



GAMES

www.GameFa.com
Plus.GameFa.com

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - شماره ۴ - اسفند ۱۳۹۱ - February 2013



GEARS OF WAR JUDGMENT

- Tomb Raider
- Metro Last Light
- Injustice: Gods Among Us
- Transformers Universe
- Devil May Cry
- Dead Space 3
- Anarchy Reigns

مصاحبه اختصاصی با
Gunner Wright

بازیگر و صدایپیشه شخصیت
Issac Clarke

از بازی **Dead Space**



خشونت در بازی‌های ویدئویی
مروری بر عنوانین بزرگ سال ۲۰۱۳

2013

MOST ANTICIPATED GAMES

F DIGITAL

Plus.Gamefa.com

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - شماره ۴ - بهمن ۱۳۹۲ - ۰۶

February 2013

Gears of War Judgment

Tomb Raider
Metro Last Light
Injustice: Gods Among Us
Transformers Universe
Devil May Cry
Dead Space 3
Anarchy Reigns

بررسی روند عرضه DLC در نسل کنونی کنسول‌ها
خشنوت در بازی‌های ویدئویی
مروری بر عنوانین بزرگ سال ۲۰۱۳

2013
MOST ANTICIPATED GAMES

مدیر مسئول: دانیال نوروزی
سردبیر: حامد افرومند
دبیر تحریریه: امیر گلخانی
ملارضی و صفحه‌آرایی: حامد افرومند

خوش آمدید

حامد افرومند

سردبیر



bigredhamed@yahoo.com

با سلام خدمت خوانندگان و دوستداران گیمفا... امیدوارم حال همتون خوب باشه. به من میگن اولش سعی می کنی خودمونی حرف بزنی بعد یهو کتابی میشه! چه می دونم والا همه چیمون قاطی شده با هم. هموظور که قول داده بودیم حداقل یک شماره رو در طول ماه آماده خواهیم کرد و در دسترسنون قرار خواهیم داد. مشغله ها اوینقدر زیادن که متناسبانه تغییرات اساسی در مجله با سرعت کمی پیش میره. خداروشکر این شماره سه بخش جدید را اضافه کردیم و تغییرات ریز و درشتی هم در بدنه ای اصلی بعضی بخش ها داشتیم که امیدوار راضی کننده باشه و همچنان در تلاشیم که باز هم بخش های جدیدی رو اضافه کنیم و مجله رو جذاب تر از قبل کنیم. در این راه حتما مارو از نظرات و پیشنهاداتون مطلع کنید. برای این شماره بخش بازی های کسل شده رو خواهیم داشت که در اون بازی هایی رو خواهید دید که قبل ساخته شده ولی منتشر نشده و مطمئنا هیچ وقت اونها رو ندیدید. بخش دیگر مربوط می شه به تصاویر منتخب ماه و تصاویر جالب مربوط به دنیای بزرگ گیم که اکثر جنبه‌ی fun دارند و به نظرمون می تونه جالب باشه. بخش مربوط به smartphone هم که در شماره ای اول وجود داشت اینبار کامل تر و جذاب تر از قبل بازگشته...

این شماره حال و هوای خاصی داره. اونم به خاطر مصاحبه ای هست که با آقای Gunner Wright ترتیب دادیم. باورمون نمی شد که ایشون حتی جواب پیغام ما رو بدن، ولی ایشون به گرمی از پیشنهاد مصاحبه با استقبال کردن و خیلی زود جواب سوالاتمون رو برآمون فرستادند و این برای تیم گیمفا یک افتخار بزرگ محسوب می شه. تمام سعی و تلاش ما اینه که برای هر شماره یک مصاحبه‌ی بزرگ با افراد سرشناس داشته باشیم و امیدواریم بتونیم از پس این مهم برباییم. چرا که ارتباط برقرار کردن با این افراد و جلب رضایت اونها کار ساده ای نیست. نظرسنجی مربوط به بهترین بازی سال ۲۰۱۲ از نگاه کاربران وب سایت گیمفا هم به پایان رسید. این نظرسنجی در بخش های مختلف حدود یک و ماه و نیم به طول انجامید و نتایجش رو می تونید در این شماره و وب سایت گیمفا مشاهده کنید. در پایان هم آزو می کنم از این شماره لذت ببرید و ازتون می خواهم نظراتتون رو با ما درمیون بدارید.

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



گیمفا + آماده‌ی دریافت مقالات شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد. شما می توانید مقالات خود را به آدرس Plus@Gamefa.com بفرستید. گیمفا + همیشه آماده‌ی دریافت نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما می باشد.

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

تحريریه: مانی میرجوادی - قاسم بخاری - سینا نادری - بهزاد شبانی - سجاد سعیدی
محمد رضا مصطفوی - عmad عامری - امین شیروانی - حسن ناظر مظفری -
حسام افرومند - امیر هادی پور - با تشکر از شاهین رستم خانی، دانیال پرویزی،
حمد رضا نعیمی، عادل نریمانی و پریسا بارافکن



دانیال نوروزی

مدیر مسئول

امیر گلخانی

دبیر تحریریه



با این که تنها ۴ شماره از عمر گیمفا پلاس دیجیتال می‌گذرد، Feedback‌ها و نظرات شما عزیزان نشانگر این است که ماهنامه در حال رسیدن به ایده‌آل اولیه تیم گیمفاست. اگر در جریان فعالیت تیم در شبکه‌های اجتماعی باشید نیز حتماً به این نکته پی‌برده‌اید که تعداد لایک‌های صفحه فیسبوک ماهنامه از نشریات چاپی این حوزه نیز بالاتر رفته که این اتفاق رو مدویون شما هوداران عزیز، لطف خداوند و هم‌چنین تیم مدیریتی قوی این صفحه هستیم. در این شماره تعداد نقد و بررسی‌ها هنوز به ایده‌آل ما نرسیده و علت آن نیز رکود نسبی بازار در چند هفته‌ی اخیر است. به آمید خدا در شماره‌ی آینده شاهد نقد و بررسی و هم‌چنین پیش‌نمایش‌های بیشتر و جذاب‌تری در ماهنامه خواهید بود. پیش‌نهاد بندۀ به عزیزانی که بازی‌های این چند وقت را از دست داده‌اند این است که کار خود را با Dishonored شروع کنند. به شخصه بجز Dishonored طراحی دقیق و نرم گیم‌پلی را در هرج یک از عنایین امسال ندیدم. در انتها این موضوع رو ذکر کنم که طی این مدت فشار کاری ماهنامه زیاد شد و تداخلی ایجاد کرد بین مسائل شخصی و کاری من. به همین دلیل از شماره‌ی آینده بندۀ در سمت دبیر تحریریه در خدمت شما نخواهم بود. دوستانی که قصد دنیال کردن نوشته‌های من رو دارند با ایمیل golkhani@gamefa.com در تماس باشند و یا مقالاتم رو در ماهنامه‌ی «وب» که هر ماه روی کیوسک‌ها میاد دنیال کنند. این رو هم اضافه کنم که از تیم جدا نخواهم شد. مقالاتم رو بر روی سایت ادامه خواهم داد و در کنار بجهه‌های مجله هم هستم. و البته شک نکنید برای نقد و بررسی GEOW Judgment صد درصد در خدمتتان هستم! خلاصه

همه چی آمادس؟ خب..شروع میکیم. با سلام خدمت...!! نه اینجوری که نمیشه هر سری همینو میگم! این دفعه میخوام مقداری حرف دلم رو وشه مخاطبین مجله و سایت گیمفا بگم. حتماً با اوضاع نایه سامان اقتصاد آشنا هستین و میدونین دلار چند شده. خب این چه ربطی به مقدمه مجله‌ی رایگان گیمفاپلاس داره؟ الان میگم! بسیاری تصویر میکنند که برو بچ گیمفا و مخصوصاً بندۀ در جایگاه بسیار بالای هستیم و به خاطر بودن در گیمفا (که خودم همیشه گفتم مجموعه‌ی گیمفا خاکی ترین اجتماع گیمرها هست) ما همه مایه دارو این حرفا هستیم! اولی حقیقت ماجرا اینجاست که تمام اعضای مجموعه‌ی گیمفا که به لطف خدا و معرفت دوستان عزیز به ۳۰ نفر رسیده، با عشق و بدون چشم داشت مالی فعالیت میکنند. من واقعاً افتخار میکنم که خودم رو در میون دوستانی با معرفت و پر انرژی میبینم که حاضراً از وقت فراغتشون هم بزن و به کار گیمفا برسن. محیط گیمفا با اینکه با جدیت خاصی هم توسط مدیران اداره میشه ولی بصورت خلی خاص ارتباط تنگانگی بین تحریریه و مدیران و منی که مدیر کل این مجموعه هستم برقرار میشه و حتی کاربران سایت و هوداران مجله تا اونجا که اطلاع داریم از این محیط دوستی و احترامی که به شورشون گذاشته میشه راضی هستند. سایت‌هایی هستن که حقوق و حق یک کاربر رو زیر صفر میدون، بن میکن و بی احترامی میکن ولی در گیمفا تا جای ممکن سعی شده مرزی بین ما و کاربران ایجاد نشه و همیشه سعی در نگه داشتن حرمت و احترام کاربری رو داشتیم که عامل پیشرفت مجموعه هست! بدون کاربر و بدون هودار، وجود ما هم بی ارزش و بی معنی هست.

مسیر پیشرفت گیمفا به لطف همه‌ی دوستان از تحقق پیدا کرده و انشالله در سال آینده شاهد پیشرفت‌های بسیار ارزشمند خواهیم بود. فکر کنم بسه...بریم سر کار!



NEWS

HYPE

PREVIEW

UNSEEN GAMES

INTERVIEW Gunner Wright

خشونت در بازیهای کامپیوتری

REVIEWS

انتخاب برترینهای ۲۰۱۳ از نگاه کاربران وب سایت گیمفا

Most Anticipated Games 2013

SMART PHONES

TECHNOLOGY

PICTURE +

NEWS

نکته‌ی جالب بر اساس ادعای این استودیو آن است که بازی هیچگونه عملیات لودینگ و بارگذاری خواهد داشت و داستان بازی از جایی شروع می‌شود که در آن همه چیز مثل یک بازی کامپیوتری بود اما با این تفاوت که در آن پشت نمایشگر نمی‌نشستند. در آن شخصیت‌تان را با ذهن خود می‌آفریدند و با صحبت‌هایی پای یک میز و در چهارچوب قوانینی با هم بازی‌هایتان پیش می‌رفتند و به ساخت شخصیت و ارتقای توانمندی‌هایش می‌پرداختند. این بازی از عنوان Dragon Age و خواهد بود. این بازی از نسخه‌ی سوم موتور گرافیکی اختصاصی CDRED Engine بهره می‌برد و به همین سبب شاهد گرافیکی خیره کننده و به نوعی نسل جدید در فرانچایز Witcher خواهیم بود. مانند نسخه‌های پیش شما قابلیت ماجراجویی و مسافت سریع بین مناطق مختلف رو دارا هستند و حافظه‌ی Geraff نیز به حالت عادی بازگشته است. داستان بازی خطی دنبال نمی‌شود و تصمیماتی که در بازی می‌گیرید مستقیماً بر پایان آن اثر خواهد گذاشت. به گفته‌ی سازندگان کل بازی Witcher از نو بازنویسی شده و هیچ چیز قدیمی را در بازی خواهیم دید. دنیای Witcher در گذر زمان تغییر می‌کند و اثر مستقیمی بر روی گیم پلی می‌گذارد. بیش از ۱۰۰ ساعت گیم پلی به همراه مبنی گیم های مختلف، تا مدت‌ها بازیگران را مشغول می‌کند. قسمت سوم به نوعی بزرگترین بازی استودیو CD Projekt خواهد بود که نسبت به قسمت قبل ۴۰ برابر بزرگ‌تر است. تاریخ انتشار این بازی هنوز مشخص نیست ولی پلتفرم‌های مقصد آن نسل بعد کنسول‌های سونی و مایکروسافت، PC و MAC می‌باشد.



WATCH DOGS

everything is connected

حال سوال اینجاست که ما در نقش آن زن هستیم یا در نقش فردی که معلوم نیست قصد نجات زن را دارد و یا کشتن او؟

یا شاید هم این بازی از آن دسته از بازی‌هایی است که شخصیت خود را خودتان ایجاد می‌کنید و در تغییر ظاهری او می‌توانید دست داشته باشید.

این بازی یک عنوان نسل بعد است، و از آنجایی

که هنوز کنسول‌های نسل بعد عرضه نشده‌اند،

هنوز معلوم نیست که این بازی برای کدام کنسول‌ها عرضه می‌شود. فعلاً سازندگان خبری از پلتفرم‌هایی که این بازی را اجرا کنند نداده است.

در آخر تریلر منتشر شده از این بازی و در یک ایده‌ی جالب تاریخ عرضه‌ی این بازی را اینگونه اعلام کرده‌اند:

عرضه‌ی این بازی: وقتی که آماده شد!

این مهر تاییدی بر حرف‌های سازندگان این بازی خواهد بود که به این زودی‌ها خبری از بازی Cyberpunk 2077 نخواهد بود.

شرکت CD Projekt Red فعلاً تمام حواسش را معطوف ساخت سری بعدی از بازی‌های The Witcher کرده است و فعلًا علاقه‌ی زیادی به ارائه‌ی توضیحات بیشتر در خصوص بازی Cyberpunk 2077 ندارد.

بازی 2077 Cyberpunk یک بازی نقش آفرینی است که بر اساس بازی نقش آفرینی دیگری به نام Cyberpunk 2020 می‌باشد.

نوشته‌ی Mike Pondsmith بود که در سال ۱۹۹۰ عرضه شد!

عنوان خیره کننده‌ی Watch Dogs نیز قرار است برای تعطیلات ۲۰۱۳ عرضه شود اما هنوز مشخص نیست برای کنسول‌های این نسل یا نسل بعد؟!

عنوان‌های بعدی Cage در دست برنامه
ریزی
کمپانی Quantic Dream یک دامنه به اسم singularitytypes4.com ثبت کرده و طبق گزارشات نشان از یک عنوان جدید است که Beyond: Two Souls David Cage روی آن کار می‌کند و قرار است روی PS4 عرضه شود، این در حالی است که Sony اطلاعاتی مبنی بر کنسول نسل بعد خود منتشر نکند، Cage همچنین تایید کرده که ساخت آزمایش نهایی قرار دارد و تاریخ انتشار بازی را به زودی معین خواهد کرد.

Assassins Creed 4 در حال ساخت
قسمت بعدی این بازی تجربه‌ای خاص را برای طرفداران با قهرمانی جدید در برده‌ی رمانی جدیدی به ارمغان خواهد آورد، طبق آنچه که قبل اعلام شده بازی در برزیل اتفاق خواهد افتاد که هنوز کنسول‌های نسل بعد عرضه نشده‌اند، Ubisoft در یکی از اعلام کرد این عنوان بهترین قسمت از بازی در طول کل سری خواهد بود و برای عرضه در ۲۰۱۴ احتمالاً ماه مارس در حال ساخت است.

The Last Guardian
عنوان بسیار خیره کننده‌ای که مدت‌هاست برای PS3 در حال ساخت بوده توسط سازندگان به توسعه بر روی PS4 منتقل شد، بر اساس گفته‌های سازندگان این بازی از همان ابتدا قرار بوده بر روی PS4 عرضه شود و با توجه به فیزیک قدرتمند و محتویات بازی این امری قابل درک است.

عنوان خیره کننده‌ی Watch Dogs نیز قرار است برای تعطیلات ۲۰۱۳ عرضه شود اما هنوز مشخص نیست برای کنسول‌های این نسل یا نسل بعد؟!

ظاهر Crytek در حال بررسی یک خط مشی جدید برای ادامه‌ی سری بازی‌های Crysis است، خط مشی که بتواند موفق تر از آنچه تاکنون بوده عمل کند و حتی بحث‌هایی نیز بر سر اینکه شاید قسمت بعدی بازی به صورت FPS نباشد نیز بیان شده.

کمپانی Crytek اعلام کرد عنوان Homefront 2 همچنان در حال توسعه است و شرایط پیش آمده برای THQ تاثیری روی روند آن ندارد.

The Last Of Us عنوان انحصاری PS3 که قرار بود ماه می امسال عرضه شود تا ۱۴ جوئن تاخیر خورد.

CyberPunk 2077 یک عنوان نسل بعد است که از همین الان با پخش تریلری همه‌ی علاقه‌مندان به صنعت گیم را در انتظار گذاشته است. این بازی توسط گروه سازنده‌ی عنوان The Witcher 2: Assassins Of Witcher یعنی CD Projekt Red می‌باشد. این عنوان نقش آفرینی به گفته‌ی سازندگان کاتش و به خاطر تعدد پروژه‌هایی که برایشان وجود دارد زودتر از سال ۲۰۱۵ عرضه نخواهد شد. این خبری بود که توسط سازندگان این بازی نیز تایید شده است.

دانستان کشیده شده است روایت زیستی بین مردم سیار گسترده شده و حتی به یک عامل اعیاد آور و خطرناک تبدیل شده است. از تکنولوژی‌های دیگر میتوان به BrainDancer کرد که میتواند تجربه‌های زندگی شخص را به صورت دیجیتالی در دستگاهی به نام BD Player درستگاهی کند و میتوان با استفاده از آن به حرکات بدن و احساسات هر شخص دسترسی پیدا کرد. سبک بازی نیز به صورت FPS و نقش آفرینی و Sandbox دنبال می‌شود.

این بازی به نظر یک عنوان فوق العاده می‌آید که در سال ۲۰۱۵ عرضه می‌شود. سابقه‌ی CD Projekt Red آنطور نشان می‌دهد که این عنوان نقش آفرینی هم به مانند دو بازی از سری بازی‌های The Witcher که ساخته‌ی خود این شرکت است، نظر بسیاری را به خود جلب کند. در تریلری که از این بازی به نمایش درآمد خیلی ها را بر آن داشت تا حدس بزنند که در نقش کدام شخصیت باید ظاهر بشوند؟ در تریلری که از این بازی منتشر شد، گلوله‌هایی در حال پرواز را می‌بینیم که به سمت یک زن نشانه رفت و مردی که معلوم نیست می‌خواهد زن رانجات دهد و یا او را بین ببرد.

■ Transformers Universe ■ Metro: Last Light



H
Y
P
E

نسل بعد، نسل ترس!

دانیال نوروزی - نسل بعد نزدیک و نزدیکتر میشود و ما باید کم کم شروع به گردگیری چشمانمان و دیدن صحنه ها و بازی های باور نکردنی نسل بعد عادت بدم. گرافیکی که گفته شده ده برابر نسل حاضر و در حد فیلم آواتار است حتی نمیشود تصویر کرد! یعنی دنیای بدون باک؟ یعنی روزی میرسد که بازی پیش روی ما هیچگونه مشکل هوش مصنوعی نداشته باشد؟ یست! یک لحظه! حتما هم به چیزی که من فکر کردم فکر میکنید. آیا این هوش مصنوعی بی نفس، دنیایی بدون عیب و باک، خطرناک نیست؟ آیا فیلم های علمی-تخیلی مانند ماتریکس و گیمر آینده ای تلاخ اما حقیقی را نشان میدادند؟ سوال پشت سوال و جوابی که شاید باشک و تردید باشد. اما چه بخواهیم، دنیا رو به رشد است و بازی های ویدئویی در حال وارد شدن به دنیای واقعی ما و ما نیز در حال غرق شدن هر چه بیشتر در این دنیای سرگرم کننده و جذاب هستیم. موضوعی که شاهدش بودیم ولی نسل شاهدش بودیم و هر نسل شاهدش بودیم ولی نسل هشتم متفاوت ترین جهشی که در تاریخ بازی های ویدئویی شاهدش بودیم را خواهیم دید. تا چندی دیگر کنسول جدید شرکت سوتی (اکر درست باشد) رونمایی میشود و همانطور که سونی اعلام کرده، این شرکت قصد دارد آینده را به همگان نشان دهد. آیا آینده تنها یک کنسول گرافیک بالا و بازی های واقعی ختم میشود یا چیز دیگری نیز باید نشان داده شود؟ مسلمانه صنعت بازیهای ویدئویی بیشتر از هر چیزی نیاز به نوآوری های خیره کننده دارد. اگر توجه کنیم، هر سیک تو استه بازیهایش به کمال خود برسد و بیشتر آرزوهای گهرها برآورده شده است. حال زمان این رسیده تا آرزوهای جدید جای قدیمی هارا بگیرد. برای مثال من همیشه آرزوی این را داشتم که یک بازی با ترکیب سیک سوم شخص با اول شخص در کنار استراتژیک همزمان و توبیخ ساخته شود که هر شخص در نقش خودش در این بازی حضور داشته باشد. دنیایی که در این بازی میتواند باشد هم وسعت دنیای واقعی ما به اندازه ی کره زمین باشد و هر تیم یا کشور یا گروهی در تعامل اقتصادی سیاسی و حتی جنگ و کشور گشایی باشند. این آرزو و این رویا مطمئن طی ده سال آینده دیده خواهد شد همانند الان که بازی مانند EVE online در تعامل با بازی شبیه سار فضا Dust 514 است. تنها چیزی که دوست ندارم اتفاق بیوفتد آن است که: انسان بردۀ مашین نشود.

مانی میرجوادی - در دنیای امروز همه چیز اجتماع گرا شده است. همه دوست دارند تجربه‌شان در همه‌ی زمینه‌ها را با اجتماع شریک شوند. در زندگی روزمره همه از تنها یک گزینه‌ی توانایی‌هایمان را نشان دهیم و تحسین شویم. این یک خصوصیت ذاتی در همه‌ی ماست. همه‌ی ما از تحسین شدن لذت می‌بریم و به نشان دادن توانایی‌هایمان در همه‌ی زمینه‌ها علاقه نشان می‌دهیم. بازی هم چیزی از زندگی است. برای بعضی‌ها شاید جزی نه چندان بزرگ و برای خیلی‌های دیگر جزی بی اندازه بزرگ باشد. بازی وقتی در زندگیمان وارد شد، شاید اوایل جنبه‌ی سرگرمی داشت، اما کم کم جوانب دیگری به آن اضافه شدند.

شاید دیگر فقط داستان یک بازی برایمان اهمیت نداشت. دیگر بازی کردن برایمان تبدیل به یک توانایی شده بود و دوست داشتیم توانایی‌هایمان را به رخ دیگران بکشیم. حال این روزها بازی‌های آنلاین در سرتاسر جهان عرضه شده‌اند و بیش از پیش طرفدار پیدا کرده‌اند. دیگر این روزها در همه‌ی بازی‌ها از Max Single Player گرفته تا یک بازی صرفا Payne ۳ که هیچگاه فقط به بخش سینکل معمولی نشده است. همه‌ی بازی‌ها این روزها بخضی را به بازی‌های آنلاین اختصاص می‌دهند و این لازمه‌ی تمامی بازی‌ها شده است. گیمرها در این محیط بزرگ به عرض اندام در مقابل حریفانشان در سرتاسر جهان می‌پردازند و خود را به همه نشان می‌دهند. حال بازی‌های آنلاین هم در حال پیشرفت تر شدن هستند. حال دیگر شاید سازنده‌ها به این فکر افتاده‌اند که باید تغییرات جدیدی در این ساختار ایجاد کرد. شاید ایده‌هایی نو تواند جذابیت بازی‌های آنلاین و اجتماعی را بیشتر و بیشتر کند.

همه‌ی عناوین این روزها قابلیت بازی در محیط آنلاین را دارند، اما همیشه عنوانی پیروز است که متنوع تر و دارای ایده‌های نو باشد. در این سراسام نوآوری‌ها و جذابیت‌های صنعت بازی‌ها و پیشرفت روز افزون تکنولوژی، پیشرفت در عرصه‌ی بازی‌های آنلاین هم به شدت حس می‌شود.

حال محیط‌ها بزرگتر می‌شوند و داستانی جذاب به بازی‌های آنلاین اضافه می‌شوند. مثل بازی‌های صرفا آنلاینی که در محیطی بزرگ و منحصر به فرد دنبال می‌شود که اصطلاحاً معروف به MMO هستند. یکی از این بازی‌ها که در محیطی بسیار گسترده و وسیع و با نوآوری‌های چشمگیر پا به عرصه‌ی بازی‌های آنلاین گذاشته است، بازی Transformers: Universe است.

یک بازی در دنیای وسیع که گیمرها را در کنار هم قرار می‌دهد و طعم خوش تجربه‌ی یک دنیای ماشینی را برایشان به ارمنان می‌آورد.

بازیهایی خارج از محیط آنلайн پتوان به بزرگترین بازی در سبقماش اشاره کرد. یعنی Grand Theft Auto Vice City III و GTA IV را در همین بازی های Rockstar در بخش هنری عرض اندام می کرد. اینمیشون دویس داشتنی GTA کار Horton بود. همچنین لوگوی بازی GTA کار گردانی برش های میان بازی و بسیاری دیگر از بخش های هنری بازی GTA. تجزیه های مختلف Horton باعث می شود این بازی بیش از پیش مورد انتظار مخاطبین قرار بگیرد. با بدید که او برای آدم آهنه های بزرگ و غول پیکر چه ایده هایی دارد. به گفته خود Horton: « در این بازی شاید تمام هدف تبدیل شوند گان جنگ و صلح های اکشن باشد. در کار آن، آنها طلا بر نمی دارند. یا الوار تنومند یک درخت را. ولی برای هر کاری که انجام می دهند موقعیت خوبی را پیش پای شما می گذارند..»

قرار گیرد تا بتواند انرژی مورد نیازش را دریافت کند. هر چه تزدیک تر باشد این انرژی را زودتر می مکد. پس این مبارزه فقط درباره جهش و تکان خوردن در مناطق مورد نظر است. و در این بین برای کمی پیچیده تر کردن کار با ایجاد نیروهایی نظری Terrorcon ها کار را برای هر دو تیم سخت تر کرده اند. Terrorcon ها و قوتی تغییر شکل می دهند به هر دو تیم حمله می کنند. این بازی بسیار امید بخش است. یک بازی که در آن توانایی های بازیکن ها بر موقعیت آنها در این تفاوتی هایی بازیگرانه هایی باشند. در این بازی بیش از ۲۰۱۱ کار بر روی این بازی را شروع کرد همه انتظار یک بازی ساده در محیط آنلайн را داشتند. اما همه از تیم های دیگر به حد نصاب بر سید. برای زمینه ای کار Horton چند کاوشگر را داخل دهکده رها می کند. او باید در شعاع ده متري آنها

دارد. یا شاید به این شکل که Optimus Prime و Megatron در تلاش برای جمع آوری موتور ماشین لباسشویی های شهر باشند. اما Transformers Universe چنین نیست. این Tanks می باشد که سواریوهای قوی دارد و بازیکنان پر نیرنگ را در کنار هم قرار می دهد. در شرکت Jagex تهیه کننده این عنوان یعنی Nick Cooper مرحله ای را به نمایش گذاشت که در بین درخت های کاج یک دهکده در پایین یک سد بلند، انجام می شد. در این مرحله کار به این شکل است که باید با در دست داشتند مخزن انرژی مخصوص به نام Energon قبل از تیم های دیگر و با متبوعی ۱۰۰۰ واحدی، با انجام پرشی زودتر از تیم های دیگر به حد نصاب بر سید. برای این کار Alex Horton چند کاوشگر را داخل

جنگ تازه Transformers در حال طلوع است. مبارزه ای نو در میان خوبی ها و بدی ها. این مبارزه ای است که وقتی شروع شود، هیچگاه پایان نمی یابد. حداقل تا زمانی که سرورهاسته نشده اند. Jagex Game Studios نامی نا آشنا در دنیای بازی نیست. استودیوی صاحب بازی نقش آفرینی Run Scape در سال ۲۰۰۱ و حالا این استودیو در حال تدارک دومین بازی آنلайн و چند نفره خود می باشد. Transformers Universe رویارویی نوع دوستانه ای بین آدم آهنه هاست. شاید یک بازی بر اساس مبارزه ای اسباب بازی ها باشد و یا شاید یک بازی که در آن آزادانه بتوان هر کاری انجام داد. اما این بازی برای بچه ها نیست. به تاثیرات آن نگاهی پیاندازید. وجود برجسته MMO بازی در محیط بزرگ آنلайн ادعای یک جنگ تمام عیار و پر از کشت و کشتار را

TRANSFORMERS UNIVERSE



پس شما باید در انتخاب ریاضت مناسب دقت و تأمل کنید. چون شما می توانید به خواست خودتان به انتخاب ریاضت موردنظر اقدام کنید. اما این یک بازی تیمی است و باید به نیازهای تیمی که در آن حضور دارید پاسخ دهید.

اما همانطور که پیشتر به آن اشاره شد، این بازی یک بازی کاملا اکشن است. در این بازی دقیقاً در وسط صفحه نمایشگر شما، نشانه گر اسلحه تان بر روی دشمن قفل می شود. وقتی که هدف موردنظر قفل شد، نشانه گر شما به آهستگی به هدف موردنظر زوم می شود.

گذشته از همه این ها مبارزه ها در این بازی همچنان نقش آفرینی هستند. شما با گذشت مراحل و پیشرفت هر تر شدن می توانید از امکانات پیشتری بهره مند شوید و در طول این بازی با آرامش پیشتری به از پا در آوردن دشمنتتان اقدام کنید.

در این بازی دونوار وجود دارد. یکی از این نوارها با نام Combo Meter شناخته می شود و در واقعه نواری است که مربوط به قدرت مبارزه شماست. این نوار با دریافت ضربه هایی از دشمن و یا آسیب رساندن پیشتر به دشمنان پر می شود. نوار دیگر مثل نوار قدرت در یک بازی گلف است. بعضی از اسلحه های دور برد زمان پیشتری برای قفل شدن هم تیمی هایشان می خورند.

باشد و می توانید با استفاده از اسلحه های دور برد تأثیر بیشتر و مخرب تری بر روی سپرهای محافظتی حریفان داشته باشید. Vanquish در این بازی یکی از آدم آهنه هایی که تبدیل به یک آلت حفر کننده می شود و در زمین فرو می رود. اسلحه کوچک او اثرات محربی بر روی ریاضت های چاق و بزرگ دارد اما از تسليحات کاملا معمولی به شمار می رود. اما ویژگی های تپیخانه ای او محیطی وصف برانگیز را بر عهده گیرید و آنها را وارد عملیاتی خود باید وقتی صرف پیدا کردن و تغییر شکل دادن کنید. بعد از آن نمی توانند از جایشان تکان بخورد و به کمک هم تیمی هایش نیاز دارد. در این بازی اصرار شدیدی به کار گروهی شده است. باقی توانایی های Vanquish شامل رادار گریزی و محو شدن خواهد بود.

به طور حتم یک ریاضت برای همه نقش ها ساخته شده است.

هر چند در این بازی هیچ کلاس بندي خاصی برای ریاضت ها وجود ندارد اما چیزی که مخصوص است این است که هر ریاضت شرایط خاص خودش را دارد. بعضی ها در از بین بردن چند دشمن در یک لحظه بهتر کار می کنند و بعضی از ریاضت ها هم به درد پوشش هم تیمی هایشان می خورند.

فعالیت های مشترک

شما در این بازی باید با جمع آوری قطعات ریاضت های جدید و قوی بسازید. آنها را قویتر از گذشته کنید و با دستاوردهایتان آنها را پیشرفته تر کنید تا بتوانید شما کمک کنید. شما همچنین باید آنها را تغییر کنید تا همیشه آماده فعالیت باشند. آنها همچنین به عنوان جان شما در یک بازی ایفای نقش می کنند. اگرچه شما می توانید در هر زمان فقط کنترل یکی از آنها را داشته باشید، اما همچنین می توانید کنترل پنج ریاضت دیگر را بر عهده گیرید و آنها را وارد عملیاتی خاص کنید. این ریاضت هایی لاغر و سریع برای مقابله با محیط تنگ شهرها یا ریاضت هایی قدرتمند و بزرگ برای دفاع از یک منطقه. در این بازی بخش کنترل ماشین ریاضت های نیز وجود خواهد داشت اما Jagex فعلا ترجیح می دهد در این باره سکوت کند.

در این بازی هر اسلحه کاربرد خاص خودش را دارد. در این بازی انواع و اقسام اسلحه ها در اختیار شما قرار می گیرد. استفاده ای درست و به جا از هر کدام میتواند به شما در پیشروی در این بازی کمک کند. مثلا شما با اسلحه های Melee می توانید از نزدیک یکی را بهتر کار می کنید که خون پیشتری ضربات را به حریفان وارد کنید که خون پیشتری از آنها ببرد و اثر پیشتری بر روی آنها داشته



داستان اسباب بازی‌ها
هورتون درباره‌ی این بازی می‌گوید: «ما نمی‌توانیم این بازی را بدون روایت یک داستان بیان کنیم.» پس این بازی در واقع شبیه یکی از بازی‌های معروف آنلайн با روایت داستان و کوتاه خواهد بود. کاری که شاید در سیاری از بازی‌های آنلайн نظری Call Of Duty و Quake دیده نمی‌شود. وقتی که در این بازی Vanquish در

Mining پیروز می‌شود، در واقع دریجه‌ای برای هم تیمی‌ها یکی بازی می‌کنند تا با گذر از مرحله‌ای به مرحله‌ای بالاتر خود را در شهری نبود شده بینند. میدان‌های جنگ در این بازی در واقع نقشه‌ای برای جنگ یکی گیمرها با گیمرها نیست. بلکه در واقع قسمتی از یک سیاریوی بسیار طولانی است که برای هر گیمر و در قسمت‌های مختلف آن نشنهای مختلفی را ایجاد می‌کند.

شما همچنان در طول بازی این امکان را خواهید داشت تا به مناطقی بروید که در آن چهره‌های آشنا می‌باشند. Megatron به عنوان Optimus Prime معرفی شد. با این شعار تبلیغاتی که جنگ هرگز تمام نمی‌شود. در آینده جهان، با پیشوای در

تاریخ و پیشرفت‌های چشم گیر خود، دسته‌ی

بسیار زیادی از وسائل نقلیه‌ی جنگی، شخصیت‌ها و مکان‌های مختلف از جمله جنگ در

کوهستان را به ارمغان می‌آورد که با محیط آن

زمان تطابق داشته باشد. تیم سازنده‌ی این بازی

امیدوار است که داستان این بازی که برگرفته از

سری اینیشنی Transformers: Prime می‌باشد،

همه‌ی این‌ها به هم گره بزنند. همه‌ی هدف‌های

زشت Megatron هرچه که باشد، در این بازی

قرار است به نمایش درآید.

Transformers: Universe یک بازی ساده

نخواهد بود. این بازی سرشار از استفاده از

تکنولوژی‌های مختلف، اینیشن‌های شناور و

جذاب، قدرت تخریب پذیری بالا و اسلحه‌های

بی‌نظیر است. حداقل Jagex امیدوار است و این

قول را می‌دهد که این بازی تبدیل به یک

موفقیت بزرگ خواهد شد.

یعنی این خبر تا چه حد درست است.

Transformers Universe در تلاش است تا با

یک بازی موفق در زمینه‌ی بازی‌های آنلайн و در

جهانی اینترنتی و سیار گستردگی که اصل‌الحکم را

MMO می‌گویند، گیمرها را دچار لذتی به

یاد ماندنی کنند. به نظر می‌رسد که

این بازی در راه درستی قرار

دارد.

موفقیت نزدیک است.

بدیختی و بیچارگی است. پیرمرد از روزهای جوانی و خوشبختی خود برای کودکان می‌گردید. گویی پیرمرد در گردداب یا س و نویمی با خونهای بچه ها دنال مرحمی بر زخم کهنه و کشندهای خود می‌گردد که سالیان سال افسوس صدای آرام و دل انگیز جیرجیرک ها تمام می‌شد. بچه ها چنان محو صحبت های پیرمرد شده اند و چنان چشمگشتنی به چشمان او خیره گشته که متوجهی موش ها و حشرات کشیف که از سر پایانی است که سالها فرستاده ها و پیامبران خدا و روی آنها بالا می‌رود نیستند. به اینک آنها به بشارت آن را داده بودند. اینجا دیگر آخر خط است. هیچ کس به فکر دیگری نیست. تنها دغدغه‌ای مردم این شهر سوخته تلاش برای بیشتر پرندگان و انس با نسیم خوش بهاری، باید نگران دور کردن حیوانات و حشرات موذی از سر و روی خود باشند.

شکلک در آوردن او بچه ها چنان قهقهه و فریادی به پا می‌دارند که صدایشان کل شهر را بر می‌گیرد. گویی پیرمرد از روزهایی که صدای دلنشیں پرندگان شروع و شب هایش با صدای آرام و دل انگیز جیرجیرک ها تمام می‌شد. بچه ها چنان محو صحبت های پیرمرد شده اند و چنان چشمگشتنی به چشمان او خیره گشته که متوجهی موش ها و حشرات کشیف که از سر پایانی است که سالها فرستاده ها و پیامبران خدا و روی آنها بالا می‌رود نیستند. به اینک آنها به بشارت آن را داده بودند. اینجا دیگر آخر خط است. هیچ کس به فکر دیگری نیست. تنها دغدغه‌ای مردم این شهر سوخته تلاش برای بیشتر پرندگان و انس با نسیم خوش بهاری، باید نگران دور کردن حیوانات و حشرات موذی از سر و روی خود باشند.

مهماهات و اسلحه هایی است که جمع آوری کرده است. باقی ماندهای خمپاره ها و موشک ها جلوه ای بی‌بدیلی به شهر داده است گویی معماری زیبادست تکه پاره های آجر و خشت و گل را با مهارت و استادانه به به شکل زیبایی کنار هم چیده است. آن سوی شهر بازارچه‌ی مخربه ای است که پیرمردی در آن کودکان را به دور خود جمع کرده و برای آن هانمایش خیمه شب بازی اجرآمی کند. او با دستان پیر و چروکیده و تاول زدهای خود و چهره ای زمحت و پریشان روی پرده ای سفید و چرکین نقش های فیل، بزند و حیوانات مختلف را در می‌آورد که با هر بار

در تونل های تنگ و تاریک مسکو شهری است به نام تیاتر. معماری این شعر نمایانگر تمدنی دیرینه است که اکنون خاکستری از آن بیشتر باقی نمانده. از باقی ماندهای خرابه های آن پیداست که روزگاری دیوارهای این شهر از سنگ مرمری پوشیده شده بود و تک تک سنگ فرش هایش با خطوط سیاه و تیره ای درست به شیوه ای معماری شهرهای باستانی روسیه مزین شده بود. اکنون دیگر نه انسانی باقی مانده، نه تمدن و نه فرهنگی و نه چیزی که بشود نام آن را زندگی گذاشت. تنها معیار موقیت هر فرد در این شهر بر تعداد فشنگ هایی است که ذخیره و





در عوض اگر به یک چراغ نفتی شلیک کنید، آتشی به پا خواهد خواست که شعله های آن تمام چوب ها و الواری که در اطراف آن وجود دارد را در بر میگیرد و همه ای نگهبانان آن منطقه را مشغول خود می کنند. این بهترین فرصت برای گرفتن ماهی از آب گلآلود است و به شما اجازه می دهد که با خیال راحت و آسوده از این فرصت به دست آمده برای گریز از دست آنان استفاده نمایید.

تاریکی های ناگهانی و غیرمنتظره باعث می شود دشمنانی که در اطراف شما وجود دارند نیز بستگی دارند که اگر آنها از افراد زیده و ماهری باشند حتی از فاصله ی زیاد نیز قادر به شنیدن صدای تفک هستند و به همین منوال شناسایی شما توسط آنها آسانتر است. برای اینکه بتوانید بازدهی را در مخفی کاری بازی داشته باشید است طوری که گیمر در این موقعیت ها اختراب و تنش واقعی به موجب ترس از پیدا شدنش توسط دشمنانش را در تک تک سلوهایش حس کند. به خاطر همین است که مینی مپ موجود در بازی حاوی اطلاعات کم و محدودی از محیط اطراف کاراکتر به گیم ارائه می دهد و هیچ راهنمایی در خصوص جایگیری صورت باز شناسایی خواهد شد. شما می توانید در نظر بگیرید که همه ای این راهکارها هم بستگی دارد که در نزدیکی قربانی شما شخص دیگری وجود نداشته باشد که در غیر این تجسسی کشت و نگهبانان به بازیکن نمی دهد. به این آن بازیاز مجبور است به تجهیزاتی که در بسیاری از تجهیزات روشنایی و لامپ ها و چراغ ها را از کار بیاندازید و زیاله ی آنها را در سطل های زیاله و جاهای به دور از دیدرس دشمن مسلح، فندک و ساعتی که مجهز به یک حسگر مخفی کنید. این کار نیز اگر به درستی انجام شده است که زمانی یکی از نبروهای گشت به کاراکتر نزدیک می شود، حسگر داخل صفحه نمایش ساعت شروع به درخشیدن می کند. سر و صدا نیز عامل مهمی در افزایش خطر پیدا شدن چراغ بر قرآنی گشت، به حساب می آید. چرا که توسط نبروهای گشت، به اینکه محیط وسیعی را در تاریکی خود مخصوص می کند، باعث ایجاد سر و صدای زیادی تولید می کند و اگر شما آن را در نزدیکی دشمن مورد استفاده قرار دهید، توسط آنها شناسایی خواهید شد. هر چقدر شما ماشه را کمتری از محیط را خاموش می کند و لی در قدرت فشار دهید سلاحه به مراتب صدای عرض سر و صدای کمتری تولید می کند.

مترو همانند بازی Arma بر پایه ای رئالیسم

واقعیت پردازی نیست (موش های به اندازه ای کره اسب را بیادتان بیاورید). ولی به جای آن توجه خود را روی پدیده های طبیعی و فیزیکی که در دنیای واقعی نیز وجود دارند گذاشته است. اگر بازی ندای وظیفه را به عنوان یک اتوبان موسیقی پر شده با توب های خمپاره انداز مسلح به صخنه های سینمایی که به صورت بازیابازان شلیک می شود تصور کنیم، مترو آخرین روشنایی سعی دارد چیزی متفاوت تر، غنی تر و پرمحتوا تر را به بازیکن ارائه دهد. مترو آخرین روشنایی میخواهد گیمر تک تک لحظات این اتمسفر سرد و آخرالزمانی را در تار و پود خود حس کند و از لحظه لحظه ای بازی کردن خود لذت ببرد.

استراتژیست و بازیاریاب خلاق THQ آقای Hu Beynon می گوید: «ما می خواهیم بازیابازایی را که مترو را بازی می کنند نه مجدوب خود مرحله، بلکه مجدوب محیط و مکانهایی که در بازی وجود دارند بگیم. برای مثال زمانی که در مرحله ای که باید از یک موتورخانه ای که توسط گروهی نگهبان مراقبت می شود فرار کند، شاهد رفت و آمد نگهبانان، خواهیدن، آتش روشن کردن و صحبت کردن آنان با هم است که به تک تک حرکاتی که از سوی اطرافیان سر می زند واکنش نشان میدهند که این به خودی خود ناشانگر زنده بودن و گیرایی بازی است.

سیستم مخفی کاری مترو روشنایی چیزی فراتر از عناوین مخفی کاری دیگر است. بیشترین تمرکز سازندگان بر روی واقعی بودن این قسمت بازدهی را در این موقعیت ها بهترین راه پرتاپ کردن چاقو به سمت آنان است. برای اینکه بتوانید شما توسط آنها آسانتر است. برای اینکه بتوانید هرچند بعضی سلاح های بی صدا نیز می توانند نقش همین چاقوهای را ایفا کنند. این نکته را نیز در نظر بگیرید که همه ای این راهکارها هم بستگی دارد که در نزدیکی قربانی در شهر تیاتر دیگری وجود نداشته باشد که در غیر این صورت باز شناسایی خواهد شد. شما می توانید نبروهای گشت و نگهبانان به بازیکن نمی دهد. به این آن بازیاز مجبور است به تجهیزاتی که در بسیاری از تجهیزات روشنایی و لامپ ها و چراغ ها را از کار بیاندازید و زیاله ی آنها را در سطل های زیاله و جاهای به دور از دیدرس دشمن مسلح، فندک و ساعتی که مجهز به یک حسگر است) بسته کند. (این ساعت طوری طراحی شده است که زمانی یکی از نبروهای گشت به کاراکتر نزدیک می شود، حسگر داخل صفحه نمایش ساعت شروع به درخشیدن می کند). سر و صدا نیز عامل مهمی در افزایش خطر پیدا شدن توسط نبروهای گشت، به حساب می آید. چرا که تاریکی خود مخصوص می شود، وجود دارند سر و صدای زیادی تولید می کند، باعث ایجاد سر و صدای زیادی تولید می کند و اگر شما آن را در نزدیکی دشمن مورد استفاده قرار دهید، توسط آنها شناسایی خواهید شد. هر چقدر شما ماشه را کمتری از محیط را خاموش می کند و لی در قدرت فشار دهید سلاحه به مراتب صدای بیشتری تولید خواهد کرد.

بازیکن در Metro Last Light یا Artyom در نقش فردی وطنی پرست به نام دنیل کنار پستوهای مترو به

می گیرد که باید در گوشه کنار پستوهای مترو به دنبال مهمات و اسلحه برای بقا و پیدا کردن روزنه ای از امید برای نجات بشر باشد. او از

زمانی که چشمگانش را گشوده جز بدختی و سیه روزی چیز دیگری ندیده است، از گذشته ای قبل از دوران سیاه تنها تصویر مبهومی بر ذهنش باقی مانده، کودکیش بر او اگر کی و درماندگی خلاصه می شود و گشتنگی و بیخانمانی تنها یار و

یاور اون در سالهای زندگانی خود بوده است اندگار گلیم او را از ازل سیه باقته اند. او که از بیحکی یاد گرفته صورت خود را با سیلی سرخ نکه دارد اکنون تصمیم گرفته به تمام این روزهای تیره و تار پایان دهد، تمام شهر را از وجود موجودات و افراد شرور و مزاحم پاک کنند و روح تازه ای را به این شهر مرده بدمد تا شاید باز دیگر بتوان صدای خوش بپندگان بهاری را از ایوان خانه ها شنید. این رویا آنگونه هم دور نیست، آخرین نور همین رهیجاست، همین نزدیکیست. آخرین نور همین منم همین تو.

آخرین تو تلاؤ آخرین بخشش خداست هایی به بشر. بازیکن در نقش فردی و تار پایان دهد، تمام شهر را از وجود موجودات عجیب و غریب را به خود حس می کند. رگبار نور پیش زمینه ای بازی دارای یک محیط آخر الزمانی تیره و تاریک است که به موضوع خود بازی های هماهنگی خاصی دارد. نورپردازی و سایه زنی های استفاده شده در بازی از نقاط قوت آن است که به لطف موتور قدرتمند و پویای 4A جلوه ای دلنشیزی به محیط داده است. اتمسفر محیط ها طوری است که گیمر هر لحظه امکان وجود خطر و حمله می موجودات عجیب و غریب را به خود حس می کند.

دانستان توسط کاراکتر ارتبیم پیش گرفته می شود که مدتی بعد از گشت و کذار در شهر تیاتر با شخصیتی به نام پاول (که در بازی مترو قبلي معروف شده بود آشنا می شود. همانطور که آنها راه خود برای قلم گذاشتن در جاده ای با مقصد نامعلوم پیش می گیرند پاول رو به آرتبیم stanislavaki میگرد و می پرسد خوب آقای Artyom میدان. مترو آخرین روشنایی شوتر دراماتیکی است که در رویه ای قرن بیستم اتفاق می افتاد و کاراکتر را در مکان عجیب و غریب و رمز آنودی قرار می دهد که موش هایی که در کوچه هایش رفت امده می کنند اندازه ای که همین امر 4A یک استدیوی اکراینی است با سابقه است که از سوابقش هویداست دستی چرخه بر شیوه سازی محیط های شکفت انگیز و طبیعی دارد.

بته شناسایی شدن توسط دشمنان به نوع دشمنانی که در اطراف شما وجود دارند نیز بستگی دارند که اگر آنها از افراد زیده و ماهری باشند حتی از فاصله ی زیاد نیز قادر به شنیدن صدای تفک هستند و به همین منوال شناسایی شما توسط آنها آسانتر است. برای اینکه بتوانید بازدهی را در این موقعیت ها بهترین راه پرتاپ کردن چاقو به سمت آنان است از طوری که گیمر در این موقعیت ها اختراب و تنش واقعی به موجب ترس از پیدا شدنش توسط دشمنانش را در تک تک سلوهایش حس کند. به خاطر همین است که اینکه بازی دارای یک محیط آخر

بازی های هماهنگی خاصی دارد. نورپردازی و سایه زنی های استفاده شده در بازی از نقاط قوت آن است که به لطف موتور قدرتمند و پویای 4A جلوه ای دلنشیزی به محیط داده است. اتمسفر محیط ها طوری است که گیمر هر لحظه امکان وجود خطر و حمله می موجودات عجیب و غریب را به خود حس می کند.

دانستان توسط کاراکتر ارتبیم پیش گرفته می شود که مدتی بعد از گشت و کذار در شهر تیاتر با شخصیتی به نام پاول (که در بازی مترو قبلي معروف شده بود آشنا می شود. همانطور که آنها راه خود برای قلم گذاشتن در جاده ای با مقصد نامعلوم پیش می گیرند پاول رو به آرتبیم stanislavaki میگرد و می پرسد خوب آقای Artyom میدان. مترو آخرین روشنایی شوتر دراماتیکی است که در رویه ای قرن بیستم اتفاق می افتاد و کاراکتر را در مکان عجیب و غریب و رمز آنودی قرار می دهد که موش هایی که در کوچه هایش رفت امده می کنند اندازه ای که همین امر 4A یک استدیوی اکراینی است با سابقه است که از سوابقش هویداست دستی چرخه بر شیوه سازی محیط های شکفت انگیز و طبیعی دارد.

بیشتری تولید خواهد کرد.

هوش سیاه

هوش مصنوعی بازی نسبت به 2033 Metro از هر چهت بهتر شده است. نگهبان در صورت شدید صدایی نا آشنا و یا مفقود شدن یکی از همکاران خود به شکل عجیب و غیرمنتظره، چراغ های خود را روشن می کنند و شروع به گشتن گذار برای یافتن مسبب آن می گردند. در جنگ های مستقیم آنها شیوه ی معروف کاور گیری پشت اجسام را در پیش می گیرند و با اطمینان می توان گفت که مشکلات هوش مصنوعی مترو ۲۰۳۳ که اغلب گریبان گیرمان می شد، در این بازی به کلی به فراموشی سپرده شده است و دیگر شاهد دویدن سربازانی که چراغ نفتشی به دست دارند و هراسان از این سو به آن سو می روند نیستند.

آخرین روشنایی یک عنوان مخفی کاری محض نیست و به همین خاطر یک مکانیسم اختصاصی و کاملی مانند بازی های Hitman یا Dishonored به بازیاز ارائه نمی دهد. شما نمی توانید اجساد را مخفی یا سیستم های امنیتی را حکم کنید و یا یک مرحله را به هزاران طریق به اتمام برسانید. این بازی در عوض تمرکز خود را روی چرایات ساده گذاشته است برای مثال نداشتن یک نقشه Hud درست و درمان حاکی از تلاش سازنده گان برای هرچه طبیعی جلوه کردن بازی در ذهن مخاطب است. آخرین روشنایی بیشتر به جای اینکه درباره طرح ریزی نقشه های جنگی مختلف برای نابودی دشمنان باشد درباره ی تعامل سازنده بازیاز با محیط از دریچه ای دیگر است که تاکنون در هیچ بازی در این سک درده نشده است.

تعاملات کوچک و جزئی موجود بازی ها با محیط بازی، کلیدی برای هر چه بیشتر واقعی جلوه کردن و قایع موجود در بازی در ذهن آنان است که به لطف موتور پویا و قدرتمند ۴A باعث بالا بردن جذابیت آن می شود. سیستم های اضافی نسبت به مترو ۲۰۳۳ تعبیه شده است که THQ از خبرنگاران خواست که سوالات کنند. Beyon از خبرنگاران خواست که مخفیت بازی را می بینند که در توده ای از نور گم و در یک ریل مترو که در حال حرکت است. نور یکی از مراحل، آرتیوم را در حال رانندگی یک ترن بر قی که شبیه به یک درگستر کلاسیک است می بینید که در توده ای از نور گم و در یک ریل مترو که در حال حرکت است. نور چنان می تاخد که بازتابش از ترن سایه ای شبیه به یک عنکبوت در جداره های مترو ایجاد می کند. شما در صورت تمايل می توانید ترن را در هر کجا که خواستید متوقف کنید و در اطراف به دنبال آذوقه و مهمات بگردید.



توب، تانک، مسلسل

تفکر بر روی تمرکز بازی روی تصمیمات بازیکن و روش بازی او از جایی نشأت می گیرد که علی رغم سیستم سلاح قدیمی مترو ۲۰۳۳ تنها می توانستید سه نوع سلاح در دسته های مختلف اصلی، جانبی و کمکی حمل کنید، در این بازی تصمیمات اثر مستقیمهی روی سیستم اسلحه های بازی و در اصطلاح نحوه ی چیزمان و شخصی سازی سلاح ها توسط بازیکن دارد.

Beyon می گوید: «هیچ محدودیتی برای سلاحی که حمل می کنید وجود ندارد که این یک مزیت کمکی برای شماست. اگر شما نیاز به باتری بیشتر برای چراغ قوه ی خود دارید، باید شارژر آن را نیز با خود حمل کنید. همین از بار هستن که حس یک دنیای واقعی را به شما القا می کند».

مترو آخرین روشنایی را می توان از یک طرف یک بازی ترسناک نیز محسوب کرد. در طی یکی از مراحل، آرتیوم را در حال رانندگی یک ترن بر قی که شبیه به یک درگستر کلاسیک است می بینید که در توده ای از نور گم و در یک ریل مترو که در حال حرکت است. نور چنان می تاخد که بازتابش از ترن سایه ای شبیه به یک عنکبوت در جداره های مترو ایجاد می کند. شما در صورت تمايل می توانید ترن را در هر کجا که خواستید متوقف کنید و در اطراف به دنبال آذوقه و مهمات بگردید.

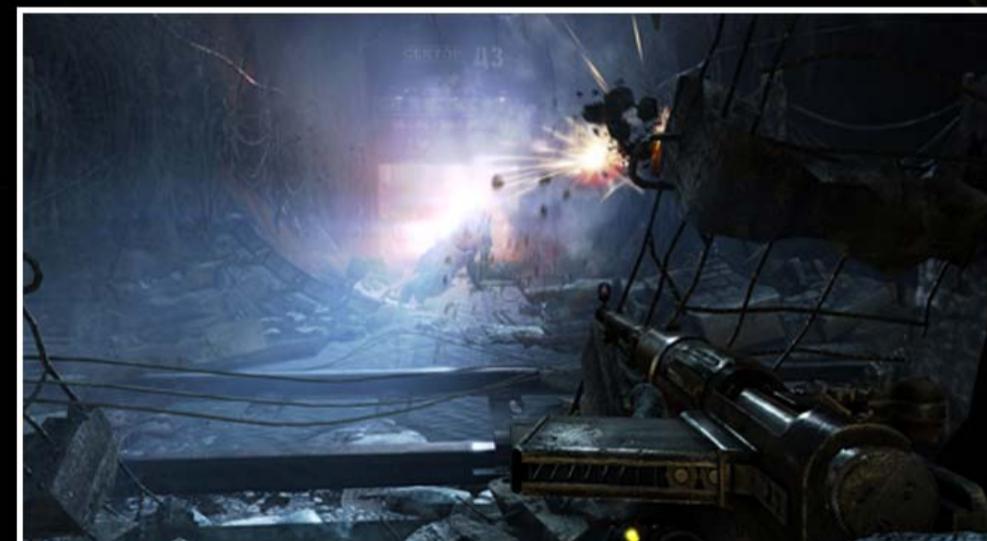


نور نو

اکثر بازی های اول شخص شوتر این روزها دیگر آن جذابیت قدیم را ندارند و در منجلاب اکشن مخصوص و سینماتیکی که گریبان گیر آنها شده است گرفتار شده اند. با این وجود حسنه که بازی های اول شخص دارند، آزادی عمل بازی سازها برای پیاده سازی خلاقیت های نو و تازه ای خود در قالب بازی های اول شخص می باشد. چه آن بازی یک بازی معمایی و پازل کرنی ی شرکت والو ۲ Portal باشد و چه یک بازی در سبک بقا و ترسناک مانند DayZ. مترو آخرین روشنایی تا حد امکان از حداکثر ظرفیت سبک اول شخص برای خلق یک اثر مقاومت و به یاد ماندنی یک قدم به جلو برمیدارد و محصولی را به ما ارائه می دهد که از هر نظر، چه از نظر جلوه های گرافیکی و نورپردازی بوبای آن و چه از نظر آزادی عملی که در اختیار گیر قرار می دهد، حرفه ای برای گفتن دارد. اگر بخواهیم این بازی را در یک جمله تعریف کنیم باید بگوییم که: «مترو آخرین روشنایی یک بازی شوتر اول شخص ترسناک با چاشنی مخفی کاری به همراه صحنه نفسگیر سینمایی و المان های RPG در پوسته خود است».

این عنوان کلاً یک بازی کاملاً متفاوت با هر آنچه قبلاً بازی گرده اید می باشد. شما در نقش مردی قرار خواهید گرفت که در شهر از این سو به آن سو دنبال هدف خود دست و پا می زنید، لامپ ها را می شکند، گلوها را می درد، موجودات عجیب و غریب را تابود و دشمنانش را به سزای اعمالشان می رسانند. مترو آخرین نور تمام استاندارد های یک بازی شوتر دنیا باز را دارد. این بازی به خاطر سبکی که دارد هم یک بازی جدیدی است و هم به خاطر حس نوستالژیکی که دارد می تواند یادآور بازی های مهیج و پریار قدمی باشد.

مترو آخرین روشنایی عنوانی نیست که بشود براحتی از تکارش گذشت. عنوانیست که سعی دارد با تلفیق سبک های ترس و بقا با اکشن و سبک مخفی کاری، مدل کاملی از بازی های رایانه ای را به این صنعت معرفی کند و نمایانگر پختگی و تکامل یک بازی رایانه ای از هر لحظ است که می توان پایان خوبی برای بازی های این نسل باشد و ما را با خاطره ی خوبی از این نسل پر فراز و نشیب بازی های رایانه ای به نسل بعدی Metro Last Light را به عنوان یکی از مورد انتظارترین بازی های سال معرفی می کنیم.



- Gears of War: Judgment
- Injustice: Gods Among Us
- Tomb Raider

P
R
E
V
I
E
W

چرخ‌دندوهای اسیر

GEARS OF WAR JUDGMENT

از هنگام شروع به کار ماهنامه تا به حال سعی کرده‌ام تا مقالات کلیدی و مهم را به اعضای تحریریه بسپارم. به نظرم این کار این اجازه رو به افراد تیم خواهد داد تا آن‌طور که باید و شاید توانایی‌های خود را نشان دهند و به نوعی خود را اثبات کنند. اما در رابطه با Judgment تصمیم گرفتم تا خود دست به قلم شده و پیش‌نمایش آن را نگارش کنم. متأسفانه قضاوت بسیاری از گیمرها در رابطه با این عنوان و آینده‌ی آن با هواداری‌های سرسی همراه است. به شخصه معتقدم اگر عنوانی با توجه به پیشنهای داستانی خود ساخته شود، نه تنها بازی خوبی خواهد شد، بلکه توانایی تبدیل شدن به بهترین عنوان سری را نیز خواهد داشت. Judgment از آن دست عنوان‌ی است که بسیاری از گیمرها تنها با سه نسخه‌ی اصلی آن آشنا می‌ستند و از پس زمینه‌ی داستانی سری بی‌خبرند...



اسیر نادانی هواداران!

هنگامی که خبر از ساخت یک Spin-Off از سری Gears Of War به بیرون درز کرد، عده‌ی کثیری از بازیازان شروع به اعتراض به این عنوان کردند. این افراد دلیل اعتراض خود را عدم کشش داستانی این سری بازی برای ساخت یک Spin-Off می‌دانستند. با کمال احترام باید بگویم که این افراد از فرنچایز Gears Of War هیچ چیز نمی‌داند! در حقیقت قصه‌ای که "الکلیف بلزیسکی" و تیماش در این سری برای ما روایت کرده‌اند از نوع سمت آپ (SetUp) است. در این نحوه‌ی روایت، دنیای بازی و هم‌چنین روابط بین شخصیت‌ها پیش از این که بازیاز بخشی از داستان را تجربه کند نیز برقرار بوده است؛ به نوعی می‌توان گفت بازیاز از میانی داستان وارد دنیای بازی شده و در طول مراحل در رابطه با گذشته‌ی داستانی اطلاعات بیشتری کشف می‌کند. این نحوه‌ی روایت با توجه به ارائه‌ی یک پیش‌زمینه‌ی داستانی وسیع به تویستندگان اجازه می‌دهد تا برای آینده و گذشته‌ی این دنیای وسیع به راحتی داستان سرایی کنند.



رنگ‌بندی بی‌نظیر محیط و شخصیت‌ها

"کارن تراویس" توانسته است تا ۵ کتاب رمان پر فروش و هم‌چنین ۴ سری کمیک جذاب را عرضه کند. اگر تیم بازی‌سازی تصمیم بگیرد تا تنها از اولین کتاب مجموعه یعنی Aspho Fields روایت بازی بعدی خود استفاده کند، باز هم موفق به خلق یک داستان وسیع و هم‌چنین جذاب برای هواداران خواهد شد. تصور می‌کنم در رابطه با آینده‌ی داستان بازی شفاف‌سازی لازم را انجام دادم. اما اینجا این مستله مطرح می‌شود که آیا سازندگان سیقی می‌لازم را در انتخاب بهترین داستان ممکن از بین پیش‌زمینه‌های داستانی به خرج می‌دهند یا خیر؟ با توجه به اطلاعات کمی که از داستان بازی به بیرون درز کرده، نمی‌توان به طور قطع در رابطه با این بخش نظر داد. اما اگر سازندگان به خوبی پتانسیل شخصیت‌های Cole و Baird و هم‌چنین شخصیت‌های تازه وارد سری را در کم کنند و شخصیت‌های یاد شده را به خوبی با مارکوس، کارلوس (برادر دام) و دامینیک ترکیب کنند، نتیجه می‌تواند بهترین عنوان این سری از نظر داستانی باشد.



اسیر کشمکش‌های بلزینسکی!

با اعلام خبر جدا شدن کلیف بلزینسکی از تیم اپیک، موج عظیمی از نامیدی هواداران این سری را دربر گرفت. یکی از نکاتی که می‌بایست در نگاه به گیم‌پلی بازی مد نظر داشته باشیم این است که جدایی کلیف از تیم پس از اتمام کارهای طراحی بازی بوده است. بر طبق اعلام سازنده Skin‌های جدید برای بخش چند نفره و هم‌چنین اسلحه‌های جدید در روند بازی کلیف تیم را ترک کرده تمامی بخش‌های مرتبط با خود را به اتمام رسانده و تنها کارهای نهایی و به قول معروف پولیش کاری‌های نهایی بازی باقی مانده بوده. با وجود کلیف در تیم می‌توان این نتیجه را گرفت که گیم‌پلی بازی از نظر هسته‌ی کلی شبیه به نسخه‌های پیشین خواهد بود.

البته تغییرات اندکی نیز در آن مشاهده می‌شود که بسیاری از آن‌ها برای حفظ ریتم سریع بازی صورت گرفته‌اند.

برای مثال اگر به یاد داشته باشید در نسخه‌های پیشین استفاده از نارنجک‌ها تنها به صورت جداگانه ممکن بود و امکان استفاده به صورت هم‌زمان (در کار یک اسلحه) وجود نداشت. در Judgment LB از این وسیله استفاده کنید. دیگر تغییرات گیم‌پلی - که نیمی از آن‌ها هم چنان مخفی مانده - نیز شبیه به این تغییر هستند.

البته با توجه به فلش‌بک بازی و روایت گذشته می‌توان انتظار روند مخفی کاری نیز در طول بازی داشت.

تنوع کلاس‌های بازی گیم‌پلی بخش چند نفره را دگرگون کرده است.



نشه با چنین محیطی در هیچ یک از عنایین سری وجود نداشته است.



علاوه بر این نکات، اختلاف شدن ماموریت‌های فرعی نیز به بازی رنگ و بوی تازه‌ای بخشیده است. بر طبق اعلام سازنده این ماموریت‌ها نوع بسیاری داشته و در طول بازی تکرار نخواهد شد. در رابطه با نتیجه‌ای این ماموریت‌ها نیز به آزاد شدن Skin‌های جدید برای بخش چند نفره و هم‌چنین اسلحه‌های جدید در روند بازی است.

از بخش چند نفره بازی گفتیم. اگر پیگیر سری بازی‌های GEOW باشد، حتماً با بخش چند نفره این عنایین و هم‌چنین نوع بالای آن آشنایی دارید. آن طور که سازنده اعلام کرده‌اند، بخش‌ها و Mode‌های مختلف بازی در حالت

چند نفره حفظ شده‌اند و تنها دو بخش جدید به Mode شامل Overrun و یک Mode آزاد می‌شوند. سازنده‌اند Overrun را به ترکیبی از Beast و Horde تشییه کرده‌اند و روند آن را بسیار جذاب می‌دانند. هم‌چنین سیستم Smart Spawn بازی نیز برای اولین بار معرفی شده است که با توجه به درجه‌ی سختی بازی و هم‌چنین روند هر نقشه، بازیکانی که می‌میرند را به صورت هوشمند و اتفاقی Respawn می‌کنند. به نکات یاد شده ستاریوهای دفاع از مناطق، کلاس‌بندی کاراکترها در بخش چند نفره و نوع بیشتر اسلحه و دشمنان را نیز اضافه کنید تا شاهد یکی از بهترین عنایین این نسل در حالت چند نفره باشیم.





اگر خلاصه بگوییم بازی از نظر سمعی و بصری در حد آخرین استانداردهای ۳۶۰ و همچنین نسل حاضر قرار دارد. گواهی این ادعای بندۀ نیز ویدئوهای بخش چند نفره‌ی بازی است که به زیبایی قدرت سازندگان در طراحی مناظر دیدنی با حجم پایین را به نمایش می‌گذارد.

رهایی از اسارت!

اگر دقت کرده باشید تیر بخش‌های مختلف نوشته را با کلمه‌ی «اسارت» آغاز کردم تا به اینجا برسم. Gears Of War Judgment بیشتر از این که اسیر بندۀ خود باشد و محدود به سازندگان شود، توسط هواداران و مخاطبان به بند کشیده می‌شود. سوال اینجاست که چرا این اتفاق برای God Of War: Ascension نیفتاد؟

پاسخ ساده است. زیرا GOW پیش از این دو نسخه‌ی فرعی را با موقعیت عرضه کرده بود. در رابطه با GEOW نیز سازندگان با توجه به اطلاعاتی که تا به حال منتشر کرداند کار خود را به خوبی انجام داده‌اند. اما تا هنگامی که هواداران نسبت به ساخت یک Spin-Off از Spin-Off عنوان موفقی خواهد بود و انتظارات را به طول کامل برآورده خواهد کرد.



نقش شخصیت‌های زن در
بخش‌های مختلف بازی بیش از پیش شده است



اسیر آفریل و فریاد لو کاست‌ها!

همان‌طور که می‌دانید سری بازی‌های GEOW جزو اولین عنوان‌یابی بودن که در نسل حاضر با موتور آنریل خوش درخشیدند و دلیلی بر قدرت بلامناضع این موتور به حساب می‌آیند. اگر منصفانه برخورد کنیم، پیشرفت بی‌نظیر این عنوان از نظر گرافیکی را در هر نسخه خواهیم دید. در Judgment با توجه به بلوغ نسبی روند طراحی بازی‌های نسل هفتم و به پایان رفتن نسبی این نسل، طراحی بازی باز هم پیشرفت کرده است. این پیشرفت در حرکت نرم‌تر شخصیت‌ها و هم‌چنین رنگ‌بندی محیط کاملاً مشهود است. علاوه بر این، در افکت‌های مختلف موجود در بازی نظیر آب، آتش، انفجار و ... نیز پیشرفت دیده می‌شود. به طوری که افکت آتش از ابتدا طراحی شده و بسیار بیشتر از قبل جلب توجه می‌کند. بازی نه تنها در زمینه‌ی گرافیکی نمایش‌های خوبی داشته، بلکه از نظر صداگذاری و موسیقی نیز بهتر از گذشته شده است. صداگذاری بسیاری از اسلحه‌ها از ابتدا صورت گرفته و با استفاده و تلفیق نمونه‌های واقعی به انجام رسیده است. موسیقی‌های انتخاب شده برای تریلرها و نمایش‌های گیم‌پلی نیز هم‌چنان با وسوس و دقت خاصی انتخاب شده است و در بین عنوان‌ین هم‌سبک خودنمایی می‌کند.





VON DEN ENTWICKLERN VON MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GÖTTER UNTER UNS



در نمایشگاه E3 سال ۲۰۱۲ بود که کمپانی WB از عنوان "بی عدالتی: خدایان در میان ما" رونمایی کرد، سبک بازی مبارزه ای و بر مبنای شخصیت های مجموعه کتاب های کمیک DC ساخته شده است که در ادامه به بررسی آن میبرداریم!

"بیک برند"

از همین الان خیالتان از بازی راحت باشد! زیرا برگ برنده ی آن حضور سازنده عنوان مبارزه ای بزرگ "مورتال کمبت" یعنی آقای "اد بون" است، اما تنها نمیتوان به نام و شهرت شخص و اشخاص خاصی بسته کرد!

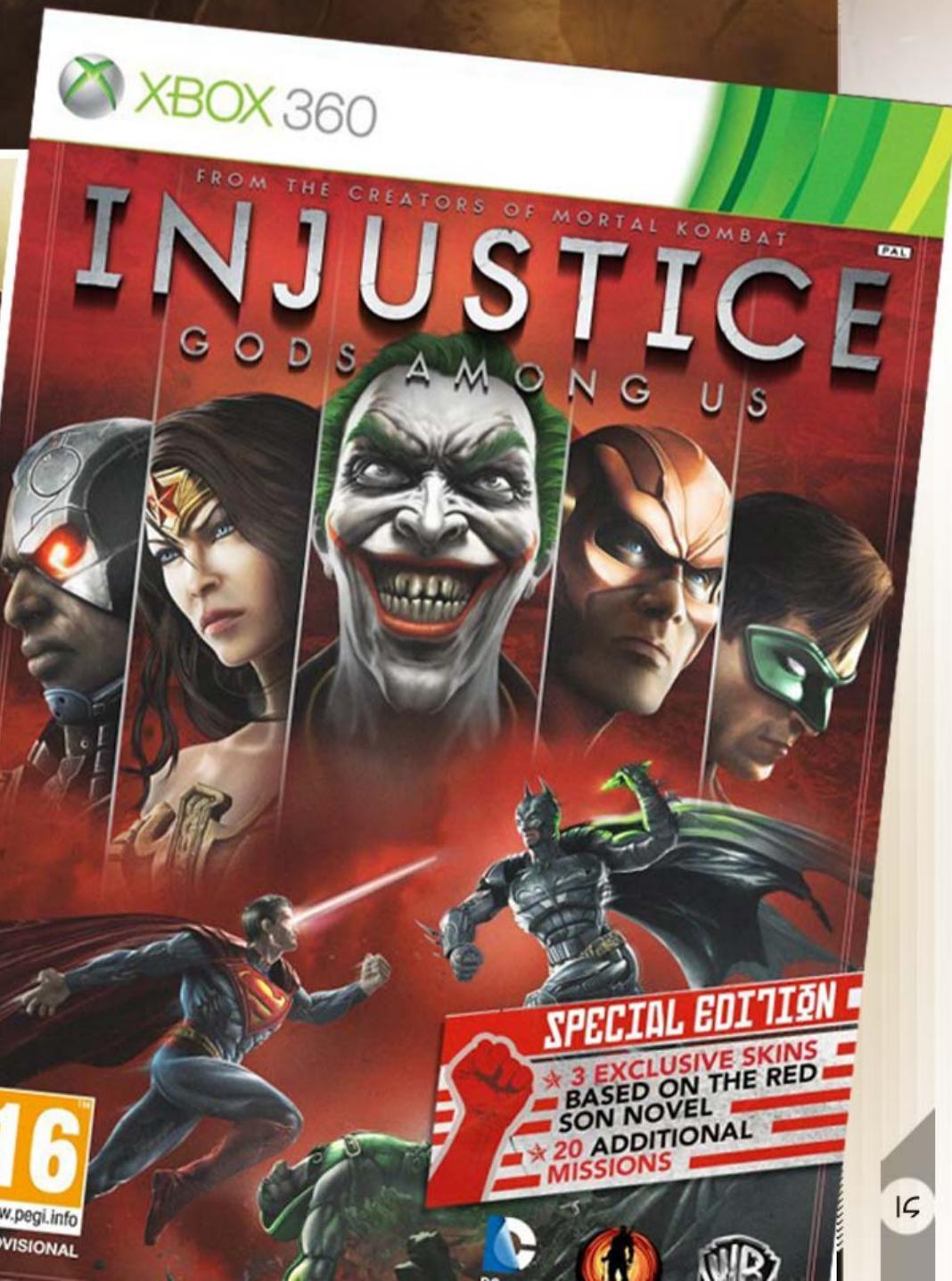
بهتر است به سراغ داستان بازی برویم که ضعیف ترین مورد در بازی های مبارزه ای است اما سازندگان قول داده اند که "بی عدالتی" خط داستانی قویی نسبت به بازی های هم سبک دیگر خود دارد. داستان از جایی شروع می شود که "جوکر" معروف و دشمن قسم خورده بمن با منفجر کردن یک بم هسته ای جان میلیون ها انسان بی گناه را می گیرد و "لیگ عدالت" در جلوی گیری وی از این کار باز می مانند و زمانی می رسد که کار از کار گذشته است!



قرار است داستان بازی شیوه‌ی روایتی عالی، همراه با میان‌برده‌های جذاب را داشته باشد

اقتباس داستان بازی از انیمیشن "لیگ عدالت: بحران در دو جهان" برگرفته شده و احتمال دارد در طول بازی نیمه شر قهرمانان معروفی همچون: بنمن، سوپرمن و... و همیظور نیمه خوب ضد قهرمانانی مثل: جوکر، لکس لوتر و... را در طول داستان بازی بینشیم. از داستان بازی که بگذردم به گیم پلی جذب بازی می‌رسیم که حرف‌های زیادی برای گفتن دارد و می‌تواند مکانیک‌های جدیدی را وارد سیک مبارزه‌ای کند.

برخلاف استاندارد اصلی بازی‌های مبارزه‌ای که هم مبارزه در دو راند برگزار می‌شود مبارزه‌ای "بی عدالتی" در دو راند برگزار می‌شود، اما با این تفاوت که هر شخصیت‌ها دارای دو نوار سلامتی هستند.



نسخه‌ی ویژه بازی **Gods Among Us** معرفی شد

به تازگی شرکت WB از نسخه‌ی ویژه بازی "بی عدالتی: خدایان در میان ما" که مخصوص کشور انگلستان می‌باشد رونمایی و طبق گفته‌های این شرکت قرار است این بسته‌ی ویژه، دقیقاً همزمان با عرضه‌ی رسمی این عنوان در تاریخ ۱۹ اوریل سال ۲۰۱۳ فقط در انگلستان و مخصوص دو کنسول PS3، X360 عرضه شود.

در این بسته‌ی ویژه و اختصاصی، موارد اضافی بسیار جالب وجود دارد که عبارتند از:

- وجود یک محتوای قابل دانلود جدید بر مبنای

یکی از شخصیت‌های کمیک‌های DC

- سه پوسته‌ی جدید برای هر شخصیت موجود در بازی

- پیست ماموریت اضافی در داستان اصلی و گیم

البته از ضربات تمام کننده‌ای مانند "فالیتی" در این بازی خبری نیست زیرا خشونت بازی بیش از حد می‌شود و مطمئناً طرفداران بیتمت دوست ندارند بینند که او توسط سوپرمن تبخیر شده است!

از گیم پلی چالش برانگیز و جالب بازی که جدا شویم به سراغ گرافیک بازی می‌رویم.

گرچه موتور گرافیکی بازی همان موتور گرافیکی می‌باشد که در مورتال کمبت بکار رفته است اما سازندگان قول داده‌اند که گرافیک "بی عدالتی" ابدآ شیوه آن نیست و دوباره بازسازی برای ساخت این بازی بهینه شده است.

"بی عدالتی: خدایان در میان ما" عنوانی در سبک مبارزه‌ای است که با توجه به سابقه درخشان سازندگان و تریلر های نمایش داده شده می‌تواند بازی خوبی از آب در آید، البته باید تا

فروردين سال ۹۲ منتظر ماند و دید!





هر وقت صحبت از ماجراجویی در بازی های کامپیوتری میشود بدون شک به یاد Tomb Raider می افتد . فرانچایزی با بیش از پانزده سال سابقه که تا به امروز از افراد کوچولو تا بزرگسال آن را میشناسند . اما دلیل این موفقیت دقیقا چه بود ؟ جواب این سوال فقط دو کلمه میباشد ، "لارا کرافت" . یک شخصیت آیکانیک که در سال ۱۹۹۶ پا به دنیای بازی ها گذاشت . در آن سال همگی میتوانستند آن قهرمان زن را ببینند که با دو تفنگ خود چگونه به تی رکس ها حمله میکند و نتیجه ، فروش هفت میلیون نسخه ای بود که سری اول بروی PS1 داشت...

TR توانست فقط با عرضه ی یک نسخه موفقیت چشمگیری پیدا کند که طولی نکشید و در سال بعد نسخه دوم از این سری منتشر شد و به همین روال تا ۳ نسخه دیگر پیش رفت . سری از لحظ تجاری در سطح خوبی قرار داشت ولی از نظر کیفی ، چیزی برای ارائه نداشت . به طوری که شرکت سازنده یعنی Core Design تصمیم گرفت تغییراتی کلی و ضروری بروی بازی انجام دهد . نتیجه عنوان Angel of Darkness بود که در اواسط سال ۲۰۰۳ منتشر شد . این عنوان یک شکست تجاری برای استادیو به حساب میآمد و با مشکلاتی که خود کر دیزاین در آن سال داشت ، توانستند بازی را به بهترین شکل ممکن عرضه کند . بعد از ورشکست شدن کر دیزاین ، Crystal Dynamic آی پی را به کل خریداری کرد و تصمیم گرفت لارا کرافت را باری دیگر به بازی های کامپیوتری بیاورد . کریستال با عرضه ی دو عنوان و یک عنوان بازسازی شده به خوبی نشان داد که میتواند لارا را باری دیگر زنده کند و حتی بهتر از قبل . در اواخر سال ۲۰۰۸ استادیوی کریستال داینامیک به دو تیم تقسیم شدند ، که یک تیم بروی عنوانی به اسم "لارا کرافت" کار میکرد و تیم دیگر مشغول کار بروی دنباله ی TR بود . تیم اول در سال ۲۰۱۵ بازی ایترنتی Lara Croft and the Guardian of Light منتشر کردند و تیم دوم در اوخر همان سال نسخه ای جدیدی از TR را معرفی کردند که یک ریبوت برای فرانچایز محسوب میشد .

TOMB RAIDER

شروعی دوباره برای لارا کرافت





کمی دیر است. هرچند این جواب کرستال قانع کننده نیست ولی همچنان این سوال باقی میماند که چرا چه راه تقریباً در تمام کاورهای رسمی با یکدیگر متفاوت هستند. به هر حال این نسخه مخالف قفل ، از یک مدل زنده برای تبلیغات استفاده نمیکند و هنریشه لارا ، Camilla Luddington، وظیفه موشن کپچر و صدا پیشگی او را دارد.



موتور گرافیکی همانند نسخه های قبل Deus Ex Human Revolution میباشد که بازی بی تجربه ما که بعد از زخمی شدن کونارد روث مجبور به اداره گروه میشود باید با عزم و قدرت درونش به همراه مقداری تفنگ و تیر کمان ، گروه بازماندگان را از این نورپردازی بهتر ، فیزیک واقعی تر ، دنیای آزاد تر با جزئیات بیشتر اما با این وجود ، مدل کارکتر ها به بهترین شکل ممکن طراحی نشده. یکی از بحث برانگیز ترین موارد در حین ساخت بازی مدل لارا کرافت است که تا به الان چندین بار در Q&A های فروم Eidos این موضوع دیده سوال شده. تا کنون ما سه مدل مختلف از لارا دیده ایم . او لین مدل مربوط میشه به کاسپی Crossroads در E3 2012 نمایش داده شد. گمانه زنی های زیادی در رابطه با این صحنه در اینترنت منتشر شده بود که کرستال چندین بار اشاره کرد که هدف از این صحنه فقط اولین قتل و کنار آمدن لارا با این مستله است نه هیچ چیز دیگر. تفاوت دیگری که این نسخه دارد وجود شخصیت های بیشتر است که قرار است با آنها بیشتر آشنا شویم . تا به الان کارکتر های زیادی دیده شده مثل اصلی طرفداران این است که چرا برای مدل درون بازی از همان مدل تریلر یا کاور اصلی استفاده نشده ، کرستال در پاسخ اشاره کرد که مدل درون بازی معرفی شدند. کونارد یک سریاز طراحی شده بود و برای تعویض کردن مدل ها

طولی نمیکشد که میفهمند آنها در این جزیره تنها نیستند و لارای بی تجربه ما که بعد از زخمی شدن کونارد روث مجبور به اداره گروه میشود باید با عزم و قدرت درونش به همراه مقداری تفنگ و تیر کمان ، گروه بازماندگان را از این نورپردازی فراری دهد. کرستال دنیامیک ادعا کرده که این نسخه بهترین داستان را در کل سری دارد و جوری روایت میشود که کارکتر ها قابل احساس باشند و نسبت به قبل واقعی تر . نویسنده داستان Rihanna Pratchett بهترین نقطه داستان را جایی میداند که لارا مجبور میشود یک انسان دیگر را به قتل برساند ، که اولین بار این صحنه در ویدیو گیمپلی Turning Point در E3 2012 نمایش داده شد. گمانه زنی های زیادی در رابطه با این صحنه در اینترنت منتشر شده بود که کرستال چندین بار اشاره کرد که هدف از این صحنه فقط اولین قتل و کنار آمدن لارا با این مستله است نه هیچ چیز دیگر. اطراف زبان میروند ولی از همان اول هیچ چیز طبق برنامه پیش نمیرود و در عوض ادونجر پیدا کنند. او به همراه یک گروه با رهبری Conard Roth به دنیا ناوگان گمشده ای Kublai در پیدا میکند طوری که یک طوفان سهمگین باعث غرق شدن کشتی میشود و بعد از به هوش آمدن و آن ها خودشان را در جزیره ای ناشناخته پیدا میکنند که آثاری از تمدن و زندگی در آن دیده میشود .

کشف کند و تمام مقبره ها و مکان های مخفی را پیدا کند، گیم پلی به ۱۵ ساعت هم میرسد.

در TR موزیک از اهمیت بالایی برخوردار است ، برای بهتر منتقل کردن احساسات ، جو سازی و دیگر عناصر .

موزیکساز عنوان جدید Jason Graves میباشد که قبیل این بروی بازی های همچون Dead Space ۱,۲ کار کرده بود. جیسون اول از همه بروی آهنگ زمینه‌ی اصلی کار کرد ، ریتمی دلنشیز با صدای پیانو که در اولین تریلر Turning Point پخش شد .

کار های بعدی ساخت موزیک برای جزیره بود ، موزیک های اکشن و دلهره آور و ... در اوایل از ساز های سنتی مختلف برای ضبط استفاده میگردید که با یک نگاه کلی به دیزاین جزیره و پیش روی داستان ، احتیاجی به شنا کردن در آن نیست ، در واقع این رامیوان جز یکی از دلایل داشت که کریستال در حال سوق دادن سبک بازی به اکشن است . هرچند گفته شده که در بازی مانند پیش از این رامیوان های مختلفی وجود خواهد داشت ولی در ویدیو های منتشر شده تا کنون چیزی دیده نشد .

وصل شده به همراه قطعاتی دیگر مثل شبشه که با ضربه به آن ها صدایی ساده و یا کشیدن بروی آن صدایی دلهره آور ولی در عین حال منحصر به فرد ایجاد میشود .

کردن پازل باید از آنجا بیرون آمد . امکان دیگری که به بازی اضافه شده سیستم Survival instinct است که در موقع جستجو راه مشخص ، به هایی که قابلیت بالا رفتن از آن ها هست و ... را برای شما روشن و مشخص میکند و یا شما را در حل کردن همان پازل های سطحی کمک میکند . با توجه به نظرسنجی که در فروم بازی انجام شد این سیستم قرار است بصورت اختیاری باشد اما از طرف کریستال داینامیک رسما تایید نشد . لارا در جایی است که اطرافش با آب اقیانوس محاصره شده ، یک جزیره . اما به هر حال قابلیت شنا کردن برای اولین بار در بازی وجود ندارد . کریستال داینامیک در این باره میگوید که با یک نگاه کلی به دیزاین جزیره و پیش روی داستان ، احتیاجی به شنا کردن در آن نیست ، در واقع این رامیوان جز یکی از دلایل داشت که کریستال در حال سوق دادن سبک بازی به اکشن است . هرچند گفته شده که در بازی مانند پیش از این رامیوان های مختلفی وجود خواهد داشت ولی در ویدیو های منتشر شده تا کنون چیزی دیده نشد .

در E3 ۲۰۱۲ امسال گفته شد که قسمت تکنفره بازی حدوداً دارای ۱۰ ساعت گیمپلی است ولی اگر بازیکنی قصد داشته باشد که کل جزیره را

توانایی هایش محیط های جدیدی را پیدا کند و برای رسیدن به مقصد مورد نظر چندین مسیر وجود دارد . با صدمه دیدن و استراحت کند تووانایی های لارا کم میشوند ، سیستم SLAMتی

بازی به صورت خود کار میباشد و نواری برای مشخص کردن میزان SLAMتی در Hud بازی وجود ندارد همچنین بر عکس تمام نسخه های Med pack های معروف نیست .

قلی خبری از TR مثل قبل سیستم هدف گیری خودکار اگر لارا آسیبی بیند صحنه بازی قرمز میشود و با دور ماندن از دشمنان و فرار از حملات آن ها به تدریج صحنه به حالت عادی بر وجود سلاح مختلف ، تیرو کمان ، کامپ از نزدیک و melee باید با انسان های درون جزیره مبارزه کنید . شما میتوانید با تفنگ ها به دشمن حمله کنید یا اینکه با تیرو کمان و بصورت مخفی کاری آن ها را از پای دریابوید .

جزیره محیط بسیار بزرگی دارد و لارا برای رسیدن از یک نقطه به نقطه دیگر باید مسافت زیادی را طی کند که تغییرات آب و هوایی درون بازی کمک میکند تا مکان ها بازدید شده از نوعی برخوردار باشند . همچنین اشاره شده که بازی Open World نیست ولی لارا میتواند در هر وقت مکانهای مختلف جزیره را بازدید کند ، با ارتقای





MultiPlayer

یکی از بزرگترین تغییراتی که TR نسبت به قابل دارد وجود بخش چند نفره است که برای اولین بار به سری اضافه شده. کریستال داینامیک در این باره میگوید "بعد از انتشار بازی اینترنتی Lara Croft and the Guardian of Light این ایده به ذهن ما رسید، مردم از بخش چند نفره GoL لذت پرداختند و میتوان این تجربه را باری دیگر به TR آورده. ما به نقشه ها و طراحی جزیره نگاهی کردیم و مکان بسیار خوبی برای بعضی چند نفره بود". اما تیم کریستال کاملاً بروی بعضی تکفربه تمکز کردند و وقت کافی برای ساخت بخش دیگر نبودند. اینجا است که آن ها از استودیو دیگری درخواست همکاری کردند. Eidos Montreal که در سال پیش عنوان جدید Deus Ex را منتشر کرد، تصمیم گرفت بخش چند نفره بازی را باسازد. مانند هر مولتی پلیر دیگر دو طرف وجود دارد، است که سری ویدیوهای The Final Hours را برای TR میزبانی میکرد و در مقابل، Eidos او را یک کارکتر قابل بازی در بخش مولتی قرار داد. با اینکار اعضا فروم مختلف درخواست هایی فرستادند تا افراد دیگری وارد بازی کنند مانند مدل اجتماعی Meagan Marie یا حتی اسکین لاری قدیمی اما به هیچکدام از این درخواست نشانه اشتباه بروید، ممکن است زیر پای شما خالی شود و به پایین پرت شوید یا اینکه در تله خود نقشه یا دیگر بازیکنان گیر بیافتد و در نهایت آن تیمی که بیشترین امتیاز را کسب کند برنده است. تمام اسلحه هایی که در بعضی تکفربه موجود است در مولتی هم میباشد از تیر و کمان گرفته تا Light machine gun و نارنجک انداز! همانطور که اشاره شد بازیکنان میتوانند تله های مختلف را در نقشه بگذرانند،

Dead Space For XBOX ORIGINAL



همانطور که میدانید فرانچایز محبوب Dead Space چند سالی است که برای پلتفرمهای معمول عرضه میشود و هواداران بیشماری دارد.اما اگر مقداری به عقب برویم میفهمیم که این بازی اول قرار بود در انحصار مایکروسافت و برای کنسول اول این شرکت یعنی Xbox عرضه شود. در سال ۲۰۰۶ و در زمانی که یک سال از عرضه‌ی کنسول دوم مایکروسافت یعنی Xbox360 گذشته بود، استودیو EA Redwood مشغول کار بر روی پروژه‌ی محترمانه‌ای به نام Dead Space برای کنسول اول بودند. البته هنوز مشخص نیست که آیا این پروژه واقعاً یک بازی بر روی این کنسول بوده یا که نه، یک تست اجزای بازی و موتور گرافیکی برای اجرای آن در نسل بعد. در ویدئویی که توسط Ian Milham، کارگردان هنری این بازی در فستیوال بازی و ایندیشن Animex 2009 منتشر شده، این پروژه و قسمتهای اعظمی از گیم پلی آن مشاهده میشد. گرافیک بازی به نسبت سخت افزار اولین کنسول Xbox فوق العاده شگفت‌انگیز و باورنکردنی بود. محیط‌ها تاریک و بسیار ترسناک بود و لباس شخصیت بازی مقداری تفاوت با لباس اصلی داشت. همچنین ظاهرا پلاسماس‌کاتر توانایی شلیک مسلسل وار را داشته است و شما در هر جا و هر مکان امکان قطع و وصل کردن جاذبه را از طریق منوی کاربری خود داشته‌اید. البته بسیاری بر این عقیده بوده‌اند که این بازی میتوانست با همان گرافیک و همان مکانیزم بر روی کنسول Wii که به مراتب قویتر از Xbox بود عرضه شود ولی هیچ وقت این اتفاق رخ نداد.



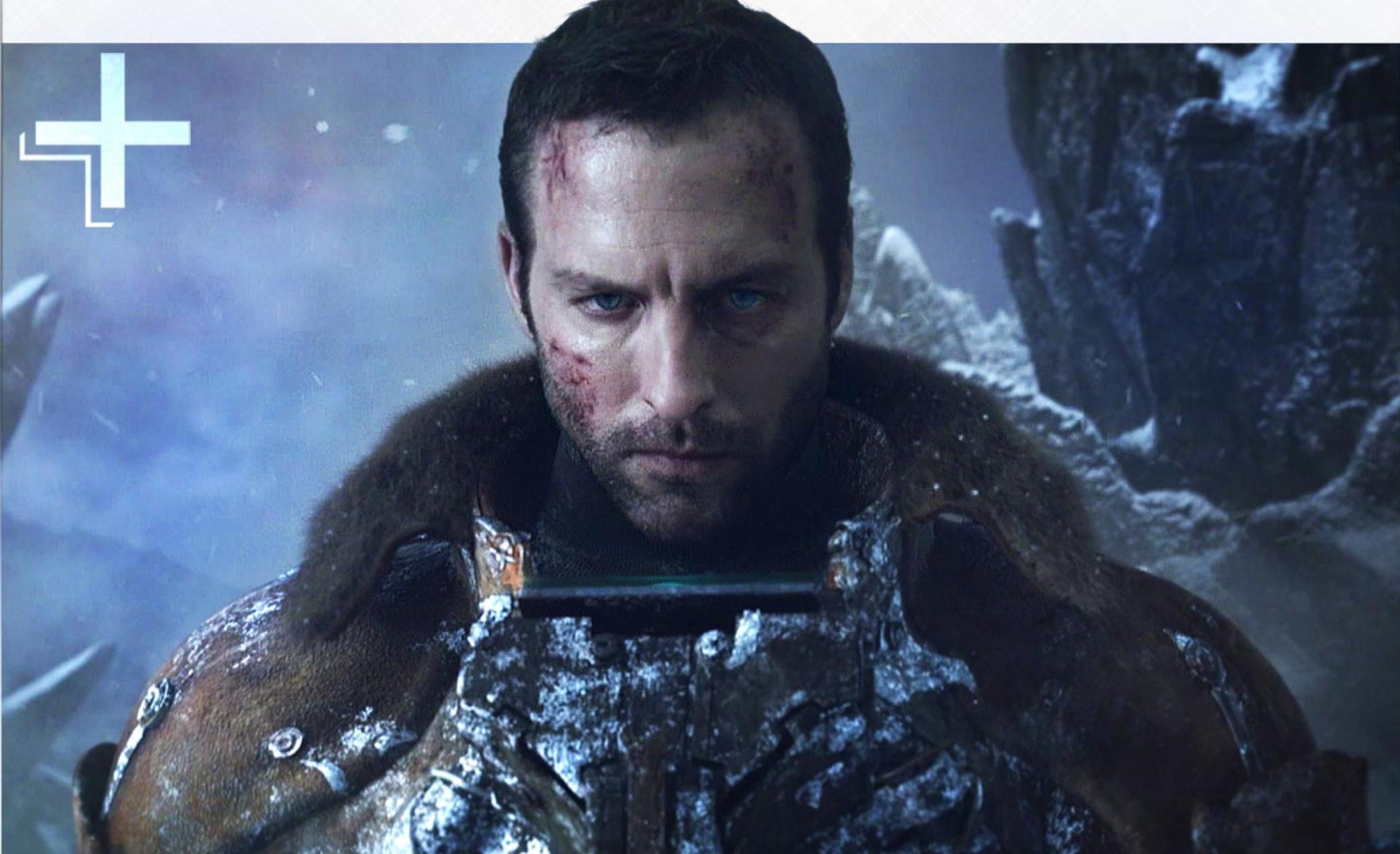
James Bond 007 Risico

تاکنون عناوین زیادی از سری داستان‌های ۰۰۷ منتشر شده و نسبتاً هم موفق بوده‌اند. اما در سالهای ۲۰۰۸ یا ۲۰۰۹ استودیو Raven که سازنده‌ی عناوینی مانند ولفشتاین و بخشی از عنوان Call Of Duty Black Ops بوده است، مشغول ساخت بازی به نام James Bond 007 : Risico بوده است و از ویدئو و اسکرین‌شات‌هایی که بعد‌ها منتشر شد، میتوان دریافت که این بازی تا چه حد خوش ساخت و دارای نوآوری‌های بسیاری بوده ولی قربانی ساخت بازی COH : Black Ops شده است. این بازی براساس رمان کوتاهی توسط Ian Fleming به همین نام درحال ساخت بود و یک سری المان‌ها و ویزگی‌هایی که در این بازی و این رمان بوده است در هیچ قسمت دیگری از جیمز باند مشاهده نمیشد.

البته عامل دیگری که ظاهراً باعث کنسول شدن این بازی شده است، حق امتیاز استفاده از این برنده بود که دست MGM میباشد. به گزارش G4، بر طبق گفته‌ی سازندگان، این بازی به صورت متعلق در آمد تا تیم مشغول به ساخت نقشه‌های بخش چند نفره‌ی Black Ops بشوند ولی باز هم بعد از عرضه‌ی این بازی، خبری از Risico Blood شد. عناوین Golden Eye و Stone Risico نیز در یک سال اخیر عرضه شدند و ظاهراً پروژه‌ی Risico به کل به فراموشی سپرده شده است.

در ویدئویی که از بازی منتشر شده بود، تکنیک‌های درگیری تن به تن بسیار منحصر به فرد بود و به خوبی میتوانست با سم فیشر رقابت کند! اینمیشن‌های بازی به لطف موشن کپچر‌های قوی جز به جز طراحی شده بود و شاهد حرکات واقعی در شخصیت‌های بازی بودیم. هنوز هیچ اعلام رسمی از Activision مبنی بر کنسول شدن کامل بازی نیست و امید هست هنوز هم بر روی این بازی کار شود (البته اگر قربانی COD نشود).





Dead Space

از بازی صدای پیشنهادی

ISSAC CLARKE

اصحابه اختصاصی با

GUNNER WRIGHT

مردی است خوش تیپ که هیچ ترسی از مصاحبه ندارد. او مردی است که فعالیت‌هایش شاید به نظر خیلی از مردم به شدت خطرناک باشد. او از سه سالگی با یک موتور Honda QA 50 کوچک موتور سواری می‌کرده. پدرش موتور سوار بوده و این دلیلی محکم برای Gunner بود که رشته‌ی پدرش را ادامه دهد. او چند سال به موتور سواری پرداخت و سپس تغییری در شغلش داد.

شغلی که شاید از نظر فیزیکی به اندازه‌ی موتورسواری خطرناک نباشد، اما از نظر اقتصادی به مراتب خطرناک تر است: بازیگری! او در ابتدا وقتی برای همکاری با Dead Space فراخوانده شد فکر می‌کرد کارش در حد یک تبلیغ است. او سرانجام یک نمایش تبلیغی بود که مدیر برنامه‌هایش با او تماس گرفت و او را برای Dead Space فراخواند. او برای صدای‌گذاری به استودیو رفت و کارش را انجام داد. او حتی مطمئن نبود که این کار برای یک بازی کامپیوتری است. اما به هر ترتیب بعد از دو ماه او استخدام شد و در نقش Isaac Clark قرار گرفت. این یک تجربه‌ی فوق العاده برای Gunner بود. او به عنوان فهرمان اصلی بازی Dead Space نقش آفرینی می‌کرد او درباره‌ی معطلي برای 2 Dead Space می‌گوید: فیلمبرداری 2 حدود Isaac Clark نه ماه بعد انجام شد. چون مدت زمان زیادی طول کشید تا تونستن من رو وارد سیستم کامپیوتريشون کنم.

موفقیت 2 Dead Space باعث شد تا علاقه‌مندان بی‌صبرانه منتظر نسخه‌ی بعدی این بازی باشند. فضای مرده‌ی ۳ این بار هم بازگشت و Bar دیگر در نقش Isaac Clark قرار گرفت و باید به مبارزه با نکرومورف‌ها می‌پرداخت. آقای Gunner Wright بازیگر برجسته‌ی هالیوود متولد ۱۹۷۳ و پیشتر به خاطر فیلم علمی تخیلی LOVE محصلو سال ۲۰۱۱ مشهور است. وی همچنین در فیلم‌های Edgar J. G.I. Joe : The Rise Of Cobra، The Losers و The Losers : ایفای نقش کرده است.

پس از مکاتبه‌ی مستقیم با آقای Gunner، وی خیلی سریع جواب مارا داد و آمادگی خود برای مصاحبه را اعلام کرد. در ادامه میتوانید مصاحبه‌ی ما با بازیگر نقش Isaac Clark را مطالعه کنید.

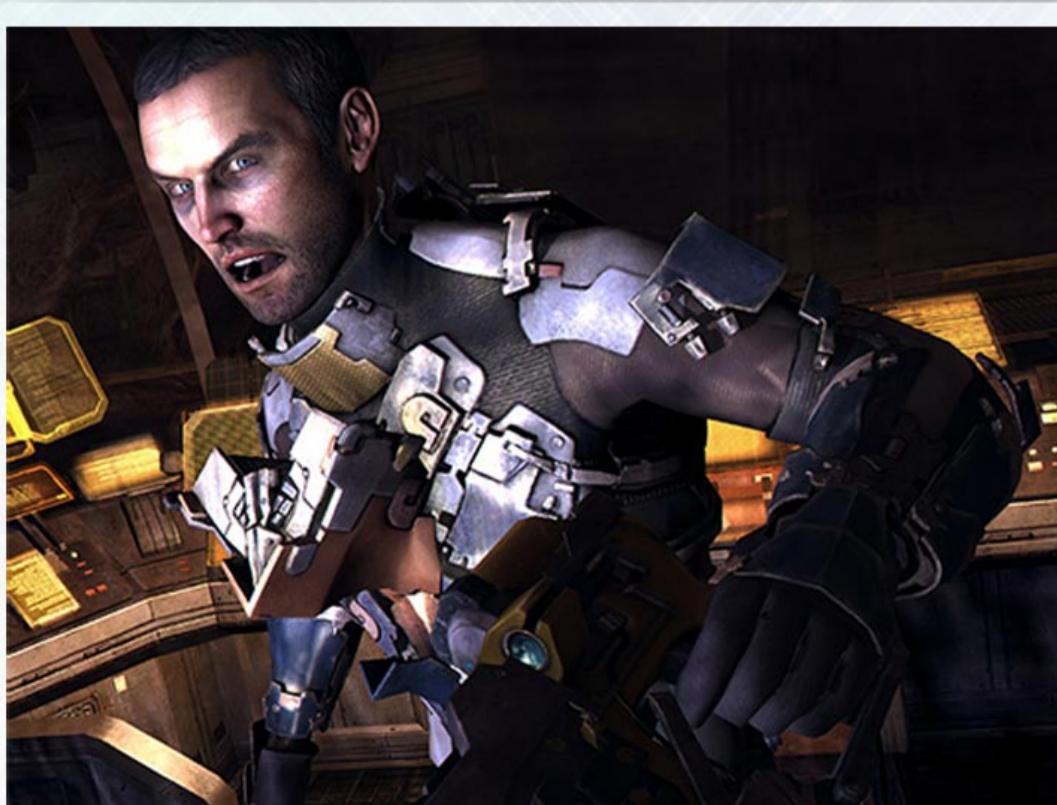


گیمفا پلاس: شخصیت آیزاک در نسخه‌ی اول هیچ گونه شخصیت پردازی نداشت و حتی حرف نمی‌زد. قبل از شروع ساخت 2 Dead Space و آغاز همکاری با Visceral آیا با نسخه‌ی اول Dead Space آشنایی داشتید؟ چی شد که تغییرات ظاهری به آیزاک اضافه شد و این شخصیت چگونه شکل گرفت و ساخته و پرداخته شد؟

Wright: من خیلی با Dead Space آشنا نبودم. وقتی قرار شد با EA / Visceral کارمون رو شروع کنیم، اون‌ها متن دیالوگ‌ها رو بهم دادن و مشغول انجام کارهای اساسی شدیم تا به هدفی که داشتیم برسیم.

گیمفا پلاس: با توجه به تغییراتی که در شخصیت آیزاک به وجود آمده بود شکل دادن به شخصیت چقدر سخت بود؟

Wright: نمیشه گفت اونقدر سخت. اما یک فشار واقعاً زیادی روی ما بود. چون نسخه اول این بازی شدیداً پر طرفدار بود و شاید برای طرفدار این سوال پیش می‌بومد که اصلاً Isaac Clark نیازی به صحبت کردن داره یا نه! به همین دلیل ما کار خیلی سختی داشتیم تا بتونیم کارمون رو به خوبی پیش ببریم و موقتی نسخه‌ی قبل رو تکرار کنیم.



گیمفاپلاس: وقتی مردم با شما روبرو می‌شوند بیشتر شما را با نقش هایی که در سینما و تلویزیون بازی کرده‌ید به یاد می‌آورند یا با آیزاک کلارک؟

Isaac Wright: بیشتر من رو به عنوان Isaac Clarke می‌شناسن یا Captain Lee Miller از فیلم علمی-تخیلی Love.

گیمفاپلاس: Dead Space 3 پایان سری فضای مرده بود یا هنوز هم می‌توانیم در آینده منتظر نسخه های دیگری از اون باشیم؟ Wright: من خیلی دوست دارم که بازم بتونم برای Dead Space نقش آفرینی کنم. امیدوارم که استقبال از DS3 به حدی باشد که EA/Visceral مجباً شه تا باز هم با فضای مرده به دنیای بازی برگرد.

گیمفاپلاس: با کشور ایران چقدر آشنایی دارید؟ Dead Space ایران طوفداران بسیاری دارد. اگر صحبت خاصی با این طوفداراً دارید خوشحال می‌شیم بشنویم. خیلی درباره‌ی ایران نمیدونم. من خیلی خوشحالم که می‌بینم Dead Space طوفدارای زیادی از ایران داره. برای همه‌ی کسایی که تو کشور شما سری بازی های Dead Space رو دنبال کردن، امیدوارم از DS3 لذت ببرن. از همه‌ی حمایت‌هاشون شدیداً ممنونم. با بهترین آرزوها برای همه‌ی شما.

گیمفاپلاس: در حین کار بر روی این بازی اصلاً ترسیدید؟ Wright: البته که ترسیدم... ولی به نظرم نکته‌ی هیجان انگیزش همین ترسیدن!

گیمفاپلاس: آیا دوست داشتید در محیطی شیشه آن چه در بازی دیدیم حضور داشته باشید و شخصاً با نکرومورف‌ها مبارزه کنید؟ Wright: خب من از مردن می‌ترسم. ولی این کارو تو بازی به خوبی انجام میدم!

گیمفاپلاس: بازی‌های کامپیوتراً دوست دارید؟ Wright: آره... اخیراً Borderlands 2 رو خیلی بازی کنم.

گیمفاپلاس: قرار نیست فیلمی از سری این اتفاق بیوتفه دوست دارید نقش اول این فیلم باشید؟ Wright: من فکر می‌کنم Dead Space خیلی دوست دارم که اینطور بشه و به فیلم ازش ساخته بشه و بتونم نقش Isaac Clarke رو بازی کنم. به نظر خیلی هیجان انگیز می‌اد.

گیمفاپلاس: در اون صحنه‌ای که یک سوزن وارد چشم Isaac Clarke می‌شه چه حسی داشتید؟ Wright: (می‌خندد) واقعاً سخته به اون صحنه نگاه کرد!

گیمفاپلاس: اگر بخواهد شخصیت آیزاک کلارک رو توی یک کلمه معروف کنید اون کلمه چیه؟

Wright: اون کلمه ((Survivalist)) خواهد بود. (Survival به معنی ابقاء می‌باشد. پسوند -ist یعنی کسی که بقایش ادامه دارد و به اصطلاح به سختی از بین می‌رود- مترجم)

گیمفاپلاس: این تجربه‌ی اول شما در مشارکت برای ساخت یک بازی ویدیویی بود. چقدر از اون راضی بودید و آیا دوست دارید صدای پیشگی در بازی‌های دیگری رو هم تجربه کنید؟ Wright: من واقعاً از کار برای بازی‌های کامپیوتراً لذت می‌برم و دوست دارم باز هم اون رو تجربه کنم. مشارکت من با Dead Space آدم عادیه مثل همه‌ی ما که ناخودآگاه تو وحشتناکترین موقعیت‌ها قرار گرفته.



گیمفاپلاس: چی شد که شما به عنوان صدای پیشگی آیزاک انتخاب شدید؟ آیا به غیر از شما گزینه‌های دیگری نیز برای ایفای این نقش وجود داشتند؟

Wright: سوال خیلی خوبیه. چند نفر دیگر هم روی شخصیت Isaac صدا گذاشته بودند. ولی شاید اصلی‌ترین دلیلی که باعث شد من انتخاب بشم این بود که من توانستم به تهیه کننده‌ها جئنه‌ی انسانی Isaac Clark را بیشتر نشون بدم. این به ابر قهرمان خاص و بزرگ نیست. اون یه آدم عادیه مثل همه‌ی ما که ناخودآگاه تو وحشتناکترین موقعیت‌ها قرار گرفته.

گیمفاپلاس: نظر شما در مورد دیگر شخصیت‌های فرعی این سری چیست؟ آیا شخصیت هایی همچون الی و یا کارور به خوبی در بازی گنجانده شده‌اند؟

Wright: هم Ellie Langford و هم John Carver به خوبی شخصیت پردازی شده بودند و بازیگرایی که نقششون رو بر عهده داشتن به بهترین نحو ممکن کار خودشون رو انجام دادند



خشونت در بازی های کامپیوتری

این تفکر که اگر واژه‌ی جنایت وجود نداشت، هیچکس مرتكب جنایت نمی‌شد غلط است. آتش قبل از اختراعش به دست هیچ انسانی ایجاد نشده بود. اما فکر به گرم شدن باعث اختراع آتش شد. حال جنایت و خشونت هم قبل از عرصه‌ی بازی‌سازی وجود داشت و این جزئی از حقیقت زندگی ماست.

نگاهی به اطراف بیان‌دازیم و جنگ‌ها و کشتار در همه‌ی نقاط جهان وجود دارد. چه حال که صنعت بازی‌سازی در حال رشد و نمو است و چه قل از به وجود آمدن این صنعت. بازی و صنعت بازی‌سازی باعث ترویج تفکر و خلاصت در میان بسیاری شده است. بیش از میلیون‌ها نفر در حال ساختن بازی در اقصی نقاط جهان هستند و با تمام تلاش سعی می‌کنند پیشرفت کنند و با خلاقیت‌سازی‌ها را به معرض دید همگان بگذارند. این بخشی از پیشرفت علم و تکنولوژی است. یک نفر بازی‌هایی را کشن و کشته شدن جزئی جدال نشدنی از بازی Rockstar بازی کرد.

اما با همه‌ی این‌ها، خشونت چیز خوبی نیست و این را نمی‌توان رد کرد. عمدۀ بازی‌هایی که در این روزها بازی‌هایی که صرفاً خشونت دارند محبوب‌ترند یا بازی‌هایی که در کتاب خشونتشان از داستانی قوی و خط داستانی پر برای بهره‌ی برند؟ مکس پن،^۳ یکی دیگر از شاهکارهای صنعت بازی‌سازی پر از خشونت بود، اما دیالوگ‌های پر معنایی که در ذهن مکس، شخصیت اصلی بازی‌ها هستیم، آیا چیزی به جز خشونت در این بازی‌ها پیدا نمی‌کنیم؟

این روزها بازی‌هایی که از شناختن در این راه رسیک بزرگی در این تجارت است. پس نمی‌توان تاثیر مخرب بازی‌ها را در جوامع رد کرد. این یک واقعیت است و باید با انصاف با این موضوع برخورد کرد. اما اگر در این بین، گیمرها و به طور عمدۀ بازی‌ها را متهم درجه‌ی یک جنایت‌ها بدانیم، واقعیتی انسافی که در زندگی پایید به این نکته تووجه داشته باشیم که این تنها قطعاً هیتلر و استالین در زمان خودشان مشغول بازی‌های کامپیوتری و وجود نداشت. آیا جنایت‌ها کمتر بود؟ قطعاً اینطور نیست. آن زمان که در استالین گاربد به بدترین شکل ممکن با سربازهای آلمانی برخودر می‌شد و یا کشتار دسته جمعی یهودیان در واقعی هولوکاست، جنایت در زندان‌ها و اذیت و آزار اسرای جنگی. نسل کشی در اروپا شرقی و یا دستور کشتار مردم بی‌گناه لهستان توسط استالین.

اوین بازی‌ها شاید بازی‌های ساده‌ای بود که با دو رنگ سیاه و سفید بر صفحه‌ی تلویزیونی می‌دیدیم. آن زمان بازی تنها جنبه‌ی سرگرمی خشونت را در تاریخ بشیریت بنا نهادند. آن‌ها باعث ایجاد ایده‌های نظری جنگ شدند. حال سیری می‌کردیم. کم کم با پیشرفت تکنولوژی، ایده‌های جدیدتری وارد عرصه‌ی بازیها شد. دیگر این ایده‌ها تنها مربوط به بازی‌های نظری سونیک و ماریو نبود. بازی‌ها فراتر رفت. بازی‌هایی که طعم خشونت را چشیده بودند.

زمانی بازی‌ها برای کودکان بودند. بزرگترها علاقه‌ای به آن نشان نمی‌دادند. اما زمان گذشت و همان کودکان در حال حاضر جمع بزرگ‌سالهای جوامع را می‌سازند و هنوز دوست دارند بازی کشته شود؟

جواب این سوال را ما نمی‌دانیم و هرگز پیش اتهام را بر روی خود احساس نکردند. این است که می‌توان خوشت را کنترل کرد. در گیمرها باعث و مجری جنایت‌ها شناخته می‌شوند که این بی‌انصافی است. صنعت بازی‌سازی، صنعتی نوپا است که به تقلید از روایت فیلم‌ها پیش می‌رود.

درست مانند فیلم‌ها بر از نکات بدین و پیر از تفکر و خلاصت است که خیلی‌ها را به تفکر باز می‌دارد. بازی‌ها حقایق زندگی را نشان می‌دهند و هر نشان دادنی به معنای تشویق به انجام آن نیست.

این روزها شرکت‌های بزرگی وجود دارند که بازی‌ها در درجه بندی می‌کنند. اغلب روایت جنگ جهانی بود وارد شد. بازی های جنگی تک به تک که در آن گیمرها می‌باشند که اغلب جوانان و نوجوانان مرتكب آن حال خشونت جای خود را در بازی‌ها پیدا می‌شوند. در این مقاله سعی داریم تا این دلایل را بشکافیم و به این نتیجه‌های کامپیوتری است؟ آیا این خشونت‌ها بازی‌های کامپیوتری است؟ و آیا تنها این دلیل است که باعث خشونت مفرط در جوامع بشری شده است؟

چند سنتی است که صحبت از خشونت‌های مفرط در چهارچوب بازی‌های کامپیوتری دوباره بر سر زبان‌ها آمده است. عده‌ای بازی‌های کامپیوتری را عمدۀ ترین دلیل جنایت‌هایی می‌دانند که اغلب جوانان و نوجوانان مرتكب آن می‌شوند. در این مقاله سعی داریم تا این دلایل را بشکافیم و به این نتیجه‌های کامپیوتری است؟ و آیا این خشونت‌ها بازی‌های کامپیوتری است؟ و آیا تنها این دلیل است که باعث خشونت مفرط در ابتدایی سنتی هوک در شهر نیوتون، جوانی با در دست داشتن یک اسلحه، به این مدرسه‌ی ابتدایی هجوم برد و ۲۷ نفر را کشت که ۲۰ تن از این قربانیان کودکان بی‌گناه زیر نه سال بودند. قاتل، آدام لانزا یک جوان بود.

بعد از این اتفاق، طبق معمول آدم بودن، همه به دنیا متهمن اصلی گشتند. در این ماجرا جویی انگشت‌های اتهام سیاری به سوی بسیاری دیگر نشانه رفت، که یکی از آن متهمن، بازی‌های کامپیوتری بود.

بسیاری از ما جوانان با علاوه‌ی شدید پای بازی‌های کامپیوتری می‌نشینیم و با شخصیت‌های کامپیوتری به تاریخ برگردیم. به زمانی که بازی‌های اوقات دوست داریم خودمان را جای شخصیت گاربد به بدترین شکل ممکن با سربازهای آلمانی در داخل بازی بگذاریم و هر آنچه که در پیرامونمان می‌گذرد را فراموش می‌کنیم. در صفحه‌ی نمایشگر زندگی می‌کنیم و از حوادثی که اطرافمان می‌گذرد فرار می‌کنیم. اوین بازی‌ها شاید بازی‌های ساده‌ای باشیم که بازی‌های کامپیوتری می‌نشینیم و با شخصیت‌های بازی‌های کامپیوتری می‌گشتند. در این ماجرا جویی اوقات دوست داریم خودمان را جای شخصیت گاربد به بدترین شکل ممکن با سربازهای آلمانی در داخل بازی بگذاریم و هر آنچه که در پیرامونمان می‌گذرد را فراموش می‌کنیم. در صفحه‌ی نمایشگر زندگی می‌کنیم و از حوادثی که اطرافمان می‌گذرد فرار می‌کنیم. زمانی بازی‌ها شاید بازی‌های ساده‌ای بود که با دو رنگ سیاه و سفید بر صفحه‌ی تلویزیونی می‌دیدیم. آن زمان بازی تنها جنبه‌ی سرگرمی داشت. بازی می‌کردیم و چند وقتی را زودتر سیری می‌کردیم. کم کم با پیشرفت تکنولوژی، بازی‌های جدیدتری وارد عرصه‌ی بازیها شد. دیگر این ایده‌ها تنها مربوط به بازی‌های نظری سونیک و ماریو نبود. بازی‌ها فراتر رفت. بازی‌هایی که طعم خشونت را چشیده بودند.

زمانی بازی‌ها برای کودکان بودند. بزرگترها علاقه‌ای به آن نشان نمی‌دادند. اما زمان گذشت و همان کودکان در حال حاضر جمع بزرگ‌سالهای جوامع را می‌سازند و هنوز دوست دارند بازی کشته شود؟

جواب این سوال را ما نمی‌دانیم و هرگز پیش اتهام را بر از نکات بدین و پیر از تفکر و خلاصت است که می‌توان خوشت را کنترل کرد. در گیمرها باعث و مجری جنایت‌ها شناخته می‌شوند که این بی‌انصافی است. صنعت بازی‌سازی، صنعتی نوپا است که به تقلید از روایت فیلم‌ها پیش می‌رود.

حال آنها چیزی می‌خواهند تزدیک تر به زندگی واقعی بازی‌هایی که آن‌ها را از دنیا واقعی دور کنند، اما در دنیا واقعی روایای دیگری پیاده نیست. اما قطعاً آن بازی‌ها هیچ توجیهی در این پایه قابل قبول نیست. اما در دنیا واقعی روایای دیگری پیاده نیست. این تنها خواسته‌ی گیمرهای امروز است. گیمرهایی که دیگر کودک نیستند و بزرگ شده‌اند. بیشتر می‌فهمند و داستان‌هایی با عصی و تاثیر گذار آن را هم به یاد دارند.

- Anarchy Reigns
- Devil May Cry
- Dead Space 3
- LEGO: The Lord Of The Rings
- Planetside 2
- The Walking Dead: Season 1

R
E
V
I
E
W



Anarchy Reigns

دانستان بازی پیرامون دو شخصیت به نام های جک (Jack) و لتو (Leo) است که بنا به دلایل خاص خودشان، دنبال فردی به نام ماکسیمیلیان کاکستون (Maximilian Caxton) هستند. که در این راه به مشکل ها و چالش هایی بر می خورند و برای حله این مشکل ها و چالش ها دست به کارهای مختلف میزنند تا به هدف اصلی خود برسند. گرافیک بازی اصلاً خوب نیست و بهتر است بگوییم که بوبی از این نسل از کنسول های بازی نبرده و استودیوی PlatinumGames یک نمایش فوق العاده ضعیف در این قسمت داشته است. طراحی محیط های بازی که سعی شده حالتی Open-World Post-Apocalyptic داشته باشد، اصلاً خوب طراحی نشده اند. این بازی بسیار کسل کننده است. بعد از مدتی بازی برای شما تکراری میشود. بازی دارای مراحل فرعی و مراحل اصلی است، اما به این شکل نیست که بتوانید مراحل اصلی را از همان ابتدا انتخاب کنید. به دلیل وجود ضعف در اینیشن های طراحی شده برای شخصیت های بازی، مبارزه های نیز جذاب از کار در نیامده و ضربه های ترکیبی بازی خوب به نظر نمی شوند. تنها می توان گفت که این عنوان یکی از ضعیف ترین بازی های ساخته شده توسط plantiumGames می باشد. بازی ای که دارای ضعف های زیادی است و عدم تنوع در گیم پلی و مشکلات گرافیکی آن ها باعث می شود که بازی از نتواند مدت زیادی این بازی را انجام دهد.

حمید رضا نعیمی

| | |
|-----|--------------|
| 30 | بهراد شعبانی |
| 40 | |
| 19 | سجاد سعیدی |
| 30 | |
| 19 | حمید رضا |
| 30 | نعیمی |
| 9.0 | |
| | 68% |

Anarchy Reigns

Developer: Platinum Games

Publisher: SEGA

Genre: Beat'em Up



+18

سجاد سعیدی

از آن دسته بازی هایی است که ممکن است هر کسی خوشش نیاید!

بستگی به سیلههای شما دارد که بتوانید با آن ارتباط لازم را برقرار کنید یا نه؟ باز هم استودیوی "پلاتونیوم گیمز" یکی دیگر از بازی های شلوغ اش که فقط و فقط باید در آن کشت و بسوی جلو حرکت کرد.

دانستان بازی چیز جدیدی را برای گفتن ندارد و حول دو شخصیت به نام جک و لیو است که هر کدام هدف خاص خود را دارند و در این راه باید با یکدیگر به مبارزه بپردازند.

بازی دارای دو جناح سیاه و سفید میباشد که باید در ابتدای بازی انتخاب کنید و پس از اتمام بازی میتوانید در جناح دیگری بازی را شروع کنید.

گرافیک بازی اصلی و هیچ وجه راضی کننده نیست و بیشتر بر روی بخش های هنری تمرکز کرده است و حتی به صورت خاصی در بازی توپردازی دیده نمی شود!

موسیقی بازی خوشبختانه خوب کار شده است و در لحظات خاص مبارزه ریتم تند و مطابق با گیم پلی را میگیرد اگر حوصله بازی های فکری و یا نقش آفرینی را ندارید و دوست دارید فقط تنها کاری که انجام دهید کشتن دشمنانتان باشد بهترین پیشنهاد ممکن است!

سلطنت هرج و مر

باری دیگر دو کمپانی Platinum و SEGA در کنار یکدیگر قرار گرفتند تا موفقیت هایی که با عنوانی چون Vanquish و Bayonetta کسب کردند، این بار با یک IP جدید به نام Anarchy Reigns تکرار کنند. اما با وجود این تجربه و این بازی هم با عنوانی که در حد انتظار بود شده. شخصیت اصلی Black Side چک کیمن است و لیو، عنوان شخصیت اصلی White Side در این بازی معرفی شده است.

دانستان بازی نیز به نوبت از هردو بعد روایت می شود.

واقع بازی در سال ۲۰۸۴ رخ می دهد. زمانی که سیستم سبیرنیک سرنوشت سپاری از انسان ها و چهره ای دنیا را تغییر داده است. طی حکومت و خود جناح سفید یا سیاه را برگزینید و بخش پیشرفت این علم، یکی از سازمان های امنیتی به نام BPS افراد مهم خود را به این سیستم مجهز کرد. یکی از این افراد شخصی به نام Maxmillian و موظفید تا با جناح دیگر بازی را دوباره آغاز کنید. بزرگترین مشکل این نوع روایت، تکرار محيط هایی است که واقعیت بازی در آن رخ می دهد.

بجهای ۶ ساله اقدام کرده. از رئوس حال حاضر این سازمان شخصی به نام Nikolai است که به قصد پاک ساختن این بدنامی از سازمان، به دنبال نابودی مکس است. اما دومنی شخصیت اصلی بازی یعنی Leonhardt که او نیز از اعضای BPS است، سعی در یافتن مکس و بازگرداندن و درمان او دارد. شخصیت اصلی مبارزه با یکتیک یکسانی را برای مبارزه در چرخد، شخصیت بازی نیز حول محوریت او می نظر بگیرید و با سینماتیکی یکسان در این دومجیت قابل ذکری در بین طرفداران این سبک و Wii بازان برخوردار است. بله، Jack Cayman با همان سیگار برگ اش. تمام فکر و تمرکز او در این عنوان، انتقام است. چراکه مقتول، فرزند خوانده ی او بوده. کشن مکس همان چیزی است که تمام فکر او را مشغول کرده اما یک عهد در اینجا مانع این کار می شود که باعث آزار جک شده. دانستان بازی در نگاه اول یک در هر استیج ۳ ماموریت اصلی وجود دارد که پس از اتمام آن ها، می توانید به استیج بعدی راه پایید. پردازش در محیط استیج ها شامل ایراد قابل ذکری نیست و به لطف آشکن و تکنیک هایی که از آن شخصیت های اصلی بازی است، افزایش شد. دانستان بازی در نگاه اول یک تراژدی و ماجرایی غم انگیز به نظر می رسد و به ناگوار دانستان، متاثر نمی شویم. علاوه بر این، محیط بازی بسیار شاد است و با نگاه به آن، تنها چیزی که از آن شخصیت های اصلی بازی است، گشت و گذار های بازی نیز چندان پرداخته شده است. دیالوگ های بازی نیز عمل منفی به نظر نمی نیست و حتی در موقع In-Game هیچ سخنی از سوی شخصیت ها گفته نمی شود.

ژیکی که به جرات می توان گفت استودیو Platinum و SEGA حکومت بر آن را در نسل حاضر بدست گرفته اند. تمام Anarchy Reigns اسناپندهای این سبک را چاشنی گیم پلی خود کرده. اکشن این بازی، در حد اندازه های واژه "اعتیاد آور" است. ضربات واردہ از سوی جک و لتو، براحتی به حساب مراحمان می رسد. البته این مستله باعث آسان شدن سطح این بازی نیست. چرا که تک تک مراحل اصلی بازی بر محوریت می باشد. شخصیت های آن را بتوانید این را معمولی چندان کارساز واقع نمی شوند و تنها سرعت و الته تکنیک منحصر به شخصیت اصلی بازی را اینجا می بینیم. طبقه ای از بشکه های حاوی مواد سوختی، وسایل نقلیه و بسیاری دیگر از اجسام سنگین موجود در محیط بازی، جهت پرتاب آنها بتوانید از دشمنانتان استفاده کنید. اما متأسفانه تمجید از گرافیک و فیزیک بازی در همین جا به پایان می رسد. مبحث نورپردازی در Anarchy Reigns معنای چندانی ندارد. همچنین برخی افکت ها مانند باران نیز دور از پردازش عمیقی است. به هر حال جای تعجب دارد که چرا سازندگان با تجربه و ماهر این عنوان، از پردازش عمیق و در حد نام خود در شاخص گرافیک این بازی خودداری کرده اند!

موسیقی بازی با توجه به ریتم تند و سریعی که دادن به آن ها، موزیک را قطع می کنید. نت ها بعنوان مثال آنگر جناح سیاه را انتخاب کرده اید، در صورت تمایل، می توانید با Baron یا BigBull و Mathilda مراحل را بجنگید؛ اتفاقی که در مورد عدم رخداد این موضوع رسیده، انتخاب سایر شخصیت ها در برخی از مراحل بازی است. هر چند هر یک از این افراد مذکور مانند جک و لتو از موضع چندان به چشم نمی آید و از همه مهم تر، به هیچ عنوان خستگی آور نیست. به نظر تنها چاره ای که به ذهن سازندگان در کنید، شک نکنید که پس از نیم ساعت گوش دادن به آن ها، موزیک را قطع می کنید. نت ها می توانند که این افراد مناسب با گیم پلی، رضایت از موضع چندان به چشم نمی آید و از موسيقى بازی این بازی دارند. صدای محیط و برخورد اجسام و سلاح ها از عدم هرگونه پردازشی برخوردار است اما در مقابل آن صدای پیشه های خوبی برای شخصیت های انتخاب شده و تطبیق صدا و چهره افراد، خالی از هرگونه ایراد است.

Anarchy Reigns برای آن دسته از کسانی که علاقه مند به حون و خونریزی هستند اتفاق خوشایندی است و از دید کسانی که بدنبال عنوانین ماجراجوی و معماهی هستند، یقیناً فاجعه ای پیش محسوب نمی شود.





عنوانی محبوب و قدیمی زیادی در این نسل با افت مواجه شده اند و Capcom در این امر یکی از پیشتازان است. اما این DMC چندان هم بد نیست و با توجه به برخی تغییرات ظاهری در دانته و دنیای این سری بازی، باید گفت نینجا توری کار خود را به درستی انجام داده.. داستان بازی نسبتاً خوب و ساده روایت می شود. گیم پلی بازی واقعاً نقطه‌ی قوت بازی محسوب می شود. نقطه‌ی قوت گیم پلی بازی در کمپوهای بسیار متنوع و انجام آنها به شکلی بسیار ساده می باشد که باعث می شود هر کسی بتواند به راحتی با بازی ارتباط خوبی برقرار کند. در این میان نقطه ضعفهایی نیز وجود دارد مثل bossfight که می توانستند خیلی بهتر از این باشند. همچنین دوربین در بعضی از صحنه‌ها دردرس ساز می شود. پایان بازی هم می توانست خیلی بهتر باشد. گرافیک بازی صرف نظر از برخی از ایرادات ریز، زیباست و صداگذاری نیز مشکل خاصی ندارد.

حامد افرومند

در بهترین سطح قرار میدهد، یک آفرین نصیشان می‌شود.

گروه Noisia باند موسیقی آلمانی هستند که در زیرسینک الکترو-هوس کار میکنند. کارهای DMC را همین گروه ساخته اند و از لحاظ موسیقی بازی خیالتان را راحت میکنند. کار این گروه برای شیطان گریان ما فوق العاده از آب درآمده است. قطعه های منحصر بفرد برای سکانس هایی از بازی چنان عالی است که از مدیوم بازی بیرون میزند. نویزیا هسته‌ی اصلی این سری (با توجه به اینکه ریبوت هم هست) در کرکده و قطعه های ساخته شده همه در میتوانند یک نشان از Devil May Cry با تم مخصوصش را یدک بکشنند. جدا از این انتخاب درست این گروه برای DMC خیلی انتخاب درستی است. بطوریکه اگر آلبوم بازی داشته باشید میشود آنرا یک آلبوم از Noisia با نام DMC دانست. از نظر موسیقی مطمئن باشید پاس و درام نویزیا به دل Devil May Cry نشسته است. تیم فیلیپس، صدای دانته جدید را بر عهده دارد. یکبار دیگر یادآوری میکنم، دانته ظریف دانته در بازیهای بارزی داشت؟ بله به نکته‌ی خوبی اشاره کردید، شوخ طبعی. شوخی های ظریف دانته در بازیهای قدیمی سری بسیار دلنشیں بود و انسان را سرذوق می‌آورد.اما در این دانته‌ی جدید شوخی های لوس و دیالوگ های تکراری که هزاران بار در بازیهای دیگر شنیده شده است دهان این شخصیت را پر کرده و هیچ لطفی ندارد. کارکترهای دیگر نیز همینطور. هیچ گونه گذشتگی نداشتند.

دیالوک طریفی در بازی وجود ندارد.
 هیچ مکالمه‌ی خوبی بین دو برادر نیز تشکیل نمیشود و خلاف این پتانسیل بالقوه، هیچ‌گدام استفاده‌ی مطلوبی در بازی ندارند.

Devil May Cry میتوانست به بازی خیلی بهتری از این که هست تبدیل شود اما از هیچ‌گدام از پتانسیل های فوق العاده‌ی این سری استفاده مطلوب نشد اما همین که تیم سازنده توanstند گیم پلی قابل قبولی را تحويل دوستداران بدنهن خود ارزشمند است و به نابودی کامل سری منجر نشده است.اما مطمئن باشید اگر قرار بود این بازی اولین DmC ساخته شده میبود به هیچ عنوان نباشد.



| | |
|----------|--------------|
| 28 40 | قاسم نجاري |
| 26 30 | سجاد سعیدی |
| 23 30 | حامد افرومند |

DMC: Devil May Cry

Developer: Ninja Theory

Publisher: CAPCOM

Genre: Hack and slash, beat 'em up



+18

سجاد سعیدی

از همان ابتدای رونمایی از "DMC" جدید عده‌ی زیادی از طرفداران بازی ناراحت و شاکی شدند که چرا شرکت سازنده بازی کمپانی غربی "نینجا توری" است، همینطور وقتی که ظاهر جدید قهرمان بازی یعنی "دانته" را دیدند بقین پیدا کردند که این عنوان به نام چنین بازی بزرگی لطمہ می‌زند و آبروی چندین و چندساله‌ی آن را از بین می‌برد! هم اکنون میتوان بدون هیچ شک و با بقین گفت که "نینجا توری" شاهکار ساخته است، شاهکاری که میتوان برخی مولفه‌های داستانی بازی قبلی این شرکت یعنی "اسیر شده: او دیسه ای بسوی غرب" را در آن مشاهده کرد. داستان بازی قبل از قسمت اول این سری بازی‌ها روایت می‌شود، زمانی که "دانته" جوانی خام و کم تجربه است و به حالتی برخی از خاطرات مخدوش گذشته خویش مثل قتل مادرش، زنده بودن برادرش "ورژیل" و... را به خاطر نمی‌آورد. شیوه‌ی روایتی داستان بسیار زیبا و قوی کار شده و میتوان احساسات شخصیت‌های بازی را در جای جای آن حس کرد. از بحث داستان که دور شویم به سراغ گیم پلی دیوانه وار بازی می‌رویم که بسیار جذاب و گیرا کار شده است و سرتاسر آن را (چه مراحل، چه دشمنان و چه سلاح‌های بازی) تنوع فرا گرفته است. گرافیک بازی هم بسیار عالی کار شده، اگرچه در نور پردازی آن اکثر رنگ‌های قرمز مشاهده می‌شود اما در کل مناسب با فضای بازی است. به سراغ نقطه ضعف اصلی بازی یعنی موسیقی آن می‌رویم، صدا گذاری خوب کار شده است اما از موسیقی بازی انتظار می‌رفت که بهتر ساخته شود و در هنگام مبارزات مثل DMC‌های قدیمی صدای موسیقی مثال به گوشمان برسد! Dmc: Devil May Cry گرچه توسط کمپانی غربی "نینجا توری" ساخته شده است اما کاملاً درخور و شایسته نام این عنوان است و توصیه می‌شود هرگز آن را از دست ندهید!

Digitized by srujanika@gmail.com

همانطور که قبل شاهد بودیم ، گیم پلی بر مبنای Hack and Slash مبارزات بسیار سریع است و سلاح های دانه هم به دو دسته ی گرم و سرد تقسیم میشوند که البته نقش سلاح های سرد (که البته چنان سرد هم نیستند!) در جریان گیم پلی خیلی بیشتر است. ترکیب چند ضرب ها به همراه استفاده از سلاح گرم برای سلاح خارجی کردن شیاطین بسیار لذت بخش است به اضافه ی اینکه آپگرید کردن سلاح ها نیز در سطح خوبی قرار دارند و میتوان با جمع آوری Orb ها در سرتاسر بازی به این ارتقاها دست یافت. اما گیم پلی بازی بسیار ساده شده است. به خصوص در نسبت به نسخه های قدیمی که در درجه های مدیوم اشک را بر گونه های گیمر جاری می کرد این گیمپلی حتی در درجه های سختی بالا نیز چیزی نیست. می توان به ياد آورد زمانی که برای مبارزه با باس فایت های قبلی چه تلاشهایی که نمیشد. اما گفتیم باس فایت و بکویم از چند باس فایت کوچولوی این بازی که گذاشتمن این اسم بر آنها خیانت در حق هرچه باس فایت درست حسابی است. سری Devil May Cry با آن غول های آخرشان همیشه یک الگو برای طراحی غولآخر بوده اند اما در این بازی مبارزه هایی که میتوانست بسیار هیجان انگیز و چالش بر انگیز از آب درآید بسیار سطحی و ساده شده و با چند ضربه کار تمام میشود. این که نشد Devil May Cry

شخصیه‌ی دگر سری DMC محیط هایش و الیته تحقق این امر با گرافیک فوق العاده بود اما باز هم Ninja Theory ما را در این زمینه نالیم کرد. موتور 3 Unreal Engine که در اختیار استدیو بوده میتوانست خروجی خیلی بهتر از اینی که هست بگیرد اما تعدد مشکلات گرافیک بازی از خودنمایی طراحی هنری نیز جلوگیری میکند. مشکل اصلی گرافیک در بافت‌های بی کیفیت است که همانها هم خیلی دیر لود میشوند و بیشترین تاثیر را در بدنه کردن بازی میگذارند. طراحی های ۵ شخصیت اصلی بازی که داستان حول محورشان میچرخد خیلی خوب است اما در دشمن های بازی زیاد این خصیصه به چشم نمیخورد. اما نکته‌ی بسیار خوب این بازی بر روی PC پولیش عالی سازندگان است که اجرای بازی، واحد، کامپیوتر، کامپیوچر، گرافیک، ضعف نی-

فکر می کردم که یک داستان را چقدر میتوان بدون منطق روایی و بدون هیچ گونه خلاقیتی جلو برد و چقدر مسخره به آن پایان داد. داستان سری DMC بیش از آنکه فکرش را بکنید پتانسیل خلق لحظه های نفس گیر دارد و این دلیلی است که گفتم اگر دانته آلیکیری بازی DMC را میدید رار زار گریه می کرد. سازندگان بازی خواسته نند تا داستان را به اصطلاح خودشان مدرن کنند، ما این گزینه را به سرداشتی ترین شکل ممکن نجام می دهند. آیا بی بند و بار کردن هر چه بیشتر دانته و شروع شدن بازی در یک شهری بازی یا مثلا ساختمان های بلند مدرن شدن بازی است؟ به هیچ وجه! شاید خود دانته جدید هم داشته که هیچ شباختی -چه فیزیکی و چه معنوی به دانته می صلی ندارد که وقتی موهاه سفید را در آینه بینیمید میگوید: "تا صد سال!". واقعا تا صد سال یعنی دانته به آن شخصیت دوست داشتنی مان ررسد. از دانته که بگذریم به شخصیت تک بعدی ورجلیل میرسیم. این یکی واقعا یک خیانت در حق این ورجلیل اصلی است. ورجلیل نیز در داستان بسیار بسیار مثبت است اما چگونه که یک دفعه به کهن الگوی دغل باز ما تغییر جهت می دهد؟ آیا نباید ما حرکت مشکوکی یا حتی سرنخی از این دغل بازی اش در طول داستان دریافت میکردیم تا میتوانستیم تغییر جهت و تغییر ییش را به راحتی هضم کیم؟ آیا سازندگان بازی ذره ای روی این ماجرا ، از سلول های خاکستری شان کمک گرفته اند؟ در مواجهه با شخصیت های منفی داستان نیز به همین سادگی و مستقیم بودنشان بر میخوریم. شیاطین حال به هم زنی که از دیدنشان متفرق می شوید اما نه به دلیل ینکه پرداخت شده اند، بلکه به لطف طراحی سبیتا ظاهری نسبتاً خوبشان. از این بازی چنان داستان درس حسابی و در حد نسخه های قبل منتظر نداشتم اما این یکتوختی را دینگ نمیتوان تحمل کرد. اگر کسی بخواهد این DMC را برای داستانش بازی کند همین اول کار به او پیشنهاد می کنم، این کار را نجام ندهد. گیم پلی بازی اما بیک سر جدا از داستان بد بازی دارد. اینبار برخلاف داستان، گیم پلی الگوی این بازی نسخه های قدیمی DMC بوده است. کاری که به خوبی نجام گرفته و در مواردی نوآوری هایی نیز داشته

بروز خ دانته به نظر شما اگر دانته آلیگیری نویسنده‌ی کمدی الهی ، بازی DMC را میدید چه واکنشی بر این اقباس آزاد از اشعارش نشان می‌داد؟ به نظر من که اگر آخرین ساخته‌ی استدیوی Ninja Theory را می‌دید به حال داستان غنی‌اش می‌گریست. در DmC:Devil May Cry که یک ریبوت برای این سری فوق‌العاده مشهور محسوب می‌شود ، اگر گیم پلی را جدا کنیم ، اثری از آن بازی‌های کاملی که روزگاری بازی شان می‌کردیم و سرشار از ذوق می‌شدیم نخواهیم دید.

Ninja Theory یک استدیوی خصوصی در کمبریج انگلستان است که در کل طول عمرش که تزدیک به ۱۳ سال می‌رسد البته اگر ۲۰۰۰ را که نام استدیو Just Add Monster بود را هم حساب کنیم. تخصص اصلی این استدیو را می‌توان در ساخت بازی‌های مبارزه‌ای و هک اند اسلش دانست چون با ساخت دو بازی DmC و Heavenly Sword این تسلط شان بر گیم پلی را توانستند ثابت کنند. اما این استدیو توانست نشان دهد که در سبک‌های دیگر نیز میتواند بازی‌های خوبی ارائه دهد و این حرف را با عنوان Enslaved: Odyssey to the West که در سال ۲۰۱۰ منتشر شد ثابت کرد. یک بازی اکشن ادونچر و سکویازی که خیلی با سلیقه ساخته شده بود و توانست نظرات مثبتی را به خود

اما DMC چقدر در جذب مخاطب‌های جدید و
قدرت در جذب قدیمی‌های DMC باز موفق بوده
؟ آیا میتواند رسالت اصلی اش را در این زمینه
اجرام دهد؟ دانته، بی خبر از همه جا، به عنوان
جوانی خوش گذران و عیاش اول صبح با هشدار
یک دختر مرموز روزش را آغاز می‌کند. او با
راهنمایی دختر از پس چندین شیطان برミ‌آید و
پس از به دست آوردن سلاح و شمشیرش به
جنگ شیطانی می‌رود که او را "پسر اسپاردا"
میخواند، اما پسر اسپاردا یعنی چه؟ دانته پس از
این ماجرا میخواهد با رسیس کت، همان دختر
مرموز برای جواب های بیشتر ملاقات
کند. ملاقاتی که او را با یکی از نزدیکترین افراد
خانواده‌اش را ملاقات می‌کند.





این بازی به طرز چشم گیری فوق العاده است ، چه برای کسانی که به 3 Dead Space عشق می ورزیدند و چه کسانی که نگران آینده‌ی این فرنچایز تاریخ ساز بودند. راستش نمیتوانید کاری کنید که از 3 Dead Space خوشتان نیاید ، وقتی همه چیز به طرز منحصر بفردی سر جای خودش نشسته و با رو کردن هر کدام از توانایی های خیره کننده اش میتواند نفسان را بند بیاورد. نمیتوان به ترس کاهش یافته‌ی بازی ایرادی گرفت ، این بازی دیگر مخاطب خاص ندارد و همگان باید بتوانند آنرا بازی کنند پس این کم شدن ترسش - که البته نسبت به نسخه های قبل است و گرنه خود این بازی به تنها یکی کاری میکند که اگر هنگام بازی کردن کسی کنار دستان نشسته باشد بتواند به صورت حریت زده تان قهقهه بزند ، دلیلی منطقی دارد. فضاهای بازی دقیقاً همان ترس واقعی از محیط که مخصوص سری Dead Space است را دارد ، واتفاقاً محیط ها هم برای ترساندن آمده است و فقط یک حرکت کوچک میتواند بر لبه ی صندلی نگه تان دارد. گذشته از از مقوله ترس ، اینبار میتوانید خیلی بیشتر از قبل به آیزاك کلارک نزدیک شوید و او را احساس کنید. اینکه آیزاك قوی تر شده نیز کاملاً توجیح دارد. اگر شما هم آنقدر نکروموف بکشید که لقب "مارکر کش" را از آن خود کنید ، خب مسلم است که میتوانید از ضربه ها ناگهانی جای خالی دهید و با نکروموف های عصبانی شو خی کنید ، پس چرا از بازی ایراد بگیرید و خودتان را عذاب دهید؟ در 3 Dead Space غرق شوید و از نوآوری هاییش لذت ببرید و ، سعی نکنید خودتان را عذاب بدھید...همین.

قاسم نجاری

بسیاری از بخش‌های مربوط به گیم پلی بازی را بررسی کردیم. یکی از پیشرفت‌های بسیار جدی مربوط به این بخش، ساخت اسلحه با کمک BENCH است که به شما این توانایی را می‌دهد تا هر گونه سلاح را به وجود آورید و حتی با ترکیب سلاح‌ها، چیزهای تازه و جدیدی را به وجود بیاورید. سازنده برای تکراری نشدن بازی هر کاری انجام داده و یکی از همین کارها سیستم اسلحه‌های بازیست که با کمی تلاش بیشتر می‌توان سلاح‌هایی را خلق کرد که

هیچوقت در این سری وجود نداشته اند.
یکی از نکاتی که در برخی مبارزات به چشم می آید قابل پیش بینی بودن رفتار دشمنان است و همچنین تعداد زیاد آن هاست. همین موضوع از حس ترس بازی کاسته و به آن لطمہ ای جدی وارد کرده است. البته مطمئناً کسی که برای اولین بار سری DS را تجربه می کند از بازی خواهد ترسید، ولی مسلمان طرفداران از حقه های سازندگان باخبر هستند و با آنها آشناشی کامل دارند. خود را جای آیزاك بگذارید. بعد از تحميل حوادث تلخ و انواع و اقسام محیط های وحشتناک، آیا باید در مواجهه با این چنین موهمندان باز هستی؟

مشتمل بر مم مرسید: مسلمان آیزاك قوى تر و پخته تر شده و در کنار او مخاطب بازى نيز آن حس ترسى که در نسخه ي اول داشت را در خود نمى بیند.

ين به معنى کم کاري سازنده نىست، چون هنوز هم هتر Visceral را مى توان در ترساندن گيمير مشاهده کرد و در همين DS3 صحنه هاي بسيار پيرهيجان و با استرس بالا را شاهد بوديم که حتی قدم برداشتن در محبيط را نيز سخت مى کرد.

ين امر را حتى در فضای روشن و پوشيده از برف و مه نيز شاهد بوديم که با توجه به غير قابل پيش ييبي نبودن محبيط و حرکت دشمنان، بازى توانيت هر چند تا حدود کمي هم که شده حس ترس خود را حفظ کند.

داستان بازی فراز و نشیب های خوبی دارد و
محوه ای روایت آن نیز مثل قبل جالب است. این
بار بیشتر از قبل روی شخصیت آیزآک کلارک
و خصوصیات رفتاری او کار شده و باعث می
شود مخاطب بیشتر به این کاراکتر نزدیک شود.
شخصیت کارور هم دست کمی از آیزآک
نمی دارد. بسیار پیش می آید در دل خشونت و
غضای وحشتناک بازی، شاهد صحنه ها و
دیالوگ های احساسی و تاثیر گذار باشیم.
داستان بازی در کل زیبایت و در اوآخر بازی به
وج می رسد. تا جایی که در پایان شاهد پایان
بسیار قدرتمندی نیز بودیم.

فضاسازی بازی همچنان عالی است و شاهد یک تمسفر گیرا هستیم. دنیای Dead Space بعد از شماره ۱ اول که به فضای بسته‌ی یک سفینه خلاصه می‌شد، مدام در نسخه‌های بعدی بزرگتر شد تا زیبایی فضای ییکران را به تصویر بکشد. در نسخه‌ی دوم یک شهر فضایی کامل و حالا بحیط‌های بسیار بزرگتر و چالش برانگیزتر... در دل این فضا چندین Optional mission وجود دارد که خارج از خط داستانی اصلی دنبال می‌شود. شاید در ابتدای بازی احساس کنید بازی خیلی راحت تر از قبل شده! چرا که دسترسی به آیتم‌های مختلف بسیار راحت بوده

و هر جا که قدم می گذارید می توانید به راحتی آنها را جمع آوری کنید. اما خیلی نمی گذرد که بازی روی سخت خود را به شما نشان می دهد و بسیار کردن مهمات یا بسته های سلامتی برایتان به آرزو تبدیل می شود و هر جایی را برای پیدا کردن شان جستجو می کنید. با توجه به نبود سیستم Shop در بازی این قضیه بسیار سخت تر نمی شود. به شخصه وجود سیستم Shop و خرید و فروش آیتم ها را ترجیح می دادم. یکی از راه های جمع آوری آیتم های بیشتر نیز همین Optional Mission ها هستند که کمک بسیار خوبی برای پیشوای بهتر در خط داستانی بازی



Dead Space 3

Developer: Visceral Games

Publisher: EA

Genre: Survival horror, third-person shooter



+18

شاهین رستم خانی

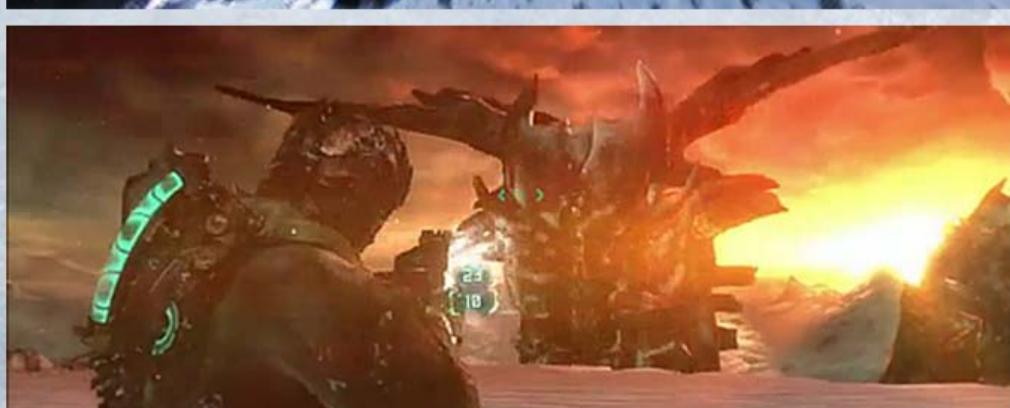
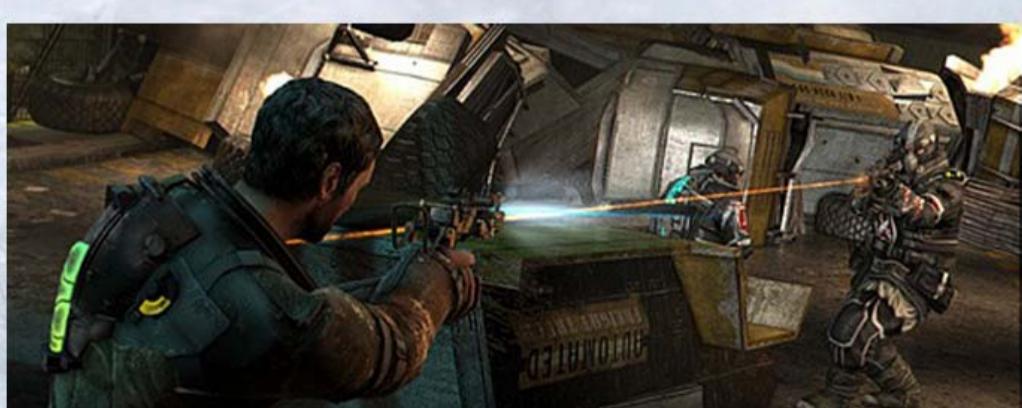
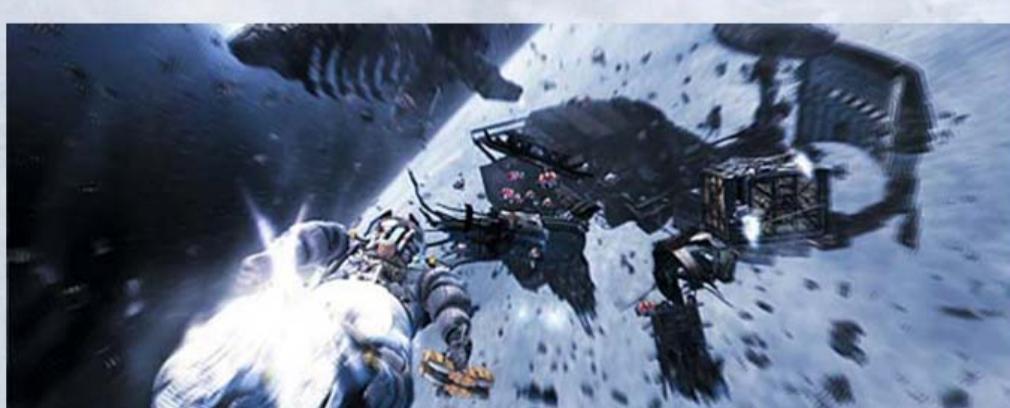
قصه‌ی سومین شماره از سری بازی "فضای مرده" روایت بسیار قدرتمندی دارد که با وجود شخصیت پردازی خوب کرکترها و مشخص کردن هدف‌شان، موفق می‌شود یک پایان‌بندی عالی بر این سه‌گانه داشته باشد. از همین‌رو یونیتلولوژیست‌ها به دشمنان بازی اضافه شده‌اند تا گیم‌پلی دست خوش تغییرات مثبتی شود؛ حضور انسان‌های اسلحه‌به‌دست و خلق کوهستان جدید برف‌زده، نه تنها اصالت گذشته را در محیط‌های تنگ و تاریک و بسته حفظ کرده است بلکه تجربه‌ی متفاوتی از روبرویه را شدن با دشمنانی متفاوت در مکانی جدید را به بازی کننده هدیه می‌دهد که دامنه‌ی تنوع ماجراهای را بیشتر می‌کند تا ریتم بازی اندکی هم کاسته نشود. موتور گرافیکی و سری "در نسخه‌ی سوم بهبود چشم‌گیری پیداکرده و از لحاظ ساختار مکانیکی پیشرفت رویه‌جلویی داشته است؛ بنابراین کیفیت تمامی اجسام و البته چهره‌ی شخصیت‌ها کاملاً ارتقا یافته و خوش‌ساخت جلوه می‌کند. از طرف دیگر فضاسازی در "فضای مرده" همیشه یکی از المان‌های تاثیرگذار در خلق اتمسفر در گیرکننده و دلهز آورش بوده است و در این شماره نیز به اوج می‌رسد. سومین "فضای مرده" همچنان که محیط‌های آنوده به گیاهان زنده و راهروهای تنگ و تاریک دو عنوان قبل را حفظ کرده است، می‌کوشد تا خالق محیطی جدید و پوشیده از برف و بوران باشد که موفق هم می‌شود. طراحی صحنه‌ی بی‌نهایت ظریف و هنرمندانه با اتمسفر غبارزده‌ی مه آلود و نورپردازی فوق العاده عالی، واقعاً چشم‌نواز است. این شاهکار زمانی کامل می‌شود که موسیقی قادر است به تهایی همه‌ی کوله‌بار حس ترس و التهاب محیط را به مخاطب تزریق کند و صداگذاری بنقص همیشگی "فضای مرده" یکی از بهترین سه گانه‌های این نسل را رقم بزند.

تبليور احساسات در حمام خون!

اغلب وقتی صحبت از ژانر وحشت در بازی های کامپیوتري می شود، بیشتر ذهن ها به سمت سری بازی Resident Evil می رود و همچنین بلايي که در اين نسل بر سر اين سری بازی محظوظ آمد و فاصله ای زيادي که اين بازی با اصالت خود داشت...

بلافالصمه بعد از معرفی 3 Dead Space و مشخص شدن اطلاعاتی از اين بازی، بسياري از طرفداران از بازی ناميد شدند. همه در اين فکر بودند که EA برای بالا بردن فروش بازی دست به هر کاری زده تا مخاطبان بيشتری را به سمت Dead Space بکشانند. اينبار طرفداران به جاي ترس از بازی، از سرنوشت آن می ترسیدند. اما با منتشر شدن 3 Dead Space ورق برگشت و سازنده ای بازی، بار ديگر هنر Visceral Games خود را به رخ همگان کشید. البته هنوز هم افرادی وجود دارند که ادعایی کنند بازی از اصالت خود فاصله گرفته! احتمالاً اين افراد، همان کسانی هستند که قبل تر و در نسخه های قبلی ادعایی کردند بازی به هیچ وجه ترسناک نیست، و نکته ای جالب اينجاست همین افراد از ترسناک نبودن نسخه ای سوم گله دارند! به هر حال سری Dead Space نشان داده باب میل هر کسی نیست و هر کسی نمی تواند با اين بازی ارتباط برقرار کند و اين يك امتياز مثبت برای يك بازی ژانر وحشت محسوب می شود. گرچه Visceral به بهترین شكل ممکن سعی کرد بدون لطمeh زدن به اصالت سری، طرفداران بيشتری را نیز به سمت بازی بکشانند.

پس از وقایع خوفناک ايشيمورا و در ادامه ای آن ماجراهای Sprawl و آشنايی آيزاک با دختری به نام Ellie و اتفاقاتی که برای اين دو نفر افتاد، با گذشت تنها چند ماه از ماجراهای DS2 داستان نسخه ای سوم آغاز شد. هدف اصلی در اين نسخه نابود کردن مارکر و نکرومورف ها برای همراهه است، دارنده آن اينکه بازی را

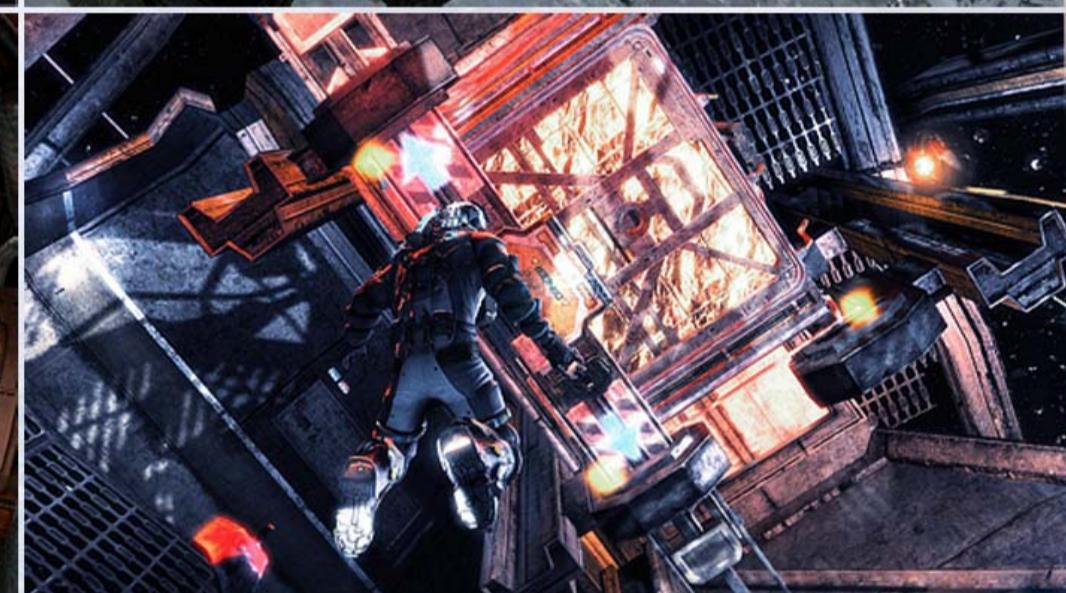


صداگذاری بازی هم جایی برای حرف نمیگذارد. Visceral همواره نشان داده که در زمینه‌ی صداگذاری یکی از بهترین‌ها بوده و کار خود را بدون نقص انجام می‌دهد. همچنان صدای‌های محظی ذهن را مشغول می‌کند و از طرفی همچنان از ازار دهنده استند و این خاصیت را حفظ کردند. صدای‌شگان هم کار خود را به خوبی انجام داده‌اند.

Dead Space 3 یک عنوان بسیار بزرگ بود که فراتر از حد انتظار ظاهر شد. از برخی پیچش‌هایی داستانی و ابهامات آن و همچنین یکنواختی در برخی از قسمت‌های بازی که بگذریم، DS3 یک بازی کامل و کم نقص بود که بار دیگر هنر Visceral را به تماش گذاشت.

بازی از نظر گرافیکی نیز پیشرفت خوبی داشته و برخی صحنه‌ها بسیار باورپذیر هستند. یکی از نقاط قوت سری نورپردازی بی نقص و فوق العاده بوده و همچنان نیز بزرگترین امتیاز گرافیک بازی همین آیتم هست. این بار فضای بزرگتر و باشکوه تر به نظر می‌رسد. محیط‌ها با جزئیات طراحی شده‌اند و کیفیت بافت‌ها هم تا حدودی بهتر شده... جلوه‌ی برف در بازی واقعاً زیباست و طبیعتاً علاوه بر جنبه‌ی ظاهری قسمت‌هایی که در برف انجام می‌شود تاثیر مستقیم روی گیم‌پلی بازی دارد. اگر دقت کرده باشید برخلاف بسیاری از بازی‌های روز خبری از باگ و اشکالات عجیب غریب هم نیست. در کل مثل اینکه Dead Engine روز به روز قوی تر شده و انتظار داریم در بازی‌های بعدی Visceral پیشرفت بیشتری در بخش‌های فنی بازی بیینم.

برخلاف نسخه‌ی قبلی که در آن خبری از Bossfight نبود اینبار اوضاع بهتر شده و چند جداب و نفس‌گیر در بازی وجود دارد که در محیط بودند را بلند کرده و به اشایی که با آنها در حالی که نکرومورف‌ها هم مزاحمت ایجاد می‌کنند سخت و چالش برآنگز بود. همچنین چندین تجربه‌ی جدید و شاهدش نبودیم. در کل ضعف‌های نسخه‌ی دوم در این قسمت‌ها کاملاً برطرف شده است. نکته‌ی دیگر در مورد پازل‌های بازیست که به جز یکی دو مورد که کمی وقت گیر بودند، آسان ولی جداب طراحی شده بودند. قبل تر و در شماره‌ی دوم شاهد هک کردن را در تجهیزات و درهای قفل شده بودیم که واقعاً تکراری و یکنواخت بود و حالا این تقیصه هم در نسخه‌ی سوم برطرف شده است.





| | |
|-----|---------------|
| 34 | امین شیروانی |
| 40 | |
| 22 | حمد رضا نعیمی |
| 30 | |
| 27 | عماد عامری |
| 30 | |
| 8.8 | |
| 8.5 | |
| 8.0 | |
| 8.6 | |

83%

Lego The Lord of the Rings

Developer: Traveller's Tales

Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment

Genre: Action-adventure, open world



Wii



3DS



PS3



PSVITA

+10



وقتی که "امیر گلخانی" (دیبر تحریریه) نقد کوتاه این عنوان را به من سپرد، با خود گفتم: و باز هم یک عنوان LEGO دیگر! همانطور که میدانید، در چند سال گذشته سری LEGO با تم یکسان و یک مدل به بازار عرضه شده اند، که البته هر کدام داستانی خاص از سری فیلم های سینمایی و یا بازیهای دیگر را بعنوان سوژه اصلی قرار داده اند. این عنوان از سری LEGO به سراغ داستان مشهور و البته معحب LORD OF THE RING رفته است. همچون سال های گذشته، روند اصلی گیم پلی این عنوان یکجور و مانند سال های پیشین است. با این تفاوت که به مانند عنوانین قبلی، تنوع گیم پلی بازی سنته به اسن و اصلیت بازی فرق میکند. در این عنوان، استفاده از جادو ها و موارد دیگر که در سری فیلم های LORD OF THE RINGS مشاهده میکردیم، موجود است. بر طبق سنت سالیانه، لوکیشن های اجزای صحنه، داستان و تمامی مواردی که در سری فیلم LOTR مشاهده میکردیم، بخوبی در این عنوان باز سازی شده است. اما به مانند نسخه های قبل، بعضی از مشکلات مثل سرعت سیار اهسته شخصیت هنوز هم در بازی وجود دارد. اما از بخش گیم پلی این عنوان نمیتوان ایرادی دیگر گرفت. گرچه این نوع گیم پلی در این سری سالهای است که در حال تکرار است، اما به دلیل عوض شدن داستان و لوکیشن های بازی، هریار متفاوت تر از گذشته میشود. در آخر باید گفت ایرادی به بازی وارد نیست و باید گفت اگه به سری LEGO علاقه دارید این عنوان نیز شمارا سرگرم خواهد کرد.

عماد عامری

دانستان بازی تماماً بر اساس اتفاقاتی است که در فیلم رخ داده است ولی برخلاف لگو هری پاتر که بعضی موقع اصطلاحاً به جاده خاکی میزد، بازیکن را در تمام صحنه های فیلم قرار میدهد. این موضوع با مهارت تمام توسط طراحان TT انجام گرفته است و میتوان در بعضی از سکانسها حتی با وجود جو کود کانه بازی، استرس و میجان موجود در گیم پلی را احساس کرد. گیم پلی بازی به مانند یقیه بازیهای سری لگو، ترکیبی از ماجراجویی و مبارزات است که به شکل بسیار زیبایی با محیط شاد و رنگارنگ بازی همخوانی کاملی دارد. در این نسخه بازیکن آزادی کامل دارد تا بین ماموریت های اصلی بازی و تعداد بسیار زیادی ماموریت فرعی انتخاب داشته باشد و این انتخابها به مانند بیشتر بازیهای سبک ماجراجویی، توسط نقشه بازی انجام میشود. یکی از نکات مثبت سری بازیهای لگو، طراحی مراحل برای چند بار بازی کردن کردن برای اسن و اصلیت بازی باید هر مرحله را چند بار انجام داد تا بتوان تمام معماها و قسمت های مخفی را پیدا کرد. این قسمت به لطف وجود کاراکتر های بیشمار این نسخه بهتر از بقیه بازیهای این سری طراحی شده است. مثلاً برای حل کردن یک معما در اوایل بازی شما نیاز به تیر و کمان لگولاس دارید در حالی که این شخصیت تا اواسط بازی قابل استفاده نخواهد بود یا فقط تیر گیمی قابلیت شکستن سنگها را دارد و تازمانی که شخصیت وی را آزاد نکنید، نمیتوانید معماهای دهکده شایر را به طور کامل حل کنید.

حمد رضا نعیمی

برویم؛ حال می خواهد آن نکات مثبت باشند و یا منفی. گرافیک بازی نسبت به سایر عنوانیں گذشته تفاوت آنچنانی ندارد. سعی شده تمامی اشیا و قطعات ریز و درشت محیط به صورت لگویی طراحی شوند تا بتوانند بازی کننده را به میزبانی داشته باشند. اما همین صورت کامل به یک دنیای لگویی کامل رسپار کنند. طراحی شخصیت های بازی بسیار عالی انجام گرفته اند و حتی به ریزترین نکته ای خواهد گذاشت. اگر از بخش داستانی بازی عبور کنیم، با گیم پلی بازی رویه رو خواهیم شد. خوشبختانه استودیوی TT در این مورد نیز موفق عمل کرده و نشان داده در این بازه زمانی ۷ ساله که دنیای لگوها را عرضه می کند فقط برای گذران وقت و سوء استفاده از نام تجاری "لگو" برای بدست آوردن سود هنگفت نبوده است. گیم پلی و کنترل بازی به قدری نرم طراحی شده اند که اگر مدت ها در دنیای کاملاً باز محیط بگردید و به دنبال سکه های لگویی باشید باز هم حس طنز هر چند کوچک به بازی کننده منتقل شود. استودیو Games TT با موسیقی و صدای گزاری که برای "لگو: ارباب حلقه ها" در نظر گرفت، به درستی تیکه ای آخر این پازل را در Lego The Lord of the Rings قرار داد. عنوان "the Ring" بهترین دنیای لگویی است که می تواند شما، عضو کوچک و یا حتی بزرگی از خانواده شما را ساعت ها سرگرم نمکند. اگر شما نیز جزء یکی از طرفداران دو آتشی دانسته باشید. متناسبانه شاید تها نکته ضعیف بازی دورین نه چندان کارامد بازی دو روزین به قوت خود باقی مانده است و به نظر می رسد سازندگان بازی چندان به آن اهمیت نمی دهند و یا حتی ممکن است نکته ای دنیه ای که در آن در نظر گذاشت. همانند سری های قبل همچنان مشکل دانسته باشند. برای بار هم که شده ما موضوع و باعث دادن رنگ و رویی تازه به آن ها می شد، حس طنزی بود که نسخه های لگویی به بازی کننده منتقل می کرد. بعد از سفرهایی که با اندیانا جونز، هری پاتر، بتمن، جک اسپارو و حتی راک بند داشتم؛ حال نوبت شروع ماجراجویی با "فرودو" است. داستان بازی ارباب حلقه ها" کنده همگونه که ما در سه گانه فیلم مشاهده کردیم اکنون تمامی آن واقعی به صورت قابل بازی رو در روی ما قرار گرفته اند. شخصیت اصلی بازی "فرودو" نام دارد. این هایت جوان وظیفه دارد حلقه های نفرین شده را تحت هر چند داستان سرایی بازی در یک کلام فوق العاده

به طور حتم کمتر کسی را می توان پیدا کرد که درمورد جریانات این حلقه نشیده باشد. این حلقه به قدری شیطانی است که با دادن قدرت بی نهایت به کسی که آن را در انگشت دارد، هر شخصی را به شیطانی ترین فرد تبدیل می کند. سازندگان سعی کرده اند تمامی واقعه های سه فیلم The Fellowship of the Ring، The Two Towers و The Return of the King را به صورت کاملاً لگویی بازسازی کنند تا خاطرات دیدن هر سه نسخه از فیلم برای بازی کننده تکرار شود. کاتسین های بازی نیز به صورت CG و کاملاً استادانه ساخته و کارگردانی شده اند و جذابیت دیدن آن ها برای بازی کننده دوچندان شده و به نظر می رسد در حال دیدن ستار گان نیز دلنشیز و قابل توجه بود. پس از آن، استودیوی انگلیسی TT Games در سال ۲۰۰۵ "StarWars" اولین نسخه از دنیای لگوها را با نام "StarWars" عرضه کرد و با این که بازی برای افراد خردسال منتشر شده بود، اما نحوه گیم پلی و روایت سرایی دنیای ستاره گونه ای بازی برای افراد بزرگسال، به خصوص طرفداران جنگ ستار گان نیز دلنشیز و قابل توجه بود. پس از آن، استودیوی TT به نوعی شروع به بازسازی تمامی دنیاهایی که در قبل فیلم و یا بازی از آن منتشر شده بود کرد. همانطور که گفته شد شاید حداقل برای یک بار هم که شده ما موضوع و داستان آن عنوانین را شنیده بودیم، اما نکاتی که باعث دادن رنگ و رویی تازه به آن ها می شد، حس طنزی بود که نسخه های لگویی به بازی کننده منتقل می کرد. بعد از سفرهایی که با اندیانا جونز، هری پاتر، بتمن، جک اسپارو و حتی راک بند داشتم؛ حال نوبت شروع ماجراجویی با "فرودو" است. داستان بازی ارباب حلقه ها" کنده همگونه که ما در سه گانه فیلم مشاهده کردیم اکنون تمامی آن واقعی به صورت قابل بازی رو در روی ما قرار گرفته اند. شخصیت اصلی بازی "فرودو" نام دارد. این هایت جوان وظیفه دارد حلقه های نفرین شده را تحت هر چند داستان سرایی بازی در یک کلام فوق العاده

طبایی ترین حلقه های لگویی

لگوها را می توان جزء محبوب ترین اسباب بازی های جهان دانست. این اسباب بازی به قدری مابین کودکان پر طرفدار است که پای آنها به دنیای بازی های کامپیوتری نیز باز شد. خوش بختانه عملیات تبدیل نسخه فیزیکی به دیجیتالی نیز موقیت آمیز انجام شد و لگوها نشان دادند می توانند از هرجهتی موفق باشند. استودیوی انگلیسی TT Games در سال ۲۰۰۵ "StarWars" اولین نسخه از دنیای لگوها را با نام "StarWars" عرضه کرد و با این که بازی برای افراد خردسال منتشر شده بود، اما نحوه گیم پلی و روایت سرایی دنیای ستاره گونه ای بازی برای افراد بزرگسال، به خصوص طرفداران جنگ ستار گان نیز دلنشیز و قابل توجه بود. پس از آن، استودیوی TT به نوعی شروع به بازسازی تمامی دنیاهایی که در قبل فیلم و یا بازی از آن منتشر شده بود کرد. همانطور که گفته شد شاید حداقل برای یک بار هم که شده ما موضوع و داستان آن عنوانین را شنیده بودیم، اما نکاتی که باعث دادن رنگ و رویی تازه به آن ها می شد، حس طنزی بود که نسخه های لگویی به بازی کننده منتقل می کرد. بعد از سفرهایی که با اندیانا جونز، هری پاتر، بتمن، جک اسپارو و حتی راک بند داشتم؛ حال نوبت شروع ماجراجویی با "فرودو" است. داستان بازی ارباب حلقه ها" کنده همگونه که ما در سه گانه فیلم مشاهده کردیم اکنون تمامی آن واقعی به صورت قابل بازی رو در روی ما قرار گرفته اند. شخصیت اصلی بازی "فرودو" نام دارد. این هایت جوان وظیفه دارد حلقه های نفرین شده را تحت هر چند داستان سرایی بازی در یک کلام فوق العاده





Planetside 2

Developer: Sony Online Entertainment
Publisher: Sony Online Entertainment
Genre: MMOFPS



+18

بهزاد شعبانی

شاید در وهله اول و وقتی پا به محیط بازی می گذارید، به خاطر نداشتن آشنایی کافی با بازی اذیت شوید. یکی از ابراهدهای این بازی شاید فقط مربوط به این قضیه باشد که به اندازه‌ی کافی ما را با محیط بازی آشنا نمی‌کند. اوایل بازی احساس سردگم بودن کمی ما را اذیت می‌کند. اما در گیری‌ها و حس کامل بودن در میدان جنگ، کاملاً الفاسی شود. فضای ترسناک و ملموس این بازی اول شخص، شما را در خود غرق می‌کند و با هر موقوفیت کوچک در مقابل دشمنان احساس غرور می‌کنید. گرافیک چشم نواز این بازی و گیمپلی دوست داشتنی آن، لذت یک بازی دوست داشتنی در فضای آنلاین را برایتان به ارمغان می‌آورد. جنگ‌ها در شب و منعکس شدن نور گولوه‌ها در فضای تاریک آن هارمونی زیبایی را پدید می‌آورند که هر چند شاید در بهبهه‌ی جنگ و مبارزه و دل آشوبی‌های فراوانی که در این بازی نفهته است، وقت تماسای این زیبایی‌ها را نداشته باشد. این بازی یکی از بازی‌های موفق سال ۲۰۱۲ بود که در فضای آنلاین گیمرها را سرگرم می‌کرد و برای آنها تجربه‌ی یک بازی آنلاین شیرین بود.

مانی میرجواوی

یکی از نقاط ضعف بخش گرافیکی مربوط به انفجارها می‌شود. به صورتی که انفجارها بسیار ساده و در اعاده کوچک رخ میدهد و در این مورد اصلاً قابل مقایسه با بازی‌های بزرگ نیست!

تخربی پذیری محیط بسیار بالا است به صورتی که وقتی یک تیر به زمین میزینم خاک بسیار زیادی بلند می‌شود و وقتی که به یک سنگ تیر میزینم جای تیر بر روی سنگ باقی می‌ماند که می‌تواند برای بازی‌بازان جالب باشد.

در رابطه با بخش صدا گذاری نمی‌توان چیزی را گفت چون soe جایی در باره‌ی بحث در این باره را باقی نگذاشت! با اینکه شخصیت‌ها خیلی کم با یکدیگر صحبت می‌کنند اما می‌توان گفت که این بازی در این بخش فوق العاده عمل کرده است. درست است که بر روی انفجارها در این بازی خوب کار نشده است اما بر روی صدای انفجارها واقعاً زیبا کار شده است. در دیگر بخش‌های این بازی نیز صدا گذاری خوبی دیده می‌شود مثلاً در وسائل نقلیه این موضوع به خوبی صدق می‌کند.

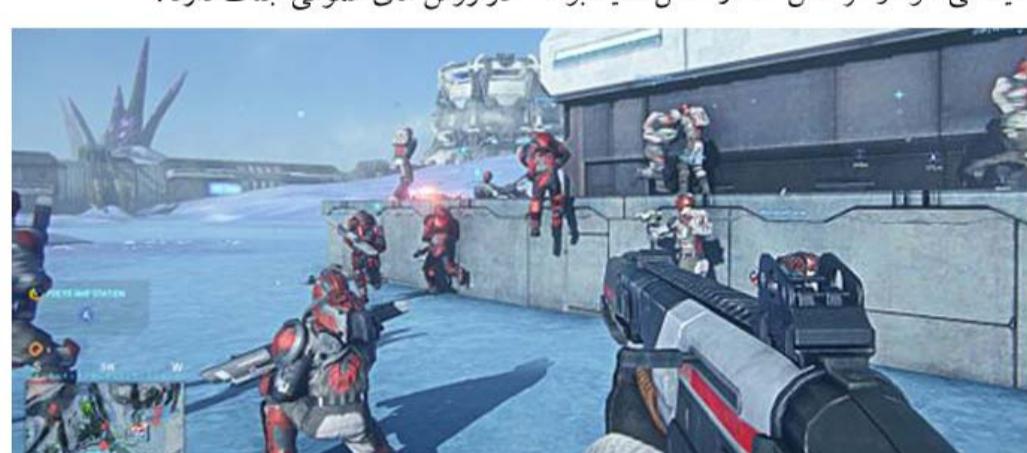
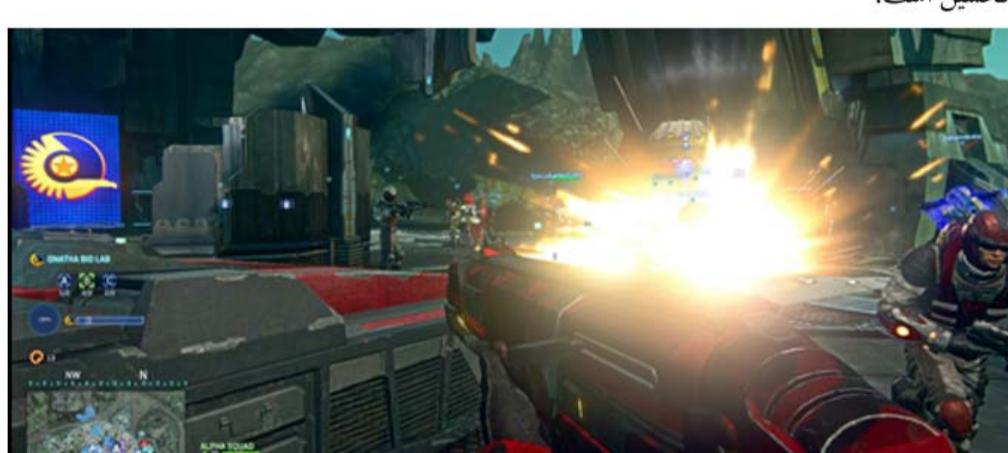
در آخر می‌توان گفت که شرکت بازی سازی (soe) توانست با ارائه یک بازی خوب طرفداران خود را راضی نگه دارد. داستان بازی ایراداتی را دارد که بهوضوح این قدر است. شخصیت پردازی بازی نیز درسطح قابل قبولی قرار ندارد و چالشی در بخش داستانی وجود ندارد! گیم پلی بازی خوب است اما می‌توانست بهتر باشد و این بخش ضعف‌های را نیز دارا می‌باشد. بافت‌های دیوار و زمین و عوامل دیگر به خوبی کار شده است و جای تحسین دارد. سلاح‌ها، وسایل نقلیه و لباس کارکترها به زیبایی طراحی شده اند و طراحی زره و نتاب‌های بازی‌بازان نیز از این قضیه مستثنی نیست! طراحی مراحل نیز در سطح قابل قبولی قرار دارد البته بیشتر مراحل در فضاهای باز و خشک و بیابانی است که وسعت بازی را به رخ کشید. درین مراحل می‌تواند کار شده باشد و زمانی که درین مراحل می‌باشد می‌تواند این را بسیار خوب و دیدنی است ولی این بخش نیز همانند بخش‌های دیگر این بازی دارای باگ‌هایی است که کاملاً قابل مشاهده می‌باشد!

یکی دیگر از نقاط قوت در گیم پلی تعداد بیشماری اسلحه در بازی است که قابلیت اینگریزشدن را دارا می‌باشند.

شما میتوانید با گشتن و گذار در نقشه‌ی بازی اسلحه‌های مختلفی را به دست بیاورید که در نوع خود جالب است. چیز دیگری که در این بازی به چشم می‌خورد نوع کلاس سربازان و سلاح‌ها در این بازی است. به علاوه‌ی سلاح‌هایی که به صورت دستی دربازی وجود دارند ۱۱ وسیله‌ی نقلیه نیز وجود دارد که می‌توان هم برای حمل و نقل از آنها استفاده کرد و هم برای مبارزه با دشمنان. یکی از ایرادات گیم پلی بازی که بهوضوح دیده می‌شود نوع تیر زدن و دردست گرفتن اسلحه می‌باشد که معلوم است بسیار کم روزی این موضوع کار شده است و می‌توان گفت که تیر زدن بازی مشکل داد و همانند شوتر های اول شخص کمپانی ea است!

همانطور که گفته شد شرکت بازی سازی سونی برای ساخت 2 Planetside از موتورForgelight Engine استفاده کرد که به لطف این انجین گرافیک خوبی را ارائه کرد و انتظارات از بخش گرافیک بازی را برآورده کرد. اما در بازی یاگه‌ها نیز این بخش ضعف داشت. یکی دیگر از نکات مثبت در گیم پلی در این توان این بازی یک بازی اپن ورد است. به طوری که یکی از سه امپراتوری را به خواست خود انتخاب می‌کنید و با دیگران به مبارزه می‌پردازید! ۳ امپراتوری عبارتند از: جمهوری استبدادی سرکش کنگلومرا یا حاکمیت تک نوع! هر سه جناع معرفی شده عنوانی خواص دارند که انجام کارشان جز به رخ کشیدن سلاح ها و سهم آنها در بین تمامی مراحل نیست هر نقشه می‌تواند افرادی را برای کاوش به سمت ۲۰۰۰ نفر در خود جای بدهد. به وسعت این اپن ورد بی‌اندیشید! این وردی که بتواند ۲۰۰۰ نفر را در خود جای بدهد! این بازی‌مانها یک بازی شوتر اول شخص مانند زاه رفتن با دو سرعت و زره قابل تجدید و را دارا می‌باشد.

یکی دیگر از نکات مثبت در گیم پلی در این بازی این است که از بین بردن دشمنان در این بازی به مهارت خود بازیکن بستگی دارد و اینگریدها و مهارت‌های باز شدنی در این بازی فقط باعث تفاوت قدرت اندکی در حد ۱۵ تا ۲۰ درصد را دارد. این بازی همچنین دارای چرخه‌ی شب و روز می‌باشد و این قابلیت به این معنی است که جنگ‌ها در زمان‌های مختلف شبانه روز رخ می‌دهند که این ویژگی نیز تاثیر هایی در روش‌های عمومی جنگ دارد!



از جمله Tom Connery کشته می‌شوند. از این پس حکومت نظامی اعلام می‌شود و منع رفت و امد افراد عادی اعمال می‌شود و داستان بازی که توسط افای marvel DC & DC & Marvel نوشته شده برای یک عنوان MMO جدید و قدرتمندی در دست ساخت است. عنوان 2 Planetside که یک شوتر اول شخص است، ادامه ای بر قسمت قبل خود که در سال ۲۰۰۳ منتشر شد است. داستان این بازی به ۳۰۰ سال بعد از کشف سیاره Auraxis بر می‌گردد زمانی که زمین بر اثر چالشی وجود ندارد و داستان کاملاً قابل پیش‌بینی می‌باشد.

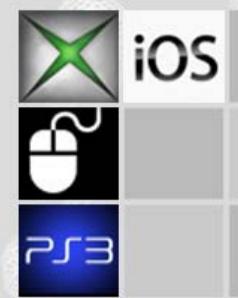
همانطور که در نسخه‌ی قبل این بازی مشاهده کردید این بازی یک بازی اپن ورد است. به طوری که یکی از سه امپراتوری را به خواست خود انتخاب می‌کنید و با دیگران به مبارزه می‌پردازید! ۳ امپراتوری عبارتند از: جمهوری استبدادی سرکش کنگلومرا یا حاکمیت تک نوع! هر سه جناع معرفی شده عنوانی خواص دارند که انجام کارشان جز به رخ کشیدن سلاح ها و سهم آنها در بین تمامی مراحل نیست هر نقشه می‌تواند افرادی را برای کاوش به سمت ۲۰۰۰ نفر در خود جای بدهد. به وسعت این اپن ورد بی‌اندیشید! این وردی که بتواند ۲۰۰۰ نفر را در خود جای بدهد! این بازی‌مانها یک بازی شوتر اول شخص مانند زاه رفتن با دو سرعت و زره قابل تجدید و را دارا می‌باشد.

یکی دیگر از نکات مثبت در گیم پلی در این بازی این است که از بین بردن دشمنان در این بازی به مهارت خود بازیکن بستگی دارد و اینگریدها و مهارت‌های باز شدنی در این بازی فقط باعث تفاوت قدرت اندکی در حد ۱۵ تا ۲۰ درصد را دارد. این بازی همچنین دارای چرخه‌ی شب و روز می‌باشد و این قابلیت به این معنی است که جنگ‌ها در زمان‌های مختلف شبانه روز رخ می‌دهند که این ویژگی نیز تاثیر هایی در روش‌های عمومی جنگ دارد!



The Walking Dead : Season 1

Developer: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Genre: Point-and-click adventure, role-playing



+18

عادل نریمانی

بازی The Walking Dead یکی از بازی های موفق شرکت Telltale Games است. این بازی برگرفته از دنیای کامیک The Walking Dead می باشد که توانست هواداران سریال تلویزیونی و کامیک خوان هارو به خودش جلب کند. این بازی در عین حال با تمام سادگی توانست با این قرار دادن داستان یکی از موفق ترین بازی های امسال باشد. در حالی که اصلاً انتظاری از این بازی نمیرفت. گیم پلی بازی در عین سادگی جذابیت زیادی به بازی بخشیده و میشه تنها با یک کلیک تجربه های زیادی رو داشت مانند مثال وجود تایم در هنگام انتخاب گزینه ها. بازی مخلوطی از سبک نقش آفرینی و ماجراجویی و شوتینگ می باشد و بر اساس موقعیت های مختلف در بازی به امکانات بازی دسترسی خواهد داشت. گرافیک بازی هم در یک جمله می توان گفت که توان گفت تصمیمات وی، بر روی داستان تأثیر گذارد خواهد بود.

حمید رضا نعیمی

نخستین اپیزود از فصل اول بازی TWD، با همان اولین جمله ای که بر صفحه نقش می بندد، به شما می گوید که با یک عنوان متفاوت رو به رو خواهد بود. سیستم گفت و گوی بازی از همان لحظات آغازین شما را در گیر شخصیت اصلی بازی و گذشته ای او می کند و از همان لحظه ای آغاز، شخصیت پردازی کارکترها، در حال شکل گیری است. پس از تصادف اتوبوس، روند اصلی بازی آغاز می شود و بازیکن در میابد که با یک عنوان ساده اشاره و کلیک مواجه خواهد بود، بلکه با یک عنوان ادونچر بسیار متفاوت سر و کار خواهد داشت. گیم پلی بازی به خوبی با شرایط آخر الزمانی بازی مطابقت دارد و بازی از همان دقایق آغازین به مخاطب هشدار می دهد که کوچکترین تصمیمات وی، بر روی داستان تأثیر گذارد خواهد بود.

بخش های ادونچر کلاسیک بازی و همچنین بخش های اکشن بازی به خوبی در بازی جای گرفته اند. گرافیک هنری بازی کاملاً با فضای آخر الزمانی بازی مطابقت است و از جنبه ای فنی نیز گرافیک بازی قابل قبول است. کار گردانی صحنه های سینمایی بازی به بهترین نحو ممکن صورت پذیرفته و تأثیر گذاری لازم بر روی مخاطب را شکفت زده می کند و با تنواع مراحل، هوش مصنوعی بی نقش و شخصیت پردازی بسیار قوی خود، به خوبی مخاطب را با روند بازی همراه می کند و او را در انتظار قسمت های بعدی نگه می دارد.

گرافیک این بازی بحث زیادی دارد. شاید عده ای این گرافیک را به دور از نسل حاضر بدانند و کسانی که به امید تجربه کردن داستان بازی با آن را یکی از عده ترین مشکلات این بازی، و بسیاری هم با گرافیک کارتونی آن خوشنود آن را یکی از نکات مثبت این بازی بدانند.

پس ما هم این را به عهده خود شما می گذاریم. بسیاری از گیمرها در این باره معتقدند که زیبایی خاصی کاهی اوقات کمی خسته کننده به نظر بررسد. این گیمپلی با کنترلی تقریباً یک نوع شاید برای کسانی که هیجانی بی حد و حصر را ی درستی نیست. به منحصراً، با تمام زیبایی های این بازی در گرافیک ایراد داشت. حرکت مصنوعی شخصیت ها و تکراری آنها. حرکت این از درستی کننده به نظر بررسد، اما چیزی که بدون خسته کننده به آن توجه داشت، این است که در شک و باید به آن هم نزدیک است. همین گیمپلی به حدی پر از هیجان است، که بی هیجان بسیاری از قسم های بازی را جبران می کند. خصوصاً اینکه این لحظات با موسیقی خاصی ایجاد رعب و وحشت و ترس را برای ما به ارمغان می آورد. پس گیمپلی این بازی شاید بین ده گیمپلی برتر بازیهای سال ۲۰۱۲ نباشد، اما باید منصفانه رفتار کرد و این گیمپلی را قابل قبول دانست. چون هیجان سیار زیادی را در اقصی نقاط بازی القا می کند که در نوع خود بسیار جالب است.

Telltale Games در این بازی با بودجه ای کم در تفکر ساخت یک بازی دالنلودی بود. این بازی بر ابر اینترنتی قرار می گرفت و ما آن را بازی دانلود می کردیم. اما این بازی با استقبالی شگرف مواجه شد که حال خبر از فصل جدید آن می رسد. این بازی یکی از بهترین بازی ها بود. اما عده ای آن را در حد بهترین بازی سال ۲۰۱۲ نمی دانند. اما چیزی که عیان است این است، که این بازی در نوع خودش توانست این قضیه را به اثبات برساند، که یک بازی حتماً نباید با بودجه ای کلان ساخته شود تا مورد توجه بسیاری از مردم و گیمرها قرار بگیرد. گاهی اوقات می شود بازی ساخت که با کمترین بودجه، یکی از بهترین ها باشد. این بازی در عصری پا به چنین رفاقتی نهاد، که عصر بازیهایی با بالاترین کیفیت ممکن در گرافیک است. پس درخشنیدن با داستان قوی و گیرا کار بزرگ و سختی است که استودیوی Telltale Games از پس آن برآمد.

ندازند. شاید این قضیه هم این بازی بحث زیادی دارد. شاید عده ای این گرافیک را برای کسانی که به امید تجربه کردن داستان بازی با آن را یکی از عده ترین مشکلات این بازی، و بسیاری هم با گرافیک کارتونی آن خوشنود آن را یکی از نکات مثبت این بازی بدانند.

پس ما هم این را به عهده خود شده است. اما این بار روایتی گیمپلی این بازی هم در نوع خودش جالب است. اما شاید کاهی اوقات کمی خسته کننده به نظر بررسد. این گیمپلی با کنترلی تقریباً یک نوع شاید برای کسانی که هیجانی بی حد و حصر را در بازی طلب می کنند کمی نا امید کننده و خسته کننده به نظر بررسد، اما چیزی که بدون خسته کننده به آن که متوجه خیانت همسرش به خود می شود، مردی که همسرش با وی بوده را به قتل می رساند. در راه زندان، وقتی که در ماشین پلیس نشسته بود، یک زامی درینگ از چه می گوید. در افق از خودش غرق بود تا اینکه کسی را جلوی خیابان دید. اما دیر فریاد زد. افسر پلیس برای اینکه به آن دیوانه نزند فرمان را پیچاند. ماشین به چاله ای افتاد و با برخورد به یک درخت متوقف شد. چشمانتش را باز کرد و افسر پلیس را دید که بر روی زمین افتاده است. صدای های عجیبی در اطرافش به گوش می رسید. شات گان پلیس بر روی زمین زامی ها سپری کرده است و Lee به او قول می دهد پدر و مادرش را پیدا کند. در این راه، Lee Clementine دو فردی می شوند که بدون هیچ واسطه ای بیشترین اعتماد را به هم دارند. تمام هدف Lee سالمنه داشتن Clementine است، که این در نوع خود بی نظر است. روابطی که بین این دوست شگفت انگیز روایت می شود.

شما باید یک دختر کوچک را از خود راضی نگه دارید و او را نرنجایند و در عین حال باید او را با حقایق تلح و پر از خشونت اطرافش مواجه کنید. حال مخاطب شما پیشه ها برای شخایی های مختلف گاهی اوقات در ذوق گیمر می زند. بعضی از شخصیت های صدای های شایان شنیده های این دختر کوچک را از خود راضی نمی شود. بلکه گروهی است که باید به آنها کمک کنید و با کمک آنها به پیشروی در بازی ادامه دهید و برای بقا مبارزه کنید. این داستان بی نقص نبود. در شخصیت سازی این داستان عالی عمل کرد، اما کم کاری هایی نیز داشت. در این بازی با شخایی های زامی ها که بازی های زیادی با این سرعت تحقیر و تمسخر کنند، اما یک چیز را نمی توانند انکار کنند. Telltale با این بازی شاهکار کرد. این بازی روایتی است مثال زدنی و خاص، در دنیای زامی ها که بازی های زیادی با این حس و حال تا به امروز عرضه شده اند. این بازی مورد توجه بسیاری قرار گرفت. از جمله بسیاری از گیمپلی های سختگیر که گرافیک این بازی را ضعیف توصیف کرده بودند، بعد از تجربه ای بازی لب به تحسین آن گشودند، اما هیچ شاهکار بی نقصی وجود ندارد.

قبل از هر چیز، باید لب به تحسین داستان گیرا و جذاب این بازی پرداخت. این بازی روایت آنها هم نقش های اصلی و محوری خاصی را ارتباط میان Clementine و Lee بی نظیر است.

کلماتی از معحب ترین شخصیت های سال ۲۰۱۲



انتخاب برترین های ۲۰۱۲ توسط کاربران سایت گیمفا



بهترین بازی Racing
NFS: Most Wanted



بهترین بازی ورزشی
FIFA 13



بهترین بازی شوتر
FarCry 3



بهترین بازی نقش آفرینی
Mass Effect 3



بهترین بازی چندنفره
Call of Duty: Black Ops 2



بهترین بازی اکشن ماجراجویی
Assassin's Creed III



بهترین محتوای داتلودی
Batman Arkham City : Harley Quinn's Revenge



بهترین بازی
HALO 4



بهترین بازی PS3
Journey



بهترین بازی PC
FarCry 3



بهترین شخصیت سال
Vaas Montenegro - FarCry 3



بهترین استودیوی سال
Ubisoft Montreal



بهترین عنوان جدید
Dishonored



بهترین صداقه‌داری
Max Payne 3



بهترین گرافیک
FarCry 3

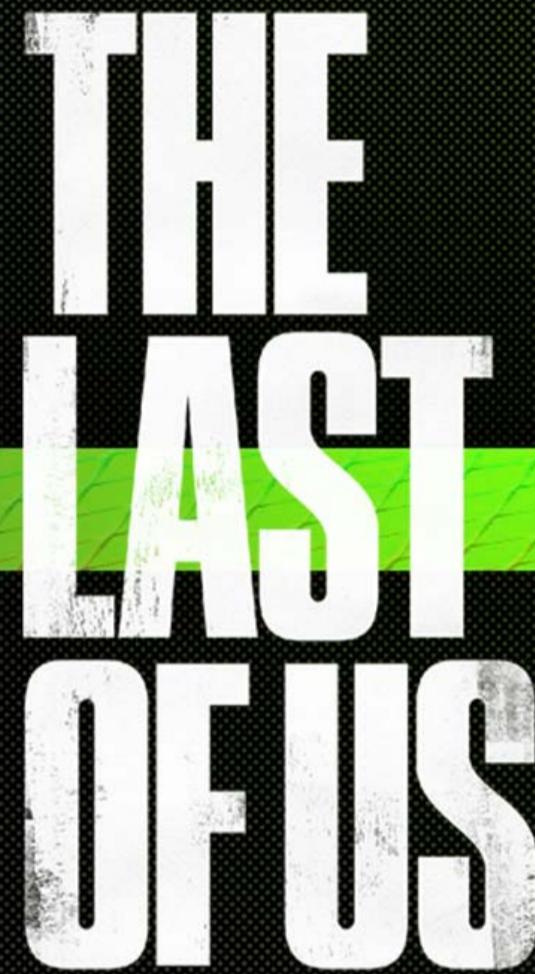


مورد انتظارترین بازی سال ۱۳
Grand Theft Auto V



2013

یک سال دوست داشتنی



ما می‌دانیم که کنسول نسل بعد Microsoft در ماه

نوامبر در مغازه‌ها آمدادی فروش است. منابع کافی این را تایید کرده‌اند. گذشته از آن ماه نوامبر معمولاً ماهی بود که Microsoft تمام قطعات سخت آول شاهد آن خواهیم بود. دو هفته بعد و در آخرين هفته از ماه آپریل زمینی‌ها برهمی گردند. با افزاری خود را معروفی کرده است. همی بازی‌ها نزدیک کریسمس با گفتگوی سیار بالا بر روی PC عنوان Dead Island: Riptide. همینطور در این عرضه می‌شوند و Bill Gates با کمک به خیریه‌ها

آپریل ۲۰۱۳: می‌دانیم که کنسول جدیدش لبخند می‌زنند. دقیق عرضه‌اش را اعلام می‌کند و بازی‌ها بین نظر

برنامه‌ریزی Sony قابل پیش‌بینی نیست. عده‌ای می‌گویند ماه نوامبر و عده‌ای هم خبر از آپریل ۲۰۱۴ می‌دهند... که در این بین و خبرهایی که از شایعات پیرامون آن به گوش می‌رسد، اینطور بر می‌آید که در ماه می‌بازی‌ای نظیر Injustice: Gods Among Us هم تاریخ

در نظر دارد تا قبل از Microsoft از کنسول Sony در نسل بعد خود پرده برداری کند. چون Sony در سال‌های گذشته با ضررها زیادی مواجه شد و همینطور Sony از انحصاری غول پیکر شد و Beyond Beyond Activision پرده برداری می‌کند. در این ماه بازی Xbox این اتفاق هم عرضه بعد از Xbox بود

که باعث شد Xbox انحصاری‌های زیاد و پرفارمی در دست بگیرد. هرچند این اواخر Sony در

را در دست گذاشت. همچنان که در آن هم زمانی که همه‌ی افکار معطوف E3 خواهد بود که در آن عرضه‌ی بازی‌های انحصاری بزرگ از Xbox پیشی گرفته است، اما نباید این را هم فراموش کنیم که

مرسام را مرحله‌ی دوم پرده برداری از این دو کنسول می‌شود. همینطور Microsoft بیشتر فعالیت‌های این اواخر خود را

معطوف تهیه‌ی Xbox 720 کرده است و توجه خیلی بالایی به عرضه‌ی بازی‌های انحصاری در این اوخر ندارد.

عده‌ای این سیاست را سیاستی درست می‌دانند و

عده‌ای هم این سیاست را غلط قلمداد می‌کنند و

بر این عقیده‌اند که Sony از همین امروز در حال

تدارک جلب مشتری است. با بازی‌های

انحصاری قدر تمندی که در اواخر نسل حاضر در

غازه‌ها آمدادی فروش خواهد کرد.

حال سوال اینجاست، که آیا Sony می‌تواند همه

ی داشته‌هایش را یک جا عرضه کند یا راه امن

تری را برای گزیند و ابتدا با عرضه در ژانر، پا به

غازه‌ها خواهد گذاشت؟

هنوز به طور دقیق معلوم نیست که این دو کنسول

قدرتمند چه وقتی عرضه می‌شوند. از جزئیات آن

ها هم خبر دقیقی در دسترس نیست. اما آنچه که

معلوم است این است که همه‌ی ما می‌توانیم

عرضه می‌شود، که ابته آخرین اخبار این شایعه را

اوخر سال ۲۰۱۳، کنسول‌های نسل بعد را از

پشت شیشه‌ی مغازه‌ها بینیم. اما در خانه‌مان؟...

این را هیچکس نمی‌تواند پیشینی کند. آنچه که

معلوم است قیمت‌های سری‌ساز آور این کنسول‌ها

در ایران است، اما آنچه که معلوم نیست، اخبار

آنده‌ی جیب شماست...

هر حال اینجا نقطه‌ی اغاز یک جنگ است.

آپریل ۲۰۱۳: بازی Metal Gear Rising: Revengeance

برای دو پلتفرم 360 و Xbox

در PS3

نوزدهمین روز عرضه می‌شود و در کنار این

عنوان، که شاید طرفداران PC را غمگین کرده

باشد، بازی ۳ Crysis عرضه می‌شود. بازی که

خیلی‌ها منتظر درخشش خارق العاده‌ی آن

هستند. اما سال ۲۰۱۳ آنطور که به نظر می‌رسد فراتر از

یک سال عادی خواهد بود. این سال کاملاً

متفاوت و گسترده‌تر است و همه منتظر عنوانی

کنند و به معرفی آن پردازد. این اتفاق در

مراسمی با حضور Remedy و Lionhead

خواهد بود.

مارس ۲۰۱۳: بازی Metal Gear Rising: Revengeance

برای پلتفرم‌های 360 و Xbox

در PS3

عرضه می‌شود. ابته این عنوان برای PC هم در

ریچ اول سال ۲۰۱۳ روانه بازار می‌شود که

تفرباً همه به این تا خیرها عادت کرده‌اند. هم

زمان با این عنوان، (2013) برای

PC معرفی نیستند. ابته اگر از Add Content های

Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی Far Cry 3

یعنی High

یعنی Devil May Cry ۴

یعنی Sir Hammerlock's Big Borderlands ۲

یعنی大学 Life

برای بازی ۳ Game Hunt Expansion بازی

یعنی

گوگل و موتورولا اولین محصول مشترک

اواخر سال گذشته میلادی بود که وال استریت ژورنال اعلام کرد که گوگل و موتورولا مشغول کار بر روی ساخت تبلت و تلفن جدید با اسم رمز X Phone و Tablet X هستند. بر اساس این گزارش این دو دستگاه که اولین دستآوردهای مشترک گوگل و موتورولا پس از خریدن موتورولا توسط گوگل به شمار میروند، تمرکز خاصی بر روی دوربین، بدنه سرامیکی و صفحه نمایش منحنی شکل آنها شده است. امروز در LinkedIn لیستی برای منصب مدیریت تولید کمپانی موتورولا منتشر شد که تقریباً این اطمینان را به ما میدهد که موتورولا مشغول کار بر روی تولید X-Phone X است. در این لیست، که البته الان حذف شده است، وظایف فرد مطلوب مشخص شده بود و در ارتباط با سرپرستی افراد گروه برای عرضه یک دستگاه جدید و ارتباط با اپراتورهای مختلف جهت عرضه آن در بازار بود. هم‌اکنون نیز لیست پذیرش نیروی مشابهی در سایت موتورولا موجود است، اما تمامی کلمات X-Phone در آن حذف شده است. متساقنه در این لیست تنها به نام این دستگاه اشاره شده است و اطلاعات دیگری درباره ظاهر دستگاه، فناوریهای استفاده شده در آن و از همه مهمتر زمان عرضه آن به بازار داده نشده است. گوگل بارها به موضوع اشاره کرده است که کار بر روی تمامی دستگاههایی که موتورولا از زمان خریداری توسط گوگل تا کنون تولید کرده، از مدت‌ها پیش آغاز شده است و در واقع حاصل همکاری مشترک دو شرکت گوگل و موتورولا نیستند. موتورولا که تا کنون تلفن هوشمندی با عنوان نکسوس برای گوگل تولید نکرده است، به دنبال این است تا با تولید این پرچمدار جدید، اقلایی در خط تولید تلفنهای هوشمند خود ایجاد کند. هر حال باید مطمئن باشیم X-Phone تلفنی خواهد بود که به زودی شاهد آن خواهیم بود. ما منتظر آن خواهیم ماند و در صورت دریافت اخبار جدید شما را مطلع خواهیم کرد.

**16 GB
32 GB
64 GB
128 GB**

**آپد ۱۲۸ گیگابایتی تأیید شد**

اپل در وبسایت خود طی یک اطلاعیه از آپد ۱۲۸ رو نمایی کرد و این موضوع را تایید کرد. لازم به ذکر است که نسل جدیدی از آپد معرفی نشده است و تنها یک حجم ۱۲۸ گیگ به آپد های نسل ۴ اضافه شده است. هر دو مدل آپد یعنی cellular و Wi-Fi و مشکی عرضه میشوند و از سه شبهه هفته آینده (۵ فوریه) امکان خرید این دستگاه از اپل استور ها به صورت آنلاین و حضوری امکان پذیر میباشد. قیمت ثابت این دستگاه برای مدل وای-فای: ۷۹۹ دلار و برای مدل cellular هم ۹۲۹ دلار میباشد.

سیستم عامل سیمین به پایان خط رسید

همه میانسistem که بالاخره روز مرگ سیمین فرا خواهد رسید و نوکیا مجبور به جدا شدن از سیستم عامل سیمین بود. اکنون نوکیا رسماً اعلام کرده است که کار سیمین تمام شده است و گوشی نوکیا آخرین گوشی بود که سیستم عامل سیمین بر روی آن ارائه شد.

سیستم عامل سیمین در سالیان گذشته بزرگترین نقش را در بین اسماارت‌فونها و پیش‌رفت نوکیا بر عهده داشته است و تقریباً تمام کسانی که برای مدت زمان زیادی است که از گوشی موبایل استفاده میکنند با این سیستم عامل آشنایی دارند اما تقریباً از زمان ارائه گوشیهای با صفحات لمسی بازی دیگر برای سیمین تمام شده است. بعضی از گوشیهایی که با سیمین ارائه شده اند در زمان خودشان جزو بهترین گوشیهای بوده اند، یکی از آن گوشی E61 بود که مجهز به یک صفحه کلید کامل بود، مورد دیگر گوشی N95 بود که به یک دوربین بسیار با کیفیت مجهز بود، بعد از آن می‌توان از گوشی N8 نام برد که این گوشی نیز بهترین دوربین را در زمان ۲۰۱۱ شروع به پشتیانی و همکاری با ویندوزفون کرد که اکنون نیز پرچمدار ویندوزفون، گوشی لومیا نوکیا است.

**پنج بازی Android که باید بازی کنید**

در این مقاله سعی کرده ام تا شش بازی برتر اندروید را معرفی کنم که هر کس تلفن همراهش این سیستم عامل را دارد حتی برای یک بار هم آنرا امتحان کند. در ضمن این نکه روبکم که معرفی بازی ها او لویت خاصی ندارند و به میزان نمره ای که به آنها از ۵ داده شده میتوانید تصمیم گیری بنمایید، نمرات بازی ها بر اساس معیارهای مختلفی اعم از گرافیک، جذابیت، گیمپلی و موسیقی داده شده است و این نکته را توجه بنمایید که این بازی ها بهترین بازی های "اندروید" نیستند و فقط نظر شخصی این جانب میباشد.

: Angry birds

نمره: ۴.۵ احتمالاً همه شما با نام "انگری بردز" آشنا هستید عنوانی که با عرضه خود توانست فروش قابل توجهی داشته باشد. با استقبالی که سازنده‌گان بازی یعنی شرکت Rovio حتی پیش اینی نمیکردند تصمیم گرفتند تا عنوان بعدی بازی را بسازند بعد عرضه اولین قسمت از بازی Angry birds : Seasons Rovio عنوان Rovio عرضه شد و بعد از آن عنوان های Star wars ، Star wars ، که یکی پس از دیگری جذابیت های خاص خودشان را داشتند. این بازی از آن سری بازی هاست که بازی کردن آنرا به همه پیشنهاد میکنم.

: Fruit Ninja

نمره: ۴ این عنوان از آن دسته بازی هایی است که با گیم پلی روان و جذاب خود، گیمر را ساعت ها پای خود میکشاند. هسته اصلی بازی بر این اساس است که شما باید با اسلحه خود به عنوان یک نینجا میوه ها را قطعه قطعه کنید. اگر بازی را انجام نداده اید حتماً این بازی را بهترین پیشنهاد میماید.

: Doodle jump

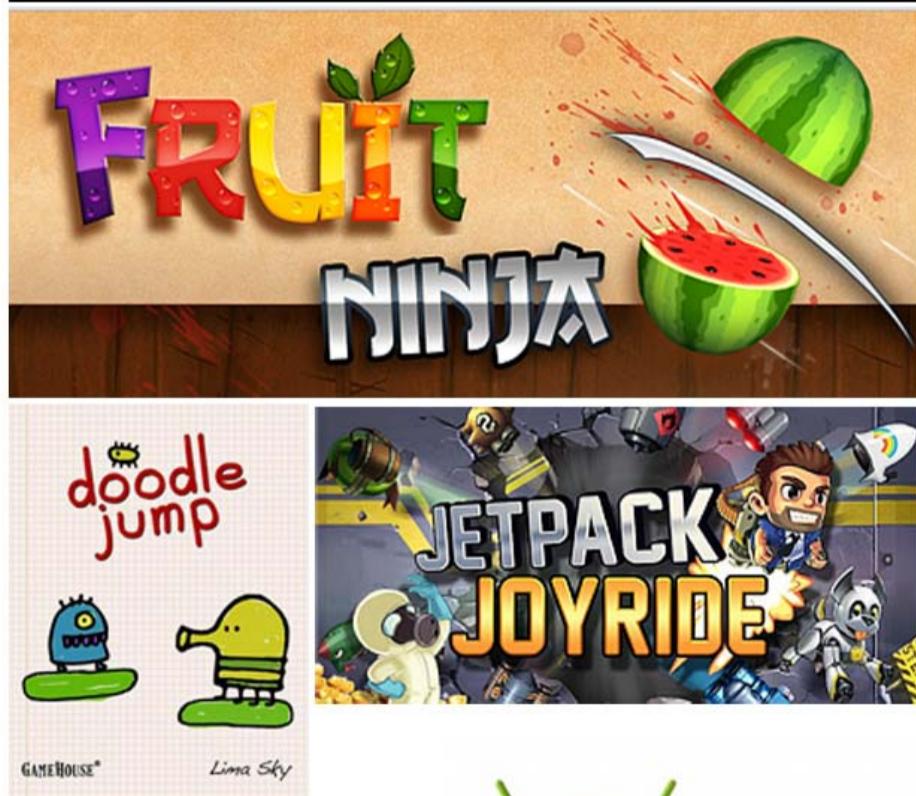
نمره: ۳ بازی Doodle jump یکی از بازی هایی است که از گیم پلی روان، جذاب و سرگرم کننده استفاده میکند. بازی از گرافیک خوبی برخوردار است و بازی از زمین های مختلفی برخوردار است و هر زمین با داشتن شخصیت های مختلف، زیاد بودن عمر بازی را شخصیت میکند. این بازی را به همه به دلیل داشتن جذابیت بالا برای رکورد زدن پیشنهاد میکنم.

: Jetpack Joyride

نمره: ۴ Jetpack Joyride بازی ایست که شما در آن نقش مردی را بازی میکنید که با هر چه جلوه‌فتی در بازی امیاز بیشتری کسب کنید. هسته اصلی بازی بر این اساس است که با هر یک کلیک بر روی صفحه، جت پک فعال میشود و شما میتوانید پرواز کنید. در بازی آیتم های مختلفی برای جذابیت بیشتر در بازی وجود دارند اعم از: آهنگ، جت پک های پیشرفته و لیاس های مختلف برای شخصیت اصلی بازی. این بازی از جذابیت بالایی برخوردار است و بازی کردن آن حالی از لطف نیست.

: Grand Theft Auto III

نمره: ۳.۵ سری بازی های GTA را همه گیمر ها میشناسند، سال گذشته به مناسبت دهیمین سال عرضهی ۳ GTA این بازی را برای گوشی های موبایل و تبلت ها عرضه کردند. بازی تفاوت خاصی با عنوان اصلی نداشت و تنها کنترل آن برای گوشی های موبایل به خوبی طراحی شده.





اکثر قریب به اتفاق تبلت های اندرویدی برتر است و یک تفاوت آن با تلفن هوشمند اکسپریا Z عدم استفاده از شیشه مقاوم در گون تریل در قسمت پشت است. هر چند در مقایسه عددی رزولوشن نمایشگر این تبلت از آپد رتینا و نکسوس ۱۰ پایین تر قرار می گیرد ولی با این حال تصاویری شفاف و تیز تر نسبت به تبلت هایی مثل نکسوس ۷ و اکثر تبلت های دیگر بازار در انتظار کاربران است. چکالی تصویر در تبلت اکسپریا Z معادل ۲۲۴ پیکسل در هر اینچ است.

ساخت اولین پایگاه دائمی بشریت روی کره ماه با چاپ سه بعدی

مثل اینکه داستان ساخت خانه با چاپ سه بعدی قرار نیست پایانی داشته باشد و طرح آرشیتکت هنلندی تنها اول راه بود. اکنون نوبت به استفاده از این تکنولوژی برای ساخت اولین پایگاه دائمی بشریت بر روی ماه رسیده است. گفته می شود هزینه و مواد این کار بسته به اندازه بلوک های مورد استفاده متغیر خواهد بود. پرینترهای موجود استفاده هم توسط کمپانی لندرن فاستر و شرکا تهیه خواهند شد. تقریباً تمام سطح ماه از ماده ای به نام regolith به عنوان یک ماده ساخته شده هم به خوبی قابل استفاده است. این ماده به صورت طبیعی محافظت خوبی در برابر سنگ های آسمانی، تشبعات گاما و نوسانات دمایی ماه خواهد بود. علاوه بر این، رگولیت به میزان زیاد در زمین هم یافت می شود. لذا این امکان را به تیم فاستر و شرکا می دهد که قبل از شلیک پرینترهای سه بعدی به سمت ماده، آنها را روی زمین تست کنند. قبل از این یک مدل ۱.۵ تتنی از پایگاه طراحی شده در اندازه کوچک چاپ و اماده شده است. شیوه کار هم به این صورت است: یک کپسول لوله ای شکل که حاوی پرینتر است بر روی ماه فرود می آید. سپس از یک انتهای کپسول یک گنبد قابل اتساع باز می شود و شکل اولیه پایگاه را ایجاد می کند. آنگاه یک ربات بیدار می شود! و شروع به کار با پرینتر سه بعدی می نماید. پرینتر ریگولیت را به ماده فوم مانندی تبدیل کرده و با آن مواد لازم برای ساخت گنبد را پرینت می کند. به گونه ای که یک لایه محافظ مستحکم روی گنبد ایجاد می شود. نتجه کار هم یک پایگاه روی ماه است که آمامدگی سکونت انسان ها را دارد. در ادامه مطلب می توانید برخی عکس های مرافق مختلف شیوه سازی این عملیات را ببینید. به نظر می رسد که با چاپگر های سه بعدی، روز به روز رویاهای بیشتری به واقعیت می پونددند.

Samsung 4K تلویزیون: EASEL TV

سامسونگ از چندی پیش قول داده بود که با یک طراحی بی سایقه از تلویزیون به CES 2013 می آید و یا بد بگوییم که بعد از معرفی EASEL TV، ادعای آنها چنان نیز اغراق آمیز به نظر نمی آید. طراحی باریک و شناور این محصول شما و ادار خواهد کرد که دکوراسیون منزل خود را بر اساس آن مرتب کنید. این دستگاه شامل اسپیکر های داخلی نیز هست که در قاب دور تلویزیون تعییه شده اند، ابتکاری که می تواند منجر به باریک تر شدن تلویزیون های آینده شود. طبق گفته سامسونگ این محصول اپریتور دو کومویی باشد بر ۳۰ هزار دلار برای مدل ۸۵ اینچ، به بازتر عرضه می شد؛ با این وجود با شناختی که از سامسونگ داریم، می توانیم حدش بسیار کمتر طراحی های مشابه به زودی در تلویزیون های ارزان تر این کمپانی کرده ای نیز دیده شوند.

اعلام کرده بنابراین گفته ایتلت، طرح های مشابه این نمونه مفهومی می توانند با قیمت هایی از ۷۹۹ تا ۸۹۹ دلار تا پایان سال به بازار روانه شوند. شما می توانید در ادامه مطلب عکس های دیگری از این طرح مفهومی را مشاهده نمایید.

تاج پی و معرفی لپ تاپ لمسی "پاویلیون

تاج پی و معرفی لپ تاپ لمسی "پاویلیون" چیزی که هر روز آن را بیشتر و بیشتر می بینیم، لپ تاپ های لمسی مبتنی بر ویندوز ۸ است که برخی از آنها با قیمت های بسیار قاعع کننده ای عرضه می شوند. امروز به این جمع، لپ تاپ Pavilion TouchSmart Sleekbook HP با نام Intel HD 4000 book پیوست که با نمایشگر ۱۵.۶ اینچی و کف قیمت ۶۴۹ دلار عرضه خواهد شد. قبل از آغاز عصر ویندوز ۸ - که نمایشگر لمسی را تبدیل به یک استاندارد برای لپ تاپ ها کرد - داشتن نمایشگر لمسی یک گزینه پر فروخته بود و حتی نخستین لپ تاپ های ویندوز ۸ که لمسی بودند نیز قیمت هایی بالای ۱۰۰۰ دلار داشتند ولی حالا اوپریتور دارند فرق می کند. ایسپول ای اسپلیور V5 و M5 که زیر ۶۰۰ دلار قیمت دارند و سونی با T13 به بازار آمد و حالا، پاویلیون تاج اسماارت اسپلیک بوك می باشد. قیمت مناسب نمایشگر لمسی اینچی و از ۱۳ تا ۲۰۱۳ میلادی در بازار می باشد. اینچی ترجیح می دهنده اند، تبدیل خواهد شد. لپ تاپ HP با پردازنده ۴ هسته ای AMD A8 APU عرضه خواهد شد و خبری از ایتلت نیست ولی سایر مشخصات عبارت هستند از: ۶ گیگابایت رم، ۷۵۰ گیگابایت هارد درایو، خروجی HDMI، پورت یو اس بی ۳ و ۲. با این حال در این لپ تاپ ۲.۲۶ کلوگرمی خبری از دیسک درایو نیست. نمایشگر نیز دارای رزولوشن ۱۳۶۶ در ۷۶۸ است. مسلمانکیت بدنی این سری از مدل های ای اسپلیور ای اسپلیور ۴ هسته ای AMD A8 APU می باشد. این مخصوصات باز می کنند اما در این لپ تاپ تاچ هزینه زیادی کنند، چه راه حلی را پیشنهاد می کنید؟ Targus به تازگی یکی از این راه حل های جذاب و سوسم کننده را معرفی کرده است. Targus Touch Pen تارگوس را شاید بتوان اولین عضو خانواده چین ابزارهایی دانست که به شیوه سازی حرکات قلم بر روی صفحه لپ تاپ های معمولی می پردازد. این ابزار شامل یک قلم خردیار آسان تر می سازند. اما برای کسانی قصد دارند از ویندوز ۸ روی لپ تاپ های قدیمی شان استفاده کنند یا اینکه نمی خواهند برای یک لپ تاپ تاچ هزینه زیادی کنند، چه راه حلی را پیشنهاد می کنید؟ Targus به تازگی یکی از این راه حل های جذاب و سوسم کننده را معرفی کرده است. Targus Touch Pen تارگوس را شاید بتوان

سونی و رونمایی از نسخه لمسی اولتراپوک فول اچ دی VAIO T14 و VAIO T15 و رنگ های VAIO Duo ۱۱ جدید ۲۰۱۲ دو اولتراپوک ۱۳ و ۱۴ اینچی T1۳ دارای نسخه لمسی نیز بود ولی T1۴ از آن بهره نمی برد. حالا سونی اعلام کرده که با ۱۰۰ دلار اضافه، T1۴ نیز دارای نسخه لمسی T1۴ از ۸۰۰ دلار آغاز می شود. از پردازنده i7 اینتل، ویندوز ۸ نسخه ۶۴ بیتی، نمایشگر با رزولوشن ۱۳۶۶ در ۷۶۸ پیکسل، عمر باتری ۴.۵ ساعت، گرافیک Intel HD 4000 نوری و بدنی آلومینیومی نیز برخوردار است. احتمالاً می دانید که از Exynos 5 Octa استفاده می کند. تاپ هایی از سامسونگ تلاش می کند با انتشار این عکس، احساسات کاربران را برای معرفی تلفن های جدید با پردازشگر ۸ هسته ای برآورده باشند. البته این تصویر رندر شده سه بعدی این چیپ است. و احتمالاً با پردازشگر big.LITTLE استفاده می کند. تاپ هایی از مجزا تشكیل شده. یک گروه قادر تمند که از پردازشگر Cortex-A15 استفاده می کند و یک گروه که با پردازشگر Cortex-A7 می باشد. Cortex-A7 روی بهینه سازی مصرف انرژی تمرکز دارد. با وجود اینکه این نسل سوم پردازنده های Core اینتل، صفحه لمسی با پشتیبانی از بیش از ۱۰ انگشت، نمایشگر پردازنده ۸ هسته دارد. اما در واقع در هر زمان فقط یکی از گروه ها در حال کار هستند و هسته دیگر کار نمی کنند. سامسونگ ادعا می کند چیپ جدیدش مصرف انرژی را بیشتر از ۳ برابر کمتر می کند در حالی که بازدهی آن برابر با پردازشگر های A15 خواهد بود. سویچ کردن بین هر گروه پردازشگر هم حدود ۳۰ تا ۵۰ میلی ثانیه زمان میرد.

تصویر پردازشگر ۸ هسته ای Exynos 5 Octa

Exynos 5 Octa این تصویر چیست؟ سامسونگ اکسپریا Z است که قلب ۸ هسته ای جدید این شرکت برای تلفن های هوشمند و تبلت هایی با حساب می آید و اکانت توییتر این شرکت آن را منتشر کرده است. سامسونگ تلاش می کند با انتشار این عکس، احساسات کاربران را برای معرفی تلفن های جدید با پردازشگر ۸ هسته ای برآورده باشند. البته این تصویر رندر شده سه بعدی این چیپ است. و احتمالاً با پردازشگر big.LITTLE استفاده می کند. تاپ هایی از مجزا تشكیل شده. یک گروه قادر تمند که از پردازشگر Cortex-A15 استفاده می کند و یک گروه که با پردازشگر Cortex-A7 می باشد. Cortex-A7 روی بهینه سازی مصرف انرژی تمرکز دارد. با وجود اینکه این نسل سوم پردازنده های Core اینتل، صفحه لمسی با پشتیبانی از بیش از ۱۰ انگشت، نمایشگر پردازنده ۸ هسته دارد. اما در واقع در هر زمان فقط یکی از گروه ها در حال کار هستند و هسته دیگر کار نمی کنند. سامسونگ ادعا می کند چیپ جدیدش مصرف انرژی را بیشتر از ۳ برابر کمتر می کند در حالی که بازدهی آن برابر با پردازشگر های A15 خواهد بود. سویچ کردن بین هر گروه پردازشگر هم حدود ۳۰ تا ۵۰ میلی ثانیه زمان میرد.

تجهیز تمام لپ تاپ ها به صفحه لمسی با Targus Touch Pen

امروزه اغلب لپ تاپ ها و اولتراپوک های ویندوز ۸ به صفحه نمایش لمسی هم مجهز هستند و کار با کاشی های رابط کاربری آن را تسیار آسان تر می سازند. اما برای کسانی قصد دارند از ویندوز ۸ روی لپ تاپ های قدیمی شان استفاده کنند یا اینکه نمی خواهند برای یک لپ تاپ تاچ هزینه زیادی کنند، چه راه حلی را پیشنهاد می کنید؟ Targus به تازگی یکی از این راه حل های جذاب و سوسم کننده را معرفی کرده است. Targus Touch Pen تارگوس را شاید بتوان اولین عضو خانواده چین ابزارهایی دانست که به شیوه سازی حرکات قلم بر روی صفحه لپ تاپ های معمولی می پردازد. این ابزار شامل یک قلم خردیار آسان تر می سازند. اما برای کسانی قصد دارند از ویندوز ۸ روی لپ تاپ های قدیمی شان استفاده کنند یا اینکه نمی خواهند برای یک لپ تاپ تاچ هزینه زیادی کنند، چه راه حلی را پیشنهاد می کنید؟ Targus به تازگی یکی از این راه حل های جذاب و سوسم کننده را معرفی کرده است. Targus Touch Pen تارگوس را شاید بتوان

گالری عکس تبلت اکسپریا Z (نسخه معفوی شده برای اولتراپوک های اپریتور ۷ اینچی دو کومو)

دیروز یکی از شایعات شکست و سونی تبلت اکسپریا Z را معرفی کرد. حالا هم عکس های فراوان از نسخه مخصوص اپریتور دو کومویی ۷ اینچی و چهار گیگابایت رم و ۵۰۰ گیگابایت هارد دیسک عرضه خواهد شد.

گالری عکس تبلت اکسپریا Z (نسخه معفوی شده برای اولتراپوک های اپریتور ۷ اینچی دو کومو)

دیروز یکی از شایعات شکست و سونی تبلت اکسپریا Z را معرفی کرد. حالا هم عکس های فراوان از نسخه مخصوص اپریتور دو کومویی ۷ اینچی و چهار گیگابایت رم و ۵۰۰ گیگابایت هارد دیسک عرضه خواهد شد.

تبلت اکسپریا Z دو کومویی دارای ۷ اینچی اینچی و ۴۹۵ گیگابایتی دارد. قدرتمندترین قابلیت این تبلت این اینچی اینچی و ۶۶۲ گیگابایتی داریم، می توانیم حدش بسیار کمتر طراحی شده ای داشته باشیم که به آن جایگاه خاصی می بخشد. طراحی های مشابه به زودی در تلویزیون های ارزان تر این کمپانی کرده ای نیز دیده شوند.

در صورت نیاز با جداسازی نمایشگر از کیبورد می بورت یو اس بی لپ تاپ وصل کرده و آن را در سمت چپ نمایشگر قرار می دهیم. اکنون هر لحظه که قلم بخشی از صفحه را خواهد بود، شاهد مدل های مشابه این طرح مفهومی نیز باشیم. فوق که یک اولتراپوک یاریک با پوشش لمسی از تاچ هزینه زیادی کنند، چه راه حلی را پیشنهاد می کنید؟ Targus به تازگی یکی از این راه حل های جذاب و سوسم کننده را معرفی کرده است. Targus Touch Pen تارگوس را شاید بتوان اولین عضو خانواده چین ابزارهایی دانست که به شیوه سازی حرکات قلم بر روی صفحه لپ تاپ های معمولی می پردازد. این ابزار شامل یک قلم خردیار آسان تر می سازند. اما برای کسانی قصد دارند از ویندوز ۸ روی لپ تاپ های قدیمی شان استفاده کنند یا اینکه نمی خواهند برای یک لپ تاپ تاچ هزینه زیادی کنند، چه راه حلی را پیشنهاد می کنید؟ Targus به تازگی یکی از این راه حل های جذاب و سوسم کننده را معرفی کرده است. Targus Touch Pen تارگوس را شاید بتوان



امکان دارد این قاب تقلیلی باشد یا اینکه واقعی از کار در آید و در گنگره موبایل بارسلون شاهد رونمایی از آن باشیم. به هر حال، چه خوشمان باید چه نه، تلفن ها و فلت هایی با نمایشگرهای بزرگ خط اصلی بازار در سال ۲۰۱۳ خواهد بود. حتی مز فلت و تبلت هم رو به محو شدن می رود و این نشانه آن است که دیگر عبارت هایی مثل "گوشی هوشمند" یا "گوشی تلفن" را کمتر خواهیم شنید، زیرا دستگاه های آینده با هدف قرار گرفتن کنار گوش و مکالمه تلفنی طراحی نمی شوند بلکه کار کرد های مهم دیگری دارند.

برترین غافلگیری: Nvidia PROJECT SHIELD

نام انویدیا را معمولاً بر روی کارت های گرافیکی و یا پردازنده های موبایل مشاهده می کنیم، پس به ما حق بدید که در مواجهه با کنسول بازی این شرکت، حسابی غافلگیر شویم. این دستگاه که از یک صفحه نمایش ۵ اینچی بهره می برد، دارای پردازنده تگرا ۴ است که به سیستم عامل اندروید مجهز شده. جالب است بدانید که علاوه بر بازی های اندرویدی، از این کنسول می توانید به عنوان دسته ای برای بازی های کامپیوتوری نیز استفاده نمایید.



هدفون پیسیم Rapoo H9080، باس دلپذیر و عمر باتری ۱۰ ساعت

این روزها سیستم های سینما خانگی و انواع سیستم های صوتی خانگی به سمت پیسیم شدن می روند تا مضم شما را از شر سیم کشی های فرداون خانه خلاص کنند و هم اینکه استفاده بدون محدودیت در محیط منزل را برای تان به ارمغان آورند. البته در این میان مشکل مصرف باتری و نیاز دائمی شارژ این ابزار هم می تواند مشکلی پس از مسافت باشد. کمپانی Rapoo با هدفون پیسیم ویژه سینمای خانگی H9080 خود قصد دارد بخشی از مشکل را کمی آسان نماید. این هدفون دارای دو گوش-پوش چرمی است که وعده عملی صدا و باس قدرتمند و دلپذیری را می دهد. و البته تن های زیر و اضافی هم گوش سامobile sammobile به طور جداگانه گزارش می دهد که گالکسی S4 با کد GT-I9500 - و نام Project J که اینکه Altius تغیر کرده- رمز J مخصوصاً بزرگاریم. طراحی درختان این در دو رنگ سفید و سیاه معرفی خواهد شد و مراسم رونمایی از آن می تواند در لندن، سونی می اندزاد. این تلفن ۵ اینچی با کیفیت تصویر 1080p و پردازنده ۴ هسته ای خود، نیویورک یا حتی خود کره جنوبی برگزار شود.

اولین تصویر منتسب به HTC M7

این تصویر از یک کلیپ معرفی دستگاه است. با این حال عدم درج برند و جزئیات دیگر ما را بر آن می دارد تا این طراحی را نسخه نهایی M7 که گفته می شود ماه آینده در MWC رونمایی خواهد شد. ندایم. با این طور به نظر می رسد که این محصول هم اکنون در قله تلفن های همراه جای متمایز نماید. این طور به نظر می رسد که این دارد، لا اقل تا ماه آینده که قرار است تلفن های ای گیگا هتری، M7 یکی از چشمگیرترین تلفن های ۲۰۱۳ خواهد بود. علاوه بر دو قسمت مشک در بالا و پایین که قادر داشت جای بلندگوی گوشی و میکروفون برای مکالمه هستند، دوربین جلو و سنسورهای نور و مجاورت را نیز در جلوی می بینیم. تا MWC مدت زیادی پاچی نمانده و به زودی خواهیم دید که HTC چیزی برای کنگره کنگره موبایل که در حدود یک ماه دیگر برگزار می شود، حالا شنیده ها حاکی از برنامه ریزی سامسونگ برای یک "عملیات ویژه در پشت خطوط دشمن" است؛ یعنی معرفی پرچمدار تلفن های هوشمند کمپانی در امریکا.

سونی سال ۲۰۱۳ را با مخصوصاتی جذاب و البته زودتر از رقبا- آغاز کرد. ابتدا اکسپریا Z و در CES ۲۰۱۳ رونمایی شدند و دیروز هم که مشخصات و عکس هایی از تبلت اکسپریا Z را داشتیم. با این حال کویا این پایان کار سونی نیست. قاب جلویی که عکس آن را در بالا مشاهده می کنید توسط یک سایت چینی لو رفته و نمایشگری ۶.۴۴ اینچی را بر روی محصولی از سونی نوید می دهد. محصولی که می توان با خیال راحت آن را فلت نامید. همراه این عکس ادعای رزو لوشن ۱۰۸۰p نیز از سوی منبع خبر منتشر شده که البته غافلگیری بزرگی به شمار نمی رود.

آیا سونی در حال ساخت یک فلت-اکسپریا ۱۶.۴۴ اینچی است؟

سونی سال ۲۰۱۳ را با مخصوصاتی جذاب و البته زودتر از رقبا- آغاز کرد. ابتدا اکسپریا Z و در CES ۲۰۱۳ رونمایی شدند و دیروز هم که مشخصات و عکس هایی از تبلت اکسپریا Z را داشتیم. با این حال کویا این پایان کار سونی نیست. قاب جلویی که عکس آن را در بالا مشاهده می کنید توسط یک سایت چینی لو رفته و نمایشگری ۶.۴۴ اینچی را بر روی محصولی از سونی نوید می دهد. محصولی که می توان با خیال راحت آن را فلت نامید. همراه این عکس ادعای رزو لوشن ۱۰۸۰p نیز از سوی منبع خبر منتشر شده که البته غافلگیری بزرگی به شمار نمی رود.

Sony XPERIA Z: باتری ۱۰ ساعت

با توجه به اینکه میعادن گاه تلفن سازان، نمایشگاه MWC در بارسلون به شمار می رود، معمولاً هیچگاه CES مخفی کلیدی برای این صنف نبود؛ با این وجود اگر بخواهیم درین محدود تلفن های معرفی شده در این نمایشگاه یکی را گزینیم کنیم، بی شک باید کله خود را به احترام Xperia Z برداریم. طراحی درختان این محصول بی شک بسیاری را به یاد دوران اوج سونی می اندزاد. این تلفن ۵ اینچی با کیفیت تصویر 1080p و پردازنده ۴ هسته ای خود، نمایدی برای نسل جدید تلفن های هوشمند به شمار می رود. سونی سعی کرده تا با گنجاندن قابلیت های متعدد نرم افزاری و ویژگی های منحصر به فردی مانند مقاومت در برابر آب، ۴ هسته ای و پنل ال سی دی Precision Black Pro اشاره کرد. جالب اینکه قبل از این، فروش رقیبی چون ال جی و سونی هم علی رغم قیمت بالای شان، خوب و رضایت بخش بوده است. اگر شما هم به این تلویزیون فوق العاده علاقه مند شده اید، می توانید سفری به کره داشته و یکی از آنها را خریداری کنید. اما شاید صبر کردن برای مدل های بزرگتر ۹۵ و حتی ۱۱۰ اینچی که قرار است تا پایان سال وارد بازار شوند، خوشایند باشد. به گمانم کسانی که تلویزیون ۵۵ اینچی OLED ال جی را در پایان سال ۲۰۱۲ پیش خرید کرده اند، الان حسابی پشیمان باشند!

پیش فروش تلویزیون ۸۵ اینچی اولترا HD سامسونگ در کره با قیمت ۳۸ هزار دلار

اگر اخبار ۲۰۱۳ CES را در نارنجی دنبال کرده باشید، حتماً با تلویزیون فوق بزرگ ۸۵ اینچی سامسونگ آشنا هستید، که توانسته عنوان بزرگترین Ultra HD را تنها با یک اینج تفاوت، از آن خود کند. البته به نظر می رسد با قیمت اعلامی، عنوان گرانترین را هم بتواند کسب کند. قرار است سری اول این تلویزیون های غول پیکر با قیمت ۴۰ میلیون وون (۳۷۸۷۷ دلار) در کره پیش فروش شوند.

قطع صفحه این تلویزیون ۴K خارق العاده ۲۱۴ سانتی متر است و از اسپیکر های ۲.۲ کاناله بهره می برد. از امکانات آن می توان به پردازنده ۴ هسته ای و پنل ال سی دی Precision Black Pro اشاره کرد. جالب اینکه قبل از این، فروش رقیبی چون ال جی و سونی هم علی رغم بالای شان، خوب و رضایت بخش بوده است. اگر شما هم به این تلویزیون فوق العاده علاقه مند شده اید، می توانید سفری به کره داشته و یکی از آنها را خریداری کنید. اما شاید صبر کردن برای مدل های بزرگتر ۹۵ و حتی ۱۱۰ اینچی که قرار است تا پایان سال وارد بازار شوند، خوشایند باشد. به گمانم کسانی که تلویزیون ۵۵ اینچی OLED ال جی را در پایان سال ۲۰۱۲ پیش خرید کرده اند، الان حسابی پشیمان باشند!

سونی ارایه نخستین تلویزیون 4K جهان

به نظر میرسد جنگ جدید میان شرکت های سازنده تلویزیون برای ارایه محصولات OLED باشد. سونی هم در این میان ادعای کند که برگ برنده را در اختیار دارد. تلویزیون های OLED کیفیت خیره کننده ای دارند، اما تصویرش را بکنید که با کیفیت 4K هم باشند. تا اینجا شرکت های مختلفی مانند توشیبا، ال جی، و سینیگ هاوس و... تلویزیون های 4K خودشان را معرفی کرده اند اما این نخستین تلویزیون 4K از نوع OLED به حساب می آید. تلویزیون ۵۶ اینچی سونی دارای رزو لوشن در ۲۱۶۰ در ۳۸۴۰ پیکسل است و یک نمونه اولیه آن در نمایشگاه امسال به نمایش گذاشته شده است. فعلاً هیچ مشخصات دیگری از این تلویزیون ارایه نشده و تاریخی هم برای ارایه آن به بازار در دست نیست.





Ultra Book و طرح هایش برای Intel

کمپانی های زیادی را نمی توان نام برد که قادر باشند یک سمت و سوی جدید برای کل صنعت کامپیوتر تعریف کنند. شاید بتوان ۳ مورد را یاد کرد: سازندگان پی سی با مارش نظامی مایکروسافت رژه می روند، خیلی ها از سبک طراحی اپل تقلید می کنند و در پشت پرده نمایش، این اینتل است که بازار را با پردازنده های قوی تر و کمپین های تبلیغات هجومی خود تحت تأثیر قرار می دهد؛ در سال ۲۰۱۱ اینتل به تمامی سازندگان پی سی گفت که باید جوابی درخور برای مک بوک ایر اپل تدارک بینند و ۳۰۰ میلیون دلار به علاوه مزایای دیگر را وسط گذاشت تا به تولید کنندگان کمک کند طراحی های جدید را توسعه داده و بازاریابی کنند. نامی که اینتل برای این رده از محصول برگزید، اولترابوک بود که الزامات آن باریکی، سرعت عمل و عمر باتری مناسب هستند. کمپانی ها به خواست اینتل گردن نهادند و برخی از آنها هم با فروش مناسب دستگاه هایی شبه-اولترابوک که البته الزامات در آنها به طور کامل رعایت نشده بود، به موفقیت هایی دست یافتد. اینچ برابی اولین بار پس از جوانه زدن این بذر، اینتل در حال سوق دادن مفهوم اولترابوک به ورای آن چیزی است که از اپل الهام گرفته بود. چیپ Haswell در اواخر ۲۰۱۳ از راه می رسد، اینتل امر کرده اولترابوک ها لمسی شوند، WIDI که تکنولوژی به اشتراک گذاری بی سیم تصاویر است گستردۀ می شود و اینتل قول داده که عمر باتری دستگاه های جدید کفاف یک روز کار کامل را بدده. تازه این، همه ماجرا نیست. "استندبای متصل" قرار است به برنامه ها امکان اتصال به اینترنت در زمان چرت زدن دستگاه را هم بدهد. با این ویژگی های جدیدی که ذکر شد، اینتل دارد آینده لپ تاپ های رده بالا را زیر نظر خود به شکلی جدید در می آورد. باید در ادامه مطلب نگاهی داشته باشیم به آینده ای که اینتل برای ۲۰۱۳ و فراتر از آن، ترسیم کرده.

الزم حالا پدید آمده، سریع ترین پاسخی که می دهد این است: «مشخصاً ویندوز ۸ بر پایه دستورات لمسی طراحی شده و زمان طبیعی برای گرفتن این تصمیم، برهمه فعلی بود».

پروژه Dell، آیا Ophelia به دنبال قتل کامپیوترهای شخصی است؟

شاپیعات حاکی از آن است دل در حال بررسی طرح تبدیل شدن به شرکت خصوصی است تا بتواند زمینه را برای یک بازیبینی بزرگ و بنیادی در جایگاه خود در بازار آماده کند. و بر اساس گزارشی دیگر، این تغییرات شامل ارائه تجارت دسک تاپ و ابزارهای موبایل دل حول محور یک محصول جدید است: یک ابزار محاسباتی در اندازه یک کول دسک که با قیمت تقریبی ۵۰ دلار به فروش خواهد رفت. دل این کلاینت PC جیبی را که فعلاً Project Ophelia نامیده می شود، در ۸ ژانویه امسال معرفی کرد و نسخه ای از آن را در CES 2013 به نمایش گذاشت. او菲لیا که توسط واحد Wyse شرکت دل توسعه یافته، نیروی موردنیاز خود را با Mobile High-Definition Link از تلویزیون های اچ دی

سیمین یادوگاری، تمام و موز

یک پورت یواس بی هم تامین نمود. از امکنات این کامپیوتر جیبی می توان به قابلیت اتصال بلوتوث و وای فای برای استفاده از موس، کیبرد و شبکه بیسیم اشاره کرد. سیستم عامل این کامپیوتر هم نسخه ای از اندرویدی جیلی بیلی ۴.۱ است که تمام کارایی های یک تبلت را برای تان فراهم می آورد. البته از این ابزار کوچک می توان به عنوان یک شبیه ساز جهت استفاده از دیگر سیستم عامل های دسک تاپ از طریق دسترسی به سرور یا سرویس ابری بهره برد. به عبارتی پروژه اوفیلیا را می توان محصول امتزاج و ترکیب تکنولوژی تین کلاینت های Wyse با قابلیت های یک کروم بوک گوگلی دانست. البته مشکل فعلی این است که تعداد کمی از تلویزیون های اج دی فعلی از قابلیت MHL پشتیبانی می کنند. البته برخی از نمایشگرهای مسطح جدید دل همچنان به پشتیبانی از چنین عملکردی ادامه می دهند. طی ۵ سال گذشته، دل رفته رفته از ریشه هایش در زمینه کامپیوتراهای شخصی برای مصرف کننده نهایی دور شده است. کسب و کار کامپیوتراهای شخصی دسک تاپ و قابل حمل دل سال گذشته از اقبال جهانی کم به PC ضربه خورد و همچنان از آن رنج می برد. بخش مصرف کننده جزء این شرکت همچنان در حال هدر دادن بول است، در حالی،

(Connected Standby) Longer than

استند بای متصل (Connected Standby) Power Nap ویژگی دیگری از مک است که اینتل قرار است آن را به قلمروی ویندوز بیاورد. با Power Nap برنامه های کامپیوترهای اپل امکان چک کردن ایمیل، دانلود به روز رسانی ها و انجام برخی دیگر از کارهای اینترنتی را می بایند. حالا اینتل با استند بای متصل آن را به اولترابوک های ویندوز ۸ می آورد. آقای اسکاگن می گوید بر خلاف Power Nap که فقط با برنامه های خود اپل کار می کند، Connected Standby به توسعه دهنده‌گان امکان می دهد برنامه های خود را نیز برای کار در حالت استند بای ویندوز، توسعه دهنده: «حتی در سریع ترین تبلت های امروز دنیا، مجبور هستید بعد از روشن کردن دستگاه مدتی صبر کنید تا ایمیل ها و صفحه فیسبوک به روز شوند. اما این ویژگی جدید، به شما دسترس آن داده و کنن».



نوگل با کارت و حلقه هوشمند به جنگ

مژ عبور می رود

بنده رمزهای عبور اینترنتی ممکن است حلقه دور انگشت شما باشد. به نظر عجیب می رسد که این چیزی است که گوگل برای جایگزین روند یک صفت طولانی حروف و اعداد و گاه لامت ها در نظر دارد. در آینده ممکن است ماما هرگز به یک رمز جدید احتیاج نداشته شود، جذاب نیست؟ رئیس بخش امنیتی گوگل فای اریک گروس و مهندس این تیم مایاناک IEEE Security & Privacy Magazine که در ادامه این ماه ارادی منتشر خواهد شد، درباره این ایده صحبت کرده اند. سنا ریو ها برای جایگزینی رمز ای عبور عبارت هستند از جاسازی یک کارت خفی در پورت USB یا تأیید معجزه عبور از ریق تزدیک کردن حلقه دور انگشت به امپیووتر. چنین مواردی از حفظ کردن رمز عبور استر به نظر می رساند ولی آیا از هر نظر مناسب تر هستند؟ گوگل در حال حاضر با بهینه سازی YubiKey روش اول یعنی استفاده از یک USB برای جایگزینی رمز عبور را ممیلیاتی کرده. بخش جالب قضیه عدم نیاز به نرم زار مجزا است. کافی است کارت را وارد برت کنید و به طور خودکار وارد حساب و گل خود شوید. ایده کلی این است که یک روش تأیید هویت برای همه چیز داشته باشد، بیزی شیوه شاه کلید مدیر گوگل می گوید: «ما همان می خواهد تلفن هوشمند یا حلقه دارای بارت هوشمند شما برای تأیید مورد استفاده قرار گیرد آن هم با یک تپ ساده و حتی در حالتی به اتصال مخابراتی تلفن تان قطع است. آقای روس می گوید ایده های گوگل به طور کلی مزهای عبور را نادیده نمی گیرد و هنوز به PIN استیکیان نیاز هست ولی مسلمان این یک شروع ای کاری بزرگ تر است. ایده ای که اگر به حقیقت پیوندد سایر سایت ها هم باید پشتیبانی ای، آن را در مقاسه و سع او آئه کنند.

Walkman Sports سونی، ضد آب

با قابلیت شارژ سریع برای افرادی که می خواهند در تمام لحظات روز از موسیقی لذت ببرند و همیشه در حال شنیدن آن هستند، دستگاه پخش mp3 اسپورت جدید سونی از سری واکمن، می تواند بهترین همراه باشد. این ابزار کوچک دارای حافظه ۴ گیگابایتی بوده و به صورت یک تک توپید شده. به این صورت دیگر هنگام دویدن یا شنا، مراحمتی برای شما نخواهد داشت. از مهمترین خصوصیات این واکمن سونی می توان به ضدآب بودن و قابلیت شارژ سریع اشاره کرد. با این امکان، دیگر نیازی نیست که زمان زیادی را برای شارژ باتری داخلی دستگاه پخش موسیقی تان معطل شوید. زیرا با عملکرد شارژ سریع سونی، واکمن جدید شما تنها با ۳ دقیقه شارژ، یک ساعت به پخش موسیقی خواهد پرداخت. Walkman Sports قرار است از ماه مارس یا قیمت ۱۰۰ دلار و رنگ های سیاه، آبی،

WiDi

WIDI نمایش بی سیم اینتل یا WiDi در سال ۲۰۱۰ معرفی شد تا رقیب AirPlay اپل شود ولی این تکنولوژی اشتراک بی سیم از آن زمان چیز زیادی برای رو کردن نداشته. شما نه تنها باید یک لپ تاپ با گرافیک و چیپ Wi-Fi اینتل می داشتید بلکه باید ۱۰۰ دلار هم برای رابط اختصاصی تلویزیون می پرداختید. خب، حالا چه چیزی تغییر کرده؟ اسکاگن از فرآگیر شدن WiDi به واسطه marketplace میگوید و نیز امکانات جدیدی که در صنعت بی سیم رونمایی خواهد شد؛ در حوالی سپتمبر اینتل اعلام کرد که ۳.۵ WiDi پشتیبانی از واي-فای با استاندارد Miracast را به همراه گیرنده های WiDi ارزان تر به بازار می آورد که این دومی میزبان چیزی برای پخش ویدیو، موسیقی و عکس بر روی تلویزیون ها خواهد بود. به شرطی که اینتل بتواند بدون مشکل و با کاربردی راحت این امکان را فرآگیر کند، استقبال خوبی از آن خواهد شد. چه کسی هست که ارتباط ب سیم آسان و نهایش، بر روی

PICTURE+



ساعتی از جنس فضای مرده
با قیمت ۲۵۶ دلار
فقط ۵۰۰ عدد
از این ساعت مچی
تولید شده است



فقط یک لحظه
تصور کنید



تصویری که این روزها
در تمام محافل گیم دنیا
شایعات فروانی
پیرامون معرفی
PS4 پدید آورده است.





گام‌فای

وب سایت خبری / تحلیلی
بازی‌های کامپیوتری

به روزترین اخبار، مقالات تخصصی،
انجمن‌های گفتگو و ...

WWW.GAMEFA.COM