

مجله الکترونیکی گیمفا دیجیتال  
شماره دوازدهم  
فروردین ۱۳۹۵  
march- april 2016

# QUANTUM BREAK

## نقدها

- Far Cry: Primal
- The Walking Dead:  
Michonne Episode 1
- Tom Clancy's Division
- Hitman Intro Pack

## پیش‌نمایش‌ها

- Dark Souls III
- Ratchet & Clank

## پرونده‌های زیر

- Quantum Break

شرکت دانش و فناوری مازستا

# سیستم‌های تخصصی و حرفه‌ای گیمینگ

**DFM**<sup>®</sup>  
www.DFM.IR



## سخن مدیر

سال جدید عملاً از تغییری بزرگ شروع میشود و ما نیز از قانون طبیعت پیروی کردیم و از تغییری که به وجود آورده ام پیروی کردیم ولی باز هم تغییر ایجاد کردیم تا خودرا به سطح انتظار کاربران برسانیم، با این همه باز هم با استانداردی که خودمان تعیین کرده ایم کلی فاصله زمان کاری داریم اما با این همه هر بار سعی میکنیم بهترین کیفیت ممکن را ارائه بدهیم و مطمئن باشید که هر بار ما از اعصاب خودمان از وقت و زمان خودمان سرمایه میگذاریم تا شما کاربران را راضی نگه داریم. شماره ۱۲ گیمفا دیجیتال به جدیکی از بهترین مجلات در بین مجلات چاپی و الکترونیکی میباشد، امید است که این شماره از مجله را پسندیده و آن را همیشه در کنار خود داشته باشید. با آرزوی بهترین ساعت ها در روزهای جدید از سالی جدید-محمد نعمتی مدیر مسئول نشریه الکترونیکی گیمفا دیجیتال

| صاحب امتیاز: کسری نراقی

| مدیر مسئول: محمد نعمتی

| سردبیر و دبیر تحریریه: بهزاد شعبانی

| طراح و صفحه آرا: حمیدرضا حق شناس

| اعضای تحریریه: قاسم نجاری، سپهر ترابی، هادی جوربینیان، میین نعمت اللهی

| دانیال ساعدي، مهدى اسماعيل زاده، مهيار رزقى، عدنان پورفرشچى زاد، مستر زرشک

با تشکر از:

| آقای Michele Giannone موسس و مسئول توسعه و تجارت

| استديو مستقل بازي سازی InvaderGames

| شركت دانش و فناوري مازستا، ويبسيت پرديس گيم، مجموعه كتاب سبز



## اخبار

۱۶

## پیش نمایش

۸

**Dark Souls III**  
**Ratchet & Clank**

۹  
۱۳

## پرونده ویژه

۱۷

**Quantum Break**

## نقد و بررسی

۲۴

**Far Cry: Primal**  
**Port Heavy Rain PS4**  
**Hitman Intro Pack**  
**Dragon Land**  
**Paino Titles2**  
**P vs Z: Garden Warfare2**  
**Tom Clancy's Division**

۲۰

۲۱.

۲۴

۲۸

۲۹

۴۰.

۴۴

## مصاحبه

۰.

مصاحبه با استودیوی  
In vader Games

## زرشک

۰۴

## سخت افزار

۰۷

## Top10

۰۹



أخبار  
News

## و رکوردي نجومي Division

بازی Division که نزدیک به سه

سال از معرفی آن گذشته در دو هفته پیش به بازار جهانی راه یافت اما فروشی که این عنوان ثبت کرد چیزی دور از انتظار برای یوبیسافت بود و باعث شده که این کمپانی هرچه بیشتر به موفقیت دست پیدا کرده و از همه مهم تر بجران مالی به وجود آمده از طرف Assassins Creed را نیز پشت سر بگذارد.

گزارش های کمپانی یوبیسافت حاکی از آن است که در ۵ روز اول ۳۳۰ میلیون نسخه از بازی در سرتاسر جهان به فروش رسیده که این آمار و ارقام به شدت نجومی بوده و در حال نزدیک شدن به رکورد دائمی GTA V میباشد.



## کنترلهای جدید در راه است

طرفداران مایکروسافت به خصوص کاربران Xbox One از کنترلر کنسول در حد بسیار بالایی راضی هستند و یکی از نقاط قوت کنسول ایکس باکس وان همین کنترلر آن میباشد که مایکروسافت شدیدا در حال مانور بر روی این نقطه قوت است اما اخیرا تصاویر جدیدی از کنترلر های ایکس باکس وان با رنگ بندی جدید منتشر شد که بسیار زیبا جلوه میکنند.



## playstation جدید در راه است

خبر های رسیده از منابع آگاه حاکی از این است

که سونی در حال ساخت یک Playstation دیگری میباشد

وبسایت کوتاکو جدیدا از طریق کانال های خود در کمپانی سونی اخباری دریافت کرده که خبر از ساخت یک نسخه جدید از Playstation میدهد. طبق گفته منابع اعلام شده که قدرت این کنسول نسبت به Playstation ۴ بیشتر بوده و یکی از اصلی ترین دلیل برای توجه به این نسخه از کنسول قدرت نمایی سونی بر روی تلویزیون های ۶۰ پیکسل ها باید چهار برابر قدرتمند برای پردازش بازی ها بر روی تلویزیون های ۶۰ پیکسل ها باید چهار برابر قدرتمند تر باشند تا بتوان تصویری مناسب ارائه داد.

اما این خبر واکنش های تند بسیاری از کاربران را نیز به همراه داشته و باعث شده طرفداران مایکروسافت این اقدام سونی را کاری پول پرستانه و منجر به شکست سونی بدانند، در طرفی دیگر افرادی نیز از این خبر راضی بودند و تاکید کردند که سونی در مشتری مداری پیشتاز است.



## استخدام استودیوی سانتا مونیکا

سازنده سری بازی های God Of War یعنی استودیوی سانتا مونیکا در حال استخدام نیرو های جدیدی در بخش گرافیک بصری و گیم پلی میباشد، اما نکته اصلی این استخدام ها این است که آیا پروژه‌ی جدید سانتا مونیکا تا به حال معرفی شده؟ آیا با یک عنوان AAA روبرو هستیم و مهم ترین سوال آیا God Of War جدیدی در حال ساخت میباشد؟ تمامی این ها سوالاتی است که به احتمال زیاد در ۲۰۱۶ از آن پرده برداری خواهد شد و امیدواریم که کریتوس دوباره زنده شود.



## تاریخ عرضه playstation VR

بیش از اعلام قیمت اصلی Playstation VR بسیاری در مورد اختلاف آکیولوس ریفت و PVR اختلاف داشتن اما بعد از اعلام قیمت Playstation VR پیروز این میدان بود و کمپانی سونی اعلام کرد که این دستگاه با قیمت ۳۹۹ دلار (معادل با قیمت PS4) عرضه خواهد شد و در زمان لانچ بازی های بسیاری برای تست و تجربه کاربران خواهد بود که توسط کمپانی های ترد پارتی سونی ساخته شده اند.



## بتلفیلد ۵ و جنگ جهانی اول

اگر بخواهیم بگوییم EA در عرضه Battlefield کم گذاشته واقعاً کوتاهی کردیم چرا که تا به این لحظه هر نوع از بازی های اکشن از پلیس بازی گرفته تا ماموریت های آمریکا و انگلیس در افغانستان زیر ذره بین بتلفیلد بوده اما هیچ یک از این ها برای EA نان و آب نشد و ظاهراً اینبار جنگ جهانی اول بی رحم ترین جنگ مقدم از آتش هیتلر هدف بعدی EA میباشد. اما هنوز هیچ تاییدیه رسمی از سوی کمپانی برای تایید صحت این خبر صورت نگرفته است.



## هیدئو کوجیما: عجله‌ای برای معرفی بازی جدید ندارم

اسطوره‌ی بازی سازی، خالق بیگ باس، خالق بزرگترین بازی اکشن سوم شخص جهان آزاد اخیراً با کوئنامی درگیری های زیادی داشت و در نهایت همین اختلافات باعث جدایی وی و نصف قرارداد با کوئنامی شد و بعد از قطع همکاری و بعد از گذشت مدت کوتاهی در یک ویدئو مشترک سونی و هیدئو کوجیما اعلام کردند که بازی جدید در انحصار PS خواهد بود اما هیدئو کوجیما در صحبت های اخیرش اعلام کرده که هیچ عجله‌ای برای معرفی عنوان جدید خودش ندارد و سعی میکند با تحقیقات کاملتر پیش برود و عنوانی بزرگتر و بهتر را برای PS4 عرضه کند.



## cyberpunk 2077 بدون E3 2016



سی دی پراجکت خالق ویچر در طی اعلامیه ای رسمی در حساب توییتر نوشت در ۲۰۱۶ E3 نیز شاهد نمایشی از Cyberpunk ۲۰۷۷ نخواهیم بود و دلیل آن را کامل نبودن بازی برای نمایش و تکمیل نبودن بازی برای اولین نمایش میباشد. اما نکته قابل توجه به نمایش Cyberpunk بعد از E3 میباشد که به احتمال زیاد طبق گفته منابع آگاه تنها یک ماه بعد نمایش اصلی و سینماتیک دیگری از بازی در سرتاسر وب رونمایی خواهد شد.

## آنچارت ۴ گلد شد

بعد از تأخیر های پیاپی و مدام بالاخره بازی آنچارت ساخته‌ی استودیوی ناتی داگ گلد شد. اینبار قرار است در ماجراجویی های نیتن دریک بیشتر با او آشنا شومن و نکته‌ی بسیار مهم این نسخه پایان ماجراجویی نیتن دریک و آخرنی دیدار ما با او خواهد بود. بیشتر توجه نیل در اکمن به پایان بازی و نبود هیچ گونه باگ های گرافیکی و فنی میباشد و در کنار آن گستردگی بخش مولتی پلیر باعث شده که هرچه بیشتر مدت زمان ساخت این بازی طول بکشد و تا به این لحظه متاسفانه و یا خوشبختانه ۳ بار شاهد تأخیر در عرضه‌ی بازی بودیم.



## چارت فروش هفتگی در بریتانیا

چارت فروش هفتگی در بریتانیا و صدرنشینی بی‌مانند The Division این بار در چارت فروش هفتگی بریتانیا در بین ۱۰ رتبه اول، دوم و دهم متعلق به عنوانیں منتشر شده توسط یوبیسافت میباشد. تام کلنسی دیویژن با شکست رکورد ۱۱ ساله در رتبه اول قرار گرفت و فارکرای پرایمال بعد از دو هفته جای خود را به هم‌تیمی اش داد.



Lego Marvel Avengers	6
Grand Theft Auto V	7
Forza Motor Sport	8
The Legend Of Zelda: Twilight Princess	9
Tom Clancy's Rainbow 6: Siege	10

Tom Clancy's The Division	1
Far Cry Primal	2
Call Of Duty: Black Ops II	3
FIFA 16	4
Plants VS Zombies Garden Warfare	5

پیش‌نمایش

Preview

# آخرالزمان مردان کمن DARK SOULS III

هادی جوربندیان

سده دو، یک، اکشن! به آرامی سررش را بلند می کند، نگاهی به اطرافش می اندازد و از کنار آتش سرخی که ساعت هاست زنده مانده برمی خیزد. همه چیز به تاریکی گذشته است، همه چیز به ترسناکی قبل. کمی به اطرافش نگاه می کند، نمی داند شاید متظر یک دلیل می گردد که دست از همه چیز بکشد. آخر چه معنی می دهد اینگونه از زمین و آسمان خون بچکد، چه معنی می دهد اینگونه دنیاگش تاریک شود، اینگونه بترسد، اینگونه بارها خودش را کنج یک خرابه کنار آتشی که قرار نیست خاموش شود ببیند. ولی با همه این ها امتحان دوباره اش که ضرری ندارد. به راه می افتد. ابتدا آهسته و با دقت مسیری را انتخاب می کند، به دنبال روشنایی می گردد، می خواهد خودش را نجات دهد، یا شاید نه، فقط می خواهد این منفه و تصویر لعنتی را عوض کند. راه می رود، قدم می زند، کمی می دود و دوباره آهسته می شود تا غلاف سلاحش را باز می کند. دوباره به جایی می رسد که ساعت ها قبل باید از آن عبور می کرد. فقط یک قدم مانده تا همه چیز آن تاریکی و سیاهی زیبا، به کریه ترین شکل ممکن به سمتش هجوم بیاورد و برای بار نمی دانم چندم شاید حکم‌شدنند قبل شود.

آرام فشاری به دستانش وارد می کند و دوباره... آری دوباره، آنقدر این کلمه ساده را باید تکرار کنم که بدانی در این دنیا ممکن است همه چیز دوباره و از ابتدا برایت رقم بخورد. یعنی آتجایی که فرق شده ای، یکهو از آسمان محننه خون بچکد و دوباره... شمشیرش را در دستانش می چرخاند. می داند اکر بارها تتوانست دلیلی نمی شود که این بار هم آن تاریکی مخوف جلویش به زانو در نیاید. برایش سخت بود ولی یک قدم را برداشت. زمین در هم پیچید، آسمان غرید و در مقابلش موجودی که نمی داشت از کدام مادری زاده شده، پدید آمد. اینجا دوباره خودش را به دریای خون و تاریکی زد و مبارزه آغاز شد.

سرت را که برگردانی حکم قتل خودت را مادر کرده ای، لحظاتی حواس است را پرت چیز دیگری کنی به سادگی تمام خواهی مرد و در کل انتظار نداشتند باش زنده بمانی، در دنیای مردگان شاید یک زنده‌ی متحرک باشی که شمشیر به دستش گرفته و می خواهد این سیل عظیم موجودات نمی دانم با چه صفتی را بکشد، ولی

دقایقی طولانی فقط مدادی شمشیرها و سپس یک سکوت آرامبخش. دیگر نا امید شده بود که بتواند ادامه دهد. هیچ وقت نمی خواست بعیرد، ولی باید می مرد تا طعم این لذت پیروزی را بچشد. با اینکه نا امیدی درونش با روندی صعودی می رفت که از امید پر شود ولی هنوز هم می ترسید. از اینجا به بعد باید بیشتر احتیاط می کرد، یک حرکت اشتباه، کافی بود تا این همه خوشحالی سقوط کند و ... دقیقا در همین نقطه بود که سرشن از تنفس جدا شد.

مات و میهوت و همچنان مات تر رو به روی جعبه ای جادویی نشسته و آمادست تا بزند زیر گریه. آنقدر در دست های قبلی داد و بیدادش را شار جمعی از عزیزان کرده که دیگر صدایی در بدنش وجود ندارد. یعنی تا اینجا را گفتم که به اینجا برسم "کار هرکس نیست خرمن کوختن، گاو نر می خواهد و مرد کهن".

Dark Souls را اکثرا می شناسند، شاید بعضی آنقدر با این بازی خاطره داشته باشند که دسته های شکسته‌ی قدیمی گوشه‌ی انبار... هیس... آن لبخند تلخ و نگاه ناک انداز یک گیمر زخم دیده از دارک سولز خطرناک است. سریع این محننه را ترک کنیم بهتر است تا بایک غول چند ده متري رو به رو شویم.

بگذارید از این مسیر که بخواهم از پیشینه‌ی این بازی بگویم به سرعت رد شویم، هرچند که کم خطر ترین مسیر خواهد بود ولی تکراری، این بازی از سال ۲۰۰۹ با نام Demon Souls به این عرصه‌ی وجود داشتن گذاشت. بی سر و صدا و ساخت در احصار عرضه شد و در عین تاباوری دسته های بازی زیادی را به مرز شکستن و حتی خود شکستن رساند. عده ای عاشق این سختی و عده ای هم در تضاد با گروه اول، با این حال بازی با موفقیت های زیادی رو به رو شد.



بعد از گذر

عمر پدر پیر این

سری، سازندگان با تغییر نام

Souls به Dark Souls

خارج شدند و قشر عظیمی از بازیگارها را با اولین نسخه دارک سولز تحت سلطه‌ی تاریکی خود درآوردند. موقیت به شماره‌ی دوم این سری هم رسید تا گوش بازیگران زمزمه‌های ساخت سومین نسخه دارک سولز را هم شنید. و همچنان دسته‌های بازی شکسته‌ی گوشی‌ای اتفاق از این بازی می‌ترسند!

قبل از شروع همه‌ی حرف‌ها و گفته‌ها و نکته‌های سومین نسخه دارک سولز می‌خواهم چند خط اضافه بگویم. خط‌هایی که شاید برگردد به سالیان پیش. سال‌های غول آخر مراحل، سال‌های بازی‌های سخت، سال‌هایی که می‌مردی تا یک مرحله را رد کنی. نمی‌دانم، دارک سولز از سیل عظیم بازی‌ها سخت‌تر است، شکنجه‌ای برای بازیگران زیاد ولی در کنار همه‌ی این سختی‌ها یک چیز دارد و آن هم این است که تو را غرق دنیا فاتحیش می‌کند و قهرمان بوده یا نبوده حتی یک ساعت هم بازی‌کردن و ادامه دادنش قهرمانی می‌کند. مرد کهن می‌شوی، چه بخواهی چه نخواهی دارک سولز را فقط بازی نمی‌کنی، بلکه تو را هم بازی می‌کند.

چند سطر بالاتر گفت که تاریکی و خفغان! مطمئناً می‌فهمید که تاریکی و قتنی آورده می‌شود نه بدین منظور که برق‌ها خاموش و چراغی نیست و چشم‌ها نمی‌توانند جایی را بینند که بعضاً با چنین چیز‌هایی هم رو به رو می‌شوید. ولی منظور داستان تاریک بازی است. داستان بازی اینگونه است که شما باید یک کاری انجام دهید. خب مطمئناً انتظار بیشتری ندارید از من و شخص دیگری که هنوز به بازی دست نزدیک است. می‌دانید که در نسخه‌های قبل بازی و داستانش روایت نمی‌شد مگر تعامل شخص بازیگار با محیط اطراف و موجوداتی که توانایی سخن‌گفتن داشتند. یعنی تا می‌خورد باید زد تو سر اشخاصی که موجود می‌باشند تا بفهی در این دنیا چه خبر است. و گرنه دقیقاً بر می‌گردی

به اینجا که  
در این تاریکی باید  
کاری انجام دهی و فقط به جلو  
حرکت کنی و انتظار بیشتری از خود نداشته  
باشی.

به طور کلی داستان بازی را محیط بازی روایت می‌کند و برای فهم آن باید با این محیط ارتباط برقرار کنید. باید زیر و بم‌همه چیز را در بیاورید. آنقدر که به اتفاهی این تاریکی و تاریکی رسیدی، بفهمی چه خبر است. یا به بیان دیگر باید شخصی اجتماعی باشید. نه اینکه جامعه سنتیز گونه سرتان را پایین بیاندازید و همچون ماشین کشتار فقط به جلو حرکت کنید. دست کنید در هر چیزی و لذت ببرید از این تعامل با محیط اطرافتان. یعنی رُس بازی را بکشید بیرون و ...

و خب در کنار همه‌ی این ها مگر نمی‌شود تنها از گیم‌پلی لذت برد؟ دارک سولز را همه با همین عنصر اصلی اش یعنی "گیم‌پلی" می‌شناسند. اما قبل از باز کردن مجھشی به این عظمت باید گفت که Dark Hero ای که شما باشید باید در دنیای نابود شده‌ی این نسخه به دنبال لردی بگردید و اورانابود کنید. Lord of Cinders. یعنی دیگر کشن خدایان را بگذارید کنار و اینبار شمشیرتان را به خون لردها آغشته کنید.

از دور نگاهی بیاندازید، بوی خون به مشام می‌رسد، آرام‌تر، آرام‌تر. سپر یادتان نرود، همین حالا و مبارزه شروع شد! مسلماً مهم ترین نقطه‌ی قوت دارک سولز گیم‌پلی بازی می‌باشد. سخت و چالش برانگیز و در عین حال نه به شکلی که تمام آرامان‌های مغزیمان را نابود کند بلکه منطقی. در نسخه‌ی سوم هم مطمئناً این مشخصه‌ی بازی تغییری نخواهد کرد و تا آنجا که از نمایش‌های بازی مشخص شده این چالش آب

دیده تر در مقابله بازیگران قرار خواهد گرفت. از افزایش سرعت گیم‌پلی گرفته تا قابلیت جدید Battle arts و ... که در ادامه به طور مفصل در مورد آن ها توضیح داده خواهد شد و نه قضاوتا همینجا بهتان بگوییم که BloodBorne را به طور کل در این بررسی فراموش کنید، که شاید آن ته های بازی اگر بخواهید گیر خالص بدهید چیزی از شباهت پیدا کنید. ولی هردو بازی مجزا و برای تاکید مجزاتر می‌باشند و حتی به گفته‌ی میازاکی بازی در گیم‌پلی به فرزند دوم خانواده وفادارتر می‌باشد. همچنان در بازی از سلاح‌های مختلفی چه در مبارزه از راه دور، همچون کمان، بمب‌های آتش و چه در مبارزه از نزدیک انواع و اقسام شمشیرها و سلاح‌های سرد استفاده می‌شود. مهم ترین مشخصه‌ی این سری در مبارزات که سپر مورد نیاز برای زنده ماندن می‌باشد هم، در جای خود باقی مانده. علاوه بر این سلاح‌ها جادو هم پر قدرت در جای خود به کشن دشمنان کمک خواهد کرد. در مورد جادو در این نسخه باید گفت که برخلاف گذشته، اینجا شما با یک نوار Mana روبرو هستید که با جادو کردن کم شده و باید با استفاده از Ash Estus Flask دوباره این نوار را پر کرد. همچین آسیب می‌رسانند که یکی به صورت عادی و دیگری با نگه داشتن دکمه‌ی مربوطه ضربات مهلك تری را وارد می‌کند. در کنار نوار مانا دو نوار سلامتی و Stamina



# DARK SOULS™ III

هر بار بازیباز را انگشت به دهان تر از قبل نگه می دارد. اما در مورد دارک سولز و سازندگانش.

در بخش فنی بازی پیشرفت شگرفی کرده که از کیفیت بافت ها گرفته تا باقی بخش ها همه و همه تا اینجا کار به بهترین نحو طراحی شده اند. نورپردازی هم که یکی از نقطه های پرش بازی است و فضا و اتمسفر تاریک و خفغان بازی را کامل به بازیباز نمایش خواهد داد. البته تا اینجا چیز هایی که از نمایش ها مشخص شده را بازگو کردیم و قطعاً تا روز انتشار بازی همین ها هم پیشرفت های بیشتری می کنند. در بخش هنری هم که فقط باید گفت "براؤو،" "براؤو." یعنی گیم پد و کیبورد و همه چیز را پرت کنید یک گوشه، اصلاً بمیرید، ولی محو شوید در تمایویری که از تابلو های نقاشی هم شمارا بیشتر در خود غرق خواهد کرد.

غرق که شدید دوباره بلند شوید، محکم سر جایтан پنشینید و شمشیر به دست بروید سراغع یکی از بزرگترین و سخت ترین ماجراجویی هایی که قرار است در آینده عرضه خواهد شد، یعنی قدم بگذارید به دنیای دارک سولز ۳.

دومش را برایتان بیرون کشید! اما تغییرات این نسخه اینجا خاتمه نمی یابد Battle arts که ابتدای امر گذرا از آن رد شدیم مانده است. اما این ویژگی جدید چیست. بازی که در E3 معرفی شد بخش جدیدی را دارا بود که با نام Weapon arts شناخته می شد. و به طور خلاصه برای هر کدام از سلاح ها حملات ویژه ای را تدارک می دید که در طول مبارزه می توانستید از آن ها استفاده کنید. ضرباتی که مهلك که قدرتشان نسبت به ضربات عادی بیشتر بود. البته این ویژگی بعدها به Battle arts تغییر نام داد. لازم است به این نکته هم اشاره کنم که علاوه بر سلاح های بازی، جادوها هم خالی از لطف نبوده و برای آن ها هم حملات ویژه ای قرار داده شده است.

با همه این تفاصیر دارک سولز ۳ گیم پلی ای سریع تر از نسخه های قبل و با ویژگی های جدید در مبارزات می باشد که چالش های یک مبارزه را بیشتر کرده و البته لخت بخش تر. همچنین بازی را از خشکی و تکراری شدن درآورده ولی همچنان یک چیز در آن ثابت هاند. چیزی که هیچ وقت تغییر نکرده و آن هم سختی بازی بوده که قرار است نسلی را به کام مرگ های پیاپی بکشاند.

به کام مرگ بروید، بمیرید، اما مطمئناً در هنگام مرگ چشماتان را باز نگه دارید. چیزی که تا الحظه ای آخر نباید از دست دهید. تاریکی شاید بازی را در برگرفته باشد ولی نمی توان از زیبایی های چشم نواز آن چشم پوشی کرد. گرافیک نسل هشتمی بازی هنوز هم خیلی از چشم ها را به خودش عادت نداده و در طی این مسیر

هم قرار دارد که مطمئناً با آن ها آشنایی کامل دارید. یکی میزان سلامتی شخصیت و دیگری میزان استقامت آن را مشخص می کند. بدین صورت که در مبارزات هر ضربه به دشمن یا دفعه کردن در مقابل حملات از این نوار کم شده و وای به هالستان اگر استقامت خود را در مقابل دشمنان از دست بدھید!

تا اینجا کار تغییرات جدی گیم پلی دارک سولز ۳ آغاز نشده بود. اما از اینجا به بعد باید گوش هایتان را تیز که نه ولی چشم هایتان را چرا! یادتان که ترقه از افزایش سرعت گیم پلی بازی گفتیم. یادتان هم رفته باشد الان که شخصیت اصلی شمشیر بازی را در دستش گرفته و حرکات سریعی را در حرکات مانند جاخالی دادن ها و مبارزات حتی استفاده از سلاح های سنگین، انجام داده، حافظه تان بر می گردد. اما این افزایش سرعت را کمی به صورت دارک سولز در مغزتان تحلیل کنید و بنا را بر آسان شدن بازی نگذارید که از این خبر ها نخواهد بود. روان و سریع تر شدن گیم پلی در مبارزات فقط وقتی که بتوانید جان سالم به در ببرید زمان کمتری را از شما خواهد گرفت. البته اگر بتوانید از سد باس قایت ها بگذرید!

باس فایت هایی که باید گفت امان، امان از این ویژگی جدیدشان. در طول بازی، بازیبازان با دشمنان و باس های مختلفی با ویژگی های رفتاری متفاوت روبه رو می شوند. تا اینجا همه چیز درست است، اما از اینجا که هر کدام از این تشننه به خون ها در طی یک مبارزه رفتار های مختلفی از خود نشان می دهند کار را کمی سخت می کند. یعنی در طول مبارزه وقتی میزان سلامتی دشمنان را کاهش دادید حملات خودش را سنجیده تر کرده و الگوی مبارزه اش را دگرگون می کند. و مثال بارز آن هم نمایشی بود که طی آن باس رو به رویتان شمشیر

# اینباریک لامبکس

## میخواهد زمین را نجات بدهد

دیدار مجدد با رچت و کلنک

### محصول دنمه‌تسی

همه ما در اولین

مواجهه با اسم کمپانی سونی یک

مجموعه‌ای از خاطره‌هارا به یاد می‌آوریم، از کراش باندیکیت گرفته تا سری بازی‌های سری سازان Demon Souls پس از این خاطره سازی‌ها از آن زمان تا به این لحظه این بازی‌ها در انحصار خارج شده‌اند. از بازی‌های اولین سسیتی سلسله اولین مانده و به نوعی این امالت طلبی انحصار خود در آورده‌اند. مانند باعث شده طرفداران این کمپانی همیشگی باشند و هرگز از خط تعیین شده تخطی نکنند و مهم ترین اصل برای خود سونی نیز رعایت کردن حقوق مشتری و وفادار ماندن به آن‌ها می‌باشد، اما چرا بحث قبل از شروع صحنه‌ها و گفته‌هایی به این جا کشیده شد؟ تا به الان شاهد بازی‌های زیادی بر روی پلتفرم سونی بوده ایم که برخی بازی‌های پلتفرم‌برخی نیز انحصاری PSR&C بوده‌اند. ایکی از اصلی ترین انحصاری‌های PS می‌باشد که به جز دونل شاک هیچ چیز نمی‌تواند لذت‌کنترل ربات و یک لامبکس را به شما بدهد، بعد از موفقیت سخت‌الجهدی پیشین باشد ولی با عنوان یک ریمستر از نسخه‌های پیشین باشد. این ریبوتی بسیار عالی مواجهه شدیم اما باید این را هم گفت که کلمه ریبوت برای اینسانیاک کمی آزار دهنده است چرا که "جیمز آرنولد تیلور" صراحتاً اعلام کرد که ما تنها چند قابلیت را از نسخه‌های پیشین قرض گرفتیم و گرنه بازی ای مادر حال ساخت آن هستیم یک عنوان مستقل است و ا manus‌های جدید بسیاری در انتظار بازی‌بازان می‌باشد. با این او مساف و مدتی بعد از درج اخبار مختلف بر روی خروجی‌های وبسایت‌های معروف در مورد بازی موعد نمایشگاه PGX رسید که R&C واقعاً در این شوود اما روز بعد تصویر رچت و کلنک بر روی آن پوستر قرار گرفت و همه‌ی طرفداران قدیمی PS خوشحال عیوبی کردند و درنهایت هشتگی با مضمون "قهرمان بازگشت" در توییتر و فیسبوک به راه افتاد و نزدیک ۱ میلیون پست

فقط بر روی

توییتر قرار گرفت که مضمون آن مرتبط با "قهرمان بازگشت" بود.

همه طرفداران عاشق سبک و سیاق قدیمی این بازی هستند. سلاح‌های متنوع، باس فایت‌های قدرتمند اما بازه، محیط شاد و فانتزی و از همه مهمتر اینیمیشنی بودن آن هستند و خواهند بود، بلاؤاصله بعد از معرفی رسمی بازی تریلر گیم پلی R&C منتشر شد و اینبار مابا سیستمی ارتقا، یافته از لحظه گیم پلی، گرافیک و داستان روی رو بودیم چیزی که بیشتر از هر مردمی باعث تعجب شد گرافیک و گیم پلی بسیار بهبود یافته بازی بود، چرا که عده‌ی زیادی انتظار داشتند تا این عنوان یک ریمستر از نسخه‌های پیشین باشد ولی با ریبوتی بسیار عالی مواجهه شدیم اما باید این را هم گفت که کلمه ریبوت برای اینسانیاک کمی آزار دهنده است چرا که "جیمز آرنولد تیلور" صراحتاً اعلام کرد که ما تنها چند قابلیت را از نسخه‌های پیشین قرض گرفتیم و گرنه بازی ای مادر حال ساخت آن هستیم یک عنوان مستقل است و manus‌های جدید بسیاری در انتظار بازی‌بازان می‌باشد. با این او مساف و مدتی بعد از درج اخبار مختلف بر روی خروجی‌های وبسایت‌های معروف در مورد بازی موعد نمایشگاه PGX رسید که R&C واقعاً در این شوود اما روز بعد تصویر رچت و کلنک بر روی آن پوستر قرار گرفت و همه‌ی طرفداران قدیمی PS خوشحال عیوبی کردند و درنهایت هشتگی با مضمون "قهرمان بازگشت" در توییتر و فیسبوک به راه افتاد و نزدیک ۱ میلیون پست



مهم ترین جزء، تغییر پیدا

کرده و وفادار به ریشه های اصلی بازی گیم  
پلی آن میباشد سیستم شوتینگ و خرید

سلاح های سرد و گرم به شکل بسیار  
خوبی تقویت شده اند و اینبار با شلیک

های بیشتر (اتابت کرده به هدف) نیز سلاح شما آپگرید میشود  
یعنی هرچه بیشتر دشمن را از پا در بیاورید همان قدر حرфه ای  
میشوید و به همان اندازه سلاح شما ارتقا میابد تا بیشتر  
دشمنان خود را به هلاکت برساند. اینسانمیاک استاد طراحی سلاح  
های خلاقانه میباشد تا به الان با هر پیشنهادی که از بازی  
دیده ایم سلاح های جدید واقع بازی را زیبا نشان داده اند اما  
در میان این سلاح ها که هر کدام قابلیت های مختلفی دارند دو  
مورد از آن ها بسیار جذاب بود اولین مورد جذاب  
Pixelizer میباشد، بعد از دیدن این قابلیت مستقیماً تمیزی از  
فیلم "پیکسل" که "آدم ساتلرز" در آن بازی کرده بود جلوی چشمم  
آمد، موضوع اصلی فیلم حمله پیکسلی ها به شهر بود که اگر با  
وسیله و یا شخصی برخورد میکردند تبدیل به پیکسل میشدند  
و به تکه های ۱۰۰ گانه تقسیم میشدند اینبار در R&C  
به نام Pixelizer که با شلیک به سمت دشمن آن را مانند  
بازی های دهه ۹۰ پیکسلی میکند و با چند شلیک ساده  
دشمن را از بین خواهد برد اما پیکسلی شدن  
دشمن نیز دامنی خواهد  
بود و

بعد از تقریباً ۱۵ ثانیه و  
حتی کمتر از بین میرود ولی این قابلیت  
اجازه شلیک و دفاع باس فایت را از وی میگیرد و شما تا ۱۵  
ثانیه برگ برندۀ میدان مبارزه را در دست دارید که هر لحظه  
میتوانید با به هلاکت رساندن دشمن به هدف بعدی نزدیکتر  
 بشویید. در بازی های AAA همیشه ماده یا وسیله ای داریم که  
 با استفاده از آن ها دشمنان را از حالت اصلی عصبی خود در  
 بیاوریم و یا آن هارا درگیر جای دیگری بکنیم و یا به جان هم  
 بیندازیم اما اینبار در R&C با توجه به سبک و سیاق  
 بازی چنین ماده ای تعییه شده که با استفاده از آن دشمنان شما  
 مشغول به رقص میشوند و حواسشان اصلاً درگیر به شما  
 نیست و شما میتوانید با هر سلاح و با هر روشی که بخواهید  
 دشمنان را از پا در بیاورید.  
 وقتی کنترل کلنک را بر عهده دارید بازی کمی خلاقانه میشود  
 چندین بار تکرار کردم ولی باز هم تکرار میکنم که اینسانمیاک  
 استاد طراحی سلاح و مراحل با خلاقيتی به توان N میباشد. گاهها  
 با کلنک در مکان هایی قرار دارید که دو قسمت فامله ای  
 دارند که بدون استفاده از اهرم و یا پلی از آنجا رد بشوید. کل  
 این وسایل در همانجا قرار گرفته و با سیستم کرفتینگ آن  
 هارا یک جا جمع کنید و با استفاده از همان وسیله کار خودتان  
 برای عبور از قسمتی از مرحله را رد کنید.







بازس فایت های جدیدی در بازی شمارا به چالش میکشند و اصل جدیدی از مبارزات فاتحی با سلاح های تخیلی را برای شما تعریف میکند و سختی هر باس فایت بر عکس اعصاب خورد کن بودن در اصل شمارا کنجکاو میکند تا چگونه دشمن خودرا از پا در بیاورید و این شیرین ترین نکته ای بود که تا به الان به جرات میتوانستیم از روی تریلر ها و پیشنمایش های بازی متوجه شویم. سیارات جدید فضا و اتمسفر جدیدی را وارد بازی کرده اند و اینبار بیشتر از هر نسخه دیگری سعی بر این شده فضای انیمیشن مانند بازی بیشتر به چشم بزند و گرافیک بصیری را افزایش دهد.

در کل R&C یک بازی مشغول کننده میباشد که علاوه بر گیم پلی زیبا بر روی گرافیک و داستانی مهیج نیز دقیت کرده است اینبار با رچت و کلنک به نبرد با سیاره‌ی متجاوز میروید و موفق شدن شما در گروی خلاقیت شما و سپس سرعت عمل تان در بازی میباشد.



پرونده‌های  
*Special cases*

# روایتی بی شباهت به هر آنچه پیش از این دیدهاید

QUANTUM BREAK

سازنده: Remedy Entertainment

ناشر: Microsoft Studios

سبک: Action Adventure / Third Person Shooter

پلتفرم: XONE / PC

تاریخ انتشار: April 2016

قاسم نجاری

در این دو دهه ای که از عمر استودیو رمدی می‌گذرد، می‌بینیم که تمرکز این استودیو بر روی عنوان‌یابی اکشن داستان محوری مانند مکس پین و آلن ویک بوده است. در این ۲۵ سال کمتر چشم از این بازی‌ها گرفته و مشغول به کار دیگری شده‌اند. این در تضاد کامل با استودیوهای شبیه‌تاتی داگ یا گیرباکس است که همزمان روی چند پروژه کار می‌کنند. همین هم است که وقتی پرونده‌ی بازیهای رمدی را دست می‌گیریم، قطر کمی دارند.

هنوز هم که هنوز است همینطور است. رمدی می‌داند که یه کار چقدر زمان می‌طلبد و به همان مقدار روی پروژه هاییش وقت می‌گذارد. همانطور که این پروژه‌ی جدیدشان هم وقت زیادی برده است. Quantum Break راوى داستانی است در دل یک گیم پلی تعامی و البته درامی زنده. این نوع بازی‌سازی یکی از بیچیده ترین ایده‌های تاریخ ویدئوگیم است. یک شرط بندی بزرگ است: اما کل تاریخ رمدی هم پر از قمارهای ویرانگر!

درباره‌ی رمدی

در اوایل دهه ۹۰ میلادی، هنگامی که منعکس گیم به دست غول‌های بازی‌سازی آن دوران یعنی ژاپن و ایالات متحده امریکا هدایت می‌شد، گروه ده نفره‌ای از برنامه نویسان خودآموخته در اسپوی فنلاند فکر کردند که می‌توانند با این غول‌ها رقابت کنند. این هکرهای دیبرستانی از زیرزمین خانه‌های پدری شان شروع به ساخت بازی ای کردند به نام Death Rally. عنوانی که به شدت وامدار بازیهایی چون Twisted Metal بود. عنوانی ساده‌که با اسلحه و میخ و مین و بمب ماشین‌های را مجهز می‌کرد و آنها را به جان هم‌دیگر می‌انداشت. یک روز اتفاقاً یکی از اعضای همین گروه با یکی از دوستان شان برخورد می‌کند و از او می‌خواهد که یک داستان و با چند کاراکتر برای بازی شان بنویسند. این دوست که همان موقع در حال خواندن زبان انگلیسی و ادبیات در دانشگاه هلینسکی بود، کسی نبود جز سم لیک؛ دانشجویی که آرزو داشت روزی بتواند نویسنده بشود. سم لیک از طرفداران پر و پا قرص نوش نهاد آفرینی های Pen And Paper بود و چندین مدل از این بازیها هم نوشته بود. نوشتن یک ویدئوگیم به نظرش چندان متفاوت نمی‌آمد.

لیک می‌گوید «نوشتن برای گیم نقشه‌ی من نبود.» او که حالا کارگردان اصلی استودیو رمدی است اضافه می‌کند «خود ایده‌ی نویسنده‌ی ویدئوگیم شدن در واقع چیز خاصی نبود. جوری که از خودم می‌پرسیدم مگه همچین چیزی ممکنه؟» پس از انتشار Death Rally در سال ۱۹۹۶ این گروه که حالا نام رمدی را به خود داده بودند شروع کردند به کار روی یک بازی تیراندازی که داستانش در آینده‌ی دنیای گنگسترها می‌گذشت.



این بازی را Dark Justice نام

گذاشتند و این همان بازی ای بود که نام رمدی را بر سر زبانها انداخت.

تریلر روانشناصانه‌ی رمدی فرمت دیگری برای آزمایشی در فرمت تلویزیون بود. این دفعه نه تنها پارودی‌های متعددی در بازی پراکنده بودند که خود ساختار بازی هم اپیزودیک بود و هر قسمت که داستان تمام می‌شد با یکی ریکپ همراه بود. همان موقعی که ایده‌های آن ویک نهایی شده بودند سم لیک ایده‌های جدیدتری در ذهن می‌پروراند. ایده‌ی او ساخت یک حمامه‌ی سفر زمان با تکیه بر مکانیک‌هایی مبتنی بر فیزیک کواتروم بود. او این ایده را با نام Quantum در کشوی ایده‌هایش حفظ کرد تا فرصتی مناسب پیش آید.

لیک می‌گوید «موقع ساخت آن ویک بود که قضیه‌ی یک کم هم علمی تخیلی شده بود و من بیشتر به فیزیک کواتروم فکر می‌کردم. حتی تا جایی پیش رفتیم که ابزار و مدلای واقعی ش رو هم ساختیم. مدت زمان ساخت بازی خیلی طولانی بود و حالا خیلی خوشحالم که راه علمی تخیلی رو برای آن ویک پیش نگرفتیم اما همه‌ی اون ایده‌های حکم یه جور ریشه رو برای

داشت.» Quantum Break

همین‌که کار ساخت آن ویک تمام شد، رمدی روی آن ویک ۲ کار کرد و ایده‌هایش را برای مایکروسافت فروستاد. اما مایکروسافت آن را نپذیرفت. این همان زمانی بود که این شرکت در حال

کار روی ایکس باکس وان اش بود و

می‌خواست برنامه ریزی

تلویزیونی



بازی با زمان

خیلی از استدیوهای مستقل بازی بزرگی که می‌سازند دور و بر همان می‌مانند تا سالها و از پایش جم نمی‌خورند. اما رمدی نمی‌خواست که بعنوان استدیوی سازنده مکس پین شناخته شود با این که می‌توانست سالها از گرده‌ی آن نان بخورد. با این حال رمدی لایسنس مکس پین را به راکستار فروخت و آرام روی Fall of Max Payne : ۴ Max Payne کار کرد. اما پس از آن

وقه‌ای هفت ساله آنها را به خلق آن ویک رساند.



# QUANTUM BREAK



از ایده های مرکزی

کنسول جدید اش باشد. رمدی با آن

سابقه‌ی پارودی های درون گیمی اش و مدل سازی برنامه های تلویزیونی به نظر بهترین همکار برای مایکروسافت می‌آمد.

مایکروسافت رمدی را تشویق به ایده ای کرد که طرح روایت تعاملی را با برنامه های تلویزیونی پیوند بزند. اینجا بود که لیک ایده قدیمی و خاک خورده اش را از کشو بیرون کشید و کار تحقیقات بر روی ایده ای بازی جلو رفت. مایکروسافت این ایده را دوست داشت اما به رمدی گفت باید هم‌زمان با رونمایی کنسول از بازی هم رونمایی شود. این کار وقت زیادی به رمدی نمی‌داد که شروع کنند به ساخت بازی.

در می ۲۰۱۳ که نمایشگاه ای ۳ برگزار شد استدیو حتی بازیگران نقش های اصلی را هم مشخص نکرده بود چه برسد برای شروع فیلم برداری بخش لایو اکشن بازی. به جای آن استدیو گیم پلی با بازی شون داری که می دانست قطعاً نقش اصلی بازی در آینده خواهد بود ساخت و مایکروسافت در نمایش ای ۳ اش آن را نشان همه داد.

«Quantum Break» پروژه ای طولانی داشت و همینطور کاملتر می شود. قلب و روح بازی هموئیه که اول بود اما خیلی چیزی اش تغییر کرد. حالا که به عقب نگاه می کنیم می بینیم مایکروسافت بیشتر روی قضایای تلویزیونی تمرکز اشت و حتی یک اپیزود نمونه اولیه هم ساخته بودند که تقریباً ۱۵ دقیقه بود. متربال ش یکی بود ولی ربط زیادی به ایده ای مانداشت. داستان اون موقع کاملاً متفاوت بود.»

در سال ۲۰۰۵ رمدی توجه کالیژن انتربیتمت را به خود جلب کرده بود و پس از آزمون و خطاهای بسیار فیلمی از مکس پین ساخته شد که مارک والبرگ نقش اصلی آن را بر عهده داشت. بگذریم از اینکه متقدان اصلی فیلم را دوست نداشتند که حتی رمدی هم آن را دوست نداشت و کثراش گذاشت اما یک درس بزرگ گرفت و آن اینکه برای جلب حمایت هالیوود باید خلاقیت بیشتری به خرج بدهد.

رمدی با فیلم مکس پین تجربه ای به دست آورده بود که همراه آن Quantum Break را شروع کرد. همان اول سوالهای زیادی مطرح شد: مگر یک فیلم و یک سریال تلویزیونی می توانند یک داستان را تعریف کنند؟ مردم اول بازی می کنند یا سریال را می بینند؟ چند اپیزود برای سریال لازم است؟ آیا بازی و سریال را

در یک پیچیج می

توانند بفروشند؟

رمدی همه را قاتع

کرد که هدف دوپروژه،

یکی محصول خواهد بود و

نه تنها همراه هم باید

فروخته شوند که حتی یک

دانستان را هم باید تعریف کنند.

کیمرها چند ساعتی بازی می کنند و

بعد سریال را می بینند. و قبل از بازی

کردن نیز چند دقیقه ای را پای سریال

می گذارند. هر اپیزود در

۲۴ دقیقه است که با در نظر گرفتن تبلیغات

می شود همان استاندارد ۳۰ دقیقه ای تلویزیون.

همچنین این دو بر هم تاثیر گذارند. تاثیر اتفاقات

بازی را در سریال باید مخاطب ببیند و آنچه در سریال

اتفاق می افتد قطعاً در روند بازی تاثیر خواهد

گذاشت.

این ایده قطعاً جذاب و بلند پروازانه است اما در کنار این،

بسیار هم سخت است و در دهه نود میلادی داشتیم بازیهای را

که ویدو های زنده را کاملاً اوارد گیم پلی کردند اما هیچ وقت

تابحال چنین ترکیب گیم/سریالی دیده نشده است. با این حال

تیم های جدگانه ای برای نوشتن داستان بازی و سریال توسط رمدی

به کار گرفته شده اند و این دو تیم با هم به داستانی کلی برای

Quantum Break دست یافته اند.

لیک که اتفاق خودش به عنوان کارگردان کار را شیوه لانه ی یک دیوانه معرفی می کند چرا که همه ایده ها با کافی به دیوار چسبانده شده اند می

گوید که کار نوشتن را کارگاهی برگزار می کنند و این نوشتن های ختم می شود

و به اتفاق یاد شده. او می گوید کاهی اوقات روند هماهنگ کردن این دور روایت با

هم خیلی خسته کننده می شود اما خسته کننده بودن در هر پروژه ای هست. ممکن

است در پروژه ای تنهایی هم با خودتان سر جنگ بیفتید این چیزها عادی است. اما کار،

به شدت سخت و چالش برانگیز بوده است. و قطعاً چیز کاملاً نویی است.



برای نجات آینده...

رمدی چند وقت پیش ۲۰ سالگی خودش را جشن گرفت. در این جشن که در دفتر اصلی این استودیو برگزار شد از همه‌ی کسانی که در ای ن ۲۰ سال در کنار استودیو بوده اند و در بازیهای کمک‌شان کرده اند، همه‌ی آرتمیست‌ها، طراحان و تסרیتها دعوت شده بودند. ورویدی دفتر به شکل جنگل‌های دنیای آلن ویک طراحی شده و چند نفر از کارکنان لباس‌هایی شبیه کارگران در بازی مکس پین لباس پوشیده بودند و نوشیدنی سرومی کردند. هنگامی که همه می‌خواستند به سلامتی این ۲۰ سالگی بتوشند، یکی از آن وسط گفت «به امید یک سه‌گانه‌ی دیگر...» بله... به امید سه‌گانه‌ی دیگر... مامی دانیم که رمدی سرعت بسیار پایینی در بسط و گسترش ایده‌هایش دارد و کمی طول می‌کشد تا کار بعدی اش رو شود اما مامی دانیم آنها کسانی هستند که ایده‌های ناب را می‌گیرند و بزرگ‌شان می‌کنند. رمدی شبیه یک مرکز پرورش ایده‌ی مانند. ایده‌هایی از نظره که در آن رشد می‌کنند و به بلوغ می‌رسند. با انتشار کواتروم برقی باز خلا چند ساله ای برای رمدی و طرفدارانش پیش می‌آید اما آنها می‌توانند مطمئن بشنند که دوباره با محصولی ارجینال روبرو خواهند

#### حفره‌ای در زمان

کار کردن با دو تیم نویسنده‌گان پروژه‌ی آکای لیکرا به یک تجربه‌ی کاملاً بین رسانه‌ای تبدیل کرده است. تمرکز بازی بر روی قهرمان جک جویس (که شاون اشمور نقشش را بازی می‌کند) است که به شهر ریورپورت باز می‌گردد پل سرن دوست جک با پروژه‌ی فیزیکی جاه طلبانه‌ای همکاری دارد اما پشتیبان هایشان تهدیدشان می‌کنند که دیگر دست از کمک مالی خواهند کشید. پل امیدوار است که تئوری دستگاه سفر در زمانش بتواند مشکلات آن هارا حل کند.

جک دانشمند نیست اما به لطف دکتر ویلیام جویس به این آزمایش مربوط می‌شود. دکتر نظریه‌های پایه‌ی سیستم آزمایش های سفر در زمان پل را داده است. ویل در جایگاهی سعی می‌کند جک و پل را از ادامه دادن راه متصرف کند چرا پیشرفت کردن در این مسیر می‌تواند به فاجعه‌ای بزرگ مختوم شود: به پایان رسیدن زمان.

اما جک و پل آزمایشان را آغاز کرده اند و همانطور که می‌توانید حدس بزنید همه‌ی چیز اشتباہ پیش می‌رود. در این هاگیر و واگیر پل مجبور می‌شود به آینده فرار کند اما وقتی بر می‌گردد تقریباً دهه پیر تر شده و ذهنش مانند گذشته کار نمی‌کند. پل دیگر آن رمدمی نیست که جک می‌شناخت. او با آزمایشی که جک هیچ ایده‌ای در مورد آن ندارد به مردمی دیگر تبدیل شده. پل ناگهان ریس شرکت فوق العاده بانفوذی به نام موثارک است. وقتی پل از کمک ویل برای درست کردن این افتضاح کمک می‌خواهد و او قبول نمی‌کند. پل ویل را با خوسردی از بین می‌برد. این داستان همینطور ادامه پیدا می‌کند اما ادامه پیدا کردن در دو رسانه صورت می‌گیرد. شاید در یکی از اپیزودهای ۴۰ انتخاب روبرو شوید، اسلحه‌ای نکنید.... این پروژه‌ی آکای لیک است.

محمد نعمتی

کواتوم بریک

تالفیقی است از اوج

خلاقیت و پیچیدگی که در عین حال

ساده تر از هر بازی دیگری به نظر میرسد. ساخته

سم لیک اینبار درباره فتح زمان و شکستن آن میباشد چیزی

که موضوع را کمی علمی میکند ولی در عین حال برای یک گیمر مصداق یک

بازی عالی را دارد و همین قابلیت کنترل کردن زمان از همین الان باعث شده که روان و

سخت بودن بازی را بتوان احساس کرد چرا که در تمامی تریلرهای منتشر شده از بازی میتوان متوجه

اهمیت بیش از اندازه‌ی زمان شد. شما میتوانید دشمنان را ثابت کنید، برای خود یک شیلد دفاعی بسازید، زمان را

برای دشمنان متوقف کنید و بسیاری کار دیگر که عملاً بر روی هر جزء جز آن دقت شده و هر مرحله از بازی را میتوان با

استفاده از همین قابلیت‌ها به پایان رساند ولی در حین درگیری استفاده از قابلیت‌ها را میتوان اوج یک اثر هنری داشت چرا که وقتی

دشمن به شما شلیک کرده و شما از قدرت شیلد (سپر) استفاده میکنید گله‌های شلیک شده به بهترین شکل ممکن بازگردانده میشوند ولی دوباره به

همان شلیک کننده برخورد نمیکنند و یک مسیر واقعی تر و تحت تاثیر جو را طی میکنند و وقتی شما آخرین نفر از گروه حمله کننده را به قتل میرسانید

یک اسلوموشن عالی برای چن ثانیه در کنار گیم پلی فوق العاده شاهد گرفتیک ماورایی هستیم طوری که گاهی اوقات در اینمیشن‌های موجود در

تریلرهای گیم پلی واقعاً برای چند لحظه به راحتی میتوان فراموش کرد که در حال تماشای یک تریلر از یک بازی هستیم. این تا حدی

است که طراحی شخصیت و چهره‌ها نیز با بهتری الگو برداری از چهره‌ی اصلی انجام شده است. در کنار این‌ها قدرت

تخریب پذیری بازی در حد خارق العاده و بسیار باورنکردنی کار شده این جمله بازهم تعریف ناقصی از قدرت

تخریب پذیری بازی بود چرا که میتوان با شلیک به هر وسیله و اشیایی بهترین نحو تخریب آن را

تماشا کرد اما مسئله زمانی قوت میگیرد که شما زمان را متوقف میکنید و اینجاست که

اسلوموشن‌های کواتوم بریک قدرت تخریب پذیری را به رخ رقیب

میکشاند. در کل اگر بخواهیم در قالب یک خط کواتوم بریک را

خلامه کنیم میتوانیم بگوییم بهترین اتفاق سال

برای ایک باکس فن‌ها عنوان

انحصاری کواتوم بریک

میباشد.

بهزاد شعبانی

از همه

جداییت‌ها و نقاط قوت

Qunatom Break هر چیزی دیده ها را به سمت و سوی این بازی می-

کشد، انحصاری بودن آن برای پلتفرم‌های مایکروسافت است و

مهم تر از آن هم، استودیوی سازنده اش، رمدی!

شاید بشود به نوعی به این بازی، پرچمدار مایکروسافت در بخش سرگرمی

عنوان داد. نیتی بر قیاس نیست اما به لحن عامیانه و به دور از منطق می-

خواهیم این بازی در مقابل یکی از محبوب‌ترین انحصاری‌های سونی قرار دهم

که به فاصله‌ی چند هفته‌ای پس از انتشار کواتوم بریک، قرار است برای

PS4 منتشر شود (خودتان بهتر می‌دانید منظورم کدام بازی است؟؛ پس می-

توان نقل کرد که در یک بازه‌ی یکی دو ماهه، حیثیت پلتفرم‌های مایکروسافت

در گروه Quantom Break است. همین مسئله، در کنار نقاط قوت بازی

که در پیش نمایش‌های آن قابل درک است، این امکان

را به ماداده تا این بازی را به عنوان مهم

ترین بازی ماه آینده، به شما

معرفی کنیم.



# ରେସିଓବନ୍ Review

**عمره‌دل**

شاید تکراری  
اما همچنان جذاب و دوست‌داشتی

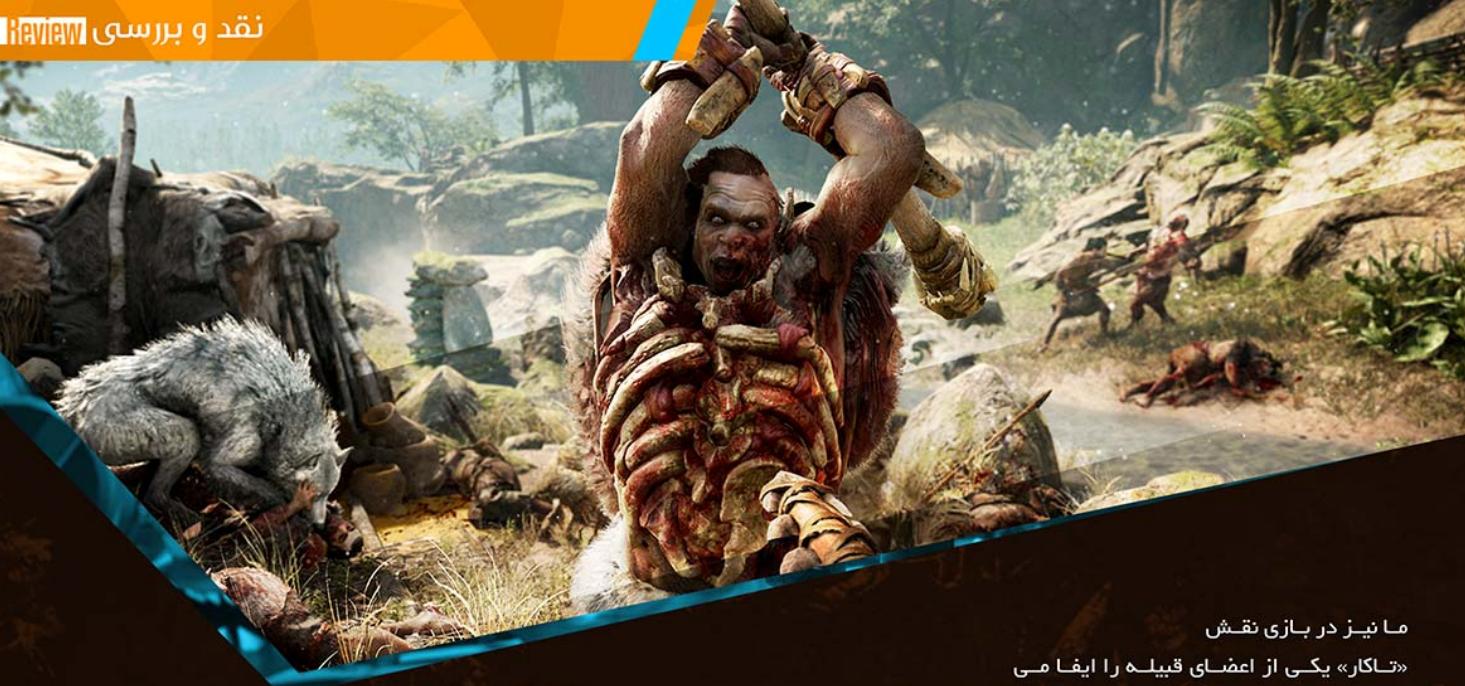
نام: Far Cry Primal  
سازنده: Ubisoft Montreal  
ناشر: Ubisoft  
سبک: Action Adventure

**سپهر ترابی**

گاهی تنها کافی است تا بایک ایده کوچک اما حساب شده، همه چیز را متحول کنید. درست مثل کاری که یوبی‌سافت این دفعه با قسمت جدید بازی «فارکرای» کرد. بازی فارکرای در قسمت سوم به اوج رسید و در قسمت چهارم از آن اوج فامیله گرفت. درست است که قسمت چهارم این مجموعه بازی خوبی بود، اما نسبت به قسمت قبلی اش یک پله سقوط کرده بود. مثل همیشه منتظر بودیم تا معرفی قسمت جدید این مجموعه پر زرق و برق باشد. اما ناگهان در سایتها تصویری منتشر شد که تمی ماقبل تاریخی داشت و ناگاه نظرها سمت آن رفت که این تصویر مربوط به قسمت جدید بازی فارکرای می‌شود. و خب همان‌طور هم شد و قسمت جدید مجموعه فارکرای پس از گذشت چند روز معرفی شد. سران یوبی‌سافت از همان ابتدا ذکر کردند که این بازی، یک قسمت فرعی به شمار می‌رود؛ اما یوبی‌سافت با زرنگی که به خرج داد بار دیگر فارکرای را سر زبان‌ها انداخت.

اولین چیزی که در این بازی نظر شما را جلب می‌کند، تم ها قبل تاریخی بازی است. بازی در ده هزار سال قبل از میلاد مسیح رخ می‌دهد. درست زمانی که انسان‌ها در ابتدایی ترین شکل زندگی قرار دارند و بی‌دلیل نیست اگر بگوییم از حیوان‌ها چیزی کم ندارند. «فارکرای: اولیه» دقیقاً زندگی اولیه انسان را به تصویر می‌کشد و انصافاً هم در این زمینه موفق عمل کرده است. داستان بازی در مورد یکی از قبایل زمان عصر حجر است. قبیله‌ای به اسم ونجا. قبیله ونجا یکی از بزرگ‌ترین و گسترده‌ترین قبیله‌های آن دوره به شمار می‌رود اما به دلیل مشکلاتی که برای آن به وجود آمده، به گروه‌های مختلفی تقسیم و در دره «اروس» پراکنده شده‌اند.

**FAR CRY PRIMAL**



ما نیز در بازی نقش

«تکار» یکی از اعضای قبیله را ایفا می

کنیم. بازی با یک شروع نسبتاً خوب آغاز می‌شود. شما به همراه جمعی از افراد قبیله به شکار ماموت رفتید و از همان ابتدا در طبیعت وحشی قرار می‌گیرید. اما سرانجام این شکار اصلًا خوب نیست و اعضای قبیله به جلو می‌رود و موفق می‌شوید یکی از ماموت‌ها را شکار کنید. اما این پایان ماجرا نیست. در همان لحظه یک ببر به شما و گروهتان حمله می‌کند و به غیر از شما فقط یک نفر دیگر را زنده می‌گذارد. شما نیز به همراه همان فرد باقیمانده، خود را از بالای دره به پایین پرت می‌کنید تا به سرنشیت بقیه هم‌قبیله‌ای‌هایتان دچار نشوید. با سقوط از دره، آن یکی فرد بازمانده نیز کشته می‌شود و در آخرین لحظات زندگی‌اش از شما درخواست می‌کند تا همه اعضای قبیله ونجارا گرد هم آورید. شما نیز از همان لحظه عزم خود را جرم می‌کنید تا قبیله ونجارا گسترش دهید. اولین فردی که در مسیر شما قرار می‌گیرد و نجاتش می‌دهید، زنی است به نام سایلا. سایلا در یک غار بزرگ گیر افتداده و مشغول مبارزه با یک ببر تنومند است. وقتی که او را نجات می‌دهید، او شمارا به مکان امنی از دره اروس می‌پردازد. مکانی بکر برای اتحاد دوباره قبیله ونجارا. سایلا محل استقرار افراد مهم و کلیدی قبیله را به شما می‌گوید و

شما باید آنها را

مجاب‌کنید تا به پیش شما بیایند و قبیله را گسترش دهند. شما نیز ره‌سپار این دره پنهانور شده و به دنبال اعضای قبیله ونجارا می‌روید. هر یک از افرادی که پیدا می‌کنید و به قبیله می‌آورید، موجب گسترش قبیله و قدرتمند شدن آن می‌شود. البته داستان به همینجا ختم نمی‌شود که فقط به فکر گسترش قبیله خود باشید. قبیله دیگری به نام «اودام» در بازی وجود دارد که دشمن اصلی شما به شما می‌رود. کشمکش‌هایی که بین قبیله اودام و ونجارا به وجود می‌آید، باعث جذابیت‌های داستانی مورد قبول می‌شود.

اما چیزی که باعث شد من از این بازی لذت ببرم، داستان آن نبود. بلکه تم و محیط ماقبل تاریخ بازی بود. همان مکانیک‌های همیشگی را فقط با ماشین زمان به عمر حجر ببرید. آن وقت است که معجون یوبی‌سافت خودش را نشان می‌دهد. دیگر خبری از تجهیزات مدرن نیست. دیگر قرار نیست سوار بر جیپ و موتور شده و در نقشه جابجا شوید. همه چیز ابتدایی است. از همان ابتدای کار متوجه می‌شوید که زندگی در دره اروس سخت است. سلاح‌های شما دیگر اسلحه تمام اتوماتیک نیست که فقط نیاز باشد ماشه را فشار دهید. این بار سر و کار شما با نیزه و تیروکمان است. آن هم ساده‌ترین نوع نیزه و تیروکمان که در ذهن دارید. ابتدای بازی شما با پیدا کردن تکه های چوب و سنگ‌های مخصوص تیروکمان و



نیزه خود را می-

سازید و به دل ماجرا می‌روید. با

پیشرفت در بازی می‌توانید سلاح‌های خود را ارتقادهید و آن‌ها را قوی‌تر کنید. تا جایی که با یک تیر بتوانید دشمنی قدرتمند را از پای در آورید. گیمپلی بازی شاید شباهت‌های زیادی به قسمت‌های قبلی مخصوصاً قسمت چهارم داشته باشد اما لذت‌بخش است. همین لذت‌بخشی کار را جذاب می‌کند. مبارزه در قالب یک انسان نخستین آن هم با ابتدای ترین ابزار موجود ایده بسیار خوبی است که یوبی‌سافت آن را نشانه رفته است. در دنیای پنهان اوروس قدم می‌گذاردید تا قبیله خود را گسترش دهید. در طول راه شکار می‌کنید، پنهان می‌شوید، مبارزه می‌کنید و آذوقه جمع آوری می‌کنید. زندگی شما در Primal پویا و روان است. در طول بازی هر یک از افراد مهم قبیله را که پیدا می‌کنید تغییری در شما به وجود می‌آید. یا سلاح جدیدی برایتان در دسترس قرار می‌گیرد و یا قدرت خاصی به شما تعلق می‌گیرد. مثلاً یکی از این قدرت‌های خاص، سیستم رام‌کردن حیوانات است. این قدرت که توسط یکی از افراد مهم و کلیدی قبیله به شما داده می‌شود، به شما اجازه می‌دهد تا حیوانات وحشی را کنترل کنید به کمک آن‌ها راحت‌تر از خجالت دشمنان دریایی‌ید. برای این کار ابتدا تکه‌ای گوشت تزدیک حیوان مورد نظرتان می‌اندازید و به آرامی نزدیک او می‌شوید. سپس با نگه داشتن دکمه‌ای او را رام می‌کنید. پس از اینکه حیوان رام شد، در لیست مخصوصی قرار می‌گیرد و شما می‌توانید هرگاه که خواستید از کمک او بهره ببرید. البته از همان

ابتدا نمی‌توانید

همه حیوانات را رام کنید و با

پیشرفت در بازی باید این قدرت خود را ارتقا دهید. در طول بازی همچنین می‌توانید کنترل یک جغد را نیز بر عهده بگیرید که در نوع خود ایده‌جالبی است. این جغد مانند یک رادار عمل می‌کند. زمانی که کنترل او را بر عهده دارید می‌توانید دشمنان را شناسایی کنید و حتی به آن‌ها حمله کنید. مثل قسمت‌های قبلی نیز می‌توانید با جمیع آوری اقلامی مانند گوشت و پوست حیوانات و همینطور گیاهان، خود و قبیله ارتقادهید. پایگاه‌های دیگر قبایل را نیز می‌توانید تصرف کنید و از آن‌ها برای استفاده کنید. گیمپلی FarCry: Primal با اینکه خیلی شبیه به قسمت‌های گذشته است اما به خاطر اون محیط خاصی که دارد بسیار لذت‌بخش است.

# FARCRY PRIMAL

PA



از همه  
لینه‌ها که  
بگذرم به بخش  
گرافیک و موسیقی بلی  
میرسیم، بازی از همان  
موتور گرافیکی قسمت چهارم  
استفاده کرده است و توانسته  
خوبی قابل قبولی بگیرد. با اینکه  
گرافیک ضعف خاصی ندارد اما خیلی رنگ و بوی  
نسل هشتم ندارد. همه چیز از طراحی‌ها گرفته تا  
سایه‌زنی‌ها در حد قابل قبولی است و ایراد نمی‌توان به  
گرافیک بازی گرفت ولی ایکاکش سازندگان وقت بیشتری روی  
این بخش می‌گذاشتند و گرافیک به مراتب بهتری تحولیمان می‌  
دادند. هرچه باشد دیگر در نسل هشتم هستیم. در بخش موسیقی  
و صدای‌ذاری تیم سازنده عملکرد قابل قبولی داشته و افکت‌های  
صوتی استفاده شده بسیار طبیعی و خوب از کار در آمده‌اند و شما کاملاً  
در آن محیط قرار می‌گیرید.

بازی FarCry: Primal گرچه به عنوان یک قسمت فرعی از مجموعه فارکرای منتشر شد اما ارزش تجربه بالایی دارد و به خاطر تم خام و ماقبل تاریخی‌اش به یک بازی خوب تبدیل شد. البته از برخی ضعف‌های بازی مانند شباهت بیش از حد نقشه Primal با قسمت چهارم و تکراری شدن برخی ماموریت‌ها نمی‌توان گذشت. اما با تمامی این تفاسیر این بازی از آن دست عناوین است که ارزش تجربه را دارد.

نمره: ۸

**نکات مثبت:** تم ماقبل تاریخی، گیمپل لذتبخش، سیستم رام کردن حیوانات  
**نکات منفی:** شباهت زیاد به قسمت چهارم فارکرای، تکراری شدن روند برخی مراحل

# درد پشت در و مرگ پشت در

اُرکیده ای در دست و یک اوریگامی تلخ بر روی سینه

نام: Heavy Rain

سازنده: Quantic Dream

ناشر: SCE

سبک: Interactive Drama

محمد نعمتی

است در کنار

جعبه نامه ای هم وجود

داشت (تاچه حدی حاضر هستی برای

کسی که دوستش داری جلو بروی؟) و این گونه بود که

اتان در مسیر جدیدی از زندگی خود قرار گرفت و هر بار با انجام

یک مأموریت یک قدم به پسر خود نزدیک تر میشد و هر بار مرد

اوریگامی لیستی کامل تر از آدرسی که پسر اتان را زندانی کرده

میفرستد ولی در این مسیر اتان تنها نمیماند و با مدیسون پیچ

ملاقات میکند و او یک زنی است که مرض خواب دارد و تا به این

سن نتوانسته به راحتی بخوابد و بطور غیر مستقیمی وارد جریان

قاتل سریالی اوریگامی می شود. هر لحظه خطر هر

۴ شخصیت بازی را تهدید میکند اما دو شخصیت بعدی نقش های

مختلفی در بازی دارد هر کدام به نوعی از زندگی عذاب میکشند گویی

دیوید کیج شیوه سازی از خودرا در بازی گنجانده است بعد از

مدیسون ما ۲ شخصیت دیگر داریم یکی از آن ها مأمور

کارکشتهای است که از طرف سازمان FBI موظف شده تا به پرونده "قاتل اوریگامی"

رسیدگی کند و هر چه زودتر پایان این قاتل در حدی است که

های کار برای شناسایی کردن این قاتل در حدی است که Norman

Jaden گاهی از رسیدن به هدف خود نامید میشود شخصیت دیگر

بازی Scott Shelby نام دارد او یک وکیل شخصی است و از طرف خانواده

قربانیان موظف شده تا به پرونده قاتل اوریگامی برسد ولی برخورد

قلقه ای با او داشته باشد و به محض دست یافتن به این قاتل بیرحم

فاتحه اورا بخواند. پس بازی حول زندگی ۴ نفر و ۴ داستان

سرایی مختلف میگذرد ولی جالب تر این که پایان بازی میتواند به

۱۷ شکل گوناگون صورت بگیرد و این مثالی است

بر دقت در انتخاب گزینه های موجود در بازی.

از ابتدای کار

چنان وانمود کنیم که انگار

هیچ دیوید کیجی خبر از سایت Heavy Rain نداده

برخورد با این عنوان تنها کار مفید که میتوان انجام داد خیره شدن

به مohnه ای بازی و غرق شدن در دنیای بسیار وحشتناک دیوید کیج

با موسیقی تومن کوربیل شد بعد از تجربه ای بازی بر

روی PS3 هنوز هم موسیقی Before The Storm مرا یاد آن

تصادف وحشتناکی که منجر به کشته شدن جیسون شد می اندارد،

اما این پایان هاجرا نیست Ethan زندگی پر فراز و نشیب دارد و اینبار

یک قاتل که قتل بسیار خاصی دارد پسر Ethan را دزدیده و اگر

اتان به موقع سروقت پسرش حاضر نشود اورا در یک روز بارانی با

یک شکل اوریگامی در دست و یک گل اُرکیده بر روی سینه اش

پیدا خواهد کرد از این رو اتن میخواهد پسرش را بجات دهد و

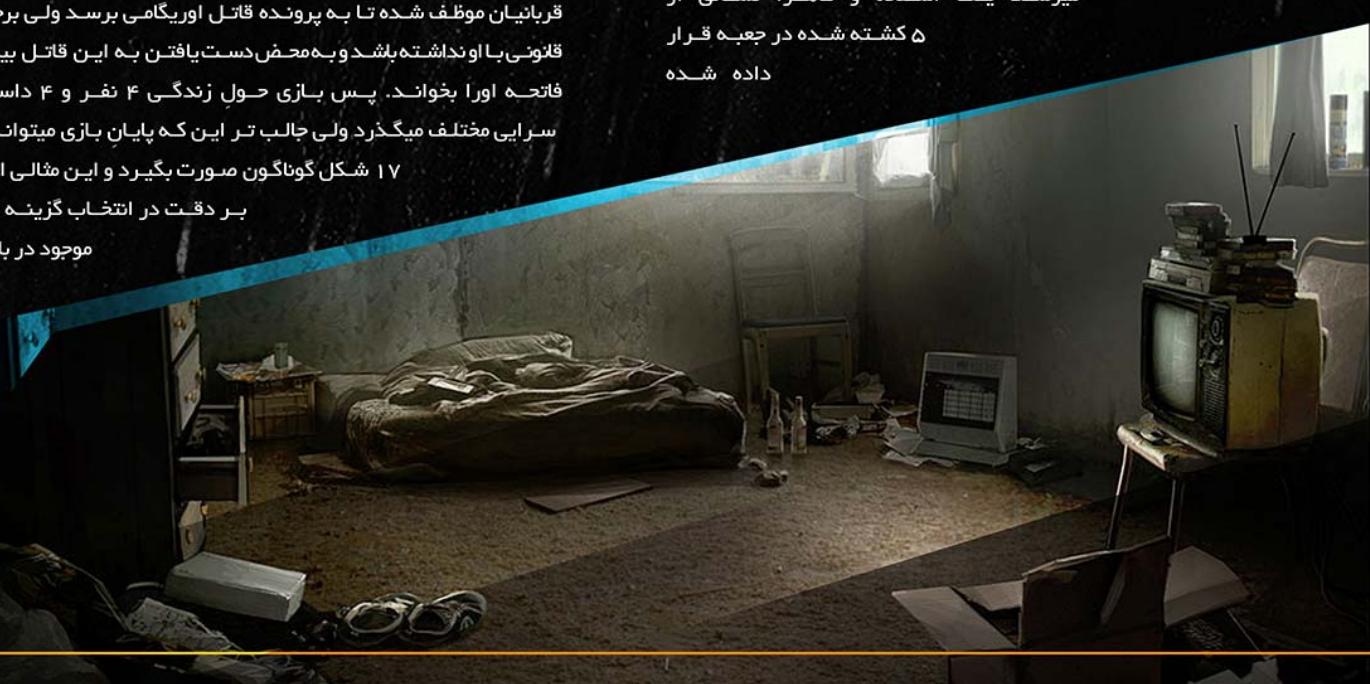
برای این که رسانه از او دور باشد یه یک هتل در خارج شهر سفر

میکند و مدتی بعد یک جعبه با محتویاتی جالب به دستش

میرسد یک اسلحه و ظاهرا نشانی از

کشته شده در جعبه قرار

داده شده





شاید برای  
بسیاری کیم پلی معلو شده

از خون و خونریزی با دخالت خود شخص

مهم باشد و باید از همین جا اعلام کنم که Heavy Rain

نه به ساخته‌گیری نیاز دارد نه به حرفه‌ای بودن، امنی ترین

نیاز این بازی دقت در دیالوگ‌ها و در کنار آن جرات انتخاب‌های گوناگون می‌

باشد که شخصاً مانند آن را حتی در The Witcher 3: Wild Hunt نیز ندیدم چرا که همین

انتخاب دیالوگ‌ها و کارها باعث می‌شود که کاراکتر شما متholm چه نوع پایانی باشد ولی این که

بگوییم کیم پلی بازی هیجان ندارد در حق دیوید کیج ظلم بزرگی کرده ایم اما چرا؟ انتخاب دیالوگ‌ها

به نظر کار ساده‌ای است اما وقتی در گیر داستان بازی می‌شوید تمامی صحبت‌های انجام شده، تمامی

امور گذشته بر تک تک شخصیت‌های بازی به خصوص مدیسون پیچ تاثیر خواهد گذاشت و محدودیت

زمانی در انتخاب دیالوگ‌ها و واکنش‌ها کار را بیش از بیش سخت تر می‌کند و گاهی نیز واقعاً حس

می‌کنید که در حال رقم زدن سرنوشت یک انسان هستید در شروع بازی شما حس نزدیکی به ساخته

ی Electronic Arts یعنی Sims خواهید داشت.

اصلاح ریش و رسیدن به امور خانه و در کنار آن سرگرمی با دو کودک خردسال چیزی

است که نشان دنیای زیبای Ethan می‌باشد ولی بعد از سایه افکنند تاریکی بر

روی زندگی Ethan همه این امور تبدیل به خوردن قرص و یا اوردوز

کردن می‌شود و در مورد این حق انتخاب‌های گسترده به

جرات شما پیش از ورود به دنیای ساخته شده

توسط دیوید کیج وارد دنیایی از

واقعیت‌ها می‌شود.



# HEAVY RAIN

How far would you go  
for someone you love?

// Heavy Rain

Scott  
Shelby

MADISON Police

NORMAN JAYDEN

Ethan Mar

# Heavy Rain

تلفیقی است از عشق ناشناخته  
که فقط شما را عذاب می دهد

اما تماد بازی حتی بر روی کاور بازی نیز مشهود می باشد، باران و "اشکال اوریگامی" این دو عنصر اصلی بازی را تشكیل می دهند و در طول بازی باران هایی که میبارد واقعاً کشنده هستند (وای بر کسانی که زیر باران خاطره ای خوش و یا بد دارند شخصاً توصیه میکنم اگر دارای چنین شرایطی هستید هرگز به سمت این بازی نروید) و افکت هایی که در بازی برای واقعی تر نشان دادن باران استفاده شده این بار پیشرفت بسیار زیادی را نسبت به نسخه PS3 داشته است و افزایش صداگذاری باران باعث شده که حتی واقعی تر از خود واقعی به نظر بیاد، در نسخه PS4 کیفیت تکستچر ها در بازی گاها دچار یک آفت نا محسوس میشد اما در نسخه سال ۲۰۱۶ کیفیت چنان افزایشی داشته که انگار بازی از اول قرار بود برای PS4 ساخته شود و بعداً اگر سونی صلاح دید بر روی PS3 منتشر کند. در کنار گرافیک عالی بر روی نسخه جدید، موسیقی ماورایی که نورمن کوربیل آن را ساخته واقعاً و به جذب (تاكید ۱۰۰ باره) ذهن دیوید کج را خوانده و به خوبی آن را با بازی ادغام کرده طوری که گاهها اشک را به صورت خیلی جاسوسانه بر روی گونه های خودتان حس می کنید.

ولی اگر بخواهیم Heavy Rain را در یک جمع بندی ساده برای شما خلاصه کنیم باید از جمله‌ی معروف قاتل بازی استفاده کرد "چقدر حاضری برای چیزی که دوست داری پیش بروی؟" و این سوالی هست که گاهها خودتان از وجوداتتان در داخل بازی میپرسید که آیا این گزینه تاثیر مثبتی بر روی زندگی شخصیت میگذارد یا نه آیا میتواند پیان بازی را به کل تغییر دهد؟ "Rain" Heavy Rain تلفیقی است از عشق ناشناخته که فقط شمارا عذاب میدهد.

نمره تهایی: ۸

نکات مثبت: داستان سرایی بسیار قوی-شخصیت پردازی فوق حرفه ای-موسیقی متناسب با بازی

نکات منفی: استفاده نادرست از الگوریتم های DualShock ۴

# پاریس در انتظار چهل و هفتی ترین مامور

نام: Hitman

سازنده: IO Interactive

ناشر: Square Enix

سبک: Action Adventure / Stealth

محمد تعمتی

مامور ۴۷، یک شخصیت بی روح و ظاهرا با احساس که تحت سازماندهی سازمانی به نام ICA و به سرپرستی Diana برای قتل کلیدی ترین افراد سازمان های تروریستی فعالیت میکند. ماموری که بعد از "آمرزش" کمی هاج و واج ماند چرا که آخرین نسخه از این سری خواسته بود راه متفاوت تری را نسبت به نسخه Absolution برود و گیم پلی و داستان را کمی دراماتیک تر کند اما اسکوثر انیکس میخواست ابرو را درست کند ولی زد چشم بنده ای خدا را کور کرد و آخر بازی برای شخص من بد تر وقتی که چهل و دویست بزرگی شد دوباره همان بارکد پشت سر ۴۷ هک شده بود. مورد به این معرفی شد دوباره همان بارکد پشت سر ۴۷ هک شده بود. مورد به این بزرگی از قلم انداخته شد و در پیشتمایش بازی در شماره پیشین اعلام کردیم که اصلی ترین ترسمن از اپیزود اول تخطی آن از صراط اصلی میباشد. حال اپیزود اول از Hitman منتشر شده و تهیه آن برای تیم ما سخت بود در عوض به هر نحوی دست به انجام بازی دادیم و یک نگاهی اندر سفیه به بازی انداختیم.

# HIT MAN™

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

پاریس را نجات بده

سر راست ترین شروع ممکنی بود که

به شخصه با آن مواجه شده بودم، کات سین کوتاه و سپس

شروع درگیری در داخل یک مراسم و الحق که اسکوئر انیکس خواسته

اینبار ۴۷ را به شکل دیگری نشان بدهد. سریعتر از هر زمان دیگر، خشن تر از هر قاتل و

خوشتیپ تر از چیزی که حتی فکرش را بکنید. مطمئناً آغازین بازی برای بسیاری مهم است تا به اینجا بعد از شروع

فراموش نشدنی Hitman Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

خودرا به رده دوم رساند چراکه در همان بدو ورود گیمر به دنیای قاتل ها آموخت و مبارزه با دشمنان واقعی و ریسک کشته شدن همه در یک مرحله ۵ دقیقه ای گنجانده شده بود. بعد از رد کردن مرحله (تقریباً) آموزشی شما وارد دنیای اصلی بازی می شوید. پاریس اینبار در یک اپیزود میهمان شما است، اولین چیزی که نظر شما را جلب خواهد کرد تفاوت چهره های مردم عادی و ریزه کاری در دیالوگ این مردم باعث شد که چندین دقیقه فقط در بین مردم چرخ بزنم و به مکالمات آن ها توجه کنم اما در این میان یک چیز بسیار جالب تر از این دیالوگ ها بود و آن هم این که برخی از مردم میتوانند یک منبع اطلاعاتی برای شما باشند و وقتی که در مورد موضوعی مربوط به ماموریت شما صحبت میکنند می توانند چک پوینت جدیدی را دریافت و به سراغ آن بروید، این نکته در حین بازی و دریافت یک ماموریت جدید برای من واقعاً بی نظیر بود. برای ماموریت جول و پلاس خودرا جمع کردم در قسمت انتخاب سلاح ها کلت معروف ۴۷ و سپس یک خفه کن کنار آن به تجهیزات اضافه کردم و قدم زنان در خیابان های زیبای پاریس به سمت چک پوینتی که در نقشه خبری از آن نبود رفتم (به مقصد فرودگاه) سوار هواپیما شدم و ماموریت از پا در آوردن هدف و کتترل کردن هواپیما بود. در بدو ورود شما خود به خود وارد بخش VIP خواهید شد و بعد از کشتن چند دشمن با حرکات سینمایی ۴۷ آرام آرام به سمت خلبان ها میروید و با ساختن یک صحنه مرگ تصادفی با یک اجکتور در اوج خون ریزی از هواپیما جدا می شوید.

"اسکوئر انیکس خواسته اینبار ۴۷ را به شکل دیگری نشان بدهد. سریعتر از هر زمان دیگر، خشن تر از هر قاتل و خوشتیپ تر از چیزی که حتی فکرش را بکنید"

بعضی جاهای شما مجبور هستید با تغییر قیافه ۴۷ وارد یک جمع بشوید تا بتوانید بدون بازرسی بدنی و بازرسی سوالی در جمع قربانیانی که قرار است آن هارا بکشید حاضر شوید اما سیستم تغییر قیافه تاحدی پیشرفت کرده چراکه دیگر مانند آمرزش دشمنان از دورترین نقطه شما را نمیشناسند و حرفه ای بودن از جهتی بسیار چشم گیر است و آن کلایمیس های ۴۷ و تغییر قیافه ی کلی وی می باشد. بعضی جاهای مجبور هستید حقه های تدارک دیده شده را ستایش کنید. وقتی شما میخواهید وارد منطقه ای بشوید محافظه ااجهت اسکورت کردن سطح تعیین شده بسیار برای شما مشکل ساز میشوند و باید از حقه های جدیدی استفاده کنید تا وارد آن محوطه بشوید و مثلاً باید با یکی محبوبت کنای و یا مخفی شده از درودیوار بروید اما نکته جالب اینجاست که هر آزادی عملی دارید تا بتوانید حقه های خودرا عملی کنید.



۸۵

**نکات مثبت:** هیجان مفهاعف در طول بازی-کات سین های عالی-حرکات جدید و پیچیده

**نکات منفی:** لودینگ های طولانی-گاهی اوقات انفجار های ضعیف

در حین انجام بازی قابل توجه ترین نکته

اضطراب و اکشن در مراحل داخلی بازی میباشد این در حدی بود که دست و پای خودم را گم کرده بودم و دبال حرفه های آموزشی در بخش راهنمای بازی بودم چرا که مراحلی که انتخاب میکنید آن را به صورت اکشن ادامه بدھید به جرات سخت تر و مظظرب تر از عنوانی همچون *The Witcher 3: Wild Hunt* می باشد. گرچه سبک و سیاق بازی اصلابه هم نمیخورد ولی کافیست یکی از مراحل را اکشن تجربه کنید و متوجه شوید که عرض پنده چیست.

این بار یک آزادی عمل بسیار گسترش دارد ای در بازی دارید میتوانید یک ماموریت را به هیجان انگیز ترین صورت ممکن و یا به غیر مستقیم ترین حالت ممکن به اعتماد برسانید برای مثال دو هدف برای کشتن داشتم و شاید باور نکنید ولی همه راه هارا تست کردم و جواب داد مضموم کردن، هدشات کردن، هفل دادن و.... و هنوز هم در حال تست یکی دیگر از راه ها برای کشتن هدف هستم و آن هم پرت کردن او از بالکن به سمت پائین و در عین حال برخورد با هدف دیگر است. بهترین راه حل برای کشتن غیر مستقیم همین راهی بود که من برای شما گفتدم. در این بازی هیچ چیز راحت نیست (اگر فکر نکنید).

انفجار ها و ترکیدن اشیای خطرناک همیشه شمارا یاری خواهد کرد و وقتی بخواهید یک قاتل حرفه ای تر بشوید باید *Skills* های مورد نظر برای دریافت قابلیت را بدست آورید و سپس با فعال کردن آن میتوانید مقنول ها را به بهترین شکل ممکن به قتل برسانید و این تنوع هرگز برای شما در دنیای بزرگ پاریس تکرار نخواهد شد.

در حین بازی یک نکته بسیار توجه مرا به سمت خود جلب کرده بود و آن هم این بود که چقدر باید تلاش کنم تا به لول های دیگر برسم و پاسخی که گرفتم تلاش حرفه ای بود، هر چه بیشتر قتل های شما حرفه ای تر باشد (مثلاً مخفی کارانه و یا مبتکرانه) همانقدر هم *Xp* های شما بالا میرود و با بالارفتن هر *Xp* شما تغییرات بسیار زیادی را در گیم پلی مشاهده می کنید، تغییراتی که هم بازی را روان میکند و هم لذت اکشن آن را بیشتر. هر بار که ماموریتی را به اعتماد میرسانید یک پاداش به همراه یک چرخ داده دریافت می کنید در این صورت با این چرخ دنده می توانید قسمتی از سلاح های خود را ارتقا دهید و توصیه میکنم از بین همه ای سلاح ها به استایر توجه بیشتری بکنید چون که بیشتر فضا و امکان قتل دشمن با استایر بدون هیچ دردسری فراهم تر خواهد شد. برای این که هر مرحله از بازی کاملتر شود قابلیت *Reply* نیز قرار داده شده است ولی با این تفاوت که بخواهید آن را در درجه ای دیگری از سختی و یا راحتی قرار بدهید در این صورت چالش کاملاً جدیدی برای شما ایجاد میشود و همین چالش همان امتیازی است که قرار است از بازی دریافت کنید و همیشه این قابلیت باعث میشود که راه مختلف برای قتل دشمنان استفاده کنید.

اما اگر بخواهیم در یک جمع بندی *Hitman* را خلاصه کنیم باید اول بگوییم که تلفیقی از آمرزش *Blood Money* نتیجه ای است که امسال شاهد آن بودیم، همه ای عالم های بازی دوباره وقت گرفته اند و نکات جدیدی که به بازی اضافه شده اند بیشتر از هر موقع دیگری شمارا پای بازی میخوب میکند و این یعنی ورود به دنیای قاتلین.

# DRAGON LAND

## سازمین یک اژدها

بازی های موبایل از

جهتی همان بازی های پلتفرم در ۱۰

سال پیش هستند با تجربه بازی Dragon Land به صورت خیلی

عجیب یاد دوران طلائی PlayStation ۱ افتاده چرا که چنین بازی هایی با این

گرافیک بصری و این کیفیت بهترین نوع بازی در بازار بود ولی حالا عرضه ی چندین بازی در

این سبک برای تلفن های هوشمند کار بسیار ساده ایست که با کمی چاشنی تفکر خلاق میتواند تبدیل به یک

بازی عالی بشود.

**نام:** Dragon Land

**سازنده:** Social Point

**سبک:** Adventure

**پلتفرم:** Android / iOS

**محمد نعمتی**

Dragon Land یک بازی کپی شده با اجزای متفاوت میباشد و به شخصیه در ابتدای بازی به جز منو تمامی حرکت ها و روش های ابداع شده را به بازی Subway که روزی همه مشغول تجربه آن بودند شباهت داده با کمی پیش رفتن در مراحل بازی

نکته‌ی دیگری که بیشتر توجه من را جلب کرد حالت اپیزودیک و سیزن مانند بازی میباشد و هر اپیزود تعیین شده استایل و به قول معروف آب و هوای خاص خود را دارد و این از لحاظ تنوع مراحل و خسته کننده نبودن آن بسیار نکته‌ی خوبی است اما از طرف دیگر در هر اپیزود تمامی مراحل

۹۰ درصد شبیه به هم هستند و تنها تفاوت اصلی تعداد سکه ها و مکان قرار گیری آن ها میباشد که بعد از گذشت تقریباً ۵ مراحله عمل اختتگی و زدگی از بازی را احساس خواهید کرد که واقعاً در ذوق کاربر و بازی باز میزند. در طول مراحل شما با دشمنانی برخورد میکنید که دوراه بیشتر ندارید یا باید از آن هارد

بشوید و یا با پرش به روی آن ها از پا در بیاورید. موردی که بسیار آزار دهنده و غیر قابل تحمل است سیستم پرش در نزدیکی های دشمن و باگ های آزار دهنده میباشد چرا که وقتی شما در جین حرکت میخواهید پرش کنید و بر روی دشمن خود بیتفاوت هرگز هدف گیری تان درست نخواهد بود، از سوی دیگر اگر بخواهید

نزدیک دشمن بروید و از نزدیک پرش را انجام دهید به نوع بسیار مزخرفی با شما برخورد کرده و کشته می شوید اما گاهی هم پیش می آید که شما بتوانید پرش کند و روی دشمن بیتفاوت ولی اینجاست که باک ها زحمت کش به کار می افتدند و دشمن را تبدیل به یک جسم پوچ می کنند.

اما سر حرفمن با سیستم پرش بازی میباشد. یک سیستم واقعاً آزار دهنده که حتی معلوم نیست که آیا با دابل تپ میتوان پرش مرتفعی داشت یا نه؟ کلا سیستم پرش بازی با یک مشکل جدی مواجه میباشد که طبق گفته های کمپانی در توبیتی رسمی به زودی برطرف خواهند شد، اما در کنار نکات

بد محدود نکات مثبتی هم مانند موسیقی و گرافیک بازی وجود دارد که از بین این دو موسیقی بازی به بهترین شکل ممکن خود با صدای ایکون سکه ها هماهنگی داشته و هرگز باعث سردرد شما نخواهد شد.

۷

# نقد و بررسی بازی Piano Tiles 2

نام: Piano Tiles 2

سازنده: Clean Master Games

سبک: Arcade

پلتفرم: Android / iOS

عنوان پور فرشچی زاد

در هر ملیت و فرهنگی

موسیقی از هر نوع خود طرفداران بسیاری

داشته است، در چند سال اخیر پیشرفت این واقعه را همگی به

چشم خود دیدیم، پا به پای این هامیزان علاقه مندی به سازها نیز زیادتر شده است و

بسیاریاز برنامه نویسان و بازی سازان نیز سعی کرده اند شبیه سازهایی برای این سازها خلق کنند تا علاقه

مندان بتوانند بدون صرف مبلغ و زمان برای خرید و یادگیری به راحتی از سازها استفاده، مجازی داشته باشند ولی متاسفانه

موقیت چشمگیری نداشتند، پیانو نیز یکی از سازهای پرطرفدار در دنیاست و بازی Piano Tiles 2 یک بازی پیانویی است که شبیه سازی ساز و نوعی رکورد زنی به طوری شکفت آور در آن گنجانده شده اند و این خلاقيت نوآورانه میتواند سروشی بر تماهي شبیه سازهای خسته کننده باشد که مدت‌ها باعث نامیدی کاربران گوشی‌های هوشمند و علاقه مند به موسیقی بود.

صد درصد نوآوری و خلاقيت یکی از بحث‌های اصلی این نوشته است، در اولین نگاه به بازی میتوانید افتخارات آن را ببینید که از جمله آنها انتخاب شدن به عنوان بازی برتر ۲۰ در Google Play است و بعد از آن در اولین بازی خود این نوآوری را احساس خواهید کرد، معمولاً در این نوع بازی‌ها و نرم افزارها بیشترین چیزی که به چشم میخورد شبیه سازها بودند که چیزی جز نواختن مجازی و مصنوعی و همچنین غیر تخصصی چیزی در آنها نبود و بعد از چند ساعت با نامیدی هرچه تمام آنها را پاک میکردیم اما در این بازی کسانی که پیانو را از بیشترین سازها میدانند میتواند هم بسیاری از آهنگ‌های معروف را در مراحل مختلف بنوازند و هم میتوانند این تجربه را با حالتی مسابقه‌ای و رکورد زنی و نیز سرعت عملی متغیر و انعطاف‌پذیر داشته باشند، آیا این باعث علاقه مندی بیشتر پیانویی‌ها و حتی کسانی که به طور استثنایی به پیانو را از دنارند نمیشود؟ با این بازی میتوانید غرق در پیانو شوید، چون بحث فقط نواختن نیست بلکه اینبار باید آهنگ‌هایی را که به شما داده میشود با حس و حال جدیدی بنوازید این بار باید به این فکر کنید که به جز نواهای زیبا و دلچسب پیانو، باید به فکر برد و باخت نیز باشید، برای اینکه بتوانید آهنگ‌ها را تا آخر بشنوید و بنوازید مجبورید تا آخر از باختن خود جلوگیری کنید و تا آخر ادامه دهید، آیا میخواهید به بقیه آهنگ‌ها نیز برسید؟ پس ادامه بدھید و نبازید، سعی کنید بیشتر ستاره بگیرید تا بتوانید آهنگ‌های بیشتری را تجربه کنید.

میتوانید صدای رسای پیانو را حتی زمان زدن دکمه خروج از بازی نیز بشنوید که شمارا از خروج باز میدارد و برای ادامه دادن دعوت میکند، در طول بازی سعی کنید کمتر بازی چرکه هر باخت باعث میشود یک قلب را از دست بدھید و اگر تمام قلب هایتان مصروف شوند تا به دست آوردن قلبی دیگر باید مدتی منتظر بمانید. مطمئناً این بازی با تمام خلاقيت هاییش میتواند یک بهشت برای پیانو دوستان باشد و در حالت کلی میتوان آن را بی عیب و نقص داشت اما نسبت به خود میتوانست از خلاقيت های بیشتری نیز بزرگ برد که امیدواریم در نسخه های بعد شاهدشان باشیم، تردید بی فایده است یک بازی با چنین کیفیت و حجمی مناسب نباید شما را بی نصیب بگذارد، از این بازی لذت ببرید و اگر از نوازندها تازه کار پیانو هستید سرعت عمل خود را با ۲ Piano Tiles بالا ببرید.

# باغچه خداشان

**نام:** Plants vs Zombies: Garden Warfare

**سازنده:** PopCap Games

**ناشر:** EA

**سبک:** Tower Defense / Third Person Shooter

**سپهر تراپی**

در هیاهوی بازی‌های بزرگ سال ۲۰۰۹، درست زمانی که عنایون سرشناس در حال قدرت‌نمایی بودند؛ یک بازی کوچک برای موبایل‌های و رایانه‌های شخصی عرضه شد. بازی فوق العاده‌ای تحت عنوان «گیاهان علیه زامبی» (Plants vs. Zombies).

این بازی به قدری خوش درخشید که کمتر گیمری بود که آن را تجربه نکرده باشد. محبوبیت این بازی به قدری شدت یافت که برای تماشی پلتفرم‌های موبایل و حتی کنسول Nintendo DS نیز منتشر شد. اما این پایان این بازی فوق العاده نبود. چهار سال بعد و در سال ۲۰۱۳، قسمت دوم این بازی فقط iOS و اندروید منتشر شد که همانند قسمت اول با استقبال چشمگیری روپرورد. قسمت دوم نیز همانند قسمت اول همان سبک و سیاق را داشت. اما به یکباره سازندگان دست به اقدام جالبی زدند. کمپانی EA با کپکام قرارداد همکاری نوشت و به کمک این شرکت تصمیم گرفتند در این بازی تحولی ایجاد کنند. این تحول هم مساوی بود با عوض شدن سبک بازی! سبک بازی از حالت استراتژی و دفاع از قلعه به تیراندازی سوم شخص تغییر یافت. ابتدای کار خیلی از علاقه‌مندان به این بازی نگران بودند که این تغییر سبک به بازی ضربه وارد کند اما پس از انتشار نظرها برگشت. این بازی که «گیاهان علیه زامبی: جنگاوری باگچه» (Plants vs. Zombies: Garden Warfare) نام داشت در سال ۲۰۱۴ منتشر و با بازخوردهای مثبتی روبرو شد و نظرها را به سمت خودش جلب کرد. این موفقیت مسئولان EA را به این فکر انداخت تا قسمت دوم این بازی را نیز بسازند. سرانجام قسمت دوم «جنگاوری باگچه» چندی پیش منتشر شد و طبق معمول توانست گیمرها را راضی نگه دارد.

جنگاوری باگچه ۲ بزرگ است و ظاهر فوق العاده‌ای دارد. این قسمت با خیلی عظیمی از کاراکترها و نقشه‌ها آمده و خود را کامل کرده است. شاید بزرگترین چیزی که باعث شد این بازی خوب دیده شود این تب و تاب تیراندازی‌های آنلاین است که چند وقتی حسابی زیاد شده است.

Star Wars: ابتدا بازی Battlefront و سپس Splatoon اکثر گیمرها در سرتاسر دنیا را به خود مشغول کردند و حالا نوبت Garden Warfare دنیا را به رسانید تا جای خالی آن‌ها را پر کند.

**PLANTS vs. ZOMBIE**

**GW2**



چون هم می‌توانید در جیوه گیاهان مبارزه کنید و هم در جبهه زامبی‌ها، باعث شده تا بازی بسیار مفرح باشد. همان‌طور که گفتم این تنوع بالای شخصیت‌ها است که باعث شده بازی بسیار هیجان انگیز باشد. سازندگان برای این بازی شش کلاس جدید نیز طراحی کرده‌اند و این‌طور که پیداست این شش کلاس در بین گیمرها حسابی گل کرده‌اند. سه کلاس جدید به گیاهان اضافه شده و سه کلاس هم به زامبی‌ها. سه کلاس گیاهان عبارتند از یک سیستم دفاعی خوب که می‌تواند زامبی‌ها را اذیت کند. او در حین مبارزه می‌تواند یک صفحه محافظ جلو خود بگیرد و به سادگی به دل دشمن بزند. سلاح اصلی او یک تفنگ لیزری قدرتمند است. از طرفی چون او یک پرتغال است می‌تواند برای جابجایی با سرعت بیشتری یا حتی ضربه زدن به دشمنان خود را به شکل یک کُره در بیاورد. کرنل کورن نیز یک تیربار متحرک است که می‌تواند گروهی از زامبی‌ها را نقش بر زمین کند. او می‌تواند به قدرت زیادی دانه‌های ذرت را مانند مسلسل به سمت زامبی‌ها شلیک کند. رز نیز با چوب جادویی‌اش می‌تواند سپرهای محافظ دور دیگر یارانش درست و حتی زمان را کمی کند. از دیگر قدرت‌های جالب رز این است که او می‌تواند زامبی‌ها را تبدیل به بز کند!! زامبی‌ای که تبدیل به بز می‌شود نیز به سراغ هم تیمی می‌کند.

دانستان بازی به موازات قسمت قبلی است و درست پس از حوادث قسمت اول رخ می‌دهد. گیاهان جنگ با زامبی‌ها را پیروز شده‌اند و در ملح و صفا زندگی می‌کنند. طولی نمی‌کشد که دکتر Zomboss نقشه جدیدی میریزد و دوباره به شهر گیاهان حمله می‌کند و دوباره نبرد میان این دو گروه شروع می‌شود. اما اصل هیجان این بازی به کیمپلی نابش است. کیم پلای بی‌نظیر و چشم‌نواز. یکی از تغییرات عمده این قسمت نسبت به قسمت قبلی بخش Backyard Battleground است. این بخش همه چیز شماست. هر کاری که بخواهید گیاهان را بدھید در آن شرکت کنید، هر ارتقایی که هر مبارزه‌ای که بخواهید در آن شرکت کنید، ظاهر آن‌ها را تغییر دهید و حتی گیم‌های جذابی که در آنجا وجود دارد را تجربه کنید. سیستم مبارزات همانند قسمت قبل است و ویژگی‌های مثبت خود را حفظ کرده است. مبارزات شلوغ و هیجان‌انگیز بازی پر از جزئیات است. چیزی که خیلی به چشم من آمد این تنوع فوق العاده کار اکترها بود. هر زامبی و هر گیاه خصوصیات ظاهری و مبارزه مخصوصی فرد خود را دارد و خیلی نمی‌توان شباهت میان آن‌ها پیدا کرد. همین باعث شده ارزش تکرار بازی بالا رود. از طرفی





# PLANTS VS. ZOMBIES GW2





در گروه زامبی‌ها

نیز سه کلاس جدید محبوبیت

بالایی دارند. این سه کلاس گروه زامبی‌ها

عبارتند از Super Brainz، Captain Deadbeard و Imp

و Z-Mech هستند. سوپر براینز یک گروه زامبی در

هیبت ابر قهرمانان است. لباس او مانند لباس

ابر قهرمانان است و نقاب و شنل با مزه‌ای دارد.

او با مشت‌های قدرتمندش از گیاهان پذیرایی

می‌کند. همچنین می‌تواند پرش‌های بلندی

انجام دهد و با قدرت گیاه مد نظرش را ناید

کند. کلاس بعدی کاپیتان دبدرد است. او یک

دزد دریایی است و توانایی‌های جالبی دارد.

برای مثال در موقع حساس می‌توانید خود را

به یک طوطی تبدیل کنید و از آسمان به سمت

گیاهان تیراندازی کنید. یا حتی می‌توانید

سریعاً یک توپ جنگی مقابل خود قرار دهید و

به کمک آن از خجالت گیاهان دریابیسد.

همچنین زمانی که دشمنان به شما نزدیک

هستند و البته تعدادشان نیز زیاد است می

توانید بشکه دور قرار دهید و آن را منفجر

کنید. آخرین کلاس نیز ایمپ است. او یک

زامبی قدکوتاه با مسلسل‌های اتوماتیک است.

سرعت او تقریباً زیاد است و در حین

تیراندازی می‌توانید با حالت‌های مختلفی به

دشمنان تیراندازی کنید. مثلاً می‌تواند با

سرعت به دور خود بچرخد و دشمنان اطرافش را

نبود کند. اما ویژگی خاص او چیز دیگری است.

او می‌تواند با سیم لباس مخصوص خودش یا

همان Z-Mech را فراخواند. این لباس شمار اتادنده

مسلح می‌کند و قدرت زیادی بهتان می‌دهد.

می‌توانید

گیاهان را الگد ناید کنید یا حتی

باسلاح‌هایی که رو لباس تعییه شده آنها از سر

راه بردارید. در موقع اضطراری نیز می‌توانید از لباس خارج شوید

و آن را منفجر کنید. با توجه به این کلاس‌های جدید و همینطور کلاس‌های

قبلی گیمپلی تنوع بی‌نظیری دارد. شاید بزرگترین ایراد نبود عدالت

در بین برخی از کلاس‌ها است که از مقابی قوی‌ترند و می‌توانند

میدان مبارزه را یکطرفه به نفع خودشان تمام کنند. نقشه‌های بازی

نیز تنوع بسیار خوبی دارد و جزئیات درون آن‌ها چشم‌نویز است.

طراحی کارکترها و محیط نیز حرفي برای گفتن باقی نمی‌گذارد.

این بازی آمیزشی از رنگ‌ها است و چشم و روح شمارا جلامی

دهد. در بخش صدای‌گذاری و موسیقی نیز سازندگان عملکرد

قابل قبولی داشته‌اند و صدای‌های پانکی برای زامبی‌ها و

حتی گیاهان ساخته‌اند. «گیاهان علیه زامبی‌ها: جنگاوری

با پجه»

بازی بسیار خوب و قابل قبولی است و اندک ضعف

هایی هم که دارد قابل چشمپوشی هستند. با اینکه

بخش تکنفره بازی لذت‌بخش و دوست‌داشتنی

است اما برای لذت بیشتر حتماً بخش چندنفره

آن را با دوستان خود تجربه کنید. کپکام بار

دیگر نشان داد که استودیوی لایقی است و با

گیاهان و زامبی‌هایش هنوز می‌تواند عنوانین

حیرت‌انگیزی خلق کند.

نمره: ۹

**نکات مثبت:** تنوع در کلاس‌ها و

کارکترها، بخش چندنفره جذاب،

نقشه‌ها و ماموریت‌های دوست

داشتندی

**نکات منفی:** عدم تعادل در قدرت

برخی کلاس‌ها



# 731 خونین ترین شروعی که به نیویورک ختم شد

## THE DIVISION™

**TOM CLANCY'S**

نام: Tom Clancy's The Division

سازنده: Ubisoft Massive

ناشر: Ubisoft

سبک: Third-person shooter

### محمد نعمتی

در دنیای تخیلی بازی سازها احتمال این که هر شهر قربانی شود زیاد است اما اینبار دنیایی که تام کلنسی استارت آن را زد سیاه تر و خاکستری تر از هر دنیای دیگر در بازی های ویدئویی است این بار یک ویروس بیولوژیکی که خطرناک تر از سلاح اتمی هست و هر روز قربانی میگیرد یک شهر را میطلبد تا به خاک سیاه بنشاند. پیش از شروع ساخت بازی ۳ شهر جزو گزینه های بیویسافت بود "پاریس، لندن، مسکو". چشماتان را بیندید شهر تاریکی را با معماری پاریس در نظر بگیرید "شهر زیبایی که بعد از این حمله هولناک تبدیل به بزرخ میشود. تنها چیزی که پاریس را از این اولویت ها حذف نمیکند وجود رود های فراوان در ساختمان شهر میباشد چرا که عوامل بیولوژیکی از طریق آب های زنده سخت تر میتوانند ترویج پیدا کنند "مسکو؟ شهری که معماری بسیار جالب دارد اما تنهایی هایی از شهر پر زرق و برق میباشد ولی اصلی ترین اولویت یعنی ناچوایی در مقابل انتشار ویروس در این شهر هم وجود نداشت" و در نهایت لندن و منتهن تنها گزینه موجود برای بیویسافت بود جایی که هم سیاست کثیفی دارد و هم مردان و زنان شجاعی که هیچ ترسی از سیاست مردان پول خوار ندارند. شهری که زرق و برقش زبان زد خاص و عام است قرار است تاریک و بهترین روش نایاب آن سوسو هایی در آخر هرجاده و سقف یک خانه باشد.



## بیویسافت

عملای در انتخاب شهر

هوشمندانه‌ترین اقدام ممکن را

انجام داده، وقتی شما برای اولین بار بعد از

شخصی سازی شخصیت خودتان وارد شهر می‌شوید با

دیدن خیابان‌ها و خانه‌ها فقط می‌توانید بگویید "عجب هنری به کار برده

شده"، همانطور که میدانید بازی یک فضای مملو از نامیدی را در بر دارد

یعنی شما در یک شهر مرده قدم می‌زنید و هر انسانی در حال تلاش برای

بقا می‌باشد و این تنها تیم شمامت که علاوه بر باقی می‌خواهند دوباره

شهر به حالت عادی برگردد و در طول مدت زمان کمی این مشکل توسط

این تیم به بهترین شکل ممکن حل و فصل بشود. در این میان شما با

۳۰ گروه روپرتو هستید که دیوانه‌ترین آن‌ها Cleaners ها هستند که در تیرلر

های بازی تا به اینجا فعال ترین نقش را داشتند این گروه بر این باور

هستند که آتش مظهر پاکی می‌باشد و باید کل شهر را بسوزانیم تا

ویروس به کلی از بین برود پس با این اوصاف اجساد سوخته و نیمه

پخته‌ی کبایدی بر سر راه شما سبز خواهند شد که من بعد از چندین

سال دوباره همان لحظه معروف مادر و دختر سوخته شده در

بعدی همان فرمت طلب هایی هستند که کارشان غارت کردن منابع

برای باقی انسان‌ها می‌باشد کشتن این گروه به نظر من بهترین کار در

بازی می‌باشد چرا که هر وقت افراد این گروه بر سر راه شما سبز

می‌شوند یاد را کاری مردم عادی هستند یاد را در حال جنگ با گروه

دیگر و گروه بعدی همان عاملان فساد هستند که هنوز هم ادعای پاکی

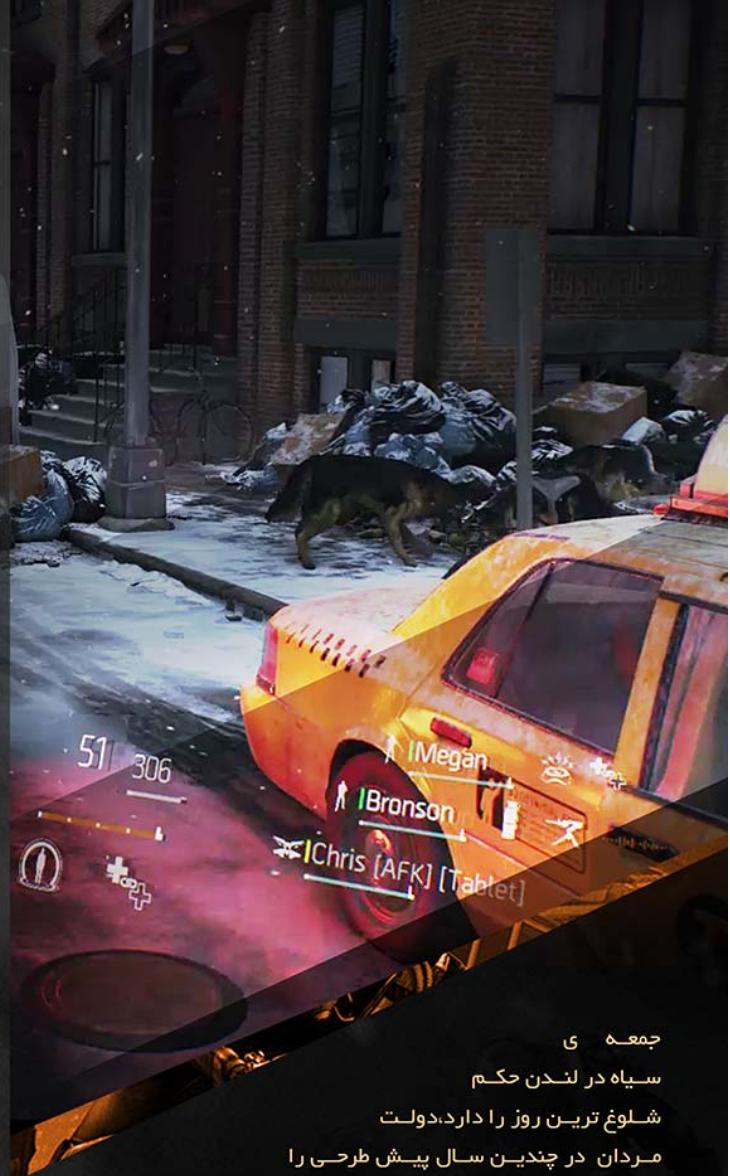
دارند و گروه آن هارا

شناسایی کرده‌تا در برنامه ای منظم همه آن

هارا که هر کدام قدرت ناچیزی

دارند را به قتل

برسانند.



## جمعه‌ی

سیاه در لندن حکم

شلوغ ترین روز را دارد. دولت

مردان در چندین سال پیش طرحی را

برای دفاع از مرز کشور برنامه ریزی کرده بودند

که در اصل مردم کشور دشمن را هدف می‌گرفت این برنامه

طی یک اقدام جامع و مشترک از سوی بزرگان کشور لغو شد اما در

حین انجام عملیات لغو این پروژه کنترل همه چیز از دست ایالات

Tara و Inglesby می‌افتد. قربانی اصلی این واقعه مردم نیویورک

بودند چرا که سیاستمداران تنها زحمتی که به خود دادند رفتند به

پناهگاه‌های بیرون شهر بود. اما در ابتدا به جمعه‌ی سیاه اشاره

کردیم. در این روز بزرگترین مورد رد و بدل شده وجه نقد بین مرد

می‌باشد پس با برنامه ریزی بسیار وسیعی تعاملی پول های در حال

گردش در دست مردم به این ویرویس بیولوژیکی آموده شد و تنها در

فامیله ۲۴ ساعت شهر از چلچراغی شلوغ به بزرگ

بی صدا تبدیل شد که در آن فقط می‌توانستید فریاد طبیعت را

بشنوید. پس از این فاجعه گروه خود ساخته و نوعی دولتی

وارد عمل می‌شود تا شهر را در ابتدا از

عالان اصلی این فاجعه و سپس

از خود فاجعه خلامن

کند



# درد دلی از بسون

مدت خیلی زیادی از

زمانی که با همسرم ازدواج کردم

نمیگذرد ما زندگی شادی داشتیم ولی در آخرین کریسمس

همه چیز به کل تغییر کرد شهری که روزی همه با دلخوشی و شادی در آن

زندگی میکردند بعد از اوین صبح تبدیل به یک برزخ بی صدا شده بود. برای این که دخترم و

همسرم سالم بمانند توسط یکی از دوستان ارتشی خودم آن را به پناهگاهی بدون خطر فرستادم ولی سخت تر از

هرچیزی خداحافظی از دختر کوچکم بود. چرا که پیش از آن روز درخت کریسمس بزرگی خریدم و میخواستیم فردا آن روز همه گی دور هم

جمع باشیم و لحظه‌ی جدایی به دختر کوچکم قول دادم که بالاخره روزی کریسمس را باهم در کنار خانواده مان جشن میگیریم. آن‌ها رفتند

و بعد از طرف Division برای من نامه‌ای فرستاده شد، شروع کردیم به نجات

انسان‌های بی گناه وقتی به محله خود رسیدیم دیدم همان درخت کریسمس همانند خانواده ما

سرپا ایستاده بود و فهمیدم که روزی دوباره با خانواده خودم کریسمس را

جشن میگیرم و در نهایت در اوج خوشحالی کریسمس

دیگری را باهم جشن گرفتیم



TOM CLANCY'S  
**THE DIVISION**

ONLINE

OPEN WORLD

RPG





در همان

ابتدا معرفی اعلام

شد که کل بازی به صورت تمام

آنلاین خواهد بود یعنی MMO اصلی ترین جزء

بازی است و هر اقدامی هم که در بازی انجام بدهید

اصلی ترین نیاز آن آنلاین بودن بازی میباشد، همین قابلیت صدای

بسیاری را در آورد و اعتراض هایی هم صورت گرفت که بازی در

حالت آنلاین برای ما با معرفه تر و بدون دغدغه میباشد و تنها

پاسخی که از یوبیسافت دریافت شد این بود که "وسعت

بزرگ The Division" هرگز در نسخه آنلاین گنجانده خواهد شد" از لحاظ فنی

این بهترین عملکرد یوبیسافت بود تا برای پول ساز بودن کل بازی

را به فنا ندهد اما مانند ساکن استراپی هستیم و نه ساکن لندن

چرا که بهترین اینترنت ۴ مگ ۸۰۰ کیلوبایت بر ثانیه سرعت دارد و

این یعنی اول و آخر بازی هرچقدر هم که زیبا و به موقع باشد برای

شما اعصاب خورد کن خواهد بود ولی ما برای تجربه همین چند

ساعته مبلغ ناچیزی را خرج کردیم و تا به این لحظه لذت بازی واقعاً

بی همتا بود چرا که صدای شلیک در شهر و داد و فریاد همیشه در

بکراند بازی خواهد بود در کنار آن گرافیک بی مانند بازی شمارا

حیرت زده میکند و مقدم بر هر چیزی گیم پلی بازی است سیستم

ارتفاع و بروزرسانی سلاح ها اصلی ترین قابلیتی است که در بازی

حکمرانی میکند یعنی شما هرچقدر در بازی فعال باشید سلاح های

به روز تری خواهید داشت و به روز بودن سلاح ها به معنی قدرت

بیشتر میباشد و قدرت بیشتر برابر با فتح مناطق بیشتر خواهد بود

این زنجیره قدرتی که یوبیسافت برای بازی تدارک دیده همیشه

در حال چرخش خواهد بود وقتی که شما از نبود

Skill میبرید و منابع زیادی هم در دست دارید گروهی دیگر

مفهومنا به شما حمله و منابع تان را غارت میکند پس

همیشه باید در حملات خودتان بیشترین خلاصت

را خرج کنید و همکاری گروهی خودتان

را هرگز فدای تک خوری و

تک روی نکنید.

## د شمنا ن

شما همه در یک سطح

نیستند برخی هوش مصنوعی

بازی و برخی افرادی هستند که مثل شما

پشت کنسول و یا سیستم در حال تجربه‌ی بازی

هستند اما یک جای کار مشکل بسیار بزرگی دارد وقتی شما به

لول های بالا هیرسید یک چالش روزانه از سوی تیم یوبیسافت و از

بین ماموریت های اصلی برای شما تدارک دیده میشود NPC

های موجود در این مراحل به قدری سخت به قتل میرسند که

گاهی شما از بازی زده میشوید و برای ادامه دادن این داستان هیچ

حوصله‌ای ندارید بهتری مثالی که میتوان برای این نحوه عملکرد زد

عملیات فوق حرفة‌ای در چیتر دوم بازی Metal Gear Solid V

میباشد. اما انگیزه اصلی برای یک گیمر در بازی

ادامه دادن داستان و پیگیری آن نیست بلکه بعد از مدتی شما تنها

هدفان جمع کردن آیتم های High End و ایجاد برتری غیر قابل

بارگشت در مقابل دشمنان خواهد بود و گشت و گذاری که در

شهر میزیند مطمئناً نصف زمانش با نگاه کردن به

ساختمان ها و جو ویرانه‌ی لندن

خواهد بود.



در کنار

گستردگی بیش از

حد بازی در بخش گیم پلی

قسمت گرافیکی بازی الحق هیچ

چیزی کم نداشته است موتور گرافیکی بازی

Snow Drop نام دارد یک موتور گرافیکی که با همکاری

Ubisoft Annecy و Red Storm Entertainment

رسالت اصلی خود یعنی ارائه زیباترین کیفیت از بازی را

به بهترین نحو ممکن انجام داده است و هرگز شما در بازی

از گرافیک خیره کننده ای که شاهد آن خواهد بود خسته

نمیشود ولی تنها ترین مشکل محبت نکردن

شخصیت انتخابی شما در بازی است البته این نمونه رو

نمیتوان به عنوان مشکل اصلی قلمداد کرد چرا که در تمامی

عنایین مانند GTA V, Skyrim هرگز شاهد چنین

چیزی نبودیم ولی اگر خلاقیتی در این بخش به وجود می آمد

عالی تر از عالی میشد.

اگر سرعت اینترنت خوبی دارید و حیب نسبتاً پر (حداقل برای این

ماه) هرگز از تجربه‌ی The Division سر باز نزیند چرا که یوییسافت

دبیایی جدید را برای شما تدارک دیده که قادرمند شدن در بازی

هرگز برای شما تکراری نخواهد بود.

**نمره نهایی: ۸.۵**

**نکات مثبت:** محیطی کاملا هماهنگ با جو بازی-آپگرید های متنوع-مراحل

فرعی متنوع-همکاری های تیمی سرگرم کننده-موسیقی بسیار همخوان با

بازی و ...

**نکات منفی:** در بعضی از بخش ها داستان بازی روندی رو به تکراری شدن

دارد-افتد فریم در بعضی مواقع

*diamond*  
Interview



مصاحبه با

# Michele Giannone

مؤسس و مسئول توسعه  
و تجارت استودیو مستقل



# InvaderGames

خبرنگار: مهدی اسماعیل زاده

لطفاً خودتان را معرفی کنید و بگویید ایده بازی Resident Evil Reborn چطور به ذهنتان رسید؟  
من Michele Giannone هستم، شغل من مؤسس و مسئول توسعه و تجارت استودیو مستقل- Invader-

Games است.

ایده ساخت بازی از تفکرات و کارهای جمعی و شخصی ما بوده است. هر کدام از اعضاء استودیو ما اشتیاق زیادی برای بازسازی دومین نسخه از حماسه سبک بقا و ترس Capcom داشتند. بنابراین ما بسیار خوشحال بودیم که یک شاهکار را بازسازی کنیم ما قصد داشتیم بهترین کار خود را ارائه دهیم، چرا که باعث خوشحالی گیمران و توسعه دهندگان می شد.

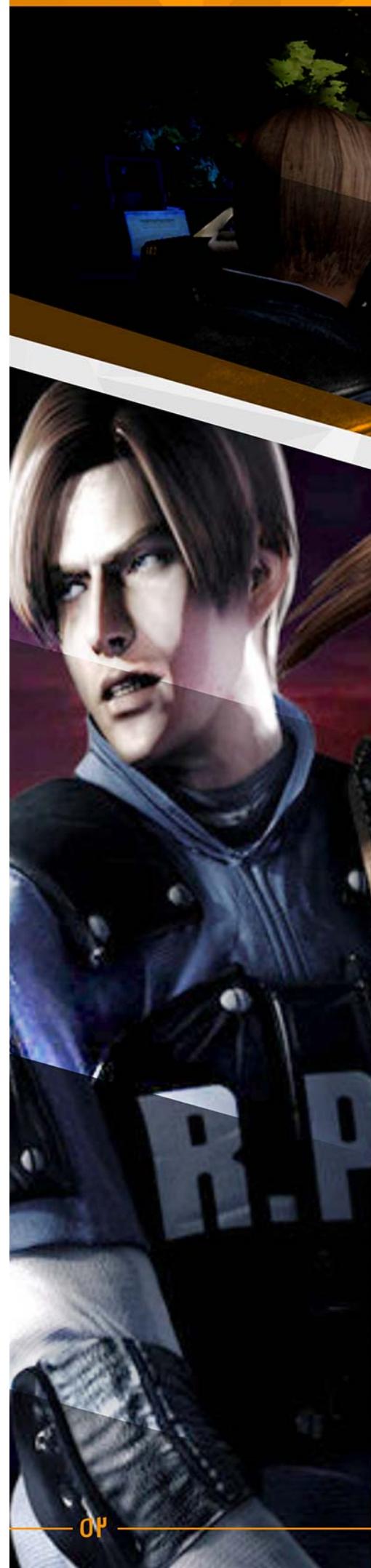
چرا به عنوان اولین کار خود سبک survival horror را انتخاب کردید؟

به لطف حماسه Resident Evil، سبک survival horror به ما نشان داد که چطور این سبک را در گنجینه و آن را از دوری و خفا به عظمت قبلی برسانیم، ما چیزهای بیشتری میخواهیم ارائه دهیم، و این چیزی است که ما در بهترین کار خود از دنیای survival horror به نمایش خواهیم گذاشت.

کمی بیشتر در مورد طراحی های Resident Evil Reborn توضیح بدھید؟

ما تفکر زیادی در مورد چگونگی بازسازی بازی انجام می دهیم، مثلاً ثابت بودن یا متحرک بودن درویین، بهبود گرافیک و طراحی جدید یا ترمیم گرافیک قدیمی، ما تصمیم گرفتیم بیشتر مسائل مثل نسخه اصلی باشد، ما قصد داشتیم با استفاده از دارایی های خود بازیکنان را متعجب کنیم. ان هم با استفاده از طراحی های قدیمی بازی و جدید استودیو InvaderGames.





# RESIDENT EVIL

بازی شما با استفاده از قدرت موتور گرافیکی UE ساخته شده است، این موتور گرافیکی چقدر به روند توسعه بازی کمک کرده؟

خیلی زیاد. ما اول با Unity شروع کردیم و بعد از اینکه موتور گرافیکی را به Unreal Engine 4 تغییر دادیم همه چیز عوض شد. هر جنبه‌ای از توسعه بازی که شامل (صدا، گرافیک و کدنویسی) می‌شد تغییر کرد. همه چیز بینه شد و این موضوع در عوض شدن موتور گرافیکی کاملاً حس می‌شد.

Resident Evil 2 Reborn: چه مقدار تغییر نسبت به نسخه اصلی دارد؟

در تریلر های برخی تفاوت های دیده می‌شد، مثل پازل ها و نماهای ساختمان ها. ما تقریباً تمام بازی را بدون ایجاد تغییر در داستان و روند اصلی بازی بازسازی و دوباره نویسی کردیم.

ایا ما در بازسازی بازی شاهد پازل های جدید، زامبی های جدید و چیزهای جدید دیگر هستیم؟

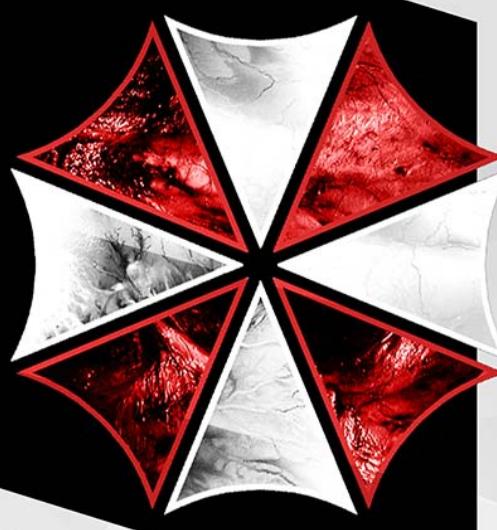
بله چیزهای جدید وجود دارند. وجود زامبی های جدید و پازل های تازه می‌تواند بازیکنان را شگفت زده کند. وقتی شما خود را در یک موقعیت عجیب پیدا کنید متوجه می‌شوید چقدر بازی را شناخته و انجام داده اید. با نوآوری های جدید و باورنکردنی می‌توان بازی را انجام داد.

ما شایعاتی شنیده ایم که CAPCOM با استدیو شما تماس داشته اگر این واقعیت دارد، توضیحی در مورد این گفتگو می‌دهید.

CAPCOM پروژه ما را متوقف کرد و از ما خواست تا به دفتر مرکزی این کمپانی در Osaka ژاپن برویم و درمورد همکاری و ساخت و توسعه رسمی بازسازی Resident Evil 2 مصحت کنیم که بعدها بازسازی این بازی رسمی تایید شد. متأسفانه ما نمی‌توانیم چیز زیادی بگوییم فقط این که، کار ما با توقف این بازسازی تمام شد.

آیا ممکن است بازسازی شما از RE 2 نهایتاً منتشر شود؟

همان ظور که گفتم توسعه و ادامه این عنوان توسط ما امکان پذیر نیست، بعد از ملاقات ما با Capcom پروژه متوقف شد و پایان پذیرفت، بعد از مدتی Capcom بازسازی بازی را رسماً خودش تایید کرد.



## شما تغییرات

فعلی جامعه طرفداران Resident Evil را

## چگونه ارزیابی می کنید؟

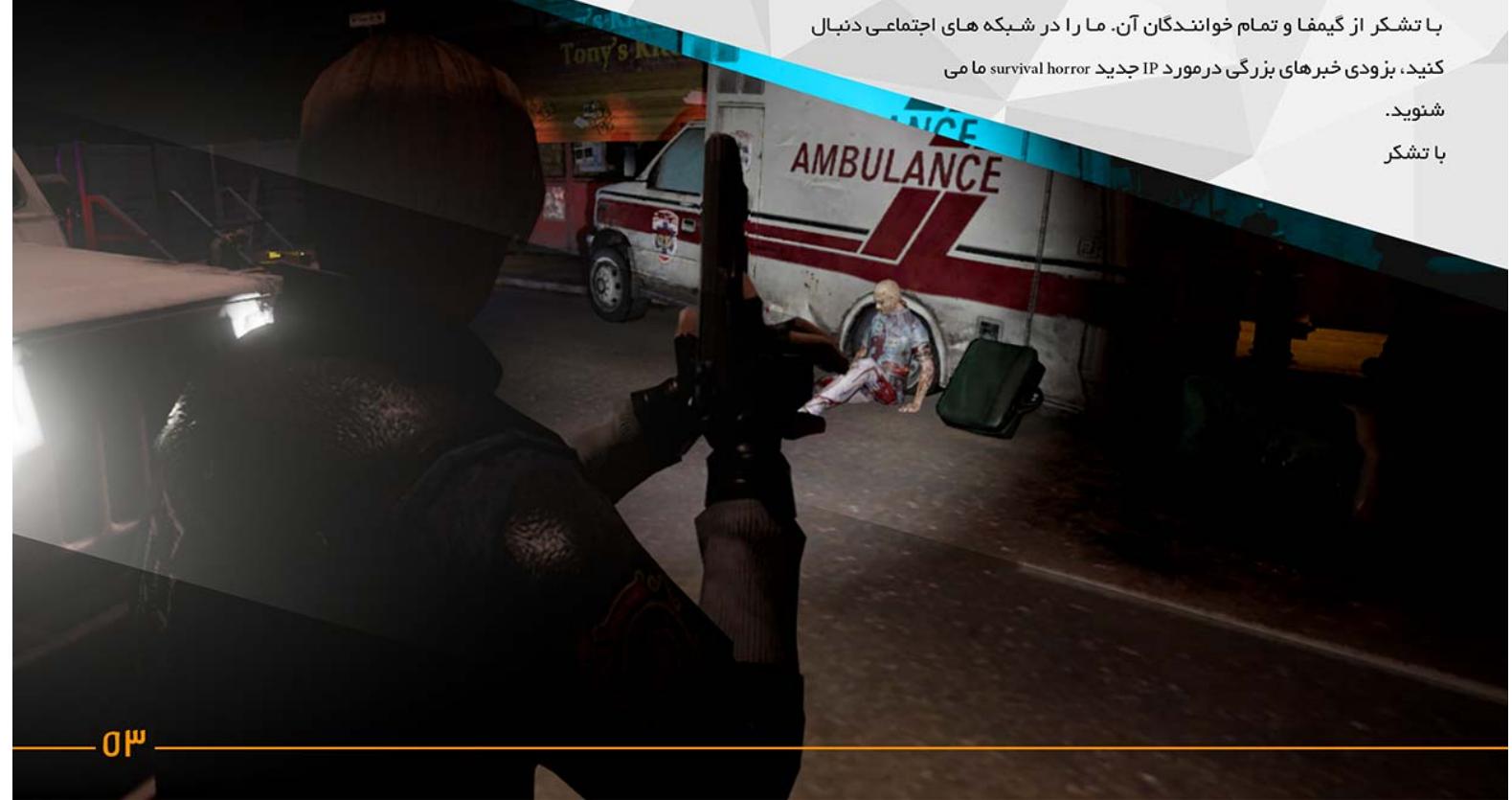
یک برنده است که تاریخ بازی های ویدئویی را تغییر داد. به تازگی این عنوان مسیر متفاوت تری از مسیر قدیمی را پیش می رود ولی جامعه بزرگ Resident Evil همیشه از این سری حمایت خواهند کرد چه عنایین جدید این سری چه عنایین قدیمی.

آیا شما صحبتی با Sony و Microsoft در مورد عرضه عنایین خود برروی کنسول های PS4 و Xbox One داشته اید؟

ما گفتگوهایی با Sony و Microsoft داشته ایم و عنوان جدید سیک survival horror را به آنان نمایش داده ایم که این عنوان از Resident Evil Reborn framework که ادامه ای برای Resident Evil ۴ ساخته شده. بزودی منتظر شنیدن خبرهای خوب باشید.

## در آخر چه صحبتی با طرفداران خود در گیمفا دارید؟

با تشکر از گیمفا و تمام خوانندگان آن. ما را در شبکه های اجتماعی دنبال کنید، بزودی خبرهای بزرگی در مورد IP جدید survival horror ما می شنید. با تشکر





# زنگ زرشک

کلا فاز عجیبیه، الان یه

آهنج غمگین از LP اپلی کردم و دارم یه طنز

نامه می نویسم، عجیب نیست؟ هست؟ عجیب تر از اون دارم به  
دموی یه آلبوم اجتماعی هم گوش میدم که کلا فاز روطی نداره و  
یه جوری همش باید سرتو به یه جایی بکوپی (هر چی باشه على  
آفاس دیگه) در کل بگذرم این شماره ماله عیده و میخواهم از عیدي  
ها برای یه گیمر براتون بگم، پس زیاد دور نشید  
و فقط تخمه بیارین..

## پول ندین، بازی ندین، دل گرمی بیارین با خودتون!!

جد بزرگوارم کیشمیش

همیشه یه حرف خوبی میزد میگفت "خونه رو ستون  
نگه میداره، کتسول رو بازی" بزرگوار خیلی فلسفی صحبت میکردن و از  
لحن صحبت‌شون هم معلوم بود که همیشه از بازی دید و وظایف  
افراد در مقابله گیمر ها ناراضی بود، خاصه رسید به روزی که جد  
محترمه من کیشمیش رفت به مهمونی ناندینا (از مجموعه‌ی خانواده  
ی زرشک).

ناندینا ای بزرگوار هیچی نشده او مد رو بوسی سه تا از راست گرفت  
کیشمیش بزرگوار رفت سومی رو از چپ بگیره یه مشکل فتنی به  
وجود اومده و خاصه یه کثافت کاری شدیدی به بار اومد

(جان هرکی دوست

دارید توی رو بوسی سعی کنید مساوی پیش  
بریم بابا آب دهتو نمال به صورت مه :| والله بعد از اون  
ناندینای عزیز دستشو کرد تو جیبش یه مینی گیم برای سگا به  
جد بزرگوار من کیشمیش تقدیم کرد و روایت داریم که اون موقع  
ها سن ایشون چند پیشیزی نبود ولی با اون قد نصفه نیمس  
نشست توی ۲ ساعت این مینی گیم رو تموم کرد. جلو  
پلاس خودشو جمع کرد رفت پیش ناندینا خان (جنسیت ایشون رو  
هنوز معلوم نکردم). کیشمیش یهت زده جلوی در نشت و به کنار  
حوض خیره شد، دید ناندینا خانی که به ایشون یه بازی عیدي داده  
خودش داره با خانواده خوش میگذرونه و با همه میگه و میخنده  
ولی با یه بازی ۲ ساعت وقت اینو گرفته بود.  
رفت جلو گفت "داشتم داش نانی؟" گفت زرشک نخور بشین نصیحت  
کنم:

"ناندی: هیچ تا حالا دقت کردی زمین گرده؟  
کیشمیش: آره

ناندی: پس کم بازی کن  
کیشمیش: چه ربطی داشت؟  
ناندی: ربطش به تو ربط نداره"  
و این جوری بود که کیشمیش PS4 رو کویید زمین و Xone رو زیر دوش  
گرفت (خیس آب شد) و در اواسط جنگ لوت با الطائر این لا احد  
دیدار کرد و سپس بعد از قطع انتگشت برای ورود به فرقه‌ی  
قاتلین دو قظره خون دید از حال رفت و به اون دنیا سفر کرد.  
بریم سمت انتخاب‌های زرشک طلائی، نقره ای و برنز:





سیستم‌های تخصصی و حرفه‌ای گیمینگ  
فروشگاه آنلاین قطعات و تجهیزات

RenderWay®



شرکت دانش و فناوری مازستا

[www.DFM.ir](http://www.DFM.ir)

۰۴۹۹-۰۵۶۲، ۰۶۱۸-۰۳۵۶۴، ۰۶۱۳-۰۴۲۶۶، ۰۶۱۸-۰۷۲۱۶، ۰۶۱۸-۰۷۲۱۷

# سیستم های گیمینگ دانش و فناوری مازستا

بهترین تجربه در سیستم های شخصی را تنها مازستا تضمین میکند

## دانش و فناوری مازستا

شرکت دانش و فناوری مازستا با تجربه ده ساله خود در زمینه سیستم های تخصصی گرافیک سه بعدی، اینیمیشن و جلوه های ویژه، عرصه سیستم های گیمینگ حرفه ای خود را آغاز کرده است که این سری از سیستمها علاوه بر توان گرافیکی و سرعت بسیار بالای خود در بازیهای روز دنیا، دارای شرایط ویژه فروش و خدمات پس از فروش این شرکت را نیز دارد.

سیستم های گیمینگ مازستا که با نام تجاری و ثبت شده RenderWay عرضه میشوند در رده سیستم های حرفه ای قرار داشته و قابلیت بسیار متنوعی را به مشتریان خود عرضه میکند. مازستا جزء محدود شرکت هایی می باشد که سیستم خود را اورکلک میکند تا خریداران بتوانند بالاترین بازده را از سیستم خود بدست آورند. این اورکلک به گونه ای انجام میشود که کاملاً این من بوده و عمر مفید قطعات را کاهش نخواهد داد از همین رو، مازستا سیستم های اورکلک خود را به صورت کامل گارانتی تعویض کرده و در صورت خرابی هر کدام از قطعات از CPU، RAM، Mainboard، VGA و ... در مدت زمان گارانتی، قطعه معیوب با قطعه نو تعویض شده و در اختیار خریدار قرار خواهد گرفت. همانطور که میدانید مازستا تنها شرکتی در ایران است که سی پی یوهای شرکت ایتل را گارانتی کرده و مدت البته این گارانتی بعد از اورکلک اینمی که توسط کارشناسان این شرکت انجام میشود به مشتریان تحويل داده خواهد شد.

در سیستم های گیمینگ حرفه ای مازستا، کاربران اجازه باز کردن سیستم ها را خواهند داشت. این بدان معناست که سیستم ها توسط مازستا پلمپ خواهد شد اما در صورت باز شدن پلمپ خدشه ای به گارانتی وارد نشده تا خریداران محترم بتوانند قطعات مورد نیاز خود را به سیستم اضافه نموده و در بازه های زمانی خاص اقدام به تمیزکاری و گرد گیری سیستم بنمایند. این نکته در اینجا اهمیت خواهد داشت که گارانتی مازستا علاوه بر کارانتی تک تک قطعات سیستم بوده و به صورت یک پشتیبان مطمئن در کنار خریداران قرار خواهد گرفت. لازم به ذکر است که در صورت عدم تمايل کاربران، میتوانند سیستم های مازستا را بدون اورکلک درخواست دهند تا آزادی عمل کافی در انتخاب خود داشته باشند.

گارانتی سیستم های مازستا به دو حالت گارانتی نقره ای و طایی عرضه میشود. در حالت نقره ای مطابق شرایطی که در بالا ذکر شد عمل خواهد شد و در گارانتی طایی خدمات ویژه تری به کاربران اعطا خواهد شد. به عنوان مثال کاربران میتوانند قطعات را باز کرده و مجدد اس梅بل نمایند، اورکلک سیستم ها توسط کاربران مجاز بوده و حتی در صورت سوختن پردازنده و مادربرود و هر قطعه ای دیگری که به دلیل اشکالات در اورکلک، افزایش حرارت و ... به وقوع پیوسته باشد، گارانتی باطل نخواهد شد و قطعات معیوب حتی CPU برای خریدار تعویض خواهد شد. هر دو گارانتی از یک سال شروع شده و در صورت تمايل خریدار تا ۲ و ۳ سال قابل ارتقا می باشد.

از دیگر خصوصیات سیستم های مازستا، امکان سفارشی سازی سیستم هاست. این سفارشی سازی از ایجاد رنگ، تغییر در چهره و مشخصات کیس، امکان شیشه ای کردن نقاط مختلف کیس به سلیقه مشتری، امکان امکان تغییر رنگ بخش یا تمام کیس به سلیقه مشتری، امکان اضافه کردن اشکال، تصاویر و ... به بخش های مختلف سیستم میباشد که تنوع های بسیاری زیادی دارند و میتوانید محمولی که کاربر میخواهد را تحويل آن بدهد.



**DFM®**  
www.DFM.IR



**RenderWay®**  
سیستم های تخصصی و حرفه ای گیمینگ  
فروشگاه آنلاین قطعات و تجهیزات

شرکت دانش و فناوری مازستا  
www.DFM.IR  
۰۲۶۵۰۴۹۹، ۸۸۸۳۵۶۳، ۸۸۳۴۲۲۶، ۸۸۸۶۷۱۳، ۸۸۸۷۲۰۷

انحصاری برتر

# Xbox One

6

Below



7

Tacoma



8

Recore



9

Elite Dangerous



10

Inside



Quantum Break

Crackdown 3

Halo Wars 2

Scalebound

