



مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - شماره ۳ - دی ۱۳۹۱ - January 2013

مصاحبه‌ی اختصاصی گیمفا+ با Yassine Arif،
UBISOFT شرکت Level Designer

THE LAST OF US

- Dead Space 3
- Devil May Cry
- CRYYSIS 3
- Metal Gear Solid: Rising
- Lucius
- Deadlight
- Epic Mickey 2

2012

GAMEFA+ VIDEO GAME AWARDS

بررسی تحول ترس در بازی‌های ویدئویی

بررسی و تحلیل داستانی سری Dead Space

انتخاب بهترین های ۲۰۱۲ توسط گیمفا+

#H
DIGITAL

Plus.Gamefa.com

www.GameFa.com

Plus.GameFa.com

www.facebook.com/GamefaPlus

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - شماره ۳ - دی ۱۳۹۱ - January 2013

صاحبه‌ی اختصاصی گیمفا+ با Yassine Arif از UBISOFT شرکت Level Designer

دریج

THE LAST OF US

- Dead Space 3
- Devil May Cry
- CRYYSIS 3
- Metal Gear Solid: Rising
- Lucius
- Deadlight
- Epic Mickey 2

2012

GAMEFA+ VIDEO GAME AWARDS

- بررسی تحول ترس در بازی‌های ویدئویی
- بررسی و تحلیل داستانی سری Dead Space
- انتخاب بهترین های ۲۰۱۲ توسط گیمفا+

حریریه: حسن ناظر مظفری - قاسم نجاری - عmad عامری - سینا نادری - مانی میرجوادی

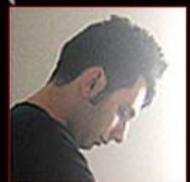
محمد رضا مصطفوی - بهزاد شعبانی - سجاد سعیدی - امین شیروانی

حسام افرومند - رامila کهن زاد - شینجی امیر هاسکاوا - با تشکر از شاهین رستم خانی

خوش آمدید

حامد افرومند

سردبیر



bigredhamed@yahoo.com

سلام. این دفعه یکم زودتر خدمت رسیدم که هم تا خیر شماره قبلی جبران شده باش، هم بنده قبل از شروع امتحاناتم کار طراحی رو توم رکده باشم تا با خیال راحت بشیم سر درس! در هر صورت همونطور که قول داده بودیم هر ماه یک شماره منتشر می کنم.

در این شماره باز هم سعی کردیم نسبت به قبل گامی رو به جلو برداریم و در همین راستا یک مصاحبه‌ی اختصاصی با یکی از طراحان شاغل در یوبی سافت، یعنی آقای یاسین اریف ترتیب دادیم که هم اکنون مشغول کار بر روی عنوان جدید Rayman: Legends هستند و سوالات جالبی از ایشون پرسیدیم که امیدواریم از اون لذت ببرید.

همینطور برترین های سال ۲۰۱۲ نیز از دید تعدادی از اعضای تحریریه‌ی مجله انتخاب شدند که می‌توانید اون‌ها رو مشاهده کنید. ممکنه سلیقه‌ی ما با سلیقه‌ی شما فرق داشته باشه و این به امر طبیعیه... نکته اینجاست که تمام بازی‌ها با رای اعضای گیمفا انتخاب شده اند و باید به این انتخاب‌ها احترام گذاشت. برای نشون دادن اهمیت ما به مخاطبان از چند روز گذشته رای گیری برای انتخاب بهترین های سال ۲۰۱۲ از دید مخاطبان سایت گیمفا در وب سایت گیمفا در جریان هست و قطعاً در شماره‌ی بعدی نتیجه‌ی این نظر سنجی هم در مجله قرار خواهیم داد.

از چند روز قبل طی یک فراخوان در وب سایت گیمفا خواستار جذب نویسنده‌ی جدید برای مجله شدیم و کارهای زیادی هم برای ما ارسال شد که درین آنها کارهای خوبی نیز دیده می‌شد. چند نویسنده‌ی جدید از شماره‌ی بعدی به تیم گیماپلاس اضافه خواهد شد. هنوز هم دیر نشده اگر دوست دارید شانتس خودتون رو امتحان کنید می‌توانید نمونه کار خودتون رو به Plus@gamefa.com بفرستید تا مورد بررسی قرار بگیره.

تغییرات هم در بخش‌های مختلف مجله رفته رفه و یواش یواش اعمال خواهد شد و در این راه از شماره‌ی بعد یکی از بخش‌ها به کل تغییر خواهد کرد و انتظاره میره جذابیت خاصی بدست بیاره. همینطور یکی دو بخش جدید نیز به مجله اضافه خواهد شد.

منتظر انتقادات و پیشنهادتون هستیم.

هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسنده و قید متبوع ممنوع می‌باشد.



گیمفا+ آماده‌ی دریافت مقالات شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می‌باشد. شما می‌توانید مقالات خود را به آدرس Gamefaplus@ymail.com بفرستید. گیمفا+ همیشه آماده‌ی دریافت نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما می‌باشد.

از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری این اثر یاری نمودند کمال تشکر را داریم

امیر گلخانی

دبیر تحریریه



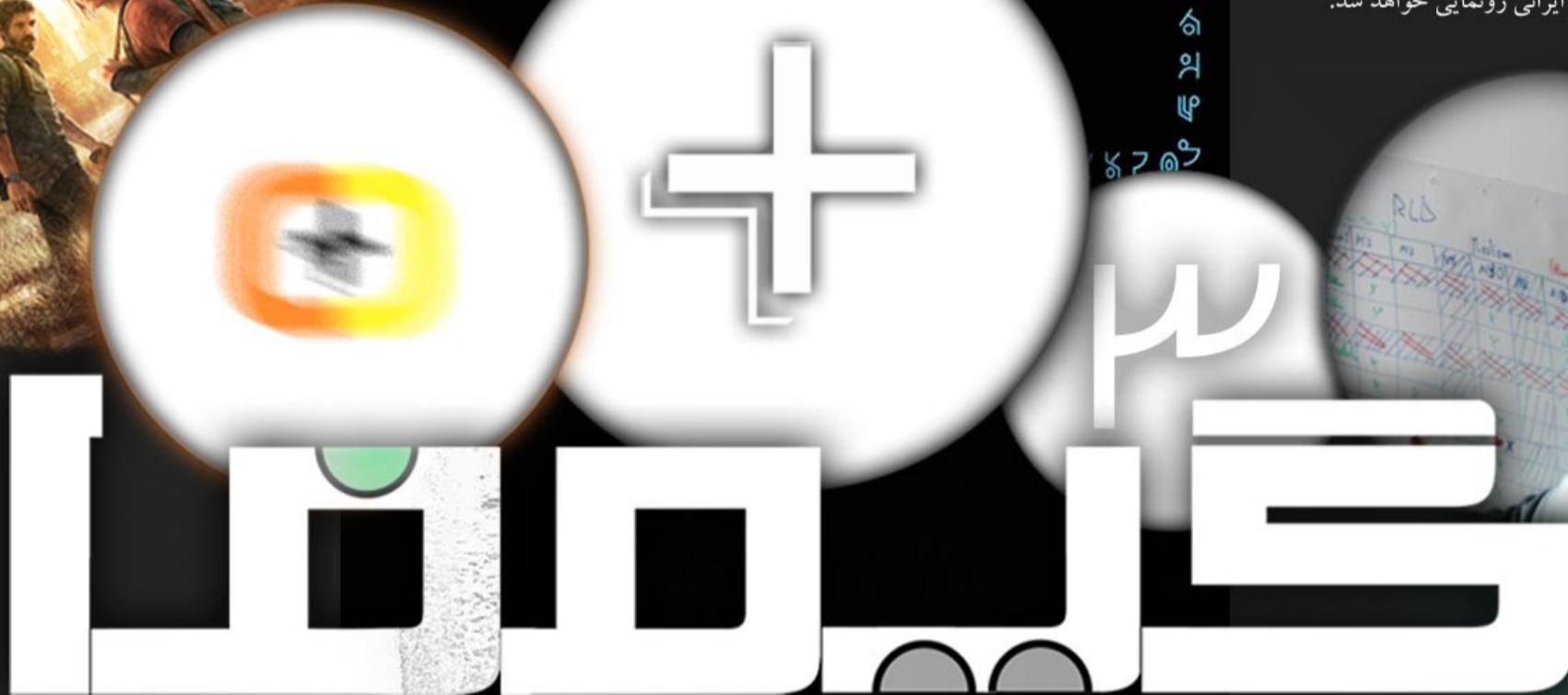
با سلامی گرم به همهی شما همراهان همیشگی گیمفا پلاس. سعی کردیم که با وجود امتحانات این شماره از ماهنامه را سر وقت عرضه کنیم که تا حد بسیاری هم موفق بودیم. در این شماره تصمیم گرفتیم تا بهترین‌های سال رو از دیدگاه خودمنون معرفی کنیم و به همین منظور یک رای‌گیری بزرگ بین اعضای تحریریه صورت دادیم که نهایتاً و با اختلافی اندک Far Cry 3 به عنوان بهترین بازی سال از دیدگاه ماهنامه‌ی گیمفا پلاس انتخاب شد. علاوه بر این، کم کم از روزهای قحطی بازی فاصله میگیریم و وارد روزهای درخشان سال نو می‌شویم. در شماره های آینده می‌توانید نقد و بررسی بسیاری از عنوان‌یابی را که مدت‌ها در انتظارشان بودید را مطالعه کنید. بیش از این حرفی نمی‌زنم؛ برای همهی شما عزیزان آرزوی موفقیت در امتحانات دی ماه رو دارم و امیدوارم بتوانید با برقراری تعادل بین بازی و درس، نتایج درخشانی به دست آورید.

دانیال نوروزی

مدیر مسئول



گیمفاپلاس: دیجیتال ۳ هم اومد بیرون و الان دارید روی صفحه‌های نمایشتون مطالعه میکنید. سعی ما اینه که هر شماره آیتم‌های جدید و اختصاصی بیشتری رو توی مجله داشته باشیم تا نه به عنوان شعار، بلکه در معنای واقعی خواننده‌های عزیز پیشرفت رو حس کنند. مطمئناً پیشرفت یک نشیوه در شماره‌های اوش در اولویت کاری قرار داره. این شماره‌ی پیش روی شما، حاصل تلاش‌های یک ماه نویسنده‌گان و مخصوصاً سردبیر محترم مجله هست که در زمان و در بهترین کیفیت به دستتون آن هم رایگان برسه به واسطه‌ی رابطه‌ای که بین گیمفا و بازی‌سازان خارجی پیدا کردیم و همینطور مکاتبات مستقیم، تصمیم داریم هر شماره یک بازی ساز و شخصیت مهم صنعت بازی‌های ویدئویی دنیا را به گیمفا بکشانیم و مصاحبه‌ای با وی داشته باشیم. در این شماره به سبب تلاشهای آقای رضا حسنی (مدیر و Level Designer استودیو اپیدمیک) ارتباطی با استودیو کازابلانکا شرکت Ubisoft برقرار شد و Yassine Arif، Level Designer با آقای رضا حسنی (مدیر و توansistem) با آقای ایستادیو باشیم. اگر شناس با ما یار باشه هر شماره از این دست آیتم‌های اختصاصی خواهیم داشت و برای مخاطبین برنامه‌های ویژه داریم. این نوید رو هم بدم که به زودی از شماره دوم گیفاپلاس ایرانی رونمایی خواهد شد.



NEWS

HISTORY - Dead Space

PREVIEWS

INTERVIEW - Yassine Arif

REVIEW

GAMEFA+ VIDEO GAME AWARDS

TECNOLOGY

VIEW

گیفا



NEWS

همه چیز را با FrostBite 2 بازی سازیم
 کمپانی BioWare رسما اعلام کرده که از موتور بازی سازی 2 FrostBite کامل رضایت داشته و از آن در ساخت بازی های بعدی خود از جمله Mass Effect 4 Dragon Age 3 استفاده می کنند. بر طبق اظهارات آن ها بیکی از قدرتمند ترین موتور هاست که حتی تا پایان نسل بعدی کنسول های نیز دوام خواهد آورد.

THQ و خرید Ubisoft

کمپانی THQ در حال ورشکستگی کامل قرار دارد و طبق آنچه تا کنون بیان شده استودیویوں Ubisoft در حال رایزنی برای خرید عناوین مهم این کمپانی است و حتی بیان شده بحث هایی بر سر خرید کامل THQ نیز زده است. اما THQ کماکان Metro last light و Company of Heroes عرضه در ۲۰۱۳ در برنامه دارد ولی احتمالاً فروش این عناوین کمک شایانی به بهتر شدن وضع THQ نمی کند. آیا Ubisoft موفق می شود عناوینی مثل Saints Row و Darksiders را از این استودیو بخرد؟

Crysis 3 تا دو سال بهترین خواهد بود

طی صحبت های Crytek Yerli رئیس Cry Engine 3 عنوان 3 Crysis که توسط موتور ۳ ساخته شده از چنان گرافیکی برخوردار است که تا ۲ سال هیچ بازی ای نمی تواند گرافیکی بهتر از آن ارائه دهد، ایشان همچنین در رابطه با موتور Unreal Engine 4 گفته اند که به هیچ وجه نمی تواند از ۳ Cry Engine پیشی بگیرد اما موتور نسبتاً خوب با عملکرد خوبی خواهد بود!

Xbox برای Kinect Glasses

بعد کنسول نسل بعد Microsoft کماکان در حالت ای از ابهام به سر می برد اما به تازگی اطلاعاتی از Kinect Glasses که قرار است نسخه ای تکامل یافته از Kinect باشد منتشر شده. این دستگاه توسط Google Glasses قابل استفاده بوده و با Xbox بعدی در ارتباط کامل خواهد بود که شامل طرح های خاص و نویینی برای بازیکنان خواهد بود که مسلمان حساسیت بالاتری نسبت به Kinect کوئی خواهد داشت. Microsoft هنوز که هنوزه پاسخی به این اخبار نداده.

Ubisoft در حال ساخت موتور بازی سازی جدیدی با نام Mango با هزینه ای بالغ بر ۱۴ میلیون دلار که با همکاری تاثیرگذاری با کشور فرانسه می باشد.

مدتی پیش در نشست سالانه ubisoft مدادر کی Ghost Recon: Future Soldier منتشر شده البته هنوز خبر موثقی درباره آن اعلام شده.

استودیوی تازه تاسیس Tequila Works سازندهی بازی دو بعدی DeadLight قرار است یک عنوان منحصر به فرد با موتور Unreal Engine 4 بازار.

Resident Evil 6 در ۲۲ مارس ۲۰۱۳ برای PC عرضه خواهد شد که حاوی DLC های منتشر شده برای بازی نیز است.





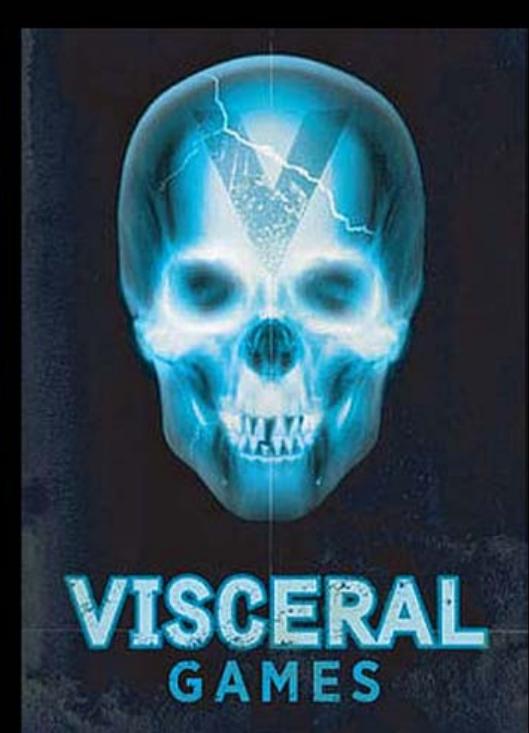
قازیانه‌ی تاریک مرگ

هنر صنعت مدار بازی‌های ویدیویی در نسل هفتم به خوبی نشان داد در راستای جذب مخاطب و سرگرم کردن آن‌ها منوط به تجارت و کسب درآمد چیزی کم‌تر از پرده‌های نقره‌ای سینما ندارد بلکه تعامل تنگاتنگی بین با یک دیگر ساخته و پرداخته کرداند. پرواضح است تجارت سرگرمی با مخاطب، سلیقه‌ی عموم افراد را می‌طلبد که در چنین چرخه‌ای، نقش سپاری از ژانرهای سبک‌های خاص، کم‌رنگ‌تر از دیگران می‌شود.

"ترس و دل‌هه" یکی از سبک و سیاق‌هایی است که مخاطب پروپا قرص اما اندکی دارد. تجربه ثابت می‌کند بازی‌های ساخته شده در این سبک که فقط در صد خلوص "ترس" را دامن می‌زنند و با دیگر المان‌ها کاری ندارند، عده‌ی اندکی را راضی می‌کنند و پشت درهای چشم همان مخاطب خاص می‌مانند و فراتر هم نمی‌روند؛ اما یک بازی ترسناک چه ویژگی‌هایی برای جلب مخاطب عام می‌خواهد تا قلم‌های اش را فراتر از رقبیان بردارد؟

در سال ۲۰۰۸ میلادی، شرکت بزرگ "الکترونیک آرتز" به سراغ سبک "ترس و دل‌هه" رفت و تولد یک سه‌گانه در این سبک را تحت عنوان "Dead Space" ("فضای مرده") با همکاری استودیوی EA Redwood Shores ("که چندی بعد نام تجاری اش را به Visceral Games تغییر داد") کلید زد. کارنامه‌ی فعالیت‌های استودیوی "Visceral Games" تا این لحظه تنها به ساخت بازی‌های "جیمزیاند"، "پدرخوانده" و "اریاب حلقه‌ها" خلاصه می‌شود که اتفاقاً هیچ کدام‌شان هم ترسناک نبودند؛ اما "فضای مرده" پنجه‌ی جدیدی در رزومه‌ی کاری این استودیو و همچنین صنعت بازی‌های ویدیویی گشود. اولین شماره از "فضای مرده" یک عنوان "Survival horror" (ترس و وحشت برای زنده ماندن) با دوربین سوم شخص بود که توانست استانداردهای این سبک را یک قدم به جلو ببرد. بدین معنا که سازندگان تنها به فکر ترساندن نبودند تا المان‌های دیگر به دست فراموشی سپرده شود بلکه با خلق یک بازی خوش‌ساخت اما ترسناک موفق شدند دل بسیاری از دوست‌داران این سبک را بدست آورند. مهم‌ترین سوالی که استودیوی "Visceral Games" در طی به وجود آوردن "فضای مرده" مطرح کرد چنین بود که هر کدام از بخش‌های تشکیل دهنده‌ی یک بازی تا چه اندازه می‌تواند در خلق اتمسفر ترس و وحشت موثر باشد؟

سازندگان بر این باورند که صدا بیشتر از تصویر می‌ترساند و صحنه‌های دل‌هه‌آور بی صدا تاثیر کم‌تری نسبت به صدای ای ترسناک دارند. از این رو تمرکز ویژه‌ای را به بخش موسیقی و صداگذاری "فضای مرده" اختصاص دادند. صدای نفس نفس زدن در شرایط خلا، صدای گنگ در محیط‌های بسته و قدم‌های سنگین آغشته به خون، که بر روی موسیقی فوق العاده تصویرساز بازی قرار داشت باعث شد تا این نسخه جوایز گوناگونی در زمینه‌ی صداگذاری دریافت کند. همچنین "Jason Graves" که آهنگ‌سازی "فضای مرده" را بر عهده داشت موفق شد بالغ بر ۹ جایزه گوناگون را در این راستا به خود اختصاص دهد.





"Aegis VII" برگرداند و از فضای مرده فرار کرد تا نسخه‌ی اول بازی به بیان برسد.

سه سال از آن ماجرا می‌گذرد و گروه تجسس "آیزاک کلارک" را متعلق در زمین و آسمان پیدا می‌کند. "آیزاک" بر اثر نزدیکی با "رد مارکر" دچار اختلالات روانی شدیدی شده است و مدام تصویر نامزدش "نیکول" به شکل توهم بر او ظاهر می‌شود. به همین خاطر "مهندس کلارک" در بیمارستانی واقع در شهر فضایی "اسپرول" بسته می‌شود. این شهر بر روی تقایقی به جا مانده پس از تکه‌تکه شدن بزرگ‌ترین قمر سیاره‌ی زحل تحت عنوان "تیتان" ساخته شده است.

در این لحظه دومین شماره از بازی "فضای مرده" شروع می‌شود. پای "مارکرها" و "تکرومورفها" به شهر "اسپرول" باز شده است و آن‌ها تمام فروشگاه‌ها، بیمارستان، استگاه‌های مترو و مکان‌های گوناگون را آلوده کرده‌اند.

او ضاد از شماره‌ی اول پیچیده‌تر شده است چراکه دشمنان انسانی از جمله "هائی تیدمن" به دنبال از بنابراین انتقام از این موجودات و ترس و وحشت بین بردن "آیزاک کلارک" هستند اما مهندس دوست‌داشتنی این بار تها نیست و "الی لانگ" فورد در اکثر موقع اور راهراهی می‌کند.

پس از کشمکش‌های فراوان با دشمنان سراسر انسانی و تکرومورف‌های وحشت‌ناک، "آیزاک" و "الی" موفق می‌شوند از "اسپرول" فرار کنند تا شماره‌ی دوم نیز در این لحظه به بیان برسد.

پس از شاهکارهای دو نسخه‌ی ابتدایی "فضای مرده"، قرار است زمستان امسال آخرین شماره از این سه گانه منتشر شود تا "آیزاک کلارک" برای همیشه انسان‌ها را از خطر تکرومorfها و مارکرها آسوده کند و آرامش و زندگی را به دنیای مدرن و پیشرفته سال ۲۰۱۲ بازگرداند و "فضای مرده"، زنده شود...

منظور تعمیرات لوازم و تجهیزات برقی راهی فضای شده بودند وارد "ایشیمورا" می‌شوند.

مدت زیادی نمی‌گذرد که "آیزاک کلارک" همه‌ی افرادش را از دست می‌دهد و در این جهنم ترسناک در فضایی تاریک و مرده و بی‌انتهاء، تها می‌ماند. او گنج شده و نمی‌داند چه اتفاقی افتاده است؛ بنابراین باید دلیل حوادث اخیر را جست‌جو کنند در حالی که هر لحظه خطر مرگ در کمین اش خواهد بود.

"رد مارکر" بعد از فلنج کردن مغز انسان‌ها و کشتن شان، تمام کروموزوم‌های شان را دوباره زنده می‌کند تا مرده‌های زنده شده‌ای باشند که تمام هدف شان آلوهه کردن دیگر افراد زنده است. این موجودات به اصطلاح "تکرومورف" نامیده می‌شوند که انواع گوناگونی دارند.

"آیزاک" از دوران کودکی خاطرات بدی نسبت به "مارکر" دارد و در "ایشیمورا" هم نامدش به دلیل این ترس از "تکرومورف" خودکشی می‌کند.

بنابراین انتقام از این موجودات و ترس و وحشت برای بقا انتگری‌ای دوچندان برای ادامه‌ی راه ایجاد می‌کند. "آیزاک کلارک" عضو ارتش نیست و مهارت‌های نظامی نمی‌داند؛ او فقط با کشف شان را به زمین گزارش می‌کند و سپس دست گاه پرس جوش کاری اش به نام "پلاسما کاتر" از خود در برابر موجودات جهنه‌ی "ایشیمورا" مراقبت می‌کند و قدم از قدم برمی‌دارد. فلم‌هایی که به تاریخ پرده از اسوار "رد مارکر" کنار می‌زنند و دلایل این حوادث را بازگو می‌کنند. "مهندس کلارک" درمی‌باید که حرکت دادن "رد مارکر" از مکان اولیه‌اش به "ایشیمورا" موجب این اتفاقات شده است و تضمیم می‌گیرد این مصنوع عجب و غریب به جهنه‌ی خون‌آلود و ترسناک تبدیل می‌شود. پس از مبارزه‌ای سخت با "Hive Mind" بازی آخر بازی موقعاً شود "رد مارکر" را به

موقعیت دامن بزندن. نکته‌ی دیگر زاویه‌ی دوربین روی شانه‌ی بازی است که فضای پیرامون بازی مخاطب را در محیط پویا و اتمسفر ترسناک اش کننده را تا حدود زیادی کور می‌کند که به مراتب ترس و هیجان بیشتری را به ارمغان می‌آورد.

همه‌ی این ا manusها نیازمند قصه‌ای خوش بی رنگ است که توسط آن، هر میزانس و اتفاق، معنادار شود و هدف‌سازی کند؛ اما ماجرا از چه قرار است؟ دنیای "فضای مرده" در آینده‌ای زده بودند، حال و هوای بی‌نظیر به فضاسازی دل هرآور بازی می‌بخشد. مخصوصاً در اولین شماره که محدود به سفینه‌ی سته "ایشیمورا" بود و راه‌روهای کوچک‌تر قدم‌های لرزان را متفوچ می‌کرد و یا در نسخه‌ی دوم با این که شهری فضایی را نمایش می‌داد اما هیجان بیش از اندازه‌اش مجال اندکی آرامش را باقی نمی‌گذشت!

در کنار صدای‌گذاری بی‌نقش و طراحی هنری پر جزیات، manus‌های بهشت تاثیرگذاری نیز در نام "Aegis VII"، یک مصنوع عجیب و غریب تحت عنوان "رد مارکر" یا "نشانگر قمز" توسط گروه تحقیقات کشف می‌شود. آن‌ها کشف شان را به زمین گزارش می‌کند و سپس سفینه‌ای مخصوص حفاری سیاره به نام "ایشیمورا" به آن‌جا فرستاده می‌شود تا "رد مارکر" را از "Aegis VII" به "ایشیمورا" سلامتی یا خشاب‌ها را نشان دهد، مخاطب تعامل که اگر اطلاعات مورد نیاز بازی کننده سفینه‌ای قرار گیرد و به عنوان مثال مقدار زیادی با ماجراهای معیظ برقرار نمی‌کند. به همین منظور تمام اطلاعات نوار سلامتی، تعداد خشاب و تیر و هرچه که لازم بود را روی لباس مخصوص بازی به نام "Resource Integration Gear" یا به اصطلاح "RIG" قرار دادند تا بازی کننده را با فضای "ایشیمورا" رفته رفته به جهنه‌ی خون‌آلود و ترسناک تبدیل می‌شود. نقشه‌ی هولوگرافی سه بعدی و کیف مهمنات نیز به صورت صفحه‌های نمایش گر پیش‌رفته‌ی آبی رنگ مورد استفاده قرار می‌گیرند تا بر این

- Dead Space 3
- The Last of US
- Metal Gear Rising: Revengeance
- Crysis 3

P
R
E
V
I
E
W



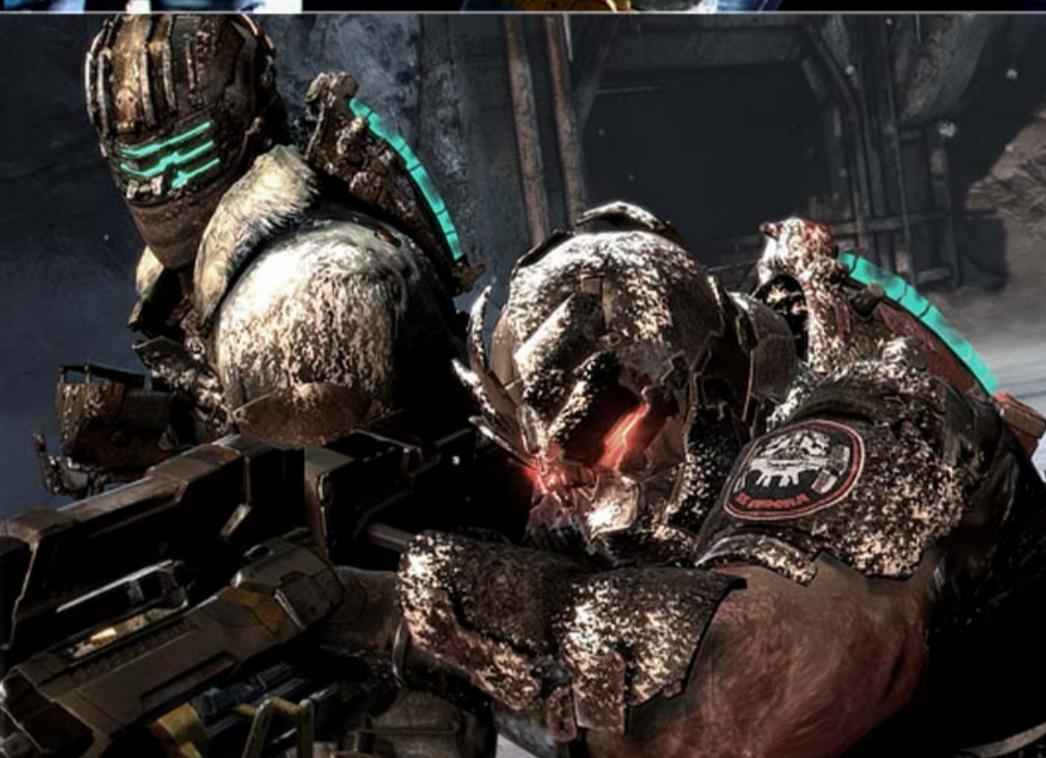
اما در همان دوران بود که 2 Dead Space اتمسفر گیرا در کنار فضای عمدتاً تاریک، معرفی شد. این بازی نگاهی اکشن تر، سینمایی شخصیتی به نام "Issac Clark" که به تنها بی به دل این تاریکی ها رفت و برای بقای جنگد. هر تر و عام پسند تر نسبت به نسخه ای اول داشت. اما تنها اتمسفر بی نظر نسخه ای اول در این نسخه چه بیشتر ارتباط برقرار کردن با این شخصیت نمایش 3 دارد. همچنان اکشن بیشتر با ترس روپرو شوید. این حفظ شد، بلکه در تمام قسمت های بازی باعث می شود بیشتر با ترس روپرو شوید. شاهد بیشترت بودیم. فروش بازی نیز نسبت به صداگذاری ناب سری، ذهن گیمر را به شدت نسخه ای اول بیشتر بود. اضافه شدن بخش درگیر می کند. از اتفاقاتی که پیرامونش رخ می دهد کم و بیش خبر دارد و هر قدمی که برمی بود که در فروش بازی تاثیر خوبی داشت (اگر نگران این هستند که چنین صحنه هایی بار دیگر مشتاق به خواندن داشtan دو نسخه ای اول بازی هستند، حتی مقاله ای که در همین شماره برایتان در نسخه ای سوم تکرار خواهد شد یا نه؟ آیا بازی از مسیر اصلی خود منحرف می شود و سعی می کند با قربانی کردن ترس در بازی و اکشن بیشتر، مخاطبان بیشتری به دست بیاورد؟ پاسخ این سوالات در زمان انتشار بازی مشخص نمایش های بازی، تفاوت هایش را با نسخه های قبلی بررسی کنیم.

در ادامه ی آن نمایش ضعیف RE6 به خوبی جایگاه این عنوان بزرگ را در میان طرفدارانش از دست داد. همین موضوع باعث شد تا در اوین نمایش 3 Dead Space Co-op بازی هایی هستند که به هر نحوی سرگرم شان کند که در این بین بازی های بخش شوتر از جایگاه مناسی برخوردار هستند. بسیاری همچنان اکشن بیشتر، بسیاری با حمله به بازی آن را فارغ از هر گونه ترس بدانند! جدی و ترسناک کنند و بازی های ترسناک فقط توسط استدیوی EA منتشر شد. اثری فوق العاده Redwood Shores که درخشش زیادی در بین عناوین آن سال داشت و مورد توجه منتقدان گیمرها را تشکیل می دهد. کمپانی های بزرگی که به دنبال فروش هر چه بیشتر بازی های خود هستند در این راه دست به هر کاری می زندند تا فروش عناوین خود را تضمین کنند و مخاطبان پیشتری برای بازی خود به دست آورند. این مستله اغلب نارضایتی طرفداران قدیمی را در پی دارد. در عنوانی مثل Resident Evil این موضوع به خوبی به چشم می خورد. خیزش RE5 به سمت اکشن و دوری از ایجاد ترس در بازی و



در این نسخه برخوردار است. اولین چیزی که در 3 Dead Space به چشم می آید، لوکیشن سرد و پوشیده از برفی است که تفاوت زیادی با دو نسخه ای قبل دارد. بازی در سیاره ای به نام Tau Volantis به وقوع می پیوندد. بعد از گذشت حدود دو ماه از وقایع نسخه ای قبل، آیزاک و الی با شخصیت به نام John Carver جستجوی آیزاک به دنبال الی آغاز می شود. حتی راه رفتن در محیط باز سیاره در ابتدا سخت است و هر قدم آیزاک با دشواری همراه است. شرایط آنقدر سخت است که آیزاک فقط تا یکی دو متر جلوی پای خود را می بیند. نکرموروف ها حتی زیر برف نیز مخفی شده اند. سپری کرده و برخلاف آیزاک گذشته ای سخت و نبردهای طاقت فرسایی را با نکرموروف ها بددهد. کارور نیز مانند آیزاک گذشته ای نکرموروف ها را برای همیشه، به آیزاک نشان نمایند. این طلاقت فرسایی را با نکرموروف ها و سپری کرده و برخلاف آیزاک خشن تر و حتی قوی تر به نظر می رسد. در طول بازی، مخصوصاً در حالت CO-op می توان با ویژگی های اصل غالفلکری در این سری همچنان وجود دارد. چه در دل تاریکی باشید و چه در روشنایی!

در این نسخه ای اکشن بیشتر، بسیاری بازی های سبک survival horror معمولاً مخاطبان زیادی ندارند. آمارها نشان می دهد گیمرها بیشتر به دنبال بازی هایی هستند که به هر نحوی سرگرم شان کند که در این بین بازی های شوتر از جایگاه مناسی برخوردار هستند. بسیاری حتی دوست ندارند وقت خود را صرف یک اثر جدی و ترسناک کنند و بازی های ترسناک فقط توسط مخاطبان خاص خود را در بازار دارند که این مخاطبان درصد کمی از جامعه های بزرگی گیمرها را تشکیل می دهد. کمپانی های بزرگی که به دنبال فروش هر چه بیشتر بازی های خود هستند در این راه دست به هر کاری می زندند تا فروش عناوین خود را تضمین کنند و مخاطبان پیشتری برای بازی خود به دست آورند. این مستله اغلب نارضایتی طرفداران قدیمی را در پی دارد. در عنوانی مثل Resident Evil این موضوع به خوبی به چشم می خورد. خیزش RE5 به سمت اکشن و دوری از ایجاد ترس در بازی و



قطع‌النهايی جوایي منطقی وجود دارد که باید در طول بازی به آن پاسخ داده شود. چیزی که مسلم است یا وجود دشمنان انسانی بار اکشن بازی بیشتر از قبل خواهد شد و حداقل در مقابله با انسانها به هیچ وجه نباید انتظار ترس و خوشت داشت. با وجود توجه احتمالاً داستانی برای وجود دشمنان انسانی، اما حضور آنها از دیدگاه لطمه زدن به ترس در بازی می‌تواند لطمه ای جدی به بازی بیند. فقط صیر می‌کنیم تا بینیم در بازی چه بیش خواهد آمد.

اما در مورد کاورگیری قضیه کاملاً روشن است. نباید انتظار داشت در حالی که دشمنان به سمت آیزاك تبر اندازی می‌کنند آیزاك در وسط میدان ایستاده و هیچ بلای سرش نیاید! در زمان مبارزه با نکرمهورف‌ها مسلماً مثل قبیل نیازی با کاورگیری وجود ندارد، ولی در زمان مبارزه با انسان‌ها این موضوع الزامیست. همچنین بهتر است بدانید کاورگیری در این بازی شابهٔ چندانی با بازی‌های شوتر ندارد (بازی‌هایی که اغلب شیوه Gears of War طراحی شده‌اند و کاراکتر در پشت کاور به کاور می‌چسبد)، بلکه در مقابله DS3 آیزاك در پشت هر چیزی که بتواند از می‌شود و در زمان مناسب به تیر اندازی مشغول می‌شود. همچنین آیزاك می‌تواند از تمامی امکانات خود بر علیه انسانها نیز استفاده کند که مبارزات را بسیار جالب خواهد کرد.

مسئله‌ی دیگر وجود دشمنان انسانی در بازی و قابلیت کاورگیری است که به عقده‌ی بسیاری بازی را به سمت یک شوتر برده تا یک بازی ژانر خوشت! جواب به این سوال که این موضوع تا چه حد به بازی لطمه می‌زند بسیار سخت است. و آیا اینکه اصلاً این موضوع یک نکته‌ی مثبت محسوب می‌شود یا یک آبراد بزرگ. به هیچ وجه از الان نمی‌توان در مورد این موضوع صحبت کرد. حتی اطلاعات کمی در مورد دلیل حضور دشمنان انسانی در بازی وجود دارد. به احتمال فراوان این انسان‌ها از پیروان مذهب Unitology هستند و از آنجا که در این نسخه آیزاك به دنبال نابودی کامل مارکر برای همیشه است، شاید منطقی به نظر برسد که افرادی برای محافظت از مارکر در برابر آیزاك ایستادگی کنند (با توجه به اینکه سیاره‌ی Tau Volantis سرمنشای تمام ماجراهای مارکر و نکرمهورف‌ها محسوب می‌شود می‌توان نتیجه گرفت که وجود انسان‌ها در قالب داستان‌زمی می‌بوده و در قسمت‌هایی از بازی آیزاك ناچار به مبارزه با آن هاست). اگر به یاد داشته باشید در نسخه‌ی قبیل نیز دشمنان انسانی حضور داشتند و به دنبال آیزاك بودند و آیزاك از آنها فرار می‌کرد یا حتی در یک صحنه با قلعه جریان بر ق نکرمهورف‌ها را به جان آنها انداخت. این سوال پیش می‌ماید که چرا اینبار در DS3 نیاز بود که آیزاك رو در رو به مبارزه با انسانها پیرداد?



مهترین مساله که نگرانی تمام طرفداران سری Co-op Residnet Evil بیوفند. یکی از مهمترین عناصر به وجود آورنده ترس تهاییست. وقتی یک نفر دیگر کنار شما باشد و در تمام درگیری‌ها کمکتان کند چگونه باید ترسید؟ اما با گذشت چند روز از معرفی بازی، با یک ویدئوی کامل از گیم پلی بازی مشخص شد که می‌توان بازی را به صورت دلخواه Co-op انجام نداد. در واقع کسانی که دوست دارند بازی را در حال Co-op انجام دهنده چیزهای بیشتر در بازی خواهند دید. برای مثال دیالوگ‌های زیادی که بین آیزاك و کارور رد و بدل می‌شود و همچنین آشنایی بیشتر با کارور که در بعضی قسمت‌های بازی این دو حتی از هم جدا شده و اتفاقاً متفاوت است و این موضوع مطمئناً خیلی می‌بینند. این بخش به هیچ وجه از نظر کیفی در سطح پایین تر از بخش تک نفره قرار ندارد و به جرات از همین الان می‌توان گفت با یکی از بهترین و لذت‌بخش ترین Co-op های تاریخ بازی‌های کامپیوتری رویرو خواهیم بود. شاید این جمله برای خیلی‌ها بیش از حد بلند پروازانه به نظر برسد ولی تجربه‌ی داستانی یک Dead Space با وجود عامل همکاری در بازی، آن هم به شکلی نو و تازه و به شکلی که در بخش‌هایی از بازی رویدادهای متفاوتی برای دو شخصیت ذکر شده اتفاق می‌وفند، قطعاً از ارزش بسیار بالایی برخوردار خواهد بود.



مبارزات می توان به این شکل جاخالی داد تا در مسیر حملات دشمن قرار نگرفت. به خصوص در مقابله با دشمنان عظیم الجبه این قابلیت بسیار کارآمد خواهد بود. صحبت از این دسته دشمنان سازنده تمام تلاش خود را کرده اند تا گیرها شد و باید گفت برخلاف نسخه ی دوم، اینبار به دفاعات طعم مبارزه با دشمنان بزرگ را خواهیم چشید و Bossfight های بازی واقعا هیجان انگیز هستند. در یکی از صحنه ها که در اولین نمایش در مورد Co-op وجود دشمنان انسانی و قابلیت بازی روی آن مانور داده شد آیزاك توسط یکی کاپور گیری مفضلنا توضیحاتی داده شد. این ها از همین موجودات بلعده می شود و حتی شاهد در بعد چیم پلی قطعا پیشرفتهای خوبی هستند و برای هر گیری تجربه ای جدید در دل فضای مردم محسوب می شوند، صرف نظر از لطمہ ای بود! در کل نوع بسیار ییشتری در قسمت های مختلف بازی نسبت به دو نسخه ی قبلی وجود خواهد داشت. یکی از موضوعاتی که قطعا باعث پیشرفت بازی خواهد شد در آمدن آن از حالت کاملا خطی آن است. با توجه به فضای بازی که در سیاره وجود دارد حتی انتظار می رود در محیط بازی و خارج از داستان بازی بتوان آیزاك به اطراف خود است. در بسیاری از کارهای مختلفی انجام داد و به جستجو پرداخت.

به پرواز در آمده و در همین حالت به سمت نکرومورف ها شلیک کنیم... یا وقتی که قابلیت Kenesis و Stasis رنگ و روی پیشتری به خود گرفته و حتی در نسخه ی دوم سعی کردن دید بود! سازندگان در نسخه ی دوم نیز به خوبی می شد از آنها استفاده کرد... یا صحنه های سینمایی فوق العاده وجود دشمنان و سلاح های جدید و بسیاری نکات دیگر که کمک کردن در تمام متفاوت به خود گرفت! طقداران به یاد دارند که آیزاك در شماره ی اول هیچ توانایی خاصی در مبارزات نداشت. حتی چهره ای متفاوت با الان خود داشت و لال بوزا سازندگان در نسخه ی دوم سعی کردن دید تازه ای به شخصیت او داشته باشد و او را از تو بسازند. جدا از اینکه او زیان باز کرد و چهره ای متفاوت به خود گرفت!

او با تجارتی که از نسخه ی قبل به دست آورده بود دیگر فقط یک مهندس فضایی نبود. او پیشرفتهای زیادی در مبارزات داشت و همچنین امکانات پیشتری به دست آورد. تمامی اینها توجیه خوبی برای پیشرفت بازی بود. بازی نسبت به نسخه ی اول و همچنین داستان نه چنان شکلی که بازی کردن آن به بسیاری از ایرادات و کمبودهای نسخه ی اول می توانست پی برد و این در حالی بود که نسخه ی اول قبل از عرضه ی نسخه ی دوم کم ایراد و خوش ساخت از نظر گیم پلی به نظر می رسید! وقتی برخلاف نسخه ی اول می توانستم آزادانه در محیط بدون جاذبه



گرافیک بازی یکی از نکات قوت سری به شمار می رود. بازی بر پایه ای انجین اختصاصی Visceral Engine نامیده می شود ساخته شده و در هر نسخه شاهد بهتر شدن گرافیک بازی نسبت به نسخه ی قبل هستیم. مهمترین ویژگی بازی نورپردازی فوق العاده و بی نقص آن است که در دنیای بازی های کامپیوتری محدود عناوینی نظیر Alan Wake توان رقابت با آن را دارند. در نسخه ی سوم شاهد این مسئله هستیم که با آمدن بازی به فضاهای روش نیز مشکل چندانی در طراحی محیط و اتمسفر دیده نمی شود. به طوری که در دل برف و بوران نیز همه چیز زیبا و پرجزئیات به نظر می رسد. مناظر بی نظیر فضایی و دیدن کهکشان عظیم در آسمان نیز مانند قلی بی نظیر هستند. امیدواریم محدود ایرادات مربوط به فیزیک بازی نیز برطرف شده باشد تا در بخش گرافیکی مشکل خاصی نباشیم.





در مورد دشمنان باید گفت چندین مدل جدید نکرومورف به بازی اضافه شده اند که از نظر عملکرد و ظاهر نسبت به قبل کمی تفاوت دارند. عوامل در بازی دست بر دست هم داده اند که بازی نسبت به قبل در بعضی قسمت ها آسان تر شود. مخصوصاً در رابطه با جمع آوری آیتم های فضای مرده اعتقاد داشتند، صداگذاری مهم ترین اصل برای ترساندن مخاطب است.

از همین الان می توان در مورد کیفیت فضای بدون جاذبه و حل پازل های مختلف در این فضای دارد. این معلم در بین آسمان و زمین، یکی از جذاب ترین قسمت های سری محسوب می شود و همچنان در این قسمت نیز وجود تغییراتی که داشته طرفداران خود را راضی نگه دارد. فقط باید صبر کرد و دید...

در حالت تک نفره و بدون حضور کارور همچنان مثل گذشته سخت خواهد بود. البته با توجه به اطلاعاتی که از بازی درز کرده، برخی عوامل در بازی دست بر دست هم داده اند که بازی نسبت به قبل در بعضی قسمت ها آسان تر شود. مخصوصاً در رابطه با جمع آوری آیتم های فضای مرده اعتقاد داشتند، صداگذاری مهم ترین اصل برای ترساندن مخاطب است.

از همین الان می توان در مورد کیفیت فضای بدون جاذبه و حل پازل های مختلف در این فضای دارد. این معلم در بین آسمان و زمین، یکی از جذاب ترین قسمت های سری محسوب می شود و همچنان در این قسمت نیز وجود تغییراتی که داشته طرفداران خود را راضی نگه دارد. فقط باید صبر کرد و دید...

خلق سلاح های گوناگون در اختیار شما قرار دارد. می توانید سلاح خود را طوری تنظیم کنید که گلوله های آتشین به سمت دشمنان پرتاب کند و یا طوری تنظیم کنید که جریان برق را به دشمن وارد کند. و حتی این ها را با هم ترکیب کرده تا نتیجه‌ی عجیب و جالب بیینی. هنوز هم مهمترین اصل در Dead Space قطع درست دست و پای نکرومورف هاست که باید به صورت هدفمند صورت پذیرد. ولی می توان بسته به نیاز، نکرومورف ها را به طرز متفاوتی نایاب کرد. در این راه هر دشمن نقاط ضعف متفاوتی دارد و راه متفاوتی برای مبارزه می طلبند. با توجه به هوش مصنوعی بسیار بالای دشمنان که یکی از نقاط قوت سری محسوب می شود، انجام بازی مشهورترین سلاح سری یعنی همچنان به نوعی به عنوان نماد سری محسوب می شود. اما در این نسخه در مورد سلاح تفاوت چشمگیری را نسبت به قبل شاهد هستیم که برخی از آن خوشحال و برخی این مسئله را هم ضربه به بازی می دانند. در این نسخه شما توانایی ساخت سلاح را دارید، آن هم به شکلی که دوست دارید. شما می توانید قابلیت های مختلفی را با هم ترکیب کنید و نتیجه‌ی شگفت انگیزی را مشاهده کنید. این قابلیت در Weapons Bench صورت می پذیرد. شما می توانید به دلخواه همه چیز را با هم ترکیب کنید یا با توجه به الگوریتم های موجود در بازی یک سلاح جدید خلق کنید. انواع و اقسام امکانات برای



The Last of Us

پرچمدار سونی در آخر الزمان کنسولها

وقتی نام استودیو ناتی داگ به گوشمان میخورد بدون درنگ به یاد عناوین موفقی مانند آنچارتد یا فرانچایز محبوب کراش در زمان PS1 میوقدم. اما چه کسی تصور میکرد این استودیو از سالهای ۲۰۰۸ و ۲۰۰۹ شروع به ساخت بازی کرده است که حال و هوای آخر الزمانی، پر خون، ترسناک و خشن دارد؟ آخرین از ما (The Last Of Us) پروژه ای که در حال حاضر مراحل ساخت و تولید را گذرانده و پیش به سوی عرضه میرود. هیچکس تا لحظه ای که "آخرین از ما" در مراسم VGAs 2011 معرفی شد نفهمید مفهوم مجله ای که در بازی 3 Uncharted پیدا شد و روی آن خبری از یک قارچ مرگبار را داشت، چه بود. استودیوی ناتی داگ با سابقه ای درخشان چه در این نسل و چه در دو نسل قبل، با معرفی عنوانی سیار متفاوت با تمسفر تمامی IP هایی که ساخته، توآوری هایی به معرض دید گذاشت که حتی سرشخت ترین فن های کنسول های دیگر را نگشت به دهان کرد و سر به تعظیم فرود آوردن.

در ادامه این مقاله ما به بررسی تمامی اطلاعاتی که در مورد این بازی منتشر شده خواهیم پرداخت و دلیل اینکه این بازی چگونه میتواند حکم پرچمدار سونی در آخرین روزهای نسل هفتم داشته باشد را بازگو میکنیم.

تح و ه د، ت و س، د و و اقعت

داستان آخرالزمان، حمله ی زامی ها، شهری وحشی و داغون شاید برای گوش منو شما آشنا و گاهها خسته کننده باشد. در این یکی دو سال اخیر به قدری بازی با این تم به بازار عرضه شده که نه تنها ترسی در خود نداشتند، گاهها باعث خنده هم میشدند. اما راز ناتی داگ و معجونی که در عنوان The Last Of Us و در خط داستانیش ریخته و هم زده چه چیزی داشته که از روزهای اول همه را مجدوب خود کرد؟ جواب این سوال بسیار پیچیده است. ناتی داگ طوری داستان بازی را بازگو کرده که به تمامی عوامل مانند گرافیک و از همه مهمتر هوش مصنوعی ادغام شده است و این ادغام سبب شده است تا تفاوت فاحشی را در مقایسه با عناوین دیگر مشاهده کنیم.

این بار نه خبری از یک ویروس تکراری است و نه زامی هایی که مشخص نیست از کجا آمده اند، بلکه یا بد در دنیایی سیر کنیم که حتی بازماندگان از آخرالزمانی و حشتناک نیز به جان هم میوفتند تا زنده بمانند. *Ophiocordyceps unilateralis* (میدونم کامل نخوندید!!) نام

نفر آغاز میشود. طبیعت شهرها و مناطق مسکونی را بازپس گرفته و ریشه های درختان در ساختمان ها نفوذ کرد، بازماندگانی که از آن کابوس مرگبار جان سالم به در برداشت در مناطقی تحت قرنطینه و زیر نظر ارتش آمریکا محافظت میشوند. Joel یکی از شخصیت های بازی و دلال بازار سیاه است که ماجرایویهایش پس از قولی که به یک دوست قدیمی برای محافظت از دختر جوانی به نام Ellie داده است، آغاز میشود. این محافظت و بیشتر فرار، به خاطر این بود که حکومت دست به گرفت و به کارگیری کودکان برای کار اجباری و جنگ گرفته بود و Joel دخترک جوان را از منطقه خارج میکند. سفری که آنها آغاز میکنند، پا گذاشتن در جهنمی به نام آمریکای آخرالزمانی بود که پر بود از موجوداتی بیمار و وحشی در کنار بازماندگانی که برای بقای خود دست به کشتن هر غریبه ای میزنند. اما مشکل اصلی از آنجا آغاز میشود که حکومت و ارتش USA در اقدامی عجیب شروع به دنبال کردن و پیدا کردن Ellie میکند تا او را به مرکز بازگرداند. آیا این تصمیم به نظرات آشنا نیست؟ آیا Ellie حاوی دارو است؟ آیا خون او همانند دکتر virologist در فیلم من اسطوره هستم، عامل ریشه کن کردن بیماری است؟ این سوالاتی است که میتواند دقیقا در ذهن شما خواهد بود. آقای Evan Wells یکی از سران ناتی داگ در مورد خط داستانی و سبک بازی این چنین گفت: "آخرین از ما یک عنوان بسیار نو است که سبکی جدید را فرار است با ادغام المان های اکشن و ترسناک بازگو کند. بیماری که در دنیای آخرالزمانی "آخرین از ما" به وجود آمده مانند طاعونی مدرن همه ی تمدن را از بین برده و بازماندگان برای پیدا کردن غذا، اسلحه و هر آنچه که برای بقا لازم است با یکدیگر میجنگند. Joel مردی باهوش به همراه دختری کم سن و سال که به هیچ وجه مانند دختر ۱۱ ساله نیست، داستانی پر ماجرا را در نواحی خطرناک USA آغاز میکنند."

**آیا The Last Of Us پایانی بر
دوران Resident Evil خواهد بود؟**

همه‌ی ما به خوبی میداییم دوران Resident Evil با رفتن شینجی میکامی و تنها گذاشتن این فرانچایز که مانند فرزندش بود، روز به روز به سمت تباہی و نابودی رفت و چندی پیش نیز با وجود اینکه RE6 المان‌ها و ویژگی‌های خوبی‌یه خصوص در داستان پردازی به معرض ظهور گذاشت، ولی جزو پرحاشیه ترین عنوانین سال با امیازات کمیک کننده شد و هواداران بسیاری که انتظار یک بازی Horror را داشتند نا امید کرد. در این میان که RE، عنوانی صاحب سیک در ژانر ترسناک سال به سال سقوط میکند، عنوانی مانند Dead Space توانستند جای خالی آن را با ترسی وصف ناپذیر و توانم با وحشی‌گری به مخاطبین الفا کنند. اما حالا وقت آن رسیده که یک بازی دیگر برتحت پادشاهی سبک Survival/Horror بنشیند؟ شاید این بازی The Last Of Us بشد. عنوان "آخرین از ما" با به کار بردن تمام چیزهایی که در واقعیت وجود خارجی دارند چه در قالب ییماران زامبی گونه و چه در دشمنانی که انسانهای بازمانده هستند، میتواند برگ برنده‌های بسیاری برای تشییت خود در جایگاه عنوانین ترسناک داشته باشد. لوکیشن‌های بازی در جو سازی یک عنوان ترسناک داخل بازی "آخرین از ما" به خوبی در تریلرها و تصاویر عرضه شده مشاهده میشود و همین هنر سازنده میتواند طوری بازیکن را برترساند که حس کند در آخرالزمان واقعی گرفتار شده است. واقع گرا بودن و دوری از دشمنان عظیم الجثة، وجود آیتم‌هایی مانند پیدا کردن غذا، سرینه، تغییر فصل و لوکیشن‌های بازی، نوید یک بازی بسیار تمیز در سبک ترسناک میدهد.

آیا با عرضه شدن عنوان آخرین از ما استاندارد های این سبک دگرگون و باز نوشته میشود و آیا عنوانین مطرحی مثل RE از آنها الگو بذاید؟ میکنند؟





NAUGHTY DOG

کارگردان پروژه BIG منسوب شد و بازی در E3 2006 کنفرانس معروف و جنجالی سونی بدون نام خاصی معرفی شد. عنوان بازی درست قبل از E3 2007 معرفی شد و آن هم چیزی بود جز Drake's Fortune که Uncharted: نبود. همان سال انحصارا برای کنسول PS3 عرضه شد.

این بازی مورد توجه بسیاری قرار گرفت و بسیاری از جوایز سال ۲۰۰۷ را درو کند و فروش ۳۰,۵ میلیون نسخه ای آن تضمین کننده موفقیت این IP شد.

گرافیک خیره کننده و اکشن فوق العاده در کنار گیم پلی انحصاری آن توانست این بازی را جزو عناین اصلی PS3 قرار بدهد. پس از موفقیت قسمت اول، قسمت دوم این بازی به نام Uncharted 2 : Among Thieves در سال ۲۰۰۹ عرضه شد و تا سال ۲۰۱۱ توانست ۴۹, میلیون نسخه فروش کند.

گرافیک بازی جهش بسیار بزرگی داشت و با اضافه شدن بخش Multiplayer توانست مخاطبان بیشتری را جذب خود کند.

این بازی موفق به دریافت جوایز مختلف از سراسر جهان شد و میتوان به جوایز معروفی مثل Eurogamer, the Spike VGAs, Destructoid, Joystiq, IGN, Kotaku اشاره کرد که در بخش‌های مختلف مخصوصاً گرافیک کسب کرد. موفقیت‌های ناتی داگ هنوز ادامه داشت... در سال ۲۰۱۱ قسمت سوم بازی Uncharted تحت عنوان ۳: Drake's Deception عرضه شد که به عنوان ناتی داگ در روز اول فروش فوق العاده‌ی ۳,۸ میلیون نسخه را در پی داشت و پیش‌بینی شده تا مرز ۱۳ میلیون نسخه هم پیش برود.

بازی بعدی این استودیو تحت عنوان Uncharted: Golden Abyss برای PSVITA بود که در واقع توسط استودیو Sony Bend ساخته شد و ناتی داگ به عنوان ناظر بر روی بازی بود. به یکی از دو عنوان منتشر شده منتخب زاپن منصوب شد.

ناتی داگ در حال حاضر عنوان The Last Of Us را برای عرضه انحصارا بر روی PS3 در برنامه‌های خود دارد.

Sony Computer Entertainment IP گرفت. بازی بعدی که اولین قسمت از Jak and Daxter: The Precursor Legacy برای کنسول PS2 عرضه شد که تقریباً گیم پلی بازی Crash Bandicoot را تداعی میکرد. این عنوان توانست در همان سال عرضه ۱ میلیون نسخه فروش کند. قسمتهای بعدی این عنوان معروف PS2، در سالهای ۲۰۰۳ و ۲۰۰۴ عرضه شدند که به ترتیب Jak II و Jak III نام داشت. شایعه شده بود که قسمت سوم Jak آخرین بازی از این سری است که توسط ناتی داگ ساخته میشود ولی این استودیو طرفداران خود را با بازی Jak X: Combat Racing کنسول شرکت سونی شناختند.

تنها قسمت اول این بازی در عسال اول عرضه، ۶,۳ میلیون نسخه فروش کرد. در سالهای ۱۹۹۷ و ۱۹۹۸ دو قسمت بعدی از سری کراش نیز به Cortex Strikes Back and Warped عنوانهای Jak X: Combat Racing نیز بود. پس از سری کراش نیز به های دیگر سونی قرار گرفت و دو بازی دیگر به نامهای Jak from Ready at Dawn and Dexter from Ready at Dawn and The Lost Frontier برای کنسول دستی PSP عرضه شد که عنوانهای درخشانی برای این کنسول شد.

استودیو ناتی داگ پس از موفقیت‌های خود در سال ۱۹۹۹ بود که یک عنوان Crash Karting بود و ۱۴ شخصیت از سری Crash در این بازی حضور کار بر روی IP جدیدی برای کنسول داشتند. در طول سالهای تولید بازی Crash، بخش کوچکی از تیم بر روی عنوانی دیگر در حال کار بودند و آن چیزی نبود جز عنوان Crash که در سال ۱۹۹۱ عرضه شد. بازی Crash با همکاری Universal Interactive Studios (که سالها به نام Vivendi Games معروف بود) بازی در سال ۱۹۹۴ استودیو ناتی داگ با همکاری Universal Interactive Studios Rings of Power برای کنسولهای Genesis و Mega Drive باز هم زیرنظر EA Games در سال ۱۹۹۱ عرضه شد.

در سال ۱۹۹۴ استودیو ناتی داگ برای کنسول PlayStation 2، عنوان پلتفرمینگ JACK.

در انتهای سال ۲۰۰۱ استودیو ناتی داگ همکاریهای خود را با Universal Interactive Studios به طور کامل قطع کرد و طی قراردادی مستقیماً زیر نظر عول بازی سازی دنیا یعنی

Universal Interactive Studios بعد از این بازی، مدیر Jam Software میگیرند اولین بازی رو ناسیس میکنند. استعداد این دو جوان در کار با کامپیوتر C++ بود.

پس از مدتی آنها تصمیم میگیرند اولین بازی ساخته‌ی خود را عرضه کنند که به طور ناگهانی این بازی چیزی شبیه به بازی اول Bootleg در آن Jam Software یک عنوان اسکی سواری به نام Ski Crazed بود که برای Apple II عرضه شد.

Dream Zone برای دستگاه Apple II GS یک سال بعد عرضه شد و بعدها بر روی ATARI PC, Amiga ST پورت شد. داستان بازی اولی ماجراجویی فرار از رویاها و خواب و بازگشت به دنیای واقعی بود. ولی اولین گامهای محکم این استودیو سال ۱۹۸۹ برداشته شد. نام این استودیو از Jam software به ناتی داگ تغییر پیدا کرد و بازی آخرین عنوان بازی که توسط این

استودیو ساخته شد بازی Crash Team Racing

برای دستگاه های Apple IIGS, Amiga and PC عرضه شد و بعد از این موفقیت چشمگیر بازی Crash Karting در سال ۱۹۹۰ که یک عنوان RPG بود

برای کنسولهای Genesis و Mega Drive باز هم

زیرنظر EA Games در سال ۱۹۹۱ عرضه شد.

در سال ۱۹۹۴ استودیو ناتی داگ با همکاری Universal Interactive Studios

در انتهای سال ۲۰۰۱ استودیو ناتی داگ همکاریهای خود را با Universal Interactive Studios به طور کامل قطع کرد و طی قراردادی مستقیماً زیر نظر عول بازی سازی دنیا یعنی

Andy Gavin و Jason Rubin با همکاری Jam Software رو ناسیس میگیرند اولین بازی ساخته‌ی خود را عرضه کنند که به طور ناگهانی این بازی چیزی شبیه به بازی اول Bootleg در آن Jam Software یک عنوان اسکی سواری به نام Ski Crazed بود که برای Apple II عرضه شد.

بازی دوم این دو جوان پر استعداد به نام Dream Zone برای دستگاه Apple II GS یک سال بعد عرضه شد و بعدها بر روی ATARI PC, Amiga ST پورت شد. داستان بازی اولی ماجراجویی فرار از رویاها و خواب و بازگشت به دنیای واقعی بود. ولی اولین گامهای محکم این استودیو سال ۱۹۸۹ برداشته شد. نام این استودیو از Jam

software به ناتی داگ تغییر پیدا کرد و بازی آخرین عنوان نظر گمراهی شده به نام EA Games Keel The Thief برای دستگاه های Apple IIGS, Amiga and PC عرضه شد و بعد از این موفقیت چشمگیر بازی Crash Karting در سال ۱۹۹۰ که یک عنوان RPG بود

برای کنسولهای Genesis و Mega Drive باز هم

زیرنظر EA Games در سال ۱۹۹۱ عرضه شد.

در سال ۱۹۹۴ استودیو ناتی داگ با همکاری Universal Interactive Studios

در انتهای سال ۲۰۰۱ استودیو ناتی داگ همکاریهای خود را با Universal Interactive Studios به طور کامل قطع کرد و طی قراردادی مستقیماً زیر نظر عول بازی سازی دنیا یعنی





مصاحبه مجله‌ی games با طراح ارشد استودیو ناتی داگ آقای Neil Druckmann

آقای Neil Druckmann یکی از افراد کلیدی استودیو ناتی داگ است که از سال ۲۰۰۴ با ساخت عنوان Jak بر سر کار آمد. عنوان ۲ Uncharted درختانترین کار در کارنامه‌ی این طراح خبره است. او هم اکنون در نقش سرپرست طراحان و طراح ارشد عنوان The Last Of Us مشغول فعالیت است. در مصاحبه‌ی زیر که توسط مجله‌ی Games صورت گرفته، وی نکات جالب و خواندنی را در مورد این بازی روایت می‌کند:



پس برای ما این مهم شد که چیزکار کنیم تا این کاراکتر همراه شمارا سورپرایز کند؟ در چیزی که توی نمایشگاه 2012 E3 دیدید برای مثال پرتاب آجر، اون حرکت چیزی نیست که فقط در همان صحنه تکرار شود. این چیزی است که همیشه ساخت یک ادامه برای بازی که ساختی شاید هر جایی به اشکال مختلف پیاده سازی شود و به نوعی داینامیک است. اگر شما خالی از مهمات بشنید حتمی Ellie یک راهی پیش روی شما میگذارد، هنگ نمیکند و شما رو کمک میکند. این چیزی است که باعث میشود بازی صرف یک عملیات حفاظت نباشد و پیش از این حرفاها باشد. کاراکترها، محیط، دیالوگ و بازیگران ارتباطی عمیق با هم دارند و این باعث میشود در جای جای بازی سورپرایز شوید.

در آخر میخواهم بدونم، چرا بخش Co-op را به بازی نخواستید اضافه کنید؟
خب دلیل اینکه چرا من مخالف این بخش بودم یکی تجربیات سابق از Co-op بازی Uncharted استودیویی که داشتم از دید شرکت نگاه میکند و نه! آنچنان هم راضی کننده نبود و دلیل دیگری که بسیار بسیار مهم بود اینه که اینکار سبب مشدودیت هایی برایمان ایجاد شود و یک سری از ایده هایی که داشتم از بین برو. برای مثال، شما میخواید دو نفره به بازی پردازید. او لا کاراکتر Joel به هیچ وجه نمیتواند تنها باشد. مثلاً بگیم "حب Ellie، تو برو پشت یه جا قایم شو، آجر رو بردار هر موقع دشمن اومد بزن تو سرسش!" خب، اینکار یعنی حذف سکانهای شوک آور و سورپرایزهای که میتواند Ellie به بازیکن وارد کند. اینکار یعنی حذف و تابهی تمام ایده هایی که در روابط بازیکن با محیط و کاراکترها ایجاد میشدو به این ترتیب بازی با شکستی سه‌گین مواجه میشند. پس ما در بازی هیچ بخش Co-Op نخواهیم داشت.

آیا دوری از ویژگی های منحصر به فرد فرانچایز Uncharted که تا این حد موفق بودند و پا را کردن به تعجب ای جدید برایان سخت نبود؟ مطمئناً این یک رقابت هیجان انگیز برای ما به حساب می‌داد. ما همیشه علاقه داشتیم که چیزی جدید را ارائه دهیم و شرکت سویی نیز به ما نهایت آزادی در پیاده سازی ایده هایمان را میداد. وقتی ما موقعیت را طوری دیدیم که میتوانیم عنوانی که دلمان میخواهد و توانایی ساختن را می‌سینیم، بسازیم، ما تصمیمان برای ساخت این "آخرین از ما" که بر پایه دو کاراکتر بسیار متفاوت مستحکم است، قطعی شد. این نوع کاراکترها و این نوع آزادی عمل به ما اجازه دی این را داد که بتوانیم یک عنوان بسیار خاص در سینمای Action survival بازی میکنیم. همانطور هم که میدانید، ناتی داگ استودیویی است که همواره در روایت داستان و به سخره کشیدن محدودیت های گرافیکی در همه‌ی پلتفرم‌ها و تلفیق تماشی آنها در گیم پایی منحصر به فرد مشهور است. وقتی عنوان "آخرین از ما" منتشر شود و به دست مردم برسد، آنها میفهمند که بازی پیش رویان هیچ عنوان مشابه ندارد و خاص است.

من فکر میکنم رازی که ما نسبت به کارمان اسمه استودیوی چیه؟ چقدر شبیه سازنده‌ی آنچارت داشت؟ امسال چی بود؟ ولی نه! استودیویی ما حتی بیشتر از عنوانی که ساختیم خوب بود. بیریم یه ادامه و اسشن درست کیم. مثلاً وقتی پرروزه‌ی قسمت اول Uncharted به پایان رسید با خودمان نگفتیم که بیریم 2 Nathan Drake بازیم بلکه گفتیم حالا باید با چیزهایی که ساخته و چیزهایی که بازدید بازیکار کرد؟ باید بازدید با چیزهایی که ساخته و خاص و منحصر به فرد پیدا کند و انگیزه‌ی کار را بیشتر کنید. افراد ما وقتی ساعتها تا دریافت کار میکنند میخواهند بدونن روی چیزی تلاش میکنند که ارزشش بالا باشد و بدونن چی درست میکنند. خاطر همین ما به سراغ ساخت عنوانی مانند The Last Of Us رفیم. ما ماهها فقط بر روحی ایده‌ها و نظرها کار کردیم و به نوعی آنها را کاشتیم تا برداشتی خوب داشته باشیم، روی کاراکتر هایی مانند Joel و Ellie کار کردیم و دستور هم به بازی اضافه کنیم؟ مثلاً آجر رو بردار یا برو تو بیرون؟ آیا شما نیاز دارید که او را برای کمک صدا بزنید تا کسی که شمارو گرفتار کرده از پشت بزند؟ این ایده ها برایمان بسیار ناجیز بود چرا که اینطوری کاراکتر بیشتر حالت مشائی پیدا میکرد.

این سوال برام پیش اومده که آیا حس نمیکنید ساخت یک IP جدید در انتهای چرخه‌ی عمر کنسول PS3 مقداری ریسک پذیر و حتی خط‌ترنگ میتواند باشد؟ من فکر میکنم انتشار یک IP جدید در هر بازه‌ی زمانی از چرخه‌ی حیات کنسول‌ها میتواند خط‌ترنگ باشد. دوباره برمیگردیم به سابقه‌ی ناتی داگ. مردم به خوبی مارا میشناسن و فن های ما به خوبی با حرفه و تجربیات ما آشنا هستند، با توجه به شناخت و اعتماد آنها، این وظیفه‌ی ماست تا این اعتماد را تمیز و سالم نگه داریم و هواداران را هر لحظه سورپرایز کنیم. هر چه به آخر کارهایمان نزدیک میشویم، حقه‌ها و کلک های بیشتری را به کار میریم.



فیلمهای الهام‌دهنده به بازی The Last Of Us

The Road

اثر سینمایی The Road بر اساس رمانی تحسین شده که توسط کوک مک کارتی است ساخته شد. شخصیت این فیلم که نقش را هنرپیشه‌ی مطرح ویکتور مورتنسن (اویاب حلقه‌ها) ایفا کرد، مردی بی نام و نشان بود که در دنیای آخر الزمانی وظیفه دارد تنها پرسش را به جایی امن ببرد. به خاطر قحطی، بسیاری از انسانها برای زنده ماندن همیگر را میکشدند تا بتوانند به غذا یا مهمات برسند. صحنه‌های در جای جای فیلم حس میشود مخصوصاً در زمانی که بادر الها ماتی که بازی "آخرین از ما" میتواند از این اثر بگیرد، حیوان صفتی انسان‌های سالم و جنگی است که بر اثر قحطی به وجود آمده. در تمامی تریلرهای منتشر شده از "آخرین از ما" شاهد دشمنانی انسان بودیم که به مراتب وحشی تر از دشمنان آلوه به ویروس بودند.

I am Legend

این فیلم به طور قطعی یکی از منابع الهام عنوان "آخرین از ما" می‌باشد. داستان فیلم در مورد نوعی ویروس است که برای مهار بیماری سلطان ابداع شد و لی بیماران بعد از مدتی علائم وحشی گری از خود نشان میدهند و کمک تبدیل به موجوداتی درنده میشوند. شخصیت اصلی فیلم بازی Will Smith، ستاره‌ی مطرح هالیوود، در شهر نیویورک تک و تنها و فقط با سکی که همراهش هست به زندگی میرد و در آزمایشگاه زیر زمینی به دنبال دارویی برای از بین بردن ویروس مرگبار است. صحنه‌های در داستانی این فیلم که به مراتب قوی بین شخصیت اصلی و بیننده از نقاط قوت این اثر محبوب سینمایی به شمار میرفت.

Walking Dead

سریال تلویزیونی "مردگان متصرک"، مجموعه‌ای ساخته شده از کتاب کمیکی به همین نام نوشته‌ی رابرт کریکمن، تونی مور و چارلی آدلارد است و شخصیت اصلی این سریال که نقش را اندرو لینکولن ایفا کرد، معاون کلاتری به نام ریک گریمز است که پس از برخاستن از کما به خاطر زخمی شدن در یک درگیری مسلحانه، خود را در میان دنیایی پر از زامبی و آخر الزمانی می‌بینند. در این سریال که به عقیده‌ی خیلی از هواداران زانترنسنک و آخرالزمانی زامبی، بهترین اثر در نوع خود است، معنی الهام بسیار خوبی برای ساخته و پرداخته شد، این داستانی گیرا در کار صحنه‌های اکشن هالیوودی است که به بهترین شکل به معرض نمایش گذاشته شد.

الهاماتی که "آخرین از ما" میتواند از این سریال گرفته باشد در بخش داستانی خواهد بود و اگر بتواند به خوبی سریال "مردگان متصرک" و حتی بهتر از آن خط داستانی را پیش ببرد، شاید با یکی از بهترین نوع روایت داستان در صنعت بازی های ویدئویی روبه رو می‌شود.



بسیاری از دیدن گیم پلی واقع گرایانه و هوش مصنوعی فوق العاده‌ی "Hideo Kojima" بازی شکفت زده شدند و یکی از این افراد استاد "Zone Of Enders" و "Metal Gear" بازی‌های است که پس از مشاهده‌ی این نمایش در سالن کنفرانس سونی در E3 2012، بسیار جائی کردند.

"Hideo Kojima" در صفحه‌ی شخصی توویتر خود اظهار داشت: عنوان The Last Of Us یک بازی فوق العاده خواهد بود و من برای اولین بار پس از سالها واقعاً دلم میخواست یک چنین بازی را انجام دهم. بنده به عنوان یک بازی‌ساز که سال‌ها به این حرفه مشغول هستم، این نمایش حس خسادت من را به شدت برانگیخت و بسیار به وجود آمد. امید و اثری برای بازی سازی پس از دیدن این دمو در من دوباره زنده شد. از سازندگان این بازی نهایت تشکر را دارم.

همچنین همکار و دوست نزدیک وی آفای "Atsushi Inaba" که از بازی سازان بزرگ دنیا (بر طبق لیست ۱۰۰ بازی‌ساز برتر تاریخ در رده ۴۹ جای دارد) است و از مقامات بلند پایه Platinum Games است در صفحه‌ی توویتر خود در مورد نمایش TLOU اظهار داشت:

من هیچ نظری در مورد نحوه‌ی کنترل شکفت انگیز شخصیت و بازی ندارم، اما این روش در اجرای چنین نمایشی بسیار خارق العاده بود. استودیو ناتی داگ هم بسیار عالی عمل کرد.



رفتار کند. اینکه بشود یک مرحله را به اشکال مختلف رد کنید و وقتی با دشمنان مواجه میشوید رفقارهای متفاوتی بسته به پیغوردنان بینید، مقداری دور از ذهن و غیر ممکن به نظر میرسد، ولی این در "آخرین از ما" ممکن است. اما این هوش مصنوعی و گرافیک خارق العاده چگونه ساخته شده است؟

در داخل استودیو ناتی داگ سه تیم هم اکنون مشغول فعالیت هستند. یک تیم بر روی عنوان 3 Uncharted (و احتمالاً قسمت بعد) مشغولند، یک تیم پس از ساخت قسمت دوم Uncharted بر روی عنوان The Last Of Us فعالیت دارد و تیم بعدی ملقب به IceTeam وظیفه‌ی کار بر روی موتور گرافیکی اختصاصی ناتی داگ یعنی Naughty Dog Engine را دارند. این تیم که یکی از پایگاه‌های رشد فناوری و تکنولوژی شرکت سونی نیز محسوب میشود، با استفاده از آخرین متدها و تکنولوژی‌های روز بر روی این موتور گرافیکی کار میکنند

تا هم بتواند بهترین خروجی بصیری را از آن بر روی کنسول PS3 و پردازنده‌شکرگش Cell، بگیرند و هم بر روی هوش مصنوعی بسیار قدرتمند برای پیاده سازی در عنایون این استودیو کار میکنند که نه تنها در عنایون استودیو ناتی داگ استفاده میشود، بلکه پیشرفتها و تکنولوژی‌ها در بین استودیو های First-Party شرکت سونی به اشتراک گذاشته میشود. پس از معروفی بخشش چندنفره‌ی عنوان "The Last of Us"

اعتراضاتی از سوی هوازاران به سازندگان وارد شد که تا حدودی هم بیجا بود. این عنوان پتاسیل بالایی برای داشتن حالت چند نفره دارد و اینکار را استودیوی سازنده یعنی ناتی داگ بسیار خوب با توجه به سایقه‌های پیشینش میتواند انجام دهد. هنوز اطلاعات شفاف و دقیقی از این بخش به دست نیامده ولی کاملاً تایید شده است.

"The Last of us" عنوانی است که باید بازی شود. سازنده‌ی آن، ناتی داگ از جمله استودیوهایی است که نمیتواند عنوان بد تولید کند و به جرات میتواند شانس اصلی تصاحب عنوان بازی سال باشد. این بازی در ماه می سال جاری فقط برای کنسول 3 Playstation عرضه میشود.

در خط داستانی بازی بر طرق آخرین تریلرهایی که منتشر شد حضور دو شخصیت دیگر نیز تایید شد که احتمال قوی به عنوان مکمل نقش‌های اصلی کار خود را به خوبی پیش میران. یکی از این شخصیت‌ها که مونث هم است Tess نام دارد و ظاهراً این شخصیت رابطه‌ی عیق و احساسی با شخصیت Joel را دارد. ناتی داگ در فرانچایز Uncharted تا حدودی روابط عاشقانه و احساسی را به معرض نمایش گذاشت و لی با توجه به اینکه بازی The Last Of Us می‌باشد با درجه بندی M است شاید با عمق بیشتر و بهتری از ابراز احساسات مواجه شویم.

شاید تریلر بازی که در مراسم VGAs 2011 به نمایش درآمد صرفاً نشانده‌ی میتواند در 2012 E3 نمایش خیره کننده‌ی گیم پلی و به رخ کشیدن هوش مصنوعی فوق العاده بالای دشمنان، همگان را انگشت به دهان کرد تا جایی که هدئو کوچیما، کارگردان اسطوره‌ای سری MGS لب به تحسین "آخرین از ما" گشود. هوش مصنوعی بازی طوری است که در هیچ بازی دیگری مشاهده نشده، دشمنان بازی رفقارهای کاملاً طبیعی را چه وقتی شما به درگیری با آنها مپردازید و چه درحال گشت. زنی هستند از خود بروز میدهند.

وقتی رفтар و کارهای دشمن را از دور مشاهده میکید خیال میکنید کنترل آنها دست یک نفر مانند شما است و او نیز کارهایی انجام میدهد که اصلاً تکراری نیست.

اما جای ترین صحنه‌هایی که در تریلر مشاهده شد حیله‌ی دشمن برای گرفتار کردن و کشتن شماست. در جایی دشمن از دست یک نفر میکند و شما نیز به دنبالش میروید. او را در ساختمان گم میکنید و صدایی جلب توجه میکند. وقتی به سمت صدا میروید ناگهان یک شیشه مولوتوف آتش زا به طرفتان پرتاب میشود که خوشختانه به دیوار میخورد، دشمن با سرعت به طرفان میدود تا حسابات را برداشت که از شانس خویشان با هفت تیر از پیش برمیاید. تمام این سکانس‌هایی که تعریف شد نه کات سینم بود و نه صحنه‌هایی که از قبل کارگردانی شده باشد بلکه تماماً هوش مصنوعی خارق العاده‌ی بازی تصمیم میگیرد که با شما چگونه

انتقام خوین

METAL GEAR RISING™ REVENGEANCE



آقای "کوبانتون فلن" که در mgs2 و mgs4 این سازی بدن سایبروگ ها و تغذیه از باتری موجود در آن ها مقداری از جان، مهمات و قدرت خود را تهیه کنید. از موارد جالب دیگر بازی میتوان دارا بودن قابلیت "موشن کچر" تمامی شخصیت های بازی است. اما گرافیک آن طور که باید و دفاع از خود هنگامی که پشتتان به دشمن است نام برده که یکی از نکات قوت بازی به حساب می شاید به نظر خوب کار نشده است ولی باید صبر آید. یکی از خبرهای خوشحال کننده راجب به این بازی حضور صداگذاری اصلی رایden یعنی آیا این بازی موفق میشود یا نه؟!



رایدن دیگر آن جوان ساده و اسلحه بدست "متال گیر سالید ۲" نیست!

اینبا" از Platinum games برای تیم مدیریتی بازی اختکاب شدند. پس نام بازی به metal gear rising:revengeance تغییر یافت و خط داستانی بازی نیز به بعد از وقایع mgs4 رفت. اما علت اصلی تغییر استودیوی سازنده بازی چه بوده است؟ کوچیما پاسخ قانع کننده ای برای این سوال داشت، وی طی یک کنفرانس مطبوعاتی در دسامبر ۲۰۱۱ بیان کرد: دلیل این کار میدان دادن به کار کنان جوانتر برای ساخت بازی بود! هدئو کوچیما پدر فرانچایز "متال گیر" اعلام کرد که این بازی ابدا MGS5 تیست و یک "اسپین آف" به حساب می آید و زیر نظر "kojima productions" به طور مستقیم در حال ساخت و تهیه است.

در ۲۰۱۰ E3 تریلری از بازی نشان داده شد و شخصیت اصلی بازی را معرفی کرد و او کسی نبود جز "رایدن"، خط داستانی بازی مربوط به mgs2 و mgs4 بود و اتفاقاتی را بیان می کرد که برای فهم بیشتر داستان شماره چهارم بازی لازم بود.

بعد از ۲۰۱۰ دیگر خبری از بازی نشد تا همایش "اسپایک" همان سال! کوچیما در این مراسم حضور یافت، نام بازی را به کلی تغییر داد و ساخت بازی را به دست استودیوی "Platinum games" (سازنده سری بازیهای "پایونتا") سپرد و خود به عنوان تهیه کننده اجرایی آن در آمد، همیظر "یوری کورکادو" از kojima productions و "انسوشی

تبديل کردن دشمنان به تکه های مساوی لذت عجیبی دارد



آیا MGR: revengeance برای رایانه های شخصی می آید؟

+ رونمایی از لباس سایبروگ رایدن در حالی که واقعیت در این است که Metal Gear Rising: Revengeance فقط برای کنسول ها خواهد آمد، اما گزارش های جدید حاکی از آن است که به طور قطع نسخه PC این عنوان هم در حال ساخت می باشد و حتی در این مورد کوچیما تصویری از اجرای بازی بر روی PC را هم منتشر کرده است.

البته کونامی مدتی پیش اعلام کرده بود که هر گونه اطلاعات رسمی در مورد نسخه PC بازی MGR: Revengeance را نمی تواند بگوید، اما کوچیما به تازگی یک تصویر از نسخه PC عنوان Metal Gear Rising: Revengeance را برای همگان به اشتراک گذاشته است. این تصویر که برای نسخه Limited Edition بازی می باشد، دارای ویژگی لباس Cyborg برای Raiden خواهد بود. همان طور هم که مشاهده می کنید کوچیما در حال اجرای Metal Gear Rising: Revengeance در PC با دسته ایکس باکس ۳۶۰ می باشد. این نکته جالی است و به نظر می رسد که پورت نسخه PC عنوان Metal Gear Rising: Revengeance در حال حاضر آماده شده است.

جالب اینجا است که برنامه نویس ارشد Kojima Productions برای بازی Yuji Kojima Productions را تایید کرده است. همچنین وی هیچ صحبتی در مورد devkit X360 انجام نداده است و این بدان معناست که بازی به طور قطع بر روی PC در حال اجرا می باشد. همچنین اگر بخواهید این نسخه ویژه را با لباس Cyborg برای Raiden باشید که او را با پوست رویاه خاکستری نشان می دهد باید نسخه Limited Edition بازی را از سایت GameStop سفارش دهید.



دارای بخش مخفی کاری خواهد بود!

Metal Gear Rising: Revengeance دارای مخفی کاری خوبی خواهد بود، اما جالب است که اصلا در ابتدای ساخت بازی قرار نبود بازی مخفی کاری داشته باشد و بعد از Platinum Games بنا به دلایلی که می توانید در ادامه آن را بخوانید مخفی کاری را به بازی اضافه کرد.

"در ابتدای طرح اصلی بازی این بود که فقط Raiden رو به جلو حرکت کند و بازی تنها اکشن باشد. اما زمانی که بیشتر دقیق متوجه شدیم که تمرکز بسیار فقط بر روی برش سیار کسل کننده بوده است."

وی ادامه داده است: "بنابر این ما نیاز به گزینه های بیشتر و تنوع بهتر داشتم و در این هنگام بود که تصمیم گرفتیم که مخفی کاری بسیار بیشتر شود و مسیرهای مختلفی را که در آن واقعا بازیکن بتواند سبک بازی خود را انتخاب کند به بازی اضافه کردیم."

WIIU و PC بازی MGR:REVENGEANCE صحبت کرد

Yoshi Kurokado تهیه کننده Kojima Productions به تازگی در صحبت هایی که با سایت Eurogamer از احتمال قوی انتشار نسخه PC عنوان Metal Gear Rising: Revengeance و همچنین در مورد شایعات انتشار بازی برای U Wii هم صحبت هایی کرده است.

البته به نظر می رسد که کونامی مشتاق است تا دنباله هایی هم برای این سری ساخته شود. Yoshi Kurokado در این مورد اعلام کرده است: "اگر مردم Metal Gear Rising را دوست داشته باشد و اگر طرفداران عناوین بیشتری از این بازی بخواهند فوق العاده خواهد بود. این اتفاق می تواند برای ما بسیار عالی باشد و اگر بر روی ساخت یک بازی دیگر از Metal Gear Rising می تواند برای PC کار کنیم خوشحال خواهیم شد." وی همچنین در مورد پورت نسخه PC این عنوان هم اعلام کرده است که به احتمال زیاد پس از آن که نسخه های کنسولی منتشر بشوند شاهد ساخت بازی برای PC هم خواهیم بود. همچنین به نظر می رسد که Platinum Games فعلا برنامه ای برای ساخت نسخه U Wii عنوان Metal Gear Rising ندارد. زیرا Kurokado در این مورد اعلام کرده است:

"ما در حال حاضر در مورد ساخت بازی برای U Wii فکر نمی کنیم."

استودیوی Platinum Games پس از آن که وظیفه ساخت بازی از دست Kojima Productions خارج شد وظیفه ساخت بازی را بر عهده گرفت و داستان بازی هم پس از Metal Gear Solid 4 اتفاق خواهد افتاد و Raiden (RAIDEN) شخصیت اصلی بازی می باشد.



CRYYSIS 3

شکارچی در نیویورک ۲۰۴۷



به راحتی، پس از اتمام کرایسیس ۲، گمان ساخت قسمت بعدی این IP، بر ذهن هر گیمری زده می‌شد. پاسخ مثبت Electronic Arts را در E3 2012 شاهد بودیم که با تایید تصاویر لیک شده از کرایسیس ۳ و نشر یک تریلر از این بازی، به انجام رسید.

کرایسیس در اولین نگاه برای خیلی‌ها مصور گرافیکی بی‌نظیر و جو علمی تخیلی مثلز زدنی می‌باشد. همچنین وجود پدیده‌ای به نام نانوسوئیت موجب شده که به عقیده خیلی‌ها این زره، در کنار گرافیک خارق العاده از عوامل اولیه موقیت کرایسیس هستند.

چند گام به سوی آخرالزمان

المان تازه از کرایتک در باب کرایسیس ۳، اغراق در ایجاد فضای آخرالزمانی می‌باشد. البته این مهم را در نسخه‌های پیشین کرایسیس نیز شاهد بودیم اما شرایط محیطی، مانع از تکمیل این المان به نحو بی‌نقص در بازی می‌شد. آخرالزمان در کرایسیس ۳ با ویرانه‌هایی از شهر نیویورک و بتبدیل این شهر به یک جنگل خلاصه می‌شود. بخشی که به گفته مدیر عامل شرکت کرایتک و کارگردان این عنوان،یعنی آقای چواتیرلی (CevatYerli)، باعث پیشرفت سه محور گرافیک، داستان و گیم پلی بازی خواهد شد. البته آنچه از همه پیشتر مدنظر قرار می‌گیرد، گرافیک است اما از آنجا که داستان بازی، اندکی کم حجم بنظر می‌رسد، اغراق در جو حاکم بر بازی نتیجه‌ی درک پیشتر گیمر از فضای آخرالزمانی خواهد بود تا بعد جدیدی به داستان بازی افزوده شود و این مهم، در اولویت دوم، از اهداف ایجاد چنین اتمسفری قرار می‌گیرد.

کلیشه؟

حال کرایسیس ۳، روایتگر فزون مخربه های نیویورک در سال ۲۰۴۷ می باشد. این عنوان که به ۲۴ سال پس از وقایع کرایسیس ۲ می نگرد، بازگشت پرافت را نیز به تصویر خواهد کشید. البته کرایتک در این رابطه قول داده که با عدم ابهام فراوان و دلایلی قانع کننده، بازگشت پرافت را در کرایسیس ۳ اثبات کند.

ارتش فروپاشیده و غافلگیر شده ای ایالات متحده و سایر کشورها، توانایی مقابله با بیگانگان مجهز و قادرمند را ندارند و فضایی آخرالزمان گونه حاکم بر بازی است. ارزشمندترین پناهگاه مردم فاضلاب ها و ایستگاههای قطار زیرزمینی هستند. در این ۲۴ سال، در گیری های Ceph CELL ها و Ceph در سر تخریب شهر افزایش یافته و علم به کمک سل ها آمده است. آن ها حصارهایی گنبدی شکل به نام nano dome جهت مقابله با سف ها ساخته اند که عدم عبور از آن برای دشمنان سل ها را موجب شده است و واضح است که این مهم، در دسری جدید برای پرافت و ارتش فروپاشیده ای آمریکا خواهد بود. قوه ای شخصیت پردازی را فعلاً متوجه کرده است و آن را شکست داده. در آغاز کرایسیس ۲ تها خود کشی پرافت را شاهد هستیم و یادگار بازرس او برای آلتکاتراز، یعنی نانوسویت. این بار ماموریت آلتکاتراز پیدا کردن پروفسور ناتان گود می باشد که البته پس از پیدا کردن این شخصیت مهم، در دسرهای شهر و آلتکاتراز به پایان نمی رسد.



دومنین دسته از بیگانگان تازه وارد که در کرایسیس ۳ عرض قدرت میکنند، Scorchers هاستند که ویژگی منحصر به فردی ندارند و مانند دوستان خود، تنها سرعتی ناشی خواهد آورد. ازنانوسویت و مباحث علمی از پیکر فلزی شناس در راه شما خواهد شد. البته در مراحل پایانی کرایسیس ۲ نیز شاهد تخلیلی کرایسیس ۳ که بگذرید، به استاندارد موجوداتی قدرتمند باقیالت نامری شدن بودیم. کرایسیس ۳ هایی از شوتر اول شخص می رسیم. کرایسیس ۳ با زاویه دید اول شخص و اسلحه های گرم باقدرت متوسط (دربرابر سلاحهای دشمنان بیگانگان) به استانداردهای شوتر اول شخص احترام می گذارد. مطمئناً نمی توان توقع داشت که اسلحه های کوتني در سال ۲۰۴۷ مورد استفاده پرداخته باشند و آنها را مجبور شده در حالیکه چیزی به اشتار بازی باقی نمانده و امیدوار بر آن هستیم تا نشر کرایسیس ۳، شخصیت های جدیدی را به بشناساند و بر فزون وسعت داستان و شخصیت پردازی این عنوان، موثر واقع شود.

وقتی، سعی در افزایش ارزش این المان دارد. ویژگی بعدی و تازه معرفی شده در نسخه سوم کرایسیس، قابلیت هک کردن سلاح های دشمنان است که به موجب آن می توانید سلاح های آنان را از کار بیاندازید و برای برخی کرایتک وظیفه دیگری مبنی بر طراحی چند اسلایح های ممکن، کنترل آن ها را به دست پردازید. البته هنوز هیچ بازه ای اختیاری برای این آیتم مشخص نگردیده است. هک برخی از تنواع سلاح پیشتری را در این بازی داشتند. شما در کرایسیس ۳ همچون قسمت های پیشین قادر به حمل دو نوع سلاح گرم خواهید بود اما این در نانوسویت ۲ میباشد. این ویژگی علاوه بر آسان کردن کار شما در محیط تبرد، در بخش مخفی کاری نقش مهمی را ایفا خواهد کرد.

مخفی کاری که در قسمتهای پیشین بردن دشمنان مصرف کنید و یا که شوتر نظامی طرف نیستند که بر احتیاج اسلحه تان را عوض کنید یا به کمک گردن خود تا میتوانید مهمات تهیه کنید.

این بحث که مدیریت در گیم پلی نامدار است، در بازی های نسل حاضر پس از صعیف شده و کمتر بازی رامی بینیم که مدیریت در تامین مهمات برایر چالشی مهم در جهت پیشرفت مراحل باشد.

مدیریت در مهمات و سلاح گرم خلاصه نمی شود و درواقع شما را وادر به بکار گیری از قوه ای مدیریتی تان می کند تا چالشی دیگر در گیم پلی کرایسیس ۳ ایجاد شود.

اولین نکته جالب توجه در این باب، حضور مکرر دشمنان فضایی در این قسمت است که پیش از این افتخار ملاقات و مبارزات بسیاری با آن ازرا در کرایسیس ۲ ایله قلبی داشته ایم. سپس ویژگی نامری شدن نانوسویت که حضور پررنگی در کرایسیس های قبلی را موجب می شد را شاهد هستیم که مخفی کاری را ممکن ساخته و با ایجاد قابلیت Takedown خود کشی کرایتک به وسعت محیط روی آورد تا ضمن پاسخ مثبت به خواسته شما، برتری ثابت شده این سبک به سایر شوترها داشته باشد.

پس از نانوسویت، محوریت بر هوش مصنوعی در اولویت گیم پلی کرایسیس قرار می گیرد. به عبارتی دیگر، با کمک محیط و نانوسویت پاسخ کار گردان کرایسیس ۲، آقای یارلی به این مشکل چشم بود که ساختهای و وسائل تقليه از کار افتاده و همچنین خیابان های نیویورک که در اعمال کرد. "سلهای" که سربازانی معمولی هستند و جایگذاشتن آنها و حتی در گیری را از آن کار چنان سختی نیست اما مشکل بر سر در گیری با یکانه های فضایی می باشد. قدرت و هوش مصنوعی تدبیر شده برای آنان، تاحد نسخه های پیشین، ارزش مخفی کاری را نمایان می کند، گیمپلی بازی در کرایسیس ۳ دور از منطقه نیست. باتکیه بر مطالب فوق، کرایتک موظف است تا تمام تلاش خود را بکار گیرد تا یکنواختی با این IP آمیخته انتقام دهد؛ همچنین پس از فعل کردن زرهانانوسویت، سقوط از ارتفاعات زیاد ممکن می شد که راوه حل چالشها مرافق بازی نمود

؛ به عبارتی هیچ چالشی برای این ویژگی نانوسویت نیست. همانطور که در کرایسیس ۳ را، برای طلب که بضرمی رسد کرایتک از پردازش در این المان نیز صرف نظر کرده است. لازم بذکر است که عدم اجرای این مهم در بازی انتقاد جدی را نتیجه نخواهد داد اما یکیست که از وسعت هرچه بیشتر بنش باید!

بعنوان نویسنده ی بیشمنایش مجاز به تعیین سطحی برای شاخص شوتر این بازی نیست اما جا دارد تاکید کنم که بیفقص ترین محور کرایسیس، گیم پلی آن است که در هر قسمت از این سری بازی، یک نوع نوآوری به چشم می خورد. اجازه دید با تکیه بر نخستین تریلر منتشر شده از گیم پلی این عنوان، شروع به شرح گیم پلی کرایسیس ۳ نمایم.



چندنفره از نوع ۲۰۴۷

بخش چندنفره‌ی هر بازی، همیشه مورد توجه واقع شده و موجب می‌شود تا بازی‌سازان تمرکز ویژه‌ای را صرف بخش چند نفره عناوین خود کنند. کرایتک نیز با معرفی بخش چند نفره کرایسیس ۳ بنام Hunter Mode، توجهات بیشتری را از سوی اغلب رسانه‌ها را به خود جلب کرد. این بخش در کنسول‌ها برای ۱۲ نفر و در PC برای ۱۶ نفر، قابلیت بازی را فراهم می‌کند.

بازیکنان به دو گروه Hunter و Cell Trooper تقسیم می‌شوند. هائزها که اقلیت این بخش را شامل هستند، دارای برخی از ویژگی‌های نانوسوئیت می‌باشند و باید با یک حرکت معنی‌کار سلتروپرها را یک سره کنند. البته سلتروپرها از نظر قدرت بنظر چیزی کمتر از رقبایشانند و اکثر آنها نسبت به هائزها، به کمک و یاریشان می‌آیند.

بدون شک در این بخش می‌توان انتظار سیستم آنگریدر اداشت. لازم به ذکراست که شعبه انگلستان کرایتک، وظیفه ساخت این بخش را عهده دارد.

اما یکی دیگر از الطاف کرایتک در مورد این بازی، افزودن سلاحی دور از انتظار است. یک کمان به سلاح‌های قابل استفاده افزوده شده تا آنکاراز راشکارچی مقیم جنگل نیویورک نیز بشناسیم. تا کنون سه تیر برای این کمان معرفی شده که یک نوع از آنان قابلیت انجام دارد و نوع دیگر، در زمرة سلاح‌های سرد قرار می‌گیرد. به هر حال در جایگاه یک شوتر علمی-تخیلی آن هم در این محیط جنگلی، چنین سلاحی مطمئناً موجب قوت کرایسیس ۳ خواهد شد.

قسمت پیشین این بازی برای گروه سنی +۱۷ طراحی شده بود و هر چند درجه سختی این بازی کاملاً استاندارد بود، اما در مقایسه با عنوانی هم سبک و هم رده خود، کرایسیس ۳ عنوانی چالش برانگیزتر تلقی شد. راهی که بنظر کرایتک برآن است تا آن را در کرایسیس ۳ ادامه دهد. البته جای تمجید می‌گشاید اگر کرایتک درجه سختی دیگری را به سه جایگاه کلیشه‌ای، بیافزاید.



قصد به تصویر کشیدن چنین فضایی را دارد که در آن به ندرت به رنگ‌های مرده برمی‌خوریم. پس از ذکر این نکات جا دارد تاکید کنم که کرایسیس ۳ یک عنوان آخرالزمانی نیست و این از کمال و قوت کرایتک می‌باشد که وسعت چنین محیطی برای بازیش تقبل می‌کند.

نکنه جالب توجه آن است که این عنوان تنها از

درک ک ظاهری حداکثر قدرت کنسول‌های نسل

DirectX 11 پشتیبانی می‌کند. کرایسیس ۱،

که روزی PC بازان بعنوان یک انحصاری به آن

افتخار می‌کردند، حال تعداد زیادی از این

گیمرها را در حسرت تجربه قسمت سومش

قرارداده است.

بازتاب آن بر آب دریا و سایر جزئیات محیط،

قاصد به تصویر کشیدن چنین فضایی را دارد که

خریبه کننده است. نیازی نیست بگوییم که

گرافیک فنی که از کرای انجین ۳ بهره می‌برد،

چه حد قدرتی دارد. بی شک خودتان در

کرایسیس ۲ یا تریلرها و تصاویر منتشر شده

از قسمت سوم این عنوان دیده اید که نسل حاضر

چه قدرتی دارد و می‌دانیم که از این پس برای

درک ک ظاهری حداکثر قدرت کنسول‌های نسل

هفتم، باید به کرایسیس ۳ نگاهی پیندازیم.

طراحی محیط سیز و درختان، ممکن است

طراحی‌ها و گرافیک فارکرای ۳ را بعنوان یک

تصویر مناطق جنگلی، به باد فراموشی بسپارد و

کرایسیس ۳ را بعنوان بهترین طراح در این زمینه

معرفی نماید.

بنهای مخوبه هم با تم خاکستری و رنگ‌های

مرده، یاری دهنده تصویرگرایی فضای

آخرالزمانی هستند. البته با نگاهی بر گذشته

عنوانی آخرالزمانی، به وضوح مشخص است که

تم اصلی این سبک رنگ‌های مرده و با

محوریت خاکستری است اما کرایتک بی‌واهمه

شود، محوریت هوش مصنوعی هنوز پارچاست،

جنگلی شدن محیط بازی تلمیحی بر نسخه اول

این عنوان بوده و شخصیت‌های اصلی بازی را در

دو قسمت قبل ملاقات کرده ایم.

دانستان نیز راوی ادامه آن از سخن قبلى می‌باشد.

وقایع بازی، همچون نسخه دوم در شهر

نیویورک رخ می‌دهد. چشمگیرترین تغییر هم

تبدیل شدن شهر آشنازی چون نیویورک به یک

جنگل و تسليط یافتن انسفاری آخرالزمانی بر

بازی می‌باشد. درمورد صداگذاری و موسیقی

نیز هنوز آهنگساز این عنوان رسماً معرفی نشده

اما من به شخصه امیدوارم هانس زیمر باری دیگر

برای کرایتک و کرایسیس هنرآفرینی کند. از

نسخه دوم و حساسیت‌های کرایتک هم می‌توان

توقع صداگذاری بی‌نقصی را داشت و کمال این

شخص را تا حدودی تضمین کرد.

غولی به نام کوای انجین ۳!

در ابتدا واژه‌ی کوای انجین را به یاد آورید که نخستین بار، جهت ساخت اولین قسمت فارکرای، توسط سازنده این انجین یعنی شرکت کرایتک، مورد استفاده قرار گرفت. در نخستین گام کوای انجین معجزه‌ای محبوب میان گیمرها قلمداد شد؛ اتفاقی که در مورد کوای انجین ۲ در بازی کرایسیس نیز، صدق می‌کند. گذشته‌ها را فراموش کنید و سال ۲۰۱۱ و کرایسیس ۲ را یاد آور شوید که با معرفی کوای انجین ۳ همراه شد. انجینی که به گفته کرایتک، کارآمد بودنش در نسل بعد روش تر خواهد شد. از نقاط قوت این انجین، خروجی فوق العاده و باورنکردنی آن در رایانه‌های شخصی با ساخت افزارهای متوسط بود و از ایراداتش تفاوت بین نسخه‌های کنسولی و PC آن. اما این تحسین‌ها در مورد کوای انجین ۳، به هیچ مقصد معنی ختم نشد چرا که نسخه آبدیت شده‌ی کوای انجین ۳، قرار است چه بلاهایی بر سر بازار ساخت افزار و سایر رقبایش بیاورد.

کاملاً تایید شده این انجین را بازهای متنفسین ها

در قدرت کوای انجین ۳، به هیچ مقصد معنی

قدرت کوای انجین ۳ و گرافیک فنی کرایسیس ۲، خلا گرافیک هنری را در این بازی محسوس

دانستند و توجیه را تهرا در این می‌توان یافت که

محدود شدن محیط بازی به مناطق شهری و

ساختمان‌ها، چنین کمبودی را در مبحث

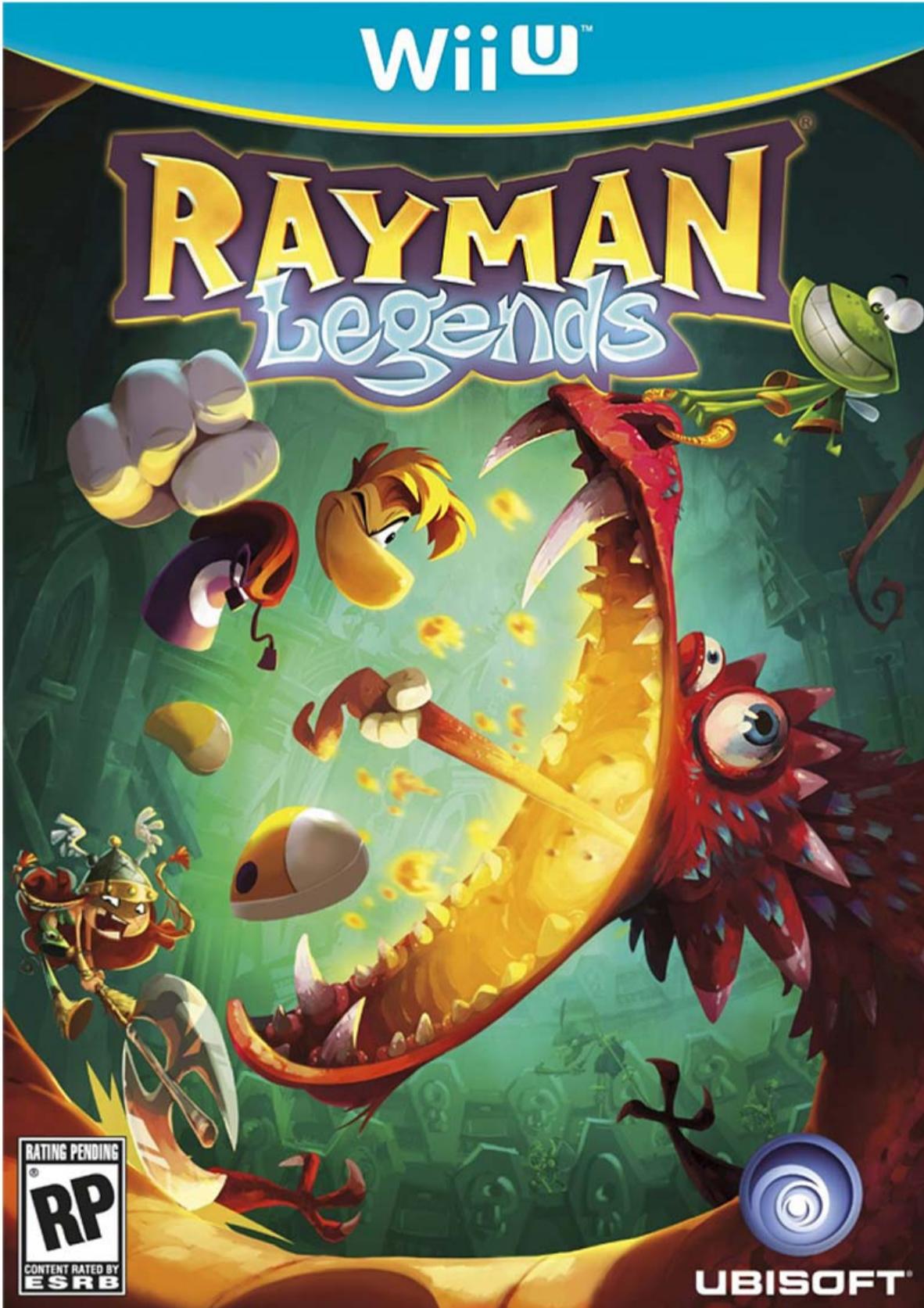


مصاحبه اختصاصی با

یاسین آریف طراح شاغل در شرکت یوبی سافت

یاسین آریف، نامی که شاید برای ما ایرانیان آشنا نباشد ولی یکی از نام‌های جوان و پرانرژی در سطح جهانی و مجمع‌بازی سازی است. یاسین که ملیتی فلیپینی دارد و اصطبی مراکشی، هم اکنون در استودیو شعبه کازابلانکا شرکت یوبی سافت فعالیت دارد و با ۲۴ سال سن، پروژه‌های بسیار قویی مانند عنوانی Rayman Origins، Raving Rabbits و Fantasy 3DS 3DS که عنوانی انحصاری برای U Wii است فعالیت می‌کند. وی در مراکش دارای اعتبار خاصی است و یکی از بنیانگذاران بازی سازان جمعی مراکش است و پروژه‌ای مستقل به نام "دویزان" را در سبک MMO RPG در دست تولید دارد که الهام‌گرفته از فرهنگ عرب و برابر می‌باشد.

فرصتی نسبیت ماند تا با این بازی ساز جوان که در شرکت بسیار بزرگ یوبی سافت فعالیت دارد مصاحبه‌ای اختصاصی داشته باشیم و سوالات بسیار مهم و خوب را با وی در میان بگذرانیم:



چی شد که وارد صنعت بازی سازی شدید و کارتون رو به عنوان Level Designer از کجا شروع کردید؟

بعد از دبیرستان، تصمیم گرفتم چیزی مربوط به بازی سازی بخونم، چون در مراکش قبلًا مدرسه‌ای در این رابطه نداشتم، من فیلمبرداری خوندم که در آن مهارت‌های زیادی یاد گرفتم که در شغلم به عنوان Level Designer بهم کمک کرد، بعد از فارغ التحصیلی Ubisoft اطلاعیه داد که یک کالج ایجاد خواهد کرد تا دانش آموzanی را در Level Design، 3D Modeling، Animation، Gameplay پشتیبانی کند. آن شانس من بود و سخت کار کردم تا آن را بدست آورم.

چه اتفاقی افتاد که شما توانید به شرکت بزرگی مثل یوبی سافت ملحق بشید؟
بعد از فارغ التحصیلی از کالج Ubisoft، در ابتدا به عنوان یک Level Designer در Ubisoft تعیین صلاحیت شدم و برای پست پیشنهاد گرفتم.

مشخصه که به سبک پلتفرم علاقه‌ی بسیاری دارد. دلیلش چی هست؟
در پیشینه‌ی بیشتر شرکتها است که اکثربازی‌ها ساخته شده به شکل Platform هستند از زمان Donal Quack Attack چیزی که در برای من جالب است مخصوصاً در 2D درست مثل یک مدرسه برای Designing است، که یاد می‌گیرید چه طور فضای مدیریت کنید و سلسله مرتباً Gameplay را به جریان بیندازید.

ولی برای یک Designer، شما به طور حرفة‌ای باید به همه‌ی بازی‌ها علاقه‌مند باشید، حتی آنهایی که اصلاً دوست ندارید، چون کلی ایده میدهد و شما باید قابلیت تحلیل نقاط مثبت و منفی اش را داشته باشید که به شما اجازه خواهد داد تا طراحی خود را به همه‌ی انواع بازی انطباق دهید.

نظر شما در مورد ماد سازی چیست؟ آیا برای شروع بازی سازی می‌توانه گام مهم و حائز اهمیتی باشد؟
ساخت Mod بهترین راه برای هر کسی است که به طراحی علاقه دارد، برای یاد گرفتن اینکه چه طور Level سازید و فهمیدن اصول Gameplay، این آسان تر است وقتی که assets و mechanics را آماده کرده اید، فقط کافیست در Map خود مثالی داشته باشید تا بتوانید مرحله چالش بر انگیز از Hammer ایجاد کنید بدون تعداد زیادی کد سازی ساخت آن تجربه‌ی من با Sons of Tesla (Half Life 2 editor) بود وقتی ما آن را در کالج Ubisoft برای ایجاد بازی ایجاد کردیم.

اگر روزی از یک استودیو ایرانی به شما پیشنهاد کاری شود، میدیرید؟ آره، چرا که نه، انشالله! تجربه خیلی خوبی برای من خواهد بود ولی حدس میزنم تنها محدودیت امروز مسائل سیاسی باشه ولی همانطور که دوستم رضا به من گفت "همیشه مسائل فرنگی باعث عبور از مسائل سیاسی شده است." من میدارم.

به تازگی بازی هایی مثل *Battlefield*، *Journey*، *Flower* و *Unreal Engine 4* کدامشون موقتاً خواهند

بازی سازی کرده، نظر شما در این مورد چی هست؟ آیا گیمرهای ایرانی باید به چشم فقط یک بازی به این چنین عنوانی نگاه کنند؟ من شخصاً این نوع بازی ها رو محکوم میکنم که خشنوت آزاد رو ترویج و تصویری بد از سایر تمدن ها میده و لی من به گفته هی کاندی معقدم "یک چشم در ازای یک چشم تمام دنیا را کور می کند." من فکر می کنم بازی های ویدئویی باید پاک باشند و نباید برای اهداف سیاسی استفاده شوند. اگه سیاستمداران باعث جنگ و نفرت بین مردم میشن، ما بازی ساز اولین وظیفمون ایجاد سرگرمی و لحظات لذت بخش بین گیمرهای دنیا بدون برتری سیاسی، منهی یا نژادی. در تاریخ فرنگ ما تنها اون بخش هایی از هنر رو به یاد میاریم که قلب ما رو به عنوان انسان لمس کرده نه اون هایی که ما رو با احساس تغیر به هم پر کرده.

گیما هم اکنون به عنوان یکی از مهمترین پورتال های خبری فارسی زبان بازی های ویدئویی در ایران فعالیت دارد و مخاطبین بی شماری این مصاحبه را مطالعه میکنند، سخن آخرتون با مخاطبین ما چیست؟

اول از گیما تشکر می کنم به خاطر ترتیب دادن این مصاحبه و بعد به بازیازان و بازیازان ایرانی. امیدوارم بازی هاتون رو تو صحنه هی بین المللی بیشم. شما فرنگ غنی چندین هزار ساله و الهام بخش دارید. دوست دارم گیم هاتون رو بازی کنم. زنده باد، ادامه بدید برادران. یا بین از لطفی که در حق بند و همینطور گیما کردی نهایت سپاس رو داریم. مصاحبه با بزرگانی که شاید در ایران نا آشنا ولی در سطح بین الملل شناخته شده هستند، میتوانه حتی عامل محركی برای پیشرفت صنعت بازی سازی ایران باشد.

تاریخی در بازی است و تجربه در کل از سیستم جنگ تا طرح خیلی منسجم است. اکثریت بازیهای ژاپنی قدیمی تنها یک محصول برای سرگرمی نیستند بلکه دیدی است درباره ی Player چیزی که میخواهند به بیان کنند و این نوع بازی است که دوست دارم روزی بسازم.

برنده ی این نسل کنسول ها چه شرکتی میتوانه باشه؟

خبر... برای من، میگم *ThatGameCompany*، *Journey*، *Flower* (and Flow)، ممکن کارشون جلوه ی زیادی نداشته باشند و بازی های تماشایی و عظیم، ولی آنها برای ما در بازیهایشان تعجبه ی منحصر به فرد و عمیقی فراهم میکنند.

به نظر شما در جنگ بین *Unreal Engine 4* و *CryENGINE 3* کدامشون موقتاً خواهد

بود؟ صادقانه، من اهمیت زیادی برای تکنولوژی روز قائل نیستم، تکنولوژیهای واقعی بطور موقت آمیزی برای ساخت تعجبه ای زنده کافی هستند. وقتی که شما امروز جریان های بازی را می بینید همه شیوه هم هستند! خیلی از اونا فقط تکرار قبلی و ریبوت اند. به خاطر تکنولوژی های بالاتر شیوه *UE4* و *CE3* و در نتیجه مخصوصاً ایجاد کیفیت بالاتر، متابع و زمان پیشتر، شما به پول بیشتری نیاز دارید بنابراین کسی دوست ندارد رسیک ساخت همچین بازی ای را متحمل شود.

در مورد بازی های ایرانی و صنعت بازی سازی در ایران چقدر اطلاعات دارید؟

خب، خیلی کم، ولی علاقه دارم خیلی بیشتر راجح به بخش بازی سازی در خاورمیانه بدانم. راجح به مهدی بهرامی شیخه ام که بازی های آزمایشی میسازه. من گرشاراپ رو بازی کردم، بازی باحالی بود که اساطیر ایرانی رو نشون میده و *Epidemic Entertainment* از *Wartime* که از طرف یک دوست به من معرفی شد که در اون شرکت کار می کنه و همینطور راجع به نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای تهران که ابتکار خیلی خوبی برای نمایش بازی های ایرانیه.

آیا با تیم خاصی و یا بازی سازی از ایران در ارتباط بودید؟ بله... با دوست رضا حسنی، *Level Designer* از *Epidemic Entertainment*.

ساخت ترین و بهترین بروژه ای که روی اون کار میکردید در بین آثار قبیلون کدوم بوده؟ حتماً رین و اون رید های شیرین مغز بودن؟ باور کنید یا نه، در اولین بروژه ام در کالج مرحله ی نهایی بازی بود، چون شما میدانید که در صنعت شما واقعه همی ی آزادی خلاقیتی را که میخواهید ندارید، و در نتیجه مجبورید از دید جهانی پیروی کنید، و کاری را انجام میدهید که نیاز دارید باشید و تخلیتان را تحریک کنید، تبادل نظر بیشتر باین یه حلقة است. همکاری بازی سازی یه کار گروهیست، پس شما باید همیشه با افرادی متفاوت از خودتان همکاری کنید، هنرمند، برنامه نویس، بازاریاب، ... و تنها خود را تمام کنم، ساخت بود ولی با اشتیاق زیاد. همکای هماهنگ است که میتوانید بازی خوب بازاید.

نمیمتنا هر بازی سازی رویایی در سر خودش داره که دوست داره در آینده به اون برسه. رویا و هدفتون در این راه چی هست؟ آیا پروژه و ایده ی مستقلی تو ذهنتون دارید که روزی بخواهد پیاده کنید؟ آرزوی من این است که یک بخش بازی ویدئویی توسعه یافته در مراکش بینم و به عنوان یک روش مرسوم برای ارتقا فرنگیمان و همکاری با دنیا با دید هنرمندان و خالقان خودمان. و اهداف من به عنوان یک Game Designer تشکیل موسسه ی خودم است برای زنده نمایند... برای *Final Fantasy* مخصوصاً نوع قایمیش در PS1 کل بازیها وسیع بودند و میتوانید بینید که تعداد زیادی تحقیق اساطیری و احساسی در گیر کند.



شرکت داده پردازان سپیدار البرز



info@sepidarsoft.co.uk

info@sepidarsoft.ir



+982634433040
+982634416950



+989369686113
+989197937749



20%

طراحی صفحات وب

گرافیک و انیمیشن

دکوراسیون داخلی

اتوماسیون اداری و مالی

پیاده سازی شبکه

دوربین مدار بسته و سیستم های امنیتی

www.sepidarsoft.ir

www.sepidarsoft.co.uk

البرز - گرج - جوانشهر - خ استانداری - خ شویدززاد فلام - سافتمن مژاپارید - طبقه دف - افاده پهار

- Deadlight
- Epic Mickey 2: The Power of Two
- Lucius
- WWE13
- Zone Of The Endress





Deadlight

Developer: Tequila Works
Publisher: Microsoft Studios
Genre: Platformer



+18

دانیال نوروزي

باز هم بازی با محوریت زامبی ها! اما اینبار با یک بازی Left For Dead مانند رو به رو نیستم. بلکه به جای جنگ رو در رو با زامبی ها باید تا حد امکان از آنها دوری کنیم البته در مراحلی از بازی امکان استفاده از اسلحه و سلاح های قابل استفاده برای تابودی زامبی ها وجود دارد. داستان بازی در سال ۱۹۸۶ اتفاق می افتد، زمانی که خبری از پیشرفت های امروزی در ارتباطات نبود و روایت گر مردی مقیم Seattle به نام Randal Wayne می باشد که به دنبال همسر و دختر گمشده سیاهی و تباہی فوق العاده بالایی را در بازی موج میزد، در کنار گیم پلی بسیار روان دو بعدی، یک بزرگ بازی کوچک را به ارمغان آورده. ولی از نظر من، استفاده از موتور قدرتمند Unreal engine 3 برای این بازی یک آیتم اضافی محسوب میشود. گرافیک بازی با اینکه بسیار عالی کار شده بود ولی جزئیات خیره کننده را در بر نداشت تا بخواهد از این موتور برای رندر کردن استفاده کند. میان پرده های کمیک بازی یک ایده ای تحسین شده است و در هیجان انگیز کردن داستان بازی بسیار سودمند بود. تجربه ی Deadlight را نه فقط به خاطر سرگرم کننده بودن، بلکه برای یاد گرفتن اینکه چطور باید یک بازمانده در آخر الزمان باشید، یک امر ضروری است!

شينجي امير هاسگاوا

فیزیک خیلی بد توی ذوق میزند. گاهی اوقات زندال تا کمر در زمینی سفت فرو میرود یا مثلاً گاهی با پرش از یک سکو به سکو دیگر اندام میشود. شخصیت های اصلی بازیهای این تم موسیقی بازی با توجه فضای آخرالزمانی بازی، با اینکه به متنهای جور میشود اما هیچ چیز خاص و چشمگیری ندارد. در جاهایی از بازی کلاموسیقی قطعه میشود و برای نزدیکی به فضای صدای عنصر طبیعی به گوش میرسد. روی صدای اطراف و اشیا به خوبی کار شده و به خصوص در مراحل زیرزمینی میشود این کیفیت را دریافت کرد. مثلاً میتوان صدای قطرات آب و صدای خرد شدن چوب ها را به خوبی شنید. این به در آوردن فضاهای میکنند. در بعضی های فرار از دست سایه ها و یا شبه نظایران موسیقی هیجان انگیز مکمل خوبی برای بالا بردن آدرنالین خون ایجاد کرده است. از نظر صدای های شخصیت بازی نیز در سطحی کاملاً متوسط، بیشتر صدای زندگان را میگذرد و دیگر هیچ Deadlight سکویازی اش را در یک محیط ۲.۵ بعدی دنبال میکند. حرکات شخصیت اصلی اش هم همه بر اساس یک انسان میانسال طراحی شده. او به زودی خسته میشود. بعد از مدتی ضریب زدن با تبر نفسش بند می آید و بدوری هم زخمی میشود. اما چنان آزمون و خطابی که مثلاً در بازی Limbo شاهد بودیم در یکی از مراحل این کار میگذرد. این بخش جز بعضاً میشود. معماها به آسانی حل میشوند اما در کل، حل کردن شان لذت بخش است و برایتان به کابوس تبدیل نمیشود. سیستم میارزات بازی از دو نوع مبارزه با تبر و استفاده از اسلحه تشکیل میشود. این بخش جز بعضی ضعفها در کار با تبر، مشکلی ندارد و تیراندازی کردن و بخصوص هدشات کردن سایه ها خیلی هم لذت بخش است. از طرف دیگر فقدان یک بخش اتومبیل سواری برای تنوع در گیم پلی به شدت احساس میشود. در جاهایی زندالی سوار اتومبیل میشود و آرزو میکنید کاش کنترل اتومبیل رانیز به دست میداشتید اما نه، خیری از وسائل نقلیه نیست و مطمئن باشید اتومبیل که زندگی ها را در آورد! معماهایی دارد که حل کردن شان لذت بخش است، سیستم میارزات محرر اما جمع و جوری دارد که به دل گیم پلی میشنید و بر هیجان بخش های اکشن بازی میافزاید. درست Deadlight بوده قوانین سکی اش را رعایت کرده و در حد توانش به آنها پابند بوده اما این بازی بی مشکل هم نیست. بیشترین اشکال Deadlight برمیگردد به اشکالات گرافیکی. گرافیک بازی با استفاده از موتور پر کاربرد Unreal Engine 3 ساخته شده که البته از نظر هنری خوب کار کرده اما شدید و ایده ای محکمی به ما پیشنهاد میکند که با آن حالا میشود با خود فکر کرد: "هنوز در دنیای زامبی ها خیلی چیزها هست که کشف نشده!"

Deadlight از اون دست بازیها بود که باید توجه بیشتری بهش میشد. استایل خاص بازی که سیاهی و تباہی فوق العاده بالایی را در بازی موج میزد، در کنار گیم پلی بسیار روان دو بعدی، یک بزرگ بازی کوچک را به ارمغان آورده. ولی از نظر من، استفاده از موتور قدرتمند Unreal engine 3 برای این بازی یک آیتم اضافی محسوب میشود. گرافیک بازی با اینکه بسیار عالی کار شده بود ولی جزئیات خیره کننده را در بر نداشت تا بخواهد از این موتور برای رندر کردن استفاده کند. میان پرده های کمیک بازی یک ایده ای تحسین شده است و در هیجان انگیز کردن داستان بازی بسیار سودمند بود. تجربه ی Deadlight را نه فقط به خاطر سرگرم کننده بودن، بلکه برای یاد گرفتن اینکه چطور باید یک بازمانده در آخرالزمان باشید، یک امر ضروری است!

در جست و جوی نور در آخرالزمان سایه ها

Deadlight اولین ساخته‌ی استدیوی اسپانایی Tequila که توانسته پایش را از محدودیت های سکی اش فراتر بگذارد و از نظر روایت داستان در ژانری که معمولاً داستان کم اهمیت ترین بخش آن است، داستانی به مراتب سطح بالاتر و در گیر کننده تر از حتی عنایین سوم شخص معرفی کنند. سال ۱۹۸۶ است و جهان در گیر بحرانی شده است که عده‌ی کثیری از مردم به موجوداتی به نام "سایه" تبدیل شده‌اند. ما در این بحران داستان زندال وین را در سیاتل دنبال میکنیم، مردی میانسال که به دنبال خانواده اش، شانون همسرش و لیدیا دخترش میگردد، خانواده‌ای که از دخترش و همسرش تشكیل شده و کل زندگی زندال داستان ما را معنی میکند. اما ما چه فکر میکنیم؟ زندی وین چه فکر میکند؟ و واقعیت چیست؟ همین اول میشود گفت که داستان مهم‌ترین و بهترین بخش Deadlight است و مطمئناً زندال از مهمترین شخصیت های امسال است که البته در بین این همه شخصیت غول امسال هیچ شانسی برای دیده شدن نداشت! او آدم به ظاهر سردی است و قیافه ای شبیه کارتون خوابی دارد اما اینجا آخرالزمان است و این چیزها عنی ندارد. زندال یک قلب دارد که به دنبال عشقش میگردد. سوالهایی که زندال برای شما در طول بازی، با انجام دادن کارهایی که میکند، به وجود می آورد هیچ گونه جوابی نخواهد داشت مگر اینکه بازی سکویازی میکشدند. نرسی حرکات، حرکات سکویازی این کارهایی بی کفیت دارد و اصلاً هم بخش جذابی نیست به علاوه خیلی راحت میشود این بخش را حذف کرد و به جای آن همین روایت چند تابه ای را در خود گیم پلی جای داد تا حرکات کاراکتر اصلی بازیشان از تکنیک روتاوسکوپیستیک استفاده و تمام حرکات را از افراد زنده ضبط کردن. در سالهای گذشته این



امین شیروانی



28	امین شیروانی
40	
20	حسن
30	ناظر مظفری
24	نام نویسنده
30	
7.0	
7.0	
7.0	
7.0	
72%	

Epic Mickey 2 The Power Of Two

Developer: Blitz Games Studios
Publisher: Disney Interactive Studios
Genre: Platform



+16



حسن ناظر مظفری

امسال عنوانی زیادی آمدند و رفتد، اما در میان این بازی‌ها یک بازی شاد و با خشونت کم آمد که ساده نمی‌توان از آن گذشت! "حماسه میکی ۲" قدرت دو نفره "بازی مهیج و جالب" که ساخته‌ی یکی از نام آوران دنیای گیم یعنی "وارن اسپکتور" است. "حماسه میکی ۲" ادامه‌ای بر قسمت اول و مبنای اصلی آن بر اساس همکاری دو نفره است. داستان بازی نیز از ادامه قسمت اول شروع می‌شود، هنگامی که "دکتر دیوانه" قصد دارد از "میکی موس" و "اووالد خرگوش خوش شناس" "انتقام بگیرد" و با دروغ بزرگ سر مردم WASTELAND را کلاه بگذارد.

گرافیک بازی هنری بازی پسیار زیبا، جالب و به طور خاصی میتوان آن را وفادار به کارتون‌های دیزنی دانست. مشکل پسیار بد بازی دوربین آن است که اصلاً با استنادهای یک بازی نسل هفتی آن هم از نوع سکو بازی دو نفره جور در نمی‌باشد. مشکل بعدی هوش مصنوعی "اووالد" است، هوش مصنوعی که برای همراه شما در بازی طراحی شده است اصلاً و به هچ وجه انتظارات شما را انجام ماموریت‌ها برآورده نمی‌کند.

نقطه‌ی قوت اصلی بازی صدایگذاری و موسیقی زیبای بازی است، موسیقی بازی توانسته است با یک اثر اقتباسی از روی آنیمیشن‌های دیزنی جور در آید. اگر از بازی‌های پر از خشونت خسته شده اید و میخواهید مدتی با نامی دیزنی سرگرم باشید "حماسه میکی ۲" مطمئناً می‌پردازید اما در طول بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

نویسنده ۳

گوشه‌ای دارند که این ویژگی در تمامی نسخه‌ها رعایت شده است. ترکیب کردن رنگ‌های شاد و تیره پسیار موقفیت آمیز انجام شده و همین دلیل یک ویژگی خاص را به بازی داده و به خودی خود درجه‌ی سنتی بازی را بیشتر از چیزی که در خور نام عنوان باشد نشان می‌دهد. به همان‌اندازه آنی که گرافیک بازی خوب باشد موسیقی آن نیز پسیار گوش نواز است. یکایک قطعه‌ها و حتی افکت‌های صوتی مربوط به دنیای دیزنی است و زمانی که شنیده می‌شوند به طور ناخودآگاه به این اتفاق می‌افزونند. یکی دیگر از مزیت‌های به پرواز در آمدن Oswald، به دوش گرفتن میکنی و بدست آوردن تجربه‌ی پروازه دو نفره دوران خوش گذشته برخواهد گشت. اما متسافنه صدای‌داری که برای روایت پیغام‌های بازی در نظر گرفته شده چندان صوت دلنشیزی ندارد و همچنین صدای‌داری شخصیت‌ها با این که سعی شده از صدای‌داران حرفه‌ای استفاده شود اما خوب پرداخته نشده‌اند. در هر حال بخش موسیقی باعث شده که نکات منفی ریز و درشت صدای‌داری چندان دیده نشوند. در کنار بخش گرافیکی، بخش موسیقی نیز یکی از امیتیاز‌آورترین بخش‌های ۲ Epic Mickey است. بحث زمانی را نمی‌توان برای عنوانی نظری می‌داند که مسنه‌گردش، شما هرچقدر که بخواهید می‌توانید در دنیای Wasteland به گردش بپردازید و در چالش‌های کوچک و بزرگ زیادی شرکت کنید. در طول مراحل اصلی نیز ممکن است که انجام دادن آن‌ها به فرعی زیادی وجود دارد که تفاوت دارد، اما شما در تسهیل نمودن معماها و مراحل اصلی کمک به سازی خواهد کرد. شما هرچقدر که همانند نسخه‌ی پیشین نیامده که یک شاهکار باشد، اما به هیچ وجه یک نکته‌ی پسیار خوب تلقی خواهد کرد. اما اگر جزء کسانی باشید که کمی چالش و سختی کشیدن در مبارزات را خواستار هستید لذتی را از نحوه کنترل دوربین بدست نخواهید آورد. اگر سازندگان بازی کمی سخت گیرانه‌تر عمل می‌کرند و بازی کنندگان را با چالش‌های پیشتری روبرو می‌کرند و وضع نسبت به حال دست خوش تغییرات زیادی می‌شود. گرافیک نسخه‌ی U Wii با دیگر نسخه‌ها تفاوت دارد، اما به آن اندازه‌ای نیست که بخواهیم روی آن مانور بدهیم. نسخه‌ای که نقد آن انجام شده برای کنسول‌های Xbox و PS3 بوده، اما در هنگام مقایسه گرافیکی نسخه‌های خانگی 360 و Xbox با PS3 به غیر از شفاقت‌بیشتر و در بعضی صفحه‌ها جزئیات و اشیاهایی که طراحی آن نزدیک قرار خواهد گرفت. هیچ بعید نیست که دوباره شاهد حضور میکی و باری رسانی او به دنیای کنسول باشیم، با توجه به این که نیتندو با انتشار کنسول U Wii علاقه‌به انتشار بازی‌های بیشتری با این سبک و زمینه برای آن دارد.

به هیچ وجه Oswald نیز دسته کم نگیرید. در واقع بعضی از ضربات و قابلیت‌های مهم و برجسته بازی تنها زمانی حاصل می‌شود که Oswald و میکی با یکدیگر همکاری کنند. یکی از قابلیت‌های شخصیت Oswald پرواز به وسیله‌ی گوش هایش است و هنگامی این قابلیت خود را نشان می‌دهد که بخواهید از ناحیه‌ای به مکان دیگری بروید که به صورت عادی قابل دسترس نمی‌باشد. یکی دیگر از مزیت‌های به پرواز در آمدن Oswald، به دوش گرفتن میکنی و بدست آوردن تجربه‌ی پروازه دو نفره است. البته بهتر بود برای این بخش محدودیت هایی نیز در نظر گرفته می‌شود و در هر لحظه از موقعیت بازی توانی به دوش گرفتن میکنی و توسط Oswald وجود نداشت چون سبک بازی پلتفرمر است و اگر قرار باشد بازی کننده به همین راحتی از پرش دادن و بالا رفتن‌های میکی از راستی در نظر گرفته می‌شود و اعصاب بازی کننده را آزارده می‌کند. اما اگر به غیر از خود، همراه دیگر نیز باشید می‌توانید به صورت دونفره از دو شخصیت استفاده کرده و در پایان رساندن مراحل بازی به یک دیگر بدون هیچ مشکلی کمک کنید. گیم پلی و کنترل بازی همانی است که در گذشته با عنوان Junction Point تجربه کرده بودیم و سبک دیگر از نکات ضعف بازی، دوربین است. این نکته را می‌توان از دو طریق نظاره کرد. اگر بازی کننده جزء دسته‌ی راحت‌طلب باشد به طور حتم از نحوه حرکت و زاویه دویین لذت خواهد برود و آن را یک نکته‌ی پسیار خوب تلقی خواهد کرد. اما اگر جزء کسانی باشید که کمی چالش و سختی کشیدن در مبارزات را خواستار هستید لذتی را از نحوه کنترل دوربین بدست نخواهید آورد. اگر سازندگان بازی کمی سخت گیرانه‌تر عمل می‌کرند و بازی کنندگان را با چالش‌های پیشتری روبرو می‌کرند و وضع نسبت به حال دست خوش تغییرات زیادی می‌شود. گرافیک نسخه‌ی U Wii با دیگر نسخه‌ها تفاوت دارد، اما به آن اندازه‌ای نیست که بخواهیم روی آن مانور بدهیم. نسخه‌ای که نقد آن انجام شده برای کنسول‌های Xbox و PS3 بوده، اما در هنگام مقایسه گرافیکی نسخه‌های خانگی 360 و Xbox با PS3 به غیر از شفاقت‌بیشتر و در بعضی صفحه‌ها جزئیات و اشیاهایی که طراحی آن نزدیک قرار خواهد گرفت. هیچ بعید نیست که دوباره شاهد حضور

شخصیت‌های خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تعادل و بی‌ثبات از نکات منفی بازی محسوب می‌شوند. در کل این بازی نتوانست مشکلات نسخه‌ی اول را حل کند و یک اثر دلچسب که شما را به سمت خود بکشد محسوب نشده و یکی از شکست‌های سال ۲۰۱۲ محسوب می‌شود.

بازگشت نه چندان قوی به دنیای دیزنی پس از انتشار موقتی آمیز Epic Mickey کنسول خانگی نیستند، Wii در سال ۲۰۱۰ Junction Point تصمیم بر انتشار استودیوی ادامه‌ای برای این عنوان گرفت. اما برخلاف نسخه‌ی پیشین که تنها برای Wii منتشر شد، سران Disney اعلام کردند ۲ Disney Mickey کنسول‌های خانگی دیگر نظری پیشین بازی پسیاری از چاه‌شما مجبور به دیدن Cut Scene های نسبتاً خسته کننده‌ای می‌شوید و شوخی ها و حرکات احتمانه‌ای که از کاراکتر‌های بازی سر می‌زند و مهم تر از همه هوش مصنوعی پسیار بی‌تع



Lucius

Developer: Shiver Games
Publisher: Lace Mamba Global
Genre: Psychological horror/Adventure/Stealth



+18

لوشس از آن دسته بازی هایی است که سعی کرده است خود را از همان ابتدا قوی نشان دهد اما شکست خورده! استان سعی کرده اندازه های فیلم های ترسناک هالیوودی قوی باشد اما ایرادات فراوان در آن دیده می شود. سازندگان اینده های بازی را به درستی نپرورانده اند و همین امر باعث شده است از جذابیت اصلی بازی کاسته شود. شما در نقش پسر بچه ای به نام "لوش" قرار دارید که در سن ۶ سالگی شیطان بزرگ یعنی لوسیفر به وی ظاهر می شود و خود را پدر واقعی لوشن معرفی می کند از اینجا به بعد آن تم قوی داستانی از لحاظ روایتی از بازی گرفته می شود و مخاطب را کاملاً سردرگم می کند.

نکته بعدی گرافیک بازی است که به خوبی پرداخته نشده است و مشکلات زیادی در آن دیده می شود. نکته ی بعدی گیم پایی بازی است که بدون هیچگونه شک و ابهامی بسیار شیوه عنوان بزرگ "hitman" است (یعنی قتل افراد مختلف با استفاده از راه های پیچیده و معما مانند) شاید نقطه ضعف اصلی بازی همین موضوع باشد یعنی تقیید! انتها نکته اصلی بازی را می توان موسیقی و صدای گذاری نسبتاً خوب آن دانست که الهام گرفته از فیلم های ترسناک هالیوودی است.

لوشن بازی ضعیفی است و با وجود عنوان قوی و خوب امسال پیشنهاد نمی شود که آن را انجام دهد.

سجاد سعیدی

سازندگان کوچک ترین توجهی به این مهم نگردند و با بیخیالی رنگ خودشان را روی بوم

LUCIUS پاشیدند. همهی رنگهای بکار رفته در اختیارتان قرار نمی‌دهد، شما راول می‌کنند در این بازی رنگهای تند و گرم هستند. آدم را دچار بررسید یکدفعه خود را در کتابخانه پیدا می‌کنند! حتی رنگهای درختان هم طراوتی ندارد و این شاید با فضای بازی جور در پیاده اما میتواند براحتی بزرگ شود. اما بگذرد این قضیه را از دید دیگری بنتگریم، مثلاً اینکه عاشق بازیهای سخت باشید، این بازی بلند کند. طراحی شخصیت ها هم تعریف چdanی ندارد. حتی در بعضی جاهای سعی نشده تا فاصله ای بین دست و شانه از بین برود و با حیواناتی طرف می‌شویم که کت و شلوار به تن کردن. اشیا، وسایل خانه، چیزهای اضافی و... همگی آنها هم از همان قوانین بالا تبعیت می‌کنند البته به علاوه باگ های متعدد و جانداری که کاملاً شکنجه تان می‌کنند!

اما شاید بتوان موسیقی را نظرهای قوت بازی دانست، اگر سطح توقع را کمی پایین یاوریم. قطعه های ساخته شده برای بازی نیز از فیلمی چون The Omen تلهام گرفته شده اند و خوب ساخته شده اند. در همهی آنها یک رگهی مرموز پیدا می‌شود که برای تم شیطانی مفید واقع پیشود، اما باز هم کار را سازندگان بازی خراب می‌کنند جایی که باید موژیک را در وقت مناسب بشنویم، این اتفاق نمی افتد و گاهی اوقات یک قطعه در یک مرحله پیش از سه بار تکرار می‌شود که حال آدم را بد می‌کند. صداگذاری شخصیت ها با اینکه توسط افراد حرffe ای صورت نگرفته اما نسبتاً خوب کار شده و در میان این همه ایراد میتواند نقطه امیدی برای LUCIUS باشد. به این دیداشتیم، فکر میکردیم از آن بازیهایی باشد که بتواند این دو هنر سینما و بازی را به هم پیوند بزنند و تبیجه، کاری باشد که بتوان آنرا به دیگران توصیه کرد و آنرا بازی کرد و راضی بود اما اینطور نیست. مشکلات عدیدهای بازی از نحوهی روایت داستان، شخصیت پردازی، تعلیق تا ایرادات در گیم پایی و گرافیک کاملاً سطحی کاری کردند تا لذت بردن از LUCIUS را خیلی سخت کرد. Lucius بازی بدی است، اما میتواند آنرا بازی کند و خودتان تصمیم بگیرد، شاید خوشان آمد و بگویید همهی حررهای داخل این متن مزخرف بود!

دارید، میتوانید اجسام را بلند کنید، میتوانید ذهن

کنترل کنید، اما بازی هیچگونه راهنمایی در اختیارتان قرار نمی‌دهد، شما راول می‌کنند در این عمارت بزرگ، مثلاً میخواهید حساب آشپز را از جار می‌کنند و از بازی زده می‌کنند. حتی چون لوکیشن بازی فقط همین عمارت بزرگ درسته است باعث سردرگمی و گنجی می‌شود. اما بگذرد این قضیه را از دید دیگری

بنگیریم، مثلاً اینکه عاشق بازیهای سخت باشید، این بازی بلند کند. طراحی شخصیت Dark Souls

سخت باشد، سخت شده چون استاندارد نیست و خود لوش بود، میتوانست خیلی قبل تحملت از

این باشد. از طرف دیگر اینکه اساساً این بچه چندالهی کم حرف مرموز شیطانی نمیتواند کششی که باید، برای مخاطب را ایجاد کند تا کسی که بازی می‌کند بتواند خود را همراهش بیند. لوش بچه که دورین به دنبالش است برای ما جلوتر نمیرود، اما میتوان روی برخی از شخصیتهای قابل باور اطراف او حساب باز

کرد، شخصیت پردازی آنها از خود لوش بهتر است.

باتوجه به جو حاکم بر فضای بازی و اینکه این

تلخی و سیاهی زیاد از حد شود و مخاطب را زده نکد، سازندگان شوخی های خوبی هم در داخل

قتل پایانی که باید اوج ذوق زدگی مخاطب را بهمراه داشته باشند خیلی عادی و سطح پایین

فقط از جلوی چشم عبور می‌کنند، آیا لازم است دوباره از هیتمن و قتلها پایانی اش یادی بکنیم؟

گرافیک بازی از افتضاح است! میتوانه هیچ نکه

ی قابل قبولی در گرافیک بازی یافته نمی‌شود. نه از لحاظ فنی و از لحاظ هنری نمیتوان چشم

امیدی به ساخته ای Shiver Games داشت. هسته ای اصلی گیم پایی بازی بر روی حل کردن معماها بنا شده است. شباهت اینکار نایزدیر گیم پایی به سری بازیهای Hitman در تک تک مراحل بازی مشهود

است، نیخواهم نامیدتان کنم اما دلتان را صابون نزند، هیتمن کجا و لوش کجا!

میریم، بچه ای بسیار کم حرف، توده و طیعتا

مرموز، اما هیچ روایتی از طرف خود او نمی‌بینیم!

پیش از تولد شش سالگی اش، خود شیطان، لوسیفر با او ملاقات کرد و خود را پدر

واقعی" وی خواند. از این پس این بچه به سرپرستی شیطان کارهایی شیطانی انجام میدهد و

کسانی که در لیست سیاه شیطان هستند را سلاخی می‌کند. اینکه این افراد چرا باید کشته شوند و چراهای دیگر، همه در عنوانی بنام

Lucius از اینکه اینکه این افراد چرا باید شوند. در اولین پیش نگاههایی که به بازی

داشتم، داستان جذاب به نظر می‌آمد، با اینکه دیگر به تولد پسر شیطان در روزها و تاریخ های

خاص عادت کردیم اما باز هم دیدن این ایده نخ نما شده در قالب یک بازی ویدئویی، به نظر

تجربه ای لذت بخش می‌آمد اما وقتی پس از تاخیرهای فراوان در عرضه و گمنامی تقریباً آن در بین عنوانی که هشتاد و سی سالگی شیطانی تبریزی سال ۲۰۱۲ دستستان به بازی رسید و توانستیم آنرا تجربه کنیم، همانطور

که انتظار داشتیم با یک عذاب نسبی رو برو شدیم!

اینکه از LUCIUS خوشتان باید یا ناید با خواندن این متن دریافت نمی‌شود، شاید بعضی لذت بازی را در چیزهایی بینند که ما آنها را اشکال

میخوانیم، پس شاید شما عاشق بازی هم شوید!

داستان بازی از هرچیز میتوان مدعیون

مجموعه فیلم های "طاعل نحس" و بخصوص اولین فیلم این مجموعه دانست، بایدی تولد پسر

شیطان، تاریخ تولد، کارهایی که انجام میدهد، خصوصیات خانوادگی و... بیشتر این

چیزها همانهایی است که قبل آنچه کرد، نکته ای از طرفی در کل گریزهای بازی به فیلم های

کلاسیک ترسناک را میتوان احساس کرد که از جمله آنها میتوان به یگانه اثر تاریخ سینمای

وحشت "تاللو" اشاره کرد، نکته ای که در این مورد وجود دارد ایست که انکار نمی‌کند و هیچگاه این شباهتها را انکار نمی‌کند و بالعکس، به نظر می‌رسد که از رو کردن این نشانه به شما میفهماند که چه کاری (با چه کارهایی) را

طرف، هم مخاطب و هم سازنده خوب است، پس نقطه قوتی برای بازی محاسب می‌شود.

ما بازی را با لوش، این بچه ۶ ساله پیش

در تاریخ ۱۹۶۶ کودکی متولد شد که نامش را لوش نهادند، بچه ای عادی بود تا اینکه

پیش از تولد شش سالگی اش، خود شیطان، لوسیفر با او ملاقات کرد و خود را پدر

واقعی" وی خواند. از این پس این بچه به سرپرستی شیطان کارهایی شیطانی انجام میدهد و

کسانی که در لیست سیاه شیطان هستند را سلاخی می‌کند. اینکه این افراد چرا باید کشته شوند و چراهای دیگر، همه در عنوانی بنام

Lucius باید جواب داده شوند.

از اولین پیش نگاههایی که به بازی

داشتم، داستان جذاب به نظر می‌آمد، با اینکه دیگر به تولد پسر شیطان در روزها و تاریخ های

خاص عادت کردیم اما باز هم دیدن این ایده نخ نما شده در قالب یک بازی ویدئویی، به نظر

تجربه ای لذت بخش می‌آمد اما وقتی پس از تاخیرهای فراوان در عرضه و گمنامی تقریباً آن در بین عنوانی که هشتاد و سی سالگی شیطانی تبریزی سال ۲۰۱۲ دستستان به بازی رسید و توانستیم آنرا تجربه کنیم، همانطور

که انتظار داشتیم با یک عذاب نسبی رو برو شدیم!

اینکه از LUCIUS خوشتان باید یا ناید با خواندن این متن دریافت نمی‌شود، شاید بعضی لذت بازی را در چیزهایی بینند که ما آنها را اشکال

میخوانیم، پس شاید شما عاشق بازی هم شوید!

داستان بازی از هرچیز میتوان مدعیون

مجموعه فیلم های "طاعل نحس" و بخصوص اولین فیلم این مجموعه دانست، بایدی تولد پسر

شیطان، تاریخ تولد، کارهایی که انجام میدهد، خصوصیات خانوادگی و... بیشتر این

چیزها همانهایی است که قبل آنچه کرد، نکته ای از طرفی در کل گریزهای بازی به فیلم های

کلاسیک ترسناک را میتوان احساس کرد که از رو کردن این نشانه به شما میفهماند که چه کاری (با چه کارهایی) را

طرف، هم مخاطب و هم سازنده خوب است، پس نقطه قوتی برای بازی محاسب می‌شود.

ما بازی را با لوش، این بچه ۶ ساله پیش





32	سجاد سعیدی
40	
28	امین شیروانی
30	
27	عماد عامری
30	
8.5	
	82%

WWE 13

Developer: THQ
Publisher: THQ
Genre: SPORT WRESTLING

+15

امین شیروانی

همانطور که میدانید، سالهای است که سری WWE توسط THQ عرضه میشود و البته با توجه به تغییرات سری مسابقات WWE سری بازیهای آن نیز تغییر میکند. در چند سال گذشته، شاهد عرضه شدن این عنوان آن هم با گیم پلی و عنصری یکسان و تکراری بوده ایم؛ اما امسال THQ سعی کرد تا کمی این عنوان را تا حدودی از گیر و دار تکرار در بیاورد. البته تا حدودی در این امر موفق بوده اما در بعضی بخش ها باز هم ضعف هایی دیده میشود. در بخش گیم پلی میتوان به اضافه شدن مسابقات جدید در بازی، اضافه شدن ضربات جدید بازیکنان و البته اضافه شدن بعضی های سینماتیک اشاره داشت. البته اکنون باز هم اینجین در نسخه ۱۳ WWE ۲۰۰ حرفکت جدید اضافه شده و سعی شده کمی گرافیک بازی تغییر پیدا کند. بودیم. در ۱۳ WWE اینجا نکته را نیز اضافه کرد که بازی، خالی از نکات متفقی نیز نیست! برخی باگ ها در بخش گرافیک مشکلاتی را بوجود اورده است. برای مثال بعضی مسابقات آنقدر خوب و هیجان انگیز طراحی شده است که ممکن است شارا به وجود بیاورد، اما در عین حال بخشی همانند "ساخت کمریند" مشکلاتی نرمی لازم وجود ندارد. گیم پلی بازی هم سعی شده به مانند نسخه‌ی پیشین باشد که بازی کننده دچار سردرگمی نشود. اما متساقنه همچنان ضربات سریعاً انجام نمی‌گیرند و یک تأخیر هرچند کوتاه پس از زدن دکمه‌ی کنترل وجود دارد. چندین و چندسال نسخه‌های Raw Vs SmackDown بدون هیچ تغییرات خاصی روانه‌ی بازار شد، اما Yuke's این بار با استفاده‌ی روی حرفی که قبلاً انتشار سری WWE ۲۰۰ داشت، بازی را بروزهای طرفداران کشته کجع با حضور عنوانی نظری ۱۳ WWE پیشتر از قبلاً با دنیای کشته کجع ارتباط برقرار کنند. تغییرات به اندازه‌ای در این سری تاثیرگذار واقع شده‌اند که در مراسم VGA نامزد بهترین بازی ورزشی سال نیز شد.

عماد عامری

THQ ورشکست شد!

مدتی بود که کپانی THQ اوضاع اقتصادی مظلومی نداشت و نمی‌توانست از پس مخارج بر بیاید. این شرکت طی قراردادی تمام اختیارات از جمله، مشاغل، استودیوها و بازی‌های در حال ساخت خود را به شرکت سرمایه‌گذاری Clearlake Capital group نمود و رسم‌اعلام ورشکستگی کرد.

شرکت نام برده شما با پرداخت رقمی ۶۰ میلیون دلاری و ثبت بعضی ۱۱ توافق نامه ورشکستگی در دادگاه ایالات متحده در طول مدت فروش، این کپانی به عملیات خود بدون وقفه ادامه خواهد داد. البته ۴ استودیوی کمپانی همچنان در حال فعالیت می‌باشد ولی زیر نظر CCG مدیر عامل THQ آفای Brian Farrell در این خصوص گفت: این فروش و توافق نامه، باعث پرداخت قسم های اجباری شده و به ما کمک می‌کند تا در آینده ای نه چندان دور بتوانیم عظم خود را دوباره جذب نماییم. از شریک‌ها و دوستان مان بینهایت ممنونیم که با جذب یک اسپانسر قوی و یک شریک مالی مجدد فرست بتواند با حد تکامل واقعیت بررس.

حیاتی به THQ پخشیدند. ما در شرکت استعدادهای باور نکردنی داریم که برای ساخت عنایون بعدی نیاز به همکاری آنان خواهیم داشت. حال THQ شریک جدیدی برای خود دارد که بودجه‌های مورد نیاز بازی هایش را مهیا می‌سازد.

نژدیک به ۲ سال پیش، سران THQ و استودیوی Yuke's اعلام کردند قرار است دنباله‌ی جدیدی از مسابقات WWE 13 را منتشر کنند. آن‌ها قول دادند که قرار نیست به مانند سری Raw Vs SmackDown تنها سال به سال شخصیت‌های جدیدی را به بازی اضافه کنند و این بار تصمیم گرفته‌اند از انجین جدیدی برای تقویت بخش گرافیکی و گیم پلی بازی استفاده کنند. پس از انتشار ۱۲ WWE ۲.۰، همگی با ویژگی‌های جدید انجین Predator Technology آشنا شدیم که باعث شده بود تأثیرات مثبت زیادی را در سری WWE بیینم. اکنون باز هم اینجین در نسخه ۱۳ WWE مورد استفاده قرار گرفته و یک بار دیگر شاهد هنرنمایی آن بودیم. در ۱۳ WWE حدود ۳۰۰ حرکت جدید اضافه شده و سعی شده کمی گرافیک بازی تغییر پیدا کند. متساقنه همچنان گرافیک درون بازی در مقایسه با کاتسین‌هایی که نمایش داده می‌شوند خشک‌تر است و آن نرمی لازم وجود ندارد. گیم پلی بازی هم سعی شده به مانند نسخه‌ی پیشین باشد که بازی کننده دچار سردرگمی نشود. اما متساقنه همچنان ضربات سریعاً انجام نمی‌گیرند و یک تأخیر هرچند کوتاه پس از زدن دکمه‌ی کنترل وجود دارد. چندین و چندسال نسخه‌های Raw Vs SmackDown بدون هیچ تغییرات خاصی روانه‌ی بازار شد، اما Yuke's این بار با استفاده‌ی روی حرفی که قبلاً انتشار سری WWE ۲۰۰ داشت، بازی را بروزهای طرفداران کشته کجع با حضور عنوانی نظری ۱۳ WWE پیشتر از قبلاً با دنیای کشته کجع ارتباط برقرار کنند. تغییرات به اندازه‌ای در این سری تاثیرگذار واقع شده‌اند که در مراسم VGA نامزد بهترین بازی ورزشی سال نیز شد.

گیم پلی نسبت به نسخه‌ی قبل تغییراتی کمی داشته اما همین تغییرات کوچک موجب شده است تحول و تکامل بزرگ و کلی در آن ایجاد شود. مورد اول اضافه شده به بازی مسابقه‌ی "Quit" است که یکی از سخت ترین و چندترین نوع مسابقات در کشته کجع می‌باشد. مورد بعدی اضافه شدن صحنه‌های "I" سینمایی و واقع گرایانه به بازی است و به طور مثال وقتی که دو "سوپر استار" سنگین وزن همزمان از بالاترین نقطه رینگ به سمت پایین پرت شوند رینگ به طرز وحشت‌ناکی شکسته می‌شود! نکته‌ی دیگر این است که کشته گیرانی کوچک‌تر و سبک وزن نمی‌توانند است اشتباهات جبران ناپذیر آن را بینند. طراحی شخصیت‌ها کاملاً با ضاحر و قیافه سوپر استاران واقعی چور در می‌آید، همین طور برای "موشن کپچر" بازی از کشته گیران با تحریف استفاده شده است.

درست کار نشده است و در حین بازی ممکن است اشتباهات جبران ناپذیر آن را بینند. طراحی شخصیت‌ها کاملاً با ضاحر و قیافه سوپر استاران واقعی چور در می‌آید، همین طور برای "موشن کپچر" بازی از کشته گیران با تحریف خود را به زمین بینند. نکته‌ی دیگر این است که در زمینه داستانی شوی تلویزیونی "WWE" را بازی می‌سازد، برای همین هم باید عنوانی قدرتمندی پیش از دل طرفداران این مسابقات را بدست آورد اما هر سال طرفداران با یک بازی ضعیف روبرو می‌شوند و همین امر باعث ناراضی بودن هواداران شد!

امسال THQ با استفاده از بزرگ برنده‌ی خود توانست دل هواداران را برای بار دیگری بدست آورد، این بزرگ برنده چیزی نبود جز "بازگشت به گذشته"! بازگشت به دوران طلایی مسابقات کشته کجع یعنی از سال های ۱۹۹۷ تا اوخر سال ۲۰۰۰ که به "دوران لرزش" معروف می‌باشد. با اضافه شدن این بخش و ۶ خط داستانی هول محور این دوره‌ی زمانی جذابیت بازی دوچندان شد و عطش هواداران پیشتر! این عطش داستانی در مورد "سوپر استارانی" است که در واقع در آن زمان درخشش زیادی داشتند و مبارزات خوبی را نمایش گذاشتند. جدا از بخش داستانی، بخش "universe" سومین دوره است که در این سری بازیها وجود دارد و نسبت به قبلاً پیشرفت بسیار داشته به قدری که شما در خط‌های داستانی مختلف قرار می‌گیرید. WWE ۱۳ در بخش جذابیت خوش دیگر توائسته است این بخش را بیش از پیش زیباتر و جالب تر نماید.





برای من که ۴۰ دلار خرچ کردم تا این عنوان را خریداری نمایم تجربه خوبی را کسب کردم . بازی Zone of the Enders HD Collection یک بازی بازسازی شده از عنوان ZOTE می‌باشد که بازی ساز معروف و توسعه‌دهنده آن Metal Gear Solid آنرا می‌شناسیم . این زبانی یعنی هیدئو کوجیما سازنده آن می‌باشد که همه‌ی ما با بازی Metal Gear Solid اکشنی را در این عنوان بخواهیم در رابطه با آن داشت . فریم ریت بازی خیلی خوب نیست اما در این رابطه می‌شود گفت از بازی بازسازی شده همچون این بازی انتظار پیشتری نمی‌رود در کل این بازی یک مثال ساده نوستالژی درست و بر حق می‌باشد و یکی از بهترین بازی‌های بازسازی شده قدیمی است که تابحال انجام داده است . گیم پلی بازی چیزی نیست که بخواهیم در رابطه با آن نظر بدیم به هر حال بازی بازسازی شده است و تغییری داده اما در رابطه با آن می‌توان گفت یک بازی اکشن می‌باشد که نیاز به سرعت عمل زیاد گیرد دارد . این نظر شخصی من است که تصاویر بازی در PS2 زیبا تر به نظر می‌رسند اما منظور این نیست که تصاویر عالی به نظر نمیرسند سینماتیک بازی به صورت اینمه می‌باشد تا هرچه بیشتر به جذابیت بیفزاید در هر حال گرافیک بازی خوب است و قابل قبول ! یکی از موضوعاتی که به شخصه از آن لذت نبردم نبود بخش مولتی پلیر در بازی بود که این امر باعث می‌شود از پای بازی ماندن گیرم کم کند !

نویسنده ۳

موسیقی بازی به حق بی نقص است . یک موسیقی حساسه ای طرف هستیم . تم موسیقی این بازی نیز در زیر مجموعه های ماشین زمان این عنوان قرار می‌گیرد چرا که این تم ، همان موزیک متعادل بین موسیقی شرقی و غربی است که در خیلی از بازی‌های ویدئویی نسل های قبل و اینیشن های قدیمی ژاپنی آن ها را شنیده ایم . موسیقی بازی شرایط نبرد شما اوج و افت خود را کنترل می‌کند . اما اتفاقی جالب در موسیقی ساخته شده این عنوان ، ترکیب سبک هایی از موزیک خاورمیانه ای بود که مشخص ترین آن ، در دموی آغاز بازی پخش شد . صدای گذاری بازی نیز جای پیشرفت را برای خود به کنار گذاشت .

صدای سلاح ها و بروز خود آن ها با هم چندان پرداخته شده نیست . همچنین حین نابودی ربات های دیگر ، متناسبانه با صدای گذاری عمیقی مواد صدای این ربات های دیالوگ کاراکترها و یا اطلاع از حمله دشمنان رو به رو باشیم .

غول(!) های بازی نیز یادآور آن می‌شوند که این بازی در زمرة سختی آنها با درجه سختی هم سبک های درجه سختی آنها با درجه سختی هم سبک های نسل حاضر خود قابل قیاس نیستند . همچنین لازم بذکر است که درجه های سختی تعییه شده در این عنوان ، کاملاً استاندارد بوده و سختی عناوین قدیمی را یادآور می‌شود .

مبحث ماشین زمان

Zone of the Enders HD Remake از خوشابند ترین اتفاقات نسل حاضر است . از پیشتران این عمل ، می‌توان به شرکت KONAMI اشاره کرد که در این سال ها با معرفی یا عرضه ادامه و تقویت های بعد IP های خود ، گیمرهای قدیمی را داناتر از گیمرهای جدید شناساند . اما اینجاست که این پدیده به کمک گیمر دهای جوان می‌آید . ساخت دوباره عناوین قدیمی با کیفیت HD ، علاوه بر آن که گیمرهای جدید را در جریان داستان بازی های قدمی با گذشته‌ی بازی های امروزی قرار می‌دهد ، برای گیمرهای قدیمی نیز دفترچه‌ی خاطراتی بالارزش قدمداد می‌شود .

یافته در این قاعده پیوست . هیدئو کوجیما که پس از نشر Silent Hill HD Collection شناسی برای پیروزی در مقابل هم سبک های حال حاضر خود ندارد ولی بعنوان یک بازی HD Remake . علی‌رغم اینکه طراحی محیط ها از گرافیک جدید و پرقدرت خود یعنی موتور گرافیکی فاکسینس اسفلت است که پیش از این در اینیشن های قدیمی ساخت این کشور بدهد . باشید ، هرگز شایسته است که بازی شاهد گرافیکی واقع گرایانه تر بازی می‌کشد اما در دمو ها گرافیک بازی کاملاً کارتوونی می‌شود . شخصیت ها و سایر کاراکترها را تنها در دمو ها می‌توانیم بینیم . چهره پردازی آنان از همان گرافیک و طراحی خاص ژاپنی بهره می‌مند .

ساخت این کشور بدهد . باشید ، هرگز همچنین را متوجه شده است و تنها کمی مکث شایسته است که بازی این عنوان نمی‌توان ساخته باشند . همچنین را متوجه شده است و تنها کمی مکث شایسته است که بازی این عنوان جدی رو برو . همچند تا این دمو ها گرافیک بازی کاملاً کارتوونی می‌شود . شایسته است که درجه های سختی تعییه شده در این دمو ها می‌توانیم بینیم . چهره پردازی آنها از آنها نمی‌شود .

در این زمرة سختی این دمو ها می‌توانیم بینیم . چهره پردازی آنها از آنها نمی‌شود .



Zone of The Enders HD Collection

Developer: Kojima Production / High Voltage Software

Publisher: KONAMI

Genre: Action / Mecha



+18



سجاد سعیدی

معمولًا بازی‌هایی که بازی سازی HD می‌شوند فقط می‌توانند دارای سود خوبی برای شرکت سازنده باشد و به طور کلی جنبه‌ی مثبت خاصی به همراه خود ندارند (مثبت ترین نکته‌ی موجود در این کار زنده شدن یاد و خاطرات مخاطبان کلامیک با بازی است !)

این بار هم نویت به "هیدئو کوجیما" است که شانس HD شدن را داشته باشد . این بسته شامل دو قسمت اول به همراه دموی قابل بازی "متال گیر طلوع: انقام دوباره" است .

مثل تمامی بازی‌های "هیدئو کوجیما" این عنوان نیز دارای داستانی زیبا و گیر ، صحنه‌های سینمایی فوق العاده و گیم پلی چالش بزرگیز است . برخلاف "متال گیر سالید" ZOE یک بازی اکشن سرعت بالا می‌باشد که در آن کنترل یک روبات مجهز به ا نوع سلاح ها با هوش مصنوعی سخنگو را می‌گیریم !

بازی در قرن ۲۲ اتفاق می‌افتد ، زمانی که انسان ها از زمین به فضا و سیارات مختلف دیگر نقل مکان کردند . زمانی که بین سیارات جنگ بزرگی اتفاق افتاده است . مبارزه های بازی بسیار زیبا طراحی شده اند (از مبارزه با دشمنان معمولی تا باس فایت های بازی که به بهترین نحو ممکن ساخته و پرداخته شده اند)

این بازی را به همه توصیه می‌کنم و تجربه اش خالی از لطف نیست .

ربات بازی !

باز هم ماشین زمان مورد استفاده Kojima production و KONAMI قرار گرفت تا باری

دیگر خاطرات زنده شود و این عمل کم هزینه ، در آینده می‌محصولات این کمپانی موثر

واقع شود . مطمئناً نمی‌توان توقع داشت که در یک عنوان که با کیفیتی HD بازسازی شده است ،

تغییرات چشمگیری در شاخص گیم پلی و صدای گذاری را داشته باشد . با این دیدگاه ، به سراغ

آخرین عنوان HD شده می‌روم که هارا به نسل‌قبل

می‌برد و یکی دیگر از احصارهای کمک‌سول نسل

قبل سونی را در اختیار ۳۶۰ بازان و PS3 بازان فرادری عناوی بود که

در سال ۲۰۰۱ بطور احصاری برای PS2 منتشر شد

و با الطاف استاد بزرگ ، هیدئو کوجیما مورد

تحسین متفقین وقت واقع شد هر چند که ابرادات وسیعی از این عنوان گرفتند . قسمت دوم این عنوان با نام ZoE: The 2nd Runner برای PS2

منتشر شد و ضمن تکرار موقعيت های نسخه قبل ،

نمرات بهتری را نسبت به قسمت اول این IP کسب

کرد . بازی با حمله بیگانگانی از سیاره مشتری آغاز

می‌شود . این ربات های بیگانه نابودی از این عنوان

بسیاری از این عنوان هدف خود معرفی می‌کنند . در

نسخه نخست که با یکی از حملات غافلگیر کننده

ی ربات های بیگانه آغاز می‌شود ، کودکی به نام

لنو (Leo) جهت حفظ جان خود پا به فرار می‌گذارد و بطور ناخواسته با یکی از پیکره های ربات

های قابیل کنترل مواجه می‌شود . کنجکاوی

کودکانه ای او که با شجاعتی بزرگ ضمیمه شده

است ، او را به تحت کنترل قرار دادن این ربات

تشویق می‌کند . وی پس از بدست گیری رول این

ربات قوی پیکر وارد نبردی ناخواسته می‌شود .

داستان بازی با یکانه ها و حملات آن ها گردد . هر چند این ربات های بیگانه نابودی از این عنوان

نیایان نمی‌سازد . لنو که از معدود بازمانده های

شهر خود می‌باشد ، کسی نیست که بعنوان خلیان

چین رباتی و ناجی مردم اینیاتی نقش نماید اما او

پس آشنایی آنلاین با ADA ، وظیفه سنجنگی را

بردوش خود می‌یند . نامیدی های لنو و گذشتن از

شهر خود می‌باشد . کسی نیست که این ربات

مطمئناً اتفاق ساده ای نیست و این مهم در تامین بعد احساسات داستان

ZOE هر چند که شخصیتی تری نیست

دو مین نسخه به لطف این داستان قوی و شخصیت

پردازی بی نقص ، در شاخص داستان با نقص

بزرگی مواجه نشیدیم . شخصیت قسمت دوم بازی

Dingo می‌باشد که شخصیت اساطیری تری نیست

به لنو دارد . Nohman و Viola از کلیدی ترین

افراد متفقی در این بازی هستند . افتخار نبردی

نفس گیر با آنان نصیب شما می‌شود .



2012 GAMEFA+ VIDEO GAME AWARDS

بهترین بازی شوتر	
	Halo 4
FarCry 3	
MAX PAYNE 3	
Call Of Duty : Black Ops 2	
Borderlands 2	
Spec-Ops : The Line	

بهترین بازی نقش آفرینی	
	Mass Effect 3
Kingdoms Of Amalur : Reckoning	
Torchlight 2	
Diablo 3	
Dragon Dogma	
Torchlight 2	

بهترین بازی Racing	
	Forza Horizon
Dirt Showdown	
Twisted Metal	
Most Wanted 2012	
F1 2012	
Sonic All-Star Racing	

بهترین بازی ورزشی	
	FIFA 13
NBA2K13	
SSX	
Tiger Woods PGA Tour 13	
PES 2013	
WWE 13	

بهترین بازی اکشن ماجرایی	
	FarCry 3
Dishonored	
Hitman Absolution	
Max Payne 3	
Assassin's Creed 3	
Sleeping Dogs	

بهترین بازی چند نفره	
	Halo 4
Borderlands 2	
Call Of Duty : Black Ops 2	
Minecraft 2	
Starhawk	
Max Payne 3	

بهترین بازی PC	
	Diablo III
FarCry 3	
Torchlight 2	
Xcom : Enemy Unknown	
DOTA 2	
Planet Side 2	

بهترین بازی PS3	
	Journey
FarCry 3	
Twisted Metal	
LittleBigPlanet Karting	
Starhawk	
Assassin's Creed 3	

بهترین بازی X360	
	Halo 4
Dishonored	
Hitman : Absolution	
The Witcher 2	
Call Of Duty : Black Ops 2	
Minecraft Xbox360 Edition	

بهترین عنوان جدید	
	Journey
Dishonored	
Walking Dead	
Sleeping Dogs	
Dragon Dogma	
Kingdoms Of Amalur	

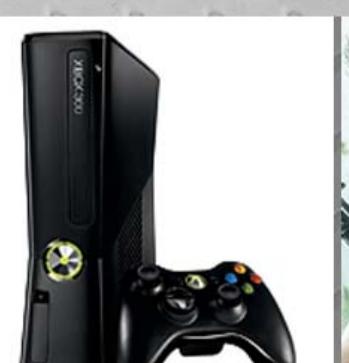
بهترین کنسول های دستی	
	Sound Shapes
Uncharted : Golden Abyss	
LittleBigPlanet PSVita	
Gravity Rush	
New Super Mario Bros. 2	
Most Wanted PSVita	

بهترین DLC	
	Downguard
-The Elder Scroll V : Skyrim	
Levathan - Mass Effect 3	
Harley Quinn's Revenge	
- Batman : Arkham City	
Artorias Of The Abyss	
-Dark Souls	

بهترین گرافیک	
	FarCry 3
Halo 4	
Max Payne 3	
Journey	
Assassin's Creed III	
Medal Of Honor: Warfighter	

بهترین صدایگذاری و موسیقی	
	Max Payne 3
Mass Effect 3	
Journey	
FarCry 3	
Call Of Duty : Black Ops 2	
Medal Of Honor: Warfighter	

مورد انتظارترین عنوان سال ۱۳۰۲	
	BioShock Infinite
GTA V	
The Last Of Us	
Beyond: Two Souls	
Dead Space 3	
Gears Of War Judgment: Warfighter	



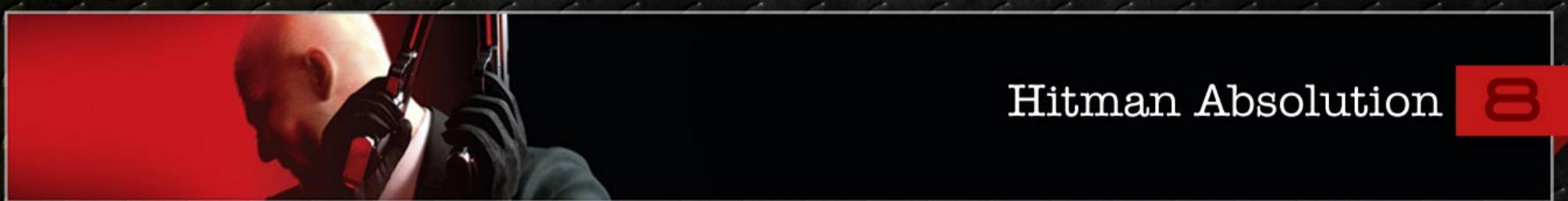
بهترین استودیوی سال: **Ubisoft Montreal**
 بهترین پلتفرم سال: **XBOX360**
 بهترین شخصیت سال: **Vaas Montenegro**



Assassin's Creed III 10



Borderlands 2 9



Hitman Absolution 8



The Walking Dead 7



Max Payne 3 6



Mass Effect 3 5



Dishonored 4



Journey 3



Halo 4 2



1



قیمت دارد. اما اگر علاقه فراوانی به اندازه بزرگ صفحه نمایش دارید و همزمان سالن نمایش یا اتاق پذیرایی تان طول کافی برای چنین تلویزیون هایی را دارد، چرا دنبال یک ویدیو پروژکتور با کیفیت خوب نمی روید؟ کمی به این موضوع هم فکر کنید.

سازگاری با محیط زیست
یکی از آخرین دلایلی که ممکن است شما تصمیم به ارتقاء تلویزیون یگیرید، مصرف بیمه و بهتر انرژی در تلویزیون های جدید است. اگر چه این موضوع درست است، اما از برخی جهات ایده کاملاً اشتراحتی به نظر می رسد. درست است که تلویزیون های امروزی مصرف انرژی کمتری نسبت به مدل های قلی دارند، اما ارتقاء با ایده حفظ محیط زیست کاملاً ساده لوحانه است. اگر شما می خواهید که از تلویزیون فعلی تان به عنوان جایگزین تلویزیون CRT پچمے اتاق خواب یا محل کارتان استفاده کنید، ایده خوبی را دنبال می کنید. اما اگر تنها به دنبال صرفه جویی باز پیش برق تان هستید، این ایده اصلاً کارایی لازم را ندارد. شما هیچ گاه موفق نخواهید شد با برق مصرفی صرفه جوی شده، هرینه تلویزیون جدید گرانقیمت تان را جرمان کنید. حتی تفاوت میزان مصرف میان یک پلاسمای گرسنه برق با یک LED کم اشتباه، آنقدر نیست که هزینه تلویزیون جدید را توجیه کنند. به طور ساده یک تلویزیون ۴۲ اینچ پلاسمای ۵۰۰ وات دارد.

در حالی که یک تلویزیون LCD ۱۰۰ تا ۱۲۰ وات برق مصرف کرده و مدل تقریباً ۴۲ اینچی LED نزدیک به ۸۰ تا ۹۰ وات مصرف دارند.

برای هر چشم است. شیوه دیگر مورد استفاده در تلویزیون های سه بعدی که توسط توشیبا، ویزیو، برخی مدل های ال جی و... دنبال بررسی تلویزیون خودتان گشته و سپس مدل جدید مورد علاقه از این قیمت برای سه بعدی سازی تصویر بهره می برند. این عینک ها بسیار سبک بوده و در ظاهر تقریباً همانند یک عینک آفتابی معمولی هستند. همچنین نور پیشتری را از خود عبور داده و تصویر روش تری نسبت به تلویزیون های اکتوی فراهم می آورند. اما ایراد اصلی آن است که به دلیل تکنولوژی مورد استفاده، این عینک تها نیمی از رزو لوشن اصلی تلویزیون را برای هر چشم فراهم می آورد. روی چشم شما هم رفته نور خروجی در تلویزیون های LCD و هم رفته نور خروجی در تلویزیون های LED LCD اهمیت کمی دارد و معمولاً همچنان فراتر از آن چیزی است که کاربران معمولی تا سالها نیاز دارند. نور خروجی پلاسما هم به دلیل مصرف انرژی بالا این روزها دیگر کم کم به یک استاندارد منقرض شده تبدیل می شود. کلام آخر اینکه، تلویزیون های توبلیدی برندهای خوشنام امروزی، حداقل برای یک دهه قابل استفاده اند. لذا در ادامه به تفاوت های بزرگ تر از نور و ضربی کتراست در داستان تلویزیون های پردازی می پردازیم.

سه بعدی
اگر تلویزیون شما متعلق به نسل قبل از 3D HDTV هاست، شاید این یک تفاوت مهم و معنی دار باشد. این گذشته یک تلویزیون خوب خریده اید، مدل های امروزی باشد. می گوییم شاید، زیرا... آیا واقعاً به آن نیاز دارید؟ بگذارید منصف باشیم، اکنون چه میزان محتوای سه بعدی با قیمت معقول و به صرفه قابل تهیه است؟ آیا تکنولوژی سه بعدی فعلی به صورت طولانی مدت قابل استفاده است و مشکل ساز نمی شود؟ اگر هم واقعاً به دنبال ارتقا به 3D هستید، چند نکته وجود دارد که باید حتماً به یک خرید دستگاه نیست که باشد. البته به خاطر داشته باشید که این بدان معنی ادعای می کنند با تلویزیون فعلی تان مقایسه کنید.

زیرا همان طور که در این مقاله سی نت می توانید بینند، تقریباً ۱۰۰ درصد کتراست های اعلامی کارخانه ها، ساختگی هستند. لذا لازم است کمی عمیق تر برومیم. برخی وسایت ها مانند CNET سطح تیرگی و رنگ مشکی تلویزیون ها در بررسی های شان اندازه گیری می کنند. این می تواند شروع خوبی برای سنجش باشد و به طور معمول، سطح تیرگی پایین تر، اولین قدم به سوی تشخیص کتراست است. برخی سایت ها هم به طور معمول در هر

زمانی برای ارتقاء تلویزیون های HD

بررسی شان ضریب کتراست را برای تلویزیون های داری-تجاری تبدیل به مدل های مختلف ال سی دی، ال ای دی یا پلاسمای با کیفیت، یا همان تلویزیون های اچ دی شده است. اما گاهی اوقات نیاز است که تلویزیون مان را عوض کنیم. شاید شما چندین سال است که تلویزیون HD خود را دارید و اکنون قدیمی به نظرتان می رسد. شاید هم نمی توانید جلوی اعتمادتان به خواندن مقالات درباره تلویزیون های جدید را بگیرید. یا اینکه یک فروش ویژه فوق العاده پیدا کرده اید. خب، شما یک تلویزیون جدید می خواهید. مشکلی نیست. اما آیا شما واقعاً به یک تلویزیون جدید نیاز دارید؟ آیا مدل های موجود در بازار واقعاً خیلی بهتر از تلویزیون فعلی شما هستند؟

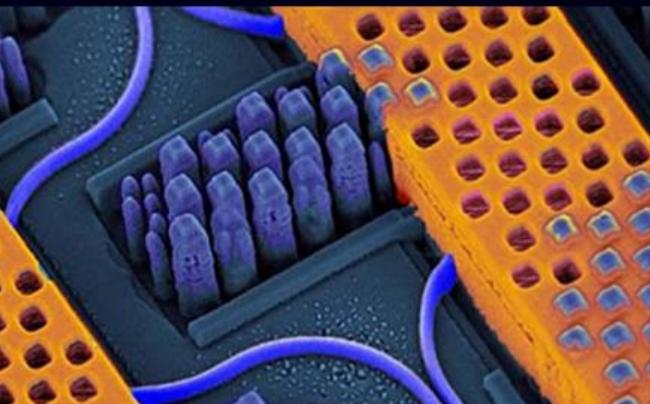
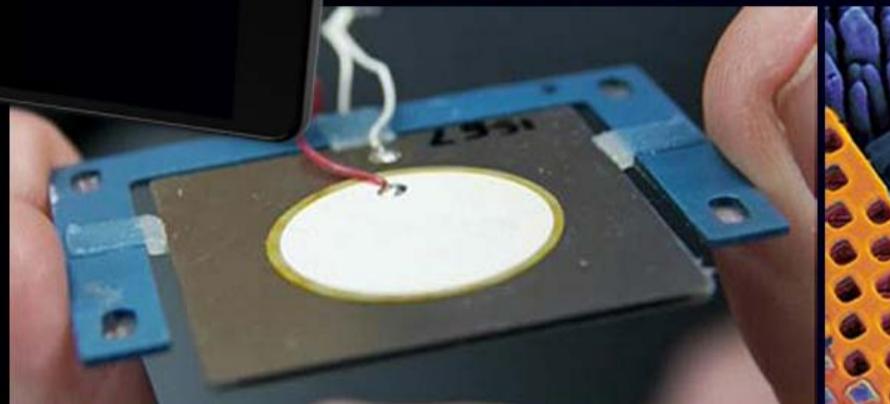
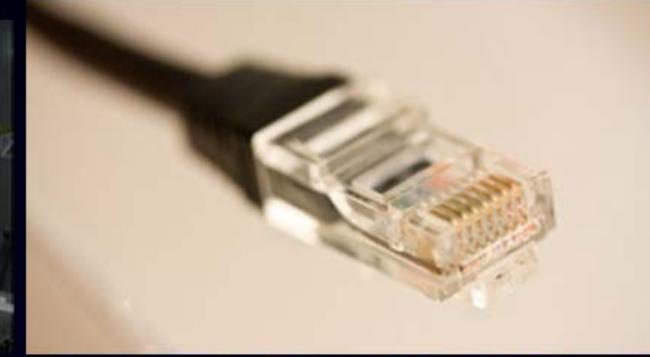
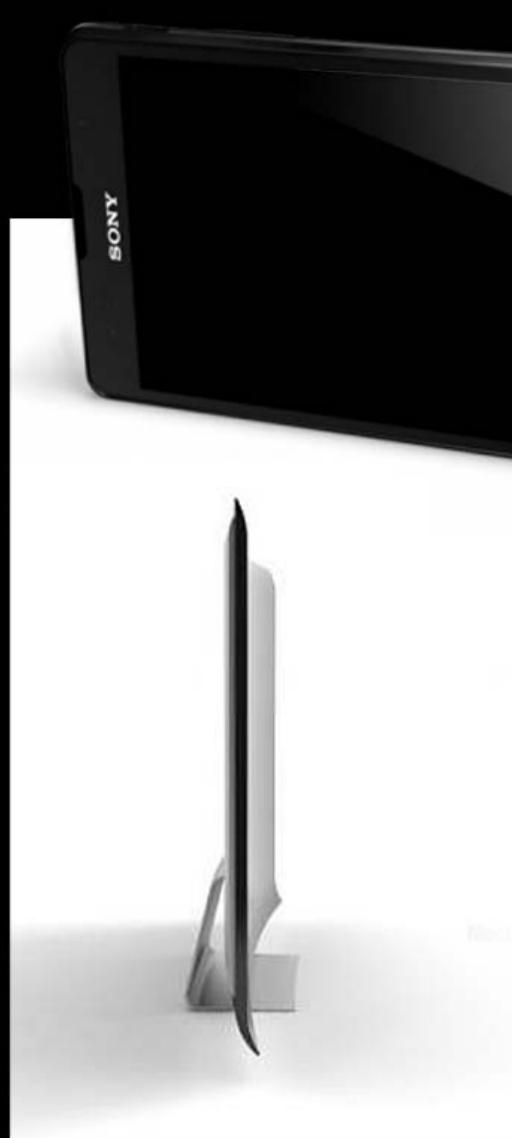
کیفیت تصویر
شاید همه تلویزیون های HD بازار به ظاهر کیفیتی بهتر از تلویزیون شما داشته باشد، که موضوعی دور از انتظار هم نیست. اما همه تلویزیون شما چقدر این بر سوال برمی گردد که تلویزیون شما قادر قدمی است؟ البته پاسخ مشخص و دقیقی برای خوشنام امروزی، حداقل برای یک دهه قابل استفاده اند. لذا در ادامه به تفاوت های بزرگ تر از نور و ضربی کتراست در داستان تلویزیون های پردازی بدهد.

به عنوان یک قانون عمومی، اگر شما طی چند سال گذشته یک تلویزیون خوب خریده اید، مدل های جدیدتر، تنها کمی بهتر از آن هستند. و اینگونه، تضمیم گیری سخت تر خواهد بود. بهترین معیار شما (در صورت امکان) می تواند سنجش ضربی کتراست (contrast ratio) تلویزیون فعلی تان با مدل های جدید بازار باشد. البته به خاطر داشته باشید که این بدان معنی نیست که باشد. البته را شرکت ها در تبلیغات شان ادعای می کنند با تلویزیون فعلی تان مقایسه کنید. زیرا همان طور که در این مقاله سی نت می توانید بینند، تقریباً ۱۰۰ درصد کتراست های اعلامی کارخانه ها، ساختگی هستند. لذا لازم است کمی عمیق تر برومیم. برخی وسایت ها نیاز دارند نکته بعدی این است که شما سه بعدی نیاز دارید. نکته بعدی این است که شما سه بعدی سازی مدل Active را انتخاب می کنید یا به بالای ۶۰ اینچ به راحتی در بازار یافت می شوند. پخش بلوری برای تماشای فیلم های سه بعدی نیاز دارید. نکته بعدی این است که شما سه بعدی کنند گان شده است. اکنون نه تنها اندازه های بالای ۶۰ اینچ به راحتی در بازار یافت می شوند. بدکه، به شکل قبل توجهی قیمت آنها هم تا حدی، قابل قبول به نظر می رسد. برای مثال شرکت شارپ برای یک تلویزیون ۷۰ یا ۸۰ اینچی تنها کمی بیشتر از ۶۰ اینچی بقیه برندها

جمع بندی
اگر تنها به دنبال مخصوصی جدیدتر، یا بزرگتر، یا تنها روش تر و درخشان تر هستید، پس خوبی برای تان آرزو می کنم. اما اگر به دنبال یک نتیجه معقول از ارتقاء هستید، بگذارید این گونه داستان را جمع کنیم: به جز اینکه شدیداً مشتاق 3D یا قابلیت های جدیدی چون اینترنت باشد، در صورتی که طی چند سال اخیر تلویزیون تان را خریده اید، به همان بچسید و فکر و خیال را کنار بگذارید. مدل های جدید، آن طور که تبلیغات می گویند، خیلی بهتر نیستند. تنها در صورتی که یک تلویزیون پلاسمای قدیمی دارید، یا صاحب یکی از مدل های اولیه LCD هستید، به تلویزیون های جدید تفاوت قابل توجهی دارند.

یک ۵۵ یا ۱۰۰ اینچی کوچک خسته شده اید؟ چرا که افزایش اندازه و کاهش قیمت تلویزیون های HD تبدیل به یک رقابت خوشایند میان تولید کنندگان شده است. اکنون نه تنها اندازه های بالای ۶۰ اینچ به راحتی در بازار یافت می شوند. بدکه، به شکل قبل توجهی قیمت آنها هم تا حدی، قابل قبول به نظر می رسد. برای مثال شرکت شارپ برای یک تلویزیون ۷۰ یا ۸۰ اینچی تنها کمی بیشتر از ۶۰ اینچی بقیه برندها

بعدی اکتوگ، شاتر دار و نیازمند باشند (اگر چه روزه به روزیم. برخی وسایت ها سنجش باشد و به طور معمول، سطح تیرگی و رنگ مشکی تلویزیون ها در بررسی های شان اندازه گیری می کنند. این می تواند شروع خوبی برای سنجش باشد و به طور معمول، سطح تیرگی پایین تر، اولین قدم به سوی تولید می شوند)، اما مزیت مهم آنها رزو لوشن ۱۰۸۰p فول اچ دی



یوگای سوفی با نام اکسپریا Z

عرضه خواهد شد

پرچم دار سال آینده تلفن های هوشمند سونی که تا آن با اسم موقت یوگا شناخته می شد ولی احتمالاً در زمان عرضه، اکسپریا Z نام مقاوم داشت. این تلفن دارای گواهی IP57 برای مقاوم بودن در برابر گرد و خاک و آب نیز خواهد بود، درست مشابه اکسپریا V، اکسپریا S و اکسپریا acro S. یوگای سوفی با نام اکسپریا Z گفته می شود که سونی در بخش نمایشگر این تلفن، از تکنولوژی OptiContrast استفاده کرده که معمولاً در تلویزیون های سونی آن را می بینیم و تا قبل از این در بین پست پی سی های این شرکت، فقط در اکسپریا V و تبلت اکسپریا S به کار رفته بود. این امکان را می دهد که نور بازتابیده از سطح نمایشگر به حداقل ممکن کاهش یابد و زاویه دید نیز بهبود یابد. این نوع پنل های یک لایه رزین دارند که هر نور پخش شده از روی بک لایت را جذب می کند و به این شکل تصاویری با کتراس بالا و رنگ های طبیعی ارائه می کند. مچخین گفته می شود که اکسپریا Z یک تلفن باریک با ابعاد ۱۳۹×۷۶ در ۷.۹ میلیمتر است که این ضخامت کم با توجه به شکلهای انتقال داده برداشته؛ همان طور که می دانید، چیپ های فعلی برای انجام عملیات های پردازشی از الکترون ها استفاده می کنند. ولی حالا IBM می گوید که به تکنولوژی لازم برای عملیاتی کردن چیپ های سیلیکونی از نوع نانوفوتونیک دست یافته تا به این طریق، فوتون های جایگزین الکترون ها شوند. این چیپ سیلیکونی که در اصل یک گیرنده فرستنده (ترنیپور) و دارای ساختار ۹۰ نانومتری است، برای انتقال داده نه از الکترون بلکه از فوتون تکنولوژی کاملاً متفاوت با فن های فعلی کار می کند و دیگر از صدای ویز ویز هوای عبوری از کنده بروز نمی شود. این شرکت با تولید محدوده این چیپ های ضخامت آنها را به ۵۰ میلیمتر منظم کرده است. آشکارا چنین جهشی باعث پیشرفت قابل توجه و ضخامت آنها می شود. این محدودیت های پنهانی این شرکت را در ابعاد مینیاتوری تکنولوژی "دی سی جی" را در ابعاد مینیاتوری تکنولوژی "دی سی جی" را در ابعاد مینیاتوری بازسازی کرده تا در کامپیوتوها هم قابل استفاده باشند. این خنک کننده تقریباً این شرکت تصمیم گرفت که این خنک را پرکنند. پس اندازه اینترنت از گنجایش یک تانکر نفت کش کوچکتر است.

کل اینترنت چه مقدار فضای فیزیکی اشغال می کند؟

شاید اینترنت را بتوان یکی از بی وزن ترین ایده ها در دنیای تکنولوژی دانست که ماهیتی موارایی دارد: اینترنت به شکل همزمان همه جا هست و هیچ جانیست. اما اگر شما قادر باشد آن را اندازه گیری کنید، فکر می کنید چه میزان فضای فیزیکی را اشغال خواهد کرد؟

جالی این سوال را پاسخ گفته است: از راه های زیادی می توان مقدار اطلاعات ذخیره شده در اینترنت را تخمین زد. اما اجازه دید ما این کار را با شیوه Randall Munroe XKCD به شیوه

را بازیابی تلفن جالب تخمین حداکثر تعداد ابزارهای ذخیره سازی فرودخ شده تاکنون، انجام داده و اندازه اینترنت را تخمین بزنیم. ساخت ابزارهای ذخیره سازی در هر سال تقريباً ۶۰ میلیون هارد دیسک تولید می کند که بسیاری از آنها مدل ۳.۵ اینچی هستند. این به معنی تولید ۸ لیتر هارد دیسک در هر ثانية است (منظور حجم اشتغال شده توسط هارد درایوهاي در اینترنت را تولیدي).

است. اين بدان معني است که توليدات هارد دیسک در چند سال گذشته که از نظر تعداد رو

به افزایش هم بوده و بخش قابل توجهی از

مоторهای جت ابداع کرده است. اما دو سال

گفته می شود که سونی در بخش نمایشگر این

تلفن، از تکنولوژی OptiContrast استفاده کرده که معمولاً در تلویزیون های سونی آن را می بینیم و تا قبل از این در بین پست پی سی های این

کار رفته بود. این امکان را می دهد که نور بازتابیده از سطح نمایشگر به حداقل

میکن کاهش یابد و زاویه دید نیز بهبود یابد. این

نوع پنل های یک لایه رزین دارند که هر نور پخش شده از روی بک لایت را جذب می کند و به این

شكل تصاویری با کتراس بالا و رنگ های طبیعی ارائه می کند. مچخین گفته می شود که این

اکسپریا Z یک تلفن باریک با ابعاد ۱۳۹×۷۶ در ۷.۹ میلیمتر است که این ضخامت کم با توجه به شکلهای انتقال داده برداشته؛ همان طور که می دانید، چیپ های فعلی برای انجام عملیات های

پردازشی از الکترون ها استفاده می کنند. ولی

حالا IBM می گوید که به تکنولوژی لازم برای

عملیاتی کردن چیپ های سیلیکونی از نوع

نانوفوتونیک دست یافته تا به این طریق، فوتون

ها جایگزین الکترون ها شوند. این چیپ

سیلیکونی که در اصل یک گیرنده فرستنده

(ترنیپور) و دارای ساختار ۹۰ نانومتری است،

برای انتقال داده نه از الکترون بلکه از فوتون

استفاده می کند و با استفاده از تکنولوژی CMOS nanophotonics که IBM در سال ۲۰۱۰

رومنیابی کرده بود، ساخته شده. برای اینکه به

اهمیت این پیشرفت پی ببرید کافی است بداینید

که هر ترنیپور فوتونی قادر خواهد بود به راحتی،

سرعت انتقال داده را به ۲۵ گیگابیت بر ثانیه

برساند که ۲.۵ برابر سرعت های فعلی است.

IBM می گوید که با مجموع کردن زیادی "مسیر

نوری" در قالب یک فیبر نوری واحد، می توان

به سرعتی بالاتر در حد چندین تریاپیت داده در

هر ثانية نیز رسید تا انتقال داده های بین سیستم

های کامپیوتری دور از هم نیز آسان شود. این

پیشرفت کمکی بزرگ به رفع محدودیت های

فضایی باند است. این مدارهای مجتمع نوری در

ترکیب با چیپ های نانوفوتونیک علاوه بر رفع

محدودیت پنهانی باند می توانند با قیمت به

صنایعی های هوایپیما را با حدود ۱۰ هزار

کیلو گرم سیب زمینی پر کردن. چیزی که به

گفته بوبینگ جایگزینی مناسب برای مسافران

بوده. سیب زمین های به خوبی بدن انسان را شیشه

سازی می کردد و به مهندس های بوبینگ اجرازه

داده اند پینگ وای فای را در نقاط مختلف

هوایپیما تست کرده و شبکه را بر اساس آن

طراحی کنند. بوبینگ گفته بعد از پایان تست هم

سیب زمینی های مورد استفاده به یک بانک

غذایی اهدا شده است. حالا هم شبکه داخلی

هوایپیما به خوبی کار می کند و هم سیب زمینی

های پیش رو چیره شوند.

البته در نظر داشته باشد که گویا فعلًا خبری از معرفی تلفن برخوردار از این تکنولوژی نیست، بلکه نمونه آزمایشی نمایشگر را خواهیم دید که رزوولوشن و تراکم پیکسل آن در حدی نیست تا چنان که جزئیات کوچکی به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ و تبلت با کارابی بسیار بالایی باشد. این خنک کننده می تواند جهشی بزرگ در تولید نسل بعدی تبلت ها و لپ تاپ های فوق سبک باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک در نسل بعدی لپ تاپ و تبلت ها کاملاً ساخت

جنral الکتریک در نسل بعدی لپ تاپ و تبلت ها

جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این خنک کننده می تواند بجهشی بزرگ در تولید نسل بعدی تبلت ها و لپ

تاپ های فوق سبک باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند در خنک کننده های دیگر قطعات درونی هم باز می کند. و از همه

مهم تر اینکه مصرف انرژی آن نسبت به جنral الکتریک به تازگی از محصول و ابداع جدیدی رونمایی کرده که به نظر می رسد نازک ترین خنک کننده لپ تاپ باشد. این محصول به گونه ای است که علاوه بر فیلم آوردن امکان طراحی های نازک تر این خنک کننده می تواند

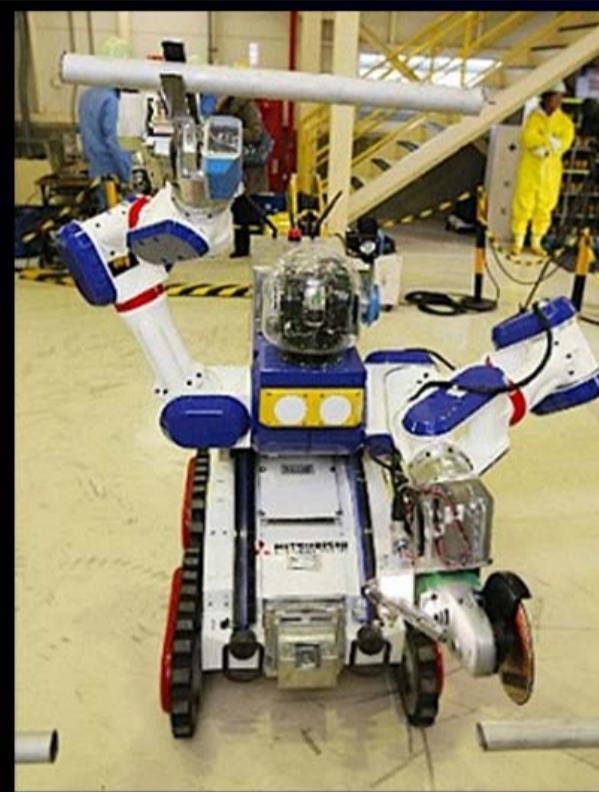


پایان هستند. محققان در آزمایشگاه های مایکروسافت یک روش هوشمندانه طراحی کرده اند که با آن مصرف باتری چیپ های GPS به طور محسوسی کاهش پیدا می کنند، به این صورت که بخشی از عملکردهای کلیدی به سیستم ابری سپرده می شود.

در این روش، چیپ جی پی اس فقط مهمترین داده ها را از ماهواره ها دریافت می کند و برای جمع آوری سایر داده ها مثل "مسیرهای ماهواره ای و ارتفاع زمین" که برای محاسبه محل های مختلف کاربرد دارند، و نیز ترکیب داده ها با هم، بر دینامیس های عمومی تکه می کند. جی لیو که از پژوهشگران ارشد مایکروسافت است می گوید: «چیپ های GPS کم مصرف تر می توانند به ساخته شدن اپلیکیشن های تعیین محل دائمی کمک کنند» که آنها هم به توبه خود، به کاربران جزئیات و اطلاعات مناسب تری نسبت به اکثر اپ های فعلی ارائه می کنند. بنابراین تنها فایده این روش جدید، نه فقط کاهش مصرف بلکه بهینه شدن GPS در دستگاه های مختلف است. شاید نهایت که پر خوراک ترین چیپ داخل تلفن یا تبلت شما، چیپ GPS است که گاه ۳۰ ثانیه طول می کشد تا اطلاعات ضروری ماهواره ای را برای تعیین موقعیت را دریافت کند و سپس باید کد های دانلود شده را برای تعیین محل دقیق، رمزگشایی نماید. اما با سیستم جدید مایکروسافت، تنها چند میلی ثانیه لازم است تا اطلاعات ضروری دریافت شود. مایکروسافت نام این رویکرد را cloud-offloaded GPS گذاشته و بر اساس مشاهدات صورت گرفته، چیپ برخوردار از این سیستم تنها با دو باتری قلمی می تواند نزدیک به یک سال و نیم به تعیین موقعیت پردازد در حالی که استفاده مداوم از GPS های شاید همین خوب بودن است که باعث ناخوش احوالی تولید کنند گان سخت افزار شده چون فروش پی سی های جدید، پایین باقی مانده. در کوتاه مدت می توان گفت که امسال، سالی بود که مایکروسافت برای در امان ماندن از دندان آن، منجر به بهبود خیره کننده مصرف انرژی می شود که در مقابل، دستاوردهای بزرگی به شمار می رود.

روبوتانک میتسوییشی، عضو جدید ارتش پاکسازی نیروگاهی ژاپن

به نظر می رسد که ژاپنی ها پس از وقوع فاجعه تایزن یا اندروید، S5 یا S4؟ در نیروگاه دایچی در فوکوشیما، کاملاً نگران آینده هستند. لذا بدبان راه اندازی ارتش ریاتی برای کار در شرایط سخت رادیواکتیو هستند. پس از ربات ۴ پای توشیبا اکنون نوبت تانک-ربات کنترل از راه دور میتسوییشی است که وارد تم بذرگی نیروگاه های آسیب دیده شود. البته گفته می شود که این تانک میتسوییشی امکان انجام برخی تعمیرات از راه دور را هم دارد. MEISTeR یا اربات تعمیر و نگهداری تجهیزات مجتمع در سیستم رادیو کترلی «دارای دو بازوی مکانیکی است که هر کدام تا ۷ درجه چرخش و آزادی عمل دارد. این بازوها می توانند برای نگه داری و برش لوله ها مورد استفاده قرار گیرند. این ربات می تواند بارهای سنگین تا ۱۵ کیلو گرم را به راحتی حمل کند و ابزارهای همچون تبر و دریل را با خود همراه ببرد. این ربات تقریباً ۴۵۰ کیلو گرم وزن داشته و بر روی ۴ چرخ با سرعت ۲ کیلومتر در ساعت حرکت می کند. این ربات کاملاً از راه دور کنترل می شود و به کونه ای مقاوم ساخته شده که در محیط های بسیار خطرناک هم از پس ساعت ها تلاش و فعالیت بر می آید. به این روزی که در صورت وقوع چنین وقایعی، ارتش ربات ها جایگزین انسان های فداکار (همچون کارکنان نیروگاه اتمی دایچی پس از سونامی) شوند.



کنسول بازی نینتندو U از چه پردازشگری استفاده می کند؟ کنسول بازی نینتندو U به تازگی وارد بازار شده و این شرکت امیدوار است بار دیگر بتواند موفقیت کنسول قبلی را تکرار کند. می دانیم شرکت های سازنده کنسول معمولاً در مورد سخت افزار آنها اطلاعات زیادی منتشر نمی کنند. در این میان یک هکر توانته کنسول را هک کرده و مشخصات سخت افزاری کنسول وی یو را اعلام کند. بر این اساس کنسول جدید نینتندو دارای یک پردازشگر ۳.۰GHz است که با سرعت ۱.۲GHz کار می کند. دو سنسور کوچک در اندازه های ۴ میلیمتر روی بخش حرکتی مغز او کار گذاشته شده. هر سنسور دارای یک صد سوزن پسیار کوچک است که فعالیت های الکتریکی آن بخش از مغز را از حدود ۲۰ سلول مختلف مغزی دریافت می کند. دکتر شوارتز از دانشگاه پیتربروگ می گوید سلول های مغز (نورون ها) پالس های اطلاعاتی را با سرعت های مختلف برای یکدیگر ارسال می کنند و از این طریق با هم ارتباط دارند. این پالس ها تبدیل به فرمان هایی برای حرکت دادن اعضای بدن می شوند. این سنسورها فرمان های مغز برای حرکت دست را دریافت کرده و آنها را به دست رباتی منتقل می کنند. خانم شوئرن در روز دوم بعد از شروع آموزش ها توانست دست رباتی را کنترل کند و پس از دو هفته قادر بود به راحتی انواع حرکت های ممکن را با دست جدیدش انجام دهد. متخصصان این حوزه که روی این موضوع کار می کنند، نتایج به دست رباتی را کنترل کند و دست ای از دو هفته قادر بود به راحتی از این دست رباتیکی کنترل حرکات دست ربات تقریباً مانند یک دست واقعی در یک انسان سالم است و تا به حال هیچ کار تحقیقاتی دیگری به این موضوع کنترل نرسیده است. خانم شوئرن حدود ۱۳ سال پیش به بیماری به نام spinocerebellar degeneration کنترل اش را بر بدنه از دست بدده و دیگر قادر به انجام هیچ حرکتی نبود. حالا این دست رباتیکی به او کمک می کند تا بخشی از کارهایش را شخصاً انجام بدهند. در مرحله بعد تیم تحقیقاتی قصد دارد دست ربات را به سندلی چرخدار او متصل کند تا همیشه همراهش باشد. این پیشرفت بزرگی برای علم بیومدیکال به حساب می آید و به درمان انتقالی و در دسترس برای این بیماران به وجود یابد. از طرف دیگر کافی است به کاربردهای این فناوری در شاخه های دیگر هم فکر کنید.



سامسونگ در حال تست پرچمدار جدید:

تایزن یا اندروید، S5 یا S4؟ SamMobile این تایید را به دست آورد که هم اکنون پرچمدار جدید سامسونگ، افزار قدرتمند نیستند و این شرکت نوع دیگری از بازی ها را هدف گرفته است. در عین حال معمولاً طرفداران این کنسول به دنبال سخت افزار قدرتمند نیستند و این شرکت نوع دیگری از بازی های را هدف گرفته است. در عین حال می توانیم مشخصات سخت افزاری کنسول جدید را تایید کنند بدایم. چرا که نسل جدید کنسول بازی نیتندو از نظر ساخت افزاری می توانند بینایی چند سال است در بازار هستند. در عین حال می توانیم انتظار وجود داشت که نیتندو U را دریافت کرده و آنها را به دست رباتی منتقل می کنند. خانم شوئرن در روز دوم بعد از شروع آموزش ها توانست دست رباتی را کنترل کند و پس از دو هفته قادر بود به راحتی انواع حرکت های ممکن را با دست جدیدش انجام دهد. متخصصان این حوزه که روی این موضوع کار می کنند، نتایج به دست رباتی را کنترل کند و دست ای از دو هفته قادر بود به راحتی از این دست رباتیکی کنترل حرکات دست ربات تقریباً مانند یک دست واقعی در یک انسان سالم است و تا به حال هیچ کار تحقیقاتی دیگری به این موضوع کنترل نرسیده است. خانم شوئرن حدود ۱۳ سال پیش به بیماری به نام spinocerebellar degeneration کنترل اش را بر بدنه از دست بدده و دیگر قادر به انجام هیچ حرکتی نبود. حالا این دست رباتیکی به او کمک می کند تا بخشی از کارهایش را شخصاً انجام بدهند. در مرحله بعد تیم تحقیقاتی قصد دارد دست ربات را به سندلی چرخدار او متصل کند تا همیشه همراهش باشد. این پیشرفت بزرگی برای علم بیومدیکال به حساب می آید و به درمان انتقالی و در دسترس برای این بیماران به وجود یابد. از طرف دیگر کافی است به کاربردهای این فناوری در شاخه های دیگر هم فکر کنید.

مایکروسافت و معرفی روشی نوین بر پایه رایانش ابری برای کاهش مصرف چیپ های پی اس

یکی از راه های اینکه مطمئن شوید باتری موبایل تان تمام روز شما را همراهی می کند این است که سرویس های مرتبط با GPS را خاموش کنید. ولی به نظر می رسد آن روز های بد دیگر رو به

اید

مایکروسافت آن چیزی که

پیش تر بود نیست مایکروسافت پیش تر عادت داشت تمام وزنش را روی پیکر تولید کنند گان سخت افزاری بیندازد و از فروش لیسانس نرم افزار برای نصب بر روی لپتاپ ها و دسکتاپ های آنها، میلیاردها دلار پول پارو کند. حالا که مردم پول دادن باست کامپیوترهای شخصی را کم کرده اند و بیشتر پست بی سی می خرند، مایکروسافت هم از این مورد، جادوی خودش را از داده دست داشت. بعد از این مورد، لغزش مایکروسافت در زمینه ویندوز ۸ را داریم. برای آنهای از بین ما که به ویندوز خو گرفته اند، ماجراجی ویندوز ۸ چنین است: دلمان می خواهد زمان به عقب برگردد و دکمه نازین استارت مان را در آغوش بگیریم. کاربران جدید هم از مشاهده توأمان محیط دسکتاپ و محیط

تحول ترس در بازیهای ویدئویی

موضوع «دیدگاه» این شماره را به تحول ترس در سال‌های اخیر بازی‌های ویدئویی اختصاص دادیم تا علاوه بر بررسی این موضوع، پوششی نسی بر عنوان Dead Space 3 داشته باشیم. عنوانی که با وارد کردن المان‌های اکشن به خود، سبب شده تا هواداران نظرات متفاوتی نسبت به آن داشته باشند.



حامد افرومند

اشاره کرد. عنوان محبوب من در این نسل Dead Space بود. این عنوان در ابتدا طوری بود که قادر به ادامه‌ی آن نبودم و نیمه کاره رهایش کردم. اما بعد از مدتی دوباره شروع و از آن به شدت لذت بردم. تا به حال هیچ عنوانی به این اندازه روی من تاثیر نگذاشته بود. کاملاً این احساس را داشتم که انگار خودم در حال قدم زدن در راهروی های تاریک ایشیوار هست و اینجا بود که تمام اتفاقات بازی مهم شده بود و باید برای بقا در این سفنه‌ی وحشت‌ناک تلاش می‌کرد. عامل تنهایی در کنار یک صدآگذاری واقعاً بی نظری، در حالی که داستان بازی به شدت در گیر کننده بود. و این در حالی بود که شخصیت بازی نیز یک جنگجوی حرفه‌ای نبود و تنها یک مهندس و تعمیر کار سفینه‌های فضایی بود. تمامی این عوامل از ابتدای بازی این پیش زمینه را در مخاطب ایجاد می‌کند و باعث می‌شود به شدت در گیر بازی شوید و در گیر شدن بازی باعث می‌شود شما تمام احساساتی که قهرمان داستان دارد را تجربه کنید. این موضوع فقط در مورد بازی های ترسناک صادق نیست. حتی در یک بازی اکشن می‌توان هیجان داشت و در صحنه‌های حساس بازی از شدت این هیجان فریاد زد!



هیچوقت با دیدن یک فیلم ترسناک، ترسیده ام! فیلم‌هایی که به اصطلاح ترسناک نامیده می‌شوند و تا به امروز به این موضوع رسیدم که فیلم‌های ترسناک فقط می‌توانند پر استرس و همراه با اضطراب باشند. البته تفاوت های زیادی بین مخاطبان وجود دارد و قرار نیست همه مثل هم باشند. از بحث اصلی خارج نشوم که مربوط به ترس در دنیای بازی های کامپیوتری است. بازی هایی وجود داشته که باعث بشه تا سرحد مرگ برترسم و داد و فریاد کنم یا از روی صندلی بیوفتم و یا حتی به کل بیخیالشون بشم. به فیلم‌ها اشاره کردم تا اینجوری منظورم رو برسونم که به نظرم من یک اثر (چه فیلم، چه بازی و یا حتی داستان‌های ترسناک) اگه بتوانم کاری کنم که مخاطب خودش رو جای قهرمان فصه بدارم، می‌توانم اون رو برسونم، و در بازی‌های کامپیوتری در اکثر مواقع وقتی کنترل این قهرمان را به عهده می‌گیریم می‌تویم باهش یکی بشیم و تمام چیزهایی که احساس می‌کنم رو احساس کنیم. البته این اعتقاد من بود. اما بازی‌هایی هم وجود دارند که نمی‌توانند مخاطب رو ذره ای بترسند! چه دلیلی باعث این امر می‌شود؟ بعضی بازی‌ها می‌توانند برازی هایی هم وجود دارند که شدن را دارند. محیط تاریک، تنهایی و صدای‌های عجیب و غریب و ... در کنار موجوداتی وحشی که سعی در غافلگیر کردن شما دارند و به سمتان حمله می‌کنند. پس چرا بعضی بازی‌ها می‌توانند ترسناک و بعضی نمی‌توانند؟ برازی پرسش به این سوالات باید روی هر بازی به دقت بحث کرد. به طور مثال ALAN WAKE با وجود داشتن هر آن چیزی که یک بازی ترسناک باید داشته باشد، اما ترسناک نیست. شاید در بعضی مواقع استرس و اضطراب به وجود بیاد، به شکلی که ارزو کنید به نور برسید تا از همه چیز خلاص شوید، ولی این استرس مربوط می‌شود به کمبود مهمنات در برار نیوی تاریکی دشمنان. اگر مهمنات کافی داشته باشید این استرس نیز قطعاً از بین می‌رود. یا در مورد یکی از معروف ترین سری بازی‌های ترسناک یعنی Resident Evil! به یاد دارم نسخه‌ی های اویله در کودکی واقعاً ترسناک بودند. درسته گرافیک بازی واقعی نبود و بازی‌های قدری کمبود های فراوانی داشتند اما هر قدمی که بر می‌داشتم با استرس و ترس همراه بود. ولی این سری بازی در این نسل نابود شد. با وجود اینکه سازندگان نسخه‌ی ششم بازی به محیط‌های تاریک رو آورند، ولی بازی به هیچ وجه ترسناک نبود. یکی از این دلایا از بین رفتن عامل تنها بود و دلیل دیگر وقتی بازی به سمت یک شوتر کامل! دلیلی برای ترسیدن در RE‌های این نسل وجود ندارد. حتی Silent Hill نیز در این نسل در ترساندن ناموفق بود. به نظر من دلیل این موضوع ناتوانی سازندگان در بود وجود آوردن یک کاری سازنده در به وجود آوردن یک اثر ترسناک، این است که سازنده نمی‌داند چطور می‌توان مخاطب را با تمام ابعاد بازی در گیر کرد؟ یا با توجه به تاثیر منفی ترسناک بودن بازی در فروش بازی، شاهد کم کاری سازنده هستیم. عنوانی انگشت شماری در این نسل موفق بودند که از Dead Space و Amnesia و یا

قاسم نجاری
چه سری است که انسان چنین میل مبهمی به ترساندن اختیاری خود دارد؟ همین میل است که اورا به ساختن فیلم‌های ترسناک و نوشتند داستان‌های ترسناک و البته ساختن بازیهای ترسناک و میدارد. انسان هزینه میکند تا خود را بترساند! و باور کنید که این ترسیدن لذتی وصف ناپدیر نیز بهمراه دارد.

یک محیط رعب آور، یک انسان آسیب پذیر با قدرت بدندی خیلی عادی، مهمات کم و ترسی که هر دقیقه بیشتر می‌شود چیزی است که باید در یک بازی Survival Horror واقعی دید. در اصل این آسیب پذیری کاراکتر قابل بازی است که در یک بازی اصلی از این سبک باید شما را بترساند و نه چیز دیگری. وقتی هر لحظه نگران شخصیت خود باشید که از بین نرود یا صدمه نییند ترس های دیگری اعم از ترس از موجودات ناشناخته، ترس اکم آوردن مهمات، ترس از محیط و... خود به خود بوجود می‌آید. اگر از آن بازیهای اولیه که عناصر Survival Horror را در خود داشتند مثل Sweet Home و عنوانی مثل Alone in The Dark محصول سال ۱۹۹۲ که پدر این سبک معرفی می‌شود بگذریم، بهترین مثالی که میتوان در این زمینه زد سری بازیهای Silent Hill و به طرز خیلی مخصوصی نسخه دوم این بازیها که بی شک از بهترین بازیهای این کره خاکی است، کلاس درسی برای کسانی که میخواهند یک Survival Horror خوب بینند خواهد بود. اما دیگر دوران طلایی این سبک گذشته و علی رغم تلاش هایی که برای بازگرداندن این سبک به اوج می‌شود با شکست روپرتو می‌شود. دلیلش هم واضح است. سطح سلیقه‌ها فرق کرده. حالا دیگر صنعت بازی مخاطب خاص و به دنبال تجربه‌های جدید، بسیار کم دارد. موج کسانی که پای بازیهای ویدئویی می‌شنینند دو چیز میخواهند: کلوله و هدف! یک اسلحه با چند تروریست حالا بازیهای می‌سازد که میلیون‌ها دلار فروش میکند و آنها را که باید، راضی می‌کنند. این مخاطب دیگر پولش را برای یک بازی که در آن با چند ضربه می‌میرد و یا مهمات کم دارد نمی‌دهد چرا که با همان پول میتواند چندین اسلحه و بی نهایت گلوله بخرد و خودش را فقط سرگرم کند. پس دلیل اصلی رو به انفرض رفتن سبک Survival Horror خود ما مخاطب هاییم، چرا که سلیقه مان روز به روز پایین تر می‌آید و همینطور تبل و تبل تر می‌شونیم.

حالا سازندگان بازی در برابر این اعمال ما چه واکنش هایی میدهند؟ آنها بازیهای خوب این سبک را بر می‌دارند چاشنی اکشن به شان اضافه می‌کنند، از اصل دورشان می‌کنند و به خورد ما میدهند و ما هم راضی و خشنود این محصول را قبول می‌کیم! کاری که با خلی از بازیهای قدیمی و محبوب ما انجام دادند و اصل آنها را به باد فنا دادند. خوب حق هم دارند، آنها نمیتوانند که فقط برای معبد کسانی که عاشق اصلتند بازی را سازند و بازی‌شان فروش نکنند، اینطوری خرج خانه و زندگی‌شان را همان عاشقان اصالت که نمیدهند، میدهند؟ پس از ماست که بر ماست. ما خواستیم که این سبک به انفرضی کشیده شود و هرچه هم الان تلاش شود، نمی‌شود که سبک Survival Horror را به آن شکوه کوتاه مدتی که زمانی داشت برگرداند.

