



تنها در میان دیوانگان

FARCRY 3

- Grand Theft Auto V
- Call Of Duty: Black Ops II
- HALO 4
- Dishonored
- Forza Horizon
- Fable The Journey
- Need For Speed Most Wanted
- Assassins Creed III

- هایپ برای بازی ها، خوب یا بد؟
- آغاز نبردی دیگر در جبهه Hard-Core Gaming
- تاریخچه Halo - قسمت دوم

گیمفا پلاس

DIGITAL

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - شماره ۲ - آذر ۱۳۹۱ - December 2012

فروش آمدید

حامد افرومند

سر دبیر

bigredhamed@yahoo.com



سلام. امیدوارم که خوب باشید و از این همه بازی که این فصل منتشر شده لذت برده باشید. خود من هنوز فرصت نکردم چند تا از عناوین رو تجربه کنم و تا بعد امتحانای این ترم هم فکر نکنم فرصت کنم! هر چند به دل سیر 3 FarCry رو بازی کردم بعد از این همه انتظار و به جورایی چسبید و حالا هم منتظر 3 Dead Space هستم.

این شماره قرار بود ۱۵ آذر منتشر بشه که به خاطر به سری مسائل که همه رو به گردن می گیرم انتشارش عقب افتاد. مطمئن باشید این تاخیرهای مجله به جز من تقصیر هیچ کس دیگه ای نیست! هر شکایتی هم دارید می تونید منو پیدا کنید و از خجالتم دریابید. راستش گفتم حالا که قراره مراسم VGA برگزار شه بذاریم چند روز دیرتر مجله رو منتشر کنیم تا گزارش اون رو هم بذاریم اما... اما این مراسم اونقدر بد و مسخره برگزار شد که تصمیم گرفتیم به کل تحریمش کنیم تا درس عبرتی باشه واسه سایرین. ولی به هر حال من قول می دم که چه با تاخیر و چه بدون تاخیر هر ماه یک شماره منتشر کنیم. این شماره مقالات جذابی رو داریم که می شه از بین اون ها به هایت GTA V اشاره کنیم که طرفدارای خیلی زیادی رو داره.

بقیه ی مقالات هم طبق روال گذشته خواهند بود و این قول رو می دم که از شماره ی بعد تنوع بیشتری رو داشته باشیم برای مطالب. همونطور که قبلا قول داده بودیم برای همه ی بخش ها از جمله بخش اخبار نیز شیوه های متفاوتی رو قراره در آینده امتحان کنیم که کاملا متفاوت باشه نسبت به سایر مجلات، همونطور که بخش Review الان این خاصیت رو داره.

همونطور که تمام مجلات و سایت ها آخر سال به انتخاب بهترین بازی های اون سال می پردازند ما هم قراره در شماره ی بعدی به شکل مفصلی این کار رو انجام بدیم. در این راه به انتخاب خوانندگان مجله و کاربران سایت گیمفا نیز احترام می گذاریم. رای گیری برای انتخاب بهترین های سال ۲۰۱۲ در وب سایت گیمفا به آدرس www.gamefa.com تا حدود ۴۰ روز ادامه داره و در تمام بخش ها رای گیری انجام خواهد شد و نتایج نهایی این رای گیری هم در وب سایت و هم در شماره ی بعدی GamefaPlus به اطلاعتون خواهد رسید.

امیدوارم از این شماره لذت ببرید.

FAIRCRY 3

- Grand Theft Auto V
- Call Of Duty: Black Ops II
- HALO 4
- Dishonored
- Forza Horizon
- Fable The Journey
- Need For Speed Most Wanted
- Assassins Creed III

- هایپ برای بازی ها، خوب یا بد؟
- آغاز نبردی دیگر در جبهه Hard-Core Gaming
- تاریخچه Halo - قسمت دوم

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سر دبیر: حامد افرومند

دبیر تحریریه: امیر گلخانی

طراحی و صفحه آرایی: حامد افرومند

تحریریه: رسول خردمندی - حسن ناصر مظفری - قاسم نجاری - عماد عامری

رامیلا کهن زاد - محمد رضا مصطفوی - بهزاد شعبانی - مانی میرجوادی - سجاد سعیدی

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

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

گیمفا+ آماده ی دریافت مقالات شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد. شما می توانید مقالات خود را به آدرس GamefaPlus@gmail.com بفرستید. گیمفا+ همیشه آماده ی دریافت نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما می باشد. از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری این اثر یاری نمودند کمال تشکر را داریم

امیر گلخانی

دبیر تحریریه



نگارش و طراحی یک مجله‌ی بازی با یک کیفیت شایسته، آن هم با یک تحریریه‌ی محصل در نیمه‌ی پاییز کار دشواری است. دشوارتر از آن این است که بخواهی سختی‌های کار و زحمات اعضای تحریریه را در یک ستون ۳۰۰ کلمه‌ای توصیف کنی! به عنوان یک گیمر که اصلی‌ترین دغدغه‌ام در کنار بازی درس است، به تمامی شما عزیزان پیش‌نهاد می‌کنم که تا ابتدای سال تحصیلی هستیم، به مطالعه‌ی درس هایتان پردازید و بازی کردن یک سری از عناوین روز را به آخر هفته‌ها و یا تعطیلات نوروز موکول کنید. زیرا مطالعه‌ی دروس دانشگاهی و همچنین دبیرستان در یک شب و یک روز ممکن نیست و تنها مطالعه‌ی مستمر است که نتیجه‌بخش خواهد بود. در این شماره هم مانند شماره‌های گذشته با خیل عظیمی از بازی‌های روز مواجه شدیم که این مسئله سبب شد تا این شماره را کلاً به نقد و بررسی یک سری از این عناوین اختصاص دهیم و پیش‌نمایش‌ها را به شماره‌های آینده موکول کنیم. دیگر این که از شماره‌ی آینده که کارها به نوعی روی روال عادی خود پیش می‌رود، قصد داریم تا بخش‌های تحلیلی هم‌چون دیدگاه را در مجله وسعت بخشیم. البته فراموش نکنید که این کار تنها با یاری شما عزیزان و نظراتتان میسر است؛ لذا همیشه نیم‌نگاهی به وب‌سایت و صفحه‌های مجله در شبکه‌های اجتماعی داشته باشید و ما را از نظراتتان با خبر سازید. دیگر چیزی نمی‌ماند؛ جز این که سعی کنید بین درس و بازی یک تعادل ایجاد کنید.

دانیال نوری

مدیر مسئول



اول از همه باید به خاطر تأخیری که در ارائه‌ی این شماره ایجاد شد عذرخواهی از محضر هواداران گیمفاپلاس کرد. در ماه گذشته مشکلات عدیده‌ای از اشکالات سایت و ورشکستگی شرکت ارائه‌دهنده‌ی هاست گرفته تا مشکلاتی که برای سردبیر محترم پیش آمد سبب شد این شماره با تأخیر منتشر شود. جمع کردن و هماهنگی یک مجموعه مانند گیمفا کار بسیار بسیار سختی است که نیازمند برنامه‌ریزی منسجم و دقیق است. ما تمام سعی خود را برای ارائه‌ی برترین مطالب چه در سایت چه در مجله به کار گرفتیم و کاملاً رایگان بدون چشم داشت مینویسیم. تمامه انتظاری که ما از شما داریم این است که همیشه در کنار گیمفا، سایتی که به راستی با کاربرانش بزرگ شده، باشید و ما نیز همیشه به نظرات شما احترام خواهیم گذاشت. پس از مراسم VGAS ۲۰۱۲ که از دید بعضی‌ها بسیار کدایی بود، تصمیم گرفتیم اولین دوره جوایز بازی سال گیمفا را راه بیاندازیم با این تفاوت که انتخاب مخاطب کاملاً در نتیجه تأثیر دارد. این طرح تا به این لحظه که مجله منتشر میشود مورد استقبال قرار گرفته و امید داریم بیشتر از اینها استقبال بشود. احترام به شعور مخاطب و ارائه‌ی قدرت تصمیم‌گیری به کاربر، همیشه در بالاترین سطح کاری ما قرار دارد و سعی میشود همیشه این رویه رو به رشد باشد.

grand
theft
auto
V



کتابخانه

NEWS

HYPES

REVIEWS

VIEW

TECNOLOGY

HISTORY - Halo (part 2)



کتابخانه



نسل بعدی Xbox و Playstation فاش میشوند

بر طبق ادعای مجله ی معتبر Xbox World قرار است در شماره ی آینده ی خود اطلاعات Xbox 720 را منتشر کنند. طبق گفته ی ویراستار ارشد مجله نسل بعدی کنسول مایکروسافت هیچ پسوند خاصی را شامل نمی شود و XBOX نام خواهد گرفت، این کنسول از درایو Blue Ray استفاده خواهد کرد و Kinect 2 را نیز پشتیبانی میکند. طبق ادعای Xbox World این کنسول در مارس ۲۰۱۳ برای سازندگان ارسال خواهد شد تا بازی های نسل بعد را روی این سخت افزار توسعه دهند، این کنسول از قدرت گرافیکی بسیار بالایی برخوردار خواهد بود.

از طرفی دیگر نیز مجله ی معتبر PSM3 قرار است اطلاعات PS4 را نیز منتشر کند. طبق گفته ی این مجله چیزی به نام PS4 وجود نداشته و این کنسول به نام ساده ی Playstation اکتفا میکند زیرا در ژاپن هیچ چیزی به شماره ی ۴ وجود ندارد! این کنسول از قدرت گرافیکی بالایی برخوردار است که توسط کمپانی AMD توسعه داده شده و از چیزی شبیه به Online Pass برای جلوگیری از هک آن استفاده میشود. طبق گفته ی هر دو مجله این دو کنسول هر دو از چند پورت 3.0 USB و 8GB حافظه پشتیبانی کرده و در E3 2013 رونمایی خواهند شد.

Hitman بعدی در حال ساخت و تیمی شاکلی از نسل حاضر

با اینکه چندی از عرضه ی بازی Hitman: Absolution نگذشته کارگردان بازی آقای Hitman Tore Blystad در مورد عنوان بعدی Hitman گفتند: "عنوان بعدی جلوه ی خاص و جدید تری از مامور ۴۷ را نشان خواهد داد" این عنوان که قرار است توسط Square-Enix Montreal ساخته شود با اینکه احتمال دارد مسیری متفاوت با آنچه از سری بازی های Hitman دیده ایم باشد اما نکات کلیدی این عناوین را حفظ خواهد کرد. البته از نظر سازنده ی اصلی بازی یعنی Io Interactive اینکه دو استودیوی مجزا بازی های مختلفی از سری Hitman بسازند نه تنها ضربه ای وارد نیاورده بلکه موجب پیشرفت نیز خواهد بود. با اینکه Absolution هم از گرافیک بسیار بالا و واقع گرایانه ای برخوردار است اما Roberto Marches کارگردان هنری بازی اعلام کرده که این قدرت واقعی گرافیکی Absolution نیست و برای مشاهده ی آن نیاز مبرمی به نسل بعد کنسول ها داریم. Io Interactive همچنین تایید کرد که در حال کار روی یک IP جدید هستند.

Cevat Yerli مدیر عامل شرکت Crytek ادعا کرده که Crysis 3 از ۱۰۰ درصد قدرت کنسول ها استفاده خواهد کرد و این عنوان را بهترین بازی عرضه شده روی کنسول ها از نظر تکنولوژی نامید. باید دید Crysis 3 که آخرین پایان داستان بازی است تا چه حد به گفته ی خالقش عمل میکند.

Mass Effect 4 و گرافیکی فراتر از قبل

موتور بازی سازی Frostbite 2 که پیش از این بازی هایی از جمله Battlefield 3 و Medal of Honor Warfighter با آن ساخته شده اند قرار است این بار برای ساخت Mass Effect 4 استفاده شود. قسمت چهارم بازی قرار است چیزی متفاوت اما وفادار به نسخه های پیشین بازی باشد. شخصیت اصلی بازی نیز فرد دیگری خواهد بود و بازی احتمالا برای نسل بعد منتشر خواهد شد.

Rainbow Six و عرضه برای نسل بعد

یکی از پر جنجال ترین در عین حال ساکت ترین عنوان Ubisoft تا کنون Rainbow Six: Patriots بوده، Ubisoft اعلام کرد که این بازی همچنان در حال توسعه است و قرار است صنعت بازی را شگفت زده کند. این بازی با جلوه های بصری زیبا قرار است شما را با داستانی مواجه کند که در آن سازمان های دولتی آمریکا قصد براندازی دولت را دارند، یکی از المان های جالب و نوین بازی چگونگی رفتار شما در مقابل تروریست ها و افرادی است که در پی انجام عملیات انتحاری هستند. طبق گفته ی Ubisoft این بازی برای نسل بعد عرضه خواهد شد.

Modern Warfare 4 در ۲۰۱۳ عرضه خواهد شد؟

بر طبق گفته ی منابع ناشناس اما معتبر صدا گذاری بازی هم اکنون در Los Angeles آمریکا در حال ضبط است. شخصیت اصلی بازی نیز Ben Burke نام دارد و یک نظامی حرفه ای خواهد بود، این منبع همچنین حضور کاراکتر Soap در بازی را نیز مدعی شده !!! چندی پیش نیز صدا پیشه ی شخصیت CPT. Price نیز رسماً



Assassin's Creed بعدی رسماً در حال ساخت و توسعه است. این خبر توسط Ubisoft تایید شده اما نکته ی جالب این است که بازی در برزیل رخ خواهد داد. بر طبق گفته ی Bertrand Chaverot از Ubisoft آن ها فعلا برزیل را برای موقعیت قسمت بعد بازی در نظر دارند و وعده داده شده اطلاعات مربوط به آن در ماه های آتی منتشر خواهد شد.

بازی انحصاری PS3 یعنی The Last Of Us نیز در ماه می ۲۰۱۳ عرضه خواهد شد.

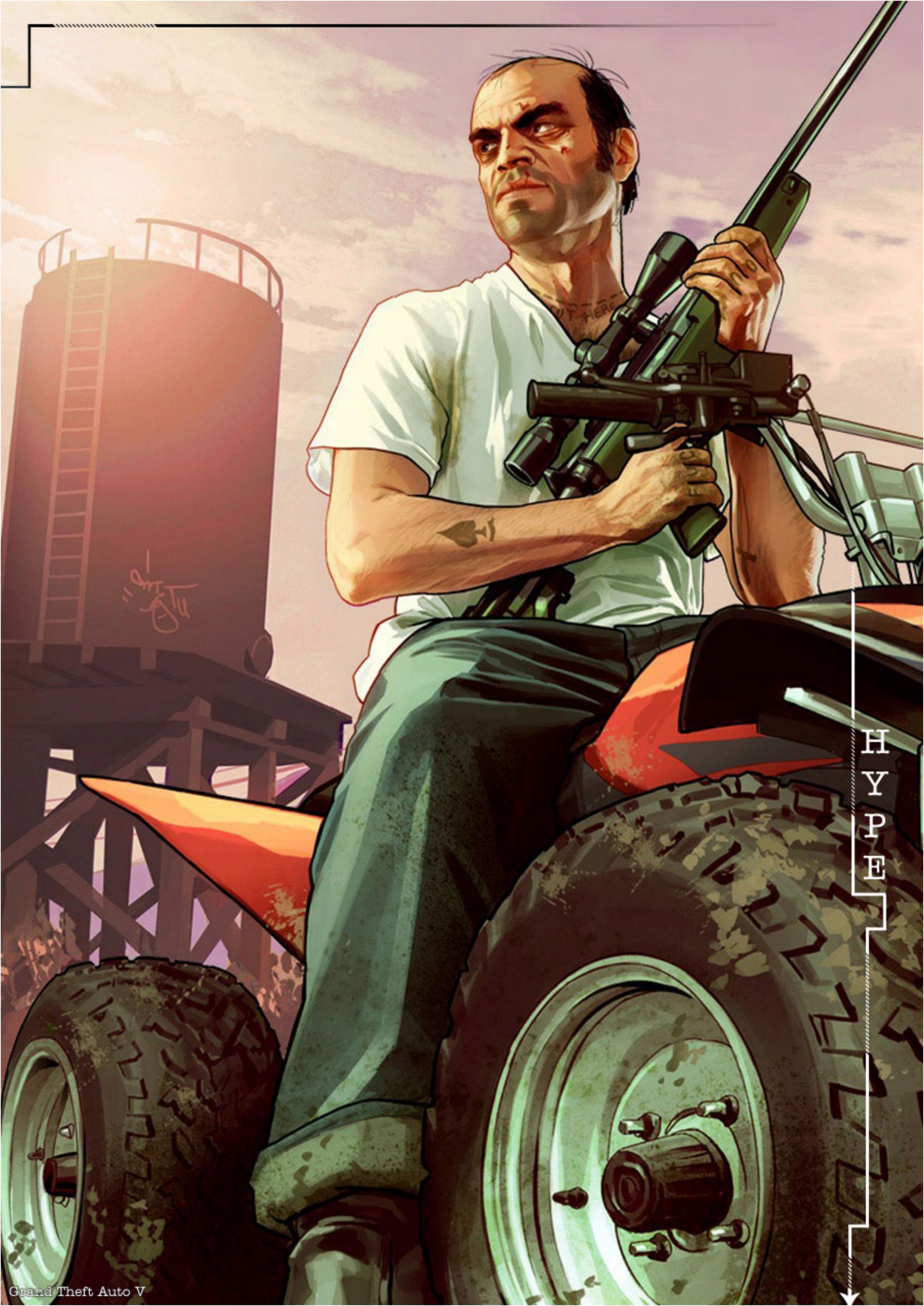
تایید کرد که برای صدایشی در قسمت بعدی Modern Warfare مشغول به کار شده. قبلاً نیز شایعه شده بود این بازی برای عرضه روی نسل بعد آماده خواهد شد.

آیا Battlefield 4 در ۲۰۱۳ عرضه میشود؟

طبق شایعات اخیر Battlefield 4 در اکتبر سال آینده برای Xbox360 و PS3 و PC عرضه خواهد شد. داستان بازی ادامه ای بر داستان قسمت قبلی خواهد بود و جنگ افزار امروزی را به تصویر خواهد کشید. بازی احتمالا همانطور که روی کنسول های نسل حاضر عرضه میشود (اجرا با ۳۰ فریم بر ثانیه) قرار است روی کنسول های نسل بعد (اجرا با ۶۰ فریم بر ثانیه) نیز عرضه شود. بازی در حالت چند نفره تا ۶۰ نفر را پشتیبانی میکند و امکان دستور دادن به افراد تیم چه در بخش تک نفره و چه چند نفره به صورت صوتی نیز وجود خواهد داشت. بازی قرار است از ۸۰ درصد قدرت Frostbite 2 نیز استفاده کند و گرافیکی فرای آنچه تصور میشود را به ارمغان آورد.

Cliff Bleszinski سازنده ی خلاق سری بازی های Gears Of War مدتی پیش از کمپانی Epic پس از ۲۰ سال همکاری جدا شد و تایید کرد احتمال دارد از دنیای بازی های ویدیویی خداحافظی می کند اما در خبری که چندی پیش توسط خود او تایید شده، وی در حال کار روی یک عنوان جدید به نام Silverstreak است که مراحل طراحی آن به آرامی پیش می رود و با ساخت این بازی او قصد دارد میراث





HYPED

به Los Santos خوش آمدید



به سمت ماموریت‌های مختلف می‌کشانید؛ مملو شده بودند. GTA V ادق‌امی از بهترین‌های این دو می‌باشد. با به ارمغان آوردن بزرگترین دنیای قابل بازی در تاریخ Rockstar و مکان‌هایی متفاوت و مختلف که هر کدام مرکز یک اتفاق بزرگ است.

وقتی پرسیده شد، که چرا به جای یک یا چند شهر، ترجیح دادند که فقط یک شهر بسیار بزرگ ایجاد کنند، Houser پاسخ داد: «ما قصدمان به نحو احسن ساختن یک شهر بزرگ بود. Los Angeles که یکی از بزرگترین شهرهای جهان است، باید در بازی این حس را به گیمر منتقل کند که می‌تواند بی‌پروا به هر کجای این شهر بزرگ قدم بگذارد.»

اما این شهر چه قدر بزرگ است؟!

به گفته‌ی کارگردان هنری بازی، Aaron Garbut این شهر بزرگ تر از ادقام شهر Red Dead Redemption، GTA IV و GTA San Andreas خواهد بود! این مکان بزرگ شامل محیط‌هایی مانند ساحل، روستاها، محل جنگلی و کوه‌های Chiliad، مناطق نظامی و همینطور تپه‌هایی که به مناطق شهری Los Santos ختم می‌شود. باید اشاره کرد که شما می‌توانید کف اقیانوس‌ها را هم با لباس قوای خاص در این بازی ببینید.

در Los Santos بگردید.

Rockstar برای ایجاد جذابیت در گشت و گذار اطراف Los Santos، این بار تنوع وسایل نقلیه‌ی خود را بیشتر از قبل کرده. وسایل نقلیه‌ای که تا به حال تایید شده‌اند، عبارت‌اند از: دوچرخه‌های BMX، دوچرخه‌های جاده‌ای و کوهستانی، انواع و اقسام ماشین‌ها و کامیون‌ها، هلیکوپترها و هواپیماهای بیشتر، ATV ها و جت اسکی‌ها. این را هم بدانید، که دیگر نیاز نیست صبر کنید تا سوار جت اسکی شوید، چون Trevor در گذشته یک نظامی با تجربه بوده و می‌تواند هلیکوپتر، هواپیما و جت اسکی را براند. کافی است با یک هلیکوپتر بر فراز Los Santos و ماطق ساحلی آن گذر کنید و یک جت اسکی پیدا کنید.

اگر فرهنگی بخواهد با فرهنگ موجود در GTA همخوانی داشته باشد، قطعاً فرهنگ پایتخت دنیای مدرن، Los Angeles است. با وجود Hollywood، مبادله‌ی ماریجوانا و جرم زدایی، ورود و خروج غیر مجاز و جنگ و خونریزی در این حیطه، شهری مردن برای افراد پولدار که فاصله‌ی چندانی از افراد بی‌خانمان زیر پلها ندارند و فرمانداری ورشکسته‌ی این ایالت، همه و همه می‌توانند نکاتی باشند که می‌توانند به سوژه‌ای برای یک بازی مانند GTA V تبدیل شوند.

Houser می‌گوید: «محیط جغرافیایی و اقلیمی که در اطراف Los Angeles مشاهده می‌شود بی‌نظیر است. مقابله‌ی منطقه‌ی بیابانی جنوب کالیفرنیا، منطقه‌ی داخلی Los Angeles و کمی به سمت شمال در مقایسه کلی با Los Angeles یک جهان کوچک کامل ایجاد می‌کند که تقابل رنگ‌های آن زیباست. همینطور تقابل فرهنگی که در این اطراف مشاهده می‌شود. این‌ها چیزهایی بودند که باعث شدند از این منطقه‌ها استفاده کنیم.»

GTA IV با محیطی شهری که در گوشه و کنارش پر از فعالیت‌های مختلف بود و Red Dead Redemption با محیطی متفاوت و گیملپی دوست داشتی تر که شما را

وقتی بعد از پایان ساخت GTA IV سخن از نسخه‌ی بعدی این بازی‌ها از سرگروه‌های Rockstar به گوش رسید، درباره‌ی مکان بعدی این بازی‌ها ایده‌های مختلفی ایجاد شد، اما در انتها این San Andreas بود که Rockstar فکر می‌کرد هنوز می‌تواند بر روی این شهر برنامه ریزی کند.

Dan Houser می‌گوید: «Sam برادرم و Aaron Garbut بیش از هر شخص دیگری دوست داشتند این بار هم کار در Los Angeles صورت گیرد. ما احساس کردیم کار را برای San Andreas هنوز تمام نکرده‌ایم و می‌توانیم بهتر از قبل روی این شهر کار کنیم. Los Angeles و مناظر طبیعی اطراف آن، به ما ایده‌های ساخت مناظر جالب تری را می‌دهد. خصوصیتی که در اطراف Los Angeles وجود دارد باعث می‌شود که گیملپی بازی با بهره‌گیری از محیط بهتر از گذشته شود.»

هر چند Rockstar پیش از این با عرضه‌ی محصولاتی مثل GTA: San و LA Noire، Midnight Club و Andreas از شهر Los Angeles استفاده کرد، اما آنها فکر کردند که تنها سطح روین فرهنگی این ایالت را به تصویر کشیدند.



(ادامه از صفحه قبل)
ما زمان زیادی را با Trevor نمی‌گذرانیم. او سوار بر Bodhi می‌شود. کامیونی بزرگ که به نوعی شبیه Jeep Wrangler JK می‌باشد. Blaine County منطقه‌ای خشک و بیابانی است که پر از موتورسوارها و دیگر مردمی است که در شرایط سخت تر در حاشیه‌ی جامعه زندگی می‌کنند. Trevor در خیابان به سمتی می‌پیچد و وارد یک پارکینگ می‌شود. جایی که عده‌ای در مقابل یک ساختمان در حال ولگردی هستند.

مردم در چنین مناطقی رفتاری کاملاً متفاوت با رفتار زنان شیک پوش در بوتیک‌های معتبر سطح شهر دارند. حال وقت تماشای انتقام و ویرانگری بیرحمانه است. Trevor از کامیون پیاده می‌شود، در حالی که یک بطری حاوی بنزین یا گازولین بر می‌دارد و دور تا دور کامیون بر روی زمین می‌ریزد و خطی گازولینی دورتر از کامیون ایجاد می‌کند. فندکش را نزدیک خط گازولین می‌برد و به تماشای کار دستی‌اش می‌پردازد و آن را تحسین می‌کند. آتش دیوانه وار به سمت کامیون حمله می‌برد. ابتدا چرخ‌ها و لاستیک‌ها را آتش می‌زند. سپس به خود کامیون می‌رسد و در آخر انفجاری مهیب از یک بیمار روانی!

وقتی به سوین قهرمان تغییر می‌دهیم، Franklin در حال قدم زدن در Vespucci Beach است. او به دنبال ماشینی است تا آن را برای رئیسش پس بگیرد. کنار ساحل پر از فعالیت‌های مختلف است. چیزی شبیه به ورزش کنار ساحل. Franklin هدفش را پیدا می‌کند: یک 9F که در GTA مشابه ماشین Audi R8 می‌باشد. وقتی در Los Santos می‌راند ما با مکان‌هایی که قبلاً دیده بودیم آشنا می‌شویم. مثلاً فروشگاه اسلحه که به لطف قانون محکمی که در این رابطه در Los Santos برقرار است، مبادلات اسلحه کار

Dan Houser در اینباره می‌گوید: «این یک ویژگی خاص این بازی است که تجربه‌ها و مکان‌های جغرافیایی مختلف را در قالب این سه شخصیت پشت سر بگذارید. و من فکر می‌کنم این یک ویژگی منحصر به فرد باشد وقتی که زندگی این شخصیت‌ها را تجربه می‌کنید و می‌بینید آنها در حال انجام چه کاری هستند. در این داستان شما اطلاعات درباره‌ی شخصیت را قبل از آنکه خود آن شخصیت بدانند خواهید دانست. چون وقتی شما یک شخصیت را کنترل می‌کنید باید بدانید که او و دیگران چه چیزهایی می‌دانند.»

درباره‌ی شخصیت‌ها:

خیلی از ماموریت‌های فرعی برای هر سه شخصیت این بازی قابل دسترسی است. اما Rockstar قصد دارد که تفاوت میان شخصیت‌ها برای گیرها قابل درک باشد. بنابراین سعی دارد تا با ایجاد فعالیت‌هایی در گوشه و کنار شهر برای هر شخصیت این تفاوت‌ها را اعمال کند. طوری که گیرها از دید هر شخصیت دنیا را متفاوت از دید شخصیتی دیگر ببیند.

چهره‌ی شخصیت را تغییر دهید: چون Michael، Trevor و Franklin کاملاً برنامه ریزی شده هستند، نمی‌توان هیکل و قیافه‌ی آنها را در قالب یک تغییر شخصیت مثل بازی‌های RPG تغییر داد. امکان این هم وجود ندارد که مثل San Andreas با انجام ورزش، یا نخوردن غذا هیکل شخصیت‌ها تغییر کند. هرچند Dan Houser اظهار داشت که به این امکان فکر کرده بودند، اما با وجود سه شخصیت مختلف، این کار تقریباً محال بود. اما به هر نحو، شما هنوز می‌توانید لباس‌های شخصیتان را مثل نسخه‌های قبل GTA تغییر دهید.

سرگرمی‌ها:

شاید Niko خیلی زندگی جالبی نداشت، اما او می‌توانست قبل از خواب، بر روی یک صندلی بنشیند و تلویزیون تماشا کند. کارتون‌هایی نظیر Republican Space Rangers. این نوید از سوی سازندگان بازی GTA V داده شده است، که این سرگرمی‌ها با کمی تفاوت در GTA V وجود خواهند داشت. نکات طنز و خنده داری که وجودشان در بازی کمی عجیب و همچنین جالب به نظر می‌رسد.

سرگرمی‌های خارج از خانه:

GTA V سرگرمی‌های متفاوتی در خارج از چهارچوب خانه در نظر گرفتند. فعالیت‌ها و سرگرمی‌های نظیر یوگا، ورزش سه گانه (تریاتلون)، جت اسکی، تیس، پرش از ارتفاعات زیاد با استفاده از چتر نجات و همچنین مراحل کامل گلف بازی کردن. درباره‌ی گلف Dan Houser هیجان زده است و از آن خوشش می‌آید. او این عقیده را دارد که بهتر است به جای ساختن چندین قسمت از داستان‌های اصلی، فعالیت‌هایی فرعی در گوشه و کنار دنیای بازی بگذاریم تا کیمر هیوقت از بازی خسته نشود. که

شاید با پشت سر گذاشتن بازی‌های GTA همه‌مان با Dan Houser کاملاً موافق باشیم.

عشقی وجود ندارد

Niko Bellic می‌توانست از طریق اینترنت و یا بعد از پشت سر گذاشتن چند ماموریت با چند زن مختلف آشنا شود و با آنها به گشت و گذار در شهر بپردازد. وقتی از Dan Houser پرسیده شد، که آیا روابط عاشقانه در این سری از بازیها وجود خواهد داشت یا خیر، او گفت: «فکر نمی‌کنم. طبیعت شخصیت‌ها این اجازه را نمی‌دهد. ما مطمئن نبودیم که این فکر خوبی باشد که از این روابط در GTA V هم استفاده کنیم. ما در حال کار بر روی بسیاری از نکات جدید دیگر هستیم. ما قطعاً این را در آینده بر خواهیم گرداند اما نه در این بازی. اگر از آن در این بازی هم استفاده می‌کردیم کمی غیر طبیعی بود چون شخصیت‌ها در این زمینه آنقدر انعطاف پذیر نیستند.»

دوست پیدا کردن:

شخصیت‌ها در این بازی وقتشان را با زنانی مختلف نمی‌گذرانند اما در خارج از ماموریت‌ها، هر شخصیت می‌تواند وقت را با دوستان خودش بگذراند. (البته در زمان‌هایی که نمی‌خواهند دزدی کنند و هر سه شخصیت با هم در حال انجام ماموریت نباشند). Dan Houser درباره‌ی چند شخصیت مورد علاقه‌ی Rockstar در این بازی اظهاراتی داشت:

Lamar: «من واقعا Lamar را دوست دارم. او دوست دیوانه‌ی Franklin هست، او یک دیوانه‌ی کامل است و کسی که نقشش را بازی می‌کند فوق‌العاده است. Franklin شخصیتی جدی است و Lamar کاملاً بر خلاف او یک شخصیت مسخره است و می‌توانیم به او بخندیم.»

Jimmy: «من Jimmy را دوست دارم. او پسر Michael است. یک پسر بیست ساله‌ی سیگاری که رابطه‌اش با پدر، از آن رابطه‌های پدر و پسر پیچیده است. شما هیچ رابطه‌ای مثل این را در GTA‌های قبل ندیده‌اید و این یک تجربه‌ی جدید است. چون روابط خانوادگی که برای اولین بار از آن استفاده می‌کنیم جالب و هیجان انگیز است.»

Ron: «Ron بهترین دوست Trevor است. البته در حدی که Trevor می‌تواند دوستی داشته باشد. او در توهم یک جنون خاتمانه بر علیه خودش است و در یک تریلر زندگی می‌کند. اگر Trevor شبیه کوسه باشد، او یک ماهی چسبناک است. Trevor خودش هم دیوانگی‌های خاص خودش را دارد، اما از وقت گذراندن با Ron به اندازه‌ی کافی وحشت دارد.»

Amanda: Amanda همسر مایکل فوق‌العاده است. بازیگر عالی است و رابطه‌ی او با Michael بسیار جالب و خنده دار است. چون Michael بدترین رفتار ممکن را با Amanda دارد و Amanda هم دارای یک شخصیت بسیار قوی است. ما هیچ شخصیت زنی شبیه به این نداشتیم. اکثرشان قاچاقچی بودند و یا گانگستر و قاتل بودند. اما این بار کاملاً فرق دارد. این بار این زن با شخصیت بازی به خاطر زندگی گذشته‌شان گره خورده است و دیگر تحمل هم را ندارند. این تجربه‌ای تازه است، درست مثل تجربه‌ی GTA.»

چهره‌های آشنا:

هرچند Houser به اسم خاصی اشاره نکرد، اما این اظهار را داشت که شاید یکی از شخصیت‌های GTA IV و یا شخصیت‌هایی که در گوشه و کنار این بازی بودند در این بازی هم حضور مختصری داشته باشند. او همینطور اعلام کرد که نباید انتظار داشت که شخصیت‌های اصلی GTA را در این بازی ببینیم. به گفته‌ی Houser هیچکدام از شخصیت‌های اصلی بازی‌های گذشته‌ی GTA مثل Niko، CJ و Tommy Vercetti را در این بازی نخواهیم دید. در واقع وجود آنها مانند افسانه‌ای است که هرگز وجود نداشته‌اند.

فعالیت‌های اقتصادی در Los Santos

یکی از بزرگترین ایرادهایی که بر GTA IV وارد بود، آن بود که با پولی که Niko Bellic در اختیار داشت، نمی‌شد کارهای زیادی انجام داد. خصوصاً بعد از تمام کردن ماموریت‌ها. در صورتی که در نسخه‌های قبلی GTA مثل San Andreas این چنین نبود و کیمر می‌توانست با پول خود به گسترش گروه خود و خرید خانه‌های شیک و مجلل بپردازد. Rockstar این نوید

را داده که این فعالیت‌های اقتصادی در GTA V از همان ابتدا حضور خواهند داشت. Dan Houser در اینباره می‌گوید: «اما از همان ابتدای بازی GTA V این فعالیت‌ها را در بازی دخیل می‌کنیم. طوری که بعد از اتمام داستان بازی هم، کیمر بتواند از پولی که در اختیار دارد استفاده‌ی بهینه را ببرد. البته خرید خانه‌ای وجود نخواهد داشت، اما چیزهای بسیار زیاد دیگر که به پول نیاز دارد وجود خواهد داشت.»

با کسی تماس بگیر

از Vice City به بعد، Rockstar از تلفن همراه برای اطلاع دادن از خیلی چیزها به کیمر استفاده می‌کرد. GTA V هم از این قاعده مستثنی نیست، اما این بار دیگر به طور مکرر از طرف دوستانان با شما تماس نمی‌گیرند. برای اکثر وقت‌ها شما بهترین دوست خود هستید. یکی از انتقاداتی که از GTA IV به عمل می‌آمد آن بود که خارج از انجام ماموریت‌ها کار زیادی نمی‌شد که انجام دهیم. Houser در اینباره می‌گوید: «اکثر کارها در تلفن همراه مخفی شده بود. بنابراین تصمیم گرفتیم همه‌ی آنها را از تلفن همراه به نقشه‌ای که در اختیار کیمر است انتقال دهیم. گوشه‌ی تلفنی که شخصیت‌ها از آن استفاده می‌کنند، مدرن‌تر از گذشته است و یکی از استفاده‌های آن می‌تواند دسترسی به اینترنت باشد.»

برخوردهای اتفاقی

اگر به یاد داشته باشید، وقتی در GTA IV در خیابان‌ها قدم می‌زدیم، ناگهان به یک شخصیت می‌رسیدیم که با ما حرف می‌زد و یک ماموریت کوتاه با او می‌گذراندیم. این برخوردهای اتفاقی در GTA V کمی پیشرفته‌تر از گذشته وجود دارد. در دمو وقتی Franklin در ساحل قدم می‌زند ما یک راجب با لباسی سفید را می‌بینیم. او یکی از همین شخصیت‌هاست. در GTA V با این شخصیت‌ها بیش از گذشته برخورد خواهیم داشت و وقت بیشتری با آنها می‌گذرانیم و آنها هم بیش از پیش حرف می‌زنند.

بخش مولتی پلیر

Rockstar ترجیح می‌دهد توضیح درباره‌ی این بخش را به بعدها موکول کند. اما Dan Houser از روندی که Rockstar در این زمینه طی می‌کند راضی است.



توضیحاتی درباره‌ی گیم پلی بازی

Dan Houser خیلی علاقه‌ای به بیان جزئیات گیم پلی ندارد و ترجیح می‌دهد در همین حد بگوید که تیم Rockstar تمام تلاشش را می‌کند تا از همه نظر نسبت به نسخه‌های قبلی پیشرفت داشته باشند. اما با همه‌ی این‌ها، Dan Houser اشاره‌های کوتاهی به گیمپلی این سری از بازی محبوب Grand Theft Auto کرده که در اینجا می‌خوانیم.

رانندگی در GTA V:

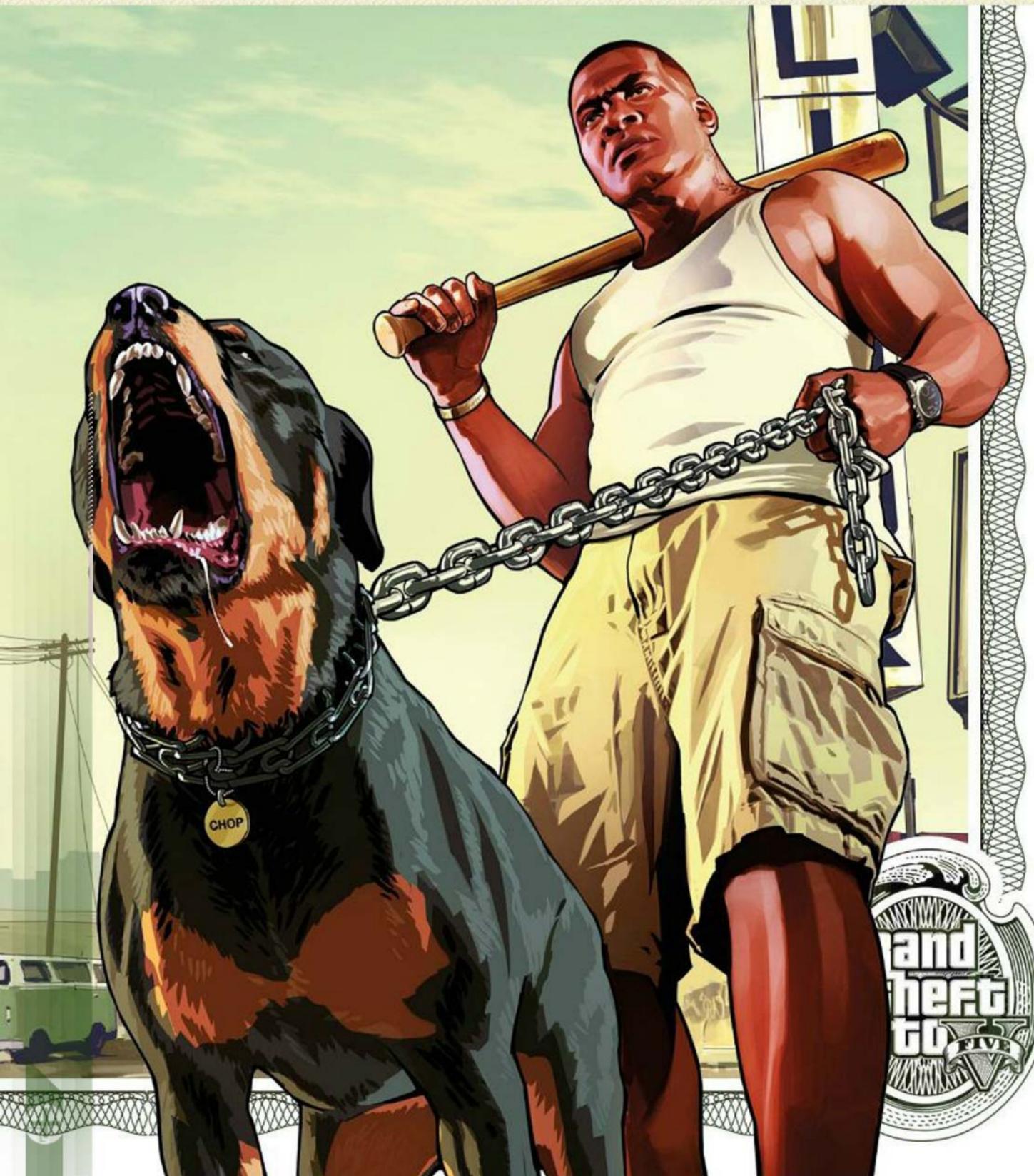
«ماشین‌ها در این نسخه کمی بهتر از گذشته به زمین چسبیده‌اند. ما فکر می‌کردیم در GTA IV ماشین‌ها بیشتر شبیه قایق هستند و بسیار بزرگ‌اند. اما حالا این نوید را می‌دهیم که به آنها قاصیت فیزیکی بسیاری افزوده شده است. حالا بیشتر شبیه مسابقه‌های Racing است و جزئیات ماشین‌ها و رانندگی با آنها جذاب‌تر شده است.»

تیراندازی در GTA V:

«در این بخش ما پیشرفت‌های زیادی نسبت به سری قبل داشتیم. نه تنها در اینکه هر اسلحه چگونه کار می‌کند، بلکه مکانیزم تیراندازی را هم بهتر از قبل کرده ایم.»

استفاده از سلاح‌های سرد در GTA V:

«قطعاً بهتر از قبل شده است. تا جایی که می‌تواند بهتر باشد. ما شاید آنقدر که به تیراندازی در GTA بها می‌دهیم برای استفاده از سلاح‌های سرد وقت نگذاشته باشیم، اما هر طور شده سعی کرده‌ایم که در این زمینه پیشرفت داشته باشیم و آن را هیجان‌انگیزتر از قبل نشان دهیم.»



ماموریت‌های پویا

به خاطر دنیای بزرگی که در Red Dead Redemption وجود داشت، Rockstar با به وجود آوردن بعضی از ماموریت‌هایی که گیم می‌توانست از آنها بگذرد و یا آنها را انجام دهد، ذهن گیم را بیشتر درگیر بازی می‌کرد و از خسته کننده شدن بازی می‌کاهید. در GTA V هم چنین خواهد بود. وقتی شما از یک جاده‌ی کوهستانی عبور می‌کنید، امکان دارد با ماشینی خراب در گوشه‌ای از جاده مواجه شوید. آنوقت اگر دوست داشتید می‌توانید کنار بزنید و ببینید چه اتفاقی می‌افتد. وقتی از جاده خارج شوید و به وسط بیابان بروید، امکان دارد با دو ماشین پار کرده و تعدادی جسد در اطرافش برخورد کنید. می‌توانید صبر کنید و محیط اطراف را بررسی کنید. ماموریت‌های پویا در مرکز Los Santos هم وجود خواهد داشت. وقتی شما یک ون حامل پول را دیدید، می‌توانید به آن حمله کنید و به یک پول هنگفت دست یابید و اگر به دنبال انجام کاری خوب هستید، می‌توانید به دنبال دزدی بدوید که کیف پول پیر زنی را دزدیده است.



کنار گذاشتن افراد معروف

GTA های قبلی را با صدای افراد معروفی همچون Dennis Hopper و Ray Liotta، Samuel L. Jackson، Peter Fonda داریم. اما وقتی Rockstar سعی کرد وارد دوره‌ای با استفاده از جزئیات و کیفیت بالا شود، از افراد معروف بیشتر برای شخصیت‌های فرعی داستان استفاده کرد. در GTA V هم این کار انجام شده است. وقتی دلیش از Dan Houser پرسیده شد، او پاسخ داد: «ما دو یا سه مرحله فیلمبرداری را در سه هفته انجام دادیم. پس اگر هم می‌خواستیم از بازیگران بزرگ استفاده کنیم و روی آنها سرمایه‌گذاری کنیم، این کار محال بود چون آنها هم این وقت را نداشتند. نکته‌ی مثبتی که در استفاده از بازیگران مطرح وجود دارد این است که آنها بسیار خوب بازی می‌کنند و این یک نکته‌ی مثبت بزرگ است که در بازی‌های PS2 می‌توانست به ما کمک کند و به شخصیت روح و زندگی ببخشد. اما وقتی پا به PS3 و X360 گذاشتیم احساس کردیم که استفاده از بازیگران مطرح می‌تواند یک انحراف ایجاد کند. شما ناگهان می‌گفتید «او یک شخصیت مطرح است» و از داستان منحرف می‌شدید و دیگر شخصیت را آنطور که باید درک نمی‌کردید. وقتی از بازیگران مطرح استفاده می‌کنید بهتر است آنها را نشاناسید. این کمک می‌کند که بازی جان تازه و طبیعی تری به خود بگیرد.»



مصاحبه‌ای با کارگردان هنری Rockstar North Aaron Garbut

کدام جزئیات Los Angeles رو که بهشون علاقه دارین به Los Santos القا کردین؟

یکی از بزرگترین دستاوردهای ما تو ساخت این بازی، این بوده که تفاوت‌ها و جزئیات زیادی رو تو این بازی ایجاد کردیم. من تنوعی که LA به ارمغان میاره رو دوست دارم. خیلی جزئیات زیادی وجود داره اما ما تا حد توانمون سعی می‌کنیم اونهارو وارد بازی کنیم. وقتی ما دنیا رو طراحی می‌کنیم با استفاده از به دوربین آزاد تو اون به گشت و گذار می‌پردازیم. خیلی قشنگه که از حدود یه مایلی به یه شهر بزرگ نگاه کنی. اون وقت همه‌ی جزئیات اون رو می‌بینی کوه و جنگل و درخت و تپه و ساختمونا و همه چیز. بعد از اون هم میتونی رو چیزی که می‌خوای زوم کنی و اونو با جزئیات بیشتری نگاه کنی. اونقدر از بالا شروع کنی که سایه‌ی ابرارو ببینی. اونوقت هواپیماها و هلیکوپترها و پرنده‌ها رو می‌بینی که در حال پروازن و بعد با زوم کردن ماشینا رو ببینی که دارن تو سطح شهر تردد می‌کنن و بازم بیشتر زوم می‌کنیم و یه اثر هنری رو تو یه قسمتی از شهر از نزدیک می‌بینیم. یا گرافیتی که روی دیوار کشیده شدن. بعد باز هم نزدیک میریم و تو یه شب اون دونه‌هایی رو می‌بینیم که باعث میشن سبزه‌ها خیس بشن. یا دیدن سگی پشت به فنس که وقتی یه نفر بهش نزدیک میشه پارس می‌کنه! بعد میتونی بازم بیشتر از قبل زوم کنی و بری تو یه مغازه‌ی شبانه روزی و اونقدر که اصلا دیگه نتونی چیزی رو ببینی. این جزئیات همه جای شهر وجود داره. هر جا که بهش نگاه کنیم، ما این دنیا رو پر کردیم از شخصیت‌ها، ماشین‌ها، ماموریت‌ها و جاهایی که دوست دارید بیشتر از قبل تو اون بگردین.

درباره‌ی تحقیقاتی که Rockstar درباره‌ی فرهنگ و تزلزلات شهر داشته. چه قدر شما روی داده‌های آماری دقت کردین؟

ما سعی کردیم تو تحقیقات دقیق باشیم و برای ساختن طول و اندازه‌ی یه مکان به طور دقیق عمل کنیم و تا حد زیادی موفق بودیم. ما همیشه تحقیق کردیم و آدمای زیادی رو به محلا‌ی خاص برای عکسبرداری فرستادیم. ما بیشتر از ۲۵۰ هزار عکس رو گرفتیم و ساعت‌ها فیلم. ما از نقشه‌های آنلاین و فیلم‌های ماهوره‌ای مختلف کمک گرفتیم. تیم ما دی وی دی های زیادی حاوی اطلاعات درباره‌ی منطقه‌های مختلف جمع آوری کردن و به دستمون رسوندن تا به نحو احسن کارمون رو پیش ببریم. داده‌های آماری به دست آوردیم که جمعیت هر منطقه چه قدره و به تفاوت تراکم جمعیت تو جاهای مختلف شهر دقت کردیم. (ادامه‌ی مصاحبه صفحه بعد...)

هنر Grand Theft Auto:

وقتی این تصمیم گرفته شد که به برگردید، چه چیزی رو دوست داشتید به کار بگیرید و چه چیزی رو سعی کردید فراموش کنین؟ ما می‌خواستیم بازی واقعی تر و جدید تر به نظر برسه. برای همین درست مثل GTA IV سعی کردیم که شهرها رو از سری قبلشون نگیریم. واسه همین از مکان‌های واقعی که تو اون شهر وجود داشتن استفاده کردیم تا تازگی و نو بودن شهر رو بتونیم القا کنیم. بعضی از عناصر که تو بازی‌های قبل ازشون استفاده کردیم به این بازی برگشتن اما با تغییراتی نسبت به گذشته. این بازی یه بازی جدید و واسه تجربه کردن و سر درآوردن از همه‌ی گوشه‌و کنار هاش.

Liberty City روح شهر New York رو بهتر از هر کتاب و فیلمی به گیم منتقل می‌کرد. شما برای القای روح California و فرهنگ این شهر به Los Santos چه کارهایی رو مد نظر دارید که تو San Andreas امکان استفاده ازشون رو نداشتین؟

فکر کردن به دنیای San Andreas در حال حاضر حرفه ای نیست. چون ما از اون موقع تا الان پیشرفت‌های زیادی داشتیم و خیلی درگیر بودیم. ما به دنبال ساختن دنیایی هستیم که بتونین در اون لذت ببرین. ما می‌خوایم دنیایی که میسازیم قسمتی از دنیای واقعی خودمون باشه و به دنبال پیشرفت هستیم.

دقت اصلی ما تو ساخت San Andreas زندگی گنگ سیاه پوستان بود. ولی این بار ما می‌خوایم فرهنگ Los Angeles رو به طور کامل ایجاد کنیم. همه‌ی نکات این شهر. از جمله محیط و وسایلی که میشه به چشم دید. پس تغییر اساسی که بین San Andreas و V وجود داره، اینه که V خیلی گسترده تر از San Andreas خواهد بود. پس در واقع دنیای V از جزئیات زیادی برخورداره و به جزئیات بیشتر از San Andreas دقت شده. چیزی که LA رو جذاب می‌کنه، این نکته است که Los Angeles به شهر متغیر و خاصه. واسه من متغیر بودن شهر، فضای آزاد و بزرگ یه شهر مهم و جالبه. ما این فضای بزرگ و آزاد رو به Los Santos تزریق کردیم. و شما شخصیت‌های خاص این بازی رو به غیر از Los Santos در هیچ جای دنیا نمی‌بینید. شرایط عجیبی که فقط تو Los Angeles حاکمه رو تو این بازی حس می‌کنید. مثل نخلا و ترافیک‌های شدید. ما این دنیا رو داریم با شخصیت‌های خاص پر می‌کنیم. همینطور با اتفاقای خاص که براتون یه تجربه‌ی خاص رو به همراه داره. و از این قبیل چیزها که قطعاً تو San Andreas تجربه‌اش نکردین.





وقتی بحث تحقیق Rockstar درباره‌ی مناطق مختلف پیش می‌آید، معمولا از افراد بومی اون منطقه کمک خواسته میشه که جاهای مختلف اون منطقه رو بهتون نشون بده. مخصوصا منطقه‌هایی که توریستا علاقه‌ای به دیدنشون ندارن. چه کسی شما رو با این منطقه‌ها آشنا کرد؟

ما به طور تیمی تحقیق می‌کردیم. به تحقیق گسترده درباره‌ی مکان‌های مختلف. ما به تیم بزرگ بودیم و منطقه‌های بزرگی رو پوشش می‌دادیم. پوشش دادن به شهر بزرگ مثل LA کار خیلی سختیه اون هم بدون در نظر گرفتن منطقه‌های بیابونی و شهرهای کوچیک اطرافش. تیم تحقیقاتی ما این کارو به خوبی انجام داد و ما رو به کسانی معرفی کرد که به خوبی با این منطقه‌ها آشنا بودن و بهمون کمک کردن. از باستان‌شناسای مختلف و پلیسای منطقه‌ای تا DJ Pooh. ما به بیابونای زیبایی فرستاده شدیم، درباره‌ی اون یاد گرفتیم و از مون مراقبت شد تا سالم بمونیم!

آدمای معمولی که تو شهر قدم می‌زنن همیشه بازیهای GTA رو شلوغ کردن. ولی هر کس که به جاده‌های LA رفته باشه میدونه که مردم کالیفرنیا ترجیح میدن با ماشین همه جا برن نه پیاده. چطوری شما سعی کردین که این تراکم جمعیت را تو منطقه‌های مختلف، متفاوت نشون بدین؟ اصلا کاری در اینباره کردین؟

با توجه به تکنولوژی که در حال حاضر و طی گذشت این سالها هر روز پیشرفته تر از قبل میشه، با اینکه GTA به واقع گرایانه تر کردن بازی ها و بهتر شدن گرافیک بازی فکر کرده، ولی هنوز که هنوز به طور کامل این کارو نمی‌کنه. در صورتی که میدونیم امکان این قضیه وجود داره. چه فلسفه‌ای پشت این کاره؟

به نظر من واقع گرایانه کردن گرافیک بازی ها اصلا به هدف نمیتونه باشه. به نظر من به بازی باید بازی بمونه. بردن GTA به سمت گرافیک واقعی یا همون Photorealism شاید تا حدی بهتر به نظر برسه ولی ما باید شخصیتا رو انعطاف پذیر نشون بدیم و از به بازی فاصله نگیریم. اینطوری به نظرم حد اقل برای من جذاب تره.

تو کدوم مرحله از ساخت چهره‌ی قهرمانای بازی رو طراحی کردین؟

Mike Kane، یکی از همکاران طراح با بعضی از همکاری دیگه مون تو نیویورک کار می‌کنن. که اونا چهره‌ی شخصیتارو تهیه می‌کنن و بعد برامون می‌فرستش. Mike و بقیه تیم بعد از اون سعی می‌کنن جزئیاتی رو که ما می‌خوایم به چهره‌ی قهرمانا اضافه کنن.

با پیشرفت گرافیک بازی های Rockstar به طور قابل توجهی همهی Cut Scenes ها رو به حالت سینمایی درآورده. شما از این قابلیت چطوری تو GTA V استفاده می‌کنید؟

هدف اصلی ما اینه که این Cut Scene ها رو با هم ادا کنیم. طوری که بازی و Cut Scene هر دو با هم تجربه بشن نه جداگانه. یعنی در واقع وقتی از به Cut Scene خارج میشیم خیلی سریع به روند بازی برگردیم و هر دو با هم تجربه بشن نه تو به فاصله‌ی زمانی!

امکانات جدید موتور Rage که تیم هنری بازی GTA درباره‌ی اون هیجان زده بود چیا هستن؟

پیشرفت‌های زیادی در زمینه‌ی نورپردازی و گرافیکی داشته که به ما کنترل و تیز بینی خارق‌العاده‌ای میده. بالا رفتن درجه‌ی جزئیات فوق‌العاده است. یعنی ما میتونیم به طراحی تو دورترین نقاط پردازیم. ما فقط میتونستیم در IV تا ۵/۱ کیلومتر مسافت رو طراحی کنیم و ببینیم. ولی با این فاصله به حدی زیاد شده که میتونیم کوهی که اون سر جهان بازی قرار داره رو ببینیم. حتی نورهایی که تو دور دست قابل دیدن باشن. همهی اینها به جهانی که ساختیم به قدرت دوباره بخشیده. از نظر ساخت این پروژه، این وضعیت امکانات زیادی رو به ما داده. شاید صدها و هزارها و میلیون ها تا توانایمون رو تو ساختن این بازی و جهانش بالا ببره.

شما علاوه بر دادن این امکان به گیمرها که میتونن Los Santos رو بگردن، این امکان رو هم به اونا دادین که کف اقیانوسارو با وضوحی عالی مشاهده کنن. شما چطوری کف اقیانوسارو طراحی کردین؟ گیمرها باید منتظر چه سورپرایز های دیگه‌ای باشن؟

ما تو ساخت دنیا، اونو میسازیم و به سرعت ساخت رو متوقف می‌کنیم و بعد شروع می‌کنیم به بازی و درگیر شدن با محیط بازی. ما تا تاریخ عرضه‌ی بازی به طور مکرر این کار رو انجام میدیم و نکات جالب و قابل توجهی به بازی تا اون زمان اضافه میشه. البته این تغییرات با توجه به گیمپلی شاید تغییر کنه. درباره‌ی دیدن کف اقیانوس هم دقیقا همون دقتی که تو ساخت خشکی خرج شده تو ساخت کف اقیانوس هام شده. ماهی‌های زیبا و صخره‌های سنگی زیر دریا و غیره چیزایی بودن که ما روشن کار زیادی کردیم و وقت زیادی گذاشتیم.

کدومشون اول ساخته میشه؟ جهان یا لیست ماموریت‌هایی که با استفاده از اون جهان رو بسازین؟ به ما راه ساختن و پیش رفتن تو پروژه ای به بزرگی GTA رو بفرمایید.

ما اول جهان رو میسازیم. به تیم کوچیک قبل از هر چیز به دنیای بدون بافت رو میسازن. این باعث میشه تا ما به نگاه و نظری از هر منطقه داشته باشیم. وقتی که ما از جهان ساخته شده راضی شدیم، اونوقت سعی می‌کنیم بافت‌ها رو ارتقا بدیم و به نسخه‌ی نهایی برسیم. وقتی جهان بدون بافت ساخته میشه، روند انجام ماموریت‌هام شروع میشه. بعضی ایده‌ها در حین انجام بازی تو دنیا پیش میاد. بقیه‌ی ایده‌هام فقط روی کاغذ به وجود میان. وقتی ماموریت‌ها ساخته شدن، نقشه هم با توجه به نیازش ساخته میشه. فراز و نشیب زیادی در حین انجام ماموریت‌ها طی میشه تا بتونیم نهایت مطلوب رو از طراحیون به دست بیاریم.

چیزی که ما فکر می‌کنیم اینه که شاید تعداد آدمای معمولی اطراف شهر کم باشه، ولی هنوز خیلیا هستن که بیرون از خونه‌هاشون مشغول کارای خاص خودشونن. ما به سیستمی نوشتیم که میتونه به این قضیه کمک کنه و این مشکل رو برطرف کنه. مثلا ماشینا و مردم تو زمانای مختلف کارای خاصی رو انجام میدن. شما میتونین صبحا رفتگرا و باغبونارو تو شهر ببینید که تو ایستگاه اتوبوس منتظر اتوبوس وایسادن و بعد اونارو تو Beverly Hills ببینین که در طول روز مشغول انجام کارهای خودشون هستن. این سیستم کارای زیادی رو راه انداخته و باعث شده که دنیایی که ساختیم روح زندگی بگیره و این به کلیدی بود برای اینکه هر منطقه شرایط خاص خودش رو داشته باشه.

Los Santos از Red Dead Redemption IV، GTA San Andreas، حتی اگه اونارو به هم بچسونیم، بزرگتره. از نظر طراحی هنری، چه چیزی بزرگترین مشکل برای ساختن به جهان با این مقیاس بود؟

بزرگترین و سخت ترین کار این بود که به همچین جهانی رو تو ذهن نگه داریم و اونو سازگار بسازیم و پیش ببریم. در حال حاضر همهی ما میدونیم که Los Santos خیلی بهتر از Edinburg ساخته شده، ولی رسیدن به این نقطه واقعا طاقت فرسا بود. این به مسئله‌ی بزرگ تو هر زمینه‌ایه. جاهای مختلف زیادی وجود داشت، و پر کردن این ها با ویژگی‌های خاص و طوری ساختن اونها که درست به نظر برسن، کار شبانه روزی و طاقت فرسای تیمای بزرگ تو سرتاسر Rockstar بود.

این تلاش شبانه روزی ثمره‌اش به جهان بزرگ بود که مطمئنا مردم تا مدت‌ها از اون لذت می‌برن.



زندگی دزدها

چه چیزی این شخصیت‌ها را به هم گره می‌زند؟ بوی کثیف پول. هر شخصیت داستان پر فراز و نشیب خودش را دارد اما Rockstar به جای صبر کردن تا ماموریت پیچیده‌ی آخر، چند ماموریت دزدی در بازی قرار داده که همکاری این سه شخصیت را در بر دارد.

Houser در اینباره می‌گوید: «ما می‌خواستیم دزدی را تبدیلی به اسمی بزرگ در این بازی کنیم. نه با توجه به موفقیت ماموریتی این چینی در Grand Theft Auto IV، بلکه با توجه به موفقیت در بازی‌های مختلف. مردم از دزدی بانک در بازی‌ها خوششان می‌آید. خصوصاً وقتی که مراحل سرقت از بانک را آماده کرده باشند. ما هیچوقت اینطور فکر نکردیم که ما درباره‌ی دزدی‌های بزرگ در بازی کار شاقی کرده‌ایم، پس اینطوری به موضوع نگاه کردیم: بهتر است سرمایه‌گذاری خاصی بر روی دزدی‌های بزرگ در خلال ماموریت‌ها انجام دهیم. چون دزدی‌های بزرگ در بازی جذاب هستند.»

علاوه بر اضافه کردن دزدی‌های بزرگ به بازی، Rockstar درباره‌ی تنوع دزدی‌ها و نحوه‌ی استفاده از چیدمان قهرمانان بازی هم توضیحاتی داده است.

Houser می‌گوید: «ما می‌خواهیم از داشتن یک شخصیت در یک ماموریت به داشتن دو شخصیت و حتی سه شخصیت در ماموریت‌ها برسیم. این باعث می‌شود که در ماموریت‌ها تنوع ایجاد شود. میزان فعالیت به شدت بالا برود. اما این را هم باید در نظر گرفت که هر شخصیت ویژگی‌های متمایز خودش را دارد و ما می‌خواهیم که گیمر با تغییر شخصیت بازی، تغییر را کاملاً حس کند.»

برای نشان دادن این موضوع، Rockstar قسمتی از سناریو را نشان داد که در آن سه شخصیت با کمک هم پیش می‌روند.

تغییر دادن شخصیت

وقتی با **Trevor** و **Michael** روبه‌رو می‌شویم، آنها از قبل به هم پیوسته‌اند. اما نه به میل خودشان. طرف حسابشان **FIB** است و این سه (به همراه **Franklin**) برای آنکه از شر **FIB** خلاص شوند باید برای آنها ماموریتی را انجام دهند. آنها در فرودگاه خانگی (**Helipad**) با یکدیگر دیدار می‌کنند تا هلیکوپتری معمولی که **FIB** آن را نشان کرده بود را بدزدند. وقتی **Michael** بالا می‌رود، **Trevor** از حضور یک مامور امنیتی در نزدیکی هلیکوپتر به شدت عصبانی است. **Trevor** با فرض دیدار کوتاه با دوستش **Brad** این ماموریت را قبول کرد و وقتی درباره‌ی **Brad** می‌پرسد، **Michael** جواب می‌دهد: «درباره‌ی **Brad** بعداً حرف می‌زنیم.»

به نظر این اولین همکاری **Franklin** و **Trevor** می‌باشد. چون وقتی **Michael** همراه دوست دیوانه‌اش **Trevor** به سمت هلیکوپتر می‌آیند، که نقش **Michael** در آرام کردن و کنترل کردن **Trevor** کاملاً مشهود است، **Michael** به **Franklin** می‌گوید بهتر است او در سوار نشود و **Franklin** او را تایید می‌کند: تا ماموریت درست پیش بره! و سپس **Michael** لباسی که برای **Grapple** کردن مناسب باشد بر تن می‌کند و همراه **Trevor** وارد هلیکوپتر می‌شوند.

وقتی آنها به **IAA Headquarters** می‌رسند، **Franklin** بیشتر از آن در یکی از ساختمان‌ها برای تیراندازی کمین کرده است. مثل یک تک تیرانداز و در حالی که **Trevor** بالای سر **Michael** آویزان است، **Michael** با کمک گرفتن از **Sky Scraper** در حال بررسی ساختمان‌هاست تا ساختمان مربوط را پیدا کند. مکانیزم **Rappelling** مثل مکانیزم **Rappelling** در **Rainbow six vegas** است. یعنی شما می‌توانید سرعت پایین آمد را خودتان شخصی دهید. در این صحنه شما کنترل **Michael** را بر عهده دارید. وقتی **Michael** پایین تر می‌رود ما می‌توانیم از طریق پنجره‌ها فعالیت روزمره‌ی کارکنان ساختمان مذکور را ببینیم. **Michael** محل مربوطه را به موقع پیدا می‌کند. ما از دید **Michael** زنی را می‌بینیم که مردی که **Michael** به دنبال اوست را بازجویی می‌کند. زن او را تهدید می‌کند که نوک انگشتانش را خواهد سوزاند.

Michael قبل از آنکه چیزی از دست برود خود را به شیشه می‌کوباند و شیشه خورد می‌شود. به داخل می‌رود و مرد مورد نظر را به عنوان گروگان، در مقابل اسلحه‌هایی که به سمتش گرفته شده‌اند نگاه می‌دارد.

حال شما می‌توانید هم کنترل **Michael** را بر عهده داشته باشید که شخص مورد نظر را از آن منجلا برون می‌آورد و هم **Franklin** که با او می‌توانید دشمنان را **Snipe** کنید. بعد از آنکه **Michael**، **Trevor** و هدف مورد نظر را سوار هلیکوپتر می‌کند، شما می‌توانید سه انتخاب داشته باشید. می‌توانید هلیکوپتر را برانید و از دست بقیه‌ی هلیکوپترهایی که دنبال شما هستند فرار کنید که باید **Trevor** را انتخاب کرد. می‌توانید **Franklin** را انتخاب کنید و خلبان هلیکوپترهای تعقیب کننده را **Snipe** کنید و هم می‌توانید در نقش **Michael** در پشت هلیکوپتر با داشتن یک **Rifle** از خود دفاع کنید.

بعد از شلیک کردن و نابود کردن چند هلیکوپتر تعقیب کننده، **Trevor** هلیکوپتر را به مقر **FIB** برمیگرداند و ماموریت تمام می‌شود.

با دیدن این دموی کوتاه استفاده‌ی همزمان از سه شخصیت کاملاً حقیقت دارد. این موضوع می‌تواند به جذابیت بیشتر بازی و ماموریت‌ها کمک کند. می‌تواند فضاهای خالی و ابهامات یک ماموریت را از بین ببرد و می‌تواند باعث شود بازی بیش از پیش جذابیت داشته باشد. فکر کنید با یک شخصیت در حال باز کردن صندوق یک بانک هستید و با شخصیتی دیگر در همان لحظه با پلیس‌هایی که از راه می‌رسند می‌جنگید.



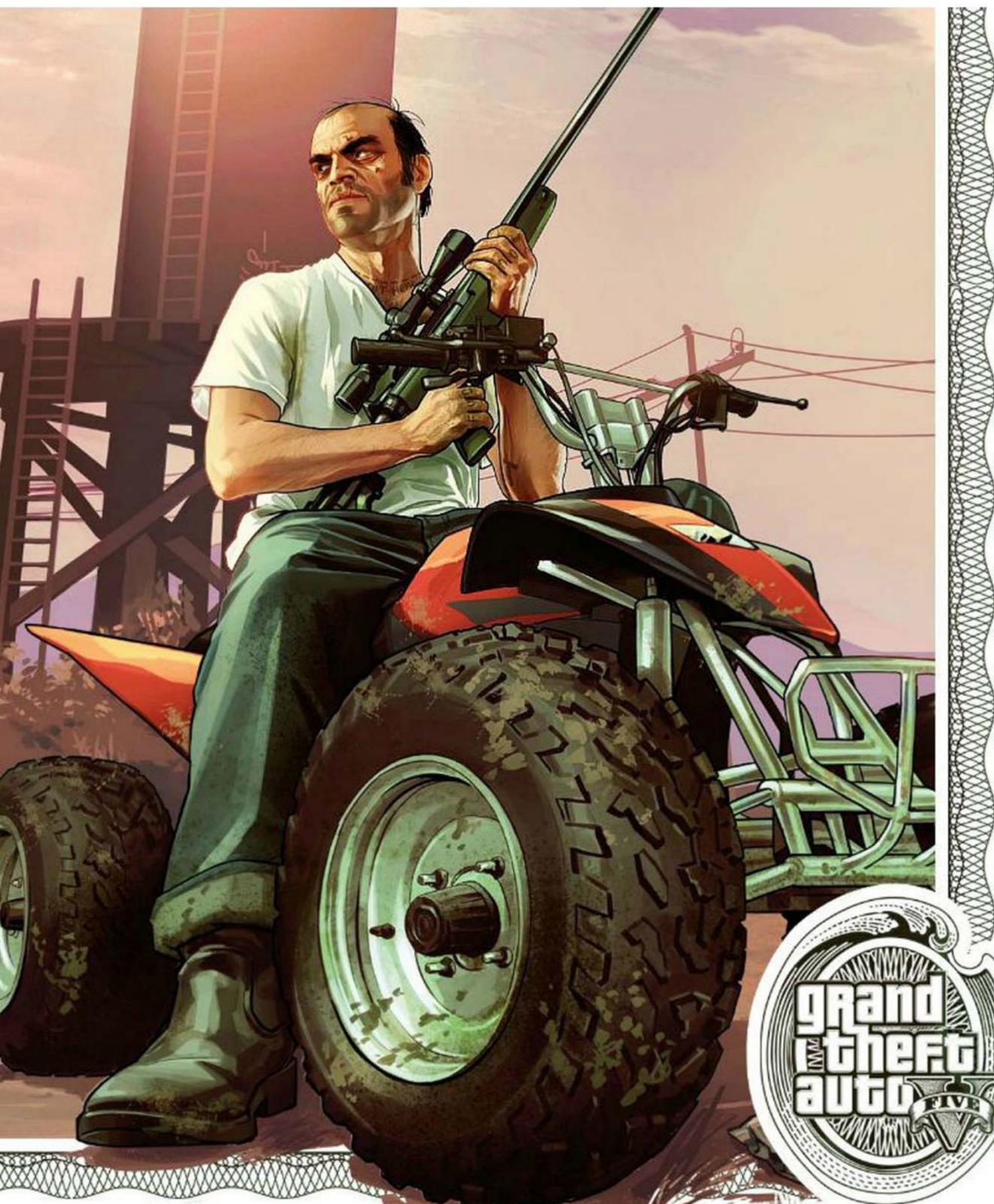
در کنار روایت انعطاف پذیر داستان که در قالب سه شخصیت اصلی بیان می‌شود، Rockstar بر این باور است که این بازی تا به امروز بزرگترین پروژه‌شان بوده است. **Dan Houser** در اینباره می‌گوید: «ما واقعا فکر می‌کنیم که این بزرگترین بازی است که تا به امروز ساخته‌ایم چون داستان شخصیت‌ها به هم گره خورده است. یعنی شما وقتی با **Michael** پیش می‌روید در واقع همزمان با **Trevor** هم پیش رفته‌اید و نقاط ملاقات شخصیت‌ها بسیار جذاب و هیجان انگیز است. فکر می‌کنم این پروژه برای گروه ما به خاطر تجربه و توانایی هایمان (جون اولین بار است) بسیار سخت و طاقت فرسا بود. اما ما تمام تلاشمان را کرده‌ایم که با ساختن چیزی که فکر می‌کنیم جدید و هیجان انگیز است، خستگیمان را برطرف کنیم.»

برای سری بازیهای موفق مثل **Grand Theft Auto** هر تغییری یک ریسک بزرگ است. طرفداران انتظار دارند که یک بازی بسیار بزرگ تر و گسترده تر از چیزی که در **GTA** و **San Andreas** دیده‌اند نصیبشان شوند، که از شواهد اینگونه بر می‌آید. تنها زمان می‌تواند نشان دهد، که این تغییرات عمده، به مذاق طرفداران **Grand Theft Auto** خوش می‌آید یا نه؟ طرفدارانی که اینبار به جای کنترل یک شخصیت، سه شخصیت را کنترل می‌کنند و قطعاً وقت بیشتری را با **GTA V** و شخصیت‌هایشان و پروژه‌ای سخت‌تر از **Rockstar** از پیش بر آمده خواهند گذراند. پروژه‌ای که اگر موفق شود، هدیه‌ای بزرگ از طرف **Take Two** و **Rockstar** به طرفداران **Grand Theft Auto** خواهد بود.

Dan Houser در اینباره می‌گوید: «ما چیزی داریم که همه‌ی بازیها در این سطح دارند. یعنی شما شخصی هستید که کارهای مهم یک ماموریت را انجام می‌دهید. اما کمی خنده دار است. وقتی موضوع به یک شخصیت ختم شود، در واقع شما وقتی رانندگی می‌کنید که رانندگی مهم باشد و وقتی تیراندازی می‌کنید که تیراندازی مهم باشد و وقتی نجات استفاده می‌کنید که استفاده از چتر نجات مهم باشد و بعضی اوقات شما در یک بازی و با یک شخصیت وقت زیادی را برای بالا رفتن از یک نردبان صرف می‌کنید. با چند شخصیت شدن این بازی، شما می‌توانید هر کاری که به مذاقتان خوشتر بیاید را انجام دهید. و این تنوعی است که در نوع خود جالب است. و علاوه بر این قسمت‌های اضافه و خسته کننده‌ی یک ماموریت را با قسمتی جذاب و مهیج با یک شخصیت دیگر تجربه کنید.»

ریسکی بزرگ، اما با صرفه

به عنوان بزرگترین تغییری که **Rockstar** در این سری بازیها در ساختار این بازی به کار می‌برد، باید قبول کرد که اعمالشان کار آسانی نیست. اینکه در یک بازی **Open World** در آن واحد بتوانید شخصیتتان را تغییر دهید، قدرت زیادی از موتور بازی نیاز دارد که هنوز **Rockstar** در حال پیشرفته تر کردنش است. قدرت تیر اندازی یک بازی در حد **Max Payne 3** تغییر دادن شخصیت در خلال ماموریت‌ها که گاهی با نمایش‌هایی سینمایی هم همراه است کار بزرگ و سختی است.



- Assassin's Creed III
- Call of Duty: Black Ops II
- Dishonored
- FarCry 3
- Fable The Journey
- Forza Horizon
- HALO 4
- Hitman Absolution
- Need For Speed: Most Wanted

R
E
V
I
E
W

Assassin's Creed III

Developer: Ubisoft Montreal
 Publisher: Ubisoft
 Genre: Action-Adventure / Open World

	+18				

32	حامد افرومند
40	
27	امیر گلخانی
30	
24	رامیلا کهن زاد
30	
83%	

	8.0	
	8.0	
	8.0	
	9.0	

امیر گلخانی

نظر دادن در رابطه با Assassin's Creed 3 کار دشواری است؛ از طرفی بازی به سر حد کمال خود رسیده و از طرفی دیگر و با وجود این حد کمال، هم چنان زیر سایه‌ی دومین قسمت این مجموعه قرار دارد. به نظرم سازندگان هر چقدر هم بازی را کامل کنند و تغییرات در آن ایجاد کنند، باز هم نمی‌توانند موفقیت نسخه‌ی دوم را چه از نظر داستانی و چه گیم‌پلی و گرافیک تکرار کنند. البته اگر بازی را با دیگر عناوین فرنچایز مقایسه نکنیم، به تنهایی آن قدر خوب است که حتی لقب برترین بازی امسال را نیز به خود اختصاص دهد. البته یک نکته وجود دارد که سبب می‌شود بازی آن طور که باید و شاید به هدف خود نرسد و آن باگ‌های گرافیکی هستند. در اولین نگاه گرافیک بازی در بهترین سطح قرار دارد و افکت‌های به کار برده شده اعم از برف، دود، آتش و ... به خوبی با مدل‌های واقعی خود تطبیق دارند. اما مشکل گرافیکی بازی وقتی نمایان می‌شود که سعی کنید با اسب در شهر حرکت کنید و یا در نبردهای بزرگ از سلاح‌های مختلف استفاده کنید؛ اینجاست که باگ‌های ریز و درشت بازی مانند داخل شدن اشیا در یکدیگر و یا گیر کردن کتان بین زمین و هوا خودنمایی می‌کند. AC3 بازی خوب، مفرح و متفاوتی است؛ اما با این وجود به خوبی دومین نسخه‌ی این سری و داستان اتزیو نیست.

گیم پلی بازی نسبت به بازیهای قبلی این سری تغییری نداشته (چیزی که کامل است نیازی به تغییر ندارد!) در عوض بازی قسمتهای اضافه شده بسیاری دارد، شکار در خط مقدم، و شرکت در نبردهای ناوهای جنگی به همان جذابی است که به نظر میرسد. مبارزات تن به تن بازنگری شده اند و خشونت بیشتری نسبت به سری های قبلی دارند. کتان نسبت به اتزیو و الطیر بسیار سریع تر است و مبارز بسیار خوبی با دو اسلحه است. تبری که استفاده میکند انتخاب خودش است و به نوعی انتخاب شما هم خواهد بود، چون بسیار روان و خوش دست است. پر کردن تفنگ ها خیلی طول میکشد، اما باید یاد بگیرید در این فاصله از دشمن دور بمانید تا سلاحتان پر شود. داستان اصلی بازی طولانی است و حداقل ۱۲ ساعت وقتتان را خواهد گرفت، و اگر بازیها و ماموریت های جانبی را نیز انجام دهید چیزی حدود ۵۰ ساعت بازی خواهید کرد. یکی از جالب ترین کارها برای دور شدن از خط اصلی داستان بازی، انجام ماموریت های شکار است. مبارزات ناوهای جنگی بسیار شلوغ و پر از انفجار هستند و کنترل کشتی و فرمان آتش به افراد به حدی ساده هستند که به شما کمک کنند بدون تعلل وارد مبارزه شوید. مالتیپلیر هم بدون تاخیر اجرا میشود، ۷ نقشه و ۷ سبک دارد، و بازی نامحدود به نظر می آید. ۱۴ شخصیت متفاوت مالتیپلیر وجود دارند که هر کدام خصوصیات خود را دارند و چیزهای جدید ارائه می دهند.

رامیلا کهن زاد

در موازای آنها و دستور شلیک توپ می باشد. حتی در بعضی مراحل می توان در کنار کشتی دشمن پهلو گرفت و به همراه سربازان به کشتی دشمن رفته و رودرو با دشمنان مبارزه کنید. کتان توانایی بسیار خوبی در مبارزات با دشمنان دارد. Hidden Blade را تا حدود زیادی فراموش کنید. اصلی ترین اسلحه ی کتان که هر کسی را تحریک می کند تا سراغ هیچ سلاح دیگری نرود، تبر اوست! تبری که Tomahawk نام دارد. البته کتان در استفاده از سلاح های دیگر مانند شمشیر نیز مهارت بسیار خوبی دارد. استفاده از سلاح گرم با توجه به زمان زیادی که صرف Reload اسلحه می شود معمولا ناکارآمد است. اگر چندیدن سرباز به شما حمله کنند شما فقط می توانید یک سرباز را با تفنگ از پا دریاورید و ناگزیر مجبورید با سلاح سرد با بقیه مبارزه کنید، زیرا دشمن فرصت Reload به شما نخواهد داد. این در حالیست که دشمن حتی در مبارزات خیابانی نیز به سمت شما شلیک می کند و تنها کاری که از دستتان بر می آید استفاده از یک سرباز به عنوان سپر انسانیست. کتان فنون جالی را در مبارزات به کار می برد ولی ایرادی که به این قسمت از بازی وارد است، سادگی بیش از حد آن است. شما با فشار دادن حداکثر دو یا ۳ کلید انواع فنون را بر روی دشمنان پیاده می کنید. بهتر است بگوییم خود کتان این کار را انجام می دهد و شما از تماشای مبارزات لذت می برید! این مورد در بالا رفتن از دیوارها و صخره ها نیز صادق است و شما فقط کافیست جهت درست را نگه داشته و شاهد بالا رفتن کتان باشید. این سادگی بیش از اندازه کمی توی ذوق می زند (به یاد بیاورید که در نسخه ی اول بالا رفتن از دیوارها در بعضی صحنه ها نسبتا سخت بودند و گیم را به چالش می کشیدند). در کل این سادگی به بازی ضربه ی بزرگی وارد نمی کند ولی برای حرفه ایها اصلا خوشایند نیست. در کنار مراحل داستانی، مراحل فرعی بازی ساعت ها شما را سرگرم خواهد کرد به شرطی که علاقه ی زیادی به گشت و گذار در محیط بزرگ بازی داشته باشید. معمولا وقتی در جنگل هستید چند نوع حیوان برای شکار وجود دارد که می توان آنها را شکار کرد و به طور مثال پوستشان را فروخت.

محیط های جنگلی بازی در کنار قسمت های شهری بخش اعظم لوکیشن های بازی را تشکیل می دهند. دیگر خبری از بناهای تاریخی بزرگ و شکوهمندی که در نسخه های قبلی با آنها سروکار داشتیم نیست. ولی باید گفت تمامی ساختمان ها و در کل محیط بازی به خوبی ذهن ها را به سمت آن سالها می برد و با وجود اینکه شاید جذابیت های خاص ونیز، رم و .. را نداشته باشد، ولی ایرادی بر آن وارد نیست. محیط بازی نسبت به قبل بسیار پرجمعیت تر و شلوغ تر شده و در بعضی صحنه ها بیش از ۱۰۰۰ npc را نیز می توان مشاهده کرد. گرچه رفتارها و عکس العمل های آن ها نسبت به اتفاقات بسیار مسخره است. به طور مثال کتان در حال کشتن سربازان است و مردم به جای فرار با خاطری آسوده به تماشای شما میشینند. یا هنگامی که با اسب وارد شهر می شوید حتی به خود زحمت نمی دهند که از سر راهتان کنار بروند. پس می بینیم که شلوغی محیط فقط جنبه ی ظاهری دارد و فقط در برخی صحنه های جنگی که تعداد زیادی سرباز مشاهده می شود این قابلیت جدید انجین بازی خودنمایی می کند و شاهد صحنه های عظیم نبرد بودیم. ماموریت های بازی به جز چند مورد، جذابیت خاصی ندارند. به طور مثال تعقیب یک فرد خاص به شکلی که او متوجه شما نشود. به نظر می رسد سازندگان این ایده را خیلی دوست دارند و در هر نسخه بارها آن را تکرار می کنند و این در حالیست که دیگر این بخش جذابیتی ندارد. بقیه ی ماموریت ها نیز اکثرا چیزی شبیه به ماموریت های نسخه های قبلیست. فقط در بعضی از قسمت های بازی جذابیت بسیار خوبی را شاهد هستیم که همین بخش ها باعث شدند نکات منفی کمتر به چشم بیایند. یکی از آن ها قسمت های مبارزه در کشتی های جنگی است که در طول مراحل داستانی و حتی فرعی چند بار تجربه خواهید کرد. در این مراحل شما کنترل کامل کشتی را به نوعی در اختیار دارید. با توجه به جهت باد باید دستور دهید که بادبان های کشتی در حالت کاملا باز یا نیمه باز قرار گیرند تا همیشه بتوانید با سرعت مناسبی خود را به کشتی های دشمن نزدیک کنید. برای مبارزه با کشتی های بزرگ تنها راه شلیک به دشمن، قرار گرفتن

بعد از مدت ها انتظار سرانجام نسخه ی سوم نیز منتشر شد و خوشبختانه همه چیز تا حدود زیادی خوب از آب درآمد. نسخه ی سوم پایانیست برای Desmond و ماجراجویی او. اینبار قضیه ی پایان دنیا و نقش Desmond برای نجات دنیا یکی از موضوعات اصلی بازیست و به نوعی دنبال کردن داستان Connor نیز به این مسئله گره خورده است. برخلاف تصور بسیاری از طرفداران از جمله خود بنده، ابتدای بازی به جای پرداختن به داستان Connor صرف پرداختن به داستان پدرش یعنی haytham kenway می شود. روایتی که در حدود ۴ ساعت وقت شما را می گیرد. بازی با شخصیت Connor شناخته می شد و شاید بسیاری لحظه شماری می کردند تا داستان Connor آغاز شود. ولی در هر صورت با دیدن اتفاقاتی که قبل از به دنیا آمدن Connor رخ می دهد می توان ارتباط بسیار خوبی با داستان کلی بازی برقرار کرد. در نهایت داستان Connor نیز آغاز می شود و گیم کنترل Connor در زمان کودکیش را در دست می گیرد. بعد از چند دقیقه بازی با کودکان در بیرون قبیله صحنه رو در رویی با Connor و Charls lee و بعد از آن دیدن قبیله ای که در آتش می سوزد و تلاش Connor برای نجات مادرش که در محاصره ی آتش قرار دارد و ...

Connor با انگیزه ی انتقام رشد می کند و شما شاهد بزرگ شدن او و چگونگی تبدیل او به یک Assassin خواهید بود. این در حالی است که در این مدت Connor مهارت های زیادی به دست می آورد. پریدن روی درختان و بالارفتن از صخره ها در کنار توانایی مبارزه که در قبیله آنها را می آموزد و این تفاوت بسیاری با چگونگی Assassin شدن شخصیت اتزیو در نسخه ی قبلی دارد. البته معتقدم داستان اتزیو از همان ابتدای AC2 جذابتر به پخته تر بود ولی این بدین معنا نیست که روایت داستان در AC3 مشکل خاصی داشته باشد.

داستان بازی با زمان انقلاب آمریکا و نبردهای آن زمان تداخل پیدا کرده و Connor نیز ناخواسته درگیر آن می شود و نقش مهمی را در انقلاب آمریکا ایفا می کند. از این رو در بازی شخصیتهای تاریخی و مهمی همچون جرج واشنگتن، بنجامین فرانکلین و ... را خواهید دید.



Call of Duty: Black Ops II

Developer: Treyarch
 Publisher: Activision
 Genre: First Person Shooter

+18			

34
40
28
26
30

عماد عامری
سجاد سعیدی
حسام افرومند

8.0
9.0
7.0
9.0

88%



سجاد سعیدی

هر آنچه که از این بازی تصور میکردید بریزید دور! این شماره با بقیه خیلی فرق دارد و میتوان گفت که حتی به سروگردن از "BO1" هم بالاتر است اما نیاز به یک عامل دارد و آن هم چیزی نیست جز درک بالا. درک عوامل داستانی بازی و اتفاقاتی که در طولش اتفاق می افتد، درک مسیری که خود انتخاب میکنی و پیش میبری، درک "BO1" با داستان تاثیر گذارش، درک شخصیت های بازی و همذات پنداری با آن ها و... این است قدرت "BO2" در شوکه کردن مخاطبش. در انتخاب های حساس و مهم که مخاطب را دچار دوگانگی شخصیت و قدرت تصمیم گیری را تقویت میکنند. اما تنها چیزی که توی ذوق میزند گرافیکش است که بیشتر طرفداران بازی با آن کنار میابند! البته باید حق هم به "اکتیویژن" داد که نتواند با موتور گرافیکی جدیدی بیاید و "Call of Duty" بسازد چون همگی ما به همین گرافیک بازی عادت کردیم اما برخی از بازی کننده های ایراد پسند میابند و میگویند که این بازی نیازمند یک گرافیک جدید است. از بحث گرافیک و داستان جدا بشویم مهمترین بخش این نسخه گیم پلی فوق العاده آن است که دچار یک تحول اساسی شده است و دارای نوآوری خاصی است.

آینده ای به تاریکی گذشته

"نکرار"، کلمه ای آشنا که چندسالی میشد گریبانگیر فرنچایز محبوب COD شده، والته بارها و بارها در حال تکرار بود. اما همانند گذشته، یک شوک عظیم میتوانست فرنچایز را از روند تکراری خود خارج کند. کاری که استودیو INFINITY WARD همانندش را انجام داد و با عرضه عنوانی همچون COD4 توانست از تکراری دوباره، جلوگیری کند. سال گذشته نیز، طبق سنت دیرینه، شرکت ACTIVISION عنوان جدید دیگری را از فرنچایز COD معرفی کرد. اینبار با پیشینه ای بزرگ و البته بدک کش نام BLACK OPS. داستان این قسمت، مستقیماً حوادث بعد از نسخه اول (که در سال ۲۰۰۹ عرضه شد) را روایت میکند. داستانی که در آینده روایت میشود اما پیوند های عمیقی با گذشته شخصیت های اصلی دارد. روایت داستانی این مجموعه، مربوط به دو سرباز نام آشنا میشود. دو سرباز که با نقش آفرینی فوق العاده در بلک آپس ۱ خاطرات زیادی را از خود، در ذهن ما برجای گذاشتند. این دو نفر کسانی نیستند جز ALEX MASON و FRANK WOODS. همانطور که اشاره داشتیم، داستان بازی مستقیماً اتفاقات بعد از نسخه اول را روایت میکند. جایی که فرزند ALEX MASON "دبوید میسون" وظیفه دارد در سال ۲۰۲۵ میلادی، همانند پدرش، از کشور خود دفاع کند. اما در این بین، متوجه موضوعاتی میشود که داستان را از آنچه که هست پیچیده تر میسازد. ابهامات و سوال های شما در مورد داستان یکی پس از دیگری بوجود می آیند و البته تا بازی را به اتمام نرسانید، از جواب خبری نیست. داستان بازی در حالت کلی، بازهم جنگی میان آمریکا و یک تروریست بین المللی به نام "رائول منندز" را برایتان بازگویی میکند. در بازی، رائول منندز به جنگی دو جانبه با کشور آمریکا میپردازد. از لحاظ نظامی و البته با بدست گیری تمامی کامپیوتر های مرکزی دنیا، که البته در اینجا "دبوید میسون" باید جلوی او را بگیرد و مانع این کار شود. در نگاه اول، شاید با خود بگویید: بازهم یک داستان کلیشه ای دیگر! اما هرچقدر در عمق بازی بیشتر نفوذ کنید، متوجه خواهید شد که داستان بازی حرف های بیشتری برای گفتن دارد و از بخش های مختلفی تشکیل شده که هر کدام در آخر مکمل یکدیگر خواهند بود. اما همیشه نمیتوان داستان یک بازی را در کنار عنصر اصلی آن بازی، یعنی گیم پلی قیاس

کرد. گرچه در سبک شوتر اول شخص (FPS) داستان، یکی از کلیدی ترین المان هایی است که میتواند عنوان را از تکراری بودن و البته از کلیشه ای بودن نجات دهد. اما هیچگاه نباید گیم پلی را نادیده گرفت. چرا که در این قسمت از COD گیم پلی نیز برای همراه شدن با داستان بازی، تغییراتی اساسی را شامل شده است. روایت داستانی ما، در این سری، در سال ۲۰۲۵ میگذرد. جایی که تکنولوژی حرف اول را میزند. پس میتوانید حدس بزنید که چه سلاح های جدید و عجیب و غریبی در دست انسان ها میتوان یافت! خوشبختانه و یا متأسفانه گیم پلی بازی بطور کل، با استفاده از ربات ها و وسایل عجیب و غریب در آمیخته شده است. چه کسی فکرش را میکرد بعد از حدود ۱۰ سال در سری COD دادن به روایت ها باشیم؟ و یا شما میتوانستید به این موضوع فکر کنید که در آینده میتوانیم پایان بازی را آن هم در سری COD عوض کنیم؟ شاید جواب شما به این سوال ها "خیر" باشد. اما جهت گیری گیم پلی COD امسال با سال های پیشین کمی متفاوت است. در بازی، بیشتر سعی شده تا آزادی عمل بیشتری به بازی باز داده شود تا وی تنها فکر نکند که در حال تجربه یک شوتر معمولی است که در آن باید به جلو برود و هزاران نفر را به کشتن دهد! بلکه استودیو TREYARCH سعی داشته تا با در آمیختن المان های مثبت مدرنیزه و البته ابهامات داستانی گذشته، تجربه ای جدید را به ما منتقل کند. حال این تجربه در بخش گیم پلی میتواند برایتان جذاب باشد. همانطور که میدانید، استفاده از روبات های پیشرفته در بازی گنجانده شده است. در هر ماموریت و بسته به شرایط محیطی، از ابزار و لوازم مدرنی استفاده میکنید که در نوع خود جذاب است. جت های عمود پرواز، لباس های پرنده، لباس های نامرئی، روبات های عظیم و هزاران وسیله دیگر که در طول بازی با آنها آشنا خواهید شد. در بعضی از قسمت ها، میتوانید به روبات ها بطور مستقیم دستور دهید تا به دشمنان حمله ور شوند. در محیط بازی، مکان هایی وجود دارند که اگر آنها را پیدا کنید، میتوانید از ربات ها و یا سیستم های پشتیبانی جدید بهره مند شوید. حتی در بعضی مواقع، سلاح های جدیدی را نیز میتوان در این صندوق ها یا مکان های دیگر پیدا کنید که بسیار کارآمد هستند. خوشبختانه عادت کردن و یا به نوعی هماهنگ شدن با این

به مرور که در بازی پیش می روید، کم کم با نوع استفاده بهینه از این روبات ها و تکنولوژی ها آشنا خواهید شد. از طرف دیگر، در بازی ماموریتی اجباری گنجانده شده که استفاده تاکتیکی از چند روبات و یا سرباز را به شما آموزش میدهد. این بخش، در قسمت های MULTI PLAYER (بخش چند نفره) و SINGLE PLAYER (تک نفره) کاربرد زیادی دارد و شمارا به راحتی با این ماشین الات جنگی آشنا می سازد. تغییراتی منصفانه!

در ابتدای مقاله نیم نگاهی داشتیم بر این موضوع، که فرنچایز ها ممکن است بعضی هنگام، دچار تکرار های مکرر شوند و نتوانند همانند گذشته، طرفداران را راضی نگاه دارند. و البته، به این موضوع اشاره داشتیم که تغییراتی کلی یا به اختصار شوکی عظیم میتواند دچار تحولی کلی شود. خوشبختانه، کاری که استودیو TREYARCH انجام داد، به جا و البته به موقع بود. تاضافه شدن المان های جدید به گیم پلی، تغییر و تحول چشم گیر موتور گرافیکی، اضافه شدن المان های عناوین RPG (نقش آفرینی) و البته موسیقی و صداگذاری جذاب از جمله عواملی هستند که باعث شدند COD امسال، حداقل کمی از گیر و دار تکرار خارج شود. اما نه به اندازه کافی! اشاره داشتیم که گرافیک بازی نیز تحولی چشم گیر داشته است. امسال، موتور گرافیکی سری CALL OF DUTY دچار تغییرات عظیمی شد که آثارش بخوبی در COD BO2 به چشم می خورد. در ابتدا، اصلی ترین بخش موتور گرافیکی که دستی به سر و گوشش کشیده شده، قسمت نورپردازی این موتور است. خوشبختانه این بخش، از تکنولوژی جدیدی بهره میبرد که به لطف TREYARCH ساخته و پرداخته شده است. در رابطه با تاثیر این بخش جدید در بازی نیز باید گفت با نورپردازی فوق العاده ای در بازی رویه رو هستیم. همچنین گرافیک بصری بازی بازی نیز در محیط های وسیع و باز بخوبی خودنمایی میکند. گفتنی است که در بازی، با هیچگونه مشکل گرافیکی مواجه نخواهید شد. باید گفت تغییراتی که در موتور گرافیکی بازی (GAME ENGINE) اعمال شده کاملاً بجای و درست بوده و باعث شده تا COD امسال حداقل از لحاظ گرافیک، کمی متفاوت تر از عناوین گذشته باشد. اما همانند BLACK OPS 1 هنوز هم یک

TREYARCH باز هم نشان داد که میتواند یک COD کامل و بی نقص بسازد. بعد از خلق black ops 1 که همه رو از جمله خود من متحیر کرد. ابتدا از گیم پلی بازی شروع میکنم به خاطر اینکه این بخش در سری بازی COD مهم ترین بخش است که از نظر من TREYARCH پس این کار به خوبی برآمده. مرحله های بازی چه در گذشته و چه در آینده به خوبی کار شده است البته شخصاً کمی از بخش آینده آن به خاطر پیشرفته شدن و عجیب و غریب شدن آن خوشحال نشدم اما احتمالاً TREYARCH این کار را در پاسخ به انتقاد هایی که به این سری بازی شده بود به خاطر تکراری بودن انجام داده. البته این رو بگم بخش های اسب سواری و racing بازی بسیار خشکه اما در کل گیم پلی بازی بسیار خوب و راضی کننده است. گرافیک بازی گرچه پیشرفت هایی نسبت به نسخه های قبلی داشت اما باید پیشرفت محسوسی در این زمینه در کنار نگه داشتن سرعت فریم بازی در همین حالت شود. TREYARCH داستان زیبایی را روایت می کند و در بازی برای اولین بار حق انتخاب قرار داده است. در کل BLACK OPS II بازی بسیار خوبی هست و TREYARCH نشون داد دستپخت خوبی داره.

حسام افرومند

مشکل اساسی در بازی وجود دارد که مشخص نیست دلیل برطرف نشدن آن چه می باشد. مشکلی که از آن صحبت میکنیم، مشکل صداگذاری بازی است. اگر یادتان باشد، در BO1 نیز مشکلات صدا در بخش دیالوگ های کاراکتر ها یافت می شد. متأسفانه این مشکل بعد از دو سال هنوز برطرف نشده است. با اینکه موسیقی و صداگذاری های جانبی بازی بخوبی خودنمایی میکنند، اما هنوز هم در بعضی بخش ها با مشکل صدای دیالوگ ها مواجه هستیم و نمیتوانیم صدای کاراکتر هارا بطور یکنواخت و یک صدا بشنویم. میتوانیم در آخر و در نگاهی کلی به COD امسال، نکاتی را بیان کنیم که از جهاتی خوب و از جهاتی بد بشمار میروند. COD امسال توانست لذت تجربه یک داستان پرمحتوا را در دو حلقه زمانی گذشته و آینده را به ما منتقل کند. این داستان خوب، در ابتدا دارای ابهامات زیادی است اما رفته رفته، قسمت های تاریک داستان برایتان روشن خواهد شد. از طرفی تفاوت COD امسال در گرافیک بهبود یافته آن بود که تغییرات زیادی کرده و نسبت به قبل، شاهد بهتر شدن آن بودیم. اما هرچقدر که به بخش های مختلف یک بازی، شاخ و برگ های بیشتری بدیم، در اصلیت بازی تفاوتی نخواهیم یافت. از ابتدا مقاله تا کنون، بخش های مختلف بازی را بررسی کردیم. اما نکته ای که شاید سالهاست در این فرنچایز نهفته شده، یکسان بودن بازی در بخش اصلی، یعنی گیم پلی است. همیشه، در سری COD ما با یک شوتر اول شخص روبه رو میشویم که ریشه ای یکسان دارد. اما خوشبختانه برای جلوگیری از تکرار آن میتوان دست به دامان المان هایی همچون داستان یا گرافیکی فوق العاده شد. چیزی که در مورد COD امسال تا حدودی صدق میکند و شاهد داستانی بهتر و غنی تر از COD دیگر بودیم. در کنار آن، شاهد بهبود یافتن گرافیک بازی، نسبت به گذشته بودیم. اما بحث اصلی که در اینجا به میان می آید این است که بازی های اول شخص (FPS) و مخصوصاً سری COD دچار تکرار کلیشه ای شده اند که هرچقدر بخواهیم آن را ادامه دهیم، از طرفی به فرنچایز ضربه وارد میکند. امیدواریم در سالهای روبه رو، اهد تحولی در این عنوان باشیم که قاعدتاً با ورود به نسل جدید کنسول ها، این تحول نیز ممکن خواهد بود.



Dishonored

Developer: Arkan Studios
 Publisher: Bethesda Softworks
 Genre: Action-Adventure/Stealth



+18

39/40
 29/30
 28/30
96%

قاسم نجاری

بهزاد شعبانی

عماد عامری

قاسم تجاری



10.0	
10.0	
9.5	
9.5	

بهزاد شعبانی

شاید استودیوی Arkane هم انتظار چنین بازتاب مثبتی را نداشت. وقتی یکی از رمان های قدیمی بریتانیایی را روی بی عدالتی های حکومت است، تبدیل به بازی ویدئویی شود، پس باید انتظار دنیای غرق کننده ای را داشت. علاوه بر این شخصیت پردازی بی نقص بعد دیگری از نقاط قوت داستان این بازی را تامین می کند. گیم پلی بازی بعنوان یک stealth از نوع کلاسیک، کاملا بی نقص و لذت بخش است. قابلیت takedown به نحو احسن در بازی پیاده شده و کمک شایانی در روند مراحل به شما دارد. قدرت های فراطبیعی نیز به استانداردهای مخفی کاری احترام گذاشته و در افزون لذت انجام این بازی، نقش مهمی را ایفا میکند. نورپردازی شاهکار این بازی را هم فراموش نکنید چراکه روشنایی می تواند در درس بزرگی برایتان باشد. نمیدانم چگونه گرافیک هنری این بازی را تحسین کنم؛ فقط این را بدانید که Dishonored در این زمینه بهترین است. اما گرافیک فنی این بازی در مورد تمام جزئیات محیط چندان تحسین برانگیز نیست و تمرکز سازندگان در این زمینه تنها بر روی اشیا کلی و کلیدی محیط بوده است. در نسخه های کنسولی نیز مشکل لود بافت ها وجود دارد که متأسفانه این مهم برای آنریل انجین عادت شده است. بعنوان یک مخفی کاری صداگذاری وظیفه مهمی را در روند مراحل برعهده می گیرد. صدای پای دشمنان و صحبت آنان و سایر صداهای ناشی از محیط در این بازی به خوبی ایفای نقش می کنند تا حس و حال مخفی کاری بیشتری به شما القا شود.

تنها میتوان Dishonored را در یک کلمه خلاصه کرد، "فوق العاده" کلمه ای که حتی ممکن است درخور وصف این عنوان نباشد! داستان بازی به طرز جنون آمیزی، آمیخته با راز های عجیب و غریب و پیچیدگی های خاص خود است. در واقع، روند اصلی بازی همچون دیگر عناوین، کلیشه ای و ساده نیست. در ابتدا، شاید بازی را کمی ابتدایی و ساده تلقی کنید. اما با پیشروی در بازی و البته بدست آوردن ایتیم های مختلف، متوجه پیچیدگی گیم پلی و دیگر عناصر بازی خواهید شد. DH در واقع ترکیبی جنون آمیز از گرافیک سل-شاید، داستانی عجیب و غریب با یک تم فانتزی، گیم پلی مهیج و سرگرم کننده و البته شخصیت پردازی فوق العاده است. البته شاید یک بخش در بازی دچار مشکل باشد. و آن بخش گرافیک بازی است. گرچه گرافیک بازی بر پایه گرافیک های CEL SHADE پایه گذاری شده است، در کنسول دچار مشکلاتی همچون افت فریم اس.ا.ا.ا. از نظر نورپردازی و البته رنگ آمیزی در سط بالایی قرار دارد. همانطور که اشاره داشتیم، بازی دارای یک تم فانتزی است. جالب است که بدانید این تم فانتزی و زیبا با گرافیک CEL SHADE ترکیب شده، و معجزاتی عجیب را بنام Dishonored برایمان به ارمغان می آوردند. در آخر و نتیجه گیری کلی، باید DH را یک عنوان فراتر از نل کنونی دانست. آزادی عمل فوق العاده در گیم پلی عنصری مهم در بازی بشماره میروند که بازی را حداقل چند پله از عناوین هم سبک متمایز میسازد. کاری که استودیو ARKANA انجام داد، کاملا قابل تحسین بوده، و DH را به یکی از بهترین بازی های نسل (نه فقط از نظر بنده، بلکه از نظر مراجع بزرگ گیم) تبدیل کرده است.

عماد عامری

روی کامپیوترهای شخصی این بازی به بهترین نحو و با استانداردهای درخشان اجرا میشود، پس این ایرادات جزئی، چیزی از اهمیت این بازی کم نمیکند. نقطه قوت دیگر بخش گرافیک Dishonored نورپردازی آن است. کافی است برای درک این موضوع در یکی از غروبهای بازی به بالای یکی از ساختمانهای شهر بروید تا شکوه نماهایی که مبینند شمارا درخورد غوطه ور کند، یا ساختمانهای شهر را در یک شب بارانی و راننداز کنید که مطمئنا از بهترین کارهایی است که میتوان در این بازی انجام داد و کاری میکند که این شهر و خاطره هایش در ذهنتان کاملا نقش ببندد. پس گرافیک هم برگ برنده دیگری بر بازی اضافه میکند تا دیگر هیچ چیزی در این بازی جای خالی نداشته باشد. اما بگذارید چند کلمه ای از صمیم قلب در مورد این بازی صحبت کنم! این همه حرف که در مورد Dishonored زده شد، این همه نقدهایی که بر بازی نوشته شد و این قدر تمجیدهایی که نثار بازی شد، هیچگاه نمیتواند لذت عمیق انجام دادن این عنوان را توصیف کند. لذتی توصیف نشدنی مثل فقط با بازی کردن بازیهایی مثل Dishonored نصب کسانی که دنبال هنر واقعی در صنعت بازی میگردند، به دست می آید میتواند بسیار ماندگار باشد و همچنین بسیار امیدوارکننده. امیدوار کننده از این نظر که هنوز هم کسانی هستند که در بین اکشنهای بی هدف و بی سروته این روزها، حرفی برای گفتن دارند و این حرف را به چنان ظرافتی بزنند که باعث ذوق مخاطبان واقعی این چنین بازیهایی شود. Dishonored یکی از بهترین بازیهایی است تا به حال ساخته شده و بدون اغراق همینطور است. این بازی پتانسیل بالایی در "بازی سال" شدن دارد و استحقاق مقاماتی که به دست می آورد را نیز خواهد داشت. پس، Dishonored را بازی کنید که این است معنای واقعی بازی کردن و لذت بردن...

بگذریم، از دیگر جزئیاتی که در چندین مرحله از مراحل نه گانه بازی به چشم میخورد، انجام ماموریتها فرعی در راستای پیشبرد ماموریت اصلی است، مثلا پیدا کردن کلید مکانی برایتان دشوار است، میتوانید با انجام یک ماموریت فرعی، یک راه جدید برای انجام ماموریت اصلی تان باز کنید، این هم یکی دیگر از دلایلی است که در طول بازی کردن Dishonored از بازی زده نمیشوید. شهر دانوال، یک متروپلیس ویران شده است، فضایی دارد که اگر نگوئیم بهترین، یکی از بهترین مثالها از فضای استیم پانک است. طراحی شهر از لندن و ویکتوریایی قرن ۱۹ الهام گرفته شده و مردمش، همه مردم آن دوران هستند. دشمنانش تعریف کاملی از سبک لباس پوشیدن و تجهیزات فضای ذکر شده است. از طرف دیگر، عناصر علمی تخیلی نیز در طراحی محیطهای بازی به چشم میخورد، گریزی بزنید به ماشینهای بخاری که در جاهایی از بازی مشاهده میکنید! تابلو نقاشیهایی که در بعضی هایشان مفاهیم خوبی از شهر را روایت میکنند، زندگی دوطبقه ی مرفه و ضعیف جامعه در هنگام بحرانی چون طاعون، حتی اشیایی که به فراوانی در هر صحنه یافت میشوند، اینها همه جزئی از فضای فوق العاده کارشدهی Dishonored هستند. از گرافیک فنی بازی بگوئیم که عده ای را دچار سردرگمی کرده، شاید گرافیک بازی را ترکیب سل شید و گرافیک واقع گرایانه بدانیم اما تنها کلمه ای که میتوان در این مورد گفت اینست که از لحاظ گرافیک Dishonored یک "تابلوی نقاشی" است، بدون اغراق میگویم! کایست در هنگام ماموریت ها به بافتهای اطراف خود نگاهی بیندازید، همه به ظریف ترین شکل ممکن پرداخته شده است. میشود میشود به دورنماهای شهر نگاه کرد و از آنها لذت برد و... البته ممکن است در نسخه های کنسولی ایرادات جزئی گرافیکی یافت شود اما پلتفرم توصیه شده برای اجرای این بازی PC است.

بازی کردن با افتخار...

Dishonored معنی واقعی بازی کردن است. تجسمی است از بازی کردن و لذت بردن. شاید دل بعضیها برای بازی کردن بدون عذاب کشیدن تنگ شده باشد. Dishonored فرصتی دوباره است تا دوباره بتوان به آن حس ناب رسید... کوروا اتانو، فرمانروای شهر دانوال است، اما وقتی از سفری که برای کشف منشا طاعون فراگیر باز میگردد، مورد توطئه ای بزرگ قرار میگیرد و مرگ ملکه به گردن او می افتد، افتخارش از بین میرود "سرافکنده" میشود و اوست که باید نام خود را پاک کند، البته با کمک کسانی که او هنوز بهشان اعتماد دارد... سازندگان بازی، از اولین تصاویری که به مخاطب ارائه میدهند، او را درون داستانی پرتاب میکنند که از فواصلی شاید نا آشنا بنظر رسد اما وقتی به دل داستان سفر کنید، آنگاه متوجه خواهید شد که دانوال بیشتر از آنچه فکر میکردید برایتان آشناست. طاعونی که سرتاسر فرمانروایی را فرا گرفته در تک تک سلولهای بازی حس میشود و کاری میکند که غروب خورشیدی که پس از چند ساعت بازی کردن در از لابه لای ساختمانهای طاعون زدهی شهر را مبینند، گرمایش را برتن خستهی خودتان حس کنید. توطئه ای اطرافیان، سوژه ای تازه نیست. هزاران کتاب و نمایش در باب این موضوع خوانده و دیده ایم اما باور کنید توطئه در این بازی وسیله است! وسیله ای برای رسیدن به طرح سوالهای بزرگی که پاسخشان را به مرور و با پیشروی در بازی در خواهید یافت. داستان بازی در جاهایی چنان تغییر موقعیت میدهد که شوک بزرگی را احساس خواهید کرد. شخصیت کوروا در روابطش با امیلی و مقداری هم در انتخابهای خودتان بصورت کامل پرداخت میشود. شخصیت های فرعی و بخصوص ضدقهرمانها بخوبی قابل شناخت میشوند و باید هم توصیه ای هم بپتان بکنم، و آن اینکه اگر میخواهید با داستان بازی در آمیخته شوید و خود را جزئی از آن فرض کنید، سعی کنید تمام نوشته ها و یا مهمترین هایشان را بخوانید، اگر با خواندن نوشته ها در عنوان دیگر این کار را بیهوده میدانید، در Dishonored این نوشته هایتانرا که داستان را پیش میرند، پس حتما آنها را بخوانید و مطمئن باشید که ضرر نخواهید کرد، چون مطمئن باشید دانستن داستان یک خانواده ی فقیر که همه ی اعضای خانواده شان به طاعون مبتلا شدند و فقط مادری بالای سر فرزندانش عذاب میکشد، هیچ کاری جز دل بسته کردن بیش از پیش شما به بازی نمیکند. در این شهر، که از گوشه گوش اش نکبت میبارد، صدای موزیکی شنیده میشود، موسیقی را Daniel Licht ساخته و بیشترین ساز استفاده شده در آن صدای ویولن است، طوری که با جو قرن ۱۹ لندن هماهنگی خاصی دارد و بنظر استفاده از آن برای بازی ضروری بوده چون سازندگان منشا طراحی شهر "دانوال" را لندن طاعون زدهی همان سالها میدانند. موسیقی بازی از حیث بکار رفتن در یک بازی مخفی کاری کاملا استاندارد عمل میکند، ریتم کند قبل از عملیات، اوج گرفتن با رسیدن به نقاط حساس و فرودی کاملا منطقی در اواخر مراحل...



حامد افرومند



38
40
27
30
30
30
95%

حامد افرومند
رامیلا کهن زاد
حسام افرومند

FarCry 3

Developer: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Genre: Action Adventure / FPS / Open World

Mouse
Xbox
PS3
+18

رامیلا کهن زاد

به عنوان یک sequel ورژن سوم فار کرای خیلی فراتر از farcry 2 رفته. با توجه به داستان و دنیای متفاوتش حتی می توان به عنوان یک بازی جدید به آن نگاه کرد نه یک دنباله! fc3 ارزش ساعت ها وقت گذاشتن دارد. مراحل بازی بسیار زیباست و آزادی عمل در انجام بازی معرکه است. مخفی کاری در انجام مأموریت ها با توجه به هوش مصنوعی خوب دشمن کمی سخت است، ولی می توان به قلب دشمن زد و دیوانه وار آنها را به رگبار بست و همه جا را منفجر کرد!

شخصیت های بازی به خصوص منفی ها به شدت دیوانه هستند و کارهای وحشتناکی انجام می دهند. می توان بی رحمی آنها در کشتار مردم بیگناه نیز دید. درگیری با این شخصیت ها و در کنار آن رویارویی با شخصیت های دیگر که به نوعی به شما کمک می کنند باعث شده داستان بازی بسیار خوب جلو برود. در این حین باید مواظب جزیره باشید. بعضی وقت ها درگیری با یک ببر یا خرس سخت تر از جنگیدن با سربازان دشمن می شود. شما در حال راه رفتن هستید و یک ما شما را نیش می زند! در کل همه چیز در این جزیره خطرناک است و هیچ جا نمی توان احساس امنیت کرد. گرافیک بازی یکی از بهترینهاست. سیستم Craft بازی در کنار Skillها خیلی خوب کار شده اند و باعث می شوند هر چه بیشتر غرق در بازی شوید.

فار کرای ۳ چیزی بیشتر از یک بازی بود. مدت ها بود بازی با این کیفیت را تجربه نکرده بودم. محیط بازی واقعا مثل یک بهشت پر از رمز و راز می مونه. همه چیز با دقت طراحی شده. تعداد زیاد جانوران، وسایل نقلیه، relicها و فرصتی برای جست و جو در این جزیره ی بزرگ. حتی بعد از تمام کردن داستان بازی باز هم می توان تا ساعت ها از بازی لذت برد. برخی از مأموریت های فرعی بازی پیش پا افتاده و دارای داستان نامناسب هستند. اما خود داستان بازی عالی از آب درآمده و همه چیز بی نقص است. شخصیت پردازی ها مخصوصا در مورد جیسون و واس بسیار دقیق بود. پیشرفت جیسون در طول بازی کاملا نشاندهنده ی تاثیر خوب و کامل المان های RPG در بازی است. مهارت های بسیار زیادی برای آزاد کردن وجود دارد که با آموختن آنها می توان لذت بیشتری از بازی و مبارزات برد. گرافیک بازی مثل نسخه ی قبل زیباست و کمی پیشرفت هم در آن می توان حس کرد. جای خالی تغییرات آب و هوایی مثل باران، رعد و برق و طوفان را می توان در منظره های بازی حس کرد. صداگذاری بازی بی نقص است. مراحل بازی به گونه ای طراحی شده که تکراری و خسته کننده به نظر نمی رسند. فار کرای ۳ در یک کلام آنقدر خوب بود که ایرادهای کوچکش به چشم نمی آیند.

حسام افرومند

تنها در میان دیوانگان

اولین چیزی که به عنوان یک بازی Open World در ذهن بسیاری از گیمرها تداعی میشود، چیزست شبیه به عنوان برجسته ای همچون GTA! در واقعا بسیاری از بازی های Open World نیز شباهت های زیادی به GTA دارند. از Just Cause گرفته تا Sleeping Dogs که به تازگی منتشر شده، همگی GTA را الگوی خود قرار دادند. هستند بازی هایی که به خوبی بر این مسئله غلبه کرده و با ایده های نو وارد میدان شده اند. بتمن Rocksteady یا سری فوق محبوب Assassins's Creed از این دسته اند. دیگر بازی ساخته شده توسط استودیو مونترال یوبی سافت (سازنده ی AC) اما، تفاوت ویژه ای با دیگر عناوین Open World دارد. عنوان FarCry که حدود ۷ سال پیش توسط Crytek شکل گرفت و بعد از آن ساخت نسخه های بعدیش به عهده ی استودیو مونترال یوبی سافت گذاشته شد. آغاز کار این استودیو FarCry 2 بود که زمین تا آسمان نسبت به نسخه ی اول متفاوت بود. عنوانی که زحمت زیادی برای ساختش شده بود و نقاط مثبت فراوانی در کنار گرافیک خیره کننده اش داشت، ولی کمبود ها و نقاط ضعف کمی هم نداشت. از داستان نه چندان جالب تا گیم پلی کسل کننده ی FC2 بسیاری نا امید شدند. گشت و گذار در دل آفریقا خیلی خاص بود ولی FC2 به هیچ وجه یک بازی درجه یک و بی نقص نبود.

حال در FarCry 3 شاهد جهشی حیرت انگیز نسبت به نسخه ی قبلی هستیم. اسم FC3 یک sequel برای نسخه ی قبلیست ولی جالب اینجاست که این نسخه نیز کاملا با نسخه های قبلی متفاوت است و تنها شباهت های اندکی با نسخه ی اول دارد. در واقع می توان FC3 را یک عنوان کاملا جدید و تازه با اسمی آشنا دانست!

ولی افرادی مثل Dennis، Wills و Dr. Alec Earnhardt کسانی هستند که برای رسیدن به اهداف خود مجبورید از کمکشان استفاده کنید. آن ها نیز در قبال کمک به شما ممکن است درخواست هایی از شما داشته باشند. در کل هیچ کس در این جزیره عاشق چشم و ابروی جیسون نیست و هر کسی به فکر منافع خودش است و اطمینان کردن به هر کسی ممکن است تلفات زیادی به همراه داشته باشد.

همانطور که اشاره شد جیسون به همراه دوستان خود در طی یک سفر تفریحی سر از این جزیره درآورد. او مهارت نظامی نداشته و هیچ گونه آموزشی در این باره ندیده است. در ابتدای بازی با دیدن کشته شدن سربازان توسط Grant او ترسیده و دست و پای خود را گم می کند. کمی بعدتر وقتی مجبور می شود سربازی را که به اون حمله می کند را با چاقو از پای در بیاورد، همچنان این حس ترس در رفتار و دیالوگ های جیسون دیده می شود. در ابتدای بازی شما نه تنها هیچ مهارت خاصی ندارید، بلکه هیچ پولی نیز ندارید و از آن بدتر به هیچ وجه با محیط جزیره آشنا نباشید. ابتدای بازی صرف آموختن چگونگی زیستن در جزیره می شود و Dennis ادر این امر شما را یاری می دهد. بازی از همان ابتدا به شما می فهماند که در افتادن با خلافکاران و مخصوصا واس، شوخی نیست و باید سنجیده عمل کرد. در ابتدای بازی به جز قسمت کوچکی از جزیره، شما حتی نقشه ی جزیره را نیز در اختیار ندارید. فتح کردن Radio Tower ها اولین قدم در مواجه شدن با مکان های جدید جزیره است تا بتوانید نقشه ی آن منطقه را داشته باشید. بازی شما را مجبور می کند تا در محیط جزیره گشت و گذار کنید. اگر فقط به فکر پیش بردن داستان بازی باشید بعد از کمی جلو رفتن دیگر توان مقابله با دشمن را نخواهید داشت!



در جزیره شما را بشناسند و حتی در اواخر بازی از شما بترسند و از روی ترس به شما حمله کنند. از نظر گرافیکی بازی در سطح بالایی قرار دارد. البته به هیچ وجه در نسخه ی کنسولی نمی توان انتظار این مسئله را داشت. گرافیک روی کنسول نیز جزو بهترین های کنسولی به شمار می رود، ولی بازی بر روی یک PC قدرتمند فوق العاده به نظر می رسد. در نسخه ی کنسولی افت فریم در بعضی قسمت ها و بعضی ایرادات در سایه زنی ها و همینطور جلوه ی بد در زیر آب برای نسخه ی X360 از ایرادات مربوط به گرافیک بازی هستند. همچنین جلوه ی خون در بعضی صحنه ها هیچ اثری روی لباس شخصیت های بازی نمیگذارد. مناظر به زیبایی طراحی شده اند و انیمیشن ها نیز در سطح بالایی قرار دارند و افکت انفجار نیز کم نظیر است. جالب اینجاست در نمایش های اولیه افکت متفاوتی نسبت به نسخه ی نهایی شاهد بودیم که بسیار طبیعی تر از آن نمایش ها کار شده است. صداگذاری بازی نیز مشکل خاصی ندارد. موسیقی های جالبی به خصوص در بعضی از قسمت های بازی استفاده شده و صداگذاری شخصیت ها به بهترین شکل صورت گرفته است. در کل FarCry 3 تا حد زیادی انتظارات را برآورده کرد و یوبی سافت نشان داد تاخیر حدودا دو ماهه ی بازی تاثیر خوبی بر هر چه بی نقص تر شدن بازی داشته، تا شاهد یکی از بهترین بازی های سال و حتی این نسل باشیم.

می کنند. در بعضی قسمت ها وقتی نزدیک یک دشمن ایستاده اید کمی تاخیر در تصمیم گیری دشمنان را شاهد خواهید بود. یکی از مواردی که می توان به وسیله ی آن حواس دشمن را پرت کرد استفاده از سنگ است. جیسون می تواند قطعه سنگی را به سمتی پرتاب کند تا دشمن با شنیدن صدای آن به سمتش برود و در این حالت جیسون بدون اینکه حتی مجبور باشد دشمن را بکشد می تواند از کنار او عبور کند و یا حتی از این حرکت برای کشیدن دشمن به سمت خود استفاده کند. سربازان نیز چند نوع متفاوت دارند... بعضی فقط از سلاح سرد استفاده می کنند. برخی از آن ها آن قدر دیوانه هستند که اگر آتش بگیرند نیز به سمت شما می روند. نوعی هم وجود دارد که اسمش را زره پوش می گذاریم! این سربازان به شدت روی اعصاب هستند و حتی گاهی چندتایی به شما حمله می کنند. آنها را نمی توان حتی با خالی کردن یک خشاب کامل از پای درآورد. در واقع حضور آنها در بازی اصلا جالب نیست. نکات منفی بازی آن قدر بزرگ نیستند که بازی را زیر سوال ببرند. به طور مثال رفتار جیسون می توانست کمی بیشتر همراه با ترس و ناراحتی باشد. ترسی که در ابتدا وجود داشت و خشم انتقام نیز به آن اضافه شد. و این در حالیکه جیسون مثل یک بچه در بعضی قسمت ها هیجان زده می شود و حتی می خندد. البته در اواخر بازی جیسون از هیچ نظر آن فرد ابتدای بازی نیست. کارهایی که در طول بازی انجام می دهید و مهارت هایی که به دست می آورید باعث می شود همه ی افراد

حتی در اواخر بازی مهارت هایی آزاد می شود که به شما اجازه می دهد با یک چاقو فقط در عرض کمتر از ۵ ثانیه، سه دشمن که کنار هم ایستاده اند را از پای در بیاورید. مهارت های استقامتی مثل سریع شنا کردن یا مهارت هایی که ارتباط مستقیم با سلامتی جیسون دارد نیز می تواند به آسان تر شدن مبارزات کمک کند. در کل با پیشروی در بازی مهارت ها و همچنین آیتم های زیادی آزاد خواهد شد. اسلحه های زیادی نیز کم کم آزاد می شود و این مسئله تا حدودی باعث می شود نقش پول در بازی کم رنگ تر شود. طراحی مراحل بازی بسیار خوب و سرگرم کننده است و به هیچ وجه خبری از مأموریت های تکراری و کسل کننده نیست. به خصوص بعد از آشنایی با فردی به نام Buck، مراحل بسیار متفاوت و زیبایی را شاهد بودیم. در بعضی قسمت ها نیز بازی از حالت طبیعی خود خارج می شود. با اتفاقاتی که برای جیسون می افتد (مانند استنشام نوعی قارچ سمی در یکی از غارها) او چیزهای کاملا تخیلی در بازی مشاهده می کند که در نوع خود جالب هستند. نکته ی جالب آزادی عمل در چگونگی انجام مأموریت و حمله به دشمنان است که به جز چند قسمت، که مراحل به صورت خطی دنبال می شوند، در دیگر مراحل شما آزادی عمل خوبی دارید و مراحل را با تنوع بسیار خوبی می توان انجام داد. هوش مصنوعی دشمنان در بعضی جاها دچار مشکل می شود. عکس العمل آنها نسبتا سریع است و دسته جمعی به شما حمله

با تصرف کردن کمپ ها در سرتاسر نقشه می توانید سرعت رفت و آمد در محیط بسیار بزرگ جزیره را برای خود تندتر کرده و در زمان صرفه جویی کنید. شاید بعضی ها با خود فکر کنند که بازی شما را مجبور می کند ساعت ها خارج از داستان به انجام کارهای فرعی پردازید تا زمان بازی بیشتر شود. در پاسخ باید گفت محیط بزرگ جزیره همراه با یک اکوسیستم طبیعی و شامل تنوع گیاهی و جانوری بسیار عالی، بیهوده در بازی گنجانده شده؟ در واقع زحمت زیادی برای خلق یک جزیره ی کامل کشیده شده و سازندگان گیم را مجبور می کنند تا در آن به گشت و گذار پرداخته و شکار کند تا نیازهای خود را برآورده کند و بر خلاف برخی بازی ها شکار فقط جنبه ی دفاع از خود و تفریح را ندارد تاثیر مستقیم بر روی گیم پلی و داستان بازی دارد. در کنار قسمت Crafting در قسمت Skills نیز شاهد گزینه های متعددی هستیم که مربوط به ارتقای مهارت های جیسون می باشد و اهمیت بسیار زیادی نیز دارد. این قسمت شامل سه نوع skill های متفاوت است در سه دسته بندی مختلف قابل مشاهده است. ماهیخوار، کوسه و عنکبوت که در هر قسمت Skill های متفاوتی وجود دارد. شما با پیشروی در بازی مهارت های بیشتری به دست می آورید و با به دست آوردن هر مهارت خالکوبی روی دست چپ جیسون کاملتر خواهد شد. از اواسط بازی به بعد جیسون می تواند با آزاد شدن بیش از نیمی از این Skill ها کارهای فوق العاده ای انجام دهد.





38	امیر گلخانی
40	
28	امین شیروانی
30	
28	بهزاد شعبانی
30	
94%	

Forza Horizon

Developer: Turn 10 Studios- Playground Games
 Publisher: Microsoft Studios
 Genre: Racing



از نوآوری های این قسمت از فورزا، می توان به قابلیت اشتراک گذاری تصاویر In-Game اشاره داشت. شما می توانید خودروی خود را تا وسعتی نزدیک به فوتوشاپ اسپرت کنید و آن را به اشتراک بگذارید. بعنوان یک شبیه ساز هیچ ایرادی را نمی توان به گیم پلی بازی نسبت داد. انحراف ها، تصادفات و کنترل خودروها بسیار طبیعی بوده و لذت رانندگی را به شما القا می کند. پیشنهاد می کنیم بازی را از زاویه دید راننده انجام دهید تا به لطف آینه ها و زاویه دید، طعم یک شبیه ساز واقعی را بچشید. محیط بازی open world بوده و شما را به لذت بردن از گشت و گذار در جاده های جنگلی کوهستانی کورولادو دعوت می نماید. سیستم مسابقات علاوه بر دادن قدرت انتخاب به شما با در نظر گرفتن مسیر مسابقه و خودروهای قابل استفاده، این اجازه را به شما می دهد تا با خودروهایی که در جاده ها در حال به رخ کشیدن رانندگی شان هستند، مسابقه دهید و این مهم را یک ماموریت فرعی جهت تنوع برداشت کنید. هوش مصنوعی رقبا در حالت آسان واقعا غیرقابل قبول است. به لطف گردش شبانه روز در بازی، نورپردازی بی نظیر این بازی را شاهد هستیم. توصیف صحنه غروب خورشید در بازی هم تنها با استفاده از یک عکس واقعی از این پدیده ممکن است. جزئیات نقشه و خودروها (به جز خودروهای متفرقه و تماشاگران) بسیار زیبا و کامل هستند و گرافیک فنی شاهکاری را بدک می کشند. موسیقی های بازی نیز لایسنس شده هستند و در کنار صدای فوق طبیعی و متفاوت موتور خودروها، تحسینی دیگر را ممکن می سازد.

بهزاد شعبانی

امین شیروانی

Horizon قرار نیست همانند نسخه های قبلی Forza یک شبیه ساز رانندگی باشد. شاید به همین دلیل است که نام Forza 5 را با خود بدک نمی کشد. Horizon که توسط استودیوی Playground ساخته شده قرار است تمایل بیشتری به سبک آرکید داشته باشد. داستان Horizon متأسفانه تنها یک نقطه ی آغاز دارد، اما در اواسط بازی داستان به نوعی از Horizon محو می شود. در Colorado فستیوالی با نام "Horizon" به جریان افتاده و شخصیت بازی کننده باید با شرکت در این فستیوال در کنار پولی که کسب می کند، برای خود یک شخصیت قدرتمند بسازد. داستان بازی تنها به همین جا ختم می شود. گرافیک بازی در یک کلام فوق العاده است. با آن که انجین استفاده شده در این نسخه، همانی است که در نسخه ی چهارم دیدیم، اما باز هم گرافیک یک حس تازه به بازی کننده منتقل می کند. طراحی ماشین ها عالی کار شده و نمی توان تفاوت چندانی با نسخه های واقعی آن ها پیدا کنید. با هر ضربی که به ماشین وارد می شود آن قسمت از بدنه ی ماشین نیز صدمه خواهد دید که با توجه به فیزیک طبیعی Horizon، همه چیز حس و حال تماشای یک Racing واقعی را به شما می دهد. همانگونه که سبک Open World بازی به ما اجازه می دهد به هر قسمتی که دوست داریم دسترسی پیدا کنیم، همه چیز در Horizon در جای خود قرار دارد و می تواند حتی طرفداران سبک شبیه سازی نیز راضی نگه دارد، اگر در فکر خرید یک Racing هیجانی هستید، بی شک Horizon می تواند شما را از هر لحاظی خوشنود نگه دارد.

البته اگر شما یک بازیاز حرفه ای در این سبک باشید حتما می دانید که مکمل یک عنوان در این سبک دو عنصر هستند؛ یکی تصویر و دیگر صدا. ابتدا در رابطه با گرافیک بازی صحبت می کنیم. بخشی که به لطف طراحی بی نظیر محیط و همچنین خودروها در اولین نگاه مخاطب را مجذوب خود می کند. این زیبایی بصری علاوه بر بخش فنی، در بخش هنری بازی نیز به چشم می خورد. نقشه ی وسیع بازی پر است از مکان های طبیعی جذاب با رنگ بندی های زنده و قابل لمس. سازندگان در طراحی تک تک عناصر داخلی و خارج اتومبیل وقت گذاشته اند؛ این مسئله را می توان به راحتی با دقت به نماهای دوربین در داخل و خارج خودرو درک کرد. علاوه بر این سازندگان طراحی CG های بازی نیز وسواسی مثال زدنی از خود نشان داده اند؛ به طوری که به جرئت می توان گفت CG های طراحی شده برای Horizon جزو بهترین ها در بین عناوین موجود در بازار هستند. این CG ها به قدری با دقت و ظریف طراحی شده اند که با عناوینی هم چون فاینال فانتزی نیز در این زمینه رقابت می کنند. البته در زمینه ی گرافیکی بازی نیز هم چون گیم پلی بخش هایی وجود دارند که به تجربه ی بازی تا حدی لطمه می زنند. از جمله این موارد در بخش گرافیکی می توان طراحی برخی خودروهای موجود در شهر را نام برد که تا حدی بی توجه نسبت به آن ها صورت گرفته است. بجز این موارد کوچک، گرافیک بازی نیز در بهترین و بالاترین سطح خود قرار دارد و به خوبی قدرت نسل هفتم بازی ها را به رخ می کشد.

اگر فضای بازی Open World است، در عوض نحوه ی تئوینگ کردن ماشین ها به عنوان شبیه ساز شبیه است. اگر فیزیک بازی زیاد از حد واقع گرایانه است، سیستم ترمز به اندکی شباهت به سبک آرکید بازی را از کشیده شدن به سمت یک شبیه ساز محض نجات می دهد و ... علاوه بر هسته ی گیم پلی که به بررسی آن پرداختیم بازی در زمینه های دیگر هم چون بخش چند نفره، تنوع Mode ها و ... نیز چیزی کم ندارد و هم چنان می توان آن را بهترین عنوان سبک اتومبیلرانی کنسول Xbox 360 دانست. Mode های بازی از مسابقه های خیابانی تا مسابقه در پیست های حفاظت شده را شامل می شود و تمامی سلیقه ها را از خود راضی نگاه می دارد. البته این را هم باید در نظر گرفت که این بخش ها برای بازیازان حرفه ای تا حدی آسان به نظر می آیند و در بالاترین درجه ی سختی نیز چندان دشوار به نظر نمی آیند. هم چنین طراحی هوش مصنوعی برخی از رقبا که در سطح شعر تردد می کنند نیز آن طور که باید و شاید در حد نام این عنوان و پیشینه ی آن نیست. البته این موارد کوچک سبب نمی شود تا تجربه ی نهایی بازی لطمه ای ببیند و بازی در بخش گیم پلی هم چنان با قدرت تمام می درخشد. سازندگان برای بخش Career بازی یک خط داستانی نسبتا ساده را در نظر گرفته اند که با توجه به سبک بازی و همچنین محیط وسیع آن کافی به نظر می آید. این بخش نیاز به بررسی چندانی ندارد و تنها برای انگیزه دادن به بازیاز طراحی شده است. البته نباید از نقش کلیدی آن در جذب بازیاز به بازی و هم چنین ترغیب وی به انجام تمامی مسابقات ها چشم پوشی کرد.

افقی نو در سبک اتومبیلرانی

شماره ی پیشین مجله بود که در رابطه با تلفیق سبک در بازی های ویدئویی و باید ها و نبایدهای آن در بخش دیدگاه صحبت کردیم. اگر یادتان باشد تمامی اعضای تحریریه و حتی جمع کثیری از مخاطبان مجله معتقد بودند اگر تلفیق سبک با حفظ المان های سبک های تلفیق شونده همراه باشد، یک ریتم خوب را ساخته و محصول نهایی را به یک شاهکار بدل می کند. Forza Horizon با تلفیق عناصر سبک شبیه ساز با یک محیط خیابانی، به عنوانی تبدیل شده است که علاوه بر حفظ ریشه های خود و جذب هواداران دو سبک یاد شده، افرادی را که میانه ی خوبی با این سبک ندارند را نیز به خود جلب می کند. با گیم پلی بازی شروع می کنیم؛ بخشی که مبنای اصلی آن بر المان های سبک Open World Racing بنا شده است. همان طور که می دانید ماهیت کلی دو سبک Open World و شبیه ساز با یکدیگر در تضاد است؛ یکی دستان بازیاز را برای انجام هر کاری باز می گذارد و دیگری تنها هدف اش انجام یک سری مسابقه در حالات از پیش تعیین شده است. پس اگر این دو سبک تا این حد با یکدیگر تفاوت دارند، چگونه باید آن ها را تلفیق کرد؟ جواب ساده است! برای این تلفیق باید المان ها و عناصری را مدنظر بگیریم که بیشتر از این که بر گیم پلی بازی اثر داشته باشند، چهره ی بازی را شبیه به دیگر سبک در حال تلفیق کند. در Horizon کاملا به این مسئله توجه شده است. یعنی به ازای هر یک المان شبیه ساز یک المان هم از سبک Street Racing در بازی دیده می شود.



- 1 - مردم شهر هیچ وقت از دست شما در امان نیستند!
- 2 - می توانید طراحی های خود را آپلود کرده و بر روی بدنه ی ماشین پیاده کنید.
- 3 - فضا سازی و رنگ بندی خارق العاده محیط... سرعت... و دیگر هیچ!

امین شیروانی



7.0	کنترل
7.5	گرافیک
6.5	صدا
7.9	داستان

28 / **40** امین شیروانی

23 / **30** رادنی امیر ابراهیمی

30 / **30** عماد عامری

81%

Fable: The Journey

Developer: Lionhead Studios
 Publisher: Microsoft Studios
 Genre: Action role-playing, open world

+18

در طی دو سال گذشته، که با سیل عظیمی از بازی‌های کنسول کینکت روبه‌رو شدیم، گاه عناوین خوب و درخور این سنسور حرکتی و گاه عناوینی نه چندان مطلوب را مشاهده می‌کردیم. اما با عرضه شدن عنوانی همچون FABLE THE JOURNEY بار دیگر به ما ثابت شد چه کارها که با کنسول کینکت نمیتوان انجام داد. این عنوان، در واقع نوعی جدید از گیم پلی را به ما معرفی میکند. گیم پلی جدید که با نوآوری‌های سنسور حرکتی کینکت و گرافیک هنری جدیدی تلفیق و باعث شده تا این عنوان به یکی از دلچسب‌ترین عناوین کنسول کینکت تبدیل شود. اگر بخواهیم در سطح وسیع، گیم پلی بازی را تجزیه کنیم، به نکات زیادی دست خواهیم یافت. داستان بازی حول و پیرامون جادوگری و استفاده از فنون مرموز جادو است. بنابر این میتوانید تصور کنید که چه کارها که نمیشود با حرکات دست و این جادو ها انجام داد. در بازی، لذت بخش‌ترین قسمت برای شما، گیم پلی خواهد بود. در این بخش میتوانید با تلفیق کردن جادوهای مختلف، فنونی جدید خلق کنید و به نحو‌های مختلف، دشمنان را از میان بردارید. گرافیک بازی نیز به خودی خود زیبا است و با حس و حال جادوگری همخوانی زیادی دارد. گرچه شاید در سال‌های گذشته بسیاری حس یک بازی در اینگونه سبک را در تجربه کردن عناوین "هری پاتر" میدانستند، اما FABLE THE JOURNEY ثابت کرد حتی بدون پیشینه‌ای بزرگ همچون نام هری پاتر میتوان از جادوگری لذت برد. آن هم با کمک سنسور حرکتی کینکت که این عمل را هرچه جذابتر جلوه میدهد. در آخر باید گفت تجربه این عنوان خالی از لطف نبوده و میتواند شمارا بسیار سرگرم کند.

رادنی امیر ابراهیمی

Fable The Journey متأسفانه به دلیل همراه داشتن اسم Fable توسط منتقدان زیادی کوبیده شد و به جای آن که به عنوان یک بازی Kinect به آن نگاه شود با سری اصلی بازی مقایسه شد. در میان نقدهای مثبت بازی می‌توان به این دو مورد اشاره کرد که gamespot امتیاز ۸ و IGN امتیاز ۷ را به بازی داده‌اند، که میتوان نتیجه گرفت که با بازی متوسطی روبه‌رو هستیم، نه یک فاجعه!

بازی از داستان و روایت خوبی برخوردار است و شاهد بازگشت شخصیت‌های مهم این سری مثل Theresa و شخصیت منفی fable 1 یعنی jack of blades هستیم.

گرافیک بازی به لطف Unreal engine واقعا عالی کار شده که در بازی زیبایی خاصی به مناظر Albion داده است. موسیقی بازی هم خوب کار شده و اسالته خود را نیز حفظ کرده است.

گیم پلی بازی هم با این که اولین بازی KINECT است که به صورت نشسته می‌توان بازی کرد حرکات شما را خوبی تشخیص می‌دهد. با وجود محدودیت‌هایی که سازندگان بر روی کینکت دارند نمی‌توانند آزادی عمل زیادی را در اختیار بگیر بگذارند پس بازی on rail و کاملا خطی می‌باشد. در طول بازی قابلیت‌های جالبی نیز به دست می‌آورد که با کشتن دشمن‌های مختلف به شما ORB داده می‌شود و با جمع کردن آنها شما می‌توانید قابلیت‌های خود را ارتقا دهید. بخش درشکه سواری بازی نیز جالب است اما متأسفانه بخاطر بالا بودن مدت زمان گیم پلی، در اواخر بازی تکراری می‌شود. و در آخر تجربه‌ای که fable the journey پیش‌روی گیر می‌گذارد، همانند انیمیشنی است که شما می‌توانید در آن دخالت کرده و با دنیای fable ارتباط برقرار کنید.

آلبیون را چندان احساس نکنند. آلبیون به زیبایی همانی است که در نسخه‌ی قبل دیدیم ولی اکنون با وسعت کمتر. البته نمی‌توان انتظار چندانانی نیز یک نسخه‌ی فرعی که برای کینکت در نظر گرفته شده نیز داشت. سایر منتقدین نیز به FTJ امتیازات بالایی ندادند، شاید اگر FTJ یک نسخه‌ی فرعی با این خصوصیات نبود اکنون تیم سازنده‌ی بازی شاهد نمرات بیشتری بودند. بیشتر قطعات موسیقی FTJ جدید هستند، اما تمامی آن‌ها همان سبکی را دارند که در نسخه‌های پیشین Fable شنیده بودیم. موسیقی بازی نیز یکی دیگر از نکات مثبت FTJ محسوب می‌شود که به طور کامل حس و حال یک سفر جادویی را به بازی کننده منتقل می‌کند. FTJ را می‌توان با تمامی نکات مثبت و منفی که دارد در دسته‌ی بازی‌های بارز کینکت قرار داد. اگر مدتی است که کینکت خود را بلااستفاده گذاشته‌اید و یا حتی علاقه‌ی چندانانی به سری Fable ندارید، به شدت پیشنهاد می‌شود FTJ را امتحان کنید. سازندگان سعی کرده‌اند از هر ویژگی کینکت برای گابریل یک قابلیت طراحی کنند. FTJ مشکلات متعددی خود را دارد، اما نمی‌توان از نکات مثبت که تعداد آن‌ها نیز چندان کم نمی‌باشد چشم‌پوشی کرد. به طور حتم می‌توانید از ۱۰ ساعت زمانی که برای پایان رساندن تقریباً کامل FTJ نیاز است، نهایت استفاده را ببرید. بعد از به پایان رساندن FTJ، می‌توانید دفعات بعدی را به صورت رقابتی انجام دهید و از لحاظ امتیازی و همچنین زمان به پایان رساندن داستان، دیگر دوستان خود را به چالش‌های جدیدتر و تنگاتنگ‌تر دعوت کنید. FTJ همانگونه که گفته شد شاید به مانند نسخه‌های پیشین خود چالش برانگیز و حماسی نباشد، اما به عنوان یک نسخه‌ی فرعی و آن‌هم برای حسگر حرکتی کینکت که محدودیت‌های مربوط به خود را دارد نیز بسیار خوب ظاهر شده است.

در کنار آن، می‌توانید برای خود سلاح طراحی کنید و از آن‌ها در مقابل دشمنان بهره ببرید. متأسفانه به مانند اسب خود، شخصیت اصلی بازی را نیز نمی‌توانید به صورت مستقیم هدایت کنید. البته نمی‌توان این امر را یک نکته‌ی کاملاً منفی نام برد و با توجه به در نظر گرفتن این نسخه برای کینکت، مشکل چندانانی را نمی‌توان بر نحوه‌ی هدایت شخصیت اصلی بازی وارد کرد. در بازی یک سیستم ارتقا نیز وجود دارد که به مرور زمان و بالا رفتن به مراحل بالاتر، قدرت جادوهای گابریل نیز بالاتر می‌رود. هنگام کشته شدن دشمنان از آن‌ها "زیست نیرو" خارج می‌شود که شبیه به نسخه‌ی پیشین Fable است. با کسب کردن آن‌ها میتوانید قدرت‌های خود را بهبود ببخشید. این نسخه، از موتور Unreal Engine 3 بهره می‌برد و سازندگان LionHead از تمامی ویژگی‌های مثبت این موتور استفاده کرده‌اند. طراحی دشمنان و همچنین محیط پیرامون گابریل بسیار زیبا انجام شده است. البته نمی‌توان از کوچک‌تر شدن آلبیون نیز چشم‌پوشی کرد. در FTJ، آلبیون به همان وسعت قبل نیست و دست بازی‌کننده از ورود به محیط‌های اطراف خود و سرکشی به گوشه گوشه‌ی به نوعی بسته شده است. افکت‌ها و سایر نکات ریز و درشت گرافیکی در بالاترین سطح در میان سایر عناوینی قرار گرفته که برای کینکت منتشر شده‌اند. ترکیب رنگ‌های شاد و تیره با یکدیگر نیز خوب کار شده و در کنار آن نورپردازی نیز به جنگل‌های سیاه و تاریک آلبیون جان تازه‌ای هدیه کرده است. بافت‌های گرافیکی نیز مشخص است توسط طراحان خوب استودیوی Playground انجام شده، هیچ‌کدام از بافت‌ها کهنه و قدیمی نشان داده نمی‌شوند. سعی شده در محیط اطراف از بافت‌های متنوع استفاده شود تا بازی‌کننده محیط کوچک‌تر شده‌ی

برخلاف بازی‌های قبلی که نیاز به حسگر حرکتی کینکت داشتند، FTJ به جرات یکی از بهترین عناوین این حسگر محسوب می‌شود. در هر نقطه از بازی شما تنها نخواهید بود و اسب وفادار شما، Seren نیز با شما همراه خواهد بود. Seren از هر جهتی مطیع و فرمانبردار شما است و حرکات Seren به صورت اتوماتیک انجام می‌گیرد ولی تغییر جهت و همچنین کنترل سرعت او توسط شما انجام خواهد گرفت. تجربه‌ی اسب سواری در ابتدای بازی بسیار دلنشین و راحت است، اما مشکل از جایی شروع می‌شود که شما بالاچار باید مدت‌ها صرف اسب سواری کنید. FTJ را می‌توانید به صورت نشسته در جلوی کینکت بازی کنید، به همین دلیل ممکن است کمی از خستگی بازی‌کننده‌ها هنگام اسب سواری کاهش یابد. گیم پلی مبارزات نیز به طور کامل نسبت به نسخه‌های قبل تغییر پیدا کرده است. در نسخه‌های پیشین، مبارزات با سلاح‌های گرم و سرد صورت می‌گرفت، اما در این نسخه با توجه به داستان مبارزات به دو بخش حمله توسط جادو و دفاع کردن تقسیم شده است. با دست راست خود می‌توانید جادو ها رو فعال کنید و در عین حال با بالا آوردن دست چپ خود از صدمه خوردن توسط دشمنان جلوگیری کنید. تمامی حرکات به سرعت توسط حسگر حرکتی کینکت شناسایی می‌شوند و به هیچ وجه مشکلی از بابت کند بودن حرکات نخواهید داشت. خوشبختانه FTJ جزء معدود عناوین حسگر حرکتی کینکت می‌باشد که توانسته از جهت سرعت در حرکات به این زیبایی از خود عکس‌العمل نشان دهد. این امر به شدت در روان شدن بازی و افزایش لذت در هنگام انجام دادن بازی کمک به سزایی می‌کند.

سری Fable همواره یکی از عناوینی بوده که به صورت انحصاری برای کنسول Xbox در چند سال اخیر منتشر شده. در نسخه‌های پیشین Fable، آزادی عمل و انتخاب گزینه‌های متعدد و متفاوت یکی از ارکان‌های اصلی آن عناوین بوده‌اند. در نسخه‌ی پیشین بازی، شخصیت اصلی بازی همراه با سگ وفادار خود به نبرد می‌پرداخت. اما حال، یک اسب جایگزین شده است. اگر به خاطر داشته باشید در بعضی نبردها و مراحل سگ شما همواره همراه و یاور شما در مبارزات بود، اما آن‌چه که مشخص است قصد سازندگان از جایگزین کردن سگ با یک اسب، کمک کردن به شما در هنگام گشت و گذار در آلبیون بوده است. اگرچه آلبیون به بزرگی قبل نیست و شاید چندان در رسیدن به مسیرها به مشکلی برخوردید و باید همواره مسیرهای خطی را برای به پایان رساندن مراحل دنبال کنید، اما ویژگی‌ها و یا بهتر است بگوییم محدودیت‌های حسگر حرکتی کینکت در این تغییرات نقش چندان کمی نیز نداشته‌اند. در Fable: The Journey شخصیت بازی یک شخصیت مشخص شده دارد. گابریل، پسری جوان و کنجکاو است و هنگام سفر با کاروان خود، از آن‌ها جدا می‌شود و به میان جنگلی در قلب آلبیون می‌رود. در آن‌جا با ترسا روبه‌رو می‌شود که با او در مورد نجات آلبیون از شر شیاطین حرف می‌زند. همچنین آلبیون در کنار نبرد با شیاطین، ترسا را نیز باید به محلی با نام "Tattered Spire" ببرد تا او بتواند قدرت از دست رفته و الزامی خود را برای مقابله با پلیدی دوباره بدست آورد. همانطور که از داستان بازی مشخص است، FTJ برخلاف چیزی که سازندگان آن را "نسخه‌ی فرعی" می‌خوانند، داستان بسیار درگیرکننده و جالبی دارد.





رادنی امیر ابراهیمی

39/40	رادنی امیر ابراهیمی
30/30	بهزاد شعبانی
30/30	عماد عامری
99%	

HALO 4
 Developer: 343 Industries
 Publisher: Microsoft Studios
 Genre: First Person Shooter

	+18
--	-----

بهزاد شعبانی

باز هم موضوع دفاع از بشریت آن هم در مقابل بیگانه های فضایی مطرح می شود. اما فراموش نکنید که با یک داستان کلیشه ای طرف نیستید چرا که استودیو 343 با شخصیت پردازی خوبی که در هیلو 4 انجام داده، به آفرینش حماسه با محوریت شخصیت اصلی این بازی یعنی مستر چیف و البته مسائل عاطفی با حضور پرنرگ NPC ها و شخصیت مونث بازی، کرتانا، اشاره دارد.

بعنوان یک FPS ضمن رعایت تمامی استانداردهای یک شوتر، قدرت های فرابشری چیف قوت قابل ذکری به گیم پلی این بازی می بخشند. این قدرت ها در روند مراحل تاثیر بسزایی خواهند گذاشت و ضمن کمک به شما جهت نابودی دشمنان، در تنوع گیم پلی نقش مهمی را ایفا می کنند. سه مرحله از بازی نیز با محوریت وسایل نقلیه صورت می گیرد که باز هم در تنوع مراحل تاکید دارد. هوش مصنوعی بی نظیر دشمنان را هم فراموش نکنید چرا که این مهم به وضوح به رخ رقبای هیلو 4 کشیده می شود.

گرافیک بازی نیز به لطف ReachEngine و با حساب این بازه ی زمانی از نسل هفتم بسیار زیباست و به جرات می توان گفت که هیچ ایرادی از این بخش نمی توان گرفت. حتی جزئیات بالای محیط و تنوع و وسعت در این بخش، عاملی برای کم کاری سازندگان در این شاخص نشده است.

موسیقی زیبایی بازی که از نوع حماسی غربی است، مطابق با شرایط مراحل ریتم مهیجی را در پیش می گیرد. تنوع صدای اسلحه ها نیز محسوس بوده و تطبیق حرکت اعضای چهره حین صحبت آنان تحسین برانگیز است.

متأسفانه در نسل فعلی کنسول های خانگی، شاهد عرضه شدن شوتر های زیادی بوده ایم. اما تنها تعداد کمی از آنها محبوب شده و به موفقیت دست یافته اند. یکی از آن نام ها، نام بزرگ "halo" بود که راه نیاکات خود را از نسل ششم کنسول ها پیش گرفت، و البته دوباره با خلق داستانی حماسی و بهبود المان های گذشته، توانست به موفقیتی دوباره دست یابد. خوشبختانه HALO 4 نیز همانند عناوین قبلی، بزرگ و عظیم بوده و از هر لحاظ به بهترین شکل ساخته شده است. در نگاه اول باید به گرافیک بازی نگاه کرد، که میتوان جزئیات را در آن، 60 فریم بر ثانیه مشاهده کرد. بازی از لحاظ گرافیک تکنیکی در بالاترین حد قرار دارد. فضاهای دوردست، anti-aliasing و دیگر جزئیات گرافیکی در بالاترین حد قرار گرفته و باعث شدند تا این عنوان از لحاظ بصری دچار هیچ گونه عیب نباشد. در بحث گیم پلی بازی نیز نمیتوان اشکالی گرفت. گیم پلی بازی، همچنان بر پایه استفاده از وسایل نقلیه مختلف و استفاده از سلاح های سنگین و سبک بنا نهاده شده است. از طرفی، صدا پیشگی شخصیت اصلی "JOHN" بیشتر خودنمایی می کند و باعث شده بازی از نظر شخصیت پردازی/داستان به اوج هنر و خلاقیت برسد. همچون نسخه های پیشین، HALO همچنان بر روی به رخ کشیدن مناظر دوردست و البته مناظر هنری با تم SCI-FI تمرکز دارد. موضوعی که بخوبی در القا کردن حس و حال آن موفق بوده و باعث شده تا از نظر هنری، بازی چیزی کم و کسر نداشته باشد. در آخر باید گفت HALO یکی از بزرگترین عناوین اسامال است که بازی کردنش خارج از لطف نیست.

عماد عامری

به پاخواستن دشمن قدیمی

Bungie در سال 2001 اولین نسخه از سری HALO را عرضه کرد و دنیای جدیدی را جلوی گیمرها قرار داد و تا به امروز میلیون ها گیمر را به طرف خود جذب کرده است.

Bungie بعد از ساخت 3 گانه ی اصلی، یک spin-off از نسخه سوم بازی به اسم ODST و در سال 2010 آخرین بازی خود را از سری HALO به اسم Reach عرضه کرد.

Microsoft برای ساخت ادامه ی سری HALO بهترین های صنعت بازی سازی را در یکجا جمع کرد و استودیوی 343 industries را تاسیس کرد.

افراد از استودیوهایی همچون Rockstar، Lucasfilm، Games، Guerilla، Pandemic در این شرکت کنار هم گرد آمده اند که از میان آنها می توانم به Frank O'Connor (کارگردان سری بازی halo) و Sotaro Tojima (کارگردان بخش صداگذاری در Kojima Productions) اشاره کنم.

343 کار خود را با عرضه کردن چند DLC برای بخش مولتی پلیر Reach و یک اپلیکیشن به نام HALOWaypoint شروع کرد.

و طولی نکشید که سه گانه ی جدید HALO معرفی شد و Halo 4 نیز به نمایش در آمد.

در همین راه 343، با بازسازی کردن اولین نسخه ی HALO توانست اعتماد طرفداران بازی را به دست آورد.

اما همچنان افراد زیادی از HALO4 ترس داشتند، که آیا 343 قادر به تکرار موفقیت Bungie میباشد؟

در ابتدای بازی یک فیلم CG بخش می شود، که یکی از کاراکترهای کلیدی داستان سری HALO را نشان میدهد: Dr. Catherine Halsey که به خاطر آزمایش هایی که بر روی کودکان، برای ساختن سربازان Spartan انجام داده، دستگیر شده و از او در این مورد پرس و جو می شود.

این فیلم هم چنین مروری است بر اتفاقات نسخه های قبلی، تا گیمر با محیط بازی آشنا شود.

داستان بازی 4 سال بعد از وقایع HALO3 شروع می شود، که مستر چیف همراه با هوش مصنوعی کرتانا در سفینه ی Forward Unto Dawn در هوا معلقند تا شاید کسی آنها را پیدا کند، که ناگهان سفینه ی آنها به یکی از سرزمینهای Forerunner به اسم requiem نزدیک می شود و کرتانا مجبور می شود مستر چیف را از خواب مصنوعی بیدار کند.

halo دارای داستانی بسیار غنی، کامل و پر از رمز و راز می باشد، که سوالات زیادی را در ذهن شما ایجاد می کند.

روایت داستانی HALO4 نیز بی نقص است و این بار به خاطر موقعیتهایی که مستر چیف و کرتانا در آن قرار می گیرند. بار درام داستان بیشتر شده و همچنین شاهد صحنه های سینمایی بیشتری هستیم.

نهایت اوج داستان زمانی است که شما برای اولین بار (در سری HALO) با یکی از Forerunner روبه رو می شوید، نژادی که حلقه های HALO را ساختند و زمانی فرمان روایی که کشتن را به عهده داشتند و نقش خدا را هم ایفا میکردند!

اسم این Forerunner، Didact است. او فرمانده ای ارتش Forerunner ها را بر عهده داشته اما به خاطر کارهایی که انجام داده در requiem برای مدت زمان زیادی در حبس بوده است.

هدف او باز گرداندن قدرت به نژاد خود است اما انسان ها مانع رسیدن او به هدفش می باشند.

داستان بازی برای تازه واردان در سری halo کمی گیج کننده خواهد بود و البته شاید خیلی از طرفداران halo هم نکات کلیدی داستان را کاملاً متوجه نشوند!

در بازی کاراکترهای جدیدی اضافه شده است که 343 برای آشنایی بیشتر گیمرها با پیشینه ی



promethean Knight

نگاهی به بخش‌های آنلاین و تغییرات ایجاد شده

یکی از دلایل موفقیت HALO بخش مولتی پلیر آن می‌باشد که از بالانس بالایی برخوردار است. به همین دلیل به جای بهتر بودن تجهیزات بیشتر به تجربه و حرفه‌ای بودن گیمر متکی می‌باشد. برعکس Reach برای کاستومایز کردن ظاهری Spartan خود، نباید کردیت پرداخت کنید بلکه با بالا رفتن رنک‌تان و آزاد کردن مدال‌های مختلف در بازی می‌توانید قطعات جدیدی را برای سپر Spartan خود آزاد کرده و به تن کنید. هم‌چنین شما می‌توانید با انواع مختلف پرک، سلاح و قابلیت چند loadout برای خود بسازید که در ابتدا بیشتر آنها قفل هستند. در بازی بابالا رفتن رنک‌تان به شما Spartan point داده می‌شود که با آن شما می‌توانید برای خود انواع پرک و سلاح‌ها را خریداری کنید.

مودهای مولتی پلیر:

این بار در قسمت oddball شما می‌توانید به صورت تیمی بازی کنید. اسم مود infection به Flood تغییر کرده و فقط کسانی که infected شده اند امروزشان سبز نمی‌شود بلکه شکل آنها نیز به کلی تغییر و یک طرف بدنشان توسط Flood ویروسی شده و یکی از دستانشان حالت شمشیر به خود می‌گیرد. بزرگترین مود بازی Big team infinity slayer است که دو تیم ۸ نفره در مپ‌های بزرگ به مصاف هم می‌روند. در این مود تمام وسایل نقلیه در دسترس شما هستند. این بار مود Forge آزادی بیشتری به شما می‌دهد تا بتوانید با وسایلی که در اختیار شما قرار داده شده است هر چیزی را در دنیای HALO بسازید. از بازی فوتبال و گلف گرفته تا برج ایفل و یا مسابقات ماشین رانی! البته ساخته‌های خود را با دوستانتان می‌توانید به اشتراک بگذارید و یا از ساخته‌های دیگران استفاده کنید.

شما می‌توانید فیلم بازی‌هایی را که انجام داده‌اید در بخش theater تماشا کنید و از صحنه‌های مورد علاقه‌ی خود عکس بگیرید همچنین آنها را ضبط کرده مانند Forge عکس و فیلم‌های خود را به اشتراک بگذارید. متأسفانه بخش firefight را از بازی حذف شده و به جای آن بخش جالبی به اسم Spartan ops بازی اضافه کرده‌اند. این بخش جدید مانند سریال می‌باشد که با وصل شدن به شبکه‌ی Xbox Live هر هفته ۵ مرحله که به صورت co-op چهار نفره قابل بازی کردن است، همراه با یک فیلم CG به بازی شما اضافه می‌شود. Spartan ops داستان دیگری را کنار داستان اصلی بازی روایت می‌کند، به این صورت که ارتش Covenant اعتقاد دارد سیاره‌ی requiem متعلق به خودشان و خدایانشان بوده و در حال حاضر آنها در حال تصرف کردن آن سیاره می‌باشند. ارتش UNSC نیز برای مقابله با Covenant به requiem فرستاده می‌شود تا جلوی آنها را بگیرد. قرار است فصل اول Spartan ops به صورت مجانی در اختیار دارندگان بازی قرار بگیرد و به گفته‌ی ۳۴۳ طی اسال آینده با عرضه کردن قسمت‌های بعدی Spartan ops داستان HALO4 را ادامه خواهند داد.

در هفته نیز challenge هایی برای بخش‌های مختلف بازی تعیین می‌کنند که باعث تکرار بخش‌های مختلف بازی شده و در مقابل به شما XP داده می‌شود. به طور مثال از شما خواسته می‌شود که یک مرحله را بر روی legendary همراه با فعال کردن یک Skull طی کنید و یا ۱۰ نفر را در مولتی پلیر assassinate کنید... گرافیک بازی این بار دست خوش تغییرات زیادی شد.

در کنار طراحی هنری عالی، گرافیک بازی به مراتب واقعی‌تر شده و با نورپردازی خیره‌کننده و سایه‌گذاری عالی حرفی برای منتقدان باقی نمی‌گذارد. هم‌چنین به خاطر جو خاص سیاره‌ی requiem ما شاهد انواع مناطق کوهستانی، جنگلی و برفی هستیم که هر یک دارای تم رنگی و افکت‌های خاص خود می‌باشند. از مهم‌ترین لوکیشن‌های بازی می‌توان به بنا های Forerunner ها اشاره کرد. طراحان بازی در ساخت این لوکیشن‌ها کار بزرگی انجام داده‌اند، ما در سری halo چند نمونه از ساخته‌های Forerunner ها را قبلاً مشاهده کرده بودیم، این بار آنها می‌بایست محیطی را طراحی می‌کردند که هم کاملاً جدید باشد و در عین حال به طراحی‌های نسخه‌های قبلی هم شباهت داشته باشد. محیط بازی کاملاً حس یک دنیای sci-fi را به شما می‌بخشد و شما به راحتی می‌توانید به شکوه و عظمت این نژاد قدیمی پی ببرید. لطف بزرگتر شدن محیط بازی تعداد دشمنهایی که در یک صحنه با آنها رو به رو می‌شوید بیشتر شده به همین خاطر گاهی شاهد مبارزاتی هستیم که خودمان در آن نقشی نداریم. بازی از فیزیک قابل قبولی برخوردار است و تا حدی که وقتی جسد بر روی زمین می‌افتند فیزیک خود را از دست نداده و هر گونه انفجار یا ضربه‌ای باعث می‌شود، آنها به اطراف پرت بشوند. متأسفانه به خاطر بالا رفتن جزئیات و بزرگتر شدن محیط بازی، تکسچرهای بازی به مراتب ضعیفتر از HALO های قبلی کار شده اما هم‌چنان در سطح قابل قبولی قرار دارد. تمام کاتسین‌های بازی با موتور گرافیکی بازی زنده شده و تمام حرکات صورت و بدن کاراکترها نیز موشن کپچر شده‌اند تا باورپذیرتر باشند. امروزه بازی‌های اول شخص کمی پیدا می‌شود که مدل کاراکترهایش از دید سوم شخص نیز کاملاً طراحی شده باشد و این در حالی است که خیلی از این بازی‌ها هنوز وقتی پایین را نگاه می‌کنید پاهای کاراکتر خود را نمی‌توانید ببینید!

در کنار دشمنان و کاراکترهای بازی، مستر چیف در ۳ مرحله طراحی شده است. اسکلت بدن و پوست، پوششی که در زیر سپر به تن دارد، سپر و کلاهش. وقت زیادی بر روی طراحی مفاصل و سپر آن صرف شده تا هر چه بیشتر قابل باور باشد. به‌طور مثال سپری که روی دست چیف قرار دارد را طوری طراحی کرده‌اند که جلوی حرکات و سرعت او را نگیرد، تمام انگشتانش مانند بدنش به جز انگشت اشاره که برای شلیک کردن سلاح از آن استفاده می‌شود دارای روکش محافظتی می‌باشد. با وجود جزئیاتی که به آن اشاره کردیم به راحتی با شخصیت بازی‌های سوم شخص قابل مقایسه است.

ارکستر خدایان

موسیقی بازی نیز مثل HALO های قبلی عالی کار شده، خیلی‌ها شاید نتوانند با موسیقی بازی همانند نسخه‌های قبلی ارتباط برقرار کنند اما به خاطر تغییراتی که در محیط بازی ایجاد شده تم موسیقی حالت مرموز و عجیبی پیدا کرده است تا بتواند حس نا آشنا بودن را به گیمر انتقال بدهد. موسیقی بازی در صحنه‌های کلیدی و اکشن بازی به قدری عالی کار شده که هیجان بازی را افزایش می‌دهد. با وجود صداگذاری عالی و به لطف موشن کپچر همراه بادیا لاک‌های پرمحتوا، بازی به راحتی می‌تواند حس فیلم‌های سینمایی را به شما انتقال بدهد. صدای دشمنان بازی نیز به اندازه‌ی کاراکترهای اصلی عالی کار شده است. هم‌چنین تمام صدا‌های سلاح‌ها از شلیک تا تعویض خشاب نیز از نوظبت شده‌اند. در آخر Halo4 برای طرفداران این سری و سبک sci-fi شاهکاری است که هر گیمر باید حداقل یک بار آن را تجربه کند. با وجود داستان عالی در بخش تک نفره و تنوع زیادی که در مولتی پلیر بازی وجود دارد می‌توان به راحتی آن را یکی از کامل‌ترین بازی‌هایی دانست که تا به امروز عرضه شده است و می‌تواند شما را برای مدت طولانی سرگرم کند.





36	حسن ناظر مظفري
40	
24	حامد افرومند
30	
27	امير گلخاني
30	
87%	

Hitman Absolution

Developer: IO Interactive
 Publisher: Square Enix
 Genre: Action-adventure, stealth

Platform: XBOX 360, PS3
 Rating: +18

حامد افرومند

تجربه ی Absolution برای من به شخصه از Blood Money شیرین تر بود و با توجه به وفاداری خیلی خوب بازی نسبت به هیتمن های قدیمی تر باید گفت در مجموع Absolution بسیار راضی کننده بود. ایراد اساسی که می توان به بازی گرفت این بود که سازنده تلاش کرده برای جذب مخاطب بیشتر بازی را آسان تر کند. حتی با آزاد گذاشتن گیمر به چگونه انجام دادن بازی باعث شده بازی برای بعضی ها تبدیل به یک شوتر شود تا یک مخفی کاری. بعضی مراحل را حتی می توان در زمان کوتاهی به پایان رساند. پس لذت مخفی کاری چه می شود؟ اوج لذت از هیتمن زمانی است که با حوصله ی زیاد و سنجیده وارد محیط شوید و بدون کثیف کاری و بدون سر و صدا به هدف رسیده و کار را تمام کنید. داستان بازی فوق العاده است. شروع بازی و اتفاقاتی که می افتد باعث می شود احساسات را هم در مامور ۴۷ بینیم (گرچه در دنیای سینما به طرز مسخره ای عشق را در وجود او دیده بودیم!). گرافیک بازی واقعا زیباست. برخی مشکلات هوش مصنوعی در بازی دیده می شود. رفتار دشمنان و دست پاچگی آنها در محیط کمی توی ذوق می زند. همچنین زمانی که لباس گروه خاصی مثل پلیس را می پوشید در صورت ایستادن در کنار یک پلیس خیلی زود لو می روید. گویی تمام پلیس های شهر همدیگر را میشناسند! در کل این بازی انتظارات را برآورده کرد.

Absolution از دو دیدگاه قابل بررسی است. یکی مقایسه ی آن با سری بازی ها هیتمن و دیگری بررسی جداگانه ی آن. اگر بخواهیم بازی را جداگانه بررسی کنیم با یک عنوان اکشن-مخفی کاری سوم شخص، با یک سری ایرادات و باگ ها معمول این سبک روبرو می شویم. اما اگر بخواهیم بازی را به عنوان یک بازی از سری هیتمن بررسی کنیم با کامل ترین عنوان این سری روبرو می شویم. بازی همان چیزی است که هواداران انتظار دارند. یک داستان چالش برانگیز، گیم پلی روان و در عین حال واقعی و از همه مهم تر درجه سختی های متفاوت! شما هم اگر قصد دارید به سراغ بازی بروید، پیش از انتخاب آن به این فکر کنید که بازی قرار است یک هیتمن تمام عیار باشد و یا یک اکشن تمام عیار؛ اگر فکر می کنید می توانید با یک هیتمن کامل و بی نقص کنار بیاید، Absolution را انتخاب کنید و اگر نه؛ تا زمانی که وقت لازم برای بازی کردن بازی بر روی آخرین درجه ی سختی را ندارید، سراغ آن نروید!

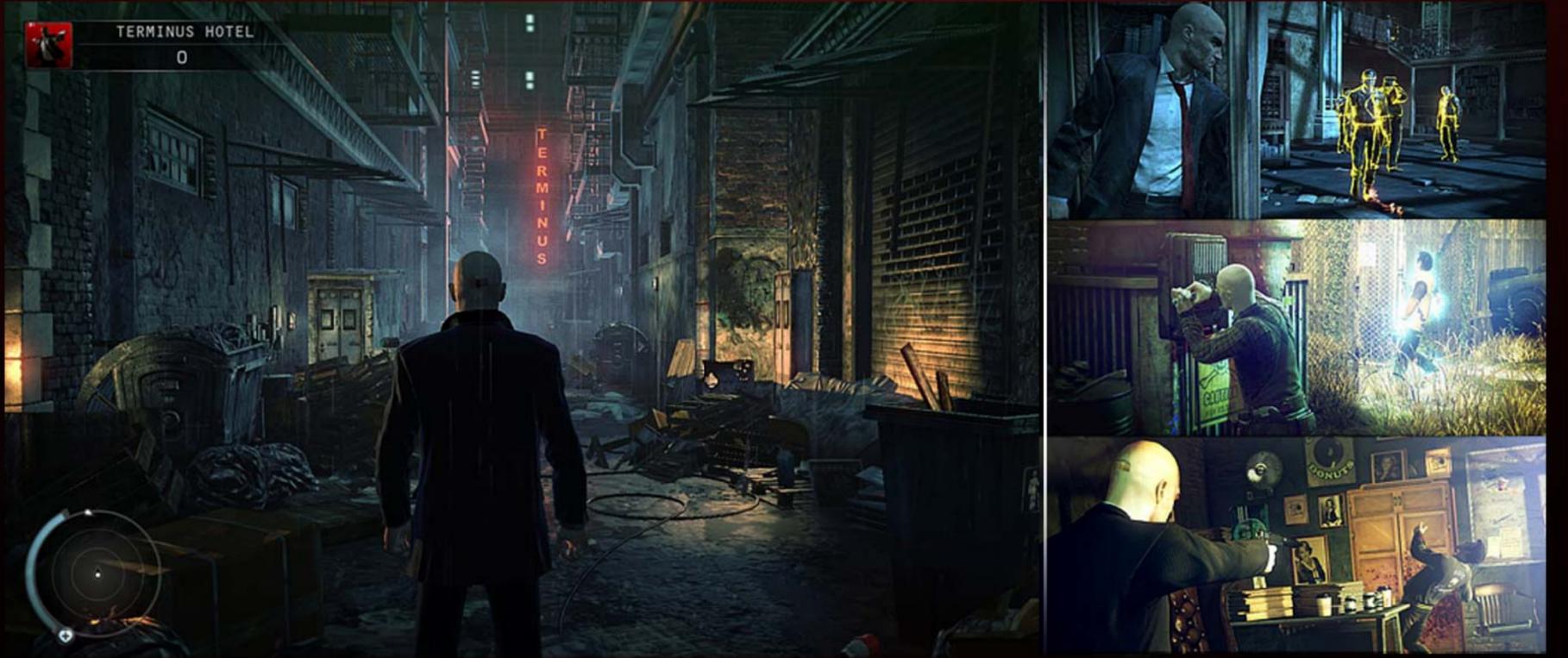
امیر گلخانی

هوش مصنوعی بازی نسبتا خوب بود اما مشکلی عمده ی آن خطی بودن آن است. شما با هر رفتار جلوی دشمن از یک راه مشخص و تکراری درگیر می شوید و تنها موردی که در این زمینه کمی تنوع به بازی بخشیده قابلیت تسلیم شدن است که باعث میشود دشمن به شما نزدیک شده و او را خلع سلاح کنید. هوش مصنوعی بازی در کل خوب بود و به جذابیت بازی می افزاید اما ممکن است در طول بازی خطی بودن بیش از حد آن احساس شود. یکی از مواردی که می توان گفت بازی در این زمینه بهترین عملکرد را داشته گرافیک و جلوه های بصری بود. نور پردازی بازی بی نظیر کار شده و به خوبی هرچه تمام تر می تواند شما را مجبور کند حتی برای چند دقیقه روی یک نقطه دوربین را متمرکز کنید و از منظره ی زیبای آن لذت ببرید! محیط بسیار پر جزئیات است و هر کجای محیط که می روید جلوه ای تازه از گرافیک خوب بازی را می بینید. این گرافیک بسیار بالا صحنه های فراموش نشدنی را برای شما به ارمان آورده. موسیقی بازی نیز در عین سادگی بسیار خوب و متناسب با جو بازی ساخته و پرداخته شده. موتور صدای بازی که سازندگان روی آن مانورهای زیادی می دادند نیز در بسیاری از جاها خوب عمل می کند و بسته به کاری که شما انجام می دهید موسیقی های کوتاه اما تاثیر گذاری پخش می شوند که برای درک موقعیت خود در بازی نکته ی مثبتی محسوب می شود. بازی بین ۱۳ تا ۱۵ ساعت به طول می انجامد که در طول این زمان گرافیک بسیار بالا و چشم نواز بازی به همراه گیم پلی جذاب و گیرا شما را در بر خواهد گرفت. این بازی به قدری خوب بود که بتوان آن را دنباله ای بر سری بازی های Hitman نام نهاد که مهم ترین المانی که در بازی به آن توجه شده بود یکی وجود نکات جذاب و جالب توجه در هر گوشه از بازی و دیگری داستانی است که به شما برای اتمام بازی انگیزه میدهد. امیدوارم از بازی لذت کافی را ببرید.

می رود به راحتی دچار برق گرفتگی شده و بعیرد. اما این راه های تصادفی بسیار محدودند و به ریختن سم در داخل غذا یا محلول پزشکی، استفاده از بترین به جای سس و ایجاد برق گرفتگی بسنده شده. یکی از نکاتی که بازی آنچنان که باید به آن نپرداخته بود داستان بازی بود دقیقا چیزی که قبل از عرضه زیاد روی آن مانور داده شده بود. روایت داستان در بعضی جا های بازی آنچنان که انتظارش را داشتیم خوب نبود. اما مورد دیگر در داستان پایان آن است که بسیار ساده و کلیشه ای به آن پرداخته شده و به گونه ای سوپرایز خاصی را ارائه نکرد. دیالوگ های بازی مخصوصا دیالوگ هایی که در طول مراحل بین دشمنان و کاراکتر های محیطی برقرار بود بسیار تاثیر گذار و جذاب طراحی شده بود. به نوعی بازی قصد داشته در طول بازی که شما سعی در زیر نظر گرفتن رفتار دشمنان دارید بیکار نباشید و به حرف هایشان نیز گوش کنید که در اکثر مواقع حالتی طنز یا حتی جدی و غم ناک دارند. این بازی مهم ترین هدفی که داشت شخصیت پردازی کاراکتر مامور ۴۷ بود. متاسفانه بیش از اندازه با آنچه قبلا از او دیدیم متفاوت نشان داده شده. اما چیزی که سعی در نشان دادنش شده بوده قابل درک و ملموس از آب در آمده. شخصیت پردازی کاراکتر های بازی بسیار خوب انجام شده و در این مورد بازی به نسبت بالایی موفق بوده. CutScene های بازی نیز با کیفیت خوبی ساخته شده اند و در پیشبرد داستان و شخصیت پردازی کاراکتر ها موثر بودند. در این بین Performance Capture هایی که توسط بازیگر های هالیوودی صورت گرفته نیز بسیار خوب انجام شده و در هر صحنه از بازی شما با یک شاهکار شبیه سازی شده روبه رو هستید. انیمیشن های InGame نیز به خوبی و ملموس ساخته شده اند به خصوص انیمیشن های مربوط به مامور ۴۷.

دشمن می کند که در بازی های قبلی یک کاهش امتیاز در طول مراحل محسوب می شد. نکته ی مثبت دیگر بازی چیز هایی است که در محیط برای کمک به شما قرار داده شده. مثلا چاقو یا آجر یا چوب بیسبال یا حتی تیر آتش نشانی. شما با استفاده از آن ها می توانید هم با پرتابشان به یک گوشه ی مشخص حواس دشمن را پرت کنید یا با استفاده از بعضی آن ها دشمن را از میان بردارید. یکی از امکاناتی که در Instinct وجود دارد Point Shooting است. با فعال کردن آن بازی چند لحظه متوقف می شود و شما می توانید هر تعداد دشمن را که می خواهید انتخاب کنید و هر موقع که خواستید مامور ۴۷ به سرعت شروع به تیراندازی به آن ها می کند البته این صحنه بسته به حدود Instinct شما است. اما این صحنه که قرار است یک صحنه ی اکشن و نفس گیر باشد متاسفانه به ساده ترین شکل ممکن صورت می پذیرد و تنها موردی که کمی به صحنه سیقل خاصی می دهد انفجار کپسول های آتش نشانی است Cover!!! گیری در بازی اصل مهمی است. برای اینکه از چشم دشمنان دور بمانید می توانید به آرامی پشت اشیای مختلف مخفی شوید و بین آن ها تغییر مکان دهید اما با این حال اگر دشمنان شما را بیش از حد در حال Cover گیری ببینند به شما شک می کنند و در دسر سازی می شود. ولی در بسیاری از موارد یک امر کار آمد است. رد کردن مراحل از راه های مختلف، شما می توانید برای کشتن اهداف مخفیانه به آن ها نزدیک شوید و در موضع مناسبی آن ها را با سلاحتان بکشید. همچنین می توانید از راه هایی استفاده کنید که مرگ آن ها تصادفی به نظر برسد مثلا می توانید برای کشتن یکی از اهداف به خوبی او را زیر نظر بگیرید، او هر چند مدت یک بار به داخل یک کلبه می رود و از آنجا آب میخورد، شما می توانید از پشت کلبه کابل برق را به لوله ی آب وصل و زمانی که هدف برای آب خوردن

داستان بازی از آنجا شروع میشود که مامور ۴۷ از طرف سازمان ICA قراردادی مبنی بر کشتن Diana Burnewood (همکار سابقش در ICA) دریافت میکند. Diana در یک ویلا واقع در حومه ی شیکاگو مستقر شده که توسط افراد زیادی محافظت می شود. مرحله ی ابتدایی بازی در مورد کشتن Diana است که در به عبارتی مرحله ی آموزشی بازی نیز محسوب می شود. یکی از نکات جالب بازی این است که در این مرحله یک صدای از پیش ضبط شده به آموزش نکات بازی می پردازد و مطابق با عملکرد شما تغییر موضع میدهد که آن را مدیون Sound Engine بازی هستیم. در بازی عوض کردن لباس اصل مهمی محسوب می شود. شما می توانید لباس هر فردی که از نظر تناسب اندام به مامور ۴۷ نزدیک باشد را بپوشید اما چون در هر محیط دشمنان به هم تیمی های خود آشنایی دارند با لباس خودشان نیز به شما شک میکنند. برای اینکه شما باید ذهنیتشان را منحرف کنید که در این راه قابلیت Instinct به شما کمک میکند تا از طریق آن چهره ی خود را برای مدتی از دید دشمنان خارج کنید. البته Instinct نیز محدودیت های خاص خود را دارد و بعد از استفاده از حدود مقرر شده نمی توانید از آن استفاده کنید. برای اینکه نیز می توانید در جاهای مشخصی خود را سرگرم کاری نشان دهید که از حد Instinct چیزی نگاهد. لباس های خاصی نیز در طول مراحل وجود دارند مثل لباس مدل سامورایی که شما با پوشیدن آن ها باید در جاهای مشخصی از مثلا یک موزه قرار بگیرید تا دشمنان را به راحتی دور زده و در موقع مناسب وارد عمل شوید. یکی از راه هایی که می توانید حدود Instinct را بالا ببرید کشتن مخفیانه ی دشمنان همچنین مخفی کردن آن ها در کمد یا یخچال یا ... نیز میتواند تاثیر گذار باشد اما نکته ی منفی در این است که بازی شما را مجبور به کشتن بیش از حد



مانی میرجوادی



28	مانی میرجوادی
40	
26	عماد عامری
30	
21	حامد افرومند
30	
75%	

Need for Speed Most Wanted

Developer: Criterion Games
 Publisher: Electronic Arts
 Genre: Racing



عماد عامری

ماشین، ماشین، ماشین، ماشین! میتوانم به صراحت بگویم، در این ۳ ساله آنقدر عنوان RACING دیده‌ام که دیگر نمیتوانم یک RACING خوب و زیبا را برای بازی کردن پیدا کنم. آیا می‌شد خاطرات MOST WANTED معروف دوباره نیز تکرار شود؟! اما نه به آن شکل که فکرش را میکنید. در E3 امسال که این بازی معرفی شد، طرفداران چه خواب‌ها و خیال‌ها که برای آن ندیده بودند! اما امان از دست EA که باز هم به قول هایش عمل نکرد و فرنجایی دیگر را نپدید کرد! البته به لطف استودیو CREATION. بازی برخلاف MW 1 داستانی جذاب را شامل نمی‌شود. دیگر خبری از آن حال و هوای داستانی نسخه اول نیست و البته بهتر بگویم انگیزه‌های برای پایان رساندن بازی وجود ندارد. صریح بگویم، انتظار دیگری از بخش داستانی بازی میرفت! بخش گیم پلی بازی هرچند خوب است اما زیر سایه داستانی بدگم میشود. اگر عنوان HOT PURSUIT را به خاطر داشته باشید، مشابهت‌های زیادی بین این عنوان و MW 2 پیدا خواهید کرد. تنها تفاوت آن این است که بجای جاده‌های برفی یا بارانی، لوکیشن بازی به شهر منتقل، و سعی شده تا بازی حال و هوای نسخه ۱ را داشته باشد. گرچه در این امر موفق نبوده و باعث شده تا این عنوان، صرفاً در بخش MULTIPLAYER جذاب باشد. گرچه بخش به اصطلاح داستانی (!) بازی نیز جذاب است، اما بعنوان کسی که نسخه ۱ را تجربه کرده، این بخش برایم جذاب نبود. در آخر میتوانم بگویم به شخصه 2 MOST WANTED برایم تجربه‌ای نبود که مبیایست می‌بود. اما اگر به بازی‌های این سبک علاقه دارید، تجربه این عنوان میتواند سرگرم کننده باشد.

سوء استفاده از اسم یک عنوان بزرگ و خاطره انگیز که بدون شک بهترین عنوان سری به شمار می‌رود و خیلی‌ها NFS را با عنوانی به نام Most Wanted می‌شناسند. به نظر من بهتر بود نام بازی Hot Pursuit 2 بود تا MW. این به این معنی نیست که با بازی خوبی طرف نباشیم، بلکه این عنوان به هیچ وجه نمی‌تواند حال و هوای MW را آنطور که بود، زنده کند. شاید کسانی که خوره‌ی ریسینگ باشند بتوانند بازی از بازی لذت زیادی ببرند ولی متأسفانه در حالی که هیچ داستانی وجود ندارد، انگیزه‌ی زیادی هم برای ادامه‌ی بازی نمی‌ماند. به شکلی که امکان دارد در میانه‌ی بازی از ادامه‌ی کار منصرف شوید چون چیز جدید و خاصی در بازی مشاهده نمی‌شود. با تمام این مشکلات نباید فراموش کرد سازنده‌ی بازی Criterion است و با یک نگاه به بازی می‌توان به کیفیت بسیار خوب آن پی برد. چیزی که دیگر در عناوین Black Box دیده نمی‌شود و حتی با وجود خط داستانی به هیچ وجه انجام بازی‌ای مثل RUN لذت بخش نیست. اهمیت گیم پلی اینجا خودنمایی می‌کند. بازی بسیار کم نقص است و ایرادات کوچکی دارد. از نظر گرافیکی بازی فوق العاده است و ایراد خاصی هم در فیزیک بازی دیده نمی‌شود. اوج جذابیت بازی را در بخش multiplayer بازی خواهید دید.

حامد افرومند

باز هم می‌توانید ماشینتان را برای ننگ داشتن در کورس سرعت‌های سرسام آور رقیبانتان به روز رسانی کنید و شرایط آن را بهتر از قبل کنید. گرافیک بازی بسیار عالی است. در یک کلام شاید هیچ نکته‌ی منفی نداشته باشد. EA این روزها همه‌ی بازیهایش را با گرافیکی بالا روانه بازار می‌کند. البته با اینکه NFS:MW را با موتور گرافیکی Frostbite 2 نساخته‌اند، اما باز هم گرافیک بی نظیر بازی چشم‌ها را خیره می‌کند. شما با دیدن یک ماشین BMW، عاشق این ماشین می‌شوید، چون چیزی را که می‌بینید به واقعیت نزدیک است و ماشین‌ها بیش از پیش به آنچه در واقعیت هستند، شباهت دارند. این خیره کنندگی فقط در ماشین‌ها خلاصه نمی‌شود. سطح شهر پر از زیبایی‌هایی است که شاید شما را ترغیب کند که فارق از انجام مسابقات در آن رانندگی کنید از زیباییش بهره ببرید. شهر مکان‌های بسیار متفاوتی دارد و در انجام مسابقه‌های مختلف، با اکثر نقاط شهر آشنا می‌شوید. صداگذاری در بازی مثل همیشه خوب بود. اما شاید موسیقی‌های زیبای بازی آنچنان به گوشتان نمی‌رسد. چون صدای موتور ماشین‌ها به حدی زیاد بود که صدای موسیقی را نمی‌توانستید بشنوید. شاید به موسیقی می‌رسیدید که مور علاقه‌تان است، اما صدای وحشت آور موتور ماشین اجازه‌ی شنیدن موسیقی را به شما نمی‌داد. شاید این باعث واقع گرایانه تر شدن بازی بشود، و از آنجایی که دوربین در همه‌ی حالت‌ها از نمای بیرون ماشین است، تغییر صدا گذاری زیادی نباید به گوش برسد. اما من شخصا علاقه داشتم بیشتر با موسیقی‌ها آشنا شوم، که این امر میسر نبود.

های عقبتان را عفو می‌کنند و دسته جمعی به سراغ شما می‌آیند. اما در کنار این‌ها، فرمان ماشین‌ها در این بازی عالی تعبیه شده بودند و تجربه‌ی رانندگی واقعی را برایتان به ارمغان می‌آوردند. طوری که تفاوت فرمان‌های مختلف ماشین‌ها را از هم احساس می‌کردید و می‌توانستید بدون آنکه در واقعیت پشت آن ماشین بنشینید درباره‌ی آن، نظرهایی صادر کنید که به واقعیت نزدیک هستند. بازی در نسخه‌ی آنلاین هم جذاب است. این بازی در نسخه‌ی آنلاین مسابقه‌های متلف و هیجان انگیزی دارد. در نسخه‌ی Multi Player شما با انجام مسابقه‌های هیجان انگیز با گیم‌هایی در سطح جهان، به رقابت‌هایی بسیار نزدیک و تنگاتنگ می‌پردازید که کاملاً قابلیت ایجاد اعتیاد در شما را دارد. اما شاید وقتی نام NFS:MW مطرح شد، بیشتر گیم‌رها تصور می‌کردند، بعد از مدت‌ها بالاخره NFS به نسخه‌ی محبوبشان، یعنی MW که سالها پیش عرضه شده بود بازگردد. همان روایت داستانی جذاب و در کنارش ماشین‌هایی که به سلیقه‌ی خودتان آنها را تغییر دهید. اما چند نسخه‌ای می‌شود که دیگر خبری از تغییر NFS نیست. اینبار هم این بازی از این قاعده مستثنی نیست و شاید بزرگترین انتقاد گیم‌رها از این بازی همین موضوع باشد. در کنار این، هیچ داستانی در این بازی وجود ندارد که شما را به ادامه‌ی بازی ترغیب کند، تنها مسابقاتی است که شما باید در صدر تحت تعقیب ترین راننده‌ها قرار بگیرید. کلیت داستان بازی همین است و شما بر خلاف MW پیشین، هرگز در روند روایت داستان شوکه نمی‌شوید چون که هیچ داستانی در آن وجود ندارد. همه‌ی ما MW پیشین را به یاد داریم، روایت زیبای داستان، شخصیت پردازی بسیار خوب و همچنین ایجاد تغییرات در ماشین‌ها و... اما حالا دیگر خبری از آنها نیست و این MW حتی هیچ شماره‌ی دومی را در کنار نام خود نمی‌بیند. رنگ و تنوع ماشین‌ها عالی است. شاید تغییرات دلخواه در ماشین‌ها وجود نداشته باشد، اما شما

مثل همیشه و همانطور که از سری بازیهای NFS به یاد داریم، احساس سنگین بودن ماشین‌ها (البته کمتر از قبل) در بازی شاید کمی آزار دهنده بود. اما باید اذعان کرد که در کنار این سنگینی، ماشین‌ها بیشتر از نسخه‌های قبلی NFS چپ می‌کردند و از این نظر طبیعی تر شده بود و جای شکرش باقی است. بازی از ویژگی‌های زیادی برخوردار بود. مثلاً در این سری از بازی‌های NFS تعقیب و گریز پلیس برگشته بود و گیم‌رها می‌توانستند باز هم تحت تعقیب بودن را احساس کنند. اما این تعقیب و گریز در کنار پر هیجان بودن و جذاب بودن، نارسایی‌هایی هم داشت. مثلاً به علت زیاد بودن ماشین‌ها و تنوع بیش از حد ماشین‌ها، گاهی پیش می‌آمد که شما مجبور بودید با یک ماشین شاسی بلند که سرعتش بسیار پایین است از دست پلیس‌ها فرار کنید. این کار تنها با از بین بردن ماشین‌های پلیس امکان پذیر بود، چون سرعت ماشینتان آنقدرها هم زیاد نبود که با نیترو از دستشان فرار کنید. در کنار این، گاهی اوقات وجود ماشین‌های پلیس بسیار زیاد برایتان احساس غیر طبیعی بودن بازی را فراهم می‌کرد. به طوریکه شاید از دست پلیس‌ها فرار می‌کردید، همیشه یک ماشین پلیس دیگر در نقشه به سمتتان می‌آمد که شما هیچ کاری جز استقبال از او نداشتید که در نوع خود بازی را سخت تر و شاید کسل کننده تر می‌کرد. چون امکان داشت یک تعقیب و گریز تا مدت‌ها به طور بیانجامد و شما در آخر خودتان را تحویل پلیس بدهید. چون این کار اگر چه نمره‌ی مثبتی برایتان نداشت، اما نمره‌ی منفی هم نداشت شما می‌توانستید کمبود امتیازاتان را با انجام مسابقه بهتر از قبل کنید. یکی دیگر از مشکلاتی که در همه‌ی بازیها وجود دارد، این است که شخصیت‌های بد همیشه فقط و فقط به دنبال شما هستند. یعنی در یک مسابقه، پلیس بیشتر شما را تحت تعقیب دارد، نه ماشین‌های دیگر را. بارها می‌شود که شما از همه‌ی ماشین‌ها پیش می‌افتید اما هرگز از پلیس‌ها پیشی نمی‌گیرید و پلیس‌ها همه‌ی ماشین

عشق سرعت، بهتر از قبل؟
 زندگی بی هیجان، چیزی است که هیچکدامان تاب تحمل آن را ندارد. در زندگی روزمره بارها شده که می‌خواهیم سخت ترین کارها را انجام بدهیم و بارها شده دچار خستگی مفرط و شدید می‌شویم و گاهی از زندگی ساده و بی هیجان، می‌خواهیم دل را به دریا بزینیم. یکی از زندگی‌های پر هیجان رانندگی پر سرعت است. کمتر کسی پیدا می‌شود که به سرعت عشق نورد و از آن لذت نبرد. پس شاید باید کلاه ایمنی را بر سرمان بگذاریم و ماشین پدر را برداریم و به دل خیابان‌ها بزینیم و لایه بکشیم؟ نه... نیازی نیست... هیجوقت بازی را کنار نمی‌گذاریم... همه‌ی گیم‌رها با تجربه با سری بازی‌های NFS آشنا هستند. یکی از آن دسته از بازی‌هایی که همیشه حرفی برای گفتن داشته و با فراز و نشیب‌های بسیار، و پیدا شدن رقیب‌های قدرتمند در عرصه‌ی بازیهای Racing همچنان محبوبیت خاص خود را حفظ کرده است و امسال با آخرین نسخه از بازیهای خود، یعنی Need For Speed Most Wanted باز هم قدم به عرصه‌ی بازیهای Racing گذاشته و از قضا توانسته جایزه‌ی بهترین بازی Racing سال ۲۰۱۲ را از آن خود کند. GamePlay بازی را شاید بتوان گفت تغییر چندانی نسبت به نسخه‌های قبلی این بازی نداشته است. هرچند این امر یک فاکتور منفی به حساب نمی‌آید. چون گیم‌پلی NFS:MW مثل همیشه روان و جذاب و کنترل این بازی در همه‌ی پلتفرم‌ها دلنشین بود و تجربه‌ی یک بازی Racing تمام عیار را برای گیم‌رها به ارمغان می‌آورد. در Gameplay این بازی چندان احساس نارسایی نمی‌شود، هرچند کاملاً هم بی نقص نبود. فیزیک ماشین‌ها بهتر از قبل شده بود و در برخورد با کناره‌های جاده و ماشین‌های دیگر احساس یک برخورد واقعی را می‌کردید، اما



تعقیب و گریز در بازی هیجان انگیز است



تفاوت و گرافیک ماشین‌ها بی نظیر است



HYPE

درود بر تمامی شما مخاطبان فهیم گیمفا پلاس دیجیتال. امیدوارم که در این فصل سرد و پر از بازی، حالتان خوب و کنسول‌ها و کامپیوترهایتان پر از بازی باشد! دیدگاه این شماره را به موضوعی اختصاص دادیم که در چند سال اخیر بسیار همه‌گیر شده و توجه بسیاری از بازی‌نویسان و بازی‌سازان را به خود جلب کرده است. هایپ کردن این روزها بیش از پیش در جامعه‌ی گیم جهانی مرسوم شده است. هایپ‌ها انواع مختلفی دارند و از هایپ نوشتاری گرفته تا هایپ تصویری و ... متنوع‌اند. در این شماره قصد داریم ببینیم که آیا «هایپ کردن برای بازی‌ها خوب است یا بد؟». پیش از این که به سراغ نظرات اعضای تحریریه برویم یک عذرخواهی از تمامی شما عزیزان می‌کنیم که این شماره نتوانستیم نظرات شما را در این بخش منعکس کنیم. از شماره‌ی آینده نظرسنجی دیدگاه در اولین فرصت در وب‌سایت گیمفا قرار خواهد گرفت.

دانیال نوروزی

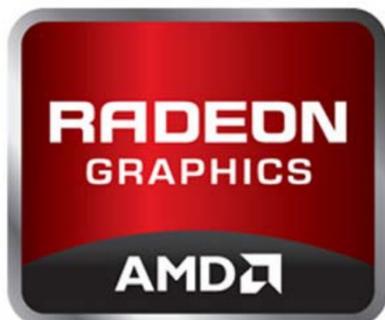
موضوع هایپ کردن و به نوعی تبلیغات گسترده برای یک محصول در صنعت بازی‌های ویدئویی یک استاندارد کاری محسوب می‌شود که اگر شرکت سازنده‌ی بازی آن را رعایت نکند باید به محصولش شک کرد. شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی دنیا برای مثال راک استار حداقل یک سال قبل از تاریخ انتشار بازی، شروع به انتشار عکس، تریلر و خبرهای داغ از محصولشان می‌کنند و با این هایپ کردن مخاطبین بیشتری را به خود جذب می‌کنند. البته هایپ کردن از یک طرف سطح انتظارات را از محصول فوق بالا خواهد برد و بالا رفتن سطح توقع مانند شمشیری دو لبه هم می‌تواند خوب باشد و هم فاجعه‌آمیز. تمامی نتایج هایپ‌هایی که میشود بسته به عملکرد شرکت بازی‌ساز در ارائه‌ی آن چیزی است که در هایپ‌هایش گفته، هایپ، یک لزوم است و این لزوم باید در صنعت بازی‌های ویدئویی ایران نیز جایوفتد ولی متأسفانه ما شاهد این مهم نیستیم. بازی تولید می‌شود و تاریخ عرضه مشخص می‌شود ولی جالب اینجاست تا عرضه‌ی بازی یک تریلر نیز منتشر نمی‌شود! شرکت بازی‌ساز باید سعی کند مخاطب را از قبل شیفته و تشنه‌ی محصولش بکند اگر هدفش مخاطبین گیم است! همین عامل هایپ یک سوی دیگرش در مجلات و مطبوعات جریان دارد که بسیار حائز اهمیت است. اگر از مخاطبین قدیمی باشید به خوبی میدانید که هایپ از زمان مجله‌ی گیم‌لند با بچه‌های این مجموعه بوده است و همین بخش سبب مطرح شدن ما شد. باید در هایپ چه در بازی‌سازی چه در هایپ توجه داشت اگر سطح توقع مخاطب را زیاد می‌کنید، فراتر از آن خود در حرکت باشیم تا در انتها نتیجه‌ی ای که می‌گیریم پایتینتر از سطح توقعات نباشد که اگر باشد یک شکست کامل محسوب می‌شود.

حامد افرومند

کمپانی‌های بزرگ این روزها فقط به فروش عناوین خود فکر می‌کنند. در این راه برای بعضی عناوین تبلیغات وحشتناک و با هزینه‌های آنچنانی را شاهد هستیم. تبلیغات بیشتر و تاکید بر روی نقاط قوت بازی، بالا رفتن انتظارات را در پی دارد. کار به جایی می‌رسد که در مورد بعضی از بازی‌ها تمام قسمت‌های جذاب بازی در قالب تریلرها و تصاویر به نمایش در می‌آیند و این در حالیست که در زمان انتشار به جز آن قسمت‌ها، بازی بسیار کسل‌کننده و ضعیف است. در واقعاً تاکید بیش از اندازه روی نکات قوت بازی باعث می‌شود که در زمان انتشار کوچکترین ایراد به نظر بزرگ به نظر برسد و این مسئله به بازی لطمه‌ی جدی وارد می‌کند. ممکن است حتی بازی در سطح بسیار بالایی قرار داشته باشد ولی اینجاست که می‌بینیم انتظارات گیم‌ر حتی از این هم بالاتر بوده و حالا به هیچ وجه بازی راضی‌نمی‌کند. تبلیغات (حتی از نوع سرسام‌آور) کار اشتباهی نیست، بلکه دانش بالایی از سوی سازنده و کمپانی می‌طلبد. تبلیغات باید طوری باشد که فروش بازی را تضمین کند و از طرف دیگر انتظارات را در سطح معقولی نگه دارد. کمپانی EA که چند سالیست با تغییرات در سیاست‌های خود جهت‌گیری خوبی داشته و شاهد بازی‌های خوبی از این شرکت بوده ایم. اما همین شرکت در رابطه با بازی‌های استدیوی DICE به شکل وحشتناکی دچار اشتباهات در تبلیغات می‌شود و که حاصل آن بازی‌هایی نظیر Battlefield 3, Mirror's Edge و یا همین Medal of Honor: Warfighter بود. بعضی اوقات ساخت یک بازی توسط یک استدیوی بزرگ طی مدت زمان طولانی می‌تواند انتظارات را بالا ببرد. مخاطب با خود فکر می‌کند که طی این همه سال قطعاً زحمت زیادی کشیده شده و بازی کاملاً بی‌عیب و نقص خواهد بود. مثالی که در مورد Alan Wake به عینه دیدیم. شخصاً سیاست Rock Star را بیشتر از بقیه‌ی کمپانی‌های بزرگ بازی‌سازی می‌پسندم. گرچه در مورد L.A. Noire داستان کمی متفاوت بود ولی در مورد بازی‌های اصلی RS یعنی GTA و Red Dead Redemption با وجود صرف هزینه‌ی زیاد نمایش‌های مختصر و مفیدی را از بازی شاهد بودیم که در کنار تضمین کامل موفقیت فروش بازی، تمام نقاط قوت بازی را رونمی‌کردند و در مورد GTA V هم دقیقاً این مسئله صادق است.

امیر گلخانی

به جرات می‌توانم بگویم اولین هایپ نوشتاری در ایران توسط بنده و دانیال نوروزی در اسفند ماه سال گذشته و در مجله‌ی الکترونیکی گیم‌لند به رشته‌ی تحریر درآمد. هنگامی که این هایپ را از مجله‌ی Game Informer می‌نوشتیم همواره نسبت به ماهیت کلی مطلب شک داشتیم؛ مگر می‌شود که در یک مطلب فقط از یک عنوان تعریف شده و تنها از خوبی‌های آن بگویم؟ این بود که با مشورتی که با یکدیگر انجام دادیم سعی کردیم تا هایپ‌ها را از حالت مطلق‌گرایی و تعریف بیش از حد از یک عنوان خارج کرده و تنها به نوعی پیش‌نمایش با اطلاعات دسته اول تبدیل کردیم. در حال حاضر مجلات فارسی زبان بسیاری در ایران به نوشتن هایپ می‌پردازند؛ اما متأسفانه این هایپ‌ها تماماً نظر مثبت دارند و به هیچ وقت حالت انتقادی به خود نمی‌گیرند. این مسئله علاوه بر منتقدین و نویسندگان در بین بازی‌سازان نیز همه‌گیر شده است. آن‌ها بدون توجه به محتوای اثری که در دست ساخت دارند به تبلیغ و هایپ برای بازی خود می‌پردازند. نتیجه‌ی چنین تبلیغ‌ها و هایپ‌های بی‌هوده‌ی ای‌عناوینی هم‌چون Medal Of Honor Warfighter و یا Battlefield می‌شوند که با هایپ‌های تصویری و نوشتاری بسیار عرضه شده و به دلیل بالا بودن حد انتظار مخاطب با نمرات پایین منتقدین و هم‌چنین فروش نه‌چندان مطلوب مواجه می‌شوند.



آغاز نبردی دیگر در جبهه ی HARDCORE GAMING

Radeon HD یا NVIDIA مسئله این است!

بیتی خود با ۳ گیگابایت حافظه GDDR5 در ارتباط است. فرکانس موثر حافظه 6GHz بوده و پهنای باند حافظه برای هر هسته 240GB/s می باشد. بر خلاف کارت گرافیک GeForce GTX 690 که از دو هسته GK104 با فرکانس پایین تر نسبت به GeForce GTX 680 تشکیل شده بود، هسته های Tahiti استفاده شده بر روی کارت گرافیک Radeon HD 7990 نسبت به Radeon HD 7970 سریع تر می باشند. شرکت AMD فرکانس هسته را در این کارت گرافیک از 920MHz به 1000MHz افزایش داده و عنوان GHz Edition را بر روی این کارت گرافیک درج نموده است. این کارت گرافیک از دو ورودی برق ۸ پین تغذیه کرده و دارای یک خروجی تصویر DVI و چهار خروجی mini Display Port می باشد. در جدول زیر می توان هر دو محصول را مورد بررسی و مقایسه قرار داد

این شرکت اینک قصد دارد با عرضه کارت گرافیک جدید دو هسته ای خود با نام Radeon HD 7990 این عنوان را مجدداً بدست آورد. پیشتر از این کارت گرافیک در Roadmap شرکت AMD با نام رمز New Zealand یاد شده بود. این کارت گرافیک طویل از طراحی سیستم خنک کننده ای متفاوت با Radeon HD 6990 برخوردار است. در خنک کننده این کارت گرافیک فن به قسمت میانی و ما بین دو Heat Sink آلومینیومی انتقال یافته است. این طراحی مشابه طراحی سیستم خنک کننده کارت گرافیک GeForce GTX 690 می باشد. کارت گرافیک Radeon HD 7990 دارای دو هسته Tahiti خواهد بود. هر کدام از این هسته ها با دارا بودن ۲۰۴۸ پردازنده جریانی و ۳۲ واحد ROP، مشخصاتی همانند Radeon HD 79۷۰ دارند. هر هسته به وسیله رابط حافظه عریض ۳۸۴

اطراف فن این کارت گرافیک، برای کاهش نوسان و افزایش تبادل گرمایی با لایه ای از منیزیم پوشانده شده است. البته برای خنک سازی این غول گرافیکی به همین یک مورد اکتفا نشده و این کارت علاوه بر فن قدرتمندی که در وسط دارد، از دو اتاقک بخار هم در دو طرف بهره می برد. GTX 690 تقریباً ۴ دسی بل از مدل های قبلی ساکت تر است، در حالی که نرخ فریم دو برابر را پشتیبانی می کند. البته باید برای به بازار آمدن این کارت گرافیک، کمی صبر کنید تا بتوانید مشغول بازی با Crysis 2 Ultra با سرعت ۵۷.۸ فریم بر ثانیه شوید! اما در آن سوی خاک ریز و در سنگر مقابل شرکت AMD پس از عرضه کارت گرافیک GeForce GTX 690 از سوی شرکت NVIDIA عنوان قوی ترین کارت گرافیک را به شرکت رقیب واگذار کرد.

رقابتی از ازل تا ابد. انگار قرار نیست آتش بسی برای این جنگ اعلام شود. این بار به تماشای فاز جدیدی از این نبرد خونین نشسته ایم. جایی که دو غول بزرگ دنیای جذاب و شگفت انگیز گرافیک با ارائه جدیدترین ابزار جنگی خود دنیا را محو قدرت خود کرده اند. پس از آنکه NVIDIA در فستووال بازی های رایانه ای شانگهای از کارت گرافیک جدید خود پرده برداری کرد، جایگاه خود را به عنوان سازنده سریع ترین کارت گرافیک دنیا تثبیت کرد. GeForce GTX 690 محصولی است که با دو واحد GPU کپلر ۲۸ نانومتری، عنوان «سریع ترین کارت گرافیک دنیا» را از GTX 680 ربوده و به نام خود ثبت نموده است. این کارت گرافیک دارای ۳۰۷۲ هسته کودا بوده و بدنه بیرونی آن از جنس آلومینیوم با روکش کروم سه ظرفیتی است.

	NVIDIA GeForce GTX 690	Radeon HD 7990 GHz Edition
GPU	GK104	Tahiti
Digital max resolution	2560x1600	2560x1600
Analog max resolution	2048x1536	2048x1536
Process Technology	28nm	28nm
PCB Form	ATX	ATX
Memory Clock	3004MHz	2500MHz
Memory Size	4GB	6GB
Memory Bus	512 bit	384bit
Card Bus	PCI-E 3.0	PCI-E 3.0
Memory Type	GDDR5	GDDR5
DirectX	11.1	11.1
OpenGL	4.2	4.2
Multi-view	4	4
I/O	DVI-I*2 DVI-D*1 mini DisplayPort*1	DVI-I * 1 Mini DisplayPort * 4
Card size	H=38 mm, L=279 mm, W=111 mm	H= 38mm, L=285 mm, W=126 mm
Power requirement	600w	400W

دستکش شش پد قرار دارد که اعمال کنترل معمول تلفن هوشمندتان را انجام می دهد. با این دستکش انجام کارهایی چون پاسخ به تماس ها، رد تماس، تغییر آهنگی که در حال شنیدن هستید یا کم کردن ولوم بدون در آوردن دستکش امکان پذیر می گردد. این دستکش امکان کار با اغلب دستگاه های اندروید و iOS را برای آن فراهم می آورد. البته Blue Infusion Technologies می گوید که برای تولید تجاری آن نیاز به سرمایه اولیه حداقل ۵۰ هزار دلاری دارد که مشغول جمع آوری آن از طریق Kickstarter است. این شرکت تصمیم دارد دستکش های گرم و راحت بلوتوثی خود را به قیمت ۲۰۰ دلار در بازار عرضه کند.

خدا حافظ محدودیت!

بالاخره سر و کله هارد دیسک های ۴ ترابایتی هم در بازار تشنه ابزارهای ذخیره سازی اطلاعات پیدا شد و اکنون وسترن دیجیتال مدل داخلی یا اینترنال این محصول خود را آماده فروش کرده است. این هارد درایو ۴ ترابایتی که WD Black دسک تاپ نامیده می شود، با سرعت ۷۲۰۰ دور در دقیقه کار می کند و از کش ۶۴ مگابایتی به همراه پردازش دو گانه بهره می برد. Actuator دو مرحله ای هم این درایو حجم را دائم فعال نگه می دارد. این درایو با کابل SATA و سرعت ۶ گیگابیت بر ثانیه به کامپیوتر شما متصل شده و تقریباً بهترین امکانات یک هارد امروزی را تنها با ۳۳۹ دلار برای تان فراهم می آورد. البته شاید برای افرادی که بیشتر به دنبال کارایی و پردازش سنگین هستند، نسبت به SSD کمی گران باشد، اما مطمئناً عاشقان فضای ذخیره سازی را حسابی راضی نگه می دارد.



نسل بعدی کنسول بازی مایکروسافت: با ایکس باکس ۷۲۰ آشنا شوید

خبرها و شایعاتی از نسل بعدی کنسول بازی ایکس باکس از راه رسیده است. نسلی که احتمالاً ایکس باکس ۷۲۰ نام دارد و مهمترین تغییر آن اضافه شدن درایو بلو-ری و کینکت ۲ است. در کنار آن یک پورت A/V هم به ایکس باکس ۷۲۰ اضافه شده که امکان ضبط تصاویر تلویزیونی هم به آن می دهد. نسل بعدی سنسور کینکت به همراه ایکس باکس جدید معرفی خواهد شد. گفته می شود که دقت کینکت ۲، نسبت به نسل اول بسیار بهتر شده و تصویر برداری دو گانه و تشخیص صدای بهتر هم به آن اضافه شده است. در کنار آن کینکت دوم می تواند همزمان ۴ کاربر را تشخیص دهد.

در عین حال مایکروسافت ساخت یک عینک واقعیت افزوده را هم در برنامه کاری آینده این کنسول قرار داده است. عینکی که همراه با ارابه این کنسول وارد بازار نخواهد شد. مشخصات سخت افزاری جدید هم شامل پردازشگر ۴ هسته ای و ۸ گیگابایت رم است. اگر همه چیز طبق برنامه و خبرهای گفته شده پیش برود باید در June 2013 منتظر ایکس باکس ۷۲۰ باشیم.



دوربین دیجیتال جدید Panasonic

پاناسونیک امروز از دوربین فیلمبرداری حرفه ای AG-AF105A pro خود رونمایی کرده و محصولی جدید برای دوست داران طیف رنگی عالی عرضه نمود. اکنون شما می توانید از طریق پورت SDI live view این دوربین تصاویر اچ دی با عمق رنگ ۱۰ بیت را به رکوردرهای بیرونی منتقل کنید. یعنی اینکه طیف رنگی کارتان به یک میلیارد می رسد و ۱۰۲۴ سطح از سایه خاکستری را در اختیار خواهید داشت. دوربین قبلی این سری از محصولات پاناسونیک با قیمت ۶۰ هزار دلار و عمق رنگ ۸ بیت عرضه شده بود که خود در پله بالاتر از محصولاتی همچون اسکارلت از RED قرار می گرفت. دوربین جدید علاوه بر بهبود عمق رنگ، امکان جدید ضبط تصاویر به صورت PS را فراهم می آورد که سرعت انتقال دیتای آن ۲۵ مگابیت بر ثانیه است و در حالت های فول اچ دی 1080p با سرعت ۶۰ فریم بر ثانیه و 1080p با سرعت ۵۰ فریم بر ثانیه به فیلمبرداری می پردازد. از دیگر امکانات آن می توان به ضبط صدای ۱۶ بیت LPCM و ابزارهای فوکوس بهبود یافته اشاره کرد. این محصول از ۱۵ نوامبر در ژاپن به بازار عرضه شده است.

آنها اپلیکیشن جدید شان را روی ۲۸ داوطلب که نمی دانستند تحت چه آزمایشی هستند، امتحان کردند و در ۱۰ تا ۴۰ درصد موارد توانستند اطلاعات مورد نیاز را از مغز آنها بیرون بکشند! (تصویر بالا)

در این بررسی آنها روی «پاسخ ۱۲۰۰، تمرکز کرده بودند. یک موج مغزی کاملاً مشخص که زمانی ظاهر می شود که مغز ما «چیزی را تشخیص داده باشد». مثلاً وقتی یک چهره آشنا را می بینید این موج مغزی ایجاد میشود. یا چیزی می بینید که متناسب با کاری است که در حال انجام اش هستید. در این تحقیق تعداد تصویر حاوی نقشه مکان های مختلف، بانک ها، رمز عبور کارت بانک و... از مقابل چشم داوطلب ها عبور می کرد. هر زمان که موج ۱۲۰۰ ایجاد می شد یعنی تصویر برای داوطلب آشنا بوده. در نتیجه محل زندگی، بانک و شماره رمز آنها مشخص می شده است! با چنین وضعیتی اگر کمی بیشتر روی این اپلیکیشن کار شود احتمالاً دقت آن بسیار بیشتر خواهد شد و تصورش را بکنید که باید منتظر چه چیزهایی باشیم. البته دفاع شما هم می تواند در این حالت این باشد که در چنین شرایطی به چیز دیگری فکر کنید. اما به هر حال بشر کم کم در حال نفوذ به درون مغز است و شاید تا چند سال دیگر آنجا محل امنی برای نگهداری اطلاعات به حساب نیاید.

OOFDM

فکر می کنید اینترنت گوگل فیبر به اندازه کافی سریع است؟ شاید. اما گروهی از دانشمندان در Wales مشغول تهیه چیزی هستند که ۲۰۰۰ برابر سریعتر و بهتر است! به گزارش IS Preview، گروهی از دانشمندان دانشگاه Welsh Bangor سعی در ساخت «بک شیوه» به صرفه تجاری برای استفاده از Optical Orthogonal Frequency Division Multiplexing یا OOFDM بر روی خطوط فیبر نوری دارند، که بتوانند پهنای باند فعلی رد و بدل شده را ۲۰۰۰ برابر افزایش دهند! بخش جذاب ماجرا هم اینجا است که آنها به دنبال استفاده از تحقیقات شان جهت افزایش سرعت اینترنت خانگی و تجاری هستند. و استفاده از آن به عنوان زیرساخت در جاهایی مانند کابل های زیر دریایی را در درجه دوم اهمیت قرار داده اند. Jianming Tang استاد دانشگاه بنگور می گوید که این تکنولوژی جدید، علاوه بر اینکه به شکل دیوانه واری سریع خواهد بود، «بدون توجه به محل زندگی مشترکان و با همان قیمت اینترنت ۲۰ مگابیت بر ثانیه فعلی، تضمین کافی برای کیفیت هم خواهد داشت.»

موتورولا در فکر جهش

اگر با بازار تلفن های هوشمند امروز دنیا آشنا باشید، حتماً می دانید که فعلاً جدال شرکت ها بر سر پردازنده های ۱.۴ و ۱.۵ گیگاهرتزی است. اما به نظر می رسد موتورولا قصد دارد با گامهای بلند، کمی جلوتر از رقبا را از نظر سرعت پردازش هدف گیری کند. این شرکت در ماه سپتامبر با تولید اولین اسمارت فون اندرویدی مجهز به چیپ اینتل با نام RAZR توان خود را در ساخت اسمارت فون به رخ کشید. اکنون با توجه به جامعه اندروید دوست چین، موتورولا تصمیم گرفته نسخه ویژه ای از این محصول خود را برای کاربران پر تعداد چینی آماده کند. RAZR MT788 که قرار است توسط اپراتور چاینا موبایل عرضه شود مشخصاتی از این قرار دارد: پردازنده ۲ گیگاهرتزی اتم اینتل Z2480، به همراه صفحه ۴.۳ اینچی AMOLED با رزولوشن ۹۶۰ در ۵۴۰ پیکسل و محافظت شده توسط گوریلا گلاس، که از یک دوربین ۸ مگاپیکسلی بهره برده و از طریق ورودی میکرو اس دی تا ۳۲ گیگابایت حافظه جانبی را پشتیبانی می کند. سیستم عامل این موبایل هم اندروید ۴.۰ بستنی حصیری است. تفاوت های این نسخه ویژه چین با «ریزر آی» اصلی در طراحی بدنه و همچنین توان باتری است. باتری مدل اصلی ۲۰۰۰ میلی آمپری بوده است که در اینجا با یک نمونه ۱۷۳۵ میلی آمپری جایگزین شده است. از دیگر نقاط افتراق این دو محصول می توان به حافظه داخلی ۴ گیگابایتی (به جای ۱۶ گیگابایتی) و دوربین جلو ۰.۳ مگاپیکسلی (به جای ۱.۳ مگاپیکسلی) اشاره کرد. این محصول از نیمه دسامبر وارد بازارهای چین خواهد شد.

دستکش بلوتوث

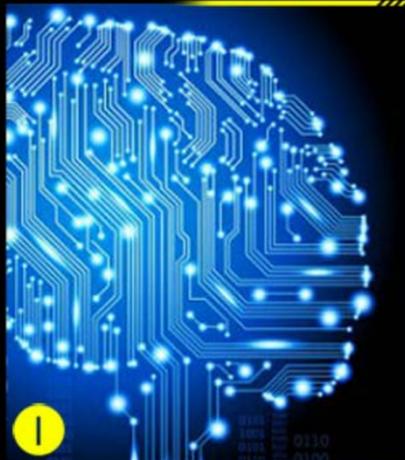
احتمالاً شما هم به دنبال راه حلی هستید که بدون در آوردن دستکش تان در برف و بوران زمستان، بتوانید با تلفن همراه هوشمندتان کار کرده و یا به تماس های دریافتی پاسخ دهید. یک راه حل می تواند استفاده از اسمارت فون های جدید نوکیا باشد که صفحه لمسی آنها به دستان دستکش پوشیده هم پاسخ می دهد. راه ساده تر، شاید خرید دستکشی باشد که برای کار با اسمارت فون، اصلاً نیازی به لمس آن نداشته باشد. دستکش BEARTEK که به تازگی برای تأمین سرمایه در سایت Kickstarter قرار گرفته، اولین دستکش دنیا است که با استفاده از بلوتوث داخلی اش می تواند به اسمارت فون تان متصل شده و آن را کنترل کند. بر روی سه انگشت این

سوپر کامپیوتر جدید IBM بر اساس شبیه سازی مغز انسان

برای تولید سریع ترین سوپر کامپیوتر بسیار کم مصرف جهان، آی بی ام به سراغ شبیه سازی ۵۳۰ میلیارد نورون و ۱۰۰ تریلیون سیناپس رفته است. این تعداد نورون و سیناپس تقریباً به اندازه مغز یک انسان معمولی است و آن را می توان اولین قدم به سوی مغز مصنوعی واقعی دانست. مغز انسان را می توان پیچیده ترین شیء تمام کیهان دانست که به شکل قابل توجهی هم مصرف بهینه انرژی دارد. مغز می تواند به طور همزمان هزاران ورودی سنسورهای بدن را دریافت کرده و آنها را به صورت لحظه ای تفسیر کرده و واکنش مناسب را نشان می دهد. و البته تمام این کارها را تنها با مصرف تقریباً ۲۰ وات به انجام می رساند. و جالب اینجا است که کامپیوتر جدید آی بی ام که از پس شبیه سازی چنین کارهایی بر می آید، بیش از ۱۰۰ مگاوات مصرف انرژی دارد. چنین مصرف انرژی با چنان کارکردی تقریباً غیر قابل تصور است. و برای حل این مسأله باید به دنبال رویکردی جدید بود. آی بی ام پاسخ را در محاسبات ادراکی می داند، این موضوع بر پایه دیدگاه ها و کشفیات جدید در علم عصب شناسی، نانوتکنولوژی و محاسبات فوق سریع است. علم عصب شناسی می گوید مصرف پایین مغز به این دلیل است که بر اساس فعالیت مصرف می کند. به این معنی که نورون، سیناپس و اکسون ها تنها هنگامی انرژی مصرف می کنند که در حال انجام کاری باشند که از طرف سنسورهای خارجی یا دیگر نورون ها به آنها محول می شود. و در غیر این صورت هیچ انرژی مصرف نمی کنند. و البته کامپیوترهای امروزی در مقایسه با چنین شیوه ای، غول های مصرف کننده انرژی هستند. مهندسان آی بی ام اکنون از این دانش برای ابداع یک معماری کامپیوتری نوپا و خارق العاده استفاده کرده اند و سپس از آن برای شبیه سازی نورون و سیناپس هایی به تعداد مغز یک انسان عادی بهره برده اند. البته این مغز شبیه سازی شده از نظر کارکرد و بیولوژی چندان شباهتی با مغز انسان ندارد. نمی تواند حس کند، تصور کند یا فکر کند. اما این هنوز قدمی بسیار بزرگ به سوی خلق ماشینی به شمار می رود که روزی روزگاری ممکن است چنین کارهایی هم انجام دهد. آنها برای شروع به سراغ پایگاه داده CoCoMac رفتند که یک مجموعه قابل توجه و البته ناکامل از نقشه مغز نوعی میمون است. پس از ۴ سال تلاش رنج آور و پرتلاش بر روی این پایگاه داده، به نقطه ای رسیدند که یک مجموعه داده قابل استفاده برای ایجاد لایه های مغز مصنوعی شان را در اختیار داشتند. و درون این سیستم دو جزء مهم وجود دارد: نورون ها و سیناپس ها. این کامپیوتر از ۱۵۷۲۸۶۴ پردازنده و ۱.۵ میلیون گیگابایت حافظه بهره می برد. آی بی ام برای کاهش قابل توجه مصرف از چیپ های ویژه تولید خود بهره برده است که آنها را هسته های neurosynaptic می نامد. به صورت بالقوه یک معماری کامپیوتری کاملاً جدید که می تواند جایگزین سوپر کامپیوترهای فعلی شود. هر هسته شامل نورون ها، سیناپس ها و اکسون ها است. البته برخلاف نامشان طراحی آنها بر اساس منشا زیست شناختی شان نیست. البته دانشمندان این پروژه معتقدند تا باز طراحی و تقلید کامل از مغز انسان ده ها سال فاصله دارند.

نفوذ به درون مغز و استخراج اطلاعات

اگر می خواهید اطلاعاتی به هیچ عنوان دست شخص دیگری نیفتد چه می کنید؟ احتمالاً مغز را تنها جای کاملاً امن برای نگهداری آنها می دانید و از یادداشت این اطلاعات و یا نگهداری دیجیتال آنها خودداری می کنید. اما به نظر می رسد که به پایان این دوران نزدیک می شویم چرا که یک تیم محقق موفق به استخراج برخی اطلاعات حساس از درون مغز شده اند. اینترفیس کامپیوتر-مغز که به طور خلاصه به آن BCI می گویند از دو دستگاه تشکیل شده: یک سخت افزار شبیه همدست با سنسورهای EEG که روی پوست سر قرار می گیرد. و یک نرم افزار که فعالیت مغز را تحت نظر دارد و سعی می کند بفهمد می خواهید چه کاری انجام بدهید. (مثلاً به سمت چپ حرکت کنید، کلیک کنید، به جلو بروید و...) از «بی سی آی» به طور معمول در پزشکی استفاده می شده و تجهیزات آن تقریباً گران قیمت به حساب می آمد. اما در چند سال اخیر آنها ارزان تر شده و به صورت تجاری با قیمتی حدود ۲۰۰ تا ۳۰۰ دلار در دسترس هستند. برای مثال می توانید مدل Emotiv که در تصویر بالا آمده را بخرید و پس از یک دوره آموزش کوتاه، کار کنترل ابتدایی کامپیوتر را با ذهن انجام دهید. این دستگاه های تجاری دارای یک رابط برنامه نویسی هستند که برنامه نویس ها می توانند اطلاعات دریافتی از مغز را گرفته و روی تحلیل آنها با اپلیکیشن خودشان کار کنند. حالا محققین امنیتی از دانشگاه آکسفورد، ژنو و برکلی یک نرم افزار ساخته اند که به طور خاص برای یافتن اطلاعات محرمانه در مغز طراحی شده. اطلاعاتی مانند آدرس خانه، رمز کارت بانکی و تاریخ تولد. اما چطور چنین چیزی امکان پذیر شده؟



خود را مسلح کنید

همانند سربازهایی که در حال رفتن به خط مقدم جنگ هستند، گیم‌های حرفه‌ای می‌دانند که تجهیزات آن‌ها می‌تواند تفاوت بین کشتن و کشته شدن را تعیین کند. به همین دلیل است که گیم‌بایتهای بهترین سلاح‌های خود را بر روی مادربردهای G1-Killer قرار داده‌اند، تا مهارت‌های بالای بازیکنان حرفه‌ای را افزایش دهد. این مادربردها بر پایه چیپ ست X58 اینتل طراحی شده‌اند و از چندین فن آوری آپرید پیشرفته از بزرگان صنعت مثل Creative و Bigfoot Networks بهره می‌برند، علاوه بر چندین قابلیت جدید و انحصاری گیم‌بایتهای مادربردهای سری G1.Killer گیم‌بایتهای مجهز به تمام موارد مورد نیاز برای یک گیم‌ر هستند. کدام گیم‌ر است که در آخرین رده بندی فرابشری را نداشته باشد؛ مهارت دیدن هدف از کیلومترها دورتر، توانایی شنیدن صدای پای دشمن از ساختمانی در محله‌ای دیگر، توانایی حرکت با سرعتی فرابشری، توانایی داشتن سلامتی بی پایان؟ در حالی که بشریت باید چندین سال منتظر بماند تا یک نابغه‌ای پیدا شود که با اعمال تغییرات ژنتیکی در DNA انسان این موارد را تبدیل به واقعیت کند، مادربردهای G1-Killer گیم‌بایتهای مجهز به فن آوری‌هایی هستند که به شما کمک می‌کنند مهارت شما در بازی افزایش پیدا کند، تا به شما توانایی کشتار فرا بشری بدهند، حداقل زمانی که مشغول به بازی هستید.

لذت برنامه نویسی شیک و مدرن با عینک LED

برنامه‌نویسی کامپیوتر مد و فشن دو مقوله کاملاً مجزا هستند، اما این بار وبسایت Kickstarter قصد جلب حمایت برای پروژه‌ای را دارد که این دو روند جدا از هم را به وسیله یک عینک مخصوص دیجیتال همگام‌سازی کند. هر چند که شکل ظاهری این عینک جدید بسیار به آن چه خواننده مشهور آمریکایی لیل وین از آن استفاده می‌کند، شبیه است ولی هدف اصلی ساخت چنین محصولی نه کمک به زیبایی فردی بلکه درگیر کردن کاربران با فرایندی است که امروزه تبدیل به بخش جدایی‌ناپذیر دنیای فناوری شده است، بلکه منظور برنامه‌نویسی است. در ادامه با گجت نیوز همراه باشید تا شما را با قابلیت‌های این عینک آشنا سازیم. عینک یادشده به همراه یک کیت الکترونیکی قابل اسمبل، عرضه خواهد شد که به کاربر این اجازه را می‌دهد تا ۱۷۴ چراغ LED این عینک را از طریق برنامه نویسی کنترل کند به علاوه این عینک از حافظه جانبی میکرو SD نیز پشتیبانی می‌کند که به این وسیله به شما اجازه پخش فایل‌های گرافیکی یا فیلم را خواهد داد. سازندگان این عینک یک سری سلسله‌مراحل آموزشی را برای گجت خود تعریف کرده‌اند که با انجام آنها کاربر موفق به انجام پروژه‌های ساده برنامه‌نویسی خواهد شد. عینک LED نوساخته به کاربر این اجازه را خواهد داد که با توجه به سطح علائق خود به کدنویسی گرافیکی یا ساخت انیمیشن بپردازد. علاوه بر این سنسورهای تعبیه شده روی عینک به طور خاص به صداها و موسیقی اطراف واکنش نشان داده و فضایی جالب را برای کاربر فراهم می‌کنند، بر همه این قابلیت‌ها می‌توان امکان اتصال همزمان و خودکار عینک به یک حساب کاربری توییتر را نیز اضافه کرد که به شما اجازه توییت کردن هر مطلبی را در آن واحد خواهد داد.

همکاری سامسونگ و اپل !!!

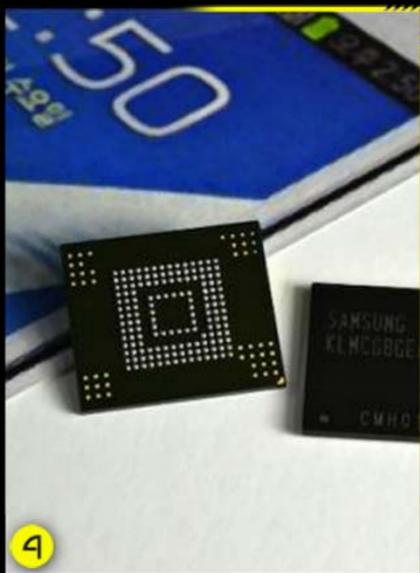
تا کنون هرگاه صحبت از سامسونگ و اپل به میان آمده، همیشه خبر از رقابت، کشمکش و درگیری بوده است. اما به نظر می‌رسد برای یک بار هم که شده قرار است نام این دو کمپانی در کنار یکدیگر و بر روی یک محصول درج شود. یکی از مشکلات خوره‌های تکنولوژی، وجود پورت‌های مختلف و متفاوت برای شارژ یا اتصال گجت‌هایشان به کامپیوتر است. آنها باید همیشه کابل‌های رابط و شارژرهای مختلف و متعددی برای گجت‌هایشان به همراه داشته باشند. یا اینکه در خانه با انبوهی از کابل‌های متعلق به گجت‌های افراد خانواده روبرو هستند. راه حل چیست؟ One Dock می‌تواند یکی از پاسخ‌های ممکن به چنین سوالی باشد. محصولی برای مدیریت این مشکلات. یک شرکت استرالیایی دست به کار توسعه داک فلزی شده است که می‌تواند با اسمارت فون‌های سری گلکسی سامسونگ، تلفن‌های هوشمند نکسوس و البته تمامی آیفون‌های ۳ به بعد، به خوبی کار کرده و وظیفه شارژ یا اتصال آنها به کامپیوتر را بر عهده بگیرد. این محصول به گونه‌ای طراحی شده که با کانکتورهای ۳۰ پین و حتی لایت‌نیگ آیفون سازگاری دارد و همچنین تمامی اسمارت فون‌های مجهز به میکرو USB سامسونگ را هم مدیریت می‌کند. به همراه هر One Dock شما یک کابل USB و همچنین سیم اتصال به برق را در اختیار خواهید داشت. البته باید امیدوار باشیم تا این شرکت به هدف فروش خود دست یابد تا توانایی عرضه محصول به بازار را پیدا کند. این هم یکی دیگر از شرکت‌های تازه تاسیس است که با راه‌اندازه پروژه‌ای در Kickstarter سعی دارد سرمایه اولیه خود را تأمین کند.

Odin هدف بعدی سونی

اولین عکس‌های گرفته شده با تلفن موسوم به Odin در اینترنت نمایان شده و از آنجایی که به نظر می‌رسد منبع آنها از داخل کمپانی باشد، می‌توان با اطمینان بیشتری گفت که سونی در حال آماده‌سازی یک غول ۵ اینچی است. مهمترین نکته شایعات اخیر است که خبر از استفاده از نمایشگری با تکنولوژی فوق کم مصرف WhiteMagic می‌دهد. این نمایشگر، دارای قطر ۵ اینچ، با کیفیت فول HD و تراکم ۴۳۸ پیکسل در هر اینچ خواهد بود. در مورد پردازنده هم، شایعات به کوالکوم S4 چهار هسته‌ای اشاره دارند ولی هنوز مشخصات دقیق نیستند و باید صبر کرد. گفته می‌شود که این تلفن در یکی از دو رویداد CES یا MWC رونمایی خواهد شد. و اما بخوانید که سونی در آخرین رده بندی کمپانی‌های تولیدکننده تلفن هوشمند که توسط مؤسسه IDC انجام شده، توانسته در ۳ ماه سوم ۲۰۱۲ به جایگاه ۳ دست پیدا کند که ۳ پله از آخرین رده بندی بالاتر است؛ سونی در این راه نوکیا، HTC و RIM را پشت سر گذاشته. هم اکنون سامسونگ با ۳۱.۳ درصد، اپل با ۱۴.۶ درصد، سونی با ۴.۸ درصد، HTC با ۴.۶ درصد، ریم با ۴.۲ و نوکیا با ۳.۴ درصد در رتبه‌های ۱ تا ۶ بازار جهانی فروش "تلفن‌های هوشمند" قرار دارند.

چیپ‌های حافظه ۱۰ نانومتری سامسونگ

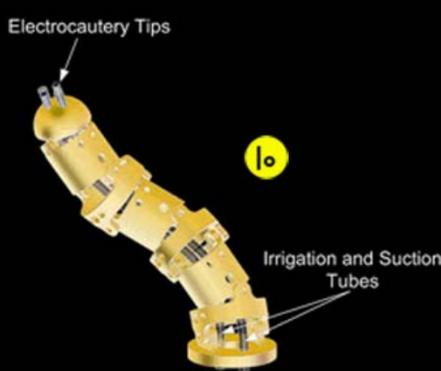
درست است که هنوز از انتشار خبر تولید انبوه حافظه‌های eMMC فوق سریع سامسونگ در آگوست زمان زیادی نمی‌گذرد، اما این شرکت باز هم به ارتقاء این چیپ‌ها پرداخته و تولید نسل جدیدی از آنها را شروع کرده است. مهاجرت از تکنولوژی ۲۰ نانومتری به ۱۰ نانومتری، به چیپ‌های جدید ۶۴ گیگابایتی eMMC Pro کلاس ۲۰۰۰ سامسونگ امکان داده تا ۲۰ درصد اندازه فیزیکی کوچکتر و ۳۰ درصد کارایی بالاتری داشته باشند. البته باید گفت که این تغییرات باعث افزایش سرعت تولید صنعتی این محصول به میزان ۳۰ درصد شده است که به معنی تولید تعداد بیشتر حافظه فلش در زمان مشخص است. چیپ‌های فعلی سامسونگ که تولید آنها از چند ماه پیش آغاز شده، از استاندارد رابط کاربری eMMC 4.5 بهره می‌برند. اما سامسونگ برای چیپ‌های ۱۰ نانومتری جدید خود به دنبال استاندارد تازه‌تری است که این طراحی تازه را به خوبی پوشش دهد. سرعت نوشتن حافظه‌های جدید دو هزار IOPS (عملیات ورودی-خروجی در ثانیه) است و سرعت خواندن آنها به پنج هزار IOPS می‌رسد. در حالی که سخت افزار فعلی موجود در بازار به سرعت نوشتن و خواندن حافظه‌های جدید هم به سرعت خواندن ۲۶۰ مگابایت در ثانیه و سرعت نوشتن ۵۰ مگابایت بر ثانیه رسیده است. تولید این چیپ‌های حافظه جدید از اواخر ماه میلادی گذشته شروع شده و به زودی شاهد حضور آنها بر روی اسمارت فون‌ها و تبلت‌های مان خواهیم بود.



۴

ربات جراح

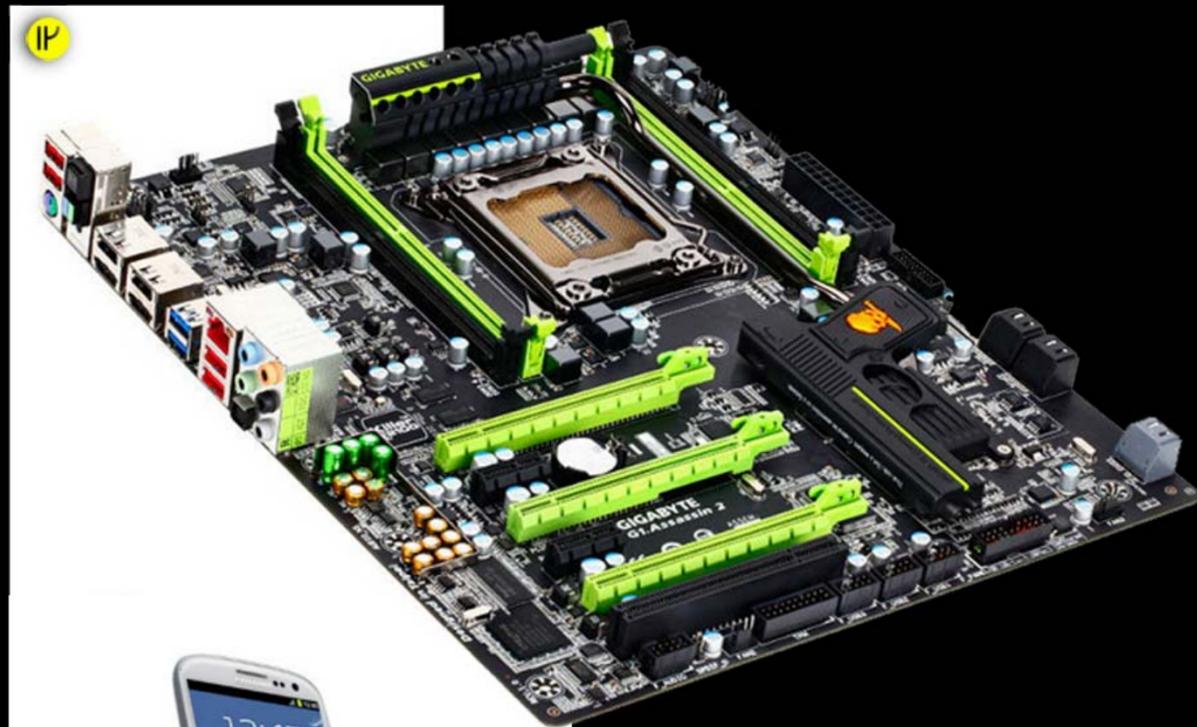
یک تیم از محققین دانشگاه Maryland بر روی طراحی یک ربات دستیار در زمینه جراحی مغز و اعصاب و خارجی سازی تومورهای درون جمجمه‌ای کار کرده‌اند. نتیجه این تلاش طراحی یک ربات به نام MINIR (Minimally Invasive Neurosurgical Intracranial Robot) شده. از آنجا که تومورهای مغزی حتی در حین اعمال جراحی ممکن است تغییر وضعیت داده و حرکت‌هایی داشته باشند، ثابت کردن وضعیت تومورها در حین جراحی به موازات انجام فرایند‌های دیگر توسط جراح و داشتن یک میدان دید مناسب بسیار لازم و ضروری به نظر می‌رسد. این ربات می‌تواند به کمک یک اسکنر MRI میدان دیدی سه بعدی از موضع دقیق تومور را فراهم کند تا امکان ادامه جراحی با درجه اطمینان بسیار بالاتری به وجود آید. با وجود این ربات، خارج کردن تومورها بسیار دقیق‌تر و مطمئن‌تر خواهد بود. همچنین به دلیل بالا بودن میزان دقت در جراحی، ریسک بروز خطرات ناشی از جراحی به حداقل ممکن خواهد رسید. با پشت سر گذاشته شدن فاز اولیه، امید می‌رود که این ربات به اتاق‌های جراحی نزدیک‌تر شود. انجمن بین‌المللی سلامت با اهدا ۲ میلیون دلار، عملیات توسعه و طراحی این ربات را یاری کرده تا هرچه سریعتر بتواند به جمع ربات‌های پزشکی قابل اعتماد در اتاق‌های عمل بپیوندد. طراحان این ربات معتقدند این ربات پتانسیل ایجاد یک انقلاب در زمینه تشخیص و درمان تومورهای مغزی و درون جمجمه‌ای را دارد و می‌تواند با بالا بردن دقت جراحی، کیفیت زندگی بیماران مبتلا به تومورهای مغزی را بهبود بخشد.



۱۵



۱۱



۱۲



۱۴



۱۳

HALO

نگاهی کوتاه به بخش اول:

در قرن ۲۶ انسانها با اختراع تکنولوژی SlipSpace توانستند به سرعت بالاتر از سرعت نور دست یابند و بتوانند در کهکشان سفر کنند. در سال ۲۵۲۵ انسانها درگیر جنگهای داخلی بودند که ناگهان ارتشی از موجودات بیگانه به اسم Covenant به آنها حمله میکنند و سازمانی به اسم United Nations (Space Command/UNSC) به قدرت می‌رسد تا با این بیگانگان مقابله کند. در این بین ساخت ابر سربازانی به اسم Spartan شروع شده بود. این پروژه توسط Dr. Catherine Halsey در مرحله‌ی دوم با موفقیت روبه‌رو شده و هم‌چنین باعث شد UNSC در مقابل ارتش Covenant بتواند مقاومت کند.

Halo Reach

داستان halo reach قبل از اولین نسخه‌ی HALO اتفاق می‌افتد که داستان آن برگرفته شده از رومانی به همین نام است که یک داستان تاریک را روایت میکند در بازی شما نقش یک Spartan3 به اسم NOBLE six را به عهده دارید که به تازگی عضو NOBLE TEAM شده است.



۵ JORGE - 052

متفاوت ترین عضو گروه JORGE است. 41 سال سن دارد و بین گروه تنها کسی است که به پروژه ی SPARTAN II تعلق دارد و توسط خود Dr. Catherine Halsey انتخاب شده است. او جزو معدود SPARTAN هایی است که در reach متولد شده و در سن ۶ سالگی به گروه ملحق گشته است.

۱ JUN - A266

JUN از اختلالات هروچی رنج میبرد و در عین حال سربازی با قدرت تفکر بالا است. او سومین عضو گروه NOBLE TEAM می‌باشد. تخصص اصلی JUN پشتیبانی آتش (سلاح های دوربرد و تکثیر) است. به دلیل خاطرات بد جنگی خود و از دست دادن هم قطارانش، هیچ نظری در شکل و نقشه‌ی اجرای عملیات نمی‌دهد، مگر در مواقعی بحرانی که جان اعضای گروهش را در خطر احساس کند. JUN تنها ۲۸ سال دارد.

۴ EMILE - A239

EMILE چهارمین عضو NOBLE TEAM می‌باشد. او بسیار سختگیر است و هیچ وقت از کاری یا چیزی ناامید نمی‌شود. شخصیت EMILE برخلاف دیگر اعضای گروه، اجتماعی تر است و روابط صمیمانه تری را با دیگر اعضای UNSC و سربازان دارد. او در گروه اسپارتانها متخصص مواد منفجره، نازنجک، سلاح های سنگین و ... است و در کارهای مخفی کاری نیز مهارت دارد. EMILE تنها ۲۹ سال دارد و زمانی که سیاره اش نابود شد تنها ۷ سال داشت و در ۸ سالگی به SPARTAN ها پیوست.

۳ CARTER - A259

CARTER فرمانده ی گروه NOBLE TEAM و مهمترین عضو پروژه ۳ SPARTAN میباشد. CARTER قدیم ترین عضو این تیم است. او تنها ۳۲ سال دارد و در روز بزرگترین نبرد بین انسانها و Covenant ها به دنیا آمده است.

۱ SPARTAN - B312

نام مستعار: six NOBLE از بین SPARTAN هایی که به نبرد TRPEDO فرستاده شدند، six NOBLE جزو معدود کسانی بود که از آن جان سالم به در برد. six یک قاتل حرفه‌ای معروفه گرگ تنها است و با کار گروهی میانه‌ی خوبی ندارد.

۲ Catherine - B320

نام مستعار: KAT KAT تنها زن SPARTAN گروه است و بعد از فرمانده CARTER، بالاترین مقام را دارد. KAT تنها کسی بوده که در تمام نبردها همراه با فرمانده CARTER حضور داشته و به گروه خود و همینطور UNSC وفاداری کامل دارد.

سقوط reach

UNSC بیشتر تجهیزات نظامی و تحقیقاتی خود را در Reach مستقر کرده بود و بسیاری از سربازان و نیروهای ODST و Spartan نیز آموزشات خود را در آنجا میدیدند، در بین درگیری های UNSC با ارتش Covenant و موفقیت پروژه Spartan 2، دانشمندان UNSC به سرعت پروژه Spartan 3 را آغاز کردند. در همین حین با گرفتن غنایم جنگی و انالیز آنها نیز توانستند به دانش استفاده از سلاح هایی که در اختیار Covenantها بود دست پیدا کنند. مهمترین نمونه در پیشرفتهای که با اتمام پروژه Spartan 2 صورت گرفت، دستیابی به تکنولوژی سپر انرژی بود که در لباسهای ویژه گروه Spartan استفاده شد. زمان زیادی طول نمیکشد که Covenantها از محل استقرار UNSC با خبر میشوند و تصمیم به اجرای نقشه‌ی برای نابودی سریع سیاره‌ی Reach، میگیرند...

NOBLE TEAM به همراه عضو جدیدش six NOBLE به یک ماموریت برای پیدا کردن علت قطع شدن یکی از مراکز مهم ارتباطاتی سیاره فرستاده میشوند. وقتی آنها به آنجا می‌رسند متوجه میشوند که گروهی از نیروهای Covenant وارد سیاره شده اند.

NOBLE TEAM سریعاً به Sword Base میروند و در ساختمانی وابسته به سازمان Naval Intelligence که یکی از آزمایشگاه های اصلی سیاره‌ی REACH میباشد مستقر میشود تا از آن در مقابل حملات دشمن دفاع کنند. بعد از دفع حمله‌ی Covenantها، با Dr. Catherine Halsey ملاقات میکنند.

Halsey به NOBLE TEAM گزارش میدهد که Covenant به دنبال بدست آوردن اطلاعات مهمی میباشد که شما باید مانع آن شوید. Jun و six جهت کشف محل استقرار نیروهای Covenant به یک ماموریت مخفی شبانه اعزام میشوند. صبح روز بعد، NOBLE TEAM به ارتش UNSC کمک میکند تا سنگرهای دفاعی Covenant و نیروهای زمینی آنها را از بین ببرند. در پی این شکست Covenantها با نیروهای ویژه و سفینه‌ی super-carrier به Reach نزدیک میشوند، Jorge و Jun با طرح نقشه‌ای تصمیم به ورود به super-carrier و انهدام آن به وسیله‌ی یک makeshift bomb میگیرند. در ابتدا Jorge به همراه six به ایستگاه فضایی orbiting Reach برای فعال سازی سپر دفاعی ایستگاه می‌روند. super-carrier مستقر در نزدیکی ایستگاه فضایی نفوذ میکنند، آنها پس از وارد شدن به super-carrier به یک بمب در آن کار میگذارند. اما بمب درست عمل نمیکند، بنابراین Jorge عقب میماند و six را با جت یک از سفینه به بیرون میفرستد و خودش را برای منهدم کردن super-carrier قربانی میکند. با این حال همچنان تعداد زیادی از سفینه‌های Covenant به reach میرسند... کمی بعد six به reach برمیگردد و وارد شهر New Alexandria میشود. تعداد کمی از ارتش UNSC انجا باقی مانده بودند که six جهت پشتیبانی از جنگ با Covenantها و تخلیه کردن شهر به آنها کمک میکند و دوباره به NOBLE TEAM میپیوندد.

جنگ اوج گرفته بود و ارتش Covenant بیشتر نیروهای UNSC را شکست داده بودند. به همین دلیل NOBLE TEAM مجبور به عقب نشینی به پناهگاه زیر زمینی میشود و قبل از اینکه آنها به پناهگاه برسند، KAT توسط یک تکثیرانداز Covenant کشته میشود. در نهایت به Sword Base بر میگردند، تیم نوبل را به پناهگاه زیر زمینی میبرد و آنها را به یکی از ساخته های قدیمی Forerunner هدایت میکند، Halsey باور دارد این وسیله اطلاعاتی کلیدی را در خود دارد که به آنها برای مقابله با Covenantها کمک میکند. Halsey تمام این اطلاعات رو در یک هوش مصنوعی به اسم Cortana قرار میدهد. Halsey هوش مصنوعی را به CARTER، six و EMILE میدهد و ماموریت جدید آنها آغاز میشود. حال آنها میبایست هوش مصنوعی را به سفینه UNSC به اسم Pillar of Autumn ببرند. JUN نیز برای پشتیبانی از Halsey تیم را به یک پایگاه دیگر ترک میکند. در مسیر اسکله‌ی CARTER، Autumn در حمله ای که بهشان میشود در حال راندن سفینه به شدت زخمی میشود و در بین راه EMILE و six مجبور میشوند از سفینه به بیرون ببرند، CARTER کمی مقاومت میکند اما در آخر برای حفظ جان six و EMILE سفینه‌ی خود را به داخل سکوی حمله‌ی Covenant میزند، six و EMILE پس از دست دادن CARTER به تنهایی مسیر رسیدن به کارخانه سفینه سازی که سفینه‌ی Pillar of Autumn انجا بود را در پیش میگیرند.

پس از رسیدن به مقصد EMILE کنترل ضد هوایی railgun را در بدست میگیرد و هنگامیکه six در حال مبارزه با Covenantها بود تا Cortana را به کاپیتان Jacob Keyes برساند، EMILE توسط Eliteها به طرز وحشیانه کشته میشود. کاپیتان Keyes به six پیشنهاد میدهد تا با آنها بیاید، اما six ترجیح میدهد در reach بماند. six به طرف کنترل ضد هوایی railgun میروند، حال او تنها شانس سفینه‌ی Pillar of Autumn را برای فرار کردن است. تا جایی که میتواند سفینه‌ها را نابود میکند تا Autumn از reach خارج شد. تنها باقی مانده‌ی six، NOBLE TEAM ماند، گرگی تنها با ارتشی از Covenant روبه‌رو بود، او تا آخرین لحظات عمر خود در حال انجام ماموریتش بود. که همان مبارزه و از بین بردن خطر Covenant و دفاع از سیاره reach میباشد، که در آخر پس از از دست دادن تمام اعضای تیمش خود نیز به آنها ملحق شد... و بازی با نمایش کلاه خود رها شده‌ی six به روی زمین تمام میشود. six و اعضای NOBLE TEAM سرنوشت انسان‌ها را تغییر دادند و همراه با تمام کسانی که در reach مقاومت کردند به استوره تبدیل شدند... بعد از فرار کردن Autumn از reach، با یک HALO روبه‌رو میشوند و در انجا است که داستان Halo: Combat Evolved همراه با بیدار شدن یک Spartan2 شروع میشود، یعنی Master Chief...

پژدوگیم



www.PejdoGame.com

وبسایت تخصصی بازی های رایانه ای
ساخت بازی
نقد و تحلیل بازی های رایانه ای
جدیدترین خبر های بازی ها
مصاحبه و محل دیدار با بازی سازان

پژدوگیم اسپانسر میپذیرد



follow us on facebook



انتخاب

برترین های

۲۰۱۲

the
list