بازیاز می رسانند. در کنار صداگذاری محیطی، صداگذاری گزارشگرها نیز به وضوح بهتر از نسخه های پیشین شده و آن ها علاوه بر گزارش بازی در برخی از مسابقات به تحلیل وضعیت و یا اعلام نتایج بازی های هم زمان می پردازند. این مورد در بخش Career Mode واقعا مفید بوده و تاثیر به سزایی بر جذابیت گیم پلی دارد. در کنار صداگذاری، موسیقی های استفاده شده در بازی نیز هم چنان با تم کلی آن هم خوانی داشته و به خوبی آدرنالین را در خون بازیاز جاری می کند. البته باید پذیرفت موسیقی های انتخاب شده در چند نسخه ی اخیر این عنوان، هرگز نتوانستند به محبوبیت آثاری که در نسخه های قدیمی تر هم چون ۰۶ انتخاب شدند، دست یابند.

در کنار بخش های یاد شده از بازی، بخش های مختلف آنلاین و آفلاین مانند Season، Career Mode و ... نیز هم چنان در بهترین حالت خود قرار دارند. بخش Career Mode که به نوعی اصلی ترین Mode در بین بخش های آفلاین بازی است، نسبت به گذشته واقعی تر جلوه می کند و ضعف های کوچکی هم چون راحت بودن نقل و انتقالات و عدم وجود تیم های ملی نیز در آن رفع شده است. هم چنین سازندگان برای افرادی که با شیه ساز کامل و واقع گرایی مطلق رابطه ی خوبی ندارند نیز بخش هایی هم چون Challenge را در نظر گرفته است، تا دیگر هیچ بهانه ای برای تجربه نکردن این عنوان باقی نماند. در رابطه با Mode های آنلاین بازی نیز بجز اندکی مشکلات فریز و باگ های کوچک در برخی از مسابقات نمی توان ایراد دیگری ذکر کرد.

در کنار موارد یاد شده از گیم پلی بازی، باید این را هم در نظر داشت که جلوه های دیداری و شنیداری یک عنوان شیه ساز نیز سهم عظیمی در موفقیت آن خواهند داشت. بازی از نظر گرافیکی پیشرفتی محسوس نسبت به نسخه ی پیشین خود داشته است. البته باید پذیرفت که مکمل این پیشرفت، موتور فیزیک بازی است که در بخش های مختلف آن، به خوبی قدرت پردازش کنسول های نسل حاضر را به رخ می کشد. نکته ی قابل ذکر دیگر در باب این بخش اضافه شدن انیمیشن های جدیدی هم چون نمایش بازیکنان در تونل رختکن و هم چنین نمایش داور چهارم در هنگام تعویض ها است. با توجه به تنوع داوران و هم چنین تنوع در تعداد انیمیشن های این بخش، به جرئت می توان گفت پس از ساعت ها بازی کردن نیز باز با یک انیمیشن و حرکت متفاوت رو به رو خواهید شد که پیش از این حتی شیه به آن را نیز ندیده بودید.

در پایان و با توجه به توضیحات ارائه شده، تصور می کنم که فیفا ۱۳ نه تنها اندک ایرادات نسخه ی جدید توانست تا همانند آن انقلابی دیگر در بین عناوین شیه ساز ورزشی ایجاد کند. تجربه ی این عنوان را به تمامی ورزش دوستان و خصوصاً هواداران ورزش فوتبال پیش نهاد می کنیم؛ شک نکنید که فیفا ۱۳ نسبت به نسخه ی پیشین خود حرف های بسیاری برای گفتن خواهد داشت و مانند رقیب، تنها به انجام نقل و انتقالات باشگاه ها و تغییر چهره ی بازیکنان بسنده نکرده است!

انقلابی دیگر!

قبل از بازی کردن فیفا ۱۳ از خود پرسید که نسخه ی پیشین بازی چه چیزی کم داشت. مشکلات اندک موتور فیزیک بازی و یا نوسانات اندک هوش مصنوعی؟! حال تصور کنید اگر این مشکلات اندک از روند بازی حذف می شدند، محصول نهایی به چه شکل می شد. آیا بازی تبدیل به بی نقص ترین اثر شیه ساز ورزش فوتبال میشد؟! عرضه ی نسخه ی سیزدهم این فرنچایز سبب شد تا تمامی معادلات بر هم بریزد؛ زیرا محصول نهایی نه تنها ضعف های نسخه ی پیشین را برطرف کرد، بلکه با پیشرفت های خود ثابت کرد که نسخه ی پیشین چندان هم واقع گرایانه نبوده است!

با آغاز بازی و ارسال اولین پاس به هم تیمی هایتان، با سیستم دقیق و بسیار متفاوت Pro Passing روبرو می شوید. سیستمی که بر طبق آن، هر بازیکن در هنگام رد و بدل کردن پاس و با توجه به قدرت بدنی و تکنیکی اش، به شکلی متفاوت پاس را ارسال و یا دریافت می کند. شاید در ابتدای کار استفاده از این سیستم تا حدی مشکل به نظر بیاید، اما به محض این که به آن عادت کردید، متوجه خواهید شد که این عمل خود باعث اجرای تکنیک های خارق العاده و بی نظیری در زمین می شود. البته باید در نظر گرفت که مکمل اصلی این سیستم، First Touch Control است که با استفاده از آن می توان در هنگام دریافت پاس، نحوه ی واکنش بازیکن به توپ را تعیین کرد. این مکانیک در کنار نسخه ی بهبود یافته ی Impact Engine سبب می شود تا بازی بیش از گذشته، واقع گرایانه به نظر برسد.

موضوع قابل بحث دیگر در رابطه با گیم پلی بازی، تغییرات هوش مصنوعی در آن است. یکی از بزرگترین ضعف های نسخه ی پیشین در بخش طراحی و بهینه سازی هوش مصنوعی این بود که در درجات سختی بالا به جای تقویت قوای تیم حریف، قدرت و استقامت بازیکنان تیم خودی به طرز عجیبی تضعیف می شد. در فیفا ۱۳، در تمامی درجات سختی و در برابر تمامی تیم ها قدرت تیم شما ثابت است. یعنی با توجه به درجه ی سختی قدرت هیچ کدام از بازیکنان کمتر نشده و این خود به واقعی تر شدن بازی کمک شایانی کرده است. البته تیم مقابل شما بر نحوه ی عملکرد و روحیه ی بازیکنان تیم خودی تاثیر خواهد داشت؛ اما این تاثیر به طور ناگهانی و در خلل بازی نخواهد بود و با توجه به نتیجه ی رقابت و همچنین جو ورزشگاه متنوع خواهد بود. یکی از نکاتی که پیش از عرضه ی بازی سازندگان مانور بسیاری بر روی آن می دادند، استفاده ی بازی از حسگرهای حرکتی بود. به شخصه توانستم در بین دو حسگر Move و Kinect با بازی یا کینکت در حال حاضر چیزی نیست که بتوان آن را یک انقلاب بزرگ و تجربه کردن آن را یک امر حیاتی دانست. فرمان های صوتی در نظر گرفته شده برای آن بسیار کم بوده و به تعویض بازیکنان و تغییر ترکیب و آرایش تیم محدود می شود. البته اگر Move داشته باشید می توانید در برخی از بخش هایی که بازی به شما اجازه می دهد از این حسگر نیز استفاده کنید؛ اما پیش نهاد بنده این است که بازی را همیشه با کینکت بازی کنید. زیرا ترکیب کنترلر کنسول با صدای شما و قدرت بی نظیر کینکت در تشخیص آن، لذت بازی را دو چندان می کند.



Pro Evolution Soccer 2013

Developer: PES Productions
 Publisher: KONAMI
 Genre: Sports



حامد افرومند

وحید چشمی

امیر گلخانی

61%

حامد افرومند



وحید چشمی

سالی دگر و عنوانی دگر از سری بازی های ورزشی کونامی، انتظار می رفت با تغییرات صورت گرفته در سری قبلی این بازی یعنی PES2012 و به چالش کشیدن ضعفهای موجود در آن بازی و بهبود مشکلات آن در سری جدید شاهد پیشرفتهایی از این بازی باشیم، اما این پیشرفت ها و بهبودها چندان محسوس نمی باشند و طرفداران این بازی را چندان امیدوار نمی کنند، به نظر می رسد Sea Bass باید به دنبال تغییرات اساسی در ساختار و زیر بنای بازی باشد. بازی همچنان دارای ضعفهای AI می باشد و همچنین تکمیل نبودن license ها مشکلات این بازی را دوچندان می کند اما نباید از نقاط مثبت این بازی همچون قدرت تغییر وضعیت بازی، سانتر از جناحین، دقیقتر شدن قدرت پاسکاری چشم پوشی کرد. امید می رود با تغییر استودیو این بازی و با سر کار آمدن Graphic Engine جدید یعنی Fox Engine شاهد بهبودهای مثبتی هم در گرافیک و هم در گیم پلی بازی باشیم.

رسم بر این است که عناوین ورزشی را نسبت به نسخه های پیشین خود و درصد پیشرفت آن بسنجند. سری بازی های PES از ابتدای نسل هفتم کنسول ها تا کنون، پیشرفت قابل ملاحظه ای نداشته و همیشه و از همه نظر از رقیب قدیمی خود FIFA، عقب تر بوده است. وعده های پوچ کونامی هر ساله باعث می شود تا هواداران باز هم به این فرنجایز دل خوش شده و آن را سکوی پرتابی برای این سری بدانند. نسخه ی ۲۰۱۳ بازی اندک تفاوتی با نسخه ی پیشین دارد و بزرگترین تغییر آن طراحی دوباره چهره ی بازیکنان است. البته این تغییر نیز به خوب شدن بازی کمک چندانی نمی کند. در زمینه های مختلف بصری و دیداری، بازی همانی است که در نسخه های پیشین بوده و با اندکی ارفاق در حد و اندازه های این نسل ظاهر شده است. گیم پلی نیز با وجود تغییر اندک در ظاهر، از نظر هسته و ماهیت کلی به دیگر عناوین این سری پایبند بوده و همچنان دارای ضعف های غیر قابل انکاری است. به طور کل اگر واقعا می خواهید از یک عنوان شبیه ساز فوتبال لذت ببرید، FIFA یک انتخاب بسیار منطقی است. اما اگر با مکانیک های این عنوان راحت نیستید، برای خریدن PES ۲۰۱۳ هزینه نکنید؛ زیرا بزرگترین تفاوت این عنوان با نسخه ی پیشین انجام نقل و انتقالات باشگاه ها توسط سازندگان است. کاری که انجام دادن آن می تواند به سادگی و توسط خود شما صورت گیرد!

امیر گلخانی

میدهند و حتی پست خود را ترک می کنند. باگ ها در بازی خیلی نسبت به قبل کمتر شده ولی همچنان آزار دهنده هستند. پاس دادن ها تغییر خاصی نسبت به گذشته نداشته و همچنان نیازمند مهارت گیم می باشد. نکته ی مثبت در این بخش که یکی از پیشرفت های بزرگ این نسخه نسبت به نسخه ی قبلی به حساب می آید شدت پاس هاست. اگر یادتان باشد در نسخه ی قبلی عملا بازی به میزان شدتی که برای پاس خود در نظر گرفته بودید توجهی نمی کرد ولی در اینجا باید برای پاس های نزدیک توپ را با شدت ناچیز پاس دهید و برای مسافت های بیشتر با شدت بالا. شوت زدن در این نسخه دقیق تر از قبل شده ولی اگر تصمیم بگیرید شوت محکمی را بزنید، توپ مثل گلوله ای که شلیک شده به سمت دروازه می رود! طوری که انتظار دارید مثل کارتون فوتبالیست ها دروازه بان با توپ وارد دروازه شده یا حتی تور دروازه پاره شود. ولی جالب اینجاست که بعضی وقت ها دروازه بان توپ را مهار می کند! پیشنهاد می کنیم سازندگان با به کار گیری افکت motion blur موجود در بازی یک صحنه ی سینمایی قوی از این اتفاقات در جریان بازی شکل دهند!

سانترها عملا در این نسخه خاصیت چندانی ندارند و بیشتر توپ ها به راحتی در اختیار دروازه بان قرار می گیرند. پس مجبور خواهید بود برای گلزنی کمتر از این تاکتیک استفاده کنید. گرافیک بازی پیشرفت کمی داشته ولی تا حدودی کمک کرده تا بازی طبیعی تر جلوه کند. متاسفانه هر وقت صحبت از گرافیک می شود همپه چهره ی بازیکنان و جزئیات ورزشگاه ها و ... توجه می کنند. در حالی که برای یک بازی شبیه ساز ورزشی مهمترین قسمت انیمیشن و فیزیک بازی است. خوشبختانه انیمیشن ها بهتر از قبل شده و تعداد قابل توجهی انیمیشن به بازی اضافه شده که از نوع درویدن بازیکنان گرفته تا دریل ها، شاهد انواع این انیمیشن ها هستیم. فیزیک بازی به هیچ وجه شرایط خوبی ندارد و فقط سعی شده در هنگام برخوردها خوب جلوه کند که نسبتا مصنوعی از آب در آمده... در مورد چهره ها و همچنین جزئیات ورزشگاه ها باید گفت هیچ تغییری نسبت به نسخه ی قبلی رخ نداده! وقتی مراسم ورود بازیکنان به زمین و یا گرفتن کاپ قهرمانی را نگاه میکنید به این نکته

چقدر سعی کنید کارهایی که در نسخه های پیش انجام داده اید را تکرار کنید موفق نخواهید شد. حتی جای کلیدها هم کمی تغییر کرده و دلیل این اتفاق هم این است که در این نسخه سعی شده تا کنترل روی بازیکن بیشتر از قبل شود. در واقع آزادی عمل بیشتر از قبل شده. البته این سیستم به خوبی سیستم دریل ۳۶۰ درجه در سری FIFA نیست، ولی با تمرین زیاد و تسلط بر کنترل بازیکنان می توان گفت یک تغییر مثبت نسبت به نسخه های قبلی است. یکی از عذاب آور ترین مشکلات سری PES سیستم دفاعی بود. در این نسخه کمی شاهد بهبود این مشکل بودیم ولی همچنان این مشکل به طور کامل برطرف نشده! توپ گیری ها نسبت به قبل خیلی بهتر شده و به راحتی می توانید به سمت بازیکن صاحب توپ رفته و او را تحت فشار قرار دهید. ولی یک مشکل بزرگ سر راه شما خواهد بود و آن هم چیزی نیست جز داور! اگر قصد گرفتن توپ از بازیکن حریف را داشته باشید به احتمال زیاد خطا رخ می دهد و بدتر از آن برای کوچکترین خطا کارت می گیرید. بعضی اوقات پیش می آید که تیم شما چند اخراجی در یک مسابقه داشته باشد و این مسئله اعصاب گیم را کاملا به هم می ریزد. به مرور زمان و با بیشتر بازی کردن و تسلط بر بازی تعداد خطاهای شما کمتر خواهد شد ولی همچنان مشکل کارت دادن داور به ۹۰٪ خطاها ادامه دارد!

تاکتیک های موجود در Gameplan واقعا محدود هستند و تنوع آنچنانی ندارند، اما اینبار در این نسخه با اعمال آنها می توان اثرات آن را در جریان بازی بیشتر از گذشته حس کرد. به طور مثال پرس کردن بازیکنان تیم حریف و یا دفاع خطی برای به آفساید رفتن مهاجمان حریف و ... اما نکته ی دیگر پارگیری هاست که نسبت به قبل کمی بهتر شده و حتی بازیکنان بزرگ را نیز می توان با پارگیری کاملا از کار انداخت. هوش مصنوعی دچار نواستات فراوان است. به طور مثال در مورد هوش مصنوعی بازیکن خودی، صحنه ای پیش می آید که با ارسال تویی به عمق دفاع حریف بازیکن مهاجمی که در آفساید قرار دارد ایستاده و توپ را رها می کند تا مهاجم دوم که در آفساید نیست از پشت اضافه شده و تک به تک شود. اما خوشحال نشوید چون این اتفاق ها خیلی کم رخ می دهند. در بیشتر مواقع بازیکنان کارهای عجیبی انجام

جادوی سری Pro Evolution Soccer در نسل قبلی کنسول ها باعث شد این سری محبوبیت بسیار زیادی در بین طرفداران سبک شبیه ساز فوتبال به دست آورد. در کشور ما نیز سری PES به شدت مورد استقبال قرار گرفت. اما با ورود به نسل جدید کنسول ها و منتشر شدن نسخه ی ۲۰۰۸ شاهد افت بسیار زیاد این سری بازی بودیم. طوری که تمام نکات مثبت گذشته از بین رفته و سازندگان این سری سعی در تغییرات گسترده در سیستم گیم پلی بازی داشتند. با توجه به موفقیت سری FIFA سازندگان PES تا جایی که توانستند سعی کردند بازی را شبیه به FIFA کرده تا شاید افتضاحی که در ابتدای نسل به بار آورده بودند جبران شود. این سردرگمی تیم PES Productions به ضرر سری تمام شد و هر سال شاهد این بودیم که بعضی از نقاط قوت بازی از بین رفته و بازی در بعضی قسمت ها افت شدیدی داشته و این در حالی بود که در بعضی قسمت ها شاهد بهبود بودیم. به هر حال سال گذشته با منتشر شدن نسخه ی ۲۰۱۲ سازندگان با ارائه ی یک بازی نسبتا بهتر نسبت به نسخه ی ۲۰۱۱ اذعان داشتند که سرانجام مسیر خود را پیدا کرده اند! در واقع ۵ سال باید برای یک تیم کافی باشد تا نقاط ضعف خود را پیدا کرده و برطرف کند. ولی همان نسخه ی ۲۰۱۲ نیز بسیار پر ایراد بود. امسال با منتشر شدن نسخه ی ۲۰۱۳ متوجه شدیم که تیم سازنده دقیقا در همان مسیر در حل حرکت است و تا ۹۵٪ می توان گفت تلاشی برای تغییر نسبت به نسخه ی قبلی صورت نگرفته است! باید این سوال را کرد که در یک سال گذشته تیم سازنده دقیقا چه کاری انجام داده؟ تغییرات در منوی بازی؟! در واقع تنها نکته ی مثبت نسبت به نسخه ی قبلی برطرف کردن چند ایراد کوچک و پیشرفت در بعضی قسمت ها بوده و مثل همیشه ایرادات عجیبی هم به بازی اضافه شده که در ادامه به بررسی کامل آنها خواهیم پرداخت...

بخش آموزشی بازی تا حدود زیادی مفیدتر از نسخه ی قبلیست و در آن می توان انواع تکنیکهای مختلف را آموخت و باید گفت بازی طوری طراحی شده که اگر این تمرینات را انجام ندهید در جریان بازی به مشکلات فراوانی برخورد خواهید کرد. به طور مثال دریل زدن در این نسخه نسبت به نسخه های قبلی بسیار متفاوت است و در ابتدا هر



دنیال نوروزی



8.0	
9.0	
9.0	
8.0	

34/40	دنیال نوروزی
24/30	قاسم نجاری
21/30	رسول خردمندی
79%	

medal of honor: warfighter

Developer: Danger Close Games
 Publisher: EA
 Genre: FPS



قاسم نجاری

اولین نکته اش روایت داستان بود. درست است که پیش از این در اکشن اول شخص های رقیب، داستان سرایی را به زیبایی دیده بودیم و خیلی هم لذت بردیم و گاه اشکمان هم در آمد، اما کار منحصر به فردی که در این بازی شاهدش بودیم، پیوند دغدغه های شخصی و روابط خانوادگی به جنگ و ایجاد یک درام قابل قبول برای یک بازی اکشن نظامی بود. اگر Medal of Honor را اولین نمونه ی اینگونه داستان سرایی در دنیای بازی بدانیم پس اشکالات برجسته ای هم در داستان این بازی پیدا خواهیم کرد. از ضعف در شخصیت پردازی آنگونیست قصه تا حتی شخصیت های نصفه و نیمه چه در داستان اصلی و چه در رگه های دیگر داستان که هست و ضعف بزرگی هم محسوب میشود که بگذریم، به روابطی که در میان پرده ها نشان داده میشود (و نه لزوماً شکل میگیرد) میسریم که اتفاقات عظیمی که برای شخصیت های اصلی می افتد را مهم میکنند. میان پرده ای که قبل از آن اتفاق مهم در رستوران می افتد نگاهی بکنید. اینجا درست همانجایی است که شخصیت برایتان مهم میشود و بعدش!...

گیم پلی هم دیگر عنصر بارز این بازی بود. گیم پلی که یک سر جدا از گیم پلی رقیبش Call of Duty میچرخید. تمامی تمرکز سازندگان بر روی واقع نمایی این گیم پلی با استفاده از کاملاً به جا از موسیقی و صداگذاری بوده است. اما نکته اینجا است که این نوع گیم پلی برای همه قابل قبول نیست. کسانی که تازه از پای اکشن های سریع بلند شده اند بر گیم پلی این بازی خورده خواهند گرفت، زیرا در اکشن های شلوغ خبری از مأموریت های کوچک و درگیری های استراتژیک نیست! بخشی از گیم پلی بازی هم که میتوان آنرا بی نمونه خواند بخش اتومبیل رانی بازی است، به مانند مرحله دبی بازی هیچ کجا نخواهید یافت و واقعا نخواهید یافت!

شروع یک بازی باید هیجان انگیز باشد. شرط اول و مهم برای بازی ها در ژانرهای مختلف در اینست که بازیباز را در وهله اول به خود جذب کنند. بازی MOH:WF بسیار ناشیانه این شرط را زیر پا گذاشته و تاوان زیادی را برای آن متحمل شده است.

اگر بتوانید چند مرحله ابتدایی بازی را تحمل کنید، روند بازی جذاب تر و گیرا تر خواهد شد. چشمتی مراحل بازی بسیار عالی است و هرگز احساس خستگی به شما دست نخواهد داد. موسیقی بازی نیز به مدد آقای جوادی یکی از بخش های لذت بخش بازی است. هوش مصنوعی بازی می توانست بهتر از این باشد ولی با این حال در سطح قابل قبولی قرار دارد. مگر می شود Frostbite 2 در یک بازی تعبیه شود و آن بازی از بخش گرافیکی نقص و کمبود داشته باشد؟ بدون شک بخش گرافیکی و نورپردازی بازی MOH:WF برگ برنده این بازی است. هر چند باگ هایی آزار دهنده در بازی ایجاد می شود که بازیباز مجبور می شود بازی را از چک پوینت قبلی اجرا کند. در نهایت بازی MOH:WF با اینکه سایت ها و مجلات خارجی زبان به آن بسیار بد نمره دادند ولی بازی دلچسب و زیبایی است به شرطی که بتوانید مراحل اولیه بازی را تحمل کنید.

رسول خردمندی

جنگی بسیار خوب و به جا کار شده است. در صورتی که حمله را از رویه روی دشمن انجام بدید، شاهد یک Finisher خوب خواهید بود. تمرکز اصلی MOH:WF روی واقعیت است و این واقعیت بر روی همه ی عوامل بازی تاثیر گذار بوده است. گیم پلی بازی همانطور که اشاره داشتیم، تماماً برگرفته از یک سرباز جنگی است و طرز راه رفتن، شلیک و تیر خوردن ها شبیه سازی شده اند. این مهم در همه ی عوامل بازی از جمله صداگذاری و گرافیک نیز صدق میکند. بزرگترین نقطه ی قوت بازی در صداگذاری وحشتناک آن است. صدای رد گلوله و موج انفجارها در بالاترین حد کیفیت قرار دارد و صداگذاری کاراکترها، حرکت، محیط و به طور کلی تمامی اجزای سازنده ی بازی نشان دهنده ی قدرت خارق العاده ی موتور Frostbite 2 در این بخش همانند گرافیک بصری بازی است. طراحی محیط و انیمیشن کاراکترها بسیار استاندارد هستند و کمترین باگی را در بازی مشاهده میکنید. در این بازی برخلاف عنوان B3 شاهد انفجارهای بیشتر، اکشن سینماتیک تر و واقعی تری هستیم که در کنار داستان بازی، شور و هیجانی مضاعف رو تا آخرین دقیق خط داستانی بازی به بازیکن تزریق میکند. البته، یک سری اشکالات در تخریب پذیری محیط برخلاف BF3 نیز در بازی مشاهده میشود. انیمیشن های روان کاراکتر بازی را میتوان در صحنه های نبرد تن به تن که در هر جای بازی امکان پذیر است، مشاهده کرد. به طور کل، MOH:WF در بین بازیهایی که در سال جاری عرضه شده اند، دارای جلوه های بصری بسیار رئالی است و کسانی که علاقه ی شدیدی به گرافیک های بالا دارند به هیچ وجه از این بازی خسته نخواهند شد. البته، بالاترین گرافیک را میتوان در نسخه ی PC مشاهده کرد که واقعا چشم نواز است.

این دوبازی طراحی میشود، به طور کامل دارای بدن و انیمیشنی خاص و ضبط شده با موشن کپچر است و به همین دلیل است که قدم ها و حرکات های شخصیت بازی در MOH دارای تکانه های متنوع، دید واقعی از چشم و شیوه ی خاص به دست گرفتن اسلحه است. یک نمونه ی خیلی بارز را میتوان در سینه خیز رفتن سرباز دانست که خیلی واقعی از دست خود و پاهایش (با آنکه نیسییم ولی کاملاً حس میشود) برای سینه خیز استفاده میکند. اسلحه ی یک سرباز واقعی مانند ناموس او است. چیزی که در بازی MOH کاملاً رعایت شده است، همین امر است. استودیوی Danger Close برای یادگیری اصول اولیه ی نظامیان ارتش و همچنین کاربرد اسلحه ها و قدرت شلیکشان، وارد پادگان های نظامی شدند. در داخل بازی، بازیکن دو اسلحه ی اصلی که معمولاً یک مسلسل با یک کلت است را دارد و به جای چاقو برای نبرد تن به تن، مجهز به تبر جنگی است. بازیکن به هیچوجه نمیتواند این دو اسلحه ی اصلی را بیاندازد ولی میتواند اسلحه ها را قلاف و یک اسلحه که از دشمن برجای مانده را تا زمانی که گلوله هایش تمام بشود استفاده کند. سازندگان بازی با کنکاش بیشتر، دریافتند که یک اسلحه تنها یک شکل نیست و با همان قیافه قرار نیست شلیک کند. بنابراین بازیکن میتواند برای مثال دوربین مسلسل را خود عوض و از حالت ساده به دوربین راه دور برای نشاندن گیری اهداف دور، استفاده کند. یکی از نوآوری هایی که در بازی وجود دارد تصمیم گیری درباره ی Breach کردن درها و نفوذ به دل دشمن است. وقتی پشت یک در با تیم خود ایستاده اید و قصد نفوذ را دارید، چندین گزینه برای نحوه ی بازکردن در وجود دارد. بازکردن با لگد و فلش، تبر، بمب و ... به واقعگرایانه بودن بازی کمک میکند. نبرد تن به تن به لطف تیرهای

اعلام کرده بود، عنوان MOH:WF واقع گرایانه ترین بازی سبک FPS تا به امروز خواهد بود. این استودیو با تهیه گزارش از بیش از صد سرباز نیروهای ویژه از کشورهای مختلف و پیاده سازی عملیات های سری و مخفیانه که این روزها در سراسر دنیا از جمله پاکستان اجرا میشود، توانست داستانی از دل نهران تاریخ بیرون بکشد. البته به دلایل امنیتی، این استودیو نام سربازان حقیقی و همچنین زمان دقیق عملیات ها را در داخل بازی اعلام نکرد. خط داستانی بازی مربوط به ردگیری یک گروهک تروریستی بین المللی در پاکستان است که در صدد ساخت سلاح های مخرب و حتی دستیابی به سلاح اتمی و ترتیب حمله ای گسترده به غرب است. اینبار برخلاف قسمت قبل و همچنین برخلاف بسیاری از شوتر های دیگر مانند COD، داستان بازی به شخصیت های بازی نیز رخنه میکند و شاهد زندگی شخصی و مشکلات یک سرباز جنگی با خانواده اش میشویم. این حد روایت داستانی، میتواند در دید مخاطب بسیار خوب و گاه احساسی باشد. همانطور که اشاره داشتیم، داستان دارای روایتی تو در تو است. فلش بک هایی در دل فلش بک های دیگر به وجود میان و شخصیت بازی خود را در عملیات های مختلف به یاد میاورد که مربوط به اتفاقات پیش رو افتاده است. با درس هایی که EA از خط داستانی نسبتاً ضعیف و غیرواقعی BF3 گرفت، اینبار ما شاهد اتفاقات واقعی و همچنین ضربه های داستانی و غافلگیر کننده هستیم. متأسفانه یکی از مشکلاتی که به تازگی گریبانگیر گیمرها ناخواسته شده و حتی خود از آن اطلاع ندارند، راحت طلبی و نداشتن اطلاعات کافی در رابطه با ایجاد واقعیت در یک بازی است. پیاده سازی گیم پلی بازی مانند COD بسیار راحتتر از پیاده سازی گیم پلی در بازی مانند Battlefield و MOH است. سربازی که در

هیچکس نفهمید افتخار مدالم برای چیست! چشمانم را باز کردم، گوشهایم سوت میکشد و گرد و خاکی بر سرو صورتم نشسته است. پوکو های گلوله ی یک ماشین گان مدام بر رویم میریخت و صدای یکی از همراهان که زخمی بر روی زمین افتاده بود، توجهم را جلب کرد. خشاب اسلحه ام خالی بود، واقعا خسته بودم و دلم میخواست به خواب عمیقی مانند مرگ فرو بروم. ولی... ولی یک لحظه، صدای لالایی که برای دختر بچه ی شش ساله ام شبانگه میخواندم در گوشم طنین انداز شد... همسرم که چشم به راه است و شب و روز برایم دعا میخواند به یادم آمد. عکس تا شده و خاکی خانواده ام را به زحمت از جیبم بیرون آوردم. نگاه معصوم فرزندم در کنار تنها عشقم، امید دیگری به من داد. آره، باید بلند شم، باید بجنگم و باید مدال شجاعت، ایثار و افتخار را بر روی سینه ام حکاکی کنم... مدال افتخار.

به راستی، انتظار ما از یک عنوان شوتر نظامی اول شخص چیست؟ داستانی پیچیده؟ گرافیکی خارق العاده؟ شخصیت پردازی عمیق؟ قبل از وارد شدن به بازی مانند مدال افتخار، باید تکلیف خود را کاملاً مشخص کنیم. مدال بازی برای راحت طلبان و کسانی که در فکر کشتارهای عظیم بدون واژه هستند، نیست! شاید بتوان از مدال افتخار به عنوان چکیده و یک معجون میکس شده از دو بازی Battlefield و Call of Duty با یک سری نوآوری های سودمند نام برد. داستان پردازی واقعگرایانه و تو در تو در کنار ارائه ی گیم پلی واقعی، هدیه ای است که استودیو Danger Close به هواداران این سبک داده است. داستان پردازی در MOH:WF شاید یکی از بهترین نوع های چشمتی سکانس و پیشبرد داستان است در حدی که اگر این داستان به یک اثر سینمایی با ستارگان بزرگ بود، تبدیل به یک پدیده میشد. همانطور که قبلاً استودیو سازنده



FROSTBITE

A DICE TECHNOLOGY

Battlefield نام موتور اختصاصی شرکت EA Games ساخته ی استودیو DICE، سازنده ی فرانچایز Battlefield است. این موتور برای ساخت و اجرای بازی برای پلتفرم های U/PC/360/Wii/PS3 و همچنین نسخه ای از آن برای ساخت بازی بر روی گوشی ها و تبلت ها بهینه شده است. این موتور اول برای ساخت عناوین شوتر در نظر گرفته شد ولی بعدها برای بازی های ریسینگ، سوم شخص، استراتژیک و RPG مانند Dragon Age 3, NFS:RUN, Army Of Two مورد استفاده قرار میگیرد. تا کنون سه نسخه از این موتور قدرتمند ساخته شد که تکنولوژی پایه و نمادش Destruction به معنای تخریب پذیری و صداگذاری فوق پیشرفته هست. این موتور در ارائه ی انیمیشن قوی، تخریب پذیری و به طور کلی فیزیک عالی و ایجاد محیط های بسیار بزرگ و Real-Time توانایی بلقوه ای دارد. نسخه ی Frostbite 2 برای استفاده در نسل بعد نیز آماده است و پس از رونمایی از Battlefield 4، شایعاتی بر حضور این بازی در شروع نسل بعد بر سر زبانها افتاد.

شاید سیاست نبرد رو در رو با Activision و اینکه با این بازی بتوانند جلوی Black Ops 2 بیاستند، مقداری از وجهی اصلی بازی کاسته است و تفاوت های بسیار اندک و حتی کاستی هایی که بخش چند نفره نسبت به بازی BF3 دارد، باعث شده این بازی زیبا در نگاه عمیق و گاه تعصبی، مورد کم لطفی های بسیاری قرار بگیرد. اما گذشته از بخش چند نفره، خط داستانی بازی به لطف داستان پردازی پیچیده و چشمت خوب سکانسها و همچنین شخصیت پردازی استاندارد و وارد شدن به زندگی شخصی سربازان جنگ، این واقعت را در ذهن گیر ایجاد میکند که نه تنها یک بازی شوتر صرفا محلی برای تفریح و کشتار نیست، بلکه سختی ها، تلخیها و زندگی پیچیده سربازان جان برکف، بازیکن را به تامل فرو میرد. گیمفا این بازی را به همه ی علاقه مندان سبک شوتر نظامی اول شخص توصیه میکند.

BF3 ندارند جالب خواهد بود. کلاس های مختلفی مانند از تک تیرانداز تا تکاور وجود دارد که هر کدام دارای آپشن های متنوع در ارتقای سلاح و شخصی سازی آنها است. ولی در کل، اگر دسترسی به مولتی BF3 دارید و میتونید محتوای قابل دانلود Close Quarter را بخرید (این DLC شامل نقشه های کوچک نبرد های نفر به نفر است) دیگر هیچ نیازی به MOH نخواهد بود. این سیاست گذاری EA Games مشخص نیست که چرا به این شکل است که به نوعی این بخش فدای Battlefield بشود.

Medal Of Honor : Warfighter ، یک شوتر خوب و استاندارد است که متأسفانه مورد هجوم منتقدان بزرگ دنیا قرار گرفت و امتیازاتی گاه عجیب را دریافت کرد که اقلب گیمرها با آنها موافق نیستند.

بر جزئیات بازی که با عبور از بازارچه و برخورد با وسایل دیگر، یاد فیلم های جاسوسی و صحنه های تعقیب و گریز جیمزباندی زنده میشود. هوش مصنوعی بازی بسیار بهتر از BF3 است ولی باز جای کار را داشت. گاهی دشمنان در بازی در یک محل ایستاده و حرکتی نمیکند یا پار خودی در تشخیص جایگاه دشمن مشکل پیدا میکنند، اما اشکالات نسخه ی قبل و همینطور BF3 تا حدودی اصلاح شده است.

میرسیم به بخش چند نفره آنلاین. این بخش به نوعی محدود شده ی نسخه ی BF3 با یک سری تغییرات و اضافات است. نقشه ها عمدتاً کوچک است و به جنگ و نبرد بین نفرات با اسلحه میپردازد و خبری از تانک و جت نیست. بخش چند نفره ی MOH-WF به هیچوجه استثنائی نیست و فقط برای کسانی که تجربه ای از مولتی

شاید یکی از اشکالاتی که به شیوه ی روایت داستان گرفته شده؛ تعدادی از مراحل بسیار کوتاه در بین میان پرده های بازی است. در یک مرحله که شاید دو دقیقه هم به طول نینجامد وظیفه شما تنها نجات کاپیتان یک قایق تجاری با استفاده از اسلحه ی استایپر است که به هیچ وجه خوب کار نشده و میتوانست با یک میان پرده جمع و جور شود. اما برخلاف این قضیه، Danger Close در ساخت مراحل رانندگی با وسیله ی نقلیه در یک بازی شوتر انقلابی را ایجاد کرد! از تانیه ی نخست که اولین مرحله ی تعقیب و گریز با ماشین در کوچه پس کوچه های شهری در پاکستان شروع میشود، حس بازی هایی مانند Dirt.NFS و حتی SHIFT به بازیکن دست میدهد! کنترل بسیار خوب و دقیق اتومبیل در کنار انیمیشن بسیار عالی کاراکتر و از همه مهمتر، مسیر

استودیو Danger Close Games :

این استودیو در سال ۱۹۹۵ با نام Dreamworks interactive تاسیس شد و سری Medal Of Honor که اولین آن در ۱۹۹۹ ساخته شد، در اختیار این استودیو بوده است. در سال ۲۰۰۳ پس از بسته شدن استودیو پرآوازه ی westwood سازنده ی سری C&C، گروهی از این استودیو به Dreamworks منتقل شدند و نام استودیو به EA Los Angeles تغییر کرد. این استودیو در کارنامه ی خود با این نام بازی هایی مانند مدال افتخار؛ Golden Eyne ، سری استراتژیک The Lord of the rings The battle for middle-earth و C&C را دارد. در سالهای ۲۰۰۸ تا ۲۰۱۰ این استودیو شروع به تغییراتی بنیادی میکند تا اینکه نام آن به Danger Close تغییر کرد و اولین بازی با این اسم Medal Of Honor 2010 بود که با استقبال منتقدان رو به رو شد.



از نبردتان لذت ببرید...

عنوان جدید استودیو Danger Close نیز منتشر شد و توانست ایده ی خود را در تلفیق دو سبک شوتر نظامی و ریسینگ به نمایش بگذارد! کاری که باعث جذابیت هر چه بیشتر عنوان Medal of Honor Warfighter شد.

نسخه ی جدید فرانچایز مدال افتخار به لطف Frostbite 2 توانست جلوه های بصری زیبایی را به رخ بکشد اما باز هم شاهد این مسئله بودیم که این انجین فقط و فقط بر روی سیستم های خیلی قوی، روان عمل کرد. حتی اگر سیستم مورد نظر شما اندکی ضعیف باشد باز هم در حالت گرافیکی Low بازی به صورت سنگین اجرا می شود و این مسئله بسار آزار دهنده است. اما لذت بازی زمانی آشکار می شود که شما آن را در حالت گرافیکی Ultra بر روی یک سیستم قوی بازی کنید! جلوه های بصری بازی در این حالت است که شما را به حد جنون می رساند! یک میدان نبرد واقعی را در جلوی چشمان خود خواهید دید! Frostbite 2 یکی از بهترین انجین های این نسل است اما تنها دلیلی که این موتور را از کورس رقابت خارج نگه داشته همین مشکل است! شما هیچ وقت نخواهید توانست بر روی سیستم های متوسط و ضعیف از بازی لذت ببرید و با وضعیت قیمت سخت افزار ها در ایران هم هرگز نخواهید توانست هر روز برای هر بازی ای که با Frostbite 2 ساخته می شود یک سیستم قوی خریداری کنید.

انیمیشن های استفاده شده در کاراکتر های Medal of Honor Warfighter همان انیمیشن های استفاده شده در Battlefield 3 است و فقط در چند قسمت شاهد تغییر این انیمیشن ها بودیم اما این مسئله هم نمی تواند چیزی از هیجان این نسخه از مدال افتخار کم کند زیرا این نسخه از پتانسیل بالایی برای هیجان بخشی به بازی برخوردار است.

با اینکه بعضی از اسلحه ها همان اسلحه های Battlefield 3 است، Danger Close توانسته با تغییر تکسچر اسلحه ها، زیبایی جالبی را به سلاح ها ببخشد. این مسئله نه تنها ضربه ای به بازی نزده بلکه با محیط و مراحل و پوشش کاراکتر ها به خوبی همراه شده و حس یک میدان جنگ واقعی را بازیکن القا می کند. هوش مصنوعی در Warfighter تقریباً بدون مشکل بود. طراحی مراحل بازی در این عنوان به بهترین نحو انجام گرفته بود و کاملاً آبجکت ها با محیط درگیر بودند و بازیکن را قانع نمیکرد که در محیطی واقعی مشغول نبرد است! اما از تمام این مسائل که بگذریم به گیم پلی درگیر کننده ی این عنوان خواهیم رسید که در برخی مراحل با تلفیق سبک ریسینگ هیجان وصف ناپذیری به بازی داده بود مخصوصاً "مرحله ی تعقیب و گریز در دبی!!!". به شخصه قصد دارم در عنوان جدید استودیو اپیدمیک یعنی Wartime 2 از پتانسیل های گیرا و مثبت این عنوان الگو برداری کنم (تقلید نه! الگو برداری!) زیرا استفاده از الگو هایی همچون Medal of Honor Warfighter و سری Call of Duty می تواند باعث پیشرفت بازی های دیگر شود، و همینطور تلفیق به موقع و درست دو سبک با یکدیگر نیز باعث متفاوت شدن بازیکنان با عنوان دیگر می شود.



رضا حسینی
مدیر پروژه
بازی ایرانی
زمان جنگ ۲
استودیو
اپیدمیک

این بخش تحت عنوان دیدگاه شناخته خواهد شد و در هر شماره از مجله، به بررسی یک موضوع و دیدگاه‌های اعضای تحریریه در رابطه با آن می‌پردازد. برای اولین شماره تصمیم گرفتیم تا یک موضوع ناب انتخاب کرده و نظر اعضای تحریریه را در رابطه با آن جویا شویم. همچنین در صفحه‌های گیمفا+ در شبکه‌های اجتماعی نیز این سوال را مطرح کردیم که در ادامه نظر شما مخاطبان عزیز را در رابطه با این بخش به اطلاعاتان می‌رسانیم.

تلفیق سبک در بازی‌های ویدئویی سازنده است یا مخرب؟

امیر گلخانی - پدیده‌ی تغییر سبک ناگهانی در بازی‌های ویدئویی پدیده‌ای غریب و دور از انتظاری نیست و دیگر تقریباً عادت کرده‌ایم تا عناوین محبوبمان در شماره‌های جدید خود تغییر سبک ایجاد کنند. به نظر من این مسئله را باید با بیان چند مثال و مرور آن‌ها مورد بررسی قرار داد. برای مثال با عنوان *Silent Hill: Book Of Memories* آغاز می‌کنم که به تازگی عرضه شده است. یک تغییر ناگهانی در یک عنوان اکشن و اضافه شدن چند المان نقش‌آفرینی به آن تا حدی معمول است، اما آیا این تغییرات ناگهانی برای عنوانی همچون سایلنت هیل هم لازم هستند؟!

جواب ساده است! وقتی یک عنوان برای مخاطبان خاص ساخته می‌شود در ادامه نباید هیچ تغییر سبکی در آن ایجاد شود؛ زیرا این تغییر سبک (منظور از تغییر سبک تغییر کلی محتوی نیست؛ بلکه بعضی مواقع تغییر زاویه‌ی دوربین بازی نیز سبک و چینش بازی را به کلی تغییر می‌دهد) نه تنها مخاطبان خاص بازی را از بازی زده می‌کند بلکه سبب می‌شود تا مخاطبان تازه‌ای که به بازی جذب می‌شوند نیز از روند آن لذت نبرند. متأسفانه در *Book of Memories* تغییر سبک بازی کاملاً بنیادی بوده و به ماهیت کلی اثر لطمه می‌زند. پس به جرئت می‌توان گفت این تغییر سبک -چه موفق و چه ناموفق- یک ضعف محسوب می‌شود و به هیچ وجه نباید صورت گیرد.

در کنار این عنوان *Tomb Raider* قرار می‌گیرد. عنوانی که توانست در نسخه‌ی *Guardian Of Light* با یک تلفیق بی‌نظیر از اکشن، دوربین ایزومتریک و المان‌های نقش‌آفرینی یک عنوان بی‌نظیر را خلق کند. این مثال‌ها تنها برای روشن‌تر شدن چند خط آخر سخنم بود. به نظر من تلفیق سبک، اگر به ماهیت کلی یک فرنچایز اثبات شده، ضربه وارد نکند و آن را حفظ کند، بسیار خوب بوده و حتی لازم است. اما اگر این تلفیق -چه خوب و چه بد- سبب شود تا بازی از ریشه‌های خود فاصله بگیرد، به هیچ وجه خوب نیست. در رابطه با عناوینی که در ابتدای راه هستند، محدودیت کمتری وجود دارد، اما به نظر من باز هم باید به اصول پایه‌ی آن سبک توجه شده و خیلی از موارد در این رابطه مد نظر قرار گیرد.

دانیال نوروزی - تلفیق سبک گاهی بسیار سازنده خواهد بود و میتواند اشکالات و عیبهای بسیاری را از یک فرنچایز بپوشاند. برای مثال به سراغ عنوان بزرگ *Resident Evil* می‌رویم. این بازی در سالهای اولیه‌ی حیات خود دارای سبکی خاص با دوربین ثابت و همچنین ترس به سبب محیط‌های وهم‌آلود و سرد بود اما به مرور زمان با گسترش خط داستانی، بازی سازان مجبور بودند المانهای بسیاری را به بازی اضافه کنند. در نسخه‌ی دوم، شخصیت بازی خود را در شهری میبیند که مردمانش در اثر شیوع ویروس مرگبار، تبدیل به موجوداتی بی‌عقل و وحشی شده‌اند. مسلماً وقتی کسی در میان این محیط قرار می‌گیرد، درصد اکشن بالاتری را باید در خود بروز دهد. در سال ۲۰۰۴ عنوان *Resident Evil 4* توسط استاد شینجی میکامی حیاتی دوباره به این فرنچایز با سبک و سیاقی متفاوت داد. دوربین بر روی شانه، امکان هدف‌گیری دقیق و همچنین مبارزات تن به تن، پیشرفت قابل توجهی بود که نسبت به زمان خود نیز فراتر رفته بود. با پیشرفت تکنولوژی و هم‌طور عناوینی که توسط بازی سازان دیگر منتشر میشود، انتظارات نیز بالا می‌رود و این نوع تغییرات باید و باید انجام شود. بزرگترین تلفیق سبک در این فرنچایز، ادغام ترس و اکشن بود که در نسخه‌ی آخر خود به اوج رسید. گیم پلی بازی جزو آزادانه‌ترین نوع گیم پلی‌ها در شوترهای سوم شخص بود. راه رفتن و شلیک کردن، مبارزات تن به تن که در هر زمان بدون محدودیت قابل اجراس و سیستم‌های کاورگیری و تلفیق المانهای سوار شدن وسایل نقلیه مانند هواپیما یا موتور، این را به بازیکن نشان میدهد بسته به محیط بازی، داستان بازی (که در نسخه‌ی آخر حمله‌ی سراسری بیوتروریستی را ناظر بودیم) سبک بازی نیز دچار تغییرات و تلفیقهایی میشود که انکار ناپذیر است. گاه باید به این تلفیق سبک‌ها سازنده‌تر نگاه کنیم و تمام جوانب بازی را در نظر بگیریم. بازیسازان جدید سعی میکنند تا بازی را به واقعیت نزدیک‌تر کنند و بازیکن را محدود به تنها شلیک صرف نکنند بلکه امکانات بی‌شماری را در اختیارش قرار دهند تا حس همزادپنداری نسبت به کاراکتر بیشتر شود و با خود دیگر نکوید: ای کاش میشد آزادانه مشت بزدم!

قاسم نجاری

تلفیق سبک به شرطها و شروطها! اینکه بشود خروجی قابل قبولی از تلفیق سبک‌ها بدست آورد خود خیلی مهم است. مثلاً از تلفیق دو سبک شوتر اول یا سوم شخص و *Survival Horror* بازیهای زیادی را میتوان نام برد که توانسته‌اند از پس کارشان بر بیایند و مخاطب را با خود همراه کنند. مگر از ترکیب همین دو سبک نبود که بازی محبوبی چون *Left 4 Dead* ساخته شد که خیلی هم مورد توجه قرار گرفت. از آن گذشته بعضی از سبکها چون نقش‌آفرینی از ابتدا با اکشن در آمیخته بودند و الان تعداد بسیار کمی نقش‌آفرینی بدون اکشن داریم. گواه این مسئله را میتوان بازی *Hylide* دانست که در سال ۱۹۸۴ ساخته شد و از همان زمان المان‌های هر دو سبک را در خود دارا بود. یعنی به عبارت دیگر گیمران امروزی نمیتوانند نقش‌آفرینی را بدون اکشن تحمل کنند و این یکی از ملزومات نقش‌آفرینی، اکشن بودن آن است. از طرف دیگر شرکت‌های سازنده سعی میکنند از سبک‌های امتحان‌پس‌داده استفاده کنند تا خطر کنند و دلشان را به دریا بزنند و سبک‌های نو بیافرینند. اما هنوز هم شرکت‌هایی میتوان یافت که سبک‌هایی را با هم ترکیب میکنند و هر از گاهی شاهد یک بازی تلفیقی خوب هستیم. تلفیقی از پلتفرمر اکشن و مخفی‌کاری مثل *Mark of Ninja* که واقعا دل‌نشین هستند. اما سوال دیگری که پیش می‌آید این است که: بالاخره باید دو سبک تلفیقی با هم تناسبی داشته باشند؟ مثلاً نمیشود یک مخفی‌کاری *Beat em up* را ساخت و گفت این است تلفیق دو سبک چون مسلماً وجوه این بازی یکدیگر را نقض خواهند کرد. پس تلفیق دو سبک با توجه به تناسب و پتانسیل‌های دو سبک مورد نظر باید صورت گیرد وگرنه با محصولی پوچ و بی‌مصرف طرف خواهیم بود. و اما گیم پلی در یک بازی تلفیقی چگونه باید باشد؟

تلفیق سبکها باید بالاخره جای خود را در میان بازیسازان باز کند. صنعت بازی نیاز به ایده‌های جدیدتر دارد و بالاخره تحمل مخاطب از تکرار ایده‌ها و ایده‌های تکراری خسته خواهد شد. تلفیق سبک یکی از راهها برای جلوگیری از تکرار در این صنعت است و این کاری است که سینما سالها پیش آنرا انجام داد و اکنون وقت آن رسیده تا صنعت بازی هم این ایده را بصورت جدی تری از قبل پیاده کند و بله! تلفیق سبک‌ها خیلی مفید است به شرطی که درست انجام بگیرد.

حامد افرومند - ساعت ۳ نصفه شبه سرم درد می‌کنه باید مجله رو تا دو ساعت دیگه آماده کنم بذارم چون بعدش کلاس دارم دانشگاه بعد مجله تا عصر تاخیر می‌خوره و این چیز بسیار بدی می‌باشد.
حالا این حرفای جدی رو ول کنیم بریم سر شوخیای خودمون
تلفیق سبک کلاً بعضی جاها خوب جواب میده بعضی جاها بازی رو نابود می‌کنه
بعضی وقتا اصرار به ادامه دادن یه بازی محبوب برای سوء استفاده از محبوبیت اون باعث میشه سازنده دست به هر کاری بزنه تا بازی رو با روش‌های روز بسازه.. تا بهش استناداردهای جدیدی اضافه کنه، ولی معلوم نیست جواب بده یا نه
اگه صدای ما می‌رسه بهشون فقط می‌گم
با احساسات طرفدارا بازی نکنید
من برم مجله رو آپلود کنم با اجازه!

نظر خوانندگان

بر طبق نظرسنجی‌هایی که در شبکه‌های اجتماعی انجام شد، در حدود ۶۰٪ از هواداران معتقد به این بودند که تغییر و تلفیق سبک در بازی‌های ویدئویی هم مخرب است و هم سازنده. ۳۵٪ به سازنده بودن این رویداد رای داده بودند و تنها ۵ درصد به مخرب بودن آن. از شمارهی بعد نظرسنجی مربوط به بخش دیدگاه در وبسایت رسمی گیمفا نیز قرار خواهد گرفت و همراه با دیدگاه شما عزیزان و نمودار مربوطه به انتشار می‌رسد.



تولد یک افسانه

گیگابایت مادربرد رده بالای Z77X-UP7 را عرضه می کند

پشتیبانی ذاتی از نسل سوم PCIe x16 با مسیر مستقیم به پردازنده اصلی
شکاف مشکی رنگ PCI Express x16 با کنار گذاشتن چیپ PLX، یک مسیر مستقیم به پردازنده اصلی ارائه می کند. این قابلیت سریع ترین مسیر و اتصال را برای استفاده از یک کارت گرافیک مفرد فراهم می آورد.

3D BIOS OC BIOS
ارایه دهنده 3D BIOS گیگابایت به طور کامل بایوس های قدیمی را بازطراحی کرده است و با ساختاری کاملاً جدید و ویژه از JEFI BIOS، تجربه جدیدی از تعامل با بایوس را به کاربران عادی و حرفه ای ارائه می کند.



حداکثر توان به پردازنده های Core اینتل از مدار تغذیه تمام دیجیتال بهره می گیرد. استفاده از کنترلر های تمام دیجیتال به این معناست که تامین توان با دقت بسیار بالاتری به بخش های حساس و نیازمند توان مادربرد صورت می گیرد.

4-way Graphics
کارت گرافیک به طور همزمان Z77X-UP7 توسعه ترین زمینه گرافیکی در بین دیگر مادربردها را ارائه می کند. این محصول از استفاده همزمان 4 کارت گرافیک در حالت های 4-way و 4-way ATI CrossFireX و Nvidia SLI پشتیبانی می کند. با وجود 4 شکاف PCI Express 3.0 x8، Z77X-UP7 زنده ترین گرافیک های سه بعدی را در روان ترین و نرم ترین حالت خود صورت می دهد. نرخ فریم در ثانیه درخشان و قابلیت های پیشرفته گرافیکی برای کاربرانی که خواستار بالاترین سطوح کارایی گرافیکی هستند کاملاً رضایت بخش خواهد بود.

فاز برای پردازنده، 3 فاز برای Graphics، 2 فاز برای VTT (به عمل می آورد). Z77X-UP7 مادربرد است که دارای بیشترین تعداد فاز است و قادر است تا حجم کاری تامین توان را بین این ۳۲ فاز تقسیم کند. این قابلیت موجب حداکثر میزان تامین توان و دمای کاری پایین برای پردازنده می شود.

Ultra Durable™ 5
استفاده از فن آوری برتر و جایزه برده Ultra Durable 5 گیگابایت و قطعاتی که قابلیت عبور جریانی به میزان ۶۰ آمپر را دارند مانند IC های PowIRstages شرکت IR روی مادربرد Z77X-UP7 این محصول را قادر ساخته است تا توانایی خیره کننده ارایه ۲۰۰۰ وات توان را داشته باشد و در عین حال در دمای بسیار پایین به فعالیت ادامه دهد. این یعنی مادربرد Z77X-UP7 در حالت اورکلاک شده و مجهز به سیستم خنک کننده آبی قادر خواهد بود سطوح قابل توجهی از کارایی را ارائه کند

طراحی مدار تغذیه تمام دیجیتال حقیقی مادربرد Z77X-UP7 گیگابایت برای انتقال

این محصول از تنومند ترین مدار تغذیه با ۳+۳+۲ فاز بهره می برد. علاوه بر این، روی این مادربرد از قطعاتی مانند چیپ های IR3550 PowIRstages از شرکت IR استفاده شده است که قابلیت عبور جریان الکتریکی بسیار بالایی خواهند داشت.

HiCookie، اورکلاک قهار گیگابایت درباره این مادربرد اظهار کرد: «با وجود Z77X-UP7 و مدار تغذیه ۳+۳+۲ فاز آن و همچنین فن آوری Ultra Durable 5، بهترین مدار تغذیه پردازنده حال حاضر را روی این محصول خلق کرده ایم. این قابلیت نه تنها به اورکلاک های حرفه ای برای دستیابی به فرکانس های بالای ۷ گیگاهرتز روی پردازنده های Core i7-3770K و رکورد های متعدد دیگر کمک می کند، بلکه همچنین با ارایه System Integrators همراه با پلتفرمی به میزان کافی خنک و پایدار به ایستادگی در برابر یک سیستم همیشه روشن، اورکلاک شده و مجهز به سیستم خنک کننده آبی کمک شایانی می کند.»

مادربرد Z77X-UP7 گیگابایت کامل ترین نحوه تامین توان را از طریق طراحی ۳+۳+۲ فاز (۳۲)

این طراحی جدید شامل واسط کاربری گرافیکی فوق العاده با قابلیت پشتیبانی از رنگ های ۳۲ بیتی است که از نشانگر روان ماوس در محیطی کاربرپسند بهره می برد. حالت سه بعدی (3D Mode) به کاربران تازه کار و معمولی اجازه می دهد تا آسان تر تنظیمات بایوس را درک کنند و با آن نواحی مادربرد که در بایوس قابل تنظیم هستند راحت تر تعامل داشته باشند. حالت پیشرفته (Advanced Mode) محیط جامع و کاملی از UEFI BIOS را در اختیار کاربران قرار می دهد. این طراحی مناسب کاربران حرفه ای تر بوده و به طور خاص مناسب اورکلاکرها و افرادی است که نیاز به رصد و کنترل کوچکترین متغیرهای سخت افزاری رایانه خود را دارند.

™Dual UEFI BIOS

در قلب تپنده فن آوری هیجان انگیز 3D BIOS، دو عدد ROM فیزیکی بایوس تعبیه شده است که دربردارنده فن آوری انحصاری UEFI

BIOS می باشند. UEFI BIOS گیگابایت شامل فن آوری DualBIOS نیز هست که به هنگام آسیب دیدگی، بایوس اصلی را بازیابی می کند.

BIOS Switcher – سویچر بایوس

با وجود یک سویچر بایوس آنبرد، کاربران می توانند انتخاب کنند که از کدام بایوس استفاده شود (بایوس اصلی یا بایوس پشتیبان). این قابلیت به آن ها اجازه می دهد تا از یک بایوس برای استفاده معمول و از بایوس دیگر برای تنظیمات اورکلاکینگ بهره گیرند. کاربران همچنین می توانند دو نسخه متفاوت بایوس را با یکدیگر مقایسه کنند؛ ویژگی منحصر به فردی به آن ها کمک می کند تا در هنگام بروزرسانی به نسخه جدید، بایوس و تنظیمات پیشین خود را نگاه دارند.

-DualBIOS Disable Switch

سویچ غیرفعال سازی بایوس دوگانه DualBIOS Disable Switch با استفاده از

می توانید بازیابی خودکار فن آوری DualBIOS را از کار بیاندازید، تا در هنگام اورکلاکینگ های ناموفق زمان زیادی از دست ندهید.

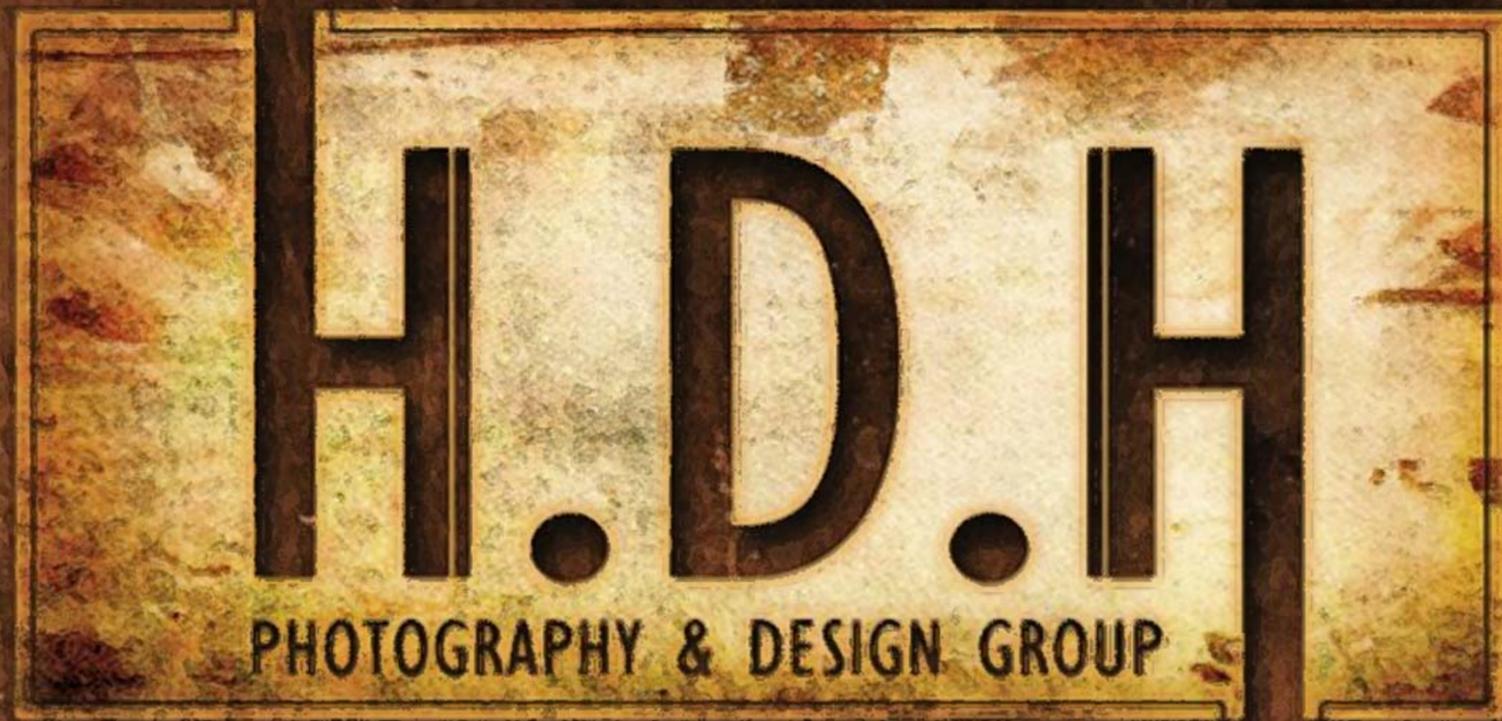
OC Touch

OC-Touch اورکلاکرها را قادر می سازد تا به سرعت و سادگی به بهترین کارایی سیستم خود دست پیدا کنند. کلیدهای مجتمع OC-Touch اجازه می دهند تا اورکلاکرها ضریب های پردازنده، تنظیمات BCLK و همچنین تنظیمات ضریب های پله ای BCLK را برای مقدار دهی ۱ مگاهرتزی یا ۰.۳ مگاهرتزی، به طور دستی تنظیم کنند. تمامی این تنظیمات در حین فعالیت سیستم قابل اعمال هستند، چه در بایوس باشید چه در DOS و یا حتی ویندوز، می توانید تمامی این تنظیمات را بدون نیاز به راه اندازی مجدد بر روی سیستم خود اعمال کنید. بدین طریق کاربران قادر خواهند بود تا به سرعت رایانه خود را با تنظیمات مناسب راه اندازی کنند و به بالا

ترین فرکانس عملکرد پردازنده خود دست پیدا کنند. همچنین ماژول های سنجش ولتاژ نیز بر روی برد در نظر گرفته شده اند تا به کاربران در زیر نظر گرفتن و رصد کردن ولتاژ هر یک از قطعات نیز کمک شایانی شود.

Thin Fin Cooling Design – طراحی

سیستم خنک کننده پره های باریک گیگابایت از طراحی جدید "Thin Fin" برای هیت سینک مادربرد استفاده کرده است که با شمایل نارنجی خود، حس و ظاهر OC را انتقال می دهد. این هیت سینک با استفاده از پره های فلزی بسیار باریک و نازک سطح وسیعی را پوشش داده است تا انتقال حرارت سریع تر صورت گیرد. سویچ مجتمع حالت LN2(LN2 Mode switch) به اورکلاکرها کمک می کند تا هنگام اورکلاک های سنگین که اجرای اپلیکیشن های بنچینگ مانند CPU-Z باعث شکست خوردن اورکلاک نمی شوند، به سرعت فرکانس پردازنده را به ضریب x16 کاهش دهند.



طراحی و عکاسی توسط گروه H.D.H
در زمینه طرح های صنعتی و تبلیغاتی
هنری ، ورزشی ، مدلینگ و ...

Design and Photography by H.D.H Group
on Industrial design, advertising, art
sports, modeling and...

 /H.D.HPhoto

HDHphotography.com

افرومند 09194838231
حق شناس 09122724284
نوروزی 09357471928

سیستم پیشنهادی



CPU : Intel Core i7 - 3960X Extreme Edition - Sandy Bridge
MB : GIGABAYE GAX79-UD7
VGA : NVidia GeForce GTX 690 4-Way SLI
RAM : Corsair 16G(4x4) Quad Chanel DDR3
H.D.D : Western Digital VelociRaptor 600GB 2x
DVDRW : Pioneer Blu-ray Burner
Power Supply : Corsair Professional Series Gold AX1200
Case : Green X5 Fusion Extreme Gaming Chassis
Monitor : LG 23" - D 2342P - 3D
Mouse & Keyboard : Logitech-Cordless Desktop MX5500 Revolution

پیروی از استاندارد PCI Express 3.0 و همچنین می تواند ماکسیمم رزولوشن 2560x1600 را ارائه کند. GPU Boost Clock این کارت گرافیک 1019MHz است و همچنین GPU Base Clock و CUDA Core 3072 و Memory Clock 6008MHz و Memory Interface می باشد.

برای بدست آوردن این کارت گرافیک باید \$1000 هزینه کرد و البته با استفاده از گرافیک چهار مسیره این هزینه نیز چهار برابر خواهد شد. ماینیتوری که برای این سیستم پیشنهاد میشود ماینیتور LG-23"-D2342P-3D میباشد که دارای کیفیت Full HD و کنتراست 5000000:1 می باشد که قیمت آن 320\$ است. برای حافظه اصلی از برند سرشناس Corsair استفاده خواهیم کرد. 16G Quad Chanel DDR3 Memory Kit با قیمت 264\$ و فرکانس کاری 2133MHz.

رسانه ذخیره سازی در این سیستم 2 عدد هارد دیسک Western Digital VelociRaptor 600GB خواهد بود. اما شاید این سوال مطرح شود که چرا از SSD صحبتی به میان نیامد؟ در پاسخ باید گفت که این سری از هارد دیسک های شرکت WD برای مصرف در شبکه تولید شده اند و دارای سرعت گردش 10,000RPM و 64MB بافر هستند که با توجه به فناوری تولیدشان دارای ضریب اطمینان بالایی هستند. قیمت این هارد دیسک برابر با 230\$ می باشد.

برای DVDRW از Pioneer Blu-ray burner S07 با قیمت 100\$ را پیشنهاد میکنیم. سرانجام نوبت به منبع تغذیه این سیستم می رسد. برای این منظور به سراغ پاور Corsair Professional Series Gold AX1200 می رویم. منبع تغذیه ای هوشمند با توان واقعی 1200 وات که به صورت ویژه برای سیستم های گیمینگ طراحی و تولید شده است و قیمتی بالغ بر 295\$ دارد. کیس این سیستم باید دارای تهویه ای مناسب باشد. کیس Green X5 Fusion - Extreme Gaming Chassis کاملاً برای این هدف مناسب می باشد که 100\$ قیمت دارد. این کیس دارای 5 فن در قسمت های مختلف است که باعث تهویه ی مناسب خواهد شد.

در این بخش قصد معرفی سیستم برای گیم های حرفه ای را داریم. برای این کار باید از مرز قیمت های متعارف گذشت. این سیستم قادر به اجرای هر بازی یا برنامه گرافیکی خواهد بود. به همین منظور به سراغ پردازنده - Intel Core i7 3960 Extreme Edition Sandy Bridge-E میرویم. پردازنده ای شش هسته ای که دارای فرکانس 3.3 بوده و متعلق به آخرین نسل از ریز پردازنده های شرکت Intel یعنی سوکت ۲۰۱۱. این CPU دارای 6x512Kb حافظه نهان L2 و حافظه نهان L3 است. این پردازنده 32nm دارای 130W توان مصرفی است. قیمت این پردازنده 1059\$ می باشد.

Motherboard که برای این سیستم انتخاب شده ، مادربرد است که بروزترین تکنولوژی ها بهره میدهد. این مادربرد شاهکاری از GIGABYTE می باشد یعنی GAX79-UD7. مادربرد سری X79 با سطح جدیدی از انعطاف پذیری و توانایی کنترل سخت افزار طراحی شده است. این مادربرد مبتنی بر چیپ ست X79 Express اینتل می باشد که مجهز به سوکت ۲۰۱۱ است و از پردازنده های Core i7 پشتیبانی می کند. X79 اولین مادربرد است که از فن آوری انحصاری 3D Power گیگابایت بهره می برد. این مادر برد قادر به پشتیبانی از معماری حافظه ۴ کاناله است یعنی پتانسیل پهنای باند اطلاعات تا سقف 25GB در ثانیه و آدرس دهی ۲۵۶ بیتی قادر است تا کارایی بی رقیبی برای حافظه ها به ارمغان بیاورد. از دیگر مزایای این مادربرد میتوان به پشتیبانی از گرافیک چهار مسیره ، OC-Touch ، OC-DualBIOS ، شتاب دهنده آتبرد ۳۳۳ گیگابایت ، 3x USB Power Boost ، SuperSpeed USB 3.0 ، SATA 6 Gbps Support ، پشتیبانی از فن آوری Ultra Durable 3 فن آوری On/Off Charge گیگابایت، سینمای دالی، کارت الحاقی بلوتوث 4.0 و Wi-Fi گیگابایت، 3D BIOS گیگابایت و چندین مورد دیگر اشاره کرد. قیمت این مادربرد 400\$ می باشد.

و اما برای بخش جذاب کارت گرافیک ، کارت گرافیک NVidia GeForce GTX 690 4-Way SLI پیشنهاد می شود که دارای ویدئو مموری 4G GDDR5 و

صندلی شما مناسب ستون فقرات شماست خیال آسوده داشته باشید.

این صندلی چیزی بین یک میل راحتی و یک صندلی کار است. البته بد نیست بدانید این وسیله در حال حاضر فقط به عنوان یک طرح مطرح شده است. اما تولید کنندگان به آن به عنوان وسیله کار بعد از نیمه شب نگاه می کنند وقتی که فرد مجبور است تا دیر وقت کار کند این می تواند راحتترین صندلی برای شما باشد. در این حالت شما تقریباً به پشت خوابیده اید و ماینیتور، کیبورد و موس پد روی آن نصب می شوند. و همه اینها به گونه ای قرار گرفته اند تا در نهایت راحتی در دسترس شما باشند.

آیفون ۵؛ کاملاً قابل پیش بینی

آیفون ۵ بهتر از آیفون 4S است، ولی نه به طرز چشمگیر بلکه درست به همان اندازه که سایر تلفن های موجود در بازار از آن بهتر هستند. عملکرد دستگاه سریع تر و نمایشگر بزرگتر شده با قابلیت LTE (که به کار ما ایرانی ها نمی آید) می توان محتوای آنلاین را بلعید درست همانطور که قهرمان های وزنه برداری، یک پیتزای خانواده را یک لقمه می کنند؛ ولی روند تکامل آیفون ها به طرز عجیبی شبیه روند تکامل پورشه ها شده است. انگار تا ابد قرار است چراغ ها و جلوبندی پورشه همین طوری باقی بماند و هر آیفون نیز مثل آیفون های قبلی. بلکه طراحی داخلی که بخش مهم تر طراحی صنعتی تلفن به حساب می آید تغییر کرده ولی مشتریان عادی، معمولاً توجهی به آن نمی کنند. برای همین هم هست که ظاهر تلفن ها (و اتومبیل ها و تقریباً تمام محصولات مصرفی) اینقدر مهم است.

Sony xperia acro s

acro S از خانواده اکسپریا با شماره مدل LT26w یکی از جدیدترین گوشی های غول ژاپنی است که توانسته صفت هوشمند را با مقاومت بالا تلفیق کند و لقب قدرتمندترین گوشی ضد آب تولید شده تا به حال را از آن خود کند (در حقیقت این گوشی در کلاس High-end ها قرار دارد) از این رو شاهد نمایشگر ۴.۳ اینچی HD، دوربین ۱۲ مگاپیکسلی در کنار پردازشگر قدرتمند دو هسته ای در قلب این گوشی به همراه لسانس IP57 و IP67 هستیم که مقاومت در برابر گرد و خاک و آب تا عمق ۱ متری برای مدت زمان سی دقیقه را تضمین می کند.

اطلاعات هم مانند هر چیز دیگر، سرانجام میسرند. موسیقی های تان، فیلم های تان، اسناد و مدارک تان، فایل های مهم تان، کامپیوترتان. شما از هیچ یک توقع ندارید تا ابد زنده بمانند... اما شاید آرزوی چنین چیزی را در سر داشته باشید. هیتاچی با دستیابی به تکنولوژی جدیدی، یک صفحه شیشه ای کوآرتز تولید نموده و ادعا می کند می تواند اطلاعات و داده ها را تا ابد در آن ذخیره و حفظ کند. سی دی و هارد دیسک ها معمولاً تنها چند دهه محدود یا حداکثر یک قرن عمر می کنند، اما این شیشه کوآرتز می تواند «درجه حرارت های بینهایت زیاد را تاب آورده و در برابر شرایط محیطی غیرقابل تصویری ایستادگی کند. تقریباً تا ابد.»

این محصول تازه چگونه عمل می کند؟ اطلاعات به صورت باینری (صفر و یک) توسط نقطه و فرورفتگی هایی در وسط یک لایه نازک شیشه کوآرتز نگهداری می شوند.

AMD بجای Intel ؟

به نظر می رسد که کمپانی Apple دیگر تمایلی به استفاده از پردازنده های اینتل در کامپیوترهای Mac (مثل نوت بوک های Mac Probook و غیره) خود ندارد. البته این مسأله چیزی نیست که به زودی اتفاق بیافتد. این موضوع در سال ۲۰۱۰ هم بررسی شده بود و مسئولین اپل با رقیب اصلی اینتل یعنی AMD نشست برقرار کرده بودند. حالا هم منابع نامشخص چنین شایعه ای را مطرح کردند که به نظر واقعی می آید. اگر این موضوع به واقعیت تبدیل شود، تفاوت کامپیوترهای Mac اپل با دیگر رقبا که معمولاً از پردازنده های خوب اینتل و سیستم عامل Windows استفاده می کنند، بیشتر از قبل خواهد شد. همانطور که می دانید، کمپانی Intel در تولید پردازنده های گوشی ها و تبلت های اپل هم نقشی ندارد.

صندلی کامپیوتر زیرو-جی

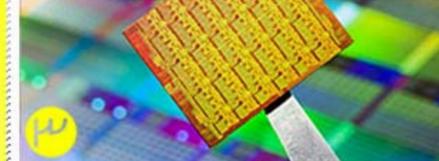
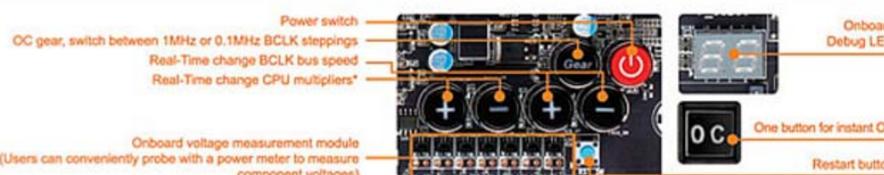
آیا زمان زیادی را در پشت کامپیوتر می گذرانید؟ فرقی نمی کند برای کار باشد یا برای بازی کامپیوتری هر چند این صندلی برای کسانی طراحی شده است که زیاد با کامپیوتر بازی می کنند اما برای کسانی که با کامپیوتر زیاد کار می کنند هم می تواند مفید باشد. اگر شما هم مانند من از کسانی باشید که ساعت های طولانی را پشت کامپیوتر می گذرانید با درد و خستگی و کرختی پشت به خوبی آشنا هستید و احتمالاً منتظر چنین وسیله ای بوده اید. صندلی که در اینجا مشاهده می کنید زیرو-جی نام دارد. می توانید در حالیکه استراحت می کنید با راحتی کامل با کامپیوتر خود کار کنید و از اینکه

نوت بوکی زیبا و قدرتمند از HP

HP اینبار با معرفی نوت بوکی جدید سعی در رقابت با سایر برنده ها را دارد. نوت بوک HP Pavilion dv7-7012nr Entertainment Notebook PC دارای پردازنده Intel Core i7-3610QM میباشد. ماژول حافظه این نوت بوک 8GB DDR3 است و از کارت گرافیک NVIDIA GeForce GT 650M که دارای حافظه 2GB GDDR5 نیز بهره می برد. این نوت بوک دارای صفحه نمایش 17.3" diagonal Full HD anti-glare LED-backlit و هارد دیسکی با ظرفیت 750GB و درایو بلوری و باتری 9-Cell است. قیمت این محصول 1,299\$ است.

OC-Touch چیست؟ در مادربرد های GIGABYTE

OC-Touch اورکلاکر ها را قادر می سازد تا به سرعت و سادگی به بهترین کارایی سیستم خود دست پیدا کنند. کلید های مجتمع OC-Touch اجازه می دهند تا اورکلاکر ها ضریب های پردازنده، تنظیمات BCLK و همچنین تنظیمات ضریب های پله ای BCLK را برای مقدار دهی 1 مگاهرتزی یا 0.1 مگاهرتزی، به طور دستی تنظیم کنند. تمامی این تنظیمات در حین فعالیت سیستم قابل اعمال هستند، چه در بایوس باشید چه در DOS و یا حتی ویندوز، می توانید تمامی این تنظیمات را بدون نیاز به راه اندازی مجدد بر روی سیستم خود اعمال کنید. بدین طریق کاربران قادر خواهند بود تا به سرعت رایانه خود را با تنظیمات مناسب راه اندازی کنند و به بالا ترین فرکانس عملکرد پردازنده خود دست پیدا کنند. کلید منحصر به فرد OC در پنل پشتی به اورکلاکر های تازه کار این اجازه را می دهد تا پیش از آن که با OC Touch ادامه دهند به طور خودکار تنظیماتی از پیش تعیین شده برای اورکلاک را بارگذاری کنند و به سرعت به بالا ترین حد عملکرد پردازنده خود دست پیدا کنند. ماژول های سنسور ولتاژ نیز بر روی برد در نظر گرفته شده اند تا به کاربران در زیر نظر گرفتن ولتاژ هر یک از قطعات نیز کمک شایانی شود.





کاری که شما باید در بازی بکنید این است که با ننگ داشتن انگشت روی صفحه حرکت حرکت هیزمها را کند کرده و بعد اقدام به خرد کردن آنها بکنید. نکته مهمی که اینجا وجود دارد این است که حرکت چوبها متوقف نمی شود بلکه سرعتشان کم می شود و همین موضوع باعث می گردد که برای گیمر دقت در زمان بندی مناسب، مهم شود. در کل، بازی ۲۴ مرحله دارد که اگر خوب بازی کنید مدال طلا را می گیرید و اگر چه خواستید خود را به چالش بکشید می توانید برای بالاتر از طلا بازی کنید!

حال می رسیم به بخش جالب خانه ی جک! خانه ی جک هم مانند بقیه بخش های بازی یکی از صحنه های رویایی است، جک لامبر حیواناتی که در مسیرش پیدا می کند را به درون آن می اندازد. نکته طنز و مضحک بازی این است که اولین حیوانی که داخل خانه می افتد سمور است اما این سمور به مراتب هر حیوانی که وارد این خانه می شود را مسخره و به آنها بی محلی می کند! Jack lumber یک بازی کوتاه است و تعداد زیادی از نکات این بازی را نگفته ایم ولی در کل یک بازی بسیار زیبا و با کاراکتری دوست داشتنی است که انجام این بازی را حتما پیشنهاد می کنم.

انتقام جک چوب بر!
در کوهستان یک هیزمشکن افسانه ای به نام جک زندگی می کند. این هیزمشکن افسانه ای می تواند تمام درختان جنگل را به وسیله الکتریسیته تیرش از پای در بیاورد و تمام کنده هایش را در هوا تکه تکه کند. از آن روز که یک درخت بر مادر بزرگ جک، جلوی چشمان او حمله کرد این حس انتقام جویی در او شعله ور شد. بازی Jack Lumber یک بازی پر از ایده است که در نگاه اول گیمر به یاد Fruit Ninja می افتد اما با این تفاوت که اصلا بازی رکوردی نیست! مرحله ای است و بالاخره جایی تمام می شود که بسته به امتیازی که کسب کرده اید رکورد دریافت می کنید.

بازی Jack Lumber یک بازی بسیار موفق از کمپانی سگا می باشد که جدیداً سگا در طول برنامه ای که دارد (یعنی سرمایه گذاری بر روی شرکت های 3rd party برای تولید بازی های ایندی و کژوال) موفق هست و امیدواریم بازی های جدیدتر و زیباتری از سگا شاهد باشیم. جک یک هیزمشکن خپل، ساده و ماهر در استفاده از تیر است و تنها هدف او پیدا کردن سروی هست که روی مادر بزرگش افتاده. بعد از یک کات سین بازمه، بازی شروع می شود.

که بازی باز می تواند در حین بازی کسب کند الماس هایی هستند که امتیاز زیادی دارند و یا جعبه هایی که پاور آپ های تصادفی به شما می دهند. بیایید کمی هم در مورد پاور آپ ها صحبت کنیم یکی از پاور آپ های بازی بمب هایی هستند که می توانید برای پلیس های پشت سرتان کار بگذارید و یا چکش هایی وجود دارند که به منظور خرد کردن تکه سنگ ها به کار می روند و موشک هایی هستند که می توانید به دشمنان پیش رو شلیک کنید. نکته خوبی که پاور آپ های بازی دارند این است که به وفور یافت می شوند و نگران این موضوع نباید بود. در بازی قدرت ارتقا توانایی های شخصیت وجود دارد که می شود با جواهرات یا الماس هایی که در حین بازی میگیریم می شود کاری کرد که شخصیت سرعتی تر، قدرتمند تر و یا سریع تر شتاب بگیرد.

در کل بازی Super Mole Escape یک بازی بسیار زیبا می باشد که با اینکه چندین جا تقلید از بازی های دیگر کرده است و هر از گاهی بازی باز حس میکند بازی یک نواخت شده است اما نکات مثبت آن، آنها را میپوشاند و باعث می شود بازی باز سعی کند بازی را به اتمام برساند در کل اگر می خواهید لذت فرار کردن و یک جور تعقیب و گریز را شاهد باشید دست به کار شوید.



سبک بازی Super Mole Escape مثل خیلی از بازی های کژوال runner هست این نوع سبک اینطور است که تا لحظه ای که کشته نشده اید یا شکست نخورده اید بازی ادامه دارد و به اتمام نمی رسد. نقش شما در بازی هدایت یک موش کور زندانی است که تصمیم میگیرید با کندن زمین از زندان فرار کند من به شخصه تنها تجربه ای که از بازی حاصل کردم جز لذت و خوشی نبوده.

زمین بازی خاک می باشد بنابراین شما باید خاک ها را بکنید و به بالا بروید در کل بازی تنها کاری که شما باید انجام بدهید این است که با حرکت دادن گوشی موبایل یا تبلت برای هدایت موش کور در مسیر های از پیش تعیین شده و فرار از دست افسران پلیسی است که به دنبالان افتاده اند. همچنین در میان بازی جواهراتی رنگین وجود دارند که که برای خرید پاور آپ و آپ خرید مناسب می باشند همچنین اگر چندین جواهر را پشت سر هم بگیرید به شما پاور آپ شتاب سرعت داده می شود. مانع های زیادی در بازی قرار دارند از جمله سنگ ها که سرعت حرکت را کند می کنند و جک و جانور هایی که اعصاب ندارند و دنبال طرفی برای دعوا میگردند! نقشه یا محیط های بازی به صورت تصادفی برای بازی باز انتخاب می شوند. امتیاز هایی



WWW.FACEBOOK.COM/IRANDONYAYEBAZI

بروزترین پیج فیسبوک در مورد گیم که تازه شروع به کار کرده در این پیج می توانید اخبار و نقد ها و لینک های دانلود بازی های روز دنیا را مشاهده کنید.

پس به پیج ما بیاوید و از مطالب ما استفاده کنید.

مادر این پیج به تمامی سوالات شما پاسخ خواهیم داد.

شما در این پیج به تمامی خواسته های خود میرسید.

از راهنمایی مراحل بازی ها گرفته تا لینک های دانلود.

پس با لایک های زیبایتان از ما حمایت کنید.

دنیای بازی



با استفاده‌ی بهینه شده از آنالوگ سمت راست اولین و روان ترین کنترل در بازی ارایه شد که توانست گیمر های PC را نیز به طرف خود جذب کند. با وجود هوش مصنوعی داینامیک و محیط گیم پلی سند باکس، شما برای اولین بار کاملاً در پیش روی بازی آزاد بودید تا هر وسیله نقلیه و اسلحه‌ای را که دوست دارید از آن استفاده کنید. یکی از دلایل محبوب شدن halo داستان پر محتوای آن می باشد.

است و قرار است بازی halo را به عنوان لانچ تایتل کنسولش یعنی XBOX عرضه کند. تا قبل از halo خانه‌ی بازی های fps بر روی PC بود و کسی علاقه ی چندانی به بازی کردن این سبک، روی کنسول را نداشت. تنها عنوان موفق fps بر روی کنسول در آن زمان بازی goldeneye بود که توسط rare ساخته و برای nintendo64 عرضه شده بود. اما با عرضه شدن halo استاندارد بازی های fps چند پله بالا تر رفت.

ارتباط برقرار کند. همانطور که سری فیلم های star wars انقلابی بزرگی در سبک sci fi به حساب می آید بازی halo نیز سنبل این انقلاب برای صنعت گیم می باشد. همه چی در سال ۱۹۹۹ شروع شد، شرکت بازی سازی bungie به همراه استیو جاز بازی halo را معرفی کردند و قرار شد این بازی برای مگ و PC عرضه شود. اما در E3 سال ۲۰۰۰ ماکروسافت اعلام کرد استودیوی بانجی را خریداری کرده

بازی های زیادی در سبک sci fi ساخته شده اند اما تعداد کمی از آنها توانستند به موفقیت برسند. شاید یکی از دلایل آن، روایت و نوع نوشتن داستان های sci fi باشد. تصور کنید شما غیر از انسان موجودات فضایی دیگری نیز دارید که باید برای هر کدام از آنها تاریخ، زبان و حتی مذهب نیز طراحی کنید که در نهایت وقتی مخاطب وارد دنیایی که شما ساخته اید می شود، برایش قابل باور بوده و بتواند با داستان

HALO

Prophets



بالا ترین درجه‌ی Elite ها Arbiter می باشد، این درجه توسط Prophet ها دریافت می کنند. Arbiter از لحاظ ظاهری armor خاصی داشته و فقط در مواقع اضطراری به ماموریت های مهم فرستاده می شوند.

Elites



سربازان SPARTAN II ابر سربازانی هستند که قهرمانانی برای انسان ها به حساب می آید که آن را در جنگ های بی شمار ثابت می کنند. . زمانی که UNSC مشغول مبارزه با نیروهای آزادی خواه بود ناگهان گروهی از موجودات فرازمینی به اسم Covenant به سیاره های انسان ها حمله می کنند. آنها از نظر تکنولوژی در مقابل انسان ها برتری داشتند و تعدادشان خیلی بیشتر بود.

Prophets
اسم اصلی Shyuum : آنها بالا ترین مقام را در Covenant دارند و کنترل کامل بر امور سیاسی و مذهبی به عهده ی آنها می باشد. آنها از نظر فیزیکی ضعیف می باشند، اما به خاطر تکنولوژی و اطلاعاتی که از Forerunners ها در اختیار دارند، از نظر دینی و مذهبی نژادهای تشکیل دهنده ی Covenant را به راحتی کنترل می کنند. آنها تمام کارهای جنگی و نظامی را به Elite ها و دیگر نژادها واگذار می کنند.

Elites Sangheili
اسم اصلی آنها دومین مقام را در بین نژادها دارند و همیشه نقش فرماندهی برعهده ی آنها است. Elite ها ستون نظامی Covenant به حساب می آیند و وظیفه ی دارند تا اطمینان پیدا کنند که فرمان های Prophet ها به درستی انجام می شود. آنها خود را نژاد برتر دانسته و دیگر نژادها را از هر لحاظ ضعیف تر از خود به حساب می آورند.

نگاهی بر ارتش Covenant ها :
Covenant ها سازمانی تشکیل شده از چندین نژاد بیگانه هستند. آنها بخش بزرگی از کهکشانش راه شیری را در کنترل دارند و نژادی بسیار قدیمی به نام Forerunners را می پرستند که نژاد آنها سالیان زیادی می باشد که از بین رفته است. آنها انسان ها را مانعی در مقابل اعتقادات دینی خود می بینند و سعی در نابودی آنها دارند.



Covenants

پیشینه‌ی داستانی:
در قرن ۲۶ انسانها مشغول اکتشاف سیاره ها و تصاحب کردن آنها می باشند. انسان ها با اختراع تکنولوژی به اسم SlipSpace توانسته اند به سرعتی بالاتر از سرعت نور دست یابند تا بتوانند در کهکشان ها سفر کنند. به همین دلیل جمعیت انسانها هم گسترش زیادی پیدا کرد و در سیارات مختلف نیز توانستند استقرار پیدا کنند. به خاطر پراکندگی انسان ها سازمانی به نام United Nations Space Command یا به عبارتی UNSC که به عنوان یک آژانس تحقیقاتی، نظامی و علمی ساخته شد تا بر جمع بسیار بزرگ و گسترده ی سیارات و انسانها نظارت کرده و قادر به محافظت از آنها باشد. وظیفه اصلی UNSC رهبری عملیات نظامی در فضا است. که بعد از مدتی آنها شروع به تبلیغات گسترده در جهان برای جنگ با کمونیست و فاشیست را آغاز میکنند، تا خود به قدرت اول کهکشانش تبدیل شوند. در این بین جنگ های بزرگی اتفاق می افتد که در آخر دو حزب کمونیست و فاشیست توسط UNSC شکست خورده و UNSC توسط سازمان ملل متحد بنیان گذاری می شود. در سال ۲۵۲۵ انسانها درگیر جنگ های دیگری می شوند و بعد از پنج قرن، هم چنان جنگ بین آنها ادامه دارد. گروهی از انسانها که در سیارات مختلف خواهان آزادی و استقلال بودند مشکلات زیادی را برای UNSC ایجاد کرده و این گونه جنگ های سرد را آغاز می شود. UNSC تلاش می کند که به این جنگ های طاقت فرسا پایان دهد و به این منظور پروژه ای به اسم ORION را شروع می کند. هدف این پروژه ایجاد یک گروه سربازان ویژه به اسم SPARTAN است. سربازان SPARTAN چه از لحاظ فکری و چه فیزیکی بسیار قوی هستند اما آنها به خاطر تغییرات ژنتیکی که رویشان انجام شده بود مشکلات به خصوصی داشتند.

UNSC تلاش می کند که به این جنگ های طاقت فرسا پایان دهد و به این منظور پروژه ای به اسم ORION را شروع می کند. هدف این پروژه ایجاد یک گروه سربازان ویژه به اسم SPARTAN است. سربازان SPARTAN چه از لحاظ فکری و چه فیزیکی بسیار قوی هستند اما آنها به خاطر تغییرات ژنتیکی که رویشان انجام شده بود مشکلات به خصوصی داشتند. بعد از مدتی بخش دوم پروژه که SPARTAN II نام داشت، تحت نظارت دانشمندی به نام Dr. Catherine Halsey شروع می شود. او کودکان استثنایی را می دزدید و آنها را از همان ابتدا برای این پروژه آماده می کرد به این صورت که آنها را از همان کودکی تحت یک سری عملیات ژنتیکی ارتقا می داد و با زره های فوق العاده پیشرفته به نام MJOLNIR مجهز می کرد. تنها نیروهایی که توان مقابله با ارتش بیگانه ها را داشتند نیروهای SPARTAN بودند. پروژه SPARTAN ها با سرعت رو به کامل شدن بود. UNSC تمام سیاراتی را که انسان در آن زندگی می کند زیر پوشش خود قرار داده و با این کار کنترل خود را در صورت فلکی ORION ARM گسترش می دهد و خود را آخرین امید بشریت اعلام می کند. در این بین داستان Halo Wars اتفاق می افتد که یکی از اولین روایری و جنگ بین انسان ها و Covenant ها را روایت می کند.



Brutes



Hunters



Jackals



Grunts

Jackals

اسم اصلی Kig-Yar: آنها نقش scout و marksman را در ارتش Covenant ها دارند. نژاد آنها بعد از Grunt ها که دارای پایین ترین مقام در Covenant میباشند یک درجه بالا تر است. Jackal ها قدرت بدنی کمی دارند، اما دارای میدان دید بالایی می باشند به خاطر همین بیشتر وقت ها از سلاح های دور برد استفاده می کنند. همچنین آنها بر سر درجهی مقامی که در Covenant به آنها داده شده با Grunt ها همیشه درگیری می باشند.

Grunts

اسم اصلی Unggoy: که پایین ترین مقام را در Covenant دارند، آزادی زیادی در انتخاب برای عضو شدن در Covenant نداشته و به خاطر مشکلات حیاتی که داشتند یا باید عضو Covenant ها می شدند یا نژادشان منقرض می شد. بعد از وارد شدن به Covenant تاریخشان به کلی پاک شده و از آنها به عنوان برده استفاده شد.

Brutes

اسم اصلی Jiralhanae: آنها نژاد تازه وارد به Covenant می باشند. و تنها نژادی هستند که با Elite ها موقعیت یکسانی دارند. آنها خلق و خوی حیوانی دارند و وقتی عصبانی شوند بدون ملاحظه به طرف دشمن خود حمله ور می شوند. تکنولوژی آنها نسبت به نژادهای دیگر ابتدایی به نظر می رسد و بیشتر سلاح هایشان دارای لیه های تیز و برای مبارزات نزدیک طراحی شده است. Brute ها همیشه به صورت گروه های ۲-۸ نفره حرکت کرده و هم چنین از Prophet ها محافظت می کنند.

Hunters

اسم اصلی Mgalekgolo: آنها موجودات بزرگی هستند که بدنشان از رگه های کرمی شکلی به اسم Lekgolo تشکیل شده است که توسط سپری که دور بدنشان را می پوشاند محافظت شده و همچنین مانع جداسدن کرم ها می شود. آنها همیشه به صورت گروهی حرکت می کنند که به این گروه ها Bond Brothers گفته می شود. آنها قوی ترین نیروهای Covenant می باشند که با خود یک assault cannon و سپر بزرگی را حمل می کنند. هیچ گونه اطلاعی از زبان و اعتقاداتشان وجود نداشته و به نظر می رسد آنها به دست Covenant ها ساخته شده اند.

HALO WARS



Flood

Flood گونه ای انگلی می باشد که تمدن عظیم Forerunner ها را از بین بردند. آنها می توانند به سیستم عصبی موجودات زنده نفوذ کرده و ضمن آلوده کردنشان، آنها را تحت فرمان خود در آورند. برای مقابله با آنها Forerunner ها بناچار مجبور شدند کاری خطرناک انجام دهند. آنها ۷ سلاح فوق العاده عظیم به نام Halo ساختند. که با فعال شدن همه ی Halo ها و تنها با یک شلیک قادر به نابود کردن تمام موجودات زنده در کهکشان بود! آنها برای بقای حیات، پناهگاه هایی بسیار دورتر از Halo ها ساختند و در آن انواع مختلفی از موجودات زنده را مخفی کردند تا از خطر نابودی در امان باشند. در نهایت Halo به دست Forerunner ها شلیک شد و تمام موجودات را از بین بردند. سپس آنها شروع به گسترش موجوداتی کردند که در پناهگاه ها مخفی نگه داشته بودند، از جمله انسان ها!

اما بعد از شلیک halo تعدادی از flood ها هم چنان زنده ماندند. بعد از نزدیک شدن Spirit of Fire به سطح سیاره به صورت اتفاقی یک فرودگاه Forerunner فعال می شود و در آن Spirit of Fire فرود می آید. Flood ها وارد فرودگاه شده و به سفینه حمله می کنند و سیستم محافظتی Forerunner برای نابود کردن Flood ها فعال می شود. در نهایت Flood ها و هم چنین تعدادی از نیروهای UNSC از بین می روند. طولی نمی کشد که Forge و Cutter از نقشه Covenant با خبر می شوند، آنها می خواهند با فعال کردن سفینه های بسیار پیشرفته ای که توسط Forerunner ها ساخته شده است انسان ها را نابود کنند. Anders از دست Anders برای فعال سازی سفینه ها استفاده می کند. در حالی که سفینه ها در حال فعال شدن بودند Anders بوسیله دستگاه teleport فرار می کند و طولی نمی کشد که Forge او را پیدا می کند. Anders برای سریع تر منفجر کردن سفینه ها نقشه ای دارد. آنها باید از راکتور سفینه خود یعنی Spirit of Fire که برای رسیدن به سرعت نور از آن استفاده می شود، در سیاره منفجر کنند تا انفجاری بزرگ با هدف supernova شدن خورشید سیاره صورت بگیرد و تمام نیروهای



داستان بازی Halo Wars:

سفینه ی Spirit of Fire برای بررسی حملات Covenant به سیاره ای متروکه به اسم Harvest فرستاده می شود، در این زمان Cutter که فرمانده سفینه ی Spirit of Fire بود متوجه می شود Covenant ها در قسمت شمالی سیاره مشغول حفاری بوده و پایگاه اصلی UNSC در Harvest را تصرف کرده اند. Cutter سربازان خود را به فرماندهی Forge به سیاره Harvest می فرستد. Forge متوجه می شود که نیروهای Covenant که زیر نظر Arbiter می باشند یکی از بناهای قدیمی Forerunner ها را در زیر زمین پیدا کرده اند. Covenant ها در حفاری یک وسیله پیشرفته ای را کشف می کنند و هم زمان نیروهای Forge به آنها حمله کرده و قبل از آن که Covenant ها بتوانند تاسیسات آنها را از بین ببرند شکستشان می دهند. در همین حین Anders به آنها ملحق می شود. او یکی از دانشمندی است که بر روی پروژه ی SPARTAN II کار کرده است. Anders تشخیص می دهد تاسیساتی که آنها پیدا کرده اند از نقشه های بین سیاره ای بوده و نواحی از منطقه ی انسان ها را در سیاره ی Arcadia نشان می دهد. جواب سوالات خود را پیدا کند.

قبل از اینکه Forge و Spartan ها بتوانند راکتور را فعال کنند. Arbiter با ارتشش به آنها حمله می کند. درگیری کوتاهی Spartan ها ارتش Elite ها را شکست می دهند و Forge هم Arbiter را می کشد. در طول جنگ راکتور آسیب می بیند و باید آن را به شکل دستی فعال کنند. Forge به Spartan ها می گوید این جنگ به شما بیشتر احتیاج دارد و داوطلبانه این ماموریت را به عهده می گیرد. به همین دلیل Spartan ها به سفینه ی خود بازمی گردند. Forge راکتور را فعال کرده و سفینه ی Forerunner ها، هم چنین سیاره را نابود می کند. Spirit of Fire هم موفق می شود به موقع از جو سیاره خارج شود. آنها بدون قابلیت سفر با سرعت نور در فضا به حرکت خود ادامه می دهند. افراد برای اینکه بتوانند برای مدت طولانی تری قدرت و شرایط خود را حفظ کنند وارد محفظه های خواب خود می شوند. Anders و Cutter به سمت محفظه های خواب می روند. Anders وارد محفظه ی خود می شود. Cutter به او می گوید: جان خیلی ها را امروز نجات دادی باید ازت تشکر کنم. Anders جواب می دهد: جان همه را نه... وقتی Cutter سرش را برمی گرداند محفظه ی خالی Forge را می بیند تازه متوجه ی منظور Anders میشود، در محفظه را بسته و با او وداع می گوید. بعد از اتفاقات halo wars و شکست Covenant ها در گوشه ی دیگری از صورت فلکی ORION سیاره ای دیده می شود که بعد از زمین مهم ترین و بزرگ ترین سیاره است. پایگاه نیروهای متحد زمین و سازمان UNSC در این سیاره قرار دارد. چیزی نمی گذرد که Covenant ها این سیاره را پیدا کرده و به آن حمله می کنند. که نام این سیاره REACH می باشد...

