

LOGES

دیجیتال

#9

فصلنامه الکترونیکی گیمفا دیجیتال ، مهر ماه ۹۴

Gamefa Magazine Jul / Aug 2015

www.Gamefa.com

#9



- Assassin's Creed : Syndicate
- Mafia 3
- WWE 2K16
- Fallout 4
- Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain
- Until Dawn

نقد و بررسی پردازندۀ
6700K-The Intel Skylake i7
مصطفی با
Xbox ، سال بزرگ
Phil Spencer
۲۰۱۵
لپ تاپ برتر مخصوص بازی در سال



الله الحمد ال الرحمن

شماره نهم مجله گیمفا دیجیتال. مهر ۹۴

پیغام سردبیر

گیلفایرها سلام. امروز در فصل پاییز با نهمین مجله الکترونیکی گیمفا همراه شما هستیم. در این شماره مطابق نسخ قبلی به سراغ رویدادهای رخداده در طول تابستان خواهیم رفت و نقد و بررسی از بازی‌های مهم منتشر شده، خواهیم داشت. در کنار آن نگاهی بر بازی‌های معرفی شده در Gamescom ۲۰۱۵ می‌اندازیم و با پیش‌نمایش بازی‌های معروف و مورد علاقه شما این روند را ادامه خواهیم داد. در نهایت مقالاتی متنوع از تقدیر تمنتدترین CPU‌ها را معرفی لپ‌تاپ‌های مناسب بازی‌تقدیم می‌نماییم و با بخش محبوب سینما و نقد فیلم Ant Man به کار خود پایان خواهیم داد. همان طور که قبلاً گفته شد به خاطر نبود حامی مالی، مجله به صورت فصل‌نامه (هر سه ماه یک بار) منتشر خواهد شد. امیدواریم روزی با جذب اسپانسری خوب بتوانیم بیشتر از آن چیزی که شما عزیزان لایقش هستید، در خدمتان باشیم.

باتشکر / حامد زاهدی

کادر مجله

مدیر مسئول: کسری نراقی

سردبیر: حامد زاهدی

طرح و صفحه آرایی: امیر حسین صفری

نویسنندگان

دانیال شیخی، ابراهیم ثمرصفا، امیر مهدی ناجو، محمد رضا صحرایی، مهدی پناهیان، محمد معین فرزانی، محمد زمانی، محمد صادق شجاعی، پوریا اکرمی، علی کشاورزی و محمد سعید خزایی



پیش نمایش

Assassins Creed : Syndicate.....	۳۴
Mafia ۲.....	۱۰
Fallout 4	۱۵
WWE ۲K ۱۶.....	۱۸

مصاحبه

Phil Spencer مصاحبه با.....	۲۰
-----------------------------	----

نقد و بررسی

Until Dawn.....	۲۴
MGS V : The Phantom Pain.....	۲۷

روزی روزگاری

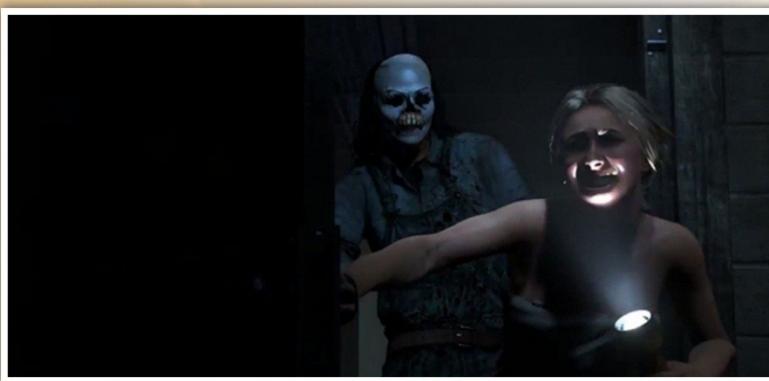
Batman Arkham City.....	۳۲
-------------------------	----

مقالات جانبی

۳۶معرفی برترین بازی های کامپیوتر
۳۸۱۵ لپتاپ برتر مخصوص بازی
۴۲Skylake i۷-۶۷۰۰K بررسی.....
۴۵دانگرید : TopTens

سینما

۴۸نقد و بررسی فیلم Ant Man



لوكوموتیوها

سخن می‌گویند...

کذري از خاطرات...

"همه‌چيز خوب پيش ميرفت... البته تا قبل از زمانی که شاهد پيشرفت فناوري و صنعت در شهر خود بوديم. انقلاب منعти... لندن... بعد از به روی آمدن انقلاب صنعتی شاهد آسان‌تر شدن کارهای روزمره بوديم. البته اين تنها چيزی نیست که قبلًا شاهد آن بوديم. بعد از پيشرفت فناوري کمک تعداد قسمهای مختلف زياد شد و فاصله‌های تبعاتي بين قسم فقير و ثروتمند به آخرين حد خودش رسيد آسانی و رفاه در آن زمان تنها مختص به افراد ثروتمند و دولتمردان بود."

"کودکان بي‌کنامهان کم کم بهزور وارد دنيا کار شدند... کار به جاي رسیده بود که تنها در روز فقط نهاياناً ۱ ساعت فرصت داشتيم تا فرزندانمان رو ملاقات کنیم. بعد از مدتی دانشمندان کاملاً در اختیار حکومت و دولتمردان قرار گرفتند. روابط بين مردم کاملاً از بين رفته بود. به ياد دارم که يكی از برادرانم در حین بازگشتمن به خانه که غذا به همراه خود داشت، جان خود را از دست گذاشت... دیگر دوستی و آشنايی برای کسی مهم نبود. تنها همه، زندگی که نه تلاش کردن برای ادامه بقا در اين دنيا تير و تاريک بود. بعد از مرگ برادرم کاملاً از زندگی ناليد شده بودم. از ۱۲ سالگی وارد معادن مختلف برای کار شدم. پدر و مادرم را به دليل فعالite‌های سياسی که داشتند در ۱۷ سالگی از دست دادم. تنها چيزی که من رو به زندگی در اين دنيا تاريک اميدوار می‌ساخت حضور برادرم در کنار من بود که او را هم...".





فقر نشین سنگران ما خواهند بود. می‌گویند که شاهد عمری مدرن هستیم؛ اما من می‌گویم شاهد تولید دوباره هستیم... ما این راه را رهبری و به همکان نشان خواهیم داد." Jacob > Frye

عنوان Assassin's Creed: Syndicate نهmin عنوان در حال ساخت از سری بازی های اهل سنت و قدیمی است. اولین تصاویر و اطلاعات از این بازی در تاریخ ۹ دسامبر سال ۲۰۱۴ لورفت. شرکت یوبی‌سافت همراه با لو رفتن این تصاویر اذعان کرد تمامی اطلاعات لو در اصل مربوط به عنوانی با نام Victoria است. بعد از گذشت مدت زمان طوالانی، زمانی که بازی بازان از حضور عنوانی جدید در این فرانچایز تاحدوی مطمئن شده بودند، شاهد رونمایی رسمی شرکت یوبی‌سافت از سخنه جدید Assassin's Creed: Syndicate بودیم.

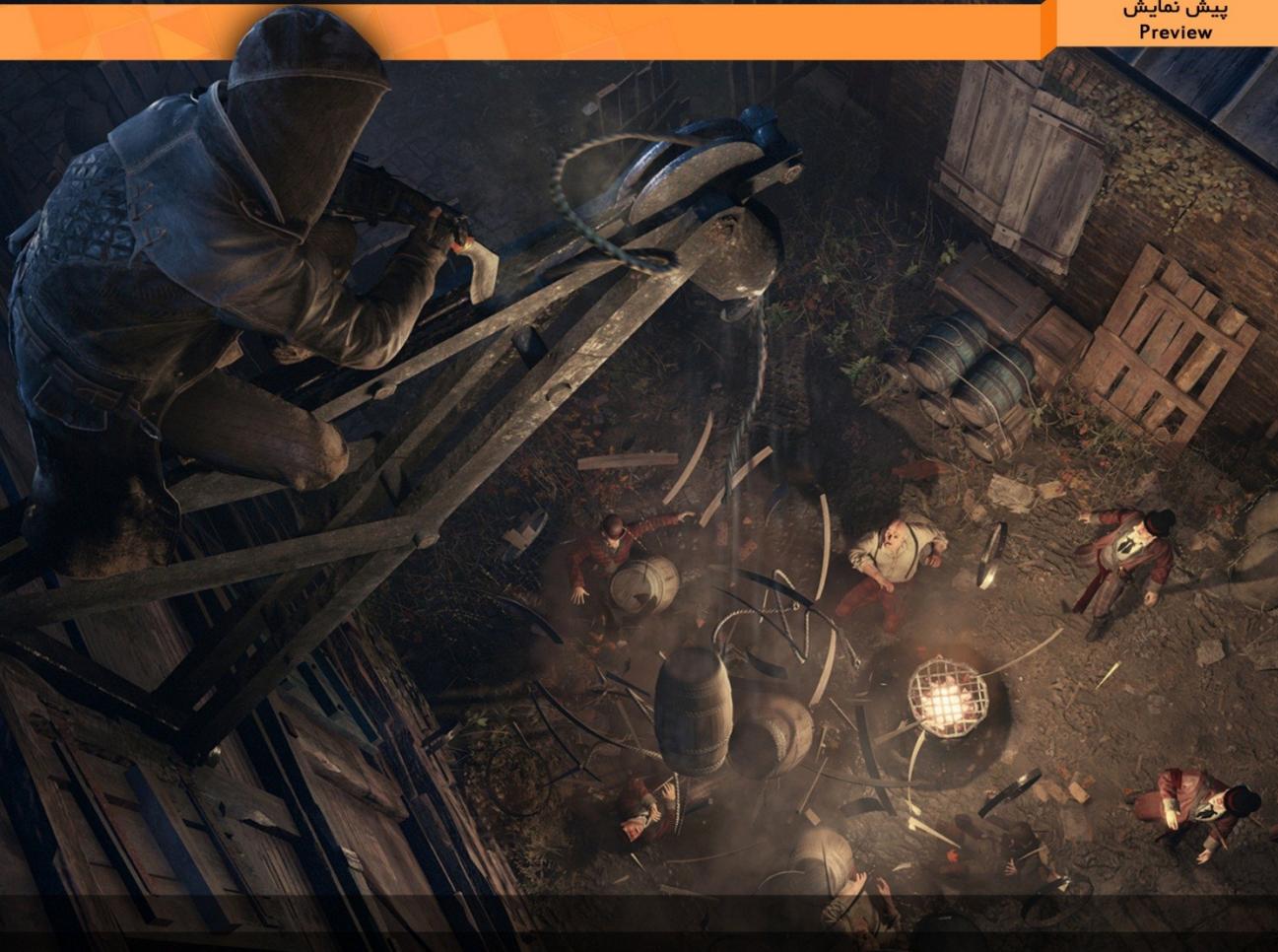
"آوازه‌ی گروه به گوش دولتمردان و حکومت رسیده بود. به همین دلیل گروهی از بین مردم پول دوست و طمع کار ایجاد شد. حکومت دیگر به صورت مستقیم وارد عمل برای ظلم و ستم به کودکان و خانواده‌های فقیر نشد. این گروه Blighters نام داشت که رنگ قرمز را به عنوان سمبول خود انتخاب کرده بودند و وظیفه‌ای کاملاً بر عکس وظیفه ما را داشتند. ستم به مردم، جمع‌آوری کوکان، منع کردن مردم از استفاده از فناوری‌های به روز ... با به روی آمدم این گروه بود. در همان زمان بود که من را به عنوان دست راست وی خودش و گروه به عهده تمپلاری با نام Bloody Nora بود. مقابله با حکومت کار آنسان نبود ولی هم‌اکنون مقابله با این گروه نیز به لیست فعالیتهای ما افزوده شده بود. شب و روز در تلاش بودیم که مردم دچار مشکل نشوند... در این حالی است که حکومت با پول و فروت در حال فریب دادن تعداد زیادی از خانواده‌های فقیر بود...."

انقلابی متفاوت

"انقلابی متفاوت در راه است. تفاوتی لطیفانه و دقیقتر... درخشندگی خاکسترها از یک پیوند برادری قدیمی... ما باید برخیزیم... باندها و گروههای خیابانی سربازان و محله‌های

گویا او و خواهرش وارد فرفه‌ی پر رمز و راز قاتلین شده بودند. بعد از آموختن فنون و کسب اطلاعات مختلف کار گروه شروع شد. در ابتدا اعضای گروه تنها به ۶ یا ۵ نفر خلاصه می‌شد... من، Jacob، Evie و چندی دیگر از کارکنان معدن که قبلاً با آن‌ها آشنایی داشتم. بعد از ۳ سال دوستی، محل کار یا در واقع معدنی که در آن مشغول به کار بودیم تغییر کرد و به مدت ۱ سال و شاید هم بیشتر از یک‌دیگر اعضاً جدید و مشتاق به فعالیت گروه رفتیم. پس از مدتی شاهد حضور افراد بسیار زیاد و توانایی در گروه بودیم. در همان زمان بود که من را به عنوان دست راست وی خودش و گروهی شده بودم و به سمت معدن قبلي برای به یادآوری خاطرات گذشته رفتم. بعد از چند دقیقه صدای پای فردی به گوش رسید و او کسی نبود جز Jacob... درد دلهای زیادی با او کردم. برای من در مورد گروهی صحبت کرد. گروهی که مؤسسان آن خودش و خواهرش بود EvieFrye... من در ابتدا خارج کار اجباری بود. با خود سال از دنیای کار اجباری بود. با خود فکر کردم... من در کوکی دنیایی نداشتمن، چرا دنیایی برای کوکدان دیگر نسازم؟ درخواست Jacob را قبول کردم. در ابتدا فنون مبارزه و نحوه استفاده از اسلحه‌ها را از Jacob آموختم. در مدت زمان کمی که از یک‌دیگر جدا بودیم پیشرفت‌های زیادی کرده بود؛ مخصوصاً در فنون رزمی و استفاده از اسلحه‌های





استفاده از ابزار Rope Launcher (وسیله ای که جیکوب برای بالا رفتن از ساختمان ها و مکان های بلند استفاده می کند) هماهنگ شده است که سهولت و راحتی کار را برای بازی بازان چندین برابر می کند.

همیشه حمل و نقل یکی از دغدغه های مهم سری بازی های قبلي نسبت به زمان است. در سری های قبلي داخل بازي شاهد حوادث و رخدادهای مختلف بوده ايم. در جهان وسایل نقلیه مختلف وسایل نقلیه جدیدی را پیشرفت صنعت وسایل نقلیه شامل به وجود آورد. یکی از ساده ترین وسایل نقلي که در سری های قبلي زیاد با آن سر و کار داشته ايم "کالسکه" هست. در سری جدید بازی بازان قابلیت راندن و استفاده از کالسکهها در هر زمانی به اراده و خواسته خود، را دارند. راندن کالسکه در لندن در حالتی هست که هنوز تعداد زیادی از مردم در حال پیاده روی در پیاده روی های این شهر هستند.



....Jacob و Evie با جمع آوری و جذب گروههای خیابانی گروه Rooks را تشکیل دادند. هدف دو قلوهای Frye سرکوب کردن ظلم و ستم Templar ها، جمع آوری ارتش مردمی و آزاد کردن لندن است.

تحویل عظیم

شهر لندن عنوان Syndicate به میزان ۳۰٪ بزرگتر از شهر پاریس عنوان Unity است. لندن در این عنوان تشکیل شده از هفت بخش است. این هفت بخش شامل Westminster, the Strand, Buckingham, Whitechapel, Southwark و Lambeth می شود. اکر چه لندن مکانی است که اتفاقات اصلی داستان بازی در آن رخ خواهد داد ولی در حین داستان بازی، مکان های ییرون از لندن را نیز نظاره خواهید کرد.

در زمینه معماری، ساختمان ها و بنای های ساخته شده در عنوان Assassin's Creed Syndicate شامل معماری زیبا و بهتری نسبت به سری قبلی، یعنی عنوان Unity می شود. می توان از خیابان های بزرگتر و طبقات بیشتر در قسمت های بالایی ساختمان ها به عنوان معماری های جالب و قوی در این سری جدید از بازی، نام برد. قابل ذکر است که ساختمان ها و بنای های ساخته شده کاملاً با جنبه های مختلف



حوادث و اتفاقات بازی در قرن ۱۹ میلادی در شهر پر تمدن لندن رخ می دهد. در این زمان شاهد عصر ویکتوریا همراه با دو قلوهای افسانه ای Evie Frye و Jacob Assassin's Creed که به فرقه قاتلین (Creed) پیوسته اند. قرن ۱۹ میلادی، عصر ویکتوریا، لندن برای به یاد آوردن یک انقلاب کافی هستند. انقلاب صنعتی... انقلابی که باعث تحول دنیا شد و در این قرن و در کشور لندن به بیشترین میزان خود رسید. از این تحولات تنها به خوبی یاد نمی شود. بعد از به روی آمدن انقلاب صنعتی ثروتمندان و دولتمردان روز به روز شو قوتمندتر و فقیران روز به روز فقیرتر می شوند. در این زمان برای تغذیه فتاوری های به مردم ساخته شده

در این عنوان جیکوب سلاحهای زیادی را در اختیار دارد. از سلاحهای اومیتوان-Halluci (Darts) که میتوان-نogenic Darts (Hidden Blade) شلیک میشوند، توسط چاقوهای قابل پرتاپ که میتوان در مسافت های زیاد از آنها استفاده کرد و یک Revolver (هفت تیر) تام برد. همچنین از محیط با ایجاد تله های مختلف در این عنوان میتوان به عنوان یک سلاح استفاده کرد. یکی از تله های رایج داخل بازی با استفاده از بشکه ها ساخته می شود که آنها را میتوان به حالت آویزان یا آویخته در آورد.



بر اساس عصر و بازه زمانی داستان بازی مقررات ساختگرانهای برای حمل سلاحها در شهر لندن برقرار است: از این رو جیکوب از یک Kukri در کت خود و ینجه بوکس بهره مند است. همچنین از نقطه نظراتی این شخصیت از یک شمشیر عصا مانند و یک داس چاقو مانند بهره مند شده که اکثر اوقات این سلاحها توسط جیکوب درون کت و لباس های مختلف وی به صورت پنهان فرار گرفته است.

از این رو Skill Tree های متفاوتی نیز برای هر یک از دو قوهای Frye درون بازی وجود دارد. همچنین نحوه و شیوه های بازی این دو شخصیت (Play-Style) (Jacob) (Evie) یافته از نحوه رفتار Jacob و Evie میباشد. زمانی که عنوانی شامل چندین شخصیت قابل بازی میشود یکی از بهترین قابلیت هایی که میتوان ایجاد کرد، قابلیت تغییر شخصیت در زمان های مختلف است. در عنوان Syndicate قابلیت تغییر شخصیت در بین مراحل وجود دارد؛ اگر در نهایت هر مرحله به شخصیت از قبل تعیین شدن درون بازی نسبت و ربط داده خواهد شد. طبق اطلاعات رسمی ۷۵٪ از مراحل بازی، به Jacob و ۲۵٪ از مراحل به Evie نسبت داده شده است. بتایرین بر اساس این اطلاعات به نظر میرسد درون این عنوان بیشتر با Jacob برادر است. سر و کار خواهیم داشت و قسمت زیادی از داستان بازی مختص یافته به این شخصیت است.

تنوع سلاحهای مورد استفاده قرار گرفته شده توسط شخصیت های مختلف فرانچیز Assassin's Creed وابسته بازه زمانی داستان بازی همیشه قابل تحسین بوده است. از آنجایی که دو قوهای افسانه ای عنوان Syndicate از شخصیت های کاملاً جنگی و بحیث ملاحظه ای بهره مند شده اند پس نیاز به سلاح هایی با قدرت بالایی دارند.

صورت رسمی توسط شرکت ناشر و سازنده تایید نشده است ولی در این عصر شاهد این وسائل خواهیم بود. تنها قابلیت قابل حدس از روی تمایز و تریلرهای منتشر شده، قابلیت حرکت بر روی این وسائل نقایه هست. در بازی قابلیت حرکت از روی قطارها وجود خواهد داشت. همچنین بر روی قطارها با سرعت های بالا قابلیت استفاده از طباب مخصوص شخصیت اصلی بازی، یعنی جیکوب را دارد. در سری جدید Syndicate، یعنی عنوان Syndicate دو شخصیت قابل بازی وجود دارد. Jacob Frye و خواهر وی Evie Frye.... هر دو شخصیت قابل بازی در این عنوان توانایی های مخصوص به فرد خود را خواهند داشت.





Charing Cross Edition

- یک عدد کپی از نسخه قانونی عنوان Assassin's Creed: Syndicate Collector Edition
- یک عدد جعبه بازی Jacob Frye
- یک عدد مجسمه ۹ اینچی از Jacob Frye
- یک نسخه از Soundtrack های رسمی بازی
- یک نسخه از ArtBook رسمی بازی
- یک عدد نقشه دو طرفه (چاپ شده در دو طرف برگ) از شهر لندن
- دو مرحله اختصاصی بخش Single Player با نامهای The Darwin and Dick-ens Conspiracy Runaway Train و ens Conspiracy

Big Ben Collector's Case

- یک عدد کپی از نسخه قانونی عنوان Assassin's Creed: Syndicate Collector Edition
- یک عدد جعبه بازی Season Pass محتويات اضافي
- یک عدد مجسمه ۳۰ سانتی‌متری از همراه Jacob Frye
- یک نسخه از Soundtrack های رسمی بازی
- یک نسخه از ArtBook رسمی بازی
- یک عدد نقشه دو طرفه (چاپ شده در دو طرف برگ) از شهر لندن
- تعداد محدودی از لیتوگرافی‌ها (حکاکی بر روی سنگ)؛ لیتوگرافی‌ها تنها مختص به افرادی هست که این نسخه از بازی را پيش خريد كرده باشند.
- یک عدد FuturePack (پکيچ آينده) اختصاصي
- یک عدد Hip Flask هيب (فلاسک هيب)
- دو مرحله اختصاصي بخش Single Player با نامهای The Darwin and Dick-ens Conspiracy Runaway Train و ens Conspiracy

The Rooks Edition

- یک عدد کپی از نسخه قانونی عنوان Assassin's Creed: Syndicate Collector Edition
- یک عدد جعبه بازی
- یک نسخه از Soundtrack های رسمی بازی
- یک نسخه از ArtBook رسمی بازی
- یک عدد نقشه دو طرفه (چاپ شده در دو طرف برگ) از شهر لندن
- دو مرحله اختصاصي بخش Single Player با نامهای The Darwin and Dick-ens Conspiracy Runaway Train و ens Conspiracy

Collector's Edition

- یک عدد کپی از نسخه قانونی عنوان Assassin's Creed: Syndicate Collector Edition
- یک عدد جعبه بازی Season Pass محتويات اضافي
- یک عدد مجسمه ۹ اينچی از Jacob Frye
- یک نسخه از Soundtrack های رسمی بازی
- یک از نسخه از ArtBook رسمی بازی Baker Street (لباس) Outfit
- یک عدد نقشه دو طرفه (چاپ شده در دو طرف برگ) از شهر لندن
- دو مرحله اختصاصي بخش Single Player با نامهای The Darwin and Dickens Conspiracy

Gold Edition

- یک عدد کپی از نسخه قانونی عنوان Assassin's Creed: Syndicate
- یک مرحله جوايزی نيز به همراه خود
- تحقيق در مورد بجهه ذري، قتل و دیگر جنایات درون داخل شهر لندن است.
- برطرف و يا آشكار كردن جنایات در اين ماموریت‌ها جوايزی نيز به همراه خود داشت. در مورد اين جوايز می‌توان از كسب لوازم مخصوص و يا آرت ورک‌های اختصاصي بازی نام برد.

عصری مقایز

قطع يقين هميشه در بين پلتفرم‌های يك بازی جدل و رقابت وجود دارد. در Assassin's Creed: Syndicate نسخه Collector's Edition با محتويات فيزيكي و ديجيتالي جذاب است. تاکنون شركت يوبی‌سافت برای عنوان Assassin's Creed: Syndicate چندين نسخه Collector را معرفی کرده است. از Edition يا نسخه‌های مختلف معرفی شده برای اين عنوان تاکنون می‌توان از نسخه‌های Gold Edition، The Rooks Edition، Collector's Edition، Big Ben Col-، Charing Cross Edition، lector's Case نام برد. محتويات فيزيكي، ديجيتالي و درون بازی اين نسخه‌ها از عنوان Assassin's Creed: Syndicate شناخته می‌شود. اين بسته الحاقی به بازی تزديك به ۱۰ مرحله جانبی اضافه خواهد كرد. در ماموریت‌های جانبی هدف اصلی تحقيق در مورد بجهه ذري، قتل و دیگر جنایات درون داخل شهر لندن است. برطرف و يا آشكار كردن جنایات در اين ماموریت‌ها جوايزی نيز به همراه خود داشت. در مورد اين جوايز می‌توان از كسب لوازم مخصوص و يا آرت ورک‌های اختصاصي بازی نام برد.

جمع بندی



قطعاً می‌توان اعلام کرد یکی از بی‌تقمص ترین شرکت‌های ناشر و بازی‌سازی در زمینه تبلیغات و هایپ، شرکت یوبی‌سافت می‌باشد. با توجه به ساخته‌های کاری، این شرکت تاکنون به خوبی توانسته طرفداران و بازی‌بازان بسیار زیادی را نسبت به نسخه جدید بازی، یعنی عنوان Assassin's Creed: Syndicate جذب کند.

تاکنون وعده و عویده‌های بسیاری از نسخه جدید این فرانچایز توسط شرکت ناشر به گوش رسیده است. طبق اطلاعاتی که اخیراً از سوی ESRB اعلام شده، رده بندی سنی Mature یا بالای ۱۷ سال برای این عنوان برنامه‌ریزی شده است. بازه زمانی انتخاب شده برای رویدادها و حوادث داخل داستان عنوان Syndicate کاملاً هوشمندانه می‌باشد. انقلاب صنعتی و ورود به عمر مدرن از پتانسیل و عنامری هست که وعده یک عنوان هوشمندانه را می‌دهد.

یکی از اصلی‌ترین دلایل ناموفق بودن سری قبیل، یعنی عنوان Unity مشکلات و نقص‌های فنی ذکر شده؛ وعده‌های زیادی در مورد برطرف سازی مشکلات فنی در نسخه جدید تاکنون اعلام شده است.

بازه زمانی "فرقه‌ی قاتلین" وارد عصری تازه شده است. آیا با عصری تازه می‌توان به دنیای تازه ولی در عین حال دنیای قدیمی و جذاب سری بازی‌های پرطرفدار Assassin's Creed بازگشت...؟ طبق آخرین اطلاعات رسمی منتشر شده عنوان Assassin's Creed: Syndicate در حال ساخت برای کنسول‌های نسل هشتمی PC، Xbox One و Playstation ۴ و پلتفرم برنامه‌ریزی شده است. در تاریخ ۲۳ اکتبر سال ۲۰۱۵ عنوان برای کنسول PlayStation ۴ و Xbox One خواهیم بود. نسخه بازی به دلیل اعمال نهایت بهینه‌سازی در تاریخ ۱۹ نوامبر سال ۲۰۱۵ به انتشار خواهد رسید.

GTA بازی با عمق Mafia





اتمسفر تزآدیرستی! | داستان

mafia ۳ همانند نسخه‌های گذشته خود از درون مایه داستانی پرمحتوایی برخوردار است و بیشترین مانور سازندگان بازی بر روی همین المان می‌چرخد. جایی که در آن قهرمان بازی فردی است به نام Lincoln Clay که یک سرباز آمریکایی در زمان جنگ آمریکا و ویتنام بوده است.

در کودکی والدینش او را ترک می‌کنند و Clay زندگیش را در خیابان‌های نامن آمریکا شروع می‌کند.

mafia ۳ همانند نسخه‌های گذشته خود از درون مایه داستانی پرمحتوایی برخوردار است و بیشترین مانور سازندگان بازی بر روی همین المان می‌چرخد. جایی که در آن قهرمان بازی فردی است به نام Lincoln Clay که یک سرباز آمریکایی در زمان جنگ آمریکا و ویتنام بوده است.

در کودکی والدینش او را ترک می‌کنند و Clay زندگیش را در خیابان‌های نامن آمریکا شروع می‌کند.

بازی در اواخر دهه شصت میلادی و در شهر نیو ارلانز جریان دارد، زمانی که فشار اجتماعی به اوج خود رسیده است و نژاد پرستی در همه شهرهای کشور آمریکا رایج می‌باشد. پس از بازگشت Clay از جنگ به کشورش، او به دوستان قدیمیش می‌پیوندد اما در اثر یک اتفاق و حمله یک گروه مافیایی به کافه سیاه پوستان، بسیاری از دوستان معمی خود را از دست می‌دهد و به همین دلیل او یک گروه جدید در زمینه جرم و جنایت تشکیل داده که هدفش انتقام است.

کرافیک پیشرفت چشم کیری کرد. با این حال پس از سال ۲۰۱۰ و عرضه نسخه دوم بازی خبر جدیدی از بازی نشد تا اینکه در همین چند وقت گذشته ابتدا اطلاعاتی غیر رسمی از سری سوم بازی منتشر گردید، سپس در گیمزکام امسال و در مراسم شرکت ۲K Games به صورت رسمی در تاریخ ۱۴ مرداد تریلری خیره کننده از mafia ۳ نشان داده شد. با نمایش Mafia ۳ دوباره تپ و تاب طرفداران این سری برانگیخته و همگان را به شدت مشتاق خود کرد.

عددی که خوشبختی می‌آورد: ۱۱۳!

شرکت ۲K Games ۱۱۳ دارای ۲ استودیو در کشور چک است. یک استودیو در برno و استودیوی دیگر در شهر پراک. ابتدا نسخه سوم Mafia توسعه استودیوی پراک در حال ساخت بود اما به دلیل کیفیت پایین تولید آن سال گذشته ای ۲K Games تصمیم به بستن این استودیو و نیروهای آن را به استودیوی برno ملحق کرد.

سپس ۱۲ نفر از سازندگان اصلی Mafia را به استودیوی Hanger ۱۳ می‌فرستند که در شهر سانفرانسیسکو قرار دارد تا بتوانند آن طور که از این عنوان انتظار می‌روند یک نسخه محبوب، دلچسب و ماندگار بیرون آورد.

طریق اصلی استودیوی Hanger از سازندگان معروف شرکت لوکاس آرتز می‌باشد و این خود نشانه خوبی است برای آنکه به ما نوید یک مافیای خوب دیگر را بدهد.



به وسعت GTA، با عمق Mafia

آیا تا به حال از خود پرسیده‌اید که چرا سری Mafia در بین بازی‌بازان ایرانی از محبوبیت فوق العاده‌ای برخوردار است؟ پاسخ این سوال را باید در سری اول و دوم این عنوان محبوب جستجو کیم. از داستان پسیار در گیر کننده نسخه اول آن بگیرید که در آن شما در نقش شخصی به نام توماس آنجلو با فردی به نام سالیری آشنا شدید و به خدمت گروه مافیایی او در آمدید تا نسخه دوم بازی که با گرافیک جذاب و داستانی مطلوب شمارا درگیر خود کرد.

Mafia ۱ توسط شرکت Remedy و Enter-Remedy منتشر گردید و داستانی را روایت می‌کرد که در دهه ۳۰ میلیادی اتفاق می‌افتد. ناگفته نهاند که از لحظه داستانی چندان محبوبیت نسخه اول بازی و به تبع ماندگار شدن آن در بین بازی‌بازان پارسی زبان دوبله فارسی آن بود.



چیز دیگری که در Mafia ۳ کمی عجیب و غریب بنظر می‌رسد وجود ایستگاه‌های بین راه است که در بازی متواترید از آنها بعنوان علائم راهنمایی شناور در کوشش و کنار خیابان استفاده کنید که این ویژگی به شما امکان را می‌دهد که تمرکز خود را بدون استفاده از مینی مپ ها بر روی گیمپلی بگذارید.

گزینه مداخله به Clay کمک خواهد کرد تا زمانی که او در حال جستجو برای یافتن علاوه‌ی جهت پیدا کردن مخفیگاه ارزال و اوباش است محل اختفای آنها را به آسانی بیابد. تریلیری که در کنفرانس گیمز کام ۲۰۱۵ از گیمپلی بازی نشان داده شد را دیدیم که وارد باشگاه شبانه‌ای می‌شود تا مواد مخدر پنهان شده در آنرا بیابد و برای دستیابی به آن می‌باشد از سد دشمنان موجود در آنجا بکذرد. بنابراین او به خوبی در پشت مبلمان موجود در سان کاور می‌گیرد و به آنها شلیک می‌کند.

برایش آن را انجام دهنده. همانطور که شما در بخش داستان مطالعه کردید ویتو یکی از شخصیت‌هایی است که در Mafia ۳ حضور دارد اما این بار او با کوله باری از تجربه و با اهتمی بیش از کذشته بازگشته است و به صورت راهنمایی برای Lincoln Clay ایفای نقش می‌کند. بنابراین باید منتظر ارشادهای سودمند ایشان در آینده باشیم؛ از جمله اقدامات سودمندی که متواترید با شخصیت‌های موجود در بازی انجام دهید خرید لباس برای آنها یا تغییر رنگ آنهاست که به سرگرم کنندگی گیم پلی می‌افزاید.

system gang قادر خواهد بود با استفاده از تاچه Clay چندان ندارد. لازم است بگوییم که سازندگان بازی اشاره کرده‌اند که به بیچ وجه نمی‌خواهند Mafia ۳ قرار دارد با این شخصیت جانبی ارتباط برقرار کرده یا اینکه آنها را به مکانی از طرفی دیگر Clay می‌توانند با تماس گرفتن با خدمتکاران و دستیاران خود از Mafia ۳ تفاوت‌های بسیاری با شیوه ارتباط برقرار کردن بین کاراکترهای بازی GTA V داشت.

خطی است، با این وجود آنچه در اتمسفر و حال هوای مافیا ۳ یافت می‌شود جالب و دیدنی است و از نکات مثبت آن محسوب می‌شود.

عنوان مثال هنگامی که Lincoln Clay در شب و در حومه محله فرانسوی‌ها قدم می‌زند، شما گرما و حرارتی که از کف خیابان‌ها به چشم می‌زند را به وضوح احساس می‌کنید. البته باید متنظر باشیم و بینیم با وجود بازی‌های جهان بازی همراه می‌شود که به نوعی این ۳ فرد، شخصیت‌های مکمل بازی محسوب می‌شوند. وینتور مافیا ۳ به عنوان شخصیت جانبی حضور دارد اما این بار ما با دوران میانسالی و پیری ویتو روبرو هستیم و چهره جدیدی از خواهیم دید.

در Mafia ۳ شاهد ادامه خط داستان نسخه دوم بازی می‌باشیم به طوری که در این شماره بالاخره سرنوشت Sam را خواهیم فهمید. اطلاعات بیشتری از این قسمت از بازی منتشر نشده است و باید منتظر باشیم و بینیم در آینده از آن چه اخباری به گوش ما مرسد.



Clay با سه نفر از بهترین خلافکاران به نام‌های وینتو اسکالتا (شخصیت اصلی مافیا ۲)، بورکه و کاساندرا آشنا می‌شود و با آنها همراه می‌شود که به نوعی این ۳ فرد، شخصیت‌های مکمل بازی محسوب می‌شوند. وینتور مافیا ۳ به عنوان شخصیت جانبی حضور دارد اما این بار ما با دوران میانسالی و پیری ویتو روبرو هستیم و چهره جدیدی از خواهیم دید.

در Mafia ۳ شاهد ادامه خط داستان نسخه دوم بازی می‌باشیم به طوری که در این شماره بالاخره سرنوشت Sam را خواهیم فهمید. اطلاعات بیشتری از این قسمت از بازی منتشر نشده است و باید منتظر باشیم و بینیم در آینده از آن چه اخباری به گوش ما مرسد.

خشونت هرچه تمام‌تر! گیمپل

Mafia ۳ یک بازی حماسی گنگستری جهان باز است و جهان بازی آن نشان دهنده این نکته است که سری Mafia این سنت را در خود حفظ کرده است. البته گستردگی دنیای Mafia ۳ شبه‌آتشی با وسعت جهان ۳ Witcher ندارد و نیز کامل بودن آن قابل مقایسه با شهر لوس سانتوس GTA V نیست و روند بازی به شکل





طراحی شده‌اند که شباهت زیادی به رادیوهای قدیمی دهه شصت میلادی دارد. نکته دیگر در این قسمت از گیم پلی که ۲K Games ۲۰۱۶ مانور زیادی بر روی آن داد صننه‌های درگیری با اتومبیل‌های دشمنان است. اتومبیل هایی که بسیار نرم، برآق و تیز طراحی شده‌اند و شامل خودروهای چهارچرخه و اسپرت هستند که می‌توانند به راحتی به اطراف پرش کنند و به صورت هیجان انگیز ملق بزنند!

اما آنچه که چندان در این تریلرها مطلوب به نظر نمی‌رسید نحوه تیراندازی و اینیشن‌های نامناسب بازی بود. در کنار آن نبود بخش آتلاین و چند نفره بازی را هم اضافه کنید. استودیوی Hanger ۱۳ در این خصوص به مخاطبان خود گفته است:

"بیشتر مانور ما بر روی بخش تکنفره بازی بوده است و تنها هدف ما این است که در کنار یک گیم پلی ناب، داستانی جاه طبله را به بازیکن تحویل دهیم. سیستم کاورگیری، تیراندازی، فیزیک‌ها و مدل‌ها به قدری خوب ساخته شده‌اند که حس واقعی بودن را به شما القا می‌کنند."

با آنکه به شخصه اختراام زیادی برای این شرکت قابل هستم اما از آنجاکه هیچ بقالی نمی‌گوید ماست من ترش است(۱) باید بگویم هر کلی یک بوسی داردا درست است که فیزیک عالی کار شده است و پیش زمینه داستان مطلوب بنظر مرسد اما بخش آتلاین در این نسل ضنو پاینفک بازی‌ها محسوب می‌شود و این همان نقطه ضعفی است که Ready at شرکت در مورد بازی down Order: ۱۸۸۶ با آن به خود می‌باید و بوسیله همان به زمین خوردا باید ببینیم در آینده این استودیو توانایی اثبات ادعای خود را در زمینه داستان و موارد دیگر را دارد یا آنکه همچنان یک پای بازی لک خواهد زد.

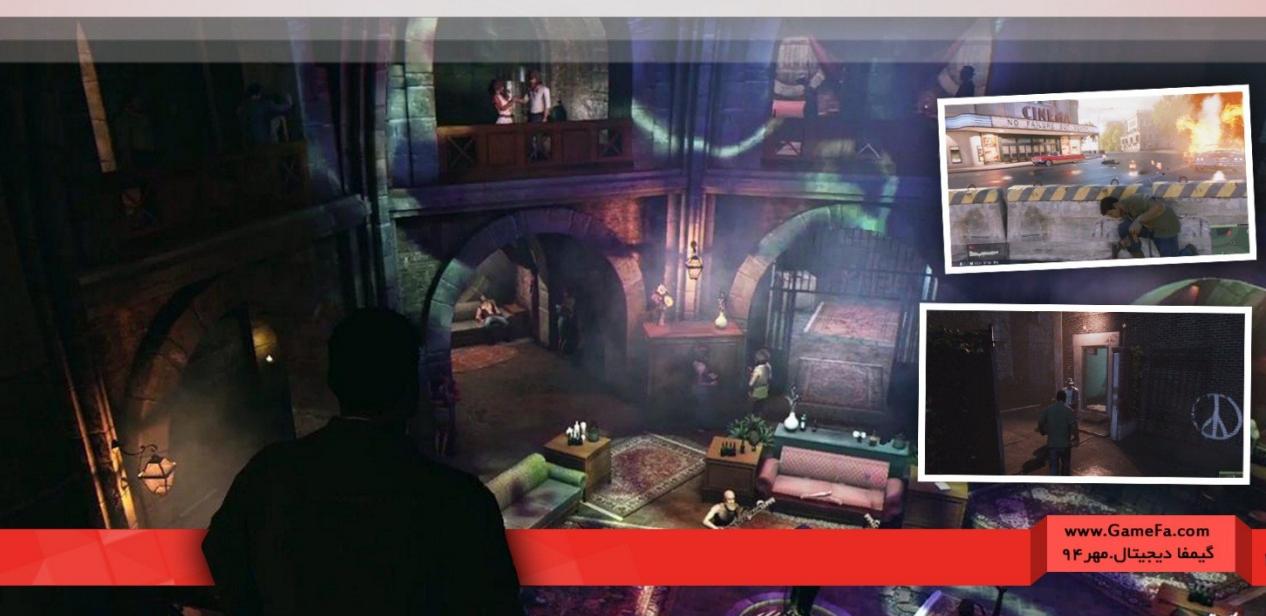
سرعت حرکت کنید بدون آنکه مانع سد راه شما شود. چیزی که در نسخه های گذشته اشک شما را در رانندگی دارد می‌آورد! همین ویژگی باعث شده است که بتوانید بپروا در خیابان‌های نیوارلانز جوانان دهید و باعث ترس سرنشیان خود گردید و آنها را مجبور کنید که خود را به بیرون پرت کنند! وقتی که رانندگی می‌کنید دوربین به حالت سوم شخص می‌گردد اما هنوز آینه بالاسر راننده در بالای صفحه نمایش داده می‌شود که باعث شده است تا شما پتوانید پشت سرتان را ببینید. علاوه بر این موضوع شما در بازی می‌توانید در حین رانندگی تیراندازی کنید و این عمل را به دو صورت با نشانه گیری و بدون نشانه گیری انجام دهید. با شلیک بر روی چرخ ماشین‌ها، می‌توانید مدمده بزرگی به آنها وارد سازید. همچنین با سیستم دشمن شناسی می‌توانید دشمنان خود را از دوستانتان شناسایی کنید. در مراحل تعقیب و گریز این ویژگی کمک بسیار زیادی به شما خواهد کرد و نیز در این مراحل قادر خواهید بود از سه شخصیت مکمل بازی نیز کمک بگیرید.

اگر سرعت شما در طول رانندگی اتومبیل زیاد باشد احتمال تصادف براز شما بسیار بالا خواهد داد. یکی از نکات ریزی که در تریلر سینماتیک معرفی بازی نمایش داده شد، امکان تغییر موج رادیوی اتومبیل‌هاست. رادیوها طوری

بازیاب را به شدت مورد چالش قرار می‌دهد. در یک اسکرین شات ما شاهد این هستیم که یک پلیس در سر چهارراه یک زوج سیاه پوست را به دلیل رنگین بودن پوست آنها مورد بازخواست قرار داده است و همین اشاره کوچک نویز دهنده بازیی با درجه سنی بالاست. ناگفته نماند که هنایست شرکت ۲K Games ۲۰۱۳ استودیو Hanger را برای استفاده از یک شخصیت سیاه پوست بعنوان کاراکتر اصلی و نیز انتخاب چنین جو تراپرستانه‌ای در بازی ستود چرا که با اینکه هم اکنون بیش از نیم قرن از قانون برابری در آمریکا می‌گذرد اما هنوز در این کشور نشانه هایی از تعییف نژادی وجود دارد و این بازی به صورتی تلخ بدان اشاره می‌کند. همانند نسخه‌های گذشته می‌توان از اتومبیل‌های موجود در شهر استفاده‌های بسیاری کرد. اگر از وسیله تقلیه خاصی استفاده نمی‌کنید شاید وسایل تقلیه موجود در شهر کمک بزرگی برای شما باشند! بازدیدن هر اتومبیل خودتان می‌توانید در مورد سرنوشت صاحب آن تصمیم بگیرید، قادر خواهید بود با استفاده از یک تیر او را خلاص یا اینکه او را از ماشین به بیرون پرت کنید! همچنین می‌توانید قبل از اینکه اتومبیل را بدزدید، صاحب آن را با اسلحه تهدید کنید تا سریعاً از این وسیله نقلیه پیاده شود. گرچه از دیگر خصوصیات جدیدی که به مافیا ۳ اضافه شده این است که شما می‌توانید با اتومبیل‌ها به

روش دیگر نیز برای کشتن آنها وجود دارد و آن مخفی کاری است. شما باید در این روش از خنجر برای خفه کردن گلوی دشمنان استفاده کنید. اگر می‌خواهید کسی متوجه حضور شما شود راهی بهتر از این وجود ندارد! اینه می‌کنید. بازی یک راه دیگر پیش پای شما قرار داده است! اگر می‌خواهید شیوه کشت و کشتار را برای پیشروی در مرحله انتخاب کنید می‌توانید در حین دویدن نیز به دشمنان تیراندازی کنید و لذت ببرید. این تریلر نگاهی اندامتنه باشید احتمالاً تاکنون درک کرده‌اید که مهمترین الماتی که در این عنوان و گیمپلی آن به چشم می‌خورد خشونت موجود در آن است. این موضوع را می‌توان حتی از وجود سلاح‌های جیجیدی که به بازی اضافه شده است نیز فهمید. بطور کلی سلاح های موجود در نسخه سوم بازی شما به شماره‌های گذشته مافیا در بازی حضور است و اسلحه‌های سرد نیز بدان اضافه امکاناتی شده‌اند. نظری

مرگ بی سر و مدا" (Silent Kill) نیز مانند نسخه‌های گذشته مافیا در بازی حضور دارند که باعث تقویت سطح مخفی کاری در طول گیم پلی می‌شوند. از دیگر نشانه‌های خشونت در مافیا ۳ جو حاکم بر آن است. به درست خواندید. اتمسفر نژاد پرستی تنها در محننه‌های سینماتیک و داستان بازی نیست بلکه در خود گیم پلی نقش مهمی ایفا می‌کند و





ما به احتمال خیلی زیاد دوباره با مافیایی محبوب و تاریخی رو برو خواهیم بود آنچنان که المان‌هایی از آن را می‌توان در تریلر آن مشاهده کرد. مافیا ۳ طبق گفته سازندگان در سال ۲۰۱۶ و برای همه کنسول‌های نسل جدید و PC در نظر گرفته شده است اما براساس احتمالاتی که وجود دارد و به دلیل وجود عنایین بزرگ دیگری که در این سال منتشر می‌شود من توان گفت شاید با تاخیر اندکی روبرو باشد. اگر این اتفاق رخ دهد خداوند به ما و شما صبری اجیل عنایت کند و ما را از منتظران واقعی آن قرار دهد!

تاریخ ساز می‌شود؟! جمع بندی

با می‌خواهمن گریزی به نسخه اول مافیا بزنم، نسخه‌ای که با عمق داستان، موسیقی دلنشیں و خاطره انجین، گرافیک مافوقی تصور... و توانست اقدامی کند که همه را انگشت به دهان بگذارد و این همه تاثیرگذاری عمیق چنین آی پی ممکن نبود مگر آنکه به تمام بخش‌های آن توجه جدی شد.

درباره مافیا ۳ نیز می‌توان گفت آنچه که از تریلرها، اسکرین‌شات‌ها و نظرات سازندگان پیداست این بازی راه زیادی تا کامل شدن دارد و با آنکه ما را از وجود خود ذوق زده کرد اما هنوز آن طور که ما از این عنوان انتظار داریم نمایش درخور توجه‌ای از آن ارائه نشده است ولی از آنچه که تاکنون فهمیده‌ایم می‌توان حدس زد اگر سازندگان نقشه خود را مافیا ۱ قرار داده باشند،

تنوعی دلنشیں | مسما

بی‌شک یکی از المان‌هایی که نسخه اول مافیا را ماندگار کرد موسیقی فوق العاده آن بود. نسخه دوم بازی نیز از این موهبت زیبا بی‌بهره نبود. در تریلر کیمزکام ۲۰۱۵ نیز مافیا ۳ نشان داد که دست کمی از برادران بزرگتر از خود ندارد و همانند آنها خوش صداستا وجود آهنگ‌های محلی و پخش آن در کلوب‌های شباهه باعث شده است که از شدت برخی از آنها صدای شیشه‌های کلوب‌ها به لرزه دریابید!

یکی از این جزئیات به احتزا از درآمدن پرچم شهر نیوارلانز در آب و هوای گرفته آن است و همچنین خانه‌های با معماری پیچیده شهر را نیز بدان اضافه کنید که در آن بالکن‌های رو به پیاده‌روی آنها با نرده‌های آهنی و طرح‌های پیچیده و پیچ در پیچ طراحی شده‌اند. توپردازی‌های موجود در کلوب شباهه هم به وضوح در تریلر گیم پلی چشم نوازی می‌کند و همه این خصوصیات مژده دهنده گرافیکی زیبا از این عنوان است.

پیشگام در نمایش | گرافیک

تخریب اتمیع

سازندگان مدتی پیش اعلام کردند که هیچ نگاری در رابطه با گرافیک بازی ندارند. آقای Pete Hines، مدیر Metro: Last Light، به تاریخی در مصاحبه ای که با وبسایت UK انجام داد بیان کرد که هیچ وقت نمی‌توان رضایت همه طرفداران را به دست آورد. ایشان در این رابطه گفت:

پس از ۱۶ سال فعالیت در صنعت بازی های ویدیویی، این موضوع برای من خیلی عجیب نیست. در واقع اگر بخواهم به صورت کلی بگویم ما بخشی از سرگرمی محسوب می‌شویم. در سایر بخش های مشابه نیز توافق همه جانبه در مورد موضوعات مختلف وجود ندارد.

Hines ادامه داد:

ممکن است برخی از افراد احساس کنند که گرافیک این عنوان در سطح خوبی قرار ندارد یا اینکه گیم پلی و فضای آن رضایت بخش نیست. با این وجود، در انتهای، تمامی این موارد دیدگاه های شخصی طرفداران هستند. من تلاش کرده ام که اطلاعات بازی را بهترین نحو ممکن در اختیار طرفداران قرار دهم تا دید کاملی تسبیت به بازی داشته باشند. در واقع، این کاری است که ما تلاش کرده ایم در اینجا انجام دهیم و باید از این بابت نگرانی داشته باشند.

همچنین بر اساس گفته های سازندگان، دیالوگ های موجود در بازی از مجموع دیالوگ های عنوانین ۳ و Fallout ۴ نیز Skyrim و Fallout ۴ بیشتر خواهند بود. آنها پیشتر اعلام کرده بودند که مذاکاران اصلی بازی در طی دو سال فعالیت پیش از ۱۳۰۰۰ دیالوگ ضبط کرده اند که عدد بسیار بالایی محسوب می‌شود. همانطور که می‌دانید در یک عنوان نقش آفرینی دیالوگ ها از اهمیت بالایی برخوردار هستند و عنوانین نقش آفرینی قبلی Bethesda نیز در این زمینه عملکرد بسیار خوبی داشتند. با این حال، به نظر می‌رسد که عنوان Fallout ۴ در این زمینه به مرزهای جدیدی دست یافته است.

زمان کمی تا انتشار عنوان Fallout ۴ باقی مانده است و طرفداران سراجام می‌توانند دنباله عنوان مورد علاقه خود را تجربه کنند. لطفا در حالت آماده باش قرار بگیرید. تریلر معرفی بازی بسیار زیبا بود. یک خانه زیبا، فضایی دلنشیز و آهنگی آرام بخش که با گذشت مدت زمان کوتاهی به یک ویرانه تبدیل می‌شوند. ظاهرا این جمله معروف کاملاً درست است جنگ، جنگ هرگز تغییر نمی‌کند. به جهنم خوش آمدید.

Fallout ۴ منتشر شده اند را ملاک قرار دهیم، Fallout ۴ شباهت زیادی به نسخه سوم دارد. اتسافر بازی تغییر خامنی نکرده است. در واقع موارد تازه ای در این عنوان وجود دارند و با این وجود، بعضی از بخش های بازی تغییر آجنبانی نکرده اند. بنابراین، باز هم با همان فضای خاطره انگیز سر و کار داریم و این اصلاً نکته بدی محسوب نمی‌شود. همچنین با توجه به نمایش های بازی، سازندگان سعی کرده اند که کیفیت جنبه های بصیری بازی را افزایش دهند و بازیکنان باید از این بابت نگرانی داشته باشند. در واقع می‌توان گفت که گرافیک بازی نسل هشتمی نیست اما این موضوع برای طرفداران سری از اهمیت چندان بالایی برخوردار نیست. البته Fallout ۴ از نظر ظاهری، یک عنوانی کیفیت محسوب نمی‌شود، اما خیره کننده هم نیست. در واقع، بهمنند Fallout ۴ یک نسخه بهینه شده از عنوان موفق Fallout ۳ به نظر می‌رسد. متابفانه چهره بعضی از شخصیت ها، از جزئیات چندان بالایی برخوردار نبود. همچنین اینمیشن خاصی را برای انتقال حس های مقاومت چهره، شاهد نبودیم.

رسیدن بخش داستانی به پایان خواهد رسید. باید به شما اطلاع دهیم که بازی Fallout 4 با به پایان رسیدن بخش داستانی تمام خواهد شد. همچنین بازیکنان محدودیتی در زمینه ارتقای سطح خود خواهند داشت.



این موضوع نکته بسیار خوبی محاسبه شود. روند اصلی پس از به پایان رسیدن بخش داستانی به پایان می‌رسید اما سازندگان با انتشار یک DLC این مشکل را برطرف کردند. ممکن است در سایر بازی‌ها این موضوع چندان مهم نباشد اما در رابطه با عنوان نقش آفرینی نظریه‌ها و Fallout 3 و 4 این نکته اهمیت زیادی دارد. طرفداران سبک نقش آفرینی علاقه دارند تا در بخش‌های مختلف بازی به کردن پردازنند، ماموریت‌های جانبی را انجام دهند و مناطق جدیدی را کشف نمایند. سیستم سطح بندی بازی نیز تغییراتی داشته است. اگر Stat های بازیکنان در سطح خوبی قرار داشته باشد، آنها قادر خواهند بود که در ابتدای بازی به پرک‌های پیشرفته دسترسی پیدا کنند.

دسترسی پیدا

توانند به طور کامل بر روی ساخت بازی برخی از بازیکنان، علاقه زیادی به این بخش نداشتند.

Pete Hines همانطور که می‌دانید عنوانین نقش آفرینی از مدت زمان طولانی و وسعت بالایی برخوردار هستند و خوبشخانه‌اند.

این قاعده مستثنی نمی‌باشد. سازندگان

بیان کرده اند که هیچ گونه صفحه

بارگذاری در بازی وجود نخواهد داشت و

بنابراین در صورتی که از این بخش

خوشتان نمی‌آید مشکل وجود ندارد و

می‌توانید از آن استفاده نکنید.

بخش ساخت و ساز پایگاه‌ها از عمق

زیادی برخوردار است. بر اساس محبت

Hines، مکان‌هایی در بازی وجود دارند که مخصوص ساخت پایگاه هستند.

بازیکنان گزینه‌های زیادی در این بخش

خواهند داشت و می‌توانند به راحتی

این سازه‌ها را شخصی سازی نمایند.

این در حالی است که قابلیت شخصی

سازی خانه‌ها بشکل محدود در عنوان

Zombine Skyrim نیز وجود داشت.

او در ادامه گفت که مکان‌های نسبتاً

کمی برای انجام دادن این کار در بازی

وجود دارند. Hines این بخش از بازی را با عنوان جذاب Minecraft مقایسه کرد و بیان

کرد که این قسمت شباهت زیادی به

ساخت یک ساختمان در عنوان

Minecraft دارد.

بر طبق اطلاعاتی که منتشر شده است،

در عنوان مورد انتظار Fallout 4 هیچ گونه

محدودیتی در زمینه ارتقای سطح وجود

خواهد داشت.

BethesdaGameStudios در توییتی گفته بود که بازی با به پایان

آقای Tod Howard در این رابطه بیان کرده است:

آقای Howard در این رابطه بیان خوبشخانه‌ما دو مدادگذار حرفه‌ای را در اختیار داریم. این موضوع برای ما از اهمیت زیادی برخوردار است. به این خاطر که ممکن است مدادگذارها با هم تفاوت داشته باشند و به عنوان مثال مدادگذار زن نسبت به مدادگذار مرد شیوه بیان متفاوتی را داشته باشد یا واکنش‌های متفاوتی از خود نشان دهد.

Fallout 4 Bethesda

موافقیت‌های Skyrim را تکرار خواهد

کرد. آقای Pete Hines در این رابطه بیان کرده

است:

اطمینان دارم که این بازی موافقیت‌های

Skyrim را تکرار خواهد کرد. احساس

می‌کنم که بازی در زمان مناسبی عرصه

خواهد شد زیرا ما همواره در این تاریخ

عملکرد خوبی داشته ایم.

بسیار وسیع است.

کپانی Bethesda این عنوان را در

مراحل پایانی ساخت به شکل رسمی

معرفی کرد. آقای Jeff Gardiner

آنچه این بوده است که

فشار کمتری به تیم سازنده بازی وارد

شود. زیرا در غیر این صورت تیم

ساخت بازی باید بخش قابل توجهی از

برنامه کاری خود را به آماده کردن محتوا

برای نمایشگاه‌های مهم اختصاص می‌داد

و این موضوع باعث می‌شد که آنها

یکی از مواردی که در نمایش‌های بازی

مشاهده کردیم، سیستم ساخت و ساز

جالب آن بود. بازیکنان این اختیار را

دارند که سلاح‌های موجود در بازی را

شخصی سازی نمایند و ساختمن هایی را

بسازند.



SUPER MUTANT SKIRMISHER





Dogmeat بازیکنان می‌توانند به دستور Dogmeat های پیدا کرد. همان‌طوری که برای آنها پیدا شوند، برای نسخه PC ساخته می‌شوند. همچنین بر طبق گفته‌های Bethesda، این سگ هرگز از بین نخواهد رفت. بر اساس صحبت‌های Bethesda، ماد هایی که برای نسخه PC ساخته می‌شوند برای نسخه های کنسولی نیز منتشر خواهد شد و این موضوع نکته بسیار خوبی برای کابرین کنسول‌های سلسله هشتمنی محسوب می‌شود.

نمایش‌های بازی نوید یک عنوان عالی را می‌دهند و انتظار مرور دکردن این عنوان ۴ به مانند سایر آثار Bethesda با استقبال بی نظیر متقاضان و بازیکنان رو به رو شود و موفقیت زیبایی به دست آورد. در مجموع، امسال یکی از بهترین سال‌های منعطف بازی محسوب می‌شود. سالی که در آن شاهد انتشار عنوانین زیبایی چون Bloodborne، TW:WH، Batman: AK، MGS V: TPP، Ori و MGS V: TPP بودیم، با این وجود، تعدادی از همراهان موجود در بازی خواهند بود.

پیروز خواهد شد.

به مانند نسخه‌های قبلی شخصیت‌های هماره نیز در عنوان Fallout ۴ وجود خواهد داشت. سازندگان تلاش کرده اند تا این مشغول شود. همچنین بر طبق گفته‌های Bethesda، این سگ هرگز از بین نخواهد رفت. بر اساس صحبت‌های Bethesda، ماد هایی که برای نسخه PC ساخته می‌شوند برای نسخه های کنسولی نیز منتشر خواهد شد و این موضوع نکته بسیار خوبی برای کابرین کنسول‌های سلسله هشتمنی محسوب می‌شود.

نهایی نیز به پایان برسانید که در این صورت، پرکی را به طاهر استفاده نکردن از یار هماره دریافت خواهید کرد. بازیکن می‌تواند یکی از ۱۲ گزینه موجود را انتخاب نماید و در صورتی که علاقه داشت این شخصیت هماره را تعویض نماید. شما می‌توانید مقادیری هم در رابطه با درجه سنی بازی صحبت کنیم. نظام رده بندی استرالیا مدتی پیش اعلام کرد که درجه سنی MA ۱۵+ را برای این عنوان در نظر گرفته است. این موضوع بیانگر این است که افراد زیر ۱۵ سال نباید بدون نظرارت والدین خود به تجربه کردن این عنوان بازیت ها محدود می‌شود و در رابطه با ربات ها مصدق نمی‌کند. Dogmeat، Mr. Handy Robot Piper meat و Piper meat. Mr. Handy Robot باشد.

بازی افزایش پیدا کرده است و صننه های اکشن، اکتون از کیفیت بالاتری برخوردار هستند. با این وجود، آقای Howard بیان کرد که بازی در درجه اول یک عنوان نقش آفرینی است و سازندگان تمرکز خود را بر روی این موضوع گذاشته اند. سلاح های متنوعی در بازی وجود خواهند داشت و Fat-Man mini-nuke, sniper rifles, wind-up laser و makeshift weapons shotguns تنها تعدادی از آنها خواهند بود. همچنین بازیکنان می‌توانند برای جلوگیری از ایجاد درگیری فیزیکی، از ویژگی مخفی کاری در بازی استفاده کنند. قابلیت هک کردن نیز در بازی وجود خواهد داشت.

آزادی عمل زیادی در بازی وجود خواهد داشت و بازیکنان می‌توانند به شیوه دلخواه خود بازی را به پایان برسانند. آقای Howard در این رابطه می‌گوید: «شما می‌توانید تا مقدار زیادی از کشتن دشمنان، خودداری نمایید. در واقع نمی‌توانم این طور بیان کنم که قرار است تمام بازی را بدون هیچ چیزی نیز مد نظر مانوبوده است. اما ما می‌خواهیم بازی را به شکل سازیم که با شیوه های مختلف بازی کردن، سازگاری داشته باشد.»

اگر ۳ Fallout را تجربه کرده باشید به احتمال زیاد با من در رابطه با ضعیف بودن قسمت تیر اندازی بازی هم عقیده هستید. سازندگان بیان کرده اند که سیستم تیر اندازی بازی در مقایسه با نسخه‌های قبلی پیشرفت بسیار زیادی کرده است. آقای Howard در مصاحبه با وبسایت The Telegraph می‌گوید: «آن را در تلاش هستند تا بیان کرد که آنها در تلاش هستند تا کیفیت بخش‌های مختلف بازی را افزایش دهند و قسمت تیر اندازی نیز یکی از این موارد است. Howard اعتقد که دارد که بخش‌های اکشن بازیکنان را در زمین لازم خوب نبوده است و کیفیت میزان لازم از این نسبت نداشته است.

او در ادامه گفت که در مراحل ساخت عنوان ۴ سازندگان سعی کرده اند که کیفیت بخش‌های اکشن بازی را ارتقا دهند و با توجه به نمایش‌های بازی، این موضوع کاملاً درست است. در مقایسه با عنوان ۳ Fallout، خشونت



رینک حوزه



آن‌ها اعلام کرده‌اند که در بازی آن‌ها، "بیش از ۱۲۰ شخصیت" متحصر به‌فرموده‌اند. حضور دارد. وجود بیش از ۱۲۰ کاراکتر رقیم بسیار عجیبی است و احتمال دارد نیمی از آن‌ها افرادی باشند که مدت‌ها از WWE خارج شده‌اند. موضوع دیگر افزایش تعداد شخصیت‌های موثر است و سازندگان گفته‌اند که حدود ۵۰-۶۰ همچین موتور در بازی وجود دارد. همچین ماتش‌های بیشتری از NXT در این نسخه خواهیم داشت. از این لحظه بسیار غنی و بزرگ‌ترین فهرست کشتی گیران در تاریخ این فرانچایز را داراست. نکته جالب دیگر این است که هدیه Arnold Schwarzenegger پیش‌خوبی بازی، ger Triple H دارد و چندی پیش هم یکی از Hall of Famers WWE شد.

برای اولین بار نسخه PC بازی را عرضه کردند تا کمی وضع شان را بهتر کنند. حال تمام فکر ذهن آن‌ها، بازگشت دوباره به موقیت‌های نسخه‌های قبلی با ۲K16 WWE است. عنوانی که به نظر مرسد بتواند به ریشه‌های خود برگردد ولی نباید انتظار معجزه از Yuke's را داشت. در این نسخه، استودیوی Visual Concepts که کار توسعه کنسول‌های مثل سگا و میکرو عرضه نسخه ۱۲ با نام WWE ۱۲ دوباره به میدان برگردد و نسخه ۱۳ را هم با همکاری ۲K Sports متشر کند ولی وضعیت برای برای THQ آنقدر افتخار بود که چندی بعد، این شرکت ورشکست و برای همیشه تعطیل گردید. توسعه ۱۴ نسخه این دو استودیو مشارکت‌های داشته اند. چیز زیادی به انتشار نسخه ۱۶ این عنوان نمانده است و می‌خواهیم نگاه مفصلی به این عنوان داشته باشیم.

اویلین چیزی که سازندگان به آن اشاره کردند، افزایش چشمگیر کاراکترها یا همان شخصیت‌های بازی است.

برخلاف انتظارات آن‌ها شد و ضررهای مالی بسیاری به این شرکت وارد شد. نسخه ۱۱ این سری اصلابه‌جداییت‌سخنهای قبلي با ۲K16 WWE است. عنوانی که از گذشته کنسول PS4 داشته‌اید. حتی یکی از عنوانی THQ را تجربه کرده‌اید و مدت‌ها با آن سرگرم بودید. سری WWE در گذشته بر روی کنسول‌های مثل سگا و میکرو عرضه شده ولی شروع عنوانی موفق این سری، از سال ۲۰۰۳ به بازار معرفی شد. Here Comes The Pain عنوانی که خیلی‌ها اعتقاد دارند هنوز بر قیب است. پس از انتشار موقیتی آمیز این عنوان، THQ را کنار بگذارد و شروع به توسعه سری Smackdown! WWE Smackdown! Raw می‌شود. این عنوان تیمیم کرفت که سری Smackdown! Raw را کنار بگذارد و شروع به توسعه سری WWE SmackdownVs Raw به کنند. هر سال نسخه جدیدی از این سری منتشر و موفقیتی دیگر نصیب این شرکت نمی‌شود. این عنوان به شدت خسته‌کننده و تکراری بود و مقایه بازی چیزی در حدود ۵۰ شد. سازندگان هم ادامه یافت که سیاست‌های این عنوان،



هنوز کاملاً وارد نسل هشتم شوند؛ با اینکه عنوان آن‌ها برای کنسول‌های نسل هشتمی متنstemri‌شود. همچنین اگر نسخه قبلی را بازی کرده باشید، حداقل چندین بارگ خندهدار در بازی دیده‌اید. گرافیک یک عنوان مهم تر از کیمپلی یا داستان بازی نیست ولی یکی از فاکتورهای مهم به شمار می‌آید و WWE 2K16 در مقایسه با حریفان و رقبان خود بدون داشتن گرافیکی مطلوب نمی‌تواند قدرت نمایی کند. انتظار می‌رود که حداقل در نسخه بعدی، یک جهش گرافیکی بزرگ را شاهد باشیم و گرافیک WWE 2K17 را اسلی خطاپ کنیم.

با اینکه سازندگان ودهای بزرگی برای عنوان جدید خود داده‌اند ولی هنوز نمی‌توان عنوان آن‌ها را کامل نامید. بازی هنوز در مراحل ابتدایی این سری قرار دارد و سازندگان باید رفتۀ رفتۀ عنوانین خود را از همه لحظه کامل نمایند تا بتوانند عنوانی به جذابیت نسخه‌های THQ داشته باشند. اگر به عنوان کار NBA 2K15 نگاهی داشته باشیم، کاملاً می‌توانیم به این موضوع پی ببریم که سازندگان تجربه لازم برای ساخت این عنوان را پیدا کرده‌اند و هر سال عنوان موفقی عرضه می‌کنند. با این حال، WWE 2K16 عنوان بدی به نظر نمی‌رسد و می‌تواند هواداران خود را تا حدودی سرگرم کند. این عنوان می‌تواند قدم بزرگی در شروع برای سازندگان باشد.

دست داشتیم. این تغییراتی که در این نسخه ایجاد کرده، بازی را بسیار واقع گرایانه‌تر جلوه می‌دهد و بازی را به یک شبیه‌ساز کامل مبدل می‌سازد. بخش My Carrier به بازی اضافه شده است و شما می‌توانید شخصیت خود را ساخته وارد دنیای کشتی‌کج شوید. می‌توانید برای خود درگیری درست کنید، دست دوستی دراز کنید، به دوستان خود خیانت کنید و ... مواردی که ذکر شد، بخش بسیار کوچکی از My Carrier است. در بخش WCW ShowCase شما به درگیری‌های گذشته WWE و WCW شرکت معمولی Pin شوید و بازی را به حریف خود واگذار کنید یا با submission های کوچک را متروم کنید. در ضمن اکثر شخصیت‌های قفل‌شده را می‌توانید در این بخش آزاد کنید.

اگر به عنوان کار NBA 2K15 نگاهی داشته باشید، می‌توانید بازی را تجربه کرده باشید، خلاصه مسابقاتی مثل Tornado Tag Team و Handicap را حس خواهید کرد. باید به اطلاع بررساند که در این نسخه از WWE چنین مسابقاتی به بازی اضافه شده است و می‌توانید از بازی خود بیشتر لذت ببرید. همچنین سازندگان اعلام کرده‌اند که در آینده انسواع بیشتری از مسابقات به این عنوان اضافه خواهد شد. مطمئناً اضافه شدن مسابقات جدید می‌تواند بازی را هیجان‌انگیزتر و پنهانیتی وجود خواهد داشت. اگر با اوین Finisher خود، توانیست کار تجربه بهتری از این عنوان کسب کرد.

اگر بخواهیم براساس نمایش‌های گیم پلی بازی قضاوت کنیم، گرافیک بازی حرفي برای کفتن ندارد و جزئیات در آن بسیار نمی‌کند. با وجود اینکه خیلی از عنوانین نسل هشتمی شده‌اند و در بخش گرافیکی پیشرفت‌های چشمگیری داشته اند، سازندگان بازی تتوانسته‌اند

Seth Rollins که برای مثال فردی مانند Entrance ها شخصیتی بزدل و ترسو هست، ویژگی های نظیر فرارکردن از رینگ را خواهد داشت ولی جزء کشتی‌گیران باهشید و قرار می‌گیرد. وقتی حریف شما درحال درد کشیدن است، بهترین موقعیت برای شما به وجود می‌آید که اندکی استراحت کنید و با نیروی تازه خود به حساب حریفتان که اثری اش تخلیه شده بروید. اگر شما نسخه قبلی را بازی کرده باشید، ممکن است در بخش موقعاً با یک حرکت معمولی Pin شوید و بازی را به حریف خود واگذار کنید یا با submission های کوچک را متروم کنید. در هنگام بروز Headlock معمولی مثل Showdown شوید. سازندگان این قول را داده‌اند که در رینگ هنرنمایی می‌کنند، تشویق کرده و به او اثری مشتبه می‌دهند. شاید هم داور مسابقه با Lilian Garcia، Announcer کسی که کشتی گیران را در هنگام بروز معرفی می‌کند) کشتی‌گیران را تشویق می‌کنند. به هر حال این تماشاگران هم مشکل بزرگی هستند که هنوز راه حل مناسب برای شان پیدا نشده است. خب در این سری مادوباره شاهد بخش اوین Finisher هستیم که در آن "شبیه سازی واقعیت" شعار اصلی سازندگان بازی می‌باشد. آن‌ها در این نسخه بیشتر تمرکز خود را ببروی واقعی تر کردن بازی قرار داده‌اند و سرعت گیمپلی و این قبیل چیزها در مرتبه‌های بعدی آن‌ها قرار دارند. صفات شخصی کشتی‌گیران در بازی نقش مهمی دارد؛ تمام کند؛ حتی اگر تمام بازی را در

Phil Spencer با مصاحبه سال بزرگ Xbox

در ابتدا اگر امکان دارد کمی درباره پیراهنی که در جریان کنفرانس دیروز داشتید توضیح دهید.

همانطور که میدانید من در هفته گذشته در مراسم ChinaJoy حضور داشتم. در حققت فکر میکنم که این موضوع چندان جذاب نیست. در واقع یک Gamecore چندها بازی در کشور چین میباشد. این فروشگاه آن پیراهن ها را برای طرفداران اکس باکس طراحی کرده بود. آنها یکی از این پیراهن ها را به من هدیه دادند. ما به تازگی در چین فعالیت خود را آغاز کرده ایم و انتظار چینی حمایتی را از جانب یک فروشگاه چینی نداشتیم. این موضوع برای من جالب بود. من از این پیراهن در کنفرانس استفاده کردم تا آنها به خاطر حمایتشان قدردانی کرده باشم.

بنای این هیچ گونه معرفی بزرگی در کار نخواهد بود؟

جالب است، هر زمان که عنوان تازه ای را نمایش میدهیم با سیل عظیمی از طرفداران و مخالفان رو به رو میشویم. به عنوان مثال زمانی که عنوان محبوب مشاهده کردیم Crack Down را نمایش گردیم که دوباره به سراغ برنامه تلویزیونی Jimmy Fallon رفتند.

مردم علاقه خاصی به جزئیات موجود در لباس های شما دارند.

آنها لطف دارند اما این به مانند تصورات آنها بسیار بیچیده نیست.

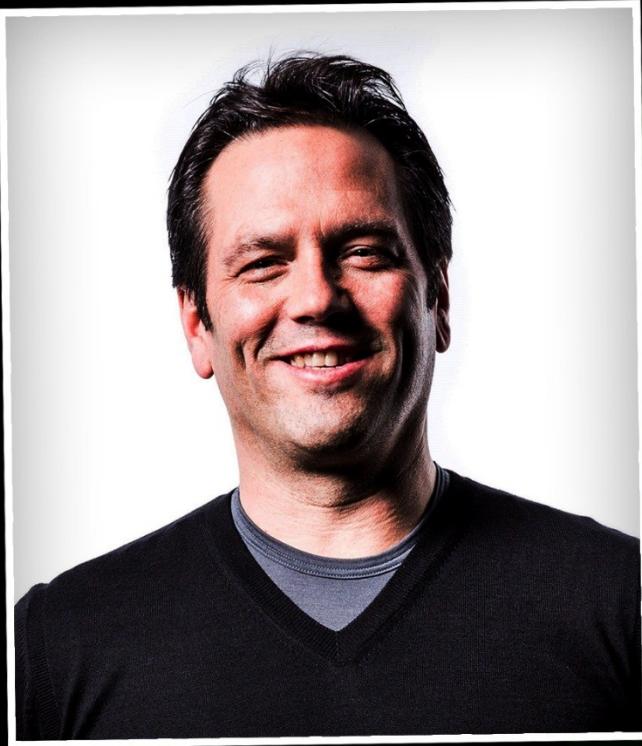
همچین عنوانین انصاری قدرتمندی Scalebound، Quantum Break، Rise of the Tomb Raider و Crackdown ۳ نمایش داده شدند. نکته مهم این است که سوئی در مقابل بازی های زیادی را برای این مقطع زمانی مهم در نظر نگرفته است. همانطور که میدانید سوئی اعلام کرده بود که آنها به علت حضور در مراسم Paris Games Week در مراسم گیمزکام حضور نخواهند داشت. باید دید که آنها برای رقابت با مایکروسافت چه برنامه ای را در نظر گرفته اند.

نوسنده وبسایت یورو گیمر بیان کرده است که روز بعد از کنفرانس مایکروسافت به نمایشگاه رفته است و در یکی از اتاق های کوچک غرفه تجاری مایکروسافت قرار گرفته است. او می گوید که فیل اسپنسر اشتیاق زیادی برای معرفی بازی های انصاری داشت و این موضوع بسیار مهم است. او تلاش میکند که بازی های انصاری کنسول رقیب را نیز تجربه کند و اطلاعات مفیدی از بازی های موفق را جمع آوری کند. حقیقتاً باید کار بزرگ او را تحسین کرد.

همانطور که میدانید، برنده در وضعيت بسیار بدی قرار گرفته بود و فیل اسپنسر موفق شد که به تهایی و در طی مدت زمان ۱۸ ماه، کنسول سفل هشتمنی Xbox One را از سقوط بجات دهد و به میدان رقابت بازگرداند. به همین مناسبت تصمیم گرفتیم مصاحبه اخیر وبسایت معتبر Eurogamer با ایشان را برای شما قرار دهیم.

در حقیقت، سیاست های نادرست مدیران ارشد Xbox باعث دخواری بخش اهمیت زیادی برخوردار است. شگفت انگیز به نظر می رسد و آنها در این زمینه در مقایسه با رقبه خود عملکرد بسیار بهتری را داشته اند.

کنفرانس مایکروسافت در مراسم Gamescom ۲۰۱۵ که در شهر کلن آلمان برگزار شده بود بسیار زیبا بود. آنها عنوان ۲ Halo Wars را برای پلتفرم های PC و Xbox One معرفی کردند و این موضوع نشان داد که آنها علاقه دارند که مخاطبان برنده اکس باکس را افزایش دهند و این برنده را به حوزه های تازه ای میگردند. باعث شد که بخش به سختی تلاش کردند تا جایگاه از دست رفته این برنده را بازی دیگر به دست آورند. با رسیدن به سه ماه چهارم سال ۲۰۱۵ مشاهده می کنیم که بخش زیادی از برنامه های آنها به ثمر نشسته است.



دارد و همکاری با سازنده‌های Third Party کار آسان تری محسوب می‌شود. اما ما بر اساس برنامه‌های بلند مدت به کار خود ادامه میدهیم.

شما بیان کردید که اخیراً توجه زیادی به ساخت عنوان‌های انحصاری داشته‌اید. با این حال عنوان *2 Halo Wars* توسط یک استودیو Third Party ساخته می‌شود. لطفاً در این رابطه کمی توضیح دهید.

در رابطه با این عنوان باید بگوییم که بازی *2 Halo Wars* برای من به مانند یک بازی انحصاری است. این IP به ماتعلق دارد اما استودیو خوش‌نام Creative Assembly کی، از زیر مجموعه‌های کمپانی سگا محسوب می‌شود. بنابراین ما بر اساس یک رابطه کاری به ساخت بازی ادامه می‌دهیم. گاهی اوقات ما ساخت عنوان‌های انحصاری را به استودیو های داخلی خود می‌سپاریم و بعضی مواقع در ساخت یک بازی انحصاری به مانند *Quantum Break*، با استودیوی Remedy که علاقه دارد به صورت مستقل به کار خود ادامه دهد، همکاری می‌کنیم. به نظر من این موضوع مشکلی در روند کاری ما ایجاد نخواهد کرد. من احساس می‌کنم نیازی نیست که عنوان‌های انحصاری مرفاً توسعه استودیو های داخلی ساخته شوند. زمانی که بر روی یک بازی سرمایه‌گذاری کنیم، برنامه‌های بلند مدت برای آن داریم و آن را به مانند یک عنوان انحصاری تصویر می‌کنیم. همانطور که *Halo Wars* در نگاه من یک بازی انحصاری محسوب می‌شود.

فکر می‌کنید که در ۲ سال پیش رو جایگاه کنونی سوئی را تصرف خواهید کرد؟
من اهداف کاری تیم را بر اساس میزان فروش کنسول سوئی تنظیم نمی‌کنم. من به برنامه‌های بلند مدت تیم و میزان کاربرانی که در کنسول های Xbox ۳۶۰ و Xbox One و ۱۰ Windows داریم توجه می‌کنم. زمانی که به این آمارها نگاه می‌کنم به این نتیجه می‌رسم که وضعیت مناسبی در این محدودیت را برای راه راه هایی برای افزایش میزان فروش کنسول وجود دارد. به ویژه باید در کشورهای جنوب اروپا و مناطقی که پیش از این در آنها حضور گسترده‌ای نداشته ایم، فعالیت بیشتری بکنیم. شرکت کردن در مراسم Gamescom برای هیجان انگیز بود و هواداران را به وجود آورد. تیم های بازی‌سازی مختلف جمعت زیادی برای حضور در این مراسم می‌توانیم به کاربران منطقه اروپا اعلام کنیم که به آنها توجه ویژه ای داریم. همچنین، قader خواهیم بود که عنوانی جدید خود را به مخاطبان این منطقه نشان دهیم و با کمک گرفتن از استودیو های موجود در این منطقه، محتویات متنوعی را در اختیار کاربران قرار دهیم.

فروش فاصله نسبتاً زیادی با PS4 دارد. به نظر شما علت این موضوع چیست؟
صادقانه بگویم، ما دوست داریم که بزرگ Xbox را گسترش دهیم. Sony توانته است که موفقیت چشمگیری را به وسیله PlayStation به دست آورد و باید بگوییم که این موفقیت به طور ناگهانی حاصل شده است. موفقیت کوتی آنها حاصل سال ها تلاش و همچنین عرضه یک محصول با کیفیت به مخاطب است. آنها شایسته ستایش هستند. اما در حال حاضر تنها کاری که می‌توانم انجام دهم، تمرکز کردن بر روی بزرگ Xbox است و من به این کار علاقه دارم. در حقیقت من طرفداران اکس باکس و شرکای تجاری کمپانی را دوست دارم. ما تلاش کردیم که در هر سال Xbox را کیسترش دهیم و اکنون سبب به دوران کنسول نسل هفتمی هستیم. در موقیت بهتری هستیم. بنابراین ما در هر سال بزرگتر شده ایم و با به پایان رسیدن هر نسل، کیفیت کنسول را بیز افزایش داده ایم. در این مدت افراد کرده اند و شبکه آنلاین کنسول استفاده کرده اند و بازی ها و کنسول های بیشتری به فروش رسیده است. به نظر من در مسیر خوبی قرار گرفته ایم.

عملکرد مناسب داشته باشیم. ما یک کنفرانس ۹۰ دقیقه‌ای موقیع داشتیم. بسیار خوشحال که از حمایت استودیوهای Third Party نیز بخودار بودیم. عنوان Just Cause ۳، نمایش Dark Souls ۳ نیز بسیار رسید. نمایش Quantum Break در موقیت ۲۰۱۶ میزبان اندیشه بود و هواداران را به وجود آورد. تیم های بازی‌سازی مختلف جمعت زیادی برای حضور در این کنفرانس کشیده بودند. آنها وقت آزاد کمی داشتند و همانهنج کردن تمام این موارد برای آنها حضور در این مراسم موفق کار آسان نبود. در کل احساس خوبی درباره این کنفرانس دارم. شما چطور فکر می‌کنید؟

کنفرانس شما عالی بود. شما لاین آپ بسیار قدرتمندی دارید و احساس می‌کنم که همه با من هم عقیده هستند که امسال موفق شده اید حریقتان را در این زمینه شکست دهید.

واقعاً قصد دارید همین جملات را در مقاله بنویسید؟ من از مشاهده چینین جملاتی بسیار خوشحال می‌شوم. شما به واسطه موضعیت خود می‌توانید حمایت خوبی از ما بکنید.

ما یک روزه ایمدوار است که بتواند فروش کنسول اکس باکس وان را از طریق انتشار عنوان‌های انحصاری با کیفیت افزایش دهد.

شما عنوان‌های انحصاری زیادی را در اختیار دارید. ظاهراً سوئی برنامه‌های خاصی برای سه ماهه چهارم سال جاری ندارد. با این حال کنسول Xbox One از نظر میزان

احساس می‌کنم که این موضوع به مانند بازی Battletoads ساده و روشن است. به Battletoads عنوان مثال من از عنوانی نظری که لذت می‌برم. به همین دلیل فکر کردم که با قراردادن مواردی از عنوان Killer Instinct در بازی مبارزه ای طرفداران خوشحال خواهد شد.

درباره کنفرانس چه نظری دارید؟
اگر نظر من را بخواهید، باید بگویم که از فعالیت تیم کاملاً رضایت دارم. ما امسال کار سختی را داشتیم و باید برای مراسم‌های پر اهمیت E3 و Gamescom که در فاصله زمانی کمی از یکدیگر برگزار می‌شوند، برایهای می‌کردیم. من فکر می‌کنم که ما برای هر دو این همایش‌ها محتوا داشتیم و از این نظر کم보ودی نداشتیم. زمانی که تریلر جذاب و نفس گیر عنوان انحصاری Quantum Break را مشاهده کردیم، به این نتیجه رسیدیم که می‌توانستیم بازی را به همایش گیمز‌کام در مراسم E3 نیز نمایش دهیم و این موضوع در رابطه با سایر بازی‌ها نیز مصدق می‌کند. در واقع ما به همایش گیمز‌کام به چشم یک موقعیت پر اهمیت نگاه کردیم و تلاش کردیم که به مسیر خوبی قرار گرفته ایم.

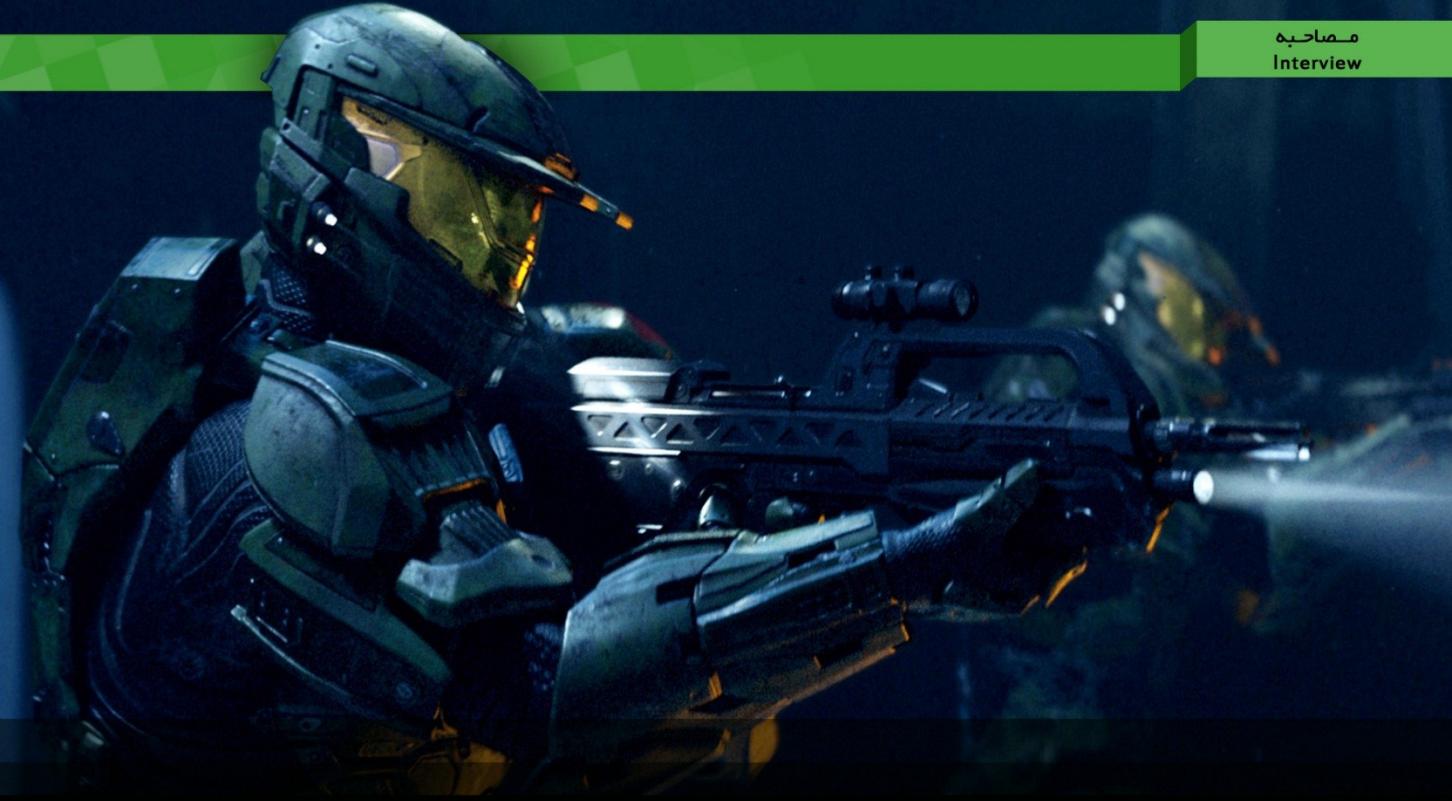
ما باید کار بیشتری در منطقه اروپای مرکزی انجام دهیم. هیچ شکی در این رابطه وجود ندارد. به ویژه باید در کشورهای جنوب اروپا و مناطقی که پیش از این در آنها حضور گسترده‌ای نداشته ایم، فعالیت بیشتری بکنیم. شرکت کردن در مراسم Gamescom برای هیجان انگیز بود و هواداران را به وجود آورد. تیم های بازی‌سازی مختلف جمعت زیادی برای حضور در این کنفرانس کشیده بودند. آنها وقت آزاد کمی داشتند و همانهنج کردن تمام این موارد برای آنها حضور در این مراسم موفق کار آسان نبود. در کل احساس خوبی درباره این کنفرانس دارم. شما چطور فکر می‌کنید؟

کنفرانس شما عالی بود. شما لاین آپ بسیار قدرتمندی دارید و احساس می‌کنم که همه با من هم عقیده هستند که امسال موفق شده اید حریقتان را در این زمینه شکست دهید.

واقعاً قصد دارید همین جملات را در مقاله بنویسید؟ من از مشاهده چینین جملاتی بسیار خوشحال می‌شوم. شما به واسطه موضعیت خود می‌توانید حمایت خوبی از ما بکنید.

ما یک روزه ایمدوار است که بتواند فروش کنسول اکس باکس وان را از طریق انتشار عنوان‌های انحصاری با کیفیت افزایش دهد.

شما عنوان‌های انحصاری زیادی را در اختیار دارید. ظاهراً سوئی برنامه‌های خاصی برای سه ماهه چهارم سال جاری ندارد. با این حال کنسول Xbox One از نظر میزان



برای گسترش بازی *Halo* و شبکه Xbox Live مفید باشد. *Quantum Break* درباره عنوان انحصاری Break مثبت کنید.

شما چه احساسی درباره آن دارید؟ من فکر می‌کنم که گیم پلی بازی در سطح خوبی قرار دارد و هیجان انگیز است.

من نهایش بازی را مشاهده کردم و احساس می‌کنم که این بازی به یکی از عنوانیں محبوب من تبدیل خواهد شد. مکانیزم گیم پلی در ابتدای تریلر کمی سطحی تر است و زمانی که پس از از بین بردن دشمنان به اتهای تریلر می‌رسید، تجربه عیق تری را شاهد هستید. استودیو Remedy تواثیت زیادی در زمینه داستان سرایی دارد.

ما عنوانین *Quantum Break*, *Scale- Crack Down* و *bound* را در اختیار داریم. همه آنها انحصاری هستند و خوشبختانه دو تا از آنها IP جدید محسوب می‌شوند. در واقع، عملکرد درخشان ما از نظر انتشار عنوانین انحصاری تهها به سال ۲۰۱۵ محدود نخواهد شد و برنامه های ویژه ای برای سال آینده داریم. من تلاش می‌کنم که Xbox One را به بهترین کنسول از نظر محظوظ نمایم.

شما بیان کردید که عنوان *Rise of The Tomb Raider* قرار است به صورت انحصاری زمانی برای کنسول XboxOne منتشر شود. اگر امکان دارد بگویید که چه مبلغی را برای انجام دادن این کار پرداخت کردید و آیا این کار از نظر اقتصادی برای شما سود آور بوده است؟

بله از انجام دادن این کار خوشحالم. ما این موقعیت را داشتیم که با استودیو Crystal Dynamics و کمپانی Square مکاری کیم.

روی PC به موفقیت دست پیدا کنند. در صورت عرضه شدن این عنوانین انحصاری برای کامپیوتر های شخصی، مردم این اختیار را خواهند داشت که بر روی پلتفرم محبوب خود بازی را انجام دهند. در هر صورت بهتر است که این موارد از ابتدای ساخت یک بازی مشخص باشد تا عنوان مورد نظر بر روی هر دو پلتفرم، کیفیت مناسبی داشته باشد.

شما دیروز از مسابقات *Halo* رونمایی کردید. چه برنامه هایی برای موفقیت در eSports درید؟

همانطور که می‌دانید، عنوان انحصاری *Halo* فروش بالایی را تجربه کرد و ما از عملکرد استودیو ۳۴۳ اکمالارضیات داریم. با این حال، احساس می‌کنم که می‌توانستیم بخش چند نفره بهتری را بسازیم. ما می‌توانیم که از افراد حرفة eSports ای دعوت به عمل آوریم تا عنوانین ما را تجربه نمایند و از بازخوردهای آنها برای ارتقای بخش چند نفره بازی ها استفاده نماییم.

عنوانین بزرگی وارد این عرصه شده اند. به عنوان مثال اکتیویزن از عنوان COD استفاده کرده است. اما یک نکته وجود دارد و آن هم دشوار بودن رقابت با عنوان Counter Strike می‌باشد. آیا شما به این موضوع فکر کرده اید؟

در حقیقت من هم یکی از طرفداران عنوان Counter Strike هستم، نکته جالب این است که اکثر کاربران، این عنوان را بر روی PC تجربه می‌کنند. من به رقابت کردن با این عنوان محبوب فکر نمی‌کنم. بعضی از افراد با تجربه در زمینه eSports، بازی Counter Strike را به عنوانی چون Halo و ترجیح می‌دهند. فکر می‌کنم که می‌توانند به عنوانین زیادی داریم که می‌توانند بر

بر طبق اطلاعات منتشر شده، کنسول Xbox One به زودی از موس و کیبورد پشتیبانی خواهد کرد. چه برنامه ای برای اجسام این کار دارید؟

ما هنوز آن را به طور رسمی منتشر نکرده‌ایم. درواقع DevKit از کیبورد پشتیبانی از بین اسas برنامه کاری خود منتشر خواهیم کرد. خوشحالم دقیق انتشار آن را بیان نکرده‌ایم. آیا این مورد تجربه کردن *Halo Wars* را بر روی اکس باکس وان آسان تر خواهد کرد؟

این دو موضوع ارتباط مستقیم با یکدیگر ندارند. به نظرم، اکنون زمان مناسبی برای انجام دادن چنین کاری است. ما هنوز برنامه ریزی خاصی را در این زمینه نکرده‌ایم، اما دوست داریم که بازیکنان بتوانند عنوانین استراتژی را به شیوه مورد علاقه خود بر روی *Xbox One* تجربه نمایند.

به نظر می‌رسد که *Halo Wars* در پلتفرم PC به موفقیت خوبی دست پیدا کند. البته این عنوان یکی از نسخه های فرعی این سری پر طوفدار محسوب می‌شود. آیا این امکان وجود دارد که در آینده یکی از نسخه های اصلی سری برای رایانه

های شخصی نیز منتشر شود؟ این عنوان با نسخه کنسولی تفاوت دارد. برخی از این تفاوت ها به بخش کترول بازی و بعضی نیز به سایر بخش ها این است که اکثر کاربران، این عنوان را مربوط می‌شوند. اگر به گذشته برگردید و عنوانی چون Counter Strike را به یاد بیاورید، مشاهده می‌کنید که

این عنوان، موفقیت بسیار زیادی را در پلتفرم PC به دست آورده است و می‌تواند بر روی کنسول های نیز زیبا به نظر برسد. ما عنوانین زیادی داریم که می‌توانند بر

به عنوان *Halo Wars* باز گردیم. شما اعلام کردید که این عنوان برای پلتفرم های PC و Xbox One عرضه خواهد شد. می‌خواهیم بدانم که چگونه می‌خواهیم تعادلی میان این دو برقرار کنید.

ما هنوز اطلاعات زیادی را از بازی منتشر نکرده‌ایم و در آینده جزئیات بیشتری را درباره آن بیان خواهیم کرد. خوشحالم که این عنوان از ابتدای ساخت برای *Xbox One* و PC برنامه ریزی شده است و به نظرم این یک فرمت عالی برای ما محسوب می‌شود.

در واقع دیگر نیازی نیست که ساخت بازی را بر روی پلتفرم اصلی به پایان برسانیم و سپس آن را برای پلتفرم دیگر پورت کنیم.

بازی کردن یک عنوان استراتژی بر روی کنسول و رایانه شخصی هیجان انگیز به نظر مرسد. ما ایده های زیادی را برای این عنوان داریم و در آینده نزدیک اطلاعات بیشتری از نحوه همکاری خود با استودیوی Creative Assembly در اختیار شما قرار خواهیم داد.

این یک فرمت طلایی برای ما است. ما مشاهده کرده ایم که بعضی از افراد، بر روی پلتفرم های مختالف بازی ها را تجربه می‌کنند و با توجه به شرایط در زمان های مختلف روز از پلتفرم های مختلف استفاده می‌کنند.

افرادی نیز وجود دارند که تنها بر روی PC و یا کنسول به تجربه بازی ها می‌پردازند و علاقه دارند که با افراد بیشتری بازی کنند.

من شهر توکیو را دوست دارم و دوستان زیادی را در این منطقه دارم و با استودیو های زیادی در ارتباط هستم. بنابراین این موضوع هیچ اختلالی را در ارتباط دوستانه ما با استودیو های ژاپنی به وجود نخواهد آورد. به عنوان مثال، ما مدتی پیش عنوان *Bloodstained* را عرفی کردیم. بنابراین همانطور که اشاره کرد، این موضوع به خاطر تعدد نمایش هاست و ما باید از این مورد که تیم های مازمان کافی برای انجام دادن کارهایشان دارند، اطمینان حاصل کنیم.

شما در کنفرانس دیروز در رابطه با واقعیت مجازی صحبت نکردید. من می دانم که شما با کمپانی *Oculus* همکاری می کنید. آیا امکان عرضه شدن این فناوری برای کنسول اکس باکس و عنوان *Wii U* دارد؟ برخی از مردم اعتقاد دارند که کنسول ها قادر ساخت افزاری لازم برای اجرای فناوری واقعیت مجازی را ندارند و در تیجه میزان فریم ریت از حد استاندارد پایین تر خواهد بود.

خوشحال که صنعت بازی کارهای خلاقانه ای را در زمینه فناوری واقعیت مجازی انجام می دهد. *Morpheus* نیز یکی از همین پرروزه ها است و سونی را به خاطر کار دشواری که انجام داده است تحسین می کنم.

اما احساس می کنم که پلتفرم PC جایگاه مناسب تری برای فناوری واقعیت مجازی می باشد. صنعت بازی به این سمت حرکت خواهد کرد. پلتفرم PC به دلیل فضای باز خود مکان مناسبی برای گسترش فناوری واقعیت مجازی محسوب می شود. به همین دلیل، ما با *Valve* در ارتباط هستیم تا اطمینان حاصل کنیم *Windows* پهلویان مکان برای تجربه واقعیت مجازی است. ممکن است زمانی برسد که کاربران کنسول ها نیز قادر به تجربه این فناوری باشند، اما نباید من که این موضوع در چه زمانی تحقق پیدا خواهد کرد. به نظر من، واقعیت مجازی بر روی PC عملکرد مناسب تری خواهد داشت. با این وجود، سونی را متفاوتی را در پیش گرفته است.

آینده روشی خواهیم داشت. ما موقعیت های زیادی داریم. فضای بازار کنسول ها در حال حاضر از کیفیت بالایی برخوردار است. کنسول ها موافقیت زیادی داشته اند و مخاطبان خود را کسترش داده اند. اکس باکس و عنوان *Windows* نیز یکی از محبوب ترین کمپانی هایی است. ما این سمت خوشحال که این موافقیت مجازی را داشته است. کنسول های نسل هشتمی در مقایسه با گذشته، فروش بیشتری را تجربه کرده اند. فضای بسیار مناسب است. اساساً من کنم که در آینده آینده تبدیل، فاصله های موجود را از بین خواهیم برد و به طور جدی وارد رقابت خواهیم شد. در ۱۲ ماه آینده تنها بر روی خواسته های بازیکنان تمکن خواهیم داشت. همانطور که گفتیم، این یک فرمت طلایی است. ما این فرمت را داریم که به طور همزمان از *XBOX* و *PS4* ویندوز و *HoloLens* می خواهیم که اکوسیستم اکس باکس کاملاً غنی باشد. درباره شرایط کنونی تیم احساس خوبی داریم و با این وجود ما فرمت های زیادی را در اختیار داریم. دوست دارم که در این مدت موارد تازه ای را درباره همکاری با سایر کمپانی ها و نحوه موافقیت در تجارت بیاموزم.

با این حال، سازندگان سعی کرده اند که اثر وسیع تری را خلق نمایند. *Scalebound* یک عنوان بزرگ از طرف استودیوی ژاپنی می باشد. با این وجود شما اعلام کردید که امسال در همایش *TGS* حضور نخواهید داشت. آیا به این نتیجه رسیده اید که کنسول زیادی در افزایش فروش کنسول شکست مواجه شده است؟ البته موفق شدن در کشور ژاپن با دشواری است و کنسول نسل هشتمی سونی نیز توانسته است عملکرد خیره کننده ای در زادگاه خود داشته باشد.

ما به علت برنامه زمانی فشرده ای که در اختیار داشتیم، مجبور شدیم که از شرکت در تیمی *TGS* معرفت نماییم. همانطور که می اندیم مراسم های مهم *E3* و *Gamescom* در این میان همایش های *Comiccon* و *Minecon* نیز وجود داشتند. علاوه بر این، *con* تیم های ما نیاز داشتند که بر روی بازی های مختلف کار کنند و بر اساس برنامه کاری مشخص شده به فعالیت خود ادامه دهند. این همایش ها از اهمیت زیادی برخوردار هستند. با این وجود، ما باید به به نیز وجود داشتند. علاوه بر این، بهتر است واقع بین باشید. هنوز زمان نسبتاً زیادی تا انتشار بازی باقی مانده است و قرار نیست که بازی در روز آینده منتشر شود. بنابراین، سازندگان این فرمت را دارند تا مشکلات فنی بازی را برطرف نمایند. اتمسفر آغاز قبلی اعنوان خود فعالیت کنند.

تمام بخش مدیریتی اکس باکس به این موضوع فکر می کند که کیفیت ساخت افزار، خدمات و محتوا را به طور همزمان افزایش دهد. فکر می کنم که تنها راه موفق شدن در این چرخه زمانی فشرده، انتشار عنوانین احصاری است. عنوانین احصاری تاثیر زیادی اکس باکس وان در کشور ژاپن باشد. با این چرخه زمانی فشرده، انتشار عنوانین احصاری است. عنوانین احصاری تاثیر زیادی در خواهد داشت. علاوه بر این، آنها تفکرات و دیدگاه های ما را نیز به نمایش می گذارند.

بهتر است مقداری هم درباره عنوان *Scalebound* صحبت کنیم. عنوانی که توسط *Microsoft* منتشر شده است. به نظرم بازی نمایش موفقی داشت. برخی از طرفداران، گزارشات را مبنی بر مشکلات کامپیوچری کاری آنها به عنوان یک الگو استفاده می کنند.

ما تلاش کرده ایم که عنوانین احصاری قدرتمندی را برای کنسول خود منتشر کنیم و دست به کارهای خلاقانه ای بزنیم. در کنار این موضوع، استودیو های داخلی ما همواره در تلاش هستند تا به مرزهای تازه دست پیدا کنند. این موارد باعث شده است که یک تیم واحد و منسجم را تشکیل دهیم.



آینده روشی خواهیم داشت. ما موقعیت های زیادی داریم. فضای بازار کنسول ها در حال حاضر از کیفیت بالایی برخوردار است. کنسول ها موافقیت زیادی داشته اند و مخاطبان خود را کسترش داده اند. اکس باکس و عنوان *Windows* نیز یکی از محبوب ترین کمپانی هایی است. ما این سمت خوشحال که این موافقیت مجازی را داشته است. کنسول های نسل هشتمی در مقایسه با گذشته، فروش بیشتری را تجربه کرده اند. فضای بسیار مناسب است. اساساً من کنم که در آینده آینده تبدیل، فاصله های موجود را از بین خواهیم برد و به طور جدی وارد رقابت خواهیم شد. در ۱۲ ماه آینده تنها بر روی خواسته های بازیکنان تمکن خواهیم داشت. همانطور که گفتیم، این یک فرمت طلایی است. ما این فرمت را داریم که به طور همزمان از *XBOX* و *PS4* ویندوز و *XBOX* دریافت کنیم. فکر می کنم که این مدت از این تکنولوژی را تجربه کرده بودم و در آن زمان، مشکلات نسبتاً زیادی وجود داشت. خوشبختانه، اکنون بخش خواهد داشت. پشتیبانی می کنند. من علاوه بر این، *HoloLens* را از کاربران حق انتخاب دهم. اگر همچنان این مشکلات برطرف شده اند، احساس می کنم که تغییر و تحول این تکنولوژی به مانند سیر تحول موبایل ها خواهد بود. این موضوع در رابطه با رایانه های شخصی و کنسول ها نیز صدق می کند. *HoloLens* نیز چنین مسیری را طی خواهد کرد.

کمی هم درباره مورودی صحبت کنیم که این روزها چندان مطرح نمی شود. آیا *Kinect* به طور کامل به فراموشی سپرده شده است؟

ما تلاش زیادی را برای حمایت از این وسیله بر روی اکس باکس انجام دادیم. ما رابط کاربری را بهبود بشیدیم و برای آسان تر کردن کار سازندگان، از دستور آینده دارید؟ آیا کاربران *Xbox One* نیز می توانند از این قابلیت استفاده کنند؟

ما به آنها حق انتخاب می دهیم. اگر آنها علاقه مند باشند که این فناوری را از طریق کنسول خود تجربه کنند، ما این اختیار را به آنها خواهیم داد. من از این موضوع که با کمپانی های مرتبط با واقعیت مجازی همکاری می کنیم، هیجان زده هستم و *HoloLens* نیز بخشی از این موضوع محسوب می شود. مایلیم *HoloLens* را برای سازندگان برسانیم، از این طریق می توانیم در مراحل اولیه، بازخورد های مناسبی را دریافت کنیم. فکر می کنم که این مدت تا انتشار آن باقی مانده است. البته در حال حاضر نمی خواهیم تاریخ انتشار آن را اعلام کنیم. این تکنولوژی در آینده بهبود پیدا خواهد کرد. من دو سال پیش این

تاسپیده دم

UNTIL DAWN



داستان بازی را بهطورکلی میتوان به ۳ بخش تقسیم کرد، بخش اول (قسمت ۱ تا ۳) بیشتر بر روی آشنازی بازی بازیاباشخصیت‌های بازی تمرکز دارد. بخش دوم (قسمت ۴ تا ۶) بیشتر سعی بر تعامل بازی باز با محیط و شروع شدن انفاقات تمرکز دارد. بخش سوم (قسمت ۷ تا ۹) (شروع به تحلیل رفتن روند داستانی آگاهی کارکترها از انفاقات پیرامون آنها و تلاش آنها برای نجات خود است. داستان در نیمه اول بسیار روایت جذاب و خوبی را دارد و خیلی راحت میتواند خود را به بازیابی مرموز و خاص شنан دهد. ولی در نیمه دوم روند داستانی کامل با ضعف روبرو می‌شود و دیگر نهیت‌توان آن مرموز بودن داستان را احساس کرد و حتی اگر از طرفداران دوآتش‌هفیلم‌های وحشت‌ناک هالیوودی به‌خصوص عنوانین ژانر Slasher باشید، بسیار راحت میتوانید پایان بازی را حدس بزنید.

دو دوست خود را در سال گذشته ازدستداده‌اند حال به مناسبت آن روز در یک شب زمستانی در یک کلبه در کنار یکدیگر جمع شده‌اند. تا خاطرات آن روز را به فراموشی بسپارند، شاید در نگاه او! بگوید که نموفه این داستان را در مدت فیلم هالیوودی دیده‌ایم ولی این را بگوییم که سیستم RE باز باشند به خوبی این سبک دوربین را می‌شناسند و بازی در کل بسیار سعی کرد بود خود را شیوه به ساخته‌های دیوید کیچ به تصمیمات که روپروری شما و تغیراتی که این سیستم در روند داستان به وجود می‌آورد بسیار در جذابتر شدن همین داستان بهظاهر کلیشی‌های کمک شایانی می‌کند.



در کل بازی از ۱۰ قسمت تشکیل شده است، که با ورود شما به هر قسمت جدید شاهد یک آنچه گذشت از کارهایی که در قسمت‌های قبلی انجام گرفته بودیم شاهد هستید، که همین موضوع در روایت بهتر داستان برای بازیابی کمک شایانی می‌کند.

خوبی‌پیشرفت‌های خود را نسبت به آن چیزی که بر روی PS3 دیده بودیم نشان داد. از جمله این موارد تغییر زاویه دوربین از اول به سوم شخص و حضور Fixed Camera (کسانی که RE باز باشند به خوبی این سبک دوربین را می‌شناسند) و بازی در کل بسیار سعی کرد بود خود را شیوه به ساخته‌های دیوید کیچ به خصوص Heavy Rain کند.

البته گرافیک این عنوان نیز با بهبودهای فراوانی همراه بود، که از جمله این موارد استفاده از موتور قدرتمند Umbralli می‌باشد که کاملاً باعث تغییر کرد از جمله موردی که کاملاً باعث حریت من شد سیستم اثر پروانه ای Butterfly effect (این عنوان بود که بهترین شکل ممکن پیاده‌سازی شده بود

قبل از عرضه به هیچ عنوان انتظار بالایی از آن نداشتیم عنوانی که با نمایش هانم‌چندان قوی خود در طی نمایشگاه های مختلف بیشتر در پا بر صحبت این حرف می‌گذاشت ولی همه ذهنیت که من از این عنوان داشتم در هنگام عرضه کاملاً تغییر کرد از جمله موردی که کاملاً باعث حریت من شد سیستم اثر پروانه ای Butterfly effect (این عنوان بود که بهترین شکل ممکن پیاده‌سازی شده بود

Untill Down برای اولین بار در طول نمایشگاه Gamescom ۲۰۱۲ معرفی شد، و

با نمایشی که از این عنوان می‌پردازیم تا بیینیم آیا این عنوان می‌توانند به ادعای سوئیم مبنی بر تحول سبک ترس عمل کند یا خیر؟

داستان

بعد این با فور فتن این بازی در یک داستانی که توسط Larry Fessenden و Graham Reznick نوشته شده است، بیشتر بر روی کلیشی‌های ترس که نموفه‌های آن را در مصلحت‌های مدیده‌ایم. داستان در مورد ۸ نوجوان دیبرستانی یاتام های اشلی، کریس، امیلی، جسیکا، جاش، مایک، مت و سم که به مناسبت روزی که



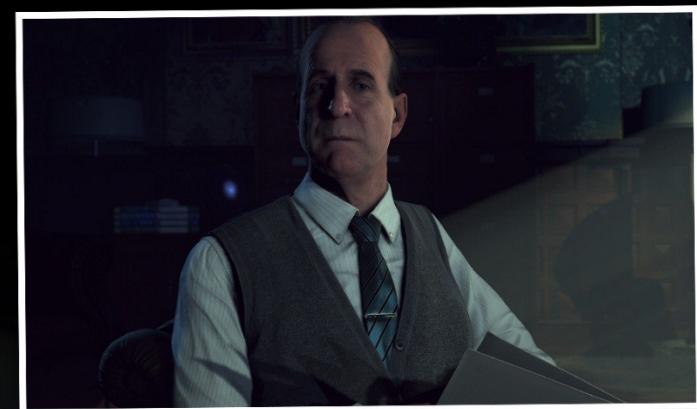
زیاد رفته‌رفته بسیار تکراری می‌شود و دلیل آن هم تاکید مکرر سازندگان برای استفاده از ترس‌های ناگهانی است. همین تعاملی بودن بازی باعث شده است که شخصیت‌های داستان که چندان شخصیت‌پردازی درستی ندارند نیز برای شما ارزشمند شوند ولی همین موضوع ضربه‌ای دیگر به داستان وارد نموده و آن‌همه پسند نبودن این بازی است.

در طی بازی با جمع‌کردن اشیای مختلف می‌توانید که از آینده کارکتر خود را بینید که این موضوع را شخصاً از نکات انتخاب دیالوگ حساس درین مکالمه‌ها بین شخصیت‌ها بود که واقعاً حفور همچون عنصری به تنش محننه‌ها کمک *Claustrophobia* (تنگناهاری) موردي است، که با توجه به اتمسفر بازی و طراحی عالی آن می‌مورد بعدی که دوست داشتم به سبک عناوین کیج در این بازی حفور داشت، انتخاب دیالوگ حساس درین مکالمه‌ها بین شخصیت‌ها بود که واقعاً حفور همچون عنصری به تنش محننه‌ها کمک *Claustrophobia* (تنگناهاری) موردي است، که با توجه به اتمسفر بازی و طراحی عالی آن می‌مورد بعدی که دوست داشتم به سبک عناوین کیج در این بازی حفور داشت، انتخاب دیالوگ حساس درین مکالمه‌ها بین شخصیت‌ها بود که واقعاً حفور همچون عنصری به تنش محننه‌ها کمک *Claustrophobia* (تنگناهاری) موردي است، که با توجه به اتمسفر بازی و طراحی عالی آن می‌متوانست به یکی از نکات اصلی ایجاد ترس در این عنوان تبدیل شود که متأسفانه سازندگان این مورد را نادیده اگر سازندگان بعضی از نکات را رعایت می‌کردند، مسلمانه توансند گیمپیلی بازی Until Dawn را بسیار بهتر از چیزی که است بینند.



شخصیت Doctor Hill تنها نقش پیام‌بازرگانی را در این بازی دارد؛ روان‌پژشکی که در حال مداوای یک شخص ناشناس است و به پتانسیل بالای که برای شخصیت‌پردازی داشته تنهای به یک مهره بین‌صرف در این عنوان تبدیل شده است. در اینین بین بازی نیز کمی سعی در شناساندن ما با شخصیت مشنی اصلی داستان می‌کند که در این زمینه نیز چندان موفق نبوده است. کسانی که سری فیلم‌های Wrong Turn و Saw را دیده باشند، روند روایت داستان برای آن‌ها بسیار آشنا به نظر می‌رسد. البته در اینین Larry Fessend- Graham Reznick en The Shining تأثیرگاهی هم به دو شاهکار Psycho و Psycho داشته باشد.

نویسندهان ادعا کرده بودند که بازی آن مدت‌زمانی‌گیمپیلی بازی اضافه شده‌اند و عملای دو شخصیت مضمک و بدردختور هستند، که از همان اول به بی‌تاثیر بودن آن‌ها پی خواهید برد. جاش، های‌بهایت پایان دارد و همه‌چیز به انتخاب های شما در روند بازی بستگی دارد!



باید گفت که این حرف تنها یک ادعا بوده و داستان این بازی در حد نسبتاً خوبی قرار دارد ولی عملانه‌نمی‌توان آن را یک داستان با روایت بسیار عالی و منسجم دانست. ولی یکی از شاخمه‌های دوست‌داشتی داستان این عنوان در بال نیز اشاره کرده که سیستم effect یکی از نقاط قوت گیمپیلی این بازی محسوب می‌شود، ممکن است شما یک انتخاب را در اول بازی انجام دهید و تأثیر آن را به مرور مشاهده کنید. حتی ممکن است یک انتخاب کوچک کل روند داستان را تغییر دهد!

در کل می‌توان گفت که شما تصمیم گیرنده‌تکنک سرنوشت کارکترهای بازی هستید، از کوچکترین تا بزرگترین‌ها همه چیز در دستان شما می‌باشد. گیم پلی این عنوان بیشتر بر روی تعامل شما با محیط تمرکز دارد و در اکثر مواقع شما در حال راه رفتن در میان هستید.

همچنین محننه‌ای

نیز در بازی قرار دارد ولی این مورد چندان هم به هیجان بازی اضافه می‌کند. بازی اتمسفر فوق العاده عالی و گیمرا برای ترساندن مخاطب خود دارد، اما افسوس‌که سازندگان در این زمینه تنها به ترس‌های ناگهانی بسته‌گرداند که حتی همین موضوع نیز به دلیل تکرار



جمع‌بندی

اگر از دارندگان پلتفرم PS4 و از طرفداران بازی‌های تعاملی هستید، این عنوان را به هیچ وجه از دست ندهید. با این عنوان استودیو Supermassive Games نوشت ارزش‌ها و لیاقت خود را به همگان نشان دهد. همچنین من را بسیار شناخت برای تجربه عناوین بعدی این استودیو کند، عنوان Until Dawn بالاستفاده از سیستم But-terfly effect و روند بسیار عالی انتخاب ها و گیمپلی نسبتاً خوب عنوانی است که نمی‌توان آن را به هر بازی‌بازی که به سبک درام تعاملی علاقه دارد پیشنهاد نمود. البته این بازی خالی از مشکلات مختلف نیست و امیدواریم این استودیو در آینده تمامی مشکلات آن را رفع کند.

قبولی محسوب می‌شود و یکی از عناوینی است که قدرت PS4 را به خوبی به شما نشان می‌دهد.

صدا

موسیقی این بازی توسط Jason Graves تهیه شده است که قبلاً کارهای او را در The Tomb Raider و Dead Space ۲ و ... شنیده بودیم، باید بگوییم که او کار خود را در این عنوان نیز بسیار عالی انجام داده است. از صدای کاران این بازی می‌توان به Hayden Panettiere، Raquel Malek، Meaghan Martin Brett، Dalton Galadriel، Nichole Bloom، Jordan Noah Fleiss و Fisher بسیاری از این افراد را مطمئناً در مجموعه‌ها و فیلم‌های سینمایی مختلف دیده‌ایم.

قرار دارد و نمی‌توان به آن مشکل را وارد نمود.

ولی این بازی در زمینه گرافیک نیز چندان بونقم نیست، مورد اول اینیشن‌های های حرکت شخیت‌های بازی است که بسیار در ذوق بازی‌باز می‌زند؛ قریباً اینیشن‌نیز حرکت تعاملی شخصیت شیوه به یکدیگر است. مورد بعدی که نقم عجیب نیز محسوب می‌شود، این است که اینیشن صورت‌شخصیت‌ها در بسیاری از اوقات با نشان دادن بیش از حدندان‌ها و حلق شخصیت‌هاموکیت‌های بسی عجیب و مضحك را به وجود می‌آورد. از حرکت‌بی مورد سر شخصیت‌ها نیز نمی‌توان گذشت.

در کل، در زمینه گرافیک عنوان Until Dawn بعنوان اولین استودیو AAA محسوب قابل

کیمپلی

سازندگان در زمینه گرافیک از موتور Umbra کرده‌اند، که پیش از این قدرت بسیار بالای آن را در Kill zone: Shadow Fall دیده بودیم و اگر این مورد را به عنوان اولین بازی AAA استودیو Supermassive Games محسوب کنیم باید کار آن‌ها را تحسین نمود. مدل سازی‌شخصیت‌ها بسیار عالی انجام شده است، به این مورد طراحی بی‌نقص چهره را هم اضافه کنید. استفاده از Anti-Aliasing باعث شده است که در بسیاری از موارد با لبه‌های بسیار صافی طرف باشیم، سازندگان برای ثبت حرکات چهره از Motion Scan استفاده کرده اند که پیش از این عملکرد عالی آن را در بازی L.A. Noire دیده بودیم. توپرداری و طراحی محیط نیز در جایگاه بسیار خوبی

85/100

- گیم‌پلی :
- گرافیک :
- موسیقی :
- داستان :

به متن رجوع شود ...
+ به متن رجوع شود ...



الستنیک

اسطورة ای در چشم شیطان

قرن تقویت یافته است. اکتون او و سربازان بدون مرزش برای هیچ ملیتی مبارزه نمی‌کنند. آن‌ها برای خودشان می‌جنگند؛ زیرا به جنگ نیاز دارند. بیگ باس تبدیل به یک شیطان شده است و این برای او اهمیت ندارد. او فقط دو هدف را دنبال می‌کند؛ انتقام و رسیدن به ایده‌آل‌های پاس.

سرگذشت فرشته‌ای برای انتقام

پس از اتفاقات Ground Zeroes، بیگ باس ۹ سال به کما رفته است. تمامی دشمنان اون گمان می‌کردند که بیگ باس مرده است. اکتون او و دوباره هوشیاری خود را به دست می‌آورد. البته بیگ باس کنونی با گذشتماش تفاوت هایی دارد. آن انفجاری که در اواخر Metal Gear Solid V: Ground Zeroes رخ داد، بامث شده است که بیگ باس دست چب خود را از دست بدهد. علاوه بر این، ترکشی همانند یک شاخ در سر اسینیک رشد کرده است که بسیار با شخصیت شیطانی او همانه‌گی دارد. در حالی که همه در این لحظه به دنبال تابودی ریس بزرگ هستند، اسینیک با کمک‌هایی از طرف یک بیمار و یکی از دوستان قدیمی خود یعنی آسالت، موفق می‌شود که از بیمارستان فرار کند.

بازی و داستان آن طوفانی آغاز خواهد شد و از همان ابتدا بازیکن با صنعت‌های هیجان‌انگیزی مواجه می‌شود. مقدمه بازی به قدری زیباتر که می‌توان آن را به جزئی در بین یهتین شروع‌ها و مقدمه‌ها در صنعت بازی‌های رایانه‌ای قرار داد. با این وجود روند داستان بازی در ادامه کمی کند تر خواهد شد. یکی از بزرگترین نقاط قوت سری Metal Gear Solid، داستان پر بار و پیچیده‌ی آن می‌باشد. داستان این سری همیشه در صنعت بازی‌های رایانه‌ای مورد تحسین قرار گرفته است.

دشتی بر از گل، میزان نبرد دو افسانه است. افسانه میهن‌پرستانی که بازیچه شدند. لحظاتی دیگر اتفاقی شوم رخ خواهد داد. نبردی که دو افسانه مجبور به انجام آن هستند. فقط یک اسینیک یا یک باس می‌تواند زنده بماند. دنیا جای یکی از آن‌ها خواهد بود. اسینیک اسلحه‌ی خود را بالا می‌آورد. این زمانی است که باید بر تمامی احساسات، عواطف و خاطرات شیرین قدیمی خود غلبه کند. خاطراتی که از جنس عشق بودند. اسینیک ماشه را می‌کشد و به زندگی دو نفر پایان می‌دهد؛ خودش و استادش. گل‌های سفید رنگ خون می‌گیرند و خون بوی گل‌ها استشمام می‌کند. خاطرات قدیمی از بین می‌روند. عزیز ترین فرد زندگی او به دست خودش کشته می‌شود. این همان لحظه‌ای است که حس انتقام در فکر سربازی بزرگ پدیدار می‌شود. این آغازی است برای تبدیل شدن افسانه‌ای به یک شیطان. تمامی زجرهای درد های اسینیک از همین مکان شروع شده است. مکانی که یادآور بزرگترین درد روحی ایست. باس نه تنها یک استاد، بلکه برای اسینیک عزیزترین فرد زندگی و همچون یک مادر بود. او هنگامی که متوجه شد باس هیچگاه به کشورش خیانت نکرده و این دلتمردان آمریکایی بودند که می‌خواستند همه‌ی اشتباهات خود را بر دوش باس بگذارند. هرگز خودش را نبخشید. پس از کشتن باس، اسینیک لقبی به دست آورده باید اینکه شایسته آن بود، اما نسبت به آن حس تنفر داشت. این همان اتفاقی است که پس از آن به اسینیک لقب بیگباش دادند.

در واقع حس شیطانی بیگباش در Metal Gear Solid V: The Phantom Pain همین اتفاق شروع شده و به مرور زمان این حس در قلب و ذهن سرباز بزرگ



مهارت‌های خود همچون زبان روسی را نیز فراموش کرده است. در این نسخه با یک بیگباس بسیار ساخت و آرام رو به رو هستیم که درونش پر از حس خشم و انتقام است. کم حرف و ساخت بودن اسنیک در بازی اذیت‌کننده است. او حتی در بعضی از سکانس‌های مهم بازی نیز تصمیم به سکوت می‌گیرد. البته باید این نکته را در نظر گرفت که سکوت بیگباس در واقع یک امر طبیعی است. اسنیک عزیزترین فرد زندگیش را با دستان خود کشت. بازیچه دولتمردان شد، پایگاه و سربازانش را نابود کردند و سپس ۹ سال به کما رفت. یکی از اثرات کما می‌تواند همین کم حرف شدن فرد باشد. اکنون با این همه زجر طبیعی است که بیگباس کمتر سخن بگوید. او سعی می‌کند فقط زمانی سخن بگوید که نیاز به آن باشد. همان‌طور که اشاره شد، شیطان درون بیگباس بر او غلبه کرده است و به همین خاطر او فقط به دنبال انتقام است.

بزرگ‌ترین سرباز قرن پس از ۹ سال از کما بر من خیزد. ۹ سال از زندگی او هدر رفته است. پایگاهی که سال‌ها بر روی آن زحمت فراوان کشیده بود، از بین رفته و بسیاری از سربازان او کشته شده‌اند. پس از آن انفجار دست چپ خود را از دست داده است. این ها در کنار زجرهای قدیمی او باعث می‌شوند که بیگ باس دیگر مانند گذشته‌ی خود نباشد. او زجرهای زیادی را تحمل کرده است اما اکنون زمان فرا رسیدن شیطان درونش است. شیطانی که باید پاسخ همه‌ی این زجرها را بدهد.

کما در مدت زمان طولانی‌ی می‌تواند برای هر انسانی عواقبی را در برداشته باشد. بیگباس هم از این عواقب در امان نیست. او پس از به موش آمدن، تا لحظه‌ی چیزی به خاطر نمی‌آورد. او نمی‌داند که چه اتفاقی برایش افتاده است. بیتابی او وقتی شروع می‌شود که دکتر میکی و میلر آسیب‌های زیادی دیده اند و اکنون خشم در چهره‌ی آنان نمایان است. نگاه آن در مراحل ابتدایی بازی به یکدیگر نشانگر سال‌ها درد و رنج است. بگذارید کمی بیشتر درباره‌ی شخصیت بیگباس در این نسخه توضیح دهم.

داستانی فراوان‌برخوردار هستند و بسیاری از وقایع مهم داستانی در این نوارها توضیح داده شده است. همچنین بازی دارای دو پایان خواهد بود که برای باز شدن پایان دوم باید تعدادی از مراحل فرعی را هم انجام داده باشید.

متاسفانه به درخواست شرکت کوئامی، کات سینی از آخر بازی حذف شده است که بدون آن انتهای داستان بازی کمی ناتمام باقی می‌ماند. البته این احتمال وجود دارد که این کات سین را به همراه چند محتوای دیگر در قالب یک بسته الحاقی یا نسخه Col-lector's Edition معرفی کنند. هر چند همین حالات مثبت بازی است، کمی ایترنوت مشاهده کنید. روایت داستان نا منظم و پراکنده شده است. همچنین کات سین‌های طولانی و زیاد را که بشیوه از شناسنامه سری Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ایترنوت مشاهده کنید. داستان را در بازی مشاهده خواهیم کرد. به نظر می‌رسد کوچیما سعی داشته است تا حدودی نوع روایت داستان را در این نسخه تغییر دهد و آن را امروزتر کند. تغییر نوع روایت داستان و کم بودن کات سین‌ها در بازی، ممکن است برای طرفداران جدید سری چندان تفاوتی نداشته باشد اما بدون شک طرفداران قدیمی را کمی نا امید و ناراحت خواهد کرد. در اصل می‌توان گفت روایت این نسخه با نسخه‌ی پیشین تفاوت های اساسی دارد. در قبل روایت های اساسی MGS V: TPP بسیاری از وقایع داستان در نوار کاست هایی که بازیکن در بازی به دست می‌آورد، توضیح داده شده است. به همین دلیل به شما توصیه می‌کنم برای درک کامل داستان این نسخه، تمامی نوار کاست های به دست آمده در بازی را گوش دهید: زیرا از اهمیت نیز.





تر تجهیزات خود را پیش رفته تر کنید. برای مثال با افزایش سطح Fulton در بازی، می توانید وسایل سنگین تری همچون تانک و ماشین های جنگی و بسیاری از موارد دیگر را به پایگاه خود بفرستید یا حتی با افزایش سطح دوربین می توانید از ویژگی های سربازان دشمن آگاه شوید و محیط بازی را بیشتر شناسایی کنید.

بازیکن در این شماره با انتخاب های فراوانی رو به رو خواهد شد. شما همه می برname ها و انتخاب های خود را می توانید به وسیله ای استینک و کمک های سربازان او در Mother Base به صورت های گوناگون انجام دهید. علاوه بر آن می توانید با استفاده از فنون CQC دشمنان خود را از پای دریابویید یا آن ها را بی هوش Ground فنون در این نسخه همچون Zeroes کنید. فنون Zeroes در این شده است. توصیه می کنم ابتدا در هر کمپ از چند سرباز اطلاعات بگیرید؛ زیرا این اطلاعات اهانت را برای رسیدن به هدف بسیار هموار می کند. سعی کنید تا حد ممکن سربازان دشمن را تکشید و آن ها را به وسیله ای اسلحه خواب آور یا فنون CQC بی هوش کنید و همچنین سربازان خوب دشمن را از طریق قابلیت Fulton به Mother Base بفرستید. بازی دارای ذخیره سازی به صورت اختیاری نخواهد بود.

به زمان زیادی نیاز دارد. خصوصاً اگر قصد داشته باشد مرافق بازی را با رتبه های بالا به پایان برسانید یا تمامی مرافق فرعی را نیز در کنار مرافق اصلی انجام دهید. بازی از تعداد مرافق فرعی زیادی پره مقدمه می باشد. هر کدام از مرافق فرعی زیبایی های سازندگان، باعث موفقیت آن خواهد شد. اکنون می توانم بازی اجرای نیز خواهد بود.

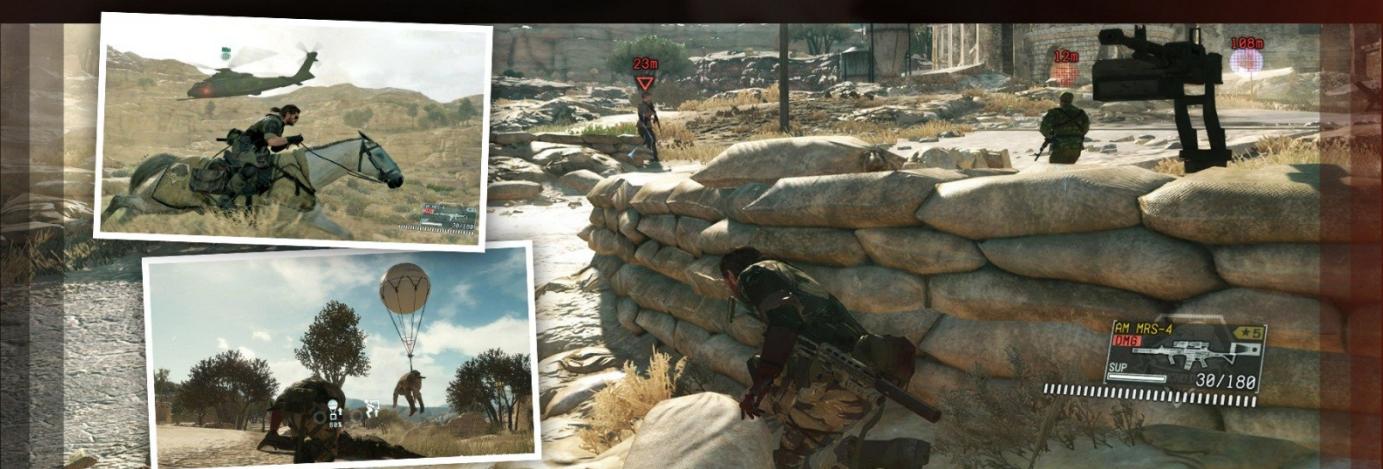
یکی از قابلیت های خوب بازی سیستم iDroid می باشد. در می توانید تمامی نیاز های خود را برای انجام مأموریت ها نیاز به اسلحه های جدید، تیر اضافی، پشتیبانی و حتی فرآخوادن هیلوپتر پیدا کردد، می توانید از طریق iDroid در خواست دهید تا نیروهای پشتیبان شما در Mother Base نیاز شما را برآورده کنند. حتی انتخاب مرافق اصلی و فرعی، نقشه های بازی و نوار کاستها نیز در iDroid در قرار دارند. طراحی این وسیله بسیار مناسب است و هر فردی به راحتی با آن ارتباط برقرار می کند.

اسینک این بار در کنار وسایل همیشگی خود، تجهیزات فراوانی نیز در اختیار دارد. تجهیزاتی که به مرور زمان می توانید آن ها را به دست آورید و پیشین بجهه ها را نیز در خود جای داده است. به توانید با په دست آوردن GMP بیش

قبل از عرضه بازی به شدت بر روی Open-World بودن این نسخه تاکید شده بود. خلبانها منتظر بودند تا بینند آیا این ویژگی به بازی لطفه خواهد زد یا بر اساس گفته های سازندگان، باعث خواهد شد. اکنون می توانم به جریت بگویم که این ویژگی تاثیر به سازی در افزایش کیفیت گیمپلی بازی داشته است یا حتی به نوعی یکی از بهترین ویژگی های این نسخه خواهد بود. سری Metal Gear Solid همیشه تجربه دلنشیزی را به عنوان یک بازی در سبک مخفی کاری آغاز کند. دیگر یار اصلی اسینک آسلات، فرزند باس، خواهد بود. آسلات یکی از اصلی ترین شخصیت های این سری می باشد که در تمامی نسخه های شماره دار حضور داشته است. او سعی می کند در بازی به اسینک راهنمایی های زیادی بدهد و در همه حال به او کمک کند. آسلات در این نسخه به اسینک همچون یک ریس و دوست نگاه می کند. اول این که در همه حال به او کمک زمانی ایده آل های باس بودند.

Peace Walker اهدافی که سخنی بسیار پیش رفته شده آن بازی از نظر گیمپلی رو به رو هستند. نظری هایی را که در این Skull Face و سازمان سایفر هم باشند، می خواهد در همه حال اهداف بیگباس را با علاقه دنبال می کند. اهدافی که بازیکن در این نسخه به اسینک همچون یک ریس و دوست نگاه می کند. اول این که در همه حال به او کمک زمانی ایده آل های باس بودند.

Skull Face نسخه حضور پر رنگی دارد. با شخصیت مرمز و زخم خوردهی Skull Face در بازی بیشتر آشنا خواهد شد.





طعم شیرین آزادی در مخفی‌کاری

دیگر آهنگ‌هایی زیبا که بیشتر از دهه ۸۰ و ۹۰ میلادی هستند را گوش دهید. فکر می‌کنم شما هم مثل من پس از انتقام بازی سراغ موسیقی‌های آن خواهید رفت. یکی از نکات بحث برانگیز قبل از عرضه بازی، تغییر مذاپیشه‌ی استینک Metal Gear Solid با صدای قدیمی سری David Hayter در قابل استینک خاطرات بسیار زیادی دارند. با این وجود هیدنو کوچیما تصمیم گرفت که صدای شخصیت بیگ باس را در این نسخه تغییر دهد و وظیفه‌ی آن را بر عهده‌ی بازیگری بگذارد که مشهوریت زیادی را بر اثر نقاش آفرینی Kiefer در سریال ۲۴ کسب کرده است. Sutherland این بار در نقش استینک ظاهر خواهد شد. او به خوبی توانسته از پس نقشش بر بیگباس در بازی کمتر دلیل اینکه بیگباس در بازی کمتر صحبت می‌کند، نقش land در بازی کمنگ شده است. به همین خاطر با وجودی که land در نقش خود بسیار خوب هم ظاهر شده است و توانسته بیگباس این نسخه را به خوبی به تصویر بکشد؛

Mother Base

دیگر بخش مهم گیمپلی بازی، گشت و گذار و مدیریت سربازان و تجهیزات در Mother Base خواهد بود. بدون شک این بخش یکی از زیبایی‌های بازی می‌باشد. وسعت MotherBase بسیار زیاد است و در ادامه زیادتر هم خواهد شد. شما باید به مرور زمان پایگاه خود را توسعه دهید تا بتوانید از بخش‌های مختلف آن استفاده کنید. برای به دست آوردن سلاح‌های جدید به ارتقا بخش R&D نیاز دارید. شما می‌توانید با فرستادن سربازان حرفه‌ای دشمن به Mother Base باعث ارتقای این بخش شوید. همچنین برخی از کات سین های مهم بازی هنگام برگشت شما از ماموریت به پایگاه مادر، نشان داده خواهد شد. مدیریت در Mother Base یکی از زیباترین بخش‌های این شماره‌هاست و شما را بسیار سرگرم خواهد کرد. شما می‌توانید ساعت‌ها در پایگاه خود به گشت و گذار پردازد. به شما پیشنهاد می‌کنم که پس از هر ماموریت اصلی یا به پایگاه خود بازگردید یا مشغول به انجام یکی از ماموریت‌ها فرعی شوید. این موارد فقط بخشی از ویژگی‌های مثبت درon استفاده از مهارت‌های فوق العاده خود در تیراندازی با استینپر و ویزگی‌های متفوقي انسانیش می‌توانند کمک بزرگی برای شما باشد. این Buddy ها را باید در طول بازی پیدا کنید و همچنین در نهایت می‌توانم بگویم گیمپلی بازی در بهترین بخش آن است. کوچیما و تیمش در این بخش تمام سعی و تلاش خود را نشان داده‌اند تا بتوانند یک گیمپلی آینده تبدیل به خاطره شوند. دهنده، گیم پلی این بازی بخشی است که به ندرت می‌توان تفصیل از آن گرفت. بخشی که شما را تا اتهای بازی سرگرم خود می‌خواهد کرد. مخفی‌کاری همیشگی سری Metal Gear Solid که در کفتر عنوانی می‌توان آن را دید، در کثار آزادی عمل فراوان این نسخه. مخفیانه این بخش از آن باشید و بتوانید از آن موقعیت استفاده که باید مرآقب آن باشید. آب و هوایی استفاده کامل را ببرید. برای مثال در شب راحت‌تر می‌توانید مخفیانه وارد کمپ دشمن شوید. حتی گاهی اوقات در افغانستان طوفان‌های شدیدی رخ می‌دهد که باید مرآقب استفاده که بیشه نیز کنید. حتی محیط‌های مختلف نیز بر روی گیمپلی تاثیر فراوانی دارند.

شده است. به همین دلیل شاید توانیم گرافیکی همانند بعضی از عنوان‌نسل بعدی را شاهد باشیم اما این وجود و به لطف موتور Fox Engine گرافیک بازی از سطح سیار قابل قبولی برخوردار نمی‌باشد. این عنوان به‌دوی در کنسول‌های مختلف بهینه‌سازی شده است و همچین لذت‌نیز فریم ثابت ۶۰ را در کنسول‌های نسل هشتمی برای شما به ارمغان خواهد آورد. تجربه‌ی شیرین گیمپلی بازی در کنار این گرافیک‌بالا، لذتی دوچندان را به شما خواهد داد.

Troy Baker با صدای زیباییش بار دیگر در این بازی خودش را اثبات کرده است.

چشم اندازی در نسل نو

نمی‌خواهم در مورد این بخش توضیح زیادی بدهم؛ زیرا خودتان به احتمال زیاد از آن به اندازه کافی می‌دانید. بازی یک عنوان بین نسلی می‌باشد و برای هر دو نسل هفتم و هشتم کنسول‌ها عرضه

Kiefer Sutherland بازی Troy Baker در نقش آسالت و Robin AtkinDownes در نقش میلر اشاره کرد. هر دو نقش‌های خود را به زیبایی اجرا کرده‌اند اما ممکن است گاهی اوقات و به خصوص در کاست‌ها صدای این دو شخصیت را با هم اشتباه بگیرید.

ممکن است کمی تحت تاثیر اجرای فوق العاده زیبا David Hayter در نسخه‌ی قبل قرار بگیرد. در اجرای Kiefer Sutherland فقط صدای بیگباس را نماید در نظر گرفت، بلکه باید به حالات چهره و نوع بازی او در نقش Kiefer Sutherl - بیگباس هم توجه کرد. به خاطر مهارت‌ش در بازیگری، land توانسته از این مسئولیت به خوبی برآید. به نظر می‌رسد کوچیما فقط برای صدا تصمیم به انتخاب او نگرفته است، بلکه بیشتر خواستار



جمع‌بندی

وفاداری بیش‌تری داشته باشد اما با این وجود، داستان بازی مثل نسخه‌های قبل هنوز جای تقدیر فراوان دارد و بسیار پربار خواهد بود. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain عنوانی است که می‌تواند انقلابی در سبک مخفی کاری به پا کند. عنوانی که سال های آینده بازی‌های دیگر می‌توانند از آن الهام بگیرند. ترکیب دنیای Open-World به همراه المان های مخفی کاری این بازی را نمی‌توان در هیچ یک از بازی‌های مخفی‌کاری عرضه شده تا به حال، مشاهده کرد. هر چند بازی ایراداتی هم دارد، اما بدون شک Metal Gear Solid V: The Phantom Pain برازندگی لقب بهترین بازی مخفی‌کاری عرضه شده تاکنون است.

اگر قرار باشد که Metal Gear Solid V: The Phantom Pain آخرین نسخه از سری Metal Gear باشد، باید بگوییم که Hideo Kojima و تیمش توanstه‌اند وظیفه‌ی خود را به بیترین نحو ممکن انجام دهند. Hideo Kojima با این نسخه نشان داد که پس از ۲۸ سال، باز هم می‌توانند عنوانی را در این سری عرضه کند که باعث حیرت همه‌بیشود. در یکی از صحبت‌های Hideo Kojima خواندم که هدف اصلی او رضایت و خوشحالی طرفداران است. فکر می‌کنم او اکنون به هدفش برای این نسخه رسیده باشد. این نسخه می‌توانست روایت داستان بهتری را ارائه کند و در این زمینه به نسخه‌های قبل



گیم‌پلی : ۱۰۰
گرافیک : ۱۰۰
موسیقی : ۱۰۰
داستان : ۱۰۰

پراکندگی روایت داستان و متفاوت بودن نوع روایت آن نسبت به نسخه‌های گذشته

بهترین گیم‌پلی در سری، تجربه‌ای شیرین از یک عنوان مخفی کاری، بزرگ و کسترکدگی محیط،
گستردگی Mother Base و جذابیت گشت و دزار در آن، بیان داستانی زیبا و پیچیده،
استفاده از تجهیزات مختلف، وجود Buddy های مختلف در بازی، موسیقی‌های دل شنین و خاطره‌انگیز،
ماوریت‌های اصلی و فرعی جذاب، وجود داستانی که واقعیت سری را به هم متناسب می‌کند

■ محمد سعید خزایی

روزی روزگاری

یک

شهر

یک

قهرمان

در ادوار مختلف همواره شاهد خلق، پیدایش و اوج گرفتن ابر قهرمان های مختلفی بوده ایم. قهرمانانی که هر یک در زمان خویش ترسویر یک ناجی را در ذهن مخاطبین خود تداعی کرده اند. ناجی از جنس بشر یا موجودی دوستدار صلح و انسان ها که در مقابل تاریکی ها قد علم کرده است. یکی از این شخصیت های محبوب بی تردید Batman یا مرد خفashی می باشد. قهرمانی که نخستین بار در کمیک بوک ها و به وسیله ای طراحی آمریکایی به نام باب کین در سال ۱۹۳۹ خلق شد. شاید در آن زمان کین، و ممکران وی در DC Comic هرگز تصور نمی کرددند که این مرد نقاب دار که در سایه ای کمیک های سوپرمن زاده شده است به چنان محبوبیت دست یابد که برای سالیان متعددی چشم های بسیاری را نظاره گر خود نماید. این محبوبیت تا جایی ادامه یافت که به عقیده بسیاری از فعالین دنیایی فیلم، سینما و کمیک بوک ها، بروس وین، قهرمان خوش قلب و رنج دیده ای گانه ایم محبوب ترین شخصیت و یا حداقل دو یا سومین شخص پرطرفدار این عرصه ها می باشد.



بعد از بازی های رایانه ای بی شمار نا موفق و یا نیمه موفقی که با اقتباس از فیلم ها و شخصیت های مختلف دنیای داستان ها به وجود آمده بودند، همگان ایده ای استودیو Rocksteady که قصد احیای مرد خفاشی در دنیای بازی های رایانه ای را داشت چنان جدی نگرفتند. اما در سال ۲۰۰۹ با انتشار بازی موفق و پر فروش Batman: Arkham Asylum پاسخ در خود توجه ای به پیش داوری هایی که در مورد این عنوان صورت گرفته بود داده شد. اما این نقطه ای عطف و یا قاله ای افکار کار-Steady نبود، بلکه این استودیو با ساخت و انتشار دومین نسخه از سه گانه ای آرکهام به کمک کمپانی برادران وارنر به همگان ثابت کرد خفاش مجذوب کننده ای کمیک بوک ها توان اینگشت به دهان کردن بازیزان را نیز دارد. این عنوان چیزی جز Batman: Arkham City نبود. بازی که روایتگر بخش دیگری از حمامه های بتمن و نجات شهر گانه هام توسط او بود که در سال ۲۰۱۱ برابر رایانه ای های شخصی و کنسول های نسل هفتم رواده ای بازار شد. حال قصد داریم تا در بخش روزی روزگاری نگاهی بیندازیم بر این عنوان بسیار موفق و ماندگار تا علاوه بر مرور خاطرات به بررسی بی طرفانه و به دور از جوزگای زمان انتشار آن بپردازیم.

قیام خفاشی

دو خواهیم بود. یکی از نکات مثبت داستان این عنوان بدون شک یکی از نقاط عطف آن می باشد. روایت بازی از جایی آغاز می شود که بروس وین بعد از سخنرانی خود در مورد شهر گاتهام و بیان جملاتی که مزاق برخی خوش نیامده است، توسط نیرو های انتظامی و به فرمان Hugo Strange دستگیر و سپس به بخش زندان بیماران روانی آرکهام منتقل می شود. در ادامه ما شاهد هستیم بروس وین با گریختن از مخفمه و فرار کردن از دست Strange و پنگونی به کمک آفرید پنی ارت یعنی خدمتکار وفادارش شتل خود را بر تن کرده و به دنبال پژوهش بیشتر در مورد Protocol یعنی Strange تاریکی در گاتهام می شود و خاموش کردن توپنه های در شرف شعله و شدن خلافکاران، می رود. مطلبی که به چنین سادگی نبوده و مشکلات بسیاری بر سر راه او قرار دارد که کمک یاران همیشگی خفاش ما و به خصوص آفرید سبب گذشتن از آنها می شود. در Batman: Arkham City دشمنان دیگر بتمن بیز حظور دارند که گل سرسبد آنها Joker یعنی شخصیت منفی اصلی بازی می باشد. جوکر را می توان آینه ای تمام نمایی بکار گیری افراد متعدد در مقابل بتمن به پرداخت بیشتر یعنی یار و معشوقه که جوکر که بتأسیل پرداختن بیشتر در روند بازی را داشتند، مشغول نشده است؟ زیرا شاهد هستیم بجز جوکر عده ای از افراد منفی بعد از مدتی حضور فعل در بازی به سایه

می روند و یک باتس نا کار آمد دیگر جایگزینشان می شود! البته شایان به ذکر است که نحوی روایت و اتفاقات ناگهانی که در بازی رخ می دهد به گونه ای هنرمندانه می باشد که ایراد گرفتن از داستان ساخته ای Rock-Steady را مشکل می کند و در یک جمع بندی برای داستان و شخصیت پردازی Batman: AC می توان گفت با چشم پوشی از برخی اشکالات کوچک هنوز هم این بخش ارزش تجربه و مرور مجدد را دارد.



مبارزه به سبک ابرقهرمانان

بی اغراق هنوز هم گیم پلی AC : Batman در دارای جذابیت و کشش لازم برای سرگرم کردن مخاطبین جدید سری و افرادی که بارها این عنوان را به اتمام رسانده اند! را دارد. بمنم برخلاف سایر ابر قهرمانان از قدرت های فراابشری بی بهره است و همین امر سبب مملووس شدن مبارزات این شخصیت در دنیای بازی های رایانه ای می شود. در این عنوان تیم سازنده تا حدودی دست شما را برای پیشبرد اهدافتان در درگیری ها باز گذاشته است. به این شکل که به سه روش کلی می توانید بر دشمنان خود چیره شوید که عبارت آند از Silent Takedown، Inverted Take-down و مبارزات سریع و مستقیم. در روش اول شما به شکل آرام و بدون شناسایی شدن توسط دشمنان می باشید آنها را بی هوش نمایید که این مبارزات بی سر و صدا چندان آسان نبوده و یک اشتباه کوچک سبب می شود شیوه ای درگیری و گیم پلی به روش سوم یعنی مبارزات سراسر اکشن و هیجان انگیز تغییر کند. همچنین در دشمنان را از میان بردارید و خطر برخی دیگر را نیز با یک جای گیری مناسب به مانند یک خفاش بدون جلب توجه دیگران از نقطه خاموش نکنید!

در مورد نحوی مبارزات تن به تن بمنم در شهر آركهام باید گفت، شما با یک اکشن سریع و دلچسب رو به رو خواهید بود که در درجه های سختی، آسان و متواتر بجز در برخی صحنه های معبد مشکل خاصی برای نابود کردن دشمنان پیش روی ندارید و به سادگی می توانید با حملات سریع و فشردن دکمه های لازم برای دفاع و رفتن به حالت ضد حمله به اهدافتان دست آوردن کمبو ها با این شخصیت نسبت به بمنم زیباتر می باشند. با شالاق خود نیز می توانید دشمنان را گیج کرده و با یک محننه تغیریابی سینمایی کار او را یکسرو کنید (مورودی که انجام آن با بمنم دوست داشتنی تر است!).

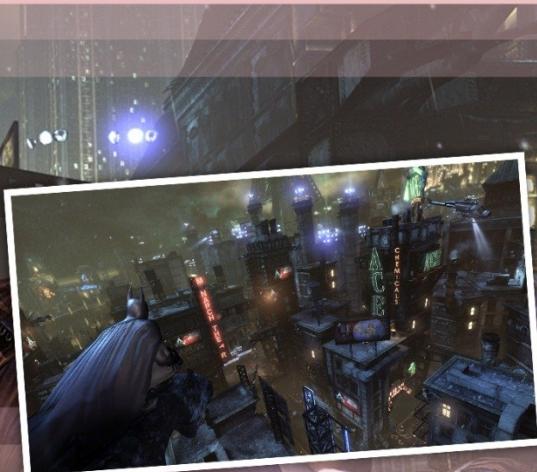
عامل تاثیر گذار دیگر در حال مبارزه به یک دشمن هستید، فرد عدوان بدون شک تجهیزات و لوازم بمنم دیگری ممکن است یک شی را به سمت می باشند. تجهیزاتی مانند Detective mode که نسبت به نسخه پیشین (AA) AA پیشرفت هایی به خود دیده و به مبارزه خارج شده یا کار نفر رو به رو را تمام کرده و شی را گرفته و آن را به سمت فرد پرتتاب کننده می سایرین روانه نمایید. اما پیشنهاد مناسب تر برای ابزاری که قصد مرور خاطرات خود در تخریب دیوار ها از آن استفاده می بازی شهرب آركهام را دارند این است که بازی یا بعب های دودزا (Smoke Pellet)، Freeze (Freeze) و... نیز در بازی حضور دارند که در روند کلی گیم پلی و به خصوص با

دست برایتان خوف انگیز باشد! جدا از شخصیت بمنم دیگر فرد قابل بازی در WomanCat : AC زن گربه ای (WomanCat) می باشد که سیستم مبارزات او نیز کم نقص از آب در آمد است. زاویه دویزین به هنگام در دست گرفتن کنترل او کمی تغییر کرده و به عقب تر می آید تا شما دیدی بهتر برای مبارزه بدست آورید. همچنین سرعت و روند درگیری ها سریع تر شده و به اجراء در آوردن کمبو ها با این شخصیت نسبت به بمنم زیباتر می باشند. با شالاق خود نیز می توانید دشمنان را گیج کرده و با یک محننه تغیریابی سینمایی کار او را یکسرو کنید (مورودی که انجام آن با اند از Silent Takedown، Inverted Take-down و مبارزات سریع و مستقیم. در روش اول شما به شکل آرام و بدون شناسایی شدن توسط دشمنان می باشید آنها را بی هوش نمایید که این مبارزات بی سر و صدا چندان آسان نبوده و یک اشتباه کوچک سبب می شود شیوه ای درگیری و گیم پلی به روش سوم یعنی مبارزات سراسر اکشن و هیجان انگیز تغییر کند. همچنین در دشمنان را از میان بردارید و خطر برخی دیگر را نیز با یک جای گیری مناسب به مانند یک خفاش بدون جلب توجه دیگران از نقطه خاموش نکنید!

شخصیت پردازی اندکی به سطح کیفی بازی لطفه زده است. مبارزه با چند تن از باشوهای خصوصی از جذابیت لازم بر خود ران نبوده و در پایان مبارزه با او حس تکرار یک سری عمل از پیش مشخص شده یعنی مخفی شدن. قرار گرفتن در نقطه ای که به Freeze نکته ای پایانی که می باشد در مورد اشراف دارید و فشردن دکمه هی مورد نظر در شما وجود می آید. باید اشاره کرد که این مورد چندان مشکل ساز نبوده با در نظر گرفتن سطح کلی گیم پلی بازی خدشه ای به آن وارد نمی شود.

مالی دادن به چند دشمن، پیدا کردن بسته های مخفی... می شود. و باید گفت با تعادل خوبی که میان مراحل اصلی و فرعی بازی وجود دارد شما رفته رفته بیشتر غرق در گیم پلی سریع و حماسی بازی خواهید شد.

نکته ای پایانی که می باشد در مورد گیم پلی بازی به آن اشاره کرد باس فایت های بازی می باشدند. هر چند که در شهر آركهام با تنوع نسبتاً خوبی از باس ها و دشمنان سرشناس بمنم مواجه هستیم، همین گوناگونی مانند بخش



ظرافت کم نظیر

نواب انتقام

زمانی می توان در تومیف بک بازی از لقب شاهکار استفاده کرد که آن عنوان همه چیز تمام باشد و Batman : AC مصداق کامل این کلمه بوده و در تتجه کیفیت بخش موسیقی و مدادگذاری این بازی بی تردید فوق العاده است. برای فهم کامل این امر کافی است صدای شخصیت اصلی منفی بازی یعنی جوکر را ببینید و یا مکالمات صورت گرفته در میان آفرید و بتمن را بازی دیگر از نظر پذیراییست تا تکلیف کم نقص بودن گویندگی و صدایگذاری شخصیت های مختلف بازی مشخص شود. امری که بر خلاف برخی از بازی های امروز تنها به چند شخصیت اصلی بازی محدود نشده و تمامی افرادی که حتی نقش کوچکی در بازی را ایفا می کنند ممکن است با شخصیت های مختلف بازی مشخص شوند. کیفیت را اراده می دهنند که این موضوع قابل تقدیر می باشد.

بخش جذاب دیگر Batman : AC موسیقی های نواخته شده در طول بازی می باشد. مسلمان سطح کیفی موزیک های اکثر عنوانین مهم در نسل هفتم و هشتم قابل ملاحظه می باشد اما عاملی که این عنوان را اندکی تمایز تر جلوه می دهد هم خوانی و هماهنگی عالی موسیقی ها با گیم پلی بازی می باشد. به عنوان مثال زمانی که شما در حال مخفی کاری هستید بازی هیجان و استرس شمارا افزایش داده و سبب خلق لحظاتی جذاب تر برای مخاطب می شود و به هنگام مبارزات تن به تن و در گیری ها سبک و ریتم موسیقی ها شکلی سریع تر و هیجان آور تری به خود گرفته و سبب تحریک هر چه بیتشر شما در مبارزات خواهد شد. همچنین صدایی که برای افجارات و ضربات، انفجار ها، تخریب حاصل از ژل افجارات بتمن،... در نظر گرفته شده است دقیقا همان چیزی می باشد که شما انتظار دارید و به طبع چنین موضوعی سبب افزایش لذت تجربی ی بازی می شود.

سخن پایانی

در پایان باید گفت Batman: Arkham City بدون اغراق یکی از فاخر ترین بازی های نسل هفتم و ادوار مختلف این می ممتنع می باشد و به نوعی تجربه ای آن بر تمامی افراد فعال در این عرصه واجب است! بازی که با داستان سر راست اما پر پیچ خود که هر لحظه اتفاق تازه ای در آن رخ می دهد و بازی به بخش های مختلف تقسیم می شود به همراه گیم پلی کم نقص و به یادماندنی اش و کمک گرافیک عالی و موسیقی های قابل قبول توانست نمرات، نقد ها و بازخورد های بسیار مثبتی را کسب کند که واقعا در خور آنها نیز می باشد. پس باید گفت اکر هنوز موفق به تجربه ای این عنوان شده اید اندکی تعلل نکرده و حتمی آن را تجربه کنید و اگر بازی را پیش از این انجام داده اید تجربه ای مجدد آن به شما توصیه می شود زیرا جای جای این عنوان مملو از نکات روشن می باشد.

بی تردید اگر هم اکنون به تجربه ای اکثر عنوانین نسل هفتمی مشغول شوید از گرافیک بازی دل زده می شوید و اختلاص از لذتی که از انجام بازی نسبیتان می شود کاسته خواهد شد. اما معدود عنوانی نیز در این بین به چشم می خورند که علارقم نسل هفتمی بودن هنوز هم گرافیک قابل قبولی را ارائه می دهند. یکی از این بازی های Batman : AC می باشد. البته این امر به منزله ای این نمی باشد که جزئیات بازی و طراحی محیط و شخصیت ها در حد بازی کم نظر Batman : AK نسخه ی سوم این سه گانه (در زمینه ی گرافیکی می باشد، بلکه به این معنی بوده که گرافیک و جلوه های بصیری این ساخته در زمان انتشار بازی بسیار عالی و حتی یکی از برترین عنوانین ساخته شده در نسل هفتم در این زمینه می باشد.

شهر گاتهام بسیار زنده و پویا با توجه به جو تاریک و خفقتان که دارد طراحی شده است. دشمنان بی شماری که در بازی قرار گرفته اند هر کدام (یا بهتر است بگوییم هر دسته از آنها) طراحی خاص گروه خود را دارند و این امر بر زیبایی بازی افزوده است. همچنین قسمت های مختلف نقشه های مانند فاضلاب ها، موزه، زیر زمین ها ... طراحی مختص خود را دارند که در تمامی آنها جزئیات اشیا و کیفیت طراحی بافت ها قابل قبول می باشد و مسلمان طیف گسترده ای از بازیابان را در سال ۱۱ ۰۲ ۰۹ زده کرده است همچنین اینیشن هایی که برای مبارزات بتمن و حرکات دشمنان در نظر گرفته شده است بسیار متنوع و کم نقص می باشند که برای بلوغ هر چه بیشتر بازی کمک شایانی را انجام داده است. زیرا صحته های پدید آمده به هنگام مبارزات تن به تن و آن حس سینماتیکی که در پایان نبرد به وجود می آید سبب تحریک هر چه بیشتر مخاطب برای نمایش در آوردن حرکات ترکیبی می شود.

گذشته از این موارد دور نمای شهر گاتهام واقعا بسیار عالی کار شده است. و برای درک هر چه بهتر این موضوع کافی است یکبار بر بلندای یک آسمان خراش قرار بگیرید و از آنجا نظاره گر محیط اطرافتان باشید تا آن حسی که اشاره شد را لمس کنید. علاوه بر آن کیفیت سایه زنی نسبت به نسخه ی پیشین پا رفرا تر گذاشته است و این مورد بسیار نرم تر و طبیعی تر شده و وسعت محیط های داخلی بازی (مثل آناتوی های درون یک بنا) بسیار بیشتر شده و علارقم این پیشرفت شاهد کاهش تعداد بارگذاری ها (Loading) و زمان انجام آنها هستیم که نشانگر مصرف وقت بسیار تیم سازنده برای آن می باشد. در تومیف بخش جنبه های بصیری Batman : AC باید فقط با یک بازی کم نظر طرف هستیم که همان طراحی دشمنان اصلی بازی برای اثبات این ادعای کافی است چه برسد به کیفیت بالای استیل و چهره ی بتمن و WomenCat که واقعا دوست داشتنی کار شده اند.



گیم پلی : ۱۰۰

گرافیک : ۱۰۰

موسیقی : ۱۰۰

دانسته : ۹۷

تیم سازنده می توانست به برخی از شخصیت های بازی بیشتر بپردازد ، ضعف در طراحی و مبارزات برخی باشند...

کیم پلی هیجان اکیز ، گرافیک کم نقص ، موسیقی های شنیدنی ، مدادگذاری قابل قبول ، وجود شخصیت های متنوع و محبوب ، محیط وسیع ، مبارزات دوست داشتنی ، ...

معرفی برترین بازی های PC منتشر شده در سال ۲۰۱۵ تاکنون

هم نشده ام. در واقع، به بیش از دویست ساعت برای کامل کردن تمام ماموریت ها، ماموریت های جانبی و اشیای قابل جمع آوری نیاز دارید. گرافیک و آب و هواز دیامپسی که دنیایی بزرگ را تحت سلطه خود قرار داده اند، این نکته را گوشزد می کنند که در حین کاوش با تجربه ای بسیار هیجان انگیز و پیش بینی نشده رو به رو خواهدید شد.

Witcher ۳: Wild Hunt Witcher ۳: Wild Hunt نقص و کمبودهای اندکی داشته و کمتر بازی بازی است که به این بازی علاقه نداشته و از آن لذت نبرد. در تیجه لیاقت جایگاه اول را دارد. محیط باز بزرگ در کنار سیستم نبرد فوق العاده و دشمنان فراوانی که انتظار می کشند تاطعم شمشیر شمارا بچشند. بدون شک ارزش هزینه ای که بابت این بازی می پردازید را دارد زیرا که بعد از چهل ساعت بازی حتی به پایان نزدیک



(اکثر آن ها براساس پیست های واقعی طراحی شده اند) و بیش از ۶۰ ماشین برای این بازی در نظر گرفته شده است. Driver Solo Race, Online, Career Network حالت های مختلفی هستند که در اختیار بازیکن قرار داده می شود. کمبود آیتم های آزاد شونده ممکن است به مذاق تمامی افراد خوش باید و توجه داشته باشید که Project Cars بیشتر یک شیوه ساز است یا یک عنوان ریسینگ آرکید.

Project Cars

با وجود امتیازات بالاتر نسبت به The Crew، عنوان Project Cars بدون شک ارزش تجربه برای علاقه مندان به بازی های ریسینگ را دارد. برای تازه کارها این بازی نسبت به نسخه کنسول های نسل بعدی بر روی PC بهتر به نظر می رسد. محظوظ فراوانی از چهل هزار پیست در ۳۵ مکان منحصر بفرد

خواهد کرد. نحوه ضربه زدن به توپ و زمان مناسب برای این کار به قدری تمرین احتیاج دارد. این بازی از سبک جدید فوتبال، توپ ده های مختلفی وجود دارد. با انجام بازی و جمع آوری امتیازات می توانید ماشین های جدید، انواع رنگ ها، طرح ها، چرخ ها و حتی کلاه بدبست بیاورید.

Rocket League



در قالب های متفاوتی از جمله Pirate, Courier, Trader و ... قرار بگیرید.

ترکیب بازی از علاقه مندان به پرواز در فضای پنهان، کاوش در منظومه های شمسی و نبرد در کمریندهای سیارک ها هستید. بدون شک نام Elite: Dangerous را شنیده اید. با این حال اگر با این عنوان نا آشنای هستید، اجازه دهید که قدری در مورد فرنچایزها با محوریت جنگ های فضایی Elite: Dangerous هستید تجربه Elite لازم است.

Elite: Dangerous

Los Angeles می باشد دست به دست

هم داده اند تا یکی از برج های زرین تاریخ صنعت بازی های ویدیویی ارانه شود. جزئیات و دقیقت در طراحی با استفاده از دید اول شخص PC و Director Mode بهتر قابل مشاهده است.

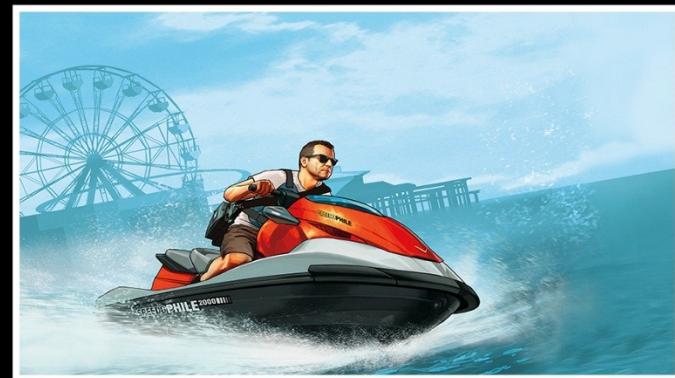
حالت داستانی، حالت اثناين چند نفره فوق العاده و سرقت های CO-OP وجه تمایز این عنوان با ذهن نیست. البته این امر چندان دور از ذهن نیست. گیم پلی جذاب و سرگرم کننده به همراه محیطی بزرگ که بازسازی دقیق و با جزئیاتی از

7 خسته نخواهد شد.

GTA V

بله حق با شماست، زمان زیادی از عرضه این عنوان می گذرد اما پس از دو سال مبیر طاقت فرسا سرانجام نوبت به PC رسید.

با فروش بیش از ۵۴ میلیون نسخه، GTA V یکی از پر فروش ترین بازی های ویدیویی تاریخ است. البته این امر چندان دور از ذهن نیست. گیم پلی جذاب و سرگرم کننده به همراه محیطی بزرگ که بازسازی دقیق و با جزئیاتی از



No Man's Sky

"چه کوهستانی در دور دست باشید یا سیاره ای در پنهانی افق، می توانید به سمت آن ها حرکت کنید. می توانید بی تهایت را در سیاره ای به سیاره دیگر پرواز کنید، و هر اختیار بازیگازان قرار می دهد. سیاره ها و منظومه ها در حین انجام بازی ساخته می شود و هر کدام با دیگری متفاوت توانید از آن دیدن کنید."

هچنین از Oculus Rift پشتیبانی می شود، در تیجه (اکر- Ark Developers Kit) در اختیار دارید) می توانید Ark را به روشنی جدید و هیجان انگیز تجربه کنید.

می توانید سطح شخصیت را بالا ببرید، سلاح های بهتر بسازید، مقر ایجاد کرده و حتی دایناسورها را رام کنید. تصور کنید قادر هیجان انگیز که سوار بر T-rex وارد میدان نبرد شوید. این مورد تنها یکی از ویژگی های متصرب فردد-Ark: Survival Evolved می باشد و با استفاده از Steam Early Access مطمئناً با عنوانی بهتر و پیشرفته تر در زمان انتشار روبرو خواهیم شد.

Ark: Survival Evolved

کاوش و ساخت، دو ویژگی اصلی Ark: Survival Evolved که علاقه مندان را جذب خواهد کرد.

Ark افیکی را ارانه می کند که کمتر در عنایون جهان آزاد با محرومیت بقا مشاهده شده است. از موج هایی که به ساحل Megalodon می کوبند تا درخشش پوست که سعی دارد شما را نوش جان کند، همه و همه گرافیک فوق العاده بازی را به رخ می کشند. کیفیت این بازی و ورود به دنیایی که دایناسورها حاکمان زمین (و دریا) هستند مطمئناً شما را هیپنوتویزم می کند.



Star Wars Battlefront

Star Wars Battlefront بدون شک یکی از عنایون هیجان انگیز است که همگان آرزوی تجربه آن را در سر دارند.

عرضه در کنار فیلم جدید مطمئناً اشتیاق طرفداران را دو برابر می کند. البته اطلاعات زیادی از بازی منتشر نشده اما می دانیم که سیاره Hoth و ماه Endor، نقشه های قابل بازی می باشند. تهیه کننده ارشد بازی Sigurlina Ingvarsdottir در Gamescom چنین گفت: "حالت Fighter Squadron وظیفه هدایت تعدادی از به یاد ماندنی ترین وسایلی که در دنیای جنگ ستارگان مشاهده کرده اید را بر عهده شما قرار می دهد."

COD : Black Ops 3

با مشاهده لیست بازی هایی که امسال منتشر می شوند (البته نایاب عنایونی که سال ۲۰۱۶ می شوند از جمله Dishonored ۲، Doom ۲، Tom Clancy's The Division و Call of Duty: Vision را فراموش کرد) متوجه می شویم که بازی انتظار یک بازی بازارش دیگر را داشته باشیم.

همانطور که انتظار دارید Black Ops ۳ در دنباله ای بر Black Ops ۲ منتشر شده در سال ۲۰۱۴ و روایتگر جوادث ۲۰۱۵ خواهد بود. به همین دلیل وجود تکنولوژی های آینده از جمله ابرسریزیها و دیگر ربات های نظامی غافلگیر کننده نیست. حالت زامبی نیز دارای داستان و حالت های پنده نفره خاص خود می باشد.

Best Gaming Laptops in 2015

■ امیر مهدی نامجو

لپتاپ برتر مخصوص بازی در سال ۲۰۱۵

شویم که وزن آنها بیش از ۳ کیلوگرم است و با آداتپر برق، این عدد به ۵ کیلوگرم هم میرسد و از طرفی وقتی که سیستم خنکنده داخلی آنها شروع به کار می‌کند، صدایی مانند دستگاه های خشکننده مو تولید می‌کند.

خوشبختانه دو شرکت بزرگ Nvidia و Intel به این ترتیب رسیدند که خواسته مردم دستگاههایی است که انتظار توان و قدرت بهینه باشند - یعنی ساختن پردازندههای مرکزی و گرافیکی که به آرامی و با دقیق برآوردهای محدود بدن نیاز به فناوری بزرگ و یا سیستم های خنکنده مایع خنک بمانند.

هنگامی که صحبت از سیستم‌های قوی گیمینگ ویندوز می‌شود، پیدا کردن یک قوی که بتواند اکثر بازی‌های سنتیین PC اکشن را در تمام روز در بالاترین کیفیت اجرا کند، کار چندان سخت نیست؛ اما چالش امروز پیدا کردن چنین کیفیت و پرفمنسی در یک وسیله ساخت و قابل حمل است، یک لپتاپ گیمینگ و مخصوص بازی که امکان حمل آن مانند همه‌ی توک بوک‌ها و لپتاپ‌های عادی میسر باشد.

هنگامی که لپتاپ‌های عظیم الجثه‌ای که در حد کامپیوترهای Workstation هستند را بررسی می‌کنیم، به راحتی متوجه می

قدرتان اسپیکرهای Stereo ای که در دستگاه قرار دارند باشید.

بعضی از برندهای شانه‌های خاصی را به توجه به قراردادشان در مورد سیستم های صوتی خاصی پیشنهاد می‌کنند - مثلاً شرکت‌هایی مثل B&O، Dynaudio، Klipsch و Harman، Onkyo نام خود را به روی اسپیکرهای لپتاپ‌های کوچک قرار داده‌اند - باین حال و بر طبق تجربه، این موارد بیشتر جنبه تزئینی و نمایشی دارند و بعضی از بهترین لپتاپ های صوتی هستند که هیچ‌کدام از این نشان‌ها را ندارند.

در مورد لپتاپ‌ی که قرار است جایگزین یک سیستم Desktop بشود در زمینه عمر پارتویی نگرانی کمتری وجود دارد ولی باین حال این موضوع بیشتر نزدیکی مسنته تاریخی است که در زمینه دشواری ترکیب گرافیکهای سریع را لپتاپ‌های باریک که سیستم‌های بزرگ و پیچیده ندارند به وجود آمده است.

با توجه به یکی از مدل‌های که در لیست پایین وجود دارند، شما فتواید یک دستگاه بازی قوی را به همراه عمر پارتویی خیره‌کننده داشته باشید؛ اگر که در زمانی که شارژ دستگاه وصل نیست حالت دستگاه از کارت گرافیک سطح پایین به حالت گرافیکی با توان معرفی بالاتر که مدام برآورده می‌کند بین تغییر یافته باشد می‌توانید از قدرت پارتویی استفاده کنید.

ذکر: در مشخصات لپتاپ‌های پایین در بخش حافظه ذخیره‌سازی، در مورد لپتاپ‌هایی که مدل‌های مختلف با فضاهای مختلف دارند (باتوجه به سایت سازنده)، بیش ترین مقدار ممکن نوشته شده است. این مقدار، شامل مقدار مجاز برای ارتقا حافظه ذخیره‌سازی نمی‌باشد و معرفاً بیش ترین حافظه‌ی قرار داده شده در دستگاه توسط سازنده را مشخص می‌کند.

علاوه بر این پیدا کردن مشخصه‌ای با ویژگی Anti-glare دقیق راحتتر است که

خاصیت برآوردهای بالا و بازتابانده بودن صفحه‌نمایش‌هایی را که زمانی خرید آنها در مورد اکثر برندها غیرقابل اجتناب بود را ازین می‌برد. همچنین شما می‌توانید جریانات را که در مورد صفحه‌نمایش‌هایی با وضوح بالاتر از HD پذید آمده را نادیده بگیرید زیرا سیستم‌عامل ویندوز و پردازنده‌های گرافیکی هر دو در صفحه‌نمایش‌هایی با اندازه UHD و ۴K و DCI HDR مشکل می‌شوند و بزرگی در زمینه‌ی در توان این اندیشه را ازین می‌شود. همین‌طور اجازه مصرفی رسیده‌اند و همین‌طور اجازه پیکسل با جزییات بالا در صفحه و نرخ فریم کافی است و با آن سازش می‌کنند.

در زمینه‌ی فضای ذخیره‌سازی هنگامی که صحبت از بوت شدن ویندوز، اجرای برنامه‌ها و باز کردن و ذخیره‌سازی فایلها می‌شود، SSD تجربه‌ی کابر را در سطح بالایی ارتقا می‌دهد؛ اما آن تکنولوژی بهتری نسبت به مدل‌های پایه TN که در لپتاپ‌های ارزان پیدا می‌شود، استفاده می‌کنند. آنها از پنل‌های IPS استفاده می‌کنند که دیدی ثابت و عریض (Wide) را از همه‌ی زیورهای ارائه می‌دهند، نرخ کتر است آنها هر دو در درجه دهنده، استفاده از آنها بہتر است و این دوم (بعد از Nvidia) پیدا نکنید.

در زمینه‌ی Intel، پردازنده‌های نسل چهارم سری Core (به نام رمز Haswell) برای انجام وظیفه CPU به خوبی مجهز هستند و این در حالی است که پردازنده‌های سری Broadwell که همین امسال عرضه شدند در زمینه‌ی انجام همان مقدار کار بازدهی بالاتری دارند.

با این حال در حال حاضر تنها پردازنده‌های دو هسته‌ای سری Broadwell

هستند و پردازنده‌های چهار هسته‌ای سری Broadwell دیر عرضه شده و همچنان حاضر نیستند؛ اما با توجه به چیزی که در این پردازنده‌های چهار هسته ای وجود دارد، پردازنده‌های این قطعه نیاز به پشتیبانی دارد. این جمله به معنی داشتن یک پردازنده متناسب RAM کافی برای

نمکداشت اطلاعات برنامه‌ها در حافظه، درایوهای سریع و با فضای مناسب برای ذخیره‌بازی‌ها و فایل‌ها. یک صفحه دستیابی رسانیده‌اند و همین‌طور اجازه دستیابی به کیفیت نظری کارت‌های گرافیک کامپیوترهای عالی (Desktop) را می‌دهند و در عین حال به اندیشه کافی خنک هستند تا امکان استفاده از آنها بوجود محدودیت لپتاپ‌ها میسر باشد.

صفحه‌ی نمایش لپتاپ‌ها نیز بهبود یافته و حال از رزویشن تصویر HD-Full از نظر که CPU ها و قطعات گرافیکی AMD از نظر پرفرمنس و بهینه بودن مشکل دارند.

این موضوع را باتوجه به رقبای AMD می‌توان متوجه شد و اگر بخواهید لپتاپ‌های زیادی که با چیپ های AMD کار گیرند پیدا نکنید، سخت تخت‌فشار قرار خواهد گرفت و البته این موضوع در مورد CPU ها شدت بیشتری دارد و در مورد GPU، لاقل حال حاضر، می‌توانید آنها را در درجه دهنده، نرخ کتر است آنها هر دو در درجه

در زمینه‌ی Intel، پردازنده‌های نسل چهارم سری Core (به نام رمز Haswell) برای انجام وظیفه CPU به خوبی مجهز هستند و این در حالی است که پردازنده‌های سری Broadwell که همین امسال عرضه شدند در زمینه‌ی انجام همان مقدار کار بازدهی بالاتری دارند.

گرافیک

Toshiba Qosmio Xy-B-10T

نمره: ۳ از ۱۰۹۹ پوند
قیمت: ۱۰۹۹ پوند
پردازنده: Intel Core i۷ ۴۷۲۰HQ (AMD Radeon R9 M۲۶۵X) (۴GB GDDR۵)
کارت گرافیک: ۱۶GB حافظه RAM
حافظه رم: ۱TB HDD + ۸GB SSD Hybrid
فضای ذخیره‌سازی: ۱۰۸۰ ۱۹۲۰ روزولوشن صفحه‌نمایش:

پوسته‌پوسته شدن صفحه لمسی دستگاه شاید خیلی زیاد پیش نیاید ولی به‌اندازه‌ای جدی هست که اگر برای آن بول پرداخت کرده باشد، باعجله آن را به فروشگاه پس بدهید. کیفیت ساخت دستگاه نسبت به نمونه‌های دیگر شرکت توشیبا ببود یافته است ولی با این قیمت ما انتظار دیدن صفحه‌نمایش بهتر و یک SSD واقعی هستیم.

Gigabyte P55 V4

نمره: ۳.۵ از ۱۱۵۰ پوند
قیمت: ۱۱۵۰ پوند
پردازنده: Intel Core i۷ ۴۷۲۰HQ (Nvidia GeForce GTX۹۷۰M) (۳GB GDDR۵)
کارت گرافیک: ۱۶GB حافظه RAM (قابل ارتقا به ۸GB) و ۵۱۲GB SSD
حافظه رم: ۲TB HDD و ۱TB SSD
فضای ذخیره‌سازی: ۱۰۸۰ ۱۹۲۰ روزولوشن صفحه‌نمایش:

قیمتی را ندارد ولی این لپتاپ مطمئناً برای بازی و دیگر کاربردها سریع است.

درز مینه‌ی صفحه‌نمایش و کیبورد این لپتاپ مشکلاتی وجود دارد و صفحه لمسی آن کیفیتی متناسب با چنین

Schenker XMG C۵۰۴

نمره: ۴ از ۱۰۹۹ پوند
قیمت: ۱۰۹۹ پوند
پردازنده: Intel Core i۷ ۴۷۱۰HQ (Nvidia GeForce GTX۸۶۰M) (۴GB GDDR۵) | GTX۸۷۰ (۶GB GDDR۵)
کارت گرافیک: ۱۶GB حافظه RAM
فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۱TB SSD
حافظه رم: ۱۲۰GB SSD ۱۰۸۰ ۱۹۲۰ روزولوشن صفحه‌نمایش:

Schenker XMG A۵۰۵

نمره: ۳.۵ از ۱۲۰۵ پوند
قیمت: ۱۲۰۵ پوند
پردازنده: Intel Core i۷ ۴۷۲۰HQ (کارت گرافیک: ۱۶GB GDDR۵)
حافظه RAM: ۲۵۶GB SSD و ۱۷۵۰GB HDD
فضای ذخیره‌سازی: ۱۰۸۰ ۱۹۲۰ روزولوشن صفحه‌نمایش:

اگر می‌خواهد تجربه‌خوبی از بازی با لپ تاپ داشته باشید، Schenker XMG A۵۰۵ یک انتخاب‌های محدود است. شکل و ساختار لپتاپ آشکارا از دیگر لپتاپ‌های این لیست سریع برای کارهای روزانه خواهد بود. کیفیت ضعیفتر است ولی با این حال این داشت و این در حال است که کیفیت حافظه ذخیره‌سازی خیلی برای انجام نمایش خوب به همراه ترکیب Intel و Nvidia باعث می‌شود که بتوانید چالش برانگیزترین بازی‌ها (از نظر سخت افزاری)

این لپتاپ سریع ترین لپتاپی نیست که به تازگی‌دهایم و لبیا توجه به قیمت میان رده و رقباً ایش کیفیت خوبی را ارائه می‌دهد. صفحه‌نمایش آن به خوبی برای انجام بازی، جستجو در اینترنت و

Shcenker XMG P۵۰۵

نمره: ۴ از ۱۸۲۴ پوند
قیمت: ۱۸۲۴ پوند
پردازنده: Intel Core i۷ ۴۷۲۰HQ (کارت گرافیک: ۸GB GDDR۵)
حافظه RAM: ۲۵۶GB SSD و ۱TB HDD
فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۱TB SSD
حافظه رم: ۱۰۸۰ ۱۹۲۰ روزولوشن صفحه‌نمایش:

لپتاپ XMG P۵۰۵ یک اجرائندۀ بازی بسیار موفق است که از رده کارت گرافیکی که برای اجرای جدیدترین بازی‌های کامپیوتر در بالاترین کیفیت می‌کند. پلتفرم Clevo که از این دستگاه پشتیبانی کرده، یک دستگاه استاندارد برای اجرای بازی‌ها است و با این حال کامپیوتر عمومی، این دستگاه وزن این دستگاه ۲.۶ کیلوگرم است که نسبت با وجود SSD خود که از PCIe بـ به دستگاه‌های این رده، وزن کمی سرعت یک گیگابایت بر ثانیه (GB/S) استفاده می‌کند، دستگاهی به نسبت سریع محسوب می‌شود.



Schenker XMG P۵۰۴

نمره: ۴ از ۱۵۴۴ پوند
قیمت: ۱۵۴۴ پوند
پردازنده: Intel Core i۷ ۴۷۰۰MQ (کارت گرافیک: (GTX۸۸۰M) (۸GB GDDR۵)
حافظه RAM: ۲۵۰GB SSD و ۷۵۰GB HDD
فضای ذخیره‌سازی: ۱۰۸۰ ۱۹۲۰ روزولوشن صفحه‌نمایش:

بالا می‌برد. لپتاپ‌های گیمینگ دیگری که به کیفیت این دستگاه برسند، عموماً بین ۱۶۰۰ تا ۱۸۰۰ پوند قیمت دارند و از این لحاظ P۵۰۴ قیمت خوبی دارد و البته این در صورتی است که بتوانید با گوشی‌های ساخت زیخت این دستگاه کنار بیایید. چیزی که P۵۰۴ فاقد آن بوده و باید بگوییم، ظرف است. این وسیله بزرگ تر و سینگنر از چیزی است که باید باشد و عمر باتری کمی دارد و اساساً بد فعالیت‌های درون خانه محدود می‌شود؛ اما چیزی که باعث کاهش ظرف است این وسیله می‌شود، کیفیت و پرفرمنس آن را



Gigabyte P35W V2

نمره: ۴ از ۴.۵
قیمت: ۱۳۹۹ پوند
پردازنده: Intel Core i7 ۴۷۱۰HQ
(Nvidia GeForce GTX 870M) (۶GB GDDR5)
کارت گرافیک: ۱۶GB رم
حافظه: ۱۲۸GB SSD و ۱TB HDD
فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۲ عدد X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰
روزولوشن صفحه‌نمایش: ۱۰۸۰ × ۱۹۲۰

دیدن یک لپتاپ گیمینگ که مانند این لپتاپ باریک و سبک بوده و مخصوصاً پردازنده از کیفیت گرافیکی بالایی برخوردار باشد خیلی جالب است. صفحه نمایش این لپتاپ‌پی‌توانست پیشرفت‌هایی که مانند این لپتاپ داشت را می‌توان به این شکل تر باشد ولی با این حال این لپتاپ یافت.



Aorus X3 Plus

نمره: ۴ از ۴.۵
قیمت: ۱۵۵۰ پوند
پردازنده: Intel Core i7 ۴۷۶۰HQ
(Nvidia GeForce GTX 870M) (۶GB GDDR5)
کارت گرافیک: ۱۶GB رم
حافظه: ۲۵۶GB SSD
فضای ذخیره‌سازی: ۲ عدد X ۱۸۰۰ ۳۲۰۰
روزولوشن صفحه‌نمایش: ۱۸۰۰ × ۱۹۲۰

روزولوشن‌های خیلی بالا پشتیبانی نمی‌کند. وقتی این سیستم بمدرستی کار یافتد یک تصویر بالایی را در بازی‌های مدرن با جزییات که روزلوشن بالای صفحه نمایش این دستگاه زیرا بازی‌های استفاده چندانی ندارد زیرا بازی‌های کمی هستند که از روزولوشن این دستگاه و تراکم پیکسل آنکه ۲۶۲ پیکسل در اینچ (PPI) است استفاده بکند و پلتفرم ویندوز هم از هستند، بررس.



MSI GE70 PE Apache Pro

نمره: ۴ از ۵
قیمت: ۱۴۹۹ پوند
پردازنده: Intel Core i7 ۴۷۱۰HQ
(Nvidia GeForce GTX 860M) (۴GB GDDR5)
کارت گرافیک: ۱۶GB رم
حافظه: ۱۲۸GB SSD و ۱TB HDD
فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۲ عدد X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰
روزولوشن صفحه‌نمایش: ۱۰۸۰ × ۱۹۲۰

این دستگاه یک سری نقادی‌من درد - به عنوان مثالسینگین‌تر و بزرگ‌تر از مقداری است که برای چنین لپتاپی لازم است، عمر باتری آن پایین است و تاچ پد آن قیمت میان رده رقابتی خود، کیفیت بسیار بالایی (High-end) را در زمینه‌ی کیفیت خوبی ندارد؛ اما به مرحله وقوف نوبت به بازی می‌رسد، کیفیت خوبی را ارائه می‌دهد، راحت می‌کند.



Aorus X7 Pro

نمره: ۴ از ۵
قیمت: ۲۱۰۰ پوند
پردازنده: Intel Core i7 ۴۷۶۰HQ
(Nvidia GeForce GTX 870M) (۶GB GDDR5) (SLI)
کارت گرافیک: ۱۶GB رم
حافظه: ۲۵۶GB SSD
فضای ذخیره‌سازی: ۲ عدد X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰
روزولوشن صفحه‌نمایش: ۱۰۸۰ × ۱۹۲۰

که بهتر است هدفون‌های بسیار قوی داشته باشید تا بتوانید جلوی صدای توپی که توسط فن‌های بسیار سرعت که برای خنک نگذاشتن بدنی باریک دستگاه استفاده می‌شود را بکیرید. اگر بتوانید با این صدای توپی کنار بیایید، می‌توانید از تجربه‌ی غیرقابل مقایسه و بسیار خوب بازی دستگاه‌های این دستگاه نکته لذت ببرید.



MSI GE62 QD Apache Pro

نمره: ۴ از ۵
قیمت: ۹۹۹ پوند
پردازنده: Intel Core i7 ۴۷۲۰HQ
(Nvidia GeForce GTX 960M) (۲GB GDDR5)
کارت گرافیک: ۸GB رم
حافظه: ۱۲۸GB SSD و ۱TB HDD
فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۲ عدد X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰
روزولوشن صفحه‌نمایش: ۱۰۸۰ × ۱۹۲۰

این دستگاه قدرت معقولی برای انجام باتری هستند. GE62 از صفحه‌نمایش بازی داشته و در عین حال همچنان قابل عالی و کیبوردی آبرومند بوده و حمل‌آقیمانده و کار با آن راحت است. بدون سختی بازی‌ها را در جزییات بالا تنها ایرادات این دستگاه، مشکلات اجرا می‌کند. در زمینه‌ی ارتقا آن و همین‌طور عمر کم



Gigabyte P35X

نمره: ۴ از ۵
قیمت: ۱۷۵۰ پوند
پردازنده: Intel Core i7 ۴۷۱۰HQ
(Nvidia GeForce GTX 980M) (۸GB GDDR5)
کارت گرافیک: ۱۶GB رم
حافظه: ۱TB HDD و ۲ عدد ۱۲۸GB SSD
فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۲ عدد X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰
روزولوشن صفحه‌نمایش: ۱۰۸۰ × ۱۹۲۰

P35X برای سرعت در گیمینگ و بازی طراحی شده است و از صفحه‌نمایش ۱۷ اینچی استفاده کرده و با این حال نسبت به شکل سنتی این دستگاه‌ها، باریک‌تر است. با کمک بهترین پردازنده گرافیکی قابل حمل موجود در بازار، این دستگاه

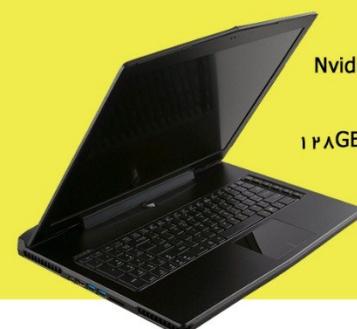
MSI GS60 2QD-470UK
 نمره: ۴ از ۵
 قیمت: ۱۳۹۹ پوند
 پردازنده: Intel Core i۷ ۴۷۲۰HQ
 Nvidia GeForce GTX۹۶۵M
 کارت گرافیک: (۳GB GDDR۵)
 حافظه رم: ۱۶GB
 فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۱۲۸GB SSD
 رزولوشن صفحه‌نمایش: X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰



Alienware ۱۳
 نمره: ۴.۵ از ۵
 قیمت: ۱۱۰۰ پوند
 پردازنده: Intel Core i۷ ۵۵۰۰U
 Nvidia GeForce GTX۸۶۰M
 کارت گرافیک: (۲GB GDDR۵)
 حافظه رم: ۸GB
 فضای ذخیره‌سازی: ۲۵۶GB SSD
 رزولوشن صفحه‌نمایش: X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰



Aorus X7 V2
 نمره: ۴.۵ از ۵
 قیمت: ۱۷۲۵ پوند
 پردازنده: Intel Core i۷ ۴۸۶۰HQ
 Nvidia GeForce GTX۸۶۰M
 کارت گرافیک: ۲ عدد (۱۶GB GDDR۵) SLI
 حافظه رم: ۱۶GB
 فضای ذخیره‌سازی: ۱TB HDD و ۱۲۸GB SSD
 رزولوشن صفحه‌نمایش: X ۱۰۸۰ ۱۹۲۰



با وجود اینکه این دستگاه نسبت به میلی‌متری، GS60 2QD-470UK را استانداردهای لپتاپ‌های ۱۵ اینچی خیلی تبدیل به جمع‌وجور ترین دستگاه در کوچک نیست و با وجود صفحه‌نمایش کوچک شاخه‌لپتاپ‌های بازی می‌کند. این دستگاه از کارت گرافیکی برخوردار است Mac-Book Pro است اما باین حال این که می‌تواند بازی‌های مدرن را در دستگاه همچنان در اندازه‌ای جادویی جزیات بالا اجرا کرده و تنها ایراداتش، فن‌های پرسرو مودا و ضخامت ۲۰ قرار داشته و وزن ۲ کیلوگرم و عمر کم باتری آن ا

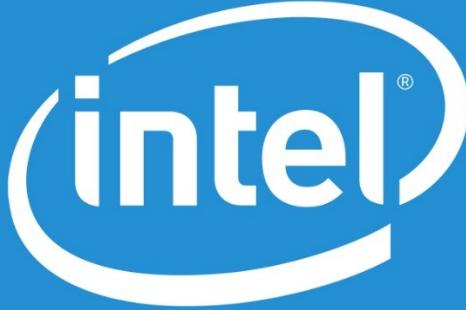


لپتاپ Alienware ۱۳. دستگاهی بسیار آن نسبتاً کم است و طراحی خوبی داشته قوی و محکم است که برای اجرای همه تا تبدیل به یک دستگاه حد اعلا و قابل بیازی‌های مدرن مجهز گشته است. حمل بشود. باوجود ضخامت بالای این دستگاه، وزن



گرافیکی، یک لپتاپ گیمینگ Aorus X7 V2 تنومند و تمام‌فلزی با ضخامت ۱ اینچ (۲۵ میلی متر) و وزن بیش از ۳ کیلوگرم است. این بالایی هم دارد که چندان غافلگیرکننده دستگاه با برخورداری از دو پردازنده نیست.





تحلیل و بررسی پردازنده The Intel Skylake i7-6700K

این شما و این هم پرچم دار Intel در نسل ششم ...

(توجه داشته باشید که کلاک پایه Sandy, Ivy Bridge ۴.۰GHz به رقم ۳.۵GHz می تست شده به رقم ۳.۶GHz خالصه منشوند) سریعتر می باشد. در مقایسه با Devil's Canyon i7 از صفر تا یازده درصد متغیر است.

تمركز اصلی ما بر روی بازده در بازی ها بوده و اندازه گیری نهایت توان CPU امری سهل و آسان نیست. یک تست بنچمارک عادی تنها بر روی یک جنبه تمرکز کرده و مرتبا بر روی آن پافشاری می کند، در نتیجه بررسی ساده تر بوده و نتایج قابل مقایسه بودست می آید. گیم پلی تمام مدت از روش های مختلفی بر روی CPU فشار اعمال می کند، بازی های مختلف پردازنده را در درجات مختلف به کار می گیرند و برخی حتی از تمامی ریسینگ های موجود بر روی آن استفاده نمی کنند. به طور کلی، بنچمارک های مربوط به بازی ها بر روی عملکرد گرافیکی تمکز دارند. به معنی دلیل است که در اکثر نتدهای Skylake نفاوت اندکی بین هر یک از پردازنده های چهار هسته ای هاست. با این حال، پس از انجام مرحله Welcome to the Jungle در Sky- و Sandy Bridge Crysis با استفاده lake مشاهده کردیم که تکنولوژی

جدیدتر عملکرد بهتری داشته است. تلاش کردیم که برای این موضوع با اتخاذ اقدام کاری انجام دهیم - در ابتدا، به منظور دستیابی به حداکثر توان CPU تصمیم گرفتیم یک گرافیک Titan X اورکلاک شده که از رزو لوشن ۱۰۸۰P بهره می برد در کنار آن قرار دهیم. هدف از این کار استفاده از سخت افزار گرافیکی قدرمندی بود که بتواند از پس تنتیماتیکال اپعادل آن برآید. در این شرایط پردازنده در تنگنا قرار گرفته و در اکثر عنایین بهترین نتیجه بودست می آید، اما در برخی دیگر نتیجه عکس بودست می آید. تنها یکی از بنچمارک ها براساس ستاریوهای گیم پلی واقعی و تکراپیدزیر بودست نیامده و با استفاده از بنچمارک Shadow of Mordor

نتیجه حاصل شده است.

K ۶۷۰۰ ما با نسبت ۱۰۰X۴۰۰ ۱ رو به رو و Skylake. Skylake با استفاده از Z170A Gaming M5 از MSI استفاده کردیم. در این DDR4GB Corsair Ven LPX Corsair می خنک کننده آبی MHz ۲۶۶۶ Corsair و سیستم خنک کننده آبی H10 از GTX ۱۰۰۰ (H10۰۰ GTX) توانت بـ ۴GHz. در حدود ۶۰ درجه سلسیوس در نوسان است) استفاده شده. دستیابی به رقم بیشتر نیازمند ولتاژ بالاتر نسبت به آن چه که ما مایل بودیم به تراشه وارد کنیم می باشد.

به طور کلی، Skylake محمولی قابل ملاحظه می باشد. با این حال، خبر بد این است که تمام این پیشرفت ها - انتقال به حافظه سیستمی جدید و سریعتر DDR4 بازی به ذکر نیست - به قیمت مواجه شدن دارندگان CPU های فعلی با ارتقا اجباری تمام می شود. جدیدترین پردازنده ها از سوکت های جدیدی بهره می بردند که با بردهای قدیمی سازگار نبوده در نتیجه علاوه بر پردازنده باید باشید. دلایل قانع کننده ای برای ارتقا به فکر خردی یک مادربرد و حافظه جدید دارد اما به نظر ما دارندگان Haswell نیز این ارتقا صرف نظر کند.

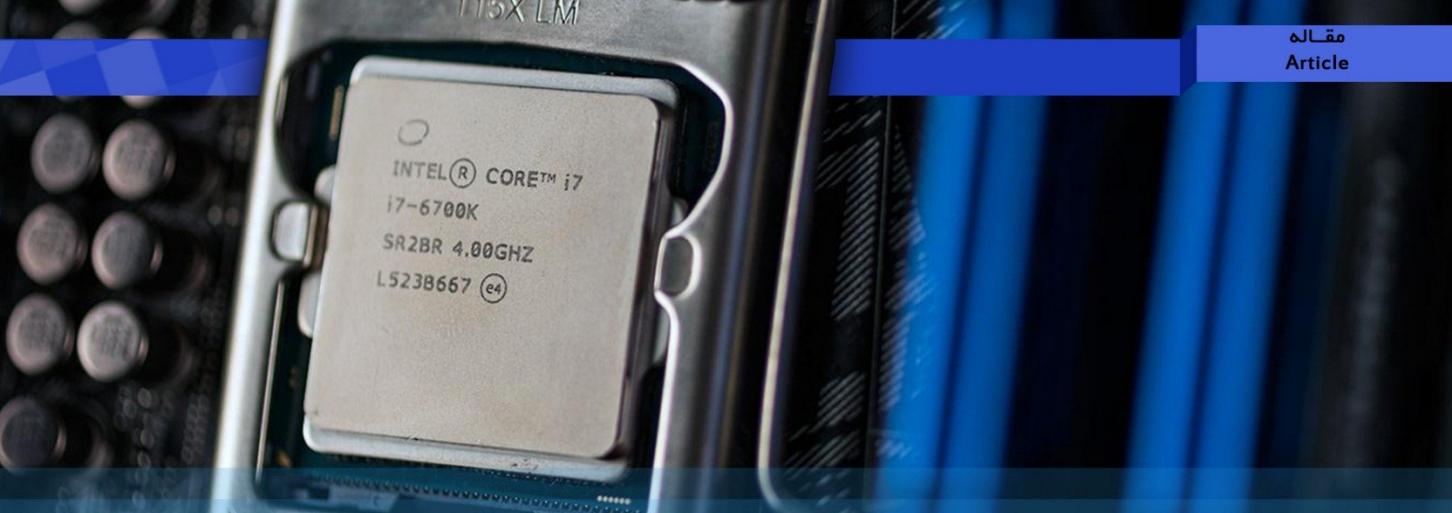
بدیهی است که از نظر بازی، در ویژگی های کلی تغییر بزرگی به وجود نیامده است. هرگونه بیرون و پیشرفت از تجدیدنظر در معماری Skylake حاصل شده که در بازار (Intel) تنها درصد کمی از پردازنده های سه هزاری شامل می باشد. خروجی USB ۳.۰ و اتصال Type C را رفع می کند. خروجی HDMI و DVI (بردهای گران تر دارای DisplayPort نیز هستند) در این محصول وجود داشته و دو اسلات PCI Express M.2 SSD برای RAID ۵ همچنان مقام خود به عنوان نیز تعییه شده است. MSI برد های Z170 Deluxe تر و غنی تر از M5 اما با احتاج ویژگی ها را تولید می کند اما

تمام نیازهای شما اعم از پورت های USB ۳.۰ و اتصال Type C را رفع می کند. خروجی های ویدیویی ترکیبی شامل (بردهای گران تر دارای DisplayPort نیز در این ارتقا مخصوصاً وجود داشته و در انتیات بیشتر

به منظور دستیابی به اهداف این نقد و بررسی، از مادربرد M5 از MSI استفاده کردیم. در این DDR4GB Corsair Ven LPX Corsair می خنک کننده آبی H10 از GTX ۱۰۰۰ (H10۰۰ GTX) توانت بـ ۴GHz. در حدود ۶۰ درجه سلسیوس در نوسان است) استفاده شده. GB Crucial MX100 SSD ۵۱۲ های ۵۰ گیگابایتی توانت بخشنده را فراهم کرده و وظیفه توان بخشی به سیستم بیز بر عهده Corsair HX750 PSU در Corsair که این آن هاست.

اما تا چه میزان قدرتمند است و زمان ارتقا به این پردازنده فرا رسیده یا خیر؟ به عنوان بخشی از این بررسی و مقایسه با ۶۶۰۰K ها Express می باشد. ما تمامی CPU های ۵۰۰۰K و ۴۷۰۰K هم قدرتمند که از سال ۲۰۱۱ تا امسال عرضه شده اند را گردآوری کردیم. حق با شماست، چهار سال از عمر Sandy Bridge هایی مانند Core i5 ۲۵۰۰K و Core i7 ۲۶۰۰K می گذرد اما همچنان مقام خود به عنوان یک پلتفرم برتر بازی حفظ کرده اند. هم اکنون ما به مقاطعی از تاریخ رسیده ایم که پلتفرم های جدید دیگر محدودیتی برای سرعت های بالاتر ندارند در نتیجه ارتقا امری بدیهی و قطعی خواهد بود.

بسیاری از امکیات بیشتر Skylake نسبت به دیگر پردازنده ها، بازی انعامی را موردهدف قرار نداده اند. به میزان ۴ درصد PCI Express افزایش در پنهانی باند داخلی از ۳.۰ Gbps شده است اما تقریباً کل آن برای موج جدیدی از ابزارهای ذخیره سازی فوق سریع اختصاص داده شده است. PCIe SSD ها از چیزیست جدید پشتیبانی بهتری دریافت می کنند و حتی این امکان وجود دارد که در RAID آن ها را به یکدیگر متصل کرد، در نتیجه توان فوق العاده ای حاصل خواهد شد. علاوه بر این، پنهانی باند افزایش یافته زمینه مناسب برای USB ۳.۱ - که حداقل بر روی کاغذ دو برابر سریعتر از USB ۳ می باشد - را فراهم می کند. بسیاری از بردهای جدید Z170 A شامل MSI Gaming Z170 A می شده - در این نقد استفاده شده - در این اتصالات استاندارد Type A و MacBook Type C (که مانند آن در جدید قابل مشاهده است) می باشند.



از زیبایی عملکرد در اختیار مخاطبین قرار می‌گیرد. این نمودارها برای نگاه‌گذارا و خلاصه وار کافی هستند اما در این شرایط عملکرد واقعی سخت افزار در هر مقطع زمانی قابل مشاهده نبوده و میانگین تفاوت‌های لحظه‌ای عملکرد را تعیین نخواهد کرد. تهاها ۶۷۰۰K ۶۷۰۰ هر دو سیستم اورکلاک کردن است. تمامی CPU های رده با از Intel از این قابلیت برخوردار هستند در تتجه به سمت پردازنده های مرتع جایگشته و میزبان انجام نمی‌دهد. در این سیستم هر فریم برای برسی مشخص شده است.

میزبان به ریاضیاتی برسی کنید که چگونه اورکلاک کردن بر روی زنده نگه داشتن سخت افزارهای قدیمی Skylake، تاثیر دارد و دوماً Sandy Bridge و Haswell، Ivy Bridge از لحاظ کلاک مقایسه کنید ۶۷۹۰K با الترین کلاک پایه را داشته اما ۶۷۰۰K دارای فرکانس عملیاتی بالاتری نسبت به Sandy Bridge ۳۷۷۰K و ۳۷۶۵K می‌باشد). خصوصاً به دلیل اورکلاک کردن شهرت دارد اما متوجه شدیم که تراشه ماد ۴.۵GHz می‌سریعاً داغ می‌شود. K همچنان که فراتر از ۴.۴GHz همین مقدار هم خوب بوده و زمینه‌ای لازم برای مقایسه را فراهم کرد.

در تعدادی از عناوین تست شده پایین ترین نرخ فریم به خوبی اهمیت CPU را نشان می‌دهند.

روش برگزیده ما برای اندازه گیری قدرت PC استفاده از سیستم FCAT مخصوص FRAPS است. روشن این سیستم Nvidia پسیار ساده است - به جای استفاده از ابزارهای داخلی برای اندازه گیری عملکرد مانند FCAT، سیستم PC جز اعمال ستون نگی برای خروجی FRAPS است. میزبان انجام نمی‌دهد. در این سیستم هر فریم برای برسی مشخص شده است.

میزبان به ریاضیاتی برسی کنید که کاملاً مجزا متصل شده و یک کارت کپر قادر تبدیل تمامی فریم های تولید شده را بطبیت می‌کند. ما ابزارهای نرخ فریم خودمان را برای کار با سیستم ستون بندی FCAT و فرق دادیم، در تتجه توансیتم عملکرد را در قالب آن‌چه که واقع‌ترین شده است اندازه گیریم. به طور خلاصه معیارهای انتزاعی مانند پایین ترین فریم، بالاترین فریم و وقفه، زمانی معنا پیش‌آمد که دلیل وقوع آن‌ها را متوجه شویم. ما با استفاده منته های تکرار پذیر بازی ها توансیتم مقایسه های دقیق و مشابه انجام دهیم. در اکثر نتایجها نمودارهای ستونی ساده ای برای

1920x1080/Titan X OC (Avg FPS)	Core i7 6700K	Core i7 6700K/4.6GHz	Core i7 4790K	Core i7 3770K	Core i7 2600K
The Witcher 3, Ultra, HairWorks Off, Custom AA	99.8	100.8	92.4	91.9	87.1
Assassin's Creed Unity, Ultra High, FXAA	87.1	87.3	86.9	85.0	82.9
Battlefield 4, Ultra, 4x MSAA	130.2	131.4	126.1	124.5	118.3
Crysis 3, Very High, SMAA	119.5	121.9	116.4	112.0	106.8
COD Advanced Warfare, Extra, FSMAA	203.6	205.4	187.5	178.4	169.9
Grand Theft Auto 5, Ultra, no MSAA	81.7	88.7	67.9	60.9	58.9
Far Cry 4, Ultra, SMAA	115.4	121.5	98.6	82.6	80.6
Shadow of Mordor, Ultra, High Textures, FXAA	137.3	138.6	133.7	130.0	126.7
Ryse: Son of Rome, High, SMAA	116.1	116.5	111.3	108.9	106.4

ما مقایسه های متفاوتی را آماده کردیم و محوریت کلی بر عهده CPU نیست اما در طول بازی های پایه این سیستم قابل افت در عملکرد و در تتجه با کاهش نرخ فریم مواجه می‌شود بیشترین محدوده به تجربه وارد مشاهده خواهد بود. هنگامی که GPU بار اصلی پردازش را به دوش می‌کشد شاهد همگرایی در عملکرد هستید. به همین دلیل است که در بسیاری از نقدهای توأم حقیقی CPU مشخص نمی‌شود: تفاوت ها در زمان بچمارک که عامل محدود کننده کارت گرافیک است میانگین گیری شده اند. با مشاهده میانگین نرخ فریم در عناوین که در اکثر مواقع CPU-محور هستند تایج قابل توجهی بدست آمد: در ۵ پردازنده ۶۷۰۰K توأم است به میزان ۲۰ در حدود ۳۴ درصد نسبت به ۶۷۹۰K در ۳۷۷۰K و ۳۷۶۵K در درصد نسبت به ۴.۵GHz نسبت به ۴.۴GHz در حدود ۳۴ در درصد نسبت به ۴.۴GHz در ۴.۵GHz در درصد نسبت به ۴.۴GHz در ترتیب ۴۰/۱۷/۴۳ سریعتر ذکر است که در Far Cry ۴ به ترتیب Sandy و Devil's Canyon، Ivy Bridge باشید. در نتیجه میانگین گیری شده اند. با مشاهده میانگین نرخ فریم در عناوین که در اکثر مواقع CPU-محور هستند تایج قابل توجهی بدست آمد: در ۵ پردازنده ۶۷۰۰K توأم است به میزان ۲۰ در حدود ۳۴ در درصد نسبت به ۶۷۹۰K در ۳۷۷۰K و ۳۷۶۵K در درصد نسبت به ۴.۴GHz در درصد نسبت به ۴.۴GHz در ترتیب ۴۰/۱۷/۴۳ سریعتر بوده است. دیگر تایج نیز نشان دهنده دستاوردهای چشمگیر هستند اما متفاوتی که در هنگام انجام تست ها تجربه کردیم را به خوبی منعکس نمی‌کند و دلیل این امر به تاثیر احتساب میانگین

1920x1080/Titan X OC (Average FPS)	Core i7 6700K 4.4GHz	Core i7 4790K 4.4GHz	Core i7 3770K 4.4GHz	Core i7 2600K 4.4GHz
The Witcher 3, Ultra, HairWorks Off, Custom AA	100.3	94.9	91.9	89.6
Assassin's Creed Unity, Ultra High, FXAA	86.8	86.8	86.1	83.8
Battlefield 4, Ultra, 4x MSAA	131.1	126.5	126.7	120.8
Crysis 3, Very High, SMAA	120.5	117.9	116.7	112.0
COD Advanced Warfare, Extra, FSMAA	204.5	191.5	190.8	175.2
Grand Theft Auto 5, Ultra, no MSAA	86.1	73.6	66.7	66.5
Far Cry 4, Ultra, SMAA	120.3	102.6	91.4	91.1
Shadow of Mordor, Ultra, High Textures, FXAA	136.9	137.8	135.4	130.4
Ryse: Son of Rome, High, SMAA	116.1	113.8	112.4	108.3



من افتادند نه به دلیل مشکلات گرافیک یا درایور، در بازی هایی که از تمام توان CPU استفاده می کنند، Skyline بسیار Sandy Bridge و Ivy Bridge را با خاک یکسان می کند. در ادامه این روند DX11 تمام قوانین را برهم خواهد زد، اما تا پایان همچنان مورد استقبال چینی بازی های قرار خواهد گرفت. خصوصاً در دوره شکوفایی VR، میزان استفاده از توان GPU به استریووسکوپیک دو برابر خواهد شد) اهمیت توان پردازشی بیش از پیش تماشی خواهد شد.

در پاسخ به سوال دوم باید گفت که امکان تست به دلیل عدم وجود تراشه فرآهن نشد. معرفی کوتاه نسل قبل Haswell، DDR4 well

هزینه بالایی داشته و مادربرد بسیار کران قیمت است. خرید جداینه K5820 هشت هسته ای هزینه گزافی ندارد اما در هنگام سرمه کردن یک سیستم کامل ورق برمنی گردد. هم اکنون بردهای X99 از ۱۵۰ شروع شده و در عین حال DDR4 همواره در حال ارزان شدن است مگر اینکه برد DDR4 Skylake را انتخاب کنید.

در این شرایط تنها یک راه پیش روی شما است یا ۶۷۰۰K را خریداری کنید یا

Skyline ۶۷۰۰K سریعترین پردازنده چهار هسته ای است که تاکنون Intel تولید کرده و برای عناوینی که به سخت افزاری قدرتمند انتیاگ دارند توان پردازشی بیشتر نسبت به Haswell و Ivy Bridge Sandy بازی هایی نیاز هست؟ دوم اگر قصد دارید بیش از ۴۲۵۰ برای خرید هزینه کنید، بیشتر نیست که ۶۷۰۰K هشت هسته ای را با صرف ۴۵۰ دلاری کنید، حتی اگر براساس معماری نسل قبل Haswell باشد؟

در پاسخ به سوال اول باید گفت - در جمع کثیری از بازی ها، تست های ما نشان می دهند که ۷۰۰۰K و آنها موجود عملکرد بسیاری عالی دارند. در اکثر مواقع شما به محدود هستید نه CPU. اما در مبحث کیفیت گیم پلی، زمانی که CPU محور هستید، در صورت ضعف موضعی تجربه شما از بازی صدمه خواهد دید. حین تجربه ما از بازی ها، در بدترین شرایط، توقف های درون بازی به دلیل در تنگی قوار گرفتن CPU اتفاق

اخیراً Intel کلکهای i7 را نیز افزایش داده اما همچنان باید با ۵۰ که امکان اورکلاک کردن برای رقابت با فرکانس پایه‌قوی ترین هاراندار سرکنیم. برای دستیابی به توان کامل، ما تایج حاصل از بالاترین اورکلاک ممکن را نیز اضافه کردیم.

در روزگار قدیم بازی ها از یک بادو هسته استفاده می کرده و برای این Pentium G3258 اورکلاک شده بیشترین عملکرد را با متناسب ترین قیمت ارائه می داد. پس از این دوره شاهد مهاجرت به سمت عناوینی بودیم که از چهار ریسهاستفاده می کردند. این دسته مناسب Core i3 هسته/جهار رسیه و عالی برای i7 هیچ چیز اضافه ای در اختیار بازیگران قرار نمی داد، اما در دوران عوض شد. موج جدید کنسول ها باعث شد که دوران هسته های فراوان آغاز شود. از این تماش بازی هایی که تست کردیم، کل آن ها به جز موجی از Shadow of Mordor در iv استفاده موجود در iv است. این پردازنده مناسب عناوین قدمی ای دارای سطح گرافیکی متوسط با تنظیمات پایین یا متوسط در رولوشن ۷۲۰ می باشد. اما به مانند Haswell عمکرده بهتری داشته است. این پردازنده مناسب عناوین قدمی ای دارای سطح گرافیکی متوسط با تنظیمات پایین یا متوسط در رولوشن ۷۲۰ می باشد. اما به مانند Haswell عمکرده بهتری داشته است. این پردازنده توچه می کنیم اوضاع تغییر می کند. در این شرایط ۷۰۰۰K در اغلب عناوین هایگرافیکی مجموعه در اجرای بازی های مدرنی مانند Assassin's Creed Unity، Witcher ۳ و Far Cry ۴ بسیار ضعیف تر است. این پردازنده توچه می کنیم اوضاع تغییر می کند. در این شرایط ۷۰۰۰K در اغلب عناوین باشکست رو به رو شده و در تعدادی حتی عملکرد ۴.۵GHz قادر به رقابت با حالت

پایین ترین نرخ فریم ثبت شده تیز نتایج جایگزین در اختیار ما قرار داده است. ثبات ۳۲ میزان ۴۷۹۰K به اینکه تا چه اندازه معماری CPU مدرن است وابستگی دارد، عملکرد Sandy Bridge در میزان ۴۷۹۰K نسبت به جاشینیان و Sky-bridge Far Cry ۴ بسیار ضعیف تر است.

پایین ترین نرخ فریم ثبت شده تیز نتایج جایگزین در اختیار ما قرار داده است. ثبات ۳۲ میزان ۴۷۹۰K به اینکه تا چه اندازه معماری CPU مدرن است وابستگی دارد، عملکرد Sandy Bridge در میزان ۴۷۹۰K نسبت به جاشینیان و Sky-bridge Far Cry ۴ بسیار ضعیف تر است. این پردازنده توچه می کنیم اوضاع تغییر می کند. در این شرایط ۷۰۰۰K در اغلب عناوین هایگرافیکی مجموعه در اجرای بازی های مدرنی مانند Assassin's Creed Unity، Witcher ۳ و Far Cry ۴ بسیار ضعیف تر است. این پردازنده توچه می کنیم اوضاع تغییر می کند. در این شرایط ۷۰۰۰K در اغلب عناوین باشکست رو به رو شده و در تعدادی حتی عملکرد ۴.۵GHz قادر به رقابت با حالت

پایین ۷۰۰۰K نیز باشد. تست های ما با این منتظر CPU طراحی شده اند که محدودیت های را نمایان سازند اما زمانی که GPU در تنگنا قرار می گیرد مشاهده تفاوت بسیار سخت تر خواهد بود. در بازی هایی که به چند هسته نیاز داشته و از تمام توان CPU استفاده می کنند، ۶۷۰۰K از ثبات را ارائه می کند که فراتر از توانایی های معادل ۵۰۰۰K نیز باشد. در اینجا دو سوال پیش می آید - اول، آیا به چینی قدرتی هم اکنون نیاز هست؟ دوم اگر قصد دارید بیش از ۴۲۵۰ برای خرید CPU هزینه کنید، بیشتر نیست که ۶۷۰۰K هشت هسته ای را با صرف ۴۵۰ دلاری کنید، حتی اگر برای سیستم مخفی این دو فراریسمانی مضافت بفرانکو کردن اینکه بودیوها از این می کند.

Core i7 ۶۷۰۰K در روی هم رده اش ۶۶۰۰K است. این دادیم، نسخه ۷۰۰۰K در ۶۸۰۰-۶۱۰۰G می باشد. در اینجا این سوال پیش می آید که آیا این افزایش قیمت دلیل قانع کننده دارد یا خیر.

تفاوت بین این دو پردازنده بسیار ناچیز است: بر روی ۷۰۰۰K فراریسمانی مضافت در برنامه های چند ریسیمانی از جمله

1920x1080/Titan X OC (Avg FPS)	Core i7 6700K	Core i7 6700K/4.6GHz	Core i5 6600K	Core i5 6600K/4.5GHz
The Witcher 3, Ultra, HairWorks Off, Custom AA	99.8	100.8	95.7	98.2
Assassin's Creed Unity, Ultra High, FXAA	87.1	87.3	86.8	87.2
Battlefield 4, Ultra, 4x MSAA	130.2	131.4	127.8	130.6
Crysis 3, Very High, SMAA	119.5	121.9	109.4	117.0
COD Advanced Warfare, Extra, FSMAA	203.6	205.4	192.0	203.7
Grand Theft Auto 5, Ultra, no MSAA	81.7	88.7	70.2	80.6
Far Cry 4, Ultra, SMAA	115.4	121.5	89.9	115.4
Shadow of Mordor, Ultra, High Textures, FXAA	137.3	138.6	132.7	138.7
Ryse: Son of Rome, High, SMAA	116.1	116.5	112.9	116.1



قسمت اول : دانگرید

TOP TENS

کرد و خیلی‌ها آن را نامیدکننده‌ترین بازی سال ۲۰۱۴ می‌دانند. گرافیک بازی در PC های قدرمند در حد کنسول‌ها بود و بازی افت‌فریم زیادی داشت؛ البته مادسازان شروع به کار کردند و گرافیک Watch Dogs. چندین بار تأخیر خورد و سرانجام در ۲۰۱۲ زمان انتشار همه را نامید آرا می‌گیرد. سرنوشت این عنوان را تغییر دهنده.



آپدیت‌هایی که مدتی بعد برای بازی منتشر شدند، توانستند تا حدودی گرافیک‌های پیش‌بینی شده باشند و Scholar of the First Sin هم گرافیک مناسبی با نسل‌هشتم داشت. این عنوان جایگاه دوم را می‌گیرد. فکر کنم تا الان فهمیده باشد منظورم کدام بازی است.



عنوان است که گرافیک بازی در زمان منتشر کرد که نمایش‌های آن بسیار انتشار افت زیادی پیدا کردند. این عنوان هم طرفداران این سری را نامید Gearbox SoftWare کرد و همپیشینه موفق Ware به یک شکست کامل تبدیل شد. هم جایگاه سوم مارا از آن خود کرد.



افت کیفی پیدا کرده بودند. Forza Motorsport ۵ هم تبدیل به عنوانی متوسط شد و مشکلات زیادی داشت. یکی از آن‌ها، کاهش گرافیک بازی نسبت به نمایش‌های بازی داشتند، بلکه پیروزی هرکدام بر رقیب خود نمایانگر پیروزی کمپانی خود بر خوبی هم داشت ولی ای کاش گرافیک بازی بهتر از آن پیزی بود که دیدیم، این عنوان شوند و نسبت به نسخه‌های گذشته هم در رتبه چهارم قرار می‌گیرد.



عنوان بعدی ماست. بازی Guerrilla Games Killzone ۲ یک شوتر ناب بود ولی اگر عرضه می‌کردند، این عنوان بهجاهای بالاتری می‌رسید.



TOP TENs



بدهیم. این عنوان سال پیش منتشر و بهترین بازی Shooter شد ولی اگر بازی را با نهایت ۳۰ مقایسه کنید، اندکی افت گرافیکی مشاهده می‌کنید. با این حال، این مورد چیزی از ارزش‌های بازی نمی‌کاهد و تجربه آن به همه بازی‌بازها توصیه می‌شود.

۶. **Far Cry ۴** عنوان بعدی ماست. شما در این بازی در نقش Ajay Ghale قرار خواهید گرفت که برای عمل به وصیت مادرتان به Kyrat سفر می‌کنید. رفته‌رفته شما خود را در داخل یک جنگ بزرگ می‌بینید و دوست دارید همانند پدرتان که یک جنگجوی بزرگ بود، به جنگ خاتمه



بازی را متوجه خواهید شد ولی در آن زمان و سال ۲۰۰۸ گرافیک بازی آن قدر عالی بود که کسی ایرادی به آن نگیرد. این عنوان در رتبه هفتم این Top Ten قرار می‌گیرد.

۷. **MGS4: Guns of Patriots** نام عنوان بعدی ماست. اثر استاد گیم و نایفه ژاپنی بنام Hideo Kojima که چندی پیش نسخ پنجم این سری را منتشر کرد و همه را در حیرت قرارداد. اگر این عنوان را با نهایش‌های سه سال پیش آن مقایسه کنید، مهمننا کاهش گرافیک



این عنوان چندی پیش با پورتی نه چندان مناسب برای رایانه‌های شخصی منتشر شد و ترجیح داد که یک بازی متوسط باشد تا یک شاهکار و عنوانی انقلابی.

۸. **Final Fantasy XIII** عنوانی نه چندان جالب از این سری بود و از همان ابتدا بازی ما متوجه این می‌شدمیم که بازی افت گرافیکی بسیاری پیدا کرده است. تصاویر مقایسه‌ای زیادی از این عنوان منتشر شد و در همه آن‌ها ما شاهد افت گرافیکی بازی بودیم.



۹. **Halo** عنوانی انقلابی در تاریخ این سری بود و Bungie در این بازی سنگ تمام گذاشت. این عنوان یکی از بهترین شوترهای تاریخ است و بهترت کسی پیدا نمی‌شود که این بازی را دوست نداشته باشد. این بازی هم مانند تمامی عنایون بالا افت گرافیکی داشت. البته فکر نکنید که این بازی هم مانند

WD استا با این حال طرفداران گله‌هایی از بازی کردند و هم بازی را تحدیدی بهتر کرد. Halo:TMCC شامل چهار نسخه اول بازی بود و سال پیش منتشر شد. در این بازی انحصاری ما دیگر شاهد این قبیل مشکلات نبودیم و پرونده بازی به بهترین شکل ممکن بسته شد.



۱۰. شاهکار بیویسافت و یکی از سادگی متوجه بشوید. این عنوان در سال ۲۰۱۲ منتشر شد و از نظر بندۀ بهترین بازی سال خود بود و تجربه آن را به همه توصیه می‌نماید. کم بسیار خوب بروندۀ اولین قسمت Top Ten که یک جوهرایی نسخه آزمایشی هم بود، به خوبی بسته شد و در مجله‌های بعد متنظر قسمت‌های بعدی باشید.

داشت ولی شما نمی‌توانستید آن را به خوبی بسیار بروندۀ اولین قسمت Far Cry ۳ که در سبک خود بینظیر بود و تجربه فوق العاده‌ای برای طرفداران خود دست و پا کرد. این عنوان مقدار بسیار کمی افت گرافیکی



■ علی کشاورزی

مُرَدْ سالِي

”مرد مورچه ای“



آستین در سریال *Lost* و بازی بی عیبش در سه گانه *Hobbit* در نقش تانوریل،

فرماندهی الفهار میرک وود همه‌ی مارا شگفت زده و خرسند کرده است، در فیلم مرد مورچه ای توانست موفقیت سال‌های اخیر خود را تکرار کند و اثربخشی اینگیر از خود به جای بگذارد؛ اما بدون شک او نمره‌ی قبولی را از بینندگان دریافت می‌کند چرا که به

نهایی قادر به درست کردن وضعیت

.

نامناسب مرد مورچه ای نیست. دکتر هانک پیم از دانشمندان برجسته و صاحب نام است که به تازگی از کمپانی شیلد استفاده داده است و استفاده‌ی نظامی کمپانی شیلد از اخترات را دلیل استفاده‌ی خود میداند. آخرین اختراع دکتر پیم تکنولوژی کوچک کردن افراد با استفاده از لیاسی مخصوص است که به اعتقاد خودش می‌تواند بسیار خطرناک باشد؛ با این حال دختر دکتر پیم و شاگرد سابقش درن کراس در حال کار بر روی تحقیقات دکتر پیم هستند که او را بسیار ناراحت و نگران کرده است.

نمی‌تواند حس‌یک ابرقهرمان مقدار را به بینندگان منتقل کند. در برخی از صحنه‌ها اسکات به ساده ترین شخصیت فیلم تبدیل می‌شود و هیچ‌گونه حس هیجان و جذابیت را به بینندگان منتقل نمی‌کند و به نوعی کسل کننده است. با اینکه او می‌خواهد پدر خوبی برای فرزندش باشد، گفتگوهای او فرزندش خالی از احساس و عشق است و به نوعی به شعور بینندگان توهین می‌کند.

شاید بی‌نقشم ترین بازی را در میان بازیگران مرد مورچه ای، مایکل داکلاس (Michael Douglas) ارائه کند؛ کسی که با نقش آفرینی در فیلم‌های جون: *Ghosts of Girl- and Money Never Sleeps* و *WallStreet*: Past خاطرات خوبی از خود به جا کشته است. اما بازی مایکل داکلاس در مردمورچه ای خالی از اشکال و اشتباه نیست؛ چرا که شخصیت پردازی دکتر پیم همانند بازی او، بی‌عیب و نقشم نبوده و نقد زیادی بر آن وارد است.

نقش اول زن در این فیلم شاید تا حدودی ناراحتی بینندگان را از نقش اول *Evangeline* (Lilly) که نقش آفرینی او را نقش کیت

مورچه ای در دسرهای سیاری بوجود آمد تا آج‌که ادگار رایت (Edgar Wright) نویسنده‌ی اثر به دلیل اختلاف با سازندگان مدتنی از پروژه کناره گیری کرد. در ساخت این فیلم دولی سرمایه کذاران مشهود است؛ مشکلات پیش از ساخت یک طرف و کمبود منابع مالی در هنگام ساخت از طرف دیگر موجب آشفته شدن و سردرگمی کارگردان و عوامل ساخت شده است.

از جمله آثار پیتون رید (Peyton Reed) اکثر آن‌ها منشاً پیدایش ابرقهرمانان مدرن امروزی هستند. تاریخچه‌ی پیدایش مرد مورچه ای به حدود نیم قرن پیش باز می‌گردد؛ هنگامی که استنلی مارتین لیبر (Stanley Martin Lieber) بهمراه دوستانش اقدام به ساخت شخصیت باور نکردنی مردمورچه ای کرد، هرگز فکر اینکه روزی قرار است شخصیت دست پروردۀی آن‌ها همچونه اثری بدیع نکرده است و برای پیش بردن فیلم از تکنیک‌های کلیشه‌ای و ساده استفاده کرده که در برخی از سکانس‌ها موجب کلافگی بینندگان شده است. پیتون رید در سال‌های اخیر در ساخت سریال‌های تلویزیونی فعالیت های گسترده‌ای داشته است؛ به نظر می‌رسد پیتون رید به جای اینکه تلاش بی‌عموم شود به ذهن آتن‌ها خطور نمی‌کرد. کمپانی مارول با خلق هالک (Hulk)، آیرون کپتان (Iron Man)، کاپیتان آمریکا (Captain America) و ... در صدر پرورش ابرقهرمانان مدرن و امروزی قرار دارد. در میان این قهرمانان مشهور و معروف، بدون شک مارول با خلق هالک (Hulk)، آیرون کپتان آمریکا (Captain America) و ... در صدر پرورش ابرقهرمانان مدرن و امروزی قرار دارد. در میان ناشناس ترین شخصیت‌ها قرار می‌گیرد، از قدمی ترین شخصیت‌های سری کتاب‌های مصور مارول است که است.

پاشول راد (Paul Rudd) در نقش اسکات در فیلم مورچه ای ایفای نقش می‌کند؛ او علارغم تغییرات ظاهری زیاد، به خوبی





بخش زیادی از زمان فیلم به آموزش هایی که مرد مورچه ای باید بینند اختصاص داده شده است؛ آموزش هایی که در داستان های ابر قهرمانان بسیار تکراری و کلیشه ای است. مرد مورچه ای از داستان غنی و سرگرم کننده ای بهره نمی برد تا آنجا که اغلب صننه های فیلم قابل پیش بینی و حدس زدن است. رایشه ای اسکات با دخترش می توانست بسیار غنی تر و پرورش یافته تر به نظر برسد اما سازندگان حتی زحمت تفکر بر روی این موضوع را به خود نداده اند و غرق در حاشیه های اطراف تولید فیلم بوده اند. حتی بخش مریبوط به فرار اسکات از زندان می توانست کمی طولانی تر و جذاب تر باشد ولی مشاهده شد که اسکات به سرعت و به راحتی از زندان فرار کرد تا به کمک دکتر پیم برود. رابطه ای دکتر پیم و دخترش نیز از پختگی خوبی برخوردار نیست چرا که عشق و نفرت او نسبت به فرزندش آچنان مشهود نیست که بتواند ذهن بیننده را پر از احساس کند. شاید توجه به جلوه های ویژه ای فیلم می تواند داستان کسل کننده ای فیلم را به فراموشی بسپارد؛ اما حقیقت این است که تعداد کارگردانی که می توانند از جلوه های ویژه نهایت استفاده را ببرند، بسیار اندک و محدود است که مطمئنا ...

و عملادار زمرةی بازیگران آماتور قرار می‌گیرند. عملانهای نکته‌ی مثبت فیلم مرد مورچه ای فیلم برداری فوق العاده‌ی آن است که میتواند تا حدودی دیگر ضعف‌های فیلم را بیوشاند. بهطور کلی فیلم مرد مورچه ای در جمع فیلم‌های سرگرم‌کننده قرار می‌گیرد که ارزش دیدن دوباره را ندارد و نمیتوان برای دوباره دیدن این فیلم خود را مقاعده کرد. بهاظهر و طبق ادعای سازندگان، این فیلم ادامه خواهد داشت و شاید در سال‌های آینده طرفداران دنیای مارول شاهد مرد مورچه ای واقعی و محبوب باشند تا بتوانند ضعف‌های قسمت اول را فراموش کرده و مرد مورچه ای را همانند دیگر ابرقهرمانان مورد ستایش قرار دهند.

پیش از این نیز توفیق چندانی در فیلم هایی جون گارفیلد،^۲ بدون پارو و دیوانه وار حاضر درگیر پروژه‌های عظیم و پردرآمد خود است تنهای از روی ناچاری اقدام به ساخت مرد مورچه ای کرد: چرا که می‌توانست با اندکی هزینه‌ی بیشتر اقدام به ساخت عنوانی جذاب و پر هوادار کند. اگرچه مرد مورچه ای با سود و فروش خوبی مواجه شد اما اینگونه نمی‌تواند جایگاهی برای خود در میان دیگر عنوانین پر طرفدار مارول دست و پا کند.

کمتر کسی است که راسل کارپیتر (Russell Carpenter)

(فیلم بردار مشهور آمریکایی را شناسد؛ کارپیتر که پیش از این موفق به کسب جایزه‌ی اسکار بهترین فیلم برداری شده است، در سال‌های اخیر اغلب در فیلم‌های کمدی کار کرده است. تایتانیک معروف ترین اثر کارپیتر است که عموم مردم به فرد آن را فراموش نکرده بلکه عده‌ای آن را هنوز هم بهترین می‌دانند. تاثیر کارپیتر در فیلم مرد مورچه ای غیر قابل چشم پوشی است: زاویه‌ی بندی و انتخاب دوربین‌ها به خوبی صورت گرفته و حرکت دوربین با حرکت شخصیت‌ها کاملاً هماهنگ و بنقصن موسیقی مرد مورچه ای تعریف چندانی ندارد؛ اغلب صحنه‌های میتواند به موزیک هماهنگ است اما نه میتواند به هیجان آن بیافزاید نه از بکاهد. بطور کامل تر آهنگساز کریستوفر بک (Christophe Beck) که

شروعه‌ی تاریکی حس آمیزی قوی ای داشته باشد؛ نمیتواند همچون آواتار احساسات بیننده را برانگیزد و نمیتواند همانند مکس دیوانه هیجان را به بیننده منتقل شخصیت پردازی مرد مورچه ای باعث نمی‌شود تا شما احساس مردم‌مورچه ای بودن را تجربه کنید؛ مطمئناً در هنگام تماشای مرد مورچه ای به دنبال حسی هستید که در انتهای مردعتکوتی آن را به خوبی احساس می‌گردید اما تهای چیزی که نسبی شما می‌شود یک فیلم سرگرم‌کننده است که ساعتی از اوقات خود را صرف آن کرده اید و پس از تماشای آن چیزه زیادی نیست که بخواهید در مورش صحبت کنید. مرد مورچه ای در هیچ زمینه انتظارات را برآورده نکرده و علارغم فروش نسبتاً خوبی که داشته است، موجب سرافکنگی عوامل ساخت شده است. همانطور که کاملاً مشهود است مهمترین عامل شکست مرد مورچه ای

