



DIGITAL

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس

سال اول

شماره ۸ - تیر ۱۳۹۲

July 2013

JACOB STEVEN  
ctOS PROTESTER

Age / 28  
Occupation / Journalist  
Income / N/A

www.GameFa.com  
Plus.GameFa.com

DISRUPTED



# WATCH DOGS

- Pay Day 2
- The Bureau: XCOM Declassified
- Remember Me
- The Last of Us
- Company of Heroes 2
- Resident Evil: Revelations
- FUSE

■ مصاحبه اختصاصی با  
Austin Wintory  
- آهنگساز برجسته‌ی  
Journey  
بازی

■ به نسل بعد خوش آمدید!



2013

ویژه هجدهمین نمایشگاه سالیانه سرگرمی‌های دیجیتال

E3

# بلاجِ الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعٰالَمِينَ

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سردبیر: حامد افرومند

طراحی و صفحه آرایی: حامد افرومند

تحریریه به ترتیب حروف الفبا:

رسول خردمندی - امیرمحمد گیریانی - روزبه سامانی

سجاد سعیدی - بهزاد شعبانی - امین شیروانی

عماد عاری - سید پرهام عبادی - شایان فارسی

امیر گلخانی - مانی میرجوادی

سینا نادری - حسن ناظرمظفری - قاسم نجاری

عادل نریمانی - محمد رضا نعیمی - امیرحسین والی

هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بذو

اجازه نمیشود و قید مطبع ممنوع است.

گیمفا + آماده است دریافت مقالات شما در

موضوعات مختلف مرتبط با این مجله است.

شما می توانید مقالات خود را به آدرس

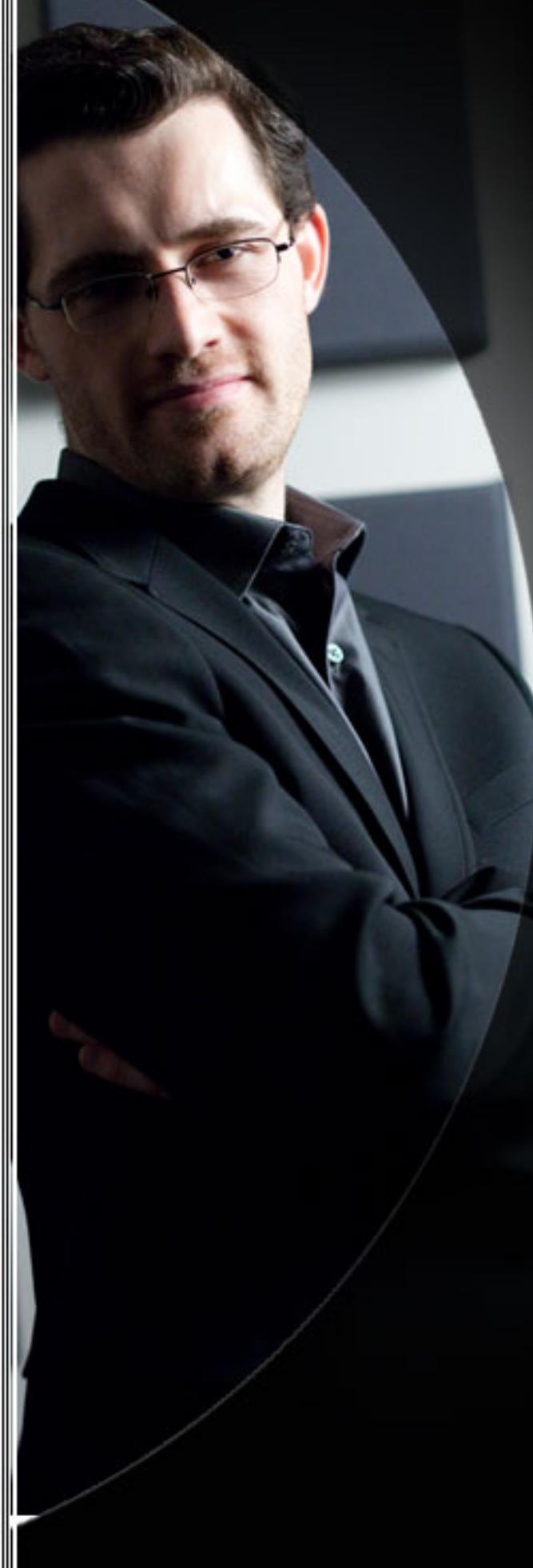
Plus@Gamefa.com بفرستید.

گیمفا + همیشه آماده است دریافت نظرات،

پیشنهادات و انتقادات شما است.

از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری

این اثر باری تقدیر کمال تشکر را داریم.



## دانیال نوروزی

مدیر مسئول



فصل گرم تابستان و البته شروع قحطی بازی هم شروع شد. امیدوارم از زیر سنگ هم شده بازی پیدا کنید. ولی این تابستان برای مجله و به طور کل مجموعه‌ی گیمفا یک فصل پرتنش و پر از تغییر و تحول خواهد بود. از تغییراتی که در سایت نویدش را دادیم تا سیستم فروم و انشالله اولین حضور گیمفا در نمایشگاه بین المللی بازی‌های رایانه‌ای که پیگیرش هستیم. در این شماره از مجله هم به همت و تلاش دوستان تحریریه توanstیم گزارش های مفصلی از نمایشگاه E3 ترتیب بدیم و همینطور مصاحبه‌ای اختصاصی با آهنگساز شهیر عنوان Journey داشته باشیم که باز هم افتخاری دیگر برای مجموعه‌ی ما را رقم زد. سیر تکاملی و پیشرفت گیمفا روز به روز ادامه دار خواهد بود و نمی‌گذریم این سیر صعودی دچار تزلزل شود. در این تابستان گرم، گیمفا را با طعمی تازه بچشید.



## حامد افرومند

سردبیر



سلام، هوا به شدت گرم شده و فکر کنم این گرمای نسل بعده که از چند ماه جلوتر داره حس میشی؟ بعد از مدت ها انتظار از طرفی PS4 رسما معرفی شد و از طرفی در نمایشگاه E3 امسال بازی های زیادی را شاهد بودیم. همین موضوع باعث شد بعد سال ها بالآخره یک نمایشگاه جذاب را بینیم که فراتر از حد انتظار بود. در این شماره میتوانید گزارشی کامل از این نمایشگاه و همچنین ۵۹ بازی برتر نمایش داده شده را بخوانید. ضمناً اینکه با رای گیری از ۲۵ نفر از اعضا تحریریه سایت و مجله، ۱۰ بازی برتر نمایشگاه را معرفی کردیم و همچنین Metal Gear Solid V: The Phantom Pain به عنوان برترین نمایش نمایشگاه E3 از نگاه گیمفا معرفی شد.

بماند که بسیاری از کاربران حسابی از شرمندگی ما در آمدند و ما را مات و میهوت اظهار نظرهای عجیب خود کردند که واقعاً جای تاسف داره.

یک اتفاق مهم و افتخارآمیز برای تیم گیمفا مصاحبه اختصاصی با یکی از برجسته‌ترین Austin Wintory آهنگسازان منعطف گیم، بود که به خاطر ساخت موسیقی بازی Journey نامزد کسب جایزه Grammy نیز شده‌اند.

در پایان تشکر می کنم از تمام اعضا تحریریه و همچنین خوانندگان مجله که با یاری آنها روز به روز مسیر پیشرفت رو طی می‌کنیم و از این بابت خداروشکر میکنیم.

## NEWS

چه خبر از سایت؟

## PREVIEW

Watch Dogs - Payday 2

## E3 2013

## PAUSE

## INTERVIEW

Austin Wintory

## REVIEW

FUSE - Remember Me - Resident Evil: Revelation

State Of Decay - The Last of Us

## TECHNOLOGY

## PICTURE+



DIGITAL

www.GameFa.com

# NEWS



[www.GameFa.com](http://www.GameFa.com)



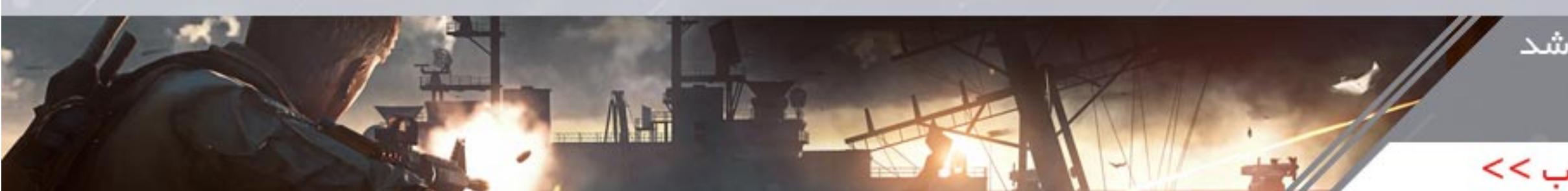
ناتی داگ: برای ساخت The Last Of Us از دو بازی Ico و 4 الهام گرفتیم  
شاید برایتان جالب باشد که این بازی زیبا برای ثبت چنین موفقیتی در بخش های شخصیت پردازی و اکشن از دو  
عنوان قوی با نام Ico و 4 الهام گرفته است تا توانسته تبدیل به یک شاهکار بشود.

[ادامه مطلب <>](#)

## کرافیک 3 The Witcher : بر روی تمامی پلتفرم ها یکسان می باشد

استودیویی CD Projekt RED رسمتاً تایید کرده است که گرافیک و جلوه های بصری این بازی در PS4 و Xbox One همچو گونه تفاوتی با نسخه PC نداشته است.

[<> ادامه مطلب](#)



EA سرانجام در یک اطلاعیه رسمی اعلام کرد که طرفداران 4 Battlefield، این بازی را بر روی کنسول های نسل بعدی یعنی PS4 و Xbox One در رزولوشن 1080p تجربه خواهند کرد.

[ادامه مطلب <>](#)

## مطالعات جدید هیچ گونه ارتباطی را بین خشونت و بازی ها و رفتار های ضد اجتماعی نشان نمی دهد

مطالعاتی که به تازگی منتشر شده است، به بررسی رابطه بین بازی های ویدئویی و رفتار های اجتماعی پرداخته است که هیچ گونه ارتباطی را بین محتوای خشونت آمیز و رفتارها و کردار های ضد اجتماعی را نشان نمی دهد.

[<> ادامه مطلب](#)



از حداقل تجربیات Remedy بهره خواهد برد  
سازنده ای بازی انحصاری Quantum Break، عین Remedy، قصد دارد تا از المان های بازی های قبلی  
این استودیو یعنی Alan Wake و Max Payne و بیشتر در بخش داستان سرایی استفاده های بسیار کند.

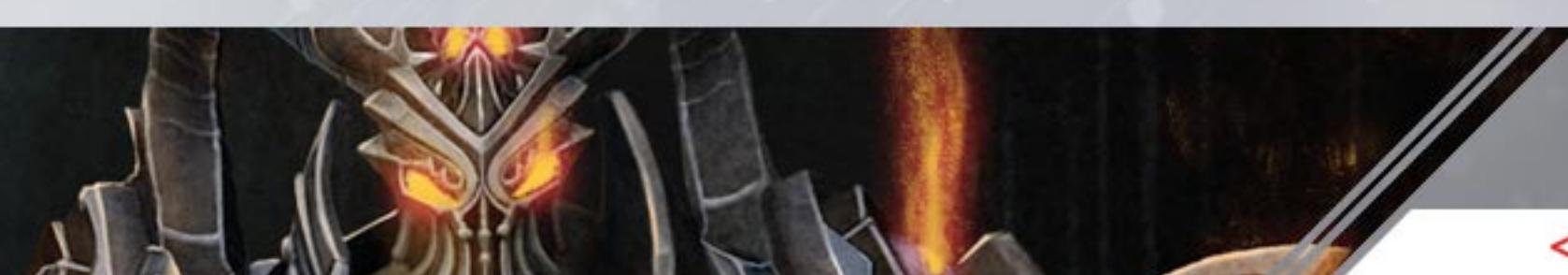
[ادامه مطلب <>](#)



## مايكروسافت در gamescom 2013 كنفرانس برگزار ميکند

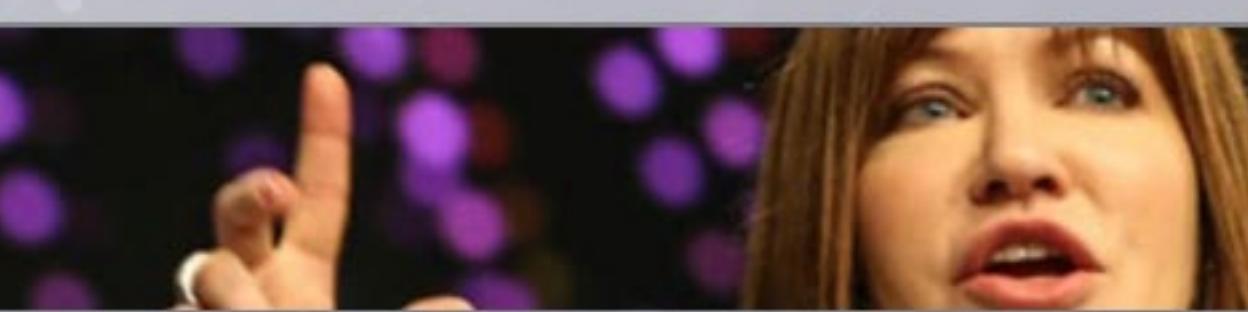
از منبعی که هويتش فاش نشده است خبر ميرسد که شركت مايكروسافت در ماه آينده و در جريان نمایشگاه "كيمزکام" در آلمان كنفرانس برگزار خواهد کرد

[<> ادامه مطلب](#)



عنوان Warriorn's Lair رسماً کنسل شد!  
عنوان Warriorn's Lair با همان Ruin، که قرار بود برای PS3 و PS Vita عرضه شود، رسماً توسيط سونی، متوقف شده، اعلام شد.

[ادامه مطلب <>](#)



## جانشين احتمالي دان متريک مشخص شد

پس از استعقای ناگهانی دان متريک رئيس بخش سرگرمی های مايكروسافت و ايکس باكس همه به دنبال اين هستند که چه کسی جاي وی را بر خواهد کرد ظاهراً جانشين وي مشخص شده است و آن کسی نيشست جز خانم Julie Larson-Green رئيس فعلی بخش ويدوز مايكروسافت.

[<> ادامه مطلب](#)



اگر خاطرтан باشد مدتی پيش بود که يوبي سافت اعلام کرد که اخبار جديدي در رابطه با Prince of Persia: The Shadow and the Flame در راه است  
و حال بعد از گذشت چند روز اين ناشر به وعده خود عمل کرد و از Prince of Persia: The Shadow and the Flame برای کنسول ها و PC عرضه نمي  
شود و فقط برای iOS و Android آمد.

[ادامه مطلب <>](#)



## Limbo را هم اکنون از App Store برای iOS دریافت کنید

اعلام کرد بازی مستقل و بسيار موفق Limbo هم اکنون برای iPad، iPhone و iPod touch قابل دریافت است. قیمت بازی در ۴,۹۹ دلار میباشد.

[<> ادامه مطلب](#)



آخرین اخبار از نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران

مدیرعامل بنیاد ملي بازی های رایانه ای گفت: مخاطبان استقبال خوبی از دو دوره نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران داشتند و ظرفیت گیم کشور در سومین دوره این نمایشگاه نمایان خواهد شد.

[ادامه مطلب <>](#)

## GTA V: اولین ویدئو از گیم پلی بازی در راه است و نظر Rockstar در مورد نسخه PC

سرانجام انتظار طرفداران رو به پایان است و Rockstar رسماً اعلام کرده است که منتظر اولین تریلر از گیم پلی V GTA باشید. البته این استدیو در مورد نسخه PC این بازی هم اطلاعیه ای را منتشر کرده است.

[<> ادامه مطلب](#)



وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

امیر محمد جیریابی

# WATCH DOGS™



Ubisoft Montreal  
Ubisoft  
Action-adventure, stealth  
PC, PS3, PS4  
Wii U, X360, Xbox One  
November 19, 2013

رسیده و همه چیز بر پایه کامپیوترها بستگی دارد. شهر شیکاگو به عنوان یک مرکز کامپیوتری اصلی و با نام «CtOS» شناخته می‌شود و تقریباً کنترل تمامی فن آوری و اطلاعات شهر را زیر نظر دارد که از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به دریافت اطلاعات کلیدی از ساکنان شهر بدون آن که خودشان خبر دار شوند اشاره کرد. دیگر داشتن حریم خصوصی مردم یک شوکی به حساب می‌آید، چرا که حتی خانه‌های مردم نیز از گزند این کامپیوترها در امان نیست. این کامپیوتر اختیارش دست حکومت نیست و توسط چند گروه که منافعشان در اصل همان منافع مافیای دولتی است، هدایت می‌شود.

منافع مافیای دولتی چیست؟ زیر نظر گرفتن مردم و سرقت اطلاعاتشان، سپس گرفتن حق السکوت از آنها که اگر از جانب آنها پرداخت نشود، اطلاعاتشان را همه جا پخش می‌کنند و با دخالت در زندگیشان و یا قتل تزدیکان و غارت منابعشان، هم حق السکوت دست گیرند و هم او را مجبور می‌کنند که بازیچه‌ی دست آنها شود و همین بلایی را که سرش آوردند، او سر دیگری بیاورد تا ردی از دولتمردانشان دراین فعالیت‌های کثیف نباشد و اینگونه منافع پلید دولتمردانشان نیز لو نزود. اما از آن جا که هیچ کدام از تکنولوژی‌ها حتی از نوع بسیار پیشرفته اش بی‌عیب نیست و پاشنه آشیلی دارد هکر بسیار ماهر با نام آیدن پیرس توائسته این CtOS را تاسیس می‌کند که وظیفه‌ای این سیستم خاموشی‌هایی که در سرتاسر شهر ایجاد می‌کند از آن به نفع خود استفاده کند.

رقابت داشته باشد. همین اظهار نظر کافیست تا بدانیم با چه عنوان بزرگ و جاه طلبانه‌ای روپرتو هستیم.

**هیچ کس تنها نیست!** شاید با نگاهی به تکنولوژی‌هایی که در درون WD ۲۰۱۳ یافت می‌شود، عده‌ی بسیاری این بازی را مربوط به آینده می‌دانند ولی برخلاف انتظار به هیچ وجه چنین نیست و Watch Dogs در زمان حال یعنی ۲۰۱۴ روایت می‌شود، جایی که WD ۷ قصد دارد تاثیر بیش از حد فن آوری را در جامعه‌ای که ما در آن زندگی می‌کیم استاپ به کوتاکو فرستاده شد. عکس های روی فلاپر نشان‌دهنده آن بود که پیشنهاد می‌شود Watch Dogs برای «همه کنسول‌های خانگی» در کریسمس ۲۰۱۳ روانه شود. سکه‌های نگهبان تنها پیش در آمدی برای واقعیت بازی در سال ۲۰۱۳ خواهد بود.

به ده سال عقب تر باز می‌گرددیم، در سال ۲۰۰۳ کارمندی ناراضی از سیستم اداری دولت با استفاده از هوشی که داردویروسی را به درون شبکه برقی ساحل شرقی آمریکا می‌فرستد و با این کار خاموشی بزرگی در سرتاسر آمریکای شمالی رخ می‌دهد، شدت این حادثه به حدی بوده است که باعث می‌شود بیش از ۵۵ میلیون نفر در تاریکی مطلق به سر برند. البته این مشکل بعد از رفع می‌شود، ولی همین اتفاق دولت را به فکر ساخت یک تکنولوژی پیشرفته می‌کند تا در آینده جلوی بیت چنین مشکلاتی را بکیرد. دولت سرتاجم در سال ۲۰۱۱ یک نرم افزار کامپیوتری با نام سیستم عامل هکر بسیار ماهر با نام آیدن Dogs را تاسیس می‌کند که وظیفه‌ای این سیستم نظارت بر روی همه چیز می‌باشد. حال در سال ۲۰۱۳ هستیم و چنگ اطلاعات و داده‌ها به اوج خود

این بازی به طور رسمی در کنفرانس مطبوعاتی یوبی‌سافت در E3 2012 رونمایی شد. اگر چه یک کمی از تریلر به طور زودهنگام توسط کanal یوتیوب یوی سافت ارسال شد، اما اندکی پس از آن خیلی سریع، قبل از اینکه تریلر رسمی اش منتشر شود، برداشته شد. یوبی‌سافت تایید کرد که بازی برای ویدوز مایکروسافت منتشر خواهد شد.

است. اما در این بین اگر بخواهیم به غیر از سری GTA به دیگر عنوان‌یابی اشاره کیم که توائسته اند جا در پای این فرنچایز بزرگ بگذارند، شاید تعداد این بازی‌ها به تعداد انگشتان یک دست هم نرسد. با چنین اوضاعی دیگر همگان کم کم داشتند این نتیجه می‌رسیدند که دیگر نمی‌توان عنوانی را برای رقابت با در کریسمس ۲۰۱۳ روانه شود. سکه‌های نگهبان برای «همه کنسول‌های خانگی» اعلام شد و بحث مطبوعات سر این است که آیا این بازی بازی ماجراجویی نسل بعد «کنسول‌های ایکس‌باکس وان، پلی استیشن ۴ یا وی‌بورو نیز شامل می‌شود یا خیر. در ۱۹ فوریه، خردمندی ناراضی از جمله آمازون، گیم استاپ یک نسخه از وی‌بورو ایشان داده شد. دمدمه‌های غروب، در طی کنفرانس مطبوعاتی سونی در ۲۰ فوریه ۲۰۱۳ Watch Dogs برای PS4 تایید شد که همچنان در سرتاسر آمریکای شمالی رخ می‌آید.

همچنین در این کنفرانس مطبوعاتی، یکی دیگر از

بازی‌های جهان آزاد دارد از عنوانی پرده برداشت که با گرافیک خیره کننده اش و گیم پلی اعلی همگان رامات و مهوت کرد! به نام این بازی همان طور که می‌توانید حدس بزنید Watch Dogs است و بنا به اعلام یوبی‌سافت قرار است تحویل بزرگ در سبک بازی‌های جهان آزاد به وجود آورد.

## چگونه متولد شد؟

یوبی‌سافت موثر آل کار توسعه Watch Dogs را در سال ۲۰۱۰ آغاز کرد. جاناتان مورین مدیر خلاق Watch Dogs طوری طراحی شده تا «فراز از بازی‌های همکاری داشتند تا عمل هک کردن در بازی را واقعی تر جلوه دهند. همچنین مدیر عامل یوبی‌سافت اطلاع داشته است که یوبی‌سافت قصد دارد Watch Dogs با بازی‌های سبک جهان آزاد مانند سری GTA مکانیک‌های هک آن بر می‌گردد.



است و نکته فوق العاده آن اینجا است که می توانید از این ویژگی در هر وضعیت اورژانسی استفاده کنید. بنابراین همه‌ی بازیکنان باید این بازی را متحان کنند، زیرا این بازی جهان آزاد امکانات بی شماری را ارائه می‌دهد. در واقع شهری که در بازی با آن رو برو خواهد شد و شما می‌توانید مکان‌ها یش را کشف کنید به چند دسته تقسیم می‌شود: بخش‌های خیابانی، طراحی‌های داخلی، مناطق دورافتاده، کوچه‌های پشتی و حتی پشت بام‌ها نیز برای اکتشاف در بازی وجود دارد. همچنین شما می‌توانید به خانه‌ها و حريم خصوصی شهروندان نیز حمله کرده و کنترل تمامی کامپیوتر‌های شهر را نیز از آن خود کنید.

این اجازه را به شما می‌دهد که شهروندان را از اتاق خوابشان تا محل کارشان تعییب کنید و آن‌ها را زیر نظر خود داشته باشید. تمامی دستگاه‌های الکترونیکی بازی به صورت یک شبکه‌ی قدرتمند و پیچیده‌ای است که به تلفن همراه شما متصل شده است. در Watch Dogs می‌توانید از سیستم عامل مرکزی شهر (ctOS) توانسته‌بر روی عنوان مثال در دموی بازی می‌توانید بینید که چگونه آیدن از حفاظ‌های خیابان به عنوان سلاحی علیه ماشین‌های پلیس استفاده می‌کند و یا برای این که از مهلکه فرار کند باعث توقف قطار می‌شود. این‌ها تنها چند نمونه از توانایی‌های منحصر به فرد شما

با هک کردن همه‌ی چی حل می‌شود. همان‌طور که در تمامی نمایش‌های بازی هم بر روی آن تاکید بسیاری شده است پایه و اساس گیم پلی Watch Dogs را هک کردن و نظارت بر روی عملکرد دیگران تشکیل می‌دهد. همان‌طور که بیش از این اشاره شد آیدن پیرس با استفاده از هک کردن سیستم عامل مرکزی شهر (ctOS) توانسته‌بر روی عملکرد تمامی افراد شهر نظارت داشته باشد و از هر نوع وسیله‌ای حتی از نوع کم اهمیت آن به عنوان سلاحی علیه دشمنان خود استفاده کند. همه‌ی این‌ها به لطف تلفن همراهی که در دستان آیدن قرار دارد امکان پذیر می‌باشد. تلفن همراهی که در بازی دارید

اما چرا آیدن پیرس اقدام به انجام چنین کارهایی می‌کند؟ خوب جواب در همین تزدیکی می‌باشد! همان‌طور که اشاره شد او یک هکر بسیار ماهر می‌باشد، اما در واقع دارای یک گذشته‌ی تاریک و جنایتکارانه نیز است، چرا که قدرت او در هک کردن باعث مغروف شدن بیش از حد او در گذشته می‌شود و به همین علت با قادری که در هک کردن اختلال در کار افراد بزرگ شهر و خلافکار‌های قدرتمند باعث عصبانیت شدید این گروه‌ها از وی می‌شود و از آن جا که هر فردی دارای احساسات عاطفی است، این گروه‌ها برای تلافی خانواده‌ی آیدن پیرس را مورد هدف قرار می‌گیرند و با ایجاد یک تراژدی خشن در بین خانواده‌اش، حسابی آیدن را نفره داغ می‌کنند تا به نوعی باعث عقب نشینی و خرد شدن آیدن پیرس از درون شوند. اما در واقع این اقدامات نتیجه‌ای بر عکس را می‌دهد و باعث عصبانیت شدید و به وجود آمدن آتش انتقام در درون آیدن می‌شود. وی در حال حاضر قصد دارد تا افرادی را شکار بکند که به خانواده‌اش صدمه زده اند. شما در این بازی قادر خواهید بود که با استفاده از هک کردن بر روی عملکرد تمامی افراد شهر نظارت داشته باشید و از شهر شیکاگو به عنوان سلاحی برای گرفتن انتقام خود استفاده کنید.

همان‌طور که در طرح اصلی داستان می‌توان فهمید، آیدن پیرس در این بازی به هیچ وجه یک قهرمان نیست که به دنبال حفظ جان مردم و خدمت برای آن‌ها باشد، بلکه به مانند تی که این روز‌ها در فیلم‌های هالیوودی و بعضی از بازی‌ها بسیار زیاد شده و بیشتر مورد استقبال مخاطبان قرار می‌گیرد، آیدن در حقیقت یک ضد قهرمان می‌باشد که هدف اصلیش گرفتن انتقام خانواده‌اش است. البته تیم سازنده به این نکته اشاره داشته است که علاوه بر هدف کلی داستان، با پیشروی در طول بازی متوجه‌ی برخی حقایق ناگفته و بعضی واقعی در شهر شیکاگو خواهد شد که نقش مهمی را در داستان ایفا خواهد کرد. به عنوان مثال در زیر شاخه‌های مهمی از داستان شما باید افراد مهمی را هم برای ثبتیت جایگاه و سلطه‌ی خود در شهر شیکاگو از پای در آورید که ترور یک غول رسانه‌ای به نام «جوزف دمیکو» که به اشتباه به اتهام قتل تبرئه شده بود یکی از همین زیر شاخه‌های داستانی می‌باشد.



شیکاگو در دستان شما...

من آیدن پیرس هستم. آن ها فکر می کنند که من مردی خارج از کنترل هستم ...  
اما من هرگز قابه حال چنین کنترل زیادی نداشته ام.

### Aiden Pearce

آیدن مردی با گذشته ای تاریک در بازی است که با انتخاب های سوال برانگیزی ساخته شده است. شیکاگو شهری رو به رشد می باشد و آیدن نیز از توانایی هایش برای نفوذ به حساب های بانکی و دسترسی به سیستم های نظارتی استفاده می کند. او را در واقع می توان یک مهاجم برای همه چیز نامید. به طور طبیعی این حرفه ای او و این که همه چیز را می تواند هک کند، باعث شده تا دشمنان قدرتمندی در هر دو طرف قانون علیه او شوند.

آیدن پیرس مردی با ملیت ایرلند شمالی با موهای قهوه ای و با قدی متوسط است. او با چکمه های سیاهی که به پا می کند، شلوار جین سیاه، یک ژاکت خاکستری نوری، یک اورکت قهوه ای و یک کلاه بیس بال در سرش شناخته می شود. او همچنین در موقع حمله به دشمنان برای حفاظت از هویت خود یک دستمال سیاه را بر روی بینی و دهانش قرار می دهد.

پیرس فردی ۳۹ ساله و در بلفاست ایرلند شمالی متولد شده است، اما به عنوان شهر وند آمریکایی شناخته می شود که ابته به علت کارهای خرابکارانه ای که در این کشور داشته، معجزه دستگیری اش صادر شده است. در ساخته های کفری او آمده است که پلیس به وی لقب پارتبیزان را داده است. اما دلیل آن که او به این اندازه خشن می باشد به علت این است که از زمانی که خودش را شناخته خود را در محله های خشن و پر از جرم و جنایت دیده است و به همین علت است که به جرم و جنایت عادت کرده است.

همان طور که اشاره شد، گذشته ای جنایی آیدن پیرس، منجر به یک ترازدی خانوادگی خانوادگی خانواده اش می شود و همین اتفاق سبب می شود که او عمر راسخش را برای کنترل تمامی شهر جمع کند. یا استفاده از سلاحی که در دستان خود دارد یعنی شهر شیکاگو، پیرس در تلاش است که کسانی را شکار کند که مسئول صدمه زدن به خانواده اش هستند. به منظور این که او دوست دارد دوباره مورد پیرس به این نتیجه می رسد که خود باید عدالت را در دست بگیرد و با استفاده از هر سلاحی که در دسترس دارد در برابر سیستم فاسد شهر باشند. پیرس ۱۱ ماه را هم در شهر Cook County Correctional دور نظرات می کند. اما متناسبه خانواده اش را در جایی مخفی کرده است و بر روی آن ها از راه آسیب خلافکاران واقع نشوند، پیرس خانواده اش را در معرض خطر قرار می گیرند و سرانجام بزرگ، باعث شده تا او به جرم های زیادی متهم باشد و به همین علت حکم دستگیری سریع و حتی در موقع لزوم شلیک را از طرف پلیس دریافت کرده است.

آیدن توانایی های بسیار خوبی هم در مبارزات دارد.

او کاملا قادر به از بین میدان به در کردن دشمنانش با استفاده از هر دو نیروی کشنه و غیر کشنه می باشد. اما همان طور که قانون سوم نیوتون می گوید که هر عملی یک عکس العملی دارد!

شهرت آیدن پیرس در جامعه هم نتیجه ای انتخاب هایی است که خود شما انجام داده اید.

چرا که مطابق اغلب عنوانین این روز های یوبی سافت، انتخاب های اخلاقی و اعتبار بخش بزرگی از گیم پلی Watch Dogs را تشکیل می دهد.

هر عملی در این بازی بر امتیاز شهرت شما تاثیر خواهد گذاشت و در واقع هر کار شما در بازی اثرات مثبت و منفی را نیز با خود به همراه خواهد داشت. به همین علت است که ایجاد یک آتش بازی حسابی در هنگام درگیری ها شاید برای بسیاری هیجان انگیز باشد ولی باید توان چنین کاری را هم این دسته از بازیکنان پردازند و چنین فرعی بازی شهرت شما تاثیر بیشتری از پلیس به دنبال شما خواهد بود و حتی مجوز شلیک کردن را هم در صورت دیدن شما خواهد داشت. همین نکته در مورد مردم هم صدق می کند و اگر آن ها شما را بینند یا فرار خواهند کرد یا به پلیس زنگ خواهند زد و یا با توجه به این که برای دستگیری شما جایزه تعیین شده است سعی می کنند که خودشان شما را بازداشت کنند و تحويل قانون دهند تا پول خوبی به جیب بزنند!

اما این مخفی کاری است که ارزش زیادی در بازی دارد و با استفاده از هک کردن دوربین های کنترل از راه دور می توانید قبل از آن که دچار مشکل بشوید بر روی حرکت دشمنان نظارت داشته باشید.

شاید انجام دادن مخفی کاری و روش یک شبح و takedown های غیر کشنه بر روی دشمنان مقداری زمان گیر باشد ولی به لطف موارد بسیار متعددی که یوبی سافت در بخش های مخفی کاری بازی گنجانده است مطمین باشید که ارزشش را دارا است و قطعاً عده ای بسیاری از گیمر ها لذت خالص یک بازی را در مخفی کاری آن جستجو می کنند. پس همان طور که اشاره شد این بازی نیست که در مورد آیدن قضایت خواهد کرد بلکه خود بازیکن است که می تواند انتخاب کند که وی را به چه صورتی در بازی می خواهد.

سیستم این بازی دارای انتخاب های خاکستری است و میزان شهرت آیدن در واقع انعکاسی از انتخاب های بازیکنان در طول بازی میباشد.

در کنار ماموریت های اصلی، تیم سازنده از اهمیت ماموریت های فرعی بازی نیز غافل نمانده است. Red Dead Redemption به آن دسته از بازیسازان کم کار ثابت کرد که ماموریت های فرعی در بازی های جهان آزاد فقط برای خالی نبودن عرضه نیست و می توان این ماموریت ها را طوری طراحی کرد که ارزشی فراتر از ماموریت های اصلی نیز داشته باشد. Watch Dogs هم قصد دارد دقیقاً چنین شیوه ای را ارایه بدهد و شما در هر جا و در هر نقطه ای با انواع و اقسام ماموریت های فرعی متنوع مواجه خواهید شد. البته نحوه ای به دست آوردن این ماموریت های فرعی با هر آن چه که در بازی های جهان آزاد قبلی دیده ایم تفاوت عمده ای دارد. زمانی که شما یکی از عابرین پیاده ای بازی را با استفاده از موبایل خود اسکن می کنید خود را در میان اقیانوسی از اطلاعات و داده ها خواهید دید و شخصی ترین اطلاعات آن را را هم از آن خواهید دید و حتی می شود در شهر دست آوردن اطلاعات مردم می توانید متوجه ای اگر قصد الگوریتم هایی از جمله جرم و جنایت هایی که پیش بینی می شود در شهر رخ دهد بشوید. اگر قصد دارید که یک Batman باشید می توانید از این اطلاعات جنایت هایی که پیش بینی می شود در شهر رخ دهد برای پیدا کردن قربانیان که جزو عابران خیابان ها و کوچه ها می باشند استفاده کنید و سپس با مداخله کردن جلوی مرگ این افراد را بکیرید که قطعاً دخالت کردن در این جرم ها باعث ایجاد درگیری هایی در بازی خواهد شد. البته دیگر ماموریت های فرعی بازی کم تر حالت تیره و تار خواهند داشت به عنوان مثال در یکی از ماموریت های فرعی بازی که به صورت arcade game می باشد شما وظیفه دارید که بیگانگان غارتگر را به وسیله ای اسلحه ای اشعه ای منفجر کنید. به علاوه صد ها ماموریت فرعی یک گنگ نیز در بازی وجود دارد که باعث می شود تا شما هیچ وقت از بازی کردن این عنوان خسته نشوید.

علاوه بر این WD دست بازیاب را در پیش برد مراحل کاملا باز می گذارد. می توان به مانند یک رمبو در هنگام درگیری ها به قلب دشمنان زده و با ایجاد یک آتش بازی مهیب حسابی کولاک کنید. چرا که یک سیستم تیراندازی خوب به همراه کاور گیری لذت بخش چاشنی این بخش می شود تا ارزش بازی سریع چندان کند. انتقال بین کاور های بازی بسیار سریع می باشد و به لطف سبک بازی Gears of War شما در میدان نبرد دید بهتری نسبت به محیط خواهید داشت و می توانید در هنگام دیدن شلیک نیز بکنید.



بیشتری را از آن خود خواهید کرد و با این پول می توانید اسخه های خودتان را بهبود بخیری.

توانایی خرید لباس های جدید برای آیدن نیز گوشی برایتان خواهد داشت اهنوز هم چیز های زیادی برای گفتن در مورد WD وجود دارد. آیدن این توanایی را خواهد داشت که در داخل ماشین هایی که رها شده اند را بگردد و وسایل با ارزش ماشین ها را از آن خود کند، همین نکته نیز در مورد دشمنان هم صدق می کند و می توانید بعد از بیوهش کردن و یا کشتن آن ها اقدام به گشتنشان کنید تا پولی به دست آورید.

تغییر در چهره ای آیدن نظری قرار دادن مو یا چینین چیز هایی در بازی نخواهد بود و فقط به همان خرید لباس محدود می شود.

سفارشی سازی در بازی فقط به همین نکاتی که گفتیم ختم نمی شود و می توان به سفارشی سازی ماشین ها نیز پرداخت. شما می توانید ماشین خود را نگ رنگ ، چرخ های جدیدی برای آن قرار دهید و حتی رنگ پنجه های ماشین را هم تغییر بدهید.

به علاوه می توانید سیستم های ترمز و موتور را نیز ارتقا بخشید و یک ماشین حرفه ای را در هنگام فرار از مهلکه برای خود داشته باشید.

صحت از ماشین ها شد بهتر است در آخر پیش

نمایش بخش گیم پلی بازی به رانندگی بازی نیز سری بزنیم چرا که یوبی سافت رانندگی در WD را بخش بسیار مهمی می داند و به همین علت تفاوت های رانندگی کردن را در صورت سوار شدن بر روی هر ماشین مختلف به سرعت حس خواهید کرد. یوبی سافت در این بخش ستگ گذاشته و تمامی ماشین ها از روی مدل های واقعی طراحی شده است. جالب اینجاست که نحوه ی رانندگی بازی نیز بستگی به انتخاب های خود بازیکن خواهد داشت. به عنوان مثال اگر می خواهید که از دست پلیس های سمج فرار کنید رانندگی مخفی کاری روش مناسبی خواهد بود. شاید با خود بگویید که چگونه چنین چیزی ممکن است خوب جواب در همین نزدیکی است. به عنوان مثال اگر زمانی در هنگام رانندگی آیدن زمانی در جلوی خود پلیسی بیند ، سرش را به سمت پایین خواهد آورد و یا با دست جلوی صورتش را خواهد گرفت که این ویژگی جالب تاکنون در هیچ بازی دیگر دیده نشده است و علاوه بر این این که پیدا کردن شما توسط ماشین های پلیس سخت تر شود می توانید ماشین خود را در گوشه ای پارک کرده و آن را برای مدتی خاموش کنید و بر روی صندلی ماشین دراز بکشید تا از شر پلیس ها راحت شوید.

طور که خودتان هم می دانید و البته نمی توان در اینجا به آن اشاره کرد مشکلات اخلاقی و شرعاًی را برایتان خواهد داشت اهنوز هم چیز های زیادی برای گفتن در مورد WD وجود دارد. آیدن این توanایی را خواهد داشت که در جناح خاص در بازی اند را بگردد و با استفاده از پولی که دارید می توانید به فروشگاه ها رفته و برای خود سلاح و مهمات بخرید. اگر هم پولتان را کشید می توانید به مانند هم علاقه و ستد وسایلی که دارید پردازید. علاوه بر این سفارشی سازی سلاح ها نیز گوشی دیگری از ویژگی های بازی می باشد. اضافه کردن لیزر و صدا خفه کن بر روی اسلحه ها یعنی از این ویژگی ها می باشد. این اضافات بر روی اسلحه ها در مخفی کاری بازی نیز نقش بسزایی دارد و هر چه قدر که مخفی کاری مراحل بازی را بهتر انجام دهید پول

بالای بازی را می رساند. به مانند سری GTA در شهر شیکاگو نیز می توان گروه ها و باند هایی را دید که هر کدام مکانی از شهر را در تصرف خود قرار داده اند. اما ذکر این نکته ضروریست که شما به هیچ وجه قادر نخواهید بود که به یک جناح خاص در بازی ملحق شوید ، بلکه می توانید با طرح دوستی و تعامل با بیشتر گروه های شهر برای خود قدرتی دست و پا کنید. این گروه ها در موقع سخنی به شما کمک آن ها اقدام به گشتنشان کنید تا پولی به دست آورید. ماموریت کمک نیاز داشته باشد موردن اعتماد ترین دوستان شما همین گروه ها خواهند بود. اگر هم علاقه ای به انجام دادن هیچ کاری در بازی ندارید و ترجیح می دهید فقط در یک جا ساکن باشید ، پس دوربین های شخصی یا لپ تاپ های سرتاسر شهر را هک کرده و یا می توانید Wi-Fi را در نزدیکی خانه خود بنشینید و زندگی روزمره ی شهر وندان عادی شهر شیکاگو را نظاره کنید. البته توصیه می شود که زیاد هم وارد مسایل خصوصی مردم شوید چون همان

Watch Dogs و عده داده است که تنوع در عابرین پیاده و شلوغی خیابان ها فراتر از آن چیزی باشد که تاکنون در دیگر عنوانین جهان آزاد دیده اید. ساختمان های بزرگ و کوچک به همراه پیاده روهای زیبا و خیابان هایی که از شدت تمیزی برق می زند همگی نشان دهنده ی زیبایی های شهر بزرگ و پر از جمعیت شیکاگو است. اما نکته ای جالب تر اینجا است که در جای جای کوچه های بازی هر فضای آن توسط مغازه ها ، مردم و وسائل نقلیه اشغال شده است و سر و صدایی که مدام به گوش می رسد باعث شده تا شهر بسیار زنده به نظر برسد. به هر گوشه ای که نگاه کنیم صدھا نفر از مردم مشغول کسب و کار هستند و فروشگاه ها در تمامی مناطق بازی وجود دارند. سینما ها و یلبروردهای تبلیغاتی را نیز نماید از یاد برد. ولی این جزئیات شگفت انگیز بازی همچنان ادامه دارد. پوستر فردی جا سازی کنید ، تا بعد با خیال راحت یک جا بشنید و زندگی روزمره ی شهر وندان عادی شهر مردمانی که در تئاتر های خیابان لباس های خنده دار به تن خود کردن نیز ، گوشه ای دیگری از جزئیات



طوری رفتار کنید که بازیکنان دیگر فکر کنند که شما هم یکی از شهروندان عادی بازی هستید. در این هنگام شما می توانید بر روی عملکرد تمامی بازیکنان دیگر نظرات کنید و مشاهده می کنید که چگونه بازگر بازیکنان یکدیگر را تابود و اطلاعات با ارزش هم دیگر را با هک کردن می ریابند.

در نتیجه شما که تاکنون فقط به نظارت می پرداختید می توانید مخفیانه به بازیکنی پیشترین هک کردن و امتیاز را به دست آورده حمله کنید و تمامی اطلاعات دست رفته ای خود را بازگردانید.

وی را یکجا از آن خود کنید و به نوعی تعریف هلو راحت برو تو گلو معنی حقیقی در این قسمت پیدا خواهد کرد! البته از دیگر ماموریت های بخش مولتی پلیر می توان به خفاظت از یک بازیکن دیگر در مقابل تهدید دیگران اشاره کرد.

ردیابی کنید که الیته چنین کاری به هیچ وجه آسان نمی باشد ولی به هر حال توانستید این بازیکن را پیدا کنید باید با حریف خود به وسیله ای قدرت تکنولوژی که در موبایلتان است به مقابله بپردازید. اما اگر موبایل شما ویروسی شده باشد و توانایی هک کردن هیچ چیزی را نداشته باشید ، در نتیجه باید چشم در مقابل چشم قرار بگیرد و به نبرد تن به تن و یا با اسلحه با حریف خود بپردازید تا در بتانید با شکست دادن این بازیکن در نهایت اطلاعات از دست رفته ای خود را بازگردانید.

البته آن دسته از بازیکنان که به نوعی زیرک تر هستندم، می توانند از فکرشان به درستی در بازی استفاده کنند.

برای این کار هنگام ورود به بخش مولتی پلیر نباید هیچ گونه حرکت مشکوکی انجام دهید و باید

تماشای بازیکنی دیگر بدون آن که خودش خبر دارد پردازید و اعمال و کارهای او را کنترل کنید. یا از طرف دیگر بازیکنان به شما ماموریت داده می شود که اطلاعات از دست رفته ای یک آیتم را دوباره بازگردانید. از اینجا به بعد دو یا شاید تعداد بیشتری از بازیکنان باید با همکاری با یکدیگر به بازیابی این اطلاعات بپردازند و الیته بازیکنان گروه رقیب هم وظیفه دارند که جلوی چنین کاری را به وسیله ای هک کردن و یا در گیری بگیرند. اما اشاره به هک کردن کردیم پس باید گفت که اگر در بخش مولتی پلیر توسط بازیکنان دیگری ه شوید یک هشدار بر روی صفحه ای نمایش خواهد آمد که نشان می دهد که شما هک شده اید و یا در حال هک شدن توسط فرد دیگری هستید. چه کاری می خواهید انجام دهید؟ خوب اول باید هکری که شمارا هک کرده

در کنار خلق یک گیم پلی و گرافیکی زیبا برای این بازی ، تیم سازنده از ساخت بخش مولتی پلیر هم غافل نمانده است. مولتی پلیری که متفاوت تر از هم آن چیزیست که در بازی های دیگر دیده ایم. جنگ های سایبری حتی به بخش مولتی پلیر WD نیز وارد شده است و هیچ نکس از گزند هک شدن در امان نخواهد بود.

در بخش مولتی پلیر همیشه در نقش آیدن قرار خواهد گرفت و در دنیای وسیع بازی رها می شوید. البته آیدن های دیگری نیز در مولتی پلیر پر اکنده شده اند اما به علت این که تغییر قیافه داده اند شما قادر به شخصی آن ها نخواهید بود. وظایق متعددی در مولتی پلیر بر عده ای شما خواهد بود. به عنوان مثالدار بعضی ماموریت ها شما وظیفه دارید که از راه دور به



را نمی شود به همین راحتی نادیده گرفت. جزیات محیط نیز بسیار خوب کار شده است . به گونه ای که حتی می توان در صورت یک انفجار بزرگ شاهد این بود که چگونه تمامی وسایل موجود در محیط به آسمان ها رفته و حتی بعضی از شی ها به شیشه ها خرد و باعث شکسته شدن شیشه ها شوند. افت فریم حتی در صحته های بسیار شلوغ و پر از انفجار ، کوچکترین فرستی هم برای عرض اندام پیدا نکرده است. جزیيات صورت شخصیت ها حیرت انگیز می باشد و حتی چین و چروک صورت سیاه لشگر بازی را هم به زیبایی هر چه تمام تر به تصویر می کشد.

میتوان قرار داد که به ما پتانسیل حقیقی نسل HD و تکنولوژی و گرافیک به روی ما باز کند و مزیین واقعیت و بازی را کنار بزند. موتور جدید با نام Disrupt شناخته می شود و همان طور که اشاره شد فقط برای WD طراحی شده است. اما با توجه به این نکته که یوبی سافت پلتفرم های نسل عدی PC را هف باعث شد WD علی رغم این که یک عنوان جدید اصلی خود قرار داده و تاکنون نمایش های بازی را هم بر روی کنسول های نسل بعدی دیده ایم ابتدا قصد داریم تا زیبایی های گرافیک بازی را در نسل بعد براتایان شرح دهیم.

تحقیق یک روایا شاید همکان با تویستنده ای مطلب هم عقیده باشند که دلیل چنین معروفیت بسیاری از WD را باید در گرافیک بسیار حیرت انگیز آن جستجو کرد. گرافیک این بازی در نمایش اول به قدری بالا بود که باعث شد یوبی سافت پلفرم های نسل عدی در نسل بعدی را یک شبه طی کند و از بسیاری بازی ها دنباله دار نیز معروف تر شود و طرفداران زیادی برای خود دست و پا کند. WD از هیچ کدام از موتور های قلی بازی های یوبی سافت استفاده نمی کند، چرا که شعبه ای مونتال این





همچنین برای نسل بعدی NPC ها (مردمان عادی) بازی دارای هوش بهتری هستند و آن ها نسبت به کارهایی که شما انجام می دهید هوشمندانه تر واکنش نشان می دهند. به علاوه سیاری از مردمان عادی بازی کاملاً نسبت به یکدیگر متفاوت هستند در کوچه و خیابان ها وجود دارند. از تغییر الگوهای آب و هوایی که در حرکت امواج تاثیر می گذارند تا برگ هایی که با حرکت باد در هوا شناور هستند به همراه شیوه سازی در کارهای مردم ، ترافیک و تمامی چیز های بازی در این نسل کیفیت پایین تری نسبت به نسل بعدی دارد. البته نا امید نشوید چرا که بنا بر اعلام تیم سازنده کیفیت گرافیکی WD در این نسل ، از خیلی از بازی های دیگر جلوتر می باشد.

#### در مسیر یک اسطوره

امسال عنوانین جهان آزاد سیار خوبی عرضه می شوند که گل سر سبد آن را می توان دو بازی V و WD GTA نامید. در این بین WD را با نمایش های سیار فوق العاده اش را می توان یکی از اولین بازی هایی نامید که گرافیک و گیم پلی که واقعاً شایسته نسل بعدی است را به ارمغان آورد. این بازی توансه است انواع و اقسام زیبایی را در نمایشگاه های E3 و gamescom از آن خود کند و بتایر این انتظار ها از WD سیار بالا می باشد ، اما آیا این بازی می تواند به عنوانی فوق العاده همانند سری GTA تبدیل شود؟ و آیا خواهد توانست همان طور که وعده داده است GTA V را از میدان به در کند و اسطوره ای جدیدی در سیک بازی های جهان آزاد شود؟ با نمایش هایی که از بازی دیده ایم می توان به این وعده ها خوش بین بود. اما برای پاسخ نهایی به این سوال چند ماه دیگر صبر خواهیم کرد.

نشنوند به سرعت وارد عمل شده و چشم ها را برای پیدا کردن تیز خواهند کرد. علاوه صد ها نکات دیگر هم در مورد هوش مصنوعی مردم و رفتار آن ها در بازی نظری باز کردن چترشان در هنگام باریدن باران و سیاری از موارد دیگر هم که به زنده بودن کمک شایانی کرده است و اگر بخواهیم به همه ای آن ها اشاره کنیم باید سه یا چهار صفحه را فقط به هوش مصنوعی بازی اختصاص داد ! اما ختم کلام این که اگر بخواهیم یک توضیح مختصراً و کاملاً مفید از هوش مصنوعی بازی برایتان بگوییم باید گفت که چشم خود را بر روی این که WD یک بازی است بیندید و آن را یک واقعیت فرض کید.

WD از لحاظ هنری نیز با لوکشین های پر از جزیات و ریزه کاری های فراوان ، دور نمای عالی و لوکشین هایی تمایلی که خلاقیت و خوش ذوقی طراحانش را به رخ همگان می کشاند می تواند تیل به اثری به یاد ماندنی و فراموش نشدنی شود. به همه موارد اشاره شده زوایای دوربین کاملاً پویا و سینمایی که در برخی از صحنه ها با یک out zoom به جا و مناسب زیبایی این لحظات را بیشتر می کند را نیز اضافه کنید. در نسل فعلی نیز خیلی طبیعی است که در چند بخش تفاوت های کاملاً وجود دارد ، که این تفاوت ها نه فقط در بخش گرافیک ، بلکه حتی تحرک و جنب و جوشی که در شهر وجود دارد را هم شامل حال خود می کند. برای مثال کیفیت آب در نسل پایین تر از نسل بعدی می باشد و زمانی که شما با یک قایق بر روی آب رانندگی می کنید نحوه ای پاشیدن قطرات آب در نسل بعدی سیار طبیعی تر است.

صورت مشاهده ای در گیری به سرعت فرار را برقرار ترجیح می دهد اما در این بین عده ای دیگری هم هستند که شجاعت بیشتری را دارا هستند. بعضی از مردم در صورت مشاهده ای اقدام خلافکارانه ای از طرف شما به سرعت با پلیس تمس می گیرند یا سعی در کمک به افراد مجرم را دارند یا اگر به تعییب فردی پردازید و بعد از مدتی آن را بگیرید می توانید مشاهده کنید که چگونه بعضی از مدم از این فرست نهایت استفاده را می کنند و در حال فیلم برداری از اوضاع هستند. در هنگام وارد شدن به منطقه ای شلوغی از شهر می توانید در گوشه ای بایستید و نظاره گر حرکات مردم عادی باشید. در این هنگام می توانید بینید که فردی با موبایل خود در حال حرف زدن است ، افرادی دیگر بر سر مشکلی در حال جزو طبیعی و ملمس تکان می خود ، حتی چین و چروک لباس ها نیز با واقعیت مو نمیزد و به هیچ احساس نخواهد کرد که لباس ها بر روی بدن شخصیت ها چسبیده شده اند. طراحیسلحه های بازی و نهاد واقعی بودنشان بسیار خوب است و آتشی که از لوله ای آنها بیرون میزند نیز به همین ترتیب. طراحی سلاح های سر داری بسیار جالب توجه است. ظاهر موبایل آیدن نیز همین طور ماشین های بازی نیز بانمone های بازی درون میزند. تخریب پذیری این بازی در میان بازی های Open World مثال زدنی است و بدنه هی ماشین تووجه به نمایش ها ، هیچ گونه کمود و کاستی دیده نشده است. آن های خوبی در موقع خطر کاور گیری خواهند کرد ، اگر بخواهید بعضی از مراحل را به صورت مخفی کاری بروید دیدن حتی یک سایه در زنگ شده و فردی را برای فهمیدن اوضاع به آن مکان بفرستند. جالب اینجاست که اگر بعد از مدتی خبری از فرد فرستاده شده نشود ، (که خیلی طبیعی است که توسط آیدن به دیار باقی شافته است !) بقید دشمنان چندنبار آن فرد را صدا خواهند کرد و اگر صدایی در WD هوش مصنوعی و تاییر رفتار مردم نسبت اتفاقات در محیط اطرافشان جز عناصر اصلی به شمار می روند. اگر زمانی در خیابانی اتفاق جاره ای و در گیری ها بسیاری به وجود آورید تمامی مردم از یک حرکت از پیش تعیین شده به مانند دیوانه ها از این طرف به آن طرف نمی روند. البته بعضی از مردم در



## زیر سایه ی نقاب

Overkill Software  
Games 505  
First person shooter, Crime Simulator  
PC . PS3 . X360  
August 13, 2013

■ بهزاد شعبانی



داستان بازی در همین حد است که شما عضوی از یک گروه چهار نفره هستید و درزدی و سرقت از بانک هارا به سایر راه های درآمد زایی ترجیح داده اید. البته فقط این نیست؛ شخصیت ها پخته تر هم می شوند. همانطور که می دانید صورت این اشخاص پشت ماسک های عجیب است. شاید به لطف همین ماسک ها است که ابهت و شخصیت خاصی به این دزد های حرف ای القا شده و باعث شده تا آن ها را جدا از هر دزد دیگری که تا به حال دیده ایم، بدانیم.

### قصه ی معروف سرقت از بانک

بازی های زیادی نیستند که شخصیت اصلی آن به دنبال پول دزدی باشد و با دل رحمی چندان رابطه ای خوبی نداشته باشد. شاید بتوان GTA را مثال زد که عموماً شخصیت های اصلی آن ناخواسته در گیر خلاف های بزرگ می شوند و قدم در راهی می گذارند که تمام پل های پشت سر آن ها خراب می شود. اما PayDay چیز دیگری می گوید. از چهار دزد خوشیپ و کت و شلواری با نقاب های مضحك می گوید که فقط راه های فرار و ورود به بانک و پول های ذخیره شده در بانک را می شناسند. کاری هم ندارند که این پول ها از آن مردم بی گناه و حاصل زحمت های آن ها است یا کاخ نشینان.

هدیه شان هم به کسانی که به هدف دلکنک ها نه بگوید، یک گلوله ی ناقابل است. البته گفته می شود که در قسمت دوم فضاسازی و طراحی مردم عادی به گونه ای باشد که قتل عام آن ها چندان مورد رضایت بازیکارها نگیرد.

هر چند به عقیده ی خیلی ها الگوی این بازی از فیلم های هالیوودی بوده، اما دزد های PayDay بر خلاف بسیاری از سینمایی ها با دستگاه ها و ماشین آلات پیشرفتی کاری ندارند و تنها دو وسیله تمام اهداف آن هارا عملی می سازد.

اول نقشه دوم اسلحه که هر دوی آن ها به راحتی در دسترس دوستان سارق قرار می گیرد.



امروزه بازار بازی های چند نفره روند رو به رشدی را طی می کنند. با کمی تأمل در جدول های فروش هفتگی می توانید به راحتی این پیشرفت را اثبات کنید. کاملاً واضح است فروش میلیونی هر یک از قسمت های Call of Duty میباشد و این Multiplayer یا همان چند نفره است که در اولویت اول این فروش رضایت بخش را تضمین می کند. این مسئله در نسخه اول بازی PayDay هم صدق می کند.

نسخه ای اول این بازی با نام PayDay: The Heist توسط Sony Online Entertainment برای پلتفرم های PS3 و PC به صورت دیجیتالی در سال ۲۰۱۱ عرضه شد. این بازی که از امتیازات و نقد های نسبتاً مشتبی بهره مند شد توانست در هفته ای اول عرضه اش در آمریکای شمالی هفتصد هزار کپی بفروشد. تا کار گردان این بازی آقای دیوید گلدفراب صراحتاً بگوید: "Pay Day بهترین شیوه ساز دزدی در تاریخ بازی های ویدئویی است" حال نسخه دوم این بازی با بهره گیری از مکانیک های قابل قبول نسخه ای اول تا چند هفته ای دیگر برای سه پلتفرم اصلی عرضه می شود تا دلکنک های دزد تابستان امسال دومین حقوق خود را بگیرند. همانند قسمت قبل استودیو سوندی کم تجربه Overkill دومین PayDay را خواهد ساخت. این استودیو که مقر آن شهر استکلهلم است در سال ۲۰۰۹ توسط StarBreeze Studios تأسیس شد و از همان سال ساخت اولین PayDay را زیر نظر سونی آغاز کردند. سال گذشته ساخت PayDay 2 تایید شد تا زیر نظر Goldfrab جوان تمام ایراد های وارد به قسمت اول این بازی رفع شود و بهترین بودن PayDay در شیوه ساز دزدی اثبات شود.

### دزد یا دلکنک؟

با توجه به سبک بازی و تمرکز بر بخش Co-op و آنلاین، توقع داستانی در خور بازی که دارای سی مرحله است که نداشته باشد.





## بوق پول

نقدها و آمار فروش نسخه‌ی قتل شان داد که آن چه که از بازی Co-op PayDay با حال و هوای مد نظر است، گرافیکی در حد کراسیس ها و بتلفلد ها نیست. اما از آن جا که سازندگان دوست ندارند قدم های رو به جلوی خود را متوقف کنند، دومن PayDay را با نسخه‌ی دوم موتور گرافیکی می‌سازند که این بار The Heist اویل نسخه‌ی آن ساختند. این بازی Diesel 2 مورد استفاده Overkill واقع شده که تیشرفت گرافیک را بدینه ساخته.

گرافیک 2 PayDay 2 از همه نظر نسبت به نسخه‌ی اول برتری دارد. گرافیک فنی بازی همچنان از سایر عنوان‌ها هم سبک چند قدمی عقب تراست اما صراحتاً می‌توان گفت که نیاز بازی‌ها را برآورده می‌کند. بهبود فیزیک بازی هم آشکار است و دیگر آن خشکی و عدم انعطاف نسخه‌ی اول را ندارد. طراحی اسلحه‌ها هم با توجه به انواعی که برای این بازی انتخاب شده، زحمت قابل ذکری را تحمل سازندگان نکرده. فضاسازی بازی هم به گونه‌ای هست که حس و حال دزدی از بانک به خوبی به شما منتقل شود.

البته لازم به ذکر است که با صرف نظر از دقایق آغازین مراحل، معمولاً بازی با روند سریعی مواجه می‌شود و این نیازمند سرعت عمل شما در تیراندازی است. از این روز می‌توان در شرایطی خوش بینانه قضاوت کرد که ضعف های احتمالی در بخش گرافیک فنی چنان‌دان به چشم نیایند.

به هر حال 2 PayDay با آن حال و هوای خاص خودش در تعطیلات تابستانی مهمان پلتفرم‌های شما خواهد شد تا در کنار دوستان تان، سرقت‌های موفقی داشته باشد.

بول بود که با توجه به وزن آن از سرعت حرکت کاست می‌کرد. ولی در قسمت دوم ضمن بیهود و ایجاد تعادل در این بخش از سوی سازندگان، قادر هستید تا محفظه‌های پول را موقتاً به یکی از دوستانتان بسپارید.

بول هایی هم که به دست می‌آورید خرج ارتقا اسلحه‌ها و خرید آن‌ها می‌شود. همچنین شخصی سازی ماسک‌ها هم از سایر استفاده‌ها از پول های دزدی در 2 PayDay است. ظاهرا رسیدن به حداکثر این آپگرید ها باعث می‌شود تا در بازی با عنوان سارق افسانه‌ای شناخته بشوید!

مانند قسمت قبل نسبت به تجدید سلامتی دوستان تان با است احساس مسئولیت داشته باشد و مشابه سیاری دیگر از بازی‌های گروهی، در این مکانیک دوستانتان هم رفتار مقابله‌ی خواهند داشت. اما آن چه که در 2 PayDay برای Overkill اهمیت پیشتری دارد و در اولویت است بخش این Co-op ها قرار خواهند گرفت مانند M4 و AK-47 یا SMG هم همانطور که ذکر شد در دومن PayDay هم همان اسلحه‌های کلیشه‌ای بانکی های مدرن مورد استفاده به لطف اسلحه تان و البته صداخفة کن آن جان شان وغیره. یکی از ابراد هایی که اکثر معتقدان به قسمت اول این بازی وارد کردند، عدم تنوع اسلحه بود که با دوستان تان دزدی کنید. بله، با دوستانتان بانک بزیند. این لذت بخش ترین و حائز اهمیت ترین چیزی است که باعث شده فروش نسخه‌ی قتل شان می‌شود. بخش باشد و قسمت دوم هم سعی دارد تا از آن پیروی کند.

با توان تعادل قابل قبولی در بازه‌های مخفی کاری مراحل به وجود آورد. البته بازه‌های زمانی هم قطعاً در این بخش تاثیر به سزاگی خواهند گذاشت چرا که تعداد قابل ذکری از مراحل در شب و تاریکی پیگیری می‌شود.

یکی دیگر از نکاتی که در روند مراحل مد نظر سازندگان قرار گرفته، سیستمی است که سازندگان آن را "دینامیک" نامیده‌اند. طبق گفته‌های آقای دیوید گلدفرب همانطور که هیچ دزدی ماهری در ماموریت هایش همواره از یک نقشه و نظام ثابت خودش را خواهد داشت و المان‌های مخفی کاری هم تاثیر های چشمگیری در روند مراحل خواهند گذاشت. البته مخفی کاری‌های بازی مانند اسپلیت‌سل و متابل‌گیرها نیست، حتی به اندازه‌ی Dishonored هم کلاسیک نیست؛ معلوماً در بدو ورود به بانک موظف به اعمال مخفی کاری هستید و این نگهبان‌ها هستند که بی‌سر و صدا و حین گشته، اسلحه‌های کلیشه‌ای بانکی های مدرن مورد استفاده قرار خواهند گرفت مانند M4 و AK-47 یا SMG هم همانطور که ذکر شد در این مکانیک کنند. مکانیک takedown هم کمک حال این روند شده و امیدواریم تا سازندگان بتوانند مخفی کاری‌های اندک بازی را در عین سادگی و اختصار، جذاب تر کنند. به علاوه با توجه به این که سی نقشه و در نتیجه سی مرحله در بازی وجود دارد، احتمال می‌رود طراحی ساختمان بانک‌ها به حد کافی متفاوت باشد.





روزبه سامانی



نوبت به یکی از بهترین بازی‌های ریسینگ و یکی از موفق‌ترین انحصاری کنسول‌های مایکروسافت میرسد، Turn 10 استودیوی Forza 5! McLaren اقدام به ساخت با شرکت خودرو سازی این بازی می‌کند و این بهترین خبر برای طرفداران می‌باشد. دن گرینوالت به روی صحنه می‌آید تا از صندلی‌های چرمی، بدنه براق خودروها و المانی جدید صحبت می‌کند که بر مبنای انسان می‌باشد نه هوش مصنوعی، در این راستا وی سیستم جدید Driveavator را معرفی می‌کند که طبق ادعای سازنده به زودی جای هوش مصنوعی را میگرد و شما با رانندگانی کاملاً پویا و حرffe ای روپرو هستید که حرکات شما را میخوانند! در این بازی تمامی حرکات و مسابقات شما ضبط شده و از طریق همین سیستم Driveavatr یک الگوی کاملاً واقعی و منطق بر حرکات شما آماده می‌شود که حتی در زمان هایی که آفلاین هستید، رقیباتان میتوانند با آواتار شما مسابقه دهند که دقیقاً عملکردی مشابه با واقعیت خودتان دارند. در طول نمایش این بازی گرافیک خیره کننده و گیم پلی جذاب را شاهد بودیم که خیال همه طرفداران را راحت کرد.

نوبت به Ted Price از استودیوی Insomniac میرسد، اشتیاه نکنید اینجا کنفرانس سونی نمی‌باشد! بله این استودیو مدت‌ها برای شرکت سونی و کنسول پلی استیشن بازی انحصاری می‌ساخت و این بار در شکل و شمایلی جدید برای رقب انصاری می‌سازد! یک نمایش از بازی فرق العاده زیبا و اکشن محور Sunset Overdrive به نمایش در می‌آید که در آن کرکتر بازی با سرعت بالا از روی پشت بام ها به گشت و گذار بر فراز شهر برای جست و جو و کشت هیولاها می‌پردازد و در این راه از هیچ کاری دریغ نمی‌کند! و در نهایت با فرود بر سقف یک وسیله نقایه و هجوم سیل عظیمی از بیولاهای مختلف، موجی از یاران خودی با انواع اقسام اسلحه ها فرا میرسد... دویدن، پریدن؛ شات‌گان و پاشیده شدن در این نمایش میزد! سازندگان در این بازی با کمک قابلیت‌های آنلاین کنسول وان میتوانند هر ۲۴ ساعت یکبار ایتم ها، اسلحه ها و چالش های جدید به بازی اضافه کنند تا شما هر روز با یک بازی متفاوت مواجه باشید! یک تم نارنجی سالن کنفرانس را در بر میگرد و یک خودروی لوکس مک لارن بر روی استیج قرار میگیرد!

سپس Victor Kisley مدیر عامل Wargaming به روی صحنه می‌آید و از میلیون‌ها کاربر عضو شده در شبکه XBOX Live میگوید و سپس اشاره می‌کند که بازی برای استفاده هر چه بهتره از پتانسیل شبکه لایو و کنترل‌های XBOX 360 بهینه شده و بازی یک عنوان Free To Play می‌باشد و در آخر خاطر نشان کرد که این عنوان در تابستان امسال منتشر خواهد شد.

کار سپرایز بازی‌های XBOX 360 به همین جا ختم نشد و بازی Max: The Curse of Brotherhood به نمایش در آمد. این بازی در ادامه داستان بازی قبلی می‌باشد و در این بازی مکس می‌خواهد برادر خود را از از نیروی شیطان نجات دهد و این بازی پلتفرمیک دارای محیط‌های زیبا و خوش رنگ بود که با توجه به طیف وسیع دارنگان کنسول XBOX 360 میتواند عنوان مناسبی باشد.

پس از نمایش آن محیط‌های شاد و رنگارنگ به یک باره ابرهای تیره فرا میرسند، نوبت به جهنم گیمران غیر حرffe ای و تبلیغ می‌رسد، به درست حدس زده اید! عنوان فوق العاده سخت 2 با یک نمایش ترستاک به شما تضمین میدهد که هر گز در آسایش نخواهید بود، همان محیط‌های وحشت آور به همراه پاس فایت های سخت و نفس و گیرو بعض اشک در آور! در این نمایش شاهد مبارزه کرکتر بازی در پاس فایتی نفس گیر با مجسمه ای عظیم به همراه یک سپر درخشناد بودیم که از این فاصله می‌شد استرس را حس کرد! در اینجا معرفی بازی های این موقیت معلوم شود.

مراسم با یک نمایش فوق العاده تماشایی از بازی Metal Gear Solid V: The Phantom Pain آغاز شد که با زیبایی خود افراد حاضر در کنفرانس را به سکوت نمایش عالی بهترین فرخواند و همه چشم‌هایی پرصفحه نمایش دوخته شد، در این نمایش ما اسینک را با ظاهری خسته تر به همراه اسلات سوار بر اسب درون صحراهای سوزان افغانستان مینیمیم! پیش از این کوچیما صحبت‌های جدید هیدئو کوچیما یعنی The Phantom Pain را به نمایش داد که با زیبایی خود افراد حاضر در کنفرانس را به سکوت نمایش دوخته شد، همه چشم‌هایی پرصفحه نمایش دوخته شد، این موقیت بازی میردانیم تا دلایل این موقیت معلوم شود.

### حال وارد قلمرو عنوانی XBOX ONE میشویم...

Phil Spencer بر روی استیج می‌آید و اعلام می‌کند

که از اینجا به بعد جایی برای بازی کن کن آفالین

نیست!! این موضوع را از همان تی شرت

Decay که بر تن داشت می‌شود فهمید! (ه) خیر شوخی

کردیم! وی اعلام می‌کند که از اینجا به بعد همه

بازی‌ها متعلق به کنسول نسل ششمی ONE می‌باشد.

حال به قلمور XBOX ONE میرویم..

محیط یکدست ساخت می‌شوند، نمایشی به اجرا در

آید که در آن راوی صحبت‌هایی از نامیدی و

آشوب و ویرانی شهرها می‌کنند... در باستان...

سپس یک فرمانده را می‌نماییم که نیروهای خود را به آمادگی

برای حمله دعوت می‌نماید، با هر فریادش همگان غرق

سکوت می‌شوند و نفس‌ها در سینه حیش می‌شود،

صحنه‌ای بسیار حماسی است... و سپس یک ساحل پر

از جنگ و خون نوید نسل بعد را میدهد و نورپردازی ها و

جزئیات محیط و اشخاص بسیار بسیار چشم نواز

هستند و به لطف موتور گرافیکی قادر می‌باشند. در این

نماش اشخاص دوست و دشمن زیادی شاهد بودیم

که رموز ترین آن‌ها یک تک تیر انداز مونت به نام

انجین شاهد محیط‌هایی هستیم، یک سیستم

draw distance باور نکردیم، اسینک و

آب و هوای کاملاً پویا و Real-time و تور پردازی

فوق العاده و آزادی عمل برای اتخاذ استراتژی

مناسب درون بازی. به نمایش بر میگردیم، اسینک و

اسلات که درین شماره به رمز گو معروف است در

صدد نجات یار قدریمی خود، Kaz می‌باشد.

نماش اشخاص دوست و دشمن زیادی شاهد بودیم

که در این نمایش دیدیم، به این بار به سبب فاکس

آنچین شاهد محیط‌هایی هستیم، یک سیستم

بایور نکردیم خود، Quiet و یک کوکد که نام

Elli می‌باشد. همچنین

شخصیت بد Skull Face که پیش از این وی را در

MGS Ground Zeroes دیده بودیم در این نمایش

حضور داشت تا بار دیگر ثابت کند اسینک

در این شکار خود را! نکته جالب دیگر از نمایش صدای

جدید اسینک بود که با صدای پیشگویی کیفر ساترلن

همگان را بخت زده کرد؛ نمایش با گفتن یک

دیالوگ از اسینک که خود را شیطان صفت مینامد

تمام شد.

سپس کوچیما به همراه مرد همیش خندان کمپانی

مایکروسافت "Don Mattrick" به روی صحنه

آمدند و گفتند که از این پس همه چیز در رابطه با

بازی خواهد بود! در ادامه میگوید که با

Mattrick تک تیر انداز مونت به نام Quiet

و یک کوکد که نام

Elli دیده بودیم در این نمایش

درین شکار خود را! نکته جالب دیگر از نمایش صدای

جدید اسینک بود که با صدای پیشگویی کیفر ساترلن

همگان را بخت زده کرد؛ نمایش با گفتن یک

دیالوگ از اسینک که خود را شیطان صفت مینامد

کوچکتر، زیارت و به روز تر همگام با طراحی بدن

آکنون در اختیار علاقه مندان می‌باشد، سپس گفته شد

که از اول جولای دارندگان دریافت کنند که برای

XBOX 360 کاربران شروع خواهد کرد و بعد از آن

برای کنسول Yusuf Mehdi معرفی می‌شود و ظاهرای یکی

از برگ‌های برنده کمپانی مایکروسافت برای کنسول

XBOX 360 هست که در این نمایش هفتمی

XBOX 360 می‌باشد. در ابتدا یک کنسول

کوچکتر کند. در این نمایش هفتمی

XBOX 360 رونمایی شد و اعلام شد که از هم

بریتانیایی Rare معرفی می‌کند و یک نمایش هیجان

انگیز ارائه داده شد که نمایش در می‌آید که

بعضی از آن‌ها واقع‌دیدنی بودند و نمایشگران را به

وجد آوردند. در این نمایش سه کرکتر با نام های

Cevat Yerli، Sabrewulf و Jago، Glacius

ظاهرای عهد برای نایابی هم بسته اند! البته در این بازی

تنهای شخصیت جاگو بصورت رایگان قابل بازی است

و برای استفاده از سایر کرکترها باید مبلغی را

پرداخت کنید.



"Nick Ramos" یک مکانیک بی اعصاب میباشد و زمانی که به شهر خود باز میگردد، خانه و محظوظ خانه خود را غرق در زامبی میبیند و تصمیم میگیرد که با آچار خود به حساب زامبی ها برسد. گرافیک بازی و سیستم نورپردازی به شدت ارتقا یافته بود و بازی با وجود هزاران زامبی بر روی سخت افزار XBOX ONE به راحتی و نرمی اجرا و افت فرمی نداشت حتی در جایجاوی ها میان دو نقطه مختلف از شهر هیچ گونه بارگذاری رخ نمیدهد.

نکته جالب دیگر ارتفا سیستم ساخت صلاح بازی بود که در نوع خود یک ساختمن تاریک سقوط کرد و وارد به درون یک ساختمن تاریک سقوط کرد و مجبور شد با استفاده از سیستم ساخت صلاح یک چراغ قوه بر روی صلاح خود نصب کرد و در ادامه حرکات خود، بارانی از آتش گلوله بر سر زامبی ها میریزد. پکام تایید کرد که صدها سلاح در بازی قابل ساخت و استفاده هستند و همچنین شما میتوانید از خودروهای رها شده در شهر برای له کردن زامبی ها استفاده کنید و البته در نظر داشته باشید که زامبی ها هم برای بیرون درآوردن شما از ماشین تلاش میکنند و باید مراقب باشید!

همچنین بازی از اسماارت گلس پشتیبانی میکند و برای نموده را موس با استفاده از صفحه لمسی توانتست نیروی کمکی باخبر کند بمب های بسیاری را بر سر زامبی ها بریزد.

نویت به GAME DVR میرسد. قابلیت جدید Point شیکه معرفی میشود که به کمک آن میتوانید ویدئوهایی از گیم پلی خود ضبط کنید؛ ادیت کنید و آن را دوباره ذخیره سازید و با کمک تکنولوژی Twitch و تحت فرامین XBOX Broadcast این ویدیوها را با دوستانتان به اشتراک بگذارید.

همچنین در ادامه ذکر شد که سیستم Point شیکه در ادامه یک میکروسافت بازی خود را به پول واقعی داده است و از این به بعد کاربران Gold میتوانند در خانه از کلیه امکانات شبکه لایو بهر بیرون و حتی در زمان هایی که Loged On نیستند شما دیگر تنها بالیست دوستان خود محدود نمیباشد و کلی امکانات گلک در اختیار دارید.

در ادامه نمایش بی صدای Crimson Dragon اجرا میشود که توسط سازندگان بازی نام آشنایی Panzer Dragoon مدت هاست در دست ساخت میباشد و انتصار برای کنسول ONE عرضه میشود و دارای گرافیکی خوب و نسل بعدی میباشد.

Capcom نویت به سوپرایز و عده داده شده شرکت برای علاقه مندان به سلامخی کردن زامبی ها میرسد! جاشه برجوز و مایک جوائز از استودیو Vancouver به روی استیج می آیند تا این سوپرایز را معرفی کنند. سوپرایزی چیزی نیست جز Dead Rising 3 که بصورت انحصاری برای کنسول ONE عرضه میشود. در شماره سوم این بازی قهرمان

Microsoft Game Studios از McCarthy عنوان انحصاری Project Spark درهای جدیدی از خلاقیت و بازی سازی را به سوی همگان میگشاید. در این بازی که تعاملی بین نظری با کینکت، دستور های صوتی و صفحه های لمسی دارد شما مورد علاقه خودتان را خلق کنید. با فرمان های صوتی کوه را فرا بخواهید با لمس صفحه نمایشی محل قرار گیری ابجکت ها را مشخص کنید و داستان دلخواه خود را بر روی آن قرار دهید و با استفاده از قابلیت کراس، بازی ساخته شده توسط خودتان را با سایر پلتفرم های مایکروسافت بازی کنید!

نویت به سیستم Smart Glass نسل بعد مایکروسافت میرسد. با استفاده از قابلیت های ورزشی SmartGlass میتوانید بازی هایتان را آغاز کنید؛ سیستم مالتی پلیر خود را اداره کنید و قرار های بازی های آنلاین مشخص کنید و به خرید آیتم های آنلاین پردازید و همچنین به نتایج بازی های آنلاین دسترسی داشته باشید. در موقعی که در بازی ها مشکل دارید یاری بگیرید و به دوستانتان باری بدید.

در کنفرانس بازی Ryse به کمک قابلیت SmartGlass اجرا شد و در همان حین در بکگراند قرار مسابقه ی آنلاین بازی Killer Instinct گذاشته شد و شما قادر هستید در هر لحظه از زمان بین دو بازی دلخواه خود با سرعت سوئیچ کنید.

Minecraft XBOX ONE EDITION بازی گرافیکی سنتی !! به نمایش در آمد که فقط خلاقت بازی را به نسل بعد خواهد برد.

نویت به یکی از جواهر های ناب انحصاری مایکروسافت میرسد که هم سازنده ای ناب و هم نویسنده ای ناب دارد ! خالق عنوان های مکس پین و الن ویک "سم لیک" بزرگ بر روی صفحه می آید تا توضیحاتی درباره بازی جدید و انحصاری خود با نام "Quantum Break" ارائه دهد. وی میگوید که در این بازی شما یک اکشن افچاری را در غالب یک سریال دلهره آور تجربه خواهید کرد و سپس یک نمایش زیبا از بازی اجرا میشود که در آن شخصت اصلی بازی "جک" سعی میکند دختری را از صفحه یک تصادف هولناک نجات دهد و در این حین زمان به حالت عادی خود باز گشته و هر دو فرار خواهند کرد؛ ظاهرا بولت تایم سم لیک را رها نمیکند !

هنوز نمایش قبلی تمام نشده است که بلافضله عنوان احصاری D4 معرفی شد. فیل هریسون از تعامل دنیا بزرگ SWERY65 میگوید و اشاره میکند که این بازی سریالی و اپیزودیک میباشد. این عنوان از گرافیک سل شید بهره میرد.

به نقطه خلقانه کنفرانس میرسیم، جایی که Dave



در اینجا کنفرانس بازی، بازی و فقط بازی مایکروسافت تمام میشود و گیمران طرفدار آنلاین خوشحال و گیمران آفلاین ناراحت میباشند !



بازی کاملاً پویا و هیجان انگیز میباشد. این بازی بصورت انحصاری برای پلتفرم های مایکروسافت "XBOX 360-XBOX ONE-PC" میشود و از ویژگی Cloud و XBL بهر میرد و در سال ۲۰۱۴ عرضه میشود.

سپس یک تیزر بسیار با کیفیت و هیجان انگیز از محیطی عجیب پخش شد که در کمال ناباوری و بهت جمعیت شخصیت فوق العاده محبوب Master Chief نمایان شد و همگان دریافتند که بازی جدید از سری بازی های Halo از سوی استودیوی Industries 343 در دست ساخت میباشد. سپس بانی راس پیر روس ایتیج آمد تا صحبت هایی راجب این بازی بکند.

پس از نمایش فوق العاده Halo نویت به IP شوتر و جدید استودیوی Black Tusk رسید که ساختمن هایی بلند و مردانی آریزانا نشان میداد که به یکدیگر شلیک میکنند و بسیار زیبا به نظر میرسد. در همین حین تاریخ و قیمت کنسول XBOX ONE اعلام شد. این کنسول در ماه نوامبر سال جاری و با قیمت ۴۹۹ دلار در بازار عرضه خواهد شد و به همراه کنسول سنسور حرکتی کینکت نیز درون جعبه میباشد.

لوگوی استودیوی Respawn به نمایش در می آید و Call Of Duty: Modern Warfare به روی استیج می آید تا بازی جدید خود با نام Titanfall را عرضی کند. دمویی از بازی نمایش داده میشود که در آن کروهی برای نابود سازی ربات های بزرگ از جت پیک ما و سلاح های مختلفی استفاده میکنند و نوید یک شوتر فوق العاده را میدهد.

گرافیک بازی بسیار خوب و زیبا میباشد و گیم پلی

پس از نمایش فوق العاده DR3 نویت، جان مامیاس از استودیوی CD Projekt RED بر روی استیج قرار میگرد و اعلام میکند که قرار گرفتن بر روی این اعلام مایکروسافت افتخاری بزرگی است ! سپس اعلام میکند که عنوان The Witcher 3: Wild Hunt برای XBOX ONE عرضه میشود و از ویژگی های اسماارت گلس و کینکت نیز پشتیبانی میکنند. نمایشی از گیم پلی بازی پخش میشود که در آن گرالت مشغول مبارزه با غولی درخت شکل و عظیم الجسم میباشد و محیط بازی بسیار پر جزئیات میباشد و سازندگان قول داده اند که بازی با استفاده از تکنولوژی های DirectX 11 بهترین جلوه های تصویری را ارائه دهد و بازی پیش از ۱۰۰ ساعت گیم پلی عمیق داشته باشد.

خب نویت به EA 4 Battlefield میرسد ولی هنوز چیزی پخش نشده و فرد حاضر بر روی استیج کم کم تکران میشود که خوشبختانه دمو اجرا شده و نمایش فوق العاده با کیفیتی به اجرا در آمد. یک مرحله از بازی که درون یک ناو نظامی به نمایش در می آید که نبرد پر جزئیات و زیبایی را در پی دارد. محیط و ذرات آن سیار دینامیک و تحریب پذیر میباشد و همه چیز نسل بعدی میباشد. همچنین سازنده ها تایید میکنند که بازی به خوبی و با ۶۰ فریم بر ثانیه بر روی Assault سخت افزار این کنسول اجرا میشود و نقشه ابتدا برای این کنسول عرضه خواهد شد.

رسول خردمندی



گرافیک و جلوه های بصری به شدت ارتقا یافته و تخریب پذیری نیز به معنای واقعی کلمه در بازی Call of duty: Ghosts اعمال شده بود. در اینکه بازی چه خواهد کرد حرفی ندارم ولی اگر تمامی مراحل بازی B4 همانند این بخش باشد باید منتظر نمرات بالای از این عنوان باشیم.

در انهای مراسم نیز تریلری پخش شد که به عنوان سورپرایز EA می توان حساب کرد. یک تریلر سینمایی از بازی Mirrors Edge 2 سبب خوشحالی هواداران شد. Peter moore برای بار آخر به روی صحنه آمد و درباره این بازی در حد چند جمله کوتاه لب به سخن گشود. در این نسخه برخلاف نسخه پیشین که بیشتر بر روی پارکور و فرار و گریز بنا شده بود، بر روی مبارزات از نوع دفاع شخصی تمرکز ویژه ایی اعمال شده است. "فیٹ" این بار ضعیف نیست و آماده ماجراجویی جدیدی است. این نسخه برای کنسول های آینده نیز منتشر خواهد شد.

در کل مراسم EA رانه می توان شاهکار دانست و نه می توان گفت ضعیف بوده است. به نظر بندۀ مقام کاراکتر خاکستری E3 در امسال را باید به EA داد. معرفی بازی های جدیدی همانند Plants vs zombies: Garden Warfare و Titanfall در نوع خود جالب بوده اند و بازی B4 نیز عملکرد بسیار درخشانی داشته است ولی باید منتظر ماند تا ببینیم که آیا نمایش های EA از بازی های خود همانند تعریف و تمجیدهای سازنده هاست یا خیر.

می پردازد. ستاره های اصلی این ورزش نیز در سن حضور داشتند. آقای Jon Jones توپیچ می دهد که بازی UFC از لحاظ بصری بهتر شده و ویلسون نیز توپیچ می دهد که برای طبیعی جلوه دادن هر عملکردی در بازی زحمت زیادی کشیده شده است. Benson Henderson نیز در سن به تمجید بازی UFC می پردازد. در تریلر به نمایش در آمده در طول کنفرانس، ویژگی های بصری بازی مثال نزدی بوده و با اتمام نمایش، حضار به وجود آمدند. بازی UFC در بهار سال ۲۰۱۴ منتشر خواهد شد..

کنفرانس رو به پایان است و حضار احساس خستگی می کنند ولی حال وقت نمایش بازی ۴ BattleField است. سرپرست سازندگان، آقای Patrick Bach به سن وارد می شود. وی توپیچ می دهد که برای این نسخه فقط بر روی گرافیک کار نکرده اند و بازیاب قابلیت فرماندهی کامل را نیز خواهد داشت. به عبارتی دیگر قابلیت نیروهای زمینی، هوایی و دریایی در اختیار بازیاب است! مدیر DICE، آقای Troedsson نیز در کنار وی بیان می کند که حالت فرماندهی فقط یک چیز ساده نیست بلکه تصمیمات بازیاب به عنوان فرمانده در روند بازی بسیار موثر است. Battlelog که برای بخش چندنفره بازی بتلفیلد ۴ نیز وجود خواهد داشت بهینه یافته و در هر دستگاهی می تواند اجرا شود. خواه تبلت باشد و خواه موبایل های هوشمند! نمایش B4 به صورت حند نفه و با ۶۴ نف (حداکثر طرفت) رنگ اد شد.

پس از این بخش تریلری از بازی Need for Speed: Rivals به نمایش کشیده شد و پس از آن، سرپرست سازندگان، آقای Marcus Nilsson به توضیح این بازی پرداخت. سپس نمایشی زنده از بخش بازی توسط ۲ نفر انجام شد. فردی در نقش راننده و فرد دیگر در نقش پلیس مشغول به بازی شدند. از نظر شخص بندۀ Need for Speed: Rivals نمی‌تواند حرفی برای گفتن داشته باشد چون ترکیبی از دو بازی Burnout paradise و Hot Pursuit گرافیک این بازی ارتقا یافته است. سازندگان این بازی باید قبول کنند که با ارائه یک بازی قدیمی به رنگ و لعاب جدید به ارزش بازی نمی‌افزاید.

در اثنای توضیحات ناگهان Aaron Paul برای ورود به سن دعوت می‌شود که همه حضار (من جمله بندۀ به وجود آمدند). Aaron Paul یکی از بازیگران اصلی سریال درام Breaking Bad است که در مراسم EA حضور به هم رساند. وی بیان می‌کند که بسیار خوشحال است که در فیلم Need for Speed حضور دارد. پس از صحبت های وی، نمایشی از فیلم جنون سرعت پخش می‌شود که علی رغم اینکه فیلم های الهام گرفته از بازی معمولاً کیفیت نامطلوبی دارند ولی حضور این بازیگر خوشنام در این فیلم گویای اینست که دیدن این فیلم خالی از لطف نیست. تاریخ اک ان فیلم NFS، بهار سال ۲۰۱۴ اعلام شد.

پس از اتمام نمایش NFS، نوبت به استودیوی Bioware می‌رسد. آقای Aaryn Flynn وارد صحنه می‌شود و بازی Dragon Age: Inquisition را معرفی می‌کند. از تریلر چیز خاصی دستگیر نشده ولی به نظر می‌رسد که داستان آن وابسته به نسخه‌های پیشین است و شخصیت‌های آشنا در اثنای تریلر دیده شدند.

با وجود این تماسخراها و کنایه‌ها انتظارات از عنوان 4 Battlefield بالا می‌رود. پس از اتمام تیزر بازی Garden Warfare، کارگردان و موسس استودیوی POPCAP، آقای John Vechey با استفاده از لباس و پوشش یک زامبی به روی صحنه می‌آید و پس از توضیحاتی کوتاه درباره پلتفرم‌های مقصد (در اخبار مربوطه در گیمفا مفصل اشاره شد) از آقای Brian Lindley، یکی از سازندگان اصلی این عنوان دعوت کرد تا بر روی سن وارد شود و ادامه صحبت‌ها را داشته باشد. وی حضار را به نمایشی از گیم‌پلی بازی دعوت کرد که به صورت زنده توسط دو نفر انجام گرفت. همانطور که اشاره شده محیط بازی سه بعدی بوده و کاراکترهای موجود در عنوان قبلی را می‌توان به صورت سوم شخص کنترل کرد! سبک بازی را می‌توان اکشن تاکتیکی نامید چون بدون شک بدون هماهنگی، تیم دچار شکست خواهد شد. در طول بازی مبارزه با ۲ باس فایت نیز شاهد بودیم. DISCO و The Gargantuar Zombie که در نسخه دو بعدی نیز وجود داشتند.

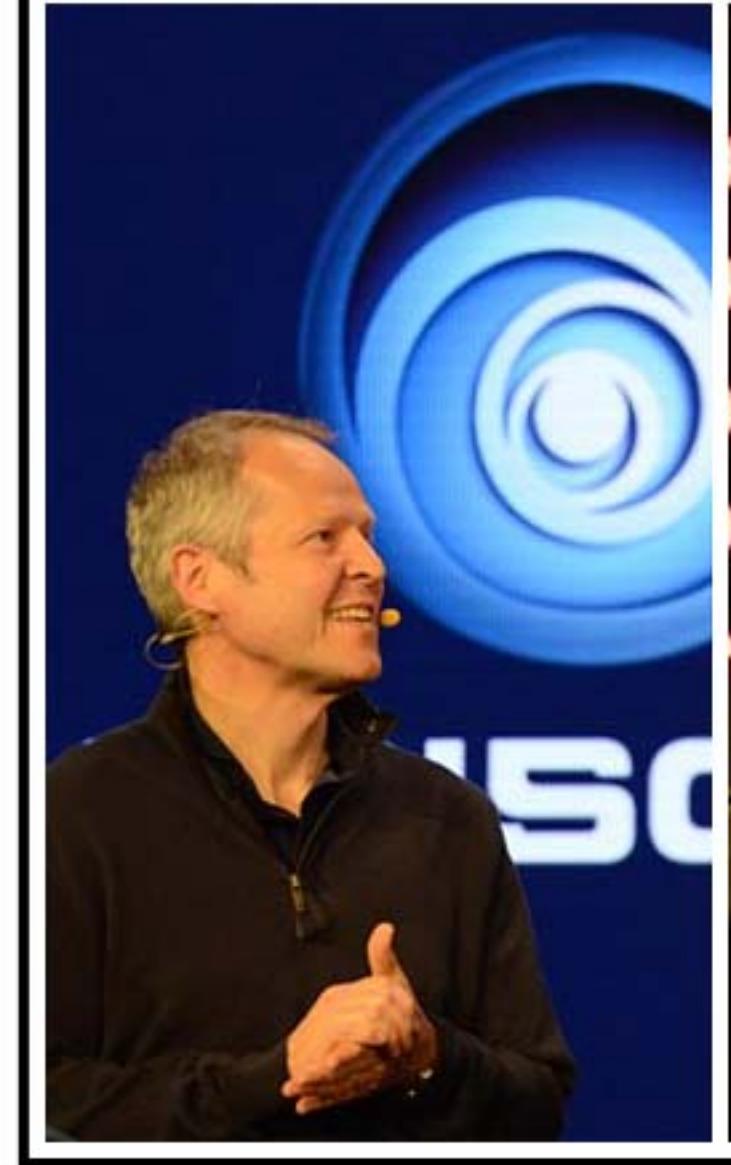
در این بیریتر، چالسی برای ار پا در اوردن باس فایت Plants vs Zombies: Garden Warfare ها دیده نشد. بدون شک اگر بازی园 warfare بازی می داد ولی باید گفت سازندگان بازی زیر کانه عنوان MW را به سخره گرفتند. مسلما طرفداران بازی بتلفیلد از تجربه این عنوان به وجود خواهند آمد. این بازی قابلیت چند نفره و بازی به صورت Local را خواهد داشت.

پس از اتمام تریلر بازی GW، آقای Vince Zampella از استودیوی Respawn وارد صحنه می شود تا Titanfall را معرفی کند. وی گزارشی از نحوه ساخت بازی به نمایش کشید که در این گزارش، عوامل دخیل در ساخت این بازی نیز حضور داشتند. بازی از نظر شخص بندۀ، مخلوطی از عنوان Quake، Crysis و Modern Warfare است. تنها نکته جالب در تسخیر روبات های عظیم الجثه است که بازی باز می باشد کنترل کننده روبات را کشته و خود روبات را تسخیر کند. اینطور که از صحبت های سازندگان بر می آید، اولویت اصلی این بازی بر روی بخش چند

نفره می باشد. پس انتظار نمی رود که با یک داستان مفصل و طولانی همراه باشیم.

پس از این بخش، آقای Frank Gibeau، مدیر بخش تبلیغاتی EA وارد صحنه شد و انجین های انحصاری Ignite و 3 Frosbite را به حضار نشان داد و به صراحة اعلام کرد که بازی های آینده بر روی انجین های مذکور ساخته و پرداخته خواهند شد. وی برای محسور ساختن حضار به نمایش چند ثانیه کوتاه از بازی Star Wars: BattleFront بسته کرد که بر انجین فراسایت ۳ در دست ساخت قرار دارد. پس از اتمام سالن توسط حضار به لزه در آمد.





عکس از احمد عامری

Massive Entertainment Production Nicklas Cederstrom از معرفی، این قرار می‌گیرد. بروی صحنه آمد تا از جزئیات کار، مطالعی را بیان کند. او در اینجا در مورد داستان بازی اذغان دارد در این عنوان، سه هفته از حمله بیولوژیکی و پخش شدن ویروسی مخرب در شهر نیویورک، یک‌گذرد. شما در نقش نیروهای با نام The Division قرار می‌گیرید. نیروهایی که حرمه ای هستند و آخرین امید مردم برای از بین بردن منشا این ویروس، به شمار می‌روند. وی سپس اعلام می‌کند در ادامه، دموی از گیم پلی این عنوان خواهد دید که مستقیماً بر روی کنسول PS4 اجرا خواهد شد. اینجاست که با دیدن اولین نما از گیم پلی این عنوان، هوش از سر خضار درون سالن، می‌برد. بله؛ این یک گیم پلی زنده از این عنوان است که نمایی دیدنی و هیجان برانگیز از نسل بعدی کنسول های خانگی را به نمایش می‌گذارد. به جرات می‌توان گفت با یک عنوان بی‌نقص رو به رو مستیم. سپس شاهد قسمتی از این عنوان شوتر و سیار هیجان انگیز هستیم. در بازی، نقشه بزرگی در اختیاران است که با جستجو در آن، و پیدا کردن محل های درگیری، می‌توانید وارد عمل شوید. البته نباید فراموش کرد این نقشه، به صورت سه بعدی و بدون هیچ تاخیری در بازی و در اطراف اتفاق نشخوارهاد بست. سپس سه شخصیت حاضر در بازی، به سمت ایستگاه پلیسی حرکت می‌کنند که تو سه ایالات متحده آمریکا اشاره دارد.

این ویروس مخرب که از این کشور سرچشمه می‌گیرد، رفته رفته در سرتاسر دنیا پخش می‌شود و باعث می‌شود هزاران نفر جان خود را از دست بدند. توسط چند فرد شرور و مسلح، تسعیر شده است. حال، با یک اکشن خالص رو به رو خواهد شد. استفاده از سلاح هایی با نوآوری های جالب و همچنین تاکتیک های تیمی، جلوه ای خاص به گیم پلی می‌بخشد. البته نباید نقش تکنولوژی های جدید را فراموش کرد. سپس از پاکسازی ایستگاه پلیسی از افراد شرور و آزاد کردن دو پلیس، به بیرون محظوظه ایستگاه حرکت می‌کنید و اینجاست که سورپرازی یویسافت در E3 2013 به پایان می‌رسد.

سبس، این نکته جالب در مورد این دو عنوان، تعاملاتی است که بایکدیگر، از طریق موبایل و کنسول دارند و به دو طرف اجازه می‌دهد تا امتیازات بالا و برقی دیگر از عوامل در بازی را، به اشتراک بگذارند. اما در لحظه ای که حرفة ای Aisha Tyler به پایان رسید، دیگر به نظر زمان اتمام کنفرانس از سوی یویسافت مطبوعاتی این شرکت را در سال گذشته به یاد دارید؟ آیا به یاد دارید یویسافت چگونه با معرفی عنوان Watch Dogs سالن را به آتش کشید؟ باید گفت بازی کردن خواهد بود. وی براین عقیده بود که با قدرت بی‌نظیر نسل بعدی کنسول های خانگی، و تلفیق آن با دنیایی به بزرگی کشور آمریکا، می‌توان تجربه ای تازه را در اختیار علاقه مندان به سکرانتنگی، قرار داد. بعلاوه نباید فراموش کرد کشیده شدن سالن، توسط این شرکت را در سال گذشته به یاد بودم. پس از صحبت های Aisha Tyler در ناگهان Yves Guillemot شاهد حضور که اشارة کردیم، تمرکز بازی بیشتر اینجا بود که وی، با انتشار و البته هیجان، اعلام کرد امسال نیز همانند سال گذشته، در آخر برای شما، یک سورپراز بسیار بزرگ در نظر گرفته ایم؛ یک عنوان RPG و آنلاین. در ادامه، وی از خضار دعوت کرد تا به تماشای ویدئویی معرفی این عنوان بپردازند.

ویدئو، در مورد یک حمله بیولوژیکی به کشور ایالات متحده آمریکا اشاره دارد. اما حال، وقت دیدن یک تریلر هیجان انگیز، از عنوان Watch Dogs است. به جرات می‌توان گفت نمایش اسال WD با اینکه یک تریلر Rayman Legends بود که با نمایش جذابی که داشت، حضار را به هیجان آورد. بعد از اولین عنوان این سری که در ۹۰ میلادی منتشر شد، باید گفت این شخصیت، یکی از خاطره انگیز ترین و بامزه ترین شخصیت های این شرکت است که تاکنون جایگاه خود را میان هوادارانش حفظ کرده است. همانند گذشته، این شرکت اگر به دنیا نیز این شخصیت های شاد و رنگارنگ، کاراکتری هایی بازمه، و گیم پلی متفاوت، دنیای Rayman را تشکیل می‌دهند.

اما مثل اینکه عنوانی خلاقاله و جالب یویسافت که قرار است در این کنفرانس به نمایش گذاشته شوند، پایان ندارند. نمایش بعدی به عنوان موزیکال است. بهله، The Mighty Quest For Epic Tool ترکیبی از RPG و استراتژی است که داستان یک دنیای خیالی را روایت می‌کند که در آن جنگجوها هر کدام برای خود صاحب یک قلعه در آسمانها هستند و باید سعی کنند با حمله به قلعه دیگری، صاحب پول و ثروت شوند. البته تمرکز بازی، بروی المان های Fun (خدنه دار) است؛ همانطور که در تریلر رونمایی از این عنوان، این المان ها به وضوح دیده می‌شوند. اما اگر دقت کنید، متوجه خواهید شد که یویسافت قصد دارد جلوه ای تازه در این سبک را برای مخاطبان خود ارائه دهد و با توجه به قدرت تشخص این کنترلرها، مسلمان با یک JD JD متفاوت را رو به رو خواهیم بود. به گفته Aisha Tyler این عنوان در اکتبر سال جاری، روانه بازار خواهد شد.

حال نکته اینجاست، مگر می‌شود کنفرانس یویسافت برپا باشد، و سخنی از Rabbids به میان نیاید؟ امکان ندارد! باز دیگر این خرگوش های بامزه و بازیگوش با حضور خود در این کنفرانس، طرفداران خود را هیجان زده کردن؛ اما اینبار، آنان را با قالبی تازه خواهیم دید که در قاب تلویزیونا به زودی سری تلویزیونی Rabbids ساخته خواهد شد که نه تنها یک سری کارتونی (TV Show) خواهد بود، بلکه به مخاطبان خود اجازه می‌دهد با تبلت و یا گوشی های همراه خود، در حواله دنیا نمایش داشته باشند. در واقع می‌توان آن را تلقی از یک سری تلویزیونی، و گیم پلی مهیج دانست.

اما حال Assassin's Creed 4: Black Flag است که هواداران خود را بیش از این منتظر نمی‌گذارند، و با نمایشی خیره کننده، سالن را وجود می‌آورد. حال نوبت به Jean Guesdon Jean می‌رسد تا بر روی صحنه بیاید، و از AC4: BF برای مخاطبان مطالعی را بیان کند. وی بیشتر صحبت های خود را به چگونگی ایجاد یک تجربه تازه از ماجراجویی، برای مخاطبان، اختصاص می‌دهد. پیدا کردن گنج ها، شکار، ماموریت های اتفاقی و اضافی، و سیاری موارد دیگر در AC4: BF وجود دارد، که باعث می‌شود تجربه ای تازه از زندگی یک دزد دریایی، به مخاطب منتقل شود. سپس Jean Guesdon صحنه را ترک می‌کند تا سری جدیدی از عنوان Trials معرفی شود. با نمایش در آمدن یک تریلر سیار خلاقاله، دو عنوان Trials Fusion (برای نسل بعدی کنسول ها) و Trials Frontier (برای گوشی های موبایل) این دو عنوان زیبا و سرگرم کننده، معرفی شدند.

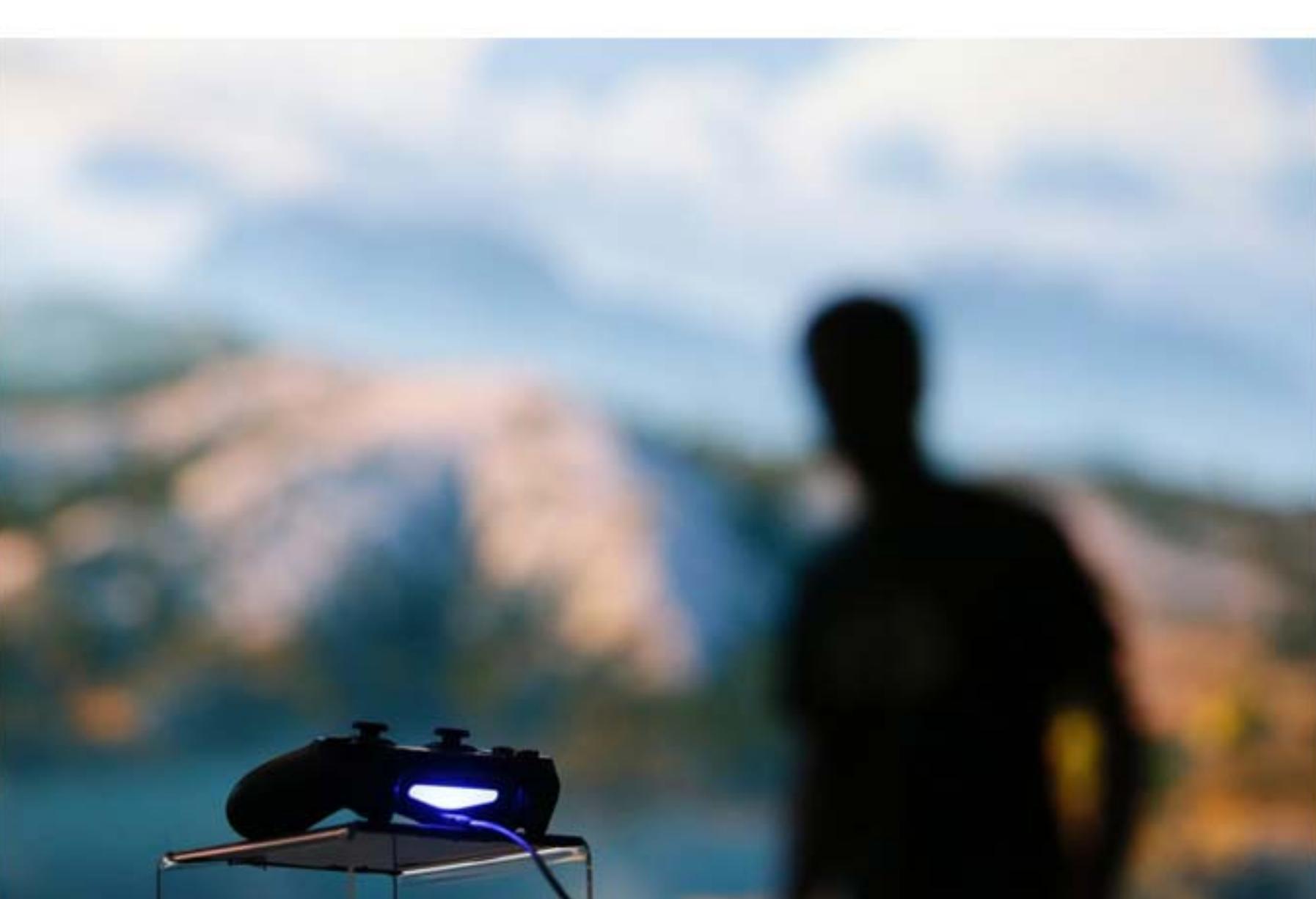
کنفرانس شرکت یوبی سافت بار دیگر در نمایشگاه E3 2013 برگزار شد و همانطور که انتظار می‌رفت، تمرکز این شرکت بروی نسل بعدی کنسول های خانگی بود. کنفرانس با حضور Jerry Cantrell در روحی صحنه شروع شد. وی قطعه ای از Alice in Chains را به اجرا درآورد تا رسم اعنوان Rock AISHA Smith معرفی شد. سپس با حضور AISHA TYLER بر روی صحنه، صحبت‌هایی درمورد اینکه چگونه RS2014 بهترین راه برای آموختن گیتار است، انجام گرفت. در واقع این عنوان بک شیوه ساز گیتار است که بازیاب با آجرها قطعات بازی بروی راندگی، قرار داد. بعلاوه نباید فراموش کرد که اینجاست که بازیاب بازی یویسافت این عنوان می‌یابد. سپس بعد از صحبت های AISHA TYLER وقت آن بود که Splinter Cell: Black List با سه فیش، تجدید دیدار کنند. در تریلر جزئیات خاصی به نمایش در نیامد و بیشتر تمرکز CO-OP بر روی مد های مختلف بازی، و نقش در این عنوان بود.

بعد از دیدن این تریلر اکشن، وقت آن بود تا یکی از بهترین کاراکتر های شرکت Ubisoft در این کنفرانس خودی نشان ندهد؛ بله. این Rayman Legends بود که با نمایش جذابی که داشت، حضار را به هیجان آورد. بعد از اولین عنوان این سری که در دهه ۹۰ میلادی منتشر شد، باید گفت این شخصیت، یکی از خاطره انگیز ترین و بامزه ترین شخصیت های این شرکت است که تاکنون جایگاه خود را میان هوادارانش حفظ کرده است. همانند گذشته، این شرکت اگر به دنیا نیز این شخصیت های شاد و رنگارنگ، کاراکتری هایی بازمه، و گیم پلی متفاوت، دنیای Rayman را تشکیل می‌دهند.

اما مثل اینکه عنوانی خلاقاله و جالب یویسافت که قرار است در این کنفرانس به نمایش گذاشته شوند، پایان ندارند. نمایش بعدی به عنوان مربوط می‌شود. یک عنوان که دنیای خیالی را روایت می‌کند که در آن جنگجوها هر کدام برای خود صاحب یک قلعه در آسمانها هستند و باید سعی کنند با حمله به قلعه دیگری، صاحب پول و ثروت شوند. البته تمرکز بازی، بروی المان های Fun (خدنه دار) است؛ همانطور که در تریلر رونمایی از این عنوان، این المان ها به وضوح دیده می‌شوند. اما اگر دقت کنید، متوجه خواهید شد که یویسافت قصد دارد جلوه ای تازه در این سبک را برای مخاطبان خود ارائه دهد و با توجه به قدرت تشخص این کنترلرها، مسلمان با یک JD JD متفاوت را رو به رو خواهیم بود. به گفته Matt Stone تریلر ساخته خواهد شد. هم اکنون قابل دسترس شوند. البته تمرکز بازی، بروی سرگرم کننده دار (Fun) است؛ همانطور که در تریلر رونمایی از این عنوان، این المان ها به وضوح دیده می‌شوند. اما اگر دقت کنید، متوجه خواهید شد که یویسافت قصد دارد جلوه ای تازه در این سبک را برای مخاطبان خود، عرضه کند. در طی نمایش شرکت هایکر و سوسافت در سال ۲۰۱۲ معرفی شد و تحت نظر شرکت Matt Stone و Trey Parker ساخته خواهد شد. هم اکنون قابل دسترس شوند.

عنوان که گذریست بر داستان شخصیت های سری کارتونی و پرطرفدار South Park: The Stick of Truth، در تعطیلات سال جاری، وارد بازار خواهد شد. البته نباید فراموش کرد کنترلر های حرکتی همانند کینکت نیز در گیم پلی دخیل خواهند بود.

اما دیگر وقت، وقت تمرکز بروی جدیت و در اصل نسل بعد است. با حضور مجدد Aisha Tyler بروی صحنه، وی از Yves Guillemot رئیس کمپانی یویسافت دعوت کرد تا بروی صحنه بیاید و محوریت بحث نسل بعدی در کنفرانس را، به دست بگیرد. حال وقت نمایش یک عنوان راندگی است که بیش از این شایعاتی در مورد آن، به گوش می‌رسید. بالاخره بعد از نمایش در آمدن یک تریلر، عنوان Rantastic که تمرکز یوبی سافت بازی The Crew معرفی شد. یک عنوان Open-World multiplayer بصورت co-op گروهی و سرگرم کننده، معرفی شدند.



پس از آن سوپرایز اصلی برای دارندگان ویتا مشخص میشود که آن عرضه‌ی اپیزود جدید The Walking Dead به همراه باندل مخصوص خود بر PS3 روی این کنسول است. اما بعد ویتا نوبت به میرسد و تریلر های های انحصاری های به طور زنجیر وار پخش میشوند. اول نوبت به The Last of Us میرسد که چند روز پس از کنفرانس عرضه‌ی جهانی میشود (احتمالاً شما تا به حال آن را تمام کرده‌اید!!) و سپس Beyond:two souls و پس از آن Gran turismo 6 با نمایش های خود حاضران در سالن را به وجود می‌آورند. بعد این ها نوبت به بازی Batman Arkham Origins میرسد که با نمایش فوق العاده خود کنفرانس سونی را گرفته کرد. پس از آن اختصاصی این بازی با عنوان Nightfall برای کنسول PS3 میدهد. همچنین این کنسول یک پوسته‌ی اختصاصی از شو های تلویزیونی ۱۹۶۰ هم انحصاراً از این بازی خواهد داشت. بعد از ترتون به سراغ یک بازی مولتی پلتفرم فوق محبوب یعنی GTA V میروند و میگوید تجربه‌ی بازی با آن بر روی PS3 فوق العاده خواهد بود همچنین از باندل این عنوان با قیمت 299\$ نیز رونمایی میشود. همچنین ترتون از هدست پالس سونی که ویژه‌ی بازی فوق محبوب GTA V طراحی شده است نیز رونمایی میکند. بعد از این نوبت به دعوت از Andrew House بر روی استیج میشود و صحبت در خصوص مهترین بخش کنفرانس یعنی PS4 آغاز میشود او در ابتدا بدون هیچ مقدمه‌ای از حاضران دعوت میکند که طراحی کنسول نسل جدید سونی را تماشا کنند و در میان هیاهو و تشویق متند حاضران کنسول PS4 به نمایش در می‌آید. پس از نوبت به آدن مدیر عامل "سونی پیکچرز" بر روی استیج و پرده برداری از امکانات چند رسانه‌ای PS4 است. وی خبر از پشتیبانی بخش های مختلف شرکت Sony Pictures, Sony Music Publishing و Sony ATV Music publishing میدهد. همچنین از سرویسی با نام Video Unlimited که با استفاده از آن میتوان به ۱۵۰۰۰ فیلم و برنامه‌ی و سریال تلویزیونی دسترسی داشت رونمایی میشود و سرویسی مشابه نیز با نام Music unlimited با قابلیت دسترسی به بیش از ۲۰ میلیون آهنگ نیز برای طرفداران PS4 معرفی گردید. پس از آن مدیر کل سونی پیکچرز بر روی صحنه می‌آید و با لهجه‌ای عجیب انگلیسی-ژاپنی که برخی از صحبت‌ها به سختی قابل فهم هستند اعلام میکند که ۴۰ عنوان در استودیوهای این شرکت برای PS4 در دست ساخت هستند که از این بین ۲۰ عنوان در آن ها در همان سال اول عرضه PS4 بر روی این پلتفرم قابل بازی خواهد بود وی ضمن اشاره به اهمیت حضور IP های جدید در صنعت بازی سازی اعلام میکند که ۱۲ عنوان از ۲۰ بازی ای که در سال اول عرضه برای PS4 می‌آیند IP های جدید خواهند و او حاضران را به دیدن یکی از این IP های جدید معرفی میکند. عنوان The order: 1886 است که در استودیو Ready at dawn با همکاری و نظارت استودیو Santa monica ساخته خواهد شد.

بازی ترکیبی از حال و هوای دوران ویکتوریایی با غلطت زیاد تم سایر پانک است که از این نظر به شدت یاد آور عنوان Dishonored است. هیچیزی از سیک بازی در کنفرانس مشخص نشد اما قطعاً بر مبنای مبارزات با اسلحه با موجوداتی عجیب و غریب خواهد بود. سپس یوشیدا بر روی استیج می‌آید و ضمن تمجید از استودیو Ready at dawn به بخاطر عنوانین خوبی که در PSP ساخته شده را به دیدن ۴ تریلر پیش سرهم از بازی های KillZone: Shadow inFamous Second , Fall , Drive Club , Knack میکند که ۳۳ تای اول به عنوان لانچ تایتل کنسول نسل بعدی سونی عرضه خواهند شد و آخری هم در سه ماه ای اول سال ۲۰۱۴ به طور انحصاری برای PS4 خواهد آمد.

اما بعد از این نمایش ها نوبت به نشان دادن به قول یوشیدا دموی فنی از شرکت خوشنام "کواترک دریم" برای نشان دادن قابلیت های PS4 میرسد.

شرکت بزرگ سونی پس از پیروزی مطلقی که با PS1 و PS2 در نسل پیاپی موفق به کسب آن شد هر گز تصور نمکرد که در نسل هفتم غافلگیر شود. اما شرکت مایکروسافت در این نسل کنسول خود موسوم به Xbox 360 را حدوداً ۱۵ سال زودتر از PS3 عرضه کرد و همین غافلگیری و شاید دست کم گرفت حرفی منجر شد مایکروسافت هم جای خود را بین گیمرها باز کند و اختلاف چندین میلیون در فروش نسل گذشته تبدیل به رقبای ملی متی برای جذب مخاطب شود. سونی با درس گرفتن از اشتباه خود در این نسل این بار زودتر از مایکروسافت کنسول نسل جدید خود را معرفی کرد. پس از آن همه منتظر واکنش مایکروسافت بوده اند و سرانجام مایکروسافت در تاریخ ۲۱ می ۲۰۱۳ اقدام به معرفی کنسول خود نمود که تمرکز بیش از حد این مراسم ساعته به قابلیت های جانی موجب افزایش آنی سهام پس از مراسم شد. به نظر راند اول مبارزه را سونی توانسته برنده شود اما راند دوم شاید مهمترین آن باشد که به E3 2013 مربوط نمیشود. باهم کنفرانس باشید که سونی را در نمایشگاه ۲۰۱۳ E3 بررسی میکنیم تا بینیم آن ها در راند دوم مبارزه با مایکروسافت چگونه عمل کرده پس از پخش شدن کلیپی از بازی ها همزمان با آهنگی با نام "عصر جدید خوش آمدید" جک ترتون مرد شماره‌ی یک سرگرمی های شرکت سونی به روی استیج می‌آید و ضمن خوشامد گویی به حاضران در کنفرانس به اینکه که میلیارد ها گیمر در سراسر دنیا وجود دارد اشاره میکند و با ارائه آمار ۲۲۰ میلیونی از گیمران حال حاضر ایالات متحده آمریکا بر اهمیت سیار زیاد سونی در این بازار اشاره میکند. فراموش نکنیم که حتی در هفته های که X360 هم در صدر فروش هفتگی قرار میگرفت کنسول PS3 سونی در اروپا و اکثر نقاط جهان بیشتر فروخته بود و عامل برتری کنسول مایکروسافت فروش فوق العاده اش در آمریکا بود. با این حساب اصلاح جای تعجب ندارد که سونی توجه ویژه ای را در نسل بعد به بازار آمریکا نشان دهد.

پس آقای جک ترتون به سراغ کنسول دستی سونی PS Vita میرود و اشاره میکند که این کنسول در اوایل عمر خود قرار دارد و تنها یک سال از عرضه اش میگذرد و در طول این یک سال بیش از ۱۲۵ بازی برای آن در دسترس است و نزدیک به ۶۵۰ عنوان دیگر از کنسول های PS1 و PSP و PS2 بازی های همراه پلی استیشن برای آن در دسترس است. ترتون ۲۰۱۳ میتواند دستی را دارد ۱۰ بازی برای آن خریداری کرده است و نکته‌ی جالی در خصوص دارندگان کنسول در امریکا میدهد که به طور متوسط هر آمریکایی که این کنسول دستی را یادآوری میکند. وی این عدد را نزدیک میشویم برای خاطر نشان میکند که سازندگان بازی ها به خصوص سازندگان بازی های مستقل و کوچک از ویتا پشتیبانی بیشتری خواهند کرد. باید دید این جهت گیری سونی به سمت بازی های مستقل در ویتا آیا میتواند در رقابت با کنسول محبوب 3DS کارساز شود یا خیر. به خصوص آنکه مخاطبان ویتا اکثراً به دنبال بازی های هارد کور و تجربه‌ی مشابه با کنسول های خانگی هستند. پس از آن ترتون برشخی از بازی هایی که در آینده برای کنسول دستی Batman Arkham City میشوند را نام میرید "Origins,Counter spy,Docky Universe,Killzone Mercenary و Tearaway" که ساخته‌ی جدید بازی سازان خلاق مدیا مولکول است. او ادامه میدهد ما همچنان برخی از عنوانین بزرگ را بر روی ویتا بازسازی کردیم که از جمله‌ی آن میتوان به God of War 1,2, Final Fantasy X و Flower ، x2 که ساخته‌ی قبلی سازندگان عنوان Journey است و Dead Nation اشاره کرد که به زودی عرضه خواهد شد.

www.Gamefa.com + 15

پس از آن نوبت به حمله‌ی اصلی سونی به مایکروسافت می‌شود و جک ترتوون با عنوان اینکه سونی هیچ محدودیتی برای بازی‌های دست دوم قاتل نیست سالن را منفجر می‌کند و تیر خلاص هم عنوان این مسئله است که برای بازی آف‌لاین با PS4 هیچ نیازی به آنلاین بودن نیست. انقدر صدای هیاهو و تشویق زیاد می‌شود که ترتوون نمی‌تواند صحبتی انجام دهد در این میان حتی عده‌ای زیادی نام سونی را فریاد می‌زنند. ترتوون طعنه‌ی مستقیمی به مایکروسافت نمی‌زند و می‌گوید اگر بعد از ۲۴ ساعت به اینترنت متصل نشید هم PS4 بازی شما را قطع نمی‌کند! پس از آن او ضمن توضیحاتی درخصوص PSN اعلام می‌کند که اکانت‌های PS در نسل فعلی قابل انتقال به نسل هشتم کنسول‌های سونی نیز خواهد بود.

برای تنفس میان خبرهای خوب هم که شده ترتوون ضمن تمجید از کمپانی "بانجی" و "اکتی ویژن" دعوت به دیدن اولین تریلر گیمبلی از بازی می‌کند. بعد از این‌ها آقای house "JOURNEY" و اشاره کرد. این بار نوبت به صحبت "بیرون جیمز" ستاره‌ی بی بی‌سیکلاب بددهد. این بار "بتردا" هم در کنفرانس سونی سهمی دارد و با انتشار تریلر کوتاهی اعلام می‌کند که عنوان Gaikai Elder scrolls online در بهار ۲۰۱۴ بر روی PS4 عرضه خواهد شد و بعد از نمایش کوتاه mad max از استدیو آوالنج باز هم نوبت به آمدن جک ترتوون و لحظات حساس کنفرانس می‌شود وی عنوان می‌کند که هم اکنون ۱۴۰ بازی در استدیو‌های مختلف برای PS4 در حال ساخت است که از این تعداد ۴۰ عنوان دارای محتواهای انحصاری برای ایرانیان رویایی بیش نخواهد بود و برای اینکه خیلی اذیت نشویم به سرعت از این مورد می‌گذریم!

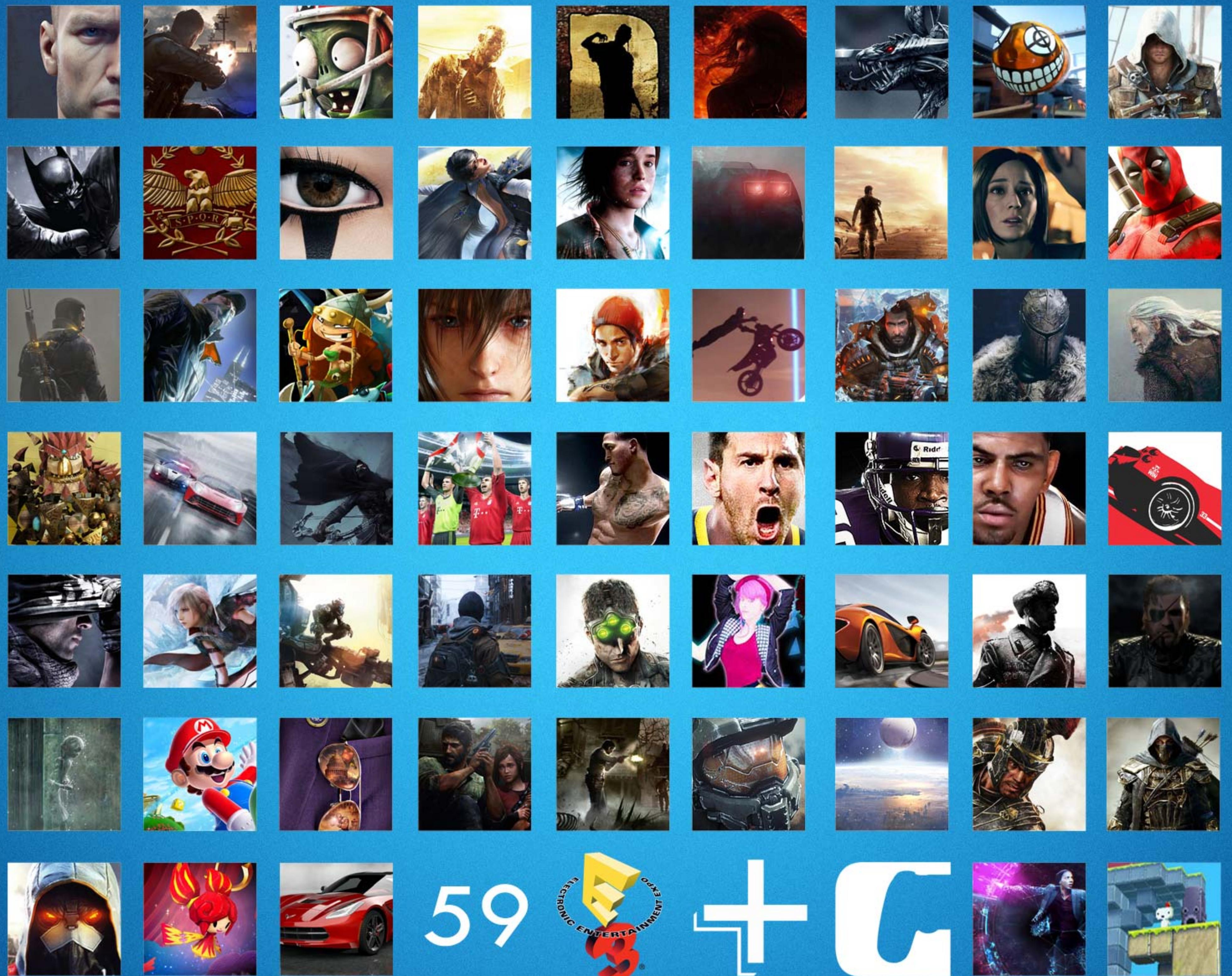
و اینجاست که یکی دیگر از برگ‌های برنده سونی رو می‌شود و آن چیزی نیست جز قیمت PS4 که ۳۹۹ دلار در آمریکا، ۳۹۹ یورو در اروپا و ۳۴۹ پوند در بریتانیا خواهد بود.

"دیسنی" در اول تریلر با وجود می‌آیند. به این بازی نسخه‌ی سوم بازی فوق العاده‌ی Kingdom hearts خواهد بود که برای PS4 عرضه خواهد شد. البته بعد از کنفرانس خبر رسید که انحصاری نخواهد بود.

از این سری بازسازی Kingdom Heart's HD remix ۱.۵ نیز برای PS3 عرضه می‌شود. همچنین قرار است که عنوان ۱۴ final fantsay به طور انحصاری برای PS3 و PS4 عرضه شود. بعد از آن هم نمایش Assassin's Creed IV:Black Flag میرسد که بهتر است در میان این همه بازی خوب سخنی از آن به میان نیاوریم. اما درست پس از آن یکی دیگر از بازی‌های بی‌بی‌سیکلاب Watch Dogs نمایش خیره کننده‌ای را برای حاضران انجام میدهد. بعد از این‌ها نوبت به "بیرون جیمز" ستاره‌ی بی بی‌سیکلاب می‌شود در بددهد. این بار "بتردا" هم در کنفرانس سونی در حالي که او کلاً راپنی حرف می‌زنند حاضران را دعوت به دیدن عنوان جدید شرکت می‌کند. از همان اول مشخص است که بایک نسخه از فاینال فانتزی طرف هستیم. میان پرده‌های عالی است اما فضای گیم پلی چنگی که دل نمی‌زند و قطعاً طرفداران اصیل این سری را بیش از پیش نا امید خواهد کرد. با پایان تریلر متوجه می‌شویم که با Final fantasy XV طرف هستیم. پس از باز هم دعوت به دیدن یک تریلر کوتاه دیگر از این شرکت می‌شویم. حاضران با دیدن لوگوی

Playstation همکاری خواهند کرد می‌پردازد، بازی جالب don't starve که کپی پیست عنوان mercenary king است. و بعد از octodad که با استقبال حاضران روپرتو و می‌شود و پس از آن secret ponchos و چندین عنوان مستقل دیگر که صحبت راجع به این عنوانین جالب از حوصله‌ی این مطلب خارج است. اما به اعتقاد من بهترین سوپرایز بخش بازی‌های مستقل معرفی بازسازی HD عنوان بینظیر Oddworld از کنسول اول سونی یعنی PS1 است. بعد از Adam boyes به سراغ سوپرایز بسیار جالبی می‌رود. او اعلام می‌کند که عنوان Diablo III که هم بر روی PS4 و هم بر روی PS3 عرضه می‌شود دارای محظوهای اخلاقی جالبی برای طرفداران عنوان‌های شرکت سونی است که از جمله‌ی آن می‌توان به "طلسم انکشتر دریک" از سری آنچارتد، شانه بند از بازی JOURNEY" و اشاره کرد. این بار نوبت به صحبت مدیر اسکوثر اینیکس در یک پیام ویدئویی می‌شود در حالی که او کلاً راپنی حرف می‌زنند حاضران را دعوت به دیدن عنوان جدید شرکت می‌کند. از همان اول مشخص است که بایک نسخه از فاینال فانتزی طرف هستیم. میان پرده‌های عالی است اما فضای گیم پلی چنگی که دل نمی‌زند و قطعاً طرفداران اصیل این سری را بیش از پیش نا امید خواهد کرد. با پایان تریلر متوجه می‌شویم که با Final fantasy XV طرف هستیم. پس از باز هم دعوت به دیدن یک تریلر کوتاه دیگر از این شرکت می‌شویم. حاضران با دیدن لوگوی





59 



[www.Gamefa.com](http://www.Gamefa.com)

عماد عامری

### Fantasia: Music Evolved

در چند سال اخیر، شاید خیلی ها استودیو Harmonix را با عنوانی همچون Guitar Hero می شناختند. اما چند وقتی می شود که این استودیو به دنبال خلق تنواین جدید با خلاقیت های بی نظیری است. خوشبختانه این استودیو را می توان یکی از خلاق ترین استودیوهای در استفاده از توانایی های کینکت دانست، زیرا قرار است با ساخت عنوان Fantasia: Music Evolved این جلوه ای دیگر از قابلیت های کینکت را به نمایش پیگذارد. عنوان Fantasia: Music Evolved در اینجا معرفی شد، الهام گرفته است، اما در اینجا موسیقی است که نقش محور اصلی در بازی را ایفا می کند. در بازی، بازیار قادر خواهد بود تا جریان موسیقی را با استفاده از سنسور حرکتی کینکت جایه جا کند. همچنین قادر است تا قسمت های مختلف موسیقی را به جریان اصلی اضافه کند و در کل، با دستان خود جریان را هدایت کند. البته بسته به نوع موسیقی، حرکات جریان نیز متفاوت خواهند بود. این جریان، به شما این اجازه را می دهد که حرکت را به شخصه کنترل کنید و از هیجان سازندگان در بازی بخش Multiplayer تیز وجود خواهد داشت و قادر خواهد بود به صورت دو نفره در یک محیط به بازی کردن پردازید. یکی دیگر از نکاتی که در مورد Fantasia: Music Evolved به چشم می خورد، محیط های بازی است که رنگارنگ و جذاب طراحی شده اند. البته طراحی هر مرحله، با آهنگی که در حال پخش است همخوانی دارد. در واقع باید گفت بازی، گیم پلی همانند عنوان Child of EDEN دارد اما برخلاف این عنوان که می بایست نور را به همراه موسیقی در یک خط قرار می دادیم، در اینجا می توانید موسیقی را در مسیر دلخواه خود قرار دهید و حتی موسیقی و شکل های ظاهری مختلفی برای محیط بازی خود خلق کنید. اما از آنچه باید که موسیقی محور اصلی این عنوان است، می بایست به بهترین نحو در بازی گنجانده شود. سازندگان تا کنون خبر از قرار گرفتن موسیقی های تلفیقی زیادی در بازی وجود دارد که DJ آنها به صورت اختصاصی برای این عنوان ساخته اند؛ زیرا پیش از های آنها به توجه داشت که این عنوان، یک کار موزیکال است و باید به این هر چیز باید توجه داشت. این عنوان، یک کار موزیکال است و باید به این المان در بازی نکاهی خاص شود. این عنوان موزیکال و زیبا در سال ۲۰۱۴ روانه بازار خواهد شد.



■ بهزاد شعبانی

### Assassin's Creed IV: Black Flag

خوبشخانه یا متسافنه سری بازی های Assassin's Creed جهت عرضه ی سالانه برنامه ریزی شده اند. شاید این خیلی خوبشند باشد که می توانیم هر سال یک AC را بازی کنیم، اما همه چیز بر ورق مراد نیست. به عقیده ی سپاری دیگر گیم پلی و فضاسازی های این بازی به مرز تکرار رسیده اند. حتی تغییرات وسیعی که در نسخه ی سوم صورت گرفت نتوانست این فرانچایز را از این مرز دور کند. چیزی که سازندگان برای Assassin's Creed IV: Black Flag در نظر دارند این است که بازی دیگر این بازی را به اوج برگرداند و تکرار را برای این فرانچایز بی معنی کند. چند هفته پیش از E3 2013 یعنی سافت اعلام کرد که دیگر با یک AC خسته کننده مواجه نمی شویم. آیا واقعاً همین طور خواهد بود؟ اجازه دهد نگاهی به نمایش این بازی در E3 امسال داشته باشیم. اولین تریلر که طی کنفرانس Ubisoft از این بازی به نمایش درآمد، یک سینماتیک زیبا به مدت چهار دقیقه بود. شاید در نگاه اول این ویدئو یک سینماتیک از Assassin's Creed و یک مقدمه ی داستانی باشد اما درون این ویدئو، شخصیت ادوارد کنوی (Edward Kenway) قرار دارد. اولین چیزی که این تریلر به ما می گوید شخصیت ادوارد است که در کنار آن نوشیدنی ها، قصد دارد کارکتری در خور یک دزد دریایی را به ما معرفی کند و تنها چند دقیقه ی بعد هم شاهد قهرمان بازی های ادوارد هستیم. حقیقت این است که ادوارد دقیقاً همان کسی است که می توان با صراحت او را یک اساسین نامید؛ یک دزد دریایی خونسرد که خوبی راحت آدم می کشد و علی رغم شغلش، یک قهرمان است. نکته بعدی هم فضاسازی بازی است که سعی دارد با به رخ کشیدن زمینه های شرقی از آن چه که در نسخه های قبل دیدیم فاصله بگیرد. اما برسیم به نبرد های دریایی پخته تر خواهد بود؛ شخصیت های مهم تری را در این نبرد ها ملاقات می کنیم تا دیگر این بخش به نظر حائز اهمیت در AC، در جایگاه مراحل فرعی قرار نگیرد. به دومن تریلر این بازی می رسیم که در همین کنفرانس به نمایش گذاشته شد. تریلری از گیم پلی بازی با موسیقی زیبا. آن چه که از اکشن و سکویازی های AC دیدیم، نوآوری خاصی را به نمایش نمی گذارد؛ اما شاید بتوان در بخش سکویازی با در دست داشتن بنایی متفاوت، حال و هوای جدید تری را تجربه کرد که باز هم سعی در بهبود فضاسازی ها دارد.

نورپردازی AC IV Black Flag در شب واقعاً چشم نواز است. به خصوص اگر ریزش باران را هم در کنارش قرار دهیم، با آن وسعتی که سازندگان و عده داده اند، به گرافیکی درخور یک بازی نسل هشتمی خواهیم رسید. به هر حال قسمت چهارم هم یک Assassin's Creed است و نمی توان انتظار پیشتری از تغییرات داشت. همچنین تحسین تحسین جالب توجه حضار، قبل و بعد نمایش این دو ویدئو از سایر نکات قابل ذکر نمایش IV AC در E3 امسال بود.

نام استديو Insomniac همواره با شركت سونی عجین شده است و اکثر ما آنان را با عنوانيني چون Ratchet&Clank Resistance و Second-Party در E3 2013 رخ داد و اتفاق اين ديوانگي در بازي SUNSET OVERDRIVE هم تماملا مشهود است. طبق گفته هي آقاي Ted Price از استديو Insomniac اين بازي يك شوت محيط باز خواهد بود که به شدت در تعامل با بازيکنان اين بازي خواهد بود به طوري که بازيکنندگان با ساختن سلاح ها و چالش های جدید تجربه هي جدید را بازي رقم خواهند زد. با اين اوصاف SUNSET OVERDRIVE فقط يك شوت محيط باز نخواهد بود و دنياي زنده با المان هاي نقش آفريني خواهد داشت. آنطور که از اولين و تهانمايش بازي تاکتون مشخص است گرافيك كارتوني و شاد بازي است که البتا چشم نواز هم هست. البتا اين نوع گرافيك دليلي بر هاردكور نبودن بازي نیست. فضای بازي به شدت ديوانه وار است و ترکيب حرکات پارکور شخصيت اصلی با موزيك هارد راک بازي هم بر اين حس افزاون کرده است. دشمنان شما در بازي موجوداتي عجبي و غريب اند و در نمايش او ليه بازي فقط همین يك نوع دشمن به نمايش در آمد است. اما چيزی که در صحبت هاي آقاي Ted Price از استديو Insomniac هم اشاره شد ترکيب و ساخت سلاح هاي مختلف در بازي است که ميتواند بسيار هيجان انگيز باشد. در SUNSET OVERDRIVE ترکيب هر چيزی ميتواند يك سلاح باشد از ترکيب کمان با صفحه هاي گرامافون گرفته تا ترکيب کردن يك نوشابه انرژي زا با يك شاتگان و ساختن يك مرگبار از آن. البتا شما در بازي تنها نیستيد و آنطور که معلوم است از کمک دوستان خود که از قضا آن ها هم کمي ديوانه (!) هستند بهره ميگيريد. باید دید آيا چرخش ۱۸۰ درجه اي Insomniac از سونی به سمت مایکروسافت فرجام خوبی خواهد داشت یا خير؟ اما باید دید Insomniac چقدر در پياده سازی اين ايده هي خوب موفق عمل خواهد کرد.

## حسن ناظر مظفري

## Dragon Age III: Inquisition

بازي هاي نقش آفريني يا ساخته نمي شوند يا آگر هم بشوند در نوع خود موفق خواهند بود، اين فرنچايز نيز از اين دست جدا نبوده و تا کتون تو استه طرفداران زيادي نسبت خود کند. EA رسما تاييد کرده که اين بازي قسم سوم از اين فرنچايز نیست اما به وسعت يك قسمت جديد از بازي خواهد بود، در E3 2013 امسال چيز زيادي از بازي منتشر نشد و سوالات بعيي جواب زيادي بر جاي گذاشت. اين عنوان در يك دنياي Open-World و مبنطي بر داستان با کاراکتر هاي بسيار پيچide و تاثير بسراي انتخاب ها و تصميمات بازيکن و مبارزات پرت و تاب رخ مي دهد، بازيکنان با قدرت هاي مختلفي که در اختيارشان قرار گرفته باید مسیر خود را يافته و عصر ازدها را به کل تغيير دهن. سازنده هي بازي BioWare سعى در اين داشته تا بازيکن بتواند با محيط اطراف تعامل نزديکي داشته باشد در حالی که دنياي تدا در اطرافتan نیست و نابود مي شود تا هيلولا ها و ازدها ها را به ترس و داريد. بازي برای کنسول هاي نسل حاضر عرضه مي شود و طبعتا به مانند عنوانين قبلی خود طرفداران را ييش از پيش راضي مي کند.

## عادل نريماني

## Castlevania : Lord of Shadow II

پس موقعيت نسخه نخست Castlevania : Lord Of Shadow و استقبال خوب مخاطبان و متقدان از اين بازي ، کونامي ساخت دومين نسخه از اين عنوان را در E3 2012 تاييد کرد. کونامي در كنفرانس ضبط شده هي خود برای 2013 E3 توضيحات زيادي در مورد هدف آن ها برای ساخت يك عنوان بزرگ ، همراه با پيشرفت تحسين برانگيز نسبت به نسخه اول بازي داد.

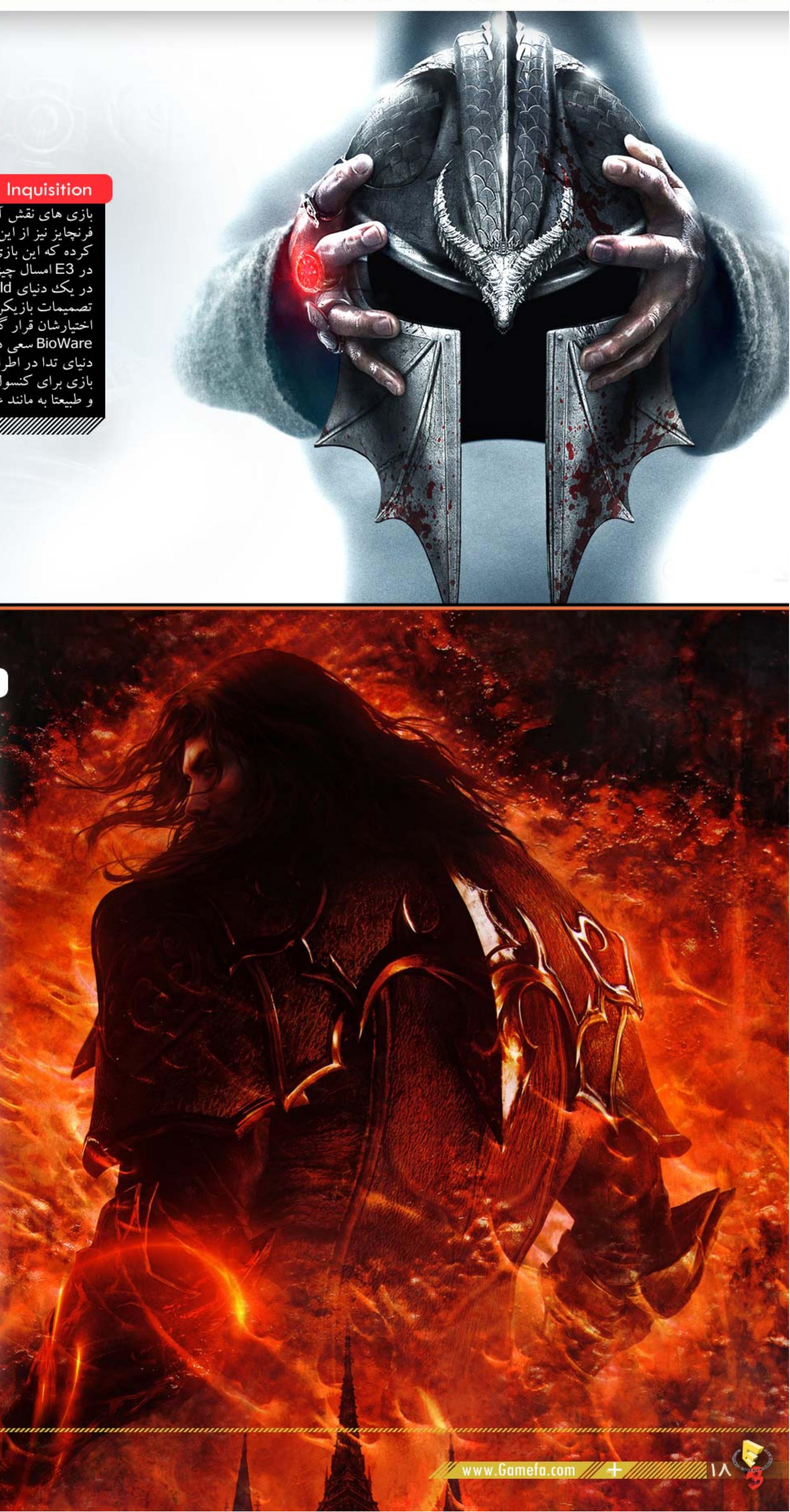
Dave Cox رئيس استديو هاي اروپائي کونامي و تهيه کننده اجرایي اين بازي ، بيان کرد که هدف آن ها در پروسه توليد اين بازي ، خلق عنوانی کامل در بخش گيم يلي ، همراه با پرداختن به جزئيات زندگي يك خون آشام است. آن ها در يافتن که داستان دراكولا هيچ به طور درست تعريف نشده و هيچگاه بدین صورت شخصيت دراكولا در ک نشده است. در اين بازي ما شاهد روند تبديل شدن شخصيت بازي به دراكولا خواهيم بود و بيشش بهتر و شخصيت پردازی بيشتری را از اين کار کتر محظوظ شاهد خواهيم بود.

ما دراكولا را ييش از آنكه تاريکي وجود وي را فرا بگيرد ، مشاهده خواهيم کرد و بازي از اکثر وجه ها بسيار شبيه به نسخه پيشين خواهد بود اما سازندگان تلاش می کنند تا تغيرات مثبت زيادي را در بخش هاي گرافيك و گيم پلي بازي خلق کنند.

در LOS2 داستان بازي سپيار تاريک تر و جذاب تر از نسخه اول خواهد بود. در گيم پلي بازي ۳ قabilite جديده به شخصيت اصلی و محظوظ بازي يعني دراكولا اضافه شده است. مانند نسخه پيشين دشمنان دارای سپر و زره و محافظه هاي هستند که کار شما را برای مبارزه با آن ها ، هر چه دشوار تر مي کند و شما بايستي با آز بين بردن اين موانع و استفاده از نقاط ضعف دشمنان خود ، آن ها را از پايان در ياوريد. شما مي توانيد در مبارزات خود تنها از قدرت هاي شمشيريان و يا ديگر جادوه ها و يا ترکيي از هر دو بخش استفاده کنيد و اين تنها به شيوه مورد علاقه شما در به انجام رساندن اين بازي بستگي خواهد داشت. در اين قسمت مبارزات بيشتر نياز به تفكير و داشتن استراتژي و دفاع و حمله به موقع خواهد داشت ، در غير اين صورت به آسانی مغلوب حریف خود خواهد شد.

قسمت دوم ارياب سايه ها با دومين نسخه مотор Mercury Engine ساخته شده و از بهبود هاي زيادي را در خود دиде است. هدف از تغيير مotor برای اين نسخه ، بهبود گيم پلي و خلق گيم پلي اى ارگانيك و همچنین پويابوده است. در اين قسمت شما آزادانه خواهيد توانست در سراسر جهان بازي به گشت و گذار و اكتشاف پردازيد ، مي توانيد بدون هيچ گونه لودينگ و به صورت بسيار ارگانيك و طبيعي در محيط بازي جست و جو کنيد. شما در اين بازي علاوه بر مبارزات و سکو بازي ، با قabilite ها و ويزكي هاي جديدي رو به رو خواهيد بود و احساس خواهيد کرد که شما نيز جزئي از جهان بازي خواهيد بود.

Castlevania:Lord Of Shadow زمستان ۲۰۱۳ برای سه پلتفرم معمول منتشر ميشود.



اند که مدتی پیش، شرکت بزرگ Capcom قول یک سوپرایز بزرگ به طرفدارن بازی های زامبی کشی را داد و اکثر رسانه های خبری مربوط به حوزه بازی های رایانه ای در این فکر فرو رفته بودند که این سوپرایز چه میتواند باشد؟ جواب این سوال را جاش بریجز و مایک جوتز در طی کنفرانس بزرگ شرکت مايكروسافت در E3 امسال پاسخ داده شد. این سوپرایز همان شماره سوم سری بازی های Dead Rising میباشد که داستان مکانیکی به نام Nick Ramos را روایت میکند که در باز گشت به شهر، خانه خود را مهمنان هزاران زامبی میبیند. این بازی با تفاوت هایی اساسی نسبت به عنوانی گذشته بصورت انحصاری برای کنسول XBOX ONE عرضه میشود. فضا و حال و هوای بازی کاملاً از آن محیط های سرسته و مجلل گذشته فاصله گرفته و وارد محیط های شهری بزرگ و جابجایی درون شهری شده است. به لطف موتور گرافیکی جدید تور پردازی ها فوق العاده پیشرفت کرده و تکنیک های لاتینگ و HDR به خوبی چشمان شما را نوازش میدهند. جزئیات محیط و تعداد زامبی ها در هر لوکیشن به طرز قابل محسوسی افزایش یافته اند. و فریم بازی در رزوولوشن بالا به خوبی در مقدار مطلوب حفظ شده و همه این ویژگی ها با استفاده از قدرت ساخت افزاری مناسب و بالای کنسول جدید شرکت مايكروسافت "XBOX ONE" مهیا میشود. نکته ای که بیش از همه جلب توجه میکند فضای حاکم بر بازی است که مقداری رنگ و بوی ترس به خود گرفته و دیگر با خیالی آسوده نیمتوانید میان سیل عظیم زامبی ها ترد کنید. در ابتدای نمایش نیک را با آچاری درد دست میبینم که حاکمی از عزم راسخ او برابر نابودی زامبی های و فرار از شهر است. او در میانه این راه باید به خانه امن برسد تا بتواند برای لحظاتی در آرامش باشد. نکته دیگر پردازش سریع بازی بود که در جابجایی های بین دو نقطه متفاوت از شهر هیچ گونه لودینگ و تاخیری مشاهده نمیشود و این تجربه بازی هایی و آن هم در این میزان استرس پشت صفحات بارگذاری متظر بماند. سیستم اسلحه سازی و ترکیب سلاح های بازی به طرز چشم گیری ارتقا یافته میکند. هیچ گیمری دوست ندارد در چنین بازی هایی و آن هم در این میزان استرس پشت صفحات نیک در این نمایش به درون ساختمانی تاریک میفت و تصویبی محیط چیره شود و هم زامبی های موجود در ساختمان را از بین ببرد. سپس او در ادامه راهش به خانه امن آتش تیر باز خود را بر روی زامبی هایی که اتوبان را ستدود کرده اند میگشاید و آن ها را به در ک و واصل میکند. همچنین در نمایش دیده شد که شما میتوانید برای تردد در سطح نقشه بازی از خودروهای رها شده در سطح شهر استفاده کنید و در سر راه خود زامبی های اضافی را زیر چرخ های خودرو تان له کنید! البته زامبی ها هم همچنان برای شما در درس ساز شده و با تجمع بر سقف خود و در های آن سعی میکنند شما را به بیرون کشیده و در پارتی مردگان شرکت دهند! این بازی به خوبی از ویژگی های اسمارت گلس کنسول مايكروسافت پشتیبانی میکند و نیک با استفاده از صفحه لمسی توانست نیروی کمکی درخواست کند و بارانی از بمب های مختلف را بر سر زامبی ها بريزد.

بهبود داستان و گرافیک بازی و همچنین افزایش فریم ریت و از بین بردن لودینگ های طولانی مزده تجربه بهترین Dead Rising ساخته شده تا حال را میدهد.



## حمیدرضا نعیمی

## Dying Light

در طول مراسم E3 بازی Warner Bros Dying Light توسط Techland رونمایی شد. این بازی یک عنوان اول شخص می باشد که در ژانر ترسناک و اکشن منتشر خواهد شد. این بازی توسط استودیو Techland ساخته می شود. ما با یک

جهان آزاد رو به رو خواهیم شد! جایی که برای بقا در آن باید به گشت و گذار برای پیدا کردن غذا پردازیم. نکته ای اصلی بازی یادمان نزود زامبی ها. زامبی هایی که امروزه در بازی های ویدئویی با آن ها بیشتر سر و کار داریم. یکی از راه های بقا در این دنیای سرد و خشن ارتقا اسلحه هاست. ارتقا اسلحه های یکی از نکات مهم است که باید در طول روز اسلحه خود را ارتقا دهید و غذا پیدا کنید و یک پناهگاه خوب برای ماندن در آن. چون شب جایی

برای شما در دنیای بیرون نخواهد بود. زامبی ها فقط بعد از غروب آفتاب در بازی دیده میشوند. در بازی چرخه ای شبانه روزی وجود دارد که بیشتر جنبه ای مدیریتی دارد. در روز ها به دنبال متابع بگرد و شب ها از آن استفاده کن! یکی دیگر از راه های بقا عامله های وسایلی که در طول روز جمع میکنید با وسایل دیگری که افراد دارند است. اما باید به انسان های دیگر که هنوز زنده ماندن اعتناد کرد چون آنها چیزی برای از دست دادن ندارند و تنها امید شان زنده ماندن در میان زامبی هایی است که خود بیدانند روزی یکی از آنها

خواهد شد. تریلر به نمایش در آمدۀ در E3 سه مرد در حال فرار از دست زامبیان را شان میدهد که با مشکلات زیادی رو به رو میشوند و هواپیمایی را نشان میدهد که بسته ای را به زمین می اندازد که به نظر محموله ای است که این سه مرد منتظر آن بوده اند. متسافرانه گیم پلی بازی به نمایش در تیامد و چند اسکرین شات از بازی به نمایش در آمد که می توان با توجه به آن پی برد که ما با یک بازی بسیار خشن رو به رو هستیم. بازی در یک شهر بزرگ (هنوز اسمی از شهری که این واقعی رخ میدهد به بیرون درز نکرده است) و نیمه خراب اتفاق می افتد که مرا یاد سریال The Walking Dead می اندازد. با توجه به گفته های سازنده ای بازی در بازی اسلحه های فراوانی وجود دارد که شما میتوانید بیشتر آنها را از انسان های دیگر بخوبی بگیرید یا در گوشش های از شهر به دنبال آنها بگردید. سازنده های بازی های اینجا انتظار می روود که در بازی بتوان از این مانع های مختلف استفاده کرد. باید منتظر ماند و دید که Techland چه نوآوری هایی را در بازی آورده است و داستان بازی از چه قرار است و راز این شهر و زامبی های آن چیست.

## حمیدرضا نعیمی

## Plants Vs Zombies: Garden Warfare

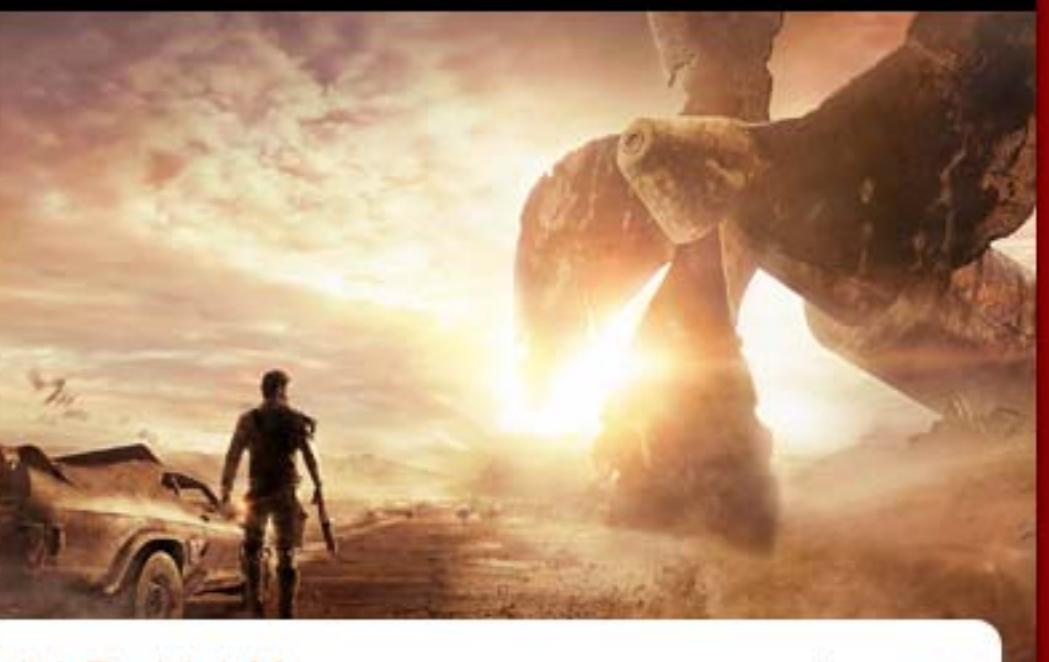
این بازی توسط آقای John Vechey موسس و کارگردان استودیو POPCAP در ابتدای کنفرانس EA از توضیحات کوتاه ایشان دو گیمپ را فراخواند تا این بازی را به صورت زنده اجرا کنند. خود یک تفاوت بزرگ دارد و آن سه بعدی شدن بازی است. این نسخه یک اکشن سوم شخص به تمام معناست. شما در نقش گل هایی ظاهر میشوید که وظفه ای شما حفاظت از باعچه در مقابل زامبی هایی است که میخواهند باعچه ای شما را نابود کنند. در مدت کمی که گیم پلی بازی به نمایش مردم در آمد دو باس نیز مشاهده شد پس این نوید را میتوان داد که در بازی باس های فراوانی وجود خواهند داشت. اما متسافرانه برای از بین بردن باس ها چالش زیادی دیده نشد. شخصیت های بازی میتوانند پرواز کنند از زیر خاک حمله کنند و یا گلستان های دیگر را تسخیر کنند تا بتوانند زامبی ها را شکست دهند. فلفل قرمز در PVZ حکم نارنجک در COD را دارد و بازیگار یک زیادی بلند میشود و جای تیر شما بر روی زمین می ماند. در بعضی مواقع می توان به جای تیر زدن به زامبی های را خورد! در بازی شخصیتی وجود دارد که با زبان خود زامبی ها را به سمت خود می کشد و آن ها را میخورد. در بازی شخصیت های مختلفی وجود دارد که شما می توانید هر یک از آن ها را که خواستید انتخاب کنید. محیط بازی بسیار بزرگ است و بازیگار آزادی عمل بسیار زیادی را در بازی دارد. محيط بازی در باعچه ای بزرگ خانه ای است که مورد حمله ای زامبی ها قرار گرفته است. این باعچه حال و هوای هالووین را دارد و کدو های خندان در تمام مناطق باعچه دیده میشوند. درخت های خشکیده و چمن های بی رنگ نیز در بازی وجود دارند.

شاید کمتر بازی از کمپانی EA سراغ داشته باشد که گرافیک ضعیفی داشته باشد. PVZ نیز از این قاعده مستثنی نیست و باز هم یک گرافیک زیبا و چشم نواز را در PVZ مشاهده میکنیم. طراحی شخصیت ها و محیط باعچه و گل و گیاهان به بهترین نحو ممکن صورت گرفته است.

در کل میتوان گفت که این بازی نمایش خوبی را در نمایشگاه E3 داشت و خیلی ها را به این بازی امیدوار کرد. میتواند با کنار هم گذاشتن یک گیم پلی خوب و گرافیکی چشم نواز و داستانی با چالش های فراوان یک بازی بی نقص و لذت بخش را منتشر کند و هم میتواند بر عکس این قصه را عمل کند و منفور تر نیز شود.



Battlefield نامی است که نزدیک به دو سال پیش در کشورمان به شدت سر زبانها افتاده بود. BF یکی از بهترین سری بازی های شوتر در تاریخ بازیهای کامپیوتری است و بازی بسیار پر طرفداری هم میباشد که چند ماه پیش نسخه ۴ جدید این بازی با نام Battlefield 4 معرفی شد و در همان اندای معرفی بازی شرکت خوش ذوق Dice برای تشنۀ تر کردن طرفداران بازیهای شوتر نمایشی برای بازی در نظر گرفت که تحسین هر کسی را برمی انگیخت و مجاب به این می کرد که برای دیدن نمایش بعدی بازی صبرش کمتر شود. نمایش بازی را در E3 در یک کلام میتوان تعریف کرد: شفقت انجیز!! نمایش بازی چه بخش Single Player شیخ بخش EA که در کنفرانس های Microsoft و EA Multiplayer میباشد. بازی شدند فوق العاده بود و شاید با کمی پیشتر دیدن آنها بفهمیم شاید فقط کلمه ی شگفت انجیز هم نتواند به طور کامل این بازی را توصیف کند. این بار هم مثل اکثر بازیهای شوتر نظامی در نقش سربازان آمریکایی ظاهر میشوند ولی برخلاف نسخه ۳ سوم که بازی در خاور میانه جریان داشت بازی بیشتر در خاور دور و در کشور چین جریان دارد و دشمنان در بازی ارتش چین هستند و هدف شکاندن آنهاست! با توجه به تریلری که مربوط به بخش Single Player بازی بود و ابتدا در کشتی بود و بعد به نبرد دریابی می انجامید میتوان انتظار داشت که این بار بخش SP بسیار بهتر و پر محوتاتری در انتظار ما باشد و بتوان آن را نطقه ی قوت بازی دانست چون در نسخه ۴ قلی بازی بخش SP در مقابل بخش Multiplayer فوق العاده قوی آن خیلی حرفی برای گفتن نداشت. شاید کسی فکر کند که بتوان آن را نمیکرد که در کنفرانس EA برای بخش MP نسخه ۴ سوم بازی هم بهتر برای این نسخه استفاده کرد ولی Dice با نمایشی که در کنفرانس EA برای بخش MP بازی به راه انداخته بود همه را شوک کرد و نشان داد که مانند قبل MP بازی بی جون و چرا یکی از بهترینها خواهد بود و پتانسیل این را دارد تا مانند شماره ۴ سوم تایش از یک سال سرو رهایش پر باشند. گرافیک نمایش داده شده برای نسل بعد فوق العاده دیدنی و واقع گرایانه است و می توان گرافیک آن را با توجه به نمایشها یکی از بهترین گرافیکهای بازیهای شوتر برای نسل بعد دانست و مطمئناً از رقیب درینه اش COD گرافیک بهتری را ارائه میدهد و میتوان به طور کلی گرافیک بازی را شیوه به یک CGI با کیفیت تلقی کرد. Gameplay بازی نیز بسیار بهتر از قبل شده است و بهتر میتواند به بازیاب (Gamer) اتفاق آورد که این بازی یک شوتر نظامی پیشرفته است. در کل بازی یکی از بهترین نمایشها یک بازی FPS را در چند سال اخیر در E3 امسال داشت و این انتظار میرود که بازی بتواند از شماره های قبلی خود را فراتر بگذارد و تجربه ای بهتر را خلق کند.



MAD MAX

■ سجاد سعیدی

استودیوی "آوالانچ" بازی های just cause که بخاطر دارد؟ سازنده این بازی می باشد و در نمایش E3 امسال هم این بازی را همراه داشت.

جو بازی سپا آخر الزمانی می باشد و در نمایش آن شخصیت بازی (که احتمالاً نام او "مکس" می باشد) همراه با یک سگ نشان داده شد. بازی یک اکشن سوم شخص open world می باشد که همانطور که در قبل گفته شد دارای فضای اسال صحبتی از آن نکرده بود.

این عنوان برای انتشار برروی نسل بعد یعنی Mad max نام بازی جدید این استودیو می باشد و نمایش جالبی را همراه داشت.

با توجه به این ویژگی های باید انتظار آن را داشت که آوالانچ بتواند با برداشت از بازی هایی همانند Fallout

و The Last of US یک گیم پلی ناب همراه با عناصر

نقش آفرینی و شیوه ی روایت صحیح و قوی داشت

را در بازی پیگاند تا اثر به مراتب نسبت به قبل صد

درجه بهتر و قوی تر در بیاید.

Mad max برای کنسول های نسل بعد یعنی PS4 و XBOX ONE در تاریخی نا

علوم عرضه می شود.

"دست کاری در تاریخ" عنوانی که می توان به اثر جدید MachineGames نسبت داد. ستاره‌یوبی که این استودیو برای اینهای از سوی آنها به نظر می‌رسد. دست کاری تاریخ، آن هم در حد و اندازه حکومت نازی‌ها در سرتاسر دنیا، ایده‌ای جالب، و جالش برانگیز است. همانند نسخه‌های پیشین این سری، کنترل فردی با نام LBJ به ماسپرده می‌شود. وی که در طی فرایندی نامشخص حافظه خود را از دست داده است، بدون حتی ذره ای ذهنی از گذشته خود، به هوش می‌آید و دنیا را در تسخیر نازی‌ها مشاهده می‌کند. وی که سایقاً جزو نیروهای مقاومتی ضد نازی‌ها بوده است، از حمله نازی‌ها به تیمارستانی که وی در آن مستقر است جان سالم به در می‌برد و برای جنگی تازه، به نیروهای مقاومت می‌پیوندد. شاید تغیر محوریت داستانی سنتی در سری Wolfenstein از سوی MG نکته بارز، میان تغییرات داستانی نیست که دست خوش تغیراتی شده است. با توجه به تسخیر تمامی دنیا توسط نازی‌ها، شکل و ظاهر جدیدی از فرهنگ و معماری در شهرها از سوی آنها به مردم جهان تحمیل شده است. این تغییرات، تا جایی پیش می‌رود که با سلاحها و حتی رویات‌های جدیدی رویه رو و هستیم که ساخته دست آنها هستند. از سوی دیگر، استفاده از موتور id Tech 5 قدرتی به بازسازان بخشیده است که در آن می‌توانند پیکسل جزئیات را با کیفیتی باورنکردنی به نمایش بگذارند. تا کون مانورهای زیادی از سوی ناشر برروی طراحی قوی کاراکترها انجام شده است. به گفته سازندگان، در این نسخه با شخصیت‌های قوی تری رویه رو خواهیم بود که نشان پررنگ و مستقیمی در داستان خواهند داشت. همانطور که گفیم، سلاح‌ها و محیط‌ها با حضور نازی‌ها دستخوش تغییرات شده اند؛ مسلمان گیم پلی نیز از این تغییرات مستثنی نخواهد بود. برخلاف گذشته، دیگر شاهد وجود یک نوع از دشمنان یعنی انسانها نیستیم، بلکه LBJ به ناچار مجبور است با رویات‌هایی که نازی‌ها به جنگ وی خواهند فرستاد، دست و پنجه نرم کند. رویات‌هایی که در بازی حضور دارند به دو نوع بزرگ و کوچک تقسیم می‌شوند و بهتنه سگ‌های رباتی را می‌توان جزو یکی از خطرناک ترین رویات‌های کوچک داشت. گیم پلی از گذشته پویا تر به نظر می‌رسد. در این قسمت، با هوش مصنوعی واقع گرایانه تری از دشمنان رویه رو هستیم که با کوچک ترین حرکت شما، واکنشی متقابل را نشان خواهند داد. باید گفت در اتسنفر WTNO سنگینی سایه نازی‌ها برروی جهان، به وضوح حس می‌شود. جهانی که در آن LBJ قصد دارد دنیا را از شر این افراد کیف، پاک کند.



عماد عامری

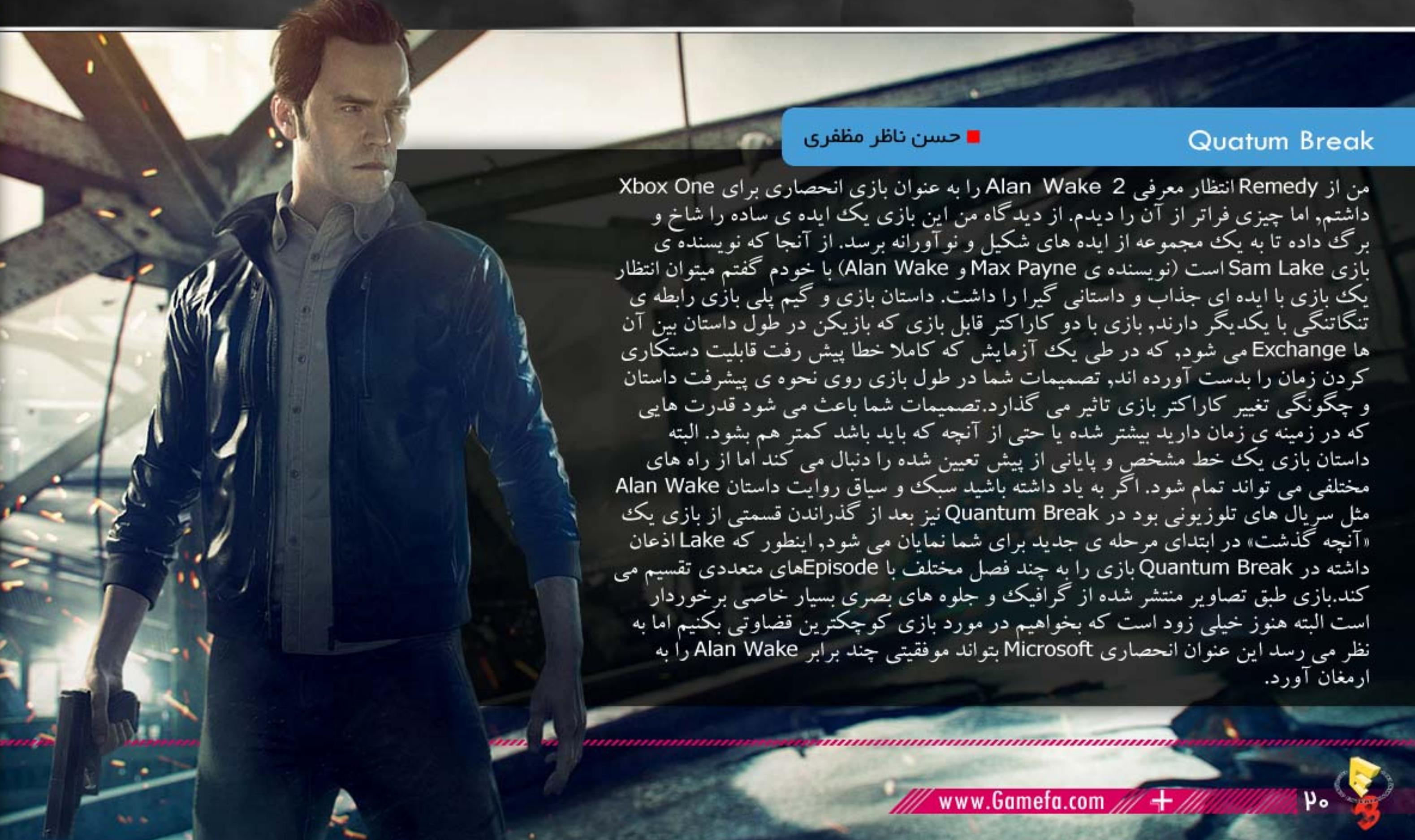
■ Wolfenstein: The New Order



DEAD POOL

■ سجاد سعیدی

نمایش بازی "دپول" در E3 امسال بسیار جالب بود، طنز همراه با یک گیم پلی دیوانه وار و زیبا. استودیوی "HIGH MOON" به خوبی توانسته است این شخصیت و دنیای اطرافش را پیشانساد تا بتواند با آثار "کامیک استریی" این شخصیت انبساط داشته باشد. ددپول نام فهرمانی (یا ضد فهرمان) به اسم "وید ویلسون" است که طی یک تصادف رادیو اکسیوی به نیروهای جالبی دست پیدا می‌کند. علاوه بر آن شخصی وید بسیار شوچ طبع و جالب می‌باشد و در لحظات خاص از بدله کوچکی، تعنه انداختن و مزاح دست بر نمی‌دارد. صداگذاری این شخصیت بر عهده نولان نورث یکی از پرکارترین و بهترین صداگذاران صنعت گیم می‌باشد که صدای او را با شخصیت‌های همچون: ناتان دریک، دزموند مایلز و پرنس (در سری بازی های شاهزاده پارسی) می‌شناسیم. از لحاظ گرافیکی DP سعی کرده است که بر سنت های کامیک استریی وفادار باشد تا در هر چه بهتر شدن بازی تاثیر بگذارد. تا انتشار رسمی این بازی برای پلتفرم های PS3، X360 و PC چهار یا پنج روز دیگر باقی نمانده است و باید دید که آیا HIGH MOON موفق می‌شود یا خیر!



■ حسن ناظر مظفری

Quatum Break

من از Remedy انتظار معرفی 2 Alan Wake را به عنوان بازی انحصاری برای Xbox One داشتم، اما چیزی فراتر از آن را دیدم. از دیدگاه من این بازی یک ایده‌ی ساده را شاخ و برگ داده تا به یک مجموعه از ایده‌های شکیل و نوآورانه برسد. از آنجا که نویسنده‌ی بازی Sam Lake است (نویسنده‌ی Alan Wake و Max Payne) با خودم گفتم میتوان انتظار یک بازیابی که با کوچک ترین حرکت شما، واکنشی متقابل را نشان خواهد داد. بازیگری سایه نازی‌ها برروی جهان، به وضوح حس می‌شود. جهانی که در آن LBJ قصد دارد دنیا را از شر این افراد کیف، پاک کند.

امروزه تقریباً تمام شرکت‌های بزرگ بازی سازی یک عنوان ریسینگ و مسابقه‌ای را دارا می‌باشد از EA گرفته تا Deep Silver همه و همه یک عنوان ریسینگ دارند. اما یکی از شرکت‌های بزرگ، محبوب و نام آشنا در عرصه‌ی ساخت بازی‌های ویدئویی یعنی Ubisoft تمایل زیادی نسبت به ساخت یک عنوان ریسینگ نشان نداده بود تا اینکه در مراسم E3 امسال از اولین ریسینگ خود یعنی The Crew (به معنی دار و دسته) رونمایی کرد. در E3 بخشی از گیم پلی بازی سیاری از بازی‌های این روزهای Ubisoft یک بازی جهان آزاد خواهد بود که شما میتوانید از لب ساحل گرفته تا جنگل‌های ابوه و جاده‌های پر پیچ و خم رانندگی کنید و لذت ببرید. مراحل این بازی فقط در ایالت متحده آمریکا می‌باشد و دو تا از شهرهایی که در بازی نقش مهم تری خواهند داشت New York city و Miami خواهند بود. این بازی نیز همانند سری بازی‌های Need For Speed دارای تعیق و گریزهای پلیس و ماشین‌های مسابقه‌یی می‌باشد و شما می‌توانید هم در نقش یک پلیس و هم یک مانشین مسابقه‌ای ظاهر شوید. مسابقه‌های این بازی فقط در درون پیست‌های مسابقه‌ای جریان ندارد و وقتی شما به دنبال مانشین‌های مسابقه‌ای می‌افتد ممکن است که آنان از مسیر جاده خارج شده و به چمنزارهای بروند و شما نیز باید آنها را دنبال کنید! یکی از ویژگی‌هایی که این بازی نسبت به ریسینگ‌های دیگر متمایز می‌باشد که مانند مسابقه برای مختلف دادن است. جنگل، کار ساحل و در کلان شهرهای بزرگ و کنار آسمان خراش‌های بلند و ..... مکان‌هایی هستند که شما می‌توانید در آن‌ها به مسابقه با رقای خود پردازید. این بازی نیز همانند سیاری از بازی‌های شرکت Ubisoft میتواند فهمید که به بخش مالتی پلیر و چند نفره بازی توجه زیادی شده است و یکی از شگفتی‌های این بازی نیز میتواند همین باشد. گرافیک بازی واقعاً تحسین برانگیز است. میتوان گرافیک این بازی را حتی سر تراز ریسینگ‌های NFS و Forza دانست. محیط‌های باز، جنگل‌ها و آسمان خراش‌های نزدیک به ساحل نیز به بازی جلوه‌های خاص را داده است و انعکاس نور جسمان شما را اذیت می‌کند! هنگامی که از نک قلعه ای بینند به سمت پایین کوه حرکت می‌کنند شهری بزرگ جلو روی شما قرار گرفته است که این منظره سیار زیبا و دیدنی می‌باشد. در آخر میتوان به این نتیجه رسید که یک ریسینگ بزرگ دیگر با ویژگی‌های نوآوری‌های ناب و جدید به عرصه‌ی رقابت‌ها اضافه می‌شود. باید متظر ماند و دید که Ubisoft در ادامه چه برنامه‌هایی را برای بازی دارد.

## Beyond: Two Souls

## دانیال نوروزی

باز هم دوید کیج و باز هم یک ابر بازی از استودیو Quantic Dream ! آقای دیوید کیج، مغز متفکر این استودیو و مهربه‌ی اصلی که پشت آثار شاهکاری مانند Heavy Rain و فارنهایت بوده است، این بار در حال ساخت و توسعه‌ی پروژه‌ی بعدی خود باز هم برای پلتفرم PS3 به نام Beyond : Two souls نیز به مانند The last of us نیز به مانند یک عنوان در اوخر نسل هفتم است ولی به هیچ وجه کهنه‌گی در گرافیک آن مشاهده نمی‌کنید. استودیو سازنده‌ی این بازی باه کار گیری آخرین تکنولوژی‌های روز دنیا که شرکت سونی در اختیارشان قرار داده است، تحوّلات عظیمی در موشن کیج و گرافیک بصری را رقم زده‌اند. داستان پردازی فوق العاده در کار استفاده از بازیگران مطرح مانند Ellen page به عنوان چهره‌ی این بازی، بیش از این که کاری کنند این عنوان یک بازی باشد، از آن یک اثر سینمایی ساخته است. نمایش 2013 E3 این بازی در یک ویدئو تریلر به نسبت طولانی خلاصه شد که استیجی کاملاً متفاوت از شخصیت اصلی داستان را نشان میداد. شخصیت بازی که دارای یک سری قدرت‌های ماوراء‌ی است، توانایی‌های سیاری از جلوگیری و مبارزه با دشمنان خود دارد و در تریلر E3 این بازی، او را در کشور سومالی و در حال آموخت و مبارزه علیه تروریست‌های آن شرکت مشاهده کردیم. چیزی که شاید هیچ‌کس حتی حدش را هم نمی‌زد. در این تریلر، اکشن بازی غوغای می‌کرد و صحنه‌های سینمایی در حد آثار فاخر هالیوودی به چشم می‌ماند که همه و همه به دستان توانند یک شخص آن هم دوید کیج میتواند ساخته و رهبری شود. وی قبلاً ادعا کرده بود که هنوز قدرت نهایی PS3 استخراج نشده است و این کنسول میتواند تا سال ۲۰۱۷ جوابگوی بهترین نوع گرافیک و جلوه‌های پردازی باشد. وی این صحبت‌ها را با ارائه دادن بازیهای خود هنوز بر روی این ملتهب رسانده است و گرافیکی که الان از Beyond می‌شینیم در یک دستگاه با عمر ۷ سال، واقعاً جای بس شکفتی دارد. نمایش این بازی در E3 2013 را میتوان آخرین نمایش‌های این اثر حریقت انجیز بر روی استیج دانست و در کمتر از ۵ ماه دیگه و اوایل پاییز باید شاهد عرضه‌ی این محصول فقط بر روی کنسول PS3 باشیم.



## روزبه سامانی

## Beyond: Two Souls

بدون شک یکی از بهترین هک اسلش‌های نسل هفتم بازی Bayonetta استودیوی Platinum Games می‌باشد که با داشتن شخصیتی دوست داشتنی و زیبایی و همچنین گیم پلی سریع و جذاب و نفس گیر طوفانی سیاری دارد. در طی انتشاری شدن این عنوان برای کنسول نسل بعدی U Wii این بازی در طی کنفرانس E3 2013 شرکت نیتندو به نمایش در آمد و تحسین همگان را بر انگشت. حال با ما همراه باشید تا پرده از این نمایش فوق العاده برداریم. گروهی از فرشتگان مهاجم و گروهی از دشمنان شیطان صفت نمایش داده می‌شود... یک موسیقی حماسی و یک کوهه بلندر قد بر افرادش بر دل آسمان و درخشش نور خورشید... یکی از فرشتگان سلاح خود در خود را که میتواند با دانه مبارزه کند و پیروز شود! با توانی خوش خط و خال و از طرفی خطرناک "باونتا" پشت آن در روزه قرار دارد و به محض باز شدن دروازه می‌کوید: "کسی که تو را رفستاده است هرگز نمیتواند من را لمس کند" و سپس به سرعت دست به کار شده و یک سری اصلاحات عرضی و طولی بر قامت دشمنان عجیب غریب‌شی اجرا می‌کند! چیزی نمیگذرد که موجی از کبوطا و حرکات خشن و بعضی در آور بر پیکر آن فرشته بیجاوه روانه می‌شود و با استفاده از نیروی ویژه گوشواره هایش خود را به شکل یک طلس در آورد و با اسمشی سنگین و کوینده همچون پنک بر سر آن فرشته پرس و صدا فرود می‌آید و آن فرشته به عناصر سازنده اش تبدیل می‌شود! ولی کار به همین جا ختم نمی‌شود و نیروی کمکی فرشتگان از راه میرسد و در اینجاست که دارندگان کنسول شرکت نیتندو U Wii وجودی آیند و آه و حسرت دارندگان کان کنسول های پایی استیشن و اکس پاکس به هوا می‌روند. گیم پلی می‌شوند و سیستم امترز دهی بازی کمکی همچویی هایی باشون ارجای کمبوهای بايونتا را تا جایی که نوک انگشتاتان می‌شود! ربان از سایه گرم نگه میدارد! بانوی به هوا پریده و موهای کوتاهش را به همگان نشان میدهد! به این خبری نچناندان خوب برای گیمناتی است که با موهای بايونتا زندگی می‌کرند و حریقان را به عذای دردناک و عده میدانند ولی برای مبارزه با خشونتی، خشن و جذاب دنبال می‌شود، همچویی هایی که باionta را کمی کوتاه و پیش از شدت و وحشت کافی است و موهای بايونتا با اینکه کمی کوتاه و پیش از شدت، همچنان از سلامن برخوردار است. به هوا باز می‌گردیم! درست در جایی که باionta به دور خود چرخیده و با استفاده از اسلحه ای که در کف چکمه هایش سفیدان و بزرگ هایی از فرشتگان هم از راه می‌رسند و در محضر دادگاه خشن باشند فرود می‌آید. در اینجا ریش سفیدان و کمک گرفتن از قابلیت‌های جلادانه خودش آن‌ها را با روش حاضر می‌شوند و او با استفاده از سلاحی نیزه مانند و کمک گرفتن از گیوتین و چرخ کردن! یکی پس از دیگری راهی دیار باقی می‌کند! رهبر فرشتگان هم از خروج میدهد و در حرکتی تماشای همراه با غضب باionta را به هوا پرتاپ کرده، بدون لحظه‌ای درنگ با اسلحه معروف خودش را کشیده و دو گلوله به سمت آن فرشته ملنون شلیک می‌کند. فرشته که توانایی مبارزه باionta در حالت عادی را در خود نمی‌بیند به یک موجود پرنده بزرگ تبدیل شده و ادامه نبرد را بر سر قطاری در حال حرکت دنبال می‌کند. در همین حین یک فروند اف ۲۲ رپتور به همراه یک خانم زیبای قرمز پوش از راه می‌رسد که یک لانجر برای پریاری از دشمنان بر شانه دارد. او کسی نیز جز Jeanne خواهر و دشمن دیرینه باionta که در ادامه روند داستانی شماره اول بازی؛ حال به خواهر عزیز در دانه باionta تبدیل شده! هواپیما دو موشک شلیک کرده و پل راه آهن را خراب می‌کند و در یک سکانس باionta به همراه Jeanne بر روی زمین مغلق در هوا فرود می‌آید. یکی که دو تا به سیم با دستی پر ترا باز گشته و این بار سایزش نیز بزرگ تر شده و لیدر طرف مقابل هم و خواهر باهم همکاری جانانه ای صورت داده و حسای پوست از سر آن فرشته می‌کنند. دست در دست هم دهیم به مهر! حریف خود را کنیم داغان! هر دو خواهر با یک حرکت زیبائی محکم بر صورت فرشته وارد کرده و پل راه آهن را خراب مطلوب نیست! فرشته در حالت بولت تایم گلوله‌ها را متوقف کرده و حسای پوست و کلید دار دروازه جهنم Rodin می‌باشد که ظاهرا حسایی از عصبانی شده و آن فرشته را به ازدهای عظیم الجثه تبدیل کرده که به طرز سهمگینی به طرف باionta حمله کرده و Jeanne برای نجات جان خواهرش وارد عمل شده ولی متسافنه در یک حرکت سریع توسط Rodin روبه می‌شود و این مساله باionta را بدشت تحت تاثیر قرار میدهد. اون نیز دست به کار شده با استفاده از نیروهای ماوراء‌ی خود بصورت فرشتگان بالدار در می‌آید و در هوا باس فایتی جانانه با ازدهای بزرگ انجام میدهد. او میتواند در آن واحد از چندین نقطه ضربات مهلهکی به ازدها وارد کند و در نهایت با گفتن جمله‌ای مخصوص تبدیل به یک هیولای درنده شده و با یک حرکت تماشایی آن ازدها را نوش جان می‌کند و خواهر عزیز خود را نجات میدهد.



انتظارات به پایان رسید و سرانجام فیث برگشت. کنفرانس EA در حالی رو به پایان بود که هیچ سورپرایز قابل توجهی در کار نبود و به یکباره پس از نمایش 4 Battlefield بود که تریلر عنوان Mirror's Edge به نمایش درآمد و تشویق بسیار شدید هواداران را در برداشت. نکات ریز و درشتی در این تریلر سینمایی که بخش‌های بسیار کوتاهی از گیم پلی بازی را نیز میتوان در آن دید، وجود داشت... در این موضوع تقریباً هیچ شکی وجود ندارد که با یک reboot روبرو هستیم و داستان بازی قبل از وقایع نسخه‌ی اول اتفاق می‌فتند.

نکته‌ی دیگری که در تریلر شاهد بودیم گرافیک بسیار زیبا با بهره گیری از Frostbite 3.0 است که اینبار در محیطی بسیار پر جزئیات تر از قبل شاهد بازی خواهیم بود. نسخه اول یک ایده‌ی تازه، سبکی جدید و پتانسیل بسیار فوق العاده‌ای برای تبدیل شدن به یک شاهکار داشت. اما ایرادات زیادی در آن بازی وجود داشت که لطمۀ‌ی زیادی به این بازی وارد کرد. به شکلی که تا مدت‌ها خبری از این بازی نبود. بسیاری از ایده‌ها در بازی فقط در ابتدا جالب به نظر می‌رسیدند و هر چه روند بازی رو به جلو می‌رفت تنواع در مراحل کمتر می‌شد و بازی به شکل عجیبی کسل کننده و آزاردهنده به نظر میرسی. یکی از ایرادات بسیار بزرگ بازی نیز روش آزمون و خط بود که برای رده شدن از بسیاری از موانع بازی گیمر مجبور بود که چند راه را امتحان کند و چند بار بمیرد تا سرانجام راه درست را پیدا کند! EA بعد از حدود سه سال اعلام کرد که بازی در حال ساخت است و تاموقعي که آن‌ها نسبت به کیفیت بالاي بازی قانع شوند دست به منتشر کردن بازی نخواهند زد. اینبار DICE با دقت عمل بسیار بیشتر و احتمالاً صرف زمان زیادی (احتمالاً ساخت بازی از سه سال پیش آغاز شده) قصد دارد که عنوانی کامل و بی نقص را به هواداران و صنعت گیم تقدیم کند. اینبار اکشن بازی بیشتر خواهد بود. Melee Attack Melee Attack می‌باشد که در نسخه اول خیلی ضعیف کار شده بودند. حالا در این نسخه به نظر می‌رسد توجه بسیار ویژه و دقیقی به این بخش شده و شاهد یکی از طبیعی ترین نبردهای بدون استفاده از اسلحه در یک بازی ویدئویی باشیم. در پایان تریلر ME به این موضوع اشاره شد که بازی وقتی آماده شد منتشر می‌شود. این جمله احتمال اینکه بازی حتی در سال ۲۰۱۴ نیز منتشر نشود بالا می‌برد و شاید باید در سال ۲۰۱۵ یا اواخر ۲۰۱۴ منتظر بازی باشیم و احتمالاً تا نمایشگاه سال آینده خبری از بازی نخواهیم شد.



ساختن این یکی واقعاً سخت است وقت دو عنوان قبلی از بازیهای غول تاریخنده و هرگونه اشتباہی باعث خراب شدن نامی از سری بزرگی می‌شود. سازندگان فقط میتوانند چیزهای جدید به بازی اضافه کنند، طوری که توازن فوق العاده‌ی دو نسخه‌ی ای میتواند کارهای بسیاری انجام دهد. می‌شود با آن عرض اتفاقی را طی کرده، می‌شود یک سرش را به یک خلافکار و سر دیگر ش را به دشمنی دیگر وصل کرده تا آنها را چنان به هم بکوید که بیوهش شوند. دشمنانی را که حالا انواع پیشرفته‌تری ازشان را میتوانید در بازی باید. یک نوع جدیدی که در نمایش‌های E3 دیده شد، زره پوشانی هستند که رحمی به بدنه نحیف (!) بین ندارند. میتوانند کله‌ی شوالیه‌ی تاریکی را در دست بگیرند و فشار دهند تا مغزش از چشم‌انش بیرون بزند! اما خب بتمن ماهم بیکار نمی‌شیند و اینجاست که بخش کوچک جدیدی در گیم پلی ایجاد می‌شود که جنگ با این غولهاست. مبارزات که پایه و اساسانه همان گیم پلی کامل و بی نقص نسخه‌های قبل است اینجا تمهدات جدیدی می‌طلبید که شاهتها را به بازیهای قدیمی تا حد بسیار کمی پایین می‌آورد.

دید کارآگاهی جدید هم چیز دیگری است که از سبد سازندگان تازه‌ی این عنوان بیرون آمده است. نسخه‌ی پیشرفته‌ای از قابله‌ی کارآمد عنوان قبلى، ناسلامتی بتمن برترین کارآگاه جهانست و میتواند صحنه‌ی جنایت را به دقایق اولیه اش برگرداند و کاملاً بهفهمد که قبل از اینکه او به صحنه بیاید چه اتفاقی افتاده بوده است. مثلاً می‌شود صحنه‌ی سقوط یک هلیکوپتر را بوسیله‌ی پیدا کردن شواهدی که پیدا می‌کنید را روی تایم‌لاین خود جمع اوری کنید تا به هنگام وقوع حادثه بازگشته و از چکونگی رخ دادن جراثم آگاه شوید. گیم پلی زنجیره‌ای ووابسته به تمام قabilه‌های بتمن در نسخه‌ی قبل را یادتان هست؟ دید کارآگاهی جدید دقیقاً چیزی است که Arkham City آنرا کم داشت.

از طرف دیگر اینجا بحث آرکام نیست و گوشه‌هایی از گاتهام را هم میتوان مشاهده کرد. به علاوه‌ی یک بروس وین جوان که بدنه‌ی کم تر وزیده دارد و چابکی پیشتری در مبارزات از خودش نشان میدهد. کسی که حالا پلیس فاسد شهر آرکام هم دنبالش است هم دشمن اصلی بازی، بلک ماسک ۵ میلیون دلار روی سرش جایزه گذاشته تا مشهورترین و بدترین قاتلان دنیای DC به دنبال وی باشند. اما این وسط فقط یک پلیس خوب داریم که در این شهر بد با کارآگاه ما ارتباش پیچیده و پیچیده تر می‌شود: کاپیتان جیمز گوردون. این بازی بیشتر روابط گوردون و وین را نشان میدهد و به گفته‌ی سازندگان قرار است کاری کند که طرفداران از داستان Arkham Origins لذت ببرند.



با انتشار نسخه‌ی پیشین، همه‌ی ما شاهد تحول بسیار بزرگی در بین عنوان‌های RPG بودیم. عنوان 2 The Witcher از هر جهتی مشخصات یک عنوان کامل را داشت و به همین خاطر امتیازات و نظرات مثبت جمع کنیری از معتقدان را به خود جلب کرد. حال پس از معرفی و تایید شدن نسخه‌ی سوم از این عنوان بار دیگر به مانند گذشته شاهد پیشوایی‌های استودیوی لهستانی Cd Project استودیو، 3 Red Engine، اکتون با دنیابی بزرگتر از قبل رویه‌رو هستیم. به گفته‌ی انحصاری این دنیابی که باید در آن به مبارزه و مکافه پرداخت ۳۰ برابر بزرگتر از نسخه‌های پیشین است. در این دنیابی بزرگ علاوه بر گشت و گذار با اسب باید راه خود را توسط کشته در میان دریاهای عظیم پیدا کنید. شرایط آب و هوایی نیز در این نسخه بسیار پیچیده‌تر از قبل شده است. به شدت باید مراقب باشید که بهترین زمان برای رسیدن به مقصد چه موقع است، اگر بخواهید از طریق دریا به مقصد برسید باید بسیار حساس‌تر از هر زمان دیگر تصمیم بگیرید. چون یک شرایط آب و هوایی بد می‌تواند شما را در همان لحظات اولیه از پای در بیاورد. دشمنان بازی نیز در این نسخه متنوع‌تر و به خاطر حضور نداشتن غول بسیار قوی تر شده‌اند. سازندگان بازی اعلام کردند بیش از ۸۰٪ دشمن گوناگون در بازی وجود دارد و سعی کردند با حذف غول‌ها، چالش‌های جدیدی را برای بازی‌کننده‌ها ایجاد کنند. عنوان 3 The Witcher قرار است بیش از ۱۰۰ ساعت گیم‌پلی داشته باشد. هر قسمت از این ۱۰۰ ساعت را می‌توانید به قسمت‌های مبارزه، مکافه و جستجوی های دیگر تقسیم کنید. مبارزات در این نسخه علاوه بر این که جذاب‌تر از قبل شده‌اند قرار است کمی روان‌تر از قبل اجرا شوند. چندین و چند ضربه و فون جدید برای شخصیت بازی طراحی شده و در کنار آن می‌توانید از جادوهای جدیدی نیز بهره ببرید. محیط‌های بازی با این که گفته شد ۳۰ برابر بزرگ‌تر شده‌اند، اما جزئیات بسیار زیادی نیز به آن‌ها افزوده شده است. متنasefane سازندگان بازی تنها عنوان TW3 را برای کنسول‌های نسل هشتم در نظر گرفته‌اند و علاوه بر آن PC بازها نیز تباید نگران باشند. اما به گفته سران استودیوی CD Project این عنوان قرار نیست برای کنسول‌های PS3 و 360 منتشر شود. همچنین در حال حاضر تاریخ دقیقی برای انتشار این عنوان از سوی سران سازنده‌ی بازی در نظر گرفته نشده است، اما به گفته‌ی آن‌ها به طور حتم در سال ۲۰۱۴، این عنوان برای کنسول‌های PS4 و همینطور PC منتشر خواهد شد.



## بهزاد شعبانی ■

## Dark Souls 2

سری بازی‌های Souls همواره به درجه‌های سختی شان معروف بوده‌اند و می‌توان به جرات آنها را بکی از ساخت ترین IP‌های تاریخ دانست. سال ۲۰۱۱ نخستین Dark Souls با اعتقاد و تأکید بر اصالت و عقاید این سری منتشر شد و ضمن کسب نمرات عالی موفق شد تا محبوبیت خاصی نزد کسانی پیدا کنند که در دنیای بازی‌های امروزه از چالش بازی‌ها دور شده‌اند. دومین Souls در راه است، این بازی که در مراسم اسپایک سال گذشته معزی شد و باری دیگر بازی‌های موافق با چالش را در انتظار خود گذاشت. در مراسم E3 2013 و طی کنفرانس مایکروسافت تریلری تقریباً دو دقیقه‌ای از دومین دارک سولز یا همان ارواح تاریکی منتشر کرد. پیش از این هم تاکید سازندگان بر این بود که هیچ بازی‌ساده‌ای در کار نباشد و دارک سولز ۲ هم به آفرینش چالش به معنای واقعی کلمه بپردازد. در این که سازندگان می‌توانند به راحتی این گفته و وعده‌ی خود را اثبات کنند هیچ شکی نیست؛ فقط کافی است نگاهی به گذشته‌ی سولز یاندازید. اما این که در این چه بلاهایی بر سر بازی‌زان بیاورد؟ شاید بهتر باشد بگوییم که دارک سولز ۲ قرار است چه بلاهایی بر سر بازی‌زان بیاورد؟ اگر بخواهیم با تکیه بر تریلر E3 ۲۰۱۳ این بازی به وصف آن پرپردازیم در اولین نگاه باید گفت که Dark Souls II از نظر گرافیک پیشرفت چشمگیری نسبت به نسخه‌های پیشین داشته. کیفیت بافت‌ها ارتقا یابی نظری را از آن خود کرده و نورپردازی بازی هم به زیبایی آن افزوده است. اما بررسیم به گرافیک هنری این بازی که همچون قسمت قیل خاص بودن خود را حفظ کرده است. هنوز هم سنگینی دشمنان و شخصیت‌اصلی به لطف فضاسازی چشم نواز به گیمر القا می‌شود. فضای سازی بازی واقعاً زیباست و همان محیط‌های با ابهت ندای یک مبارزه نفس‌گیر را می‌دهد؛ نبردی که هر کسی قادر نیست سرافراز از آن بیرون بیاورد.

بعد از همه این ها ترسناک بودن دارک سولز ۲ خودنمایی می‌کند؛ یک بازی ترسناک نیست قرار هم نیست که به یک بازی ترسناک تبدیل شود اما حقیقت این است که دومین دارک سولز می‌تواند از سیاری از عنوان Horror ترسناک تر باشد. ترس از ورود به نبردی که خیلی‌ها ناکام آن بودند، ترس از مردن و ترس از همان سیستم ذخیره سازی اعصاب خورده کن (یا شاید هم تحسین برانگیز). درست است که موجوداتی که در دارک سولز ۲ حضور یافتدند شما باید نکرمه‌ور از خودش جلب کنید. برای آنها باید این مجتمعه را بازی نکرده باشند، با اولین پرخورد به یاد شوتر آن‌ها از هر موجود جهش یافته‌ای ترسناک تر است. فقط کسانی که تجربه قسمت‌های قبلی Souls را داشته‌اند می‌دانند که چه می‌گوییم. باس فایت‌ها هم همچنان نفس‌گیر هستند. باز هم با غول‌آخه‌ای سرسرخ و ابرپیکری مواجه هستیم که مبارزه به آن‌ها اشک هر بازی‌زان را در می‌آورد. اگر می‌خواهید وارد سرزمین وسیع و نفرین شده‌ی ۲ Dark Souls بشوید، تا مارس ۲۰۱۴ صبر کنید.

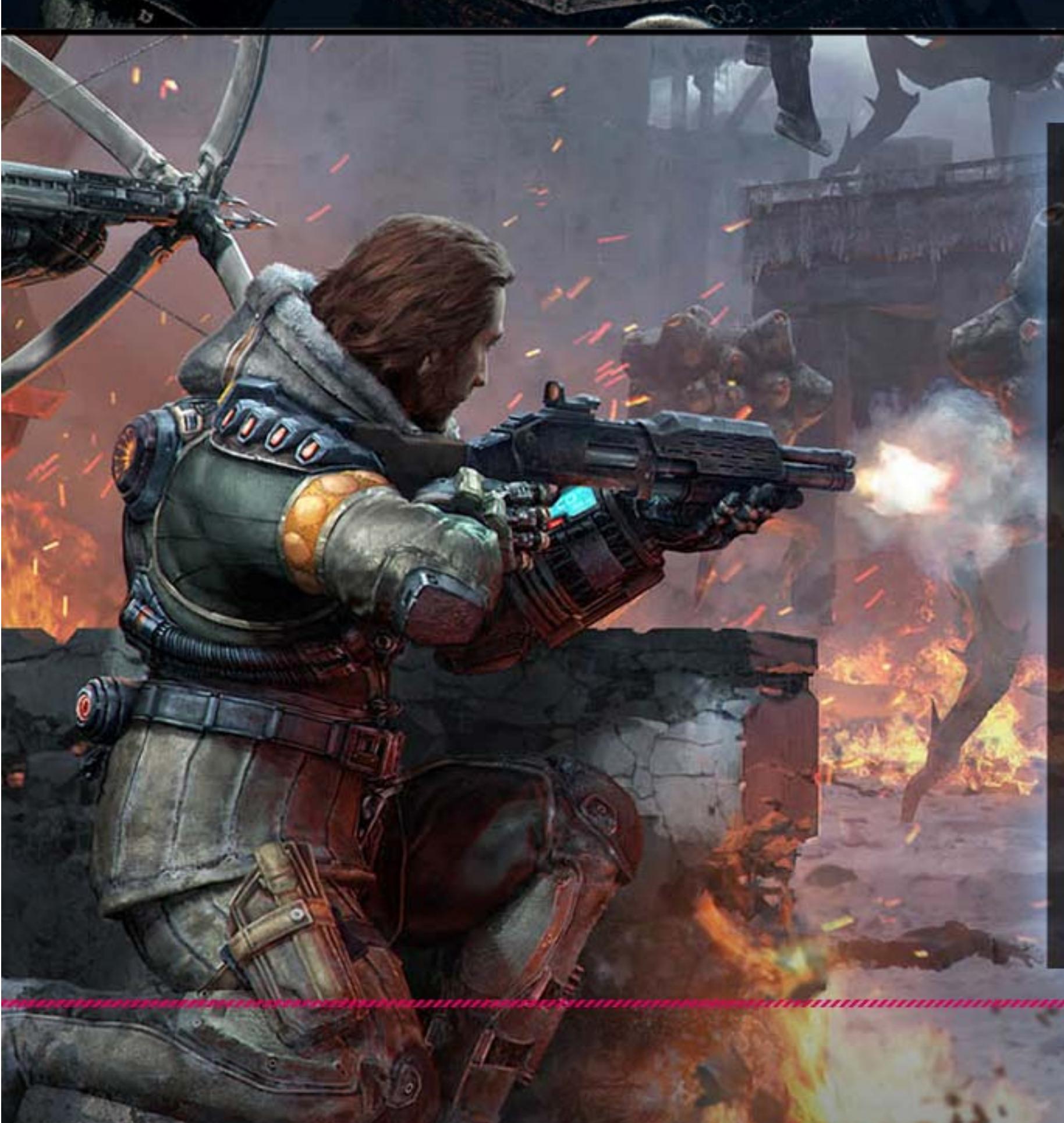
## قاسم نجاری ■

## Lost Planet 3

Capcom پیش در آمدی بر مجموعه‌ی تقریباً از دست رفته‌ی Lost Planet می‌سازد. اتفاقات بازی پیش از عنوان‌قبلی اتفاق می‌افتد و با تریلری که در E3 ۲۰۱۳ مشاهده کردیم با اینکه هیجان خوبی داشت اما خیلی مشکلات زیادی هم از سر و رویش می‌باریم. حتی اگر بحث گرافیک را هم کنار بگذاریم اگر از طرفداران این سری نباشد، امکان ندارد هیچ گونه نوآوری در ۳ توچه‌تان را به خودش جلب کنید. برای آنها باید قبلی این مجتمعه را بازی نکرده باشند، با اولین پرخورد به یاد شوتر ترسناک فضایی Dead Space و به خصوص شماره آخر این بازی می‌دقیقاً در همان زاویه‌ی بازی قرار دارد. البته دمو آنقدر کوتاه بود که نمی‌شد از داستان و سیستم بازی سر درآورد و این دلیلی مشود که هنوز هم امیدی وجود داشته باشد. اگر بخواهیم از گیم پلی بگوییم، در این هیچ چیز هیجان انگیزی در مرور دش و وجود ندارد. کترول شخصیت اصلی مشکل دار است و البته برای قدیمی‌های این سری که با آن عادت دارند جیز خاصی نیست اما آنگر استدیو فکری برای تازه واردان نکند، نمی‌شود با این کترول خوب تا کرد. نگاه کردن و حرکت شخصیت به علاوه‌ی طراحی نجسب آن می‌تواند دلیلی باشد که چیز خلاقه‌ای از در این زمینه چشمگیر نباشد.

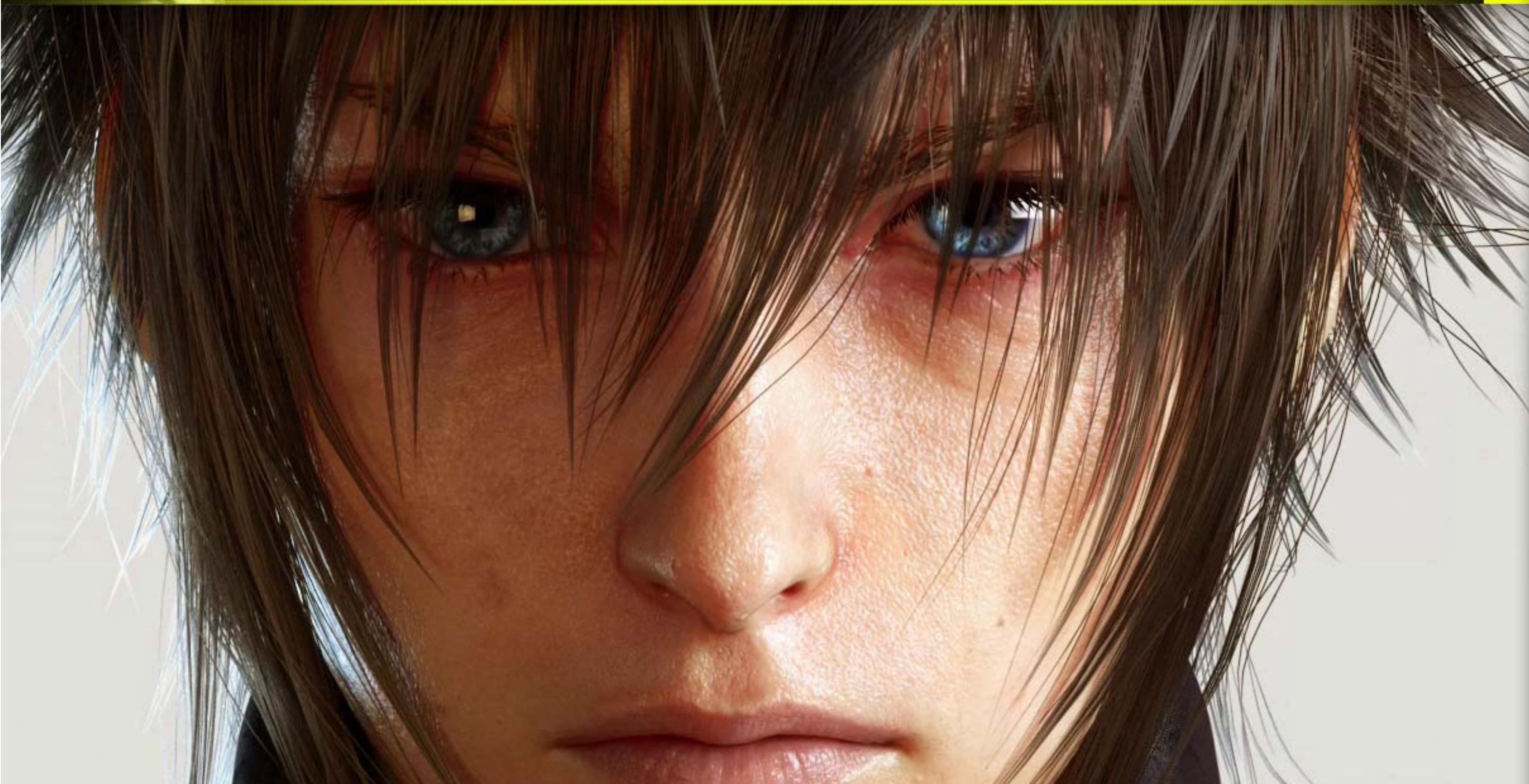
مشکل تریلر نمایش داده شده در E3 ۲۰۱۳ بود که بیشتر به تیز می‌ماند تا تریلر. طوری که به نظر میرسد هنوز بازی در آن مرحله‌ای نیست که بتوش انتظار نمایش طوفانی از آن داشت اما خب در این بهبوده‌ی نسل بعد و بازی‌های بینظیر آخر این نسل، شاید سازندگان امید زیادی به بازی‌شان ندارند! چرا که حتی قدم زدن شخصیت اصلی بازی هم با مشکل همراه بود جه برسد به بقیه‌ی قسمتها. شروعی که چنان فروغی نداشت و می‌خواست روی نورپردازی محقق محیط جولان دهد و دانسته بازی‌شان جا پایی عنوانی بگذارد که تیزی کامل پشتیبانی بازی را کرده‌اند. با جلوتر رفتن و فشار چندتا دکمه و آن هیجان کاذب مبارزه با یکی از غولهای بازی هم مشکلی حل نمی‌شود.. مبارزه با غول آخر که به لطف کلیشه‌های مرسم کاملاً و قابل پیش‌بینی رو به پویایی می‌زند با چند شلیک و جاخالی دادن ضربات دشمن ادامه پیدا کرد و سپس پرش‌هایی که به قسمتهای سینماتیک بازی داده مشد. البته وسط بیارزه با باس فایت از استفاده از ماشین‌های دیگر برای ضربه زدن به دشمن خوب ایده ایست اما خب نمی‌تواند بخش‌های ضعیف را سریانگه دارد. راستش تریلر یا اسکرین‌شات‌های قلی فرق داشت و نمی‌شد آن گرافیک با جزیات خوب را اینجا مشاهده کرد. شاید هنوز بازی به آن مرحله‌ای ساخت نرسیده باشد اما خب دو ماه بیشتر تا انتشار آن نمانده است.

در ۲ Lost Planet ایده‌های خوبی دیده می‌شود و پتانسیل بازی هم خوبی بالا است؛ اگر تیم سازنده بخواهند یک بازی خوب سازند. با یک گرافیک عمیق و ریشه‌دار، دشمنان بزرگ و هیجان انگیز و چالش برانگیز و سیستم مبارزات استاندارد می‌شود یک بازی قابل قبول و امیدوار کننده برای طرفداران ساخت اما...





عنوان InFamous در نسل هفتم و انحصاراً توسعه استدیو "ساکر پانچ" برای کنسول PS3 ساخته و دو شماره از آن عرضه شد. هرچند که InFamous با استقبال خوب معتقدان روپرورد شد اما به عنوان یکی از انحصاری‌های کلیدی شناخته نمی‌شود. مسئله ای که با توجه به مانور زیاد سونی بر روی این بازی در نسل بعد احتمال تغیرش زیاد است. برخلاف دو شماره قبلی که قهرمان آن "Delsin Cole McGrath" بود در این شماره شاهد قهرمانی متفاوت با نام Rowe، با توانایی‌های متفاوت هستیم. مطابق انتظار در E3 2013 بسیار خوبی را از بازی دیدیم. او توانایی تبدیل شدن به گلوله ای آتشین را برای حرکت سریع دارد به طوری که در ویدئو E3 بازی او با این توانایی داخل هواکشی از پایین یک ساختمان می‌شود از بالای آن به سرعت بیرون می‌آید. همچنین او توانایی اندکی معلق ماندن در هوا را دارد. این بازی هم سازندگان بازی در استدیو "ساکر پانچ" برای قدرت بخشیدن به قهرمان خود سراغ یک قدرت ماورای طبیعی رفته‌اند. تمامی توانایی‌های Cole McGrath در دو شماره‌ی پیشین بازی به تیری برخی از آتشین را در اینجا هم بهمراه داشت. "Delsin Rowe" ردی از آتش بر خود داردند. "دیلسن" برای نبردهای نزدیک از زنجیری آتشین استفاده می‌کند که بسیار مشابه زنجیری است که "گاست رایدر" در کتاب‌های کمیک، فیلم‌ها و بازی خود از آن بهره می‌برد. همچنین او برای نبردهای از راه دور نیز از گلوله‌های آتشینی که از دست خود شلیک می‌کند استفاده می‌کند که به نظر در مقایسه با گلوله‌های برقی "کول" از قدرت تخرب بالاتری برخوردار است. در نمایش E3 بازی شخصی با نام Reggie در کنار Delsin Rowe است که در حال بگویی با یکدیگر هستند. به نظر می‌رسد او ساید کیک Second son باشد. اما در کنار این‌ها صدا پیشگوی خوب Troy Baker برای شخصیت "دیلسن" هم نمی‌شود گذشت. اما توانایی بسیار جالب و هیجان‌انگیزی که در پایان نمایش Cole McGrath تا به اینجا باشدو او با جهشی عظیم و آتشین ده‌ها متر به هوا می‌رود و در حالی که در آسمان است به سرعت مانند گلوله ای آتشین به سمت زمین رها می‌شود و افعواری عظیم در اثر این برخورد شکل می‌گیرد که تمام دشمنانها و تجهیزات آن منطقه را نابود می‌کند. به نظر می‌رسد Second son بتواند نقطه‌ی عطفی در سری inFamous ایجاد کند. به هر حال به نظر نمیرسد سونی بدون دلیلی روی عنوانی مانور بدهد.



## ■ مانی میرجوادی

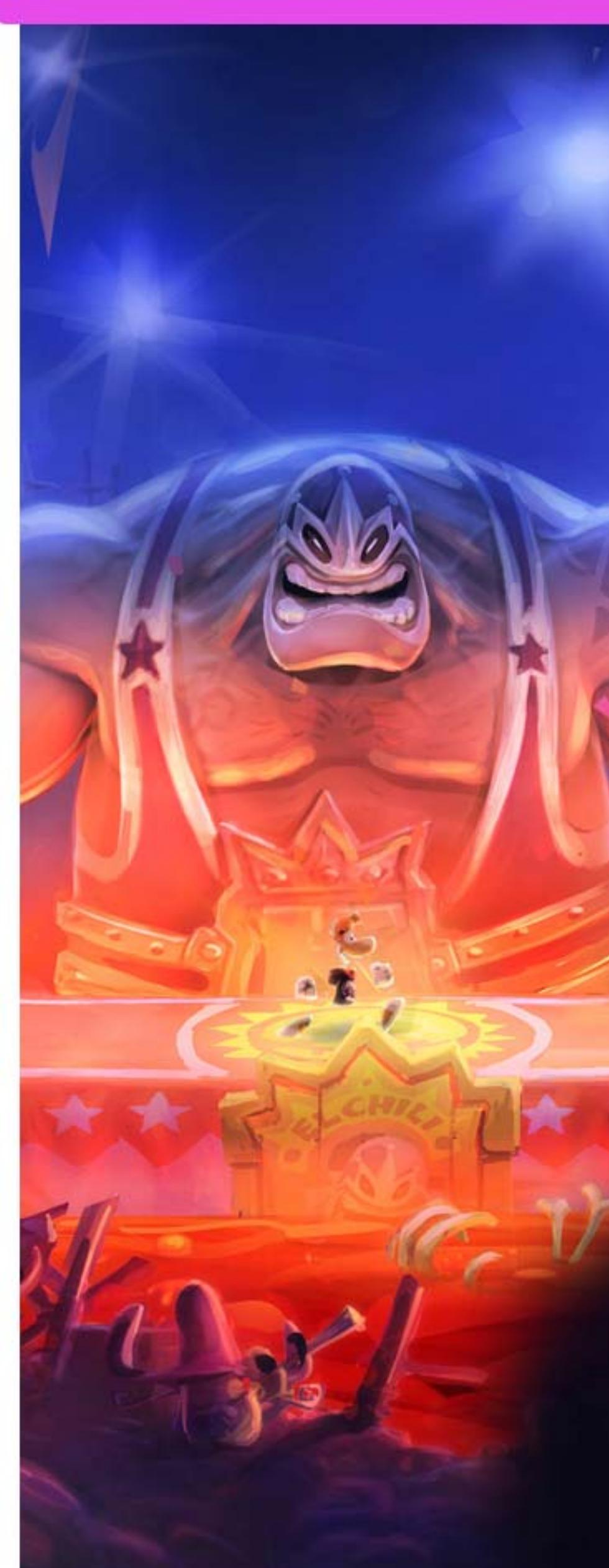
## Final Fantasy XV

بازی Final Fantasy XV که پیش از این قرار بود با نام Final Fantasy Versus XIII عرضه شود، در سال ۲۰۱۳ با تغییراتی مواجه شد. این بازی در E3 امسال، به نمایش عموم درآمد و در آن شرکت سازنده‌اش یعنی Square Enix اعلام داشت که این بازی را Final Fantasy XV خواهد خواند و پلتفرم‌های مقصد آن هم کنسول‌های نسل بعد سونی و مایکروسافت اعلام شد. ساخت این بازی با فاصله‌ای کمی بعد از E3 سال ۲۰۰۶ آغاز شد. که البته در آن زمان قرار بود با نام Final Fantasy Versus XIII عرضه شود و پلتفرم مقصدش هم PS3 بود. اما بعد از آن زمان، به مدتی طولانی هیچ خبری از این عنوان تا شایعاتی مبنی بر کنسل شدن این عنوان به گوش برسد. تا آن زمان هم حرف و حدیث‌های زیادی درباره کنسول‌های نسل بعد آغاز شد تا آنکه Square Enix به این نتیجه رسید که این بازی را برای کنسول‌های نسل بعد عرضه کند. این بازی یک بازی اکشن نقش آفرینی است. شخصیت بازی به شکل بازی‌های سوم شخص کنترل می‌شود و پلتفرم مقصدش هم PS4 بود. اما تا آن زمان هم حرف و حدیث‌های زیادی درباره کنسول‌های نسل بعد آغاز شد تا آنکه Square Enix به این باشدو این بازی را برای کنترل حرف و حدیث‌های مختلفی وجود خواهد داشت که گیگر باید به انتخاب خودش آنها را انتخاب کند و با هر انتخاب تجربه‌ی متفاوتی از آن بازی را از نظر بگذراند. این بازی از Cut SceneCut Scene های آورده، برای رسیدن به هدف راه‌های مختلفی وجود خواهد داشت که گیگر باید به انتخاب خودش آنها را برداشته باشند. در این بازی آزادی عمل زیادی حس می‌شود. به عنوان مثال در این بازی که محیط‌های متفاوتی را به ارمنان می‌آورد، برای رسیدن به هدف راه‌های مختلفی وجود خواهد داشت که گیگر باید به انتخاب خودش آنها را برداشته باشند. این گذشته، شب و روز هم در این بازی بر روی دشمنان شما تاثیر خواهد گذاشت. سیستم مبارزه‌ای بازی هم شیوه‌ی به نسخه Kingdom Hearts می‌باشد. شما دستور موردنظرتان را انتخاب می‌کید و سپس شخصیت‌های مورد نظر در بازی به انجام آن کارها مشغول می‌شوند. انتخاب‌های دیگری هم در این بازی وجود دارد. شما می‌توانید کنترل حداکثر سه شخصیت را بر عهده بگیرید. قهرمان اصلی این بازی Noctis است که تنها شخصیتی است که می‌تواند از اسلحه‌های مختلف بهره مند شود و بقیه شخصیت‌ها تغییرات چندانی را نخواهند پذیرفت. داستان این بازی بر اساس افسانه‌ی Fabula Nova Crystallis است که تنها دیگر این بازی ندارد. چون دنیای جدیدی را روایت می‌کند. قهرمان اصلی این بازی Noctis Lucius Caelum است که از خانواده‌ای سلطنتی و شبه مافیا برخواسته است که از آخرین کریستال‌های باقی مانده در دنیا محافظت می‌کنند و کنترل شهری تکنولوژیکی و پیشرفته را بر عهده دارند. داستان اصلی درباره‌ی جنگی است که بر سر کریستال‌ها پیش می‌آید. با پیشروی در بازی Noctis Stella Nox Fleuret آشنا می‌شود که به نام Noctis بهره مندی از نوری مرموز که به فرشته‌ی مرگ مربوط می‌شود را می‌دهد.



این سری بازی از physics-based physics-based هایی هستند که در آن باید در طول بازی موتورسیکلت‌ها را کنترل کنید تا از موانع سر راهشان عبور کنند. مراحل بازی از پشت بام خانه‌ها گرفته تا تپه‌های خاکی و آسمان با انواع اشیاء و موانعی که به سمت شما پرتاب می‌شوند تشکیل شده. مقطع زمانی این بازی در آینده رخ می‌دهد و جلوه‌های بصری موجود در آن فانتزی گونه هستند که جای مانور بسیار بالایی برای ایده‌های داغ برای بازی به آن می‌دهد. البته این بازی آنچنان که گفته شده از درجه‌ی سختی دیوانه واری بهره‌می‌برد و یک بازی افرادی است که عاشق به چالش کشیده شدن باشند.

## ■ سجاد سعیدی Rayman Legends



سری بازی‌های "ریمن" یکی از بهترین RPG‌های کمپانی "یوبی‌سافت" می‌باشد که ۲ سال پیش نسخه جدیدی از آن با عنوان "افسانه‌ها" در انتشار کنسول جدید "نینتندو" یعنی U رونمایی شد. پس از گذشت تقریباً یک سال یوبی‌سافت تایید کرد که این بازی برای پلتفرم‌های نسل حاضر یعنی XBOX 360, PS3, PC عرضه می‌شود. نمایش زیبای این بازی در E3 امسال واقعاً خیره کننده بود. از شخصیت‌های بازی به غیر از "ریمن" و "گلوباس" تعداد دیگری موجودات جالب و جدید به این بازی اضافه شده است که از لحظه‌ی کیم پلی دارای ویژگی‌های خاصی هستند. از نمایش‌های نشان داده شده از بازی می‌توان پی برد که طراحی مراحل زیبا، متنوع و چالش بر انگیز خواهد بود و با گرافیک بسیار زیبا و فوق العاده هنری خود نویزید یک سکو بازی و پلتفرم عالی را میدهد. با توجه به ویژگی‌ها و موقیت نسخه "ریمن": ریشه‌ها" می‌توان امیدوار بود که "افسانه‌ها" همانند نسخه قبلی خود بازخورد مثبتی را خواهد داشت و تا مدت‌ها تجربه‌ی شیرین و جالب‌شدن یاد بازی کنندگان نزد.

## Watch Dogs

■ حامد افرومند

به جرات می توان گفت بیشترین جلوه ها ورود به نسل بعدی را می توان در Watch Dogs دید. عنوانی که سال گذشته همه را شگفت زده کرده بود، امسال نیز برگ گ برنده ی پویسافت بود. اولین نکته کفریک بسیار فوق العاده بازیست. کدام بازی نسل بعدی را در این نمایشگاه تا این حد عظیم دید؟ خارج از بحث بصری بازی که هیچ حرفی باقی نگذاشته، حتی تک تک NPC ها رویشان به دقت کار شده. می توانید ساعت ها در خیابان راه بروید و فقط و فقط از دیدن مردم و کارهایی که انجام میدهند لذت ببرید. می توانید برای اولین بار احساس کنید در یک دنیای بسیار واقعی قدم برمیدارید.

خارج از این بحثها به مهمترین قسمت بازی یعنی گیم پلی میرسیم. عنوانی Open World زیبایی تا به امروز وجود داشته و هر کدام خصوصیت خود را دارا بودند (با توجه به این نکته که بعضی از این عنوانی تاثیر زیادی از سری GTA گرفته بودند) ولی WD یک بازی کاملا تازه با ایده های کاملا دست نخورده و بکر می باشد. عنوانی که می تواند همانند GTA استانداردهای جدیدی را به این سبک معروفی کند. شما در این بازی بیشتر از هر چیزی باید از فکر خود کمک بگیرید، نه اسلحه! اسلحه ی شما در این بازی بیشتر از هر چیزی باید از فکر خود کمک بگیرید، نه روشی پیش بروید و چگونه از ابزار جالبی که در اختیار دارید بهره ببرید. وسیله ای که همه آن را یک تلفن همراه میبینند ولی کاربرد این وسیله بسیار فراتر از یک گوشی (حتی) پیشرفته است. شما با این وسیله توافقی هک کردن بسیاری از آبجکت های محیط را خواهید داشت. در تریلر نمایشگاه امسال دیدیم که فرار کردن از دست پلیس با استفاده از این وسیله چقدر جذاب است. راه های بسیار زیادی فقط برای فرار کردن از دست پلیسها وجود دارد. شما سوار اتوموبیل هستید و به یکباره با استفاده از قدرت هک درب یک پارکینگ را باز میکنید و بالا صله داخل آن میشوید و منتظر میمانید تا پلیس ها در آن خیابان شلوغ به سرعت از منطقه دور شوند، به گمان آنکه شما همچنان مشغول فرار هستید. شما در محاصره ی پلیس هستید و هیچ راه فراری ندارید؟ برق کل منطقه را با یک کلیک قطع کنید و در تاریکی بلا فاصله به پلیس ها حمله کرده و آنها غافلگیر کنید و یا پا به فرار بگذارید! در تریلر نمایشگاه امسال دیدیم که چگونه می توان به دوستان کمک کرد تا آن ها نیز بتوانند از شر کسانی که در تعقیشان هستند فرار کنند. کنترل تمامی دوربینهای مدار بسته در اختیار شماست و می توانید با اتصال به آنها از تمامی موقعیت های پیش روی خود و یا همدستان خود با خبر شوید و یک گام جلوتر از دشمنان باشید. در صورتی که بخواهید بدون توجه به این نکات و استفاده از تکنولوژی به قلب دشمن بزنید و با آنها در گیر شوید مسلما به مشکل برخواهید خورد. تمام حرکات شما در WD حساب شده و وابسته به استفاده از وسیله ای که برای هک در اختیار دارید میباشد.



■ سید پر هام عیادی

The Order: 1886

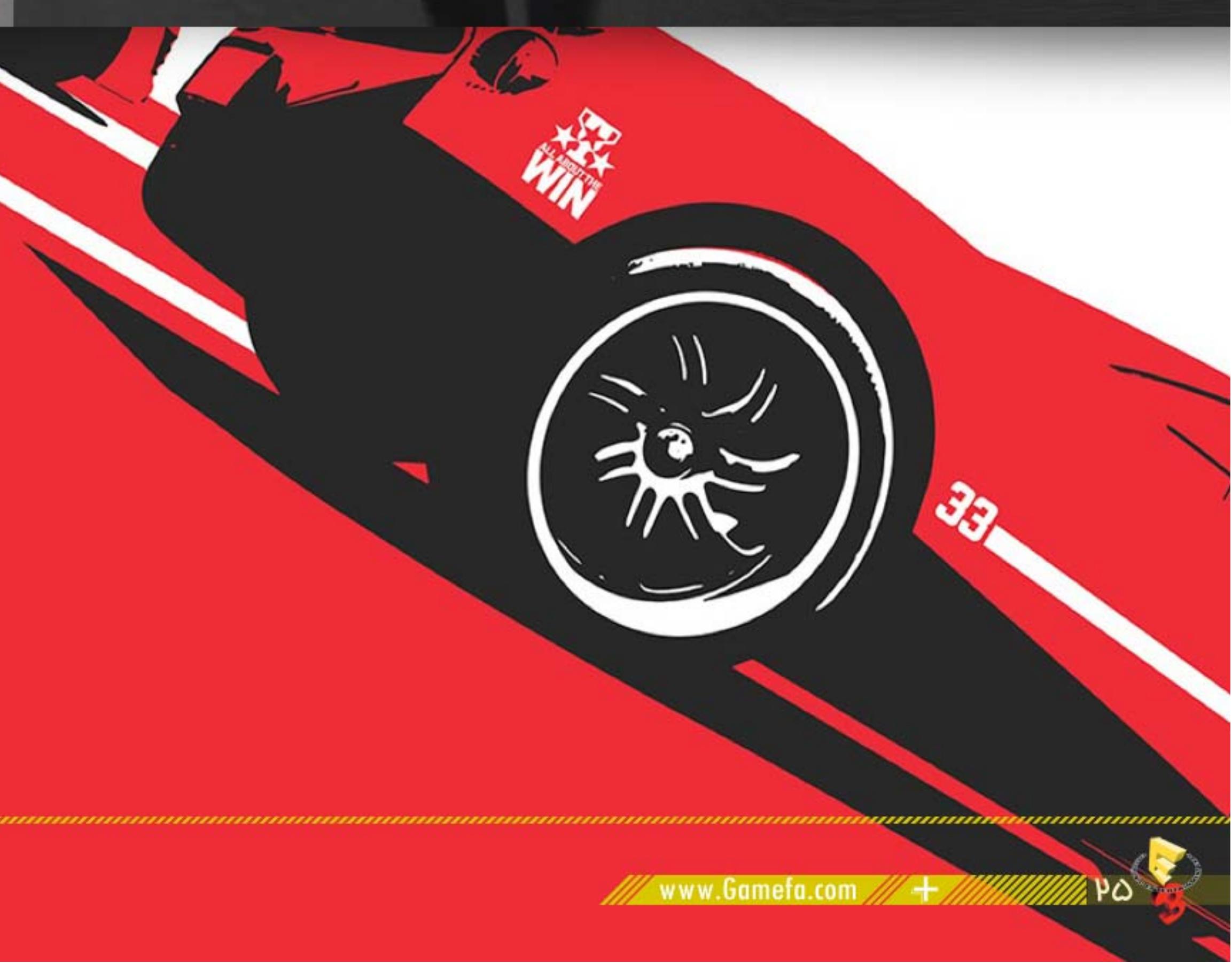
مطلوبتاً یکی از بهترین بازیهایی که در کنفرانس سونی در 2013 E3 معرفی شد و به نمایش در آمد عنوان The Order: 1886 بود که با اتمسفر گیرای خود در همان ابتدای نمایش هر کسی را به دیدن ادامه ی آن تشویق می کرد. این بازی عنوانی بود که شایعه های بسیاری را در پشت خود داشت که اکثر آنها درباره ی سازنده ی بازی Santa Monica Studio یا Naughty Dog یا واقعی نمایش بازی شروع شده می بازی شایعه ها اشتباه از آب در آمد و سازنده ی بازی کسانی نبودند جز سازندگان God Of War های کنسول PSP یعنی شرکت پرتوان Ready At Dawn Studios بازی God Of War گان دارای گرافیک بالایی است که میتوان آن را یکی از بهترینها در E3 امسال دانست. همچنین از طرف استودیوی RAD قول داده شده است که گرافیک بازی در گیم پلی به همین صورت که در E3 نشان داده شد باشد که این بسیار خبر خوبی است. دید بازی بصورت سوم شخص میباشد و ژانر و سبک بازی Action Adventure است و با توجه به سبک بازی و گذشته ای این شرکت پرتوان انتظار داشت که از پس این بازی که تا حال نیز طرفداران زیادی را برای خود دست و پا کرده است برآیند مخصوصاً اینکه پای Sony Santa Monica هم در میان است که بصورت ناظر بر این بازی نظارت دارند. سازنده های God Of War های اصلی مانند برخی بازیهای انحصاری دیگر سونی برای بهترینها در E3 امسال دانست. همچنین از طرف استودیوی Journey دارای گرافیک بازی در گیم پلی به همین صورت که در E3 نشان داده شد باشد که این بسیار خوبی است. دید بازی بصورت سوم شخص میباشد و ژانر و سبک بازی Action Adventure است و در بعضی مواقع به کمک تیم RAD نیز می آیند که گفته می شود تیم ناظر بر این بازی همان تیمی است که بر بازی فوق العاده Journey نظارت می کرده است. پس با این تفاسیر باید انتظارات خود را از بازی بالاتر ببرید و منتظر یک انحصاری بسیار زیبای دیگر از سوی SCEA شویم. اتفاقات بازی در London Neo-Victorian شهر ها یعنی هیولاها محافظت می کنند و در حالی که در انقلاب صنعتی اروپا گذشته است همچنان این هدفشنan پا بر جاست. شخصیت اصلی بازی یکی از اعضای Noble Knight انجمن است که در تریلر بازی کاراکتر اصلی به همراه سه Noble Knight دیگر در یک دلیجان در حال رفتن به محله ی Whitechapel هستند که گویا این ۴ نفر خودشان را برای جنگی آماده می کنند که در همان زمان به آنها از طرف هیولاها حمله شده و آنها مجبور به دفاع از خود و از بین بردن هیولاها می شوند که کار اصلی آنها در این گروه است. با توجه به گذشتن سالها از انقلاب صنعتی و همینطور اتفاق افتادن بازی در سال ۱۸۸۶ گروه The Order و گروه های دیگر به تکنولوژی پیشرفته ای دست پیدا کرده اند که میتوان در رابطه با همین موضوع به اسلحه های موجود در تریلر نمایش داده شده اشاره کرد مخصوصاً اسلحه ی شخصیت اصلی بازی که به نوعی از برق با ولتاژ بالا استفاده می کردو دارای تکنولوژی پیشرفته ای آن هم برای آن زمان بود. بازی یکی از بهترین و امیدوار کننده ترین نمایش های E3 امسال را داشت و باید منتظر نمایشهای دیگر از این بازی در ماه های آینده از طرف سونی باشیم تا بتوانیم بیشتر با این بازی آشنا شویم و از آن اطلاعات بیشتری بدست آوریم.



## DriveClub

■ حامد افرومند

عنوانی که از سال ۲۰۰۸ در دست تولید است، ناید یک عنوان معمولی و پیش پا افتاده باشد! عنوانی که توسط Evolution Studios در حال ساخت است و اواخر امسال برای PS4 میشود. در تقسیم بندی عنوانی ریسینگ DC نه یک شبیه ساز کامل و دقیق (مثل Gran Turismo) و نه یک رسینگ مسابقه ای (مانند سری NFS)، بلکه چیزی مابین اینهاست که البته به رسینگ های شبیه ساز شباخته پیشتری دارد. در نگاه اول چیز جدیدی در بازی نمیبینیم. اولین نکته ای که بهشت دست به چشم می خورد فقط گرافیک بسیار خوب بازیست که به لطف PS4 خیلی هم عجیب نیست! در این بازی تاکید زیادی روی مناظر بازی و تغیرات جوی شده است. تنوع سیار خوبی در لوکیشن ها و جاده های بازی وجود دارد. همچنین در حین رانندگی تغییرات آب و هوایی را شاهد خواهید بود که بسیار خوب و با نهایت توجه به جزئیات کار شده است. موتور پایه ای بازی بر اساس اشیا پایه ریزی شده است و نور روزداری از نکاتی است که در آن حرف اول را میزنند. اینمشن راننده بسیار خوب کار شده و در نمای داخل کابین همه چیز درست شبیه به واقعیت است. شاید با وجود GT6 که به تازگی معرفی شده و بزرگترین رسینگ سونی به حساب می آید، خیلی ها با خود بگویند که یک رسینگ دیگر که شباخته ای فراوانی نیز با GT دارد چرا باید ساخته شود؟ ولی باید گفت DC تقاضه هایی با آن عنوان دارد و شاید بتواند افراد متندی بیشتری را نیز نسبت به GT6 به سمت خود بکشاند. ضمن اینکه سازندگان سعی کرده اند که با دقت سیار بالایی از قدرت PS4 نهایت استفاده را ببرند و ویژگی های PS4 دست آن را کاملا باز گذشته تا DC را به آن شکل که می خواهند بسازند. سرعت بالای PS4 این اجازه را داده تا سازندگان فرمان های بسیار دقیقی به سیستم بدهند تا یک رسینگ خوش دست و کامل را شاهد باشیم.



## EA SPORTS GAMES

عادل نریمانی



آخرین ویژگی جدید و خارق العاده بازی، Elite Technique نام دارد. سازندگان بازی در این نسخه صدھا مهارت و قابلیت جدید را برای بازیکنان طراحی کرده اند که به کمک این مهارت‌ها، حقیقت فوتبال به پنجه تصویر در خواهد آمد.

با ویژگی‌های جدید فیفا و بازیکنانی که هوشمندانه تصمیم می‌گیرند و با استادیوم های زنده و سشار از احساسات تماشاگران، هیچگاه فیفا ۱۴ خسته کشند و تکراری نخواهد شد. این همان بازی ایده آلی است که هوداران سال‌ها رویای آن را در سر می‌پرورانند.

## EA Sports' UFC

بازی UFC، جدید ترین عنوان ورزشی EA Sports و آخرین نمایش آن‌ها در E3 امسال بود. این عنوان که حق امتیاز آن از شرکت فقید THQ پیش از E3 سال گذشته خودداری شده بود، قابلیت‌های زیادی برای تبدیل شدن به یک عنوان مبارزه‌ای پر طرفدار و پر فروش را دارد. نمایش این بازی در کنفرانس الکترونیک آرتز با حضور بروس بیفر، گزارشگر مشهور مسابقات UFC بر روی صحنه آغاز شد.

با حرف زدن هیجانی و فضاسازی مهیج این گزارشگر، حاضرین در سالن به وجود آمدند و آماده عرضی از عنوان جدید الکترونیک آرتز شدند. پس از آن بروس بیفر با سیک خاص خود تهیه کننده اجرایی بازی و رئیس مسابقات UFC و همچنین دو تن از برگزetterین بازیکنان UFC را روی صحنه دعوت کرد و خود از صحنه خارج شد.

UFC قصد دارد تا طی یک همکاری همه جانبه با عنوانی در خور این ورزش که بیشترین سرعت در رشد محبوبیت در حال حاضر دارد، را خلخ کند. هدف EA Sports خلق عنوانی کامل است که حس کامل این ورزش در گیرانه و مبارزه‌ای را به بازی کنندگان انتقال دهد. سیستم MMA، به بازیکنان اجازه خواهد داد که روند تغییرات تمامی ارگان‌های بدن مبارزه را در طی بازی مشاهده کنند.

به کمک این قابلیت بخش بزرگی از مبارزات به واقعیت نزدیک می‌شود و هوش مصنوعی پویایی نیز خلق خواهد شد.

شما در این بازی باید از تمامی استعداد خود استفاده کنید و حرکات غیر قابل پیش‌بینی و هوشمندانه ای را رقم بزنید تا بتوانید از سد رقیبان قدرتمند خود عبور کنید. قابلیت Full Body Deformation دقیق ترین شکل ممکن تا به حال، عکس العمل بدن در برابر ضربات حریف را به تصویر خواهد کشید.

با توجه به وعده‌های EA Sports با این عنوان، شاهد یک عنوان انقلابی و خارق العاده در سبک مبارزه‌ای خواهیم بود. عنوانی که بیش از هر عنوان دیگری لذت مبارزه را به تصویر خواهد کشید.

نمایش پرپر و ترین عنوان EA Sports در E3 صحبت‌های بازیکنان بارسلونا و بهترین بازیکن حال حاضر جهان یعنی لیونل مسی آغاز شد. این سخنان به ابراز زیبایی‌های فوتبال و جذابیت بی‌حد و حصر آن می‌پرداخت.

دیگر بازیکنان نیز درباره موقعیت‌های غیر قابل پیش‌بینی توب و ریسک هایی که گاهها برای به دست آوردن توب در بازی باید انجام بدھید، صبحت کردن و مر چقدر که فهم شما از فوتبال بیشتر باشد، احتمال موقعیت شما در طی این ریسک بالاتر خواهد بود. شما علاوه‌به دارید که توب را حفظ کنید و موقعیت بازی را در دست بگیرید. برای حفظ توب پاس‌های شما باید بسیار دقیق باشد، بنابراین شما نیاز دارید تا دقت زیادی به حرکات بازیکنان حرفی که سعی در گرفتن توب از شما دارند، داشته باشید. شما باست که موقعیت و سرعت هم تیمی هایاتان و بازی کان حرفی را بسنجید و در زمان مناسب اقدام به پاس دادن کنید و احساسی که شما هنگام زدن و کسب یک گل احساس می‌کنید، شاد ترین و لذت بخش ترین احساسی است که یک عاشق فوتبال می‌تواند به دست بیاورد.

تلاش سازندگان فیفا در تمامی این سال‌ها، بر آن یک لحظه باشید، تغییر جهت دهید و به سمت دیگری شروع به حرکت کنید. این به معنای واقعیت گرایی بیشتر، کنترل بهتر و لذت بیشتر در بازی است.

دو میان ویژگی جدید بازی Player Sense که مسئولیت بهبود هوش مصنوعی بازی را دارد، به انجام ۵۰ محسوسه در ثانیه می‌پردازد که سطح هوش مصنوعی بازی را تا حد قابل توجهی بالا خواهد برد.

این ویژگی به بازیکنان اجازه خواهد داد که در کمتر از یک ثانیه بازی را شناختی داشته باشد.

کرده و عکس العمل مناسب را به نمایش بگذارند.

بازیکنان می‌توانند با پیش‌بینی یک برخورد از روی محل برخورد پیش‌بینی شده پرش کرده یا با استفاده از همکاری تیمی از سد بازیکنان حرفی عبور کنند.

با توجه به این ویژگی ها، هوش مصنوعی بازی خواهد داشت. قابل پیش‌بینی تر و هوشمندتر همیشه خواهد بود.

تأثیر بازیکنان خط در بازی پرجسته تر از بازی های پیشین خواهد بود و نتایج بازی ها ستگی زیادی به میزان کیفیت عملکرد بازیکنان خط خواهد داشت.

چرا که بازیکنان خط غیر از بازی فیزیکی نیاز به بازی هوشمندانه نیز دارند تا از در گیری های بازی به بهترین شکل استفاده کرده و فرصت مناسب را برای رساندن توب به محظوظی حریف و کسب امتیاز به وجود آورند. بنابراین در این نسخه بازی حرفی در بازیکنان خطر بسیار دارند.

دو میان ویژگی جدید سخن سخن، ویژگی Pro Instincts بهترین کیفیت عملکرد تک تک در بازی استفاده کنند. این سخن سخن تیمی از سد بازیکنان حرفی در بازیکنان Living Stadiums است که به تجربه واقعی فوتبال، بهترین نحو ممکن فضای های استادیوم را در بازی بسیار سازی می‌کند. به گونه منحصر به فرد در بازی احساس حضور در هر استادیوم و احساسات تماشاگران متناسب با واقعیت بازی را متغیر خواهد داشت.

دو میان ویژگی جدید سخن سخن، ویژگی Precision بهترین کیفیت استفاده کرده و فرصت مناسب را برای تواند توب از این ویژگی می‌گیرد. در این نسخه امکانات جدیدی برای گیمر وجود خواهد داشت. سیستم True Ball بازیکنان را میدهد تا توب را به هر

قسمتی از زمین منتقل کنید و تسلط بسیار بیشتری را برخواهد داشت.

بالایی باید توسط گیمر صورت گیرد و باعث طبیعی تر و ساخت تر شدن هر چه بیشتر این شیوه سازی نشود. دیگر نکته ای که می‌توان به آن اشاره کرد اینیمیشن هایسیسیار طبیعی تر نسبت به اوچ و سیستم اینیمیشن جدید، دست سازنده بسیار بازیکنان حرفی فریب دهید و به زیبایی از میان آن مسیر خود را خلق کنید.

سومین ویژگی جدید بازی، سری Ignite الکترونیک آرتز، سری

بازی Movement از پیش به بازی واقعی و بهبود زیادی شیوه حرکت شما در زمین بازی به وجود خواهد آورد.

قابلیت‌های ورزشی بازیکنان خارق العاده ای همچون لیونل مسی در بازی زنده خواهد شد و در هر قدمی که وی بر می‌دارد به چشم خواهد آمد. سرانجام شما این قابلیت را خواهید داشت که شیوه‌ی حرکت

NFL پیش از این هیچگاه به این اندازه واقعی جلوه نکرده بود. بر روی کاور این بازی تصویر ادريان ادرون، بهترین دونده پشت سر در حال حاضر،

حضور خواهد داشت و نوید یک نسل درخشان را برای این سری بازی به همراه خواهد داشت.

برنامه EA Sports برای قدیمی ترین بازی ورزشی این شرکت، پس از ربع قرن، ساخت بازی ای است که هر احساس، عکس عمل و نمایش متفاوتی نسبت به هر آنچه پیش از این تجربه نمودید را به شما انتقال خواهد داد. با تغییرات داده شده در هسته گیم پایی بازی، سازندگان این امکان را به بازی کنان خواهند داد که به صورت هوشمندانه به تفکر پردازند و همانند بازیکنان لیگ حرفه‌ای فوتبال آمریکایی به حرکت و بازی پردازند و شیوه ترین نتایج و عکس

دیدگاری‌ها را در بازی این می‌دانند. سطح

یک لحظه بازیکنان شناختی مسیر حرکت شما در بازی،

سیستم True Step، اطلاعات خارق العاده ای را در هر پاس‌های شما باید بسیار دقیق باشد، بنابراین شما نیاز

نمود. شما این قابلیت را خواهید داشت که در کمتر از

یک ثانیه بازی را شناختی داشته باشید. شد.

در این صورت همواره عملکرد توب به صورت جدگاه از حرکات بدن و دست بازیکنان انجام می‌پذیرد و در تک تک انتقالات خواهد داشت. در این صورت جدگاه از حرکات بدن و دست بازیکنان انجام می‌پذیرد و در اختیار خواهد داشت و باید برای حفظ آن تلاشی مضاعف داشته باشد.

در این صورت همواره عملکرد توب به صورت جدگاه از حرکات بدن و دست بازیکنان بازی کنندگان را در انتقالات خواهد داشت.

به کمک این ویژگی‌ها جدگاه بازیکنان با توجه به مهارت خود در انجام این بازی، آشنایی بیشتری با سبک کنترل توب و در اختیار نگه داشتن آن خواهد داشت و از هر لحظه در اختیار داشتن توب باید به عنوان یک فرستاده برای پیروزی در بازی استفاده کنند. این ویژگی سعی در بر جسته ساختن هر موقعیت در اختیار داشتن توب و منحصر به فرد جلوه کردن هر موقعیت در بازی خواهد داشت.

بنابراین بازیکنان با داشتن اهمیت هر موقعیت، باید بیشترین سعی ممکن را برای خلاصه کردن از آن موقعیت به بهترین نحوه ای ممکن بگیرند.

دیگر ویژگی مهم جدید در بازی، ویژگی Live World است.

این ویژگی سعی در بازسازی تمام ویژگی‌ها جسمی و حرکتی هر یکی از بازیکنان بازیکنان بازیکنان به صورت

کاملاً حسی متفاوت و اختیارات متفاوت را نسبت به دیگر بازیکنان NBA، به بازی کنندگان انتقال دهد.

همچنین این ویژگی به صورت هر ساعت و پس از هر شرایط جسمی تکنیکی آن‌ها به روزرسانی خواهد شد.

NBA Live در سعی در آن دارد که هر بار که شما کنترل را به دست می‌گیرید، تجربه ای جدید برای شما رقم بزند.

شیوه ساز فوتبال KONAMI Fox Engine برای بازی خود بهره برده اند که انتظار می‌رود با این حساب شاهد تغییرات گسترده‌ای مخصوصاً در بخش

گیم پلی باشیم. از لحاظ بصری مسلماً بازی به جلو بردشته و گرافیک بازی خیلی طبیعی تر از نسخه‌های قبلی به نظر

با تسم ایرادات و ضعف‌های عجیب و غریب این شیوه سازی می‌شود.

در این نسخه امکانات جدیدی برای گیم وجود خواهد داشت. سیستم True Ball بازیکنان را میدهد تا توب را به

قسمتی از زمین منتقل کنید و تسلط بسیار بیشتری را برخواهد داشت.

بالایی باید توسط گیمر صورت گیرد و باعث طبیعی تر و ساخت تر شدن هر چه بیشتر این شیوه سازی نشود. دیگر نکته ای که می‌توان به آن اشاره کرد اینیمیشن هایسیسیار طبیعی تر نسبت به اوچ و سیستم اینیمیشن جدید، دست سازنده بسیار بازیکنان حرفی فریب دهید و به زیبایی از میان آن مسیر خود را خلق کنید.

شاید یادتان باشد که در سری FIFA یک قابلیت به نام روح معرفی شده بود. این قابلیت باعث می‌شود تا بازیکنان و تیم تحت تاثیر

احساسات و همچنین فشارهای روحی در شرایط مختلف قرار بگیرند. دیگر نکته ای که می‌توان از چنین قابلیت برای این نسخه سخن می‌گوید. شرایط ورزشگاه‌ها و همچنین نتیجه بازی تأثیرات مختلفی بر روی

روجیه‌ی بازیکنان خواهد گذاشت و این امر تأثیر مستقیم بر گیم پلی خواهد داشت.

یکی از پیشرفت‌های سیار خوب باشید که گفته می‌شود زیادی در اجرای تاکتیک‌های میکند این است که شما می‌توانید

همزمان کنترل سه بازیکنان را در اختیار داشته باشید. به طور مثال توب را به شما این امکان را

دارید تا در همان حالت موقعیت و جاگیری دو بازیکن دیگر را تنظیم کنید تا بتوانید در زمان مناسب به آن‌ها پاس دهید یا با

پنالتی شکل گرفته و به نظر میرسد با تغییر انجین بازی، با یک شیوه ساز کاملاً جدید و نه به عنوان یک ادامه برای نسخه‌های قبلی روبرو هستیم. نکته‌ی این قابلیت است که این بازی فقط برقی برای کنسول‌های این نسل و PC منتشر می‌شود و خبری از انتشار آن

برای کنسول‌های نسل بعدی نخواهد بود.

شیوه ساز فوتبال KONAMI Fox Engine برای بازی خود بهره برده اند که گفته می‌شود زیادی در اجرای تاکتیک‌های میکند این است که شما می‌توانید

همزمان کنترل سه بازیکنان را در اختیار داشته باشید. به طور مثال توب را به شما این امکان را

دارید تا در همان حالت موقعیت و جاگیری دو بازیکن دیگر را تنظیم کنید تا بتوانید در زمان مناسب به آن‌ها پاس دهید یا با

پنالتی شکل گرفته و به نظر میرسد با تغییر انجین بازی، با یک شیوه ساز کاملاً جدید و نه به عنوان یک ادامه برای نسخه‌های قبلی روبرو هستیم. نکته‌ی این قابلیت است که این بازی فقط برقی برای کنسول‌های این نسل و PC منتشر می‌شود و خبری از انتشار آن

برای کنسول‌های نسل بعدی نخواهد بود.



کمتر گیمر قدیمی را میتوان یافت که نام بازی زیبا و خاص *Thief* را نشنیده باشد. عنوانی که سال ۱۹۹۸ بر روی رایانه های شخصی در سبک مخفی کاری عرضه شد و طرفدارن زیادی هم پیدا کرد. ۲ سال بعد باز هم بر روی رایانه های شخصی منتشر شد و روند موفقیت خود را داده است. در سال ۲۰۰۴ تصمیم گرفته شد که این عنوان بر روی کنسول های وقت هم عرضه بشود ولی سازنده نیز باید تغییر پیدا میکرد. *Lon strom inc* وظیفه ساخت ورژن کنسول *XBOX* این فرانچایز را به عهده گرفت و آن را برای اولین کنسول مایکروسافت عرضه نمود. حدود ۵ سال خبری از این عنوان نبود تا در سال ۲۰۰۹ مزمه عرضه این بازی بر روی کنسول های نسل هفت شنیده شد و دوباره در اذهان محو شد تا اینکه در نوامبر سال ۲۰۱۳ خبر خوشحال کننده از سوی مجله *Game Informer* مبنی بر ساخت ریبوت عنوان *Thief* منتشر شد و عده کشی از گیمن

کامل این عنوان زده و ناشر آن هم شرکتی نیست جز *Square Enix*. بازی در سبک مخفی کاری و در دنیایی تاریک و باز و استیم پانک دنبال میشود. شما وظیفه دارید برای اهدافی خاص و آرمان های خودتان دزدی کنید، قتل انجام بدید و دشمنان را فریب دهید. انجین بازی به واسطه متخصصان *Eidos Montreal* تقویت شده و جلوه های بصری بازی کاملاً نسل بعدی میباشد. داستان بازی روایت دزدی مشهور به نام *Garrett* میباشد که پس از سال ها دوری از شهر خود، حال باز گشته و قصد دارد شهر "The City" را تحت تاثیر دزدی های خود قرار دهد. خب تا اینجای کار همه چیز خوب پیش میرود تا اینکه از سرنوشت بد *Garrett* حاکمی مستبد و نالایق با نام *Baron* بر مرکب حکومت نشسته و در همین حین بیماری طاعون شهر را فرا گرفته و مردمان عادی و پایین دست جامعه را آلوده به خود کرده است. حال *Garrett* با اینکه به توانای ها و تخصص خود در زمینه دزدی تصمیم به مبارزه با ماموران حکومت و حاکم میگیرد تا به نوعی منجی مردمان شهرش باشد ..

در طی همایش بزرگ E3 2013 نمایش هایی از این بازی پخش شدند که همگی یک مساله را گوش زد میکردند. بازگشت عنصر مخفی کاری. در این بازی شما میتوانید در سکوت و تاریکی دزدی کنید. همچنین با استفاده از سلاح های خود و همچنین تیر و کمان و انواع و اقسام تیر های مختلف دشمنان خود را از پای در آورید. از دیوارها بالا رفته و با خشونت و چیزگی به هدف خود برسید. دزدی در این بازی نقش محوری دارد و شما میتوانید با استفاده از ویژگی های بعضی جادویی Garrett! حرکات جالبی انجام دهید. انجین بازی کاملاً پویا و مناسب سبک بازی میباشد و محیط ها علی رقم تاریکی و نور کم همچنان زیبا و پر جزئیات میباشد. نحوه برخورد گارد ها و ماموران حکومت با شما هم در نوع خودش جالب است. هوش مصنوعی بازی به خوبی پاسخ گویی حرکات متقابل میباشد و همواره چالشی برای دزدی شما محسوب میشود. پس اگر برای دزدی آماده هستید عنوان *Thief* را از دست ندهید.

## امین شیرواتی

## Knack

یکی دیگر از عنوانین انحصاری که طی کنفرانس E3 توسط سونی تایید شد، عنوان *Knack* بود. اما *Knack* قرار "نک" نام ربات پیشرفته ای که توسط یکی از دانشمندان با توجه به مقابله با آدم بدهای این بازی که "گاپلین" نام دارند ساخته شده است. گاپلین ها در ابتدا با انسان ها رابطه دوستانه ای داشته اند، اما به دلیل یک سری مشکلات و دور شدن آن ها از جامعه ای انسانی و کشیده شدن به سمت سلاح های خطرناک، حال قصد نابود سازی انسان ها را دارند. سبک پلتفرمر و همچنین طراحی محیط و شخصیت های بازی به شدت یاد آور عنوانین موقع گذشته نظر *Crash Bandicoot* و *Jack & Daxter* میباشد. البته این وجه تشابه ها بی دلیل نیستند چون کسی پشت طراحی این بازی قرار دارد که در عنوانین ذکر شده نقش اصلی را ایفا کرده است. مارک سرنی در طول مراحل ساخت عنوان *Knack* به تیم سازنده زبانی بازی کمک خواهد کرد تا بتواند این عنوان را نیز به مانند سایر عنوانین پلتفرمری که در گذشته از سوی او دیده بودند چیزی بازی بجایگاه بالایی برساند. ویدیویی که از بازی نمایش داده شد چندان سطح عمیقی از نحوه گیم پلی را به بازی کننده ها نشان نداد. درست است که در شدن نک از لیزرها یا پیدا کردن اجسام موجود در محیط و بزرگ شدن ذکر به سه برادر اندازه هی کنونی اش جالب به نظر می رسید، اما اگر قرار باشد در کل ساعت های گیم پلی را تها به همین روند ادامه بدهیم، به طور حتم از ادامه بازی دلسرد خواهیم شد. با توجه به سبک پلتفرمر بازی، کنترل بازی و به حرکت در اوردن نک بسیار ساده و بدون دردرس انجام خواهد گرفت. در این نمایش، بازی کننده با دکمه های ضربه پرش و با مریع به دشمنان حمله را می کند. در کل محیط دنیای نک نزدیک به ۶۰ اتاق مخفی وجود دارد و اگر بتوانید آن ها را پیدا کنید، با توجه به قطعات و آیتم های یافت شده به روند بزرگ شدن نک کمک شایانی خواهد کرد. همچنین می توانید با سایر دوستان خود در محیط آنلاین به تادل قطعات و آیتم پردازید و وقت کمتری صرف رایانه های مخفی موجود در بازی بکنید. مراحل متفاوت و گوناگونی نیز در این نمایش به حضور نشان داده شد.

مراحلی که هم در سطح شهر و هم در مکان های یعنی انجام می گرفت. قابلیت های نک نیز با توجه به هر مرحله جدیدتر خواهد شد و از هر قابلیت به خصوص باید استفاده کنید تا موقع شوید دشمنان را پشت سر گذازد. متابفه نایابی که این دنیا نک نزدیک به ۶۰ اتاق مخفی وجود دارد و خبری از نسخه ای انحصاری برای کنسول دستی Vita نخواهد بود. البته Vita بازها نیز می توانند با کنسول دستی خود به بازی پردازند اما تنها از طریق یک راه، آن سونی تاریخ انتشار بازی را در پایان کنفرانس مربوط به بازی در نیمه چهارم سال ۲۰۱۳ اعلام کرد و باید تنها نشست و منتظر ماند که آیا نک یک جک و دکستر دیگر خواهد شد یا نیز.



## بهزاد شعبانی

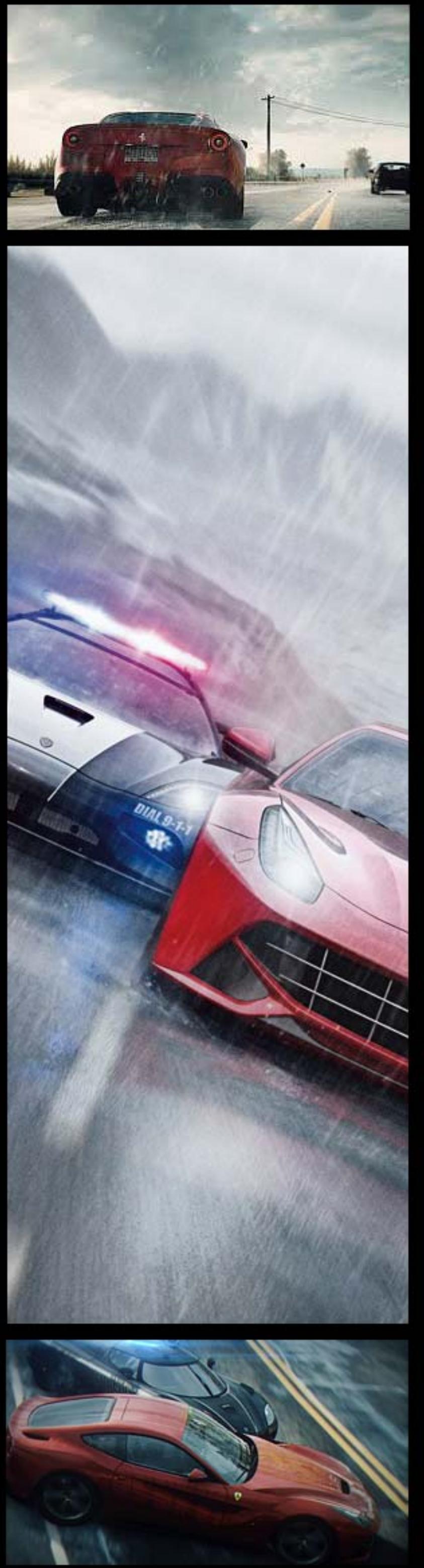
Mطمئناً نمی توان معرفی Need for Speed بعدی را یکی از سورپرایز های E3 2013 اما وقتی حرف از سری جدیدی به میان می آید، شاید بتوان این لقب را شاسته ای معرفی NFS: Rivals دانست. این بازی در کنفرانس Electronic Games معرفی شد و مورد تشویق و استقبال حضار قرار گرفت. نهضتین چیزی که حین معرفی و رونمایی این بازی مورد توجه علاقه مندان قرار گرفت بهره گیری از موتور گرافیکی Frostbite برای ساخت Rivals بود که در قدر تمند ۳ نمایش این بازی گرافیک پر زرق و برقش توجه هر کسی را به خود جلب می کرد. در نهضتین تریلر این پیش خودنمایی می کرد تا پیشتر این بخش بتواند نام NFS: Rivals را در حد و اندازه های قدرت کنسولهای نسل بعد سونی و مایکروسافت قرار دهد. ایندا افکت باران زیبایی و واقع گرا بودن خود را به رخ میکشد. تاثیر برخورد قطرات باران با بدنه خودرو ها هر یعنده ای را به وجه می آورد و زیباتر از آن بازتاب حاصل از زمین خیس است. اگر به آسفالت های باران خورده نگاهی بیندازید متوجه می شوید که گرافیک این بازی تا چه حدی به واقعیت تزدیک شده. نورپردازی بازی همچون قسمت قبلي NFS بخش بتواند اهمیتی در گرافیک می باشد و اینکه از آن می توان تحیین گرافیک و نورپردازی در تقد های NFS: Rivals تضمین کرد.

اما گیم پلی بازی که شاید بتوان آن را مهم ترین نیاز Rivals دانست. در سال های اخیر ضمن افزایش کمیت Need for Speed ها شاهد افت کیفیت گیم پلی این سری بودیم که تا حدودی هم می توان پیشترت رقیان این سری NFS Most Wanted و در سال ۲۰۱۰ با نشر NFS: Hot Pursuit پلی این سری سری دچار تغییرات و نوآوری های مثبتی شد سازنده هی این دو بازی که هم اکنون بر روی هم کار می کند، سعی دارد تا این روند رو به رشد را حفظ کند. بنابر گفته های Criterion، سازنده این بازی NFS: Rivals از نظر گیم پلی حالتی بین دو عنوان ریسینگ اخیر این استودیوست. باز هم ماشین ها لوکس و اسپرت به لطف رانندگی شما کاپوس پلیس ها خواهد شد تا ضمن لذت از هیجان مسابقه ماشین ها لوکس پلیس هم مهمان ناخوانده ای جهت افزایش این هیجان ها باشد.

برویم به ثانیه هی نهضت نمایش گیم پلی بازی. طی یک کات سری و با یک تیک آف فوق العاده رانندگی شما آغاز می شود. با توجه به محیط open world هاد یا همان HUD بازی طراحی لازم را دارد. سیستم آغاز مسابقات مانند MW می باشد و پس از طی کردن مسافتی با دادن پاسخ مثبت به آغاز مسابقه، وارد تونل هیجان NFS می شوید. کنترل خودرو کاملاً متعادل و دلچسب به نظر می رسد و باز هم فاش های سیز نمایان بر زمین راهنمای سما خواهد بود. در مورد هوش مصنوعی هم نمی توان نظر قاطعی داد. بزرگترین مشکل NFS: Rivals در نسل بعد، رقبای نامدارش همچون MS5 و Forza GT6 می باشد.

The Crew هم به جمع آن ها اضافه شده و به نظر می رسد در بدو نسل هشتمند NFS با خط و نشان های پر رنگ هم سک هایی طرف است.

و این کار سخت سازنده گان این بازی است.



**Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**

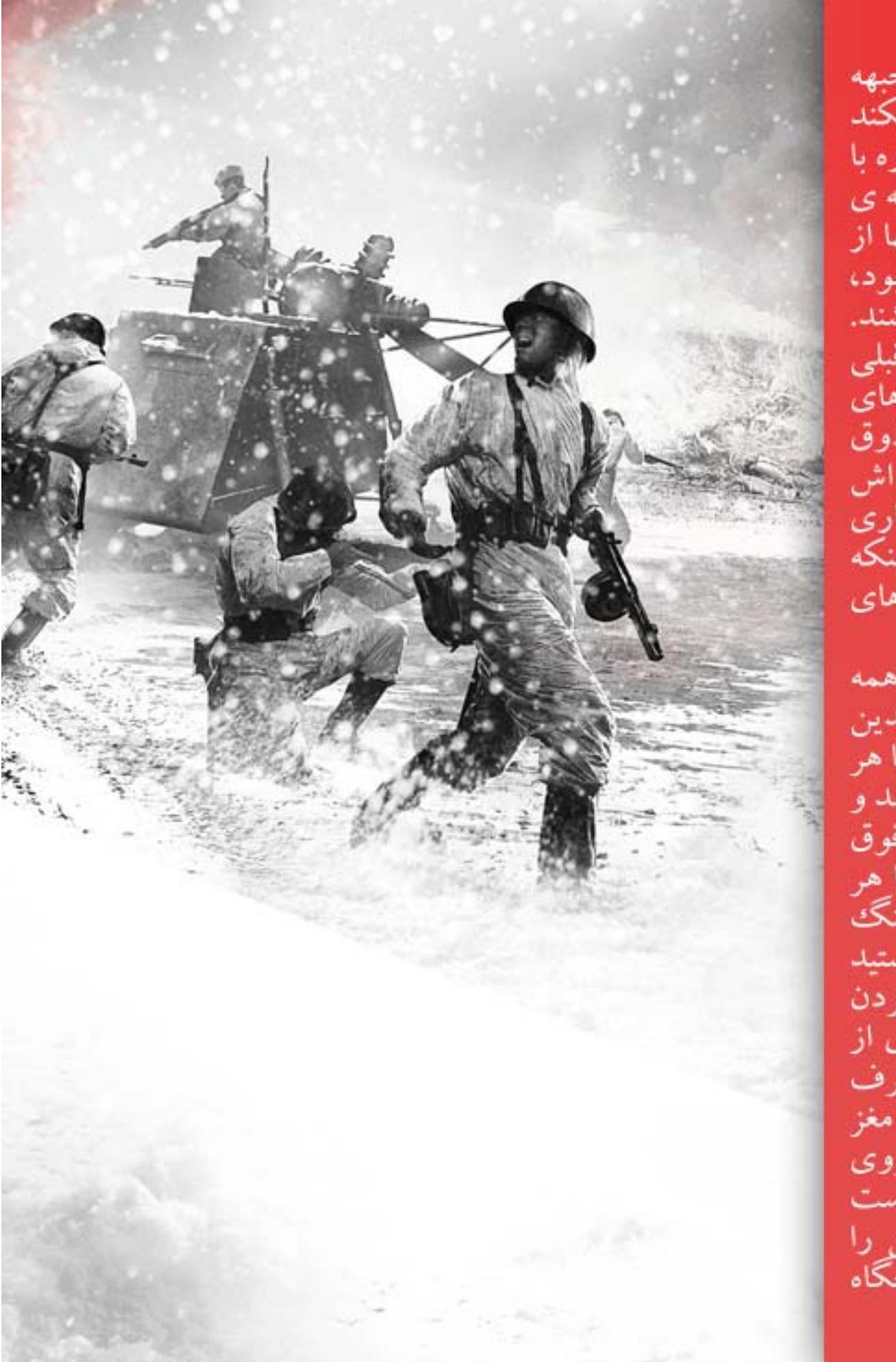
کمتر عنوانی را می‌توان پیدا کرد که یک استودیو ساختگی داشته باشد، با دو نام معروفی شود، شخصیتیش با باندای(!!) به مصاحبه برود و حتی با دو نام مختلف و در دو وحله مختلف زمانی معروفی شود! به درست حدس زده اید. این عنوان نمی‌تواند اسمی به جز Metal Gear Solid V: The Phantom Pain داشته باشد. سرانجام پس از ساخته شدن ماجراهای و شیعات زیادی پیرامون این عنوان، رسماً ساخت آن با همه‌نام نام از سوی Konami تایید شد. داستان بازی دهه ۱۹۷۰ میلادی را به نمایش می‌گذارد. هنگامی که Snake در سینم ۴۰-الی ۵۰ سالگی قرار دارد. قرار گرفت این عنوان توانسته در سطح بالایی از پکارگیری تکولوژی های نسل بعدی، قرار گیرد. به جرعت می‌توان گفت تریلر طوفانی که در ابتدای کنفرانس مایکروسافت از این عنوان به نمایش در آمد، همه را میخوب کرد. در نگاه اول، گرافیک بصیری بازی در سطح بسیار بالایی قرار دارد. از کوچکترین (بافت) Texture هایی که بازی دارد، از ذره ذره طراحی شخصیت ها و محیط، همه و همه قدرت Fox Engine و ترکیب آن با نسل بعد را به خوبی به نظر می‌کشیدند. بعلاوه نباید فراموش کرد مانند همیشه، این قسمت از MGS نیز به لطف حضور Hideo Kojima (که زمان به های خاص خود را به همراه دارد. از سیستم واقع گرا ایانه Passage of Time) گرفته تا آب و هوای طبیعی در یک منطقه و یا مخفی کاری واقع گرا ایانه تر؛ همه صورت واقعی) گرفته تا آب و هوای طبیعی در یک منطقه و یا مخفی کاری واقع گرا ایانه تر؛ همه و همه جم شده اند تا MGS را هر چه بهتر از گذشته به نمایش بگذارند. اما باید گفت تریلر E3 این عنوان همانطور که شروعی طوفانی را به همراه داشت، پایانی هیجان انگیز را دربر داشت. در این تریلر Snake به همراه Ocelot در حال عبور از یک بیابان توسط اسب هستند. سپس Ocelot جدا می‌شود تا راهی ماموریت خویش شود. اینجاست که با یک مخفی کاری عصی موافقه می‌شوند که به هسته‌ی اصلی اش اضافه کرده باز گشته است تا طرفداران تشنی از RTS را سیراب کنند. تنها گوش ای از آن چیزهایی که قبلاً در پیشنهایش ها و هایپا از COH2 شنیده بودیم در دموی این بازی که مخصوص E3 در دسترس عموم بود، به نمایش درآمد و عده ای توانستند از عنوانی فوق العاده سخن میگویند که با چای پایی بازی اصلی قبلی گذشته و با امکانات جدیدش میتواند مخاطب را میخوب کند. با کنترل نیروهای شوروی در بخش تک نفره‌ی دنباله‌ی برترین عنوان RTS تاریخ تماشاگران بسیار ذوق زده شده اند. کسانی که بازی قبلي را انجام دادن خیالشان راحت، این بازی گیم پلی اش بر اساس همان عنوان محبوب قدیمی است و آن یکی آنقدر خوب بوده که دستکاری اش باعث خراب شدنش میشده و فقط چیزهایی جدیدی بیش اضافه شده است. نه اینکه همان بازی قدمی دوباره با داستانی جدید باز گشته، نه، اصلاً این یکی آنقدر چیزهای خوب دارد که یک تجربه می‌تواند متفاوت را برایتان به ارمغان خواهد آورد.

آنها که توانستند از عنوانی فوق العاده سخن میگویند که با چای پایی بازی اصلی قبلی گذشته و با امکانات جدیدش میتواند مخاطب را میخوب کند. با کنترل نیروهای شوروی در بخش تک نفره‌ی دنباله‌ی برترین عنوان RTS تاریخ تماشاگران بسیار ذوق زده شده اند. کسانی که بازی قبلي را انجام دادن خیالشان راحت، این بازی گیم پلی اش بر اساس همان عنوان محبوب قدیمی است و آن یکی آنقدر خوب بوده که دستکاری اش باعث خراب شدنش میشده و فقط چیزهایی جدیدی بیش اضافه شده است. نه اینکه همان بازی قدمی دوباره با داستانی جدید باز گشته، نه، اصلاً این یکی آنقدر چیزهای خوب دارد که یک تجربه می‌تواند متفاوت را برایتان به ارمغان خواهد آورد.

خوب دارد که یک تجربه می‌تواند متفاوت را برایتان به ارمغان خواهد آورد. اینها اتفاقی، یک رودخانه‌ی یخ زده به تله‌ی مرگی کوچک که باعث میشود تانک چندین تنی به عماق رودخانه‌ی یخ زده سقوط کند و خیلی اتفاقی از روی زمین محو شود! با هر ضربه‌ی ما، دشمن عکس العمل نشان میدهد. به ازای هر گلوله ما گلوله جواب میدهد و به ازای هر تانک ما چیزی در جتنه دارد. هوش مصنوعی از نسخه‌ی قبل پیشرفت فوق العاده ای را نمایان است و باعث میشود فکر کنید، برای هر حرکت تانک فکر کنید و با هر سترگری که میگیرید برنامه داشته باشید چون شما وسط میدان جنگ هستید. نه یک جنگ پیچگانه بلکه جنگ واقعی، اینجا "دید واقعی" است. شما بیکه که پشت کامپیوترتان نشستید تا همانجا بی را میبینید که آن سربازها در میدان جنگ میبینند؛ و این یعنی خرج تانکیک، خرج کردن خلاقيت برای جنگی که با هر حرکت اشتباهی جان دسته ای از سربازاتان را فدا میکنید. حتی آب و هوا هم با شما میجنگند و با دشمنان. یخ و برف جلوی جنگتان را با کشتن شما میگیرند. سربازاتان را در گیر هیدروترمیا میکنند و مغز استخوانشان را میپوکانند تا هر جور شده جلوی پیشرفت شما را بگیرند. حتی با این نیروی مقاوم طبیعی هم حتی اگر لحظه‌ای سعی در عقب نشینی کنید (برای روسها) ممکن است جاتان توسط خودی ها گرفته شود و دستور رهبر اجرا شود. فرمان ۲۷۷ استالین را هیچگاه از یاد نمایند. نمود واقعی تاریخ را در 2 Company of Heroes فراموش نکنند چون اینجا باید فرمانده‌ی کنید، جنگ است... جنگی کاملاً واقعی.

## قاسم نجاری

## Company of Heroes 2

**JUST DANCE 2014**

## ■ امین شیروانی Just Dance 2014

در کنفرانس E3 امسال، شرکت Ubisoft این بار یک دنباله‌ی دیگر از عنوانی گذشته خود را معرفی کرد. به طور حتم نام Just Dance برای آن دسته از افرادی که یکی از کنترل‌های حرکتی کنسول‌های این نسل را در اختیار دارند بسیار آشنا می‌باشد. حال Ubisoft برخلاف چهار شماره‌ی پیشین، برای نسخه‌ی پنجم پیشوند 2014 را انتخاب کرده و تنها دلیلی که علاقه‌مند به نظر می‌رسد انتشار این نسخه برای کنسول‌های Xbox One و PS4 است. به هر حال عنوان Just Dance 2014 با انتشار یک ویدیو از روند گیم‌پلی و قابلیت‌های جدیدی که به آن اضافه شده در کنفرانسی که Ubisoft بروی کرد تایید شد، اما همانگونه که انتظار می‌رفت گیم‌پلی بازی به مانند سایر نسخه‌های Just Dance 2014 می‌باشد و چنان دست‌خوش تغییرات فراوانی نشده است. در این نسخه بازی کننده‌ها می‌توانند به صورت ۶ نفره نیز در یک صحنه به رقص پردازند. مد جدیدی که به این نسخه افزوده شده "Stage Mode" نام دارد. در این مُد، یک بازی کننده به عنوان رهبر گروه شروع به رقص می‌کند و دو عضو دیگر نیز از عقب، او را همراهی خواهند کرد. به نظر می‌رسد سایر قابلیت‌های که در محدودیت این قابلیت، به دنبال افزایش درصد "گروهی" بودن بازی را دارد. در کنار آن، مُد "World Dance Floor" وجود دارد و در آن بازی کننده‌ها به صورت آنلاین می‌توانند با تقسیم شدن در دو گروه متفاوت، به مسایلی رقص پردازند. البته در مورد محدودیت بازی کننده‌ها در این مُد حرفی به میان نیامد، اما انتظار می‌رود روی هم در این بخش ۱۲ نفر توافقی آنلاین بازی کردن و رقابت را داشته باشند. قابلیت و مدهایی که برای بازی تدارک دیده شده در تمامی کنسول‌ها یکسان نخواهد بود. یکی از مدهایی که به صورت انصصاری تنها در نسخه‌ی U Party موجود است، Master نام دارد. البته این مُد به گفته سازندگان می‌توان همان Puppet Master نسخه‌ی پیشین دانست که حال با توجه به امکانات و قابلیت‌های کنسول U Wii چار تغییرات و به گونه‌ای دیگر "به روز" شده است. بخش دیگری که بازی کننده‌ها می‌توانند مدتی با آن سرگرم شوند، مُد Karaoke Mode است. با توجه به اسامی که این بخش دارد مشخص است که بازی کننده‌ها توسط هر کنسولی که قابلیت اتصال میکروفن را داشته باشند شروع به خواندن درست شعرهایی که روی صفحه ظاهر می‌شوند کند و اگر بتوانند بدون خطای شعرها را اجرا کند امتیاز بیشتری دریافت خواهد کرد، اما اسازندگان برای آن دسته از افرادی که تمامی خطوط را به درستی اجرا نکنند هیچگونه امتیاز منفی در نظر نگرفته است. به گفته‌ی خود آن‌ها این مُد را می‌توان جزء بخش‌های جانی بازی دانست که چنان ضرورتی برای پیشروی در مراحل آن وجود ندارد. شاید به همین دلیل باشد که نسخه‌ی Wii این عنوان به طور کل این بخش را در خود نخواهد دید. سایر مدهای موجود در 2014 JD Stage که همان‌ها می‌هستند که در نسخه‌های پیشین نیز با آن‌ها آشنا بودند. می‌توان به مُد "Stage" اشاره کرد. در این مُد بازی کننده به عنوان رقص می‌تواند شروع به رقص کند و دو بازی کننده دیگر هم به عنوان پشتیبان در کنار او خواهد ماند. همچنین تا به حال ۱۵ آهنگ به صورت نهایی تایید شده‌اند. آهنگ‌های One Direction از PSY و همچنین از Gentleman از Kiss You به آهنگ‌های نوجوانانه پستند بسته نگردد و در کنار آن‌ها آهنگ‌های Dj Guetta برای طرفداران او نیز در بازی اضافه شده اند. تاریخ انتشار بازی برای کنسول‌های نسل حاضر و آینده متفاوت است. تاریخی که در E3 شده، اکبر سال جاری است. همچنین کسانی که قصد خرید یکی از کنسول‌های نسل آینده‌ی PS4 و یا Xbox One را دارند باید تا تعطیلات ۲۰۱۳ منتظر بمانند.

## ■ حامد افرومند

## Forza Motorsport 5

Turn 10 استودیوی است که به هیچ وجه بیکار نمیشیند. آن‌ها تقریباً هر دو سال یکبار یک فورترای جدید را به دوستداران رسینگ شیوه ساز تقدیم می‌کنند و جالب اینجاست که در هر نسخه شاهد پیشرفت‌های بسیار چشمگیری هستیم. این ششمین نسخه‌ی فورترزا خواهد بود (با احتساب نسخه‌ی XBOX Horizon) و اولین قدم T10 برای نسل جدید Horizon یک نگاه ساده به تفاوت گرافیکی FM2 و Horizon نشان میدهد که در طی چند سال چندبار بازی پیشرفت داشته و در طی این مدت علاوه بر جنبه‌های بصری، آرام آرام به رقیب بسیار بزرگ خود یعنی سری Gran Turismo نزدیک شد، تا جایی که چیزی از GT کمتر نداشته و حتی در برخی قسمت‌ها از رقیب خود پیشه گرفته است. بازی با ۶۰ فریم ریت ثابت و کیفیت 1080p بر روی XBOX ONE اجرا خواهد شد. از سوی دیگر حالاً انجین به کار گرفته شده برای بازی‌ها توجه به قدرت سخت افزاری بسیار خوب XONE این فرصت را برای سازندگان فراهم آورده تا با خیال راحت بازی خود را بسازند و این در حالی بود که آن‌ها تا قبل از نسخه Horizon حتی نمی‌توانستند تجربه‌ی رانندگی در شب را برای طرفداران فراهم کنند. FM5 از آن دسته نهانیست که خریداران کنسول مایکروسافت در ابتدای این نسل، حتی با سراغش خواهند رفت.



در حوال مراسم E3، یکی دیگر از عنوانی که در کنفرانس Ubisoft معرفی شد، نسخه‌ای جدید از سری داستان‌های Tom Clancy؛ عنوان The Division است، استودیویی که در کارنامه‌ی خود سازنده‌ی این عنوان استودیوی Massive Far Cry 3 را دارد. با توجه به سبک عنوان طراحی بخش چندنفره‌ی عنوان The Division، به نظر می‌رسد این عنوان حرف‌های بسیار زیادی برای نمایش خود به بهترین نحو روی کنسول‌های نسل هشتم داشته باشد. شاید سبک MMO در بین تمامی بازی‌کننده‌ها جایگاه بسیار بالای نداشته باشد، اما این امر دلیلی برای مهم نبودن این بازی‌ها نیست و در بین بازی‌کننده‌ها طوفاران سرخستی وجود دارند که از بازی‌های RPG به شدت حمایت می‌کنند، به اندازه‌ای که جمع کثیری از آن‌ها زمان خود را تنها با بازی کردن این نوع سبک می‌گذرانند. همانطور که گفته شد ساختار اصلی TD بر پایه‌ی بازی آنلاین بنا شده است، اما بازی‌کننده‌ها نیز می‌توانند به صورت تک نفره و قایع بازی را دنبال کنند. داستان بازی نیز قرار است راوی وقایع حملات تروریستی در New York باشد. این حوادث تروریستی به شدت از میزان همراهگی و همکاری مابین اجتماع مردم نیبورک کاسته است و موجب از هم گیستن مجموع مردم از یکدیگر شده است. ارتش آمریکا نیز نسبت به قبل کوچک و ضعیف تر شده است، اما همچنان انسان‌هایی باقی مانده‌اند که بخواهند با تشکیل گروه‌هایی هر چند کوچک مسپ آزادسازی شهر خود شوند. بازی کننده‌ی می‌تواند در شهر نیبورک به گشت و گذار بپردازد و نهایت استفاده را در کل محیط بکشد. بازی قرار است یک "جهان باز" باشد. جایی که با انجام ماموریت‌های مختلف می‌تواند بر میزان XP و سطح (Level) خود بیافراید. همچنین در کنفرانس به آن اشاره شد که بازی‌کننده‌ها می‌توانند با پیدا کردن آن‌ها، اسلحه‌ها را به لیست خود اضافه کنند. فیزیک نیز یکی دیگر از ارکان‌های مهم و اصلی بازی اعلام شد. هر چیزی که در بازی وجود دارد از فیزیک منحصر به فرد خود بپردازد. با شلیک به هر وسیله‌ای می‌توانید به راحتی تاثیر به جای مانده را ملاحظه کنید. محیط پیرامون نیز همانگونه که گفته شد قرار است "پویا" باشد. با توجه به سبک و همچنین جهان باز بودن بازی، این امر چندان دور از ذهن نبود. کاور گیری را به هیچ وجه فراموش نکنید، اغلب ترکیب چندنها برای یک حمله‌ی درست و کارساز را می‌تواند زمانی با خال آسوده طراحی کنید که در یک جای امن کاور گرفته باشید. در کنفرانسی که پخش شد، سازندگان اصرار زیادی مبنی بر بازی به صورت آنلاین می‌کردند. البته این پایی‌فشاری‌ها به نظر چندان بی‌راهه نیز نبوده‌اند. در دنیای TD، شما می‌توانید علاوه بر پیدا کردن بازی‌کننده‌های دیگر و دعوت آن‌ها به تشکیل گروه، درصد موقیت خود را در هنگام مبارزه با تروریست‌ها را به شدت بالا ببرید. همچنین در سطح شهر نیز افراد بی‌گناه زیادی می‌باشند و اگر بخواهید در راه آزادی آن‌ها قدم بگذارید، آن‌ها نیز به صفوی مبارزان اضافه خواهند شد. مشابه این حوادث را به گونه‌ای در سری Assassin's Creed می‌باشد که قرار است در سال عنوان TD یکی از جدیدترین‌های Tom Clancy می‌باشد که قرار است در سال ۲۰۱۶ تنها برای کنسول‌های جدید Xbox One و PS4 عرضه شود. اما در آخرین توییتی که سازندگان بازی منتشر کردند، اعلام شد PC بازها نیز می‌توانند با جمع آوری امضاهای آنلاین شناس ساخت بازی برای PC را به شدت بالا ببرند. تا عرضه‌ی بازی زمان زیادی باقی مانده است و امیدواریم تا آن زمان خبرها و اطلاعات دوچندان و صد البته بهتری را بشنویم.



## حسن ناظر مظفری

## Tom Clancy's: Splinter Cell Blacklist

سم فیشر دوباره باز گشته با دنیایی پر از هیجان که لحظه‌ای برای شما آرام و قرار باقی نمی‌گذارد. بعد از مدت‌ها که بی‌صبرانه منتظر گیم پلی اصیل Splinter Cell بودیم اکنون می‌توانیم آن را با خیال راحت تجربه کنیم. چیزی که مسلم است این است که سبک بازی یک مخفی کاری به تمام معنا است که یک سبک فیشر در آن جولان میدهد اما صحنه‌های اکشن نیز در بازی وجود دارد که بیش از پیش هیجان بازی را افزون کرده اما همان نیز در قالب مخفی کاری گنجانده شده. چیزی که در E3 بیش از پیش دیدیم صحنه‌های انفجار نفس گیری بود که سم در میان آن‌ها سر در گم و سعی در فرار دارد اما لحظات مخفی کاری بازی که در بین این صحنه‌ها قرار گرفته نیز بسیار جذاب و نفس گیر بود. ساختار اصلی گیم پلی نیز مثل Conviction ساخته و پرداخته شده مثل تغییر مکان در کاورها و بعضی جلوه‌های بصری بازی. سم اکنون دوباره به وسایلی مثل نارنجک‌های آتش زا و دوربین‌های قابل نصب که صدا تولید می‌کنند نیز مجهز است، همچنین حرارتی و دید در شب و چاقوی ارتشی همیشگی سم دوباره باز گشته تا لذت یک مخفی کاری ارتشی را به ما باز گرداند. قابلیت Mark And Execute نیز پیشرفته تر و پر محنتی تر از قبل باز گشته، در E3 لحظه‌ای سم را دیدیم که در یک صحنه‌ی تعقیب و گریز مجبور به استفاده از این قابلیت شده اما در اصل در حالت مخفی کاری بازی می‌توانید چندین نفر را علامت زده و در یک صحنه‌ی پر هیجان ظرف چند ثانیه سم آن را از میان بر می‌دارد. گرافیک بازی به عنوان آخرین Splinter Cell در نسل حاضر بسیار خوب کار شده، محیط‌ها بر جزئیات هستند و هر محیط تازگی خاص خود را نمایان می‌کند، نورپردازی بازی را می‌توان قوی ترین نکته‌ی گرافیکی بازی نامید چرا که در هر لحظه و هر حالت از شبانه روز و جهی نوینی از خود را نشان می‌دهد، از تاثیر تابش نور بر لباس سم گرفته تا محیط همگی بسیار خوب کار شده‌اند. چیزی که بازی زیاد روی آن مانور داده انفجار های محیطی است که صحنه‌های پر هیجانی را پدید می‌آورند که با ترکیب نورپردازی و گرافیک خوب بازی در هیجان فزاینده‌ی این صحنه‌ها موفق عمل شده. اکنون سم می‌تواند بازی را هم در حالت مخفی کاری پیش برد همچنین می‌تواند همه را در منطقه‌ی به رگبار گلوله بینند، البته در این حالت بازی یک سبک کوماندویی سریع و اکشن می‌گیرد که باز المان‌های مخفی کاری همیشگی بازی از جمله Quick Kill ها را می‌بینیم، دوربین‌بازی بسیار خوب کار شده و در مبارزات بسته به حرکات انجام شده در زاویه‌ی خوبی قرار می‌گیرد، در کل این بازی گسترده تر شده‌ی قسمت قلی است ولی المان‌های سنتی این فرنچایز را به آن باز گردانده که لذت بازی کردن را برابر شما بیش از پیش می‌کند.



یکی از بازی‌های به نمایش در آمده در طول کنفرانس EA عنوان Titanfall بود. این بازی توسط آقای Vince Zampella خالق عناوین COD و MOH معرفی شد. ایشان در گفته‌های ایشان پیشتر بر نحو ساخت بازی اشاره کردند و اصل و محور اصلی بازی را بخش چند نفره نشان دادند. پس از صحبت‌های سازنده‌ی بازی یک تریلر از این عنوان به نمایش در آمد که با استقبال تماشاگران رو به رو شد. در تریلر بخشی از گیم پلی بازی نیز به نمایش درآمد و حیرت همگان را برانگیخت. با توجه به تریلر می‌توان گفت که این عنوان اداقمی Crysis و Modern Warfare است. اما تفاوت این بازی از سایر بازی‌های هم سبک خود بخش چند نفره می‌باشد که تاکید بسیار زیادی بر روی آن شد. در بازی ربات‌های بسیار زیادی وجود دارند که میتوان با تسخیر آنان نسبت به حریفان برتری خاصی داشته باشید. شما میتوانید بر روی دیوارها راه بروید و پرش های بلند انجام دهید. تنوع اسلحه‌ها و ربات‌ها بسیار زیاد است و زره‌هایی که شما به تن دارید خیلی شبیه و نزدیک به زره‌های بازی Crysis می‌باشد. سرعت یکی از اصلی‌هایی کلیدی در بازی می‌باشد. اگر در بازی سرعت خوبی نداشته باشید کلاهتان پس معرکه است. در کل میتوان گفت که محور اصلی بازی گیم پلی آن است که با به ارمغان آوردن نوآوری‌های جدید می‌خواهد تا موجب لذت بازی‌بازان کنار یکدیگر شوند. گرافیک بازی تحسین‌برانگیز است! بر روی مثلاً یک مرحله در بیابان است و یک پیش‌نیز بسیار متفاوت طراحی شده‌اند. مراحل نیز بسیار بزرگ و جزئیات بازی بسیار زیاد است. چندی پیش نیز کمپانی سازنده به مطبوعات گفت که این بازی را از جمله من را ناراحت کرد. اینطور که به نظر میرسد بازی‌بازان در کشور ما باید بازی را ارجیتال خریداری کنند (خصوصاً کسانی که با رایانه‌ی شخصی خود بازی می‌کنند). در آخر تریلر به اطلاع عموم رسید که این بازی به انحصار XBOX ONE و PC می‌باشد و این بازی بر روی کنسول‌های متعدد نخواهد شد. در آخر می‌توان گفت که بازی Titanfall توانست به حاضران در کنفرانس EA نوید را بدهد که با یک بازی زیبا و با نوآوری‌های جدید رو به رو هستیم و احتمالاً این بازی بتواند انقلابی را در بخش چند نفره‌ی بازی‌های شرکت بزرگ EA به وجود بی آورد.

■ مانی میرجوادی ■ Lightning Returns: Final Fantasy XIII

### Call of Duty: Ghosts

■ حامد افرومند

سری COD چند سالیست بدون هیچ نوآوری خاصی، به صورت روتین و پاییز هر سال منتشر می‌شود. صادقانه بگویم! دیگر نمی‌توان مثل سابق COD‌های جدید را دوست داشت. این سری بیش از اندازه تکراری شده و تمام تغییرات سازنده‌گان در جهت پیشرفت، تقریباً باشکست مواجه یشوند. البته این بدان معنا نیست که بازی‌ی بی‌کیفیتی سبقت هستیم. به این معناست که شیره‌ی این سری به طور کامل گرفته شده و دیگر مثل سابق هیجانی ندارد. بازی دو نمایش کاملاً متفاوت داشت. یکی زیر آب دنیا می‌شد و دیگری قابلیت‌های جالب سگ‌ها در بازی را نشان میداد. در مرحله زیر آب دقیقاً مثل مراحل روی آبی که به صورت مخفی کاری دنیا می‌شد، شما پشت سر فردی دیگر حرکت کرده و دستوراش را الجرا می‌کنید. کاور میگرید و سعی در این خواهد داشت تا بدون جلب توجه به هدف خود برسید و وقتی که در نهایت لو می‌روید دشمنان با انفجاری صوتی شما را تهدید می‌کنند که تهرا راه در امان ماندن از این امواج کاور گیری است.

ذکر این نکه هم که تیراندازی در زیر آب نیز قابل انجام است، حالی از لطف نیست. در نمایش دوم بازی سگ‌ها به شکل قابل توجهی در انجام ماموریت به شما کمک می‌کنند. کمک کردن آن‌ها محدود به پرت کردن حواس دشمن نمی‌شود. بلکه می‌توان به آن‌ها فرمان هر گونه حمله را داد و آن‌ها را به جان دشمن انداخت. در واقع در این نمایش ۹۰٪ کارها را سگ‌کار انجام داد!

ضمن اینکه دوربینی روی سگ‌ها نصب شده که این امکان را به شما میدهد تا از موقعیت سگ به طور دقیق اطلاع داشته باشید و حتی شاید این فرصت را به شما بدهد تا محیط را قبل از درگیری موردنی بررسی قرار دهید. درباره گرافیک بازی با وجود نمایش تکنیکی از پیشرفت‌های گرافیکی نسبت به نسخه MW3، باز هم نمی‌توان گرافیک بازی را فوق العاده توصیف کرد. جلوه‌های نسل بعدی به آن شکل که باید در این بازی دیده نمی‌شود و فقط شاهد ارتقای انجین بازی بوده ایم که این موضوع برای COD در دنیاک است. چرا که در طرف مقابل و در Battlefield 4 که رقبی اصلی این بازی به حساب می‌آید، گرافیک بسیار شگفت‌انگیزی را شاهد بودیم و باید گفت اعضای جدید IW به هیچ وجه از قدرت بالای سخت افزاری کنسولهای جدید استفاده‌ی خوبی نکرده‌اند!



### Lightning Returns: Final Fantasy XIII

بازی Lightning Returns: Final Fantasy XIII قرار است توسط شرکت Square Enix در نوامبر ۲۰۱۳ بر روی پلتفرم‌های Xbox 360 و PS3 در ژاپن عرضه شود. نسخه‌ی اروپایی و آمریکای شمالی این بازی در فبریه‌ی ۲۰۱۴ عرضه می‌شود. نسخه‌ی PC این بازی هم بر طبق شایعاتی ایجاد شده بود. چرا که با توجه به پوستر این بازی در E3 این شایعات تبدیل به حقیقت می‌شدند. اما Square Enix اعلام کرد که وجود نسخه‌ی PC حقیقت ندارد و پوستر عرضه شده در E3 دچار اشتباه شده Fabula Nova Crystallis بود. این بازی قسمتی از Final Fantasy XIII-2 را عرضه می‌کند و ادمدی بر نسخه‌ی Final Fantasy XIII-2 است که پایانی بر Final Fantasy XIII-2 بود. در این بازی در نقش Lightning هستید که بعد از پانصد سال (ولی خوب مونده!) بات کریستال‌ها پیدار شده است تا دنیا را از تابودی نجات دهد. او از کمک Hope Estheim بهره خواهد برد و باید با دوستان قدیمی خودش در این راه مبارزه کند. دنیا همیشه در حال حرکت است. یعنی مهم نیست که گیم در کجا قرار داشته باشد، در زمان خاص و مربوط به خودش، در گوش و کنار دنیا اتفاقاتی همواره در حال وقوع است و هچوچوت دنیا ساکن نخواهد ماند. این بازی به طور کلی یک نقش آفرینی سنتی است که بیشتر به سنت‌های Final Fantasy XIII-2 می‌پردازد. همچنین شخصیت بازی می‌تواند در دنیا بزرگ این بازی سیر کند و از NPC‌ها (شخصیت‌های غیر قابل بازی) ماموریت‌های حاشیه‌ای یا همان Quest Side را قبول کند. این بازی در مبارزات از لبه‌های دیوار از آن‌ها بالا رود. همچنین شخصیت بازی می‌تواند در دنیا بزرگ این بازی سیر کند و از Final Fantasy XIII-2 که در نسخه‌ی Battle هم بود هم دسترسی خواهد داشت که می‌شود آن‌ها را تغییر داد. این لباس‌ها قدرت‌های مختلفی دارند. در این بازی حدود دوازده لباس مختلف وجود خواهد داشت. در مقایسه با دشمنان، هر کدام از حریفان، دارای نقاط ضعف خاصی هستند که باید آن‌ها را مورد مطالعه قرار دهید و آن‌ها را پیدا کنید. ضربه‌های مختلف به داشتنها نتیجه‌های مختلفی خواهد بود. دشمن‌ها دارای نتیجه‌های مختلفی خواهد بود. در این بازی Lightning به مدت ۱۳ روز وقت دارد. با انجام کارهای مختلف بعضی از اوقات این زمان افزایش پیدا می‌کند و بعضی از اوقات هم با انجام بعضی از ماموریت‌های فرعی و حاشیه‌ای این زمان کم می‌شود. این زمان در هر جای بازی نشان داده می‌شود و بعضی مهمی از بازی را تشکیل می‌دهد. این بازی در نوامبر ۲۰۱۳ برای Xbox 360 و PS3 در ژاپن معرفی شد. در اروپا و آمریکا عرضه خواهد شد.

## RYSE: Son of Roma

حامد افرومند



سراجام مایکروسافت بعد از مدت‌ها RYSE را در کنفرانس امسال نمایش داد. عنوان انحصاری استدیوی Crytek که در سالهای گذشته دو نمایش بسیار کوتاه و مبهم را از آن در کنفرانس‌های مایکروسافت شاهد بودیم، بدون آن که اطلاعاتی از بازی منتشر شود. خیلی‌ها این بازی را عنوانی برای کینکت می‌دانستند. کینکتی که به تازگی عرضه شده بود و از RYSE به عنوان بزرگترین بازی این وسیله جانبی یاد می‌شد که در نهایت این بازی سر از کنسول نسل بعدی مایکروسافت یعنی XBOX ONE درآورد. در اولین نگاه شاید متوجه نشوید که تصاویر پخش شده از بازی in-game هستند. واقعاً در ابتدا باورش سخت بود. بازی از لحاظ بصری در سطح بسیار بالایی قرار دارد. ایده‌های کرایتک برای نسل حاضر کنسولها، آنچنان با موقعیت اجرا شد (البته 3 Crysis در بین بازی‌های کنسولی این نسل در جایگاه بسیار بالایی قرار دارد) و Crysis نسخه PC برتری گرافیکی بسیار محسوسی نسبت به نسخه کنسولی داشت. اما به نظر میرسد کرایتک مدت‌هاست که روی XBOX ONE تمرکز داشته و سعی داشته از قدرت بالای این کنسول نهایت استفاده را برای خلق یک دنیای بسیار واقعی ببرد.

از مبحث گرافیک که بگذریم به گیم پلی میرسیم که در حد و اندازه‌های قدرت بالای بصری بازی ظاهر نشد. مبارزات یک نواخت هستند. البته تقریباً تمام چیزهایی که در فیلمهای جنگی دیده اید در این بازی وجود دارند تا شما کاملاً احساس کنید در یک میدان جنگ واقعی در زمان روم باستان هستید.

اما تاکید بیش از اندازه روی هر چیزی می‌تواند به یک بازی لطفه وارد کند. در RYSE استفاده‌ی بیش از QTE در مبارزات کمی عجیب بهنظر می‌رسد. در اکثر مبارزات به یکاره تصویر کند شده و شما باید دکمه‌ی خواسته شده را بلافاصله فشار دهید. از این گذشته در این تریلر مشکلات هوش مصنوعی نیز دیده می‌شد. نکته‌ی دیگر در اکشن نبود یک چالش جدی بود. در این تریلر هیچ‌شمن سرخستی وجود نداشت. در کل به نظر می‌رسد کرایتک با این نمایش فقط سعی داشته تا قدرت Cry Engine را نشان دهد و این کار را به خوبی انجام داده، ولی در نهایت امیدواریم در نمایش‌های بعدی و در نسخه نهایی بازی شاهد یک گیم پلی قوی و جذاب هم باشیم.

## Destiny

بعد از عنوان Halo همه بی‌صبرانه منتظر این بودند تا بینند استودیوی Bungie عنوان بعدی خود را در چه سبک و سیاقی می‌سازد که در E3 2013 این امر تحقق یافته، از دید من عنوان تاره‌ی استودیوی Bungie اثربال و تاثیرگذار بود. این عنوان حال و هوایی شبیه به Halo دارد اما هرچه در آن کند و کاو کردم نتوانستم Halo را ببینم و این نشان از آن دارد که Bungie توانسته اثربال موفق و تازه را در سبک FPS خاص و دلنشیز همیشگی خود ارائه کند. باز هم محیط‌های خاص و فانتزی‌های فضایی را داریم که ساختن آن فقط کار Bungie است، فیزیک بازی و تعامل آن با رفتار کاراکترها پر محتوی و داینامیک است، محیط بازی یک محیط انتقام جویانه و بدون امنیت را به تصویر می‌کشد که چند دستگاهی مخفی موجود در پایگاه‌ها آن را بیش از پیش سیاه و تاریک می‌کند همچنین انسانیت را می‌بینیم که در مرز نابودی قرار گرفته اما زمین جایی است که شما را برای مبارزه تا آخرین نفس متقاعد می‌کنند، جزئیات محیطی بازی نیز در اکثر جاهای عالی کار شده و به معنای واقعی تنوع محیطی بالایی را در بازی خواهیم دید. وسایل کمکی الحقیقی برای بازیکن مثل Ghost که برای روشن کردن محیط‌های تاریک به کار می‌رود در نظر گرفته شده. بعد از کشتن دشمنان در بازی به شما امتیاز هایی داده می‌شود که می‌توان با استفاده از سیستم Customize روی اسلحه‌ها یا قدرت‌های خودتان تاثیر بگذارید و آن‌ها را بهتر کنید که این امر جذابت بازی را بیش از پیش می‌کند. اما اسلحه‌های بازی در عین داشتن تنوع و امکان متنوع سازی بیشتر اسم‌های مبارزاتی و اسلحه‌های احمقانه‌ای دارد که بهتر از از حفظ کردن آن پرهیزید! هوش مصنوعی دشمنان نیز در حد خوبی کار شده و میتوان گفت به خوبی از موانع همچنین از روش‌های مبارزاتی و اسلحه‌های مختلفی برای مقابله با شما استفاده می‌کنند. دشمنان در بازی بسیار متنوع اند و از ظاهر تا قابلیت‌های حرکتی آن‌ها تعدد بالایی دارند و در هر کجای بازی روش تازه‌ای را برای مبارزه با آن‌ها باید به کار گیرید، در مبارزات نیز طبق سنت دیرینه‌ی Bungie با چندین نوع دشمن و همانطور که گفته شد روش‌های مبارزاتی متنوعی روی رو هستید. نورپردازی بازی یکی از نقاط قوت آن است و میتوان گفت روی آن وقت زیادی صرف شده و در مکان‌های مختلف بسته به نور محیط نورپردازی خاص و جالب توجهی را می‌بینیم که حسن مورد نظر محیط را به خوبی هرچه تمام تر القا می‌کند. سخن آخر اینکه Bungie توانست اثربال را خلق کند که نه Halo باشد و نه سبک همیشگی و سنتی را تغییر دهد، گیم پلی جذاب و چیزی شبیه به سبک Halo را ارائه کرد تا بتواند طرفداران همیشگی خود را نگه دارد، از دید من این اثر یک عنوان فوق العاده است.

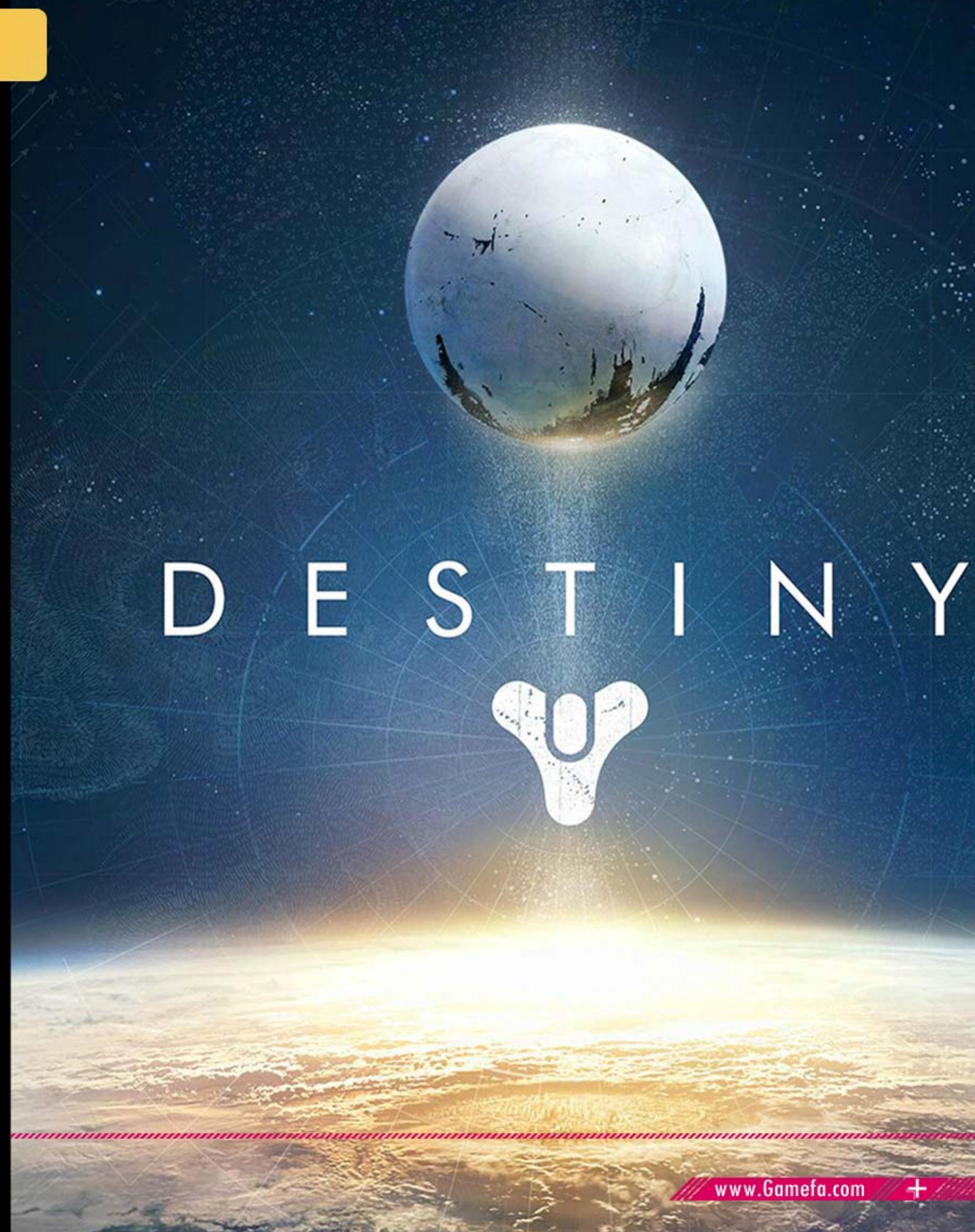
## مانی میرجوادی

## Elder Scrolls Online

بازی Elder Scrolls Online یک بازی بزرگ آنلاین است که قرار است در بهار ۲۰۱۴ برای پلتفرم‌های Xbox One و PS4، توسط شرکت Zenimax Online Studios عرضه شود. این بازی زیر مجموعه‌ی فرنچایز محبوب و معروف The Elder Scrolls است که اولین عنوان تمام اینترنتی این فرنچایز محسوب می‌شود که در دنیای بزرگ آنلاین پیش خواهد رفت. مثل عنوان‌های دیگر این فرنچایز، این بازی هم در محیطی مشابه اتفاق می‌افتد و داستانی را روایت می‌کند که به طور غیر مستقیم با داستان‌های دیگر عنوان‌های این فرنچایز مرتبط است. داستان این بازی ۱۰۰۰ سال قبل از The Elder Scrolls Skyrim و III: Morrowind. که شاهزاده Molag Bal در این بازی به عنوان اصلی ترین دشمن شناخته می‌شود که قصد حکمرانی بر کل Tamriel را دارد.

در این بازی بیشتر امکانات در Tamriel قابل بازی است. هر چند قفل هایی بازی Expansion Pack هایی که بعدها عرضه می‌شوند باز خواهد شد. در این بازی گیمر می‌تواند به یکی از سه گروه مخالف پیوندد. گروه Aldmeri Dominion که با یک عقاب شناخته می‌شوند. گروه Daggerfall Covenant که با یک ازدها شناخته می‌شوند. بازی بازی بازدید از Tamriel بازی در ماه می سال ۲۰۱۲ توسط Zenimax Online Studios می‌باشد که در سال ۲۰۰۷ تشکیل شده است. این بازی بازی با توجه اطلاعات به بیرون درز کرده قرار بود در سال ۲۰۱۲ در E3 نمایش داده شود که این اتفاق رخ نداد و زمان عرضه ی تایید شده‌ی این بازی در بهار ۲۰۱۴ است.

Bethesda در هشتم نوامبر سال ۲۰۱۲ ویدئوی در Youtube از بازی در ماه داد که در آن سازندگان بازی توضیحاتی درباره‌ی The Elder Scrolls Online می‌دادند. در ۲۱ ژانویه‌ی ۲۰۱۳، این شرکت برای بازی مدلکور شروع به ثبت نام کرد. در ۲۶ مارچ ۲۰۱۳ هم اولین نسخه‌های بتای این عنوان به صورت محدود عرضه شد. در هشتم آبریل ۲۰۱۳ هم دومین نسخه عرضه شد. با توجه به بند قانونی که مورد قبول همه‌ی ثبت نام کننده‌ها قرار گرفته بود، مبنی بر عدم درز اطلاعات بیرون، در حال حاضر هم می‌توان اطلاعات درز کرده‌ی زیادی را از این عنوان دانلود و مشاهده کرد. این بازی آنلاین که با عنوانی با پیشنهادی بالا قصد عرضه شدن را دارد می‌تواند یکی از بهترین عنوان‌های آنلاین لقب بگیرد. این بازی بر روی پلتفرم‌های نسل بعد Xbox One و PS4 تایید شده است.

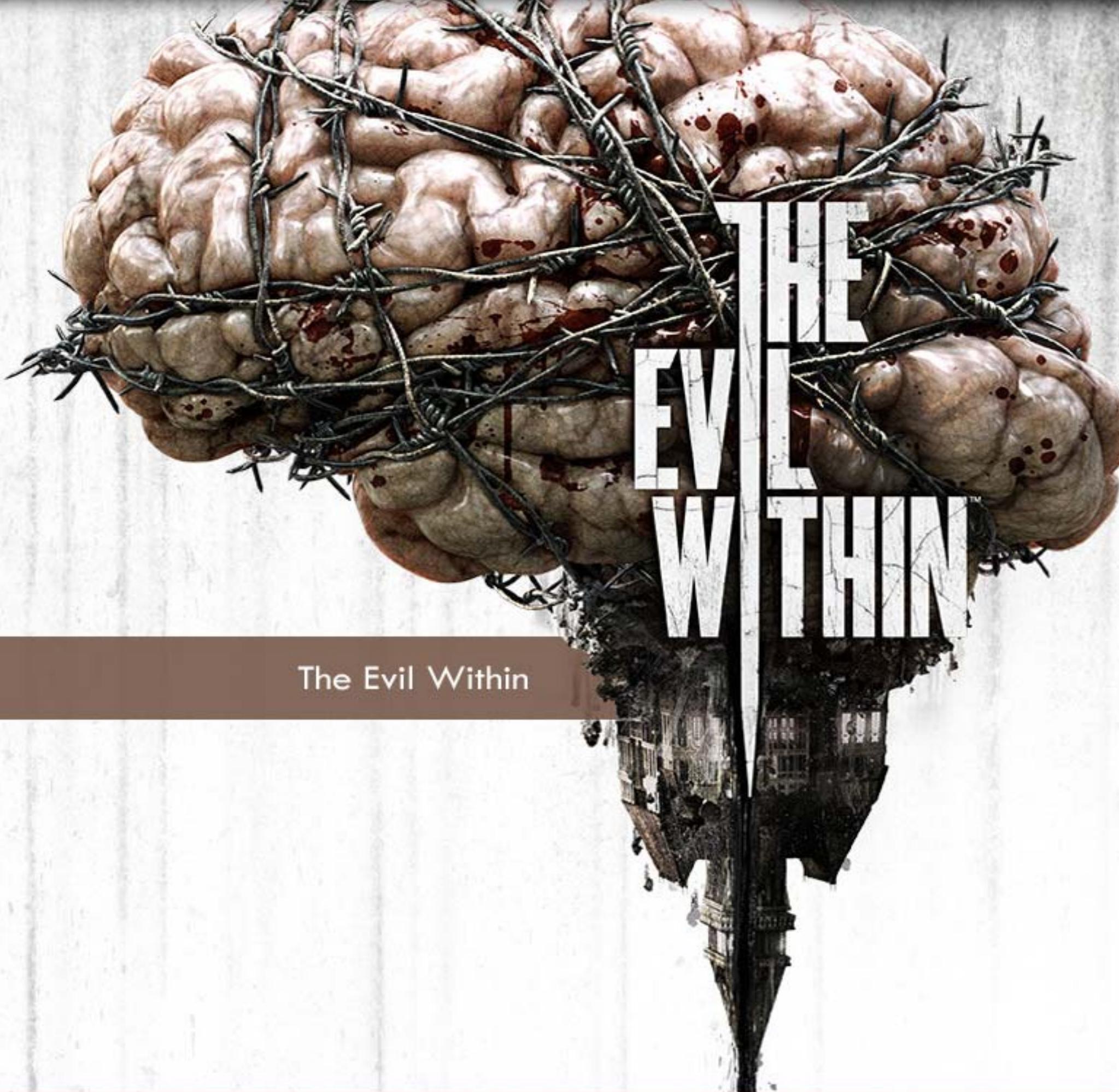


## HALO 5

روزیه سامانی



بی شک بزرگ ترین فرانچایز انحصاری مایکروسافت Halo میباشد که با داشتن میلیون ها طرفدار از سرتاسر جهان و همچنین داشتن گیم پلی بی نظری و داستان عظیم و زیبا همواره از عوامل موفقیت این کمپانی در عرصه رقابت میباشد. این فرانچایز توسط استدیوی پر آوازه Bungie ساخته و پرورش یافته و درست ۱۰ سال بعد به دلایلی تجاری ادامه سرنوشت این فرانچایز بزرگ به دستان متخصصان استدیوی 343 Industries سپرده شد که آنان نیز با دو تجربه موفق از این مایکروسافت بار دیگر به سراغ این عنوان رفتند تا هارد کور را بازی های شوتر را بر دیگری به سمت کنسول های این شرکت بکشد و به جرات میتوان گفت اگر ۵ Halo خوب از آب در بیاید فروش میلیونی کنسول نسل هشتمی XBOX ONE تضمین شده است! در طول کنفرانس پر از بازی های مختلف شرکت مایکروسافت در E3 ۲۰۱۳ اولین نمایش از این بازی پخش شد و همگان را در بهت و حیرت فرو برد. یک CG بسیار با کیفیت و لذت بخش! صحرایی را میبینیم که پر از شن و ماسه است. طوفان در حال وزیدن است و جو خاصی بر محیط حاکم است. غریبه ای خوش قد و قامت با وود میکند و هزاران سوال دیگر دز ذهن بیند گان وجود دارد. غریبه یک لحظه به سایه خود بر روی ماسه ها خیره میشود و با اندکی تأمل دوباره عزم خود را برای ادامه دادن راه جذب میکند. جای پاهایش درون ماسه ها حامی از این است که مجهر به کفش هایی بزرگ و اگمنت حالت است. غریبه میرود و میرود تا به دشته باز میرسد که سخره های عظیم از دل آن سر بر افراشته و آسمانش گرفته است. کی قدم برミدارد که ناگاه جاذبه ازین رفته و تخته سنگ های کوچک تراز سطح زمین به موا بلند میشنوند. دیری نمیپاید که جاذبه به شدت بازگشته و همه اجسام موجود در هوای شدت با سطح زمین برخورد کرده و این بار سطح زمین به شکل یک حرفه گودال مانند در می آید و غبار عظیم سطح آن را فرامیگرد. جسم بسیار بسیار بزرگ و ربات مانند با دید گانی نورانی و درخشان از درون ان حفره بیرون می آید و سایه آن قسمت عظیمی از سطح دشت را فرامیگرد. درست در مقابل دید گان غریبه! بال های آنهیش را میگشاید و غریبه با آرامشی خاص دست در گریبان خود فرو برد و پلاکی تراشه مانند بیرون می آورد و به آن نگاه میکند. بال های آن موجود بزرگ کاملا باز شده و موجی را ساطع میکند که کل دشت را فرامیگرد و پوشش صورت غریبه را کنار میزند! غریبه کسی نیست جز همچنان خونسرد است. پلاک را در دستان خود به محکمی فشارداده و چشم در چشم آن موجود انداده و نعره اش را میشنود و نمایش داده میشوند و عبارت زیبا و دوست داشتنی Halo نمایان میشود. پس از اتمام این نمایش سازند گان اعلام میکند این عنوان انحصارا برای کنسول عرضه خواهد شد و با رزولوشن ۱۰۸۰p و نرخ فریم ۶۰ اجرا میشود و همه طرفداران را به وجود می آورند.



عماد عامری

The Evil Within

نهایتا بعد از سالها انتظار، شینجی میکامی، از عنوان بعدی خود در سیک Horror رونمایی کرد. در ابتدا شاهد عرضه شدن یک تریلر live action از این عنوان بودیم که فضایی تاریک و خون آلود را به نمایش می کشید. داستان بازی، روایت گر ماجراهای یک افسر پلیس است که برای ماجراهای یک قتل، به محل وقوع حادثه یعنی یک تیمارستان اعزام میشود. شخصیت ما که Sebastian نام دارد، به محل وقوع حادثه وارد می شود، اما هیچ اثری از پلیس های نیست؛ تنها ماشین های پلیسی حضور دارند که در محل رها شده اند. درواقع اتفاقات این عنوان، پیرامون راز های عجیب شروع می شود. شخصیت ما که از روایت می شود؛ جایی که در آن باید برای زندگی خود، بجنگید. خوشبختانه بعد از اعلام عرضه این عنوان بروی نسل هشتم کنسول های خانگی، افراد بیشتری مشتاق به دیدن گیم پلی از آن بودند. در نمایشگاه E3 شاهد گیم پلی چند دقیقه ای از این عنوان بودیم. در ابتدا، بازی با نمای اول شخص شروع می شود. شخصیت ما که از یک قلاب اویزان است، سعی می کند با بدست اوردن یک چاقو، طبایی را که به پاهای وی بسته شده است را از از دارد کنند تا بتواند از شر قلابی که به آن بسته شده، رها شود. سپس بعد از خلاص شدن از طباب، وی برروی زمین می افتد و بازی با نمای سوم شخص دنبال می شود. در قسمتی دیگر از همان مکان، یک فرد غول پیکر وجود دارد که بنظر وظیفه دارد سباستین و دیگر اجساد را تکه تکه کند. سباستین نیز که قصد دارد از یک در که به سمت دیگری باز می شود، فرار کند، باید برای بدست آوردن کلید ها اقدام کند. وی خود را به کلید ها می رساند و در را باز می کند و با کسی پیشوای در راه رو، ناگهان زنگ خطر به صدا در می آید و آن فرد غول پیکر سریعا به دنبال سباستین می دود. سپس نمایش با یک تعقیب و گریز میان سباستین و این شخصیت، پایان می یابد. در واقع باید گفت شینجی میکامی تا حد زیادی به قول های خود، پیرامون خلق یک دنیای تاریک و خون آلود، پاییند بوده است. فضاهایی تاریک، خون آلود، و شخصیت هایی گنگ، از جمله عواملی هستند که Within را یک Survival Horror و یک عنوان پاییند به ریشه های این سبک، می سازند. به عقیده شینجی میکامی، TEW عنوانی است که فصل دارد سبک Survival Horror را به ریشه های خود باز گرداند. شینجی میکامی با رها اذعان داشته است که این سبک، از ماهیت اصلی خود دور شده است و در راه اشتباهی قرار گرفته است. اما باید قبول کرد اگر یک نفر در این صنعت وجود داشته باشد که بتواند این ژانر پر مخاطب را به مسیر اصلی خود باز گرداند، آن فرد کسی نیست به جز شخص شینجی میکامی. گفتنی است که عنوان TEW برای انتشار در سال ۲۰۱۴ در نظر گرفته شده است.

## The Last of Us

دانیال نوروزی

به انتهای جاده ی نسل هفتم رسیدیم ولی ظاهرا این انتهای مسیر، یک خروجی بسیار زیبا و بزرگ برای ادامه ی بقا مخصوص شرکت سونی دارد و این شرکت ثابت کرد هنوز میتواند از کنسول PS3 کیفیتی خارق العاده بگیرد. عنوان The Last of Us برای یک بار دیگر در نمایشگاه E3 ۲۰۱۳ شرکت کرد، در همین روزهای نمایشگاه به بازار عرضه شد و نقد هایش که قبل از انتشار رسمی توانست متأمی بازی را به ۹۵ برساند، شاهکاری بی مانند را پدید آورد. نمایش E3 ۲۰۱۳ این عنوان که در کنفرانس اصلی شرکت سونی بود شامل یک لانچ تریلر از بازی بود که حضار را به وجود آورد. عنوان "آخرین از ما" با ارائه ای استانداردی به مراتب بالاتر از هم سبکان خود مخصوصا ژانر ترسناک، در کنار گرافیک خوبه کننده و جلوه های صمعی بصریش و همچنین خط داستانی بسیار متفاوت و واقع گرایانه خود، تحولی عظیم در بازیهای ویدئویی دنیا به وجود آورده است. داستان آخر الزمانی بازی حکایت دو شخصیت Joel و دختر ۱۴ ساله ای به نام Ellie را روایت میکند که باید در دنیایی نابود شده توسط بیماری سهمگین، راه خود را از دل ایالات متحده آمریکا پیدا کرده و خود را به مقصد برسانند. نکته ای جالب در مورد هوش مصنوعی این بازی است که به جرات میتوان آن را در زمرة می برترینها دانست. این هوش مصنوعی در دو شکل هوش دشمنان و هوش یار خود یعنی Ellie خلاصه میشود. تمامی اعمال و عکس العمل های این شخصیت برگرفته از واقعیت است و به هیچ وجه وجود او در بازی دست و پا گیر نخواهد بود و حتی کمک های بزرگی هم به بازیکن میکند. اما دشمنان بازی با داشتن هوش مصنوعی فوق العاده، کابوسی برای شما میشوند. دشمنان بیمار مانند Clicker ها هیچ قدرت بیانی ندارند و فقط از طریق صدا قابلیت تشخیص دشمن را دارند. این انسانهای گرفتار به بیماری صدای وحشتگری هم دارند و گرفتار شدن در دست این موجود در هر حالت مساوی با مرگ است. در نقطه‌ای مقابل دشمنان انسان در بازی رفتارهای طبیعی دارند. آنها برای مبارزه با شما فکر میکند، گولتان میزنند و شجاعت دارند. به طور کلی TLOU نمونه‌ای بازی بزرگ بازی و اثر هنری در دنیای صنعت بازی های ویدئویی است که استودیو ناتی داگ و شرکت سونی آن را برای کنسول محظوظ PS3 عرضه کرده اند.



## Saint Row IV

▪ حمید رضا نعیمی

چندی پیش خبر تاسف باری به گوش عموم مردم رسید. THQ بر شکسته شد! این خبر بسیاری از هواداران بازی های ویدئویی را ناراحت کرد و بسیار از فرانچار های اصلی این شرکت را به خطر انداخت. از جمله این بازی ها میتوان به بازی Saint Row اشاره کرد! اما شرکت Deep Silver توانت در مزایده ای این بازی را از چنگال رقبای خود نجات دهد و مال خود کند و ساخت بازی را به عهده ی استديوی volition قرار داد.

این خبر بسیاری از هواداران این بازی را ناراحت کرد. اما چاره چیست این یک اجبار است. ناراحتی هواداران از این جهت بود که آیا Volution میتواند بازی را بدون نقص و بدون آسیب زدن به پیشنهده ای این بازی بسازد؟ آیا میتواند حتی بهتر از THQ عمل کند؟

نام شماره ی بعد این سری از بازی می باشد که امسال در نمایشگاه بزرگ E3 نمایش تقریباً خوبی را داشت و اطلاعات زیادی از این بازی به اطلاع عموم مردم رسید. داستان این بازی دنبال کننده نسخه ی قبلی SR می باشد. در این شماره شما به عنوان رئیس جمهور ایالت متحده ی آمریکا به چالش کشیده خواهید شد. ابتدای بازی شما به عنوان رئیس جمهور باید از مردم خود محافظت کنید اما یگانگان شما را می ریاند و به یک سرزین دیگر در خارج از منظمه ی شمشی می برنند و حال شما باید تلاش کنید که به زمین بازگردید. SR یک بازی جهان آزاد میباشد اما اینبار با گیم پلی متفاوت نسبت به نسخه های قبلی این بازی رو به رو هستیم. در این شماره از بازی SR ما دارای قدرت های فرازمینی و مواد طبیعی خواهیم بود برای مثال ما می توانیم با پرش های بلند از کف زمین به بالای یک آسمان خراش برویم یا با قدرت سوپر اسپیدی خود از تمام ترافیک ها و در درسر ها به سرعت رد شویم. قدرت های دیگری نیز در بازی وجود دارد که در کل باعث میشوند تا شما بازی را بسیار آسان تر از نسخه ی قبل این بازی به پایان برسانید. این بازی نیز همانند نسخه ی قبل خود از موتور گرافیکی CTG استفاده میکند و متأسفانه از تیزی که به نمایش در آمد ما میتوانیم بگوییم که این بازی پیشرفت گرافیکی چشم گیری را نسبت به نسخه ی قبل خود نداشته است و تنها نورپردازی بازی کمی بهتر شده است. تغیری پذیری ماشین ها و محیط اطراف نیز تعریفی ندارد. در آخر می توان گفت که استودیوی Volition در ساخت چنین بازی هایی مهارت دارد و اکنون می داند که چه کاری در SR IV انجام دهد که همه چیز هیجان انگیز باشد. آن ها سعی کرده اند که المان های موفق نسخه های قبل را نگه دارند و چیزهای بسیار جدیدی به بازی اضافه کنند این بازی قرار است برای کنسول های نسل حاضر و PC منتشر شود.



## ▪ سید پرهام عبادی

Rain

به طور حتم Rain از زمان معرفی تا به امروز توجه اهالی گیم را به سوی خود جلب کرده است. بازی متفاوتی که با توجه به اینکه فقط در PSN منتشر می شود می تواند در این اواخر نسل یک تجربه ی فوق العاده را در بین بازیهای Network برای هر کسی ایجاد کند. البته هیچ بعد نیست که این بازی نیز مانند Journey که همه از آن به عنوان یکی از بهترین بازیهای نسل یاد می کنند فوق تصور ظاهر شود. نمایش های بازی که همین موضوع را می گویند. در نمایشها که تا کنون برای بازی تدارک دیده شده است می توان به راحتی فهمید که یکی از باکیفیت ترین بازی های Network در این نسل در انتظار ما خواهد بود. نمایش بازی در E3 با اینکه کوتاه بود ولی زیبایی های خاص خود را داشت و از همین نمایش کوتاه می توانیم اتسفر بسیار عالی بازی را حس کنیم. داستان بازی در مورد پسری است که به دنبال دختر گریانی رفته و وقتی به او می رسد می فهمد که دختر توسط بعضی از موجودات روح مانند و نامرئی گرفته شده و برای همیشه نامرئی شده است و همین باعث می شود که پای به دنیای Rain بگذرد تا بتواند آن دختر را از ازد کند ولی بعد از مدتی می فهمد که او هم در این دنیا نامرئی است و به غیر از زیر باران در هیچ جایی نمی توان او را مردی دید و حال باید برای آزاد کردن هم خود و هم دختر تلاش کند. همچنین تریلر نمایش داده شده در E3 دارای موسیقی پس زمینه ی بسیار زیبایی بود که این آهنگ توانت به خوبی حس غمگین و زیبای بازی را به مخاطب و علاقمندان این بازی منتقل کند. آن طور که از نمایش های بازی Network و دانلودی است ولی از گرافیک بسیار خوبی نیز بهره می برد. باران به شکل شکفت انگیزی در بازی کار شده و دقیقاً همانطور که باید تاثیر خود را می گذارد. گیم پلی بازی نیز با توجه به نمایش ها ترکیبی از سبک Platformer است و در بازی مراحل بیشتر بر روی فرار از موجودات نامرئی و همراهی دختر ک و ماجراجویی در محیط شکل گرفته اند و اینطور که پیاده شدن از انتظارات خود را از این بازی زیبا بالا برد و بتوان یک بازی با کیفیت بسیار بالا را اینبار نه بر روی دیسک بلکه بصورت دانلودی تجربه کنیم. در کل نمایش بازی با توجه به کوتاهی آن بسیار خوب بود و توانت مخاطبان و علاقمندان به بازی را بیش از پیش علاوه بر خود کند و می توان به راحتی از لیست بازی های زیبای نمایش داده شده برای این نسل در E3 امسال در کنار نام های بزرگ دیگر قرار داد و برای تجربه ی این بازی متفاوت و زیبا باید تا پاییز صبر کرد و وقتی که باران می بارد به سراغ این این قهرمان بارانی و ماجراجویی برویم.

▪ حمید رضا نعیمی

▪ سید پرهام عبادی

Mario Kart 8



شاید U Wii داران یکی از بازیهایی که در ابتدای عرضه ی Mario Kart کم داشتند یک از سری بازیهای Mario Kart 8 بود که خوشبختانه در سال ۲۰۱۴ و در کمتر از یک سال دیگر در اختیار این گیمرها قرار می گیرد. این شماره ی Mario Kart با نام Mario Kart 8 سری بازیهای (MK8)Kart منتشر می شود که آنطور که از نمایشها باید در E3 امسال پیدا بود می توان به طور کلی پیشرفت را در این عنوان دید. در MK8 به جز شخصیت های بازی مشهور Mario شخصیت های بازیهای معروف دیگر Nintendo حضور دارند که از جمله ی آنها می توان به Donkey Kong اشاره کرد. این بار چه به صورت آنلاین بازیکنان میتوانند دوازده نفره به مسابقه پردازند و مسیر پر پیچ و خمی را تا خط پایان برای برنده شدن سپری کنند. در طول نمایشگاه E3 مسیر های مختلف از پیشتهای موجود در بازی به نمایش در آمد که میتوان یکی از آنها را که Castle استفاده میباشد معرفی کرد. مسیر های بازی به شدت پر پیچ و خم هستند و بعضی موارع که در بازی هستند می توانند برای شما مشکلاتی را در این راه به وجود بیاورند یا از سرعت ماشین شما کم کنند. ولی به هر حال برای هر چیزی درمانی هم وجود دارد و در طول راه به چند بالای سرعت نیز بر می خورید که سرعت شما را زیادتر می کنند تا بتوانید اشتباه کرده را جبران کنید. همچنان جبهه های معروف این بار یعنی هر چیزی درمانی هم وجود دارد و از جایزه Map می موجود در آن استفاده کنید. بازی دارای مسیرها و های بسیار متعددی برای مسابقه دادن است حتی اینکه می توان Map های زیر آب را نیز نام برد که بطمثنا جذابیت مسابقه را بیشتر می کنند. شاید گرافیک بازی خیلی چشم گیر نباشد ولی سازندگان در بازی از المان های مختلف استفاده کرده اند تا با محیطی زیبا طرف باشیم و از دیدن ینگونه محیطها و تنوع استفاده از وسایل در آنها لذت کافی را ببریم. بطمثنا یکی از بازیهای که Wii U داران منتظر آن هستند همین بازی در E3 خوب بوده است برای طرفداران بازی نمایش بازی در E3 بله که نمایش بازی برای کسانی که به تازگی با این بازی آشنا شده اند نیز راضی کننده بوده است و نه تنها برای این طرفداران بازی نمایش بازی در E3 بله که نمایش بازی برای کسانی که به تازگی با این بازی آشنا شده اند نیز راضی کننده بوده است و همین بازی جذاب چند نفره می تواند تعداد زیادی را مجاب به خرید آن کند. در کل نمایش بازی های E3 قرار داد ولی نی توان آن را برای طرفداران خود مناسب و راضی کننده قلمداد آن را برای طرفداران خود مناسب و راضی کننده قلمداد کرد چرا که المانهای موجود در نمایش بازی همان چیزی است که عاشقان و منتظران آن همیشه می خواستند.



▪ حمید رضا نعیمی

FEZ II

بی شک یکی از راه های برگشت به زمان عقب انجام کارهایی است که حال و هوای دوران کودکی را برای ما محبا میکند یکی از این کارها انجام بازی های ویدئویی است که امروزه بسیار در میان مردم جا افتاده است. یکی از بازی هایی که می تواند ما را به زمان عقب بر گرداند بازی FEZ میباشد. یکی از عنوانین محبوب و مشهور دو بعدی بازی FEZ می باشد که توانت با نسخه ی اول خود نظرات منتداشان را به خود جلب کند. این بازی توسط استديو Polytron Corporation ساخته شده است و با آوردن نوآوری های دو بعدی را دگرگون کرده است. اما در طول مراسم E3 مشخص شد که نسخه ی دوم این بازی نیز در حال ساخت می باشد. نسخه ی اول این بازی ۲۰۰۷ رونمایی شد. این بازی ۵ سال در مرحله ی تویید بود و سرانجام در سال ۲۰۱۲ منشر شد. FEZ بازی ای پازل پلتفرم دو بعدی است که در یک فضای ۳D بعدی جریان دارد مانند اکثر بازی های مستقل این نسل از سبک گرافیکی یکسکل آرتی بهره می برد. شخصیت اول این بازی Gomez موجودی عجیب با سریزگ و رنگ سفید است که ماجراجویی های مختلفی را مخفی می کند. گیم پلی بازی کلاهی به نام FEZ است و مراحل با توجه به این کلاه و قابلیت های آن طراحی شده است و با استفاده از این اطراف را درجه تغیر دهد! با این قابلیت می توان گفت که این بازی سختی بسیار فراوانی را دارد. FEZ از لحظات گیم پلی، بازی بسیار خوبی در ژانر پلتفرمر است و این را می توان در کنترل بسیار خوب بازی، مکانیک بسیار پیچه چرخش جهان و طراحی مراحل عالی بازی، بهوضوح دید. در بازی معملا ها و مسائلی وجود دارد که شما اکثر بر اساس خواندن زیان مخصوص دنیای FEZ می توانید این مسائل را حل کنید. گیم پلی شماره ی قبل این بازی تقریباً چند ویژگی خوبی دارد که این اتفاق را تکرار کند؟ گرافیک بازی در نسخه ی قبل خارق العاده بود! طراحی هنری پیکسل آرتی به رأی بسیار polytron میتواند دوباره این اتفاق را تکرار کند و بازی به خوبی توانته از پس این نوع بازی برآید و نورپردازی متفاوت در هر وجه و طراحی پخته المان تغییر پرسپکتیو چند ویژگی خوب این موتور هستند. در کل می توان به نسخه ی جدید این بازی بسیار امیدوار بود اما در E3 امسال این بازی نمایش بسیار کوته ای داشت و فقط معلوم شد که قرار است نسخه ی جدیدی از این عنوان منتشر شود و ما همچنان امیدوار هستیم این بازی باید این بازی به دستمان برسد.

## Gran Turismo 6

### امین شیرروانی

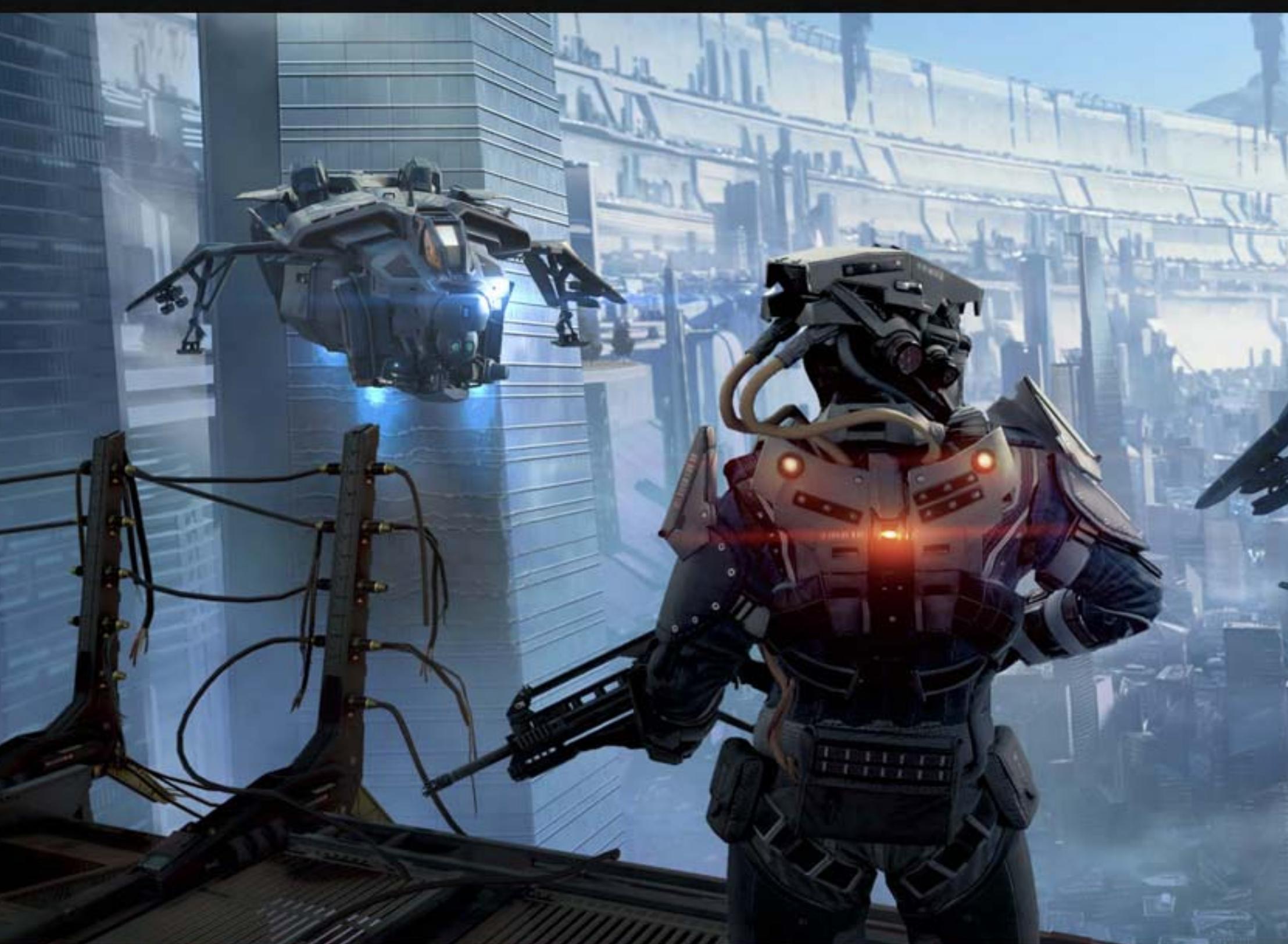
صیحت در رابطه با پیشنهای سری Gran Turismo شاید تنها وقت تلف کردن باشد. بدون شک بسیاری از بازی‌کننده‌ها از سالیان پیش با یکی از ۵ نسخه‌ی GT خاطره دارند. عنوانی که در سال ۱۹۹۷ اولین نسخه از آن برای کنسول PS1 توسط استودیوی Sony ساخته و عرضه شد. سازنده و به عنوانی دیگر، پدر این سری را می‌توان "یاماچوچی" دانست. شخصی که برای هر نسخه از این سری برنامه و نقشه‌های فراوانی در نظر می‌گیرد و هیچگاه برای عرضه‌ی نسخه‌ی بعدی ابراز کم تمایلی نمی‌کند. پس از عرضه‌ی نسخه‌ی پنجم، یاماچوچی اندکی بعد اعلام کرد نسخه‌ی دیگری نیز قرار است عرضه شود و تیم سازنده به سختی در حال کار روی آن هستند تا بتوانند تمامی کمبودهایی که نسخه‌ی پنجم در زمان انتشار از آن رنج می‌برد را به طور کامل رفع کنند. در آن زمان همچنین گفته شد تیم چندنفره از عکاسان استودیوی PD به چند پیست مسابقه اعزام شده‌اند تا عکس‌های لازم را برای استودیو ارسال کنند. مایکل دنی، مدیر ارشد سونی اروپا نیز در مصاحبه‌ای که چند ماه پیش انجام داد اعلام کرد قرار است GT6 برای کنسول نسل حاضر سونی PS3 عرضه شود و فعلًاً صحبتی از عرضه‌ی آن برای کنسول نسل بعد این شرکت به میان نیامده است. یاماچوچی نیز مدتی بعد خبر داد که موضوع عرضه‌ی این نسخه برای کنسول PS4 را رسیدگی خواهد کرد. در هر حال Sony در مراسم E3 امسال با انتشار یک ویدیو، اولین حضور رسمی عنوان GT6 را در میان بازی‌های که قرار است بزوی برابر PS3 عرضه شوند را اعلام کرد. گفته شد چند ماشین جدید نظری: Nissan Deltawing، BMW Z4 GT3، Mercedes-Benz SLS GT3 اعداد را نمی‌توان لیست نهایی ماشین‌های جدیدی که قرار است در این نسخه حضور داشته باشند دانست. در ادامه‌ی لیست ماشین‌های وارد شده می‌توان به آخرین شاهکار شرکت Chevrolet Corvette، مدل Stingray-C7 اشاره کرد. در حال حاضر تنها یک طرح اولیه از این ماشین ساخته شده و چیزی که ما از همان طرح اولیه دیدیم به طور حتم نوید بخش حضور قدرتمند این ماشین در نسخه‌ی نهایی خواهیم بود. بعد از معرفی ماشین‌ها به پیست‌های مسابقه جدیدی که قرار است این مسابقات داغ و نزدیک به واقعیت در آن‌ها اجرا شوند می‌رسیم. در این مراسم پیست‌های جدید (Gemstone، آسپانیا، Matterhorn) معرفی شدند. تصاویری که از این پیست‌ها منتشر شدند بسیار مشابه به محل‌های واقعی خود بودند. سازنده‌گان تمامی نکات ریز و درشت محیط در پیست‌های درون بازی رعایت کرده‌اند و امیدواریم در آخر تمامی محیط پر از جزئیات و نکات واقعی خود باشند. نکته‌ی قابل توجه دیگر، طراحی یک فیزیک جدید و واقعی گرایانه‌تر برای ماشین‌های مسابقه است. فیزیک ماشین‌ها به طور کامل در این نسخه از نو ساخته شده است و تمامی تغییراتی که در حین مسابقات به ماشین وارد می‌شود به سرعت روی بدنه و فیزیک ماشین تاثیر خود را به جای خواهد گذاشت. قرار است با اعمال این تغییرات فیزیکی، ارتباط عمیق‌تری مابین بازی کننده و پیست مسابقه نسبت به نسخه‌ی پیشین ایجاد شود. در کنار آن، بخش Tire Modeling نیز اینبار دست‌خوش تغییراتی جدید شده است. با توجه به این تغییراتی که در ساختار تایرها ایجاد شده باید در انتخاب و گزینش تایر ماشینی که قرار است با آن مسابقه دهید به شدت دقت کنید. هر مدل از تایری که انتخاب می‌کنید باید مناسب شرایط آب و هوایی و مکانی آن مسابقه باشد. در نسخه‌ی پیشین نیز با تغییرات آب و هوایی روبرو شده بودیم، اما اکنون قرار است وضعیت این تغییرات بیشتر از قبل مواردی که در بخش گرافیکی به مانند زنجیر به یکدیگر متصل مستند قرار است با کیفیت تراز گذشته باشند. افکت های واقع گرایانه‌تر، موشن بلور، نورپردازی و ... تنها چند بخش کوچک از بهبود یافته‌های GT6 می‌باشند. قرار است GT6 در نیمه‌ی چهارم سال ۲۰۱۳ برای کنسول PS3 عرضه شود، اما همه‌ی ما با تمامی مشکلاتی که در زمان انتشار GT5 به وجود آمد آشنا بی‌داشیم پس بهتر از فعلًاً به این زمان معرفی شده دلخوش نکنیم.



### دانیال نوروزی

### Killzone Shadow Fall

عنوانی FPS، زانو محظوظ اکثر گیمرهای دنیاست و بازی سازان نیز به خوبی از جایگاه این نوع عنوان‌های در بین گیمرها و فروش بالایی که دارد اطلاع دارند. شرکت سونی نیز در بین عنوان‌های انحصاری که در انواع و سبکهای مختلف عرضه می‌کند یک فرانچایز محظوظ آن هم در سبک FPS Killzone دارد که طرفداران بسیاری دارد. که تولد نه چندان موقع در PS2 داشت، گامهای بزرگ خود را در کنسول PS3 با عرضه‌ی دو قسمت بسیار عالی برداشت. حال با ورود سونی به نسل هشتم، این فرانچایز که به نوعی مهمترین بازی این شرکت نیز به حساب می‌آید، راه خود را در کنسول PS4 پیدا کرده و باید عنوان Killzone Shadowfall را در زمان عرضه‌ی PS4 به عنوان Launch Title مشاهده کنیم. اولین رونمایی این بازی در مراسم اختصاصی سونی در ژانویه بود که دقایقی از گیم پلی طوفانی این بازی نیز به نمایش در امدادا در E3 2013 نمایشی متفاوت از نظر نشان دادن اتمسفر بازی شاهد بودیم. فضاسازی‌های این قسمت از بازی با تمامی قسمت‌های قبل فرق دارد و داستان بازی که سالها بعد از قسمت سوم روایت می‌شود. محیط‌های جنگلی و اکشنی روی اصول و قواند خاص که استفاده از امکانات ویژه را در خود دارد، به مانند سری هلو و یاندای وظیفه‌بیوشگی‌های منحصر به فردی در هنگام مبارزه در اختیار بازیکن قرار میدهد. گرافیک بازی نیز به مانند همیشه و عادت احصاری‌های این سونی، کیفیت خارق العاده ای دارد و بی‌شك، رنگ و بوی نسل بعد را دارد. بازی در دسترس نیست ولی سازنده‌گان این ادعای را در خود دارد، به مانند زیادی از بازی در دسترس نیست و هم اکنون مشغول اصلاح و پولیش بازی است. طور کل به پایان رسیده است و هم اکنون مشغول اصلاح و پولیش بازی است. Killzone Shadowfall با این گرافیک عظیم خود تنها از ۲۰۱۴ گیمک از ۸ گیمک از ۲۰۱۳ می‌باشد. می‌کنند که خود جای شگفتگانه این سونی را در دستگاه PS4 می‌باشد. سازنده‌گان بازی همچنین وعده‌ی بخش چندنفره‌ی بسیار در گیر کننده تری نسبت به قسمت‌های قبل داده اند و باید دید آیا سری Killzone که زمانی برای مقابله با سری Halo ساخته شد، میتواند در نسل هشتم کنسول‌ها که به نوعی مرز بین دنیای مجازی واقعیت از نظر جلوه‌های سمعی بصری است، خودی نشان دهد و مانند همیشه درخشش خاصی به پلتفرمهای سونی بدهد یا خیر.

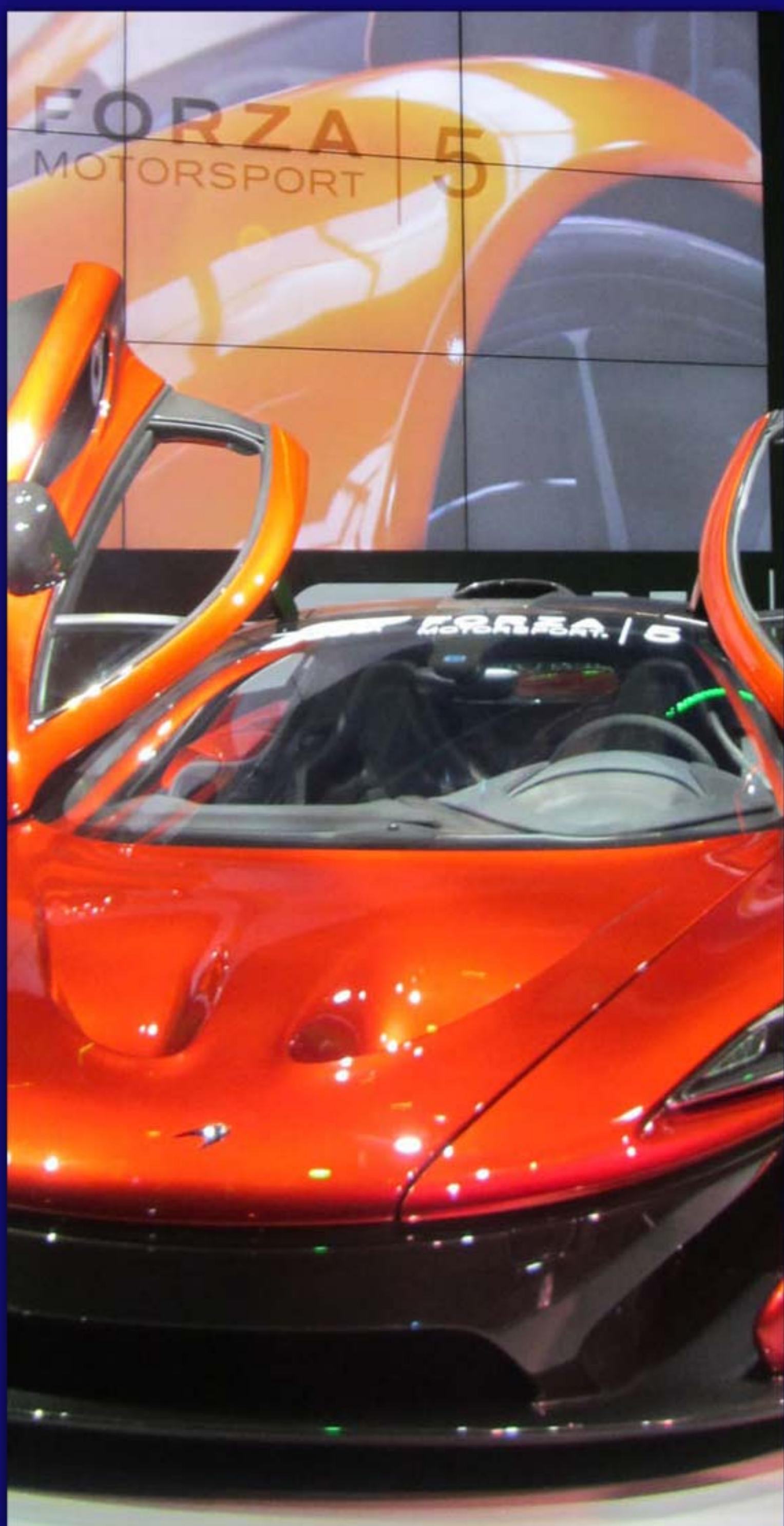
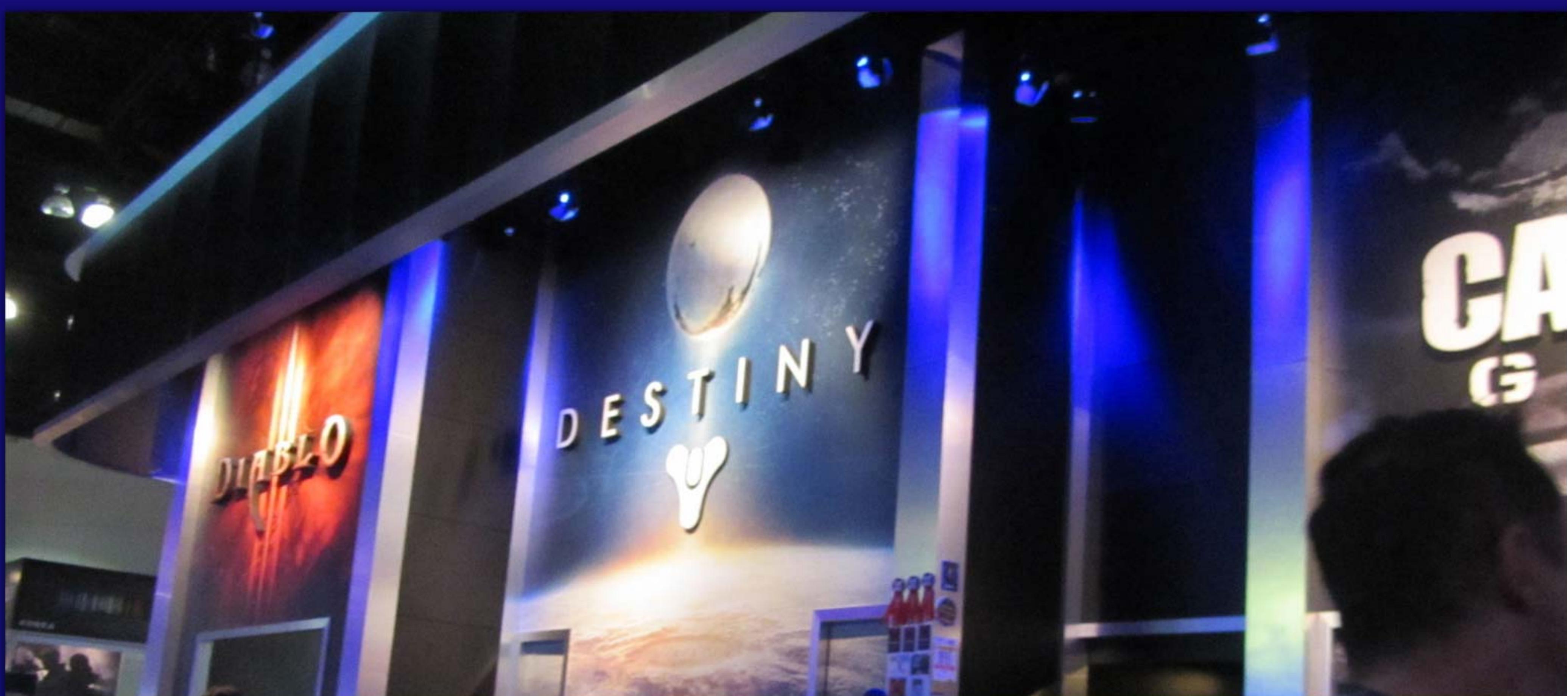


### Puppeteer

### سید پرهام عبادی

مطمئناً هر کسی بازی خلاقانه‌ی Little Big Planet را به یاد دارد و میداند که بازی Little Big Planet Media Molecule از خلاقانه‌ی ترین بازیهای این نسل بوده است. کاری کرد که این بازی در سبک Platformer بتواند یکی از بهترینها و محبوبترین IP‌ها نزد گیمرها شود و کوچک و بزرگ را بی‌چون و چرا عاشق خود کرد. حال نوبت به Sony Japan Studio رسیده است کمی خلاقلیت به خروج دهد و باز هم بتواند نام سبک Platformer را بر سر زبانها بیناندازد. از همان زمان که Puppeteer معرفی شد با توجه به سادگی بازی همه از آن تعریف کردن و خوششان آمد و هر کسی دوست داشت که بازی Retail عرضه شود تا بتوان آن را بر روی دیسک گرفت و تجربه کرد. بعد از چند ماه نیز تایید شد که بازی مختص Network نیست و از همان ابتدا نیز برای فروش Retail و بر روی دیسک در نظر گرفته شده است که هواداران این سبک را بسیار ذوق زده و خوشحال کرد. Puppeteer مانند بازیهای دیگر PS3 در امسال E3 2013 نمایش کوتاهی داشت و به همان حدود ۲ دقیقه ختم می‌شد ولی در همین مدت نیز می‌توان دستگاه PS4 استفاده در انتظار هواداران این سبک است. کلیت بازی خیمه شب بازی است که میتوانیم شخصیت خود را با همان وسائل خیمه شب بازی کنترل کنیم و در طول بازی و داستان بازی ایده‌های بازی بسیار جذاب اصلی بازی برویم و در طول این راه میتوانیم قیافه‌های متفاوتی برای خود درست کرده و سرهای متفاوتی را برای شخصیت خود برگزینیم. مطمئناً قیچی در دستان کاراکتر اصلی که سلاح اصلی اش هم محسوب می‌شود نقشی کلیدی در بازی اینها می‌کند و با این قیچی می‌توان حقایق پشت پرده‌ی خیمه شب بازی در تاترها را مشخص کرد و همینطور با این قیچی اسرار آمیز به جنگ با دشمنان رفت. مطمئناً ایده‌های بازی بسیار جذاب و جالب هستند و هر کسی را باشیدن آنها به وجود می‌آورد. بازی دارای گرافیکی زنده و پویا است و با اینکه بازی 2D می‌باشد ولی مانند سری بازی Little Big Planet با دیدن محیط‌های متنوعی که درست شده است بسیار شوکه می‌شویم. در طول بازی در محیط‌های مختلفی که خیمه شب بازی در آن صورت می‌گیرد قرار می‌گیرید و این تعاریف می‌توانند یک بازی پر از تنواع را بدهد. بهتر است هر چند وقت یک باز ظاهر شویم و یک بار خیمه شب بازی تجربه کیم و به عروسک خود کمک کیم تا سرش را پس بگیرد و اسرار پشت پرده‌ی سیاه آن را بر ملا کند و برای نابودی آنها خیزش کند. بهتر است هر چند وقت یک باز یک بازی خلاقانه بازی کیم و این بازی می‌تواند همان بازی باشد. شاید تواند سبک Platformer را با خلاقانه‌ی Little Big Planet باشند نگاه دارد. در کل با نمایش بسیار خوب این عنوان در E3 امسال میتوان امید خود را پیشتر کرد.





حضور استودیوی راسپینا با بازی ارتش‌های فرازمینی در نمایشگاه

# گیم باز

[www.facebook.com/GAM3.BAZ](http://www.facebook.com/GAM3.BAZ)  
!!! بزرگترین و بروزترین پیغام میانجیگری فیسبوک !!!

تماس با ما:

info@Gam3baz.com

با مدیریت:

شهریار شاکی

سینا خوانین زاده

مصطفی اصغر زاده



# PAUSE

## زرشکی‌ها و طلای‌ها این ماه

### لر شد کی ها

#### زرشک برندی: DRM

یه روزی، زیر بارون، ما گیمرای ایرانی Xbox One رو دیدیم که دست در دست DRM قدم میزنه. ما دلمون شکست. علاقه‌ها زیر بارون زنگ زدن. زندگی سیاه شد. تغ رو برداشتم و روی شاهر گمون گذاشتیم. دیگه از دنیا سیر شده بودیم. انگار که این عشق تموم شده بود. بهمنو خیانت کرد بود. یعنی ما چه چیزی از اون DRM بد ترکیب کم داشتیم آخه؟ بد هیکل بودیم؟ در عشقمون ثابت قدم نبودیم؟ چی؟ هیچی... بالآخره روز گار میخرخه و میچرخه. دل شکسته‌ی ما هم در این روز گار باقی میمانه... میشه به تعیی که بره تو چشم اوناچی که تونستن مارو در کار Xbox One بین... همی... (البته بعد از نوشته‌های عاشقانه، پدر Microsoft آشنا کرده One رو با این دختره بد ترکیب DRM از اینکه Xbox One. Microsoft گفتنه که پدر پسر مذکور در یکی بود پشیمون میشه. گفتنه که با جناشی، یعنی از خواهای پریشون متوجه میشه که با جناشی، یعنی درس گرفته، پول زیادی به جیب زده و مایکروسافت میزدی. اونوقت بود که عذر DRM رو خواست. کفو بین تو کارش!)

#### زرشک نقره‌ای: Rockstar!

اون علامت تعجب رو می‌بینید بغلش؟ اون واسه اینه Rockstar کلاه باید بره تو قسمت طلای‌ها همیشه. چون شرکتیه که کارش درسته. کارشو بلده. خوب میدونه شکست. علاقه‌ها زیر بارون زنگ زدن. راکستار عزیز. اینکه شما الان اینجا بیچ ربطی به خود تو خونوادت نداره. هیچ ربطی هم به ضعف بازی و ایناتم نداره. بین عزیز دلم. ما ازت یه چیز خواستیم تو هی ما رو دواوندی. درسته که ما همه‌مون باید رای بدیم. وظیفه‌منه، ولی باور کن قلبمون گرفت! ما چه قدر همش برم تو سایتای مختلف عکس این GTA V روبیسم دم نزینیم؟ تا کی برم تو خبر این اسکرول بی صاحاب رو بکشیم بایین و در کنار دو پلتفرم اصلی اسم PC رو هم بیسین؟ ما تا کی باید غصه بخوریم و در امید این باشیم که شما بک بار بیای و بگی این بازی برای PC هم عرضه میشه؟ آخه مگه بازی PC نوروزی کمر به هک بینده؟ دیدی تا حالا حامد افرومند اکانت منو هک کنه تا بایرن مونیخ از رئال مادرید ببره؟ مثاله دیگ. یا شلاشما دیدی تا حالا من پاشم برم نون بخرم؟ میدونم الان این آخری هیچ ربطی به کل این موضوع نداره، اما من اقدر مشغول کار برای وسایت و اینام و از اونجا بیکه، واسه کنسولش بازی کپیشون تهیه می‌کنم. یعنی دیگه خیلی

عاشقت باشین بزن کتسوک بخون، با اون تمونده‌ی پولشونم بزن سراغ بازی کی. جان من حالا که نه... وای جان هر کسی که دوست داری، با یک سال تاخیر هم چون توبی قبوله... فقط بیا بگو واسه PC هم زدیم تو گوش کنکور رفت پی کارش نون نخورد. یعنی خدارو خوش میاد که ما رو تو این وضعیت بخوابید اقدر اذیت کین؟ آقا رقبات باید سالم باشه. اصلاً این رقباتی که سالم نیست، رقبات نیست! اما به هر ترتیب این هم بگیم در آخر که ما بیدی نیستیم که از این بادا بزریم! بعله.

#### پیشیتنی زرشکی‌ها و شماره‌ی بعد:

##### GamefaPlus

ما همیشه خودمون رو در صحنه حس می‌کنیم. امیدوارم که در شماره‌ی بعد ما اینجا بشایم. چون که فراره تا چند وقت دیگه بعد از نوشتن این مطلب این شماره درآد. اینکه به وقت باشه یا بشایه دیگه خدا میدونه و اون دسته از همکارانی که بدقولی می‌کنن. امیدوارم که رو سفید شیم.

##### تماشاگران فروم گیمفا

می‌خواستیم تو همین شماره از شما به عنوان زرشکی باد کنیم، دیدیم یه تدکر بدیم بعد. آقا ما تو این فروم کسایی رو داریم که به طور مکرر به تماشای صفحه‌ی اصلی فروم می‌پردازن. خب باور کنید این صفحه‌ی اصلی هیچ چیز لذت بخشی نداره. روایت هست که یه عدد در حین تماشای صفحه‌ی اصلی موچ مکریکی هم میرن. بایا اون بختا خاک خورد. وسایت گیمفا واسه اینکه به روز باشه ما وظیفه داریم تلاش کنیم. ولی باور کنید فرومی که شما تو شفاف نباشد اصلاً فروم نیست. قویی پنیره‌ها والا.

##### سرعت اینترنت

این سرعت اینترنت میتونه هر شماره زرشک طلایی باشه. ما از مسئولین میخوایم پیگیری کنن. تابستونه همه می‌خوان از اینترنت استفاده کنن. الان اینترنت منقطعه. این مطلب تا یه روز دیگه نرسه باید قطعه‌ی گیمرای بهشت زهرا مطلب بنویسم. ای بابا...



که وقتی شما اول دستان بودید، با جمع دو عدد نمره ی کامل رو می‌گرفتین، چون که تا اون زمان فقط جمع و تفرق رو بدل بودید. وقتی که رسیدید به دیبرستان باید کارای سخت تری رو انجام میدادین. ولی گرفن نمره‌ی کامل حتی تو درس ریاضی محال نبود. با تلاش کامل میشه نمره‌ی کامل رو با توجه به شرایط گرفت. یه عده میان و میگن اگه The Last Of Us نمره‌ی کامل بگیره باید همه‌ی بازی‌های نسل بعد هم نمره‌ی کامل بگیرن. این اصلاً منطقی نیست. اگه اینطور باشه، پس یه بازی مثل ماریو که ازش خاطره داریم باید نمره‌اش صفر بشه. نمره‌ی کامل به نظر خیلی‌ها حق این بازی بود و نوش جونش اصن!

#### پیشیتنی بهترین‌ها و شماره‌ی بعد:

##### The Walking Dead: 400 Days

مرده‌های متحرک تو نوشت زیر نظر Telltale Games به عنوان بهترین بازی سال ۲۰۱۲ شناخته شده. حقش هم بود. حالا مرده‌های متحرک تا چند روز دیگه یه عنوان جدید رو از همین سری از بازی‌ها عرضه می‌کنه که انتظار میره موفق باشه.

##### Rockstar

تو بخش زرشکی‌ها یه کم عصبانی شدم کنترلمو از دست دادم. شرمنده‌ی همه‌تون. ولی خب دیگه تو این نسای آخر نفس کشیمن، شاید Rockstar از خر شیطون او مدد پایین و نسخه‌ی PC بازی GTA V رو تایید کرد. شاید تا شماره‌ی بعد تایید کردن... شاید.

##### وبسایت رسمی Gamefa

تغییرات بزرگی قراره انجام بشه. ما هم این نوید رو می‌دیم که این تغییرات حتماً خوب و مفید باشه. به امید اینکه بتونیم با این پیشرفت، بهتر از قبل خدمت کنیم.

#### طلایی: The Last Of Us

خب انصافا حقش بیشتر از ایناست. ولی تنها کار ممکن همینه که ما بتونیم از این بازی به عنوان طلایی این شماره نام ببریم. این بازی از نود درصد سایتای معابر جهان، نمره‌ی کامل رو گرفت. این بازی بدون شک تا حالا بهترین عنوان انحصاری بوده. علاقه‌مندان به Halo اگه متعصب نباشن میتونن این قضیه رو قبول کنن. این بازی حقش نمره‌ی کامل بود، دانیال نوروزی هم تو نقدش به این بازی نمره‌ی کامل رو داد. در جواب اون دسته از عزیزانی که معتقدند نمره‌ی کامل به یه بازی اصلاً حرفه‌ای نیست باید بگم



#### Don Mattrick: Don Mattrick

آقای Don Mattrick کسی که ایکس باکس رو به اینجا رسوند و تبدیلش کرد به رقب سرمهخت پلی استیشن، از مایکروسافت جدا شد. این یه خبر در دنناک برای کنسول نسل بعد پردازیم واقعاً مبلغ قابل چرا که این مدیر لایق زحمتای زیادی کشیده و فارق قبولی. چون که قیمت کاملاً مقطوعه و میتونه به نفع همه‌مون باشه تا بتونیم یه مبلغ بیشتری رو برای خرید بازی‌های اورجینال (تا یه مدتی) جمع کنیم. البته با امید به اینکه فروشنده‌های عزیز ایرانی تو مغازه‌ها این قیمت رو دیگه پنج شیش برابر نکن. با تشکر از فروشنده‌های عزیز پیشاپیش دمتون گرم.



### طلایی ها

#### برندی: ۳۹۹ دلار

بله بله دقیقاً درسته... این مبلغ خیلی دوست داشتنیه. یعنی مبلغیه که ما ازش راضیم. مبلغیه که اگه قرار باشه برای کنسول نسل بعد پردازیم واقعاً مبلغ قابل در دنناک برای طرفدارای مایکروسافت و Xbox بود. چرا که این مدیر لایق زحمتای زیادی کشیده و فارق همه‌مون باشه تا بتونیم یه مبلغ بیشتری رو برای خرید بازی‌های اورجینال (تا یه مدتی) جمع کنیم. البته با امید به اینکه فروشنده‌های عزیز ایرانی تو مغازه‌ها این قیمت رو دیگه پنج شیش برابر نکن. با تشکر از فروشنده‌های عزیز پیشاپیش دمتون گرم.

مصاحبه اختصاصی گیمفاپلاس با  
**AUSTIN WINTORY**  
آهنگساز بازی JOURNEY

عماد عامري





همیشه عناصر مختلف، دست به دست هم می‌دهند تا یک اثر، به یک شاهکار تبدیل شود. به جرات می‌توان گفت "Journey" یکی از این شاهکارها به شمار میرفت که جلوه‌ای دیگر، از هنر ساخت بازیهای ویدئویی را به عموم مردم، نشان داد. اما از عناصر صحبت کردیم. عنصری که تک تک آنها، در جلوه دادن سنترویو، و انتقال حس بازی، به بازیاب، نقش مهمی را ایفا می‌کنند. یکی از کلیدی ترین بخش‌ها در عنوان Journey که تحسین همکان را بر انجیخت، موسیقی زیبا و دلنشیز این عنوان بود. شاید اگر Austin Wintory به درخواست Jenova Chen thatgamecompany را ساخت موسیقی Journey پاسخ مثبت نداده بود، امروز دیگر شاهد چنین شاهکار هنری نبودیم. اما بهتر است کمی راجب شخص Austin Wintory توضیح دهیم. وی یک موزیسین و آهنگساز آمریکایی است که برای بازیهای Flow thatgamecompany معروف شد و ویدئویی، و فیلم‌های سینمایی به ساخت موسیقی مپردازد. وی با ساخت موسیقی برای اولین عنوان استودیو Journey را نیز بر عهده گرفت. عنوان عرضه شد و تحسین بسیاری از متقدان را برانگیخت. نکته ای که در بسیاری از نقد‌ها و مطالب در مورد این عنوان از آن یاد می‌شد، قرار داشتن بازی در سطح بالای هنری بود. موسیقی دلچسب و VGA را دریافت کند. در ارتباطی که با تا حدی تاثیر گذار و زیبا بود که وی نامزد دریافت جایزه Grammy شد. همچنین توانست جوایز معجون BAFTA و Austin Wintory مصاحبه ای اختصاصی داشته باشد.



- همانطور که گفتیم، این عنوان از لحاظ هنری در سطح بالایی قرار دارد. بنظر شما چه عواملی باعث قرار گرفتن این عنوان در سطح بالا می‌شوند؟ (به غیر از موسیقی) Journey در یک کلام ساده است. محتوای اضافی ندارد. سعی شده تا همه چیز در آن به ساده ترین شیوه بیان شود. من فکر می‌کنم دلیل این موضوع دقیقاً همین است. امروز بازیهای را می‌بینیم که سعی داند با محتواهایی بزرگ و عظیم، محصولی پر جزئیات را به مخاطب ارائه دهند و متابفانه موفق نیستند.

- آیا در آینده ادامه ای از عنوان Journey را خواهیم دید؟ فکر نمی‌کنم.

- اگر در آینده ساخت موسیقی یک بازی ویدئویی به شما پیشنهاد شود، قبول می‌کنید؟ از تاریخ انتشار Journey تا کنون، موسیقی‌های زیادی برای بازی‌های مختلف ساخته ام. بله. مسلماً قبول خواهم کرد. تا اینجای کار برای remake عنوان LEISURE SUIT LARRY موسیقی ساخته ام و همچنین در پروژه KINECT PARTY (یک عنوان XBL) همکاری داشته ام. و این را هم بگوییم بزودی بر روی عنوانی بیشتری نیز کار خواهیم کرد. چیز های جدیدی در راه است!

- به نظر شما، موسیقی که در بازی‌های امروزه قرار دارد، در چه سطحی است؟ آیا تنباید بیشتر به آن اهمیت داده شود؟

به نظر من همیشه در سطح خوبی قرار داشته است. و البته هر روز بهتر نیز می‌شود.

- در آخر اگر صحبتی برای خوانندگان ابرانی مجله گیمفاپلاس دارید، خوشحال می‌شویم بشنویم.

مردم می‌توانند در شبکه‌های اجتماعی مختلف مرا دنبال کنند و یا تؤیت های خود را به بفرستند. من همیشه از آشنا شدن با افراد جدید خوشحال می‌شوم. به شخصه در قلبم، همیشه جایگاه خاصی برای مردم مشرق زمین قائل هستم. همچنین تاکنون به کشور اردن در آسیا سفر کرده ام و مردم این قاره را دوست دارم. امیدوارم در آینده بتوانم به ایران سفر کنم.

من نون از وقتی که در اختیار ما قرار دادید

- در Journey موسیقی واقعاً جالب و خاطره انگیزی رو می‌شنیدیم. ساخت موسیقی بازی برای شما تا چه اندازه هیجان انگیز بود؟

فکر نکنم نیازی به گفتن باشد، اما واقعاً از این کار لذت بردم. من کارم را بسیار دوست دارم و از آن لذت میرم.

- مسلماً برای ساخت موسیقی بازی، می‌بایست بر داستان بازی و همچنین شخصیت‌ها نگاهی می‌انداختید. تظر شما راجب کلیت داستان و شخصیت‌ها چیست؟

متاسفم اما نمی‌توانم به این سوال پاسخ دهم. میدانید، موضوع اینجاست که تجربه بازیاب و تفسیر آن از بازی، تنها با تجربه کردن Journey بدست می‌آید. پس فکر نکنم کار درستی باشد تفسیر یک فرد از Journey را، با طرز فکر شخصی ام از این عنوان، مخصوص کنم.

- هنگامی که متوجه شدید نامزد دریافت Grammy جایزه Journey برای موسیقی شده اید، چه حسی به شما دست داد؟ بسیار هیجان زده بودم و زبان بند آمده بود. حتی تا امروز نیز برایم هیجان دارد...

- مسلماً Journey را به اتمام رسانده اید؟ مسلماً بله. به مدت زیادی هر روز این عنوان را تجربه می‌کرم. این بخش بسیار مهمی از فرایند آهنگسازی من در یک بازی است. به نظر من غیر ممکن است که موسیقی یک عنوان، بدون بازی کردن و حس بازی نوشته شود.

- نظر شما راجب بازیهای رایانه‌ای چیه؟ آیا بعنوان یک هنر مند، این صنعت رو بعنوان یک هنر می‌شناسید؟

به نظر من بازیهای ویدئویی، تاثیر گذار ترین روایت کننده داستان، در قرن ۲۱ و در کنار سینما خواهد بود. همانطور که سینماها در قرن ۲۰ تاثیر گذار ترین راوى داستان‌ها به شما میرفتند.

- به انجام بازیهای رایانه‌ای ای علاقه ای دارید؟

بله بسیار! حتی پیش از اینکه یک موزیسین و آهنگساز باشم، اونها رو دوست داشتم.



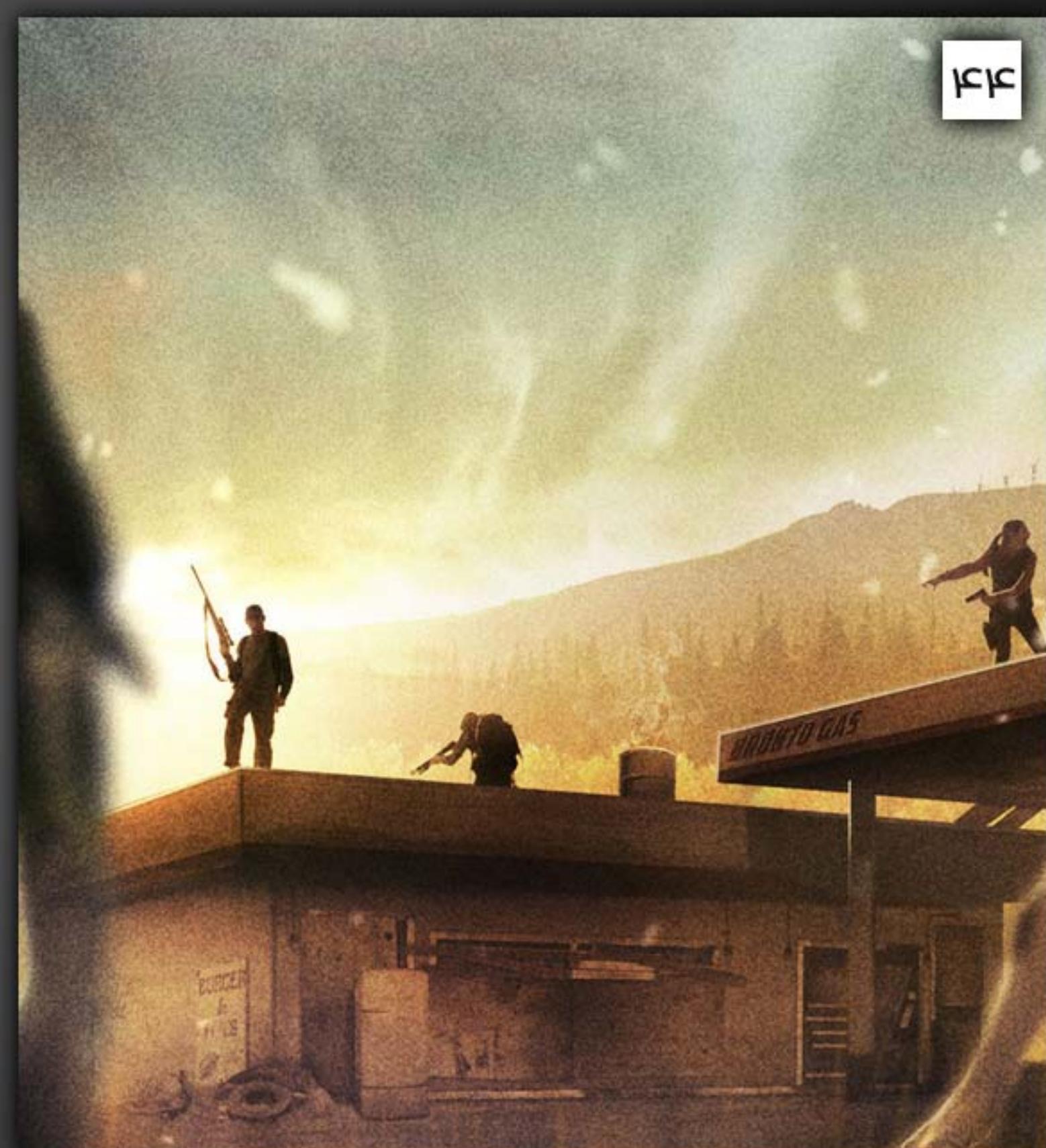
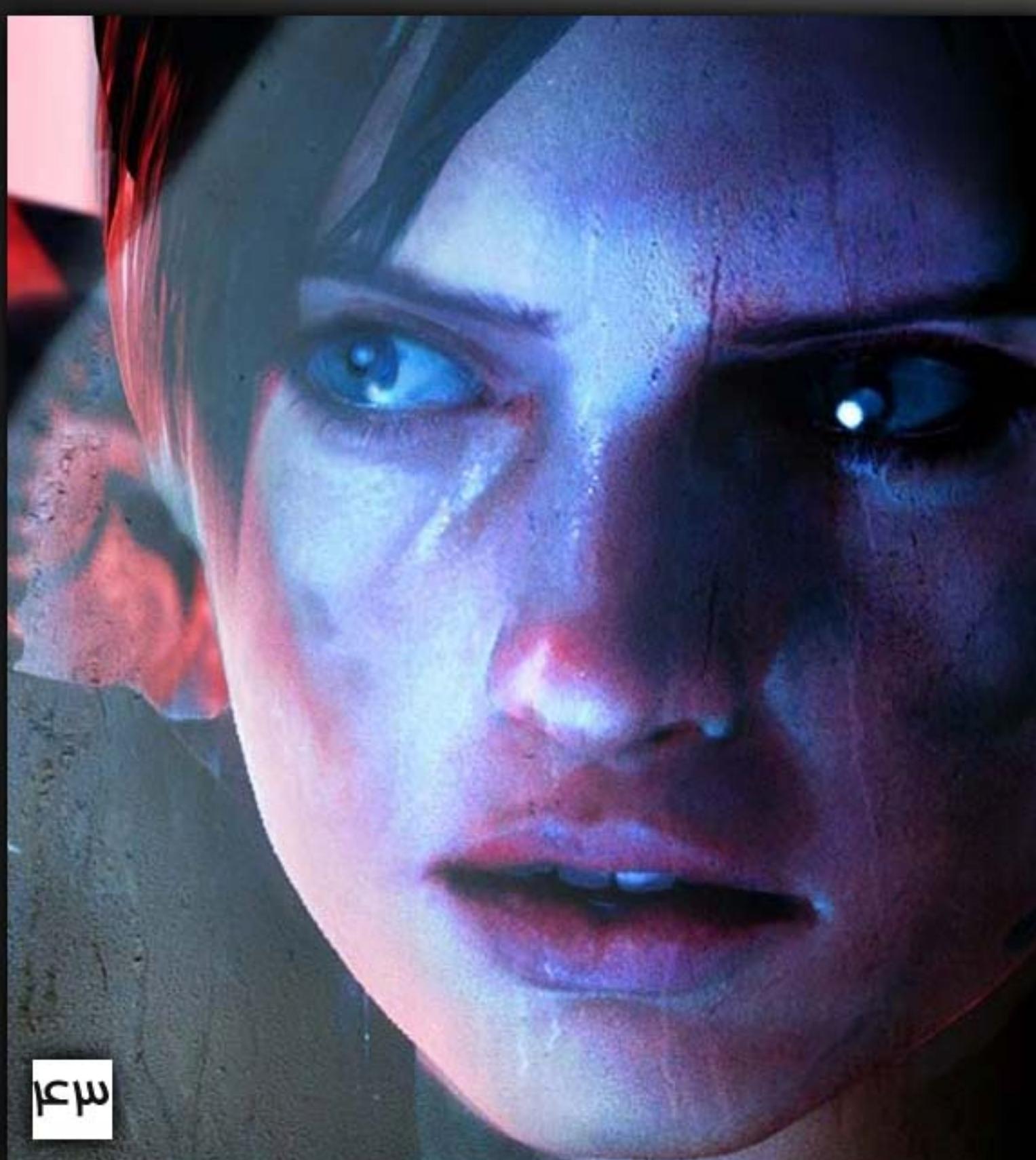
- اگر به این کار علاقه دارید، چه بازیهایی رو تا حالا انجام دادید؟ و در چه سبکی؟ من همیشه از بازی کردن آنها لذت میرم. عنوان GRIM FANDANGO اثری از Tim Schafer بازیار عنوان adventure RTS همانند RTS بازی می‌کنم. همچنین به عنوانی بازی می‌کنم که به شخصه این نوع کارها رو دوست دارم.

- پیش از این برای بازی ویدئویی به غیر از Journey نیز آهنگسازی کرده اید؟ بله. بند وظیفه آهنگسازی اولین عنوان استودیو thatgamecompany با نام Flow رو بر عهده داشتم. پیش از این هم برای چند بازی مستقل آهنگسازی کرده ام.



# REVIEW

بِرْلَنْدْ تَصَاوِيرْ كَلْبْ كَنْجْ



# FUSE

Insomniac Games  
EA  
Third person shooter / Action  
PS3 . X360

اکشن دلچسب - سیستم کاورگیری بی نقص و فیزیک  
انعطاف پذیر - بخش Co-op

عدم تنوع مراحل - داستان قابل پیش بینی و کلیشه ای  
آسان بودن بازی ناشی از مکانیک Leap  
بعاس فایت های کم ارزش و مشابه

70%

**کیم پال:** شاید فیوز بازی باشد که از مکانیک های یک شوتر سوم شخص گروهی به خوبی استفاده کرده، اما ابرادهای قابل ذکر آن هم باعث نمی شود تا از خوش ساخت بودن اکشن آن بکذیم. به خصوص لذت زیبینه، موقوفیت فیوز را تغفیل کرده.  
**کرافیک:** همواره بر گرافیک بازی هایش حساس بوده و با موتور گرافیک جدیدش در این صدایخواری، از دیای شلوغ و پر هرج و مرج فیوز موقع صدایخواری و موسیقی گوش نواز را نداشته باشد.  
**کم لطف در حق بتلفیله هاست اکر Leap** را در این بخش تحسین نمی کنیم. همین موضوع هر بازی شوتر را محظا  
**داستان:** به نظر سازندگان تنها راه چاره برای ایجاد قوت در این بخش شوی های کارکترها بود که به نحو سیار بدی در بازی پیاده شد تا شاهد یک داستان کلیشه ای و تک خط باشیم.

## بدران از رزی

بهزاد شعبانی

هدف بگیرید شلیک کنید و این موضوع از ابهت باس فایت ها و نوع و سختی آن ها به شدت کاسته است. حتی در بسیاری از موادر باس فایت ها تاثیرات منفی هم در بخش داستانی می گذارد از ابهت شخصیت های منفی کاست کرده است.

### زیباتر از همیشه

به جرات می توان گفت که Insomniac Engine 4 یک موتور گرافیکی قدرتمند با مقابله با انژین های مطابق با نسل هفتم است. گرافیک فی بازی بسیار زیبا و دقیق کار شده و از پس محیط های علمی تخلی و تاریک بازی، مناطق کوهستانی و برفی و یکی از جزایر گرمسیری و سایر محیط های تلفیقی بازی برآمده است. علاوه بر این ها تحسین گرافیک هنری و طراحی ها هم خالی از لطف نیست. تنها کافی است تا به محیط و چهره ی کارکتر های نگاهی بیندازید و ضمن درآن گرافیک فی زیباتر این بازی متوجه این موضوع بشوید که گرافیک بازی Fuse در یک کلام پر زرق و برق (!) است و رنگ بندی آن به خصوص در مراحل مراحل برقی به دل می نشیند. البته از برخی باگ های گرافیکی نسخه ی X360 این بازی نگذیریم.

اما می رسیم به بخش موسیقی و صدایخواری که مانند بسیاری دیگر از شوتر ها توجه چندانی از سوی سازندگان پذیرا نبوده. البته باید به بی نظر بودن صدایپشگی شخصیت ها و کم و زیاد صدای آن ها اعتراف کرد اما متناسبانه در بخش افکت های صوتی محیطی بازی چندان تحسین برانگیز عمل نکرده است. به علاوه صدای اسلحه ها چندان مقاومت نیست و موقعي که موسیقی قطع می شود خود تان تصویر کنید که صدای محض تعداد بسیاری اسلحه چندان گوش نواز نیست. البته در موقع اندکی بازی در سکوت موسیقی متن پیش روی می کند و باید به زیبا بودن موسیقی بازی هم اشاره ای داشت که با روند سریع و هرج و مرج بازی کنار آمده است.

....

و این که بازی Fuse آن شوتری نیست که هر کسی آن را پسندید. یک بازی گیم پلی محور که داستان چندان قوی ندارد و بیش از هر چیزی سعی دارد تا اکشن خوش ساخت بازی را ضمن گرافیکی زیبا به رخ بکشاند. اگر از کسانی هستید که از شوتر های شلوغ و سریع با محوریت اسلحه های گرم و قدرتمند هستید و از بخش Co-op بازی ها، لذت می بردید، تحریره ی فیوز را از دست نهید؛ به خصوص قابلیت splitscreen این بازی که حال و هوای خوبی به این بخش بخشیده است.

هوش مصنوعی خوب یاران و دشمنان مواجه هستیم اما ضعف بسیار و عجیب این مورد در باس فایت ها و سخت درجه سختی نمایان است که از حد اعتدال و تعاریف خارج است. هم چنین اگر آسیب بینید همانند Gears of War یار هایتان به کمک تان می شتابند که باید اعتراض کرد اعتدال در این بخش هم رعایت شده. یکی دیگر از ضعف های این بازی XP های آن است که برخلاف بسیاری دیگر از بازی ها برای کسب آن ها نیازی به زحمت چندانی نیست؛ به علاوه کاربرد خاصی هم ندارند و اگر به راحتی از کنار آن ها بگذرید، چیزی خاصی را از دست نداده اید.

اما بررسیم به جزئیات اکشن بازی که تحسین آن خالی از لطف نیست و باعث شد تا در مجموع با بازی سایر باشیم که از یک اکشن خوش ساخت بهره مند است.

در اولین نگاه قابلیت های منحصر به فرد کارکتر ها است که علاوه بر تاثیرات مثبت در روند داستانی در مبارزه بازی اندک تاثیرات مثبتی را می گذارد. به خصوص اگر به صورت Co-op باشیم این بازی Raven یعنی هم شناخته و رقیب هم دانسته اما باید در اینجا توجه داشت باشید بر عهده داشتن و ظایفی معین بر دوش هر یک هم بازی هایتان می تواند جذاب و جالب توجه باشد. و معانی تیم بودن را می رساند.

از سایر نکات مثبت بازی علاوه بر تنوع سلاح می توان به HUD خلاقانه بازی و سیستم کاورگیری بسیار اعطا پذیر و قدرتمند اینکه اشاره داشت. شاید بتوان مشاهده ترین میزان این گروهی Fuse را بازی باشیم این اسپوره ای از سیستم کاورگیری Gears of War دانست اما با تفاوت این های موجود در سیاق و شرایط محیطی دو بازی کم لطفی است که فیوز را به تقلید محکوم کیم. همچنین مبارزات از نزدیک و تن به تن بازی که به لطف دکمه ۷ دخل دشمنان را در می آورد، کمک بسیاری در روند سریع و شلوغ بازی می کند.

اما بزرگترین مشکل بازی را می توان سیستم Leap دانست. این مکانیک به شما این امکان را می دهد تا هر موقع از بازی که بخواهید شخصیت اصلی بازی را تعویض کنید. بزرگترین ایرادی که این مکانیک به وجود می آورد آسان شدن بازی است. به عنوان مثال اگر مهمات تان تمام شود می توانید به راحتی در جایگاه شخصیت دیگری بازی کنید و این که شخصیت قبلی که مهماتش تمام شده بود چگونه خشاب هایش را پر کرده، الله اعلم!

از باس فایت های بازی هم می توان انتقاد داشت چرا که

عرصه ساخت ربات و علوم سیبریتیک فعالیت گسترده ای دارد حال تبدیل به یک گروه تروریستی بزرگ و قدرتمند شده است. این گروه که Raven نام دارد در پی یک منابع قوی و قدرتمندی به نام Fuse در نقاطی از کره زمین هستند و وظیفه ی تیم 9 Overstrike هم جلوگیری از اهداف شوم این گروه است. متناسبانه بازی آغاز سیار بدی دارد. اصلا نمی دانیم خودمان که هستیم و آشنا بی خاصی هم با ربات های کتیر دشمن نداریم؛ به عبارتی شاید بتوان گفت که اصلا نمی دانیم برای کسب آن ها نیازی به زحمت چندانی نیست؛ به علاوه کاربرد خاصی هم ندارند و اگر به راحتی از کنار آن ها بگذرید، چیزی را از دست نداده اید.

اما بررسیم به جزئیات اکشن بازی که تحسین آن خالی از

لطف نیست و باعث شد تا در مجموع با بازی سایر

باشیم که از یک اکشن خوش ساخت بهره مند است.

خوب یا بد این روز ها سبک شوتر پر طرفدار ترین بین زانی های بازی های ویدئویی است از این رو بازی سازان زیادی به این سک و او رده اند که باعث شده بسیاری از ساخته های آنان را به تقلید از عنوانی اسطوره ای این زانی متهمن کنیم. همین موضوع هر بازی شوتر را محظا یک المان خاص می کند؛

جزیی که تهی از آن بود!

وقتی واژه ی تیم یا گروه به میان می آید مطمئنا همکاری و اتحاد اولین مباحثی است که راهی ذهن تان می شود. تمام بازی Fuse بر محوریت یک گروه چهار نفره که از آن با نام 9 Overstrike یاد می شود، می چرخد و همین موضوع باعث شده تا این بازی آنطور که بود ظاهر نشود. مشکل اینجاست که Insomniac وظایف سنگینی را بر دوش این گروه چهار نفره گذاشته است و توجیه سنگین بودن این گروه چهار نفره گذاشته 9 Overstrike از عهده تیم می باشد.

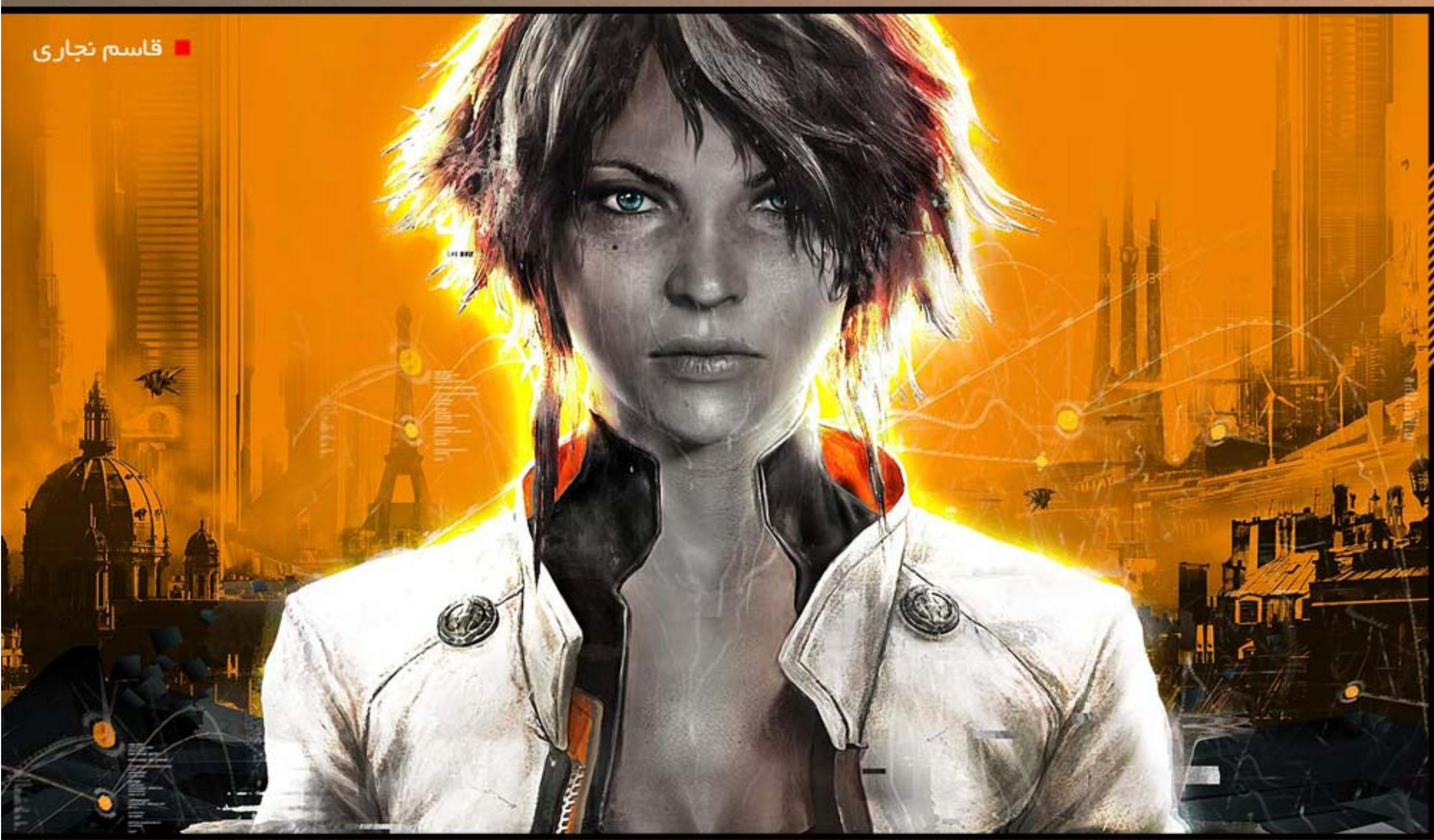
### جهان مختصر فیوز

در اولین نگاه مانند هر بازی بکش برو جلوی دیگری (!) داستان بازی کاملا کلیشه ای به نظر می رسد اما معمولا عناوین این سک که اکشن محور است شدند شخصیت پردازی و تمی خاص را حاکم بر بخش داستانی بازی می کنند. این موضوع در بازی Sazandeghan این بازی قرار بود صدق شده آن هم دنیای شلوغ و بی نظم است. البته این نخستین نکات منفی که به موجب این موضوع در بازی باشید بر عهده شدن مبارزه شدن بازیکن های دیالوگ های زند خسته کننده شدن بازیکن های دیالوگ های زند خسته کنند چرا که طی وعده های سازندگان این بازی قرار بود ضمن دنیای شلوغ و مملو از هرج و مرج، دیالوگ های خنده آور و طنز را جاشنی کار کند اما تا آن جایی که ما در این دیدیم و شنیدیم هیچ اتفاق و یا گفته ای خنده در آوری را ندیدیم. البته دیالوگ های نجسیت پردازیش نشده بود که بازی را به ضعیف بودن شخصیت دیالوگ های آوری را ندیدیم. تمام بازی Fuse در این دیدیم و شنیدیم هیچ اتفاق و یا گفته ای خنده در آوری را ندیدیم. تمام بازی های شلوغ خلاصه می شود امروزی ندارد. تمام بازی های قرار بود صدق این چرا که به لطف ویزگی های خاص و محکوم کنیم چرا که نرم افزاری دری بازی می کند و با یک کات سن ساده و مختص دشمنان تان را در آن محیط می بینید و بعد هم باید کاور و بگیرید و در آخر هم شلیک. تمام مراحل بازی در همین چرخه خلاصه می شود. البته درصد غرفه ای از بازی که بخواهید شخصیت اصلی بازی را پیش روی کنید که به لطف درجه سختی نه چندان متعادل بازی چندان فرقی با حمله ای می تقویم که قلب دشمن و جود ندارد. همچنین این موضوع باعث شده تا هیجان ناشی از غافلگیری ها و انواع نه چندان مختلف دشمنان وجود داشته باشد.

البته از اندک سکوی بازی های بازی هم نگذریم. به هوش مصنوعی بازی اشاره شده، حقیقت این است که

غیر از دشوار ترین درجه ی سختی در سایر درجات با





# Remember Me

- یادآوری ناقص

Dontnod Entertainment

Capcom

Action Adventure

PC . PS3 . X360

موسیقی و صدای پیشگوی صدای پیشگان بسیار بر اتمسفر بازی اثر  
Memory Remix

استفاده ای بسیار بد از یک داستان خوب  
ضعف طراحی محیط - ترکیب چند ضریبها با اینکه ایده  
یخ وی است اما خیلی زود تکراری میشود

**60%**

کیم پالی: شکست در ایجاد بخش ترکیب چند ضریبها که باعث تکراری شدن مبارزات میشود + بخش بسیار عالی  
با این ترکیب خاطرات که فوق العاده از آب در آمد است

گرا فکی: در بخش فنی تا حدودی انتظارات را برآورده میکنند اما لطفه ای که طراحی محیط به آن میزند، بسیار  
از اثرش کم میکند

صدای پیشگوی: حرفه ای ترین بخش بازی است توائیسته بهترین حس و حال ممکن را برای اتمسفر آن خلق کند +  
صدای پیشگوی بسیار خوب

داستان: داستانی با پیش زمینه هیجانی بسیار خوب که به بدترین شکل ممکن پیش میرود و کوچکترین تلاشی برای  
پرداختن به شخصیتیهایش ندارد

خیلی خوب میشد با پیشوی داشتن یک رابطه ای  
پدر-دختری بسیار خوب بر پایه ای روابط نیلین و پدرش  
ساخت اما اصلاً  
نیلین تا آخر بازی فقط کسی است که با حرکات  
آکروباتیک دشمنان شلخته ای بازی را از پای در می  
آورد و دورین به دنبالش حرکت میکند. شاید بازی  
بگذارد کمی به این شخصیت نزدیک شوید اما فقط یک  
حد محدود است و بیشتر نمیتوان با نیلین همدادی پندراری  
کرد چون هیچ ویژگی شخصیتی بر جاسته ای برایش  
تدارک دیده نمیشود. آن یک ذره نزدیک شدن هم به  
لطف دیالوگهای نیلین بین هر ایپیزود شکل میگیرد که خوب  
مونولوگهای نیلین هستند اما بر روی بدنه ای بسیار بد داستان سوار شدند و  
هستند اما بر روی بدنه ای بسیار بد داستان سوار شدند و  
شدت اثرشان به شدت کم است. دیگر شخصیت های  
داستان هم حال و روز بهتری ندارند. خیلی تخت و تک  
بعدی فقط از روپرتوی ما عبور میکنند و داستان بی فروع  
بازی را پیش میرین. بگذریم از ارجاعات بی مورد بازی  
به تاریخ و فرهنگ فرانسه که کار گردان محترم تلاش  
کرده تا هر جور شده آنها را به خورد داستان بدهد اما  
مگر میشود روی یک بدنه ای ضعیف، تجهیزات سنگین  
سوار کرد؟

درست است که داستان هنگامی که تا اواسط خودش  
پیش میرود تقریباً غیرقابل تحمل میشود اما این بازی چند  
مورب بسیار خوب دارد که انجام دادن آنرا قابل تحمل  
میکند. بدون شک یکی از آنها موسیقی بسیار خوب  
الیور درویویه است که پیش از این هنرنمایی فوق العاده  
اش را در بازیهای چون 1 Obscure و 2 Dideh به دید.  
هر الیوریه که او را از دیگر آهنگسازان دنیا بازی جدا  
میکند موسیقی ارکسترالی است که میسازد و آنرا تک  
تک عنصر بازی (حتی بازی ضعیفی) مثل Memorize  
(Me) همانگونه میکند است. تلفیق موسیقی ارکسترال و  
الکترونیک اینجا خیلی خوب جواب جواب میگیرد.  
 حتی شخصیت اصلی بازی غیرقابل نفوذ است. ما  
تصویری از کودکی نیلین و ارتباشه با والدین اش در  
میتویم اما برخلاف پتانسیل و بار احساسی که میتوان  
روی این بخش پیاده کرد، هیچگونه احساسی در  
مخاطب بر نمی‌انگیزد. از اولین لحظاتی که بازی شروع  
میشود، انگار هیچ سعی نشده تا نیلین بیشتر و بیشتر به  
مخاطب شناسانده شود تا رفت ادامه می‌رود کمی  
هموارتر بنمایند.



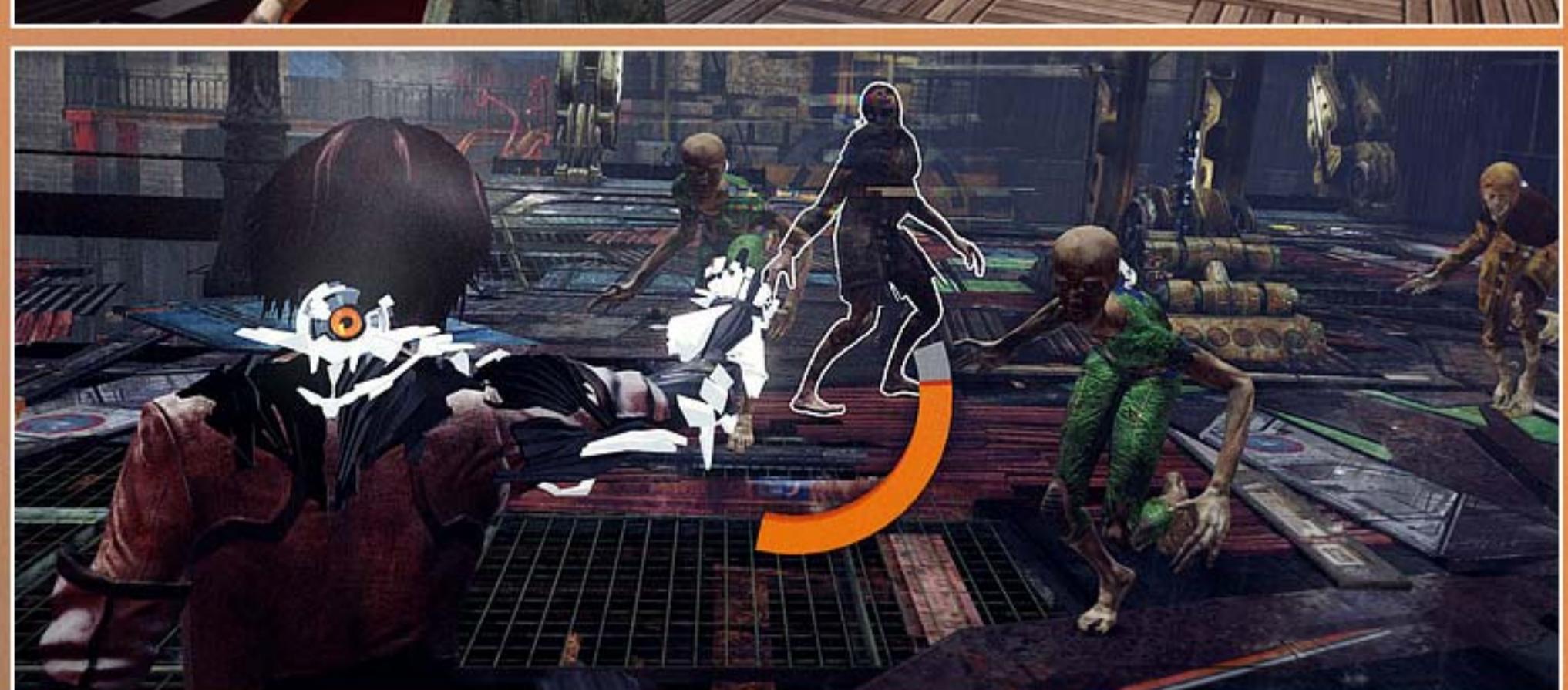
چشید. البته اگر دورین روی اعصاب بازی بگذارد! در  
مراحلی که کمی چاشنی مخفی کاری هم بهشان اضافه  
میشود، دورین خودش یک دشمن جداگانه است! حتی  
جاهایی که مبارزات در محیط کوچک شکل میگیرند،  
بسیار دید محدود میشود و دورین بیشتر نمایهایی از در و  
دیوار به مانشان میدهد تا دشمنان!  
اما اگر تا اینجا از بازی کردن این عنوان منصرف شده  
اید، باید بگوییم اگر یک دلیل باشد که Remember Me  
را بازی کنید، بخش بسیار عالی بازتر کیب خاطراتش  
است که یک سروگرد از دیگر قسمتهای بازی جلو می  
افتد. این اجازه را به نیلین میدهد تا  
وارد مغز فرد هدف شده و خاطراتش را به نفع خودش  
دستکاری کند. این دستکاری ها با دست بردن در  
باگهای خاطرات (Memory Glitches) امکان پذیر  
میشود به اینصورت که با جابجا کردن یا باگها  
میتوان عملکرد شخص را در خاطراتش عوض کرد به  
طوری که میتوان گنجینهای خود را در خاطرات  
اصلی در ضامن بوده از ضامن خارج کرده و فرد با آن  
اسلحه همسرش را میکند در حالیکه در واقعیت چنین  
اتفاقی رخ نداده است! این عمل جای خاطرهای اصلی را  
در ذهن فرد میگیرد و حالا عذاب و جدان است که سراغ  
وی می آید! این ایده درخشنان است Remember Me  
که برای اولین بار در دنیای بازیهای ویدئویی اجرا شده  
است و چون اولین بار است میتوان گفت، در این بازی به  
بهترین شکل ممکن پیاده شده است.

Remember Me را ایده های درخشنان بسیار خوبی  
محاصره کرده بودند اما برداشت خوبی از این ایده ها در  
محصول نهایی مشاهده نمیشود. جز بخش بازتر کیب  
خاطرات، که واقعاً هم خوب از آب در آمده است، بازی  
هیچ حرف دیگری برای گفتن ندارد. نه میتواند داستانش  
را آنطور که باید تعریف کن، نه میتواند گیم پلی متفاوتی  
ایجاد کند و نه میتواند مخاطب را به محیط بازی اش  
دلسته کند. همه ای اینها دلیلی میشود که Remember  
Me را فقط بخاطر موسیقی اش و بخش ترکیب  
خاطراتش بازی کنید، بلکه بتوانید از اولین بازی  
Dontnod چیزی به خاطر داشته باشید.

داستان: داستانی با پیش زمینه هیجانی بسیار خوب که به  
بدترین شکل ممکن پیش میرود و کوچکترین تلاشی  
برای پرداختن به شخصیتیهایش ندارد

موتور آنریل انجین ۳ برای Remember Me خیلی  
خوب کار کرده، توانسته در حد قدرتش از پس مدلها  
خوب و بافتی کم و بیش راضی کننده بر پاید. با  
اینکه نورپردازی این بازی هم از پیش تعیین شده است  
و هیچ نوری به صورت رثال-تايم در بازی مشاهده  
نمیشود اما از این مهم هم اگر بگذریم، از طراحی صحنه  
و مراحل بازی نمیتوانیم به راحتی بگذریم چرا که  
بیشترین ضریب را به بخش گرافیک بازی، طراحی و  
گرافیک هنری آن وارد کرده است. بر مبنای سخن خودش  
سازندگان، قرار بوده تمامی پاریسی که در بازی مشاهده  
میشود ته مانده ای از حس و حال پاریس کوتني را  
داشته باشد و مثلاً دیدن برج ایفل در بازی، قرار بوده به  
هیجان انگیزی ایفل واقعی باشد اما نه، اینطور نیست! چه  
از محیطهای زشت اولین ایپیزودهای بازی و همه گواه این  
محیطهای یکنواخت ادامه ای آن هم و همه گواه این  
مستله هستند. به جرئت میشود گفت از ایپیزود ۲ تا ۷ به  
طور میانگین محیطها یکی است. واقعاً در جاهایی دیگر  
حالات تهوع به سراغتان خواهد آمد و حالتان را بد  
خواهد کرد. اگر از باگهای متعدد و فرو رفتن آنها  
و شخصیتها به در و دیوار بگذریم از لحاظ خروجی،  
Remember Me گرافیک سبکی دارد که روی  
کامپیوترهای ضعیف هم به راحتی اجرا شده و فریم  
ریت خوبی میدهد.

بیش از ۵۰۰ کامبو! شوخی میکنید؟ حتماً یک شعار  
تبلیغاتی است! به عدد مذکور که نمیرسد اما در گیمپلی  
بازی شیوه‌ی جدیدی در پیش گرفته شده است که  
میتوان چند ضریبها را در منوی جداگانه با هم ترکیب  
کرد اما این فقط محدود به جایگذاری ضربات با  
قدرتی‌ای مختلف است. برای مثال اگر جای یک  
زنجره کامبو سه اسلات برای مشت زدن وجود داشته  
باشد نمیتوانید این مشتها را با ضربات پا عوض کنید و از  
هر راهی که بروید باید از طریقی که طراحان گیم پلی  
برایتان گذاشته اند استفاده کنید و این کامبوهای پیش  
فرض در نهایت تا اواسط بازی سرگرم کننده باشند و در  
اوآخر بازی حوصله سربرند. البته اینجا قدرتی‌ای  
از جمله Fury به کمک گیم پلی می‌آید که از  
یکنواخت شدنش جلوگیری میکند. این قدرتی‌ای به خوبی  
در مبارزه باس فایتها چالش برانگیز بازی به کار می  
آیند و میتوان در این مبارزات طعم آنها را به خوبی



# Resident Evil: Revelation

Capcom  
Capcom

Action/Survival Horror/Third Person  
PC . PS3 . X360 . Wii U . 3DS



مکان هایی با اتمسفری تاریک و دلنشیں،  
حفظ برخی المان های کلاسیک سری

ترسناک نبودن بازی در برخی مواقع،  
دشمنانی با هوش مصنوعی پایین

گیم پلی: گیم پلی تقریبا خوب، اما چالش در این بخش بسیار پایین می‌باشد «نسبت به عناوین کلاسیک»  
گرافیک: همانطور که می‌دانید این عنوان به صورت HD منتشر شده است اما قالب آن همچنان در سطح  
گرافیک 3DS قرار دارد

صداگذاری: صداگذاری شخصیت‌ها خوب کار شده است. البته بعنوان یک عنصر کلیدی در ترساندن افراد، هی‌توانست بهتر باشد

داستان: مهمترین عنصر یک RE که بتنظر در این قسمت شاهد داستانی در سطح قابل قبول هستیم.  
داستان هیجانات خاص خود را به همراه دارد.

عماد عامري

شما چیره شود. اما هنگامی که اگر بدون بی‌دقی و بدون مهمات کافی به میدان بروید، دشمنان می‌توانند به راحتی شما را از بین ببرند. بعضی از محیط‌ها در بازی، آزادی عمل خوبی را در اختیار بازیگران قرار می‌دهند. در اصل راه‌هایی که پیش روی شما قرار داده می‌شود، انتخاب‌های زیادی برای عبور از موانع خود دارید: موجودات را بسوزانید، قبل از حمله به شما بشکه سوختنی کنار آنها را منفجر کنید، از دست آنها فرار کنید و یا راه‌های متفاوت دیگری که در بین بازی، در اختیاراتان است. خوشبختانه انتخاب‌های خوب و جالبی که در از بین بردن دشمنان دارید، بسیار دلنشیں و جذاب است.

متاسفانه، در این عنوان دیگر شاهد Boss Fight های به یاد ماندنی و ترسناکه نیستیم. همانند دیگر مکانیزم های RE:R که همگی بر پایه یک عنوان اکشن در بازی جای داده شده اند، Boss Fight های نیز به همین صورت هستند. در این قسمت، سعی شده تا بالا بردن سطح مقاومت BOSS ها، این قسمت ها برای بازیباز چالش برانگیز و ترسناک به نظر برسد. اما Boss های RE4 کجا، و Boss های RE:R کجا! متاسفانه مکانیزم حملات بسیار ضعیف و نه در حد چالش عناوین کلاسیک است. البته دلیل این امر را می توان تغییر کردن مکانیزم گیم پلی دانست؛ گیم پلی که دیگر به مانند گذشته، از چالش های کلاسیک این سری برخوردار نیست. در بازی، یک مد باتام Raid وجود دارد که به بازیباز اجازه می دهد به تنها یی و یا به همراهی یکی از دوستان خود، به مبارزه با دشمنان پردازد و با کشتن هر دشمن، امتیازاتی را بگیرد. متاسفانه این قسمت نیز از چالش خاصی برخوردار نیست.

در آخر باید گفت گرچه RE:R عنوان کاملی نیست، اما دارای شباهت های زیادی به نسخه های کلاسیک RE است. تجربه RE:R قطعاً برای شما، نسبت به تجربه RE6 و یا RE: ORC، بیشتر رضایت بخش خواهد بود. اما در آینده باید دید آیا سری Resident Evil می تواند از این "سراشیبی سقوط" نجات پیدا کند، یا خیر.

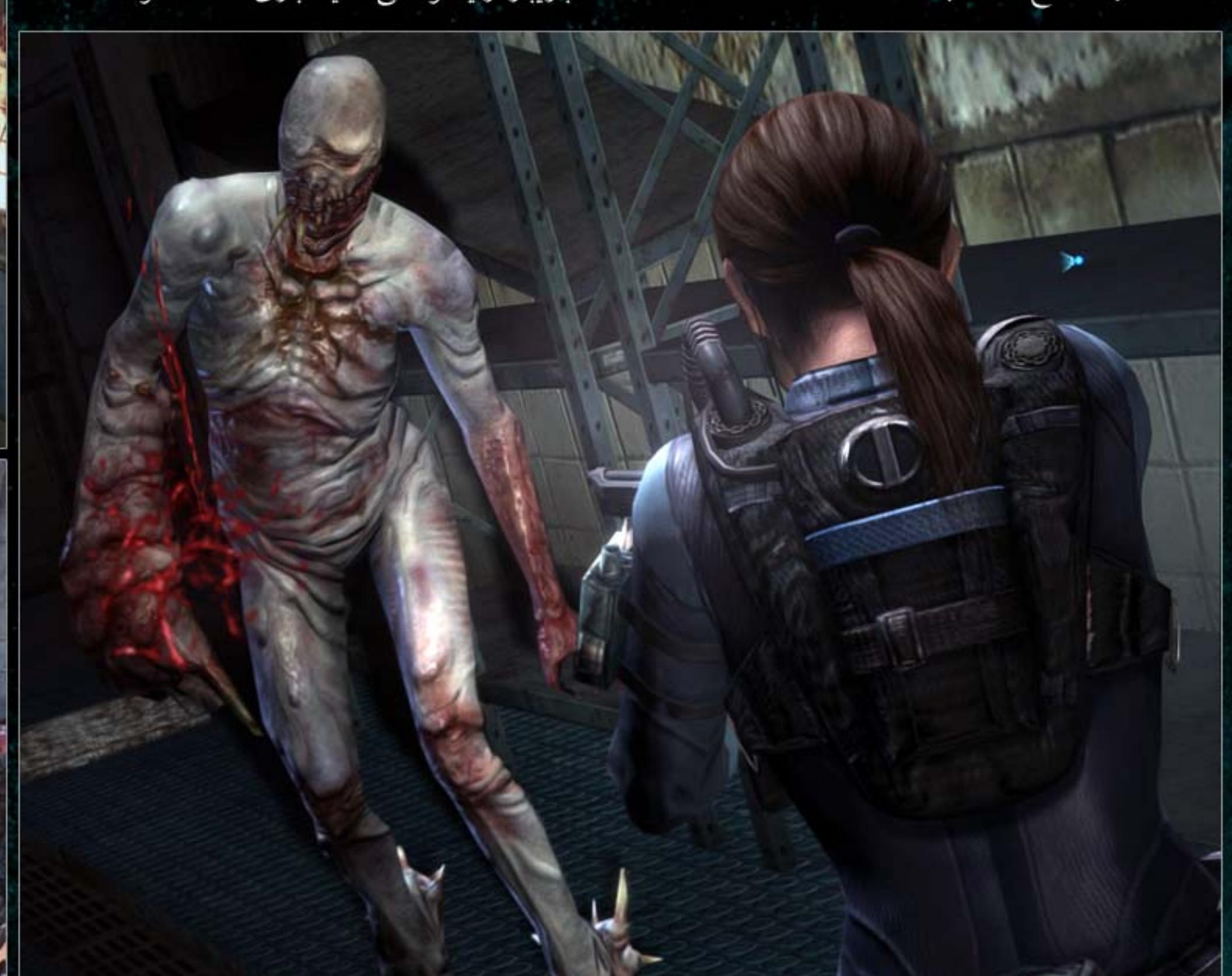


وند بازی با دو شخصیت محور دنبال می‌شود: Chris Redfield و Valentine Jill با هر کدام از این دو شخصیت، مکان‌هایی متفاوت را تجربه خواهید کرد. همچنین در همراهی هر کدام از این دو شخصیت، یک همکار حضور خواهد داشت. همکار Jill Valentine بازیگر معروف هالیوودی دارد. وی فردی شجاع واقعاً بدرد بخور است. فردی که در سخت‌ترین موقعیت‌ها نیز امنیت را به شما می‌دهد. اما در مقابل، فردی بانام Jessica قرار دارد که همراه Chris است. بر عکس Parker که فردی قدرتمند و وظیفه سناس به نظر می‌آید، Jessica فردی بی مسئولیت و جبار است که نه تنها کمک چندانی به Chris نمی‌کند، بلکه بیشتر مانع پیشرفت وی است. فردی بی مسئولیت که ردن یا نبودنش، فرقی به حالتان نخواهد کرد.

بستر روند داستانی بازی، در یک کشتی اقیانوس پیما نام Queen Zenobia دنبال می‌شود. کشتی که دارای کان‌های مختلفی است. آسانسور‌ها، اتاق‌ها، محوطه‌ای باری، همه و همه دارای جوی تاریک و سنگین استند که تحسین برانگیز هستند. می‌توان به جرات گفت کی از مهمترین عناصر موجود در بازی، حفظ محیط‌سای تاریک و آکنده از ترس است. در بازی، مکان‌هایی برای جستجو و کشف کردن وجود دارد. البته باید فراموش کرد در هر کدام از این مکان‌ها، دشمنانی وجود دارند که می‌توانند در بعضی هنگام از آنها عبور کنند و به داستان اصلی بازی بازگردید.

سالها از منتشر شدن اولین نسخه از سری Resident Evil می‌گذرد. به جرات می‌توان گفت این سری، نقش مهمی در تکامل سبک ترس، ایفا کرده است. اما امسال، سال ۲۰۱۳ میلادی است. پیش از ۱۰ سال از منتشر شدن اولین نسخه این سری، می‌گذرد. تکنولوژی‌ها به روز، سلیقه‌ها متفاوت، و عنوانین Survival Horror زیادی رقیب این سری شده‌اند. اما متاسفانه RE نتوانسته خود را با شرایط امروزی، وفق دهد. بعد از نسخه چهارم این سری، رفته رفته از ماهیت این سری کاسته شد و حفظ المان‌های اصلی، حرفی بود که با به میان آمدنش درمورد نسخه‌های پنجم و ششم، باعث خنده همگان می‌شد! متاسفانه نه تنها روند بهبودی سری در هر چه عمیق‌تر شدن در عنصر ترس ادامه نیافت، بلکه تیم سازنده تلاش کرد تا با اضافه کردن عنصر هیجان، به واسطه اکشن، فروش خوبی را برای عنوانین بعدی حاصل کند. اما هرچقدر RE: Operation Raccoon و یا به عقیده برخی افراد RE6 عنوانینی ضعیف در سری RE به حساب می‌آمدند، RE:R اینگونه نبود. درواقع نباید به این عنوان، با دید بسیار وسیع و جاه طلبانه نگاه کرد؛ نسبت به دو عنوان آخر، RE:R برتری هایی دارد که آن را به سری های کلاسیک نزدیک می‌کند و از طرفی ضعف هایی را شامل می‌شود که تأمل درباره ماهیت و جایگاه آن را در سری RE مشکل می‌سازد. البته بعد از ترک مجموعه کپکام توسط Shinji Mikami چنین اوضاع نابسامانی برای این سری، دور از انتظار نبود.

اما بار دیگر، داستان حول محور B.SAA می‌چرخد. جایی که حملات ترسیمی و بیولوژیکی از سوی یک گروه مخرب با نام Veltro شروع شده و گروه B.SAA باید به مقابله با آنان پردازد. اما داستان به این سادگی‌ها نیست که فکر می‌کنید. ماهیت داستان هنگامی مشخص می‌شود که در ابتدا، می‌باشد Chris Redfield را پیدا کنید. در اثر اتفاقی نا مشخص، ارتباط با وی در یک کشتی که به نظر ماجرا از آن شروع شده است، قطع می‌شود. کاراکتر های حاضر در بازی Chris Redfield و Jill Valentine هستند. دو عدد از خاطره انگیز ترین شخصیت‌ها برای طرفداران سری RE. اما متاسفانه نه تنها به شخصیت این دو به هیچ وجه در طول بازی پرداخته نمی‌شود، بلکه در طول بازی سعی می‌شود به سرعت از گفتن جزئیات در مورد آنها جلوگیری شود و بازیباز حتی ذره ای در مورد آنها و گذشته آنها، اطلاع نداشته باشد.



# State Of Decay

Undead Labs Studios  
Microsoft Game Studios  
Action Adventure  
X360

بنگیدن برای بقای سبک

موسیقی خوب - توانایی تغییر شخصیت‌ها در گروه  
وجود محیط‌های متنوع - کیم پلی عالی و جذاب

82%

افزایش خوب - این بازی محبه‌های پر جزئیات  
داستان نه چندان خوب

کیم پل: بزرگترین نقطه‌ی قوت بازی و اشکال خیلی بزرگی تغییروان از آن گرفت.

گرافیک: به طور کلی گرافیک بازی خوب است ولی اینطور نیست که بدون هیچ مشکلی باشد و همانطور که در متن شاره شد دارای مشکلات ریز و درشتی نیز می‌باشد که از جمله‌ی آن میتوان به کم کیفیت بودن بافت اشاره کرد.

صداگذاری: در کل این بخش از بازی خوب است و به جز اشکالاتی کوچک مثل بی روح بودن بعضی از صدای تغییر صدا در بعضی مواقع اشکال دیگر در این بخش یافت نمی‌شود.

داستان: بازی دارای داستان خوب با حتی خوب هم نیست و این بخش جزو نقاط ضعف بازی به حساب می‌آید و داستانی بسیار کلیشه‌ای را بدون هیچ پیچشی دنبال می‌کند که جذابیت این بخش را کم کرده است.

سید پرهام عبادی

می‌توانید شخصیت خود را در گروه عرض کرده و عضو دیگری از گروه را شخصیت اصلی خود قرار دهید. مانند بازی ZombiU اگر شخصیت شما توسط زامبی‌ها گازگرفته و خورده شد شخصیت شما دیگر باز گردانده نمی‌شود و شما می‌توانید از بین اعضای گروه خود یکی را شخصیت خود انتخاب کنید که این نیز برای خود چالشی می‌باشد ولی با توجه به اسلحه‌های فراوانی که در بازی وجود دارد (تعداد زیادی اسلحه‌های گرم و همینطور تعداد بسیار زیادی سلاح سرد) با انتخاب کردن هوشمندانه ای این اسلحه‌ها می‌توانید از دست این زامبی‌ها سرسرخت جان سالم به در ببرید.

موسیقی بازی نیز بسیار خوب و حتی میتوان گفت بعضی از آنها عالی هستند و می‌توان گفت مسبب این ویژگی خوب بازی فقط Jesper Kyd آهنگساز معروف و نامی بازی است. جسپر را مطمئناً با بازیهای مثل سری RPG Hitman و Assassin's Creed و Darksiders می‌شناسید و با موسیقی‌های فوق العاده‌ای که می‌سازد آشناشی دارید. بخش صداگذاری برای صدای شخصیت‌های بازی خوب کار شده است و اکثر شخصیت‌ها مخفی کاری یا مبارزه‌ی آشکار استفاده کرد تا باعث شود که در بازی به راحتی خوراک زامبی‌ها در محیط نشویم. خوشبختانه بازی از این لحاظ دست گیمیر را باز گذاشته و شما می‌توانید از روشن‌های مختلف مثل مخفیتی که نزدیک به ۱۷ کیلومتر مربع وسعت دارد و این برازی یک بازی Arcade بسیار بزرگ به حساب می‌آید و موضوع خوشحال کننده در این بازه این است که جهان بسیار بزرگ این بازی مورد استفاده دست گیمیر را باز گیرند.

می‌توانید از پایگاه‌ها و مکانهای امن خود محافظت کنید. برای بالاتر بردن امنیت گروه و میزان روحیه‌ی آنها می‌توانید افراد مختلفی را استخدام کرده با کارهای مختلفی را نجام دهید.

برای مثال میتوان از دکتر برای مداوای اعضای گروه خود استفاده کنید یا یک Sniper ماهر را در برج پایگاه خود بگذارید تا بتواند از دورترین دشمن را نشانه بگیرد که با این کار امنیت پایگاه خود را افزایش داده اید. همچنین اشخاص مختلف با شغل‌های مختلفی متفاوت نیز هستند که می‌توانید به غیر افرادی که در قبل ذکر شده بودند از آنها استفاده کنید مانند آشپز برای بالاتر بردن میزان روحیه و سیر کردن گروه یا استخدام باغبان برای بالاتر بودن روحیه‌ی اعصابی گروه و انواع و اقسام شغل‌های دیگر. بعد از اینکه گروهی تشکیل دادید

رنج می‌برند ولی در کل می‌توان گرافیک بازی را برابر یک بازی Arcade آن هم به این بزرگی خیلی خوب توصیف کرد که البته این مورد با در نظر گرفتن مشکلات بازی است و اگر این مشکلات بودند می‌شد نظر نسبتاً بهتری را نسبت به گرافیک بازی ارائه داد. در محیط‌های بسته و کوچکتر افت فریم بسیار کمتر دیده می‌شود یا اصلاً افت فریم مشاهده نمی‌شود. باید برای جلو بردن در این بازی از استراتژی هایی استفاده کرد تا باعث شود که در بازی به راحتی خوراک زامبی‌ها در محیط نشویم. خوشبختانه بازی از این لحاظ دست گیمیر را باز گذاشته و شما می‌توانید از روشن‌های مختلف مثل مخفیتی که نزدیک به ۱۷ کیلومتر مربع وسعت دارد و این برازی یک بازی Arcade بسیار بزرگ به حساب می‌آید و موضوع خوشحال کننده در این بازه این است که جهان بسیار بزرگ این بازی باشند. میکامی یکی از خالقان سری Resident Evil است و فقط با نام او می‌توان به بازی او اطمینان کامل داشت.

دنبال می‌شود و در جای جای بازی شما می‌توانید زامبی‌های نگون بخت را بینید و اگر خوش شناس باشد بتوانید به طرزی که خود می‌پسندید آنها را قلع و قمع کنید. ولی اگر شناس نداشته باشد توسط این موجودات دوست داشتی! گارگرفته می‌شود و خداحافظی تلخی با شخصیت بازی خود خواهد داشت. وسایل نقلیه مانند ماشین‌ها برای موقعیت‌های مختلف و گشت و گذار و حتی زیر گرفتن زامبی‌ها در محیط بسیار بزرگ این بازی مورد استفاده است و می‌توان این بازی ها را بازیهایی در نظر گرفت که برای بازی سری می‌جنگید و بنظر می‌آید که می‌توانند این بازی ها پای خود را فراتر گذاشته و بازگشت شکوهمندانه ای برای این سبک بازیها باشند. میکامی یکی از خالقان سری Resident Evil است و فقط با نام او می‌توان به بازی او اطمینان کامل داشت.

حال که The Last Of Us و State Of Decay آمده اند و در این سبک موفق عمل کرده اند و به اندازه‌ی کافی توستانند این سبک را از خاک خودگی و نداشتن بالاترین کیفیت بازیهای قبلی آن در بیاورند. حال بعد از بازی کردن این بازی‌ها منتظریم که بازی جدید و سبک Survival Horror را به دوران طلایی خود گرداند.

Open World بازی بزرگ است و بازی بصورت دنیای بازیان از بازیهای سبک و حشمت و بقا دور شده بودند و حتی طرفداران و عاشقان این سبک هم دیگر خیلی به بازگشت شکوهمندانه‌ی این سبک امید نداشتند ولی با آمدن بازیهای State Of Decay و The Last Of Us و همینطور معرفی بازی ترسناک دوست داشتی! گارگرفته می‌شود و خداحافظی سازنده‌گان این سبک نیز هست و بعد از مدتی به عنوان کارگردان در حال بازیسازی می‌باشد مطمئناً به همه‌ی طرفداران این سبک امید داده است و می‌توان این بازی ها را بازیهایی در نظر گرفت که برای بازی سری می‌جنگید و بنظر می‌آید که می‌توانند این بازی ها پای خود را فراتر گذاشته و بازگشت شکوهمندانه ای برای این سبک بازیها باشند. میکامی یکی از خالقان سری Resident Evil است و فقط با نام او می‌توان به بازی او اطمینان کامل داشت.

نظر می‌آید می‌توانسته که چه المانهای مخصوصی دارد و باید آنها را در بازی قرار دهد که موفق شده است اکثر آنها را قرار دهد تا بتوان روی بازی به عنوان یک بازی Open World با دنیای بزرگ حساب باز کرد. این دنیای نسبتاً بزرگ دارای چرخش شب و روز می‌باشد که باعث جذابیت شدن بازی شده و این مورد از مواردی است که هریازی OW می‌داراست. یکی از مشکلات بازی که بعضی موقعیت تو دوق می‌زند افت فریم کم و بیش زیاد بازی می‌باشد که در بعضی محیط‌های پر جزئیات و بزرگ دیده می‌شود. باقیها و تکسچرهای بازی دارای کیفیت مطلوبی نیستند و از وجود تعداد زیادی گوشه‌های چند ضلعی و بی کیفیت

State Of Decay بازی ای است که تلاش کرد علاوه‌بر اینکه سبک ترس و وحشت را بهبود ببخشد بلکه کوشاند تا بتواند المانهای تازه‌ای را به این سبک اضافه کند و در بسیاری از این هدفهایش موفق هم بوده است. از همان ابتداء نیز وقتی شرکت Undead Labs تأسیس شد اعضاً آن برای بازیهای سبک ترس و وحشت گام برداشته بودند و از همین رو میتوانستیم به افکار بلند پروازانه‌ی آنها برای ساخت یک بازی با سبک Survival Horror پی ببریم.



# The Last of US

Naughty Dog  
SCEA  
Action-adventure, survival horror  
PS3

## 100%

سیستم مخفی کاری فوق العاده. آزادی عمل عمل در عبور از مراحل بدون درگیری، شخصیت پردازی عالی و ماندگار. داستان عمیق، سیستم آپگرید و ساخت و سازی وسایل غیرکلیشه ای

خرده مشکلات گرافیکی، عدم واکنش هوش مصنوعی به افراد همراه شما

**کیم پال:** ترکیب فوق العاده ای مخفی کاری و اکشن و آزادی عمل واقعی در انتخاب روش انجام مراحل

**گرافیک:** ایرادات جزئی ای بی در سایه زنی و draw-distance دارد اما تجربه ای کلی آن بسیار خوب است

**صداگذاری:** صدای تروی بیکر از صدای پیشگوی های ماندگار چندسال اخیر است و موسیقی فوق العاده ای بازی در کلام قابل وصف نیست فقط باید گوش بدید و لذت ببرید!

**دانستن:** در یک کلام بینظیر، با شخصیت های پرداخت شده و روایتی پیچ دار و دارای امیک



## آخر الزمان پایان دنیا نیست

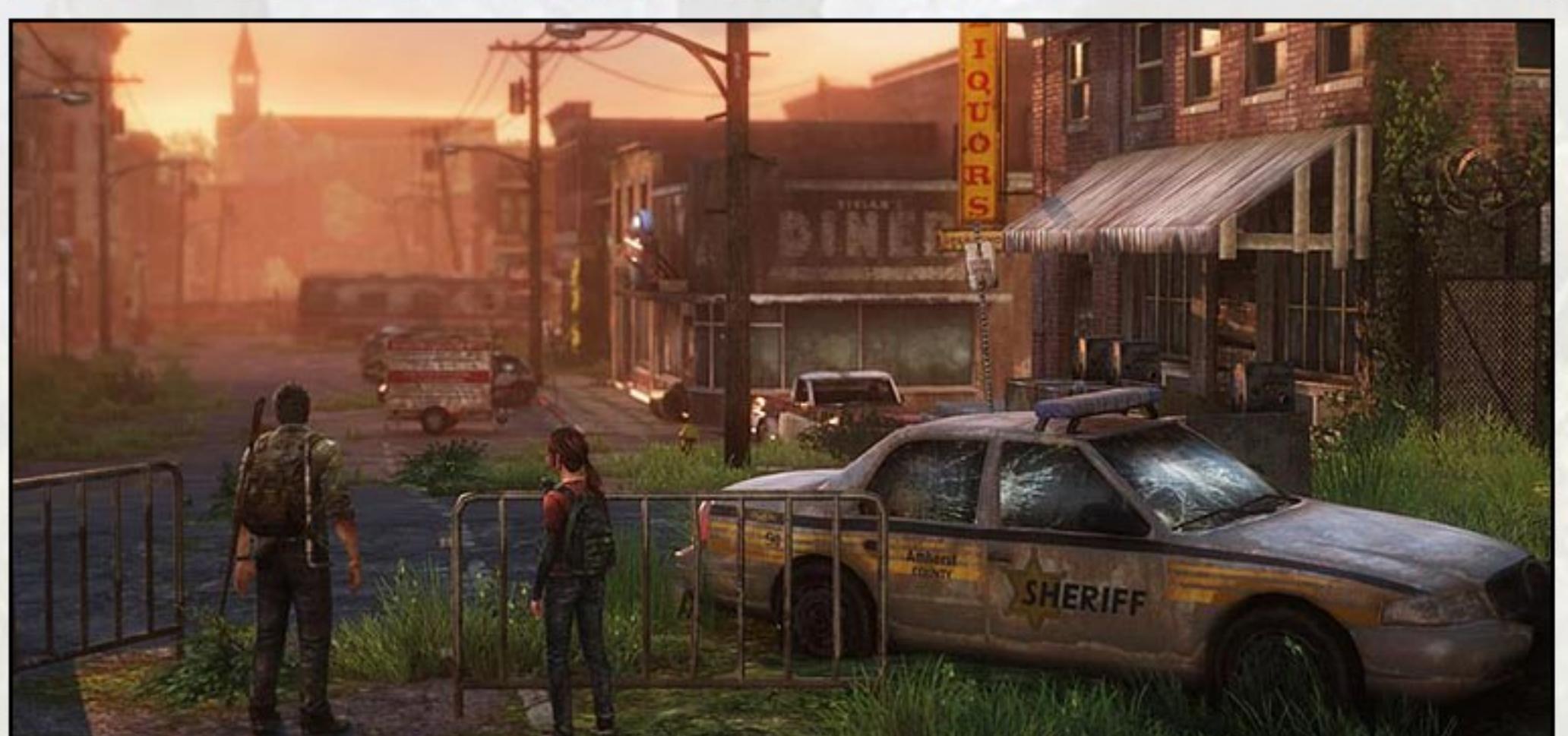
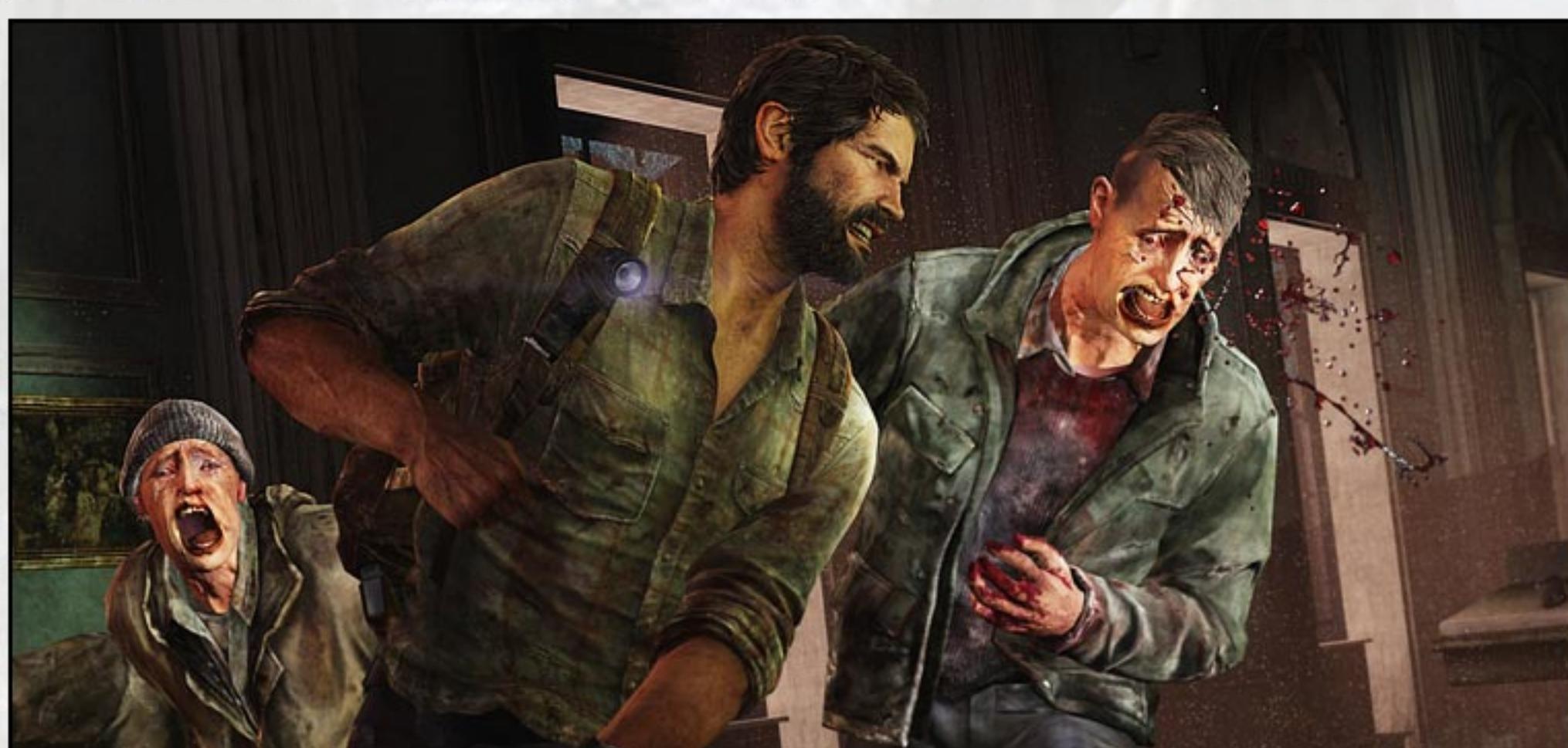
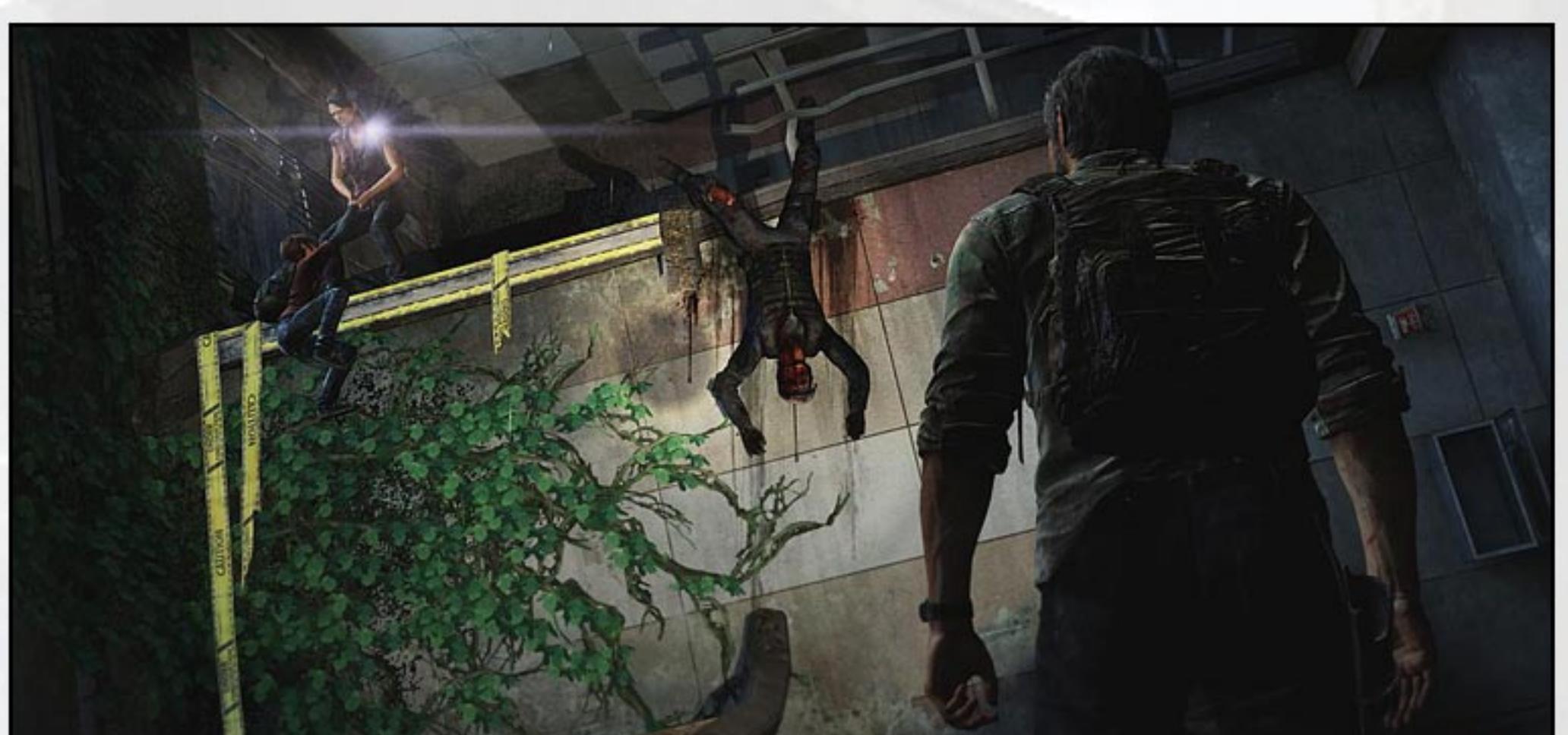
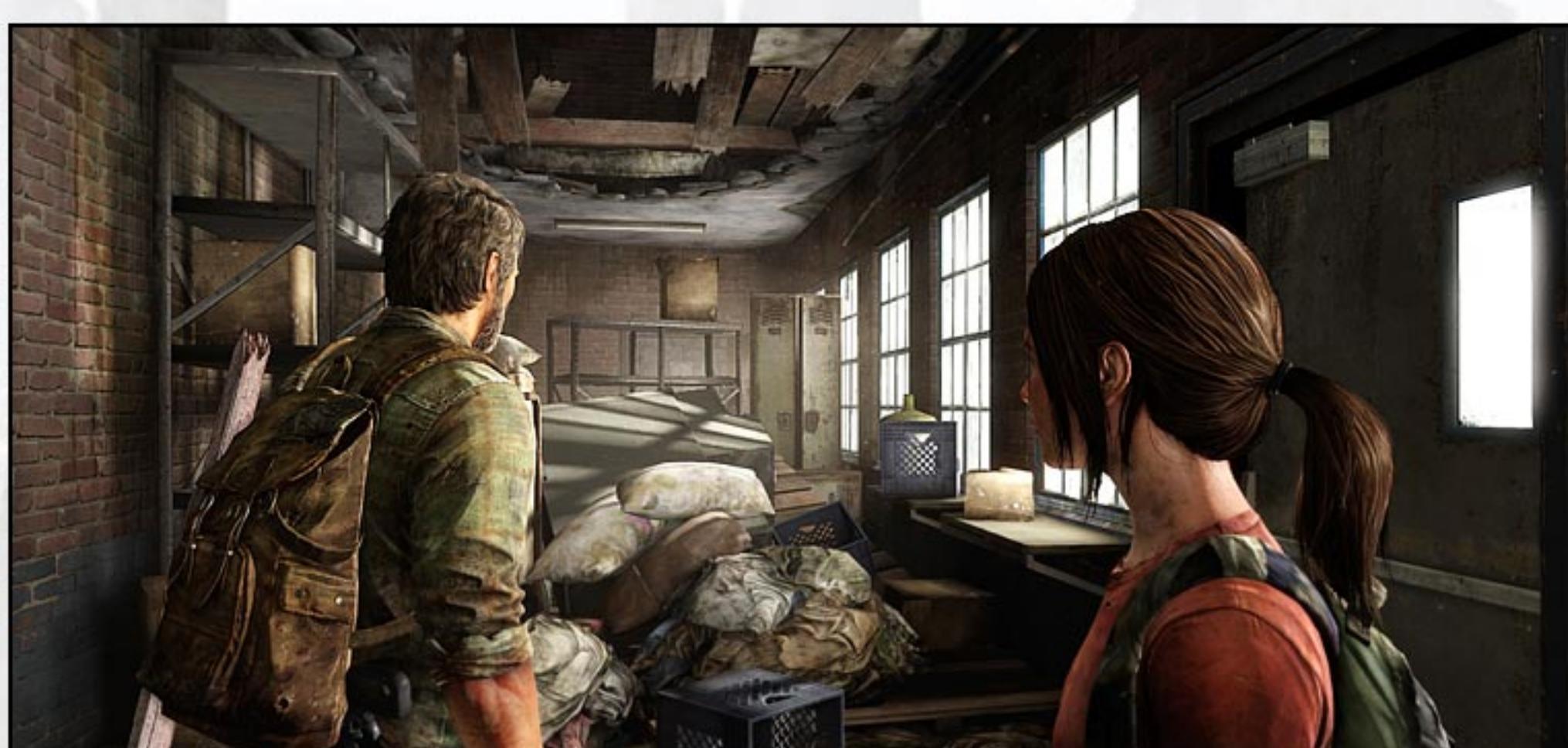
جای داده است. آلووده ها فوق العاده جذاب هستند و هر نژاد آن نقاط ضعف و قوت خود را دارد. به طور مثال Clicker ها توپایی دیدن اطراف خود را ندارند اما در عوض با قدرت شناوی فوق العاده ای خود حتی میتوانند صدای آرام خزیدن شما را شنیده و به سمت شما هجوم ببرند. ضمن اینکه یکی از مقاوم ترین آلووده ها نسبت به ضربات نیز استند. نوع دیگری از آلووده ها Runner نام دارند که آن ها برخلاف گونه ای قبلی هنوز قدرت دید خود را از دست نداده اند و سریع تر هم هستند اما نسبت به ضربات ضعیف هستند و قدرت شناوی بالایی ندارند. مخفی کاری در بازی فقط مختص به انسان های نیست و شما میتوانید به بهترین شکل ممکن بخش هایی که آلووده ها در آن قرار دارند را با مخفی کاری به پایان ببرید. نابود کردن آلووده ها به روشن مخفی کاری سخت تر انسان هاست اما به صرفه تر است زیرا برای در گیری با آلووده ها به مرابت به گلوله های بیستتری نیاز دارید. البته قابلیت Listen mode جوئل که با میتواند صدا های پشت دیوارها و محل آن را تا محدوده ی خاصی تشخیص دهد نیز عصای دست شما در بازی نیست و مشت و لگد قدرتمند و سلاح شما در بازی نیست و مشت و لگد قدرتمند و سلاح های سرد مختلفی نیز برای چنگ های تن به تن نیز وجود دارد. در TLOU میتوانید با پیدا کردن مواد اولیه مختلف چیزهایی مانند بمب های دودزا و انفجاری، چیزهایی که اولیه molotov و غیره بازی دارید. اینجا هم باید نفر مدیرت درست منابع را داشته باشد تا بعدا به مشکل برخورید. به طور مثال مواد اولیه یکسان است و شما با منابع محدودی که برای ساخت این ها در دست دارید باید بهترین تصمیم را بگیرید. به جز این مورد شما میتوانید با جمع کردن قطعات مختلف در جاهای خاصی اقدام به تقویت قابلیت های اسلحه های خود بکنید و با پیدا کرد آیتم هایی که نقش xp در آپگرید ها را نیز دارند قابلیت های حیاطی خود را افزایش دهید. البته این ها بسیار محدودند و برخلاف سایر بازی ها آن را به زور در چشم انداختند.

دیده شدن و بزرگ آنگاشته شدنش مانند یک انسان واقعی است. کسی است که با گوش و پوست میشود لمسش کرد. داستان در TLOU پیشتر است و هر کاری که انجام تعدادی بازی هایی که صرفا با داستانشان شما را مجذوب کنند. البته این به این معنا نیست که دیگر اجزای بازی مشکل دارد بلکه داستان بیشتر از یک شاهمنگار است. چیزی شبیه به معجزه که تا به حال فقط از داستان هنرمند اعضاي "ناتی داگ" ساخته است.

### خوب، زیبا، بی فظیل

در بخش گیم پلی هم TLOU با فریاد آزادی عمل به جلو نیامد اما با آزادی عمل بینظیری که ارائه میدهد پر چمدار این بحث در بازی های رایانه ای خواهد بود. تقریبا همه ی بخش های میتوان با سه روشن عده ای "مخفي کاري، اکشن و بدون در گيری" به پایان رساند. مهمات و منابع به شدت در آخر الزمان کم خواهد بود و اینچیزی است که TLOU به خصوص در درجه های ساختی بالاتر روی آن بسیار مانور میدهد. یکی از جملات کلیدی ای که در طول بازی چندید باز میشود "Make your every shot count" است و این دو در این مستله فقط به یک هنر در بازی بستگی دارد که آن "مدیرت منابع" است. در طول هم خود آسیب پذیر هستید و دارید و در عین حال هم خود آسیب پذیر هستید و هم دشمنان قوی. پس فکر آنکه به خصوص در درجهات ساختی بالاتر همواره به دل دشمن بزنید را از سر بیرون کنید. خوشبختانه انقدر سیستم مخفی کاری بازی پنهان و قوی است که ساخت میتوانید از این بخش دل بکنید و الته گزینه ی سوم که برخلاف خیلی از بازی ها امکان پذیر نیز هست گزینه ی در گیر نشدن است. شاید کمی سخت باشد و نیاز به تکرار چند باره ی هر بخش باشد ولی به ذخیره کردن همه هم میکشد و شکفت آنکه ما هم با شخصیتی که کمتر از یک ساعت قبل نمیشناخیم همدردی میکنیم و برایش قصه مخوریم.

معمولا در بازی های رایانه ای یک الی دو ساعت اول سیار کلیدی است تقریبا در همان یک ساعت است که گیم تکلیف میگرد که آن بازی را دوست دارد یا خیر همه سال بازی کردن انقدر شخصیت جانبی یا اشتلاخا نقش دوم یک بازی یا حتی یک فیلم مرا تحت تاثیر قرار دهد و انقدر برایم اهمیت داشته باشد. شخصیت پردازی پس از دو ساعت بازی کردن آن میلی به ادامه اش نداشت باید به گمیر بودن آن شک کرد. سخت است از داستان بازی ای بگویی که سراسر ش



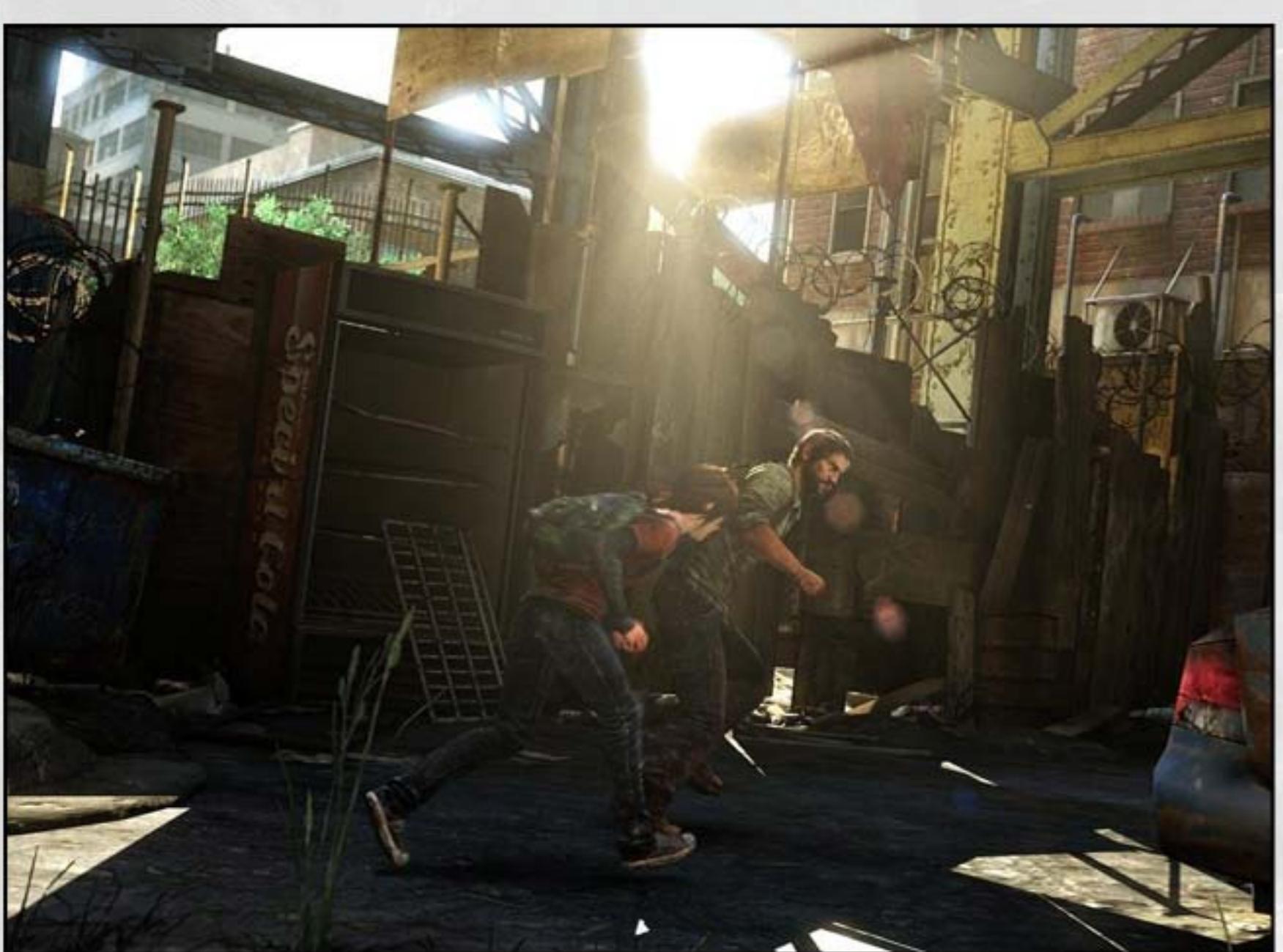
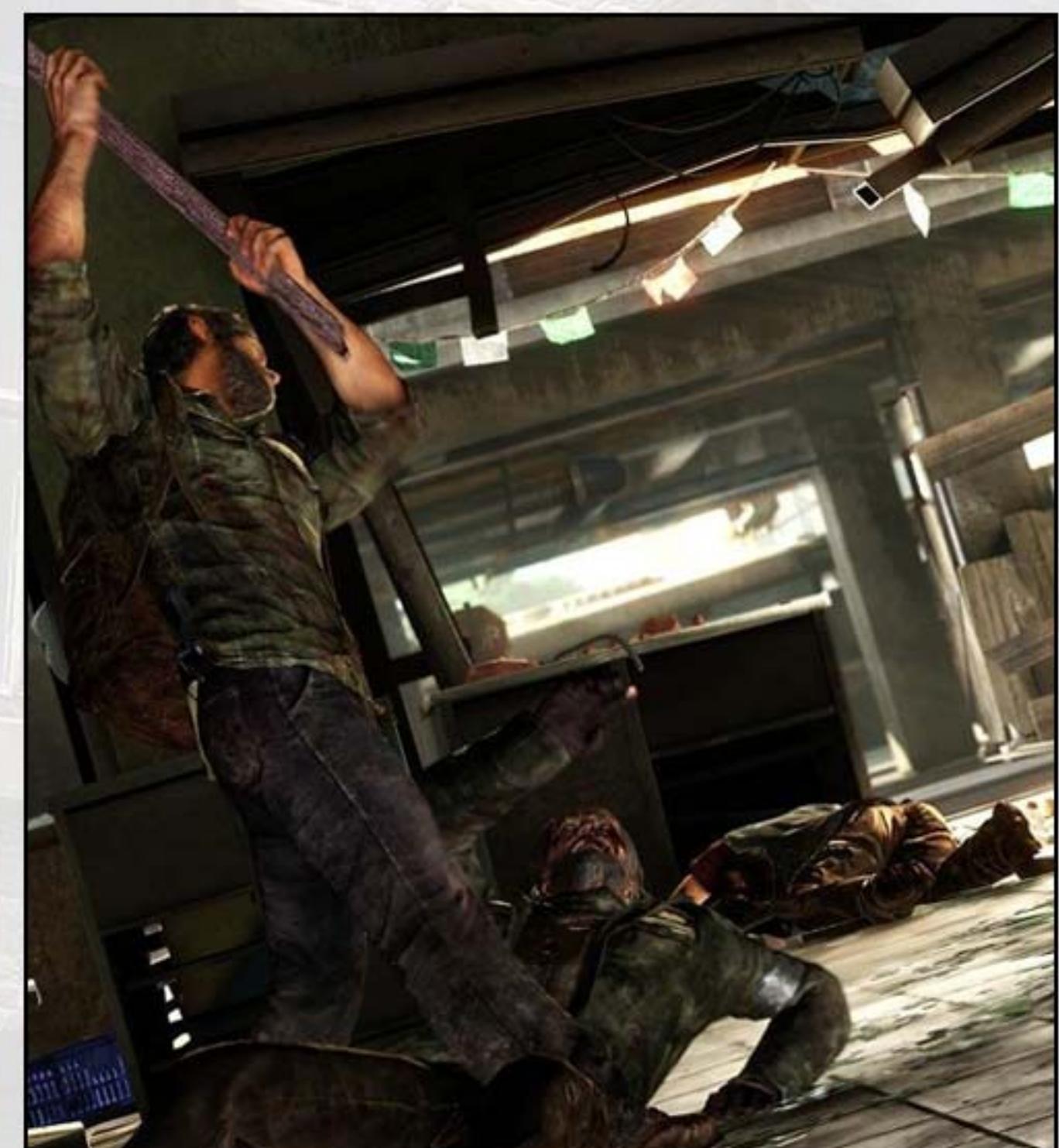
بازی دیگری نیست این نقد هم نباید شیوه به هیچ نقد دیگری باشد. من ایرادات کوچک بازی را برای تحریه‌ی کلی بینظیر بازی نادیده میگیرم و نمره‌ی کامل را به آن میدهم زیرا TLOU از آن بازی‌های است که حیف است حتی چند صدم از نمره‌ی آن کم شود. TLOU از آن دسته بازی‌های ماندگار است که بدون شک استانداردهای داستان گویی و شخصیت پردازی را به جلو برد. این بازی از آن دسته بازی‌های است که نمیشود وسعت و زیبایی اش را در یک نوشتار شرح داد و مانند زندگی باید تجربه اش کرد. TLOU یک زندگی و شاید زیباتر از آن است. این مطلب جدای از این که یک نقد باشد باید برای دین به "جونل" و "الی" است، کسانی که در ذهن من و احتمالاً میلیون‌ها نفر در سراسر دنیا تا سالها زنده خواهند ماند.

موسیقی بینظیر بازی است. موسیقی‌ای که به دستان هنرمند کسی ساخته شده است که بارها نامزد اسکار بوده است. ساند ترک‌های زیبای بازی هرگز از بافت اثر برای خودنمایی خارج نمیشوند اما به شدت لذت بخشنده و به چشم می‌ایند. موسیقی TLOU میتواند نقطه‌ی شروعی بر یک سبک با نام آخرالزمانی باشد. به شخصه به یاد ندارم در یک فیلم یا بازی آخرالزمانی موسیقی حزن انگیز آن انقدر با فضای سنگین آن همخوانی داشته باشد.

### سخن آخر

اگر طبق عرف رایج در نقد‌ها باشد باید برای مشکلات هوش مصنوعی و اندک مشکلات گرافیکی که شرح آن در خلال مطلب عنوان شد امیازی کسر شود اما از آنجا که TLOU شبیه هیچ

موسیقی‌ای است که شاید خیلی‌ها با شروع فوق العاده بالا رفته است که شاید خیلی‌ها با شروع بازی کمی از گرافیک آن ناامید شده باشند اما TLOU با صبر زیاد و به تدریج گرافیک چشم نواز خود را به نمایش میگذارد. مدل سازی چهره‌ی کرکترها بینظیر است و اینمیشون تا انتهای گیم پلی نسبتاً طولانی آن م moden hای عجیب بسیار نرم و روان کار شده اند. تنوع محیط و جزئیات و همچنین کیفیت بافت‌ها در حد عالی هستند شاید تنها ضعف‌های گرافیک به خزیدن و یا دیدن کوچکترین حرکتی شما را شناسایی میکرند اما همراهتان خیلی راحت جلویشان میدوینند و از امتری آنها حرکت میکرند انجگار که نامرئی هستند و در کمال تعجب هیچ واکنشی نشان نمی‌دهند. البته به جز این مورد انصافاً هوش مصنوعی به خصوص در درجات سختی Hard Survivor در واکنش به جوئل عملکرد بسیار خوبی دارند کوچکترین اشتباہ شما میتواند به قیمت جانتان تمام شود. به خصوص اینکه دشمنان انسانی که طبعاً باید باهوش تر از آن‌ها عمل کنند مواره سعی در دور زدن شما و محاصره تان از چند جهت هستند. در میان هوش مصنوعی یاران هم با وجود اینکه ایده آل نیست اما موقعی در نبردها کمک حال شما خواهد بود. اگر در طول مبارزات دشمنان بدون اینکه متوجه شوید از پشت به شما حمله ببرند الی خیلی به موقع آن را بهتان اطلاع میدهد.



**Xeon جدید**

شاید کم و بیش با ریز پردازنده های Xenon که در گذشته ای نه چندان دور توسط Intel تولید می شدند باشید. این ریز پردازنده ها دارای حافظه ای Cache با ظرفیت بالا در زمان خود بودند، اما با توجه به قیمت بالای این حافظه و در نتیجه قیمت بالای تمام شده ای این ریز پردازنده، این پروژه غیر مسیر داد و نهایتاً متوقف شد. اکنون و پس از گذشت چندین سال بار دیگر Intel در سطح وسیع تر و البته محورهایی دقیق تر شروع به تولید ریز پردازنده های خانواده Xenon کرده است. این بار Intel این ریز پردازنده رو در سه گروه E3، E5، E7، قرار داده است، همانند نسل Core i Processor این پردازنده ها از ۲۰ شروع شده و به ۳۰ مگابایت نیز می رسد !!! این ریز پردازنده های دارای ۸ هسته می باشند. اکنون بیایید با هم به بررسی قدرمندترین عضو این خانواده است. این ریز پردازنده دارای حافظه ای پردازنده پردازیم. پردازنده i Processor E7-8870 خانواده است. این ریز پردازنده دارای حافظه ای Cache با ظرفیتی برابر 30MB می باشد. این ریز پردازنده i ۸ هسته ای دارای فرکانس کاری 2.40GHz برای هر هسته است و همچنین قادر به پشتیبانی حداکثر 4096 GB حافظه ای اصلی از نسل DDR3 با نرخ گذرهای 1066 می باشد. توان مصرفی این ریز پردازنده 32nm، برابر با 130W می باشد.

**GA-X79S-UP5-WIFI ، خلق**

**حمسه ای دیگر از GIGABYTE**  
گیگابایت بار دیگر با ساخت یک محصول خارق العاده دیگر ممکن راشگفت زده کرده است. باید از مدیران شرکت پرسید آیا متخصصانشان دوره های هنری هم گذرانده اند یا نه؟ این پس GA-X79S-UP5 از کسب عنوان بهترین مادربرد سال ۲۰۱۲، هم اکنون روانه بازار شده تا بتواند خواسته های زیادی از کاربران کامپیوترهای Desktop را برآورد سازد. از قابلیت های این مادربرد میتوان به پشتیبانی از Intel High Performance Xenon E5/Core i7 2011 اشاره نمود. دیگر قابلیت های این مادربرد عبارت اند از: 3D Power، 3D BIOS، گیگابایت، فن آوری Ultra Durable 5، پشتیبانی از Serial Attached SCSI - SAS، پشتیبانی از حافظه های ECC DDR3، معماری حافظه ۴ کاناله، پشتیبانی از CrossfireX، PCI Express، سه مسیره، SLI، کارت الحاقی بلوتوث 4.0 و WiFi، انحصاری، شتاب دهنده آنبرد ۳۳۳ گیگابایت، پشتیبانی از فن آوری On/Off و ... اشاره نمود.

**همچنان در کورس بهترین ها**

حافظه ای اصلی از عناصر مهم یک سیستم کامپیوتری می باشد و همواره مورد توجه سازندگان و کاربران حرفه ای می باشد. در دو سال اخیر حافظه های رم DDR3 وارد بازار شده اند. این حافظه مصرف برق کمتری نسبت به نسبت قبل خود دارند و دارای قابلیت های پشتیونی نیز هستند. در انتخاب حافظه های رم پارامترهای مهم دیگری نیز وجود دارند که باید در نظر گرفته شوند. کمپانی CORSAIR اکنون یکی از پیشنازان ساخت حافظه ای اصلی می باشد. Domanitor Platinum نام آخرین نسل از حافظه های اصلی ساخته شده توسط شرکت CORSAIR می باشد. این محصول فوق العاده یک مazzoil 8GB از سری DDR3 می باشد. حداکثر نرخ گذرهای در این حافظه به 2400MB می رسد. البته سری خود یک رکورد جالب به نظر میرسد. البته سری Dominator Platinum دارای مazzoil هایی با ظرفیت 2G و 4G و البته نرخ گذرهای این سری ظاهرا نیازی به کیت نیز هست. همچنین این سری ظاهرا نیازی به کیت های خنک کننده ای این شرکت نمی باشد، که این خود یک امتیاز برای این محصول بحساب می آید.



**فراز از انتظار تقدیم به حرفه ای**  
شرکت Green با هدف ارائه محصولات ویژه برای کاربران حرفه ای و همچنین ارتقای سطح کیفی محصولات خود به بالاترین سطح استانداردهای پاورهای GP1600-OC از سری OC Series خود نموده است. این پاور در زمرة ی پر قدرت ترین و مجهزترین و جدیدترین نسل پاورهای حرفه ای دنیا به شمار می رود. این منبع تغذیه 1600W اولین پاور 1600W در دنیاست که موفق به اخذ تاییدیه نقره ای موسسه EPRI-EPA آمریکا شده است. این پاور قدرت تحمل برا آیند جریان 130A بر روی دو خروجی +12V و 12V+ دارد. این پاور دارای قابلیت کارکرد در دامنه ولتاژ متغیر ورودی AC 115-240V-AC و دمای 50C است. البته این پاور از ویژگی های خارق العاده بسیار دیگری هم بهره مند است.

**کیبورد مخصوص**

**Vengeance K95**  
صفحه کلیدی به طور کامل مکانیک برای علاقهمندان به بازی های کامپیوترا ساخته شده است. این صفحه کلید دارای زمان واکنش فوق العاده سریع و نیروی عملیاتی کم است و روشنایی کلیدها به شما اجاز میدهد تا بتوانید کلید های مورد نیاز برای بازی را روشن کنید ! این صفحه کلید ضدآب محصول شرکت CORSAIR از گیمراهای طراحی و تولید شده است.

**TECHNOLOGY**

**آخرین مهله ای AMD در نبرد گرافیک**  
همچنان جنگ در جبهه ای در خاک ریز AMD سلاحت قدرمند دیده می شود که حاصل آخرین تلاش Radeon HD 7990. اکنون آماده های میارزه برای حفظ اقدام AMD میباشد. این کارت گرافیک دارای فن آوری AMD Eyefinity می باشد. فن آوری AMD Eyefinity از پخش تصاویر مستقل به صورت همزمان به روی چند صفحه نمایش پشتیبانی می کند. این فن آوری قابلیت های گرافیکی جدیدی را در اختیار کاربران قرار می دهد که به واسطه آن محیط های بصری فوق العاده ای را با گستردگی بی نظیری تجربه خواهند کرد. همچنین فن آوری AMD EyeSpeed که به شما کمک می کند تا از تماشای تصاویر ویدئویی واضح و پر محظوظ در صفحات وب لذت ببرید، در فیلم های مورد علاقه خود، با تصاویر بدون وقفه با کیفیت HD حیرت زده شوید چندین نرم افزار را در بیشترین سرعت ممکن، به نرمی تجربه کنید و از افکت های واقعی بر روی فیزیک اجسام در بازی های رایانه ای و همچنین از روند بازی روان لذت ببرید. همچنین فن آوری جذاب HD Avivo. فن آوری پیشرفته HD با بهبود دقیق تصویر و ایجاد تصاویر یکنواخت و بی عیب امکان پخش تصاویر نسل آینده را فراهم کرده است. با وجود فن آوری HD این امکان به شما داده می شود که کامپیوتر شخصی خود را به یک مرکز چند رسانه ای تبدیل کنید. در این حالت با استفاده از طراحی خاص لوگوهای پردازشی این امکان به شما داده می شود که بتوانید تصاویر HD خود را با استفاده از کارت گرافیکی به فرمتهای H.264 و WMV9 تبدیل کنید. اکنون می توانیم به بررسی دقیق ویژگی های این کارت گرافیک پردازیم:

Core Clock : Base 950 MHz , Boost 1000MHz  
Memory Clock : 6000 MHz  
Process Technology : 28 nm  
Memory Size : 6GB  
Memory Bus : 768 bit  
Card Bus : PCI-E 3.0  
Memory Type : GDDR5  
DirectX : 11.1  
OpenGL : 4.2  
PCB Form : ATX  
Digital max resolution : 2560 x 1600  
Analog max resolution : 2048 x 1536  
Multi-view : 5  
Power requirement : 750W

قابل ذکر است که شرکت های معابر مختلفی شروع به تولید این کارت گرافیک کرده اند. که در میان آنها گیگابایت عملکرد قابل قبول تری نسبت به بقیه داشته است!

**TITAN به مفهوم واقعی کلمه**  
پس از اعجاز 690 GTX اینبار ارتش TITAN از Nvidia اسلحه ای جدید خود KINETIC TITAN پرده برداری کرده است. این سلاح کشتار جمعی برای مبارزه با رقب دیرین در این مقطع بسیار جالب به نظر می رسد. این کارت گرافیک قدرمند با یک واسطه کاربری جدید بنام OC GURU II وارد بازار جهانی شده است. این واسطه کاربری کاملاً جدید، رصد و تنظیم مهمترین مولفه ها را آسان تر کرده است. کاربران می توانند رصد(MONITORING)، کلاک پردازنده گرافیکی(CLOCK)، GPU， کلاک حافظه(CLOCK)، فن(FAN)، ولتاژ(MEMORY VOLTAGE)، GPU VOLTAGE، OSD، MEMORY VOLTAGE، آنلاین(ONLINE SUPPORT) و بروز رسانی مستقیم درایور و بایوس را در این نرم افزار داشته باشند. مهمترین ویژگی های این غول گرافیکی عبارتند از:

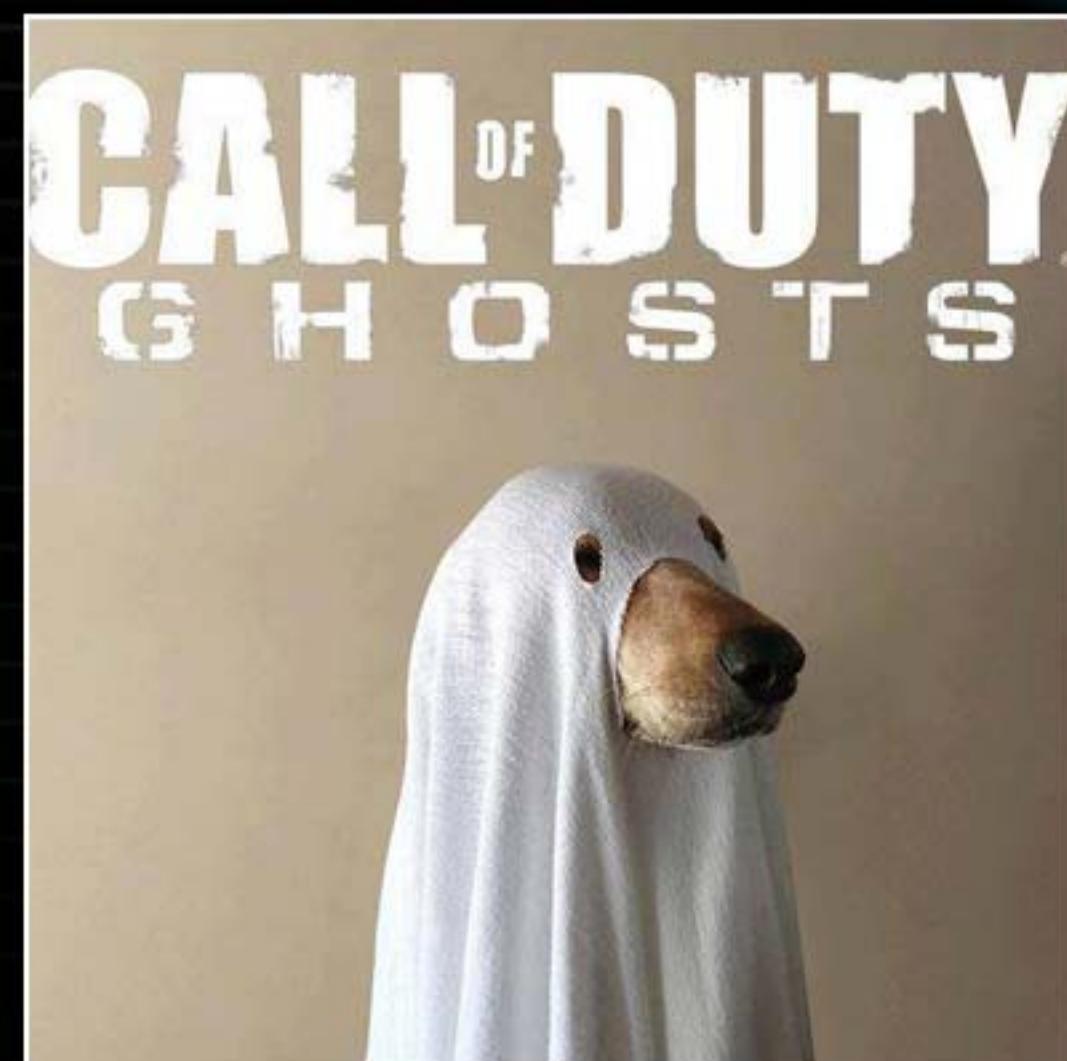
Core Clock : 1100MHz  
Memory Clock : 6008 MHz  
Process Technology : 28 nm  
Memory Size : 6GB  
Memory Bus : 384 bit  
Card Bus : PCI-E 3.0  
Memory Type : GDDR5  
DirectX : 11.1  
OpenGL : 4.3  
PCB Form : ATX  
Digital max resolution : 2560 x 1600  
Analog max resolution : 2048 x 1536  
Multi-view : 4  
Power requirement : 600W

**X6 مطمئن برای همه**

داشتن یک سیستم حرفه ای مستلزم به داشتن یک محیط مناسب برای نگهداری می باشد. از این رو داشتن یک کیس مناسب هر چند ساده به نظر می رسد اما از اهمیت فوق العاده ویژه ای برخوردار است. مدل X6 از محصولات Green مناسب ترین فضا را برای قطعات فرامی آورد. این محصول با طراحی فوق العاده همواره فضای کافی و دمای مناسب را برای یک سیستم تعییه می کند. از دیگر ویژگی های می توان به طراحی جالب آن اشاره نمود که کاملاً نگاه ویژه ای به گیرهای دارد، این موضع رو می توان با یک مثال ساده کاملاً اثبات کرد. در طراحی این کیس طراحی کلید استارت برگرفته شده از طرح کلید محافظ شلیک موشک در تجهیزات نظامی به چشم میخورد! اما جالب ترین ویژگی که در ساختار این جعبه یکس به چشم میخورد قابلیت East-Swap HDD Docking است و این یعنی قابلیت نصب سریع و آسان هارد های متداول در هر دو سایز ۳.5 و ۲.5" با درگاه SATA بر روی سقف این کیس می باشد تا بتوان اطلاعات مهم و حیاتی خود را بر روی هارد دیسک به سرعت و به سادگی ذخیره نمود و در موقع نیاز از آنها بهره برداری کرد.



# P I C T U R E +





# فروشگاه اینترنتی GAME SKY

[www.gamesky.info](http://www.gamesky.info)

فروش بازی های روز  
PS3, XBOX 360, PC

پیک ویژه گیم اسکای با مبلغ ثابت ۳۵۰۰ تومان

برای شهر های تهران-کرج- شیراز -اصفهان و مشهد

## گارانتی تعویض

