

گیمفا

D I G I T A L

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس

www.Gamefa.com

سال اول
شماره ۱۱
مهر ۱۳۹۲
October 2013

BATTLEFIELD 4

- Call of Duty: Ghosts
- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Grand Theft Auto V
- FIFA 14
- Rayman Legends
- Total War: Rome II

■ مصاحبه اختصاصی با Adrian Goersch

از استودیو Black Forest Games

■ مصاحبه با Julisu Fondem

مدیر بخش مارکتینگ شرکت Frozenbyte

عنوان Trine 2



اینکارها حاضرید؟

LG optimus G Pro



مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سر دبیر: حامد افرومند

طراحی و صفحه آرایی: حامد افرومند

دبیر بخش بازی های ایرانی: محمد رضا مصطفوی

دبیر بخش سینما: محمد بیطرف

تحریریه (به ترتیب حروف الفبا):

امیر محمد جیرانی - روزبه سامانی - سجاد سعیدی

بهزاد شعبانی - امین شیروانی - عماد عامری

سید پرهام عبادی - رامیلا کهنزاد - مانی میرجوادی

سینا نادری - حسن ناظمظفری - قاسم نجاری

عادل نریمانی - سعید نیکبخت - امیرحسین والی

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

Plus@Gamefa.com بفرستید.

گیمفا+ همیشه آماده ی دریافت نظرات،

پیشنهادهای و انتقادات شما می باشد.

از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری

این اثر یاری نمودند کمال تشکر را داریم.

GAMEFA

www.GameFa.com

دانیال نوروزی

مدیر مسئول



اتفاقات خوب گیمفا واقعا تمومی نداره چون هر سری که میام و حرف میزنم اخبار سیر تحولات گیمفا رو میدم! همونطور که دیدید به زور و هر زحمتی که بود قالب و سیستم جدید گیمفا بالا اومد و مصائبی در حد لانچ GTA Online رو داشتیم که خوشبختانه خلیهاش حل و فصل شد و باگ های مشاهده شده برطرف شد. همه ی سعی و تلاش ما، جلب رضایت شما و ایجاد ساعاتی بسیار خوب و مفید در مجموعه ی مان برای شماست. سیر تحولات مجله هم ادامه دارد و خبرهای خوبی نیز در رابطه با مجله دوباره به گوشتان خواهد خورد. بخش های جدیدی در سایت قرار هست افتتاح بشه که یکی از اونها بخش کامل در مورد مجله هست و دوستان با مراجعه به این بخش میتونن از آخرین سیر و تغییرات مجله و اخبار مربوط با آن، اطلاعات کسب کنند. حرف زیادی نمیخواهم بزنم این روزها فرصت صحبت کم هست و فقط دست به کار هستیم. اینطوری خیلی بهتر میتونه باشه. مرسی از همه ی گیمفایی های گل...



حامد افرومند

سر دبیر



سلام. خوب هستید؟
مرسی ولی من زیاد خوب نیستم! آقا شما نمیدونید چه روزای سختی رو دارم میگذرونم که! والا امن یه وضیه افتضاح...
میدونم دارید میگی که باز این شروع کرد واسه تاخیر بهونه آوردناشو... ولی واقعا این ماه همه چی سخت و طاقت فرسا بود. به شکلی که من به خیلی از کارام هم نرسیدم و از تمام وقت خالی خودم زدم برای آماده شدن مجله. ولی متاسفانه باز کم کافی نبود! شاید در جریان تغییر قالب سایه هستید. همینطور دو برابر شدن وظایف من در مجموعه گیمفا. اضافه کنم شروع دانشگاه ها رو و بسیاری مشکلات شخصی دیگه ...
سرتون رو درنمیارم فقط بازم عذر خواهی می کنم بابت تاخیر این شماره.
اشاره کردم به تغییر و تحولات سایت. کار بزرگ و مهمی بود در جهت پیشرفتهای بیشتر. امیدوارم از قالب جدید و امکانات سایت جدید نهایت لذت رو ببرید. اما از مجله هم بگم. شماره ی قبل از نظر خودم از نظر طراحی فاجعه بود! یه سری دلایل باعث شد نشه روی قالب جدید طرحهای خوبی زده بشه و در کل چون وقت زیادی هم برای تغییر و تحول در زمینه ی طراحی وجود نداشت، خروجی ضعیفی رو شاهد بودید که عذر می خوام ازتون. ولی این شماره تا حد ممکن سعی شده به استاندارد مد نظر نزدیکتر بشیم و باز هم نوید پیشرفتهای بیشتر رو در همه بخشها بهتون میدم. بخش سینما هم از بخش های جدید مجله هست و مطمئنا بخش های جدید دیگری نیز در راهند...
امیدوارم از این شماره لذت ببرید ...

Preview

Assassin's Creed IV: Black Flag	6
Battlefield 4	12
Call of Duty: Ghosts	19
قهرمان ما	23

HYPE

معرفی بازی‌های مستقل ایرانی - قسمت دوم	24
--	----

MOVIE

NEWS	29
------------	----

MOVIE PREVIEW:

- Thor: The Dark World	33
------------------------------	----

MOVIE REVIEW:

- Man of Steel	38
- World War Z	41

PAUSE	44
-------------	----

INTERVIEW

Adrian Goersch	45
Julisu Fondem	49

PLUS PLUS (++)

یکی به نعل، یکی به میخ	54
ناتی داگ بهشت بازیبازها، جهنم بازیسازها	58

REVIEW

Dingo	64
FIFA 14	65
Gone Home	66
Grand Theft Auto V	69
Killzone Mercenary	75
PES 2014	78
Puppeteer	81
Rayman Legends	84
Total War: Rome II	87

TECHNOLOGY	90
------------------	----

PICTURE +	95
-----------------	----



اینکاره‌ها حاضرید؟

ImaGination Begins

LG optimus **G Pro**



THE FIRST
5.5" FULL HD
IPS DISPLAY



PREVIEW

بر روی تصاویر کلیک کنید



سازنده: Ubisoft Montreal سبک: Action-adventure, stealth
ناشر: Ubisoft پلتفرم: PC . PS3 . X360 . PS4 . XONE . Wii U

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

قاتل دریاها برمیخیزد!

سری Assassin's Creed سری بوده که مدتهاست با آن همراه بوده ایم و آن را دنبال کرده ایم. نسخه های مختلف این سری چنان اشتهاهای ما را برای قسمت های بعدی این عنوان باز کرده که با شوق بسیاری منتظر عرضه ی آخرین قسمت یعنی AC BlackFlag هستیم. البته هیچ وقت نباید فراموش کنیم که یوبیسافت هم بدش نمی آید که شیره ی یک عنوان را تا ته بکشد! BlackFlag روایت یک قاتل را در دنیای دزدان دریایی دنبال میکند. دنیایی بزرگ که درواقع بهانه ای است که یوبیسافت بتواند یکی از ویژگی های محبوبی را که هواداران بسیاری را در AC3 جذب کرد را بکار ببرد. کشتیرانی بخش جدا نشدنی AC IV خواهد بود تا بتواند بازهم هوادارانش را اینبار بسیار بیشتر به دنیای دریا ها ببرد. این دنیای بزرگ چیزی است که یک عنوان واقعی Open World را برایمان به ارمقان می آورد و ما را به سوی کنسول های نسل بعد میکشد!



این بخش ها اتفاق می افتد بروی هردویشان تاثیر مستقیمی دارد، بازیکن برای دسترسی به حافظه ی Desmond باید به وسیله ی شرکت Abstergo به این حافظه نفوذ کند و البته وارد زمان و شخصیت Edward Kenway شود. شما در نقش Edward Kenway در سال ۱۷۱۵ میلادی، دوران طلایی دزدان دریایی قرار میگیرید و در جاهایی نظیر دریایی کارائیب و جزایر اطراف آن و قسمت هایی از جنوب فلوریدا به ایفای نقش میپردازید. شما در دوران طلایی دزدان دریایی قرار گرفتید بنابراین با شخصیت های تاریخی متفاوتی روبه رو میشوید که میتوانیم برای مثال به شخصیت های Edward Thatch (ریش سیاه)، Benjamin Hornigold، Anne Bonny، Jack Rackham و Charles Vane اشاره کنیم.

یک فضای بسیار عظیم است که به دلیل فضای شهری اش میتواند هر طیف بازیگری را نسبت به خود سیراب کند. در AC موضوع کمی پیچیده تر بنظر میرسد چون شما باید در کنار داستان پریپیچ و خم تان، آن فضا و اتمسفر جذاب را حفظ کنید. به طبع همین موضوع بازیساز را دچار مشکل میکند... اما نه! هرگز فکر نکنید که BlackFlag شما را در یک داستان پیچیده و بی سروته رها میکند! BlackFlag از این قابلیت استفاده کرده و در کنار دزدان دریایی جای گرفته! همین موضوع باعث میشود که داستانی داشته باشیم که بامحیط اطرافش هماهنگ باشد. همانند تمام قسمت های سری AC این بار هم داستان به دو قسمت تقسیم شده که یکی در زمان حال اتفاق می افتد و دیگری هم در یک زمان تاریخی تنظیم شده. مانند گذشته همه ی حوادثی که در هردوی

BlackFlag همانطور که همه ی شما میدانید روایت یک دزد دریایی بنام Edward Kenway را دنبال میکند که در نقاط مختلفی از دریای کارائیب به دریا نوردی میپردازد. Edward Kenway درواقع به عنوان پدر بزرگ Connor شخصیت قهرمان قسمت قبل شناخته میشود، و در BlackFlag بعنوان یک دزد دریایی دست به کارهای مختلفی میزند. درواقع تحولی که بازی از لحاظ داستانی از آن برخوردار شده همین موضوع "دزدان دریای" است که به آن پرداخته شده. همه ی ما به حالتی به دزدان دریایی علاقه داریم، تحت تاثیر بسیاری از چیزها این علاقه ایجاد شده و یوبیسافت هم از این فرصت استفاده کرده تا بازهم مارا شگفت زده کند. فکر کردن به این موضوع واقعا زیباست! وقتی شما داستان پیچیده ی این سری را با دزدان دریایی ترکیب کنید نتیجه بسیار عالیست! یک عنوان Open-World مثل AC همیشه باید فضایی را ایجاد کند تا به چشم همه ی طرفداران خوش بیاید، شما عنوان بزرگ GTA V را درنظر تان مجسم کنید.

Edward Kenway را بشناسید!

منابع مختلفی در رابطه با زندگی شخصیت محور BlackFlag صحبت کرده اند اما یکی از آن ها بخش های جالبی از زندگی کسی که قرار است با او روبه رو شویم را شرح داده. Edward حاصل تولد در یک خانواده ی فقیر بریتانیایی بود که روزگار سختی را در کنار هم میگذرانند. ادوارد در جوانی مدتها برای کشتی های دولتی در آمریکا کار میکرد اما سرانجام بیکار شد و به یکی از خطرناک ترین دزدان دریایی مبدل شد. ادوارد مدت ها با این عنوان شروع به دزدی و غارت از کشتی ها میکند تا اینکه پس از مدتی با آگاهی از نبرد بین گروه Assassins و Templars تصمیم میگیرد که به جبهه ی Assassin ها بپیوندد و همین هم باعث میشود با ماجرای های مختلفی روبه رو شود...



تحولی در گیم پلی؟

اما ما میخواهیم درباره ی BlackFlag صحبت کنیم! عنوانی که بنظر خیلی ها حتما باید تغییراتی و ویژگی های بهتری در گیم پلی اش ایجاد کند، بطوریکه بتواند مسیر آینده را برای این سری هموار کند... نگران نباشید! یوبیسافت در BlackFlag انتظاراتتان را برآورده میکند. جدا از این بحث که حالا میتوانیم AC را یک Open-World واقعی بدانیم، بنظر میرسد یوبیسافت میخواهد یک تحول مناسب برای این گیم پلی قدیمی شده بکار ببرد. پارامتر های بسیاری برای بوجود آوردن رنگ و بوی تازه ای در گیم پلی AC IV ایجاد شده که به نوعی میتواند به مسیر پیشرفت گیم پلی AC سیر صعودی بدهد. پیشرفت های سیستم نبرد، جنگ های دریایی و بسیاری موارد دیگر قرار است که گیم پلی بازی را به اوج برساند!

گیم پلی سری AC از ابتدای تولدش نظر بسیاری را به خودش جلب کرد. درواقع میتوانیم کلیدی ترین نقطه ی رشد این سری را گیم پلی خلاقانه اش بدانیم. اما کمی طول نکشید که این گیم پلی، که واقعا یک نوع نوآوری بود کم کم در قسمتهای بعدی دچار زوال خطرناکی شد که آینده ی AC را به خطر می انداخت. درواقع آن گیم پلیی که از قسمتهای متفاوت و تازه ای تشکیل میشد، کم کم خسته کننده شد بطوریکه در قسمت سوم بازی کم کم داشت به یک ضعف تبدیل میشد. البته این نکته قابل توجه باشد که گیم پلی در هر عنوانی، میتواند خسته کننده شود و در AC به دلیل کمتر کار شدن در قسمت های بعدی این نکته بیشتر دیده شد.



برای شما بصورت ایده آلی بوجود بیاورد. همچنین میتوانید از سیستم هدف هم استفاده کنید که باعث میشود مسیر کشتی به طرز ایده آلی برای مواجهه با دشمن تنظیم شود. البته قابل ذکر است که این سیستم بصورت خودکار بر اساس سرعت و فاصله ی هدف مسیر را تنظیم میکند. به طور کلی بخش نبرد ها وسعت بسیاری را نسبت به قبل پیدا کرده! بنظر بسیاری از منتقدان بخش چندنفره ی AC نتوانست در نسخه ی سوم انتظارات را برآورده کند. البته ایجاد یک بخش جذاب برای این سری واقعا مشکل است چون گیم پلی بازی واقعا بروی این امر تاثیر میگذارد، اما باید بگویم که احتمالا در این نسخه برای بخش چندنفره شرایط بسیار بهتری وجود دارد. البته هنوز قضاوت برای این مسئله زود است چراکه هنوز مشخص نیست در بخش چندنفره با چه چیز های رو به رو خواهیم شد اما وجود شخصیهایی نظیر آنچه در قسمت قبل دیدیم تأیید شده و ما امیدواریم یوئیسافت چیز قابل توجهی ارائه دهد.

بخش عظیمی از گیم پلی و داستان BlackFlag به دریاها تعلق دارد به طوری که بیش از ۴۰ درصد از بخش داستانی بازی بروی دریاها انجام میشود و بخش اعظمی هم به مراحل جانبی بازی تعلق دارد. در این نبرد ها ابتدا Edward بوسیله ی اسکوپ جاسوسی اش کشتی هدف را زیر نظر میگیرد تا اطلاعات لازم را جمع اوری کند. بازیکن پس از این مرحله میتواند حمله های متفاوتی را طرح ریزی کند. شما میتوانید فقط به کاپیتان کشتی هدف شلیک کنید، یا یک حمله ی پرسرو صدا را طرح ریزی کنید و با ورود به عرشه ی کشتی مقابل هدفان را نابود کنید. اگر بتوانید در هریک از این حالات کاپیتان کشتی را بکشید، شما سه انتخاب دارید! ورود به کشتی برای عضو گیری، تصاحب کشتی ویا غارت آن برای ترمیم Jackdaw! در این نوع نبرد ها حتی شما میتوانید از الگو های مختلف آب و هوایی هم بهره ببرید! این قابلیت به طرز ایده عالی به شما کمک میکند تا با استفاده از آن آب و هوایی ایجاد کنید تا موقعیت نبرد را

در BlackFlag روند مبارزات به طرز چشمگیری ارتقاء پیدا کرده اند. به عنوان مثال، درحالی که شمادر قسمت های قبلی بازی دارای امکاناتی نظیر امکان هدف گیری اتوماتیک بودید، اما در BlackFlag شما خودتان باید هدفان را پیدا کنید و به آن ضربه بزنید و این نکته باعث میشود بازی تا حدودی به سبک Third Person Shooter نزدیک شود. سیستم سلاح های دوگانه هم از جمله نکاتی هستند که در روند نبرد ها به شما کمک میکنند. Edward قادر خواهد بود به این وسیله ۴ اسلحه ی گرم را به طور همزمان با خود حمل کند و از آنها استفاده کند و این باعث میشود که شما در انهدام اهدافتان به پیشرفت قابل توجهی دست پیدا کنید. جدا از این ویژگی ها ادوارد میتواند از ضربات شمشیر های دوگانه و زنجیر هم استفاده کند! نکته ای که در این بین باید به آن پردازیم سیستم مخفی کاری بازی است.



مخفی کاری در این عنوان قرار است بازهم نقش کلیدی اش را پس بگیرد، به طوری که شما باید از یک استراتژی حرفه ای برای پیشرفت در بازی پیروی کنید و ابزار هایی نظیر Rope Dart ها کمک شایانی در این راه میکنند. نکته ی جالب دیگری که در سیستم گیم پلی BlackFlag به چشم میخورد نبرد های زیر آب است! شما چالش های متفاوتی را حتی در زیر دریا های پهناور کارائیب تجربه میکنید که میتوانیم برای مثال به نبرد با کوسه ها و نهنگ ها اشاره کنیم.



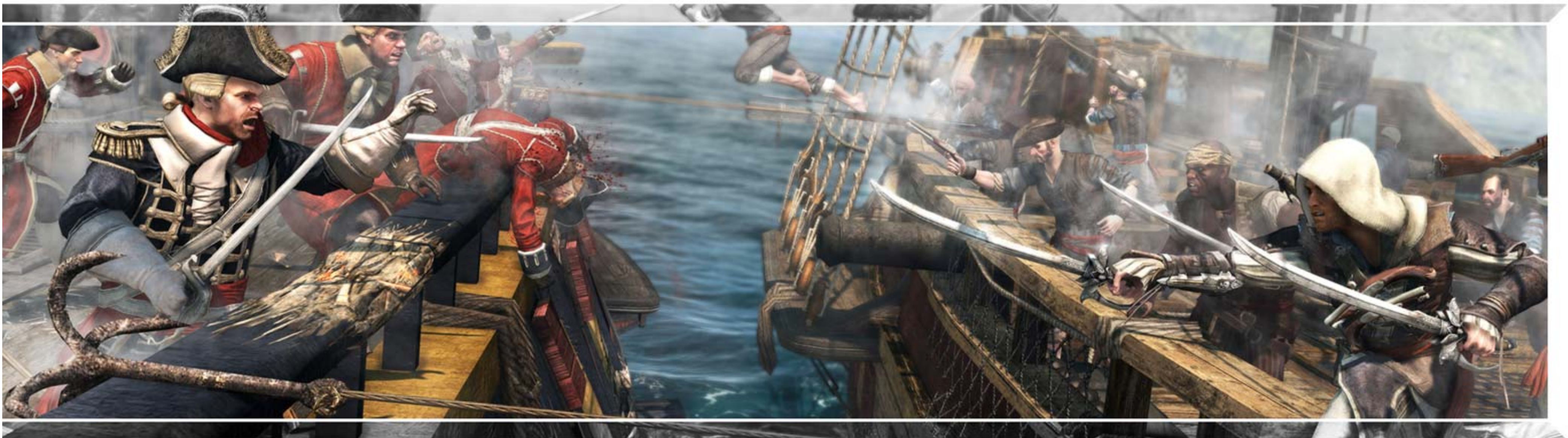


BlackFlag سردمدار گرافیک Assassin's Creed

بدون شک آخرین نسخه از Assassin's Creed همان چیزی است که مدتها منتظرش بوده ایم BlackFlag میخواهد آغاز راهی باشد که مسیر خلاقیت های بسیاری را در سیر تحول این سری باز می کند. BlackFlag چیزی است که میخواهد دنیایی از خلاقیت ها را باخود به همراه بیاورد و همین موضوع دزدان دریایی این را برای ما مشخص میکند. سری AC هیچ وقت ما را نا امید نکرده بنابراین مطمئن باشید این بار هم با چیز بزرگی طرف هستیم! پس به گوش باشید که قاتل دریا ها برمیخیزد!

پردازش بالا بوده که ما در AC3 هم جلوه های کم نظیری را دنبال میکردیم و حالا با این موتور تقویت شده سعی شده این جایگاه در کنسول های نسل بعد هم حفظ شود. یوبیسافت ادعا های بزرگی در رابطه با گرافیک این نسخه مطرح کرده بطوری که شبیه سازی دریای BlackFlag را دقیق ترین شبیه سازی در بازی های رایانه ای مینامد و باتوجه به این نکات در یک کلام گرافیک در BlackFlag شگفت انگیز است!

بگذارید در یک کلام بگویم...! گرافیک بازی در این نسخه به طرز شگفت آوری پیشرفت کرده و اصلا نباید نگران آن باشیم. باتوجه به اینکه سری AC در این نسخه توانسته خودش را به کنسول های نسل بعد برساند باید بگوییم که مثل همیشه از مسئله ی گرافیک راضی خواهیم بود. موتور بازی یعنی AnvilNext مدتها پیش توانسته خودش را برای ما ثابت کند! قدرت این موتور به قدری در



حسن ناظمظفری

BATTLEFIELD 4

سازنده: DICE سبک: First Person Shooter
ناشر: EA پلتفرم: PC . PS3 . X360 . PS4 . XONE

قسمت سوم بازی که سال ۲۰۱۱ عرضه شد را می توان یک موفقیت نسبتا خوب برای سری بازی های Battlefield به حساب آورد اما قسمت سوم بازی به چند دلیل واضح نتوانست موفقیت مورد انتظار کمپانی EA را تحقق بخشد، اولین دلیل این است که بازی فدای گرافیک و جلوه های بصری بسیار بالای خود شد و باعث شد بازی پر از باگ های ریز و درشت شده و بخش تک نفره ی بازی نیز نتواند آنچنان که باید بازیکن را جذب کند، داستان بازی با اینکه از یک نویسنده ی بسیار قدرتمند یعنی آقای Andy McNab بهره می برد اما باز هم یک خط مشی ساده و نسبتا کلیشه ای داشت، این بار در قسمت چهارم چین قیام می کند ...

ایده ی کلی داستان بازی بر اساس جنگ جهانی سوم است که چین رهبری آن را قرار است بر عهده گیرد، یکی از شخصیت های مهم چین یعنی Jin Jié که صدای صلح چین لقب گرفته و قرار بوده رهبر آینده ی چین شود ترور می شود و بر اساس مدارکی معلوم می شود که آمریکا در ترور وی دست داشته، همین امر باعث شده تا در چین شورش های زیادی رخ بدهد که این شورش ها به سر تا سر دنیا نیز رسوخ کرده و موقعیت سیاسی آمریکا را به خطر انداخته است. شما در نقش گروهبان Daniel Recker با تیم فوق حرفه ای Tombstone خود در تلاش هستید تا شورش ها و بی نظمی های رخ داده را منحرف کرده و تنها امید صلح جهانی را نجات دهید.

اما زمانی که این دو اصل ساده شاخ و برگ داده شوند دو مسیر پیش رو خواهند بود: ۱- بازی موفق عمل کرده و یک اثر عامه پسند می شود که تمام جذابیت های مورد نیاز سبک خود را داراست و دوم این که عکس قضیه ی اول تکرار می شود که شاید گروه کمی از آن لذت ببرند حال یک بررسی می کنیم ببینیم Battlefield 4 تا چه حد به شماره ی اول نزدیک تر است. Battlefield پیش از این Map های تخریب پذیر را ارائه داده، اما نه در این مقیاس. این بار شما می توانید آسمان خراش ها را کامل تخریب کنید و Map را با خاک یکسان کنید! گیم پلی بازی تعامل شدیدی با محیط دارد. اولین چیزی که قسمت سوم بازی روی آن تمرکز زیادی داشت تخریب پذیری محیط بود، شلیک گلوله های شما

بر در و دیوار و حتی سنگر ها و انفجار نارنجک یا دیگر تسلیحات انهدام جمعی بر محیط بسیار چشم گیر بود اما فقط در حد ظاهر قضیه بود، اما در قسمت چهارم شما قدرت تخریب پذیری محیط حتی زیبا تر از قسمت سوم را دارید با این تفاوت که حتی می توانید با تخریب بعضی از دیوار ها و موانع مسیر جدیدی برای دور زدن دشمنان و از بین بردن آن ها بسازید. البته تاثیر گلوله ی هر اسلحه بر محیط متفاوت است مثلا شلیک یک اسلحه ی اتوماتیک مسلما با نارنجک انداز و Shootgun متفاوت است، شما حتی می توانید زمانی که در یک ساختمان با چند دشمن رو به رو می شوید با نارنجک انداز خود ستون را خراب کنید تا سقف روی سرشان ریزش کند.



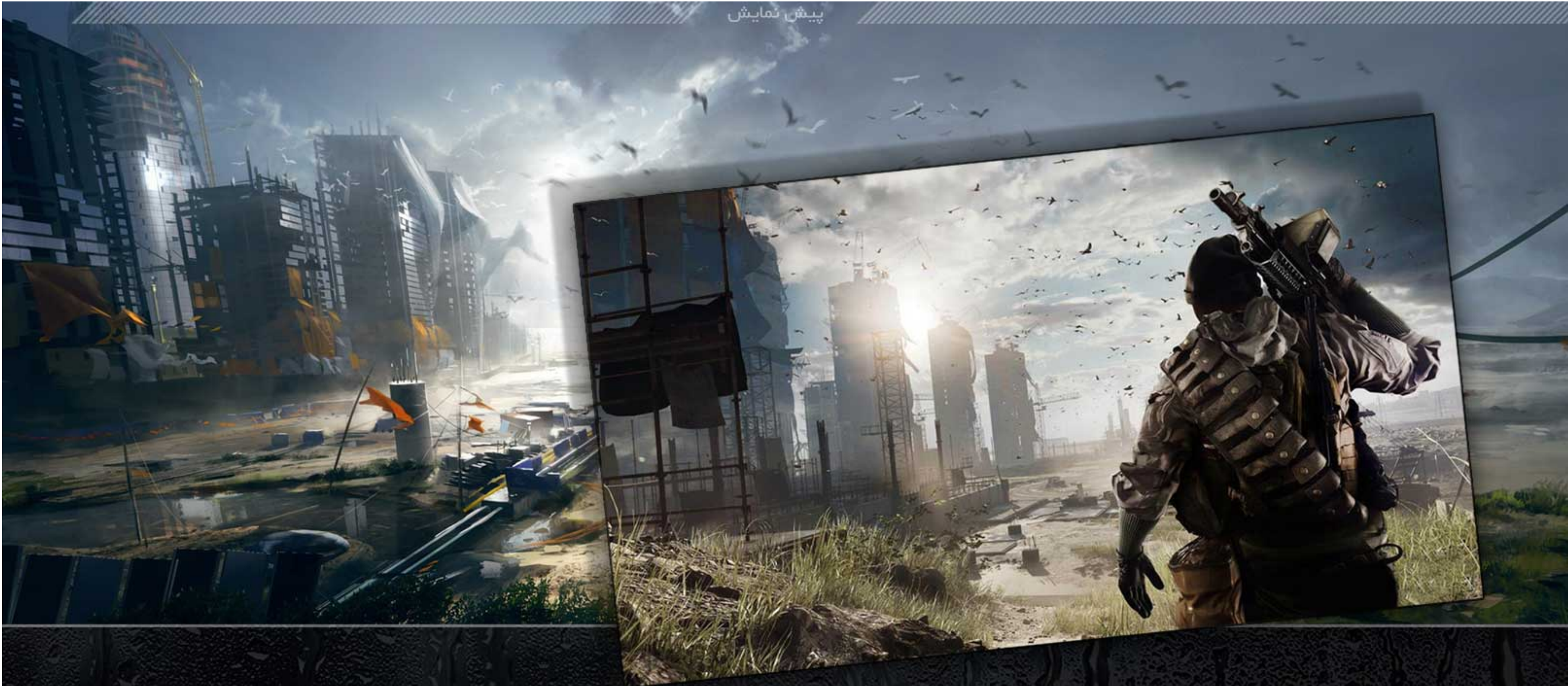
مرحله ای از بازی در ابتدای معرفی نمایش داده شد که بازی در باکو دنبال می شد. طبق آنچه که گفته شده در باکو شما به دنبال اطلاعاتی هستید که توسط نیرو های روس محافظت می شود که پس از دریافت این اطلاعات در می یابید که Chang یکی از دیاسالاران چین قصد کودتا دارد و شما به چین فرستاده می شوید تا شخصیت های VIP و خاصی را از چنگال Chang نجات دهید. به نظر می رسد که داستان بازی نسبت به قسمت قبلی جذاب تر شده و خط داستانی جالب تری را پیش گرفته، اما نکته ی جالب در بازی این است که شخصیت پردازی بسیار قوی روی کاراکتر ها صورت گرفته. از Motion Capture از بازیگران شخصیت ها گرفته تا صدابرداری قدرتمند و چهره پردازی بسیار قوی همه و همه را بسیج کرده اند تا شخصیت مورد نظر خودنمایی شکوه مندی داشته باشد. در طول بازی تمام شخصیت ها بسته به اتفاقی که در محیط رخ می دهد عکس العمل مناسبی انجام می دهند که باعث جذابیت بیش از پیش ماموریت مورد نظر می شود. بازی از نظر دیالوگ ها بسته به اتفاق رخ داده بسیار تاثیر گذار عمل کرده و طوری شما را مجذوب خود می کنند که انگار شما خودتان در آنجا حضور دارید و لحظه ای فکر دست کشیدن از بازی به سرتان نمی زند، علاوه بر آن سوپرایز های زیادی در طول بازی وجود دارند که از کلیشه ای بودن مراحل و ماموریت ها جلو گیری می کنند که در طول مقاله به آن ها می پردازیم. "این عنوان یک FPS جذاب با گیم پلی روان و درگیر کننده بعلاوه ی گرافیک بسیار بالا و محیط های مجذوب کننده به همراه داستانی نه چندان کلیشه ای است که آماده شده تا رقبا را کنار زده و بازیکنان را مجذوب خود کن" یک بازی FPS چیز زیادی برای جذابیت گیم پلی نیاز ندارد همین که روان باشد و بتوان به سرعت در بازی پیش روی کرد کافی است.

در طول محیط شما چیز های زیادی دارید که به شما برای نابودی دشمن کمک می کند، مثلا میتوانید وقتی در یک پارکینگ هستید فیوز برق را پیدا کرده و منهدم کنید تا محیط تاریک شود سپس با دوربین دید در شب خود سریع تر از دشمن عمل کنید، همچنین آلارم ماشین ها نیز می تواند هم به سود شما باشد و هم به ضرر شما چون ممکن است با برخورد به یک ماشین صدای آلارم بلند شده و توسط دشمن شناسایی شوید و بسیاری دیگر از این قبیل. کاور گیری در بازی مثل قسمت سوم است بسیار روان بوده و هیچ مشکلی بر سر راهتان برای فرار از رگبار دشمن قرار نمی دهد، تقریبا پشت هر چیزی که در محیط جای داده شده و به نظر شما برای کاور گیری مناسب است می توان قرار گرفت. ممکن است شما پشت یک کاور باشید و دشمنان زیادی شما را تیرباران کنند در این حین شما میتوانید به افرادتان دستور دهید که دشمن را تحت فشار قرار دهد تا فشار وارده بر شما کاهش یافته و راحت تر با دشمنان مقابله کنید که از حق نگذریم در این مورد بازی عملکرد خوبی داشته.

یکی از چیز های که در قسمت سوم شما را آزار می داد آسان بودن بیش از حد بازی بود. شما همیشه گلوله به حد کافی داشتید و می توانستید کل مرحله را با یک اسلحه به اتمام برسانید، دشمنان خیلی احمق بودند و هوش مصنوعی کم آن ها باعث می شد از جذابیت بازی کاسته شود. در قسمت چهارم چالش های زیادی برای شما در نظر گرفته شده از جمله کمبود گلوله در طول مسیر که شما را مجبور به تجربه ی دیگر اسلحه ها می کند و همچنین هوش مصنوعی بالاتری نسبت به قسمت سوم که به بررسی آن می پردازیم.

"در طول بازی شما گاهی مجبور به استفاده از وسایل نقلیه ی جنگی می شوید، مثلا در مرحله ی باکو نشان داده شد که برای فرار از هلی کوپتر از یک ماشین، در مرحله ی ناوگان های جنگی از قایق تند رو منهدم ساز و طبق معمول همیشه از جت و حتی زیر دریایی و هلی کوپتر استفاده می کنید"





در بعضی جاهای بازی نیز کمی المان مخفی کاری نیز چاشنی بازی شده که بهتر است به جای تیراندازی کردن به دشمن بایستید تا از بیخ گوشتان رد شوند و شما به راحتی به راهتان ادامه دهید یا با چاقو آن ها را ساکت کنید.

دشمنان شما در طول بازی بسته به اسلحه ای که استفاده می کنند متفاوت اند و با پیش روی بیشتر مسلما با سختی بیشتری از جانب آنها رو به رو هستید، همچنین سگ ها در درگیری های شلوغ واقع در شهر ها چالشی بزرگی محسوب می شوند که بهتر است تا به شما نزدیک نشده اند کلکشان را بکنید !

"در طول مراحل دشمنان از هر وسیله ی نقلیه ی جنگی استفاده می کنند تا شما را از میان بردارند، شامل هلی کوپتر ها جت ها ماشین های جنگی با مسلسل و ... اما شما نیز پشتیبانی های خاص خود را خواهید داشت." و اما صحنه های سینماتیک در طول بازی که هم تحت کنترل بازیکن هستند و هم به صحنه های Quick Time Events تغییر حالت می دهند. Battlefield 4 یک اثر دراماتیک به تمام معنا است که کوچکترین اتفاقی که برای افرادتان می افتد یا در محیط می بینید به بهترین و درام گونه ترین حالت ممکن به تصویر کشیده شده و برای هر چیز کوچکی دلیلی مناسب تعبیه شده. در طول بازی رفتار شخصیت ها که پیش تر گفته شد و انفجار ها

و حتی چگونگی آب و هوا به شما حس یک اثر اکشن دراماتیک متنوع را می دهد که صحنه های سینماتیک طول بازی جذابیت بیش از پیش به بازی می بخشد. برای مثال صحنه ای که هلی کوپتر دشمن شما و تیمتان را در بالای یک ساختمان چند طبقه به دام می اندازد و برای نابودی شما ساختمان را تخریب می کند و شما در طول طبقاتی که تخریب می شود باید به دشمنانی که سعی در تیرباران شما دارند تیر اندازی کرده و حتی بعد از آن که پای فرمانده ی اصلی تیم در زیر آوار ساختمان گیر کرده و شما مجبور به قطع آن می شوید صحنه ای درام و بسیار هیجان انگیز است که گرافیک بی نظیر بازی آن را به لحظه ای به یاد ماندنی تبدیل می کند.

به تعویض کاور می کنند و در درگیری های شلوغ کمی دیرتر به انجام اینکار اقدام میکنند. برای بیرون کشیدن شما از کاور به تیرباران شما و پرتاب نارنجک تنها اکتفا نمی کنند بلکه با سوئیچ کردن بین کاور ها به شما نزدیک شده و موقعیت کنونی شما به خطر می افتد. از دیگر پیشرفت ها جان سخت تر شدن آن هاست که متفاوت با قسمت سوم که به یک یا دو گلوله می مردند است. با این همه پیشرفت در بعضی جاها که در نمایش های اخیر بازی دیدیم بعضی کاور گیری های دشمن و اقداماتشان کمی احقمانه جلوه می کرد اما در کل با یک هوش مصنوعی خوب که چندین برابر بهتر از قسمت سوم است رو به رو هستیم.

هوش مصنوعی دشمنان نیز پیشرفت بالایی داشته و چالش نسبی خوبی ارائه می کند. در قسمت سوم شما زمانی که در حال خشاب عوض کردن بودید دشمن در حال تیرباران شما از فاصله ای نزدیک بود اما تیری به شما اصابت نمی کرد! یا اینکه مثلاً به سمت دشمن میدویدید و دشمن به جای تیراندازی به شما یا فرار میکرد یا کاور گیری! و موارد انگشت شماری دیگر. اما در این قسمت سعی بر هوشمند شدن بیش تر دشمنان شده. اکنون دشمنان بسته به موقعیت شما در جای مناسب کاور گیری می کنند یا زمانی که در کاور هستند و شما نارنجکی پرتاب می کنید اگر در یک درگیری نه چندان شلوغ باشید سریع اقدام



FrostBite 3 یک موفقیت تازه و رقیبی برای CryEngine 3

برای وصف گرافیک بازی چند لحظه سکوت با چشمانی از حدقه بیرون زده با دهانی باز کافی است. گرافیک بازی بی نظیر است. بازی با موتور گرافیکی FrostBite 3 ساخته شده که گسترده شده ی نسخه ی دوم همین موتور است. گرافیک بازی بسیار خوب کار شده از جزئیات ریز و درشت محیط گرفته تا چهره ی شخصیت ها و جزئیات لباس آن ها و حتی تغییرات روی سطح محیط بسته به وزش باد و بارش باران یا هوایی آفتابی. چندی از مراحل بازی در باکو دنبال می شود. باکو شهری است پر از جزئیات گوناگون و محیطی است که جان میدهد برای یک بازی FPS که در آن شما قرار است از جنگ جهانی جلو گیری کنید. در باکو سوژه های جالبی برای شبیه سازی در یک بازی وجود دارد از خیابان و کوچه و بازار ها گرفته تا ساختمان های نیمه کاره. چندین تصویر از محیط هایی که در باکو هستند و اثر شبیه سازی شده ی آن در Battlefield 4 منتشر شد. می توان گفت کوچک ترین تفاوتی با آنچه در واقعیت است وجود ندارد.



تم اصلی بازی فهمید که با صدایی نوین گونه Battlefield را معرفی می کند...
 DICE این بار بیش تر از گذشته روی Motion-Capture تمرکز کرده که شامل نقطه برداری های دقیق روی چهره تا بازیگری بعضی اشخاص برای شخصیت ها و داشتن یک کارگردان خبره یعنی Tom Keegan می شود.
 Keegan می گوید: برای ما خیلی مهم بود که بازیگری که نقش را دارد در تخیل خود دقیقا فضای مورد انتظار را به جا آورد یعنی اگر قرار است کسی بهت زده و پر از استرس دیده شود پس در بازی باید چنین چیزی کاملا احساس شود که روی کوچکترین حرکات بدن گرفته تا حالت چهره و صدای آن ها کار شده. اگر قرار است شما احساسی داشته باشید بازی آن را به شما القا می کند و به خوبی می توان حس حضور در محیط را احساس کرد.

تاثیر آب و هوا بر محیط (مثلا تکان خوردن درختان و بوته های ریز و درشت در هنگام وزش باد بسته به شدت آن) و تاثیر گلوله ی شما بر محیط و پر جزئیات بودن تمام Map های بازی شما را به گفتن این جمله وا می دارد: "این یک اثر بی نظیره !!!!". در کل می توان گفت Frostbite 3 یک رقیب سر سخت برای موتور Crysis 3 یعنی CryEngine 3 است که توانسته تا حد زیادی در بسیاری از موارد هم سطح آن شود.
 صدا گذاری بازی نیز مثل گرافیک آن واقع گرایانه است. صدای اسلحه ها و انفجار ها و برخورد ها و حتی ریزش ساختمان ها خیلی طبیعی است.
 بسته به محیطی که در آن قرار دارید صدای اسلحه ی شما انعکاس کم یا زیاد به خود می گیرد. آهنگ سازی بازی هم که بسیار خلاقانه بوده این را می توان از آهنگ

Map های بازی مبارزه را به زمین خشک، دریا و حملات هوایی نیز می کشد و حتی فضای کافی برای بیش از ۶۴ بازیکن را فراهم می کند. صحنه ها و محیط هایی که قرار است در طول بازی ببینید نه تنها دراماتیک اند بلکه به معنای واقعی زیبا هستند. به شخصه در قسمت نمایش داده شده که در باکو بود در صحنه ای که شما با تابش زیبایی نور خورشید روبه رو می شوید و پرندگان در حال پروازند رو به رو شدم فقط دوست داشتم چند دقیقه به این منظره خیره شوم. نوز پردازی بازی نیز طبیعتا عالی است. تاثیر فضای محیط بسته به تاریک بودن آن با ورود یک نور از فضای خارج به محیط یا محیط های روشن روی نور پردازی بسیار واقع گرایانه است و هدف سازندگان که القا شدن این حس به بازیکن است که خودش در آن محیط حضور دارد محقق شده. انفجار ها



نمیشود، داستان بازی نیز سوژه ی جالبی دارد و با توجه به خرج زیادی که صرف Motion-Capture و شخصیت پردازی بازی شده می توان انتظار یک روایت خوب را نیز داشت، Battlefield 4 یک اثر خارق العاده ی هنری است که از هر نظر عالی کار شده امیدواریم این عنوان بتواند انتظارات طرفداران را بیش از پیش برآورده کرده و یک اثر عامه پسند نیز ارائه کند.

بخش MultiPlayer بازی گسترده ترین و جذاب ترین بخش را در میان بازی هایی که عرضه شده یا تا آخر امسال میشوند را دارد و بخش ها و استفاده های زیادی در طول آن برای بازیکن قرار داده شده، بازی از گرافیک خارق العاده ای بهره می برد که شما را در نگاه اول مجذوب خود می کند، گیم پلی بازی روند روان و جذابی دارد که بازیکن از بازی کردن آن هیچ گاه خسته

و اما بخش اصلی بازی که سری بازی های Battlefield همیشه با آن شناخته می شدند یعنی Multiplayer... در طول بازی شما قابلیت ورود بالای ۶۰ نفر به Map مورد نظر را دارید، ماد های مختلفی برای بازی تعبیه شده که عبارت اند از Obliteration, Domination, Conquest و Defuse.

Conquest که همان سبک کلاسیک Battlefield است و Domination همان ماد است اما در مقیاسی کوچکتر که معمولا در سری Call Of Duty آن را دیدیم.

Obliteration که بسیار گسترده تر از دو ماد قبلی است که که همان بمب گذاری و جلوگیری از آن توسط طرف مقابل و چندین المان تخریب ساختمان های مختلف در بازی است، زمانی که یک هدف که دارنده ی بمب است از دور خارج می شود بمب در جای دیگری از Map جای گیری می کند و تلاش برای بدست آوردنش موجب جنگی میان افراد آنلاین می شود.

در طول کل مراحل شما می توانید از هر ابزار و تسلیحات جنگی استفاده کنید و در مقابل از متوقف کننده ی آن ها نیز در برابر طرف مقابلات نیز می توانید بهره گیری کنید، مثلا اگر یک ماشین مسلح به مسلسل به سمت شما با سرعت نزدیک می شود می توانید برای اینکه کمی وقت بخرید و ماشین را نابود کنید از بازدارنده های جاده ای استفاده کنید و از این قبیل استفاده ها.



ندای ارواح CALL OF DUTY GHOSTS

■ امیرحسین والی

سازنده: Infinity Ward سبک: First Person Shooter
ناشر: Activision پلتفرم: PC . PS3 . X360 . PS4 . XONE

حدود ده سال است که به سری بازی های Call Of Duty همراه هستیم و هر ساله شاهد انتشار یک نسخه از این سری بازی ها هستیم. سری پرتفرداری که در روز اول انتشار هر نسخه رکورد فروش نسخه ی قبلی خود را میشکند. سری که همواره در این سال ها طرفداران زیادی برای خود جمع میکند. اما در این چند ساله خیلی ها معتقدند که این عنوان نتوانسته پاسخگوی اعتماد و انتظارات طرفداران باشد.

آن روز

همه چیز از آن تیزر شروع شد. آن تیزری که با پیام "ارواح برمیخیزند" شروع شد. خیلی ها در ابتدا تصور میکردند که سازندگان قصد ساخته دنباله ی Modern Warfare را دارند و خیلی ها نیز فکر میکردند که IW به فکر ساخت یک Flashback برای این عنوان است. بعد از مدتی نه چندان مدید بالاخره Activision از نسخه ی جدید این سری پرتفردار رونمایی کرد. نسخه ای که Ghosts (ارواح) نام داشت. IW در همان ابتدای کار ریسک بالایی را پذیرا بود که داستان جدیدی را در این سری پیاده سازی کند و با وجود طرفداران زیاد سری MW و BO شروع به ساخت داستان جدید بکند.

سریع همچون شبیح ...

در تریلر های منتشر شده در بازی و طبق اطلاعاتی که سازندگان در اختیار قرار داده اند میتوان فهمید که سازندگان بازی به خوبی از پس ساخت یک گیمپلی نفس گیر و سریع بر آمده اند.

اولین ویژگی مهم گیمپلی بازی سریع شدن آن است. سازندگان بر روی این نکته تاکید بسیاری داشته اند و حقیقتا کاری کرده اند تا اعضای تیم و کرکتر ها همانند ارواح ماموریت ها را با سرعت به پایان برسانند.

داستان بازی طبق معمول درباره ی جنگ های ایالات متحده است. اما این بار مهمان سال ۲۰۳۳ هستیم. زمانی که دیگر هیچ کشور و ایالتی آمریکا را به عنوان قدرت مطلق نظامی قبول ندارد. حال کشورهای آمریکای جنوبی اتحادیه ای تشکیل داده و قصد دارد طی حمله ای تمامی منابع باقی مانده در ایالات متحده را به تاراج

ببرد. سر جوخه ها، سرهنگ ها و فرمانده های باقی مانده در ایالات متحده گرد هم می آیند و گروهی را برای جلوگیری از این فاجعه تشکیل میدهند که این گروه "

ارواح" نام دارد. کاری که این گروه باید انجام دهد دفاع از باقی مانده ی ایالات متحده است. این داستان توسط یکی از بهترین فیلم نامه نویسان جهان یعنی آقای

Stephen Gaghan نوشته شده است که پیش از این بخاطر فیلم نامه ی Traffic توانست جایزه ی اسکار را کسب و دریافت کند. پس میتوان اطمینان داشت که در بخش داستان بازی شاهد پیچ و خم های فراوانی هستیم. ۶ شخصیت اصلی در بازی وجود دارد که تنها ۳ نفر از آن ها اسمی مشخص دارند که عبارتند از:

Hesh, Booth, Neptune

با توجه به رگه های نقش آفرینی در Black Ops 2 انتظار میرود در Ghosts نیز شاهد نقش آفرینی در بازی باشیم و پایان بازی بر اساس انتخاب های ما رقم بخورد. سازندگان قول داده اند که با داستانی پر راز و پیچیده رو به رو هستیم و آن ها به خوبی در روایت داستان تسلط داشته اند. باید دید که چقدر راست گفته اند.

تورنومنت ارواح!

اما از هر چیز بگذریم از بخش چند نفره ی این بازی نمیتوان گذشت.

بخش چند نفره ی Call Of Duty همواره دارای دنیایی جداگانه نسبت به بخش تک نفره ی بازی میباشد. دنیایی که سرگرمی و لذت حرف اول را در آن میزند. در ادامه به بررسی بخش چند نفره ی بازی میپردازیم:

اولین نکته ای که در بخش چند نفره ی بازی دیده میشود اضافه شدن مدهای جدید به بازی میباشد. مدهای جدید به بازی عبارتند از:

Cranked: این مد تنها یک فرق کوچک با مد Team Deathmatch خواهد داشت و آن هم این که در این مد شما در مدت زمان محدودی باید دشمنان را در بازی بکشید و گر نه جان سالم به در نخواهید برد. پس سریع باشید!

Search and Rescue: این مد به شدت شبیه مد Kill Confirm میباشد. در این مد شما باید دشمنان را بکشید و مدالی که پس از مرگ بالای سر دشمنان می افتد را بدست آورید. یا زمانی که دوستان تیر میخورد و مدالش بر روی زمین می افتد نگذارید تا دشمن به مدال برسد و امتیازی که دشمن گرفته است را به دست آورید ولی در این مد شما باید مدال دوستان که مرده است را بدست آورید تا دوستان را دوباره احیا کنید!

همچنین چند مورد دیگر به بخش چندنفره افزوده شده از جمله این که نیروی جدید به بازی به نام Minigun افزوده شده است. همچنین سازندگان تایید کرده اند که در بازی شخصیت زن نیز وجود دارد که میتواند برای گیمران دختر بسیار جذاب باشد. در بخش چند نفره از سگ ها نیز میتوان استفاده کرد. همچنین سازندگان روی Killstreak ها کار کرده اند و ورژن جدید آن را در بخش چند نفره ی Ghosts شاهد خواهیم بود. همچنین سازندگان تایید کرده اند که در بخش چند نفره شاهد عوامل طبیعی خواهیم بود. مثلاً با جنگ در ساختمان های نیمه کاره و انفجار و شلیک و ... ساختمان فروخواهد ریخت.





تکرار مکررات!

گرافیک بازی همچنان توسط انجین اختصاصی شرکت Infinity Ward یعنی IW 4 ساخته خواهد شد. البته سازندگان اذعان داشته اند که این انجین را بهینه و قوی تر کرده اند و میتوانند از آن یک گرافیک فوق العاده خروجی بگیرند. فیزیک و تخریب پذیری محیط نسبت به گذشته قوی تر شده و سازندگان تمرکز خود را بر روی این المان گذاشته اند تا اکشن را واقعی تر به نظر برسانند. در تریلرهای منتشر شده تا به حال این امر را تایید کرده است که فیزیک و تخریب پذیری تا حد بسیار خوبی قرار دارد و قرار نیست که مانند بعضی از بازی ها مغزآب کن باشد!

دومین ویژگی مهم در تغییرات گرافیک طراحی چهره ی شخصیت ها میباشد که سازندگان برای این که صحنه های سینماتیک واقعی تر به نظر برسد تصمیم به طبیعی تر کردن طراحی چهره ها کرده اند و خوشبختانه طبق تریلر های منتشر شده باز هم سازندگان موفق بوده اند و توانسته اند به خوبی این مورد را پردازش کنند.

دیگر ویژگی های بازی نیز به حد قابل قبولی قرار دارد که قرار نیست گرافیک چشمان شما را از حدقه در آورد بلکه در حد یک بازی میباشد که شما بتوانید گرافیک آن را قابل قبول قلمداد کنید.

ندای ارواح

میرسیم به نقطه ی قوت این عنوان. نقطه ی قوتی که همیشه از رقبای خود یعنی Medal Of Honor و Battlefield بهتر بوده و است. موزیسن های این بازی به خوبی توانسته اند از پس ساخت موسیقی این عنوان و حتی عناوین قبلی برآیند و این نمونه به خوبی در MW3 دیده میشود. صداگذاران بازی نیز هر کدام برای خودشان داستانی بودند. از پرایس گرفته تا راثول مندرز که به خوبی توانستند حس بازی را به مخاطب القاء کنند و

حماسه هایی همچون MW3 و BO در زمینه ی صداگذاری به پا کنند. صداگذاری اسلحه های بازی نیز بر اساس نسخه ی واقعی سلاح ها بوده و در این راه ارتش به سازندگان بازی کمک کرده است.

سالی با ارواح

در کل میتوان گفت Ghosts دقیقا همان چیزی بود که این سری به آن نیاز داشت. سری که اخیرا توسط منتقدین کوبیده شده اما باز هم طرفداران خود را نگه داشته و فروش چند ملیونی در روز اول را جز سنت های دیرینه ی خود قرار داده و هرگز آن را نشکسته. پس باید صبر کرد و دید عاقبت Ghosts چه خواهد بود؟

گرافیک در نمایش های نشان داده شده بسیار جالب و هنری کار شده است که در کمتر بازی ایرانی چنین سبک گرافیکی دیده شده است. استودیوی سازنده، برای این بازی ۶۰ پس زمینه یا Background طراحی کرده است به این صورت که بازی کننده در هر مرحله از بازی شاهد پس زمینه ای جدید و معماهای متفاوت خواهد بود به همین دلیل به هیچ وجه احساس خستگی و تکراری بودن به مخاطب القا نخواهد شد.



از جمله نکات جالب که در مورد بازی می توان نام برد بازخورد بسیار مثبت سایت معروف Adventuregamer که منبعی شناخته شده برای بازی های ماجراجویی می باشد می توان اشاره کرد. از نکات دیگر این بازی علاوه بر انتشار در کشور ایران این بازی قرار است در بازارهای جهانی و به زبان انگلیسی منتشر شود که مطمئناً موفقیت بسیار کسب خواهد نمود. در سومین نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران که تابستان امسال در مصلی امام خمینی (ره) برگزار شد شما می توانید نمایش زیبایی از بازی را مشاهده کنید که در نوع خود جالب بود و توجه بازی کنندگان زیادی را به خود جلب نمود.

"پنل" طراحی شده برای جایگاه نگه داری آیتم ها و وسایل دیگر بسیار جالب طراحی شده است که یکی از ویژگی های بارز این بازی محسوب می شود.

بازی "قهرمان ما" یکی از عناوین ایرانی می باشد که اگر حمایت کافی از آن شود و درخشش خوبی در بازار داخلی و خارجی داشته باشد می تواند به موفقیت های زیادی برسد زیرا یکی از اهداف اصلی این بازی لذت مخاطب همراه با دستمایه ای طنز می باشد که شاید مدت ها از یادتان نرود، به امید موفقیت روز افزون صنعت بازی سازی ایران!

بازی های سبک "ماجرایی اشاره و کلیک" یکی از پایه گذاران بازیهای ویدیویی بر روی کامپیوتر های شخصی بوده است، این سبک بازی که شهرت و قدرت خود را مدیون استودیوی Lucas Arts و دو تن از بزرگان صنعت بازی سازی یعنی تیم شیفر و ران گیلبرت می باشد در سال های اخیر نتوانسته به آن محبوبیت گذشته خود دست پیدا کند، (هر چند که هنوز طرفداران خاص این سبک وجود دارند یکی از دلایل بارز کم شدن محبوبیت و شهرت این سبک بازی ها وجود سبک های جدید و عام پسند نبودن آن است)

صنعت بازی سازی ایران یکی از حوزه هایی می باشد که رو به رشد قرار دارد و اگر چشم امیدمان به آن باشد مطمئناً این صنعت در آینده به موفقیت های چشم گیری خواهد رسید. بازی "قهرمان ما" (یا We Need a Hero) یکی از عناوین بسیار جالبی می باشد که در سبک "ماجرایی اشاره و کلیک" و توسط استودیوی بازی سازی "آنو" در حال ساخت و برای پاییز سال جاری همینطور پلتفرم های PC و Smartphones توسط ناشری نا معلوم منتشر می شود.

داستان بازی در رابطه با شهر Big City می باشد که دستخوش درگیری های یک پروفیسور دیوانه شده و در فاضلاب زیر شهر اتفاقات عجیب و غریبی رخ داده است، موجودات زنده تبدیل به جانوران زشت و بد ترکیب شده اند و آب فاضلاب شهر مسموم شده است. ما در نقش "جکی" قرار داریم، یک لوله باز کن ساده با خصوصیات اخلاقی جالب و شاید حتی خنده دار که میخواهد از این ماجرا سر در بیاورد و به این هرج و مرج پایان دهد اما باید مسیر بسیار دشواری را طی کند و معماهای پیچیده ای منتظر اوست همینطور به گفته سازندگان او در قسمت هایی در بازی به مبارزه با موجودات آلوده شده پردازد که در یک بازی ماجراجویی واقعاً یک ویژگی جالب و منحصر به فرد می باشد. این بازی دارای ۶ کاراکتر اصلی (که بار اصلی روند طی کردن داستان بازی بر دوش جکی و پنج کاراکتر دیگر است) و ۱۵ کاراکتر فرعی (نظیر دشمنان) می باشد. فضا سازی و ساخت شخصیت های بازی حالت طنز گونه ای دارد که سعی دارد توجه مخاطبان را به خود جلب کند.



جکی قهرمان ما

سازنده: anu game studio سبک: Adventure
ناشر: نامعلوم پلتفرم: PC . Smartphones



معرفی بازی‌های مستقل ایرانی - قسمت دوم

TehRun2 کلاه قرمزی

شرکت تدبیر گستران (TGBS) با همکاری تیم "کلاه قرمزی"، اولین بازی HD را در نوروز ۹۲ به عنوان عیدانه به همه فارسی زبانان و طرفداران این عروسک محبوب تقدیم نموده است. بازی "TehRun2 کلاه قرمزی" یکی از جدیدترین عناوین مستقل ایرانی می‌باشد که در سومین جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای شاهد حضور آن بودیم. این بازی دومین و آخرین نسخه از این بازی می‌باشد که برای سیستم عامل اندروید و ویندوز طراحی و تولید شده است. این نسخه تغییرات زیادی نسبت به نسخه قبلی داشته است. از جمله این تغییراتی که شاهد آن هستیم این است که اینبار کلاه قرمزی دیگر تنها نیست و شما می‌توانید با دیگر شخصیت‌های سری کلاه قرمزی مانند: بیعی، پسر خاله، پسر عمه ز و فامیل دور بازی کنید که هر کدام صدای مخصوص همیشگی خودشان را دارند. روند بازی در محله‌های شهر تهران رخ می‌دهد، و این وظیفه شماست که با شخصیت مورد علاقه خود سعی به جمع آوری سکه‌ها و آیتم‌های موجود در مراحل کنید و امتیاز خود را افزایش دهید. در "TehRun2 کلاه قرمزی" این مراحل دارای تنوع بیشتر و بهتری خواهند بود و حرکات بازی از دقت و سرعت بیشتر بهره می‌برند و طبق روال معمول هر مرحله بازی نسبت به مرحله قبلی دشوار تر خواهد بود، بنابراین گیم‌ر نیز به دقت و تمرکز بیشتری نیازمند است. یکی دیگر از راه‌های کسب امتیاز در این بازی انجام "مشق روز" می‌باشد. "مشق روز" به این معناست که شما باید هر روز سری به بازی بزنید و کلمه روز را با دریافت حرف‌های موجود در مراحل کامل کنید.

در بخش فروشگاه، در منوی بازی می‌توانید مواردی از قبیل قالیچه پرنده، آهنربا و ... را خریداری کنید تا افزون بر جذابیت بازی این موارد در پایان رساندن هر مرحله به کمک شما بیایند یا حتی آنها را ارتقا دهید تا سرعت و دقت بیشتری داشته باشند.

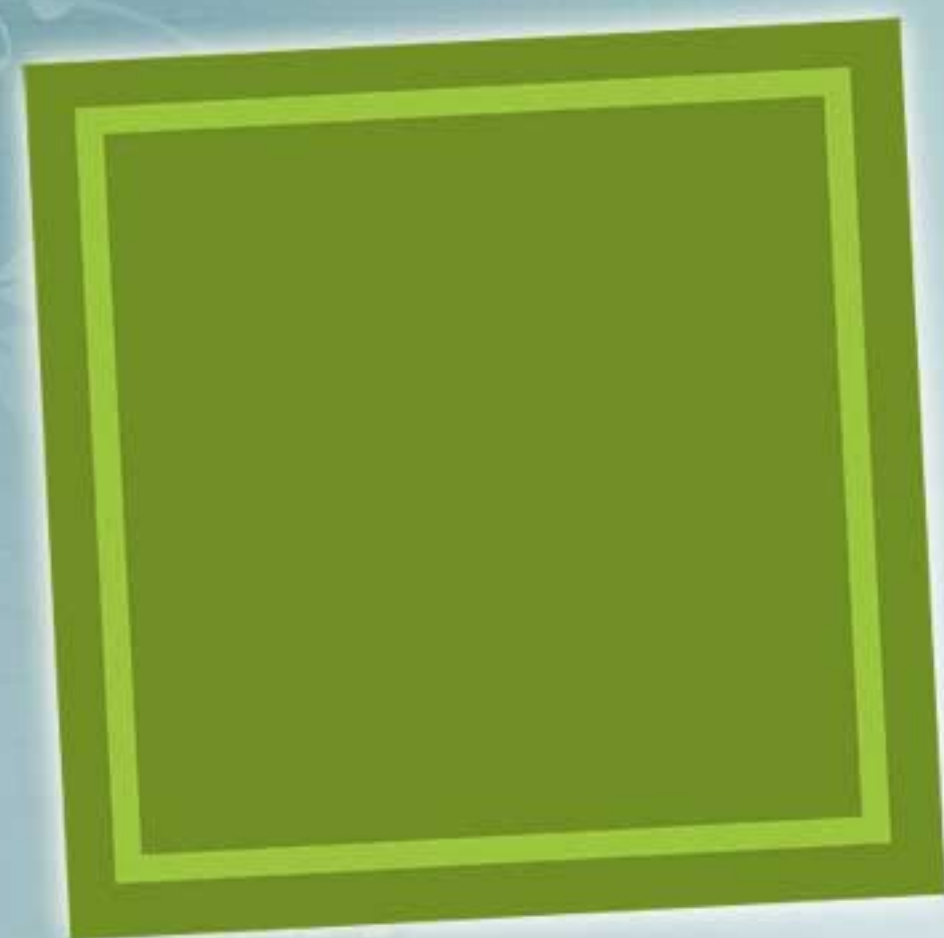
و در نهایت شرکت تدبیر گستران از اهداف خود در راستای ساخت این بازی می‌گوید: "هدف تیم تدبیر گستران و کلاه قرمزی، خلق یک بازی جذاب می‌باشد تا با حضور در بازار جهانی نیز ضمن معرفی فرهنگ و آئین کشورمان نشان دهد که "ایرانی می‌تواند".



گیم‌رها هم اکنون می‌توانند این بازی زیبا ایرانی را از سایت اصلی کلاه قرمزی دانلود نمایند و علاوه بر حمایت از ایران و ایرانی، در راستای پیشرفت هرچه بیشتر صنعت بازی سازی کشور عزیزمان قدم بردارند و از این بازی نهایت لذت را ببرند.

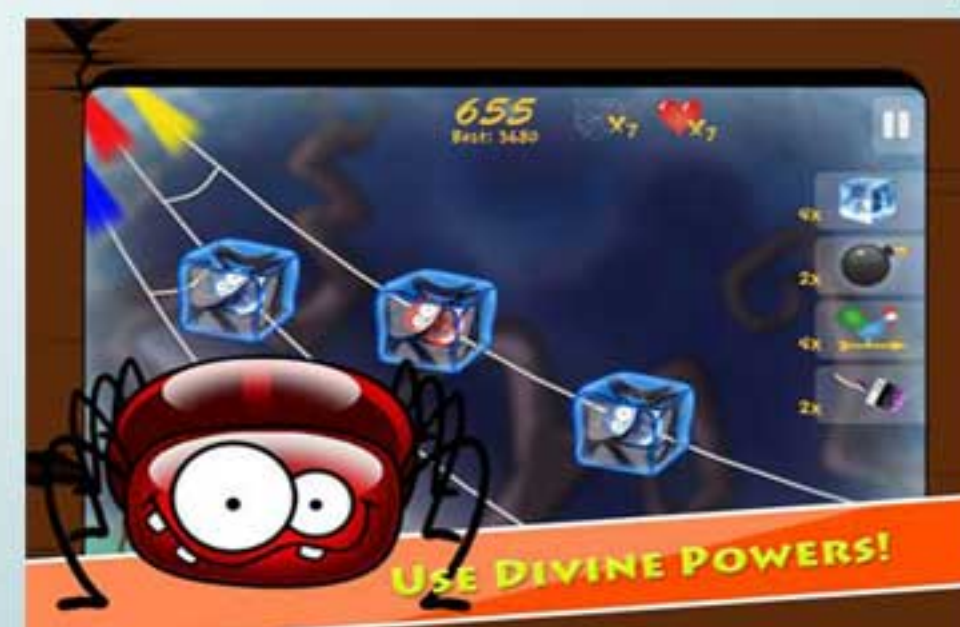


پادشاه مربع ها، عنوان یک بازی جدید ایرانی است که به طور کل توسط یک نفر فقط برای سیستم عامل اندروید طراحی و تولید شده است و تنها در گوشی هایی با پردازنده Arm v7 و بالاتر قابل اجراست. بازی در دسته بازی های Casual قرار میگیرد، برخلاف ظاهر ساده این بازی بنا بر گفته توسعه دهنده ی آن "مینیمال"، خود، گیم پلی تقریباً جدید و سرگرم کننده ای را ارائه داده است. داستان بازی به گونه ای طراحی شده که ابتدا در آن پادشاه سرزمین مربع های داستان ما، گم شده است!



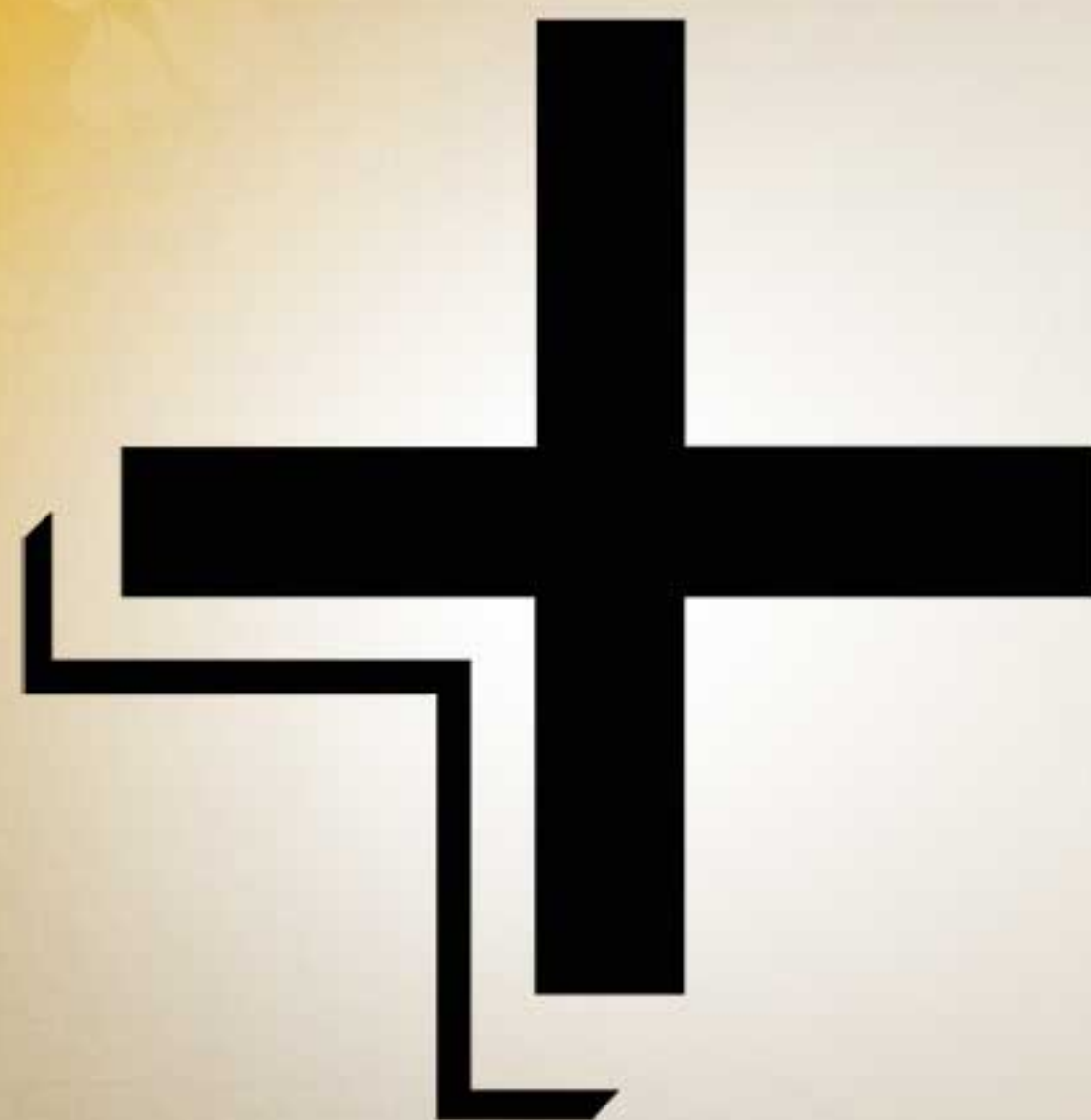
ماموریت شما در بازی برگرداندن او به سرزمین اش است، این به گونه ای است که شما در نقش یک مربع شجاع مسیری را طی میکنید تا راه برگشت را به پادشاه نشان دهید. بازی پادشاه مربع ها دو نوع امتیاز در طول بازی برای شما در نظر گرفته است. اولین امتیاز لوزی سفید است؛ با خوردن لوزی های سفید ده ثانیه به وقت شما در بازی اضافه میشود تا زمان بیشتری برای انجام ماموریت خود داشته باشید. دومین امتیازی که برای شما در بازی در نظر گرفته شده است لوزی های آبی اند، که با خوردن آنها توانایی های خاصی نظیر: پرش بلندتر، لیز خوردن و ... به شما داده میشود. وجود ویژگی های کلیدی در بازی بر جنبه ی مثبت بازی افزوده است. از جمله ی این ویژگی ها وجود راهنما در داخل بازی، سرعت پردازش بالا، ذخیره ی امتیازات، گرافیک مینیمال، صداگذاری کامل، امکان انتقال برنامه به SD Card و در نهایت پشتیبانی از نگارش ۲,۲ تا ۴,۲ اندروید میباشد. از دیگر ویژگی های مثبت این بازی داشتن حجم کم نسبت به دیگر بازی های اندرویدی و رایگان بودن آن میباشد. این بازی در عین سادگی، مطمئناً میتواند شما را ساعت ها سرگرم خود کند تا به پادشاه سرزمین مربع ها نیز کمکی کرده باشید.

بازی **راه عنکبوت** (SpiderWay) یکی از خلاقانه ترین و زیباترین و خوش ساخت ترین بازی مستقل ایرانی است که برای موبایل و توسط استدیو Tango Games طراحی و تولید شده است و یکی از برترین بازی های App Store Apple و Google Play میباشد که دارای ۵ ستاره از هردو مارکت است. ممکن است در نگاه اول این بازی کمی به نظر شما ساده به نظر برسد، اما این بازی دارای پتانسیل بالایی میباشد که میتواند گیمر را ساعت ها به چالش بکشد. بازی دارای ۵۰ مرحله با تنوع و جذابیت میباشد. بازی در ۵ مکان مختلف اتفاق می افتد و هر مکان دارای ۱۰ مرحله میباشد. داستان بازی به گونه ای است که عنکبوت های بازی ما میخواهند به مهمانی بروند و شما باید آنها را به مهمانی خودشان هدایت کرده و عنکبوت های مزاحم که راه اشتباه را پیش گرفتند را از دور خارج کنید. در هر مرحله سه تار عنکبوت با رنگ های مختلف پیش روی شماست (در انتهای هر تار رنگی مشخص شده است که راه هر عنکبوت را نشان میدهد). سه رنگ عنکبوت نیز در بازی وجود دارد: زرد، قرمز و آبی. و وظیفه شما این است که عنکبوت هایی که هم رنگ با راه عبوری خود نیستند را به روش های مختلف از روی تار خارج کنید، این به طریقه های مختلفی قابل اجراست. شما میتوانید روی آنها بمب، یخ، جارو یا هر چیز دیگری که از فروشگاه بازی خریداری کرده اید پرتاب کنید تا راه برای دیگر عنکبوت ها که راه درست را میروند باز شود. دشمنان بازی ۴ نوع هستند. نوع اول عنکبوت های هستند که روی تار مینشینند و راه را برای عنکبوت های خوب میبندند و شما میتوانید با یک حرکت آنها را له کنید. نوع دوم دشمنان، عنکبوت های اند که سرعت زیادی دارند اما دیگر به تار کاری ندارند بلکه در تلاش این هستند که خود را به انتهای تار برسانند؛ در صورت رسیدن این عنکبوت ها به انتهای تار ۱۵۰ امتیاز از شما کم میشود.



پس بهتر است تا قبل از اینکه این اتفاق بیفتد با یک ضربه او را از بین ببرید. نوع سوم دشمنان، کمی به نوع اول شباهت دارند زیرا آنها روی تار مینشینند و سد راه میشوند. تفاوت آنها با نوع اول این است که کمی بزرگترند و برای کشتن آنها باید دو ضربه به آنها بزنید. نوع ۴ عنکبوت های دشمن نیز با سه ضربه از بین میروند که نسبت به دیگر دشمنان بازی قوی ترند. به جرات میتوانم بگویم که راه عنکبوت یکی از بهترین بازی های اندرویدی میباشد که به شخصه تا به حال بازی کردم. پس وقت را تلف نکنید و حتماً این عنوان را تجربه کنید.

گیمفایلاس آماده ی معرفی عناوین ساخته شده توسط شما بازیسازان سخت کوش ایرانیست



Plus@Gamefa.com

عشق و نفرت یکی دیگر از عناوین مستقل ایرانی میباشد، که به همراه سه بازی رایانه ای ایرانی دیگر در جشنواره گیم کانکشن آسیا (Game Connection Asia 2013) شرکت کرد و توانست نامزد دریافت جایزه بهترین بازی آسیا شود. این بازی نیز توانسته نامزد دریافت جایزه هایی در سومین نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران، در بخش هایی چون طراحی و اجرای هنری، طراحی بازی، بهترین بازی بزرگ (core) شود. بنا به گزارش معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه ای، بازی عشق و نفرت (Hate the sin, Love the sinner) یکی از بازی های ساخته شده در مرکز رشد بازی سازی بنیاد ملی بازی های رایانه ای بوده که نام تیم سازنده این بازی (New Folder) است که با برنامه ریزی و هماهنگی معاونت بازرگانی و امور بین الملل این بنیاد در جشنواره گیم کانکشن ۲۰۱۳ آسیا شرکت کرد. سبک این بازی پازل پلتفرمر دو بعدی و با مضمون اجتماعی میباشد و در رقابت با ده ها طرح ارائه شده از کشورهای مختلف، به عنوان یکی از منتخبین هیات داوران این جشنواره برای دریافت جایزه بهترین بازی آسیا معرفی شد.



ساخت این پروژه در ابتدا قرار بود بعنوان یک پروژه دانشجویی آغاز شود. اما سپس به دلیل داشتن پتانسیل بسیار بالایی که داشت به کاری بسیار جدی تبدیل شد. در وصف نام بازی میتوان گفت شما به یک شخص یا چیزی که عشق دارید و به آن عشق می ورزید در عین حال نفرتی از آن در شما موج میزند، نه میتوانید بگذارید او برود و نه میتوانید آنها را نگه دارید و از آن محافظت کنید! این مبحث ایجاد کننده ی نوعی تضاد است که در مکانیک بازی به آن به طور بسیار واضحی به آن اشاره شده است. داستان بازی درباره ی یک زن و شوهر است که در ابتدا به خوبی و خوشی در کنار یکدیگر زندگی میکنند و از داشتن هم خوشحال و شاد اند. اما یک روز بین آنها اختلاف می افتد، روز دیگر عصبانی میشوند و در نهایت بدون وجود هیچ دلیلی با یکدیگر دعوا میکنند. آنها همه چیز خود را نابود میکنند. در این بین وظیفه شما (شوهر) این است که به همسر خود صدمه بزنید. مکانیک بازی به گونه ای تقارنی میباشد که زن و شوهر همزمان با هم و در جهت مخالف هم حرکت میکنند به طوری که اگر شما به سمت راست چپ حرکت کنید، همسر شما به سمت راست حرکت میکند و به این روش باید او را در داخل دام ها موجود در بازی بیندازید تا صدمه ببیند. یا به وسیله آبجکت های موجود در بازی و هر مرحله او را از بین ببرید. این بازی هم اکنون به طور مستقل در حال توسعه میباشد، و به زودی زود در دسترس خواهد بود. بی صبرانه منتظر این عنوان بسیار زیبا خواهیم بود.



مجله IMDb-DL یک ساله شد



۴ شگفت انگیز جدید در بهار ۲۰۱۵

قبل از این اعلام شده بود جاش ترانک فیلم‌ساز جوان سینما برای کار کارگردانی این نسخه دوباره‌سازی شده انتخاب شده است. انتخاب کینبرگ در حالی است که قبل از این چند فیلم‌نامه نویس (و از جمله تی اس ناولین، مایکل گرین، ست گراهام اسمیت و جرمی اسلتر) فیلم نامه نسخه احیا شده «چهار شگفت‌انگیز» را نوشته بودند. اما مسئولان کمپانی فوکس قرن بیستم که تهیه کننده این مجموعه فیلم کمیک استریپی هستند، از هیچ یک از فیلم‌نامه‌های نوشته شده راضی نبودند. در حالی که گفته شده بود کار فیلم‌برداری نسخه جدید و احیا شده «چهار شگفت‌انگیز» بزودی شروع می‌شود. ولی مشکل فیلم‌نامه باعث شد تا زمان فیلم‌برداری آن باز هم به عقب بیفتد. به نوشته سایت اینترنتی موويز، در حال حاضر معلوم نیست این فیلم چه زمانی وارد مرحله تولید و فیلم‌برداری خواهد شد. جاش ترانک که برای کارگردانی نسخه احیا شده «چهار شگفت‌انگیز» انتخاب شده، گفته قصد دارد فیلمی جذاب و هیجان انگیز را به تماشاگران ارائه دهد.

قصه کمیک استریپی شرکت انتشاراتی مارول آخرین بار در سال ۲۰۰۷ تبدیل به فیلمی سینمایی به نام «چهار شگفت‌انگیز: ظهور موج سوار نقره ای» شد. این فیلم دومین قسمت این مجموعه فیلم بود که مورد پسند منتقدان، تماشاگران و دوستداران این قصه کمیک استریپی قرار نگرفت و فروش کمی در جدول گیشه نمایش سینماها کرد. قصه کمیک استریپی «چهار شگفت‌انگیز» در سال ۱۹۶۱ توسط استن لی و جک کربای خلق شد و درباره چهار دانشمند بود که تحت تاثیر تشعشعات یک آزمایش علمی، از حالت طبیعی خارج شده و تبدیل به ابر قهرمانانی با قدرتهای شگفت انگیز می‌شوند. کمپانی فوکس قرن بیستم همراه با احیای مجموعه فیلم «چهار شگفت‌انگیز» خود، نقش‌های چهار کاراکتر اصلی را به چهار بازیگر تازه خواهد داد و بازیگران نسخه‌های قبلی با آن همکاری نخواهند داشت. سایمن کینبرگ تا به حال فیلم‌نامه فیلم‌های «مردان ایکس: آخرین راست قامت» و «مردان ایکس روزهای آینده گذشته» (که تابستان آینده اکران عمومی خواهد شد) را نوشته است. کینبرگ در کنار کار نگارش فیلم‌نامه نسخه جدید و احیا شده «چهار شگفت‌انگیز»، یکی از تهیه‌کنندگان آن هم خواهد بود. این فیلم برای ششم مارس سال ۲۰۱۵ آماده نمایش عمومی خواهد شد.



الکس مورفی می آید!؟

این بار بر خلاف گذشته این ژانر، با فیلمی که داستانش بیشتر در وادی فلسفه و چیستی روح انسان و آنچه که ما را انسان میکند متمرکز است طرفیم! با این که جنگ قهرمان فیلم با سه پروتکل اصلی حیات او موضوعی کوچک در فیلم های قدیمی بود، اما در این باز سازی این موضوع تبدیل به عامل اصلی شده است. پس می توانیم نتیجه بگیریم که باز سازی پلیس آهنی (Robo cop) فیلمی بدون مغز نیست بلکه شاید بتواند به سطح جدیدی در ژانر خود برسد.

بله دوستان بهار سال آینده علاوه بر یک هیولایه رادیو اکتیوی (Godzilla)، هالیوود یک سایبرگ را هم دوباره به زندگی باز خواهد گرداند. این فیلم که تریلر هیجان انگیز آن چندی است منتشر شده است فروردین ۱۳۹۳ بر روی پرده سینما خواهد رفت.



کوئنتین تارانتینو (Quentin Tarantino) کارگردان نامی سینما، به تازگی لیستی از فیلم های محبوب خود در سال ۲۰۱۳ منتشر کرده است. البته او در این لیست منتشر شده بیشتر به سمت فیلم های منتقد پسند تمایل داشته و فیلم هایی چون جاذبه آلفوسونو کوaron (Alfonso Cuarón-Gravity)، یاسمین آبی وودی آلن (Woody Allen-Blue Jasmine) و قبل از نیمه شب ریچارد لینکلتر (Richard Linklater-Before Midnight) در این لیست دیده می شوند. اما شاید وجود فیلمی مانند تکاور تنهای گور ورینسکی (Gore Verbinski-The Lone Ranger) در این لیست باعث تعجب باشد. ده فیلم برتر سینمای سال ۲۰۱۳ از نظر تارانتینو اینها هستند:

- لذت بعد از ظهر از جیل سولووی (Afternoon Delight -Jill Soloway)
- قبل از نیمه شب از ریچارد لینکلتر (Before Midnight-Richard Linklater)
- یاسمین آبی از وودی آلن (Blue Jasmine-Woody Allen)
- جادوگری از جیمز ون (The Conjuring -James Wan)
- رفقای مستی از جوئی سوانبرگ (Drinking Buddies-Joe Swanberg)
- فرانسیس ها از نواح بئوم باخ (Frances Ha -Noah Baumbach)
- جاذبه از آلفوسونو کوaron (Gravity-Alfonso Cuarón)
- اردنگی ۲ از جف وادلو (Kick Ass 2-Jeff Wadlow)
- تکاور تنها از گور ورینسکی (The Lone Ranger -Gore Verbinski)
- این آخر کار است از ست روگن و ایوان گلدبرگ (This Is The End-Seth Rogen, Evan Goldberg)



باز گشت گودزیلا !!!

فهمیده بودیم که دنیا دیگر مثل گذشته نخواهد بود. بعضی خندیدند، بعضی گریه کردند، اما بیشتر مردم سکوت اختیار کردند. یاد آیه ای از کتابی آسمانی افتادم. از بهاگاواد گیتا: ویشنو که سعی می کرد تا شاهزاده را وادار کند که به وظایف اش عمل نماید، برای شادی اش، هیبت چند دست را به خود گرفت و فرمود: همانا که من مرگ هستم، نابودگر دنیاها... اینها بخشی از سخنان رابرت اپنهایمر (پدر بمب اتم) بعد از آزمایش معروف سه گانگی (آزمایش اولین بمب اتمی) هستند. اهالی سینما می توانند همین سخنان را با کمی تلخیص بر روی تیزری تازه منتشر شده گوش کنند. تیزر که آهنگی هراسناک را در پس زمینه ی صدای اپنهایمر پخش میکند، تصاویری هولناک از ساختمانها و شهرهای تخریب شده و انسانهای کشته شده به نمایش می گذارد و بعد در اوج خود به دلیل این فجایع هراسناک می رسد: گودزیلا (Godzilla) تریلر تازه منتشر شده از بازسازی این اسطوره ی ژاپنی، هفته ی گذشته، کاملاً پنهانی و به سرعت در اینترنت به اشتراک گذاشته شد. البته تا این لحظه استودیوی سازنده یعنی برادران وارنر موفق شده که این تیزر را از سایت های اینترنتی جمع آوری کند، ولی آنهایی که موفق به تماشای تریلر شده اند، خصوصاً طرفداران پادشاه کایجوها (Kaiju) بازخوردی کاملاً مثبت درباره ی این تیزر ۱ دقیقه و ۳۰ ثانیه ای داشته اند. گودزیلا به کارگردانی گرث ادواردز (Gareth Edwards)، نویسنده ی فرانک دارابونت (Frank Darabont) نویسنده ی اصلی فیلمهایی چون رستگاری از شاوشنگ، مسیر سبز و جادویی و با بازی آرون تیلور جانسون (Aaron Taylor-Johnson)، الیزابت اولسون (Elizabeth Olsen) و کن واتانابه (Ken Watanabe) اردیبهشت ماه سال آینده بروی پرده سینما خواهد رفت.



هزینه سه گانه «هابیت» دو برابر «ارباب حلقه ها» شد!

تولید سه گانه «هابیت» بیش از نیم میلیارد دلار بودجه لازم داشته است که رقم آن تقریباً دو برابر بودجه تولیدی فیلم «ارباب حلقه ها» بوده است. فیلمبرداری سه گانه هابیت در طول ۲۶۶ روز و با حضور همه بازیگران آن صورت گرفته است و تا ۳۱ مارس امسال، این فیلم سه گانه حدود ۵۶۱ میلیون دلار هزینه متحمل شده است. البته توزیع کننده استودیوی وارنر و کارگردان این فیلم «پیت جکسون» بر این باورند که این هزینه در مسیر صحیح تولید فیلم صرف شده است و در صورتی که همانند قسمت اول فروش داشته باشد، بخش بالایی از بودجه تولیدی جبران خواهد شد. قسمت اول هابیت تحت عنوان «یک سفر غیر منتظره» بیش از یک میلیارد دلار فروش داشته است. پایگاه «باکس آفیس موجو» و رکوردهای جهانی گینس پیش از این عنوان پر هزینه ترین سه گانه سینما را به فیلم «دزدان دریایی کارائیب» داده است. تنها یک قسمت از آن (پایان دنیا) حدود ۳۰۰ میلیون دلار هزینه متحمل شده است با این حال مجموع آن تا ۵۲۵ میلیون دلار فراتر نرفته است. سه گانه «ارباب حلقه ها» دیگر فیلم «جکسون» در مجموع ۲۸۱ میلیون دلار و جنگ ستارگان ۳۴۳ میلیون دلار هزینه داشته اند. به گفته «پیت جکسون»، هابیت با فناوری سه بعدی و ۴۸ فریم در هر ثانیه فیلمبرداری شده، در حالی که رول عادی فیلمبرداری ۲۴ فریم در هر ثانیه است و همین می تواند بودجه تولیدی را بالا ببرد. هابیت: برهوت اسماگ در دسامبر ۲۰۱۳ و هابیت: اینجا و بازگشت دوباره در دسامبر ۲۰۱۴ اکران می شود.

پایانی برای جیغ!

هاروی وینستن مدیر شرکت فیلم‌سازی وینستن که تهیه کننده این مجموعه فیلم است، خبر تولید قسمت آخر آن را به صورت رسمی اعلام کرد. این تهیه کننده قدیمی سینما می‌گوید «جیغ ۵» را با همکار برادرش باب وینستن تهیه خواهد کرد. اما هنوز زمانی برای شروع فیلم‌برداری آن اعلام نشده است. تا به حال معلوم شده که نیو کمپل بازیگر اصلی این مجموعه فیلم ترسناک، دوباره در نقش اصلی قسمت پنجم بازی می‌کند و یک بار دیگر کاراکتر سیدنی ماجرآجو را به روی پرده سینما برمی گرداند.

به نوشته سایت اینترنتی ددلاین، دیوید آرکت هم از جمع بازیگران قبلی «جیغ» با قسمت پنجم آن همکاری خواهد داشت. نام بقیه بازیگران فیلم هنوز اعلام نشده است.

کار نگارش فیلم‌نامه «جیغ ۵» از چند هفته دیگر شروع خواهد شد و شرکت فیلم سازی وینستن، نام فیلم‌نامه نویس آن را اعلام خواهد کرد.

به گفته هاروی وینستن: «تماشاگران قسمت چهارم «جیغ» را دوست داشتند. به همین دلیل قصد داریم با قسمت پنجم آن، یک پایان خوب را برای این مجموعه فیلم ترسیم کنیم».

بحث پایان تولید مجموعه فیلم «جیغ» پس از تولید قسمت پنجم آن، در حالی اعلام می‌شود که وس کریون کارگردان قسمت چهارم فیلم در سال ۲۰۱۱ گفت این فیلم شروع یک تریلوژی (سه گانه) تازه برای این مجموعه فیلم است.

این فیلم ساز در گفت‌وگوی دیگری هم تولید «جیغ ۵» را جزو کارهای اصلی خودش و تهیه کنندگان آن اعلام کرد و گفت این فیلم حتما ساخته خواهد شد.

وس کریون هم صحبتی درباره زمان شروع کار فیلم برداری پنجمین قسمت این مجموعه فیلم پر فروش نکرده و حتی درباره زمان احتمالی کار شروع فیلم‌برداری هم اظهار نظر نکرده است.

«جیغ ۴» در سال ۲۰۱۱ فقط ۳۸ میلیون دلار در آمریکای شمالی فروش کرد. ولی تماشاگران دیگر کشورهای جهان حدود ۱۰۰ میلیون دلار برای تماشای آن پول خرج کردند.

این فیلم با هزینه تولید ۴۰ میلیون دلاری ساخته شد و اگر چه در آمریکا فروش زیادی نکرد، ولی استقبال تماشاگران خارجی از آن خوب بود.

قصه مجموعه فیلم «جیغ» درباره دختر جوانی به نام سیدنی است که همراه دوستان هم کلاسی اش درگیر مبارزه و مقابله با چند دانشجوی قاتل ناشناس می‌شوند. این جوانان قاتل ماسک عجیب و غریبی را به صورت می‌زنند که نام صورت شبی شناخته می‌شود. قسمت اول فیلم در سال ۱۹۹۶ ساخته شد و سه قسمت بعدی آن در سال‌های ۱۹۹۷، ۲۰۰۰ و ۲۰۱۱ به روی پرده سینماها رفتند.



Directed by: Alan Taylor
Produced by: Kevin Feige
Screenplay by: Christopher Yost
Christopher Markus
Stephen McFeely
Story by: Don Payne
Robert Rodat
Based on Thor
by Stan Lee
Larry Lieber
Jack Kirby
Starring: Chris Hemsworth
Natalie Portman
Tom Hiddleston
Anthony Hopkins
Stellan Skarsgård
Idris Elba
Christopher Eccleston
Adewale Akinnuoye-Agbaje
Kat Dennings
Ray Stevenson
Zachary Levi
Tadanobu Asano
Jaimie Alexander
Rene Russo
Music by: Brian Tyler
Cinematography: Kramer Morgenthau
Editing by: Dan Lebental
Wyatt Smith
Studio: Marvel Studios
Distributed by: Walt Disney Studios
Motion Pictures
Release date(s):
October 30, 2013 (international)
November 8, 2013 (United States)
Country: United States
Language: English

Thor: The Dark World

محمدحسین بیطرف

Thor: The Dark World فیلمی در رسته فیلم های ابرقهرمان آمریکایی است که بر اساس شخصیت تور مارول کمیکس، توسط استودیو مارول ساخته می شود و توزیع آن بر عهده کمپانی والت دیزنی است. این فیلم قسمت دوم فیلم تور (Thor-2011) محسوب می شود و هشتمین محصول دنیای سینمایی مارول است. این فیلم توسط آلن تیلور (Alan Taylor) کارگردانی شده است و فیلمنامه آن را کریستوفر یوست (Christopher Yost) به همراه کریستوفر مارکوس (Christopher Markus) و استفان مک فیلی (Stephen McFeely) نوشته اند. کریس همسورث (Chris Hemsworth)، ناتالی پورتمن (Natalie Portman)، تام هیدلستون (Tom Hiddleston)، کریستوفر اکلستون (Christopher Eccleston)، آدواله آکینویه آگباجه (Adewale Akinnuoye-Agbaje) و آنتونی هاپکینز (Anthony Hopkins) در آن به ایفای نقش می پردازند.

پروژه ی ساخت فیلم از سال ۲۰۱۱ وقتی کوین فیچ (Kevin Feige) رئیس بخش سینمایی مارول خبر از ادامه ی دنیای سینمایی این موسسه کامیک بوکی داد، شروع شد. فیلم برداری از سپتامبر ۲۰۱۲ شروع شد و قرار است ۸ نوامبر امسال به صورت ۳ بعدی (3D) به روی پرده برود.

خلاصه داستان:

یک سال بعد از ماجراهای انتقام جویان، تور برای نجات نه قلمرو با دشمنی پیرتر از دنیای شناخته شده وارد نبرد می شود. نژادی باستانی به رهبری مالکیث الف، که قصدش انتقام جویی است، قصد دارند تا دنیا را به تاریکی بکشانند. تور که با دشمنی مواجه شده که حتی پدرش اودین و جنگجویان ازگارد نیز از پس آن بر نمی آیند، باید به دنبال جین فاستر برود و سفری را آغاز کند که در نهایت او را مجبور به ازخودگذشتگی بزرگی می کند.





Natalie Portman



Tom Hiddleston



Chris Hemsworth

کریس همسورث در نقش تور (Thor):

ولی عهد از گارد، که شخصیت اش بر اساس اسطوره ی اسکاندیناوی با همین نام طراحی شده است. همسورث در مورد کاراکترش گفته که در این فیلم مسائل حل نشده داستان تور در رابطه با فیلم های قبلی حل می شود: بین تور و جین، مسائل حل نشده ای وجود دارد، از آنجایی که تور در طی حوادث فیلم انتقام جویان به سراغ جین فاستر رفت و احتمالاً اکنون باید در اینباره توضیح بدهد! و در رابطه اش با لوکی، به سرچشمه ی اتفاقاتی که از تور تا انتقام جویان افتاد می رسیم. همسورث اضافه کرد: ماجرای تور اینبار در راستای مسئله ی اصلی او در همان فیلم اول - رسیدن به تاج و تخت پادشاهی - ادامه پیدا میکند و وی در اینجا میفهمد که پذیرفتن چنین سمتی چه مسئولیت بزرگی را بر روی دوش او خواهد گذاشت. آلن [تیلور] دائماً درباره ی بخش تاریک مسئولیت پذیری، و رازهای پادشاه شدن یا به مقام سیاسی بالایی رسیدن و اینکه مردم چه چیزی را میخواهند بدانند و چه چیزی لازم است که بدانند، صحبت میکرد.

ناتالی پورتمن در نقش جین فاستر (Jane Foster):

یک اخترشناس و مخاطب خاص! تور که بعد از اینکه تحت تاثیر یک انرژی ناشناخته قرار میگیرد، به وسیله ی تور به ازگارد آورده می شود. کوین فیچ تهیه کننده ی فیلم میگوید: درحالی که در دو فیلم قبلی تور مهمان غریبه ی سیاره ی زمین بود اینجا جین فاستر است که تبدیل به مهمان غریبه ازگارد می شود. پورتمن تصریح کرد: اینبار داستان کاملاً متفاوت بود، چرا که اینبار جین مهمان غریبه است و من نمی خواستم این بخش از کارکتر مثل سریال بیل و تد (سریال ماجراجویی های فوق العاده ی بیل و تد محصول سال ۱۹۸۹ آمریکا که در مورد دو بیکار است که به گذشته سفر میکنند) و یا داستان کلیشه ی دختر روستایی در شهر به نظر برسد.

تام هیدلستون در نقش لوکی (Loki):

برادر ناخوانده و دشمن شماره یک تور، که بر اساس اسطوره ای با همین نام ساخته شده، و پس از اقدامش برای تسخیر زمین در فیلم انتقام جویان به بند کشیده شده است، در اینجا اتحاد نا متناجسی را با تور علیه سیاه الف ها تشکیل می دهد. هیدلستون در برابر این سوال که دوست داشته کاراکترش را به کجا برساند جواب داد: دوست داشتم او را کاملاً زمین خورده نشان دهم و

خصوصاً در برابر غرایز تاریکش، او را تسلیم شده بینم. بعد دوست داشتم این شخصیت زمین خورده را ببینیم که دوباره از جای خودش بلند می شود. آن چیزی که همیشه باعث شده من از بازی کردن این شخصیت لذت ببرم، این بوده که در تاریخ اسطوره شناسی و داستان های کمیک بوکی و همچنین افسانه های اسکاندیناوی، او همیشه شخصیتی است که در حال رقص بین مرز باریک تاریکی و رستگاری است.

آنتونی هاپکینز در نقش اودین (Odin):

پادشاه ازگارد، پدر تور و پدرخوانده ی لوکی که بر اساس شخصیتی اسطوره ای با همین نام ساخته شده است و با حضور جین فاستر در ازگارد مخالف است. همسورت درباره ی رابطه ی بین تور و پدرش میگوید: کشمکش بین تور و اودین در فیلم اول بسیار بزرگ بود... پس من فکر میکنم که آنها با نظر یکدیگر مخالف اند ولی همیشه احترام فوق العاده زیادی برای یکدیگر قائل می شوند. بنابراین حدس میزنم که اینبار گفتگوهای بین آنها پخته تر شده ولی خوب آنچیزی که در برابر تهدید قرار گرفته هم اینبار بزرگتر است. اینجا دیگر بحث غرور این دو مطرح نیست چرا که تمامی کیهان در خطر است.

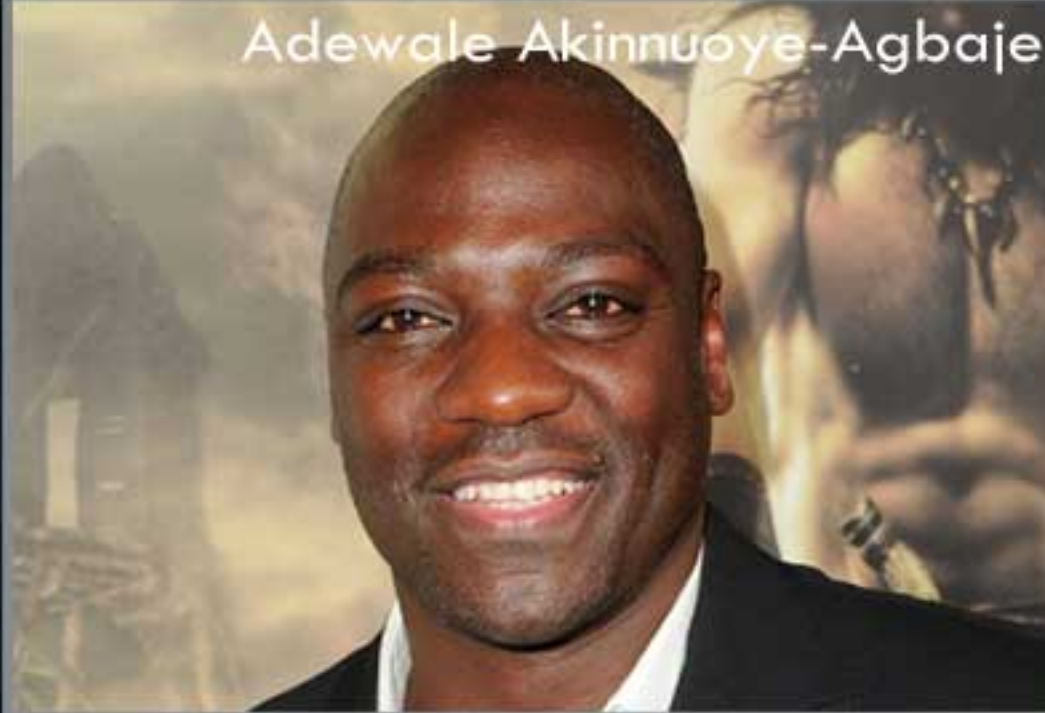
تجسم هایی است که می توان انجام داد. باید بفهمی که تو احتمالا قدرتمند ترین چیزی هستی که می توانی تصور کنی، و باید بتوانی به این تصور حیات ببخشی و آن را بازی کنی، نمی توانی وانمود کنی تا وقتی با تور نبرد میکنی واقعی به نظر برسد."

آگباجه نیز توضیح داده که نقش آلگرم او روزانه نیازمند ۶ ساعت گریم بوده در حالی که نقش کرس ۳ ساعت دیگر برای اینکار زمان میبرده است. او گفته: لباس مخصوص نزدیک ۱۸ کیلوگرم وزن داشت و البته مطمئن هستم که از جلوه های ویژه ی کامپیوتری هم استفاده می شود، ولی ۸۰٪ آنچیزی که میبینید من هستم.

Christopher Eccleston



Adewale Akinnuoye-Agbaje



کریستوفر اکلستون در نقش مالاکیث نفرین شده (Malekith the Accursed):

او رهبر سیاه الف های قلمرو اسوارتلهایم است. مالاکیث و نژاد او که تصور میشد هزاران سال پیش منقرض شده باشند در گذشته به ازگارد حمله ور شده و شکست خورده بودند، اما مالاکیث نجات پیدا کرده و اکنون که به دنبال این است که دنیا را تغییر داده و آن را مبتلا به تاریکی ابدی کند. اکلستون در مورد انگیزه ی مالاکیث در این دنباله می گوید: ماموریت او یک جور خصوصیت تراژیک دارد. برای اینکه او همسرش را از دست داده، فرزندان را از دست داده، او همه چیزش را باخت و اکنون برای انتقام بازگشته است. و سلاح او در این انتقام جویی اتر (شاید درمعنی کیمیایی آن که روزگاری تصور میشد فضای خارج از زمین را اشغال کرده است - آتش - به عقیده ی برخی از فلاسفه ی قدیم روح عالم) است و اگر به آن دست یابد تبدیل به قادری مطلق می شود. اکلستون همچنین توضیح داده که نقش او هر روز ۶ ساعت برای گریم و ۴۵ دقیقه برای پوشیدن البسه وقت می گرفته است.

آدواله آکینویه آگباجه در نقش آلگرم قدرتمند / کرس (Algrim the Strong/Kurse):

یک سیاه الف که معاون وفادار و مورد اعتماد مالاکیث است. او هزاران سال پیش در کنار مالاکیث در جنگ داخلی ازگارد نبرد کرده است. در آن زمان آلگرم فداکاری بزرگی انجام داده و با قربانی کردن خود تبدیل به کرس شده است. اکنون با این قدرت جدید و وحشتناک آلگرم به دنبال نابود کردن تور است. آکینویه آگباجه او را اینگونه توصیف می کند " ترکیبی از یک گاو نر و موجودی لاوا شکل. او بیشتر شبیه یک حیوان وحشی اما با قدرت مهار نشدنی و پایان ناپذیر است. به عنوان یک بازیگر او یکی از سخت ترین



Anthony Hopkins



گریم و البسه ی کامل به عنوان شخصیت لوکی روی سن رفت و این شخصیت را زنده برای حاضران و تماشاگران اجرا نمود و البته فیلم جدید تور را نیز تبلیغ کرد. اما در برابر این بازیگر جوان ، قدرتمند و مشتاق کسی نقش تور را بازی میکند که چندین بار از سوی کمپانی برای بازی در نقش تور در فیلم اول رد شده بود. اما بالاخره با چنگ و دندان و سختی این نقش را از آن خود کرد و در عرض ۶ ماه ، یکی از بهترین بدن های دنیای بازیگری را ساخت و بازی جذاب و روانی نیز از کاراکتر کله شق و قلدر تور ارائه داد. به عنوان یک سینمارو تنها انتظاری که از این دو بازیگر خصوصا همسورث دارم این است که همان بازی خوب و روان همیشگی را ارائه دهند. همین موضوع یک تنه می تواند بدون در نظر گرفتن نتیجه کار بقیه گروه بازیگری ارزش این فیلم را بالا ببرد.

از بازی های جذاب و مثل همیشه خوب هاپکینز و پرتمن و البا در فیلم اول اگر بگذریم میرسیم به دو نقش اول این بخش از دنیای مارول: تام هیدلستون و کریس همسورث.

هیدلستون که سابقه ی بازیگری بیشتری نسبت به برادرخوانده اش تور دارد، چنان بدمنی از کاراکتر لوکی درآورده که اکنون ۳ فیلم است که یک تنه در مقابل بزرگ ترین قهرمانان زمین (لقب گروه انتقام جویان) ایستاده است و بر خلاف آنها به هیچ تیمی برای خرابی دنیا نیاز نداشته است. او دقیقا نقشش را همانگونه بازی میکند که متن بالا برای ما توصیف کرد رقصنده بر لبه ی باریک تاریکی و رستگاری. همچنین هیدلستون نقش زیادی در تبلیغ این دنیای سینمایی بازی کرده نمونه ی بسیار مهم اش نمایشگاه کیمک کان امسال بود که با

نزدیک به ۲ سال از زمانی که قسمت اول فیلم تور اکران شد، میگذرد و تا ماهی دیگر قسمت دوم آن به روی پرده می رود. مارول تا کنون برای ساخت دنیای سینمایی اش هزینه و تلاش زیادی کرده است و نتیجه اش را هم گرفته است. فیلم انتقام جویان سومین فیلم پرفروش تاریخ سینماست و تنهای یک میلیاردی امسال هم فیلم دیگر این کمپانی بود: مرد آهنی ۳.

البته از این فیلم انتظار بیشتری دارم. چراکه با اینکه از بازی حیرت انگیز رابرت داونی جونیور نمی توان به راحتی گذشت اما روند پیشرفت سری فیلم های مرد آهنی از قسمت اول تا کنون رو به عقب بوده، مخصوصا با آن قسمت دوم افتضاح. اما این یکی تازه به فیلم دوم رسیده و تیم بازیگرانش هم قدرتمند تر از تیم بازیگران مرد آهنی هستند.

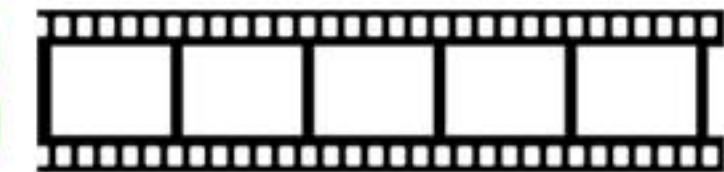
Man of Steel

مردی از فولاد

کارگردان: Zack Snyder سبک: Action - Drama نویسنده: Christopher Nolan - David S. Goyer
بازیگران: Henry Cavill, Amy Adams, Michael Shannon, Russell Crowe

■ محمد حسین بیطرف

8



اینکه بخواهید حول شخصیت اولین و قوی ترین ابرقهرمان کمیک بوکی فیلم بسازید کار سختی است و اینکه بخواهید فیلم مورد نظر را نقد کنید سخت تر!

نگاهی به فیلم مردی از فولاد (man of steel):

سوپرمن (superman) کیست؟! احتمالا همه ی کسانی که در حال خواندن این مقاله هستند جواب این سوال را کمابیش می دانند. سوپرمن اولین بار در دهه ۱۹۴۰ بر روی جلد مجله ی Action comics #1 ظاهر شد. شخصیت او توسط جو شوستر (Joe Shuster) و جری سیگل (Jerry Siegel) ساخته شد و تا به امروز نزدیک ۷۵ سال است که کمیک هایش همچنان چاپ می شود، در انیمیشن ها و بازی ها ظاهر میشود و البته برایش فیلم می سازند. بر اساس شخصیت محبوب او و داستان هایش تا به حال ۶ فیلم و ۴ سریال ساخته شده است.

فیلم های اول تا چهارم با بازی کریستوفر ریو فقید (Christopher Reeve) در نقش سوپرمن هم محبوبیت این شخصیت را دو چندان کرد و هم ریو را یک شبه به صدر قله ی شهرت و موفقیت رساند.



پس زمینه

وقتی که پای نقد کردن یک شخصیت کمیک بوکی به میان میاید یکی از مهمترین مباحث داستان و شخصیت پردازی نهان در آن است. شخصیت های کمیک بوکی معمولا ۲ نوع هستند. یا مثل بتمن (Batman) ابرقهرمان چهره اصلی شخصیت اول داستان است و کاراکتر بروس وین نقابی است که بتمن در طول روز بر چهره می زند تا قابل شناسایی نباشد، یا درست در نقطه مقابل آن مرد عنکبوتی (Spider-Man) است. شخصیت پیتر پارکر کاراکتر اصلی است که قدرت های ماورایی بدست آورده و تبدیل به قهرمان شده و حالا برای مخفی ماندن هویت خود نقاب مرد عنکبوتی را به چهره میزند. اما سوپرمن در این میان یک استثناست! او به جای دو شخصیت ۳ شخصیت دارد!! (بیگانه فضایی، ابرقهرمان، انسان عادی)



سریال آخر هم با اسم smallville (اسم روستای خاستگاه کلارک کنت) تا ۱۰ فصل ساخته شد و زمزمه ها برای ساخت فصل ۱۱ نیز به گوش می رسد. اما فیلم پنجم به کارگردانی برایان سینگر (Superman Returns-2006) و بازی براندون روث (Brandon Roth) که فیلم های ۳ و ۴ دهه ۶۰ را نادیده گرفته بود و ادامه ای برای فیلمهای اول و دوم (به کارگردانی Richard Donner) محسوب میشد نه در گیشه موفقیتی به دست آورد نه نظر منتقدان را به خود جلب نمود. بعد از این فیلم، آینده ی فیلم های سوپرمن کاملا نامعلوم شد. اما با نمایش و موفقیت چشمگیر سه گانه فیلم های شوالیه تاریکی کریستوفر نولان Christopher Nolan به نویسندگی David S. Goyer کمپانی برادران وارنر دوباره به فکر احیای دنیای سینمایی این شخصیت افتاد. دوباره داستان و فیلم نامه را گویر نوشت و نولان مثل همیشه بر آن نظارت کرد اما بر صندلی کارگردانی تکیه نزد و آن را به زاک اسنایدر جوان سپرد و خود تهیه کنندگی فیلم را برعهده گرفت. فیلم در حین پروسه ی تولید، از شروع تا نمایش به یکی از پرحاشیه ترین فیلم های چند سال اخیر تبدیل شد و در نهایت ۱۷ می امسال به روی پرده سینما رفت.

در حقیقت شخصیت او کاراکتر بیگانه ای فضایی است که در زمین به فرزندی پذیرفته می شود، سپس کاراکتر سوپرمن قهرمان را برمی گزیند تا از مردم سیاره ی پذیرنده اش محافظت کند و سپس برای راه یافتن به جامعه عادی هویت مخفی کلارک کنت را به خود میگیرد. پیشش شخصیت سوپرمن کاملاً بر خلاف بتمن نه در شمایل ابرقهرمانی اش بلکه در این ۲ کاراکتر دیگر است. تمامی فیلم های سوپرمن تا به حال بر ۲ کاراکتر ابرقهرمان و انسان عادی او تمرکز داشته اند که البته کفه ی ترازو همیشه به نفع ابرقهرمان سنگین تر بوده است.

این نوع چینش شخصیت برای روایت داستانی با پایانی خوشحال و تمی رنگی مناسب است. مثل فیلم های سوپرمن ریچارد دانر. اما وقتی قرار است تم را جدی و تاریک کنید دیگر جواب نمی دهد.

گویر و نولان این نکته را با تیزهوشی رویت کرده و در پس زمینه ی فیلم وارد کرده اند.

در مردی از فولاد شخصیت اصلی کال-ال (Kal-El)، بدون داشتن هیچ گونه دانشی از اصالت و مبدأ وجودی خود در سیاره ی ما فرود میاید، به فرزندی پذیرفته می شود، به سختی بزرگ می شود، هیچ جایی در جامعه انسانی برای خود نمی بیند و سرگردان می شود. ناگهان اصل خود را باز می یابد آموزش میبیند و سرانجام در برابر تهدیدی آخرازمانی شمایل قهرمان حامی زمین را به خود میگیرد. این پس زمینه قوی ترین پس زمینه ای است که تا به حال برای فیلم های ابرقهرمانی گفته شده است.

فیلمنامه

گویربا اینکه در بخش پیش زمینه قوی عمل کرده اما در بخش فیلمنامه دچار مشکل شده بخشی از این مشکلات مربوط به طولانی بودن داستان سوپرمن و محدودیت زمانی فیلم و بخش دیگر مربوط به بودجه فیلم است. برای همین محدودیت ها، فیلم نامه گویر خام از آب درآمده است و خیلی از پیشش های داستان شروع نشده رها می شوند. شاید این موضوع به این دلیل باشد که این شروع

دوباره ی فیلم های سوپرمن قرار است ادامه دار باشد و به همراه فیلم های بعدی دنیای سینمایی دی سی کمیکس را تشکیل بدهد.

خطوط داستانی فرعی فیلم مثل رابطه لوییس لین و کال-ال که بد از آب درآمده و یا گذشته ی کریپتون که با وجود نقص عالی از آب درآمده خط اصلی را تحت شعاع قرار می دهند. این خطوط فرعی کامل روایت نمی شوند و در عین جذابیت نا پخته و سریع تمام می شوند. دیگر اینکه حضور شخصیت های قوی مانند جور-ال، جاناتان کنت و ژنرال زاد کاملاً شخصیت های دیگر را تحت شعاع قرار می دهند. برخی مانند مارتا کنت، پری وایت، و لارا-ون ال اصلاً دیده نمی شوند و دیگرانی مانند فائورا و لوییس لین و حتی گاها خود سوپرمن با وجود حضور موثر به حاشیه می روند. همچنین وجود Spoiler های مربوط به فیلم های آینده مثل علامت های شرکت وین و لکس لوتر و همچنین دیده شدن علامت بوستر گلد (Booster Gold) و نوع روایت فیلم نامه و فلش بک های آن، خصوصاً فلش بک طلایی آخر، در نوع خود جالب است. در کنار اینها اشاره های ضمنی به کشور مورد حمایت سوپرمن یعنی امریکا و همچنین ۳۳ ساله بودن کال-ال نشان از زیرکی و حاشیه پسندی نویسنده دارد.

موسیقی

همینکه بدانیم هنس زیمر (Hans Zimmer) کار ساخت موسیقی این فیلم را بر عهده داشته نوید بخش این است که با یک شاهکار طرفیم. موسیقی فیلم مخصوصاً تم جدید سوپرمن بسیار حماسی است و تا مدت ها از یادتان نمیرود.

بازیگران

فیلم گروه بازیگران قدرتمندی دارد. دیدن راسل کرو (Russell Crowe) در نقش جور-ال (Jor-El) و بازی دلپذیر او در این نقش و بازی زیبا و باور پذیر کوین کاستنر (Kevin Costner) در نقش جاناتان کنت واقعاً لذت بخش است.

ضعف گروه بازیگران اما به دو مادر فیلم بر میگردد آیلت زورر (Ayelet Zurer) در نقش لارا خوب بازی نمی کند و شگفت آور بازی کاملاً نجسب دایان لین (Diane Lane) در نقش مارتا کنت است. ایمی آدامز (Amy Adams) در نقش لوییس لین نه خوش می درخشد و نه بد بازی میکند ولی از پس نقشش بر می آید.

اما فیلم دو ستاره دارد:

اولی مایکل شنون (Michael Shannon) در نقش ژنرال زاد (General Zod) و دومی هنری کاول (Henry Cavill) در نقش سوپرمن.

شنون در نقش ژنرال زاد واقعاً فوق العاده است و با فاصله گرفتن از بازی درخشان ترنس استمپ (Terence Stamp) بازیگر قدیمی همین نقش اینجا واقعاً تبدیل به یک موجود حاصل از کنترل ژنتیکی شده که در همه حال خود را در حال جنگ برای بقای مردمش میبیند. او تا آخرین لحظه برای این مهم تلاش می کند و وقتی هم که شکست خورد با وارد شدن به مبارزه ای که آخرش را میداند دست به خودکشی می زند. مایکل شنون مدال طلای نقش های خاکستری فیلم های امسال را برای بازی در این نقش ار آن خود می کند.

اما قهرمان، هنری کاول (به اشتباه کویل می خوانند) بعد از تقریباً ۸ سال تلاش به آرزویش رسید و نقش مورد علاقه اش را از آن خود کرد. او برای فیلم بازگشت سوپرمن برایان سینگر هم تست بازیگری داده بود اما نقش را به براندون روث باخت. کاول پس از به چنگ آوردن نقش ۶ ماه تمام روزانه ۴ ساعت ورزش کرد تا از نظر فیزیکی برای این نقش آماده شود و نتیجه ی کارش هم یکی از خوش هیکل ترین قهرمانان پرده ی نقره ایست! در زمینه ی بازی هم وی با کنار زدن پیشینیان و همپای خود کریستوفر ریو (که اتفاقاً شباهت فوق العاده ای هم به او دارد!) بهترین بازی قابل ارائه از این شخصیت را به نمایش می گذارد.



نور و دوربین

نورپردازی در این فیلم مانند سه گانه ی شوالیه تاریکی تمی سیاه و کدر ایجاد میکند و به کمک روایت جدی داستان میاید. تمامی رنگ ها تیره هستند و به شما نوید می دهند که هیچ پایان خوشی در کار نخواهد بود. اسنایدر برای فیلم برداری از روش مستند و دوربین روی دست استفاده کرده و این حرکت او وقتی که دارید سوپرمن را در حال پرواز دنبال می کنید یا مبارزه ی او با زاد یا سیستم دفاعی عجیب و پیشرفته کریپتونی را تماشا میکنید حسابی روی اعصابتان می رود.

البته اسنایدر در اینجا احتمالا خواسته که ۳ بعدی بودن فیلمش را به رخ بکشد اما مطمئنا در این وادی شکست خورده است. به نظرم تماشای فرمت IMAX فیلم به شما لذت بیشتری خواهد داد.

البته از کار ارزشمند هموطنمان امیر مکاری فیلمبردار فیلم نباید به سادگی عبور کرد چرا که به محض اینکه دوربین ثابت میشود و لوکیشن به زمین می آید! فیلم برداری و نماها فوق العاده می شوند، زاویه دوربین خصوصا در بسیاری از مقاطع فیلم کاملا کمیک بوکی است و به حسو حال فیلم کمک شایانی کرده است.

طراحی محیط و لباس

اسنایدر در زمینه ی طراحی محیط عالی عمل میکند. انتخاب لوکیشن ها خوب است و کریپتون بازسازی شده تا آخر فیلم از یادتان نخواهد رفت. همچنین طراحی جالب سفینه ها و محیط داخلشان و ادوات نظامی شگفت انگیز کریپتونی ها از دستاوردهای خوب این بخش فیلم است. طراحی لباس هم عالی است و خصوصا نمونه لباس های کریپتونی و دقت انجام شده در طراحی آنها جالب توجه است. بد نیست بدانید که لباس تازه ی سوپرمن که اتفاقا طرح جالب و زیبایی هم دارد لباس فرم کریپتونی نیست بلکه لباس زیر محسوب می شود!

کارگردانی

اما پاشنه آشیل فیلم همین جاست! زاک اسنایدر با اینکه در زمینه ی طراحی محیط فیلم (خصوصا کریپتون) و همین طور گستردگی و با شکوهی صحنه های اکشن فیلم خیلی خوب عمل کرده و بازی خوبی از بازیگرهای اصلی فیلمش گرفته، با تدوین نادرست کار خود را حسابی خراب کرده است. پرش ها نا به جا هستند و اصلا از ظرفیت های موسیقی خوش ساخت زیمر استفاده نشده است. موسیقی که در کل فیلم در اوج است ناگهان چنان فرود میاید که

تماشاگر را با مخ به زمین میکوبد! استفاده بیش از حد از گرافیک رایانه ای که هزینه ی زیادی را بر فیلم تحمیل کرده ایراد دیگر کار اسنایدر است. وی با تمرکز بر روی این مورد از کنار عناصر مهمی مانند حفظ بالانس و ضرباهنگ فیلم به راحتی گذشته است. این بزرگترین ضعف این کارگردان جوان است که می تواند یک تنه تمام نقاط قوت فیلم را تحت شعاع قرار بدهد و همین عامل اصلی باعث شد تا منتقدین و تماشاگران در مورد فیلم نظرات گوناگونی داشته باشند.

مردی از فردا

با تمام ضعفی که فیلم در روایت پس زمینه ی قوی خود دارد، اما به دیده شدن می ارزد و این را در گیشه نیز ثابت کرده و تقریبا ۳ برابر بودجه ۲۲۵ میلیون دلاری اش فروخته است. کمپانی وارنر از همین حالا برنامه اش را برای به نمایش گذاشتن قسمت بعدی فیلم در سال ۲۰۱۵ اعلام کرده و گویر گفته که شخصیت بتمن البته با بازی بن افلک (Ben Affleck) در این فیلم حضور خواهد داشت. فقط امیدوارم زک اسنایدر از شکست خود در کارگردانی این فیلم عبرت بگیرد و روند خود را برای فیلم بعدی اصلاح کند.

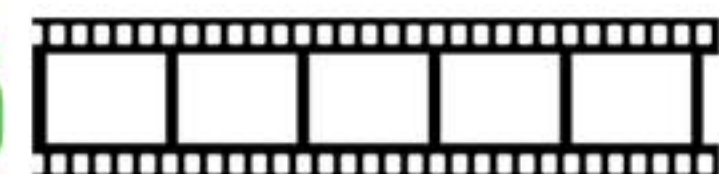
World War Z

این پایان نیست، اگر می تونی بجنگی، بجنگ... جنگ ما تازه شروع شده!

کارگردان: Marc Forster سبک: Apocalyptic نویسنده: Matthew Michael Carnahan
تهیه کننده: Brad Pitt بازیگران: Brad Pitt, Mireille Enos, Matthew Fox, James Badge Dale

■ محمد حسین بیطرف

7.5



گاهی سر بالایی، گاهی سر پایی و گاهی جاده صاف صاف است! آنقدر که ازش خسته میشویم! توی این راه چیز هایی را از میدهم و چیز هایی دیگر بدست می آوریم. (کسانی رو از دست می دهیم و کسانی وارد زندگی ما میشوند.) سعی خواهیم کرد که با دست پر به مقصد برسیم؛ ولی جایی مجبور می شویم کوله ی وسایلمان را خالی کنیم!

اوه اوه بحث جدی شد!
زندگی پیچ وخم بالا و پایین، وسختی مخصوص به خود را داراست. گاهی با تصمیمات درست و اندیشمندانه از سختی زندگی کاسته و گاهی هم با خلاف این ها زندگی پر رنج تر از گذشته خواهد شد؛ سؤال اینجاست که آیا با سخت تر شدن زندگی باید تسلیم شد؟!

جملات بالا را درون کتاب ها، فیلم ها، سریال ها، برنامه های اجتماعی روزانه ی تلویزیون، گفت و گوی دو نفر توی ایستگاه مترو، از پدر و مادر خود و..... خوانده، دیده و شنیده اید! هر جمله با خود هزاران معنی همراه دارد که هر فرد به ازای فهم خود یک معنی یا معانی متعددی رو دریافت خواهد کرد و با تفسیر این معانی، این جملات را سر لوحه ی زندگی خود قرار خواهد داد.

بله؟!!

شاید پیش خودتون بگید که اینا چه ربطی به نقد فیلم داره! ول کن بابا، مردک نمی دونه که نقد یعنی چی و اومده اینجا داره نقد الکی میکنه!!

نمیدونم شاید! شاید نه! ولی من به یک فیلم تنها یه یک سرگرمی نگاه نمی کنم! این که بشینم یک فیلم با کیفیت بلوری دانلود کنم و به عنوان یک تایم پر کنی ازش استفاده کنم نه به هیچ عنوان! همیشه وقتی فیلم تموم میشه میشینم یه جا و با خودم میگم فیلم برای من چی داشت؟! توی این برهه ی زمانی به درد مشکلات من میخورد؟! یا.....؟! و خیلی چیز های دیگه که همش درون فیلم هستش؟! و سؤال اصلی این است که درون مایه فیلم چی بود؟!



گاهی مجبور میشویم از همراهانمان بگذریم و رهایشان کنیم، گاهی به بیراهه میزنیم و اینجاست که از ادامه ی راه ناامید میشویم و سر باز می زنیم!

باید از تلاش دست کشید؟! اگر زندگی جاده باشد، مبدأ تولد و مقصد مرگ تلقی می شود. حال ما در حال حرکت هستیم و هیچ راه برگشتی نیز وجود ندارد.



تازه کاری؟! آره؟!!

مارک فورستر هم که با باد بادک باز (the kite runner) و ذره ای آرامش (Quantum of solace) به جهانیان معرفی شد کارش را قابل قبول درست کرده و یکی از بهترین ساخته هایش در کارنامه اش خواهد بود.

تمام کار های فیلم بر روی دوش برد پیت هم به عنوان تهیه کننده و هم به عنوان بازیگر بوده است. این فیلم ۱۹۰ میلیون دلار خرج روی دستان تهیه کنندگان گذاشته که البته فروش خوب تا به حال (حدود ۷۰۰ میلیون) درد این خرج را کمی تسکین داده است. بازی برد به مانند همیشه دل انگیز است. به هیچ عنوان از بازی او خسته نخواهید شد. یکی از بهترین بازی های وی را در این فیلم شاهد خواهیم بود به طوری که حس از دست دادن خانواده ی خویش که همیشه در راه با اوست و حراس و..... را به خوبی نمایش داده است.

وقتی کتابی را به صورت فیلمنامه در می آورید، فقط نیازمند شخصیت های اصلی، موقعیت و پاره ای از داستان هستید نه همه ی داستان شاید مجبور شوید شخصیت های جدیدی اضافه کنید، بعضی از شخصیت های رمان را حذف کنید، حوادث و رویداد های نوین خلق کنید و شاید مجبور شوید کل ساختار کتاب را اصلاح کنید! اولین سر جنت در فیلمنامه ی جولیا از داستان فرعی رمانی نوشته ی لیلیان هلمن (Lillian Hellman) موسوم به پنتی منتو (pentimento) یک فیلم کامل سینمایی آفرید.

با این که فیلمنامه به خوبی و قابل قبول طراحی شده ولی مشکلاتی در آن وجود دارد مثل: شخصیت پردازی گنگ شخصیت اصلی فیلم، چگونگی رخ داد این واقعه، اضافه کردن بخش های سیاسی غیر قابل قبول به فیلمنامه و ایرادات کوچک دیگر.

دست Matthew Michael Carnahan درد کنه!!

ابتدای راه سه چیز از همه ی چیز های دیگر مهم تر است. امید، ایمان و تلاش برای رسیدن به مقصد (تلاش برای زندگی) که هر یک بدون وجود دیگری ناقص خواهند بود. بیاییم به World War Z فقط از حیث پسا رستاخیزی بودن و اینکه انبوهی از زامبی تمام دنیا را تسخیر کرده نگاه نکنیم! بیاییم به این فیلم از حیث آموزنده بودن هم نگاه کنیم! این که شاید درس هایی رو که پدر و مادرمان در طول زندگی به ما می گویند و گوش نمی دهیم از اندیشیدن به این فیلم فرا بگیریم.

درس هایی که با فرا گیری آن ها راه برای ما هموار تر و کوتاه تر خواهد شد!

ول کن بابا حوصله داری!

امید، ایمان و تلاش برای زندگی به خوبی در فیلم می درخشند و این هم برگرفته از یک فیلم نامه ی قابل قبول و بازی خوب برد پیت است. اصولاً فیلم نامه ی اقتباسی یکی از سخت ترین نوع فیلم نامه است اگر که سخت ترین نباشه! سناریست باید به اثری که فیلم نامه را از آن اقتباس کرده پایند بند باشد ولی نه در حدی که باعث اذیت بیننده شود.

وقتی کتاب یا رمانی را به صورت فیلمنامه برمی گردانید، باید آنرا فیلمنامه ای اصیل فرض کنید که بر مبنای نوشتهء دیگری نوشته می شود. نمی توان جمله به جمله رمان را اقتباس کرد و فیلمنامه ی حاصل هم درست از کار درآید.

فرانسیس فورد کاپولا وقتی کتاب گنسی بزرگ نوشته ی اف. اسکات فیتزجراد را اقتباس می کرد به این موضوع پی برد. کاپولا که آثاری همچون: پاتون، پدر خوانده و اینک آخرالزمان را در کارنامه اش دارد یکی از جالب ترین و پویاترین ((نویسنده_کارگردان)) هالیوود است. اما در اقتباس از رمان گنسی بزرگ فیلمنامه ای کاملاً وفادار نوشت. نتیجه از نظر تصویری شکستی فاحش بود و از نظر دراماتیکی نا کارآمد!





فیلم رو نگاه می کنید و داستان را می فهمید! والا!! در آخر هم به اون حرف های اولم دقت کنید. فیلم رو فقط برای سرگرمی نگاه نکنید. حتی پیشه پا افتاده ترین داستان ها هم یک درون مایه محسوس دارند. مگر میشود یک نوشته را داستان نامید و داستان درون مایه نداشته باشه!!! World War Z فیلمی خوب است به شرط آن که انتظار یک زامبی_فیلم خیلی قوی را ازش نداشته باشیم. فیلم را ببینید. چند بار هم ببینید. اصلا به من چه !!! آنقدر خوب است که بعد از چند سال که درون جعبه ای توی کمد دیواریتان پیدایش کردید نگویند: ول کن بابا فیلم متوسطی است!! آن را برمی دارید. با دستمال خاک هایش را پاک میکنید و از دیدنش دوباره لذت میبرید.

موسیقی به خوبی با ریتم فیلم همگام شده و حس را منتقل میکند. اصولا نمی آیند همه چیز فیلم را خوب بسازند و موسیقی را خراب کنند. Marco Beltrami امتحان خویش را پس داده است. هیچ نگرانی نباید از همسانی ریتم سریع فیلم با موسیقی داشت.

اگر که حس کردید قسمت اول نقد رو به بالا و قسمت دوم به جوری است. بهش فکر نکنید. متأسفانه به دلیل حجم کم بخش سینما باید از نقد میزدیم و این کار رو هم کردم! اینهم اضافه کنم که اگر دیدید که خلاصه ای از داستان فیلم نیاوردم این است که ممکن است لوث بشود و به مزاج بعضی خوش نیاد. توی نقد فیلم سعی میکنم کمتر به این کار روی بیاورم چون کار من نیست! خودتون میروید و

این فیلم پرفروش ترین فیلم برد در تاریخ بازیگری اش محسوب میشود. میشه گفت یکی از دلایل فروش خوب فیلم در گیشه هم بازی برد در این فیلم است. بازیگر مهم دیگری در فیلم حضور مستمر ندارد که بخواد مورد تحلیل قرار گیرد.

جلوه ای ویژه کامپیوتری این فیلم یکی از بهترین کارهای موجود در سینما است که با استفاده از یک عالمه زامبی احمق حس پسا رستاخیزی را به خوبی نشان داده. کات ها میزانشن، نماها و..... بخوبی کار شده اند که نشان دهنده ی زحمت فراوان آقایان Ben Seresin فیلمبردار پروژه و Roger Barton و Matt Chesse تدوین گر ها و بچه های تولید است.

برنزی: Gamefa

درسته تاخیر داشت، ولی بالاخره که اومد. باور کنید زحمت زیادی واسش کشیده شد. حالا اینکه بهش برنز میدیم واسه اینکه که سایت جدید یه سری ایراد داره و تو نظر سنجی که گذاشتیم خیلیا انتقاد کردن و گفتن مشکلاي زیادی داره و ازش راضی نیستن. چون نمیتونن با گوشی و اینا بهش دسترسی داشته باشن. آقای نوروزی به خود من قول داده که این مشکلات به زودی برطرف شه. شمام حالا قهر نکن این برنزی رو قبول داشته باش. قربونت برم!

نقره‌ای: Beyond: Two Souls

این بازی دیوید کیچ یه کم نمره‌های ضد و نقیض داشت ولی به هر حال درومد و روونه‌ی بازار شد. استفاده از بازیگر مطرحی مثل Ellen Page تو این بازی خودش نشون دهنده‌ی اینکه که این بازی قدرت قابل تاملی داره و نمره‌هاش هم کم کم دیگه داره بالا و بالا تر میره. این بازی یه بازی موفق و قدرتمند بوده و انحصاری PS3. کوفتشون بشه‌ها... اما خب چه کنیم، باید اذعان کرد بازی غولی بوده...

طلایی: Tom Clancy

یکی از بزرگترین نویسنده‌های دنیای بازی چند وقت پیش فوت شد. اسمش Tom Clancy بود. بدون شک کسانی که با بازی آشنا هستند بارها و بارها اسمشو روی جلد بازی‌های بزرگ دیدن. اتفاقا بازی Division هم که قراره برای نسل بعد عرضه شه روش نوشتن Tom Clancy. خیلی سخته باور این قضیه که دیگه قرار نیست اسم Tom Clancy رو روی جلد بازی‌های بزرگ ببینیم. به همین خاطر خواستیم بگیم با همه‌ی کل کل‌ها و با همه‌ی بحث‌هایی که بوده و هست، اینکه فلان بازی خوبه یا فلان بازی بد، عنوان طلایی این شماره رو تقدیم Tom Clancy فقید می‌کنیم. مردی که با تمام وجودش برای دنیای گیم زحمت کشید. Tom Clancy در یادها خواهد ماند.

زرشک برنزی: PES 2014

این زرشک رو تقدیم می‌کنیم به یک بازی فوتبال که کلا انواع قوانین رو نقض کرده. از جمله کلیه‌ی قوانین فیزیک که انگار تو این بازی جایی نداره و چرخش توپ واقعا مسخره است. قانون نیوتون که گاهی توپ می‌خوره زمین و به سمتی میره که باد که هیچی طوفان هم بیاد قادر نیست توپ رو به اون سمت بکشونه. در ضمن، بنده خودم PES باز بودم الان هیچ بازم.

زرشک نقره‌ای: تاخیر

به هر حال میدونیم که خیلی منتظر موندید تا گیمفای جدید رو نمایی بشه که آخر هم شد. ولی یه مشکلی که بود تاخیر بود. باور کنید تقصیر ما نبود. به هر حال پیش میاد. گاهی اوقات یه سری تاخیر وجود داره. زرشک نقره‌ای هم میدم به خودمون تا دیگه از این به بعد انقدر قول ندیم و هی عقب بمونه. تازه کلی زحمت کشیدیم روز شمار گذاشتیم زرتی خورد تو پوزمون! شما هم ایشالا ما رو ببخشین...

زرشک طلایی: درس، دانشگاه، مدرسه دوباره درس و دانشگاه و مدرسه شروع شد و الانم که متاسفانه وقتمون تنگ شده. یا باید درس بخونیم یا باید بریم سر کلاسا بشینیم و صحبت‌های استاد رو گوش کنیم. خلاصه اینکه این فصل لعنتی که شروع یسه همه‌مونو یه جورایی از عشق اول و آخرمون یعنی گیم دور می‌کنه. به همین دلیله که زرشک طلایی رو میدیم بهش تا یه بخش کوچیکی از عقده‌مون خالی بشه.





■ مهدی اسماعیل زاده

مصاحبه اختصاصی با

Adrian Goersch

از استودیو Black Forest Games

Giana Sisters: Twisted Dreams در سال ۲۰۱۱ از طریق Kickstarter برای PC در دستور ساخت توسط استودیو آلمانی Black Forest Games قرار گرفت و در سال ۲۰۱۲ برای PC به همراه PS3 و Xbox 360 عرضه شد. سبک این بازی Platformer بود. در سال ۲۰۱۳ اعلام شد Giana Sisters: Twisted Dreams قرار است در ماه آگوست برای Wii U به صورت دیجیتالی عرضه شود و بعد از موفقیت نسخه های کنسولی این بازی نیز برای Wii U عرضه گردید.

اولین نسخه این سری در سال ۱۹۸۵ عرضه شد و دومین نسخه آن با نام Giana Sisters DS برای کنسول دستی Nintendo DS توسط Black Forest Games عرضه گردید.

حال ما مصاحبه اختصاصی از سوی گیمفا با Adrian Goersch کارگردان این Giana Sisters: Twisted Dreams از استودیو Black Forest Games را برای شما ترتیب داده ایم.

ناشر کار چندان سختی نخواهد بود، ولی اشتباه می کردیم. یک روز به مشکل مالی خوردیم. این در حالی بود که Tim Schafer اولین Kickstarter را راه اندازی کرد و به موفقیت رسید ما هم مثل او عمل کردیم و مانند دیگر سازندگان شروع به crowdfunding کردیم. با کمک زیاد طرفداران Giana موفق شدیم که نسخه PC را بسازیم، بعد از مدتی نیز آن را بر روی Xbox 360, Playstation 3 و Wii U پورت کنیم.

کمی درمورد بازی Giana Sisters: Twisted Dreams توضیح دید از شروع پروژه Giana در Kickstarter و چگونه تصمیم به ساخت Twisted Dreams گرفتید؟

AG: نسخه اول سری Giana Sisters در حدود ۲۰ سال پیش منتشر شد و ما هنوز هم مالک IP هستیم، ما همیشه خواهان ساخت نسخه جدیدی از سری Giana Sisters بودیم. در یکی از روزهای سال ۲۰۱۱ مغز متفکر طراح اصلی بازی از استودیو Black Forest Games آقای Jean-Marc Haessig ایده ساخت دنیای twisting را داد. او می خواست یک قسمت جدیدی در ساختار گیم پلی بازی های سبک Jump'n'Run بیافریند با این کار گیم پلی کلاسیک سری و چالش های آن را نیز حفظ کند. ما در ساخت بازی بر این باور بودیم که پیدا کردن یک



چطور شد که تصمیم بر عرضه Giana Sisters: Twisted Dreams بر روی شبکه eShop کنسول Wii U گرفتید؟ Nintendo چقدر در توسعه بازی به شما کمک کرد؟ آیا تفاوتی بین eShop و PSN / XBLA برای سازنده مستقلی مثل Black Forest Games وجود دارد؟

AG: این موضوع مهم است که بازی را بر روی بیشتر پلتفرم های موجود عرضه کنیم زیرا درآمدزایی از یک پلتفرم بسیار سخت است. Nintendo بسیار از کار استقبال کرد از راه های مختلف از ما حمایت کرد. تفاوت بین eShop و PSN/XBLA در خیلی موارد است برای مثال ۲ نمونه را ذکر می کنم: پیدا کردن بازی مورد نظر در eShop اسان تر از شبکه های دیگر است که در فروشگاه آنان موارد دیگر نیز شامل (ویدئو، موزیک، اینترنت و غیره) می شوند و چنین چیزهایی در eShop نیست. شما می توانید در این فروشگاه هروقت که خواستید بازی خودتان را تبلیغ کنید. که باعث آشنایی بیشتر کاربران با بازی می شود.

Checkpoint های بیشتر و حذف برخی المان ها و حالت های سختی در گیم پلی این mode است. هرچند ما این بخش را با یک بروزرسانی و پیچ در نسخه PC ایجاد کردیم و همان را برای Wii U نیز گنجاندیم. بازی کردن Giana با گیم پد Wii U واقعا عالی به نظر می رسد، هنوز هم سورپرایزهایی بزرگی برای ما درمورد بازی کردن با آن وجود دارد.

Twisted Dreams شبیه سری Mario Galaxy است آیا شما هم در این مورد موافق هستید؟

AG: در استدیو BFG بیشتر ما طرفدار سبک پلتفرمر هستیم. ما همیشه به بازیهای پلتفرمر دیگر می نگریم و از بازی های سبک Jump'n'Runs نسل فعلی الهام می گیریم. علاوه بر Mario ما از Trine و حتی Rayman نیز الهام گرفته ایم.

Twisted Dreams دارای تصاویری بصری هنری فوق العاده ای بر روی Wii U است، درباره طراحی و تصاویر هنری بازی چه نظری دارید؟ آیا نسخه Wii U بازی دارای ویژگی های خاصی مانند Play off-tv است؟

AG: تیم طراحی ما بخاطر تصاویر هنری بصری با کیفیت مشهور است. حتی اگر ما سعی می کردیم که آنان را از طراحی در این سطح بروی تصاویر بصری عالی درو کنیم باز آنان با عشق زیاد جزئیاتی خوبی را در GS:TD پیداه می کردند. رئیس استدیو به تیم طراحی نگفته است که باید تصاویر بصری با کیفیت خلق کنید این درست نیست. این به طوری DNA طراحان ما است.

طراحی های بازی مدت زمان زیادی در داخل استدیو مورد بحث و گفتگو قرار گرفته بود. این بستگی به نگاه شما دارد مثلا از زاویه Horror بخواهید به آن بنگرید دنیای تاریک بازی را نیز خواهید دید. هرچند نتیجه نهایی بسیار راضی کننده است. هرچند ما یک مقدار کمی ناهماهنگی بین چالش های بازی در گیم پای و طراحی کاراکترها در کل بازی وجود دارد. هرچند بازیکنان از Mario و Donkey Kong استفاده می کنند.

کمی درمورد گیم پلی Twisted Giana Sisters: Dreams توضیح بدهید. آیا تفاوتی بین نسخه Wii U بازی و سایر نسخه های وجود دارد؟

AG: یک پلتفرمر کامل با برخی المان های کوچک پازل است. در واقع بازی بخش های سرعتی نیز دارد. وقتی شما به بازی تسلط کافی بیابید، می توانید به سرعت مناسب به بازی کردن پردازید. شما مجبورید برخی صفحات را پیدا کنید و در این راه وقت زیادی صرف کنید. easy mode یکی از قابلیت های اصلی بازی بر روی Wii U. در واقع بازی کردن در این Mode چندان آسان نیست ولی خوب بازی را کمی بهبود می دهد.

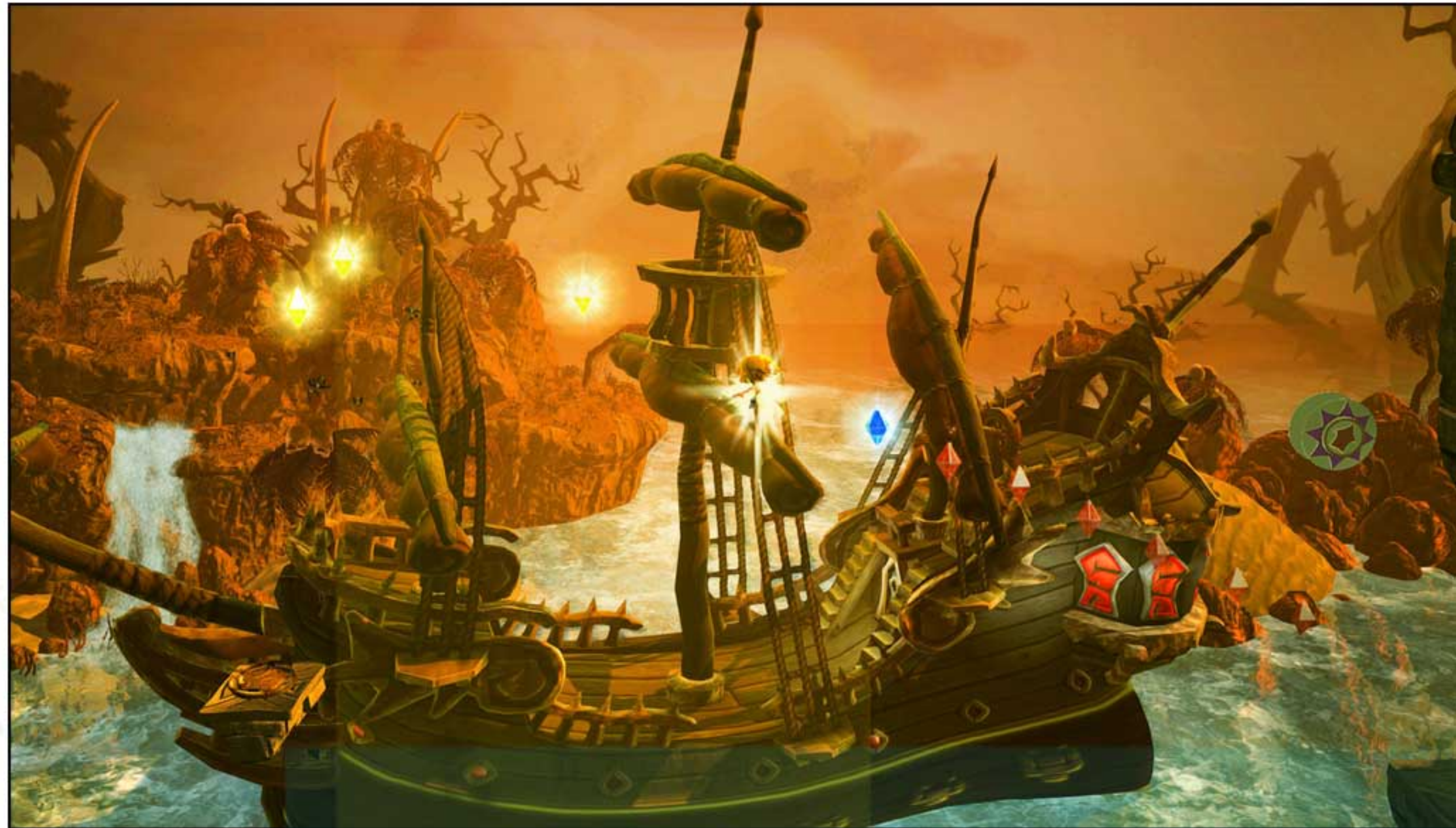


فروش Twisted Dreams تاکنون در Wii U چگونه بوده؟ بازخورد بازی در شبکه Miiverse چگونه بوده است آیا کمکی کرده است؟ نظر شما درمورد کاهش قیمت Wii U چیست؟ برنامه‌ای برای عرازی برای 3DS دارید؟

AG: فروش نسخه‌های کنسولی بازی تقریباً برابر بوده است ولی واقعیت این است که فروش آنان کمتر از نسخه PC بازی در Steam بوده است. در حال حاضر فروش بازی در فروشگاه‌های دیجیتالی کنسول‌ها بسیار سخت است. کاهش قیمت Wii U باعث استقبال بیشتر افراد می‌شود. ما فقط Mii خودمان را در Miiverse ایجاد کردیم و چیزهای زیادی باید در این مورد یادگیریم. Nintendo نیاز دارد تا عناوین بیشتری را معرفی کند. ما قبلاً Giana Sisters DS را برای NDS ساختیم. در حال حاضر GS:TD را برای عرضه بر روی 3DS مورد ارزیابی قرار می‌دهیم.

بحث‌های زیادی وجود دارد که آیا Wii U یک کنسول نسل بعدی است یا نه؟ شما چه فکر می‌کنید؟ می‌توانید کمی درمورد سخت افزار این کنسول توضیح دهید؟

Wii مثل Xbox 360 و PS3 در این نسل بود، البته Wii U نیز نسل بعدی است، با این وجود من چیز مشابهی برای مقایسه Wii U با سایر کنسول‌ها نمی‌بینم. شانس بیشتری برای خریداری Wii U وجود دارد زیرا مردمی که Wii U, PS4 و Xbox One را می‌خرند از کسانی که فقط Xbox One و PS4 را خریداری می‌کنند بیشتر هستند.





چه مقدار توان و تکنولوژی در Giana Sisters: Twisted Dreams برای پورت Wii U استفاده کردید؟ چقدر از تجربیات خود استفاده کردید و آیا توسعه بازی بروی این کنسول آسان بود یا دشوار؟

AG: پورت Giana بر روی Wii U بسیار آسان بود. ما اول می‌خواستیم نسخه Xbox 360 را برای Wii U پورت کنیم بخاطر این مدت زمانی کمی بازی را بر روی Wii U تست کردیم. بخش TCR توسعه کمی آسان بود ولی، استفاده از کم‌ترین توان موتور گرافیکی بازی بسیار سخت بود. کنسول Wii U مانند یک PC با مشخصات dx10/dx11 است که shaders هندسی زیادی را می‌توان در آن ایجاد کرد. با این وجود وقتی ما شروع به پورت بازی کردیم ما نسخه Xbox 360 را نیز منتشر کرده بودیم. پورت نسخه Wii U آسان بود زیرا قابلیت‌های مشابهی مانند نسخه‌های دیگر کنسول‌ها داشت. از عوامل آسان بودن این پورت می‌توان حمایت کنسول از controller، رابطه کاربری، مدیریت کاربر و چنین چیزهایی (حتی اگر برای پورت بازی نیاز به بازنویسی موتور گرافیکی داشتیم) باز این پورت آسان بود.

ما قصد داشتیم پورتهای برابر با نسخه‌های دیگر بازی داشته باشیم، حتی اگر ما تجربه خیلی بیشتر از سایرین نیز داشتیم، همه این تجربیات شبیه به پورت یک بازی بروی Xbox 360 در اوایل چرخه کنسول‌ها بود.

البته این اولین بازی ما بر روی Wii U بود و مدت زمانی طول خواهد کشید تا ما به کارهایی بهتر و رندر نهایی در بازیهای آینده خود برسیم. رندر نهایی ۱ ماه با ۲ برنامه نویس طول می‌کشد. این کار مانند پورت برای هر کنسول دیگری با ابزار مورد نیاز است که شامل صدا، ورودی و غیره می‌شود. همه این کارهای و ابزار مورد نیاز برای توسعه حدود ۱ یا ۲ ماه و توسط ۱ برنامه نویس و ۱ تست کننده متوسط طول خواهد کشید.

آیا شما بازی برای PS4 و XboxOne در حال توسعه دارید؟ همان طور که می‌دانید در نسل جدید کمپانی های Sony، Nintendo و Microsoft توجه بیشتری به سازندگان مستقل می‌کنند، شما چه فکر می‌کنید؟

ما بازی Ravensdale را برای توسعه بر روی XboxOne و PS4 در نظر داریم اگر هزینه‌های آن تامین شود. البته ما علاقه زیادی داریم که افراد به بازیهای مستقل توجه کنند. اجازه بدهید نتیجه نهایی را ببینیم. برای ما حمایت سایت‌های خبری از بازی مهم و مورد توجه است.

مصاحبه با

Julisu Fondem

مدیر بخش مارکتینگ

شرکت Frozenbytea

■ مهدی اسماعیلزاده

استدیو فنلاندی Frozenbyte یکی از استدیو های قدیمی با ۲ دهه فعالیت در صنعت گیم است. این استدیو با بازیهای Shadowgrounds و سری Trine شناخته می شود. نسخه اول Trine با طراحی هنری فوق العاده و سبک پلتفرمر در سال ۲۰۰۹ برای PC و PS3 عرضه شد و میانگین ۸۰ را کسب کرد. در سال ۲۰۰۹ نسخه دوم این بازی با نام Trine 2 برای PC, PS3 و Xbox 360 عرضه شد با گرافیکی هنری به مراتب زیباتر و چالش ها و پازل های بیشتر از قبل. در سال ۲۰۱۲ اعلام شده نسخه Trine 2: Director's Cut به عنوان یک لانچ تایتل دیجیتالی برای Wii U عرضه می شود. در سال ۲۰۱۳ هم نسخه Trine 2: Complete Story با انضمام تمام آپدیت ها و DLC ها برای PC عرضه گردید و توانست میانگین ۸۴ را کسب کند و بدرخشد. حال ما با مدیر بازاریابی استدیو فنلاندی Frozenbyte Inc آقای Julius Fondem مصاحبه ای اختصاصی را ترتیب داده ایم.



همان طور که می دانید کمپانی های **Sony, Nintendo** و **Microsoft** در نسل جدید بسیار به سازندگان مستقل توجه می کنند، نظرات در این مورد چیست؟

ما فکر می کنیم که این کار فوق العاده است. چرا که پلتفرم های قابل دسترس بیشتر می شوند و برای سازندگان مستقل و کوچک نیز بهتر است چرا که این به معنی دردسترس بودن یک کتابخانه متنوع تر خواهد بود برای ما. توسعه بازی برای پلتفرم های بیشتر و گسترش هرچه بیشتر بازیهایشان باعث دریافت بیشتر بازی در کنسول ها و انتخاب های بیشتر برای مصرف کنندگان می شود. در این موقعیت همه برنده هستند.

به عنوان یک سازنده مستقل نظرتان درمورد نسل ۷ کنسول های چیست؟

یکی از بهترین موارد در نسل هفتم در دسترس بودن تمام سیستم عامل ها بود. هم اکنون هم این سیستم عامل ها و کنسول ها کارکردن با آنان برای سازندگان مستقل بسیار آسان است و هر کنسول داری مشتاق است بخشی از بازیهای مستقل بزرگ را برای خود انتخاب کند.

و برای سازندگان مستقلی مانند ما کارکردن با ابزار آلات **3D** و **higher end** به عنوان یک مهره در کنسول بسیار مهم و مفید و چشمگیر است در ساخت بازیهایمان.

اگر می شود به ما اطلاعاتی درمورد بازی جدید خود یعنی **Splot** بدهید؟ این بازی چگونه در حال توسعه است و برای چه پلتفرم هایی منتشر می شود؟

بازی **Splot** یک بازی بسیار سریع و پلتفرمر با تاکید برکنترلر ساده است. **Splot** در واقع نام کاراکتر بازی نیز است که یک بیگانه است که در حادثه ای برروی یک سیاره ناشناخته سقوط می کند.

شما در طول مراحل او را با پرش و عبور از موانع خطرناک هدایت خواهید کرد. بازی هنوز تاریخ انتشاری مشخص ندارد و قرار است برای **iOS, Android** و **PC** منتشر شود.



آیا شما در حال توسعه بازی برای Xbox One و PS4 هستید؟

ما این سیستم عامل ها را حتما بررسی خواهیم برای آنچه که قرار است بر روی آنان توسعه دهیم.

آیا با آمدن نسل جدید 3 Trine را بر روی کنسول های نسل جدید خواهیم دید؟

ما در Frozenbyte عاشق این فرنچیز هستیم و قطعاً دوست داریم که ۳ قهرمان داستان را بار دیگر ملاقات کنیم.

شما بازی Trine 2: Director's Cut را برای Wii U در شبکه eShop توسعه دادید؟ کار کردن با Nintendo چگونه بود؟ فروش بازیتان چگونه بوده است؟ چه تفاوتی بین شبکه eShop و PSN/XBL وجود دارد؟

کار کردن با Nintendo بسیار عالی بوده است و آنان حمایت زیادی از ما کردند (درست مانند چیزی که از سازندگان مستقل دیگر شنیده ام) حتی برقراری ارتباط با آنان بسیار آسان بود و از آنان بسیار متشکریم. فروش Trine 2: Director's Cut در Wii U بسیار خوب بوده است و هم اکنون فروش خوبی دارد بیشتر از قبل خریده می شود. Nintendo فروشگاه eShop را بسیار آسان طراحی کرده است طوری که برای سازندگان مستقل استفاده خوبی دارد و فوق العاده است. Nintendo به ما اجازه می دهد تا خودمان بازیایمان را منتشر کنیم و به صورت رایگان برای بازیهایمان بروز رسانی انجام بدهیم. eShop هنوز هم برای ما بسیار زیاد تازگی دارد و ما چیزهای بزرگی از آن خواهیم دید.

در مقایسه با PSN و XBL شما باید در این شبکه ها یک ناشر را حتماً برای انتشار بازیهایتان انتخاب کنید (یعنی خودمان نمی توانیم ناشر بازیمان باشیم) و هزینه قابل توجهی نیز باید بابت بروزرسانی بازیهایمان پرداخت نماییم. در مقایسه با eShop در این پلتفرم ها کارهای بیشتر قابل انجام است. به هر حال سونی و مایکروسافت نسبت به سازندگان مستقل کمی سیاست خود را تغییر داده اند اجازه انتشار بازیها توسط خود سازندگان مستقل برای ما یک واقعیت است و پلتفرم های بیشتر در دسترس ما برای توسعه بازی قرار می گیرند و ما از این تغییر سیاست بسیار ممنون هستیم.



نظر تان درمورد کاهش قیمت اخیر کنسول **Wii U** چیست؟ آیا شما بازی جدید برای این کنسول در حال توسعه دارید؟

متأسفانه فروش **Wii U** بسیار ضعیف بوده است بطوری که این کاهش قیمت برای فروش کنسول خوب خواهد بود. ما امیدواریم Nintendo کاری را که با 3DS انجام داد با **Wii U** نیز انجام بدهد. یعنی این کاهش قیمت به فروش بیشتر کنسول کمک کند. متأسفانه فعلاً خیر.

بازخوردها در شبکه **Miiverse** چگونه به شما کمک کرده است؟

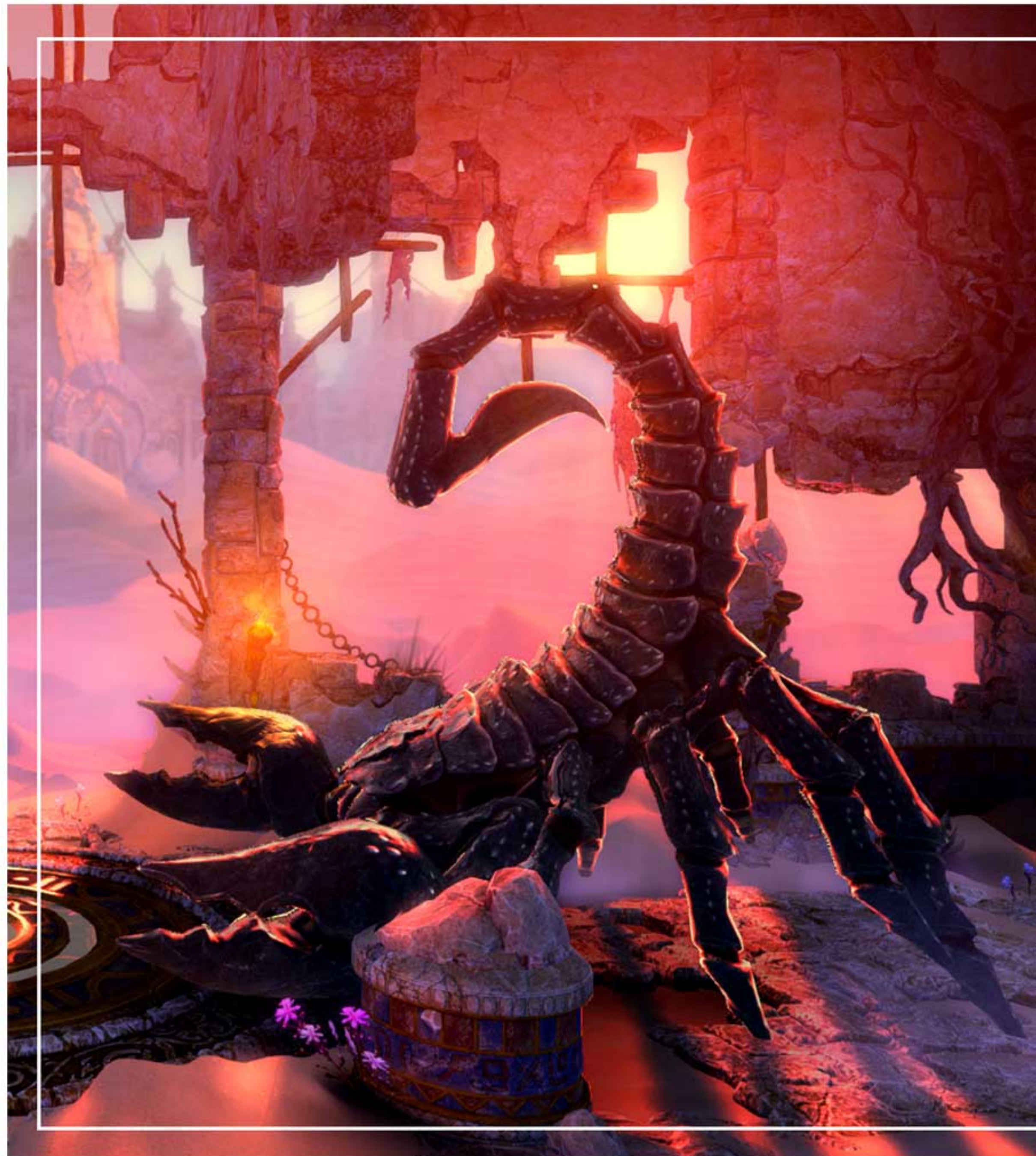
به طور حتم کمک کرده است. ما به **Miiverse** علاقه داریم چرا که یک شبکه فعال برای طرفداران ما است و یک پلتفرم بزرگ برای برقرار مستقیم ارتباط با گیمران کنسول **Wii U** است.

بحث های زیادی وجود دارد که آیا **Wii U** یک کنسول نسل بعدی است یا نه؟ شما در این مورد چه صحبتی دارید؟ اگر می شود در مورد سخت افزار این کنسول بیشتر به ما توضیح بدهید.

کنسول **Wii U** یک کنسول مدرن با مقدار زیادی **Ram** است که این مقدار کمک زیادی به ما برای انجام هرچه بهتر کار توسعه بازی می کند. نسبت به **Wii** این کنسول از نظر سخت افزاری قابلیت ها جدید دارد و بهبود بیشتری پیدا کرده است و به طور جدید **Wii U** یک کنسول قدرتمند است.. ما به طور حتم **Wii U** را بخشی از نسل بد می دانیم این کنسول گامی بزرگ نسبت به **Wii** برداشته است. آیا این به معنی نسل بعدی بودن کنسول نیست؟

در آخر ایا شما بازی برای **3DS** و **mang** توسعه خواهید داد؟ در حال حاضر خیر.

ممنون از وقتی که در اختیار ما قرار دادید.
ممنون از حمایت شما.





www.facebook.com/GAM3.BAZ

بزرگترین و بروزترین پیج گیمینگ پارس فیسیوک !!!

تماس با ما:

info@Gam3baz.com

با مدیریت:

شهریار شاکي

سینا خوانین زاده

یکی به نعل، یکی به میخ

ماجرای سونی، و رابطه کاری اش با بازی سازان مستقل

عماد عامری

"ما نمی‌خواهیم تمام تیم خود را مشغول یک عنوان برای ویتا کنیم". جمله‌ای که خواندید، از Alex Neuse موسس استودیو Gaijin Games بود. فردی که به نظر قصد ندارد به دلایلی، پول زیادی را عرضه یک عنوان برای کنسول ویتا، سرمایه گذاری کند؛ چرا که آینده شغلی وی و همکارانش، و موفقیت استودیو، به سرمایه گذاری بر روی کنسولی بستگی دارد، که فروش نا امید کننده ای را پشت سر گذاشته است و حال، انجام دادن چنین ریسک بزرگی، برای وی، بسیار خطرناک است. از طرفی دیگر، شاهد پورت شدن عنوانی محبوب همچون *Runner 2: Future Legend Rhythm* هستیم. حال موضوع چیست؟ آیا سازندگان مستقل از ساخت بازی بر روی این پلتفرم هراس دارند؟! درواقع بهتر است بگوییم تصمیم گیری برای سرمایه گذاری بر روی یک عنوان، و بر روی این پلتفرم، کاری بس دشوار است. Neuse در این مورد می‌گوید: "سرمایه گذاری ما بر روی عناوین کنسول ویتا، با توجه به این کنسول و بازار آن، بسیار کوچک است. بنابر این می‌توانیم محتاطانه عمل کنیم و به جلو پیش برویم".

کنسول ویتا، موجی از نوآوری را با خود به همراه داشت؛ نوآوری‌هایی که آن را از نسل های قدیمی‌تر خود متمایز می‌ساخت. در این میان، ویتا قربانی موج انتظارات هواداران، و کاربران خود شد. با معرفی ویتا، که به عنوان نسل بعدی *Handled Console* ها شناخته می‌شد، کاربران با مشاهده امکانات معرفی شده از سوی سونی، انتظارات بسیار بالایی را داشتند؛ که برخلاف توقع، هیچ کدام از آنها تحقق نیافت.

رفته رفته رویای تبدیل شدن به یک کنسول دستی با قابلیت‌های مفید و متنوع، از بین رفت؛ این موضوع تا جایی ادامه داشت که ویتا، بر خلاف اینکه دارای عناوینی بزرگ و اختصاصی باشد، به محلی مناسب برای بازی سازان مستقل تبدیل شود. Derek Yu موسس MossMouth در مورد ویتا می‌گوید: "ما می‌توانیم با ساختن عناوین مختلف، به ویتا کمک کنیم؛ ویتا پلتفرم بسیار خوبی است! اما برای ما، دانستن این موضوع که چه تعداد از افراد کنسول ویتا را در اختیار دارند بسیار مهم است. در عین حال، سونی کار افرادی همچون ما (بازی سازان مستقل) را بسیار آسان کرده است. دیگر نیازی به کارهایی دشوار و پیچیده برای انتشار بازی نیازی نیست؛ و به شخصه معتقد هستم این کار از سوی سونی، بسیار خوب است و راه مارا هموار می‌کند."

به گفته شخص Derek Yu، جذابیت ویتا در قابل حمل بودن آن است؛ چرا که با استفاده از آن می‌توان یک عنوان *Adventure* زیبا (همچون *Spelunky* - ساخته وی-) را به راحتی تجربه کرد. از طرفی دیگر، سازندگانی نیز وجود دارند که از نظر سخت افزاری، به ستایش ویتا می‌پردازند. Tyrone Rodriguez از اعضای Nicalis می‌گوید: "هنگامی که برنامه‌ای در حال اجرا شدن بر روی آن است، شما صفحه نمایشی فوق العاده را مشاهده می‌کنید. اگر صفحه نمایش ویتا را در کنار یک صفحه نمایش ۴ هزار دلاری بگذارید و به مقایسه این دو بپردازید، مشخص است که ویتا برنده خواهد بود؛ زیرا صفحه نمایش OLED دارد."



Derek Yu



(عناوین کنسولی و تبلت‌ها) را، همانند دو خط موازی ادامه می‌دهد؛ ماهیتی کنسولی دارد، اما عناوین ساده و بعضاً مستقل برایش عرضه می‌شوند؛ و در عین حال، امکاناتی فراتر از یک تبلت و یا Smartphone را ارائه می‌دهد. Rodriguez در این مورد این چنین می‌گوید: "من فکر می‌کنم همواره افرادی وجود دارند که این دستگاه را خواهند خرید؛ زیرا بر این باورند در زمینه گیمینگ، ویتا، هنوز هم یک Device کارآمدتر نسبت به یک iPad است."

سونی تلاش کرده تا بستر مناسبی را در روابط کاری خود با بازی‌سازان مستقل، ایجاد کند. افرادی که عناوین خود را با تیم‌هایی کوچک و ساده ساخته‌اند. اما درحالی که سونی سعی دارد رفتار مناسبی را با این دسته از بازی‌سازان داشته باشد و کار آن‌ها را آسان‌تر کند، همواره هستند بازی‌سازانی که نمی‌توانند حد و مرز سرمایه‌گذاری خود، و تیم خود را در یک پروژه مشخص کنند. به عقیده Rodriguez سازندگان نباید از ساخت بازی خود بر روی یک کنسول با تعداد پایین‌تر بازی‌باز، ترسی داشته باشند؛ "من فکر می‌کنم در بسیاری از مواقع، مشکل پلتفرم مقصد نیست؛ بلکه این سازندگان هستند که با تفکر به این که توانایی در انتشار بازی، به عنوان یک ناشر خوب را ندارند، از کار خود دست می‌کشند. اما در این موارد، یک جمله خوب وجود دارد که می‌گوید: اگر بازی خوبی بسازی، در هر جایگاهی که قرار داشته باشد، مردم آن را بازی خواهند کرد."

در این میان، مبحث ناشر، و موضوعات پیرامون آن را نباید از یاد برد. همیشه سازندگانی وجود دارند که با ناشر خود به توافق نمی‌رسند و خواسته‌های ناشر مورد نظر، باب میل آن‌ها نیست. افرادی که با شور و اشتیاق خاصی وارد این صنعت شده‌اند تا خلاقیت خود را با عناوین خود تلفیق کنند، اما فشارهای ناشر بر آن‌ها، کار را برایشان سخت می‌کند. خلاقیت و درآمد زایی، در تضاد با یک‌دیگر، همچنان در این صنعت وجود دارند و ضربه‌ای که به صنعت می‌زنند، ضربه به بازی‌سازان خلاق و آینده‌نگر است.

Mel Kirk در این مورد نظری متفاوت دارد: "عناوینی که هم اکنون من درحال بازی کردن آنها بر روی PC هستم، به زودی برای کنسول دستی من که قادر هستم هرجایی آن را ببرم، عرضه خواهند شد. من فکر نمی‌کنم این به ویتا ضربه‌ای بزند؛ بلکه نشان می‌دهد مردم علاقه دارند در هر کجا، و در هر زمان، بازی‌های مورد علاقه خود را تجربه کنند." اگرچه نباید فراموش کرد دو عنوان انحصاری کنسول ویتا Tearway و Valhalla Knights 3 در آینده‌ای نزدیک برای این کنسول دستی عرضه خواهند شد. اقدامات سونی در جهت آزاد گذاشتن سازندگان عناوین مستقل، قطعاً بی‌دلیل نیست. امروزه بیشتر افراد ترجیح می‌دهند از بازی‌های خود بر روی Smartphone‌ها لذت ببرند. نکته قوت اینگونه از بازی‌ها، تنوع در ساختار آن‌ها، و ارزان بودن آنهاست. اما ویتا عملکردی دقیقاً برعکس را داراست. با نگاه به وضعیت صنعت بازی‌های رایانه‌ای، واضح است که بازی‌سازانی که برای کنسول‌ها دست به ساخت عناوین می‌زنند، رقیب تازه‌ای پیدا کرده‌اند که امروز آن را با نام بازی‌های موبایل و تبلت می‌شناسیم. اما ویتا، دستگاهی است، که دو وجه گیمینگ

"جالب است بدانید Alex Neuse نیز نظری مشابه را داشت: "هرچقدر که بازی‌سازان مستقل پیش می‌روند، بیشتر متوجه خواهند شد که ساخت عناوین بر روی صفحه نمایش با کیفیت ویتا، بسیار مناسب خواهد بود. این موضوع در مورد سخت افزار نیز صدق می‌کند؛ زیرا با سخت افزاری بسیار مناسب و صفحه نمایشی کارآمد مواجه خواهید شد."

مزیتی که ویتا دارد، استفاده از تکنولوژی‌های به روز و خلاقانه است که تا حدودی باعث می‌شود ضعف‌های موجود دیده نشوند. در نگاه بر روی لیست عناوینی که قرار است برای این کنسول عرضه شوند، تنها عناوینی را مشاهده می‌کنیم که پیش از این برای کنسول‌هایی دیگر و یا PC عرضه شده‌اند و ویتا، تنها به میزبانی نسخه پورت شده آنها خواهد رفت. دارندگان این کنسول پذیرای عناوینی خواهند بود که پیش از این بر روی دیگر پلتفرم‌ها آنها را با حال و هوایی متفاوت تجربه کرده‌اند. چگونه چنین کنسولی می‌تواند موفق باشد، درحالی که تنها عناوینی که یک‌بار عرضه شده‌اند برای آن پورت می‌شوند؟





به عقیده Kirk سونی از اشتباهات خود در زمان PS3 درس‌های زیادی گرفته است: "PS3 نمونه‌ای از یک اشتباه بود. اما هم اکنون آنها متوجه شده‌اند که بعضی از چیزها را می‌بایست تغییر دهند؛ زیرا صنعت بازی‌های ویدئویی، در حال حرکت به سوی ساخت عناوین مستقل است. اما موضوع بحث صرفاً "طرف خوب" و "طرف بد" در بین سازندگان عناوین کنسولی نیست؛ چراکه عملکرد شرکت‌ها مورد بحث، ساختار آنها را می‌سازد. Andrew Hynek از دیگر اعضای Gaijin Games می‌گوید: "در چند مورد، ما سعی کردیم تا با افرادی که کارکنان شرکت مایکروسافت بودیم ارتباط برقرار کنیم؛ اما آنها به ما گفتند در مسائل انتشار عناوین دخالت نمی‌کنند. درحالی که از اعضای مایکروسافت بوده‌اند. درواقع بهتر است بگوییم سونی و نینتندو، یکپارچه‌تر و هماهنگ‌تر از مایکروسافت عمل می‌کنند." Neuse صحبت‌های وی را ادامه می‌دهد: "بگذارید اینگونه بگوییم که مایکروسافت در روابط کاری با بازی‌سازان مستقل غیر قابل دسترس‌ترین، و نینتندو در دسترس‌ترین شرکت است. و اگر بخواهیم یک حد وسط بین این دو در نظر بگیریم، آن چیزی نیست به جز سونی."

سونی، مایکروسافت و نینتندو، همگی قدم‌هایی در راستای روابط بهتر با اینگونه بازی‌سازان برداشته‌اند، اما آنطور که می‌بایست، نیستند. Neuse عقیده دارد: "صادقانه بگویم، فعالیت‌های آنها بسیار مالی شده است؛ و از طرفی فعالیت‌های ما، همانند تلاش برای حرکت در خلاف جهت جاده، به صورت مارپیچ، و با چشمانی بسته است! سونی نیز از این قاعده مستثنی نیست." Derek Yu نیز نظری مشابه را دارد: "من فکر می‌کنم سونی می‌تواند راه خود را برای ما از این نیز ساده‌تر کند. روندی که هم اکنون پیش گرفته است، همچنان پیچیده و دشوار است."

سونی حتی کار را از این هم آسان‌تر می‌کند؛ چرا که به عقیده Yu با ورود به نسل بعد، راه برای بازی‌سازان مستقل، هموارتر خواهد شد: "هرچه روند تهیه و انتشار بازی، برای بازی‌ساز مستقل آسان‌تر شود، بهتر است؛ خوشبختانه با ورود به نسل بعد، این راه هموارتر نیز خواهد شد. بازی‌سازان بزرگ می‌دانند با کاغذبازی‌های پی در پی، نمی‌توان وقت مناسبی بر روی بازی گذاشت و این موضوع، ضربه بزرگی به محصول نهایی خواهد زد." اما در مقابل، سونی پذیرای یکی از بازی‌سازان مستقل برای ساخت یک عنوان بسیار متنوع بوده است. Karik در این مورد می‌گوید: "درحالی که کسی به ایده ما توجه نمی‌کرد و ساخت آن را دیوانه وار می‌دانستند، سونی به خوبی پذیرای ما بود تا ایده نهایی خود را پیاده کنیم!"

Rodriguez، به عنوان فردی که برای هر دو شرکت سونی و نینتندو بازی ساخته است، نظر خود را به صورت واضح در این مورد بیان می‌کند: "ما تنها می‌خواهیم با افرادی که کارکردن با آنها آسان است، در رابطه کاری باشیم. درواقع ابتدایی‌ترین خواسته ما یک رابطه کاری پا به پا، و برابر است. و من احساس می‌کنم مایکروسافت دارای این رابطه کاری نبود. آنها کارهای زیادی را برای ۳۶۰ انجام دادند که باب میل سازندگان نبود و تنها نظر مساعد خودشان در این زمینه بود." وی در مورد نسل بعدی کنسول‌ها می‌گوید: "چرا Xbox One، PS Vita، PS4، و یا Steam وجود دارد؟!"

صحنه‌هایی شاد و جذاب بخش‌های جدانشدنی عناوین مستقل به شمار می‌روند. Kirk توضیح می‌دهد: ما می‌توانیم هرکاری را، در هر زمانی، و در هر جایی انجام دهیم. آزادی عمل، عبارتی است که همواره بازی‌سازان با آن در حال درگیری هستند. امروزه شاهد عناوینی هستیم که نه تنها از ذهن خلاق تیم سازنده ساخته نمی‌شوند؛ بلکه این هسته مرکزی شرکت و عوامل بلند پایه هستند که مسیر اصلی تیم، و ساختار عناوین را (به دلیل مسائل مالی) مشخص می‌کنند. من فکر می‌کنم خلاقیت، همیشه از بخش مستقل شکل می‌گیرد. این بازی‌سازان مستقل هستند که خلاقیت را وارد صنعت می‌کنند.

چرا که آن دسته از افرادی با کت و شلوارهای گران قیمت خود، روز کاری را به انتها می‌رسانند، راضی نیستند؛ زیرا هرچه پول بیشتر ایجاد کنند، باز هم به دنبال منافع بیشتری هستند و این روند اتمام ندارد..."

با اینکه سرمایه‌های عظیم و اسم و رسم چندانی ندارند، بازی‌سازان مستقل خود را به خوبی به ناشران امروزی، ثابت کرده‌اند. درحالی که میلیون‌ها دلار صرف ساخت یک عنوان می‌شود و انتظار دارند چندین میلیون نسخه از آن نیز فروخته شود، عناوین مستقل انتظار چنین فروش بالایی را ندارند. Kirk در این مورد می‌گوید: "انتظار ما از فروش بازی، حتی به یک میلیون هم نمی‌رسد. برای ما، فروش حتی ۵۰۰ هزار نسخه نیز بسیار موفقیت آمیز است."

کاری که سونی به خوبی درحال انجام آن است، اطمینان یافتن از اختصاص دادن وقت بازی‌سازان، برای ساخت بازی، به جای نرم‌افزارهای بدون استفاده و بی‌مورد است. در کنار آن، نباید فراموش کرد سونی قادر است ویتا را به یک کنسول بسیار کارآمد تبدیل کند و چه بسا عناوین انحصاری، و بهتری در اختیار دارندگان آن قرار دهد. با معرفی نسخه‌ای جدید از کنسول ویتا و کاربردهای هماهنگ‌سازی آن با کنسول PS4، مشخص است که سونی، فعلاً قصد ندارد دست بردار کنسول‌های دستی شود. اما هم اکنون، تنها کاری که می‌توان کرد، صبر کردن، و تجربه عناوین مستقل است.

تنهای چیزی که نتیجه تلاش‌های بازی‌سازان مستقل را نشان خواهد داد، زمان است. باید دید خلاقیت‌ها تا کجا پیش خواهند رفت؟ وضعیت بازی‌سازان مستقل در آینده و در نسل هشتم به چه صورت خواهد بود؟ کدام شرکت می‌تواند عملکرد بهتری در ایجاد رابطه کاری با بازی‌سازان مستقل را داشته باشد؟

پاسخ مشخص نیست. تنها زمان است که می‌تواند مشخص کند. Kirk در جمله آخر خود می‌گوید: "موضوع بیشتر در مورد قلب انسان، و شور و شوقی است که وی در بازی می‌گذارد. به نظر من، فروش و بحث‌های مالی، اولویت دوم است..."



NAUGHTY DOG

ناتی داگ بهشت بازیبازها، جهنم بازيسازها

(ساخت The Last of Us از ابتدا تا پایان) قسمت دوم

اگر شماره ی قبلی مجله ی گیمفا پلاس دیجیتال را خوانده باشید حتما دیده اید که سازندگان The Last Of Us چه سختی های بی شماری را برای ساخت این عنوان تحمل کرده اند و بازی ای که ما امروز بدین شکل و با این کیفیت می بینیم حاصل تلاش های شبانه روزی استودیوی ناتى داگ می باشد. در ابتدای کار حتی ایده های بازی با هم مطابقت پیدا نمی کرده است و پس از دو سال متوالی و آمدن صداگذاران کم کم ایده های بازی در کنار یکدیگر قرار گرفته است. اما در قسمت دوم و آخر مصاحبه با سازندگان عنوان The Last Of Us قرار است متوجه بشویم که چگونه ساخت بازی و تمامی مراحل کار ناتى داگ برای ساخت این شاهکار به پایان رسیده است.

اینجا جاییست که همه چیز پایان می یابد

The Last of Us دارای

یک پایان غیرقابل باور و مبهم بود و چنین پایانی را ما در هیچ بازی ای ندیده ایم. خبرنگار گیم اسپات از سازندگان این بازی پرسیده اند که چگونه آنها به این نتیجه رسیده اند که آخر بازی بدین شکل پایان یابد. آقای Neil Druckman (کارگردان هنری بازی) اینگونه پاسخ داده اند:

من فکر میکنم که پایان یکی از نقاط قوت بازی و برای ما نیز امیدوار کننده بود. پایان بدین شکل بود که Joel و Ellie به سمت شهر Maria's town در حال حرکت بودند و الی باور کرده بود که جول به او دروغ گفته است. اوضاع بین این دو خوب می باشد و در حالی که دوربین به سمت بالا حرکت می کند و شما آنها را می بینید که به سمت Maria's town در حال حرکت کردن هستند و در اینجا نیز Credits بازی بالا می آید. پایان بازی به دو دلیل احساس صادق بودن را به شما نمی دهد. اول اینکه الی بسیار باهوش تر از این صحبت ها می باشد، بنابراین به هیچ وجه او دروغ به این بزرگی را باور نمی کند و دوم اینکه زمانی که شما به عقب بر می گردید و به تصمیمی که جول گرفت فکر میکنید متوجه می شوید تصمیمی که جول گرفت یک تصمیم ساده ی درست و غلط بودن نمی باشد.

اما ما پایان های دیگری را نیز برای بازی در نظر گرفته بودیم که با پایان امروزی بسیار تفاوت داشتند. آقای Druckmann اینگونه ادامه می دهند:

ما پایان های دیگری را نیز برای بازی در نظر گرفته بودیم که بیشتر انعطاف پذیر بود و پس از آن ما بر روی عکس العمل مردم نسبت به این پایان ها آزمایشاتی را انجام دادیم و پس از آن متوجه شدیم مردم از این پایان متنفر خواهند شد. برای مدت زمان طولانی ای آنها یک پایان قانع کننده را از ما می خواستند. آنها می خواستند که یک مبارزه ی حماسی در آن آزمایشگاه اتفاق بیفتد و پس از آن تمام آزمایشگاه در شعله های آتش بسوزد. آنها بسته شدن کامل داستان را از ما می خواستند. آنها الزاما نمی خواستند که پایان بازی خوشحال کننده باشد. اما آنها به ما می گفتند که: "آرزوی ما این بود که الی به جول در پایان بازی شلیک می کرد یا یک چیزی که بیشتر در رابطه با پایان بازی توضیح می داد. آنها به ما می گفتند که: شما باید کمی بیشتر بازی را ادامه می دادید تا ما مشاهده می کردیم در آن شهر برای کاراکترهای بازی چه اتفاقی خواهد افتاد. اما ما احساس کردیم که احتیاجی نمی باشد که جواب این سوالها را بدهیم زیرا داستان بازی در رابطه با آن تصمیم آخر بود و تصمیم آخر نیز Ellie می باشد. چگونه او با این دروغ کنار می آید؟ پایان بازی تفسیر برانگیز است و ما نیز بسیار آن را دوست می داریم.

هر چقدر که موزیک بازی ادامه پیدا می کرد، و اتفاقاتی که در آن بیمارستان افتاد در کنار این موزیک قرا می گرفتند. ما مشاهده می کردیم که مردم به عقب برمیگشتند و بر اتفاقاتی که در داخل آن اتاق آزمایش که در بیمارستان اتفاق افتاد فکر می کردند. کسانی بودند که در رابطه با پایان بازی با یکدیگر بحث می کردند و با خود می گفتند که بسیار از این پایان لذت بردند و این به ما روشنایی و امید داد و بدین شکل بود که ما متوجه شدیم به ایده های خود اعتماد پیدا کنیم و چیزی را که احساس می کنیم درست است انجام بدهیم.

خبرنگار گیم اسپات گفته اند که خود ایشان درگیر بحث های مختلفی با خود در رابطه با کاری که جول در پایان انجام داد بوده اند. ایشان از آقای Drukman پرسیده اند که نظر آنها در رابطه با این واکنش ها چیست؟ ایشان بدین شکل پاسخ داده اند: بسیار جالب می باشد. برای والدین، برای تمام کسانی که من آنها را می شناسم و این بازی را انجام داده اند، آنها صد در صد با کاری که جول انجام داد موافق هستند. آنها به ما می گفتند که اگر آنها نیز جای جول بودند این کار را انجام می دادند. این کاری است که والدین برای عزیزان و فرزندان خود انجام میدهند و حاضر نیستند فرزند خود را در برابر دنیا فدا کنند. اما برای کسانی که والدین نیستند پایان بازی برای آنها ۵۰-۵۰ می باشد. ممکن است آنها از پایان بازی لذت ببرند و آن را درک کنند اما جول را به مانند یک هیولای خودخواه ببینند.

اما برای ما و برای مقصودی که ما در بازی داشتیم بسیار پیچیده تر از این صحبت ها می باشد.

شما می توانید در برخی مواقع Marleane را به چشم یک هیولا نگاه کنید که حاضر است یک کودک را برای چیزی که می خواهد به آن برسد بکشد. این بدین شکل می باشد که آیا کاری که او می خواست انجام بدهد از کاری که جول انجام داد بهتر بود؟ شما می توانید در رابطه با اینکه تمام شخصیت های بازی خودخواه هتند بحث کنید. این بستگی به دیدگاه شما از بازی دارد و همه ی شماها نیز بازی را از یک زاویه ی متفاوت مشاهده می نمایید.





چیزهایی که می توانی با آنها زندگی کنی

یکی از مشکلاتی که بیشتر اوقات مردم در رابطه با آن بحث می کنند این می باشد که برخی اوقات که Ellie جلوی دشمنان ظاهر می شود این اتفاق می افتد که انگار آنها متوجه حضور الی نشده اند و او را ندیده اند! خبرنگار گیم اسپات از آقای Druckman و Bruce Starly (کارگردان بازی) پرسیده اند که آیا آنها این مشکل را در بازی دیده اند و می توانستند آن را اصلاح کنند یا آیا این مشکل به دلیل محدودیت های این نسل برای ساخت هوش مصنوعی پویا می باشد. آقای Starley کارگردان این بازی این چنین پاسخ داده اند:

ما می توانستیم این مشکل را بر طرف کنیم، اما یک چیز منفی را در بازی قرار دادیم تا مردم در رابطه با آن بحث کنند. پس از یک شوخی کوتاه، آقای Starley وارد بحث کلی در رابطه با این مسئله شدند: "خیر، سه سال و نیم پیش زمانی که ما کنار یکدیگر نشستیم بزرگترین سوالی که برای ما رقم خورده بود این بود که آیا ما قادر خواهیم بود همراهانی را در بخش داستانی در کنار شما قرار بدهیم که حتی در شرایط مخفی کاری نیز به شما کمک کنند؟ احتمالاً این مسئله بزرگترین کار ما برای ساخت یک هوش مصنوعی پویا بود و ما نیز تلاش می کردیم که این سیستم را بدن هیچ منو یا HUD ای در بازی پیاده سازی کنیم. ما به خصوص نمی خواستیم که شما کنترل Ellie را بر عهده بگیرید. ما نمی خواستیم که شما به الی دستور بدهید که کجا برود یا به کجا نرود و چه کارهایی را انجام بدهد. ما می خواستیم که او بتواند در بازی روی پای خودش بایستد و کاراکتری باشد که در دنیای بازی وجود داشته باشد. نه یک روباتی که شما بر آن کنترل دارید!!!" ...

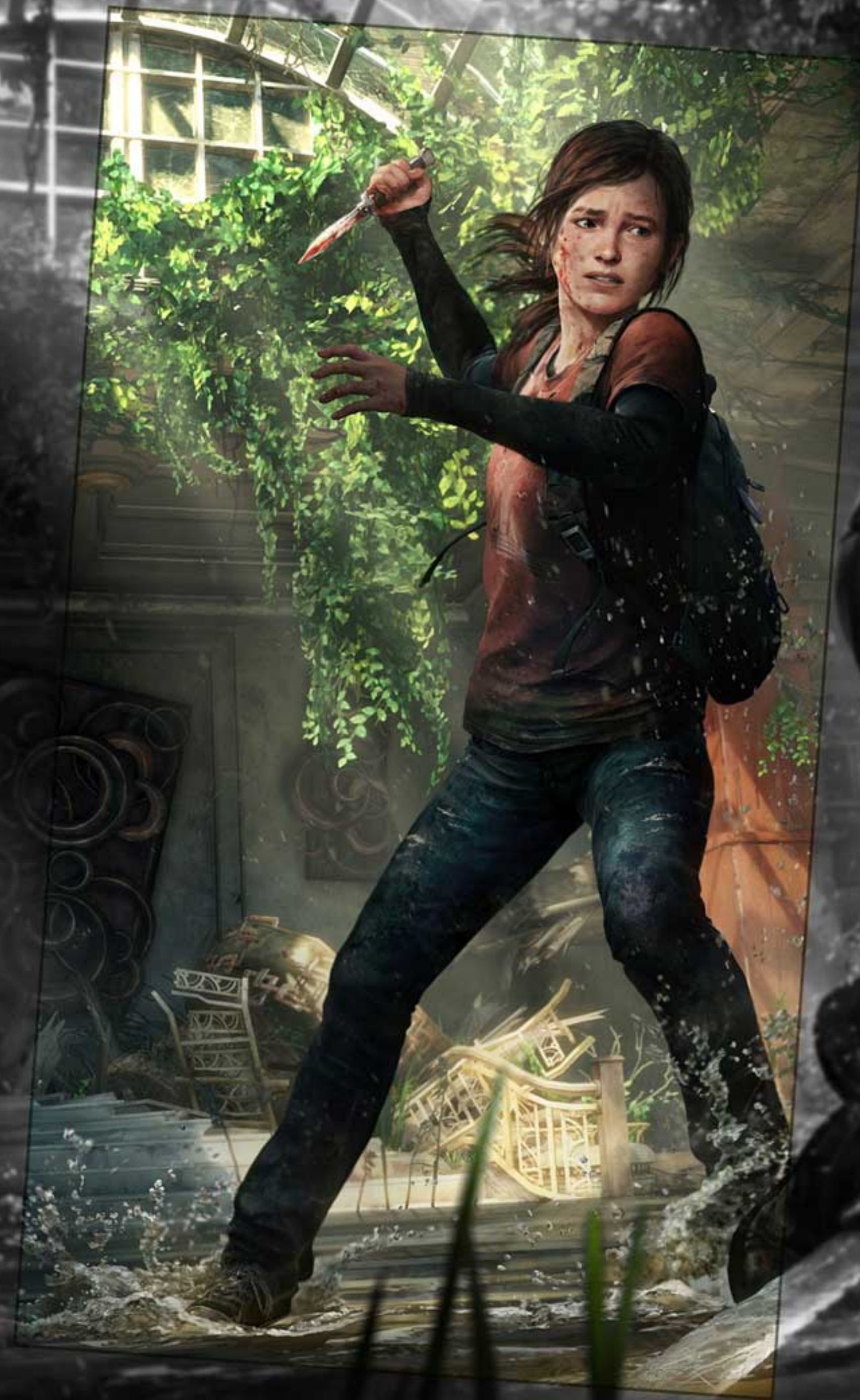


ما حتی دیالوگ هایی را آماده کردیم که زمانی که الی در زمان مخفی کاری خراب کاری می کرد از شما عذر خواهی کند. ما حتی این احتمالات را در نظر گرفتیم که اگر او حتی یک درصد جلوی یکی از دشمن های موجود در بازی ظاهر بشود آنها متوجه حضور او بشوند و پس از آن دشمنان عکس العمل نشان بدهند و شما وارد یک مبارزه بشوید. پس از پایان مبارزه اواز شما عذر خواهی می کند و این حرف ها را می زند: "بابت خراب کاری معذرت می خوام. میدونم که خراب کاری کردم". این تنها یکی از چیزهایی بود که ما در ذهن و ایده های خود می پروراندیم، اما زمان حیاتی ترین مشکل ما بود. زمان ما بسیار کم بود. ما باید از خود می پرسیدیم که اولویت های ما چه می باشد؟ مردم حاضرند با چه چیزهایی زندگی کنند؟ ما در آخر کار به اندازه ی کافی زمان نداشتیم تا همه ی این مشکل هارا اصلاح کنیم. ما به سادگی راه های اصلاح کردن این مشکلات را داشتیم اما زمان کمی را در اختیار داشتیم. اما ما ساختمان کلی بازی را خوب درست کردیم و فکر میکنم مردم نیز با ما موافق باشند.

آقای Drukman در ادامه ی صحبت های آقای Starley اینگونه ادامه می دهند:

مسئله ای که می باشد این است که سیستمی که ما خلق کردیم به صورت داینامیک می باشد. دشمن ها با یکدیگر به صورت داینامیک ارتباط برقرار می کنند. آنها با برنامه به سمت شما حمله ور می شوند. زمانی که شما یکی از آنها را از پای در بیاورید، آنها در رابطه با این اتفاق به یکدیگر هشدار می دهند. الی به صورت داینامیک می تواند از پشت به دشمنان شما چاقو بزند و شما را نجات بدهد. این ها همه سیستم هایی می باشد و اینها بهترین سیستم هایی می باشد که ما تا به امروز خلق کردیم و این سیستم یک نقطه ای دارد که بدین شکل می باشد: Ok. آیا ما باید به شما اجازه بدهیم که کنترل الی را همانگونه که Bruce گفت در دست بگیرید؟ آیا ما بازی را به شکلی طراحی کنیم که الی تمام بازی عقب بایستد و در مبارزات شرکت نکند؟ و بار دیگر بگویم که اگر این اتفاق ها می افتاد شما آن حس پیوند خود با الی را از دست می دادید. ما می دانستیم که بابت این مسئله از ما خرده می گیرند اما ما احساس خوبی داشتیم. با تمام چیزهای دیگری که در بازی وجود دارد و هوش مصنوعی نیز کار خود را به نحو احسن انجام می دهد، به نظر می رسد که این روش بهترین راه ممکن میباشد. در نهایت با بودجه های مناسب و خلاقیتی به مانند سازندگان The Last Of Us چنین عناوینی در سبک action adventure خلق می شود. اکشن و سیستمی که در این بازی خلق شده است را ما تا به حال در هیچ عنوانی مشاهده نکردیم. داستان بازی نیز با کاراکترهای دوست داشتنی و پیچیده اش و با آن پایان زیبا، بسیار غنی تر از بازی های action-adventure می باشد که ما تا به امروز دیده ایم. فشاری که به سازندگان وارد شد غیرقابل تحمل بود، اما محصول آنها چیزی شد که ما امروزه می بینیم و تمام دنیا نیز این بازی را تحسین کردند.

تنها مشکلی که امروز در استودیوی نات ی داگ وجود دارد این می باشد که زمانی که آنها چنین بازی شگفت انگیزی را خلق می کنند، بار دیگر توقعات را از بازی بعدی خود بسیار بالا می برند. اما تا آنجایی که این مشکلات وجود داشته باشد، بسیار عالی خواهد بود.



REVIEW

بر روی تصاویر کلیک کنید



Dingo ۶۴



FIFA 14 ۶۵



Gone Home ۶۶



Grand Theft Auto V ۶۹



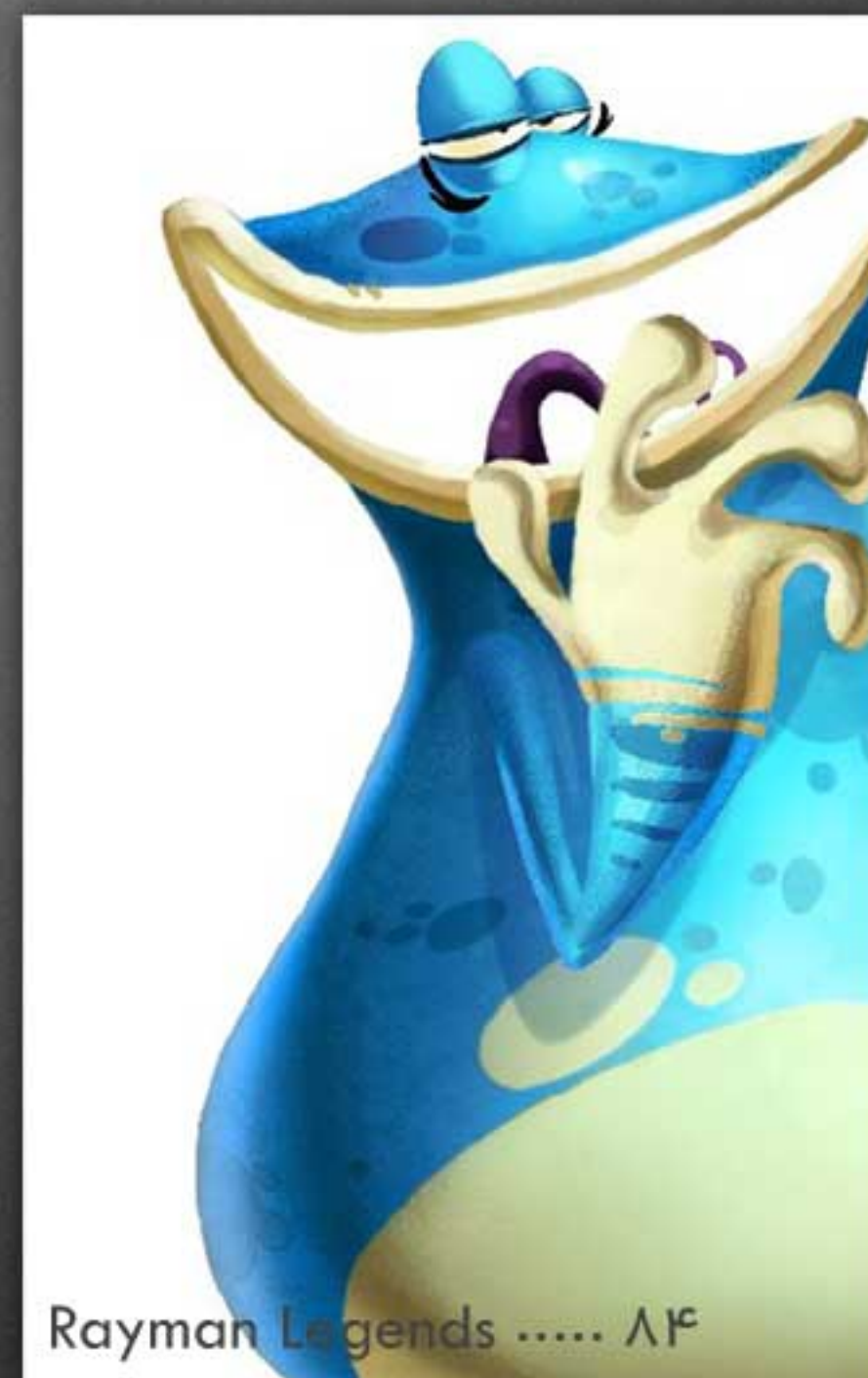
Killzone Mercenary ۷۵



PES 2014 ۷۸



Puppeteer ۸۱



Rayman Legends ۸۴



Total War: Rome II ۸۷

Dingo

دینگو ویک!

■ سجاد سعیدی

سازنده: eec Game Dstudio سبک: Action Adventure
ناشر: ندای زیبا آفرینان پلتفرم: PC

6

جزیره بیکانوس جایی که داستان بازی در آن جریان دارد



حتی در این فضای به اصطلاح ترسناک طنز تلخی موج می زند!

صنعت نوپای بازی سازی ایرانی تقریباً چهار تا پنج سالی می باشد که در بین مردم جا افتاده است و سه سالی می باشد که روند رو به رشد خود خوبی را دارد. برخی از بازی های ایرانی حتی در جهان نیز معرفی شده اند و مورد انتقاد سایت های معروفی همچون "گیم اسپات" قرار گرفته اند. "دینگو" نام یک بازی ایرانی جدید می باشد که توسط یک تیم دو نفره به نام eec game studio ساخته شده و توسط "شرکت ندای زیبا آفرینان" مورد انتشار قرار گرفته است.

(لازم به ذکر است این بازی در "سومین نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران" دارای غرفه ای برای خرید و تهیه ی این بازی بود) داستان بازی در سطح بسیار خوبی دارد و با چنین مقدمه چینی شروع می شود: "دینگو (شخصیت اصلی بازی) به دستور پروفیسور برای کاوش و نمونه برداری از تنها موجود سالم (یا زنده) جزیره ی بیکانوس، به آنجا سفر می کند و اتفاقات عجیب و ترسناکی برای او رخ می دهد. همین داستان به اندازه کافی مخاطب را درگیر خود می کند که منشاء این اتفاقات و بوجود این موجودات در جزیره چیست؟

همین امر موجب راسخ شدن عزم مخاطب میشود که بازی را تا آخر ادامه بدهد تا پاسخ سوال خود را پیدا کند.

+ عدم نیاز به کد فعال سازی - نصب بسیار ساده و روان - گرافیک هنری نسبتاً خوب بازی - طراحی کاراکتر بسیار قوی - منوی بسیار متفاوت و جذاب - تاریکی جو بازی

- بخش آموزشی ضعیف - نبود تنوع در سلاحها - روان نبودن گیم پلی بازی - برخی باگ های جزئی در حین بازی

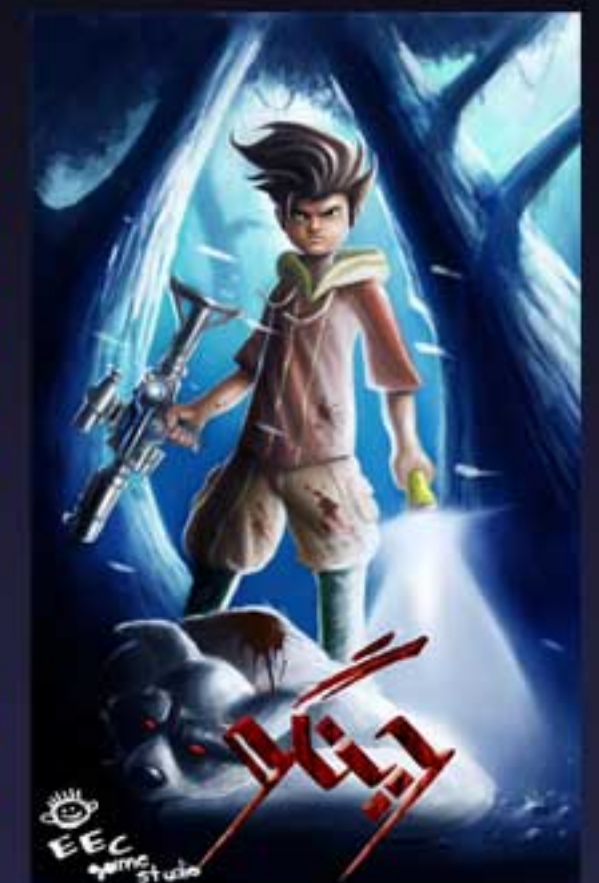
گیم پلی: روان نبودن - تنوع کم سلاحها - باس فایت ها

گرافیک: طراحی هنری بسیار خوب - باگهایی که توی ذوق میزنند

صداگذاری: عوض شدن ریتم موسیقی بازی هنگام مبارزات

داستان: داستان بسیار جالب با روندی قابل قبول

PC Version



خوب طراحی شده است. ریتم موسیقی بازی در وقت مبارزه تغییر می کند که یکی از استانداردهای موسیقی بازی های امروزی می باشد. (همانند سری بازیهای DMC) صداگذاری شخصیت های بازی بسیار خوب کار شده است اما ایرادات جزئی و قابل بخششی می باشد. (به طور مثال وقتی از یک مکان خاص در بازی چندین بار عبور می کنید شخصیت بازی فقط یک دیالوگ یا مونولوگ را تکرار می کند).

"دینگو" اگرچه دارای ایرادات فنی می باشد اما واقعاً برای یک تیم دو نفره این بازی واقعاً قوی عمل کرده است و برخی از المان های داخل آن نوآوری های خاصی را در بین بازی های ایرانی دیگر دارد و همین امر این بازی را از بقیه هم کیشان خود متمایز می سازد.

پس انجام آن توصیه میشود!

گرافیک بازی بسیار خوب کار شده است (اگر بتوان از باگ های جزئی آن چشم پوشی کرد) و از لحاظ هنری بسیار جالب می باشد. همینطور فضا سازی ترسناک و تاریک بازی حس ترس را به مخاطب خود القا می کند و این یکی از نکات قوت بازی به حساب می آید. همینطور طراحی شخصیت های بازی از خود دینگو (شخصیت اصلی بازی) گرفته تا دشمنان ترسناکش بسیار عالی کار شده است.

گیم پلی بازی چندان روان نمی باشد، همینطور تنوع سلاح ها در بازی کم می باشد اما از نکات قابل توجه مبارزه با دشمنان و "باس فایت" بازی می باشد که روند یکنواختی از این بخش را از بین میبرد و ایرادات فنی گیم پلی تا حدودی پوشیده می شود.

بخش موسیقی و صداگذاری بازی بسیار

FIFA 14

فوتبالی از جنس فیفا

■ محمد سپهری

سبک: Real Football-Sports Games

سازنده: EA Sport - EA Canada

پلتفرم: PC . PS3 . X360 . PS VITA . 3DS . Wii U

ناشر: Electronic Arts

8.5

دیگر جایشان را به کنسول هایی دیگر می دهند، گرافیک بدی ندارد. به طور کلی به جز انیمیشن های بازی و طراحی چهره ها فیفا مشکل بزرگی ندارد. سایه زنی ها نسبتا خوب کار شده اند و بدون لبه هستند البته در این مورد نیز بعضا اشکالاتی ناگهانی به وجود می آید که نکته مثبتی محسوب نمیشد. به طور کلی گرافیک این بازی قابل قبول است و فارغ از این که نسبت به رقیب دیرینه اش یعنی PES کمی ضعف دارد، می توان آن را قبول کرد و به راحتی بازی کرد.



در ابتدا نکته ای که در مورد فیفا ۱۴ وجود دارد این است که بزرگترین تحول آن نورپردازی آن است. بازی در روز گرافیکی چشم نوازتر دارد که این امر کاملا مشهود است. شما افکت ها و جلوه های بهتری را در روز می بینید. البته نکته ای که وجود دارد این است که نورپردازی بازی در شب بهتر است. به طور کلی فیفا ۱۴ به شکل عجیبی اما نکته منفی بازی انیمیشن های نه چندان دلچسب آن است. این امر را خصوصا در امر تعویض ها می توانید به خوبی ببینید. بازیکنی که تعویض می شود کمی لب و دهنش را جمع می کند که در این صورت شما یکی از بدترین چهره هایی که ممکن است در یک بازی که در سال ۲۰۱۳ منتشر می شود را ببینید. بازیکن صورتی بسیار زشت پیدا می کند و حرکاتش نیز ادا جالب نیست. اما این وقتی بدتر می شود که انیمیشن به صورت مداوم تکرار می شود که امری خوشایند نیست. این مشکل در فیفا ۱۳ نیز وجود داشت که احتمال می دادیم حداقل در نسخه نسل هفتمی بازی رفع شود که متاسفانه چنین اتفاقی نیفتاد. اما طراحی نه چندان دلچسب چهره ها را که کنار بگذاریم، فیفا ۱۴ با توجه به سبکش و همچنین این که فعلا دارد از سخت افزار کنسول هایی استفاده می کند که یکی دو ماه

فیفا عنوانی است که در دهه نود میلادی عرضه شد. این بازی در ابتدا یک عنوان پیکسلی بود و نقطه عطفش وقتی بود که در دهه ی دوم قرن ۲۱ رقیب شرقی فیفا یعنی PES ضعیف ظاهر شد و این فوتبال غربی بود که با تکیه بر فوتبال واقعی تر توانست بر شرق که مانند کارتون هایی مثل فوتبالیست ها سعی داشت فقط لذت و هیجان را به مخاطب منتقل کند، غلبه کند. از جمله ویژگی های فیفا در سالیان اخیر این بوده است که همیشه لایسنس های فوق العاده ای را ارائه می دهد و صدا البته این که از تخیلات فاصله گرفته است.

FIFA تمرکز کمتری بر روی نسخه نسل فعلی خود داشته است و EA Sports تمرکز خود را بر روی PS4 و X1 گذاشته است. در ابتدا بگویم که فیفا ۱۴ در نسل فعلی از گرافیکی بالا برخوردار نیست. موتور IGNITE که نسخه ی نسل بعدی فیفا در آن نمایشی خارق العاده داشت در انحصار کنسول هایی است که برای اکثر ما ایرانی ها در ابتدا شاید یک آرزو باشد. گرافیکی که در نسخه نسل هفتمی این بازی وجود دارد مانند فیفا ۱۳ است ولی سعی شده از انیمیشن ها و طراحی های بهتری استفاده شود که به نسبت به فیفا ۱۳ کمی بهتر است اما تحولی مثبت را به وجود نیاورده است.

+ شبیه سازی خوب - موسیقی و صداگذاری خوب - رفع مشکلات گرافیکی نظیر باگ

- سیستم غیر طبیعی شوتها - انیمیشن های نه چندان جذاب

گیم پلی: سیستم پاس دهی خوب، بهبود یافتن سانترها، بعضا شوت ها کات عجیبی می گیرند.

گرافیک: فیزیک و نورپردازی خوب بازی، انیمیشن های نسبتا تکراری

صداگذاری: استفاده از گزارشگران مطرح انگلیسی، موسیقی های خوب و مناسب با سطح بازی



X360 Version



وقتی وارد فیفا ۱۴ می شوید نکته مثبتی که وجود دارد این است که شکل و شمایل تکراری منوها حذف شده اند و شکل جدید آن ها اولین نکته جدید این بازی است که البته چیز خیلی مهمی نیست. در ادامه بخش CARRER شامل یک سری تغییرات شده است که از مهم ترین آن ها می توان به اهمیت پرورش استعدادها اشاره کرد. اما اگر بخواهیم از بخش کریر که دچار تغییرات زیادی نشده است بگذریم فیفا ۱۴ وضعی دارد که در نسخه های پیشین نداشت. به Squad هایی که در روز آخر نقل و انتقالات در بازی وجود ندارد که ضعف بزرگی است. به طور مثال خرید های مهمی مثل مسوت اوزیل که راهی آرسنال شد و یا انتقال پرسر و صدایی مثل گرت بیل و یا حتی همین مسعود شجاعی خودمان! به تیم های جدید خود منتقل نشده اند که برای اولین بار فیفا ۱۴ در این بخش دچار مشکل شد که امری عجیب به نظر می رسد.

بخش Ultimate Team در پلتفرم های این نسل دچار تغییر نشده است. به طور کلی این در این بخش شما می توانید با مسابقه دادن و همچنین خرج کردن سکه هایی که می توان از Store خرید بازیکن خریداری کرده یا با بالاتر رفتن سطح خود بازیکن های بیشتری به تیم اضافه کنید. به طور کلی این بخش برخلاف کریر مود که باید با یک تیم اصلی بازی کنید دست شما را کاملا باز میگذارد که با گذشت زمان تیمی نظیر منتخب جهان را بسازید. در نسخه X1 این بازی که نوامبر عرضه می شود با چیزی حدود ۴۰ تن از برترین فوتبالیست های قدیمی اعم از دیگو مارادونا، پله، رود گولیت، گرد مولر، روبرتو باجو، میشل پلاتینی و بسیاری از ستاره های قدیمی تر بازی کنید. این بخش از فیفا به دو صورت انجام می شود. یکی مسابقات تک نفره که منتهی باید به وسیله شبکه های مخصوص کنسولها مانند Live و PSN انجام دهید و شکل دیگر نیز به صورت آنلاین با سایر تیم هایی است که خود را تقویت کرده اند. به طور کلی این بخش بدون داشتن پوینت در حالت آنلاین چند نفره چندان لذت بخش نخواهد بود اما در صورتی که بابت آن خرج کنید تجربه ای فوق العاده خواهید داشت..

در این نسخه تعداد مهاجمین کمتر می شود و خب طبعاً منطقی است که برتری عددی با مدافعین باشد. اما نکته ای که وجود دارد این است که در این نسخه بازیکنان سعی میکنند که همه نقاط زمین را پوشش دهند. به عنوان مثال در صورت نفوذ مدافعین کنار هافبک های تدافعی تیم جای آن ها را پر می کنند که امری جالب توجه است. در امر پاس دهی بازی دچار تغییراتی شده است. کنترل کردن توپ واقعاً سخت شده است و البته بازیکن های حریف هم با پرس کردن شما حتی در یک سوم دفاعی سعی میکنند توپ را از شما بگیرند. به طور کلی پوشش دادن هم تیمی ها در این بازی فوق العاده است. مهاجمین نقشی فوق العاده را دارند. آن ها حتی مانع پاس دادن شما در خط دفاعی نیز می شوند. به طور کلی اگر بخواهیم گیم پلی فیفا ۱۴ را خلاصه کنیم می توانیم این را بگوییم که پاس دادن و کنترل آن سخت شده است، شوت ها کمی غیر طبیعی وارد دروازه می شوند و به به طور کلی بازی بر مبنای ضدحمله است.

اما برسیم به گیم پلی اصلی این بازی. در فیفا ۱۴ اولین چیزی که به ذهنتان می رسد این خواهد بود که به راستی این بازی سخت تر شده است. یک نکته مثبت در بازی این است که بازیکنان سبک نیستند و شما نمیتوانید به راحتی آن ها را حرکت بدهید. آن ها دارای وزن هستند و حرکت دادن توپ به همین علت کار سختی خواهد شد. بازیکن دیگر به راحتی توپ ها را کنترل نمی کند و نمیتواند مانند سری بازی های PES و تاحدودی FIFA های قبلی دستش را روی سرعت بگذارد و دیگر کسی جلو دارش نشود. در فیفا شما باید حساب شده تر از قبل عمل کنید و با حفظ توپ و پاس های عمقی راهی به دروازه حریف پیدا کنید. به طور کلی فیفا ۱۴ شبیه سازی خوبی را ارائه داده است. فوتبال در اکثر نقاط دنیا تدافعی تر شده است و تیم هایی مثل اینتر یا چلسی توانسته اند در چند سال اخیر با این شیوه قهرمان اروپا هم بشوند. در این نسخه از فیفا شما متوجه می شوید که بازیکن ها هوش مصنوعی فوق العاده ای پیدا کرده اند.

در امر لایسنس ها بازهم بازی در نسل فعلی لایسنس مسابقات معتبری مثل چمپیونز لیگ را ندارد و تنها لیگ های نه چندان معتبری مثل لیگ کلمبیا به بازی اضافه شده اند. به واقع باید بگویم که حرف زیادی در مورد صداگذاری فیفا ۱۴ ندارم. به جز موسیقی های نسبتا خوب بازی گزارشگران هم تغییری نکرده اند. به طور کلی فیفا ۱۴ می توانست در این بخش پیشرفت کند اما ظاهرا تمام تمرکز را بر روی نسل بعد گذاشته است. صداگذاری و موسیقی بازی تغییر خاصی نکرده اند و مثل همیشه فقط خوب هستند و مشکلی ندارند.

نوشتن نقد این نسخه کار سختی بود. فیفا تمرکزش را بر روی نسل بعد گذاشته است و این امری مشهود است. نسخه نسل فعلی فیفا ۱۴ فقط خوب است و بدون پیشرفت مانده. در واقع می توانم فیفا ۱۴ را عنوان بنامم که قصد داشته نسبت به نسخه ۱۳ پیشرفت کند اما چندان موفق نبوده و فقط یک فوتبال لذت بخش را ارائه می دهد. به واقع فیفا می توانست یک شاهکار باشد اما نبود.

فیفا تنها یک عنوان لذت بخش خوب است. پس بهتر است آن را بخرید و لذت ببرید و انتظارات را برای نسل بعد بگذارید. همین!

همچنین این قابلیت برای بازیکن هایی که حفظ توپ خوبی دارند می تواند در میانه میدان که حریف شما را پرس میکند موثر باشد.

فیزیک فیفا ۱۴ به نسبت خوب شده است. دیگر بعضا با یک برخورد ساده بازیکنان به زمین نمی افتند و همچنین فیزیک توپ و نحوه حرکت دادن آن به روی چمن بهتر شده است. البته این مورد

همان مسئله وزن بازیکن نیز بر میگردد، بازیکنان سنگین شده اند و شما صرفا یک جسم بسیار سبک را کنترل نمی کنید. بازیکن نمیتواند به سرعت بدود و با توجه به پراکندگی بازیکنان در سطح زمین استارت های بسیار سریع کمتر رخ می دهد. به طور کلی در این نسخه Movement و Top Speed و صد البته کنترل توپ اهمیت مهم تری دارند. مسئله ای مثل دریبلینگ با توجه به سخت شدن بازی نسبت به این فاکتورهایی که گفتم از اهمیت کمتری برخوردار است. گیم پلی فیفا ۱۴ پیشرفت کرده است ولی یک سری فاکتورها می توانست در نسخه نسل فعلی بهتر پیاده شود. به هر حال باید دید که این بازی در PS4-X1 چه عملکردی را خواهد داشت. آیا فیفای نسل بعدی فقط گرافیک بهتری خواهد داشت؟

همان طور که گفتم شوت ها متاسفانه در بازی غیر طبیعی شده اند. یکی از راه های ساده تر برای رسیدن به دروازه حرکت در عمق و ضربه زدن است که این امر کمی ساده شده است. شوت ها راحت تر وارد دروازه می شوند که البته EA در این مورد صحبت کرده بود اما کات غیرطبیعی توپ ها کمی آزار دهنده است. اما یکی از کارهای سخت در بازی گل زدن از راه سانتراست. متاسفانه فیفا در این نسخه مشکل عجیبی پیدا کرده است آن هم ضربه سر زدن است. خصوصا اگر یک مهاجم داشته باشید وی در میان مدافعان حریف اسیر شده است و نمی تواند ضربه سر بزند. البته امری غیر طبیعی نیست ولی احتمال گل شدن چنین توپ هایی هم بیش از حد پایین است. ویژگی های جدیدی که فیفا ۱۴ در بخش گیم پلی دارد مثل همیشه قابلیت هایی هستند که چندان به چشم نمی آیند. این قابلیت ها Pure Shot, Protect The Ball, Precision Movement و Teammate INTELLIGENCE نام دارند که اکثر آن ها کمتر به چشم می آیند. اصلی ترین ویژگی بین این قابلیت های جدید Protect The Ball است که به شما اجازه میدهد بتوانید توپ را نگه دارید و حتی بتوانید وقت بیشتری را نیز هدر بدهید.



Gone Home

بازگشت به خانه در بارانی‌ترین شب سال

سازنده: The Fullbright Company سبک: Interactive fiction
ناشر: In House پلتفرم: PC

■ امین شیروانی

9.2

توسط یک گروه مستقل است که پشت آن بودجه‌های چند میلیون دلاری خوابیده است، بلکه دلیل اصلی موفقیت این عنوان ترکیب شدن افرادی مستعد و باتجربه م باشد. این بازی نمی‌شود از آن به عنوان یک شاهکار نامبرد، اما چیزی از آن نیز کمتر ندارد. Gone Home را می‌توانید روی پلتفرم PC خود انجام دهید و به غیر از این که تنها با یک بازی روبه‌رو شوید؛ در کامپیوتر خود یک کتاب داستان نیز داشته باشید.



جزئیات این بخش را طراحی کرده‌اند. بافت اشیای پیرامون، به قدری با کیفیت هستند که می‌توانید نوشته‌های روی آن‌ها را نیز بخوانید. تمامی اشیاء و درب‌ها قابل تعامل هستند. قانونی که در بازی حاکم است، قابل سرخ بودن اکثر اشیاء محیط می‌باشد. گیم‌پلی بازی نیز بر طبق رسم دیرینه‌ی بازی‌های سبک ادونچر، حرکت دادن شخصیت اصلی و کلیک کردن روی اشیاء برای یافتن سرخ مورد نظر می‌باشد. استودیوی TFC در طراحی بخش گیم‌پلی نیز به مانند دو بخش قبلی موفق عمل کرده است. البته برای به چالش کشیدن بازی‌کننده‌ها چند پازل نیز در طول مراحل قرار گرفته، اما چندان دشوار نیستند و برای پیدا کردن راه‌حل آن‌ها دچار مشکل آن‌چنانی نخواهید شد. بخش موسیقی و افکت‌های صوتی نیز همانند سایر بخش‌ها مشکل‌چندانی ندارد و به جزء نداشتن دیالوگ چندان برای کایتلین، مشکل دیگری ندارد. همه چیز از باز کردن درب اتاق‌ها تا افتادن ناگهانی اشیاء از دست کایتلین، همگی دارای افکت صوتی مورد نظر خود هستند. موسیقی‌هایی نظیر سبک "پانک راک" در بازی قابل شنیده شدن می‌باشند و نه این سبک از موزیک، بلکه سایر موزیک‌هایی که در بازی قرار گرفته شده با جو بازی هماهنگند. عنوان Gone Home ساخته شده

داستان Gone Home در سال ۱۹۹۵ روایت می‌شود. شخصیت اصلی بازی، کایتلین نام دارد. کایتلین پس از سفرهای طولانی مدت در اروپا، تصمیم به بازگشت می‌گیرد تا بتواند باری دیگر همراه با خانواده خود باشد. اما پس از این که به خانه می‌رسد متوجه نوشته‌ای بر درب ورودی خانه می‌شود. نامه توسط خواهرش، "سم" نوشته شده است و در آن او به کایتلین گوش‌زد می‌کند به هیچ وجه دنبال پیدا کردن او و سایر اعضای خانواده نباشد. پس از یافتن کلید ورودی، کایتلین موفق می‌شود وارد خانه شده و به یافتن سرخ‌هایی از خانواده‌ی خود بپردازد. در طول روایت داستانی، شاهد فراز و نشیب‌های زیادی خواهیم بود. اما نکات مثبت این بخش بسیار بیشتر از نکات منفی می‌باشند. یکی از نکات مثبت داستان GH، روایت جزئیات و حوادث اتفاق افتاده شده توسط کاست‌هایی که خواهرش، سم برای کایتلین ثبت کرده است. این نوارها که توسط بازی‌کننده باید یافت شوند می‌توانند در گشودن گره‌های داستانی بسیار مفید واقع شوند. بازی توسط انجین گرافیکی Unity ساخته شده و به طرز بسیار خوبی سازندگان توانسته‌اند با این انجین کنار بیایند. با توجه به تیم کم‌تعداد ولی با تجربه‌ی TFC، طراحان گرافیکی به خوبی بافت‌ها و سایر

+ گرافیک خوب - گیم‌پلی روان
روایت داستان مناسب

- دیالوگ نداشتن زیاد شخصیت اصلی
- کوتاهی داستان بازی

گیم‌پلی: در بازی با پازل‌های چالش برانگیزی روبه‌رو نخواهید شد، اما توانایی استفاده از تمامی اشیاء مشکلات ریز گیم‌پلی را پوشانده‌اند.

گرافیک: کیفیت بالای بافت اشیاء، همچنین ترکیب و استفاده صحیح از رنگ‌بندی‌ها به خوبی قدرت انجین یونیتی را نشان داده‌اند.

صداگذاری: همخوانی بسیار دقیق موزیک با محیط بازی سبب انتقال وجود داشتن بازی‌کننده درون بازی می‌شود، اما متأسفانه نداشتن دیالوگ‌های زیاد برای شخصیت اصلی یکی از نکات منفی این بخش محسوب می‌شود.

داستان: روایت‌پردازی خوب داستان باعث شده بازی‌کننده برای پی بردن به تمامی ماجراهای اتفاق افتاده شده تمامی ساختمان را زیر و رو کنند.

Grand Theft Auto V

تجربه ی زودتر از موعد نسل بعد!

سازنده: RockStar North سبک: Action-Adventure
ناشر: RockStar پلتفرم: PS3 . X360

حامد افرومند

10



+ استفاده از سه شخصیت اصلی - توجه بسیار زیاد به جزئیات - داستان و شخصیت پردازی عالی - آزادی عمل نسبی و برنامه ریزی برای دزدیها و ...

- برخی باگ ها - تاخیر در بارگذاری آبجکت ها در برخی از مواقع بازی

گیم پلی: کم نقص - درگیر کننده و سریع - مأموریت های بسیار متنوع و پرتعداد - انعطاف بالا و متناسب با تمام سلايق

گرافیک: لس سانتوس کاملا زنده به نظر میرسد - جزئیات بسیار بالا - نهایت استفاده از قدرت کنسولهای نسل فعلی!

صداگذاری: کاملا بی نقص - صداگذاری شخصیت ها عالی، حتی برای شخصیت های فرعی - رادیو!

داستان: طولانی و جذاب - پرداخت بسیار کامل برای سه شخصیت اصلی و توجه ویژه به شخصیت های فرعی نظیر لستر

یکی از خاصیت های مهم بازی های کامپیوتری تجربه ای اعمالیست که در دنیای واقعی توان انجام آنها را نداریم. اعمالی که بعضا غیر ممکن به نظر میرسند. شاهکار راک استار شما را به دنیایی دعوت می کند که می توانید در آن آزادانه هر کاری را که در دنیای واقعی توانایی انجام آن را ندارید انجام دهید.

سری Grand Theft Auto مدتهاست این هدف را دنبال می کند. راک استار با ارائه ی GTA به مخاطبان خود، تجربه ی اعمال غیرقانونی و دیوانه واری را به آنها هدیه میدهد. البته این موضوع تنها یکی از دلایل محبوبیت سری GTA می باشد...

مختلف شاهد ماجراهای بازی هستید و از سه دید کاملا متفاوت با دنیای GTA V روبرو خواهید شد. البته در طول بازی این سه نفر اهداف یکسانی را دنبال کرده و به کمک همدیگر دست به سرقت و بقیه ی مأموریت ها میزنند. اما نحوه ی روایت و شخصیت پردازی بازی به قدری خوب و با وسواس بالا صورت گرفته که تمامی تفاوتها را به خوبی حس خواهید کرد و در کنار بخش اصلی بازی که جنبه ی سرگرمی برای گیمر به ارمغان می آورد، راک استار به خوبی توانسته مفهومی را که در ذهن داشته در قالب داستان بازی بیان و GTA V را به یک اثر قوی تبدیل کند...

اوج هنر راک استار را در آخرین نسخه ی سری GTA خواهید دید. وقتی همه چیز چندین قدم رو به جلو رفته و شاهد پیشرفتهای بسیاری هستیم. پیشرفتهایی که در تمام قسمت های بازی به راحتی قابل مشاهده هستند. راک استار در دل این دنیای سراسر بی قانونی و پر هرج و مرج به طرز شگفت انگیزی به هنجارهای اجتماعی، روابط خانوادگی و بسیاری مسائل دیگر میپردازد. پرداختی که با یک روایت کم نظیر و بسیار دقیق همراه است.

شما در GTA V در قالب سه شخصیت کاملا متفاوت پای به Los Santos و ماجراهایش میگذارید. در واقع شما از سه زاویه ی



کمک او رفته و او را از دردسر نجات دهید. همین روابط مایکل و خانواده‌اش یکی از اتفاقات مهم بازیست که در کنار داستان اصلی بازی پیش می‌رود و اتفاقات فراوانی نیز در این میان رخ می‌دهد.

به غیر از شخصیت پردازی داستانی برای هر سه شخصیت توانایی خاصی در نظر گرفته شده است. به طور مثال مهارت خلبانی و تیراندازی Trevor از دو نفر دیگر بیشتر است و در عوض هر کدام از این سه نفر در مواردی نسبت به دیگری برتری دارد. اما این تفاوت‌ها به خصوص در ابتدای بازی محسوس نیستند. مثلاً در زمینه‌ی تیراندازی با وجود توانایی بالای Trevor، تفاوتی را در مهارت دو شخصیت دیگر با Trevor احساس نمی‌کنید. چیزی که بیشتر توانایی شخصیت‌ها را از هم متمایز می‌کند، قدرت های ویژه‌ی آنهاست. به طور مثال با Franklin می‌توان زمان را برای چند ثانیه نگه داشت و با دقت بسیار بالایی اهداف را از پای درآورد.

پرداخت بسیار دقیقی روی آنها داشته و به آنها به چشم چند شخصیت فرعی نگاه نکرده. به طور مثال Lester به اندازه این سه نفر روی سرقت‌ها تاثیر دارد و کمک فراوانی می‌کند. ولی با توجه به وضعیت جسمانی نامناسب قادر به شرکت مستقیم در عملیات‌ها نیست.

راک‌استار برای هر چه طبیعی‌تر شدن ارتباط بین شخصیت‌های بازی کارهای گوناگونی انجام داده. به طور مثال می‌توانید با یکی از دو نفر تماس گرفته و با آنها به گردش و انجام یک بازی بروید. مثال دیگری که می‌توان زد درخواست‌هاییست که شخصیت‌های فرعی بازی با برقراری یک تماس از شخصیت‌های اصلی دارند. شما با در دست داشتن کنترل Micheal در حال نزدیک شدن به هدف خود هستید که دخترش با او تماس می‌گیرد و طلب کمک می‌کند. شما آزادید که آیا این درخواست را بپذیرید یا خیر... در صورت پذیرفتن باید بلافاصله به

اولین نکته‌ای که در این بازی به شدت جلب توجه می‌کند کنترل همزمان سه شخصیت است! بازی و داستانش آنقدر وسیع بودند که سازنده با یک شخصیت نمی‌توانست مفهوم و هنر خود را به خوبی به مخاطب انتقال دهد. سه شخصیت با خصوصیات رفتاری کاملاً متفاوت که باعث شده در برخی مواقع احساس کنید با سه جو کاملاً مختلف و مجزا روبرو هستید. این سه شخصیت رفته رفته در طول بازی به مخاطب معرفی می‌شوند. ابتدا Michael و Franklin و پس از مدتی Trevor وارد داستان می‌شود. شما در ابتدای بازی با توجه به یک پرداخت مناسب برای هر شخصیت، کاملاً با او، وضعیت زندگی و خصوصیات رفتاریش آشنا خواهید شد. شخصیت هر سه نفر در طول بازی باز هم شکل می‌گیرد تا این هنر نویسندگان بازی در شخصیت‌پردازی را به خوبی احساس کنیم. به غیر از این سه نفر افراد دیگری نیز در بازی حضور دارند که سازنده



Michael

نسبت به افراد دیگر گروه سن بالاتر است. در گذشته سارق بانک بوده و بعد از سال‌ها خانه نشینی و مشکلات خانوادگی تصمیم به بازگشت می‌گیرد.

Franklin

جوان‌ترین عضو گروه که تخصص اصلیش دزدیدن خودروهاست و از زندگی و شغلش راضی نیست و آشنایی با مایکل او را وارد ماجراهای زیادی میکند.

Trevor

رفیق قدیمی مایکل! بی اعصاب، کاملاً دیوانه و خشن! و البته با مهارت بسیار بالا در هر کاری که فکرش رو بکنید!





نحوه ی سوئیچ کردن بین شخصیت‌های بازی نیز بسیار جالب است. در هر لحظه به غیر از زمان انجام مأموریت قادر هستید به راحتی شخصیت دیگری را دنبال کنید. به یکباره دوربین به بالا میرود (چیزی شبیه به Google Map) و به قسمت دیگری از شهر و به سراغ شخصیتی که انتخاب کردید می‌رود. این امر علاوه بر جذابیت تکنیک خوبی برای استفاده نکردن از Loading نیز است. و جالب اینکه وقتی سوئیچ کردن پایان می‌پذیرد، شخصیت انتخابی شما در حال انجام کار متفاوتی نسبت به دفعات گذشته است. مخصوصاً اعمال روزمره ی Trevor واقعاً دیدنی هستند! از دیگر نکاتی که در مورد شخصیت‌های بازی می‌توان به آن اشاره کرد بخش Customize و در واقع تغییر ظاهر آن هاست. لباس‌های متنوع در کنار آرایشگاه که مخاطب میتواند بسته به سلیقه ی خود شخصیت‌ها را شخصی‌سازی کند. این امر حتی برای اتوموبیل‌ها نیز بسیار مشهود است. خودروی خود را هم از نظر توان و هم از نظر ظاهری به هر شکلی که دوست داشته باشید تغییر داده و با آن در Los Santos به گشت و گذار بپردازید.

Los Santos را به جرات میتوان پر جزئیات‌ترین شهر در دنیای بازی‌های کامپیوتری نامید. هر چیزی که فکرش را بکنید در این شهر پیدا می‌شود. توجه بسیار فوق‌العاده به جزئیات باعث شده احساس کنید واقعاً در یک شهر زنده قدم برمیدارید. حتی بسیاری از چیزهایی که در محیط بازی وجود دارند، عملاً تأثیری روی گیم‌پلی بازی نمی‌گذارند و در طول بازی شاید سراغ آن‌ها هم نروید. به طور مثال Car Wash و یا شهر بازی که در کنار ساحل قرار دارد و یا حتی محیط بیرون شهر و حیواناتی که نیازی به شکار آن‌ها ندارند. در واقع کسی که فقط به فکر تمام کردن بخش داستانی بازی باشد، اگر در طول بازی به سراغ بسیاری از امکانات نرود هم هیچ اتفاقی و مشکلی پیش نخواهد آمد. نکته اینجاست که راک‌استار این همه وقت صرف این جزئیات کرده تا واقعاً همه چیز واقعی و زنده به نظر برسد و این هنر و حوصله ی آن‌ها را به خوبی اثبات می‌کند.

ای در آن یافت نخواهید کرد. برای دیدن این مناطق بکر کفایت سری به کوهستان بزنید و نمای شهر را از دور تماشا کنید و نهایت لذت را ببرید. در کنار این تفاوت‌ها انواع و اقسام بازی‌ها را در دنیای GTA V می‌توان یافت. از ورزش‌های آبی گرفته تا دوچرخه سواری و دارت و گلف و تنیس و بسیاری از سرگرمی‌های دیگر. البته این نکته را باید گفت که مثلاً در بخش تنیس بازی نباید انتظار یک Top Spin را داشته باشید! ولی در نهایت باید گفت همین که سازنده تا این حد روی فعالیت‌های جانبی در کنار داستان اصلی بازی وسواس به خرج داده، امری ستودنی و قابل تقدیر است.

آموزشگاه‌های تیراندازی و خلبانی نیز بخش دیگری از فعالیت‌های جانبی بازی را تشکیل میدهند. GTA V یکی از معدود عناوینیست که توجه بسیار زیادی روی این فعالیت‌های جانبی دارد. قطعاً بسیاری از مخاطبین ساعتها وقت خود را در کنار داستان اصلی بازی که بسیار طولانی هم هست، برای گشت و گذار در LS صرف می‌کنند!

این هنر را قبل‌تر و در نسخه های قبلی نیز دیده بودیم. GTA همیشه استانداردهای زیادی را وارد دنیای بازی‌های Open World کرده و به نوعی بسیاری از سازندگان بازی‌ها در این سبک مدیون هنر راک‌استار هستند. ولی اینبار راک‌استار واقعاً غوغا به پا کرده و هر چقدر از بزرگی و پر جزئیات بودن بازی تعریف کنیم باز هم کم است! تمام محله‌های شهر از یکدیگر متفاوت هستند. مثلاً محله ی زندگی سه شخصیت بازی را با یکدیگر مقایسه کنید. Michael در یک خانه مجلل با همه ی امکانات زندگی می‌کند. Franklin در یک محله ی نسبتاً فقیر نشین و یک خانه ی کاملاً معمولی و در طرف دیگر Trevor که در بیرون شهر و در بیابان زندگی می‌کند. مانند یک شهر واقعی وقتی به بیرون از شهر می‌روید همه چیز تغییر می‌کند. مناطق جنگلی، بیابانی و همچنین مناطق ساحلی درون شهر همگی نسبت به یکدیگر متفاوتند. NPC ها، مدل اتوموبیل‌ها و همه چیز به شما تفاوت‌ها را نشان میدهد. حتی مناطقی در بازی وجود دارد که شما هیچ موجود زنده

افراد درون فروشگاه مایکل و افرادش وارد فروشگاه شده و در کمترین زمان ممکن تمام فروشگاه را خالی می کنند. اما این پایان کار نیست چرا که پلیس از این سرقت بو برده و وارد عمل می شود! اما برای مقابله با این مشکل نیز تدابیری اندیشیده شده.. مایکل و افرادش با استفاده از موتورسیکلت پا به فرار می گذارند و با وارد شدن به سیستم فاضلاب شهری به کل از دید پلیس ها خارج میشوند و در نهایت نیز عملیات با موفقیت به پایان میرسد!



به طور مثال در یکی از ماموریت ها سه شخصیت اصلی به همراه لستر به سمت یک بانک هدف می روند. در آنجا ضمن بررسی محیط اطراف، گیمز با شلیک یک گلوله به سمت آژیر خطر آن را به کار می اندازد. در این هنگام شخصیت ها با مخفی شدن در اطراف بانک، زمان رسیدن پلیس ها به بانک و تعداد نیروی آن ها را مشاهده کرده تا در زمان سرقت تصمیمات بهتری گرفته شود. جالب تر اینجاست زمان سرقت وقتی آژیر به صدا درمی آید، پلیس ها تصور می کنند دوباره مشکل فنی پیش آمده و در ابتدا هیچ عکس العملی از خود نشان نمی دهند! سرقت های بزرگ بازی قطعا یکی از عوامل بسیار مهم در تبدیل شدن GTA V به یک شاهکار هستند.

پس از یک تعقیب و گریز طاقت فرسا نهایتا مایکل ون را به محل تعیین شده توسط لستر می رساند و به همراه تیم خود آماده ی شروع عملیات می شود. تجهیزاتی از قبیل ماسک نیز برای افراد گروه درون ون وجود دارد. در ادامه و پس از نزدیک شدن به جواهرفروشی، فرانکلین مامور میشود یک نارنجک را از پشت بام ساختمان کناری جواهر فروشی به سمت سقف جواهرفروشی پرتاب و به این شکل گاز سمی وارد سیستم تهویه شود. به محض بیهوش شدن

این تنها یکی از سرقت های برنامه ریزی شده در GTA V بود. در واقع این اولین و ساده ترین آن ها در بازی بود. چرا که با پیشروی در بازی شاهد سرقت های بسیار پیچیده تر و جذاب تر خواهید بود. همین برنامه ریزی هاست که ماموریت های GTA V را از دیگر بازی ها متمایز می کند. برنامه ریزی هایی که فقط به انتخاب حالت های مختلف روی برد و یا صحبت های لستر خلاصه نمی شود. خرید و یا دزدیدن ابزارهای مختلف برای استفاده در سرقت موضوعیست که به هر چه واقعی تر شدن بازی کمک میکند. حتی راک استار پا را از این نیز فراتر گذاشته. تا جایی که گیمز ناچار است برای ساده تر شدن محاسبات لستر جهت کمک در برنامه ریزی بهتر، اعمالی انجام دهد!

قصد سرقت از یک جواهر فروشی را دارید... مایکل سراغ لستر در خیاطی او میرود ولی او از سر و وضع مایکل راضی نیست. با یک جواهر فروشی کلاس بالا طرف هستیم! مایکل کت و شلوار مناسبی بر تن کرده و به همراه لستر راهی جواهرفروشی می شود.

در ابتدا مایکل به بهانه ی خرید یک هدیه برای همسرش وارد جواهرفروشی شده و کمی با فروشنده صحبت میکند. در ادامه با عینکی مجهز به دوربین عکاسی تصاویری از درون جواهرفروشی تهیه کرده و از آنجا خارج میشود. لستر از او می خواد به پشت بام یکی از ساختمان های نزدیک جواهرفروشی برود و از بالا و سقف جواهرفروشی نیز تصاویری تهیه کند. حال هر دو به خیاطی برگشته. کارگران مشغول کارند و اینجاست که در دفتر خیاطی برنامه ریزی یک سرقت طراحی میشود. لستر دو روش متفاوت را به مایکل پیشنهاد میدهد. تمامی حالت های ممکن، جزئیات نقشه و نیروی کمکی روی برد قرار داشته و همه چیز منظم و با برنامه به نظر می رسد. مایکل با انتخاب یکی از دو روش و همچنین انتخاب افراد مورد نظر جهت پشتیبانی گروه خود استارت این سرقت را می زند. - روش اول: بدون هیچ ترسی با اسلحه و سورت پوشیده شده وارد جواهرفروشی شده و با تهدید کارکنان و مشتریان کار را یک سره کرده و پا به فرار بگذارید...

- روش دوم: این روش بسیار سنجیده تر و فوق العاده به نظر می رسد! روشی که در آن با وارد کردن گازهای سمی به سیستم تهویه ی جواهرسازی تمام افراد داخل فروشگاه را بیهوش و با خیال راحت وارد فروشگاه شده و بدون صرف خسونت عملیات سرقت به پایان میرسد.

در ابتدا مایکل به انبار شرکت BUGSTAR که بیرون از شهر واقع شده می رود. کارکنان از او میخواهند محل را ترک کرده و با یکی از دفاتر شرکت جهت اعزام نیرو برای سم پاشی تماس بگیرد. غافل از اینکه مایکل برای سرقت یکی از ون های این شرکت به آنجا آمده! پس از دزدیدن ون پلیس ها به تعقیب مایکل می پردازند و مایکل باید از دست آنها فرار کند.



تنوع بین تمامی ماموریت‌های بازی واقعا به وضوح دیده میشود. نه فقط در سرقت‌های اصلی بازی، بلکه حتی در برخی ماموریت‌های فرعی بازی نیز تنوع خوبی را میبینیم. بر خلاف بسیاری از بازی‌های دیگر ماموریت‌های بازی صرف ترور و یا منفجر کردن اماکن مختلف نیست. حتی در بسیاری از ماموریت‌های بازی می‌توان بدون استفاده از اسلحه نیز کار را یکسره کرد. برخی مراحل در زیر آب و با غواصی همراه است. برخی از قسمت‌های بازی بدون آن برنامه ریزی‌ها صورت میگیرد ولی جذابیتی در حد آنها دارد و بسیار سینمایی هستند و مثال‌های بسیار زیادی که صحبت از آنها در این نوشته نمیگنجد...

در رابطه با مبارزات نیز همه چیز عالی به نظر میرسد. از تنوع سلاح‌ها گرفته تا هوش مصنوعی دشمنان و سیستم تیراندازی بسیار ساده‌ی بازی. تعقیب و گریزهای نفس گیر با توجه به هوش مصنوعی فوق‌العاده‌ی پلیس‌ها واقعا درگیر کننده هستند. در اواسط بازی گروهی به قصد گرفتن جان Trevor به تعقیب او می‌پردازند و شما هر جا که بروید آنها سایه‌ی شما را با تیر خواهند زد. در میان درگیری‌های شما با آنها سروکله پلیس نیز پیدا خواهد شد و اینجاست که سه گروه مختلف به جان یکدیگر می‌افتند! اوج جذابیت را میتوان در برخی قسمت‌های بازی حس کرد. روایت بازی بسیار سینمایی است. شما در هر لحظه می‌توانید در حین رانندگی بازی را با دوربین‌های متعددی شاهد باشید. می‌توانید از یک صحنه‌ی تعقیب و گریز ساده یک چیزی شبیه به یک فیلم هیجان‌انگیز و اکشن را پدید آورید و ... عنصر همکاری نیز به شدت در این بازی به چشم می‌خورد. شما در حین مبارزات گروهی بایستی هوای هر سه شخصیت خود را داشته باشید. عمدتا در مواقع بحرانی خود بازی به شما هشدار می‌دهد که بهتر است به شخصیت دیگری سوئیچ کرده و با او کار را ادامه دهید چرا که او در وضعیت مناسبی قرار ندارد. البته می‌توانید خود را به شخصیت مورد نظر نزدیک کرده و دشمنانی که او را احاطه کردند را از پای در آورید. در کل راه‌های زیادی برای خطی نشدن ماموریت‌های بازی در نظر گرفته شده است.

در بازی بسیار بالاست و بسته به نوع بازی کردن شما، ممکن است بسیاری از این دیالوگ‌ها را نشنوید. این موضوع در انتخاب روش در سرقت‌های بزرگ به خوبی مشهود است. چرا که با انتخاب هر یک از دو روش کاملاً چیزهای متفاوتی خواهید دید و همین موضوع ارزش تکرار بازی را به شدت بالا میبرد. از موسیقیها و رادیوی بازی نیز نباید غافل شویم. کمتر در طول بازی موسیقی‌های تکراری خواهید شنید. هم چنین تا حد ممکن سعی شده بسته به ریتم بازی و موقعیت کنونی گیمر، موسیقی مناسبی پخش شود تا ارتباط بهتری بین مخاطب و بازی شکل بگیرد.

به هر حال با وجود این همه جزئیات و نکات ریز و درشتی که مورد بازی به آن‌ها اشاره کردیم، واقعا دور از تصور است که روی کنسول‌های نسل فعلی شاهد چیزی فراتر از GTA V باشیم. حتی باور اینکه چنین اثری روی این کنسولها اجرا میشود نیز خود کمی سخت است. مطمئناً تا سه چهار سال آینده دیدن چنین حجم جزئیات و تنوع در بحث گرافیک بازی‌ها به امری عادی تبدیل می شود و از دیدن چنین گیمی تا این حد هیجان زده نخواهیم شد.

تخریب‌پذیری در همه جای بازی وجود ندارد. برخی از کاورها در صورتی که زیاد پشت آن بنشینید خراب میشوند. ولی تخریب کامل یک دیوار و یا ساختمان امکان پذیر نیست و فقط در برخی موارد از پیش تعیین شده حین ماموریتان از این تخریب‌ها خواهید دید. افکت آب نیز هم از نظر ظاهری زیباست هم با رفتن به آب (چه با قایق و چه شنا کردن در آب دریا) به تفاوت عظیم آن با سایر بازی‌های پی خواهید برد. امواج دریا به بهترین شکل ممکن شبیه سازی شده. همینطور انعکاس نور خورشید و یا نوری که در شب روی آب شاهد هستیم، مانند یک تابلوی نقاشی بسیار زیباست.

کار صداگذاری تمام شخصیت‌های بازی به بهترین شکل ممکن صورت گرفته است. سازندگان از بازیگران معروف برای صداگذاری استفاده نکرده اند تا تمرکز مخاطب روی شخصیت بیشتر باشد و با شنیدن صدای او به یاد فرد دیگری نیوفتد. تمامی احساسات از قبیل خشم و حتی جنبه ی Fun بازی به خوبی به مخاطب منتقل می شود و از این موضوع نیز نباید گذشت که حجم دیالوگ‌های ضبط شده

از لحاظ گرافیکی همانطور که اشاره شد با یک عنوان فوق العاده طرف هستیم. شاید برخی از افراد با دیدن کیفیت بسیاری از اشیاء و چهرها از نزدیک به این اشتباه بیوفتند که گرافیک بازی در سطح خوبی قرار ندارد! این حرف بیشتر شبیه به یک شوخی میماند تا به انتقاد. چرا که بازی از نظر فنی واقعا حرف‌های زیادی برای گفتن دارد. خلق چنین دنیای بزرگی با این حجم جزئیات اصلاً موضوع پیشپا افتاده ای نیست. Open World قبلی راک‌استار یعنی Red Dead Redemption را به یاد بیاورید و با GTA V مقایسه کنید تا متوجه تفاوت‌ها شوید. تفاوت‌هایی که مسلماً با ارتقاءانجین فوق العاده ی RAGE به بار نشسته اند. برخی باگهای نه چندان تاثیر گذار که واقعا هم به راحتی به چشم نمی‌آیند قطعاً نمی تواند ارزش‌های بازی را زیر سوال ببرد. حتی موضوع دیر Load شدن آبجکت‌ها نیز در بازی مسئله ای آزاردهنده به حساب نمی‌آید و به سادگی می توان از کنارش گذشت. همچنین انیمیشن‌ها و صحنه های سینمایی بازی فوق العاده هستند. گرچه کمی انفجارها حالت کارتونی دارند. نکته ی دیگر تخریب پذیر است.



Killzone: Mercenary

خاکروب

سازنده: Guerrilla Cambridge سبک: FPS
ناشر: SCEA پلتفرم: PS VITA

■ مسعود تیموری

9

حال نسخه ی جدید این بازی به گفته ی سونی پتانسیل تبدیل شدن به بهترین بازی ویتا را دارد...

المان های سبک شوتر و قابلیت استفاده از PS Move به یکی از به یاد ماندنی ترین خاطرات هر شخصی با PS3 تبدیل شد.

اگر قرار باشد مظلوم ترین کنسول دستی تاریخ را مورد بازرسی قرار دهیم آن کنسول ویتا خواهد بود. کنسولی که نه بازی های ریسینگ خوبی دارد نه تا به حال رنگ و روی شوتر درجه یکی به خود دیده. کنسول دستی ای که سازندگان ارزشی برایش قائل نبودند اما این روند لغزش در سرپایینی باید در جایی به پایان برسد. چه بهتر که عامل آن یکی از دیرینه ترین شوترهای در انحصار سونی باشد. اگر به دنبال خرید کنسول دستی هستید و در لیست خرید دور ویتا را خط کشیده اید همین حالا بدانید یکی از بزرگترین اشتباهات گیمی خود را مرتکب شده اید.

Mercenary اولین نسخه از فرنچایز کیلزون است که به طور مستقیم در خود استودیوی گوریلای گیمز ساخته نمی شود. چهار عنوان قبلی از جمله سه گانه کیلزون و Killzone Liberation که در انحصاری PSP بود همگی توسط خود گوریلای ساخته شدند اما این نسخه در دانشگاه کمبریج بریتانیا ساخته و پرداخته شده است. کیلزون چه در نسل شش و عرضه اش برای PS2 و چه در نسل هفتم و سه نسخه ی بعدی اکثرا خیلی موفق عمل کرد. نسخه ی سوم این فرنچایز را تمام هواداران سونی و کنسولش می شناسند. کیلزون ۳ با رعایت تمامی

+ رعایت کردن تمام استانداردهای جهانی سبک شوتر - داشتن بخش چند نفره قوی - کنترل خوب بازی در پلی استیشن ویتا

- کوتاه بودن بیش از حد بازی - باگ های گرافیکی - شخصیت پردازی نه چندان خوب

گیم پلی: تنوع زیاد اسلحه ها، استفاده از مکانیک های معروف سری های قبلی، بخش چند نفره ی جذاب

گرافیک: سایه پردازی و جزئیات پویا

صداگذاری: تم هیجان انگیزی که پس از مدتی تکراری می شود

داستان: روایت داستانی خوب برای یک بازی کنسول های دستی



مزدور بی مغز

داستانی را که Killzone: Mercenary در پیش می گیرد نسبت به حجم بازی و طول مدت ساختش شاید در حد کیلزون های قبلی نباشد ولی از حد استاندارد پایین تر نیست. شما در ابتدا با Arran Danner آشنا میشوید. مزدوری که اسم بازی هم از خصوصیت وی گرفته شده است. اگر کیلزون های قبلی و مخصوصا سه گانه را بازی کرده باشید قطعاً درک داستان بازی آسان تر خواهد بود. دَنر در اصل یکی از سرباز های گروه مشهور Interplanetary Strategic Alliance است که به هیچ وجه در مورد قبول کردن قرار داد های ISA مردد نیست. جنگی که بین هلگاست ها و ISA را تا آخر بازی می بینیم و با این که شخصیت پردازی دَنر و شخصیت های فرعی به خوبی انجام شده ولی نداشتن پیچش های داستانی در بازی از موارد ضعف این بازیست. کمی شخصیت پردازی را باز تر کنیم: Arran Danner شخصیت اصلی بازی که در اصل از نیروهای Phantom Talon Corp است در سال ۲۳۵۷ در حال خدمت در این جوخه است. دلیلی که باعث می شود شخصیت پردازی بازی و داستانش را ضعیف بدانیم لال بودن دَنر در بازیست. نه در کات سین ها و نه در طول بازی یک کلمه از وی حرف نمی شنویم و به همین خاطر فقط از طریق خاطراتش در Phantom Talon می توانیم گذشته اش را درک کنیم. شخصیت پردازی او پر از عیب و نقص است مثلاً کوروو آتانو در Dishonored شاید لال باشد ولی با کمک دیالوگ هایی که در جای جای بازی نهفته هستند می توانیم وی را یکی از بهترین شخصیت های خلق شده در این صنعت بدانیم.

از نظر مکانیکی KM شاید با شوترهای بزرگ و AAA در یک سطح قرار نگیرد اما کیفیتش برای یک کنسول دستی در حد عالی کار شده است. در بازی ایرادات کوچکی وجود دارند که نسبت به سه گانه پسرفت محسوب می شوند مثلاً در بازی هنگامی که یک اسلحه خودکار بزرگ در دست دارید احساس حمل یک وزنه یک تنی به شما دست می دهد یا مثلاً مکانیک کاورگرفتن در بازی خیلی ساده

و سطحی انجام می گیرد و حتی تیراندازی به دشمنان هم حس واقعی این عمل را به شما نمی دهند ولی این ایرادات زمانی به یک بازی واردند که با یک کنسول خانگی در حال بازی کردن یک بازی درجه یک با کلی پشتوانه های مالی باشید. همه چیز از جمله HUD بازی به سادگی طراحی شده اند این مسئله بعضاً باعث ایجاد نکات مثبت و منفی شده است. برای مثال HUD بازی در صفحه ی کوچک ویتا خیلی دقیق طراحی شده به طوری که اگر کمی کوچک تر یا بزرگتر می بود یا جلوی چشم مخاطب را برای انجام مراحل را می گرفت و یا این که اصلاً دیده نمی شد.

مهم ترین ویژگی بازی در کنسول های دستی استفاده از ویژگی های آن کنسول است. ویتا در این زمینه یک کنسول با کارایی های خوب است که مهم ترین کارایی اش را می توان وجود دو صفحه لمسی در پشت و جلو تعیین کرد. این صفحه باعث شده بازی از حالت خشک بودن خارج شود. در هنگامی که مجبور به کشتن دشمنان با استفاده از مکانیک حمله های تن به تن (Melee Attack) هستید متوجه این موضوع خواهید شد و متوجه می شوید که بیش

از ۲۰ انیمیشن برای ضربات تن به تن به کار رفته است. در هنگام اجرای این فنون باید کلید مثلث را نگاه دارید و سپس با استفاده از صفحه ی پشتی ویتا یک ضربه به دشمن بزنید. از صفحات لمسی هم چنین برای سوییچ کردن بین سلاح ها استفاده می شود که در مواقع اضطراری باعث افزایش سرعت کار می شود. از دیگر کاربردهای این دو صفحه در KM می توان به مزیتش در هنگام استفاده از نارنجک و مواد و منفجره و زوم کردن در اسلحه های دوربین دار اشاره کرد.

از نظر هوش مصنوعی KM در رده متوسط قرار می گیرد. دشمنان در بازی عکس العمل های خوبی را از خود نشان می دهند.

مثلاً در هنگام پرت کردن نارنجک خودشان چند قدم عقب تر می روند و یا هنگامی که به سمتشان تیراندازی کنید از هیچ کاری برای دفاع از خودشان دریغ نمی کنند. حتی در مواقعی که موجب عقب نشینی کردنتان را فراهم می کنید هم چنان به تیراندازی به سمتتان ادامه میدهند تا زمانی که از کاور خود بیرون بیایید.





سیستم طراحی اسلحه ها برای یک شوتر دستی قابل قبول است. انواع و اقسام اسلحه ها توسط یاران بازیکن و یا دشمنان حمل می شوند که می توانید از آن ها زمانی که روی زمین افتاده اند استفاده کنید. در این بخش می توانید با پولی که از طریق انجام مراحل دریافت می کنید تجهیزاتتان را به روز کنید. دلار به دلار پولی که صرف خرج و مخارج اسلحه و ... می شود بستگی به عملکرد و مدیریت زمان و مهمات در طول یک مرحله دارد. زمان، تعداد هدشات،

اسلحه مورد استفاده و نوع کشتن و استراتژی بازیکن در روند گرفتن دستمزد دخیل و مهم هستند بنابراین همیشه کسانی پول بیشتری دریافت می کنند که کار بهتر انجام داده باشند. جدا از طراحی مراحل و ... باید گفت که بخش داستانی KM بسیار کوتاه است و فقط در عرض چند ساعت به پایان می رسد ولی وجود بخش چندنفره و درجه سختی های مختلفی که برای بازی در نظر گرفته شده اند باعث می شود بتوان هر مرحله را چندبار انجام داد.

خط شکن

بخش چندنفره حتی از همان نسخه ی اول کیلزون هم جزئی جداناپذیر از این فرنچایز بوده است و همیشه گوریلا بهترین لحظات را با بخش چندنفره به بازیکن القا کرده است. در ابتدای شروع هر مرحله بازیکن می تواند به انتخاب خود زره، اسلحه و تجهیزاتش را انتخاب کند که در اواسط مرحله به مشکل برخورد. در بخش چندنفره هر بازیکنی که یک دشمن را از پای می آورد یک Valor Card از دشمن کشته شده روی زمین به جا می ماند که بازیکن با برداشتن آن به نوعی قسمتی از یک تروپی را باز کرده است. جمع کردن این کارت ها به شدت توصیه میشود چون به نوعی ملاک سنجش مهارت بازیکن در بازیست. هم چنین پول اصلی بازی برای خرید و فروش اسلحه همین کارت ها هستند که از دشمنان به جای میمانند. اگر دشمنی را در خفا بکشید و یا این که او را هدشات کنید کارتی که از او به جا می ماند ارزش بیشتری خواهد داشت.

کوچکی در بازی دیده می شوند که البته با آپدیت های بازی قابل رفع هستند. موسیقی بازی دارای حال و هوایی جنایی میباشد که حس هیجان را به مخاطب القاء میکند و سعی میکند که مخاطب را در جو نفس گیر بازی قرار دهد و با تسریع کردن جریان بازی ادرنالین بیشتری را از مخاطب به بیرون بکشد و در نهایت مخاطب را در بطن بازی جای دهد. همانند کیلزون ۳ موسیقی های بازی واقعا عالی کار شده اند.

بازی Killzone: Mercenary به عنوان ششمین شماره از کیلزون و دومین عنوان از این فرنچایز که برای کنسول های دستی عرضه می شود یک بازی قابل قبول است. اگر تا به حال قصد خرید ویتا داشته اید ولی مردد بودید KM می تواند دلیل خوبی برای خرید این کنسول باشد که توانسته همه ی استانداردهای ژانر شوتر را در قابل یک بازی متمرکز کند.

از نظر جلوه های بصری KM در حد نسخه ویتای آنچارتد یعنی Uncharted: Golden Abyss است. بازی از مکانیک های بی شماری بهره می برد و این را می توان حتی از تبلیغات دید. جزئیات مراحل از جمله پوشش دشمنان و اسلحه ها و ... با این که پس از مدتی متوجه یکسان بودنشان می شوید اما به طرز خیلی زیرکانه ای طراحی شده اند که در حین بازی متوجهش نخواهید شد. یک مشکل اساسی را حتما با بازی خواهید داشت و آن جزئیات از راه دور است. بارها پیش می آید که یک مرحله را باید از نو شروع کنید چرا که دشمنانتان را از راه دور در صفحه ی کوچک ویتا نمی بینید ولی آن ها شما را می بینند و شکار می شوید. این مهم ترین ایراد بازی و گرافیک است که باید حتما مواظبش باشید و از راه دور طعمه نشوید. موتور پایه ساخت بازی یعنی Havok توسط گوریلا کمبریج برای KM بهینه شده است ولی باز هم باگ های

PES 2014

هت تریک در گل به خودی!

سازنده: Visceral Games سبک: Survival Horror
ناشر: Electronic Arts پلتفرم: PC . PS3 . X360

مانی میرجوادی

3.5

بودن بازی، باید اذعان کرد که بعضی حرکات بازیکنان نظیر نحوه پاس دادن و نحوه زدن ضربه‌های راه دور و کرنرها و همچنین پنالتی‌ها به زیبایی به تصویر کشیده شده. استیل بعضی از بازیکنان بزرگ نظیر کریستیانو رونالدو هم بی نقص آورده شده که قابل تحسین است. اما برگردیم به هوش مصنوعی بازی. هوش مصنوعی بازی واقعا سرسام آور است. کاملا مشخص است که اگر سازندگان این عنوان وقت بیشتری را بر روی بازی می‌گذاشتند می‌توانستند این معضلات را حل کنند. هنوز هم وقتی توپ نزدیک دروازه‌بان و مدافع خودی است، پیش می‌آید که مدافع توپ را مستقیم به دروازه‌ی خودی شوت کند و یک گل به خودی رقم بزند. یا قاطی کردن‌های مدام دروازه‌بان و مدافعان که در نوع خودش سرسام آور است.

گیمپلی بازی با تغییراتی که داشت تاحدی مطلوب تر شد، اما این این مطلوب تر شدن بهای نسبتا سنگینی داشت. حرکت بازیکنان در این بازی به شدت تصنعی و به دور از واقعیت است. شما کافی است با یک بازیکن سرعتی چند بار پشت سر هم دکمه‌ی سرعت را بزنید. آنوقت می‌بینید که بازیکنانتان چه استارتی می‌زنند و هیچ کس هم جلودارش نیست.

متاسفانه در این نسخه از بازی، سازندگان PES به این موضوع دقت نکردند که باید کمی بر واقع بینی بیشتر پافشاری کنند. حرکت دروازه‌بان‌ها هنوز یک فاجعه‌ی به تمام معناست. هوش مصنوعی مدافعان و مهاجمان که در قسمت Become A Legend بیشتر خودنمایی می‌کند. اما با همه‌ی این‌ها و با همه‌ی غیر واقعی

عنوان PES عنوانی است که سالهاست مورد توجه بسیاری از گیمرها قرار گرفته است. خصوصا کسانی که اهل ورزش و خصوصا فوتبال هستند. در بازار داغ بازی‌های تابستانی که عناوین جالبی عرضه می‌شدند یکی از عناوین پر مخاطب که همگان منتظرش بودند PES 2014 بود. فوتبال ساخته‌ی شرکت ژاپنی که سال گذشته برای عنوان PES 2014 سر و صدای زیادی به پا کرده بود چرا که موتور بازی را تغییر دادند و از موتوری استفاده کردند که با آوردن نامش، نام گول بازی‌های کامپیوتری جهان یعنی Hideo Kojima را تداعی می‌کند. اما اثری از خلاقیت بزرگ در این بازی نبود. انتقادات از این بازی چند سالی است که شروع شده. این انتقادات شاید به جا و شاید بیجا باشند. اما اوج انتقادات از زمانی بود که FIFA شدیداً اوج گرفت. هرچه قدر که گذشت PES از FIFA عقب تر ماند. هرچند به عقیده‌ی شخص خودم این عنوان PES می‌تواند نوید آینده‌ی درخشانی را بدهد اما وظیفه‌ی من نقد این بازی در زمان حال است. گیم پلی بازی تغییر کرده است. گیم پلی در بازی‌های ورزشی اهمیت زیادی دارد. نکته‌ای که باید مورد توجه قرار بگیرد و انصافاً کد نویسی طاقت فرسایی را می‌طلبد. خصوصا که موتور بازی تغییر کرده و از Fox Engine در ساخت آن استفاده شده.

+ گرافیک خوب بازی، انیمیشن‌ها و بافت چمن و صورت بعضی از بازیکن‌ها

- به متن رجوع شود

گیم پلی: نوید بهتر شدن در آینده را می‌دهد اما هنوز باید روی آن کار کرد

گرافیک: با موتور جدید گرافیک بهتر شده، اما هنوز تور دروازه‌ها و چهره‌ی بیشتر بازیکن‌ها بدون خلاقیت طراحی شده

صداگذاری: موسیقی‌های به شدت ضعیف و خسته کننده، جو نه چندان جالب در استادیوم‌ها صدا گذاری این بازی را صرف نظر از شعار خاص هر منطقه و تیم، ضعیف کرده است.



PC Version

برای ما بود که شاید در آینده در این بازی شاهد چند لیگ کامل از آسیا هم باشیم که در نوع خود می‌تواند جالب باشد. در این بازی همچنان لیگ قهرمانان اروپا و آمریکای جنوبی هم وجود دارد که لایسنس شده‌اند.

یکی از ایرادهایی که به واسطه‌ی مقایسه شدن با عنوان FIFA از PES همیشه مد نظر بوده، کم بودن تعداد لیگ‌ها و تیم‌هاست.

نکته‌ای که شاید تغییرات بزرگی را رقم بزند و برای بسیاری از کشورهای اروپایی که دوست دارند با تیم لیگ خودشان بازی کنند حائز اهمیت بسیار زیادی باشد. یا حداقل برای آلمانی‌ها که لیگ خودشان را بهترین لیگ دنیا می‌دانند، هنوز خبری از بوندسلیگا نیست و حتی تیم دوم اروپا در سال گذشته، یعنی بروسیا دورتموند هم در این بازی حضور ندارد که نکته‌ی منفی بزرگی برای این بازی محسوب می‌شود.

در کنار این تغییرات باید به تغییر در دادن پاس عمق هم اشاره کنیم. شما وقتی دکمه‌ی مربوطه را فشار می‌دهید، دایره‌ای سفید یا زرد در زمین بازی نمایش درمی‌آید. شما باید قبل از آنکه پای بازیکنتان به توپ برسد مسیری که می‌خواهید توپ به آنجا فرستاده شود را تنظیم کنید. بارها پیش می‌آید و پاسی که به سادگی در نسخه‌های قبل می‌دادید را در این نسخه با اعمال شاقه خواهید داد که واقعا آزار دهنده است. به طور کلی در زمینه‌ی پاس کمتر هوش مصنوعی بازیکنان به کمکتان می‌آید و خیلی فرقی نمی‌کند با کدام بازیکن پاس می‌دهید. حال ژاوی باشد یا جواد نکونام!

از نکات مثبت این بازی باید از اضافه شدن لیگ قهرمانان آسیا به مسابقات این بازی نام برد. اضافه شدن سه تیم ایرانی استقلال تهران، تراکتورسازی تبریز و سپاهان اصفهان که نمایندگان کشورمان در این مسابقات بودند، نوید خوبی

در بخش Become A Legend هنوز هم تنها درخواست یک نوع پاس وجود دارد. آن هم پاس مستقیم. یعنی فرض کنید شما یک مهاجم باشید و در عمق حرکت می‌کنید. اگر درخواست پاس کنید یک پاس ساده برایتان فرستاده می‌شود و کل ضد حمله را از دست می‌دهید. پس باید دعا کنید که هوش مصنوعی بازیکن خودی به این نکته برسد که پاس در عمق را برایتان صادر کند. که البته کمتر پیش می‌آید که پاس فوق العاده‌ای باشد.

از تغییرات دیگر، باید به نحوه‌ی کرنر زدن، و به طور کلی تمامی ضربات شروع مجدد اشاره کنیم. هنگام زدن ضربات شروع مجدد و حتی پنالتی، می‌توانید با فشار دادن دکمه‌ی مربوطه علامتی را ببینید که مسیر توپ را مشخص می‌کند. که اگر کمی به این ضربات عادت کنید تقریباً همه‌ی ضربات ایستگاهی و شروع مجددتان تبدیل به گل می‌شود و این نکته‌ای منفی است.



رساندن گل وجود دارد که قطعا در نسخه‌های بعدی و با کسب تجربه توسط تیم سازنده حل خواهد شد. در آخر، باید در حد چند کلمه بنویسم، این بازی آن چیزی نبود که انتظارش را داشتیم. می‌توانست به مراتب بهتر شود چون این پتانسیل را داشت. استفاده از یکی از بهترین موتورهای بازی سازی دنیا باید این نوید را بدهد که تبدیل به یکی از بهترین بازی‌های دنیا شود. نه اینکه به این شکل در نقدهای مختلف از این بازی به عنوان گل به خودی یاد کنند. PES 2014 یک بازی فوتبال است، که به هیچ عنوان شبیه یک فوتبال واقعی نیست. اگر شما هم از آن دسته از گیم‌رهای هستید که برای انجام یک بازی ورزشی، واقع بینی نقش مهمی ایفا می‌کند سمت این بازی نروید. اما اگر فقط از رقابت خوشتان می‌آید، این بازی انتخاب خوبی است.

است. اتفاقا گرافیک بازی از نکات بسیار مثبت بازی است که آن هم به لطف موتور بازی از آتش شده. بافت چمن خوب پرداخت شده. البته مثل همه‌ی نکات خوب این بازی، این نکته هم خالی از ایراد نیست. مثلا تور دروازه‌ها به شدت غیر واقعی هستند و اصلا خوب کار نشده‌اند. اصولا انگار PES زیاد علاقه‌ای به گذاشتن وقت روی دروازه و تور و دروازه‌بان ندارد. حرکت توپ هم باید به نکات منفی اضافه کنیم. چند نمونه باگ در حرکت توپ دیده شده که به طور کلی پتانسیل نقض تمام قوانین فیزیک را دارد. انیمیشن‌ها در بازی اما، به خوبی ساخته شده‌اند. خوشحالی‌های بعد از گل و حرکت بازیکنان لا اقل به مراتب بهتر از خوشحالی بازیکنان در FIFA است. حداقل می‌تواند همه‌ی انرژی ساطع شده از یک گل را به شما منتقل کند. هرچند تاخیر کوتاهی هم برای اجرای انیمیشن‌های بعد از ثمر

برای ما بود که شاید در آینده در این بازی شاهد چند لیگ کامل از آسیا هم باشیم که در نوع خود می‌تواند جالب باشد. در این بازی همچنان لیگ قهرمانان اروپا و آمریکای جنوبی هم وجود دارد که لایسنس شده‌اند. یکی از ایرادهایی که به واسطه‌ی مقایسه شدن با عنوان FIFA از PES همیشه مد نظر بوده، کم بودن تعداد لیگ‌ها و تیم‌هاست. نکته‌ای که شاید تغییرات بزرگی را رقم بزند و برای بسیاری از کشورهای اروپایی که دوست دارند با تیم لیگ خودشان بازی کنند حائز اهمیت بسیار زیادی باشد. یا حداقل برای آلمانی‌ها که لیگ خودشان را بهترین لیگ دنیا می‌دانند، هنوز خبری از بوندسلیگا نیست و حتی تیم دوم اروپا در سال گذشته، یعنی بروسیا دورتموند هم در این بازی حضور ندارد که نکته‌ی منفی بزرگی برای این بازی محسوب می‌شود. البته این به این معنی نیست که گرافیک بازی ضعیف



Puppeteer

خیمه شب باز

سازنده: SCE Japan Studio سبک: Platformer
ناشر: Sony Computer Entertainment پلتفرم: PS3

سید پرهام عبادی

9

مانند Puppeteer می توانند تعریفی برای این باشند که چرا ما بازی می کنیم. Sony Japan Studio یکی از بهترین و خلاق ترین استودیوهای داخلی سونی می باشد. این Studio به تیمهای بسیار زیادی تقسیم شده و هر کدام از آن تیم ها مسئول ساخت بازی جداگانه ای هستند. Puppeteer یکی از جدیدترین ساخته های این استودیو می باشد (به همراه بازی Rain که به تازگی عرضه شده است) و شاید با اولین نگاه ها به نمایشهای بازی در روزهای ابتدای معرفی به یاد آثار تحسین شده ی کارگردان معروف و محبوب سینما تیم برتون (Tim Burton) افتاده باشید. به صورت کلی باید گفت شباهت موضوعی و جوی بازی با آثار تیم برتون غیر قابل انکار است و اتفاقاً همین شباهت به کارهای این کارگردان باعث شده که این بازی چیزی متفاوت از هم سبک های خود شود. حال بهتر است قیچی!! واقعیت را در دست گرفته و با بریدن پرده های نمایش از حقایق پشت آنان خبر دار شویم. داستان بازی شاید ابتدا به صورت یک کلیشه به نظر بیاید ولی طرز روایت فوق العاده و نمایش گونه ی Puppeteer باعث می شود که به صورت یک داستان قوی در بین هم سبکهای خود قد علم کند.



ممکن است گاهی با خود فکر کنیم که دلیل اصلی بازی کردن ما می تواند چه چیزی باشد و شاید اولین چیزی که به ذهنمان خطور می کند سبک مورد علاقه ی ما باشد. ولی با کمی تجربه ی بیشتر می توان به این مهم دست پیدا کرد که بازیهای خلاقانه می توانند امیدی برای ادامه دادن به بازی کردن در طول عمر یک گیمر باشد. بازیهای خلاقانه در طول یک سال به تعداد انگشتان دست هم نمی رسد ولی همان چند بازی کم و انگشت شمار می توانند روندی تکراری را عوض کرده و مایه ای از خلاقیت به دنیای گیمر اضافه کنند. بازیهای خلاقانه ای به



+ موسیقی فوق العاده - صداگذاری بی نقص - تنوع کم نظیر بازی - گرافیک هنری زیبا - روایت عالی داستان

- ندارد!

گیم پلی: استفاده از حداکثر پتانسیل این بخش باعث شده است گیم پلی بازی بسیار متنوع و روان باشد.

گرافیک: گرافیک هنری بسیار زیبای بازی هر کسی را محو خود می کند.

صداگذاری: فوق العاده و دیگر هیچ!!

داستان: به کمک روایت بسیار زیبای آن توانسته در حد بسیار خوبی قرار گیرد

بازی شده است. این Boss Fight ها در بازی تحت نام General شناخته می شوند و هر کدام از آنها یکی از زیر دستان Moon Bear King می باشد و بر منطقه ی خاصی از ماه نظارت دارد. از دیگر سلاح بازی که کاربرد زیادی نیز دارد می توان Bomb را نام برد که برای از بین بردن دشمنان و همچنین خراب کردن مکانهای علامت زده استفاده می شود. پیدا کردن سرها نیز یکی از مکانیزم های اصلی گیم پلی این بازی می باشد. در طول بازی Kutaro می تواند سرهای زیادی را با همراه خود که Princess Of The Sun یا Ying Yang هستند پیدا کند.

در بعضی از مراحل بازی استفاده از حیوانات و سوار شدن بر آنان باعث سرعت بخشیدن به بازی می شود. اصلی ترین سلاح بازی Calibrus قیچی معروف و جادویی Kutaro می باشد که در بازی استفاده های متفاوتی را نیز از آن می بینید. Calibrus به طور کلی دارای حالتی مانند Rage در بازیهای Hack 'n Slash می باشد که این قابلیت فقط در زمان مبارزه با Boss های بازی فعال می شود. Boss های زیادی در بازی وجود دارند که طرز مبارزه با هر کدام از آنان با دیگری فرق می کند و این تنوع باعث زیباتر شدن و جذابتر شدن مبارزه با Boss های

داستان درباره ی پسری به نام Kutaro است که در قلعه ی پادشاه ظالم ماه یعنی Moon Bear King به مانند هزاران کودک دیگر اسیر شده است و مجبور به کارهایی است که Moon Bear King میخواهد انجام شوند. این موجود ظالم سر Kutaro را از تن جدا کرده و میخورد و حال Kutaro می ماند و تنی بی سر. حال باید وارد نمایش خیمه شب بازی شوید و هدایت Kutaro را بدست گیرید. به دنبال سر واقعی Kutaro رفته که در بین راه ماجراهای بسیار جالبی نیز در انتظار شما و Kutaro خواهد بود. بازی دارای روایت بسیار جالب و خلاقانه ای است و دقیقاً به مانند یک نمایش خیمه شب بازی اتفاقات ماجرا را راوی نمایش روایت کرده و در بعضی مواقع نیز با کاراکترهای بازی صحبت می کند. یکی از مهمترین اجزای بازی که به داستان نیز بی ربط نیز استفاده از یک قیچی جادویی به نام Calibrus است که هر چیزی را می تواند ببرد. این قیچی به مانند شمشیرها در داستانهای افسانه ای قدیم خودش صاحبش را انتخاب خواهد کرد و صاحب این قیچی جادویی کسی نیست جز Kutaro. حال قهرمان داستان ما باید این قیچی افسانه ای را در دست بگیرد و برای رسیدن به Moon Bear King و در نهایت پس گرفتن سر خود از وی استفاده کند که زاهی بس طولانی را در پیش دارد که در این میان باید General های این پادشاه ظالم را از میان برداشته و حقایق تاریک پشت پرده ی نمایش را آشکار کند.

داستان بازی با استفاده ی درست از پتانسیل آن و روایتی فوق العاده توانسته خودی نشان دهد و تا آخر بازی مخاطب را به دنبال خود ببرد.

گیم پلی را باید یکی از مهمترین بخش های یک بازی با سبک Platformer نامید که بازی Puppeteer از این حیث بسیار غنی است. گیم پلی روان و زیبای بازی واقعاً مثال زدنی است. تنوع کم نظیری در مراحل بازی وجود دارد که به راحتی نمی توان از آن گذشت. تنوع مراحل فقط به مکان و طراحی مراحل بازی بر نمی گردد بلکه به استراتژی پیش بردن مرحله و همینطور استفاده های متفاوت از سلاح های بازی را نیز شامل می شود.



هوشمندانه و البته سخت و مهم بوده است. در مورد صداگذاری بازی باید گفت که انتخابهایی عالی برای این بخش انجام شده است. صدای گرم راوی بازی بیان کننده ی همین امر است. همه ی دیالوگهای بازی به همان طرز نمایش گونه و تأثیری است که این امر باعث شده است همه چیز مناسب حال و هوای بازی پیش رود و همینطور بهترینها را در همین بخش صداگذاری و موسیقی بازی ببینیم.

باید Puppeteer را یک بازی عالی خواند و آن را یکی از بهترین Platformerهای امسال دانست. این بازی از همه نظر می تواند حرفی برای گفتن داشته باشد و همچنین هیچ نقطه ضعف خاصی ندارد که بتوان از آن خرده گرفت و کار استثنایی سازنده را زیر سوال برد. اگر طرفدار بازیهای Platformer هستید به هیچ وجه این بازی را از دست ندهید.

گرافیک بازی نیز به مانند بخش های دیگر بازی خیلی عالی کار شده و صد البته بخش هنری گرافیک بسیار عالی است که گرافیک هنری عالی یکی از مشخصه های این سبک می باشد که Puppeteer نیز از این مشخصه استفاده ی درستی به عمل آورده است و توانسته گرافیک به اقع زیبایی را به نمایش بگذارد.

موسیقی بازی را در یک کلام میتوان فوق العاده نامید. مطمئناً نمی توانید در ابتدا موسیقی اصلی بازی را رها کرده و به راحتی به بازی کردن ادامه دهید چون با یکی از بهترینها طرف هستید. نه تنها موسیقی اصلی (Main Theme) بازی یک اثر فوق العاده می باشد بلکه بقیه ی ترکها نیز به قدری عالی هستند که شما را محو خود می کنند. در طول بازی با آهنگهای متفاوتی روبرو می شوید که هر کدام در نوع خود زیبایی خاصی دارند و مناسب با آن حال و جو می باشند که این انتخابها نیز در نوع خود

هر کدام از این سرهایی که Kutaro برای خود در طول مسیر پیدا می کند دارای سرگذشتی هستند که بعداً می توان در مورد آنان در یک بخش از Menu بازی مطالعه کرد. Kutaro در یک زمان فقط می تواند سه سر را با خود حمل کند و اگر آن سر را از دست بدهد مدت کوتاهی می تواند به دنبال سرش رفته و آن را پس بگیرد و اگر نتواند آن را دوباره بدست بیاورد آن سر از بین می رود. این سرها در بعضی مکانهای مشخص شده و ویژه برای هر کدام از آنها می توانند کلیدی باشند برای Bonus Stage های بازی که تعدادشان کم هم نیست. Bonus Stage ها نیز در Menu بخش جدایی را به خود اختصاص می دهند و می توانید دوباره به این بخش رفته و هر کدام را که می خواهید بازی کنید. همینطور که پیداست با یک گیم پلی عالی در بازی طرف هستیم که تیم سازنده توانسته از پتانسیلهای زیاد گیم پلی حداکثر استفاده را ببرد.





Rayman Legends

به بهلول گفتند دیوانگان را بشمار گفت: ریمن و رفقاییش!

سبک: Platform

سازنده: Ubisoft Montpellier

پلتفرم: PC . PS3 . X360 . Wii U . Vita

ناشر: Ubisoft

■ سجاد سعیدی

9.5

سفری دراز برای دار و دسته ی خنگول ها

تقریباً صد سال از وقایع نسخه origins میگذرد، ریمن و دوستان اش در خواب به سر می برند اما همه چیز با یک اتفاق ناگوار بهم میریزد. اعضای گروه Dark Teensie برای منافع پلید خود تمامی Teensie را زندانی می کنند اما یکی از موجودات می تواند از دست آن ها بگریزد و ریمن و رفقای خل و چلش را بیدار کند و از آنها برای نجات هم نوع های خود کمک بخواهد. تمامی این عوامل دست به دست هم میدهند تا ریمن و رفقاییش شروع به یک سفر طولانی و پر خطر بکنند. داستان بازی بسیار سر راست و در حد و اندازه ی خود میباشد. یک کلیشه کوتاه در پس آن است که دست به دست عوامل دیگر میدهد تا خود را به پایان برساند. تمامی این عوامل بهانه ای میباشد برای توجیه اعمالی که به دست ما در بازی سر می زند. داستان بازی کم و کاست خاصی به آن صورت ندارد اما خب یک ضعف کوچک در آن دیده می شود که شیوه روایت آن است. شیوه روایت داستان فقط یک میان پرده اول بازی می باشد و تا آخر بازی ما صحنه های دیگری در آن نمیبینیم که بتواند جوابی درست و منطقی برای اتفاقات داستان باشد اما خب بازی به اندازه کافی دارای ویژگی های خاصی می باشد که بتوان از این مورد چشم پوشی کرد. در کل بخش داستان بازی بسیار خوب میباشد و ایراد بزرگی در آن دیده نمی شود.



مثبتی از منتقدان و مخاطبان دریافت کند. بعد از عرضه R.O شرکت ubisoft تصمیم گرفت که یک نسخه برای تلفن های همراه هوشمند را با عنوان jungle run عرضه کند که این بازی نیز نمرات بسیار قوی را کسب نمود. همزمان با رونمایی از کنسول نسل هشتم شرکت Nintendo یعنی Wii u کمپانی ubisoft از نسخه انحصاری R:L پرده برداری نمود. تقریباً دو ماه مانده بود به عرضه این بازی شرکت ubisoft این بازی را برای پلتفرم های PS3 , PC , Vita , Xbox نیز تایید نمود و انتظار هواداران را برای این بازی دوبرابر نمود.

سری بازی های Rayman جزو عناوین کلاسیک و بسیار محبوب دنیای گسترده و رنگارنگ بازی های کامپیوتری بوده است که با سه نسخه اول خود به موفقیت گسترده ای دست پیدا کرد. اما خب rayman هم برای مدتی از عرش به فرش آمد و تلفیقش با دنیای raving rabbids یکی از بزرگترین شکست های او بود. در سال ۲۰۱۰ بود که نسخه ای جدید از این سری بازی ها با عنوان rayman: origins عرضه شد و با گرافیک بسیار جذاب خود، گیم پلی بسیار زیبا و بارزترین نکته ی قوت یعنی بازگشت به ریشه های این بازی توانست بازخورد

+ گرافیک هنری بسیار زیبا - طراحی شخصیت های بسیار جذاب - بخش چند نفره لذت بخش - تنوع در مراحل - وجود بخش های مختلف دیگر در بازی نظیر Kung foot - مراحل موزیکال

- به غیر از ضعف های کوچک در بخش داستانی بازی نکته ی منفی دیگری وجود ندارد!

گیم پلی: بسیار عالی و اعتیاد آور - مراحل موزیکال بازی یکی از بهترین بخش های آن محسوب می شود

گرافیک: هنری و جذاب - سریعاً توجه مخاطب را به خود جلب می کند - طراحی بامزه شخصیت های بازی

صداگذاری: بهترین و قوی ترین بخش بازی - هیچ گونه کمبودی در آن احساس نمی شود

داستان: جالب شروع می شود و ریتم خود را حفظ می کند اما از یک روایت بسیار قوی بهره نمی برد

X360 Version



از فرار دست هیولا ها تا قلقلک دادنشان

علاوه بر این در بازی دو بخش وجود دارد که واقعا به جذابیت مراحل بازی دو برابر افزوده است، اولی بخش kung foot می باشد که بازیکنان به دو گروه مختلف (تا سقف ۶ نفر بازی کن و هر تیم ۳ نفر) تقسیم می شوند و با توپی که در میدان است و زدن مشت و لگد باید به تیم حریف گل بزنند، بخش دیگر قسمت back to origins می باشد که در واقع همان مراحل نسخه قبلی بازی می باشد با کیفیت بهتر از لحاظ گرافیکی.

در کل بخش گیم پلی بازی یکی از جذابیت های اصلی بازی محسوب می شود که بسیار قوی کار شده است.

گرافیک بازی واقعا چشم نواز و زیبا می باشد، فقط چند دقیقه به اسکرین شات های بازی توجه کنید و ببینید که چه هنری و چه ذوق و شوقی در آن دیده می شود!

طراحی هنری بازی بسیار فوق العاده می باشد، موتور گرافیکی بازی UBIART می باشد که در بین موتور های گرافیکی در واقع حکم "دفتر نقاشی" را دارد! (البته در بخش هایی از بازی ما قسمت های سه بعدی بازی را نیز تجربه می کنیم که در نوع خود قوی ظاهر شده است) از دیگر نکات بارز و جالب طراحی ظاهر شخصیت بازی می باشد، از ریمن گرفته تا حتی دشمنان بازی همگی نوعی دستمایه طنز در طراحی خود جای داده اند که بسیار عالی کار شده است، جدا از این بخش طراحی پس زمینه بازی نیز پر جزئیات و با دقت بوده و اگر در طول بازی به آن دقت کنید نکات جالبی دستگیرتان می شود. در کل گرافیک بازی واقعا چشم نواز و عالی کار شده است، محیط ها رنگارنگ، طراحی شخصیت ها جذاب و همه چی در سطح بالایی قرار دارد.

بخش اعظمی از موفقیت بازی را باید مدیون گیم پلی بازی دانست! داستان بازی صد سال پس از ماجراهای بازی قبل روایت می شود پس خیالتان از همین ابتدا راحت باشد زیرا ریمن و دوستانش همگی دارای توانایی ها و قدرت های گذشته ی خود هستند، مکانیک اصلی گیم پلی پلتفرمر بازی همانند نسخه گذشته بازی می باشد (البته دستخوش تغییرات اندک و مفیدی شده است) یعنی باید در طول بازی lum ها (موجودات سبز رنگ که همانند سکه در بازی جمع می کنید) را جمع آوری کنید، ۱۰ عدد teensie فلک زده که در طول مرحله های بازی زندانی شده اند را نجات دهید و از همه مهم تر دشمنان خود را به خنده دار ترین شیوه ممکن از بین ببرید. اما خب همین موارد هم دارای تغییرات جالبی شده اند به طور مثال lum ها تعدادشان بیشتر شده است و در آخر مراحل بر اساس تعداد جمع آوری آن ها به شما "کاپ" (برنز، نقره ای و طلا) تعلق می گیرد (همینطور کارت شانس نیز جمع آوری می کنید که در ابتدای انتخاب هر مرحله با بازکردن این کارت ها جوایز مختلفی در بازی دریافت می کنید). از نکات جدید در بازی وجود شخصیت "مورفی" می باشد که یکی از اصلی ترین مکانیک های بازی محسوب می شود. مورفی وظیفه دارد که به نقاطی که کاراکتر بازی دسترسی ندارد برسد و راه را برای ما باز کند اما خب همین جناب "مورفی" یکی از ضعف های کوچک بخش گیم پلی بازی محسوب می شود، زیرا در بخش هایی از مرحله بازی نقاط غیر قابل دستیابی زیاد می شود و ما کنترل به آن صورت کاملی بر روی مورفی نداریم در نتیجه او گیج می شود که دقیقا تمرکزش بر کدام نقطه باشد و ما دار فانی را وداع می گوئیم! از دیگر بخش های جالب دیگر در گیم پلی بازی تنوع و تعداد بالای مراحل بازی می باشد، در آخر هر level یک مرحله "موزیکال" قرار دارد که زمین تا آسمان گیم پلی اش با بازی اصلی فرق دارد و یکی از رکن های اصلی اش همخوانی حرکات شخصیت بازی با موسیقی که در طول مراحل بازی پخش می شود می باشد.

ریمن و رفقای خل و چلش!

یکی از تفریحات سالم و اعتیاد آور بازی جمع آوری lum ها آن هم در هر شرایط بدی می باشد!



Rayman Fiesta Run برای تلفن های همراه معرفی شد



به تازگی کمپانی Ubisoft از نسخه ی جدید سری بازی های "ریمن" تحت عنوان Fiesta Run که تنها مختص فرمت تلفن های همراه بوده، رونمایی کرده که درواقع این اتفاق با انتشار چند تصویر از این عنوان نیز همراه شد که در ادامه میتوانید شاهد اولین تصاویر به همراه اولین اطلاعات از این عنوان باشید. کمپانی فرانسوی Ubisoft پس از شایعات مطرح شده در راستای نسخه ی جدید سری بازی های "ریمن"، سرانجام اقدام به رونمایی از عنوان Rayman Fiesta Run کرده است که درواقع این عنوان تنها مختص فرمت تلفن همراه های دارای سیستم عامل Android, IOS, Windows 8 بوده که همچنین پس از رونمایی از این عنوان، اطلاعاتی نیز در راستای آن منتشر شده است که مسئولان کمپانی "یوبی سافت" اظهار داشتند عنوان Fiesta Run دارای ۷۵ مرحله ی جدید، چهار جهان متفاوت و آهنگ های شگفت انگیز عنوان Rayman Origins می باشد. تا به این لحظه تاریخ انتشار معینی به منظور انتشار رسمی این عنوان اعلام نشده و تنها یک تریلر و چهار تصویر از جانب شرکت Ubisoft در راستای عنوان Fiesta Run به اشتراک گذاشته شده!



"باربارا" شخصیت جدید این بازی میباشد و همانطور که از اسم و ظاهر جنگجوییش پیداست از نژاد بربر ها و در واقع پرنسس آن ها محسوب می شود!



موسیقی بازی در واقع قوی ترین بخش در این بازی محسوب می شود، از مراحل موزیکال بازی که هر سبک موسیقی که فکر اش را بکنید در خود جای داده تا مراحل اصلی بازی که یک موسیقی بسیار جذاب و طنز گونه پخش می کند! صداگذاری بازی از شخصیت های اصلی تا فرعی و دشمنان و محیط اطراف همگی جالب کار شده است، مخاطب را تحت تاثیر خود قرار میدهد و باعث می شود لبخند بر روی لب هایشان ظاهر شود. در کل اگر میخواهید واقعا بازی را درک کنید حتما به صورت جداگانه به موسیقی بازی گوش کنید و نهایت لذت را از آن ببرید!

RAYMAN: LEGENDS یکی از برترین و بهترین پلتفرمر های سال ۲۰۱۳ می باشد که نهایت لذت را به مخاطب خود می رساند، در کنار آن طنز بسیار جذابی قرار دارد که شاید در هر بازی دیده نشود این بازی یکی پیشنهادی است که هیچوقت نباید رد کرد!

Total War: Rome II

سایه ی سقوط

سازنده: Creative Assembly سبک: Turn Based Strategy-Real time Tactics
ناشر: SEGA پلتفرم: PC

■ بهزاد شعبانی

8

بچسبد، اما وقتی این قضیه در کنار مشکلات گیم پلی قرار می گیرد، جذابیت ها و علاقه به ادامه و پیشرفت در روند بازی را کمتر می کند. هر چند که بسیاری از نبردها راوی نبرد های تاریخی هستند که سرزمین هایی که جنگ ها در آن اتفاق می افتد طراحی بسیار خوبی دارند، اما باز هم تحریف در بخش داستانی دیده می شود. خواسته یا نا خواسته ارتش روم از ابهت خیلی بیشتری نسبت به سایر سپاه ها بهره مند است و در بخش Campaign Prologue هم کاملاً برتری سرباز های رومی نسبت به سرباز های سایر سپاه ها، محسوس است و وقتی این قضیه ضمن هوش مصنوعی ضعیف بازی می شود، طعم تلخی را به بازی القا می کند.

بازی روایت از پیش تعیین شده ای را تعبیه نکرده بودند و فقط در این سری شما موظف به اداره ی یک حکومت هستید و درگیری با مشکلات نظامی و اقتصادی آن. در Total War Rome II هم شاهد همین اتفاق هستیم. وقایع بازی از سال ۲۷۲ قبل از میلاد تا ۳۰۰ سال پس از آن را روایت می کند و شما هم باید در این بازه ی زمانی با مدیریت حاکمیت خود، تکنولوژی ها را پیش ببرید و سرزمین خود را وسیع دهید. به عبارتی داستان بازی فقط روند جنگ ها هستند. از آن جایی که Total War Rome II بر پایه ی ژانر استراتژی نوبتی است، شاید در نگاه اول پیاده سازی این شیوه ی داستانی هیچ ایرادی نداشته باشد و به دل

جنگ، فقط جنگ و کشتار نیست؛ شاید بتوان این جمله را شعار بسیاری از بازی های استراتژی پر مدعا دانست. شعاری که اثبات آن تمام اهداف این بازی هاست و باعث شده تا وسعت این دسته از بازی ها به خارج از میدان نبرد هم برسد. نسخه ی جدیدی از سری بازی های توتال وار به نام Rome II عرضه شده که انتظار می رفت تا همچون قسمت های گذشته اش باز هم در وسعت و تعریف استاندارد های جدید سنت شکنی کند اما حقیقت این است که Rome II هیچ چیز جدیدی نداشت و به جای افزایش وسعت نسبت به قسمت های گذشته اش، باگ هایش را بیشتر کرده بود. سری بازیهای TW هرگز برای بخش داستانی

+ جنگ های تاریخی - روند واقع گرایانه نبرد ها و وسیع بودن آن - گرافیک تکنیکی - صداگذاری

- باگ و باگ! - عدم بالانس هوش مصنوعی - دیر لود شدن بافت ها - عدم پیشرفت قابل توجه نسبت به نسخه ی قبل

گیم پلی: متأسفانه به طرز عجیبی Rome II در این بخش پیشرفتی نداشته و تنها هوش مصنوعی را تضعیف کرده و باگ های اعصاب خورد کنش را بیشتر کرده

گرافیک: بدون شک، از هر لحاظ یکی از بهترین گرافیک ها را در این سبک داراست البته اگر بتوانید جزئیات و وسعت فوق العاده ی نقشه اش را توجیه برخی ضعف های آن کنید

صداگذاری: صراحتاً موسیقی بازی کارراه انداز و صداگذاری Rome II بی نظیر است

داستان: از یک استراتژی نوبتی نمی توان توقع خط داستانی از پیش روایت شده داشت. بازی تمرکزش را بر روی نبرد ها گذاشته پس خودتان سرنوشت تان را در Rome II تعیین خواهید کرد که خیلی هم خوب است!



اما حقیقت این است که آن طور که انتظار می رود نمی توان در این نقشه ها از جزئیات محیط بهره برد و تاکتیک ها را پیاده کرد. البته به لطف محیط های جنگلی شما و دشمنان تان قادر به استتار هم هستید که شاید بتوانیم آن را اوج یا شاید هم تنها آیتم بهره گیری از محیط جنگ بدانیم. ضمن این مشکل، در بخش کمپین بازی به دلیل افزایش جنگ های کوچک، بر سرعت طعم یکنواختی بازی و تکراری بودن آن چشیده می شود.

حتی روند تکنولوژی ها هم نمی تواند در این بخش کمک حال شما باشد و بدیهی هست که هر کسی تاب این بخش را نداشته باشد. به طور کلی تکنولوژی ها عملکرد مثبتی در تمام بخش های بازی دارند به جهت این که به شما قابلیت ساخت سلاح های جدید و بهبود شرایط اقتصادی و اجتماعی سرزمین تان را می دهد اما به خاطر روایت بازی در یک بازه ی زمانی سیصد ساله، طبق میل و انتظار دلچسب بودن روند تکنولوژی ها به چشم نمی آید؛ شاید هم مقصر سایر هم سبک های توتال وار روم ۲ باشد که ما را توقعات ما را از تکنولوژی ها بالا برده اند!

مشکل شاهد بزرگ تر شدن این ایراد هم هستیم. باگ ها برخی اوقات سربازان شما یا دشمنان را تا حدی بی مغز می کند که ظاهراً در میدان نبرد فریز می کنند و جالب تر آن است که کسی هم کاری با آن ها ندارد! متأسفانه بالانس هوش مصنوعی و جلوه ی واقع گرایانه ی آن، فدای تعادل در درجه های سختی بازی شده اند و شاید هم بتوان این نبود تناسب را ناشی از کم کاری سازندگان دانست. مطمئناً مهم ترین چیزی که در میدان نبرد هر بازی استراتژی نبض روند و سرنوشت جنگ را در دستان اش می گیرد، تاکتیک هایی است که هدایت کننده سپاهیان طرفین آن ها را پیاده می کنند. البته اگر یک بازی استراتژی عملکرد قوی داشته باشد، این تاکتیک ها می توانند پر رنگ تر ظاهر شوند و در نتیجه چالش بیشتری در این ژانر برای شما به ارمغان بیاورد. با توجه به این که Total War: Rome II راوی و مصور نبرد های تاریخ باستان است و سعی جلوه ی واقع گرایانه ی آن ها دارد، میدان های نبرد هم معمولاً سرزمین های پهناور هستند. البته در بسیاری از میادین شهر های مخروبه و سالم و یا قلعه ها و برج های دیدبانی می توانند به جذابیت های این نقشه ها بیافزایند

هوش مصنوعی بازی یکی از بزرگ ترین مشکلات گیم پلی است که ضعف آن در عملکرد دشمنان متأسفانه جلوه ی بیشتری می کند. در درجه های آسان بازی هوش مصنوعی دشمنان به طرز فاجعه ای در روند نبرد ها شرکت دارد تا حدی که بدون هیچ بالانس مشخصی در طول بازی بار ها شاهد آن می شویم که به سرعت دشمنان مان از میدان جنگ پا به فرار می گذارند و تسلیم می شوند و حتی اگر کمیت سپاه شما به طرز قابل توجهی کمتر از تعداد ارتش حریف تان باشد، باز هم شانس پیروزی در این درجه های سختی بسیار است؛ همین مسئله در نبرد هایی که کنترل طرفین را هوش مصنوعی سیستم شما بر دوش می کشد هم صدق می کند. در مقابل در درجه های سختی بالاتر اتفاقات عجیبی در جناح شما رخ می دهد. به علاوه این که همین تضعیف قدرت سپاهیان به مرحمت هوش مصنوعی به سمت ارتش تان می آید، ناشی از دشواری جنگ باگ ها هم جلوه ی بیشتری می کنند. به طور کلی باگ یکی از بزرگ ترین مشکلات Total War: Rome II است؛ قسمت های پیشین توتال وار هم از این مشکل رنج می بردند اما در دومین روم، به جای پیشرفت تا بر طرف کردن این





جزئیات نقشه ها دانست.

دو وصله ی ناجوری که سال هاست به جان سبک استراتژی بوده و کماکان هم هست، افت فریم در صحنه های شلوغ و باگ های گرافیکی است که Total War: Rome II را هم از آسیب هایش مستثنی نکرده و بازی جدید CA هم از این دو مشکل برخوردار است. با تمام این اوصاف هنوز هم کیفیت بافت ها و تکسچر های بازی، با توجه به این که Rome II یک بازی استراتژی است در سطح خیلی خوبی قرار دارد و ضمن لودینگ های نه چندان طولانی توانسته عملکرد موفقی را در این بخش از آن این بازی کند. جزئیات نقشه و انواع سربازان هم طراحی خوبی دارند و در کنار تنوع محیط خوب و رنگ بندی ها و نورپردازی در بخش تکنیکی هم یکی از بهترین ها در سبک استراتژی هست.

صدای فریاد و سرباز ها و سایش فلز سلاح های سرد و زه کمان ها و صدای کوبش پای سربازان و مالان بر روی زمین، همگی از مواردی هستند که باعث می شود تا صداگذاری این بازی را تحسین کنیم. ساخت موسیقی های بازی هم بر عهده ی Richard Beddow است که پیش از این همین وظیفه را در قبال Total War: Napoleon ایفا کرده بود.

در روم ۲ اکثر مواقع بازی ترجیح می دهد که بدون موزیک نبرد ها را پیگیری کند و هیاهوی نبرد را برعهده ی صداگذاری بگذارد که خوشبختانه نتیجه ی مثبتی هم داشت.

Total War: Rome II یک استراتژی دلچسب و وسیع است. هنوز هم توانسته وسعت سری توتال وار را یک سر و گردن از سایر استراتژی ها بالاتر نگه دارد اما حقیقتاً نتوانسته آن روند صعودی توتال وار ها را طی کند.

با این وجود و تمام مشکلات مذکور، نباید بر روی نکات قوت بازی چشم پوشی کرد و به همین راحتی ها از کنار تجربه ی Total War: Rome II بگذرید!

یکی از مهم ترین بخش ها در جنگ ها، نبرد های دریایی است که مانند نسخه های قبل توتال وار هنوز هم آن جذابیت را داراست و با قابلیت انتقال آن به خشکی، بر جذابیت آن هم افزوده شده. اما تکنیکی که از Total War: Shogun 2 خیلی بهتر از هر وقت دیگری به دل طرفداران توتال وار و سبک استراتژی چسبید، موارد استفاده از مامور های مخفی بود که در شوگان ۲ با میان پرده هایی سینماتیک جذابیت این بخش خیلی بیشتر از حد انتظار بود اما در Rome II، توانایی های مامور های مخفی نه تنها پیشرفتی نداشته، بلکه همان میان پرده ها هم از بازی حذف شده تا پسرفت عجیب دیگری را در این سری شاهد باشیم!

یکی دیگر از بخش های مهم و جالب توجه در سری بازی روابط دیپلماسی و تنظیم آن بین شما و سایر حکومت ها و سرزمین ها است. دیپلماسی ها هم آن طور که شاید و باید در بازی کارآیی پر رنگی ندارند. از آن جایی که Rome II ضمن نوبتی بودن، شما را وادار می کند که تاکتیک ها را به صورت real time ارائه کنید و شیوه ی داستانی که دارد، کاملاً واضح است که اکثر تمرکز و اهدافش در بازی را قصد دارد تا در میدان نبرد و اکشن پیاده کند. شاید این توجیهی باشد که روابط دیپلماسی نقش کمتری در روند بازی داشته باشد اما در مقابل، توقع حمایت های نظامی از شرکا و سرزمین ها دوست باعث می شود تا این المان آن طور که شاید و باید دلچسب و راضی کننده ظاهر نشود. اما شما می توانید با انجام تجارت با آن ها ضمن این که بخشی از اقتصاد سرزمین خود را سامان دهید، یکی از همسایگان تان را از لیست دشمنان تان خط بزنید.

اما نباید از انصاف بگذریم. Total War: Rome II با وجود تمام این مشکلات با تلاشی که در واقع گرایانه نشان دادن جنگ داشته، هنوز هم از اکشن جذابی بهره مند است اما قطعاً نتوانسته پیشرفت های مورد انتظار را در بخش گیم پلی برآورده کند.

گرافیک بازی هم هیچ پیشرفتی نسبت به شوگان ۲ نداشته. شاید بتوان تنها پیشرفت بازی در این بخش افزایش

اولین تلفن های هوشمند با نمایشگر منعطف، LG Z و گلکسی نوت ۳ اکتیو به زودی

گویا مرز بعدی که تلفن های هوشمند پشت سر خواهند گذاشت، انعطاف پذیری نمایشگر است و اگر از زمانش می پرسید، مدیران سامسونگ تایید کرده اند که هفته آینده گلکسی نوت ۳ اکتیو را با نمایشگر منعطف رونمایی خواهند کرد. در آن سو ال جی هم که نمی خواهد قافیه را به رقیب هم وطنش ببازد اطلاعاتی را درباره LG Z منتشر کرده، از جمله اینکه تلفنی دارای نمایشگر منعطف و مقعر خواهد بود. نامگذاری آن با حرف Z نیز اشاره به محور Z در جدول مختصات و اضافه شدن یک بعد جدید به تلفن های ال جی دارد.



LG Z هم مثل گلکسی نوت ۳ منعطف در دست تولید است و در همین ماه میلادی معرفی خواهد شد، ولی احتمالاً رقابت بر سر مقام اولین تلفن با نمایشگر منعطف را سامسونگ خواهد برد. اگر می پرسید غیر از سبک و نشکن بودن نمایشگرهای جدید، دیگر چه مزیتی می توان برای شان بر شمرد، باید به کاهش هزینه های بیشتر حاشیه نمایشگر ها، کاهش ضخامت دستگاه ها، و بالا رفتن دوام قسمت جلوی آنها اشاره کرد. هر چند فعلاً، تنها همین دو محصول آن هم در مقادیر کم به بازار عرضه خواهند شد، ولی به زودی سایر تولیدکنندگان هم از این نوآوری بهره خواهند گرفت.



«آینده نزدیک» اکتفا کرده است. قرار است قیمت این سری کارتهای گرافیک از ۸۹ دلار برای مدل ارزان قیمت R7 250 آغاز شده و در R9 280X به ۲۹۹ دلار برسد. البته این شرکت در خصوص قیمت R9 290X هنوز چیزی اعلام نکرده است. پیش فروش کارتهای گرافیک سری R9 و R7 از یازدهم مهر آغاز می شود. این شرکت همچنین در کنار کارتهای گرافیک تازه اش، از رابط کاربری برنامه نویسی جدیدش با نام Mantle هم پرده برداری کرد. با استفاده از این رابط کاربری، استفاده از نسل جدید معماری Graphics Core Next ویژه AMD که در اغلب کارتهای گرافیک و پردازنده های این شرکت مورد استفاده قرار گرفته، بسیار آسان تر می شود. برنامه نویسانی هم که از کدهای سطح پایین در بازی های شان استفاده می کنند، می توانند بسیار بهتر از مزایای ابزارهای بر پایه GCN بهره مند شوند. زیرا دیگر نیازی نیست که اپلیکیشن شان را برای هر پلتفرم جداگانه از ابتدا بهینه سازی کنند. و به این صورت گام مهم دیگری در یکسان سازی دنیای کنسول ها و پی سی ها برداشته شده است.

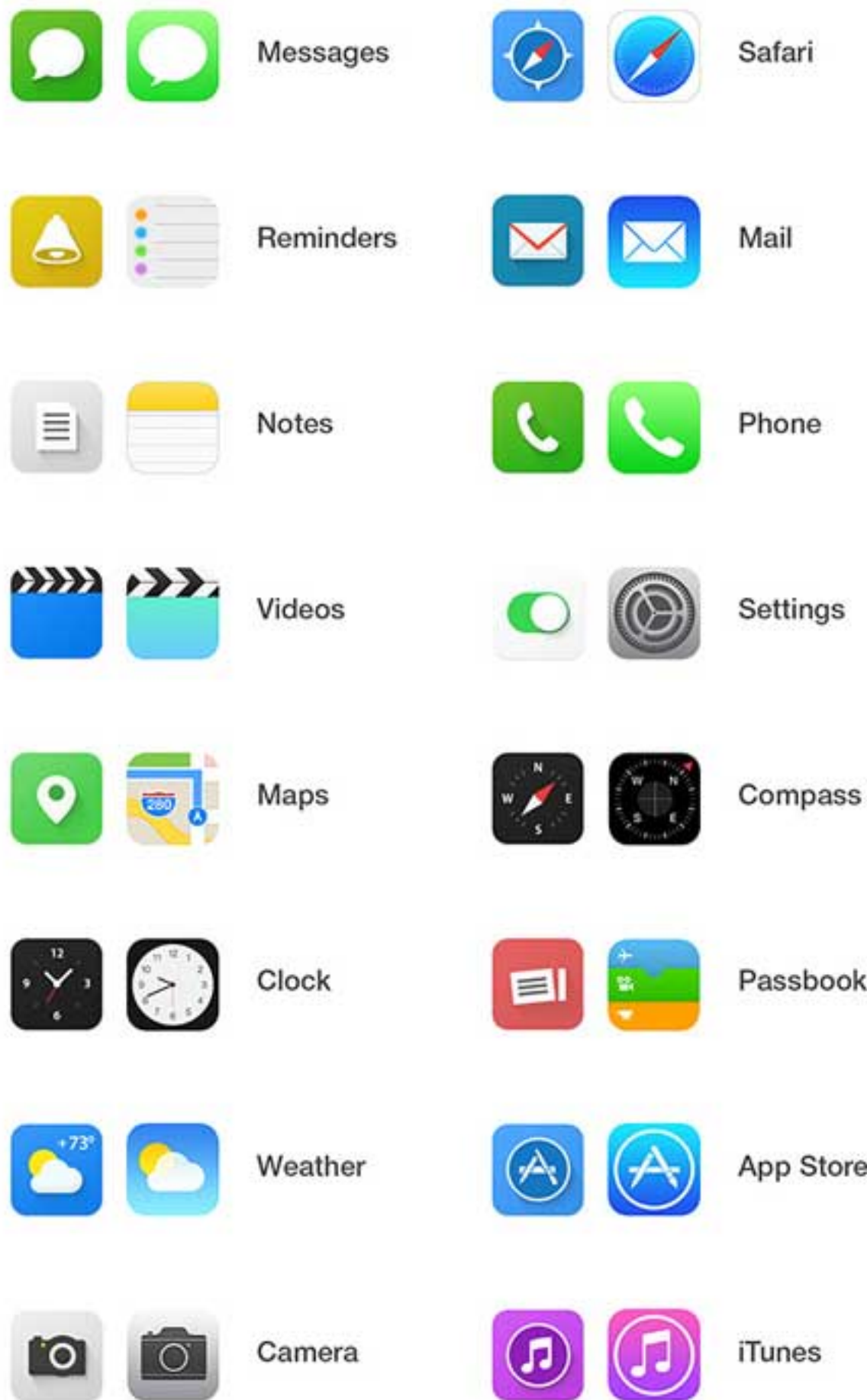
رونمایی از کارت های گرافیک سری رادئون R9 و R7 توسط AMD

هنگام صحبت از پردازش های صوتی معمولاً کارت های گرافیک اهمیت چندانی در انتخاب سیستم نداشته و محلی از اعراب ندارند. اما به نظر می رسد با سری جدید رادئون های AMD، علاوه بر یکسان سازی هر چه بیشتر دنیای کنسول ها و PC ها، داستان درباره پردازش صدا هم تغییر کرده است.

کارت های گرافیک R9 290X و R9 290 و R7 260X قرار است از تکنولوژی TrueAudio پشتیبانی کنند. این سری محصولات تازه، استفاده از افکتهای پیشرفته صوتی را بدون تحمیل بار اضافی بر پردازنده اصلی دستگاه یا خرید کارت صدای مجزا، امکان پذیر می سازند. اگر چه AMD در مراسم رونمایی خود در هونولولو مشخصات فنی کامل این کارتهای گرافیک را اعلام نکرد، اما حداقل می دانیم که مدل پرچمدار R9 290X قدرت پردازشی ۵ ترافلاپ را فراهم می آورد. این در حالی است که نسل قبلی تنها ۴ ترافلاپ قدرت پردازش داشت. در خصوص زمان عرضه این کارتهای گرافیک به بازار، AMD تنها به عبارت

Icon comparison

New - first, iOS 7 - second



iOS 7

Home Screen Redesign by JustD



What changed?

All icons have been redesigned, using new Apple guidelines
Overall icons size: 120x120 > 114x114
Border radius: 27x27 > 20x20

آیا iOS 7 باعث عود بیماری حرکت می شود؟

برخی از افراد که به آی او اس ۷ گرویده اند، پارالاکس و افکت های زوم موجود در رابط کاربری را نامطلوب یافته اند. سرگیجه، سردرد و حالت تهوع از جمله مواردی است که گزارش شده و حتی باعث بازگشت برخی افراد به iOS 6 گردیده. با افکت پارالاکس کاربران می توانند بسته به شکل نگه داشتن دستگاه خود، از زاویه های مختلف به تصویر پس زمینه بنگرند. افکت زوم هم موقع باز کردن اپلیکیشن ها عمل می کند؛ یعنی پنجره اپلیکیشن از دل آیکون آن بیرون آمده و با کنار زدن آیکون دیگر برنامه ها، کل صفحه را می پوشاند. اما این افکت های تصویری برای برخی کاربران آزار دهنده بوده. این درست مانند افرادی است که قادر به انجام برخی بازی های سه بعدی نیستند. مثال های دنیای واقعی اش هم هنگامی است که در اتومبیل مطالعه می کنید یا اینکه در قایق به خاطر تکان های زیاد، دچار دریا زدگی می شوید. البته کاربران با رفتن به منوی دسترسی ها و فعال کردن گزینه Reduce Motion می توانند پارالاکس را حذف کنند ولی راهی برای غیرفعال کردن افکت های زوم وجود ندارد. این در حالی است که افکت باز شدن اپلیکیشن ها در iOS 6 خیلی آنی تر بود و حس وارد شدن به (یا خارج شدن از) صفحه اپلیکیشن را القا نمی کرد، بنابراین باعث عود بیماری حرکت هم نمی شد. در هر صورت، این مساله برای همه افراد دردسر ساز نخواهد بود ولی افرادی که در این زمینه حساسیت قبلی یا کشف نشده دارند، باید کاملاً آن را جدی بگیرند زیرا می تواند بر سلامتی و آسایش شان تاثیر منفی بگذارد. پس بهتر است قبل از خرید آیفون یا آپدیت یا به روز رسانی به iOS 7 کمی با این نسخه از آی او اس کار کنید.



تلفن نوکیا لومیا ۹۲۵ با رعد و برق شارژ می شود؟

پس اپل به این می نازد که دستگاه هایش با کابل رعد و برقی (معنی Lightning) شارژ می شوند؟ این برای اپل، بدک نیست؛ اما نوکیا از خود رعد و برق برای این کار استفاده می کند. اصلاً شوخی نمی کنیم، نوکیا با همکاری یک دانشگاه آمریکایی می خواهد یک کار نشد را شدنی کند: شارژ بیسیم، البته نه از آن بیسیم های الکی که فقط سیم ندارند، بیسیمی که از راه دور کار کند. برای رسیدن به این هدف محققان نوکیا و دانشمندان آن دانشگاه دور هم جمع شده اند تا با آذرخش شبیه سازی شده تلفن لومیا ۹۲۵ را شارژ کنند. حتماً متوجه هستید که آذرخش با نوسانات بالایی که دارد بدترین سیگنال الکتریکی ست که می توان برای شارژ تلفن استفاده کرد. شارژرهای تلفن، برق را از هفت خوان فیلتر و رگولاتور می گذرانند و یک سیگنال تر و تمیز به باتری دستگاه می رسانند. یکی از اعضای این تیم پژوهشی می گوید: «کاشف به عمل آمده که این تلفن می تواند با جریان الکتریکی که از هوا عبور می کند شارژ شود. این قضیه می تواند گام بلندی در جهت فهم بهتر از نیروهای طبیعت مانند آذرخش و مهار انرژی آنها باشد» او ادامه داد: «اصلاً توصیه نمی کنیم کسی این آزمایش را در خانه انجام دهد،

اما ما همیشه دنبال جا به جا کردن مرزهای فناوری و یافتن راهی برای بهبود عملکرد محصولات مان هستیم»

۷ یا ۸ و همچنین استریم مستقیم دیجیتال پشتیبانی میکند و بدون نیاز به هر گونه همگام سازی کافی ست آن را متصل کنید تا آماده به کار شود. از دیگر مشخصات دستگاه، می توان به این موارد اشاره کرد: کیفیت صدای 96kHz/24 bit، دو سطح کاهش دهنده دیجیتال نویز، کوپلینگ مستقیم، خروجی RCA، خروجی کواکسیال دیجیتال و یک خروجی هدفون ۸۰ میلی وات برای هر گوشی با مقاومت ۱۶ اهم. همان طور که پیشتر هم اشاره کردیم این مبدل صوتی با USB کار می کند و قابلیت اتصال به USB 1.1 و USB 2.0 را دارد. NuForce اعلام کرده که نسل جدید دستگاهش علاوه بر بهبود در مدارات داخلی به نرم افزار پیشرفته ای مجهز شده تا صدای شفاف و گسترده تری داشته باشد. uDAC-3 به قسمت ۱۲۵ دلار از هشتم مهر به فروش می رسد.

با uDAC-3 آشنا شوید: گجتی که با اتصال به USB، کیفیت خروجی صدای کامپیوتر را متحول می کند

شرکت NuForce که در زمینه سیستم های صوتی فعال است به تازگی از مدل جدید مبدل صوتی خود رونمایی کرده. این مبدل (uDAC-3) صوتی دیجیتال که با USB کار می کند سومین نسل از نوع خود محسوب می شود. uDAC-3 از قسمت های مختلفی تشکیل شده که عبارتند از: یک گیرنده USB مجزا، یک مبدل دیجیتال و یک تقویت کننده هدفون با کیفیت. همه این قسمت ها در یک بدنه فلزی کوچک جمع شده تا برای کسانی که می خواهند از رایانه، لپتاپ یا حتی تبلت خود صدای خوبی دریافت کنند یک وسیله عالی و قابل حمل باشد. این مبدل صدای خوش ساخت از سیستم عامل های OS X، ویندوز



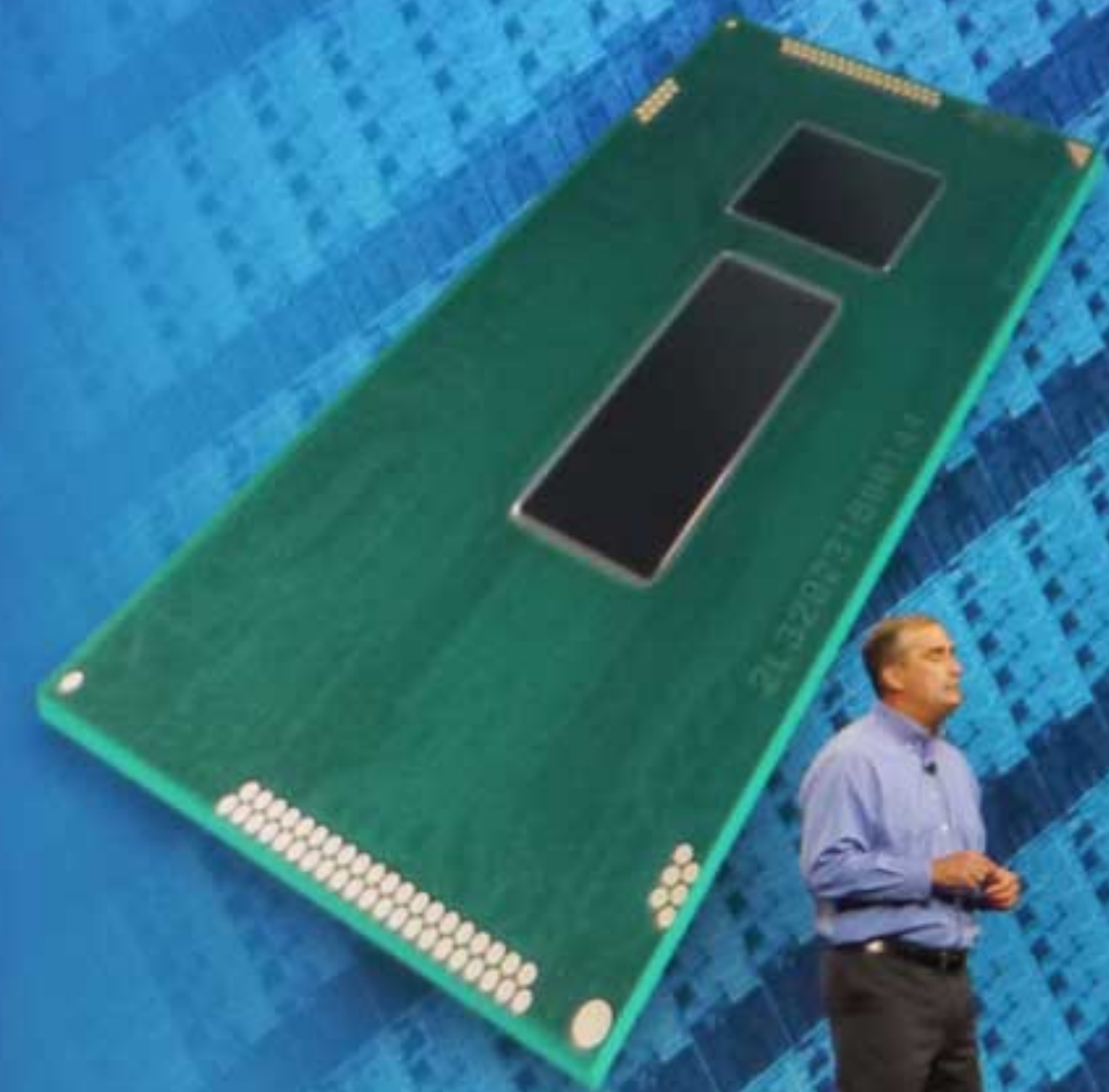
نیز با چیپ های فوق العاده قوی براد ول میسر خواهد شد. مهاجرت از ۲۲ نانومتر به ۱۴ نانومتر یک چالش بزرگ فنی است زیرا اشیایی به این کوچکی تحت تاثیر مکانیک کوانتومی قرار دارند که با قواعد اشیای بزرگتر فرق دارد. اینتل میلیاردها دلار در کارخانه های تولیدی خود سرمایه گذاری کرده تا این فرآیند ساخت ۱۴ نانومتری میسر شود. در حالی که عده ای از متخصصین می گویند به مرز محدودیت های فنی برای ساخت ترانزیستورهای کوچک به روشی بهینه و ارزان رسیده ایم، اینتل درست بر عکس پافشاری می کند که تا انتهای سال جاری میلادی تولید انبوه آنها را آغاز خواهد کرد و در صدد رسیدن به اندازه ۷ نانومتر برای هر ترانزیستور در نسل بعدی چیپ های خود است.

نانومتر جثه دارد و چشم هیچ انسانی قادر به دیدن آن نیست. محصولات مبتنی بر پردازنده هاسول که نسل فعلی چیپ های سری Core اینتل است، تازه دارند وارد بازار می شوند و فرآیند ساخت آنها ۲۲ نانومتر بوده. اما کوچک کردن اندازه ترانزیستورها به اینتل امکان می دهد تعداد بیشتری از آنها را در یک پردازنده جای دهد. یعنی ضمن افزایش توان پردازشی، توان مصرفی نیز کاهش می یابد. با گذار از هاسول به براد ول، مصرف انرژی ۳۰ درصد بهبود می یابد و این فقط یکی از مزایا است. اولترابوک های آینده از دوربین های 3D سرخود برخوردار خواهند شد که با استفاده از آنها می توان جسچرهای ۳ بعدی را نیز بدون نیاز به ابزارهای کنترلی جانبی مثل کینکت و لیپ موشن، به کامپیوتر منتقل کرد. تشخیص چهره، دنبال کردن حرکت چشم، تشخیص صدا و ...

نسل بعدی پردازنده های Core اینتل (Broadwell) ترانزیستورهای ۱۴ نانومتری دارند

مدیرعامل اینتل، برایان کرزانیك، یک کامپیوتر ویندوز ۸ با چیپ Broadwell (نسل بعد از Haswell) را در گردهمایی توسعه دهندگان اینتل رونمایی کرد و قول داد که در سال ۲۰۱۴ دستگاه های مشابه بیشتری را خواهیم دید. فعلا زود است به عملکرد این چیپ پردازیم و ترجیح می دهیم هر چه نزدیک تر به زمان عرضه محصولات مبتنی بر آن، چنین مواردی را موشکافی کنیم. ولی فرآیند تولید ۱۴ نانومتری به کار رفته در این چیپ، مرزهای ذهن انسان را در می نورد. هر ۱ نانومتر معادل است با یک میلیاردیم ۱ متر. یعنی ۱۴ نانومتر برابر است با اندازه ای دو برابر یک سلول خون انسان که ۶ تا ۱۰

Building the Next Generation PC World's First 14nm SoC



۵.۲ HTC Butterfly 2 در چند رنگ، با نمایشگر اینچی و بدنه ضد آب عرضه می شود؟

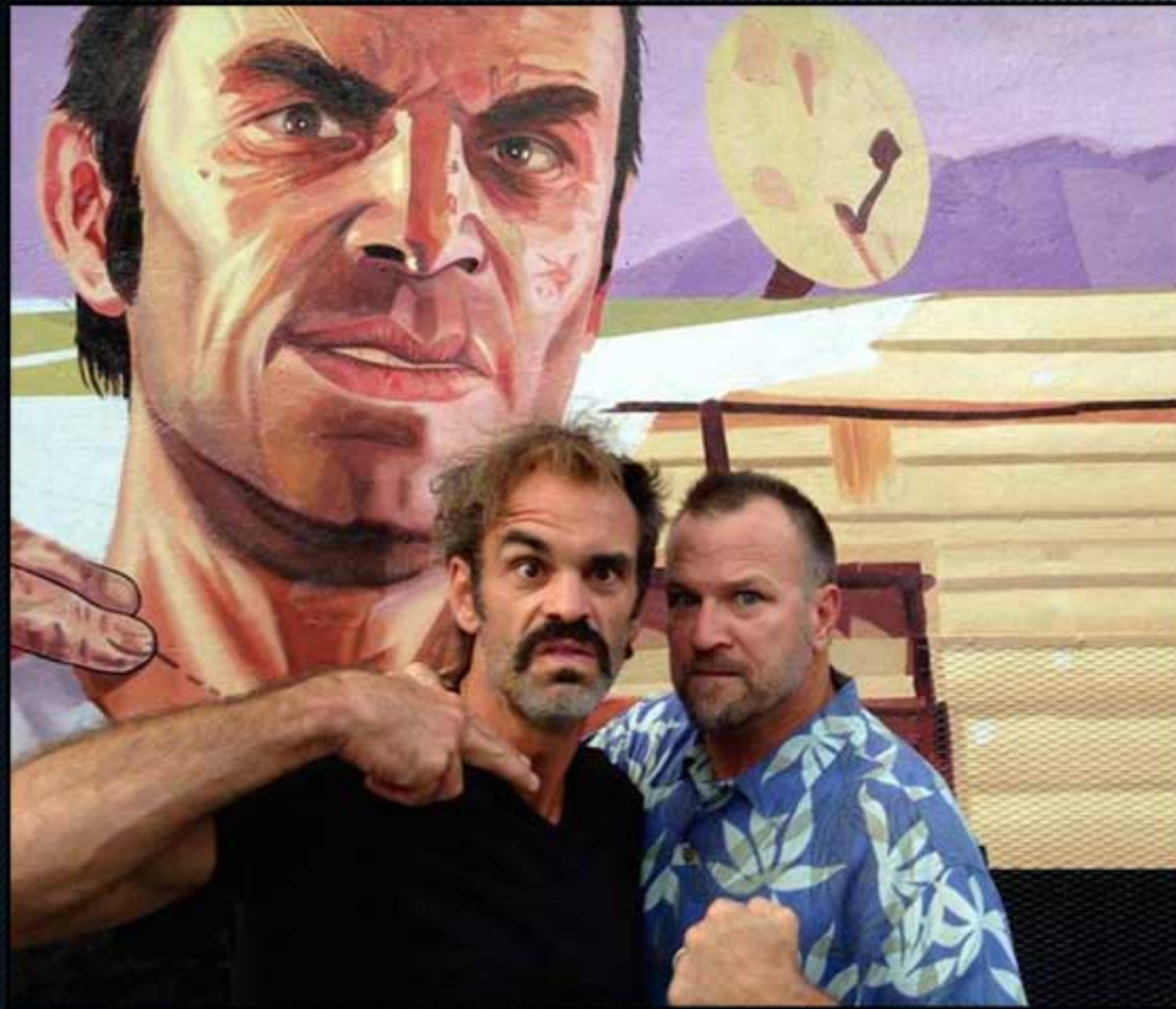
اچ تی سی شاید این روزها خیلی درگیر فروش One و One mini باشد ولی به نظر می رسد باترفلای را هم فراموش نکرده و نسخه جدید آن را با قرض گرفتن امکاناتی از وان، عرضه خواهد کرد. خبرهای غیررسمی اشاره دارند که باترفلای ۲ با نمایشگر ۵.۲ اینچی -تمام اچ دی- و پردازنده اسنپدراگون ۸۰۰ از راه خواهد رسید و گویا نمای جلوی آن مشابه پنل های لو رفته در بالا (یا حتی در رنگ های بیشتر) خواهد بود، ضمن اینکه بدنه ضد آب نیز هست. انتظار می رود اچ تی سی این تلفن را در کنار فبلت خود، وان مکس، در هفته های باقی مانده از سال میلادی رونمایی کند.



آیمک های ۲۰۱۴ به فروشگاه اپل اضافه شدند؛ پردازنده Haswell، وای-فای ac و حافظه فلش PCIe

اپل خیلی بی سر و صدا iMac ها را به روز رسانی کرده و حالا خریداران می توانند در دل طراحی زیبایی که سال گذشته معرفی شد، سخت افزارهای جدید و پرسرعتی را بیابند. اول از همه باید به پردازنده نسل چهارم Intel Core یعنی Haswell اشاره کرد که به آیمک آمده. مدل های ۲۱.۵ و ۲۷ اینچی این کامپیوتر دسکتاپ از پردازنده های Core i5 به بالا برخوردار شده اند. حداقل رم نیز ۸ گیگابایت (۴×۲) است. اگر از حافظه آیمک های ۲۰۱۴ می پرسید، ۱ ترابایت هارد دیسک حداقل فضای آنها است و در کنار این امکان سفارش هارد یا فیوژن درایو با فضای بیشتر هم هست. آیمک ۲۱.۵ اینچی با دو گرافیک پیش فرض عرضه می شود. اولی گرافیک Onboard اینتل با نام Iris است و دومی گرافیک حرفه ای NVIDIA GeForce GT 750M با ۱ گیگابایت حافظه ویدیویی. آیمک ۲۷ اینچی هم دارای دو گرافیک پیش فرض است: NVIDIA GeForce GT 755M با ۱ گیگابایت حافظه ویدیویی و NVIDIA GeForce GTX 775M با ۲ گیگابایت حافظه ویدیویی. تمام آیمک ها به وای فای پرسرعت 802.11ac مجهز شده اند که پیش از این در مکبوک ایر آن را دیده بودیم. همچنین در مدل های با حافظه فلش نیز اپل از فناوری PCIe استفاده کرده که تضمینی برای سرعت بالاتر برای انتقال داده ها و اجرای سیستم عامل است. به این صورت اپل آیمک ۲۰۱۴ را بدون مراسم معرفی کرد. قیمت دو مدل آیمک ۲۱.۵ اینچی (غیرسفارشی با مشخصات پیش فرض) به ترتیب ۱۲۹۹ و ۱۴۹۹ دلار است. قیمت دو مدل ۲۷ اینچی هم ۱۷۹۹ و ۱۹۹۹ دلار است. شما می توانید در فروشگاه آنلاین اپل مشخصات فنی دقیق این محصولات را مشاهده کنید.







f fb.com/serialhaie.khareji

t @FTVShows



مجله شماره ۶ خارجی فوشته انتقام جو!

www.ftvs.ir/category/magazine



همراه با جوایز نقدی

GORZ

رایگان

بازی استراتژیک متفاوت آنلاین

WWW.GORZ.IR



بازی گرز، یکی از **متفاوت ترین بازی های آنلاین** تحت مرورگر در **جهان** و یکی از **موفق ترین بازی های آنلاین** در **ایران** است که توسط یک تیم کاملاً ایرانی، طراحی و تولید شده. این بازی در سبک استراتژیک - نبرد ساخته شده، با این حال حداقل در یک وجه اساسی با تمامی بازی های تحت مرورگر در این سبک تفاوت دارد، این بازی به صورت **زنده** بین کاربران سایت در جریان است!

در گرز، کاربران به صورت زنده با هم به نبرد می پردازند و پیشرفت می کنند. در این بازی از **آخرین تکنولوژی های اینترنت** برای کاهش اختلافات سرعت و افزایش سرعت بازی کاربران استفاده شده.

این بازی که طی یک سال فعالیت موفق شده بیش از **۱۵۰ هزار کاربر** جذب کند را حتما امتحان کنید!



ewalk
ENTERTAINMENTS

2011 - 2013 GORZ.IR ALL RIGHTS RESERVED.