

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

- inFamous Second Son
- KillZone Shadow Fall
- Forza Motorsport 5
- RYSE Son of Rome
- Gran Turismo 6
- Beyond Two Souls

■ معرفی برخی از عناوین نسل جدید

■ پشت پرده بازی:

Far Cry 3 Blood Dragon

قسمت اول



اینکارها حاضرید؟

LG optimus G Pro



مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سردبیر: 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):

مسعود تیموری - امیر محمد جیرایی - رسول خردمندی

روزبه سامانی سجاد سعیدی - بهزاد شعبانی

امین شیروانی - عماد عامری - سید پرهام عبادی

فرشید عبداللہ پور - شایان فارسی - رامیلا کهن زاد

امیر رضا محمدخواه - مانی میرجوادی - سینا نادری

حسن ناظر مظفری - قاسم نجاری - عادل نریمانی

سعید نیکبخت

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، پیشنهادات 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



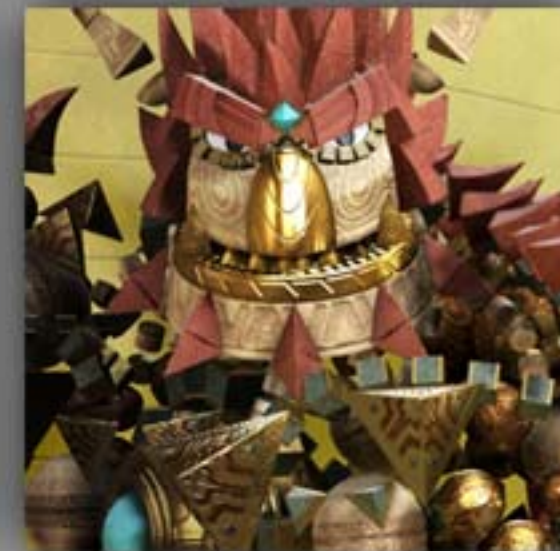
من و حامد از دو سه سال پیش با هم و از زمان مجله ی گیملند با هم همکار هستیم. پس از تجربه ی بلند مدت گیملند و ۱ سال مجله ی گیمفاپلاس: دیجیتال تقریباً کارمون در حوزه ی مجله ی اینترنتی به طور مستقیم رو به پایان هست. ۱ سال و ۱۲ شماره گیمفاپلاس: دیجیتال در کنار دو شماره ویژه نامه بازی های ایرانی که به جرات همه ی این مجلات نقطه ی عطفی برای بخش بازی های ویدئویی مجلات الکترونیکی بوده و با اطمینان میتونیم بگیم با کیفیت ترین و استانداردترین مجله ی الکترونیکی گیمی که بعد از گیملند منتشر شد همین گیمفاپلاس: دیجیتال بود. ما همیشه به دنبال کارهایی بودیم که خاص هستند و حالا وقت اون رسیده که مسیرمون رو کمی تغییر بدیم و از این قالب، به یک سطح بالاتر کوچ کنیم. نام و نشان مجله به نام واحد "گیمفاپلاس" تغییر میکتد اما در یک قالب و سیستم جدید قرار است به دستان شما برسد. منتظر اخبار ما باشید و برای موفقیت ما و خدمت به شما، دعا کنید. سپاس از همه ی دوستانی که مارو تحمل کردن و توی این ۱ سال از طریق نمایشگر خود، مجله های مارو مطالعه کردن. ممنون

حامد افرومند

سردبیر



سلام. خوب هستید؟ این شماره اصلاً قرار نبود به صورت همیشگی منتشر بشه! ولی خب همه چیز دست به دست هم دادن تا یک بار دیگه گیمفاپلاس به صورت دیجیتال منتشر بشه و در اختیارتون قرار بگیره... نبود یکی اذو تا از بخش های همیشگی مجله در این شماره هم به همین دلیل بود، چرا که قرار بود این شماره اواسط آذر ماه منتشر بشه و داشتیم با حوصله روی بخش ها کار می کردیم که این اتفاق نیوفتاد و هر چیزی که آماده شده بود رو تصمیم گرفتیم قبل از اینکه مطالب مجله سرد شن تقدیم حضورتون کنیم. حالا شاید از خودتون مدام سوال کنید که مگه چه خبره؟ چه بلایی قراره سر مجله بیاد؟ این سوالیه که برای پیدا کردن جوابش باید طی روزهای آینده به وب سایت گیمفا بیایید و رونمایی از محصول جدید ما رو نظاره گر باشید! این شماره شامل معرفی برخی از عناوین نسل جدید هست که در حال حاضر چند تا از این بازیها منتشر شده اند! اما برای بسیاری از ما که طعم کنسولهای نسل بعدی را نچشیدیم، معرفی این عناوین به جای نقد آنها نباید خیلی عجیب باشه. امیدوارم از این شماره لذت ببرید...



www.GameFa.com

FORZA MOTORSPORT 5

رد چرخ مایکروسافت بر روی نسل آینده

■ سجاد سعیدی

سبک: Racing

پلتفرم: XONE

سازنده: Turn 10

ناشر: Microsoft Game Studios



نسل بعدی کنسول ها همراه با حواشی های خود که همیشه به دنبال داشته اند در حال آمدن به بازار های فروش می باشند و صبر هواداران رو بیش از پیش لبریز می کنند. دو رقیب اصلی یعنی سونی و مایکروسافت با کنسول های جدید خود آماده ی آغاز کردن یک نبرد طولانی را دارند که نتیجه ی آن به سود برنده ی میدان خواهد بود.

وقتی صحبت از کنسول نسل بعد کمپانی مایکروسافت یعنی XBOX ONE به زبان می آید آدم ناخودآگاه به یاد عنوان انحصاری معرفی شده در روز رونمایی از کنسول می افتد. یکی از همین بازی ها، عنوان بسیار معروف و موفق Forza Motorsport 5 می باشد. این بازی که به دست استودیوی اصلی سازنده ی خود یعنی Turn 10 ساخته می شود با نمایش های خیره کننده خویش در همایش های معروف نظیر E3 توانست توجه خود را بیش از پیش به مخاطبان و دوست داران سبک "Racing" جلب کند.

با مشاهده ی نمایش های اولیه و خواندن اطلاعات مهم این بازی می توان حتی قبل از عرضه ی این بازی حدس زد که Forza 5 بهترین شماره در بین نسخه های این سری (فرانچایز) می باشد. یکی از بخش هایی که سازندگان بازی بر روی آن تمرکز زیادی کرده اند دقت در طراحی جزئیات بازی بوده است، از درها، کاپوت و صندوق عقب ماشین گرفته تا جزئیات محیط مسیر مسابقه!

از دیگر نکات قابل توجه دیگر حین ساخت بازی برای واقع گرایانه تر شدن آن همکاری سازندگان بازی با تولید کنندگان "برند" های معروف اتومبیل سازی و متخصصان کار کشته ی برنامه محبوب TOP GEAR می باشد. می توانید قبل از شروع بازی با استفاده از قابلیت Forzavista اتومبیل های مد نظرتان رو مورد بررسی قرار دهید.

در بازی بیش از ۵۰ مدل ماشین های مختلف و برای اولین بار ماشین های open wheel (اتومبیل هایی که تایر های

آن ها خارج از بدنه قرار دارد) گنجانده شده است. از قسمت های جدید بازی که مختص بخش "چند نفره ی آنلاین" بازی می باشد Drivatar نام دارد این سیستم با یادگرفتن نوع رانندگی کردن بازی کننده در هر زمان که او در بازی حضور ندارد می تواند مسابقه دهد همینطور با افزایش تعداد مسابقات اطلاعات بیشتری دستگیر این سیستم جالب می شود و سعی اصلی اش بر این موضوع می باشد که بتواند در آینده بیشتر با Style رانندگی مخاطب آشنا و در آینده بتواند بیشتر شبیه به یک Player واقعی مسابقه دهد.

یکی از نکات هائز اهمیت و در نوع خود جالب این بازی ارتباط با سیستم cloud و از طریق آن افزایش دادن هوش مصنوعی رقبایان می باشد. این بخش با نشان دادن نقاط ضعف شما به حریف سعی می کند که آن ها بتوانند در شرایط خاص از شما پیشی بگیرند و چالش ایجاد کنند.



نور پردازی و جزئیات در تصاویر بیداد می کند!



پیست های درون شهری بازی و محیط خیره کننده ی آن !

تصویر فوق که مشاهده می کنید نمونه بارز
یک اتومبیل open wheel می باشد.



در ابتدا مسابقه یک طنین دل انگیز و آرامبخش شروع به نواختن می کند اما در وضعیت های حساس بازی که به اوج هیجان می رسید موسیقی بازی نیز اوج می گیرد که این موضوع در کمتر بازی دیده شده است. از نکات جالب بازی ضبط شدن بیش از هزاران صدای اتومبیل های مختلف برای بیشتر نزدیک کردن بازی و شبیه سازی آن به واقعیت می باشد. اگر واقعا قصد خرید کنسول های نسل بعد و یا XBOX ONE را ندارید اما طرفدار سبک "ریسینگ" می باشید عنوان FORZA MOTORSPORT 5 یکی از دلایل قانع کننده ای می باشد که شما را راضی به این امر کند به هر حال باید تا روز عرضه X ONE صبر کرد و دید که آیا FORZA 5 می تواند با دیگر از سد رقیبانش بگذرد و یا خیر!

از دیگر نکات قابل توجه و مهم این بازی سیستم جدید موجود بر روی کنترلر های XBOX ONE می باشد که به این صورت عمل می کند که اگر اتومبیل حین رانندگی صدمه ی خاصی از طریق چاله ها و یا تصادف در جاده صورت بگیرد کنترلر در جهت همان صدمه شوک وارد می کند به طور مثال اتومبیل شما از طرف چپ به گارد ریل جاده کشیده می شود در همین حین کنترلر شما نیز فقط از جهت چپ شوک می دهد و برعکس!

در بخش موسیقی بازی یک تحول خاص بکار برده شده است، بر خلاف دیگر بازی های "ریسینگ" که از موسیقی های راک و الکترونیک استفاده می کنند شما در FORZA 5 به قطعه های یک گروه ارکستر که برای ساخت موسیقی بازی تدارک دیده شده اند گوش فرا می دهید.

همینطور در کنار این بخش اشتباهات هوش مصنوعی استاندارد بازی ذخیره می شود تا وقتی که این مشکلات باردیگر رخ ندهد و رفع شود.

بر خلاف نسخه های گذشته مسیر های مسابقه دادن و پیست ها در این بازی در شهر پراگ واقع در جمهوری چک صورت می گیرد و شامل پیست های درون شهری و مکان های متنوع می باشد.

اوج قدرت گرافیکی این عنوان بعد از محیط های پر جزئیات و متنوع اجرای آن بر روی ۶۰ فریم بر ثانیه با resolution 1080P برای نشان دادن قدرت بسیار زیاد کنسول XBOX ONE که جواب سنگینی برای کسانی می باشد که منکر این مهم می شوند ، می باشد!

GRAN TURISMO 6

گذر از واقعیت در جاده‌ی ششم

سبک: Racing
پلتفرم: PS3

سازنده: Polyphony Digital
ناشر: SCEA

عنوان Gran Turismo یکی از باسابقه‌ترین عناوین سبک شبیه‌ساز رانندگی در تاریخ کنسول‌های خانگی محسوب می‌شود. عنوانی که از زمان اولین کنسول خانگی Sony، همیشه همراه علاقه‌مندان این سبک بوده است. پس از ظهور دومین کنسول سونی، استودیوی Polyphony با عرضه نسخه‌ی سوم بار دیگر نه تنها هنر خود در ساخت یک شبیه‌ساز رانندگی با جزئیات دقیق را نشان داد، بلکه توانایی‌های کنسول قدرتمند آن زمان سونی را نیز به تصویر کشاند. سال ۲۰۰۵، آخرین سالی بود که نسخه‌ای از این عنوان برای کنسول PS2 عرضه شد. سازندگان بازی وعده‌های بسیار فراوانی برای نسل بعد داده بودند. پس از تاخیرهای بسیار زیاد نسخه‌ی پنجم GT برای کنسول PS3 منتشر شد. بازی از هر لحاظی در سطح مناسبی قرار داشت، اما بعضی معتقد بودند انتظاری که برای عرضه بازی کشیدند ارزش نداشته است. به هر حال زمان زیادی از عرضه‌ی نسخه پنجم نگذشته بود که باری دیگر، کارگردان بازی، یامائوچی اعلام کرد نسخه‌ی ششم بازی نیز در اواخر همین نسل برای کنسول PS3 عرضه خواهد شد. به گفته‌ی یامائوچی این نسخه قرار است بسیار کامل‌تر از نسخه‌های پیشین خود باشد. از جلوه‌های گرافیکی و طراحی ماشین‌ها گرفته تا دقیق‌تر شدن وضعیت کنترل و هندلینگ آن‌ها. در نسخه‌های قبلی سری GT از لحاظ طراحی ماشین‌ها و یا پیست‌های مسابقه کمبود آن‌چنانی احساس نشد، اما تاکیده‌های شدید عوامل ساخت بازی، نشان از آن دارد که در این نسخه قرار است طعم واقعی یک شبیه‌ساز رانندگی را بچشیم. در نسخه‌ی پنجم ۷۳ پیست مسابقه در ۲۹ جاده به علاوه‌ی ویژگی "طراحی پیست" در بازی وجود داشت، اما این بار با کاهش دو عددی پیست‌ها و اضافه شدن ۷ جاده‌ی جدید روبه‌رو خواهیم شد. به مانند گذشته ویژگی طراحی پیست در این نسخه نیز وجود دارد.





از جاده‌هایی که برای اولین بار در نسخه‌ی ششم با آن‌ها آشنا خواهیم شد می‌توان به "Brands Hatch"، "Silverstone Circuit" و همچنین "Mount Panarom" اشاره کرد. قرار است پس از عرضه‌ی بازی، از سوی استودیوی سازنده، DLC برای اضافه شدن چند مسیر مسابقه‌ی جدید منتشر شود. البته اطلاعات چندانی در مورد این مسیرهای جدید به بیرون درز پیدا نکرده است. البته اگر شما نیز جزء علاقه‌مندان بعضی از مسیرهای نسخه‌ی قبل هستید، نگران نباشید. قرار است در این نسخه، بخشی وسیعی از مسیرهای مسابقه را پیست‌های موجود در GT5 پوشش دهند. البته بنابر گفته‌ی سازندگان تمامی جزئیات GT6 که شامل مسیرها نیز می‌شود به صورت به‌روز شده تحویل دوست‌داران این سری داده خواهد شد. در بعضی از مسیرهای مسابقه‌ی GT5، شرایط آب و هوایی وجود داشت. در هنگام مسابقات ممکن بود این شرایط تغییر پیدا کند و ناگهان با ریزش باران روبه‌رو شوید. در این نسخه نیز شرایط تغییرات آب و هوایی همچنان پابرجا خواهد ماند، اما با تغییرات گسترده. این تغییرات به گونه‌ای تدارک دیده شده‌اند که شما قبل از ورود به پیست برای برپایی مسابقه، باید تمامی پیش‌بینی‌ها و احتمالات شرایط آب‌وهوایی را در نظر بگیرید. اگر شما از مقاومت لاستیک‌های سوار شده روی ماشین در زیر شرایط بارانی مطمئن نیستید، بهتر است قبل از انجام دادن هر کاری لاستیکی را انتخاب کنید که از سطح لغزش پایین‌تری برخوردار است. در این نسخه تمامی شرایط قبل، بسیار دقیق و همچنین اصولی‌تر شده‌اند. در کنار ماشین‌هایی که در نسخه‌ی قبل وجود داشتند، تعداد بسیار زیادی ماشین جدید برای بازی در نظر گرفته شده است. لازم به ذکر است قطعات آیرودینامیک نیز برای ماشین‌های موجود در بازی تدارک دیده‌اند. به طور حتم، یکی از هیجانانگیزی که در هنگام مسابقه دادن با ماشین‌های درون بازی وجود دارد، آسیب‌پذیری آن‌ها پس از تصادف است. حال این نکته با وجود قطعات آیرودینامیکی که طراحی کرده‌اند بسیار زیباتر خواهد بود. همچنین یکی دیگر از پیشرفت‌های بازی، به‌روز شدن بخش سفارشی کردن ماشین‌ها می‌باشد. میزان سفارشی کردن به قدری بالا رفته است که به‌گونه‌ای قادر خواهید بود از یک ماشین جدید در مسابقات رونمایی کنید. امیدواریم این بخش همانگونه که وعده داده شده بزرگ و نامحدود باشد تا نگرانی‌هایی که در نسخه‌های پیشین GT به دلیل وجود محدودیت‌های فراوان این بخش حاصل شد، باری دیگر تکرار نشود.



خوشبختانه سری Gran Turismo به درستی این اطمینان را به ما میدهد که نسخه‌ی ششم نیز نوید بخش یک شبیه‌ساز رانندگی خوب را دارد. اگرچه شاید نتواند هیجانی که در نسخه‌های ابتدایی بازی داشتیم را بار دیگر تکرار کند، اما حداقل می‌تواند تجربه‌ی رانندگی در جاده‌های انگلستان و یا ژاپن را هنگامی که با سرعتی بالا در حال گوش دادن به موسیقی با هر سبکی که علاقه‌مند هستید را برای شما به ارمغان بیاورد. از یک بازی شبیه‌ساز هرچه انتظار داشته باشید در GT6 بدست خواهید آورد. جزئیات بسیار دقیق در طراحی ماشین‌ها و یا جاده‌هایی که به جرات می‌توان گفت تفاوت آن‌چنانی با نمونه‌های واقعی خود ندارند. سیستم هندلینگ بسیار طبیعی، شرایط آب و هوایی همیشه در حال تغییر و آسیب‌پذیری بالای ماشین‌ها در هنگام تصادفات. همه‌ی آن‌ها زمانی که در کنار یکدیگر جمع شوند، می‌توانند حصار دنیای مجازی را از بین ببرند و شما را توسط یک دنیای مجازی وارد دنیایی کنند که تشخیص واقعیت به شدت برای شما سخت خواهد بود. تنها نگرانی که کمی آزاردهنده است، احتمال تاخیرات پیاپی تا انتشار بازی می‌باشد. یامائوچی و تیم همراه او هیچ‌وقت نتوانسته از لحاظ زمان انتشار عناوین خود با طرفداران این سری منظم باشند. شاید اگر نیمی از آن تاخیرهایی که عنوان GT5 داشت به وجود نمی‌آمد، منتقدان نیز در هنگام امتیازدهی سخت‌گیر نمی‌شدند. به هر حال هنگامی عنوانی تاخیر می‌خورد باید دلیل قانع‌کننده‌ای برای آن اعلام شود. بحثی که هیچ‌وقت استودیوی PD به درستی با آن روبه‌رو نشد. در اوایل معرفی بازی، یامائوچی تاکید کرد بازی تنها برای PS3 منتشر خواهد و خبری از کنسول نسل بعدی نمی‌باشد. اما پس از انتقادهایی که در این مورد بر استودیوی PD وارد شد، یامائوچی بار دیگر در رسانه‌ها حاضر شد و احتمال انتشار این بازی برای کنسول PS4 را داد. این احتمال به نظر می‌رسد به نتیجه برسد، اما تا به حال هیچ تاییدیه‌ای رسمی از سوی سونی و یا استودیو منتشر نشده است. تا زمان انتشار بازی زمان زیادی نمانده است. ششم دسامبر سال جاری، زمان اعلام شده از سوی یامائوچی و همکاران او می‌باشد، اما همانگونه که گفته شد هیچ اعتمادی نمی‌توان به این تاریخ کرد. تنها امیدواریم بازی آنقدر دیر منتشر نشود که طرفداران سری را در آخرین وداع با کنسول PS3 به نگرانی و دغدغه بیندازد.

به دور از تمامی این گفته‌ها، کمر بند خود را برای یک حضور سرعتی در جهانی نزدیک به واقعیت محکم ببندید.

اگر حتی برای یک بار GT5 را بازی کرده باشید با وجود قابلیت نصب بخشی از بازی روی حافظه‌ی کنسول، صفحه‌ی Loading بسیار طولانی شما را عذاب داده است. حال دیگر به همان اندازه‌ای که در گذشته باید برای انجام یک مسابقه صبر می‌کردید نیاز نیست منتظر باشید. با توجه به قول هایی که داده شده دیگر خبری از بخش‌های Loading طولانی مدت نخواهد بود. در کنار آن، منوی جدیدی با جلوه‌های گرافیکی تازه برای این شماره آماده کرده‌اند. به نظر می‌رسد منوی بازی تغییرات گسترده‌ای داشته که در همان اوایل اعلام انتشار GT6 به آن اشاره کردند. متأسفانه تا به حال از مدهای نهایی و جدیدی که در بازی گنجانده خواهند شد اشارات چندانی نشده، اما انتظار می‌رود بخش‌های Arcade، Career و ویژگی‌های آنلاین بازی دست‌خوش تغییراتی شوند. نزدیک به ۱۲۰۰ ماشین در این نسخه وجود دارد که تمامی آن‌ها با جزئیات بسیار دقیق طراحی شده‌اند. یک‌به‌یک ماشین‌های موجود در نسخه‌ی قبل این بار نیز در گاراژ نسخه‌ی ششم حضور خواهند شد و علاوه بر آن‌ها، تعدادی نیز اضافه شده‌اند. البته سازندگان بازی همانگونه که از قبل مشخص بود قرار است بخشی از ماشین‌های جدید خود را به صورت فروشی درون DLC قرار داده و در PSN Store عرضه کنند. از ویدیویی که برای تایید شدن بازی منتشر کردند نزدیک به ۱۳ ماشین مشاهده شد. ماشین‌های همچون Ford Focus ST، Jaguar XJ220، Mk III، BMW M5 و همچنین دو نمونه از مدل‌های ۲۰۱۳ شرکت Mercedes Benz یعنی A45 AMG و E63 AMG AWD و SportWagon در بازی حضور حتمی خواهند داشت. با توجه به طراحی و پیشرفته‌تر شدن سیستم فیزیک ماشین‌ها، انتخاب یک ماشین برای حضوری قدرتمند در مسابقات بسیار سخت‌تر از قبل شده است و دیگر نمی‌توانید به راحتی از ویژگی‌هایی که هر ماشین به صورت انحصاری دارد گذر کنید. شاید پس از بهبود بخشیدن سیستم آسیب‌پذیری قطعات ماشین‌ها و یا همان ویژگی آیرودینامیک، واقعی‌تر شدن بخش اصطحلاک خودروها و میزان مقاومت آن‌ها نسبت به اتفاقات درون جاده‌ای و نحوه‌ی صحیح استفاده از خودرو، دومین ویژگی پیشرفت داده شده‌ی بازی می‌باشد که ارزش تجربه کردن بازی را دوچندان می‌کند. با وجود این قابلیت‌ها، حس حضور در یک مسابقه‌ی رسمی اتومبیل‌رانی را به شدت درک خواهید کرد و درست در همان جایی که نشسته‌اید با چالش‌هایی که یک راننده‌ی حرفه‌ای در قبل از آغاز و یا هنگام مسابقه با آن روبه‌رو می‌شود دست‌وپنجه نرم می‌کنید. تنها عاملی که بازگو همه چیز خواهد بود، تاریخ و گذشته است.



inFamous: Second Son

پرهام عبادی ■

سبک: Action Adventure

سازنده: Sucker Punch Productions

پلتفرم: PS4

ناشر: SCEA

زمانی که نخستین بازی از سری inFamous معرفی شد همگان متوجه این موضوع شدند که یک بازی با افکاری بلندپروازانه در حال ساخت است. سری بازی inFamous در سال ۲۰۰۹ پا به میدان گذاشت و توانست عنوانی بسیار موفق در تمام زمینه ها باشد و با داستانی زیبا و گیم پلی فوق العاده ای که در کنار زمینه های عالی دیگر به نمایش می گذاشت Sony را مجبور کرد که از Sucker Punch بخواهد ادامه ای برای این بازی که دیگر یکی از بازیهای پرطرفدار کنسولشان شده بود بسازد. نسخه ی دوم این بازی هم در سال ۲۰۰۹ عرضه شد که توانست پیشرفتی بر این سری باشد و موفقیت نسخه ی قبل خود را ادامه دهد. SP که از سال ۲۰۰۲ که اولین نسخه ی Sly را برای PS2 ساختند تا سال ۲۰۱۱ همکاری خوبی با Sony داشتند توانستند این غول بزرگ صنعت را با بازیهای با کیفیتشان مجاب کنند که به جمع استودیوهای First Party سونی بپیوندند و اینگونه بود که در سال ۲۰۱۱ شرکت سونی SP را خرید و زیرمجموعه ی خود قرار داد. مطمئناً یکی از چیزهایی که PS4 در چند ماهه ی اول خود احتیاج داشت بازیهای پرطرفدار نسل قبلش بود که با وجود inFamous Second Son خیال طرفداران راحت است.

inFamous : Second Son سومین بازی از سری محبوب نسل هفتمی inFamous است و تا به امروز نیز بسیار تحویل گرفته شده است و توانسته یکی از بازیهای محبوب طرفداران تا به امروز باشد. یکی از دلایل محبوب شدن سری بازی inFamous داستان فوق العاده ی این سری است که همیشه با سورپرایزهای فوق العاده ی سناریوی آن مشهور است. در Second Son خیلی چیزها فرق کرده است که اصلیتین آن تغییر شخصیت اصلی بازیست. Cole McGrath که شخصیت اصلی بازیهای قبلی بود جای خود را به Delsin Rowe که جوانی ۲۴ ساله است داده که شاید بتواند به اندازه پیشکسوت خود محبوب شود. Cole در نسل هفتم بدون شک یکی از بهترین Characterهای ساخته ی نسل بود که خیلی زود توانست خودش را در دل گیمرها جا کند و شخصیت پردازی فوق العاده ی وی توانست کمک بزرگی به پیشرفت داستان بازی بکند.





SS هفت سال بعد از نسخه ی قبلی و در شهر سیاتل (Seattle) ایالت واشنگتون اتفاق می افتد که سازندگان پایان خوب نسخه ی قبل را برای ادامه دادن داستان در نظر گرفته اند. پس این به این معناست که Cole McGrath مرده است و در این نسخه حضور ندارد. با این حال که Cole خودش را برای مردم فدا کرد تا The Beast دنیا را از بین نبرد ولی مردم بعد از گذشت این سالها مثل اینکه قهرمان خود را فراموش کرده اند و وی را دلیلی برای بدبختی های خود می نامند. پس از این مدت سازمانی به نام Department of Unified Protection تشکیل شده است که تمام Conduit های شهر را دستگیر می کند که خودشان هدف این کار را حفظ امنیت شهر گزارش کرده اند. البته این سازمان گزارش کرده است که دیگر از اسم Conduit استفاده نشود و به کسانی که دارای قدرتهای فرابشری هستند Bio Terrorist گفته شود. قهرمان این شماره همانطور که گفته شد (دلسین) Delsin Rowe 24 ساله است که یک گرافیتی کار است که کارش هم گرافیتی انجام دادن بر روی در و دیوارهای سیاتل است. در یک روز اتوبوسی تصادف می کند و دلسین به یاری مسافران می شتابد و پس از برخورد با یک Conduit می فهمد که قدرتهای درونش بیدار شده است و دارای قدرتهای فرابشری شده است و می تواند قدرت Smoke (دود) را کنترل کند که این به معناست که وی دیگر یک Conduit است. حال که دلسین متوجه قدرتهایش شده می خواهد به جنگ با D.U.P که خطری بزرگ چه برای Conduit ها چه برای مردم است پردازد و از پشت پرده ی این سازمان خبردار شده تا بتواند D.U.P را از بین ببرد. همینطور از آنجایی که دلسین یک گرافیتی کار است می توان گرافیتی های وی را در سطح شهر دید که پرنده ای را درون قفسی کشیده است که می خواهد پر بکشد و به دنبال آزادی است. این می تواند تشبیه مردم و Conduit ها به پرنده و شهر به یک قفس باشد له معنی آن که D.U.P و مامورانش در واقع در سیاتل مردم را زندانی کرده اند. Delsin در این راه تنها نیست و می تواند از کمک افرادی مانند برادرش Reggie بهره ببرد.

Delsin Rowe

جوانی ۲۴ ساله که کارش کشیدن کارهای گرافیتی بر روی دیوارهای شهر است. به تازگی وی متوجه قدرتهای مافوق بشری خود شده است. قدرت Smoke در او وجود دارد و می تواند از دود استفاده های زیادی بکند. شروع به مبارزه با سازمانی می کند که کنترل سیاتل را در دست گرفته و یکی از کارهایشان این است که Conduit ها را دستگیر میکنند ولی دیگر بعد از این کار کسی خبری از آن Conduit ندارد و معلوم نیست که آنها با Conduit ها چه می کنند. Delsin به مانند Cole McGrath می تواند انتخاب کند که کارهای خوب انجام دهد یا کارهایی شیطانی انجام دهد که به این سیستم Karma گفته می شود. پشت ژاکت وی عکس دو پرنده است که یکی سفید و دیگری قرمز است که روشن بودن چشم هر کدام می تواند نشان دهد که Karma دلسین خوب است یا شیطانی است و نزد مردم بدنام! دلسین در طول مسیرش قدرتهای بیشتری را علاوه بر دود بدست می آورد. Delsin برای مبارزات نزدیک از یک زنجیر استفاده می کند که گیم پلی بازی را در نبردهای تن به تن خیلی نزدیک دلسین با ماموران D.U.P را می تواند بسیار جذابتر کند. چهره ی



دلسین برگرفته از Troy Baker مشهور است که صد البته وی صداگذاری Delsin را نیز بر عهده گرفته است.

Reggie Rowe

Reggie برادر بزرگتر Delsin است که اتفاقاً یکی از مامورین پلیس شهر سیاتل می باشد. Reggie به مانند برادرهای دیگر خیلی از دلسین که بسیار جوان است و بی تجربه مواظبت می کند ولی قدرت دلسین که به تازگی Reggie متوجه این موضوع مهم شده خیلی چیزها را عوض کرده است.

دلسین نیز باعث خرابکاری هایی شده است و Reggie چون یک افسر پلیس است برادرش را از دست قانون آزاد می کند ولی به گفته ی خود Delsin, Reggie دیگر دارد با دم شیر بازی می کند که به جدال با D.U.P می رود و برای همین بارها سعی می کند که او را از این کار پشیمان کند ولی Delsin تصمیم خودش را گرفته و میخواهد با D.U.P بجنگد چه با کمک Reggie چه بدون کمک او! Travis Willingham در نقش وی در این بازی ظاهر شده است.



Abigail Walker

که لقب خود را Fetch گذاشته است و مردم او را با این نام می شناسند مرموزترین کاراکتر (Character) بازی است که تا به امروز معرفی شده است. Fetch مانند Delsin یک Conduit است ولی قدرتهای او با Delsin فرقهایی دارد که همین باعث شده است که Delsin را به سمت خود بکشاند. Fetch دارای قدرت Neon Light Power می باشد که البته به گفته ی خودش او به هیچ انسان بی گناهی صدمه ای نمی زند. به نظر می آید که Fetch از خود ویدئویی درست کرده و در سطح شهر پخش شده است و زمانی که Delsin از قدرت وی خبردار می شود به سراغ او می رود تا بتواند قدرت او Fetch را از او بگیرد ولی مثل اینکه Fetch از این کار خیلی هم راضی نباشد که همین امر باعث می شود Delsin به زور از وی قدرتهایش را بگیرد.

بر اساس گفته ی سازندگان Fetch نقش مهمی را در این نسخه ایفا می کند و فهمیدن گذشته ی وی شاید بتواند Delsin را بیشتر به D.U.P و سرانش نزدیک کند. Laura Bailey نقش Fetch را در بازی ایفا می کند.



قدرت Neon Light Power تنها قدرتی نیست که Delsin در بازی علاوه بر Smoke به آن دست پیدا می کند بلکه سازندگان گفته اند قدرتهای بیشتری هستند که Delsin می تواند به آنها دست پیدا کند و از آنها استفاده کند. سازندگان در ساخت بازی از Touch Pad دسته ی جدید PS4 یعنی Dualshock 4 استفاده ی جالبی کرده اند و برای شارژ کردن قدرتها از Touch Pad استفاده ی بسیار جالبی شده است. وقتی در کنار منبع آن قدرتها قرار بگیرید می توانید با فشار آوردن دو انگشت شست بر روی Touch Pad شاهد این باشید که Delsin از آن منبع قدرت، قدرت مورد نظر خود را شارژ می کند. فعلاً مشخص شده است که برای شارژ کردن قدرت Smoke می توان از ماشینهای از کار افتاده یا دودکش ها استفاده کرد و همچنین برای شارژ کردن قدرت Neon نیز می توان از تابلوهای تبلیغاتی فراوانی که در شهر به وفور یافت می شوند استفاده کرد. برای سریعتر کردن انتقال به مانند شماره های قبلی خبری از Fast Travel نیست و به مانند قبل به نظر می آید که باز هم از راه های پیشین برای سریعتر کردن انتقال استفاده شود. یکی از این راه های که در این نسخه استفاده می شود Dashهایی است که Delsin می تواند در یک لحظه انجام دهد و برای آسان تر کردن عبور از ساختمان ها نیز دودکش های زیادی در دنیای بازی گنجانده شده است که به Delsin اجازه می دهد با استفاده از قدرت وی از دودکشهای مختلف عبور کرده و حرکت خود را سرعت ببخشد. همچنین به نظر می آید طرفداران خیلی خواهان وجود ریلها برای حرکت بر روی آنها هستند و سازندگان هم هنوز نظر قطعی برای وجود دوباره ی ریل ها در این نسخه نداده اند ولی با توجه به تصاویر می توان انتظار داشت که ریل ها در این نسخه حضور داشته باشند.





گرافیک بازی به قدری زیباست که می توان آن را CGI-Like ترین بازی نسل بعد دانست. واقعاً افکتهای که تا به حال در بازی نشان داده شده است فک بر انداز بوده است. Sucker Punch در این نسخه از انجین Unreal Engine 4 برای بازی خود استفاده کرده اند و توانسته اند قدرت این انجین را با بازی خود نشان دهند. گرافیک در سری بازی inFamous تا به امروز همیشه عالی بوده است ولی هیچوقت نمی توانستیم آن را بهترین بدانیم که حال با Second Son می تواند به بالاترین سطح رسیده و در جمع غولهای بزرگ گرافیکی در جمع بازیهای دیگر باشد. یکی دیگر از کارهای خارق العاده ای که SP برای این نسخه کرده است اسکن ۳۶۰ درجه ای صورت تمام کاراکترهای موجود در بازی است یعنی تمام NPCهایی که در خیابان حضور دارند و مشغول پیاده روی یا کارهای دیگر هستند. به طور کلی در ۳ روز تیم SP به شهر سیاتل رفته و ۷۵ نفر از مردم را انتخاب کرده اند و تمام آنها صورتشان ۳۶۰ درجه ای اسکن شده است که نتیجه ی فوق العاده ای را در اختیار SP گذاشته است. نتیجه این است که ۱.۴ میلیون Polygon برای ساخت چهره ی NPCها استفاده شده است که رقم قابل توجهی است که به راحتی هم نمی توان از این کار بزرگ گذشت. هرچند باید این رقم برای کاراکترهای اصلی به مانند Delsin بسیار بیشتر نیز باشد.

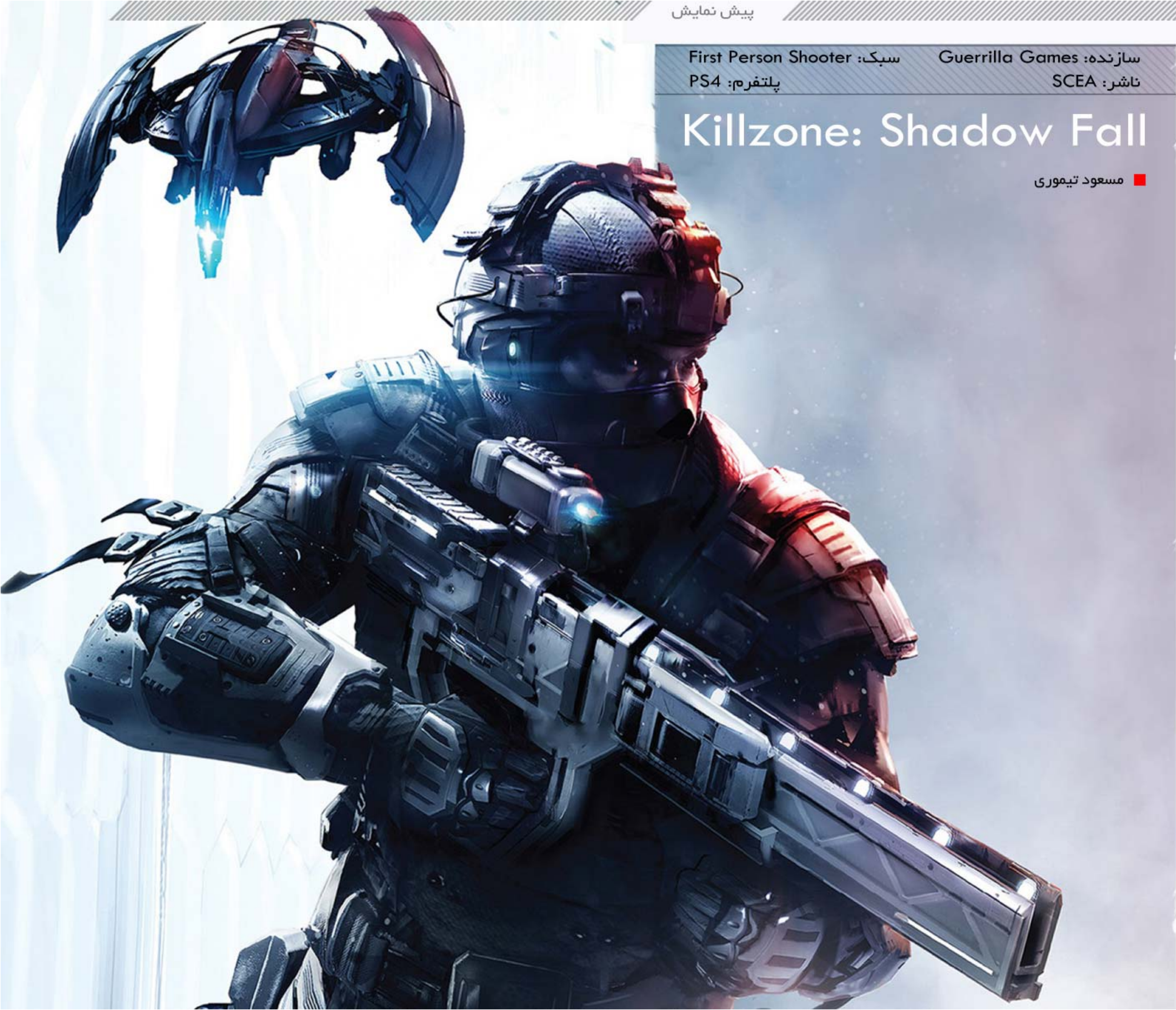
Sucker Punch هنوز از مود Multiplayer بازی خیلی سخن نگفته است ولی در ابتدای معرفی بازی یک سری صحبت هایی در این باره شده بود که اگر بازی دارای این بخش باشد مطمئناً در آن از ایده هایی ناب استفاده خواهد شد ولی تا به امروز به طور رسمی از این بخش پرده برداری نشده است و با توجه به اینکه بازی در ماه February 2014 عرضه می شود اگر خبری از بخش Multiplayer برای این بازی باشد باید در همین ماه های آتی از SP بشنویم. بازی inFamous Second Son به نوعی برگ برنده ی سونی در ماه های اول عرضه ی کنسول نسل جدید خود یعنی PS4 به حساب می آید و تا به حال نیز استقبال بسیار خوبی از این بازی شده است و طرفداران زیادی را منتظر خود نگاه داشته است. باید دید آیا inFamous در شروع نسل جدید شروعی طوفانی خواهد داشت یا خیر ، که با توجه به عوامل مختلف مانند استودیوی سازنده و نمایشهای بازی می توان امید بسیار زیادی به این بازی و موفقیتش بست.

سبک: First Person Shooter
پلتفرم: PS4

سازنده: Guerrilla Games
ناشر: SCEA

Killzone: Shadow Fall

مسعود تیموری ■





کیلزون یکی از برترین و نام آشناترین بازی‌ها در میان هواداران سونی و صدا البته در میان هواداران سبک شوتر است که اولین نسخه‌ی آن به صورت انحصاری برای PS2 منتشر شد. دو سال بعدتر عنوان Killzone: Liberation برای PSP و پس از آن با انتشار نسخه‌های سوم و چهارم بازی برای PS3 سه گانه به پایان رسید. در اواسط سال ۲۰۱۳ هم شاهد انتشار Killzone: Mercenary برای کنسول دستی PS Vita بودیم. در بیستم فوریه‌ی ۲۰۱۳ زمانی که همه‌ی نفس‌ها در سینه حبس شده بود، Killzone: Shadow Fall به عنوان اولین لانچ تایتل و اولین عنوانی که برای PS4 معرفی شد یک شروع انفجاری داشت به طوری که هواداران همایش را روی سر همدیگر خراب کردند! ششمین کیلزونی که پا جای نیاکانش می‌گذارد عنوانی است که نه تنها بین هواداران و انتظاراتشان فاصله انداخته است، بلکه در کنار Infamous: Second Son یکی از خط شکنان بزرگ برای PS4 محسوب می‌شود.

داستان بازی کاملاً با نسخه‌های قبلی تفاوت دارد. سی سال از روایات و جنگ میان هلگاست‌ها و ISA گذشته است و محل زندگی هلگاست‌ها یعنی سیاره‌ی Helghan به جایی غیر قابل سکونت مبدل شده است. اگر یادتان باشد پس از اولین جنگ فراخورشیدی که میان ISA و Helghan صورت گرفت، برنده‌ی این میدان ISA بود و بنابراین سازمان تصمیم گرفت که قوانین و حکمران جدیدی را برای Vekta در نظر بگیرد. این اتفاق باعث شد که کودتایی در این سیاره به وجود بیاید که به نفع ISA بود. هر چه که بود هلگان آشوبگران را سرکوب کرد اما اوضاع بدتر شد. در Shadow Fall داستان ادامه‌ی این اوضاع نا به سامان را روایت می‌کند. جایی که ISA هلگاست‌ها را به Vekta فرا می‌خواند.

هلاکاست‌ها به وکتا سفر می‌کنند اما دریغ از این که این سفر شروعی برای یک جنگ سرد میان آن‌ها و نیروهای وکتان است. ژنرال کل نیروهای امنیتی وکتا یکی از بهترین مامورینش یعنی Lucas Kellan را به آن سوی دیوار امنیتی می‌فرستد و در طرف مقابل هم در جناح هلاکاست‌ها کرکتر مونث بازی Echo (همان خانمی که تصویرش روی باکس آرت بازی دیده می‌شود) معرفی می‌شود که یکی از شخصیت‌های کاملاً جدید است و از او اطلاعات کاملی نداریم. لوکاس یکی از اعضای Shadow Marshai است که در آینده با ISA متحد می‌شود تا جلوی هلاکاست‌ها را بگیرد. در ابتدا شایعاتی مبنی بر این که بخش تک نفره را می‌توان به صورت دو یا چندنفره (Co-op) بازی کرد اما این شایعه توسط آقای Steven Ter Heide تکذیب شد چون موتور بازی فعلاً قابلیت ساپورت کردن Split Screen را ندارد اما وی خبر از این داد که بخش تک نفره/داستانی بالغ بر ۱۰ ساعت طول خواهد کشید در حالی که عناوینی مثل Call of Duty: Ghosts که برای نسل بعدی هم منتشر می‌شوند، فقط ۶ ساعت بخش داستان دارند.

در این شماره دیگر شاهد حضور کرکتر Killzone 3 یعنی Tomas Sevchenko با نام مستعار Sev نیستیم و به گفته‌ی گوریلا او از دور داستان خارج شده است.

در اولین تریلر بازی شاهد یک رونمایی خارق‌العاده بودیم. اولین عنوانی که برای نسل بعد معرفی شد و بر روی PS4 تست شد Killzone: Shadow Fall بود. شروعی بسیار آرام که دیوار امنیتی میان ISA و هلاکاست را نشان می‌داد و پس از آن کم‌کم روی دیگر بازی نیز نمایان شد و اکشن نفس گیر بازی به نمایش در آمد. اولین شاخصه‌ی نسل هشتم Shadow Fall گرافیک بی نظیرش بود و بازی به خصوص از نظر تخریب پذیری کم و کسری نداشت. تخریب پذیری ساختمان‌ها در هنگام مقابله‌ی ISA و هلاکاست‌ها بی نظیر بود و همگی نشان از اهمیت دادن Geurilla Games به گرافیک داشتند. حتی در ابتدای نمایش هم نورپردازی پویای بازی به وضوح قابل مشاهده است. کیلزون فرنچایزی بوده است که همیشه نشان گر صحنه‌های جنگی و روزگار تیره و تاریک بوده است که با تم خاکستری و جنگ سرد ادغام شده است. حالا با وجود موتور Umbra 3 شاهد یک تعامل بهتر میان مخاطب و سازندگان خواهیم بود. سازندگان این نسخه را از نظر بصری یاقوتی در میان بازی‌های نسل بعد توصیف می‌کنند به خصوص این که بازی در 1080p اجرا خواهد شد.





کیلزون جدید نه یک کرایسیس است و نه یک ندای وظیفه بلکه یک بازی کاملاً متمایز از شوترهای روز صنعت بازی های رایانه ای است که حتی نسبت به شماره های قبلی خودش هم قابل قیاس نیست. باز هم شما را به اولین گیم پلی بازی ارجاع می دهیم. قابلیت های دوال شاک ۴ در بازی بیش از هر چیز دیگری کاربردی هستند. مثلاً LED آبی که زیر کنترلر قرار دارند، سبز یا قرمز می شود و میزان سلامتی را به بازیکن نشان می دهد یا اسپیکر روی کنترلر در بخش چند نفره کاربرد زیادی دارد و می توان با کمک آن به یارها دستور داد یا این که برخی از صداها را شنید. در اولین گیم پلی بازی شاهد استفاده از تاج پد دوال شاک ۴ برای کنترل بازیکن هم بودیم. لمس کردن این صفحه در جهات متفاوت می تواند باعث اعمال مختلفی شود مثلاً شما در بازی روباتی با نام OWL دارید که خیلی کارها با کمک او انجام می شود. لمس کردن تاج پد در چهار جهت اصلی هر کدام یک کار پیش فرض را انجام می دهد. می توانید از سپر خود استفاده کنید، پالس الکترونیک در میان سیل دشمنان پرتاب کنید یا OWL را به صورت مخفیانه به پشت هلگاست ها برسانید. هر رقابتی را که پشت سر می گذارید کرکتر شما یک لول آپ یا به اصطلاح ارتقا دریافت می کند و می تواند به تجهیزات بیشتری دسترسی داشته باشد. هم چنین بازیکن قادر است به اسلحه های خود انواع و اقسام اضافات موجود را اضافه کند مثل دوربین های لیزری متفاوت. هم چنین بازیکن در Player Card خود نیز به پیشرفت نسبی دریافت می کند که این سیستم برای تک تیرانداز های بازی بسیار مفید است.

کارگردان بازی در رابطه با سلاح ها و نوع آن ها می گوید که اسلحه ها متناسب با قد و وزن شخصیت اصلی طراحی شده اند و از تنوع خوبی هم برخوردارند به خصوص این که از هر نظر قابل شخصی سازی هستند جلوه ی خاصی به سلاح های داخل بازی می دهند.

هرکاری دوست دارید انجام دهید، هر کسی را دوست دارید بکشید. Killzone: Shadow Fall بدون شک یکی از برترین بخش های چند نفره را در نسل هشتم خواهد داشت و به عنوان یکی از عناوین در انحصار پلی استیشن ۴ بدون شک با این بخش چند نفره یکی از بهترین لانچ های این کنسول خواهد بود. به گفته ی آقای Patrick Garratt "فرقی نمی کند بازی را پیش خرید کرده باشید، روز اول بخرید و یا یک سال بعد. مهم این است که بازی در دو بخش تک نفره و چند نفره عالی ظاهر خواهد شد که مصداق آن وجود تکنولوژی های به روز صوتی و تصویری است که در PS4 به کار رفته است. بیشتر مکانیک های بازی از بخش داستانی در بخش چند نفره نیز حضور دارند. این قابلیت ها شامل سیستم کاور گیری و بالا آمدن از کاور برای آسیب رساندن به دشمنان و دوستان خود می شود. همچنین سیستم لیز خوردن نیز در بخش چند نفره وجود دارد. کلاس های مختلف دشمنان در بازی باعث شده است که بازی هیچ وقت روند تکراری را در پیش نگیرد. در کل ۳ کلاس مختلف در بخش چند نفره بازی Killzone: Shadow Fall وجود خواهد داشت: حمله ای، دیده بان و

پشتیبانی. هم چنین قابلیت ساخت مپ های مختلف برای بخش چند نفره در نظر گرفته شده است و به گفته ی گوریلا گیمز از مپ های برتری که توسط کاربران ساخته می شود بعدها به عنوان مپ های رسمی استفاده خواهد شد. در Killzone: Shadow Fall شما هیچ محدودیتی را مشاهده نمی کنید. قادرید کلاس دشمن خود را انتخاب کنید، اسلحه خود را انتخاب کنید و شخصی سازی کنید، تجهیزات دیگری مثل نارنجک و فلش بنگ ها را در کوله بار خود تغییر دهید و نوع حمله ی خود را تعیین کنید. تا این جا یک چیز دیگر نیز مشخص شده است و آن رایگان بودن تمامی محتواهای دانلود Killzone: Shadow Fall است که نشان از کامل بودن بخش چند نفره ی بازی دارد.

در یک جمله Killzone: Shadow Fall به عنوان ششمین کیلزونی که در انحصار کنسول های سونی عرضه می شود با قدرتی همیشگی عرضه خواهد شد و خط شکنش برای پلی استیشن ۴ خواهد بود. این عنوان همزمان با انتشار کنسول PS4 یعنی در پانزدهم نوامبر در انحصار این کنسول به بازار خواهد آمد.



NEED FOR SPEED RIVALS

■ عادل نریمانی

سبک: Racing

سازنده: Ghost Games

ناشر: EA پلتفرم: PC . PS3 . X360 . PS4 . XONE

سری Need For Speed یکی از محبوب ترین و پرفروش ترین عناوین ریسینگ در تاریخ بازی های رایانه ای محسوب می شود. این سری که در سال های اخیر بدل به یک عنوان سالیانه برای Electronic Arts گشته روز های پرفراز و نشیبی را پشت سر می گذارد و در سال های اخیر حتی شاهد عرضه دو عنوان از این سری در یک سال بوده ایم. این فرنچایز محبوب که در سال های اخیر روند نزولی شدیدی را طی می کرد و با رقبای خود در سبک ریسینگ فاصله زیادی داشت ، پس از ورود Criterion Games به استودیو های سازنده این سری و ساخت عناوین بسیار موفق و ریپوت شده ی Hot Pursuit و Most Wanted که با استقبال چشمگیر منتقدین و هواداران مواجه شد ، توانست این سری را به روز های اوجش نزدیک کند.

حال با وجود کناره گیری این استودیو خلاق از ساخت بازی های ریسینگ و مخالفت آنها با ساخت عناوین دیگری از سری EA ، NFS در صدد برآمد تا با تشکیل استودیو ای قدرتمند ، این عنوان را به سوی هرچه بهتر شدن پیش ببرد. بنابراین EA با انتقال ۸۰٪ از اعضای کرایتریون و برخی از دست اندرکاران عناوینی همچون Forza: Horizon ، NFS:The Run و Gotham Racing به استودیو تازه تاسیس Ghost Games ، کار انتشار سالیانه این سری را به این استودیو سپرد و از حرکت چرخشی و پرفراز و نشیب این سری بین استودیو های زیر مجموعه EA جلوگیری نمود.

این استودیو تازه کار با بهره گیری از تهیه کننده اجرایی استودیو DICE از این پس با استفاده از موتور قدرتمند Frostbite 3، اقدام به ساخت عناوین بعدی NFS کند. اولین عنوان از این سیر Rivals نام دارد که با همکاری و راهنمایی کرایتریون مراحل ساخت خود را طی می کند. این عنوان همچنین پرچمدار و اولین عنوان از سری NFS در نسل هشتم به حساب می آید و بر طبق گفته سازندگان که تریلر های منتشر شده از Rivals نیز مهر تاییدی بر آن هاست ، بهترین عنوان در سری NFS را از نظر بصری را به لطف FB3 شاهد خواهیم بود.



Rivals برخلاف ساخته های Criterion دارای خط داستانی خواهد بود و بخش Career بازی دارای روال داستانی ای، مشابه با The Run خواهد داشت.

گیم پلی Rivals بر پایه Hot Pursuit 2010 شکل گرفته و از بسیاری جهات شباهت های زیادی با این عنوان دارد که خبر از تعقیب و گریز های هیجان انگیز و گیم پلی ای بسیار جذاب را به مخاطب می دهد. همچنین بازیکنان قادر خواهد بود مانند Hot Pursuit کنترل یک ماشین مسابقه و یا یک ماشین پلیس را در دست بگیرند و چه در صدد قانون شکنی بر آیند و یا در برقراری قانون بکوشند، همواره با چال ها، سختی ها و ریسک ها و پاداش ها مختلفی رو به خواهند بود و باید بکوشند تا در بین رقبا، بهترین باشند.

در Rivals یازده گجت قابل آپگرید در اختیار کاربر قرار می گیرد که شامل EMP ها که پیش از این شاهد عملکرد آن ها در Hot Pursuit بودیم، Shockwaves و درخواست RoadBlock است. به گفته سازندگان با وجود تنوع گجت ها و قابلیت های آن ها در بازی، توازن گیم پلی مانند عناوین پیشین حفظ شده و شاهد یک ریسینگ آرکید لذت بخش و تمام عیار خواهیم بود.

Rivals که ماحصلی از Hot Pursuit و Most Wanted محسوب می شود، تجربه Open-World مشابهی با MW را به گیمر ارائه خواهد داد و بازی در محیط یک ایالت ساختگی، به صورت جهان باز تجربه ای منحصر بفرد از رویارویی پلیس ها و مسابقه دهندگان را عرضه خواهد نمود. همچنین مانند عنوان MW بازی دارای ارتقاهایی برای خودرو ها، سکو های پرش، تله های سرعت و ماشین هایی در سراسر نقشه خواهند بود که با پیدا کردن آن ها برای شما قابل استفاده خواهند شد.

بازی در بخش مولتی پلیر از سیستم Autolog که در سال ۲۰۱۰ و با عنوان HP توسط Criterion خلق شد و پس از آن در تمام عناوین سری NFS استفاده شد، بهره میبرد و قابلیت های اشتراک گذاری و رقابتی آن بین دوستان، دارای پیشرفتهای زیادی بوده است. این قابلیت به بازیکنندگان اجازه می دهد که عملکرد خود را با دیگران مقایسه کنند و دوستان خود را به چالش بکشند و در هر زمان و هر مکانی بتوانند موفقیت ها، دستاوردها و حرکت های منحصر بفرد خود را با دیگر بازی کنندگان، از جمله دوستان و رقبایشان به اشتراک بگذارند.

Rivals از قابلیت جدیدی به نام AllDrive بهره می برد که می تواند قابلیتی انقلابی و بسیار تأثیر گذار نه تنها در آینده ی سری Need For Speed، بلکه در صنعت گیم باشد. این قابلیت اجتماعی کاملاً خلاقانه Ghost Games به بازیکن ها اجازه می دهد که به صورت یکپارچه و بدون فاصله، حالت بازی خود را تغییر دهند و از بازی کردن تک نفره، به بازی با دیگر دوستانشان انتقال دهند. سازندگان بازی این قابلیت جدید و منحصر بفرد را "از بین بردن مرز بین بخش تک نفره و چند نفره" توصیف می کنند. با استفاده از این قابلیت بازیکن ها قادر خواهند بود تا بخش همکاری چندنفره یا Co-op بازی را مانند مسابقه دادن با یکدیگر به عنوان تجربه ای منحصر بفرد و لذت بخش تجربه کنند.





سازندگان بازی سیستم داینامیک و پویایی را در Rivals قرار داده اند که باعث خواهد شد تا جهان بازی بیش از هر زمان دیگری در سری Need For Speed احساس زنده و واقعی بودن را به بازی کننده منتقل کند.

روند پیشرفت و سیر تکامل در Rivals توسط Speedlist برای Racer ها و Assignment list برای پلیس ها صورت می پذیرد که لیستی از وظایف شما ، شامل رانندگی خطرناک ، مانور ها و کسب رتبه در مسابقات مختلف است.

Rivals همچنین از المان هایی از گیم پلی عنوان نه چندان موفق Underground که در سال ۲۰۰۸ عرضه شد، نیز بهره گرفته است. این المان ها شامل بخش شخصی سازی و تغییرات ماشین هاست. این شخصی سازی ها شامل تغییر رنگ ماشین ها ، افکت های تصویری مختلف روی بدنه آن ها ، تغییر دادن رینگ های ماشین و همچنین دستکاری کردن پلاک ماشین برای منحرف کردن پلیس ها و جلوگیری از تحت تعقیب قرار گرفتن توسط آن ها است. با این حال به نظر می رسد با وجود گفته های سازندگان تا به اینجا ، سفارشی سازی ماشین ها در Rivals محدود به تغییرات مبتنی بر تکسچر های از پیش تعیین شده توسط سازندگان است و بازی کننده تنها در دکوراسیون و طراحی خودرو ها قابل به اعمال تغییر خواهد بود.

به استثنای خودروی Aston Martin Vanquish تمامی خودرو های موجود در بازی می توانند هم به عنوان ماشین مسابقه و هم ماشین پلیس مورد استفاده قرار بگیرند. همچنین برند Ferrari بعد از ۱۱ سال به صورت رسمی به سری Need For Speed بازگشت و بار دیگر شاهد خودرو های جذاب و قدرتمند فراری و کنترل آن ها در این سری خواهیم بود. آخرین حضور این برند در سری NFS به عنوان Hot Pursuit 2 در سال ۲۰۰۲ باز می گردد (هرچند که در سال ۲۰۰۹ ماشین های این برند به عنوان محتوای دالودوی انحصاری ایکس باکس ۳۶۰ به بازی Shift اضافه شد). خودرو های، LaFerrari، Enzo، FF، 458 Spider، F12berlinetta، F355 Berlinetta و GTO 599 تنها خودرو هایی از برند Ferrari هستند که تا به اینجا حضور آن ها در Rivals توسط سازندگان تایید شده است.

حال باید دید اولین عنوان ساخته شده توسط Ghost Games که لقب بهترین عنوان ریسینگ E3 2013 را بدست آورد ، در رقابت با رقبای بزرگ و قدرتمندی همچون Forza 5 و Grand Turismo 6 چه عملکردی به نمایش خواهد گذاشت و آیا می تواند با وجود بهره گیری از المان های عناوین Hot، Most Wanted، Pursuit و Underground و با بهره مندی از موتور قدرتمند Frostbite 3 خواهد توانست ضمن کسب موفقیت در بین منتقدان و مخاطبان و هواداران این سری ، عنوان بهترین ریسینگ سال را در برابر غول های انحصاری ریسینگ سونی و مایکروسافت کسب کند یا خیر...

در نسل گذشته مایکروسافت علی رغم داشتن انحصاری های با گرافیک بالا مانند Halo 4 و سری Geow در مقایسه با گرافیک انحصاری های سونی کم می آورد و نگاهی گذرا به جوایز بهترین گرافیک سال VGA SPIKE نیز نشان از برتری ۴ بر ۲ انحصاری های PS3 در مقابل X360 در کسب این جایزه دارد. اما اینبار مایکروسافت دست به کار شده است تا با همکاری یکی از بزرگترین و پیشروترین شرکت ها در زمینه ی گرافیک یعنی "کرایتک" این عقب ماندگی خود را جبران کند. عنوان Ryse ابتدا قرار بود برای کنسول X360 و با اتکا به کینکت ساخته شود. در تیزر معرفی بازی هم صحنه ای از گیم پلی وجود داشت که تایید میکرد بازی از نمای اول شخص روایت خواهد شد. پس از آن بازی مدت نسبتا زیادی در سکوت خبری بود تا اینکه پس از معرفی کنسول Xbox One در E3 2013 نمایشی از گیم پلی بازی شاهد بودیم و بازی با آنچه همگان در ذهن داشته اند متفاوت ظاهر شد. نام بازی به Ryse : Son of Rome تغییر پیدا کرده بود و به جای X360 اینبار انحصاری کنسول نسل هشتمی مایکروسافت یعنی Xone لقب گرفت. به هر حال اینها تنها تغییرات این عنوان نبودند و مهمترین تغییرات Ryse به تغییر نمای بازی به سوم شخص تبدیل شد و گیم پلی بازی از عنوانی برای کینکت به یک H&S بر پایه ی کنترلر مبدل گردید.

هرچند از کینکت Xone برای دادن فرمان های صوتی نیز بهره گرفته شده است.

رستاخیز شمشیر و خون

Ryse : Son of Rome

انتقام یعنی همه چیز

خیلی ها ساخت یک یک فرنچایز پرخرج H&S توسط مایکروسافت ناشی از تلاش این شرکت برای رقابت با فرنچایز بزرگ God of War میدانند. البته این ۲ بازی تفاوت های زیادی با هم دارند اما دست کم در یک چیز شباهت دارند و آن کانسپت اصلی داستان است که در Ryse هم همانند GOW بر پایه ی شعله ی های انتقام شخصیت اصلی داستان بنا شده است. Marius Titus یکی از سربازان رومی است که در زمان جنگ با وحشی ها (بر بر ها) خانواده اش به شکل وحشیانه ای توسط آن ها به قتل میرسند. پس از این اتفاق "ماریوس" تبدیل به ماشین کشتاری بی رحم میشود البته سازندگان تاکید بسیاری بر وجه انسانی بودن وی داشته اند و سعی کردند کاملاً فناپذیر جلوه کنند. پس از این اتفاقات "ماریوس" به درجه ی ژنرالی در ارتش روم میرسد و از فرماندهان ارشد سپاه قدرتمند روم میشود. اینبار او در مقابل آزمایشی سخت قرار میگیرد و باید با ارتش بریتانیا کبیر که مانند ارتش روم سازمان یافته و با تجهیزات هستند مقابله کند و این ما هستیم که با ژنرال Marius Titus در نبرد با بربر ها و بریتانیا همراه خواهیم شد. با توجه به گزارش کسانی که توانسته اند اندکی از بخش داستانی بازی را انجام دهند میشود نتیجه گرفت با یک داستان دراماتیک و تلخ روبرو خواهیم بود.

اولین نمایش گیم پلی بازی با موجی از نظرات متناقض از سوی افکار عمومی روبرو شد. نخستین گروه معتقد بودند QTE (دکمه زنی) های زیاد بازی در تضاد با گیمپلی است و کار بازی کننده را راحت میسازد و عده ی دیگر "کرایتک" را برای نمایش تجربه ی سینمایی که پیش از این "سوات یرلی" قول داده بود تحسین میکنند. پس از آن "کرایتک" سریع به حرف و حدیث ها واکنش نشان داد و اعلام کرد که فقط نسخه ی ای که برای نمایش در E3 آماده شده بود دارای این حجم از QTE است و بازی اصلی به مراتب کمتر از چیزی که دیده شد دکمه زنی دارد. ادعایی که بعدها در نمایش های مختلف بازی و

نسخه های که برای بازی عموم در نمایشگاه ها گذاشته شده بود اثبات شد. هرچند که همچنان نباید H&S ایی از جنس GOW از RYSE انتظار داشت زیرا به دفعات از سوی سازندگان گفته و در تریلر ها دیده شده است که این بازی تلاش بسیاری برای ایجاد یک فضای سینمایی در تک تک عناصر خود دارد. یکی از عناصر مهمی که در گیم پلی وجود دارد "تمام کننده" ها هستند که به لطف قدرت بی حد و حصر کرای انجین به زیبایی هرچه تمام تر در Ryse اجرا شده اند. سازندگان تعداد بسیار زیادی انیمیشن تمام کننده قرار داده اند تا پس از مقدار مشخصی ضربه زدن به دشمنان دکمه ای در بالای سرش ظاهر شود که به شما اجازه ی شروع تمام کننده ی بسیار خشنی را میدهد.

همچنین اگر به دیگر دشمنان کنارتان نیز به مقدار خاصی ضربه وارد کرده باشید پس از زدن تمام کننده به یک نفر وارد زنجیره ای از قتل عام دشمنان شده است و تمام کننده هارو پشت سر هم بر روی آنها اجرا میکند. درست است که ماریوس قدرت های ابر انسانی ندارد و مانند یک سرباز واقعی در وسط میدان جنگ شمشیر میزند اما قدرت های ویژه ای هم دارد. که ۳تای آنها Boost شدن و سرعت گرفتن میزان سلامتی، امتیاز تجربه و قدرت ضربات است و دیگری چیزی همانند آهسته شدن زمان. همچنین در کنار به دست داشتن کنترل ماریوس، شما قابلیت فرمان دادن به افراد تحت فرمان ماریوس در ارتش روم را با استفاده از کینکت خواهید داشت.



اینکه با کمان شما را حمایت کنند یا لژیون هایتان آرایش نظامی تدافعی بگیرند و حتی با تصرف تجهیزات نظامی دشمن آن را بر علیه خودشان استفاده کنند همه به دستور شما بستگی دارد. همچنین از امتیازات تجربه ای که به دست می آورید میتوانید برای تقویت قابلیت های مارکوس و یا سلاح هایتان به کار گیرید. همه ی اینها تنها برای بخش تک نفره بود و Ryse از یک بخش چند نفره هم بهره میبرد که به صورت CO-OP انجام خواهد شد و Gladitor نام دارد. در آن باید به یکی از استادیوم هایی که در روم باستان مسابقات گلادیاتوری صورت میگرفت رفته و به صورت Arena مسابقه دهید. Arena تقریباً پای ثابت بیشتر بخش های چند نفره ی بازی ها در سبک های مختلف است که نام های مختلفی دارند ولی هسته ی اصلی آن ها یکسان است و در آن می بایست در مقابل موج هایی از دشمنان که در هر موج قدرتمند تر میشوند دوام بیاورید و در حین آن مأموریت هایی مانند تصاحب بخش خاصی از نقشه نیز به شما داده میشود. همانطور که پیش از این اشاره کردم بخش چند نفره ی بازی در استادیوم هایی مملو از تماشاگر که برای دیدن مسابقات خشن گلادیاتوری به آنجا آمده اند شده است ولی این مسئله برای "کرایتک" تنها یک عامل خنثی و برای القای فضا سازی نبوده است و استفاده ی هوشمندانه ای از حضور تماشاگران کرده اند. به این صورت که عملکرد شما داخل زمین تاثیر مستقیمی بر میزان رضایت تماشاگران خواهد داشت هرچه بهتر مبارزه کنید میزان رضایت تماشاگران هم افزایش خواهد یافته و هرچه میزان رضایت آن ها بیشتر باشد مقدار امتیاز و جوایزی که خواهید گرفت بیشتر میشود. همچنین پس از هربار مسابقه بسته به عملکردتان از سوی خدایان رومی هدایا و کمک های مختلفی را دریافت خواهید کرد که باعث قدرتمند تر شدن شخصیتتان خواهد شد.



جزئیات خیره کننده چهره ها

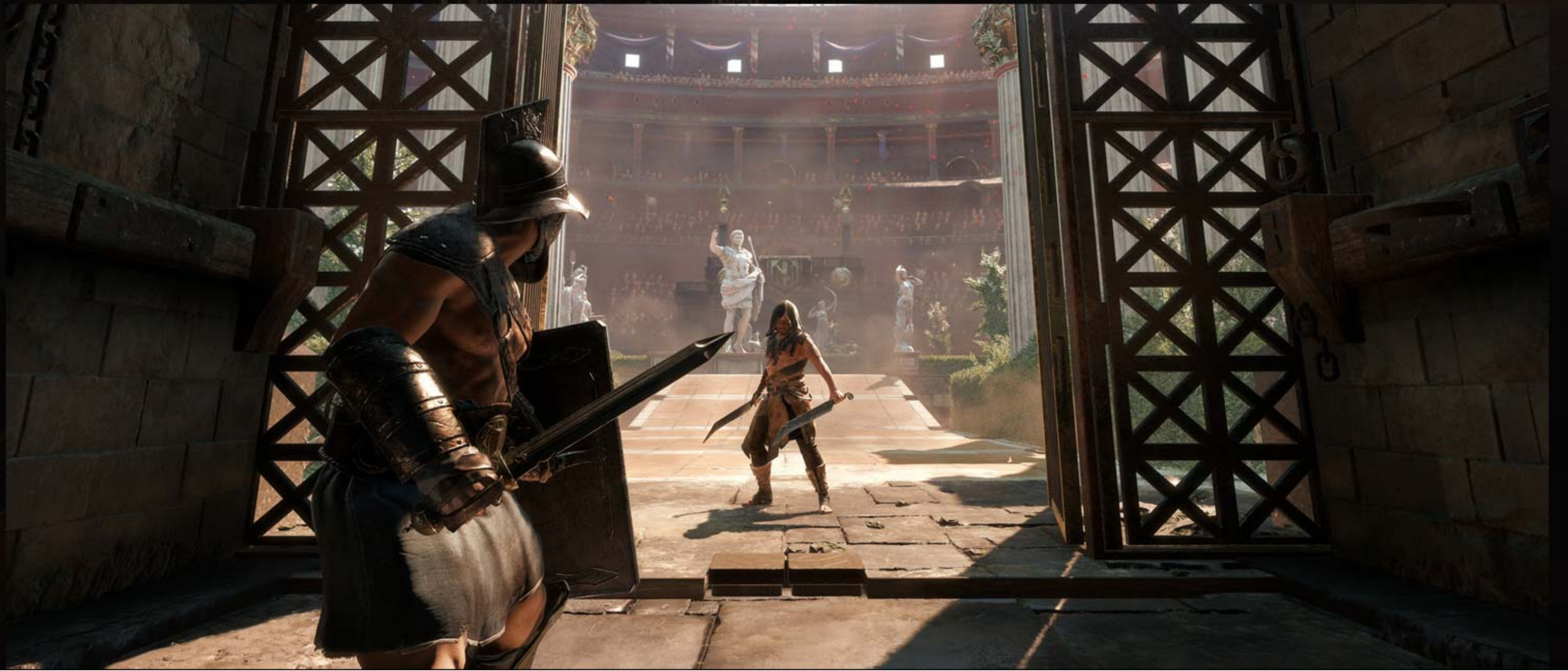
به نسل هشتم خوش آمدید!

در خصوص موسیقی بازی هم نمیتوان حرف زیادی زد زیرا نه چیز زیادی از آن شنیده شده است و نه گفته شده. با اندک اطلاعات موجود میتوان گفت که موسیقی بازی با تمی از موسیقی روم و یونان باستان با چاشنی نوای اساطیری و گاتیک خواهد بود که با وجود اینکه خیلی شنیده نشده است میشود حدس زد که نمیتواند به موسیقی شاهکار رقیبش GOW برسد.

واقعیت این است که مایکروسافت کار سختی را برای رقابت با عنوان H&S سونی که از غول های این سبک است پیش رو دارد. تا به اینجا میشود گفت Ryse مانند رقیبش توانسته از غول های گرافیکی عصر خود باشد اما باید میتواند در عرصه ی گیمپلی نیز موفقیت GOW را تکرار کند و رقیبی جدی برایش شود یا خیر.

به خصوص آنکه شماره های دوم و سوم Crysis بر روی کنسول ها بر خلاف PC چنگی به دل نمیزدند و خالی از اشکال نبودند. شاید با وجود تمام این دلایل قضاوت قطعی در خصوص گرافیک Ryse تا زمان عرضه کار درستی نباشد ولی با توجه به نمایش های آن میتوان به جرات گفت که یکی از معدود عناوینی که در همین شروع نسل هشتم به شدت یادآوری میکند که با نسل جدیدی طرف هستیم همین Ryse است. هرچند بازی قرار است با رزولوشن 900p و با ۳۰ فریم بر ثانیه اجرا شود اما همچنان به نظر بسیار خوب میرسد نکته ی دیگر کنجکاوی بر انگیز این است که تا به حال "کرای انجین" به درستی در رندرینگ محیط های بسیار شلوغ و وسیع تست نشده است و باید دید آیا Ryse میتواند روی دیگری از قدرت کرای انجین را به رخ بکشد یا خیر.

اگر قرار باشد یک ویژگی از شرکت "کرایتک" بگوییم بی گمان گرافیک بالای بازی هایش است. به طوری که همواره از استاندارد های فنی زمان خودش جلو میزند. چه زمانی که سال ها پیش شماره ی اول "فارکرای" را برای یوبی سافت ساخته اند و چه زمانی که با عنوان Crysis زلزله ای در بخش گرافیکی بازی ها راه انداخته اند همواره به عنوان پرچمدار گرافیک های قوی شناخته میشدند. با این توضیحات قطعا مطمئن ترین بخش Ryse جلوه های بصری آن خواهند بود. علاوه بر حساسیت های همیشگی بر روی عناوین انحصاری شرکت ها همه چشم ها به "کرایتک" است که با ورود زود هنگامش به نسل هشتم چگونه عمل کرده است و عملکرد نسل چهارم کرای انجین بر روی یک کنسول چگونه خواهد بود.



پرونده ویژه:

پشت پرده

Far Cry 3
Blood Dragon

قسمت اول



خب قبل از این که Ubisoft بداند که Far cry 3 تا چه حد می تواند موفق ظاهر شود، کمپانی تصمیم گرفت محتوای اضافی قابل داندودی را در دستور کار خود قرار دهند.

در سال های اخیر انتظار دارند که DLC هایی را در شکل و شمایل جدید، نقشه هایی برای بخش چند نفره و یا به صورت اضافه کردن مراحل به بخش تک نفره بازی مشاهده کنند. این شکل آخر DLC که همان اضافه کردن مراحل به بخش تک نفره است، معمولا تنها برای کسانی تهیه می شود که بازی اصلی را به پایان رسانده باشند و با پتاسیل های تازه واردان بیگانه است. برای گریز از این چنین روی کردی، Ubisoft با ساخت محتوای اضافی The Tyranny of King Washington برای Assassin's Creed III شانس خود را امتحان کرد.

در مورد محتوای اضافی Far cry 3، کمپانی Ubisoft با ساخت عنوان مستقلی که به طور کل داستان، شخصیت ها و شکل کلی بازی را ترک کرده بود، به یک گام جلوتر آمده بود. ناشر بازی دست بازی سازان خود را برای ایجاد ایده ها باز گذاشته بود. حتی دیوانه وار ترین ایده ها.

از جمله سازمان دهندگان بازی سازان Ubisoft Montreal که برای پروژه ی Far cry 3 گام برداشت، آقای Dean Evans بود. Evans سال های زیادی را صرف بازی های ویدئویی و قسمت فیلم های اکشن فروشگاه محلی اش در Surrey (کشوری در جنوب شرقی انگلیس) کرده است. او بارها و بارها در فیلم Terminator، بازیگر معروف Arnold Schwarzenegger را نگاه کرده است که در اداره ی پلیس کشت و کشتار راه انداخته بود تا این که بدر و مادرش نگران شدند. شاید این مسئله برای پدر و مادر او نامعلوم بود؛ Evans دوست داشتن که تفنگ های اسباب بازی را کنار بگذارد و با دوستان خود در نزدیکی آسایشگاه سالمندان تمرینات نظامی انجام دهد.

با گشت زدن دشمنان و ذاتی بودن زندگی وحشیانه ی آن ها که رفتار قانع کننده ای را نشان می دادند، باعث شد دشمنان در همه ی زمینه ها پیشرفت کنند. بازیکن همچنین می تواند اردوگاه دشمنان را رها کند، خانه های امن برای خود ایجاد کند و از حجم گشت زدن های خود برای نگرهبانی کردن بکاهد. اما زیبایی محیط بازی به کل با عرضه ی Blood Dragon تغییر یافت. تمامی این موارد (کسب مهارت) باقی ماند.

عنوان مورد ستایش قرار گرفته ی Far Cry 3 و تا آخر ماه می شش میلیون شیپ داشت. که این عدد ۱,۵ میلیون از پیش بینی های خود Ubisoft بیشتر بود.



نوستالژی امری باارزش در صنعت بازی های ویدئویی به حساب می آید. بزرگترین عناوین Nintendo با استفاده از فرمول های ده ها ساله ی قدیمی ساخته می شوند و این صحنه ها به تنهایی سرشار از پیکسل های قدیمی است. اوایل امسال Ubisoft روی کردی متفاوت نسبت به Far Cry 3: Blood Dragon را به وجود آورد. عنوان مستقل دیجیتالی ترکیبی از فیلم های اکشن با گیم پلی عالی بازی Far Cry 3 است. Blood Dragon هم از نظر فروش و بازار یابی و هم از لحاظ زیبایی شناختی با عرضه ی خود بر خلاف قواعد عمل کرد. این داستان چگونگی به عمل آمدن این بازی زیر نظر راهنمایی هایی های دانشمند بزرگ Ubisoft، آقای Dean Evans است. همچنین این که چطور آقای Michael Biehn، چگونه صدا پیشه ی Rex Colt به کل از کار کردن در بازی های ویدئویی کنار رفت و چگونه کارگردان Hobo with a Shotgun، آقای Jason Eisener کمک شایانی را به آزمایش Ubisoft کرد. این مقاله در سه قسمت آماده شده است که هم اکنون قسمت اول آن در دسترس شما قرار گرفته است و امیدوارم از خواندن آن لذت کافی را ببرید.

پایه های استوار برای ایده های دیوانه وار

Blood Dragon یک عنوان کمیاب در عصر گذشته است که براساس پایه های استواری ساخته شده است. Far Cry 3 سال پیش برای PS3، Xbox360، PC عرضه شد. آخرین عنوان اصلی و مولتی پلتفرم از این سری بازی وضعیت عجیب و غریب خود را حفظ کرد؛ یک مجمع الجزایر گرمسیری پر از حیوانات و اراذل و اوباش مسلح است. اما Far Cry 3 تغییرات اساسی را به وجود آورد. مهارت بازیکن از طیق پروسه ای همانند بازی های RPG افزایش می یافت.

Far cry 3 از سرزنش واقع بینی در فشردگی حمل سلاح و شیوع بیماری مالاریا خودداری کرد. گیم پلی مورد اطمینانی که بیشتر حالت مدرن داشت و یک شوتر پر خرج بود که با بودجه بسیار بالایی ساخته شد.



از ووکی تا راک استار

قبل از این که Evans عنوان جاه طلبانه ی Blood Dragon را به Ubisoft ارائه بدهد، با ساخت Kashyyyk battle cry وارد صنعت بازی های ویدئویی شد. Evans می گوید:

همه چیز از ووکی (یکی از نژادهای فیلم جنگ ستارگان) شروع شد. من در یک مهمانی خانگی واقع در جنوب لندن بودم و با ایجاد صدای نخرانیده ای مخاطبان را تحت تاثیر قرار می داد. به سختی یادم می آید که یک مدیر عامل آژانس تبلیغاتی بزرگ صدای ووکی مانند من را شنید. پس از یک بحث طولانی، به صحبت در مورد بازی های ویدئویی پرداختیم. مدیر این آژانس تبلیغاتی بازار مستقیم PlayStation account را در دست داشتند و به دنبال یک متصدی برای رسیدگی به حساب مشتری ها بودند. در آن زمان، من به عنوان یک راننده مشغول به کار بودم. لازم به ذکر است، من این فرصت را بی درنگ پذیرفتم تا وسیله ای شود که بتوانم ذهن درگیر خود را مشغول کنم. من همیشه می خواستم که بر روی بازی های ویدئویی کار کنم اما در آن زمان هیچ ایده ای در ذهن خود نداشتم که چطور می توانم وارد این عرصه شوم. به واقع در ها به روی من باز شدند.

اگر صحبت هایی را در مورد فیلم های اکشن و ترسناک دهه ی ۸۰ در مقابل Evans انجام دهیم، او با علاقه زیاد به قسمت ها مبهم فیلم اشاره می کند و یا ایده های عجیب و غریبی درباره ی کاوش موضوعاتی مانند انتقام حیوانات در حوزه ی بازی های ویدئویی ارائه می دهد. Evans اشتیاق مهار نشدنی داشت و عدم خود سانسوری که در حوزه ی صنعت بازی سازی نادر است. قدرتی که در Ubisoft وجود داشت به قدری زیرکانه یا دیوانه کننده بود که تصورات فوق فعال Evans را برای منافع خود به کارگرفت.

Evans به استفاده از رنگ صورتی پر رنگ و ارتش کاملاً مسلح در محتوای قابل داندود Far cry 3 علاقه ی زیادی نشان می داد. با تصورات دهه ی ۱۹۸۰ نسبت به آینده شروع شد؛ فرمانده ی سایبری Rex Colt مرکز فرماندهی نظامی والامقام، کلنل Sloan را محاصره می کند. دزدان دریایی امروزی Far cry 3 جای خود را به دشمن های جدیدی به سایبورگ ها داده اند. خزندگان غول پیکر تفنگ به دست در محیط پرسه می زند و اتمسفر با مه غلیظ و نور هایی از جنس گاز نئون عجین شده است.

Evans می گوید:

این بازی را به افرادی از Ubisoft در پاریس ارائه دادیم. شما می خواهید این بازی را به آنها نشان دهید و چهره ی آن ها همانند سنگ شده است. مثل این است که بگویند: "اوه، نه! این بازی به یک فاجعه تبدیل خواهد شد." بعد وقتی که بازی در حال نشان دادن است بار ها می گویند: "عالیه، خوبه، عاشقشم"

بدین ترتیب به تیم Evans شش ماه فرصت دادند تا این بازی را کامل کنند.

بعد از کار کردن بر روی PlayStation account، آقای Evans به عنوان مدیر تولید به شعبه ی لندن راک استار ملحق شد و در عرضه ی بازی های Max Payne 2 و Manhunt Grand Theft Auto: San Andreas کمک کرد. Evans در این رابطه می گوید:

به واقع این سال ها، سال های شکل گیری من در این صنعت بوده است. کار کردن در آن جا چشمان من را باز کرد که چه مسائلی در روابط عمومی و بازاریابی بازی های ویدئویی امکان پذیر است. قالب ها را بشکن. از مفصل های ران خود استفاده کن. با استفاده از حس ششم خود شروع به دوییدن کن. ما به سلیقه های یکدیگر اطمینان داریم. و از احساسات و ادراک برای خلق خواست های منحصر به فرد و مفید استفاده می کنیم. اگر کاری را که انجام می دهیم را دوست داشته باشیم و گالن ها شور و اشتیاق در آن قرار دهیم، باعث منعکس شدن این امر به محصول نهایی ما و نگرش گیمر ها خواهد شد.

تعهد راک استار نسبت به نام تجاری و ارائه ی گیم پلی قوی در طول زندگی حرفه ای اش با او خود خواهد ماند. گران بها بودن این درس ها وقتی معلوم می شد که بازاریابی موثری برای Blood Dragon ایجاد کرد.

به رخ کشیدن عناوینی مانند Grand Theft Auto: San Andreas و Max Payne 2 نشان از حجم نمونه کارها است و در سال ۲۰۰۷ Ubisoft Montreal آقای Evans را به عنوان مدیر بازاریابی استخدام کرد تا در نشان دادن تریلر گیم پلی بازی ها به این شرکت کمک کند. او بر روی تریلر معروف Lonely Soul بازی Assassin Creed کار کرد. این تریلر شامل گیم پلی دراماتیک و اسلو موشن الطائر به همراه موزیک غمگینی از خواننده ی خوش ذوق به نام Richard Ashcroft بود. دقت Evans در انتخاب موزیک برای تریلر ها مثالی برای شور و شوق او در انجام کار هایش است.



پس از آن که Evans وقت خود را به عنوان مدیر بازار یابی صرف کرد، به طراحی بازی روی آورد. او کارش را با Splinter Cell: Conviction شروع کرد. او در آن جا به ساخت و توسعه ی مهارت های اجرایی جدید Sam Fisher کمک شایانی کرد که در یک چشم به هم زدن تعداد کثیری از دشمنان مسلح را از پا در آورد. بعد از آن او به تیم سازنده ی بازی Assassin's Creed III ملحق شد. جایی که او به انعطاف بخشیدن مهارت های کارگردانی خود ادامه داد. این امر با کنار هم قرار دادن ویدئو ها برای نشان دادن هدف اصلی تیم طراحی میسر شد.

Assassin's Creed III در اواخر ۲۰۱۲ و به فاصله ی کمی با Far Cry 3 عرضه شد. قبل از عرضه ی Far Cry 3، گاهی اوقات تهیه کننده اجرایی، آقای Dan Hay به تیم بازی سازی می گفت که آن ها باید به فکر ساخت محتوای قابل داندودی برای Far Cry 3 باشند. آقای Hay خواهان یک عنوان غیر منتظره بود و Evans وقتی که احساس می کرد در زمان گم شده است، برای این تصرف این فرصت نقشه کشید. فیلم هایی مانند Manborg و Hobo with a Shotgun به عشق ورزشی دیرینه ی او نسبت به فیلم های اکشن دهه ی ۸۰ را تحریک کرد و Evans احساس مرد که این بار بهترین زمان برای ایجاد همین حس نوستالژی در بازی ها است.

فیلم Manborg در سال ۲۰۱۱ اکران شد. این یک فیلم علمی- تخیلی ماجراجویانه است که با بودجه ی کمی ساخته شده است و در مورد نازی های آلمانی خون آشام و سایبورگ ها است. این فیلم پر از تفنگ ها لیزی است و دارای تم سبز رنگی می باشد. طبق گفته های Evans، فیلم Manborg باعث تلنگری در او شده است که هدف اصلی خود را دنبال کند...

چرا KNACK بیشتر از آنچه فکرش را می‌کنید یک بازی نسل بعدی است؟

رامیلا کهن زاد



دارد و تنها یک بازی نورانی و رنگارنگ نیست بلکه یک بازی با جزئیات فوق العاده است. همه اینها تصویری را به بازی های نسل بعد اضافه میکنند. هر بازی که برای این سیستم های جدید بیرون می آید قرار نیست نقشه های غول پیکر multiplayer یا سند باکس هایی پر از NPC را عرضه کنند. در عوض هدف تیم توسعه در استدیو SCE ژاپن چیزی متفاوت تر از KNACK است، آنها از قدرت زیاد PS4 استفاده میکنند تا دنیایی کارتونی از پلتفرم های خانوادگی و دوستانه که بیشتر زنده و پر تکاپو احساس شوند را بسازند. زمانی که KNACK در ماه نوامبر برای PS4 عرضه شود خواهیم دید که این تلاش تا چه حد نتیجه بخش بوده است.

اما درست مانند خود KNACK سطحی از جزئیات وجود دارد که تنها وقتی خودتان به شخصه این بازی را بازی کنید از آن قدر دانی خواهید کرد. من شانس این را داشتم که یکی از مراحل بالاتر بازی را ببینم، دره ای پر از شاخ و برگ که به نظر میرسد که اشتراک عجیبی میان یک بیابان خشک جنگلی انبوه دارد. اینجاست که شما میتوانید آن جزئیات سرگرم کننده را ببینید. هر درخت سایه خاص خود را دارد و باد برگهایش را تکان میدهد. آن ماده چسبناک کشنده بنفش که دشمن را به طرف شما پرتاب میکند. KNACK دنیاییست که با جلوه های ساختاری و نور زنده میشود و این چیز است که در سیستم های نسل فعلی ندیده ایم. KNACK طراحی هنری فوق العاده در بطن خود

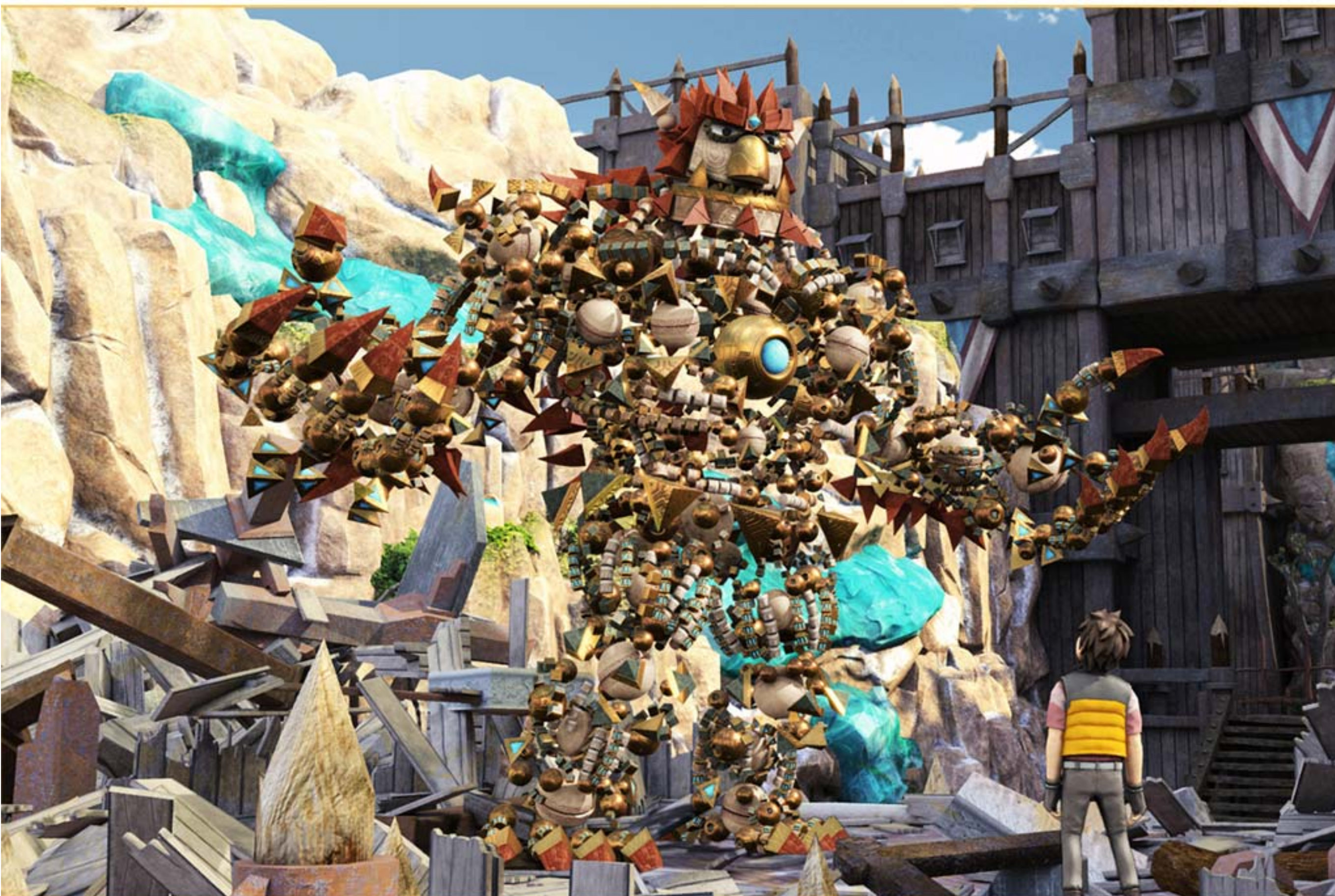
معرفی KNACK به عنوان یک بازی نسل بعدی در اوایل امسال برای من چندان غافلگیر کننده نبود، این یکی از اولین عناوین PS4 بود که به عموم معرفی شد و بیشتر از آنکه فنون جادوگر را (همانطور که از یک بازی نسل بعدی انتظار میرود) نمایش دهد بیشتر شبیه یک اکشن پلتفرمر مدرن بود! KNACK اثری از استدیوی خلاق Japon Studio که قبلاً با عناوینی چون Shadow Of Colossos توانایی های خود را به نمایش گذاشته بود.

یک بازی پر از جزئیات دقیق که بسیاری از این جزئیات زمانی که شما به صورت آنلاین در جریان بازی قرار میگیرید گم میشود. این بازی را باید در یک تلویزیون بزرگ HD بازی کنید تا از همه جهت تجربه ای متفاوت داشته باشید. دیگر شبیه ورژن بالاتر پلتفرمر PS3 نیست بلکه در سطح خودش قسمتی از یک نرم افزار نسل بعدی خارق العاده است.

داستان از لقب کاراکتر اصلی الهام میگیرد... KNACK قهرمانی است ساخته شده از تکه های معلق و حقه که به آنها relic میگویند. او با جمع کردن relicها بزرگتر و قوی تر میشود و زمانی که از دشمنان ضربه میخورد آنها را از دست میدهد.

اگر شما آن relic های از دست رفته را که در سطح زمین پخش میشوند (انگار که کسی یک کیسه سیب زمینی پر از قطعه های LEGO را روی زمین پرت میکند!!) را ببینید یا به ساختار طراحی شده خاص هر تکه آن خیره شوید نمیتوانید منکر فوق العاده بودن جزئیات ریز و دقیق و طراحی شده در این کاراکتر شوید.

در دنیای اطراف KNACK در بسیاری از قسمت ها خبری از مراحل عظیم و گسترده که در بازی های دیگر نسل بعد برای فروش بیشتر بازی استفاده میشوند نیست... در عوض ترجیح داده اند که از محیط های فروتنانه تر مثل آنچه در بازی Ratchet and Clank شش سال پیش دیده اید استفاده کنند.



Assassin's Creed IV: Black Flag

سازنده: Ubisoft Montreal سبک: Action, Adventure
ناشر: Ubisoft پلتفرم: PC . PS3 . X360 . XOne . PS4

■ فرشید عبدالله پور

90

و اصیل آرمانها و مقاصد بزرگ اندیشی و قهرمانانه و بر محور دین و آیین خود را ندارد. او به دلیل حضورش در منسب رئیس دزد دریایی، یک شخصیت متضاد را در مقابل یک شخصیت آرمانگرای اساسین دارد. او به دنبال قتل و غارت و بدست آوردن پول است و این خلاف آنچه هست که از یک شخصیت با اندیشه های بزرگ انتظار داریم. بنابراین قدم اول در به پیش بردن داستان این بازی با شکست مواجه میشود اما باید بگوییم بیان داستان آن هم نه به صورت کاملاً حرفه ای و منظم بلکه در طول مدت طولانی گیم پلی، روند را بعضاً خسته کننده نشان میدهد و وجود چینش اتفاقات بزرگ و کوچک و حائز اهمیت در آن چندان مثرتر واقع نشده است. اما باید به خاطر ورود شخصیت های تاریخی و بعضاً متنوع در داستان به سازندگان تبریک گفت شخصیت ریش سیاه از نکات خوب و نشان دادن نکته قوت شخصیت پردازی خوب بازی است. بررسی بعد شخصیتی کنوی از این نظر خوب نبوده که او نشانی از یک اساسین آرمانی نداشت ولی باید گفت دیالوگ نویسی بازی نسبتاً خوب از کار در آمده است. البته ماجرای روند گیم پلی بازی نیز موجب شده ما شاهد یک داستان پردازی خیلی قوی نباشیم زیرا شما بیشتر اوقات خود را در دریاها سپری خواهید کرد.

تمپلارها باشیم اما ما در این عنوان علی رغم شروع نسبتاً خوب با یک عنوان با روایت خیلی قوی و یا محوریت کامل یک اساسینز طرف نیستیم. اینطور باید بگوییم که شخصیت اصلی بازی جناب ادوارد کنوی مانند یک اساسین واقعی



وقتی میخواستیم برای این بازی نقد بنویسم وقتی سراغ تجربه اش رفتم خیلی توپم پر بود که بنشینم و کلی ایراد ریز و درشت از آن دریابورم و خلاصه حسایی بکوبم. دلش را کاملاً یوبی سافت میدانستم. اینقدر سالانه آی پی هایش را به رخ مخاطبین میکشد که رنگ از رخسار آنها میپرد! عنوان اسپلینتر سل نمونه بارز آن است که سال به سال کاهش نمره و البته فروش پیدا میکند! وقتی پای بازی کردن نسخه جدید نشستیم نا خود آگاه از برخی تغییرات و اضافات بازی خوشم آمد. دلم نیامد با دیده انتقاد گری صرف به آن بنگرم. برای همین قصد دارم تجربه خودم را در مورد تست بازی در اختیار شما بگذارم. پس این نقدی که خواهید خواند به هیچ عنوان ارتباطی با عناوین قبلی نخواهد داشت و اینگار ما قرار است این عنوان را بدون ارتباطش با نسخه های دیگر بررسی کنیم و کاملاً آن را مستقل بدانیم. ممکن است جاهایی تغییرات این نسخه نسبت به نسخه های قبل بازگو شود ولی هیچ تاثیری در روند نمره دهی و یا نکات مثبت و منفی نخواهد داشت.

ما با یک عنوان با نام فرقه اساسینز طرف هستیم پس به قطع باید به زمانهای خیلی قبل برگشته و شاهد داستان پر پیچ و خم در مورد یک اساسین و همچنین مبارزات آن با

+ گرافیک هنری زیبا - موسیقی و صداگذاری جالب - مبارزات دریایی مهیج - وجود شخصیت های تاریخی - مبارزات تن به تن جذاب

- عدم جذابیت داستانی - توجه بیش از اندازه به بخش دریایی - اندک ایرادات هوش مصنوعی و وجود چند باگ

گیم پلی: بخش مولتی نسبتاً خوب همراه با بخش مخفی کاری و نبردهای دریایی جذاب ولی مأموریت های تکراری

گرافیک: هر دو بخش هنری و فنی زیبا و خوب ولی بخش هنری مجذوب کننده تر

صداگذاری: تقریباً بدون نقص و زیبا و مهیج همراه با دوبله های جالب ریش سیاه و کنوی

داستان: از بعد دزدان دریایی جالب و با کشش و از بعد اسانیزی و آرمان گرایی نه چندان جالب

PS3

موتور آنویل تصاویر چشم نوازی را جلوی دیدگان ما نمایش میدهد. کارگردان هنری بازی بسیار موفق عمل کرده است و نماهای دوردست بازی واقعا دیدنی طراحی شده اند. نمای صخره ها و جنگلها و دریاها با نور اغواکننده خورشید و به خصوص غروب آن از نکات قوت بازی است. بازی از بعد فنی اندک ایراداتی در بخش طراحی برخی چهره ها که کمی غیر طبیعی جلوه میکنند و یا طراحی سرسری برخی بافتها مانند بعضی از سنگ ها و یا برخی آبجکتها رنج میبرد. اما طراحی سلاح ها و یا طراحی چهره شخصیت اصلی و همچنین NPC ها از نکات خوب بازی است. نورپردازی بازی جالب از آب درآمده است و طراحی درختان و به ویژه مکانیزم حرکت آب ها و دینامیک بودن کامل آنها از نکات قوت بازی است. بخش فیزیک و تخریب پذیری خوب و قابل قبول طراحی شده است و باید گفت نبردهای دریایی با سیستم خوب تخریب پذیری واقعا با شکوه جلوه میکنند. طراحی کشتی ها و ادوات جنگی نیز خوب و زیبا کار شده اند. وجود بخش هنری قدرتمند در کنار بخش فنی قابل قبول یکی از بهترین گرافیک ها را به معرض نمایش میگذارد.

وارد بخش بزرگ بازی میشویم. گیم پلی بازی قرار بوده است بیشتر روی بخش نبرد در دریاها شکل بگیرد و همینطور هم شده است. نبردهای دریایی متاسفانه بیش از اندازه نمایش داده شده است. عبور از نقاط مختلف دریاها برای رفتن به جزایر مختلف و کشف گنج و نبرد با کشتی های دیگر و بدست آوردن پول بیشتر، در ابتدا بسیار سرگرم کننده است ولی به مراتب کسل کننده و تکراری میشود. نوع چینش نبرد با کشتی های دیگر کاملا حس خوبی را به آدم منتقل میکند و دوربین خوب بازی در مواقع کنترل کشتی و مدیریت نبردها جالب از آب درآمده است. تقویت کشتی کنوی و ارتقا سلاح های آن از کشتش بخش گیم پلی بازی است. نبرد با تمپلارها به صورت اکشن، خوب از کار درآمده است و استفاده از سلاح مخفی اساسینی و همینطور سلاح گرم و تلفیق این ها همراه با یک شمشیربازی خوب از نکات قوت بازی در بخش گیم پلی است. محیط بازی وسعت خوبی دارد ولی پس از چند ساعت بازی تنها گیمرانی قابلیت گشت و گذار و فتح تمامی کشتی ها و جستجو در جزایر را دارند که حقیقتا عاشق سیر در دریاها و کشتی سواری باشند ولی ماهیت

اصلی این بازی این همه گشت و گذار با کشتی را نمیپسندد! ماموریت های فرعی بازی به قدر کافی زیاد هستند و اگر قرار بر مستقل بودن باشد باید بگوییم سرگرم کننده هم هستند ولی میشود گفت خیلی تفاوت چندانی با نسخه های قبلی ندارند، همان استراق صمعه ها و تعقیب و گریزها و غیره. بازی در بخش گیم پلی در دو بخش زمان حال و گذشته جریان دارد که زمان حال آن از دید اول شخص جذابیت چندانی ندارد و صرفا به حل چند معمای روتین میانجامد و از قضا به پیشبرد داستان هم کمک شایان توجهی نمیکند!

قابلیت انتقال سریع در بازی از نکات خوب به حساب میاید زمانی که بخواهید فواصل بین دو جزیره را بپیمایید واقعا کارساز است. کاربرد پول کاملا ملموس است و شما با بدست آوردن آن سلاح ها و کارهای مفیدی میتوانید انجام دهید. ارتقا سلاح ها و افزودن آنها به کشتی شخصی و جنگی کنوی از نکات خوب بازی است که با حمله به کشتی های دیگر و به غنیمت بردن آنها انجام میشود ولی باز هم جای تکراری بودن و کسل کننده بودن ماندن در کشتی به مدت زیاد را جبران نمیکند.



صداگذاری شخصیت ها کاملا بر روی چهره آنان مینشیند. صدای کنوی و ریش سیاه خیلی جالب دوبله شده است. بخش صداگذاری بازی واقعا چیزی کم ندارد، صدای انفجارها، برخورد ها، صدای سلاح ها اعم از گرم و سرد و همچنین صدای امواج دریا از نکات خوب بازی هستند. تایلور بخش موسیقی بازی را به خوبی توانسته از عهده اش برآید و جای هانز زیمر را پر کند، موسیقی در نبردها به زیبایی اوج میگیرد و در مواقع گفتگوها با بخشی در پس زمینه تم بازی همراه میشود و در مواقع اوج داستان در دریا واقعا شاهد موسیقی خوبی هستیم که حس غرور همراه با آرامش به گیمر دست میدهد. واقعا ایراد خاصی را نمیشود در این بخش به بازی وارد کرد.



درآمده است ولی ماهیت داستانی بازی رعایت نشده و از بار حماسی و آرمانگرایی آن کاسته شده است.

بخش گیم پلی بیشتر شامل نبردها و جستجوهای دریایی بود ولی اضافه شدن بخش هایی مانند ارتقا کشتی کنوی و چند سلاح مانند بیهوشی دشمنان و همچنین محوریت مطلق پول در بازی از نکات خوب آن بودند. بخش موسیقی و صداگذاری از نقاط قوت بازی به شمار میاید و موسیقی همراه با سیر و سفر در دریاها واقعا چیز با ارزشی است. بخش داستانی زمان حال چندان حرفی برای گفتن ندارد و مشخص است بار زیادی از داستان را قرار نبوده که بر دوش بکشد و شاید از دید اول شخص بودن آن و همچنین حل اختیاری چند مینی معما و مینی گیم آن مد نظر بوده است. تجربه من از بازی تجربه خوبی بود و حس خوبی از اجرای آن داشتم و باید بگویم مبارزات دریایی واقعا برایم جالب بود و گاهی محو طراحی هنری بازی میشدم. ولی از قابلیت تمام کردن چند باره، متأسفانه به دور است.

در بخش چند نفره نیز تقریبا مشابه نسخه سوم کار شده است و وجود یک سری مپ و چند شخصیت جدید موارد جدید کار هستند. ساختن مد و به اشتراک گذاری آنها از موارد جدید این بخش هستند. خبری هم از نبردهای دریایی نخواهد بود که اگر بود خیلی متنوع تر و جذابتر میشد ولی به نظر کار برای طراحی این بخش خیلی سخت تر و البته وقت گیرتر بوده و سازندگان توجه چندانی نکرده اند. تجربه ای که از بازی داشتم تجربه فان و خوبی بود ولی به عنوان یک مخاطبی که نسخه های قبلی را تجربه کرده تغییرات بنیادی را در آن ندیدم. بازی تم خسته کننده آموزشی اول بازی را ندارد که جای شکرش باقی است. گرافیک هنری بازی به شدت برایم سورپرایز بود. بخش فنی آن نیز قابل قبول همراه با ایراداتی در بخش هوش مصنوعی و البته چند باگ بود که قابل چشم پوشی بود. بخش داستانی کشتی مانند نسخه اول نداشت ولی رسالتش مبنی بر محوریت دزدان دریایی را به خوبی انجام داد و شخصیت پردازی ریش سیاه قابل قبول از آب

بعضا مبارزه با والها و کوسه ها به ویژه در اعماق دریا از نکات خوب به حساب میاید. وجود حیوانات متنوع و وحشی هم بد از آب در نیامده است و کشتن آنها میتواند در دنیای وسیع بازی به کار آید و از روند تکراری گیم پلی آن جلوگیری کند. بالارفتن و از این شاخه به آن شاخه پریدن خیلی جذابیت بالایی را ندارد و مانند بالای برج رفتنها در نسخه های قبلی نیست ولی مستقلا در این نسخه بایستی که وجود میداشت تا قابلیت های یک فرد حرفه ای و چابک را واضحا مشخص کند! وجود یکسری باگ هم در بازی رویت شد که نمیتواند چندان لطمه زیادی به پیشرفت بازی بزند برای همین میشود از آنها در این دنیای پر از باگ بازیها چشم پوشی کرد زیرا لطمه چندانی به گیم پلی نمیزند. مبارزات همانطور که گفتیم قابل قبول هستند، سیستم دفاع حمله و چینش متنوع نوع حملات و بعضا بدل ها جالب و مهیج است. مخفی کاری از جذابیت های بازی است و سیستم کشتن مخفیانه که گیم پلی را ارزشمند کرده است. بیهوش کردن دشمنان و یا حالت دیوانه وار کردن آنها و حمله کردن به نیروهای خودیشان هم نکته خوب گیم پلی بازی است و واقعا خلاقیت جالبی تعریف میشود و بازی را پرکششتر میکند. در دریاها نبرد با کشتی های جنگی قدرتمند اسپانیایی از یک طرف و بعضا شکل گیری طوفان از سمت دیگر کار را مشکل میکند و به شخصه این مورد را از نکات خوب بازی میدانم زیرا نیازمند یک مدیریت قوی میباشد تا بحران را مدیریت کند و به سلامت از این مرحله عبور کند. همانطور که گفتیم شکار حیوانات و یا گشتن به دنبال آثار باستانی مایلیها از نکات سرگرم کننده ای است که جدا از بخش داستانی در دنیای باز بازی میتواند انجام شود ولی آن ها هم بعد از مدتی تکراری میشوند. شاید حتی برای بخش فرعی بازی اگر مینی داستانهای کوچک طراحی میشد و یا شخصیت پردازی قوی و به ویژه منفی خوبی انجام میشد از روند تکراری بودن آنها کاسته میشد. اگر سابقا این سری را بازی کرده باشید هم ماموریت های فرعی و هم اصلی تکراری و خسته کننده به نظر میرسند ولی اگر، تنها عنوان مورد تجربه شما باشد برای شما راضی کننده خواهد بود.

Batman Arkham: Origins

تنها در تاریکی

سبک: Action-adventure

پلتفرم: PC . PS3 . X360 . Wii U

سازنده: Warner Bros. Games Montréal

ناشر: Warner Bros. Interactive Entertainment

■ رسول خردمندی

85

نسخه های بعدی آرخام درک کند.



همچنین، غم و اندوه بتمن و سکانس های دراماتیک در نسخه "شهر آرخام" با در نظر داشتن اینکه بازی باز حوادث "ریشه های آرخام" را به طور کامل می داند، قابل درک است و بازی بازها با بروس وین همذات پنداری ویژه ای خواهند داشت. با اینکه داستان نسخه "ریشه های آرخام" بسیار ساده نوشته شده است ولی تقابل شخصیت های مثبت و منفی به زیبایی کار شده است و عملکرد نویسندگان در خلق یک داستان ساده و گیرا ولی در عین حال پر تنش و هیجان انگیز، قابل تحسین است.

شروع و پایان داستان این نسخه، نسبت به Arkham city نسبتاً ضعیف کار شده است. نویسندگان این بازی، Corey May و Dooma Wendschuh سعی کردند تا یک فیلم نامه بنویسند تا یک بازی نامه. کماکان که داستان توسط سکانس های سینمایی روایت می شود. همانطور که در طول زمان ساخت این بازی سازندگان اشاره کردند، شخصیت های منفی کمیک بتمن نظیر Bane، Death Stroke و... در این نسخه حضور پر رنگی داشته و به نوعی حکم Boss fight را دارند. نسخه های پیشین "ارخام"، از کمبود مبارزه با غول آخر رنج می برد که خوشبختانه در این نسخه نبردهای دلچسبی تعبیه شده که به مذاق طرفداران بتمن خوش می آید!

شخصیت بروس وین یا همان بتمن معروف در ریشه های آرخام جای بحث دارد. بتمن در آن دوران هنوز پختگی و بلوغ فکری قهرمان مدارانه خود را کسب نکرده بود. وی هنوز شخصیتی متزلزل داشته و غرور در چهره وی کاملاً مشهود است و بازی باز در تک تک سکانس های بازی و دیالوگ هایی که با آنتاگونیست های گاتهام رد و بدل شده می تواند این قضیه را کاملاً لمس کند.

همین شخصیت متغیر بتمن، باعث غافلگیری های در چند جای داستان می شود که بازی باز میتواند رابطه داستان این نسخه را با

آکنده از غم، آکنده از جسارت و خشم، کمی افسرده و تنها به آسمان می نگرد. تنها در تاریکی، تنها در یک شب برفی، باید عدالت را برقرار می کرد. نه اینکه وظیفه اش باشد و نه اینکه اجباری در کار باشد. او باید قیام می کرد چون او محافظ شهر گاتهام است... او شوالیه تاریکی است... او یک قهرمان نیست ولی خواهان عدالت است.

پس از موفقیت بسیار خوب سری بازی های تیمارستان آرخام و شهر آرخام، احتمال اینکه این سری ادامه پیدا کند توسط بازی بازها و منتقدین داده می شد ولی بازی "ریشه های آرخام" توسط سازنده قبلی یعنی Rock Steady ساخته نشده و ساخت این نسخه توسط Warner bros انجام شد.

ریشه های تاریک آرخام

حوادث این نسخه، تقریباً به ۵ سال قبل از وقایع تیمارستان آرخام بر می گردد. داستان بسیار ساده و عاری از هر گونه هیجان و استرس آغاز می شود. در شب کریسمس، بتمن متوجه می شود که ۸ قاتل حرفه ای (کاراکترهای منفی دنیای کمیک بتمن) به دستور Black Mask می خواهند بتمن را به قتل برسانند. اینکه انگیزه Black Mask برای قتل بتمن چیست و چرا ۸ قاتل باید دست به چنین اقدامی بزنند در طول بازی کاملاً مشخص می شود.

+ داستان ساده و در عین حال درگیر کننده - دیالوگ ها و تقابل جالب بتمن با دشمنان خود - نبرد با غول آخرهای هیجان انگیز - صحنه های سینمایی بسیار خوب

- حرکت بد دوربین در نبردهای تن به تن - شروع داستان میتواند بهتر باشد - کاهش جذابیت در طول پیشروی در بازی - مأموریت های جانبی کسل کننده

گیم پلی: مبارزه ها همانند نسخه های قبل دلچسب - نبرد با باس فایت ها به خوبی کار شده - مأموریت های جانبی ساده و کم

گرافیک: محیط پر جزئیات - گرافیک هنری گاتهام بسیار زیباست - باگ های گرافیکی دیده می شود

صداگذاری: جای خالی دوبلور قدیمی شخصیت بتمن به شدت حس می شود - وجود ساندتراک های حماسی

داستان: داستان ساده و خوب - شروع نسبتاً کسل کننده و پایانی به نسبت خوب - تقابل بسیار عالی بین بتمن و کاراکترهای منفی

PC



با اینکه صداگذاری کاراکترهای اصلی باتمن و جوکر تغییر پیدا کرده ولی با ظرافت خاصی بر روی دیالوگ ها کار شده و حتی نحوه بیان دیالوگ های رد و بدل شده در بازی با وجود حال و هوای کریسمس نیز بسیار دلچسب است و هواداران باتمن را راضی نگه می دارد.

آکنده از جسارت و خشم

سیستم مبارزه های بازی بر پایه دو عنوان قبل است ولی تغییراتی کرده که به مذاق اکثر بازیباز خوش نیامده است. در مبارزه های تن به تن، اولین چیزی که باعث میشود تا بازیباز رنج ببیند در حرکت دوربین بازی میباشد که متاسفانه در مبارزه با چندین نفر به صورت ثابت نیست و هر از گاهی مشت و لگدی به سمت باتمن حواله میشود که به علت ثابت نبودن دوربین، دشمن مورد نظر در تصویر دیده نشده و قهرمان گاتهام مدام زیر مشت و لگد دشمنان خواهد بود. این مسئله شاید پدیده بغرنجی نباشد ولی با پیشروی در داستان و تعدد دشمنان در بازی مشکل ساز خواهد شد. ولی جدا از بحث حرکت دوربین حین نبرد، مبارزه با ارازل گاتهام همانند گذشته دلچسب است و باتمن با مشت و لگدهای پولادین خود از آنها پذیرایی میکند.

به شدت منتظر نوآوری های جدیدی در بخش مبارزه های تن به تن بودیم ولی ظاهراً سازندگان فقط بر روی مبارزه با باتمن با کاراکترهای منفی دنیای کمیک تمرکز کرده اند که اگر منصفانه نگاه کنیم نبرد با آنها به خصوص Death stroke بی نظیر کار شده است ولی این مسئله کم کاری سازندگان در بخش گیم پلی را توجیه نمی کند.

ابزار آلات باتمن نظیر بترنگ، کیت هک، بترنگ از راه دور و سایر آیتم ها همچنان در این بازی نیز وجود دارند و تنها ابزار جدیدی که به باتمن اضافه شده Disrupter و چنگک مخصوص Death stroke بوده که در پیش برد داستان تاثیر به سزایی دارند.

و همچنان مسلح به Unreal Engine 3

اصولاً سیستم فیزیک نسخه های آرخام مشابه است و فقط در هر نسخه جدیدتر، سعی شده تا محیط و فیزیک بهتر، بهینه تر و دقیق تر شود. گاتهام در این نسخه بزرگتر از قبل طراحی شده است و هر دو بخش شمالی و جنوبی در ابتدای بازی برای بازیباز قابل دسترس است. با اینکه محیط بازی بزرگتر شده ولی متاسفانه زمان بارگذاری درونی بازی، نسبتاً افزایش پیدا کرده است. البته در هر منطقه، برای اولین بار در سری بازی های آرخام، قابلیت انتقال سریع (Fast Travel)، تعبیه شده است تا بازیباز مجبور نباشد یک مسافت طولانی را برای انجام ماموریتی طی کند. بارگذاری از طریق FT، به صورت نسبی زمان طولانی در بر خواهد داشت که اکثر اوقات حوصله بازیباز سر می رود!

بافت های محیط به خوبی طراحی شده و جزئیات در گوشه و کنار شهر گاتهام بیداد می کند. گاتهام نیز همانند قبل یک لوکشین برفی، زیبا، تاریک، موهوم طراحی شده و افکتهای بصری نیز بسیار چشم نواز است و پرواز بر فراز گاتهام مسلح به Unreal Engine 3 بسیار لذت بخش است و عدم افت شدید فریم این لذت را دو چندان می کند. هر چند باگ های گرافیکی ریز و درشتی در محیط شهر دیده میشود که سازندگان قول داده اند با ارائه یک پچ رسمی این مشکلات گرافیکی را رفع سازند.

ندای درون

بخش موسیقی بازی "ریشه های آرخام" به آقای Christopher Drake داده شد. وی ساندتراک های فیلم اصلی باتمن نظیر The Dark knight returns و همچنین انیمیشن Batman: Year one را ساخته است و موسیقی بازی "ریشه های آرخام" یکی از آخرین آثار شغلی وی به شمار می رود. وی همچنین در بازی Injustice: gods among us نیز نقش فعالی بر عهده داشته است. به شدت جای خالی آهنگساز ۲ بازی قبلی یعنی Ron Fish با خلق موسیقی های حماسی خویش حس می شود.

تنها در آغوش تاریکی

همانند گذشته، بتمن می تواند دشمنان خود را به صورت کاملاً مخفی کارانه نابود سازد. در این نسخه خبری از اجبار برای مخفی کاری نیست و بتمن می تواند با یک حرکت طوفانی دشمنان خود را نابود سازد. همچنین می تواند همانند یک شیخ، دشمنان را تک به تک، با استراتژی و ابزار آلاتی که دارد نابود سازد.

انتظار می رفت هوش مصنوعی دشمنان در این بخش بیشتر از قبل باشد ولی این گونه نیست و کم کاری در این بخش نیز به شدت قابل لمس است.

محیط های بسته زیادی در حین ماموریت ها دیده می شود که برای پتانسیل بسیار بالایی برای مخفی کاری داشته اند ولی بازیباز وقتی نه اجباری در کار باشد و نه امتیازی در مخفی از پا در آوردن دشمنان، به سراغ نقشه راحت تر و بی دردسر تر مبارزه تن به تن روی می آورد؛ مهم نیست دشمن، مسلسل داشته باشد یا یک چاقوی ساده، بازیبازی که اکشن پسند باشد همیشه می خواهد راه حل آسان تر را انتخاب کند.

سازندگان دست بازیباز را باز گذاشته اند تا پوینتهای Xp را در بخش های مخفی کارانه، ارتقای تجهیزات و نبرد تن به تن مصرف کند. در گوشه و کنار گاتهام، ماموریت های جانبی نیز دیده می شود که بیشتر جنبه تلف کردن وقت دارد تا یک هیجان! ۹ پرونده جنایی کسل کننده در گاتهام وجود دارد که بدون استثنا از ۲ بخش تشکیل شده است: ۱. رد قاتل را بزن ۲. قاتل را دستگیر کن!

ردیابی قاتل که با استفاده از قدرت های کارآگاهی بتمن انجام می شود تقریباً سیستم جدیدی دارد. بتمن دیگر همانند گذشته فقط به دنبال یک نمونه خون یا اثر انگشت نیست که آن را دنبال کند. اکنون بتمن می بایست صحنه قتل یا محل جرم را با استفاده از شواهد عینی بازسازی کند. در این سیستم جدید، بتمن در نقش کارآگاه، واقع گرایانه تر از قبل ظاهر شده و در بخش داستانی بازی نیز شاهد کارآگاه بازی وی هستیم. از ماموریت های جانبی دیگر می توان به ماموریت Mad hatter. یکی دیگر از دشمنان قسم خورده بتمن اشاره کرد که تقریباً ۳۰ دقیقه نفس گیر برای بازیباز به ارمغان خواهد آورد. همچنین مبارزه با شورشیان در شهر، مزدوران بلک ماسک و پنگوئن (کاراکتر منفی دنیای کمیک بتمن) نیز وجود دارد.

محافظ گاتهام

بتمن با از پا در آوردن دشمنان، همانند گذشته تجربه کسب می کند و با استفاده از Xp، میتواند خودش را ارتقا دهد.

جای خالی آقای riddler در نسخه جدید را Enigma گرفته است و معماهای متعددی توسط Enigma در گاتهام تعبیه شده که علاقه مندان به گشت و گذار در گاتهام می توانند این معماها را در سطح شهر دنبال کنند.

مهم نیست که Batman: Arkham Origin فقط یک Spin-off توسط استودیوی خوش ذوق Warner Bros. Montral است ولی می بایست بهتر از نسخه Arkham City ظاهر شود. باید استودیوی Wb بداند که فقط صحنه های سینمایی پر-خرج و هیجان انگیز برای موفقیت یک بازی ویدئویی الزامی نیست. گاهی اوقات باید این جسارت را به خرج داد و دست به نوآوری های جدیدی زد. شاید و فقط شاید موفق تر و بهتر از قبل ظاهر شود. بازی Batman:AO بازی بدی نیست ولی انتظار چیز جدیدی از بتمن را نداشته باشید. این نسخه به غیر از داستان ساده و درگیرکننده حرف جدیدی برای گفتن ندارد و صرفاً فقط یک بتمن دیگری است!



Battlefield 4

طغیان

90

■ قاسم نجاری

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



دورخیز همیشه برای یک طغیان نیاز است. حتی در سونامی هم قبل از اینکه فاجعه به اوج برسد، آبهای دریا به پایین‌ترین سطح ممکن خود می‌رسند و سپس آنچه انتظار می‌رود پدید می‌آید.

این ماجرای ما و بازی‌های Dice و مخصوصا اینجا و سری Battlefield است. به بازی قبلی این سری BF3 از هر نظری هم که می‌نگریستیم چیز زیادی ازش بیرون نمی‌آمد. اما اینها مال قبل عرضه BF4 بود. حالا میتوانیم BF3 را همان دورخیز بنامیم. دورخیزی که طغیان‌ش متولد شدن Battlefield 4 است.

اتفاقات BF4 قریب به ۶ سال پس از اتفاقات بازی قبل روایت می‌شود. جایی که تنش‌های ایالات متحده و روسیه پس از ۶ سال به بالاترین حد خود رسیده است. در این میان چین نیز در آستانه‌ی جنگ است که سرهنگ چانگ، دولت فعلی کشور را سنگون کند و اگر در انی کار موفق شوند، پشتیبانی کامل روسیه شامل حال چین خواهد شد تا به ایالات متحده حمله کنند. از طرفی CIA شاخه‌ی تومبستون را گرد هم آورده تا اطلاعات حیاتی را از جمهوری آذربایجان و درحالی که تحت تعقیب ماموران روس هستند بیاورند.

+ طراحی بصری خیرکننده (PC) / بازگشت گیم پلی واقعی BF پس از کلی فراز و نشیب / صداگذاری بسیار خوب + موزیکهای قابل قبول

- مشکلات فنی / عدم استفاده از پتانسیل اتومبیل رانی در بخش تک نفره / تاریک بی دلیل تم اصلی موسیقی

گیم پلی: یک بتلفیلد واقعی. تاکتیکال و اتومبیل رانی دوباره برگشته و واقعا لذت بخش است. اما اتومبیل رانی زیاد استفاده نمیشود (تک نفره)

گرافیک: کم نظیر است. دروازه‌ای برای ورود به نسل هشتم که البته روی PC «مود بسیار بهتری نسبت به کنسولهای نسل هفتمی دارد».

صداگذاری: تم تاریک شده ی BF3 آنچنان به دل این بازی نمینشیند اما قطعات دیگر به درد بازی میخورند. موزیکهای تندی که خیلی هیجان انگیزند. در مورد صداگذاری فقط باید خودتان با آن روبرو شوید.

داستان: با اینکه خط اصلی داستان بیشتر شبیه وقایع نگاری است و چیز خاصی ندارد اما سرمایه گذاری روی شخصیتها قابل تحسین است. البته که چند تا از شخصیتهای اضافی هستند

PC

اصل که اولاً شخصیتهای دیگر خودنمایی داشته باشند و هم بازی به واقع گرایانه بودن نزدیک تر شود. پوشش این فقدان صدای رکر، جایی که میبینیم تو شخصیت آیریش و پک - و بعد هم هانا - چقدر از هم متمایز میشوند و آیریش به سربازی شکاک اما مهربان و پک به عنوان یک سرباز وظیفه شناس برای ما مطرح می‌شوند. و هوشمندی سازندگان در این که اواسط بازی کاراکتر پک را حذف میکنند و جای آن هانا را میکارند و با حتی با این کار هم، ذوق زده نمی‌شوند و بار احساسی بازی را بالا نمی‌برند (حواستان هست که داریم در مورد یک شوتر نظامی حرف میزنیم).

حتی همین داستان، یک سر و گردن از چندبازی نظامی اخیر روایت بهتری دارد(بله با توام Splinter Cell Blacklist). چند حقه‌ی روایی که در MoH:Warfighter استفاده شده بود را که یادتان هست؟ همان اهمیت دادن به شخصیتها قبل از رسیدن به اوج و اینها. همه‌ی اینها در BF4 به بار نشسته است. خط اصلی داستان ممکن است چیز دندان‌گیری نباشد و درجاهایی لنگ بزند اما سرمایه گذاری روی شخصیتها (یا حداقل تلاش برای این کار) خیلی ارزشمند است. شاید نپرداختن و حتی خودداری از صداگذاری شخصیت رکر که شخصیت اصلی داستان ماست بر میگردد به همین



و اما مرحله ی سنگاپور. این مرحله اوج بازی BF4 است. نقطه ی اوج گرافیک، گیم پلی، صداگذاری و ترکیب همه ی اینها باهم که به ما ثابت میکند، داریم Battlefield بازی میکنیم.

مرحله ی سنگاپور با آن شروع طوفانی اش علاوه بر اینکه دقیقاً اواسط بازی است، از همه ی پتانسیل های یک انجین قدرتمند استفاده می کند و وقتی این با طراحی مرحله ی استادانه ترکیب می شود تجربه ای به مخاطب میدهد که دل به نسل بعد میزند. بدون اسپویل نمی شود تعریف کرد اما فقط نگاهی به آن سکانس پل در همین مرحله بیندازید. تا از این همه دقت حیرت کنید. برخورد اخلاقیات شخصیتها. نحوه ی تصمیم گیریشان در شرایط سخت، اینجا به صورت جاده ای دوطرفه در مقال مخاطب قرار می گیرد. در این مرحله یک تکه تاثیر آب و هوا بر گیم پلی هم داریم که ای کاش در مراحل دیگر هم شاهدش بودیم که نیستیم متأسفانه.

علاوه بر این حضور شخصیت هانا، به نوعی جلوگیری از اشتباهی است که استدیو در BF3 مرتکب شد و "همه ی ایرانیان" را به عنوان مهره ی دشمن چید. اینجا هانا مرز بین چینی خوب و چینی بد است و ای کاش در BF3 هم ایرانی خوب داشتیم!

با اینکه در بازی خیلی تلاش می شود تا در مورد سربازان آمریکایی متفاوت نمایی شود، گاهی این تفاوتها رنگ و بوی شعارهای آمریکایی را می گیرند. تپه های شعاری مثل گریسون و حتی دیما (که پیش از این در مرحله ی پاریس بازی قبلی با او ملاقات داشتیم) فقط حرفهای قلمبه سلمبه از دهانشان خارج می شود و هم یک دفعه ای و از ناکجا آباد وسط بازی پرت می شوند و یک دفعه هم غیب می شوند. البته این حرف آخر بیشتر برای دیما صادق است.

اما فکر کردید خیلی ساده به این نکات داستانی و مشکلات اندکش پی میبرید؟ کور خوانده اید! جلوه های بصری BF4 به شما مهلت فکر کردن نخواهد داد. گرافیک این بازی دروازه ی ورود به نسل هشتم بازیهای ویدئویی است و باور کنید که هست. فکر میکنم تا دنبال کلمات مناسب برای توصیف جذابیت های بصری بگردم اما چه چیزی میتوانم بگویم؟ از کیفیت بافتها که هرچقدر رویشان زوم کنید HD تر می شوند یا نورپردازی و تنظیم نور مراحل که تا به حال کاری کم نظیر است. از مدل انیمیشن ها که یک سر و گردن از رقیبانش بالاتر ایستاده بگویم (یا لاقل از انیمیشن های بازیهای قبلش استفاده نمی کند!) یا از صحنه های عظیم که باعث ذوق زدگی مخاطب می شوند؟

بگذارید تا از همین صحنه های عظیم بگویم. من از این سکانس ها مینویسم و شما بخوانید: قدرتی که Dice به رخ ما می کشد. نگاه کنید به صحنه ای که برای اولین بار با آن کشتی سوخته روبرو می شوید. در آن قسمت، حتی زاویه ی دید هم طوری تنظیم شده است قدرت Frostbite 3 به چشم بیاید. تنها مشکل ما با گرافیک چیزی که میتوانید حدس بزنید:

مشکلات فنی و کمی و باگ!



BF4 خوش خوشان گیرهایی است که دنبال شوترهای نظامی متمایل به رئالستیک می‌گردند. بازی نیمی رئالستیک است چون گیم پلی جدی تری نسبت به رقیبانش دارد و داستانش اتفاق محور است و نیمی به دل به یک شوتر کلاسیک می‌زند چون وزن نظامی بودن را به مخاطب تحمیل نمی‌کند و صداگذاری اش به قدری کار شده است که می‌توانید با هر برخورد گلوله، فاصله ی آنرا با خودتان محاسبه کنید (می‌توانید امتحان کنید). خب یک گرافیک به قول فرنگی ها "Jaw Dropping" هم در انتظارتان است پس دیگر چه می‌خواهید؟

می‌شود در اوج این طغیان دست و پا زد و با غرق شدن در Battlefield 4 از آن لذت برد. این غرق شدن بسی لذت بخش است.

خودش را محصور رنگ بندی های تند و گاهی سرد نسخه ی قبل نمی‌کند و تا جایی بهترین رنگهای ممکن را استفاده می‌کند اما موسیقی بازی در این بین روشن تر که هیچ، تاریک تر هم شده است. تم اصلی بازی همان بیت‌های تند و الکترونیک BF3 است که عاشقان زیادی دارد اما اینجا تاریک تر شده است. این تاریکی اینجا هیچ توضیحی ندارد. اما جدا از تم اصلی موسیقی های بهتری برای ماموریت‌های مختلف انتخاب شده است که بیشترشان الکترونیک هستند و مطابق ریتم اکشن جلو می‌روند.

شاید تنها مشکل ما با موسیقی همین باشد که موزیک بی خود و بی جهت، تاریک تر و ترسناکتر (!) شده است. اینجا که دیگر ایران نیست که ازش بترسیم! یا هست؟

نکته ی دیگر جان گیری دوباره ی مبارزات تاکتیکی است که جای خالی اش خیلی احساس می‌شد. تاکتیکی شدن مبارزات و البته جلوگیری از پیچیده شدن این بخش، علاوه بر بالا بردن ارزش تکرار مراحل بازهم جایی است برای خودنمایی طراحی نقشه‌های بخش تکنفره. انگار Dice از تمام توان خود مایه گذاشته است.

دستورات حمله توسط خودی ها به خوبی اجرا می‌شوند و هوش مصنوعی دشمنان نیز این اجازه را می‌دهد که بتوانید به خوبی به عنوان یک فرمانده در بازی مانور بدهید.

Bf4 نسبت به بازی قبلی، بازی روشن‌تری است. داستانش را محتاط تر تعریف می‌کند.

Beyond Two Souls

سبک: Interactive drama, action-adventure
پلتفرم: PS3

سازنده: Quantic Dream
ناشر: SCEA

■ امیر محمد جیریانی

90



Beyond Two Souls عنوان بلند پروازانه دیگری از Quantic Dream است که فاصله صنعت بازی و سینما را به حداقل می‌رساند و در پس داستان سیاه خود از عشق و زندگی روزمره ما صحبت می‌کند. اما این مسئله که آیا این سبک سینمایی در بازی‌ها هم مورد قبول واقع می‌شود یا خیر هنوز در هاله‌ای از ابهام قرار دارد. پس بنابر این در نقد این بازی با ما همراه باشید تا بدانیم که جدیدترین اثر دیوید کیج تا چه حد موفق عمل کرده است.

در بعد داستان سرایی می‌توان گفت که ، **Beyond Two Souls** توانسته حتی چندین قدم پا را جلو تر گذاشته و در روایت داستان در سطحی حتی بهتر از **HEAVY RAIN** ظاهر شود. داستان بازی در مورد دختری با نام جودی هلمز بوده که از بدو تولد خود به نیرویی عجیب که او را با نام آیدن صدا می‌کند متصل شده است. نیرویی که زندگی را برایش سخت کرده و باعث شده تا متفاوت تر از دیگر بچه‌ها هم سن و سال خود جلوه دهد. به همین دلیل سرانجام پدر و مادرش او را به دست محققانی با نام ناتان داوکینز و کول فریمن برای انجام تحقیقات و این که چگونه جودی باید قدرت‌های خود را کنترل کند می‌سپارند. هر چند بعد از مدتی رابطه جودی با ناتان داوکینز عمیق تر شده و به شکل رابطه‌ای پدر و دختر در می‌آید.

+ روایت داستان سرایی بسیار عالی، موسیقی و صداگذاری به یاد ماندنی، گرافیکی چشم‌نواز، شخصیت پردازی بسیار خوب جودی هلمز، کنترل سرگرم‌کننده آیدن، مراحل متنوع

- اغلب انتخاب‌های شما هیچ‌گونه تاثیری در روایت کلی بازی ندارد، بیشتر شبیه به یک فیلم است تا بازی

گیم‌پلی: تغییرات در بخش دکمه زنی‌ها نتیجه خوبی به همراه داشته - اکشن نیز سینمایی تر از قبل - ای کاش انتخاب‌های شما در روند کلی داستان تاثیر می‌گذاشت تا به این نتیجه نرسید که در هر شرایط این بازی یک روند از پیش تعیین شده را برایتان قرار داده است .

گرافیک: در بیشتر لحظات زیباست و به خصوص انیمیشن‌های مربوط به صورت بی نظیر است و باعث شده تا الن پیچ با نمونه واقعی خود کم‌ترین تفاوت‌ها را داشته باشد.

صداگذاری: صداگذاری بی‌نقصی را بر روی تمامی شخصیت‌های بازی شاهد باشیم و وقتی احساسات صداهای این شخصیت‌ها گرد هم می‌آیند، به قدری تحسین‌برانگیز و تاثیرگذار عمل می‌کند که در برخی از صحنه‌ها حتی ممکن است که قطره‌ای از اشک را بر روی چشم‌های شما به ارمغان بیاورد.

داستان: دیوید کیج باز هم با همان فرمول خاص خود داستانی را نوشته که تا آخر شما را مشغول خواهد کرد. این بار با دختری روبرو هستید که دارای قدرت‌های عجیب و غریبی می‌باشد.

دیگر هیچ‌امیدی برای جودی نمانده و در این بین پلیس‌ها هم با توجه به فرارش از سازمان سیا حالا او را یک تهدید می‌دانند و به دنبالش می‌باشند. به جرات می‌توان گفت **HR** از بعد داستانی چیزی فراتر از هر بازی دیگر است. کیج داستان را طوری نوشته که با چالش‌هایی که بین دو شخصیت جودی و آیدن خواهید داشت باعث بشود که داستان در واقع یک نمودار سعودی داشته باشد که از ابتدا اوج می‌گیرد و در آخر با جواب دادن به تمامی سوالات بازی به بالاترین سطح خود می‌رسد.

به طور قطع این بازی در پشت داستان خود حرف‌های زیادی برای گفتن دارد.

با گذشت چندین سال سازمان سیا نیز قدرت‌های جودی را عاملی خوب برای انجام دادن مأموریت‌هایی سخت می‌بیند. زندگی کردن در سازمان سیا آن هم برای چندین سال، باعث می‌شود که جودی به یک ماشین کشتار تبدیل شود، ولی این چیزی نبوده که در ته وجود خود آن را می‌خواست و در نتیجه جودی تصمیم می‌گیرد که ارتباط خود را با سازمان سیا قطع کرده و از آن جا فرار کند، تصمیمی که باعث می‌شود جودی چهره‌ای تاریک از جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کنیم را ببیند و رازهای زیادی برای او نمایان می‌شود، از جمله این که آیدن چه کسی است و مادر واقعی‌اش چرا او را به پرورشگاه داده است.

توضیح در مورد گیم پلی Beyond: Two Souls کار نسبتاً سختی است، ولی اگر بخواهیم به طور کلی گیم پلی بازی را تعریف کنیم به این نتایج می‌رسیم: گفتگو، جستجو در محیط و در نهایت بخش‌های اکشن. در بخش ماجراجویی شما کنترل شخصیت خود را همانند یک بازی سوم شخص در دست دارید و باید به جستجوی مواردی که بازی از شما در مراحل مختلف می‌خواهد بپردازید. همیشه هر مرحله از Beyond Two Souls با تنوع بی‌نظیر محیط‌ها برای شما تازگی خواهد داشت. جالب اینجاست که این بار در برخی فصل‌های بازی نیز مأموریت‌هایی بر پایه مخفی‌کاری نیز گنجانده شده که مخلوطی از صبر و کاورگیری را شامل حال خود می‌کند. کاورگیری بازی نیز بسیار ساده و قابل فهم بوده و کافی است که در هنگام کاور گرفتن به کاور دیگری نگاه کنید و در این هنگام با فشار دکمه ضربدر شخصیت شما به آسانی به کاور بعدی منتقل داده خواهد شد.

از آن گذشته آیدن روحی است که از زمانی که جودی به یاد داشته به بخش اصلی از زندگی او تبدیل شده است. او یک موجود نامرئی است که به جودی متصل است و در بسیاری از لحظات کمک حال شما خواهد شد. شما دنیا را از طریق چشمان هر دو شخصیت خواهید دید که این سوئیچینگ بین آنها تنها با فشار دادن دکمه مثلث امکان پذیر می‌باشد. در بخش‌هایی که وظیفه کنترل بر روی جودی را خواهید داشت، کاملاً وظایفی به مانند انسان دارید، به جستجوی اقلام خواهید پرداخت، در اتاق‌ها قدم خواهید زد و با مردم نیز برای فهمیدن اطلاعاتی مهم گفتگو خواهید کرد. کارهایی که شما با جودی انجام می‌دهید، محدود می‌باشد و تنها می‌توان به طور مداوم با اندکی از اشیاء مختلف و مردم برای پیشبرد مسیر داستان تعامل داشت. در عوض در بخش آیدن، آزادی عمل بیشتری در جستجوی جهان بازی خواهید داشت. او به هیچ وجه به قوانین عای محدود نیست، بدون هیچ گونه مانعی می‌تواند آزادانه در هوا پرواز کند و از دیوارها نیز رد شود، قابلیت پرتاب اشیاء نیز هنگامی که خشمگین شود و به یاد آوردن لحظاتی قبل از مرگ مردم از دیگر ویژگی‌های او است.

علاوه بر این، آیدن زمانی که جودی می‌خواهد از شلیک تیرهای پلیس در امان بماند و یا از روی قطار بپرد سپری برای او شود. حس کنجکاوی شدیدی که او دارد، باعث می‌شود که شما بفهمید که مردم چه برداشتهایی از زندگی جودی دارند و آیدن می‌تواند به راحتی مکالماتی که در مورد جودی است را گوش کند.

گفتگو و تعامل با افراد نیز بخشی دیگر از ماجراجویی‌های شما در بازی است. البته با این که این دیالوگ‌ها برعکس بعضی بازی‌های Adventure خسته کننده نیستند و شما با انتخاب‌های متنوعی برای پاسخ دادن به افراد روبرو خواهید شد و حتی یکی از جذابیت‌های بازی هم همین بخش است، ولی ایراد اصلی اینجاست که با توجه به این که بازی یک روایت پشت سر هم را روایت نمی‌کند و ممکن است که هر فصل به صورت تصادفی، زمان‌های مختلفی از زندگی جودی را نشان دهد، در نتیجه تمامی انتخاب‌هایی که شما در هر فصل بازی خواهید داشت، هیچ گونه تاثیری در روایت کلی بازی ندارد و ممکن است که بسیاری از وقت‌ها از خود سوال کنید که وقتی که بازی برای من یک روایت از پیش تعیین شد را قرار داده، پس دیگر چه نیازی به وجود حق انتخاب در دیالوگ‌ها است؟

همین اتفاق در مورد بخش‌های اکشن بازی نیز دقیقاً صدق می‌کند. قبل از عرضه بازی نیز می‌دانستیم که نقش دکمه زنی‌ها به کم‌ترین حد ممکن رسیده و این بار در هنگام مبارزات و تعقیب و گریزها شاهد استفاده از یک سیستم جدید هستیم. بدین صورت که در هنگام انجام دادن مبارزات تن به تن، لحظه‌ای زمان آهسته شده و شما باید آنالوگ سمت راست را با توجه به جهتی که شخصیت می‌خواهد عکس العمل نشان بدهد به بالا، پایین، چپ و راست حرکت دهید. این بخش انصافاً نوآوری جالبی بوده و هر چند شاید مدتی طول بکشد که به این سیستم عادت کنید، ولی توانسته جانشینی شایسته برای دکمه زنی‌ها باشد. اما باز هم نکته تاریک اینجاست که شما اگر حتی در هنگام مبارزه هیچ دکمه‌ای را هم نزنید، باز هم جودی هر طور که شده مرحله را به اتمام خواهد رساند و این دقیقاً همان قسمتی است که باعث می‌شود تا گیم پلی بیشتر به یک فیلم شباهت داشته باشد تا یک بازی که اقدامات شما در آن تاثیر بگذارد. ولی حداقل نکته روشنش اینجاست که شاید نتوان بر روی نحوه کلی روایت داستان تاثیر گذشت ولی می‌توان در هر فصل جودی را آن طور که خود می‌خواهید تعریف کنید.



سکوت نمی آید و حسی نمناک و تازه به شما می دهد، و گاهی یک نوای آرام و زیبای موسیقی همراه با هارمونی آن شما را از خود بی خود می کند.

در صحنه های اکشن ملودی تند می شود و صدای ساکسیفون و ویولون سل مانند دو رقصنده صحنه را محو خود می کنند. ضرب تند و بی امان موسیقی ضربان قلب را بالا می برد و گاه توقف های آن در مواقع مناسب با زیر صدایی از تک نوازی ویالون موهای بدنتان را سیخ می کند. همچنین ملودی های آرام حسی پر از ناامیدی، پشیمانی را به همراه دارد و گاه یک موسیقی نرم شما را سراپا پر از عشق می کند.

در نهایت با این که Beyond: Two Souls ایراداتی در دوربین و کنترل شخصیت هم دارد و از بعضی ایرادات تاثیر گذار بازی هم به این راحتی ها نمی توان گذشت، ولی تجربه آن و به پایان رساندن زندگی مشقت بار جودی و این که چه رازهای پشت بازی نهفته است دارای لذت خاص خود می باشد که برای همه دارندگان پلتفرم PS3 توصیه می شود.

اما باز هم به مانند HEAVY RAIN، رنگ بندی و گرافیک بعضی از محیط ها خصوصا قسمت های بسته چندان جالب کار نشده و این عدم تعادل در بخش گرافیک به وضوح قابل مشاهده است. هر چند به لطف استفاده از Scanline Rendering در بخش جزئیات صورت ها نتیجه ای باورنکردنی به وجود آمده که شما احساس می کنید که در حال مشاهده یک فیلم CG هستید تا یک بازی. در کل Beyond Two Souls در بخش گرافیکی با این که نقص هایی نیز دارد، ولی انتظارات شما را تا حدود زیادی برآورده خواهد کرد.

صداگذاری و موسیقی های بازی نیز درخور شایسته چنین بازی می باشد. استفاده از موشن کیچر شخصیت های اصلی باعث شده که صداگذاری بی نقصی را بر روی تمامی شخصیت های بازی شاهد باشیم و وقتی احساسات صداها این شخصیت ها گرد هم می آیند، به قدری تحسین برانگیز و تاثیر گذار عمل می کند که در برخی از صحنه ها حتی ممکن است که قطره ای از اشک را بر روی چشم های شما به ارمغان بیاورد. صداگذاری محیط جوی قوی را القا می کند. گاه در یک لحظه هیچ صدای جز

در زمینه گرافیک Beyond: Two Souls یکی از زیباترین بازی ها می باشد. گرافیک هنری بسیار خوب بازی که واقعا دلنشین است و طراحی بی نظیر صحنه ها و لوکیشن ها دقیقا شما را در خود فرو می برد. جو تاریک و نمناک بازی ما را یاد فیلم های آلفرد هیچکاک می اندازد. دود و نمای دور دست بازی دقیقا چیزی است که در فیلم های این کارگردان دیدیم؛ زوایای دوربین و تعلیق آن در تصویر ما را هرچه بیشتر به یاد فیلم این کارگردان توانمند می اندازد. بیشتر مکانهای بازی از لوکیشن های واقعی طراحی شده که فوق العاده نیز استادانه ساخته شده اند. مناطق کاملا منطقی با جزئیات و معماری دقیق هرچه بیشتر شما را به درک درستی از حس کارگردان منتقل می کند. در بخش فنی هم با با اثری روبرو هستیم که حرف های بسیاری برای گفتن دارد. حرکات تمامی شخصیت ها نرمی و ظرافت بسیار خاصی دارد. و از خیس شدن لباس ها و نحوه حرکت موها و لباس های جودی به این راحتی نمی توان گذشت. تنوع بالای مکان ها و همچنین کیفیت بافت های به کار رفته در بازی از دیگر نقاط قوت این عنوان می باشد و همچنین نورپردازی و به خصوص دورنماهای بازی بسیار زیبا هست.



Call of Duty: Ghosts

آغازی دوباره با حسی آشنا

■ بهزاد شعبانی

75

سبک: First Person Shooter

سازنده: Infinity Ward

پلتفرم: PC . PS3 . X360 . XOne . PS4

ناشر: Activision

و برادران واکر می دهد و به همین بهانه است که سازندگان سعی دارند تا ما را به شخصیت های بازی نزدیک تر کنند. وجود یک خانواده در یک جبهه می تواند ارزش کارکتر ها را بالا ببرد اما به لطف صحنه سازی های بد و دیالوگ های خام و عدم دیکته کردن اخلاقی خاص به شخصیت ها، باعث شد تا احساسی ترین صحنه ها هم از ارزش چندانی بهره مند نباشند و در طول بازی هم نتوانیم آن طور که شاید و باید به شخصیت های ارتباط برقرار کنیم. حتی جلوه دادن قدرت NPC ها در سینماتیک ها و انیمیشن ها هرگز نتوانسته ما را به شخصیت های بازی نزدیک تر کند.

بر می دارند؛ فدراسیون ها همان کسانی هستند که موفق شدند تا به رهبری رورک، بر ایالات متحده حاکم شوند این کشور وسیع را به یک ویرانه تبدیل کنند. در همان اوایل داستان این دو برادر که تحت فرمان پدرشان فرمانده Elias Walker (الایس واکر) انجام وظیفه می کردند، متوجه حضور گروهی به نام Ghosts (ارواح) در موازات و جهت مأموریت خود می شوند. و اینجا بود که به صلاح الایس، فرمانده ی گروه Ghosts، دو پسرش هم به این گروه راه یافتند تا کار فدراسیون ها یک سره شود. البته این تمام داستان بازی نیست؛ انتقام جویی رورک از الایس کار دست گروه ارواح

شاید عرضه ی سالانه ی این فرانچایز باعث شده که طعم آن طور که باید این بازی برای ما جذاب نباشد. حقیقتا هم در دو سه سال اخیر بسیاری را این سری Call of Duty را اسیر تکرار می دانند اما این بار علیرغم حفظ نکات مثبت و بالا بردن هیجان روند بازی اما هنوز هم خلاقیتی در این بازی دیده نمی شود. این بار، همان روند مدرن شده ی بازی که به سال ۲۰۰۷ باز می گردد، در Call of Duty Ghosts تکرار شده است. از طرفی، خلق یک روند داستانی جدید که پس از ۴ سال روایت داستان های این سری را از انحصار Modern Warfare و Black Ops خارج می کند هم نتوانسته یک داستان جذاب را برای بازی رقم بزند. همه ی این ها یک طرف، IW Engine فسیل شده هم از طرف دیگر. اما راحت باشید، چرا که هنوز هم با یک Call of Duty واقعی روبرو هستید. باز هم داستان بازی تنها متمرکز بر یک واقعه ی نظامی است. واقعه ای که از یک کودتا در آمریکا حرف می زند. کودتایی که توسط شخصی نسبتا مرموز به نام Rorke صورت گرفته هر چند که به لطف یک فلش بک، خیلی سریع بیشتر ابهامات در مورد آنتاگونیست بازی از بین می رود. شما هم در نقش Logan Walker (لوگان واکر) هستید که در کنار برادرش Hesh (هش)، گام هایی را در جهات مقابله با فدراسیون ها

+ : روایت خوب داستان -

Gunplay جذاب بازی - تنوع خوب مراحل - بخش چند نفره به خصوص مد های Co-op

- شخصیت پردازی ضعیف - هوش مصنوعی در همه ی سطح ها - بزرگ بودن نقشه های بخش چند نفره - رنگ بندی و گرافیک تکنیکی

گیم پلی: هر چقدر هم از هوش مصنوعی و گوشه کنار گیم پلی این بازی ایراد بگیریم، اما هیچ راهی ندارد که بتوانیم منکر جذابیت این بخش در این CoD بشویم

گرافیک: وقتی از IW Engine پوشیده شده برای ساخت بازی استفاده شده است، خواهشا توقع گرافیک و فیزیک بی نظیر را نداشته باشید.

صداگذاری: شاید بهتر باشد که این بخش را با واژه ی "کار راه انداز" توصیف کنیم!

داستان: اگر بتوانید با شخصیت پردازی نجسب و داستان اصلی نه چندان جذاب بازی کنار بیایید، به عنوان یک داستان نظامی، شاهد روایت قابل قبولی هستیم

PS3





شخصیت رورک هم با وجود این که همواره آن انگیزه‌ی انتقام جویانه و خشم‌اش را نمایان می‌کند، اما باز هم با تصمیم‌های احمقانه‌اش هرگز نتوانسته خود را به عنوان یک آنتاگونیست با ابهت معرفی کند و در نهایت این که شگرد به ظاهر خلاقانه‌ی سازندگان CoD: Ghosts برای بهبود شخصیت پردازی با شکست روبرو شد. این مسئله در مورد داستان اصلی بازی هم صدق می‌کند. اما خوشبختانه، داستان بازی با روایت خوبی که دارد توانسته تا حدودی سرپوشی بر ضعف داستان اصلی بازی باشد. با تغییرات به موقع تغییر بازه‌ی زمانی روایت داستان، چیزی که در بسیاری دیگر از Call of Duty‌های قبلی هم دیده بودیم، داستان بازی توانسته بیش از پیش جذاب باشد هر چند که به مرحمت شخصیت پردازی ضعیف، ضمن داستان کوتاه و ساده‌ی بازی موفق نشده تا یک داستان نظامی فوق‌العاده را روایت کند اما به هر ترتیب روند رسیدن به پایان داستان، با روایت خوبی همراه است و این تنها بخش داستانبازی است که شما را اتمام بازی ترغیب می‌کند. البته از پایان بندی غیر منتظره و باز و ناقص بازی هم نگذریم که به نحوه‌ی خودش سکانس‌ها غافلگیرکننده‌ای را به همراه دارد.

اما مهم‌ترین شاخصی که باعث محبوبیت بیش از حد سری Call of Duty شده است، گیم پلی و gunplay بی‌نظیر و هیجان‌انگیز آن است که با تمام اشکالات و تکراری بودنش، باز هم عامل اصلی جذابیت این بازی است. آرکید بودن gunplay بازی باعث شده تا هنوز هم ندای وظیفه به عنوان یک شوتر نظامی دلچسب شناخته شود. چیزی که قرار گرفتنش در کنار تنوع کار راه انداز اسلحه‌ها قرار گرفته و باعث شده تا این بخش از بازی در همان قدرت و ابهت نسخه‌های قبل جای بگیرد؛ حتی در درجه‌های سختی بالا شما موظف به مدیریت در مهمات تان می‌شوید؛ چیزی که در Call of Duty‌های قبلی دیده نمی‌شد اما در Ghosts به خاطر همین موضوع، بازی ما را وادار به تنوع و تغییر اسلحه‌های مورد استفاده مان می‌کند اما هنوز هم نمی‌توان از آن به عنوان یک چالش یاد کرد. اما مهم‌ترین شاخص گیم پلی CoD: Ghosts دقیقاً همان چیزی

است که این بازی را از سایر شوترهای نظامی مدرن مستثنی می‌کند و آن هم بیشتر شدن تعداد صحنه‌های سینماتیک و کات سن هاست. هر چند که افزایش این المان باعث شده تا جذابیت و هیجان ناشی از بازی بیش از قبل شود اما از قابل پیش بینی بودن بسیاری از سینماتیک‌ها نمی‌توان گذشت. حتی به سبب تکراری بودن برخی از این صحنه‌ها، باعث شده تا خیلی از آن‌ها بی‌روح به نظر برسد.

یکی از بزرگ‌ترین مشکلات Ghosts هوش مصنوعی آن است؛ چیزی که در قسمت‌های قبلی Call of Duty هم بعنوان یک ایراد تلقی می‌شد. در درجه‌های آسان بازی می‌توانیم شاهد یکی از بدترین هوش‌های مصنوعی شویم. سربازانی که ما را نمی‌بینند و تیرهایشان به هدف نمی‌خورد و خیلی اوقات هم یادشان می‌رود که باید کاور بگیرند یا این که نارنجکی هم در جیب‌شان دارند! مشابه همین

مسئله هم در تمام درجه‌های سختی بازی در مورد یاران مان صدق می‌کند. هر چند که شاید بتوان این بینش سازندگان در مورد هوش مصنوعی یارهایمان را یک سیاست صحیح نام برد، اما وقتی اکتیویژن از این بازی به عنوان یک بازی پایه ریزی شده بر مبنای کارهای گروهی یاد می‌کند، پس چندان هم دور از منطق نیست که هوش مصنوعی یارهایمان را هم نا متعادل و ضعیف بدانیم. این را هم بگویم که هوش مصنوعی دشمنانمان در درجه‌های سختی بالا و دشوار هم چندان تعریفی ندارد هر چند که قابل تحمل‌تر است؛ متأسفانه در این سطح‌ها هم دشمنان مان به دلایل مجهولی فقط و فقط ما را در میدان نبرد می‌بینند و چشم دیدن یارانمان را در محیط‌های جنگ ندارند. شاید از این جهت که دشواری بازی به خواست خودمان بالا رفته، این ضعف را توجیه کنیم، اما این نظام در مورد هوش مصنوعی باز هم بر خلاف شعار سازندگان CoD Ghosts است.

نتوانیم از بخش گرافیک تکنیکی این بازی در آخرین سال از سلطنت کنسول های نسل هفتم ابراز رضایت کنیم. ضمن فیزیک بد بازی که علیرغم اول شخص بودن این عنوان، خشک بودن آن کاملاً محسوس است. در وصف گرافیک Call of Duty: Ghosts فقط این پرسش را می‌خواهم مطرح کنم اکتیویژن کی می‌خواهد دست از سر IW Engine بردارد؟

خوشبختانه صدایشی‌گی شخصیت های در این بازی از کیفیت کافی بهره مند است ولی صداگذاری محیط و تخریب پذیری ها و تنوع محسوس صدای اسلحه ها، آن طور که باید لمس نمی شود. شاید هم کیفیت بی نظیر برخی بازی های هم سبک CoD Ghosts در بخش صداگذاری باعث شده تا صداگذاری این بازی چندان به دلچسب به نظر نرسد! اما خوشبختانه، به موجب حساسیت همیشگی اکتیویژن در بخش موسیقی، این بار هم یک آهنگساز کاربلد ساخت تراک های CoD Ghosts را عهده دار شد؛ کسی که پیش از این با ساخت موزیک بازی MGS 4 قابلیت هایش را در ساخت موزیک بازی های ویدئویی اثبات کرده بود و در Ghosts هم خیلی خوب از عهده ی کارش برآمد. هر چند که روند موزیک های متن بازی آن تندی لازم را نداشت، اما اگر از دید تفاوت به آن نگاه کنیم، خیلی خوب می‌توانیم با آن کنار بیاییم.

باید اقرار کرد که Ghosts یک Call of Duty واقعی است. بازی که اصلتش را حفظ کرده و هنوز هم روند مهیج و جذابی دارد. هنوز از نظر خیلی ها gunplay آن سرآمد هر شوتر اول شخص دیگری است اما از این هم نمی‌توان گذشت که تنوع و تفاوت چیزی است که بازی های ویدئویی به آن نیاز دارد. حقیقت این است که Call of Duty امسال، به غیر اسمش تفاوت محسوس دیگری با چند قسمت اخیر آن نداشت و ورود این فرانچایز به نسل هشتم کنسول های خانگی، به هیچ وجه نتوانست ندای وظیفه را حتی یک گام رو به جلو ببرد. اما مسئله این جاست که Ghosts هم یک Call of Duty است که نمی‌توان به سادگی از کنار تجربه آن گذشت.

از طرفی هم با طراحی که این مرحله دارد، هیچ اجباری دیده نمی‌شود که این مخفی کاری ها به لطف یک سگ صورت گیرد. خوشبختانه بازی در بخش تنوع محیط خیلی خوب عمل کرده هر چند که رنگ بندی ها در این بخش کاملاً بی روح است. شاید برای القای حس و حال نبرد تصمیم گرفته شده تا از این رنگ بندی ها استفاده شود اما حقیقتاً این تصمیم باعث عدم جذابیت محیط های بازی شده است. هر چند که معماری مب های بازی، هم در بخش تک نفره و هم در بخش چند نفره عملکرد فوقی داشته است.

متأسفانه یا خوشبختانه، باز هم موتور گرافیکی کهنه کار IW Engine برای ساخت CoD: Ghosts مورد استفاده قرار گرفته است. هنوز هم با کیفیت نسبتاً ضعیف برخی از بافت ها روبرو هستیم. از طرفی هم نورپردازی نه چندان جالب بازی در کنار رنگ بندی ها بی روح، ضمن دیر لود شدن بافت ها (در نسخه ی PS3) باعث شده تا هیچ جوری

برسیم به تنوع مراحل بازی که به مرمحمت بیش از حد کوتاه بودن بخش کمپین داستانی بازی، کاملاً موفق عمل کرده است. دکمه زنی ها، مراحل مخفی کاری، مأموریت های حفاظتی و استفاده از وسایل نقلیه همگی مأموریت هستند که باعث شده تا حدودی این بازی از اصطلاح بکش برو جلو بودن فرار کند. هر چند که کنترل وسایل نقلیه بازی بسیار بد و عجیب است؛ باید خودتان بازی را تجربه کنید تا بفهمید که کنترل یک هلی کوپتر در یک بازی شوتر تا چه حدی می‌تواند به دور از واقعیت و مضحک باشد. همین مسئله تا حدودی هم در مورد کنترل تانک در Ghosts صدق می‌کند. از طرفی، شاهد چند مأموریت مخفی کاری هم هستیم که طراحی خیلی خوبی هم دارند اما اولین مأموریت مخفی کاری بازی، ما را با یکی از شگفتی های این بازی روبرو می‌کند و آن هم ایفای نقش به جای یک سگ است! شاهد این مرحله خیلی جذاب باشد اما حقیقت این است که کاملاً مضحک است.



ندای ارواح را در کنار دوستانتان بشنوید

در این بخش شما باید به نابودی مناطقی مشخص شده دست بزنید و بایست یک به یک به سراغ این مناطق بروید که به نظر محل تولد نسل جدیدی از این موجودات فضایی هست و تا پر شدن نواری به منظور انفجار این محوطه های کوچک، باید از دستگاه ایجاد کننده ی انفجار در برابر هجوم این موجودات فضایی محافظت کنید.

چیزی که در این بخش خیلی حائز اهمیت است، کمبود سلاح و مهمات است که شما باید با پیشبرد مراحل پوینت دریافت کنید تا بتوانید از اسلحه های مخفی شده در محیط بهره ببرید. فضا سازی در این مراحل خیلی بهتر از فضا سازی مراحل زامبی مد در Call of Duty های قبلی است.

اما از مد Co-op جدید بازی هم نگذریم که نسبت به هر Call of Duty دیگری بهتر عمل کرده است. بخش Alternate بخشی ست که شما و یارهایتان را در نقشه های فوق العاده جذاب رها می کند و فقط باید به فکر بقای خود و جمع آوری امتیاز باشید. در این بخش می توانید ضمن در نظر داشتن نوار های محدودیت از کمک های ویژه هم استفاده کنید. اما بخش بعدی که باعث شده تا با آن زامبی های حوصله سر بر Black Ops مقابله نکنیم، Extinction نام دارد که در آن موجودات کریه تری به خون ما تشنه می شوند.

در این بخش با یک دسته از موجودات فضایی نفرت انگیز روبرو هستیم که با سرعت و قدرتشان یک چالش واقعی محسوب می شوند.

هستند کسانی که بازی Call of Duty را صرف بخش چند نفره ی آن دوست دارند. پس از همین جا به این دسته از بازی باز ها پیشنهاد می کنم که CoD Ghosts را هم دوست داشته باشند. بخش چند نفره بازی هنوز هم با همان سیستم انتخاب تیم و سطح چند CoD مدرن روبرو است. هنوز هم نقشه های بخش چند نفره کاملاً جذاب و متنوع هستند هر چند که در Ghosts شاهد افزایش وسعت این نقشه ها هستیم که باعث شده تا کمی از دلچسب بودن این بخش کاسته شود. سیستم دریافت امتیاز تمام استاندارد هایش را در کنار تنوع سلاح های کلاسیک و پیشرفته حفظ کرده است. این در حالی است که شخصی سازی مختصری هم وارد این بخش شده است و این که می توانید دستی هم سر و روی اسلحه تان در این بخش بکشید.



اینترنت اشیا چیست؟ اینترنت در همه چیز و همه چیز در اینترنت

گسترده در جاهای مختلفی، نظیر درب های کنترل ورود و خروج و سیستم ترانزیت استفاده می شود، ولی فناوری های دیگری هم برای تحقق اینترنت اشیا وارد صحنه شده اند. برخی از آن ها مانند بارکدها از تکنیک های ساده تری استفاده می کنند و برخی از این فناوری هم مانند کدهای کیو آر، وای-فای و بلوتوث از تکنیک های جدیدتری بهره می برند.

برای این که به درک بهتری از مفهوم اینترنت اشیا برسید، فروشگاهی را تصور کنید که دیگر به هیچ وجه نگران تمام شدن محصولاتش نیست، چون سیستم کنترل هوشمند انبار در هر لحظه از موجودی تمام محصولات مطلع است و حتی کار سفارش را نیز خود انجام می دهد. دنیایی را تصور کنید که در آن بتوان یخچال خود را طوری تنظیم کرد که وقتی تعداد تخم مرغ های درون آن به ۲ رسید، به صورت خودکار سفارش خرید تخم مرغ به فروشگاه نزدیک خانه تان ارسال شود، یا اینکه بتوانید روشن یا خاموش بودن اتو یا اجاق گازتان را به وسیله تلفن هوشمندتان از محل کار چک کنید. استارتاپ های بسیاری تاکنون در این عرصه قدم گذاشته اند. شرکت های نو پای نست و بلاتریکس تنها دو نمونه بسیار کوچک در این میان هستند. این شرکت ها با عرضه محصولاتی نظیر ترموستات هوشمند، سنسور هوشمند تشخیص دود و کلید های برق هوشمند در مسیر تحقق اینترنت اشیا گام برداشته اند. به گفته موسسه تحقیقاتی ABI تا سال ۲۰۲۰ بیش از ۳۰ میلیارد دستگاه به صورت وایرلس به بخشی از اینترنت اشیا پیوسته اند. شرکت سیسکو هم یک سیستم شمارنده دینامیک ابداع کرده که به کمک آن می تواند تعداد اشیای متصل را تخمین بزند. از آینده لذت ببرید.



قرار گرفت. او جهانی را توصیف کرد که در آن هر چیزی، از جمله اشیای بی جان، برای خود هویت دیجیتال داشته باشند و به کامپیوترها اجازه دهند آن ها را سازماندهی و مدیریت کنند. برای این که اشیا با همدیگر و یا با شبکه اینترنت تعامل داشته باشند، لازم بود به شیوه ای به هم متصل شوند. شاید از همان ابتدا که کوین اشتون عبارت اینترنت اشیا را پایه نهاد، استفاده از چیپ های شناسایی مبتنی بر فرکانس های رادیویی موسوم به RFID را در ذهن داشت. در این فناوری از چیپ های کوچک و ارزان قیمتی استفاده می شود و به کمک آن ها اطلاعات از طریق امواج رادیویی برای چیپ های گیرنده ارسال می گردد. چیپ های گیرنده، اطلاعات را تفسیر کرده و با اتصال به اینترنت امکان استفاده از آن اطلاعات را در گستره ای عظیم و برای کاربردهای مختلف فراهم می کنند. گرچه RFID هنوز با توجه به قابلیت های منحصر به فردش، به طور

تا پیش از این تصور اغلب ما این بود که تنها این انسان ها هستند که قرار است با ابزارهایی که در اختیار دارند توسط شبکه اینترنت به هم متصل باشند، و شخصا از قابلیت های آن بهره ببرند. اما بیش از یک دهه است که مفاهیم جدیدی شکل گرفته و در چند سال اخیر در قالب یک سری محصولات هوشمند به بازار راه پیدا کرده. اکنون در مورد ایده ای صحبت می کنیم که بر اساس آن هر شیء فیزیکی قادر خواهد بود با اتصال به اینترنت یا به کمک سایر ابزارهای ارتباطی، با سایر اشیا تعامل داشته باشد.

اینترنت اشیا به این معنا است که بسیاری از وسایل روزمره مورد استفاده ما با اتصال به اینترنت، وظایف و اطلاعات خود را با هم و یا با انسان ها به اشتراک بگذارند. عبارت اینترنت اشیا، برای اولین بار در سال ۱۹۹۹ توسط کوین اشتون مورد استفاده

نوکیا با تلفن لومیا 1820 و تبلت لومیا 2020 به کنگره موبایل بارسلون می‌آید؟

کنگره سالانه موبایل در شهر بارسلون (MWC 2014)، امسال از ۵ تا ۸ اسفند بر پا خواهد شد و شاید نوکیا هم در آن حضوری جدی داشته باشد، زیرا آن طور که پیدا است فرآیند توسعه محصول در این شرکت بعد از نهایی شدن تملک توسط مایکروسافت، متوقف که نشده هیچ، با قدرت ادامه دارد. عکس بالا منتسب به تلفن هوشمند لومیا ۱۸۲۰ است که گفته شده در کنار تبلت لومیا ۲۰۲۰ در بارسلون به نمایش در خواهد آمد. طبق اخبار لومیا 1820 از بدنه یکپارچه فلزی و دوربین شبه Lytro (با قابلیت تغییر فوکوس تصویر بعد از ثبت عکس) بهره می‌برد و مجهز به ویندوزفون ۸.۱ خواهد بود. اما تبلت لومیا 2020 با نمایشگر ۸ اینچی 1080p و پردازنده ۴ هسته‌ای اسنپدراگون ۸۰۰ معرفی خواهد شد و علاوه بر سرعت و رزولوشن بالاتر نسبت به لومیا 2520، قلم استایلوس ویژه نیز خواهد داشت - که این می‌تواند به معنای ارائه اپلیکیشن‌های مخصوص از طرف نوکیا هم باشد.

شایعه شده که ۳ دستگاه دیگر نیز در کارخانه گجت سازی نوکیا مشغول آماده سازی هستند. بی‌صبرانه منتظر لو رفتن شان هستیم!



آمادگی سونی برای فروش ۳ میلیون پلی استیشن ۴ تا پایان سال جاری میلادی

به نظر می‌رسد سونی که آخر همین هفته کنسول جدیدش را روانه بازار می‌کند، امید بسیاری برای فروش آن در تعطیلات کریسمس دارد. ظاهراً این شرکت به شدت امیدوار است که حداقل ۳ میلیون دستگاه پلی استیشن ۴ خود را تا پیش از آغاز سال نوی میلادی به فروش برساند. در گزارشی که بلومبرگ در همین رابطه منتشر کرده از جک تریتون مدیر دفتر آمریکای سونی، نقل شده که این شرکت قصد دارد تا ماه مارس ۲۰۱۴ (اسفندماه ۱۳۹۲) حداقل ۵ میلیون پلی استیشن ۴ را به مشتریانش بفروشد. به گفته او: «این یک دوی سرعت نیست، بلکه یک maratn است. و یک شروع خوب می‌تواند به آن قدرت ببخشد. ما همه موانع و محدودیت‌ها را به خوبی بررسی کرده ایم، به شدت دلگرم هستیم و مطمئن قدم برمی‌داریم.» آقای تریتون در ادامه اشاره کرده که ما اشتباه سال ۲۰۰۶ را (در زمان عرضه پلی استیشن ۳) تکرار نکرده و این بار با کمبود محصول در زمان عرضه مواجه نخواهیم شد.

به گفته او کنسول جدید سونی، ۲۴ آبان و ۸ آذر بازار کنسول‌ها را به ترتیب در آمریکا و اروپا تکان خواهد داد. او در ادامه می‌افزاید: پس از آن ما تا قبل از تعطیلات، پلی استیشن ۴ را به ۳۲ کشور میرسانیم. این در حالی است که Xbox One یک هفته دیرتر و تنها در ۱۳ کشور عرضه میشود. ماه گذشته میلادی برخی تحلیلگران پیش‌بینی کردند، تا پایان سال جاری سونی و مایکروسافت هر دو شانس فروش تا ۳ میلیون دستگاه از کنسول‌های بازی‌شان را دارند.

با وجود صحبت‌های مدیران در رابطه با برنامه‌های فروش سونی، وین‌هایکی سخنگوی مایکروسافت توضیحی در خصوص برنامه‌ها و پیش‌بینی‌های این شرکت در خصوص فروش کنسول جدیدشان -ایکس باکس وان- نداده است. پلی استیشن ۴ و ایکس باکس وان، هر دو از قابلیت‌های مختلفی همچون بازی‌های آنلاین، مدیریت رسانه‌های تصویری و صوتی، دسترسی به فیلم‌ها و سریال‌های تلویزیونی و بسیاری قابلیت‌ها و امکانات دیگر بهره می‌برند.

جواب پس داده ولی البته گرافیک آن که نمونه ای تقلیل یافته از گرافیک چیپ های آیوی بریج است، به خوبی بخش پردازشی نیست. این تبلت به ۲ گیگابایت رم LPDDR3 با فرکانس ۱۰۶۶ مگاهرتز، ۳۲ گیگابایت حافظه eMMC (قابل افزایش یا میکرو اس دی)، دوربین عقب ۸ مگاپیکسلی با فلاش LED و فوکوس خودکار، و دوربین جلوی ۲ مگاپیکسلی مجهز است. از دیگر مشخصات Omni 10 باید به درگاه Micro HDMI و میکرو یو اس بی، بلوتوث ۴، وای فای (802.11a (b/g/n)، عمر باتری ۸.۵ ساعته و وزن نسبتاً بالای ۶۳۰ گرمی اشاره کرد. ابعاد تبلت ۲۵۹ در ۱۸۰ در ۱۰.۱۶ میلیمتر است و قیمت آن هم ۳۹۹ دلار ذکر شده که باید گفت برای یک تبلت ویندوز ۸.۱ (که گویا از سیم کارت هم پشتیبانی می کند) قیمت خوبی است.

HP Omni 10 یک تبلت ۱۰ اینچی تمام اچ دی، با پردازنده ۴ هسته ای اتم و ویندوز 8.1، تنها ۳۹۹ دلار

HP بی سر و صدا تبلت جدیدی را در فروشگاه مایکروسافت عرضه کرده و این یکی آنقدر خوب به نظر می رسد که مانده ایم چرا پیرامون آن سر و صدایی نکرده...؟ Omni 10 همان طور که از نامش بر می آید از یک نمایشگر ۱۰.۱ اینچی تمام اچ دی (۱۹۲۰ در ۱۰۸۰ پیکسل) بهره می برد که با پوشش گوریلا گلس ۳ پوشانده شده. در قلب این تبلت یکی از جدیدترین چیپ های سری اتم یعنی Z3770 با فرکانس ۱.۵ گیگاهرتز (قابلیت توربو تا ۲.۴ گیگاهرتز) قرار دارد. این چیپ جدید با معماری ۲۲ نانومتری سیلور مونت که اینتل آن را برای رقابت با اسنپدرگون ۸۰۰ ساخته، طبق بررسی ها خوب



دوربین هوشمند NX300M سامسونگ نخستین دوربین مجهز به سیستم عامل تایزن است

سامسونگ چندی پیش دوربین بدون آینه NX300M را معرفی کرد، دوربینی که به واسطه برخورداری از سیستم عامل، صفت هوشمند را با خود یدک می کشید. از قرار معلوم کره ای ها یک ماهی است که امکان خرید آن را پیدا کرده اند ولی حالا خبری از این دوربین منتشر شده که نظرها را متوجه اش کرده. سامسونگ در کنفرانس اخیر توسعه دهندگان خود تایید کرد که این دوربین هوشمند ۲۰.۱ مگاپیکسلی از سیستم عامل تایزن بهره می برد. تا کنون پشت این شرکت بیشتر به سیستم عامل اندروید گرم بود در حالی که اغلب کارشناسان معتقد بودند برای شرکت جاه طلبی مثل سامسونگ این رویه درست نیست. ظاهراً مدیران سامسونگ هم همین نظر را دارند و مدام در تلاشند پروژه های غیر گوگلی بیشتری را پیش ببرند؛ در همین راستا خبردار شدیم که بخش نقشه Here شرکت نوکیا اعلام کرده در تفاهمی با سامسونگ، عملیات مربوط به نقشه را در دستگاه های تایزنی بر عهده خواهد گرفت. برخی بر این باورند سامسونگ می تواند موفقیت سری گلکسی که به پشتوانه اندروید به دست آورده را با سیستم عامل تایزن تکرار کند.





Titan Arm، بازویی رباتیک که به افراد قدرتی فرا انسانی می دهد

در طول تاریخ، تبدیل شدن به یک ابر انسان با توان فیزیکی بسیار بالا، همواره از یکی آرزوهای بشری بوده. این حقیقت را می توان به آسانی در افسانه ها، کمیک استریپ ها و فیلم ها مشاهده کرد. گویا دانشجویان دانشگاه پنسیلوانیا قدمی هر چند کوچک ولی مهم در این رابطه برداشته اند. آن ها بازویی رباتیک خلق کرده اند که توان بازوی انسان را به میزان زیادی افزایش می دهد. این بازوی رباتیک موسوم به تایتان آرم (Titan Arm)، تا ۲۰ کیلوگرم بر توان بلند کردن اشیا توسط افراد می افزاید. به طور مثال اگر شما به آسانی جسمی با وزن ۱۰ کیلوگرم را بلند می کنید، توسط این بازو به آسانی از عهده اجسامی با وزن ۳۰ کیلوگرم برخواهید آمد. مخترعین این وسیله موفق به کسب جایزه ۴۵ هزار دلاری جیمز دایسون آوارد James Dyson Award شده اند. آن چه بازوی تایتان را از محصولات مشابه متمایز می کند، تکنیک های مدرن و ارزان تر به کار رفته در ساخت آن است. در این اسکلت خارجی رباتیک، از موتورهای کوچک و فشرده پَنکیکی بهره گرفته شده. همچنین استفاده از آلومینیوم، تا حدی هزینه های مربوط به ساخت را کاهش داده. مخترعین جوان تایتان آرم در گام بعدی قصد دارند جنبه تجاری اختراع شان را تقویت کنند. آنها اعتقاد دارند به زودی این محصول بازار خود را برای بیماران جسمی حرکتی و کارگران یدی، پیدا خواهد کرد. لازم به ذکر است که تایتان آرم، انرژی خود را از طریق باتری تامین می کند.

گرچه این اختراع نسبت به محصولات مشابه، قیمت تمام شده کمتری خواهد داشت، با این حال، با هزینه تولید ۱۹۰۰ دلاری، شاید تایتان آرم هنوز آمادگی تجاری شدن را نداشته باشد. مخترعین تایتان آرم قصد دارند، جایزه ۴۵ هزار دلاری شان را صرف توسعه این محصول و حفظ پتنت های مربوط به طراحی آن کنند.

در ضمن فناوری K4 هم در صنعت تبلت ها در حال رونق گرفتن است.

همین چند روز پیش خبر رونمایی از نمایشگر ۱۲ اینچی K4 محصول ژاپن دیسپلی را به گوش رسید. مسلماً در سال ۲۰۱۴ خبرهای مربوط به K4 بیش از اینها خواهد بود. شاید برای مان سوال پیش بیاید که آیا واقعاً به چنین کیفیتی نیازی است؟ یا این که با وجود این باتری های ضعیف، فناوری K4 امکان جا افتادن و همه گیر شدن دارد؟ لیدن لی، در جواب این سوال ها می گوید: «اصلاً جای نگرانی نخواهد بود... صنعت همیشه بهترین راه حل ها را پیدا خواهد کرد و از چالش ها استقبال می کند.» اما بر کسی پوشیده نیست که تصاویر با کیفیت تر به باتری های بهتری نیاز خواهند داشت. لیدن لی یکی از اولویت های کوالکام را همین قضیه، یعنی مصرف بهینه انرژی در تلفن ها می داند. چیزی که این روزها بیش از همه خودش را نشان می دهد طول عمر پایین باتری ها است. تقریباً همه شاکی هستند.

از طرف دیگر حاضر هم نیستند که از عملکرد تلفنشان کاسته شود تا باتری شان دوام بیشتری داشته باشد. آن ها همه چیز را با هم می خواهند. بنابراین، به طور حتم کیفیت باتری در سال های آینده بهبود چشمگیری خواهد یافت. از طرف دیگر با ورود محصولاتی با پردازنده های ۶۴ بیتی به بازار، نظیر آیفون S5، آپد ایر، و آپد مینی رتینا، شرکت های دیگر نیز در این راستا گام خواهند برداشت. و حرکت همه شرکت ها به سمت این پردازنده ها اجتناب ناپذیر خواهد بود. به گفته لیدن لی، پردازنده ۴ هسته ای اسنپ دراگون ۸۰۰، محصول شرکت کوالکام تا دوربین های ۵۵ مگاپیکسلی را هم پشتیبانی خواهد کرد.

به گفته او دوربین همچنان نقش بسیار پر رنگی در تلفن های هوشمند آینده بازی خواهد کرد، و هر روز به تعداد کسانی که می خواهند خود را از داشتن یک دوربین اضافه بی نیاز کنند، افزوده خواهد شد. آنچه گفته شد بیشتر بر اساس نظرات یکی از مدیران ارشد شرکت کوالکام بوده. واضح است که عوامل بسیار زیادی در تعیین جهت بازار و گرایشات مردم دخیل هستند.

ایده هاردهای بر پایه هلیوم می تواند اساس طراحی های جدید وسترن دیجیتال باشد، تا با افزایش حجم و بهبود کارایی هارد دیسک ها مزیت رقابتی آنها را بالاتر ببرد. به گفته وسترن دیجیتال، هارد دیسک های Ultrastar He6 نسبت به درایوهای ۴ ترابایتی فعلی، ۲۳ درصد مصرف انرژی کمتری دارند. اما برگ برنده هارد دیسک ها تا کنون هزینه کمتر به ازای هر گیگابایت بوده است.



آینده تلفن های هوشمند از مسیر K4، پردازنده های ۶۴ بیتی و دوربین های ۵۵ مگاپیکسلی خواهد گذشت

یکی از سوالاتی که این روزها برای اکثر ما پیش می آید این است که دنیای تلفن های هوشمند، طی سال های آینده به کدام سو می رود و در مسیر تکاملی اش از چه فناوری هایی استفاده خواهد کرد. ظاهراً خواسته های مصرف کنندگان پایانی ندارد و شرکت های بزرگ برای بقای خود می بایست تسلیم این ایده آل طلبی مشتریان شوند. میشل لیدن لی، مدیر ارشد بازاریابی کوالکام، در این مورد می گوید: «مصرف کنندگان از امکانات دستگاه های خود هرگز راضی نخواهند بود، و هر روز چیزهای بیشتری خواهند خواست.» روند بازار طی ماه ها و سال های آینده طوری خواهد بود که تولید کنندگان چاره ای جز حرکت به سمت نمایشگرهای K2 و در نهایت K4 نخواهند داشت. حدود ۱۰ روز پیش بود که شرکت چینی Vivo خبر از آمادگی خود برای معرفی پرچمداری با نام XPlay 3S با نمایشگر K2 داد.

استفاده از هلیوم توسط وسترن دیجیتال برای تولید هارد دیسک های ۶ ترابایتی

از این پس علاوه بر سرد سازی آهنرباهای مغناطیسی ذره کوب بزرگ سرن، هلیوم کاربرد آشنا و عجیب دیگری هم پیدا کرده است: افزایش ظرفیت، کارایی و راندمان هارد دیسک ها. وسترن دیجیتال امروز اعلام کرد که HGST یکی از شرکت های تابعه فروش هارد دیسک های ۶ ترابایتی Ultrastar He6 را آغاز کرده است. در این مدل از هارد دیسک، پلاترهای گردان آن درون یک جایگاه سحر آمیز پر شده از هلیوم (به جای هوا) قرار گرفته اند. به دلیل اینکه چگالی هلیوم یک هفتم هوا است، تلاطم به وجود آمده در اثر کار مداوم بخش های گردان دیسک و هد هایی که مرتباً روی آنها برای خواندن اطلاعات در حرکتند، کاهش خواهد یافت و البته این به معنی مصرف کمتر انرژی و اتلاف کمتر گرما هم خواهد بود که در دیتاسنترها امری مهم و حیاتی محسوب می شود.

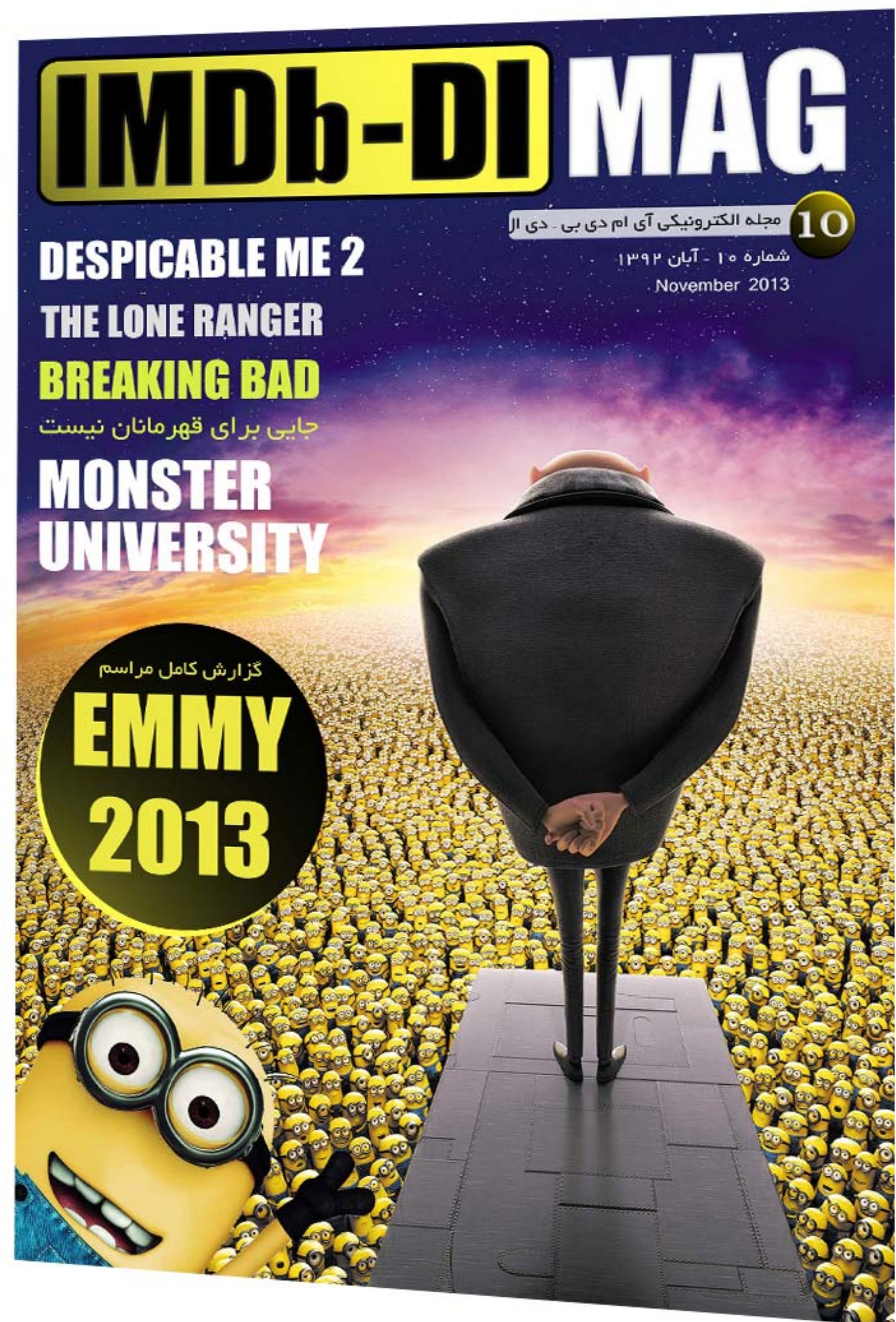
Ultrastar He6



به خصوص اینکه وسترن دیجیتال ادعا می کند با استفاده از هلیوم، میزان مصرف انرژی به ازای هر ترابایت تا ۴۹ درصد کاهش می یابد. با کاهش اغتشاش و تلاطم در کار درایو، امکان افزایش ظرفیت آن هم محیا می شود. زیرا با این شیوه می توان پلاترهای بیشتری را در اتاقک ۳.۵ اینچی هارد جای داد. هاردهای ۴ ترابایتی کنونی از ۵ پلاتر بهره می برند. اما درون Ultrastar He6، هفت پلاتر قرار گرفته و ظرفیت را به ۶ ترابایت رسانده است. البته در ماه های اخیر، هارد درایوها تحت فشار رقابتی شدیدی از سوی حافظه های فلش قرار داشته اند که سریعتر و بی صداتر هستند.



مجله الکترونیکی آی ام دی بی - دی ال



همراه با جوایز نقدی



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.