

با درود.

بعد از وقفه‌ای یک ماهه، باری دیگر با شماره‌ی جدیدی از مجله‌ی الکترونیکی گیمفا خدمت شما عزیزان رسیده‌ایم. در این شماره مقالات متنوعی تهیه و تدارک دیده شده است که هر کدام جزئیات تکمیلی به شما ارائه خواهد داد. سعی بر آن داشتمیم که جمع بندی از سه ماه گذشته داشته باشیم.

به خاطر عدم وجود حامی مالی و بالا بودن هزینه‌ی تهیه‌ی مجله طی تصمیماتی که گرفته شد، مجله‌ی الکترونیکی گیمفا به صورت فصلی، هر سه ماه یک بار منتشر خواهد گردید. امیدوارم با یافتن حامی مالی مناسب، باری دیگر بنوایم هر دو ماه و حتی هر ماه مهمنان شما باشیم.

با آرزوی تابستانی زیبا برای شما

سراپا و زاهدی

مقدمه

مدیر مستول: کسری نراقی
سردبیر: حامد زاهدی
گرافیست و صفحه‌آرا: علی کردآبادی

اعضای تحریریه: محمد حسین جعفریان-محمد سعید خزایی-محمد صادق شجاعی-عرفان استادی-شايان شفایی-فرنود محبوبی

فهرست

3.....	اخبار بازی های ویدیویی	BattleField: HardLine.....18	42... Kejilnafune	بازی ها تکراری شده اند
	پیش نمایش	Grand Theft Auto V PC.....22	45..... Valve	ساخت افزارهای تازه‌ی شرکت
Uncharted 4: A Thief's End.....5		Mortal Kombat X.....27		
Horizon Zero Dawn.....10		Splatoon.....31		
	نقد و بررسی	35..... روزگاری	Interstellar.....48	سینما
Bloodborne.....14		38..... X390 9R	نقد و بررسی کارت گرافیک	مقالات جانبه‌ی



تاریخ انتشار Way of the Samurai 4 در Steam مشخص شد



Way of the Samurai 4 PC بازی محبوب به کوش باشند چرا که بازی محبوب شلوغی های بازی های امروزی، هیچ چیز لذت بخش تر از یک جنگ، تن به تن با سلاح های سرد گذشته نیست؛ پس اگر خواهان یک بازی شمشیری در سبک اکشن و ماجراجویی هستید، توجه شما را به این خبر جلب می نمایم.

بر طبق گفته‌ی استودیو Ghostlight Interactive، بازی Way of the Samurai 4 در تاریخ 23 جولای با قیمت 24.99\$ در شبکه‌ی Steam به فروش می‌رسد. اگر تا قبل از 16 جولای اقدام به پیش خرید بازی نمایید از تخفیفی 40 درصدی بهره مند خواهید گشت و بدین معناست که برای خرید بازی تنها 15\$ می‌باشد.

قابل به ذکر است که بازی 4 ابتدا در سال 2011 در زیپن و برای کنسول 3 منتشر شد و مدتی بعد در سال 2012 نسخه‌ی غربی آن روانهٔ بازار جهانی گردید. ناگفته نماند که نسخه‌ی PC بازی ذکر شده قرار بود در سال گذشته منتشر گردد اما به خاطر دلایلی نامعلوم به تعویق افتاد.

Angry Birds 2 معرفی شد



Angry Birds 2 به صورت رسمی معرفی شد. این عنوان دنباله ای برای نسخه ای است که سال 2009 عرضه شد. امروز

این خبر را به صورت رسمی اعلام کرد. پس از 15 بازی و حدود سه میلیارد دانلود برای این سری، بالاخره Angry Birds 2 به صورت رسمی معرفی شد. این بازی در تاریخ 30 جولای برابر با 8 مرداد 94 در App stores عرضه خواهد شد. Rovio وعده داده که اطلاعات بیشتری از بازی را در اواخر جولای منتشر کند.

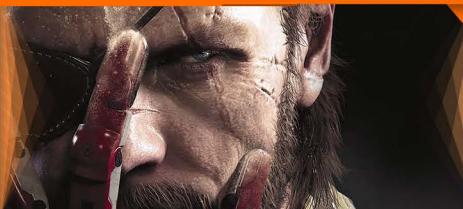
تاکنون نسخه‌های فرعی زیادی از این سری منتشر شده است اما در تاریخ 30 جولای برابر با 8 مرداد 94 در دستگاه Rovio کاوش داشته است، اکنون در چند مدت گذشته سه‌ها می‌تواند این شرکت امید دارد با این نسخه وضع سه‌ها خواهد بود.

این نسخه اول بازی علاوه بر عرضه برای گوشی های هوشمند، برای کنسول های PS3، Xbox 360 و Wii هم در قالب Angry Birds Trilogy منتشر شد.

با توجه به اخبار، در 28 جولای پایانی منتظر اخبار جدیدی از این عنوان باشیم.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain انتلابی

در تکامل گرافیکی از سال 2013 تا 2015 داشته است



یک YouTuber معروف به نام frost Danger می‌داند. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain از سال 2013 تا 2015، چه مقایسه در کنار هم قرار داده است. خوشبختانه وی تنها در حین ویدیو صحبت نکرده است، بلکه به طور مستقیم با تصاویر و ترتیل‌های سینمایی مقایسه خود را اجرا داده است.

تفاوت‌های زیادی بین سال‌های متوالی وجود دارد و این امر باعث خوشحالی همگان است که تنها پیشرفت‌های چشمگیر دیده می‌شود. از این جهت که روز به روز به تاریخ انتشار بازی نزدیک می‌شویم، بهینه سازی های واحد و به جای را، از زمان شروع ساخت، مشاهده که نمایم که شامل نور پردازی بهتر، بافت‌های با کیفیت‌تر، سایه‌زنی های زیباتر و افزایش کیفی مدل می‌باشد.

هم‌چنین لازم به پادآوری است که تصاویر سال 2013، تصاویری بسیار تازه و زود هنگام از داخل بازی محسوب می‌شوند. بسیاری از نور پردازی‌های بازی، تابع زمان روز هستند و تیرگی و روشنایی نورپردازی مناسب آن، از رویکرد های ویژه آن به شمار رفته و جزو نکات اصلی زیبایی شناسی بازی محسوب می‌شوند که در اکثر نقاط، طی پیشروی در ساخت بازی تغییر یافته‌اند. هم‌چنین محظوظ های موجود در Metal Gear جذاب و طولانی شناخته می‌شوند. بتایران مانع توابی زمان مشاهده کیم پلی اصلی بازی و مقایسه آن، قضاوتی انجام دهیم.

Final Fantasy 15 در Gamescom 2015 حضور خواهد داشت



در نمایشگاه E3 شاهد درخشش بازی‌های بسیاری بودیم اما جای خالی برخی از عنوان‌های مثل Final Fantasy 15 احساس می‌شود. حال بنا بر گفته‌ی ناشر، طرفداران سری بازی اکشن و نقش‌آفرینی Final Fantasy می‌توانند در نمایشگاه پیش‌روی Gamescom شاهد نمایشی از بازی باشند.

بنا بر گفته‌ی استودیوی صاحب تام Square Enix، آن‌ها در Final Fantasy 15، Gamescom 2015 با عنایتی چون Just Cause 3، Hitman، Deus Ex: Mankind Divided و Dragon Quest Heroes حضور خواهند یافت.

در نمایشگاه Gamescom امسال برای اولین بار 3 به صورت عمومی قابل بازی خواهد بود و بازی‌زان می‌توانند آن را تست و بازی نمایند؛ اما چنین خبری تنها مخصوص Just Cause 3 بوده و صحبتی در خصوص قابلیت بازی Final Fantasy 15 به عمل نیامده است. با این وجود نگران نباشید چرا که Square Enix و عده داده سخنرانی‌های جذابی از سوی مهمنان های مشهوری در مورد بازی های مورد انتظارمان، بشنویم. به هر حال برای یافتن جزئیات سخنرانی مدتی باید صبر کنیم.

قابل به ذکر می‌باشد که نمایشگاه Gamescom 2015 در 5 آگوست در کشور آلمان برگزار می‌شود.

Satoru Iwata، مدیر عامل نینتندو، در گذشت



شاید مهم ترین و تلخ ترین خبر روزهای گذشته را به توان مرگ ناگهانی آقای Satoru Iwata، مدیر عامل شرکت نینتندو داشت. خبری که به محض اعلام سبب تشکیل موجی از ناراحتی ها شد. آقای Iwata حق زیادی بر گردن منعطف بازی سازی ویدیویی دارد و به صراحت می‌توان گفت هر چه که در حال حاضر داریم را می‌بینیم فکر خلاق ایشون هستیم.

اگر E3 امسال را به خاطر داشته باشید، وی به خاطر کمالتی که داشت تتوانست در سالان همایشات شهر لس آنجلس حضور یابد. آقای Iwata از بیماری سرطان مجرای صفراوی رنج می‌برد و بازها زیر تیغ جراحی قرار گرفته بود. سر انجام در تاریخ 11 جولای مصادف با 20 تیر در سن 55 سالگی چشم از جهان گشود

و دنیای بازی‌های کامپیوتری باری دیگر به مatum فرو رفت. پس از انتشار خبر فوت آقای Iwata، شخصیت‌ها و شرکت‌های زیادی درون صفحه‌های شخصی خود پیام تسلیتی منتشر نموده

بودند که به تعدادی از آن‌ها اشاره می‌کنیم. Bayonetta، آقای Hideki Kamiya سازندهٔ عنایتی چون Devil May Cry شرکت Capcom-Unity که کشیده شد از آقای Iwata تشرک می‌کنیم و احترام فراوانی برای ایشان قائلیم. استعداد و شوخ طبعی او باعث شد که دنیا به مکانی بهتر تبدیل شود.

The Last of Us از استودیوی ناتی داگ و نویسنده Uncharted 4 و آقای Uncharted 4، باست تمامی بازی‌های سرگرم کننده باورنکردنی و الهام بخش، ممنونیم. کیمفا نیز به توابعی خود درگذشت آقای Iwata را به جامعه بازی‌بازان تسلیت عرض نموده و شادی روح او را آرزومندیم. یادش کرامی.

دمو Silent Hills از دستگاه شما حذف نخواهد شد



با توجه به آخرین گزارشات منتشر شده از سوی سونی، افرادی که دمو عنوان Silent Hills را بر روی دستگاه PlayStation 4 خواهند داشتند از آن استفاده کنندند.

طبق شایعات اخیر رسانه‌های خبری، مجوز این دمو در دستگاه PlayStation 4 از این پس غیر قانونی خواهد بود و بازی بر روی تمام دستگاه ها قفل می‌شود. درست چند ساعت بعد از انتشار این شایعات گزارش‌هایی در خصوص پاک شدن دمو به صورت خودکار منتشر شد.

اما خوشبختانه شرکت سونی طی یک اطلاعیه اعلام کرد که مشکل حذف ناگهانی دمو هیچ ارتباطی به Sony P.T. بعد از نشست خبری Konami بر روی PlayStation 4 در دستگاه ایجاد نموده است. اما به اختصار زیاد یک نفس فنی در دستگاه باعث بروز این مشکل شده است.

عنوان Silent Hills در سال 2014 معرفی شد و دمو قابل بازی این عنوان با نام P.T. بعد از نشست خبری E3 به صورت اختصاری بر روی PlayStation 4 در دسترس قرار گرفت. اما به دلیل یک سری مشکلات داخلی ساخت بازی متوقف و توسعه کالی این پروژه لغو شد.

Call of Duty پر روی زمین باقی می‌ماند!



داستان سری Call of Duty در زمان جنگ جهانی، جنگ سرد، روزهای مدرن و اخیراً در آینده جریان داشته است وی قرار نیست به فضا برودا آقای Dan Bunting. کارگردان بخش چند نفره 3 Black Ops در صحبت با وبسایت GamesRadar در این مورد توضیح داده است.

آقای Dan Bunting گفته است که کمپانی اکتیویژن به ایده اینکه بازی های آینده این سری به بیرون از جهان فعلی ما نروند، اصرار دارد و دوست دارد همین روند تکرار شود. وی در این مورد توضیح داد:

راهی که ما خلاقیت را به بازیمان نزدیک می‌کنیم؟ من فکر نمی‌کنم هیچ وقت به چنین نقطه ای برسیم که صحت و سنتیت آن را به طور کامل رد کنیم. در سری Call Of Duty به عنوان یک برنده شناخته شده، عناصری وجود دارد که مردم انگیزه ایجاد می‌کنند و برای آن نیاز دارد که قابل باور و واقعی باشد و اگر این طور نیست حداقل باید طوری باشد که کسانی که آن را بازی می‌کنند این احساس را داشته باشند که ممکن است در آینده چنین چیزی ممکن باشد و اتفاق بیفتند.

هنگامی که در سری Call of Duty، لباس های exo و یا دیگر عناصر مربوط به آینده که در حال حاضر وجود ندارد معرفی شدند، به این معنی نمی‌باشد که قرار است برای مثال عنوانین آینده این سری در سطح سیاره پلوتو-ساخته و پرداخته شوند ولی شاید در سال 2100 چنین اتفاقی بیفتند و بسیار پر فروش است که ساخت آن بر عهده استودیوی Visceral باشد.

Jade Raymond برای همکاری در ساخت نسخه جدید Star Wars به EA پیوست



به تازگی خانم Jade Raymond که تولید کننده بازی Assassin's Creed بوده است، امروز اعلام کرد برای تاسیس استودیوی جدید EA به Motive پیوسته است و قرار است با Star Wars همکاری کند. خانم Raymond گفت:

من خیلی خوش حالم که اعلام کنم به شرکت Electronic Arts پیوسته ام و قصد دارم استودیو Motive را تاسیس کنم. Motive بر اساس گفته های خانم Raymond، استودیوی جدید قرار است همکاری نزدیکی با استودیو BioWare داشته باشد. Mass Effect: Andromeda- این استودیو ممکن است در ساخت da نیز نقش داشته باشد.

خانم Raymond در ادامه اضافه کرد: Yanick Ro و تیمش در BioWare Montreal در حال انجام کار های هیجان انگیزی در Mass Effect: Andromeda هستند. این استودیوی جدید بر روی عنوانین کاملاً جدید و برقی از عنوانین در دست ساخت همچون نسخه جدید Star Wars کار می‌کند. Star Wars جدید توسعه خانم Amy Hennig که کارگردان و نویسنده آنچارت 3 بوده است، در حال ساخت می‌باشد.

در نهایت خانم Jade Raymond اعلام کردند: من سازنده آنچارت را تحسین می‌کنم، من بسیار هیجان زده هستم که به عنوان اولین کارمن این استودیو، Amy Hennig به عنوان کارگردان فعالیت می‌کند. فرمت کار با Amy Hennig در این استودیو می‌تواند بسیار هیجان انگیز باشد.

همچنین خانم Raymond بر روی کار استودیو Visceral در کانادا هم نظارت داد.

در اکتبر سال قبل، Jade Raymond پس از یک دهه فعالیت در شرکت Ubisoft، این شرکت را ترک کرد و اعلام کرد که ترک Ubisoft یکی از ساخت ترین تصمیم های زندگی او بوده است. اکنون باید منتظر همکاری Jade Raymond با شرکت EA و همکاری او با تیم سازنده نسخه بعدی Star Wars باشیم.



استریپلای شما

محمد سعید خواجه

UNCHARTED 4 *A Thief's End*

از نظر من (با متأی ۹۵) در نسل هشتم باشد. در کشو-قوس E3 2014 بود درهایت بعد از معرفی نصفه و نیمه‌های که پیش از آن از نسخه جدید Uncharted صورت گرفته بود شاهد معرفی و اولین تریلر این بازی بنام کامل-*Uncharted 4: A Thief's End* بودیم، نمایشی که به معنی واقعی کلمه بازی بازان را مجدوب و مشتاق کرده بود و این اشتیاق آنچه بیشتر شد که شرکت سونی اعلام کرد که نمایش منتشرشده و گرافیک خیره‌کننده‌ای آن کیفیتی است که بازی بازان در نسخه‌ی نهایی بر روی PS4 مشاهده خواهد نمود.

موفق دیگری به نام *The Last Of Us* و آنهم بهصورت انحصاری برای PS3 را روانهی بازار نمود و موقیت‌های عنوان *TLOU* تا جایی ادامه داشت که چه از نظر کارشناسان و چه از نظر فروش و بازی بازان چرخی نسل هفتم را در روزهای پایانی حکم‌فرمایی کنسول‌های آن نسل به سمت سونی و پلتفرم‌ش تغییر داد. پس از آن موقیت‌ها با شروع نسل هشت و بنابر درخواست‌های بازی بازان شاهد اولین حضور *Uncharted* Naughty Dog در این نسل و آن‌هم با نسخه *TLOU* بود. نسخه‌ای که همانند گذشته بر روی PS4 نیز موفق ظاهر شد و توانست بعد از نسخه‌ی بازسازی‌شده‌ی *GTA V* دومین بازی منتشرشده در سال 2014

بالایی چنین لیستی قرار خواهند گرفت، عناوینی که از ابتدای نسل ششم با پیوستن رسمی این استودیو به سونی بازی بازان از صمیم قلب آن‌ها را دوست داشته باشند و بهنوعی برای معرفی یا انتشار نسخه‌ی جدید آن عناوین لحظه‌شماری کنند. شرکت سونی همواره نزد بازی بازان به دلیل ارائه‌ی عنوانی انحصاری درخور توجه بر روی پلتفرم‌هایی زیان زد خاص و عام بوده است. مقبولیتی که بیشک استودیو *PS3* در طول نسل هفتم و بر روی پلتفرم *PS4* روانهی بازار شدند که هر یک از آن‌ها پیش‌رفته‌ای هنگفت ای نسبت به نسخه‌ی قبل به خود دیده بودند. در واپسین ماه‌های نسل هفتم بود که Naughty Dog بازی جدید و



اطلاعات چندانی در مورد بخش داستانی این عنوان منتشر نشده است و تا به این لحظه سازندگان به انتشار این اطلاعات نمچندان زیاد اکتفا کرده‌اند.



همچنین در Uncharted 4 نیتن دریک به شخصیتی جدید تبدیل شده است و چندان تمایلی بر به یادآوردن گذشته‌ی خویش ندارد (بر اساس اطلاعات مجله‌ی Edge) و زندگی شاد و خوبی با Elena داشته اما بتایر درخواست برادر بزرگتر خود و به دلیل پیدا شدن سرخ‌های جدیدی از نقشه‌ی گنجی که پانزده سال پیش دو برادر به دست آورده بودند توسط سم، نیتن به تجربه‌ی یک ماجراجویی جدید تغییب می‌شود. علاوه بر این سم به نیتن حسودی کرده و به او بهصورت یک برادر کوچک تر نگاه می‌کند که تقریباً در همه‌چیز از او ضعیفتر است! همان‌طور که ملاحظه می‌کنید

به پایی برادران دریک در خط داستانی بازی حضور دارند و بهنوعی قرار است نقش منفی داستان بازی رقیب نیتن و سم دریک را ایفا کنند. همچنین نادین تنها شخصیت مؤثر بازی هست که رهبری یک گروه تروریستی در آفریقای جنوبی را بر عهده دارد که توسط دیگر شخصیت اشاره شده یعنی ریف آدلر برای یافتن گنج در جزیره‌ی ماداگاسکار استخدام شده است. گروهی که خود را تروریست یا بهتر است بگوییم نقش منفی "داستان نمی‌داند و بلکه معتقدند هدف آن‌ها نیز درست بوده و برای رسیدن به آن می‌باشند تلاش خود را انجام دهند.

امری که بر شور و علاقه‌ی بازی بازان بیش از پیش افزود تا اینکه بعد از انتظاری طولانی در همایش چشم بیست‌سالگی پلی‌استیشن شاهد نمایش کاملی از روند گیم پلی این عنوان بودیم و علاوه بر قاعده‌ی کافیک بازی نسبت به نمایشی که در E3 ملاحظه شد بازهم جنبه‌های Uncharted 4 چشم‌نواز بود و در طی این نمایش گیم پلی علاوه بر خودنمایی کیفیت بخش دیداری و شنیداری این عنوان سازندگان توانستند به مخوبی موارد لازم از آنچه که در charted 4 در بخش گیم پلی در چت‌هه دارد را به مخاطبین نشان دهند، نمایشی که در ادامه‌ی مطلب نگاهی کامل به آن خواهیم انداخت.



عنوان قبلی استودیو Naughty Dog یعنی بازی ستایش‌شده‌ی TLOU (The Last of Us) تجربه کرده باشد. حتی می‌دانید هوش مصنوعی "الی" دختر پیچه‌ای که همواره یا ویاور شما در طول مراحل بازی بود بسیار مثال‌زننده و درخور توجه بود و بجز در پاره‌ای از مواقع و آن‌هم به هنگام کاور گیری در مقابل دشمناتان اشکال خاصی در هوش مصنوعی الی دیده نمی‌شد و همین امر باعث جذابیت هر چه بیشتر این عنوان شده است.

و موارد و ویژگی‌های جدیدی را به بطن بازی افزوده‌اند و به عنوان مثال می‌توان به چکش (قلاب) مخرب‌نوری نیتن اشاره کرد که بر اساس گفته‌های تیم سازنده از چکش مخرب نوردی لارا کرافت (در عنوان Tomb Raider) گوھایی برداشت‌شده است اما کارایی‌های این دو سیله با یکدیگر متفاوت خواهد بود. دیگر عاملی که مسلمان در بخش گیم پلی یک بازی تاثیر به سزایی خواهد گذاشت هوش مصنوعی همراهان و دشمناتان هست. ابتدا به هوش مصنوعی همراهان می‌پردازیم، اگر شما

جاداًتر از همیشه | گیم پلی

در نظر اغلب مخاطبین برترین نقطه‌ی قوت سری Uncharted بخش گیم پلی آن بوده است. عنصری که همواره بازی بازان را به چالش کشیده است و در هر نسخه بازی بازان با ویژگی‌های جدیدی روبرو بودند ویژگی‌هایی که هر یک برای جهش و جذاب کردن گیم پلی لازم بودند. به همین دلیل سازندگان در charted 4 نیز این امر غافل نشدمند و

آخرین راند | داستان

بر اساس اطلاعات منتشر شده واقعیت- حدوداً سه سال پس از Uncharted 3: Drake's Deception نسخه‌ی خواهد خورد و همانند نسخه‌های پیشین قهرمان و شخصیت اصلی بازی "نیتن دریک" هست که این بار قرار است به همراه برادر بزرگتر خود یعنی "سم دریک" در یک جزیره در اطراف ماداگاسکار با آب و هوای استوایی به کشف گنج پیرزادنده. برادر بزرگتر نیتن، یعنی سم این‌طور که اعلام شده است حدوداً پنج سال از قهرمان داستان ما بزرگتر است و بنابر دلایلی که فعلاً مشخص نیست در این سفر با برادر خود همراه شده است. سفری که به طور دقیقت از جزیره‌ای در ماداگاسکار که توسط تیم زدزان دریایی Libertalia کشف شده است آغاز می‌شود. افزون بر این در طول مراحل بازی بنابر اطلاعات اعلام شده، دو فرد دیگر باتهام‌های (ریف آدلر) Nadine و Rafe (نادین راس) نیز پا



بعد از گذر از این قسمت، می‌بایست به درون جریان سریع آب پریده و با آویزان شدن از دیواره‌ی غار مسیر خود را ادامه دهید. در قسمت بعدی نمایش یکی از موارد جالب نمایش و حتی بازی را خواهید دید، هنگامی‌که در دقیقه‌ی سوم نمایش بین به درون آب راکت و سردي که پیش رویش قرار دارد وارد می‌شود پس سیار طبیعی به خود می‌پیچد و احساس سرما می‌کند و مانند اکثر عناوین روز شاهد این نیستیم که شخصیت اصلی بازی فاقد احساس سرما یا گرم بجز در موارد خاص باشد اما در ادامه‌ی راه بازی باز می‌بایست مسیر زود را پی بگیرد و به سطح زمین برسد که با خروج از غار این بار ثوبت این است تا کیفیت نورپردازی Uncharted 4 خودی نشان بدهد و به هر چه زیبا شدن محیط بازی کمک شایانی بکند. بازی دیگر شاهد تعدادی اسکلت هستیم که با تزدیک شدن به یکی از آن‌ها می‌توان با فشردن دکمه‌ای نقشه و ابزار او را برداشت. در ادامه شاهد هستیم که فرد بازی باز با بالا رفتن از دیواره کناری خویش قلابی که به‌واسطه‌ی آن یک اسکلت دیگر به دیوار چسبیده است را جدا می‌کند و با فربودن قلاب در دیواره مسیر خود را رو به بالا می‌پیماید. تکندهای که در این قسمت می‌تواند توجه مخاطب را به خود جلب کند صدای نیزه‌های نیتن به هنگام بالا رفتن و یا پریدن از روی پرتگاهها است که اکثر نگوییم به نقصان کارشده‌اند حداقل در سطح خوبی قرار دارند و در القای حس یک مخبره‌نوری به مخاطب مفید واقع می‌شوند.

اطلاعات متشرشده در همان مرحله‌ای که در دمو مشاهده شد (که بعد از بررسی مفصل دمو خواهیم پرداخت) یک غار نیز مخفی وجود دارد که شما می‌توانید با طی کردن آن به مقصد مدترانه برسید البته این غار نیز عالی از خطر نبوده و ممکن است یک تماسح گرسنه شما را میل کند و پیش‌گویی بازی که در نسخه‌های قبلی بازی Uncharted 4 به بلوغ رسیده است طناب همراه نیتن است که به کمک آن می‌توانید از لبه‌ی پرتگاهها عبور کنید و از مکانی به مکان دیگری بروید که با ترکیب این توانایی و چکش جدید نیتن می‌توان انتظار اتفاقات و احتمالاً محننه‌های کلید زنی مذوب کننده‌ای را کشید. حال و بهمنظر آشنازی بیشتر شما با چنگنگی گیم پل و جنبه‌های کلی بصیر این عنوان به بررسی نهایش گیم پل نشان داده شده در همایش بیست‌سالگی پل استیشن می‌پردازیم.

محنه‌ی اول نمایش چندین کسوه و صخره را مشاهده می‌کنیم که در همان ابتدای کار خیال بازی بازان را حتی با وجود قرار داشتن کیفیت گرافیکی بازی در مرحله‌ی نهایی راحت می‌کند و مسلماً مخاطبین با دیدن جزئیات چهاره‌ی نیتن به غلبه‌ی آشیار زیبایی که در پشت سر او وجود دارد بابت این جنبه‌های بصیری بر شرف Dogza می‌درود می‌فرستند از ادامه‌ی نمایش نیتن مسیر خود را از درون غاری ادامه می‌دهد و با بالا رفتن از صخره‌های موجود در محیط به خوبی می‌توانیم اینیشن‌ها و حرکات نرم و چشم‌نمایی که برای نیتن در نظر گرفته شده است را شاهد باشیم. سپس کمی جلوتر یک جسد یا بهتر است بگوییم اسکلتی را ملاحظه می‌نمایید که به دیواره سُنگی غار دوخته شده است.





نینتین بازی بازان به زیبایی اسلحه‌ی دشمنش را برداشت و یکی از دو فرد مسلح دیگر را از پای درمی‌آورد. دو نکته‌ای که می‌بایست به آنها اشاره کرد این است که نخست رد تیرهایی که شما یا دشمنان را به سمت شما شلیک می‌کنند در هوا باقی می‌ماند که جالب‌توجه هستند و نکته‌ی بعدی دیگر باهوش عمل کردن دشمنان شما است که در طول درگیری مرتب محل قرارگیری شان را با توجه به حرکات شما تغییر می‌دهند و این امر کار را طبیعی و از بین بردن آنها را مشکل‌تر می‌کند در ادامه‌ی نمایش ملاحظه‌ی کنیم بازی باز با تغییر مکان‌های پی درپی و پرش از بلندی به بلندی دیگر موقعیت خود را تغییر داده و به زیبایی حریفانش را یکی پس از دیگری از پای درمی‌آورد در دقایق پایانی نمایش بعد از چند دقیقه‌ی درگیری مستقیم شاهد این هستیم که بازی باز به فاز مخفی‌کاری می‌رسد و سعی بر این دارد تا دشمنان حاضر در جنکل را بدون سرومندا خلاص کند.

طور که مشاهده شد فرد مسلح به سادگی تسلیم نشده و در ابتدا کار نینتین را به دیوار کناری می‌کوبد و به سمت او حمله می‌کند و حتی بعدازآن به دنبال تصاحب اسلحه‌ی شما نیز هست که بازی باز درنهایت امر او را از میان بر می‌دارد و به سرعت برای رهایی از دشمنی که در بالای سر شما در حال تیراندازی به سمت نینتین است در پشت تخته‌سنگی کاور می‌گیرد و درسته همانند انتظارات از یک ساخته‌ی ناتی داگ، شخصیت بازی یک کاور نرم و زیبا گرفته و با استیل خوبی که در هنگام تیراندازی به خود می‌گیرد رقیبیش را هدشان می‌کند و به سراغ دیگران می‌رود. در ادامه‌ی نمایش می‌بینیم که کار برای نینتین سخت شده و اینک او مجبور به استفاده از طناب خود برای رفتن از مخربه ای که از آن آویزان بود درگیری تن‌به تن وی آغاز می‌شود. درگیری که بدون اغراق حتی از محننه‌های سینمایی و کلید زنی برخی از بازی های امروزی نیز جذابتر هست زیرا شاهد این نیستیم که رقیبان یک قربانی مغضباً باشد یا تنها یک مشت و لگد به سمت شما پرتتاب کند و

قصه‌ی ما صورت گرفته است با حالات چهره‌ی او و سن او که اینک مسنتر از نسخه‌های پیشین هست مناسب شده است. در قسمت بعدی نمایش اندکی که پیش روی می‌کنید بالاخره با دشمنان خود در طول مسیر روبرو می‌شویم که با دقت در حال مشاهده‌ی محیط اطرافشان هستند و بازی باز مجبور به پیشروی به سبک مخفی‌کاری می‌شود. در ادامه‌ی مسیر شاهد هستیم که بعد از بالا رفتن از موانع با از بین بردن یکی از افراد مسلح حاضر در خایا اسلحه‌ی او را برداشت و مسیر خود ادامه می‌دهید و درسته در همین زمان است که با یک اشتیاه کوچک شیتن توسط یکی از دشمنان شناسایی شده و با پریدن به پایین از لبه‌ی صخره‌ای که از آن آویزان بود درگیری تن‌به تن کارشده‌اند و در این اثنا اگر به نوای گوش‌نواز پرندگان موجود در جنگل نیز گوش دهید آرامش خامی را در این مدا احساس می‌کنید آرامشی که با دیالوگی از سمت نینتین بر هم می‌ریزد و خواهیم دید مدادگاری که برای دریک



حسس‌اند و برای پیدا کردن شما لایبلای بوته ها و گیاهان را نیز جستجو جو می‌کنند کار چندان آسانی را پیش روی ندارید. حتی هنگامی که دشمنان خود را از لبه‌ی پرتگاه به پایین می‌اندازید و یا خود آویزان هستید نیز باید مواظب باشید همانند موردی که نمایش دیده شد از پای بدن شما آویزان نشوند و برایتان دردرس ایجاد نکنند و آخرین نکته‌ای که در بخش گیم پلی لازم است به آن اشاره کنیم معماً و بازل‌های چالشبرانگیزی است که آن مهمتر بر اساس اطلاعات متشرشده از سوی مجله‌ی کیم اینفوگرمر بازی بازان برای حل این معماها ملزم به استفاده از تجهیزات جدید خود می‌شوند که این امر بیش از پیش بازی را سرگرم‌کننده می‌کند.

بعد از اندکی مخفی‌کاری نینتین موفق می‌شود از مغمضه رهایی پیدا کند و در آرامش به سمت مقصدش حرکت کند و علاوه بر گیاهان پر جزئیات و طبیعی که در محیط وجود دارند که حتی با تغییر جهت وزش باد حرکت آن‌ها نیز پایان می‌رسد. بهطورکلی اگر بخواهیم جمع‌بندی از بخش گیم پلی و نمایش پربرسی‌شده داشته باشیم باید بگوییم، در این عنوان با صننه‌های تیراندازی و اکشن / سینمایی دل ربابی روبرو هستیم که با ترکیب شدن آن‌ها با یک کاور گیری نرم و زیبا مبارزات مستقیم به یاده‌اندندی را برای مخاطبین رقم خواهند زد. همچنین هوش مصنوعی دشمنان را بسیار مطلوب هست و اگر شما بخواهید روش مخفی‌کاری را برای پیشبرد اهدافتان در نظر بگیرید می‌بایست بدانید با این دشمنان هوشیار که حتی به صدای تولیدشده از سوی نینتین و حیوانات



پرچم‌دار نسل جدید | گرافیک



قبلی سری از بخش چندنفره بهره خواهد برد و احتمالاً با توجه به موفقیتی که در قسمت چندنفره‌ی نسخه‌های قبلی دیده شده است من توان انتظار داشت کلیت قسمت چندنفره‌ی این بازی نیز مانند نسخه‌های قبلی سری بوده و Robert Cogburn یعنی طراح بخش چندنفره‌ی Uncharted 3 سپرده شده است که می‌توان به قابل قبول بودن این قسمت از بازی نیز خوش بین بود.

نوای طبیعت | موسیقی و صداگذاری

یک دیگر از قسمت‌هایی که در مورد این بازی باید به آن اشاره کرد بخش موسیقی و صداگذاری است. قسمتی که موفقیت آن می‌تواند کمک شایانی به خاطره‌انگیز شدن و موفقیت بیش از پیش بازی را انجام دهد. استودیو Naughty Dog نیز به خوبی اهمیت این موضوع را دانسته و به همین سبب کار ساخت موسیقی‌های Uncharted 4 را به "هنری جکمن" سپرده است. فردی که معمولاً برانگیز که با پابند بودن به اصول سری و عنوانین قبلی این مجموعه به همراه چند ویژگی جدید این‌طور که پیداست می‌تواند نظر هر بازی بازی را به سوی خود جلب کند. همچین با توجه به پیشینه‌ی استودیو Naughty Dog در زمانیه‌ی داستان‌سرایی و شخصیت‌پردازی و اطلاعاتی که در این زمینه متش承شده است می‌توان موفقیت این بخش از بازی را تضمین شده دانست و با افزودن انتظارات از بخش موسیقی و صداگذاری بازی به انتظارات هواداران از سایر قسمت‌های بازی می‌توان به‌سادگی به دلیل مورد انتظارترین بودن این بازی برای علاقه‌مندان به کتسول نسل هشتمی سونی پی برد که البته برای تجربه‌ی آن می‌باشد حداقل تا سال آینده میر پیشنه کنند.

سخن پایانی

Uncharted 4: A Thief's End را می‌توان عنوانی با گرافیک مثال‌زننده، در کنار کیم پلی جذاب و چالش برانگیز که با پابند بودن به اصول سری و عنوانین قبلی این مجموعه به همراه چند ویژگی جدید این‌طور که پیداست می‌تواند نظر هر بازی بازی را به سوی خود جلب کند. همچین با توجه به پیشینه‌ی استودیو Naughty Dog در زمانیه‌ی داستان‌سرایی و شخصیت‌پردازی و اطلاعاتی که در این زمینه متش承شده است می‌توان موفقیت این بخش از بازی را تضمین شده دانست و با افزودن انتظارات از بخش موسیقی و صداگذاری بازی به انتظارات هواداران از سایر قسمت‌های بازی می‌توان به‌سادگی به دلیل مورد انتظارترین بودن این بازی برای علاقه‌مندان به کتسول نسل هشتمی سونی پی برد که البته برای تجربه‌ی آن می‌باشد حداقل تا سال آینده میر پیشنه کنند.

علاوه بر این سایه‌های شخصیت‌ها و اشیا حاضر در بازی بسیار نرم و قابل باور هستند و با توجه به زاویه‌ای که شنی، موردنظر قرار دارد سایه‌ی آن نیز تغییر می‌کند و از آن مهم‌تر این است که اشیای بازی بر اساس سرعت، شدت پرش و وزنی که به آنها وارد می‌شود مددۀ می‌بینند. به عنوان مثال اگر لبه‌ی قسمتی که ضعیف است را بگیرید، احتمالاً شکستن شنی، وجود دارد در حالی‌که اگر از سمت دیگر ضربه بخورد ممکن است شکستن یا آسیبی در کار نباشد. همچنین این اتفاقات یعنی آسیب دیدن و تخریب اشیا کاملاً به مسحور دینامیک به وقوع می‌بینند که در نسخه‌ی سوم که بازدشت چند سال هنوز هم گرافیکی قابل تحمیل را ارائه می‌دهد برای فیزیک و بدین تین دریک 250 چندان‌علیعه کار گرفته شده بود در حالی‌که در 4 تنها برای طراحی چهره‌ی نیتن دریک 800 چندان‌علیعه استفاده شده است که موجب کم‌نظیر شدن جزئیات چهره و حرکات شخصیت اصلی بازی شده است و مهم‌تر از آن این است که این جزئیات بالا تنها به شخصیت اصلی محدود نشده و بلکه جزئیات فیزیک سایر شخصیت‌ها نیز در سطح بالایی قرار دارد و می‌توان گفت عنوان 4 نیز مانند دو نسخه‌ی Uncharted در ساخته از بازی بازی را از گرافیک یک بازی نسل هشتمی برآورده می‌کند. افزون بر این جزئیات و واقعی بودن بازی تنها به شخصیت‌های آن محدود نشده است و بلکه با اندکی اغماض جزئیات اشیا، صخره‌ها، گیاهان... در محیط قابل توجه و چشم‌ناواز می‌باشد و همچنین قرار نیست طراحی‌های مراحل مختلف Uncharted 4 به یک محیط استوایی بزرگ خالصه شود، بلکه اعلام شده است که بازی بازی مانند نسخه‌های پیشین سری که بازی را در چند مکان مختلف پی‌گرفتن اند در این بازی نیز به مناطق شهری، کوهستانی و روستاهای نیز سفر خواهد کرد که طراحی هر کدام از این محیط‌ها به خصوص و مناسب است.

از بخش چندنفره چه خبر؟

چندی پیش بو که به مسحور رسمی تایید شد عنوان 4 نیز مانند دو نسخه‌ی



پنهان اندازی نو

در افقی تازه

HORIZON ZERO DAWN



اکتون به نظر می‌رسد که این کمپانی قصد دارد تا عنوانی متنوع دیگری را در کارنامه کاری خود بکنگاند. به همین دلیل، این کمپانی دست به ساخت عنوان جدیدی تحت عنوان Horizon Zero Dawn آغاز کرده است. یک عنوان اکشن نوش آفرینی که قرار است داستان جدیدی را در قالب اتفاق‌گذری تازه بسیار بازیگران تحولی دهد.

در این مقاله قصد داریم تا اطلاعات مربوط به این عنوان را بررسی کنیم. پس با ما در ادامه مطلب همراه باشید.

بشریت برای همیشه از بین خواهد رفت؟
Guerrilla Games، یکی از شرکت‌های بازی‌سازی معتبر در این زمینه، کمتر کسی به این نکته فکر کرد که این مطلب، زوایای دیگری نیز در خود جاده است. پایان دنیا و رسیدن به نقطه پایان بشریت، امری است که بسیار به آن در آثار متعدد پرداخته شده است. اما به دنبال بعد از چهاردهمین قرن اخیر، ممکن است که در آن جزییات را کنار بگذاریم، به نکته جالبی می‌رسیم: اکثر آنها به پایان دنیا و نابودی کامل

این روزها در حوضه فیلم و بازی‌های رایانه‌ای، آخرالزمان موضوعی است که محبوبیت عجیب‌پیدا کرده است. شرکت‌های بازی‌سازی و فیلم سازی، امروزه بسیار به این امر اهمیت می‌دهند و هر کس از زاویه دید خود این مبحث را بررسی کرده و پیرامون آن اثربخشی کند. اگر آنرا که پیرامون آخرالزمان ساخته شده اند را مورد بررسی قرار دهیم و جزئیات را کنار بگذاریم، به نکته جالبی می‌رسیم: اکثر آنها به پایان دنیا و نابودی کامل



قیلله ای است که پا بر روی زمین گذاشت. این Machine Hunter است و وظیفه افراد آن، از بین بردن و شکار کردن ربات هاست. Mon-Hunter های Machine Hunter که به آنها نیز گفته می‌شود، نقش بسیار مهم و پر رنگی در دنیای جدید ایفا می‌کنند. آنها با استفاده از ربات‌ها، متابع و قطعات جدید را برای ساخت ابزار تازه فراهم می‌کنند. هدف اصلی داستان بازی را در تریلر به صورت دیالوگ‌هایی از زبان Aloy شنیدیم. او گفت: ما می‌دانیم که اولین نیستیم داستان‌های قدیمی ما می‌گویند که پیش از ما نیز انسان‌هایی وجود داشته‌اند. سبک زندگی آن‌ها نسبت به ما بسیار متفاوت بود به طوری که آنها شهرهای بزرگ و فوق العاده‌ای ساختند. اما دنیای آنها نابود شد و آنها نیز از بین رفتند. حیات جدیدی وجود نمود و...

پدید آمد، حسابی با یکدیگر دست و پنجه نرم کنند. حضور انسان‌ها و دایناسورهای رباتیک در کنار هم و در یک دنیا، نظم و بالانس دنیا را بر هم زده و به همین خاطر است که این دو با یکدیگر درگیر جنگ هستند.

داستان بازی حول دختری به نام Aloy می‌چرخد. کسی که به گفته بعضی‌ها شخصیت‌نش از اتیمیشن Disney's Brave باخته‌ی Aloy الهام گرفته شده است. دلیل این ادعا تشابه بین رنگ موی دو شخصیت و استفاده هر دو از تیر و کمان است. بعضی دیگر هم تصویر می‌کنند که Aloy این پاتنسیل را دارد تا همانند لارا کرافت به یک شخصیت جاودانه تبدیل شود. همانطور که پیش از این هم ذکر کردیم، هر کدام از قیلله‌های بازی منحصر به فرد هستند. بعضی‌ها کوچک هستند و بعضی دیگر همانند پادشاهی‌ها بزرگ و پر جمعیت‌اند. Aloy در قیلله‌ای زندگی می‌کند که به گفته قدمی‌ها، اولین

بشریت باز هم پا بر روی زمین می‌گذاردند. آنها انسان‌های آینده هستند و پس از ما ظهور کرده‌اند اما نحوه زندگی آن‌ها بسیار ساده و ابتدایی بوده و سبک زندگی کردن آن‌ها با انسان‌های اولیه‌ای که می‌شناسیم بی‌تفاوت نیست. آن‌ها به صورت قیلله‌ای و ساده زندگی می‌کنند. هر قیلله در مکانی ساکن می‌شود و کار خود را به دور از حاشیه انجام می‌دهد. هر قیلله در کار خاصی مهارت داشته و وظیفه اش مشخص است. در دنیای آن‌ها، مکان‌ها و ساختمان‌هایی که می‌دانیم بنا کرده ایم هچنان‌جود و این بازی توانست با نمایش اولیه آن‌ها را می‌شناسیم. اکنون حیاتی جدید دنیا را فرا گرفته و آثاری که می‌بر روی زمین می‌گذارد ایم، تا کنون دستخوش تغییرات گسترده‌ای شده است و این حیات تازه، در حال بلعیدن از بین بردن سازه‌های ماست. بشری که تازه پا بر روی زمین گذاشت، آن‌ها را به صورت یادگاری از سوی نسل‌های پیشین قبول کرده است و حتی آن‌ها را تحسین می‌کند. اما همه چیز به اینجا ختم نمی‌شود. همانطور که تا کنون دریافتیم، همه چیز در این دنیای تازه به مرحله بالاتر و جدیدتری منتقل شده است. این مسئله فقط در انسان‌ها مشاهده نمی‌شود. در این حیات تازه، دیگر انسان‌ها برترین موجودات روی زمین نیستند و موجودات رباتیک نیز در این دنیا حضور دارند و ظاهراً اکنون آنها بر روی زمین سلطه می‌ورزند. در حال حاضر، این موجودات عجیب رباتیک که بیشترشان ظاهری شبیه به دایناسورها دارند، در حال اداره کردن کره زمین هستند. آن‌ها بزرگترین چالش برای هزاران سال پس از نابودی حیات در جهان که هم اکنون در آن زندگی می‌کنیم، شرایط ظاهراً این دو قرار است که در حیات تازه ای که پیش از آغاز E3 2015، شایعات زیادی مبنی بر حضور یک عنوان جدید از سوی کمپانی Guerrilla Games در کنفرانس سوونی به گوش می‌رسید. طبق شایعاتی که آن زمان فضای مجازی را پر کرده بود، کار ساخت این عنوان، با اسم رمز Horizon جلو می‌رفت و قرار بود نمایشی از آن را در کنفرانس سوونی شاهد باشیم، همین اتفاق نیز افتاد و در کنفرانس امسال سوونی در E3 2015، عنوان Horizon Zero Dawn رسماً معرفی و تریلری از آن نیز پخش شد. نمایش این عنوان بسیار جذاب بود و این بازی توانست با نمایش اولیه خود، قشر عظیمی از بازی‌بازان را شیفته خود کند. حال وقت ان است که به سراغ این بازی برویم.

دنیای پس از ما هنوز هم نفس میکشد...



پیش از هر چیز، داستان بازی را بازگو می‌کنیم. ظاهرا کمپانی Guerrilla games نفع خود استفاده کرده است؛ به نحوی که جهان پس از بشریت را با فرضیه ای بسیار جالب به تصویر کشیده است. داستان بازی تحت عنوان The World With Us (جهان بدون ما) است. اثری که توسط Alan Weisman نوشته شده است و زندگی جدید پس از بشریت را روایت می‌کند. ایده کلی داستان بازی به این صورت است که هزاران سال پس از نابودی حیات در جهان که پیشین باری دیگر تکرار می‌شوند و حالا



و او را از بین ببرد.

با توجه به اطلاعاتی که تا کنون منتشر شده است، قابلیت آپگرید کردن مهارت ها نیز در بازی وجود خواهد داشت. همانطور که در تریلر Slow Motion داشت، توансنته بود از قابلیت هم مشاهده شد. Aloy که حدوداً ۱۰۰ قرار (صحنه آهسته) برای نابودی ربات استفاده کند که دستیابی به این قابلیت و امثال آنها از طریق آپگرید شخصیت با مصروف XP محقق می شود. کاملاً مشخص است که بازی از یک بالانس عالی بهره می برد. یک تعادل به ظاهر بی تفکر بین اکشن و نقش آفرینی که مطمئناً معین امر به زیباتر شدن اثر کمک خواهد کرد. بازیباز باید بتواند در زمینه استفاده از عناظم مخفی کاری و یا اکشن، به درستی عمل کند و از هر کدام در موقعیت مناسب خودش بهره ببرد. فضای بازی بنا به دلایل بسیاری زیباست.

در نام دارند، وظیفه نگهبانی از منطقه را دارند.
اگر توسط یک Watcher شناسایی شدید، این
بدان معنی است که قطعاً به مشکل بزرگی
برخواهد خورد. هر چند در تیریاری که مشاهده
شده Watcher تهدیدی به شمار نیامد و Alloy
به راحتی توانست آن را از کار بیاندازد اما
مفهومنا بازیاز در بازی با این دسته از ربات‌ها
به مشکل بر خواهد خورد. در ادامه تریلر
مشاهده شد که Alloy بالاخره توانست
را بدست بیسورد اما پس از آن با مشکل
بزرگتر مواجه شد. رباتی غول آسا که
مشاهده شد که Alloy در جهت تهدیدار شد و با یک نگاه به
آن به سادگی دریافتیم که چالش بعدی Alloy
رویارویی با این غول رباتیک است. Thunder-
Alliance قابلیت‌های کشنده بسیاری داشت و از
نظر قدرت آسیب رسانی در درجه بسیار بالایی
قرار داشت. اما این به معنی ضعف شخصیت
اصلی ما در برابر او نیست. در سه‌تی دیگر،
دسته‌ای خاص از ربات‌ها که به هیچ وجه
خطرناک نبوده و وظیفه اصلی شان تبدیل علف
ها به ماده ای سبز رنگ است که ظاهرا این کار،
مکانیزم پیچیده‌ای دارد. ماده سبز رنگ در
اصطلاح Blaze (ماده درخشان) نام دارد که بکی
Horizon Zero از مهمترین مواد در دنیای
Grazer به شمار می‌آید. Dawn علف‌ها و
Blaze تبدیل کرده و آن را در
محفظه ای خاص بر روی خودشان ذخیره می‌کنند.
Blaze دقیقاً همان چیزی است که Alloy در پی
آن بود. اما این کار آچنگان هم ساده نیست
چراکه Blaze در دنیای Horizon دستیابی به
همانند شکار یک آهو در دنیا واقعی استتا
چرنده‌ها با احساس کردن کوچکترین خطری پا
به فرار می‌گذارند و Blaze از دست می‌رود.
مشکل دیگر در زمینه بدست آوردن Blaze
این است که Grazer ها تنها ربات‌های منطقه
نیستند. دسته‌ای دیگر از ربات‌ها که Watch-



به آرزویی برای تمام بازیابان بدل خواهد کرد. به احتمال بسیار زیاد عنوان Dawn به یک عنوان کامل و بی نقص بدل خواهد شد اما برای درک کامل این موضوع باید تا زمان منتشر شدن خود بازی و یا اطلاعات بیشتری پیرامون آن صبر کنیم.

خلاقانه از سوی استودیو سازنده را نشان می دهد.

ایده بازی بسیار زیباست. کثیر هم قرار دادن عنامر بازی به صورت کاملا هنرمندانه انجام شده است که همین مسائل تجربه این عنوان را

اولین دلیل برای چشم نواز بودن محیط این است که دنیای بازی زنده و پویا است و خبری از دنیایی که در حال حاضر میشناسیم در آن نیست. ربات های بازی به زیبایی هر چه تمام تر از حیوانات و موجودات امروزی الهام گرفته شده اند که این مسئله، پیاده سازی امری

• محمدحسین جعفریان

Bloodborne

از جنل نون، از جنل تاریکی

تو درگذر از این خیابان‌ها تومیف کرد. اینجا یک شهر نیست و تو یک مبارز نیست... این همان تاریکترین کاپوسی است که از دیدنش هراس داشتی و تو فردی هست از جنس خون، از جنس تاریکی...

ترک خانه را نمی‌کند و زندگی در کورسوى نور چراغ آرزوست... خیابان‌هایی که در هیچ نقاطی از آن‌ها آرامشی حس نمی‌شود و وحشتی همه گیر در نقطه‌نقطه آن‌ها حس می‌شود و ترس ساده‌ترین کلمه ایست که می‌توان برای احساس

ترسناکتر... یارها، همان شهری که هم‌اکنون مکانی است برای زندگی انسان‌هایی که گرگ‌هی‌شوند تبدیل به جوانگاه مرگ شده است. جایی که امید در آن نه یک حقیقت بلکه کلمه ای بی‌معناست و مکانی که در آن هیچ‌کس هوس

تاریکی شهر بر تمام نقاط آن نوری مرگبار را می‌پاشد. سایه‌ها بی‌معنا هستند و این دنیا خود چیزی است از جنس سایه و تاریکی. شاید به دهشتناک تمام کاپوس‌هایی که از رؤیاهای تاخ و ترسناک انتظار می‌روند و شاید از آن نیز





برای افراد بیشتری طراحی شده است. سازندگان بهوضوح با استفاده از کاهش برخی عناصر و افزایش برخی چیزهای تازه آن هم در حالتی که هسته بازی دقیقاً همان چیزی است که همواره در سری *Souls* دیدیم. کاری کردند که جدا از طرفداران قبلی افرادی تازه نیز حاضر شوند به سمت این عنوان رفته و آن را تجربه کنند. بهطور مثال در نگاه کلی باید گفت *Dark Souls 2* که گیم پلی بازی تقریباً نصف زمان می‌برد و این موضوع بهطور واضحی باعث شده است که افراد بیشتری به سمت تجربه این عنوان بروند؛ اما از آن طرف هم بازی به فکر طرفداران قدیمی و عاشق بوده است و برایشان چیزهای زیادی دارد. جدا از مراحل فرعی و راز و رمزهای زیادی که این شهر درون خود دارد و میتواند مدتی بسیار شما را سرگرم کند چیزهای دیگری هم هستند که عملاً مدت زمان تعیین نشده‌ای برای این تجربه این عنوان به ارمغان می‌آورند. دلتان تجربه دوباره مراحل با چاشنی سختی بیشتر می‌خواهد؟

باید از کنار نوشتهدای بگذرید و باید خانه‌ای با چراغ روشن را بیتفاوت رها کنید. در بندبند وجود بازی از کیم پلی گرفته تا طراحی شهر داستان‌های زیادی وجود دارد که اکثر تمام آن‌ها را درک کنید به‌خوبی در پایان می‌توانید تکه های جورچین را کنار هم بگذارید و غرق این داستان عجیب و خاص شویید. بهجرت می‌توان گفت که در رابطه با داستان این عنوان می‌توان مقاله‌ای مستقل نوشت و چندین و چند بار در رابطه با آن فکر کرد. به شخصه تا قبل از From Software *Bloodborne* را تمام نکرده بودم (تجربه کرده بودم) اما داستان را تا پایان پیش نبرده بودم) اما این بار با هر سختی هم که بود این عنوان را به پایان رساندم و بدون هیچ‌گونه اغراق اتراف می‌کنم که غرق در داستان شکرگ آن و این همچنان عجیب داستانی شدم. فهمیدن داستان این عنوان دقت و توجه می‌خواهد اما شکنید که داستان آن قدر خاص انتظار تان را می‌کشد که ارزش این دقت و توجه را دارد است. *Bloodborne*

تاریک و خام دارد و درک این داستان و فهمیدن مرحله‌های آن کاملاً به این بسته است که با سبک داستان‌گویی همیشگی Software آشناشی داشته باشید. شالوده اصلی داستان از این قرار است که در یارهای، شهری تاریک و افسانه‌ای یک بیماری دهشت‌ناک گسترده شده است که تمام افراد شهر را ذره ذره به خوی گرگ بودن تزدیک می‌کند و در پایان آن‌ها را تبدیل به گرگینه‌هایی وحشی می‌کند. هر شخصی که از این بیماری جان سالم به دربرده در پشت دیوار خانه‌ایش با یک فانوس زندگی می‌کند و در خیابان‌ها هر که هست یا موجودی است دهشت‌ناک آمده برای قتل شما و یا فردی است که در این تاریکی روبرو می‌گردد. بیماری مسری‌ای که در درون شهر گسترده شده است هرگزی را به جنون می‌کشاند و بازیکن در ابتدای عنوان از هیچ کدام از بخش‌های داستان خبر ندارد و نمیداند که این بیماری، این افراد، این تاریکی از کجا آمده است. در حقیقت شما زمانی وارد دنیای Tarike *Bloodborne* می‌شوید که همه اتفاق‌ها افتاده است و شما خود زیر سایه این تاریکی درک کامل و فهمیدن درست داستان باید تمام لحظات به تمام دیالوگ‌ها، تمام نوشتهدای، تمام آیتم‌ها، تمام دشمنان دقت داشته باشید و منتظر بیاشید کسی برایتان قسمه را تعریف کند چراکه بسیاری از بخش‌های داستان در همان دیالوگ‌هایی است که می‌توانید از پشت پنجه با افراد پناه گرفته در خانه داشته باشید. *Bloodborne* باید تمام لحظات بازی را با دقت بگذرانید. *Bloodborne* عنوانی است که داستانی بسیار





درک این قابلیت بزرگ خود را در جایگاه کاراکتری که برای اولین بار به آن مکان آمده و در حال تجربه آنلاین عنوان است بگذارید که با دیدن این نوشته و این تصویر سایه‌وار لباس ضد سم خود را می‌پوشید، فلان طلسم را انتخاب می‌کنید، مسیر را در گوش ترین جای خیابان انتخاب می‌کنید که آن هیولا شما را غافلگیر نکند و با وی بیاره می‌کنید و در کل از مرگ نجات می‌یابید. این قابلیت باعث می‌شود که تجربه آنلاین چیزهایی تازه برای شما داشته باشد و تجربه بازی را جذاب‌تر از حالت آنلاین کنید. یکی دیگر از قابلیت‌های این بخش آن است که شما می‌توانید درخواست کمک خود را اعلام کنید و با قرار دادن رعن برود به دنیای خود کسی را به کمک خود بیاورید اما توصیه می‌کنم هرگز خودتان به یاری کسی نروید چراکه برای شما سود زیادی ندارد. نکته جالب این است که تمام شکارچی‌هایی که در حال حرکت در محیط هستند و در دنیای شما وارد نشده‌اند نیز همواره از مقابل شما به صورت روح مانند می‌گذرند.

ترتیب داده است. هر بار که بخواهید وارد بازی شوید انتخاب می‌کنید که عنوان را آنلاین یا آفلاین تجربه کنید. درست است که بازی همواره به صورت تک‌نفره است اما تجربه آنلاین آن واقعاً به شما در پیشبرد این عنوان کمک می‌کند و حتی شما نیز می‌توانید به دیگران کمک کنید. در حقیقت شما در هر نقطه‌ای از بازی می‌توانید نوشته‌ای را برای باقی بازیکنان باقی بگذارید که وقتی آنها به آنجا رسیدند به همان مشکلی که شما مواجه شدید مواجه نشوند و این موضوع زمانی به حد کمال خود مرسد که شما می‌توانید با حرکات مختلف یک تصویر مشخص‌کننده سایه وار را از خود به جای بگذارید. به این مفهوم که بهطور مثال در یکجا نوشته‌ای بگذارید و بگویید اینجا یک دشمن بسیار بزرگ انتظارتان را می‌کشد که فلان طلسم اثر بسیاری روی آن دارد و با سم به شما حمله می‌کند. بعلاوه این ها یک تصویر از خود به جای می‌گذارید که در حال اشاره کردن به نقطه‌ای هستید که دشمن در آنجا قرار دارد. حال کافی است که برای

ترسید که عملآدمه برایتان ممکن نباشد و از فلان جا شروع کنید و بهجای فلان چیز آن‌یکی را ارتقا دهید و ... سازندگان کاری کرده‌اند که بازی همواره روند سریع و خشن خود را طی می‌کند و هرگز شما را به خاطر چنین چیزهایی متوقف نمی‌کند. بعلاوه که این بار شما کمک شکارچیان دیگر را نیز دارید که در رابطه با آن نیز توضیحاتی خواهم داد. این ساده‌تر شدن بازی را به خوبی می‌توان در حذف امکان آپکریدهای زیاد به خوبی مشاهده کرد. شاهد مثال‌های این ماجرا را می‌توان در کاهش پارامترهای قابل آپکرید از 9 به 6، کاهش تعداد طلسنهای موجود از 80 به 8 و ... مشاهده کرد. در حقیقت این عنوان با این کاهش‌ها و افزایش قابلیت‌هایی دیگر آن‌هم با حفظ هسته اصلی همیشگی خود و اجرای ویژگی های جدید در گیم‌پلی به همیچ و چه از گیفت‌شکارچیان غافلگیران می‌کنند. این یک نوآوری در دشمنان نسخه‌های قبلی به شمار می‌برود و زمانی بسیار حس می‌شود که دیگر به‌مانند قبل نمی‌توانید دشمنان را فقط با جاخالی دادن و ضربه زدن شکست دهید و باید به فکر راههای چاره‌تازه‌ای برای بعضی غول‌های آخر باشید. این‌ها گذشته می‌کنند اما اشتباه نکنید همان‌گونه که کفتم این بازی در عین سختی بسیارش از عنوانی سری Souls آسان‌تر است و راحت‌تر پیش می‌رود. علت این این است که شکارچی شما از همان ابتدا توانایی‌هایی زیادی دارد و شما خیلی چیزهایی پراهمیت در بازی را همان مراحل ابتدایی به دست می‌آورید. بعلاوه سازندگان کاری کرده‌اند که شما به همانند بازی‌های قبلی ناگهان پس از 30 ساعت بازی به نقطه‌ای





گوش گیمر می‌رساند و تاثیری مستقیم بر درک او از این دنیا دارد و او را بسیار بیشتر از گذشته درون خود فرموده بود و کاری می‌کند که بازیکن از شنیدن چنین شاهکارهایی لذت ببرد. استفاده از صدایکارهایی که در گذشته نیز صدایشان را در عنوانین این شرکت شنیده‌ایم نیز باعث می‌شود جدا از استفاده از صدایهای مطمئن که قبل امتحانشان را پس داده‌اند حس نوستalgی برای بازیکنان نیز وجود داشته باشد.



بگذریم و حتی نگاهی به این همه لباس و آیتم و ذره‌ذره چیزهایی که در دنیای بازی دیده می‌شود نداشته باشیم باز هم نمی‌توانیم گرافیک این بازی را شاهکاری تازه ندانیم چراکه یارهای شهری الهام گرفته از جایی نیست بلکه یک عماری تازه از یک شهر افسانه ایست که به جرئت می‌توان گفت عین آن را هرگز ندیده‌ایم. باور کنید سخت است که یک عنوان فقط با جلوه خیابان‌هایش کاری کند که بعضی مواقع بدن بازیکن از ترس مورمور شود و این همه ساختمان و کلیسا و ... و ... را آن سبک خاص خودشان و با الهام گیری از مکان‌های بسیاری در دنیا درون خود داشته باشد و حتی کوچک ترین جزئیات را نیز رعایت کرده باشد. گرافیک BloodBorne یک اثر خاص هنری است که باید سازندگانش را به خاطر این وسعت و این جزئیات و مصالبه این عماری خاصش ستایش کرد.

صدایکاری این عنوان نیز از این قاعده مستثنی نیست و عنوان همواره از موسیقی متن‌های دلهزآور، خاص، عجیب و مصالبه تازه را به

مشکلی که در تجربه گیم پلی این عنوان وجود دارد لو دینگ های طولانی آن است که آن هم با آپدیت‌های تازه کوتاه‌تر و کوتاه‌تر می‌شود و در برابر این عظمت نمی‌توان از آن به عنوان یک عیب یادکردا گیم پلی این بازی ساخت است. به هیچ عنوان ساده نیست اما به سختی عنوانین قبلي سری Souls هم نیست. اگر طرفدار عنوانین From Software باشید تجربه این گیم پلی بر شما واجب است و اگر احساس می‌کنید که دنیایی بزرگ با یک گیم پلی خاص و سخت را دوست دارید و با مردم‌های بسیار نیز سر دوستی دارید و یک RPG شاهکار می‌خواهد باز هم تجربه این گیم پلی شاهکار بر شما واجب است. گرافیک و صدایکاری این عنوان نیز به صورتی کاملاً عالی در بازی خودنمایی می‌کنند. یارهای که در اوج گرافیک و زیبایی با آن نورپردازی غریب و آن شکل‌های خاص و عجیب‌ش بمراحتی نفس شما را فقط با نگاه کردن به خیابان‌هایش ببسیار شاهکار را که کنار بگذاریم و از ۱۷ طراحی بسیار خاص و ویژه برای ۱۷ غول آخر بازی هم هستید که باید تکتک آن‌ها را به خوبی بشناسید و بدانید که کجا باید کدام را به کار برد.

در کل برای توصیف این گیم پلی باید گفت که هسته گیم پلی عنوانین قبلي این سازنده را در نظر بگیرید، برخی بخش‌های بسیار سخت‌کننده را حذف کنید، چیزهایی تازه و جذاب به آن اضافه کنید و در نظر داشته باشید که تنها

کلام آخر

BloodBorne عنوانی است که اگر طرفدار این سبک بازی باشید می‌توانید در دنیای آن غرق شوید. این عنوان جدا از حمایت از آن چیزی که دوستداران قدیمی عنوانین From Software می‌خواهند با حذف برخی عنامر که ممکن است برای بسیاری آزاده‌های محسوب شوند شما که شاید روزی مخاطب این عنوانین نبوده‌ای را به تجربه‌اش دعوت می‌کند. کافی است که مطمئن باشی از مرگ در بازی آن هم چندین و چند بار هراس نداری و می‌خواهی یک داستان عالی و خاص را با یک روایت نو و کمی سخت بشنوی و دلت می‌خواهد یک RPG شاهکار را تجربه کنی. اگر از این‌ها مطمئن هستی این عنوان را باید تجربه کنی. نمی‌گوییم که هیچ عیب و ایرادی نداشت و هیچ مشکلی در آن مشاهده نشد اما نام بردن از آن‌ها را جایز نمی‌دانم چراکه احساس می‌کنیم واقعاً مشکلاتی گذرا و قابل رفع با یک یا دو آپدیت ساده در آینده هستند و بیانشان باعث می‌شود که حق مطلب در رابطه با این شاهکار ادا نگردد. دنیایی است که می‌توان در آن مدت‌ها شکار کرد و شکار شد. دنیایی است از جنس ترس... از جنس خون، از جنس تاریکی...

BLOODBORNE

95

گیم پلی طولانی، قابلیت و نوآوری های CO-OP، رمز دار شدن، سه‌شنبه، گرافیک چشمگیر، سبک مبارزه و تغییر اسلحه اولیه، طراحی پر جزیبات و متعدد دشمنان، هیطی سنجنگی و گیرا، موسیقی

بازگشت به Hunter's Dream هنگام Fast Travel کردن و های طولانی حین این کار





محمد حسین جعفریان

خیابانی

جنگ دای

در زمان عرضه شاهکاری چون RE 4 از تفاوت کردن عنوان با قبل ناراحت می‌شود؟! اما زمانی که همین تفاوت کاملاً مغایر با چیزهایی که از یک فراترازیز می‌شناسیم ساخته شده باشد بدون شک لحظاتی آزارهندۀ برابی گیمز ایجاد می‌کند. حال هر چه قدر هم که در گرافیک و صدایداری و... بهتر شده باشد، حال باید دید که در کدام دسته از این‌ها جای می‌کیرد. هر چند فکر می‌کنم تا همین حال نیز جواب را فهمیده‌ایم.

Warfare hardline بوده است و Warfare ساخته عظیم نزدیک هم نشده است! حال در Visceral Games این وضعیت ناگهان پیدا شده می‌شود و این روند تکراری را کنار می‌زند و این بار جنگ را دقیقاً به دنبال سریال‌های پلیسی منتقل می‌کند و در کل دستی تازه بر صورت این عنوان می‌کشد. بدون شک تفاوت نه تنها در بنیان چیز بدی نیست بلکه حتی می‌تواند یک ویژگی بسیار مثبت نیز به شمار رود. بمطور مثال چه کسی COD Advanced Warmer games می‌گوییم تفاوت است! در مکان‌های خوب است و در بعضی جاهای نیز بسیار بد و مهلهک و

آزاده‌نده. یکی از خوبی‌های اصلی این عنوان بدون شک در نوآوری آن است. مدتها هاست که هر دو سری Call of Duty و Battlefield فقط و فقط در میدان‌های خونین جنگ جلو رفته‌اند و بدون هیچ تغییری مسیر خود را می‌پیمایند و همواره در حال تبرد با یکدیگر هستند. که جدا از مباحثه مربوط به این مقاله باید گفت که بدون شک پیروز این نبرد در این سال، عنوان تازه sledgehammer games می‌گوییم تفاوت چون این تفاوت در مکان‌های خوب است و در بعضی جاهای نیز بد و مهلهک و



در حقیقت به خاطر آن اندک تفاوت‌ها که به چشم می‌آید + رفع قابل قبول باگ‌های گرافیک نسبت به قبیل هاردلاین را در بخش گرافیک واژن 2 همان گرافیک نسخه قبیل می‌دانیم که جدا از عملکرد قابل قبولش هرگز به حد یک گرافیک نسل هشتمی نرسیده است اما عیب خاصی هم بر آن وارد نیست.

این Battlefield است یا...؟

کیم پلی این بار کاملاً تغییر کرده است این یعنی راحت بگوییم که شاید 10 درصد شیوه به گذشته باشد و چیز کاملاً جدید است. بخش‌هایی جدیدی به آن اضافه شده است. بخش‌هایی از آن کم شده است و ... دیگر خبری از صحنه‌هایی که اکشن در بخش بازی نیست و در 95 درصد موقع وقته که شما وارد محیط می‌شوید همه‌چیز آرام است و در حقیقت شما به جای انجام جنگ به پیشبرد یک عملیات پلیسی می‌پردازید.

افکتهاي تحریب زیبا (که مدل‌بته به نسبت عنوان قبلی بسیار کمتر دیده می‌شوند) و تمام چیزهایی که از گرافیک خوب سری Battlefield می‌شناشیم در آن دیده می‌شود. بازیکن هم می‌تواند از بودن در این خیابان‌ها و ماشین‌ها و در کل دنیای hardline لذت ببرد، بهجی عنوان hardline را نمی‌تواند منکر این باشد که تمام بخش‌های مربوط به گرافیک در این عنوان قابل قبول کارشده‌اند اما... اما مشکل آن‌جاست که این گرافیک چیز جدیدی نیست. همان چیزهایی است که در نسخه چهارم این فرانچایز دیده بودیم و معرفه همان گرافیک در این دنیای hardline پیاده شده است و جز مواردی بسیار بدنده است. اما آن‌ها هم فقط لایق صفت "بد نیست..." هستند و بس! در ابتدا که شخصیت نیک را دیدم واقعاً هنر سازندگان را ستایش کردم که بالآخره یک کاراکتر درست و حس‌اسبی با یک پیشینه کامل که کیمروی را در طول بازی کاملاً می‌شناسد را خلق کرده‌اند اما بعد از آن با دیدن شخصیت‌هایی مانند تایسن و بومر تعماً از آن‌ها گله‌مند شدم! در حقیقت در رابطه با بخش داستانی بازی باید گفت که تغییراتی که بازی نسبت به قبیل داشت در این بخش بسیار عالی عمل کرده است و بازی را از پیش‌جاذبتر کرده است و این‌همه مشکل فقط به خاطر کم کاری سازندگان در این بخش استونی توان آن را گردان سبک جدید بازی نسبت به قبیل داشت.

هیجان‌زده می‌کند.

جدید، عالی، نه‌چندان خوب، فاجعه!

نمی‌دانم در رابطه با شخصیت پردازی این عنوان چه چیزی را پنویسم. فقط می‌توانم بگویم که هر چه قدر شخصیت‌پردازی شخصیت اصلی یعنی "نیک" عالی و بدون نقص و متفاوت با آن چیزی که از این سری انتقال داشتیم صورت گرفته بقیه شخصیت‌ها چیزی نیستند جز فاجعه! مخاطب بدون شک با 90 درصد شخصیت‌های فرعی عنوان هیچ نوع ارتباطی برقرار نتواءه کرد. درک نتواءه کرد و از همه بدتر حضورشان مایه زجر وی نیز می‌شود! (شاید فقط یک یا دو شخصیت از این قاعده مستثنی باشند اما آن‌ها هم فقط لایق صفت "بد نیست..." هستند و بس!) در ابتدا که شخصیت نیک را دیدم واقعاً هنر سازندگان را ستایش کردم که بالآخره یک کاراکتر درست و حس‌اسبی با یک پیشینه کامل که کیمروی را در طول بازی کاملاً می‌شناشد را خلق کرده‌اند اما بعد از آن با دیدن شخصیت‌هایی مانند تایسن و بومر تعماً از آن‌ها گله‌مند شدم! در حقیقت در رابطه با بخش داستانی بازی باید گفت که تغییراتی که بازی سری‌های قبل درک می‌کند و این تقلید جذاب سازندگان از سری‌الهای پلیسی را می‌ستاید. شما در بازی در نقش یک کارآگاه پلیس کوبایی بنام Nick Mendoza قرار می‌گیرید و در نکار همکارستان "کای" به مبارزه با دوستانتی که قبل از داشته‌اید و هم‌اکنون در حال فاسد کردن شهر و انجام جرم و جنایت هستند می‌روید. دقیقاً به مانند نسخه‌های قبیل این سری (و حتی بدتر از آن‌ها) این عنوان هیچ انتقام داستان ویژه و خاص ندارد و شما همواره به دنبال باندها و فرماندهان آن‌ها هستید تا شهر را از وجود آن‌ها پاک کنید. تنها نکته خوبی که شاید در داستان بازی وجود دارد اتفاقات غیرقابل پیش‌بینی است که بعضاً رخ می‌دهد و مخاطب را



Battlefield4 V2

hardline را در بخش گرافیک رسماً می‌شود با همین تبییری که برای این بخش انتخاب کردم به طور کامل توصیف کرد. بهجی عنوان نمی‌گوییم که گرافیک خوبی ندارد. بافت‌های hardline فوق العاده، طراحی چهره‌های بسیار دقیق، افکت



برایم احمقازه به نظر فیرسید و وقتی چشمم به صد هزار چیز دیگر در این عنوان باز شد و دیدم که کتاب در فضایی دیگر و جایی دیگر هستم و یک گیم پلی تکراری را تجربه می کنم از خودم پرسیدم که این را تفاید است یا...؟ مشکل سازندگان این نبود که نوآوری آن‌ها تا این حد را به این بازی آوردند. این کار بهنوبه خود عالی بود؛ اما مشکل این بود که آن صحنه‌های اکشن تمام نشده بتفاوت را با دقایق در ماشین نشستن و منتظر دشمنان بودن جایگزین کردند. مشکل این بود که سوار ماشین‌های مختلف شدن به جای یکچیزی که در بعضی بخش‌ها باشد تبدیل به پایه ثابت دقايقی از هر اپیزود شد. مشکل این بود که آن‌ها تفاهیدن چه چیزی را کجا و تا چه حد باید استفاده کنند. این قابلیت‌هایی را جدید هر چه قدر هم که خوب باشد پس از مدتی به معنای واقعی کلمه خسته‌کننده می‌شوند و تعداد مسنه‌های اکشن و هجانی بازی هم آنقدر کم است که اصلًا از این خستگی نمی‌کاهد! البته این موضوع فقط مخصوص بخش تک نفره این عنوان است و پس) بازی سلاح‌هایی کمتر نسبت به قبل دارد اما حقیقتاً همه آن‌ها با جزئیات خوب (از همه جهت) ساخته شده‌اند. برخلاف تعداد کم بازی در هر حوزه‌ای که شما بخواهید (مخفي‌کاري، اکشن و ...) اسلحه مناسبی را برایتان تدارک دیده است و از این نظر گله ای بر بازی وارد نیست و می‌توان از سازندگان رضایت داشت.

شما می‌توانید تک‌تک افراد یک محیط را با نشان دادن نشان پلیس خود متوقف کنید و دست بند بزنید و به این شکل دستگیر کنید. همان‌طور که مشخص است اگر کسی شمارا ببیند با شلیک کردن به شما جمله می‌کند و شما هم مجبورید با او بجنگید. در حقیقت در هاردلاین شما می‌توانید مراحل را به مسحورت مخفی‌کاری کامل پیش ببرید و هیچ مسخره اکشن‌تیز به وجود نیاورید. البته اگر دلتان همان نسخه‌های همیشگی را هم می‌خواهد مشکل نیست کافی است یک اسلحه بردارید و همچو و همه‌کس را به گلوه بیندید. البته بازی همواره با تمام سروشوکلش به شما توصیه می‌کند که این کار را نکنید و مخفی‌کاری خالص را استفاده کنید و این موضوع تا حدی است که بازی زمانی که شما مرحله را با مخفی‌کاری بیشتری تمام کنید هدایای بهتری می‌دهد! حتی در این بازی شما یک اسکنر هم در اختیاردارید که می‌توانید با آن مکان دشمنان، مدارک مختلف، اثرهای باقیمانده و ... را شناسایی کنید. این اسکنر در بخش‌های بسیاری به درد شما می‌خورد و در این فرآیند چیزی کاملاً جدید به شمار میرود. یک نکته جالب دیگر توجه سازندگان به جزئیات بوده است. بهطور مثال زمانی که شما به 2 نفر نشان پلیس را نشان می‌دهید با اینکه سلاح‌هایشان را زمین می‌گذارند اما اگر لحظه‌ای درنگ کنید ممکن است یکی از آن‌ها اسلحه را برداشته و کار شما را بسازد. به شخصه از این‌ها نوآوری بسیار لذت بردم و اوایل بازی احساس می‌کردم با چیزی که تابه‌حال تجربه نکرده‌ام طرف هستم؛ اما مدتی که گذشت و همین گیم پلی تبدیل به چیزی کاملاً تکراری و خسته‌کننده شد، وقتی که گول زدن دشمنان با انداختن سکه به این‌طرف و آن‌طرف



اما مهم‌ترین مشکلی که مابین تمام گزینه‌هایی که گفتم برای من به چشم آمد چیزی نبود جز نکردن تغییر با گذشته‌ها و حتی بدتر شدن نسبت به گذشته‌ها حرکات احمقانه‌ای که در بعضی موارد از یارانタン و دشمنان در نسخه‌های قبل به چشم می‌خورد را به یاد دارید؟ تعداد و شدت آن‌ها را دو برابر کنید. زمان کوتاه همیشگی بخش‌های تکنفره را به یاد دارید؟ خیال‌تان راحت هیچ‌چیز عوض نشده است! تمام 10 اپیزود به صورت میانگین تنها در 6 ساعت تمام خواهد شد.

اما بازی جدا از خوبی و بدی‌هایش در یکجا حقیقتاً "فوق العاده" عملکرد هاست و هیچ ایرادی به سازندگان وارد نیست. بله بخش مولتی پلیر به‌مانند همیشه یک دلیل بسیار بزرگ است برای خرید Battlefield Hardline بخشی که دقیقاً برخلاف بخش تکنفره به همچنین عنوان مشکلات نامبرده را آنقدر سریع و جذاب و تازه است که می‌تواند مدت‌ها شمارا در مپ‌های تازه و شلوغش با چند حالت مختلف قدیمی و جدید سرگرم کند.

از همان لحظه آغاز که وارد بخش مولتی پلیر این عنوان می‌شویم باید یکی از 4 کلاسی Profession- Mechanic و Operator را انتخاب کنید. بدیهی است که انتخاب هرکدام از آن‌ها آینده‌ها و سلاح‌ها و توانایی‌های مختلفی خواهید داشت. جذابیت این بخش در آن است که سریع است و خشن. به همچنین نیازی به کاورگیری و استفاده از تاکتیکهای خاص ندارید بلکه باید در سرعت بازی جای خود را پیدا کنید و مدام با بهترین ماشین‌ها حرکت کنید و از سقف برج‌ها با زیپلین بگذرید و در کل لحظه‌ای آرام و قرار نداشته باشید.



این بار به جای میدان‌ها جنگ شما در شهر و در خیابان‌های آن به سر می‌برید. بازی در این بخش بسیار سریع‌تر از گذشته دنبال می‌شود و تازگی بسیار زیادی دارد. گیم پلی اکشن و هیجانی است و بازی باز می‌تواند در 7 حالت قرار داده شده برای این بخش در مپ‌های مختلف آن مدت زیادی را به شلیک و فرار پردازد و لذت ببرد.

درست است که تعداد آیتم‌ها (در کل) نسبت به عنوانی قبلی کاهش یافته است و مپ‌ها نیز کمی کوچک‌تر شده‌اند اما این تجربه آن‌قدر وسیع و تازه است که بعید است کسی این کمبودها را احساس کند. به جزئیات می‌توانم بگویم که هر نمره‌ای که از این بازی مشاهده کردید بدانید که بخش خوبی از آن گردن این بخش فوق‌العاده بوده است.

یک تجربه تازه و جذاب

بخش موسیقی متن‌های بازی را به جزئیات می‌توان شاهکار نام‌گذاری کرد چراکه این آهنگ‌های راک و جدید که جایگزین چیزهایی شدند که معمولاً در این بازی‌ها به گوشمنان می‌خورد آن‌قدر عالی و به موقع به گوش می‌رسند که به معنی واقعی کلمه در برخی صحته ها باعث و علت جذابیت بیشتر و هیجان بیشتر هستند. در کل این بخش در کنار بخش مولتی‌پلیر تنها بخش‌هایی هستند که در آن‌ها کاری نمی‌توان کرد جز سنتی‌اش سازندگان...

بدون شک باید گفت که هاردلاین در بخش مذاکزاری و موسیقی در بخش‌هایی کامل‌راضی‌کننده و در بعضی بخش‌ها نیز فوق‌العاده عملکرد هاست. به طور مثال مذاکزاری سلاح‌ها، ماشین‌ها و تقریباً تمام عوامل حاضر در محیط دنیای این عنوان از یک مذاکزاری عالی برخوردار هستند. از شکستن شیشه‌ای گرفته تا مدادی قدم‌های شخصیت‌ها و یک تخریب بزرگ همه و همه عالی هستند و مطابق را راضی می‌کنند. مذاکزاری شخصیت‌ها نه بسیار عالی است و نه عینتاک بلکه کامل‌راضی‌کننده و قابل‌قبول است اما

سخن آخر

باشد. اگر توانایی تجربه مولتی‌پلیر را نیز دارید که در خرید این عنوان شک نکنید چون شاید این عنوان لایق کلمه "خوب" باشد اما مولتی‌پلیر آن چیزی نیست جز یک شاهکار تمام‌عيار...

Battlefield Hardline عنوانی کامل‌تازه است. این تازگی در بعضی مکان‌ها عالی و در بعضی جاهای آزاده‌نده است: اما هر چیز هم که باشد و هر عینی هم که باشد این بازی آن‌قدر بخش‌های تازه دارد که یکبار تجربه آن بر هر شوتر اول‌شخص دوستی لازم



BATTLEFIELD
HARDLINE

80

داستانی گیرا و جذاب، مذاکزاری عالی و بی‌نقص، آیتم‌ها و گیت‌های جذاب، وجود وسایل نقلیه‌ی کاربردی، ماہش چشم گیر باگ های بازی نسبت به نسخه‌های پیشین، بخش چند نفره هیجان‌انگیز

روند نسبتاً تکراری بازی، گیم پلی ناقص، گرافیکی خوب اما نه در حد عنوانین نسل هشتادمی





جی تی او ۵

• محمد سعید خزایی •

grand theft auto V



مقالات متفرقه‌ی فراوانی را از این بازی خوانده است و به همین سبب مستقیم شمارا به سفری تفریحی سیاحتی در لوس سانتوس دعوت می‌کنیم تا ببینیم راک استار توانسته است به وعده‌ها و پیش‌رفته‌های که بازان برای تجربه‌ی آن مشقت‌های بسیاری از عدم تائید این نسخه گرفته تا تأخیرهای چندباره را تحمل شده‌اند عمل کند یا خیر پس با ما همراه باشید.

زیاد می‌باشد که برای نوشتن مقدمه کار را برای شما ساخته‌یم می‌کنند و از مهمتر این است که وقتی قرار است تقدی از نسخه‌ی رایانه‌های شخصی این اثر ماندگار نوشته شود عرصه بر تویسنده تنگتر می‌شود زیرا مخاطب پیوسته از سال 2013 و قبل از انتشار نسخه‌ی نسل هفتمنی بازی تا همین امروز و انتشار نسخه‌ی رایانه‌های شخصی نقدها، پیش‌نمایش‌ها و

اگر قرار باشد چالش برانگیزترین قسمت نوشتن نقد Grand Theft Auto V را تویسندگان انتخاب کنند با یک دید کلی همگی نوشتن بخش مقدمه را انتخاب می‌کنند نه برای اینکه نوشتن این قسمت سخت باشد یا نکات مثبت بازی مناسب برای استفاده در این بخش نباشند نه بههیچ‌وجه، بلکه نکات مثبت و دوستداشتنی این ساخته‌ی راک استار به حدی



که باندیسر عمل می‌کند و فرانکلین جوانی
لندپرواز با توانایی‌های قابل‌تأمل است که با
فزومن شرارت و دیوانگی ترور به آن‌ها می‌
توان گروهی بهیادماندی را برای مخاطب پدید
ورده.

زادی و تنوع بی‌همتا

گفته شد مخصوصاً در بازاری محبوب ترین بخش این عنوان جهان
که هنگام فرار از دست دشمنان و پلیس های باهوش بازی و آن هم در
آزاد مریبوط به گیم پلی آن است. همانند بخش
داستانی که هر یک از شخصیت ها ستاریو و
روایت مخصوصون به خود را داشتند در قسمت
گیم پلی نیز چنین می باشد و هر کدام از سه
شخصیت اصلی بازی ماموریت و توانایی های
خاص خود را درآورد که منجر به چذابت بیش
زیبیش گیم پلی این عنوان شده است. توانایی
هایی که شامل آهسته شدن زمان در رانندگی
نوش- فرانکلین که به هنگام فرار از دست

سه شخصیت، سه زندگی

ترور و فرانکلین تیره پوست همراه است. فرانکلین در واقع خردی در لوس سانتوس هست که در رانندگی و سرقت مهارت خامی دارد اما تاکنون فرمتی برای نمایان کردن آن‌ها پیش نیامده است و اینک بروز توانایی‌هایش در این تیم سه‌نفره می‌پردازد.

ترور سومین قهرمان داستان GTAV است که در یک تعریف جامع از آن می‌بایست گفت شما با یک "دیوانه" رو به رو هستیدا مردی که شخصیت بی‌تعادل، بددهن و عصبانی دارد که با ماجرایی‌که در طول بازی به وقوع می‌پیوندد ترور به بدون شک نزد بازی بازان به یکی از محبوب‌ترین شخصیت‌های چند سال اخیر بازی های رایانه‌ای تبدیل می‌شود همکار سابق مایکل زندگی را پس از ۹ سال باری دیگر در لوس سانتوس که بعد از باک قرار است، دست به سرقت بزند. موضوعی که یکی از معده‌نکات منفی داستان بازی هست (شروع همکاری این دو نفر) زیرا همان‌طور که در بالا اشاره شد به دلیل مشکلاتی که در آخرین سرقت مشترک این دو دوست قدمی پیش می‌آید رابطه‌ی آن‌ها به شکل محسوسی خراب می‌شود اما بعد از دیدار مجدد آن‌ها ملاحظه می‌شود که ترور و مایکل به سرعت با یکدیگر همکاری می‌کنند که این موضوع نشان‌دهنده‌ی عجله‌ی گروه نویسنده‌گان داستان بازی در به تحریر درآوردن این بخش است.

نکته‌ی روش‌ن بازی دیگری که در پخش داستانی بازی به چشم می‌خورد این است که تیم سازنده در طراحی شخصیت‌ها و روایت ماجراهای آن‌ها تنها به سه شخصیت اصلی بازی اکتفا نکرده و افراد مرتبط با آن‌ها مورد بی‌مهربی قرار نگرفته اند بلکه راک استار به قدر لازم به هرگذاام از شخصیت‌ها پرداخته است و افراد قابل باوری همچون تریستی، لستر... را طراحی کرده که به بلوغ داستان پردازی بازی کمک بزرگی را انجام داده است. افزون بر این شخصیت و عادات سه قهرمان بازی (مایکل / ترور / فرانکلین) مکمل یکدیگر برای تشکیل یک گروه موفق است؛ زیرا مایکل یک ثروتمن پولدار و باهوش هست

در ابتدا بازی به روایتی از ۹ سال قبل بازمی گردد. هنگامی‌که مایکل و ترور یعنی دو تن از شخصیت‌های اصلی بازی به همراه دو فرد دیگر در حال سرقت از یک بانک می‌باشند که در اثناي سرقت و فرار از بانک مشکلاتی برای آن‌ها رخ می‌دهد که در پی آن دو فرد همراه مایکل و ترور تو سط پلیس کشته می‌شوند و مایکل نیز توسط اطرافیان مرده گماشته می‌شود درحالی‌که ترور باعث فرار وی شده است. بعد از این اتفاقات بازی ما را به ۹ سال بعد و شهر محل زندگی مایکل یعنی لوس سانتوس می‌اورد. اینک مایکل دست از خلافکاری پرداخته است و با پولی که از سرقت‌های پیشین تصییش شده است زندگی اشرافی را در گوشاهای از لوس سانتوس به راه انداخته اما این زندگی اشرافی بینشان سست‌تر و ضعیفتر از آن هست که بتوان افراد مرتبط با آن را یک خانواده خواند! زیرا زن مایکل از زندگی با او خرسند نیست و فرزندان آن‌ها نیز هر یک مشکلات و فکر مشفولی‌هایی دارند. دختر خانواده (تریسی) تمام آزو و آرمان زندگی‌اش به حضوری موفق در برنامه‌های تلویزیونی محدود می‌شود و پسر مایکل (جیمی) نیز بازی‌های ویدئویی را بیشتر از پرداز دوست دارد و جیمی اتاق خود و انجام بازی‌های آنلاین را به هر کار دیگری ترجیح می‌دهد و از این‌رو مایکل مرفع دوستی با فرانکلین (ایکی دیگر از شخصیت‌های اصلی بازی) را به رابطه با خانواده‌اش ترجیح می‌دهد. دوستی که خیانت زن مایکل به وی در استحکام آن نقش مثبتی را ایفا می‌کندا زیرا مایکل بعد از مدتی تصمیم می‌گیرد که با مک فرانکلین به مرتبه تنبیس خانواده درست و حسابی بهدهد اما از بخت بد او و به استیه مایکل خانه Martin Madrazo قاچاقچی مکزیکی به نام را به هوا می‌فرستد و به همین سبب و برای پرداخت خسارتی که به بار آمده است مجبور به پرورد مجدد به دنیای خلاف و سرقت می‌شود. بازگشتی که با همکاری دوست قدری او یعنی

سہ شخصیت، سہ زندگی

در ایندا بازی به روایتی از ۹ سال قبل بازی گردد. هنگامی که مایکل و ترور یعنی دو تن از شخصیت‌های اصلی بازی به همراه دو فرد دیگر در حال سرفت از یک بانک می‌باشند که در اثاثی سرفت و فرار از بانک مشکلاتی برای آن‌ها رخ می‌دهد که در پی آن دو فرد همراه مایکل و ترور توسط پلیس کشته می‌شوند و مایکل نیز توسط اطرافیان مرده گماشته می‌شود درحالی‌که ترور باعث فرار وی شده است. بعدازاین اتفاقات بازی ما را به ۹ سال بعد و شهر محل زندگی مایکل یعنی لوس سانتوس می‌آورد. اینک مایکل دست از خلافکاری پرداشته است و با پولی که از سرقتهای پیشین نصیب شده است زندگی اشرافی را در گوشاهی از لوس سانتوس به راه انداخته اما این زندگی اشرافی بینش سستتر و ضعیفتر از آن هست که بتوان افراد مربط با آن را یک خانواده خواند ازیرا زن مایکل از زندگی با او خرسند نیست و فرزندان آن‌ها نیز هر یک مشکلات و فکر مشغولی‌هایی دارند. دختر خانواده (تریسی) تمام آزو و آرمان زندگی‌اش به حضوری موفق در برنامه‌های تلویزیونی محدود می‌شود و پسر مایکل (جیمی) نیز بازی‌های ویدئویی را بیشتر از پدرش دوست دارد و جیمی اتاق خود و انجام بازی‌های آنلاین را به هر کار دیگری ترجیح می‌دهد و از این‌رو مایکل معرف دوستی با فرانکلین (یکی دیگر از شخصیت‌های اصلی بازی) را به رابطه با خانواده اش ترجیح می‌دهد. دوستی که خیانت زن مایکل به وی در استحقام آن نقش مثبتی را ایفا می‌کندا زیرا مایکل بعد از مدتی تصمیم می‌گیرد که با کمک فرانکلین به مری تنبیس خانواده درست و حساسی بددهد اما از بخت بد او و بهاشتیه مایکل خانه Martin Madrazo ی قاچاقچی مکزیکی به نام

چالش‌های حاضر در آن‌ها ما با موجی از فعالیت‌های فرعی همانند تئیس، شنا، دوچرخه‌سواری، شرکت در مسابقات اتومبیل‌رانی، شکار حیوانات... مواجه هستیم که هر یک از آن‌ها جالب‌توجه طراحی شده‌اند و حتی ممکن است شمارا چندین ساعت به خود مشغول نمایند. علاوه بر قسمت‌هایی که تغییر (سویچ) میان شخصیت‌ها به صورت خودکار صورت می‌گیرید شما در طول بازی نیز می‌توانید شخصیت خود را تغییر دهید که در هنگام این عمل بالاتر مشابه Google Earth مواجه می‌شوید که باید از بالا نقشه‌ی شهر را ملاحظه مکنید که هر چه شخصیت مورد نظرتان از شخصیت تحت کنترل اتان دورتر باشد این انتقال آهسته‌تر صورت می‌گیرد و از آن جالب‌تر این است که به هنگام کنترل یک شخصیت ملاحظه می‌شود هر کدام از شخصیت‌ها در حال انجام فعالیتی مناسب با شخصیتش هست. همچنین سیستم مبارزات و کاور گیری دشمناتان دست‌خوش تغییراتی شده است و از خشکی که در GTA IV وجود داشت خارج شده و هوش مصنوعی حرفاتان قابل قبول است و کمتر ملاحظه می‌شود که مانند GTA IV یا نسخه‌های پیشین دشمناتان به صورتی خود را در پشت اجسام مخفی کنند که به جای کرفن جان شما قسمتی از بدشان را در مقابل شما قرار دهد تا بی‌دغدغه آن‌ها را به دیار باقی بفرستید! افزون بر این سیستم تعقیب و گریز پلیس‌ها نیز بهبودهایی به خود دیده است و ملاحظه می‌شود در بسیاری از موارد دست شمارا خوانده و برایتان مشکل سازی می‌کنند!

یک دیگر از بخش‌های کیم پلی این عنوان که بهذوبی بازیابا را علاقه‌مند به ادامه و تکرار مجدد بازی می‌کند تنوع مثال‌زدنی مراحل اصلی و مراحل فرعی طراحی‌شده برای GTA V است؛ زیرا تنوع این بخش از بازی بسیار جالب‌توجه هست و بعد از گذراندن چند مرحله‌ی ابتدایی بازی که همانند نسخه‌های پیشین مربوط به معرفی ویژگی‌های جدید نسخه‌های این سری هست با مراحل متعدد و متنوع ابتدا بازی روبرو می‌شوید که درین‌بین مراحل وجود دارند تنها توسعه یک شخصیت قادر به انجام آن‌ها هستید و آن گذشته مراحل بسیار جذاب سرقت که با انتخاباتی که در طول چنین مراحلی به بازی بازداده می‌شود اوج هیجان در یک بازی جهان آزاد به مخاطب القا می‌شود؛ زیرا مانند برضی از بازی‌های روز که مراحل مشابه ای در آن‌ها وجود دارد شما قرار نیست تنها به انجام وظایفی از پیش تعیین شده در سرقت را انجام دهید، بلکه راک استار این بار انتخاب‌هایی در چگونگی وقوع مراحل به شما می‌دهد که بعنوان مثال می‌توان به هنگام شروع یک سرقت بزرگ بعد از بررسی عوامل و تهدیدات حاضر و بررسی آن‌ها می‌توانید تصمیم بگیرید به مکان موردنظر یورش ببرید و خطر به صدا درآمدن آذیر و سرمه‌دا را پیذیرید و یا باتدیسر و محافظه‌کاری بهصورت مخفی‌کاری به پیشبرد اهدافتان پردازید که این مراحل لذت کم‌نظیری را به شما عطا می‌کند که تنها بتجربه‌ی GTA V معنی آن را درخواهید یافت. افزون بر مراحل اصلی و فرعی و



همچنین هوش مصنوعی شهر و دنار نیز طبیعی است و در عمل نقش یک فرد که تنها زنده است را ایفا نکرده و در مقابل حوادث رویداده در پیرامونشان تا حدودی باورپذیر عمل می‌کنند. سیستم رانندگی و فیزیک‌های نیز بهبود داشته کنترل ماشین‌ها قابل قبول هست و با یک دید کلی می‌توان گفت اکثر بازی بازان از راندن ماشین‌ها در خیابان‌های پویای لوس سانتوس لذت می‌برند و اگر شما خودروی خود را شخصی‌سازی نیز کنید هرگز از نایی کشیدن و سبقت گرفتن خسته نخواهید شد. همچنین می‌باشد که شمارا وارد فاز جدیدی از کیم پلی این عنوان می‌کند زیرا همان‌طور که پیش از عرضه‌ی بازی (بر روی نسل هفتم) وعده داده بود این قبیل مراحل جالب و چالش‌برانگیز می‌باشد و با پیشتر شدن جزیئات محتی در نسخه‌ی PC اکتشافات دریایی GTA V دوست‌داشتنی‌تر هم شده است. در زیردریا شما تنها افرادی نیستید که به دنبال کشف کنج و اجسام قیمتی هستید بلکه گروههای دیگری نیز در این راه تلاش می‌کنند و از آن گذشته شما باید حواس‌تان به عوامل محیطی مانند کوسمه‌های و تمام شدن اکسیژن تان نیز باشد که این عوامل سبب می‌شود تا انجام این قسمت از بازی چندان نیز آسان نباشد.



سایه‌های خوبی برای افراد و اشیا درون محیط پدید آورده‌اند در نهایت باید گفت، پخش جنبه‌های بصری GTA V عالی و در این وسعت محیط کم‌نظری است.

نواحی سرقت و جنون

یک دیگر از موارد هیجان‌انگیز و دوست داشتنی و مصالحته کم نقصان GTA V بخش موسیقی و صدای‌گذاری این عنوان است. بخشی که به خوبی هرچه‌تمام‌تر با گیم‌پلی بازی ترکیب شده است تا هرچه بیشتر مخاطب مذوق این عنوان شود. موسیقی‌های نواخته شده در طول بازی و به هنگام ماموریت‌های بازی به خوبی GTA گوش شمارا نوازش می‌دهند. در GTA V مخاطب با طیف گسترده‌ای از موسیقی مواجه است. موسیقی‌هایی که در میان آن‌ها می‌توان نواهی‌ای را ریتم تند و مناسب بر مراحل اکشن و سریع پیدا کرد یا موسیقی‌هایی را شنید که مناسب با حس و حال برخی از لحظات بازی بوده و آرامش را برای شما به ارمغان می‌آورد.



یا یک ماشین را به هوا بفرستید! البته کیفیت طراحی برخی از بافت‌ها و اشیایی که کمتر در دید بازی بازان می‌باشند با مشکلاتی رو به رو هستند که با توجه به تاخیرهای پیاپی نسخه PC این بازی انتظار چنین مواردی ثمر فرت البته بافت‌ها و تکسچر‌های به نمایش درآمده در جای‌جای محیط بازی چنان عالی است که این طراحی‌های محدود و تا حدودی کم کیفیت چندان به چشم نمی‌آیند. افزون بر این موارد کیفیت ساخت و طراحی ماشین‌ها و وسائل نقلیه‌ی موجود در بازی طبیعی هست و به هنگام تصادفات و برخوردگرایی به هنگام رانندگی تخریب‌های وسایل نقلیه و دیوارها و محیط بازی در خروج توجه بوده و شمارا راضی نگه خواهد داشت. در یک دید کلی می‌توان گفت با توجه وسعت دنیای بازی و ۶۰ فریم بودن آن می‌باشد که کیفیت گرافیکی و طراحی‌های بازی بسیار سطح بالا می‌باشند و مسلماً PC بازان شاهد یکی از بهترین گرافیک‌های سال جاری بر روی رایانه‌های خود هستند که با در نظر گرفتن سایه زنی‌های نرم بازی که واقعاً تم سازنده

هستیم که برخلاف نسخه‌های پیشین و بعضی از بازی‌های روز مردم حاضر در آن همانند یک رباط عمل نمی‌کنند بلکه واکنش‌های طبیعی از خود نشان می‌دهند که در کار اینیشن‌های مناسبي که برای آن‌ها وجود دارد حرکات شان جالب‌توجه است. همچنین اینیشن‌ها و حرکاتی که برای شخصیت‌های اصلی بازی در نظر گرفته شده است بسیار خوب طراحی شده‌اند و در بازی شاهد حرکات، راه رفتن، تیراندازی، دویدن و طبیعی از سوی آن‌ها هستیم. علاوه بر مغازه‌های فروان شهر، توریست‌های در حال بازدید از مناطق تفریحی و... مناطق بیابانی و بیرون از شهر لوس سانتوس بسیار دل ربا می‌باشند و در حالی‌که تقریباً دو، سوم از وسعت دنیای بازی را در دست بگیرید و هیجانات خلافکارانه خود را خالی کنیدا قسمتی که در آن می‌توانید یک ماشین شخصی‌سازی شده را نیز تهیه کنید و با پلیس‌های باهوش‌تر از گذشته‌ی دنیای GTA V پیکار کنید.

به ظرافت واقعیت

اگر به تقریباً یک سال و نیم پیش و قبل از انتشار نسخه نسل هفت‌تی این عنوان بازگردیدم و اخبار و بحث‌های صورت گرفته در ساخت دنیای این نیز اشاره شد. همچنین همان‌طور که در بالا نیز اشاره شد کیفیت دنیای زیرآب نیز در GTA V بسیار است و خوبی رضایت‌های واداران از زنده‌بودن و قابل بودن کیفیت بافت‌های این بخش جلب می‌شود. گذشته از موارد اشاره شده در بخش بالا موردی که سبب تمایز جزئیات بخش گرافیکی این بازی از سایر عنوان‌های شود کیفیت واقعی بالا و چشمگیر ذرات و تکمه‌های پر شده‌ی حاصل از یک انفجار هست و برای درک کردن این ویژگی بازی کافی است یک پیپبزین را منجر کنید

میداگذاری سه شخصیت اصلی بازی را می‌توان کم نقص توصیف کرد و برای درک بهتر این امر کافی است یکبار به بحث‌های صورت گرفته میان این شخصیت‌ها گوش دهید تا هماهنگی صدا با رفتار و چهره‌ی هر یک از آن‌ها را ملاحظه نمایید. همچنین تعداد افرادی که برای صحبت کردن در نقش مردم عبوری کوچه و خیابان در نظر گرفته شده اند بسیار زیاد بوده و تقریباً در اکثر موقع مصادی تکراری به گوش شما نمی‌خورد. همچنین صدای‌های توهین‌شده برای ماشین‌ها، بارش باران، شلیک گلوله و... کم نقص می‌باشند و پهсадگی نمره‌ی قبولی را از نزد حتی بازی بازار مشکل‌پسند می‌گیرند. افزون بر این همانند نسخه‌های پیشین ایستگاه‌های رادیویی و این بار متنوع‌تر از هر زمان در اختیار مخاطبان قرار داده شده که می‌توان آن‌ها یافت که به خوبی مختلف و برای سلیقه‌های گوتاگون را در میان آن‌ها یافت که به خوبی نیاز شما به هوزیرک‌های متفاوت را برطرف می‌کند و می‌توان گفت در این ساخته‌ی راک استار با یکی از شاهکارهای جنبه‌های بصیری در نسل هفتم و هشتم رو به رو هستیم.

سخن پایانی

در پایان می‌بایست گفت اینکه PC باز ان توفاسته‌اند عنوانی که مدت‌ها انتظار انتشار آن را می‌کشیدند را تجربه نکنند، انتظاری که می‌توان گفت راک استار توفاسته است پاسخ مثبتی به کنسول‌ها بر روی عنوان خوب و گرافیکی مدل‌التبه بیشتر نسبت به کنسول‌ها بر روی رایانه‌های شخصی مواجه هستیم. عنوانی که همان‌طور که پیش از این خود را ثابت کرده بود با داستانی که هرچند خرد مشکلات دارد اما از گیرایی لازم و شخصیت‌پردازی مطلوبه بهره می‌برد که همراه گیم پلی دوست‌داشتمن و هیجان انگیزش می‌تواند تا مدت‌های محدودی PC بازان را سرگرم کند و با بهره‌مندی از موسیقی‌های مناسب می‌توان گفت GTA V بدون اغراق یکی از موفق‌ترین بازی های چند سال اخیر بوده و تا سال‌ها در ذهن مخاطبین باقی خواهد ماند.

GRAND THEFT AUTO V [PC] 100

سه شخصیت اصلی دوست‌داشتمن، گیم پلی هیجان‌انگیز، گرافیکی‌چاذب و کم ابراد، موسیقی‌های جالب‌تونجه، مأموریت‌های اصلی و فرعی بهیادماندنی، آزادی عمل بالا و...

ابراداتی جزئی در پخش داستانی.

نحوه:
نموده
نشانش
دانسته
ن از ۹۷
۱۰۰
۱۰۵
۱۱۰
۱۱۵
۱۲۰
۱۲۵
۱۳۰
۱۳۵
۱۴۰
۱۴۵
۱۵۰
۱۵۵
۱۶۰
۱۶۵
۱۷۰
۱۷۵
۱۸۰
۱۸۵
۱۹۰
۱۹۵
۲۰۰
۲۰۵
۲۱۰
۲۱۵
۲۲۰
۲۲۵
۲۳۰
۲۳۵
۲۴۰
۲۴۵
۲۵۰
۲۵۵
۲۶۰
۲۶۵
۲۷۰
۲۷۵
۲۸۰
۲۸۵
۲۹۰
۲۹۵
۳۰۰
۳۰۵
۳۱۰
۳۱۵
۳۲۰
۳۲۵
۳۳۰
۳۳۵
۳۴۰
۳۴۵
۳۵۰
۳۵۵
۳۶۰
۳۶۵
۳۷۰
۳۷۵
۳۸۰
۳۸۵
۳۹۰
۳۹۵
۴۰۰
۴۰۵
۴۱۰
۴۱۵
۴۲۰
۴۲۵
۴۳۰
۴۳۵
۴۴۰
۴۴۵
۴۵۰
۴۵۵
۴۶۰
۴۶۵
۴۷۰
۴۷۵
۴۸۰
۴۸۵
۴۹۰
۴۹۵
۵۰۰
۵۰۵
۵۱۰
۵۱۵
۵۲۰
۵۲۵
۵۳۰
۵۳۵
۵۴۰
۵۴۵
۵۵۰
۵۵۵
۵۶۰
۵۶۵
۵۷۰
۵۷۵
۵۸۰
۵۸۵
۵۹۰
۵۹۵
۶۰۰
۶۰۵
۶۱۰
۶۱۵
۶۲۰
۶۲۵
۶۳۰
۶۳۵
۶۴۰
۶۴۵
۶۵۰
۶۵۵
۶۶۰
۶۶۵
۶۷۰
۶۷۵
۶۸۰
۶۸۵
۶۹۰
۶۹۵
۷۰۰
۷۰۵
۷۱۰
۷۱۵
۷۲۰
۷۲۵
۷۳۰
۷۳۵
۷۴۰
۷۴۵
۷۵۰
۷۵۵
۷۶۰
۷۶۵
۷۷۰
۷۷۵
۷۸۰
۷۸۵
۷۹۰
۷۹۵
۸۰۰
۸۰۵
۸۱۰
۸۱۵
۸۲۰
۸۲۵
۸۳۰
۸۳۵
۸۴۰
۸۴۵
۸۵۰
۸۵۵
۸۶۰
۸۶۵
۸۷۰
۸۷۵
۸۸۰
۸۸۵
۸۹۰
۸۹۵
۹۰۰
۹۰۵
۹۱۰
۹۱۵
۹۲۰
۹۲۵
۹۳۰
۹۳۵
۹۴۰
۹۴۵
۹۵۰
۹۵۵
۹۶۰
۹۶۵
۹۷۰
۹۷۵
۹۸۰
۹۸۵
۹۹۰
۹۹۵
۱۰۰۰
۱۰۰۵
۱۰۱۰
۱۰۱۵
۱۰۲۰
۱۰۲۵
۱۰۳۰
۱۰۳۵
۱۰۴۰
۱۰۴۵
۱۰۵۰
۱۰۵۵
۱۰۶۰
۱۰۶۵
۱۰۷۰
۱۰۷۵
۱۰۸۰
۱۰۸۵
۱۰۹۰
۱۰۹۵
۱۱۰۰
۱۱۰۵
۱۱۱۰
۱۱۱۵
۱۱۲۰
۱۱۲۵
۱۱۳۰
۱۱۳۵
۱۱۴۰
۱۱۴۵
۱۱۵۰
۱۱۵۵
۱۱۶۰
۱۱۶۵
۱۱۷۰
۱۱۷۵
۱۱۸۰
۱۱۸۵
۱۱۹۰
۱۱۹۵
۱۲۰۰
۱۲۰۵
۱۲۱۰
۱۲۱۵
۱۲۲۰
۱۲۲۵
۱۲۳۰
۱۲۳۵
۱۲۴۰
۱۲۴۵
۱۲۵۰
۱۲۵۵
۱۲۶۰
۱۲۶۵
۱۲۷۰
۱۲۷۵
۱۲۸۰
۱۲۸۵
۱۲۹۰
۱۲۹۵
۱۳۰۰
۱۳۰۵
۱۳۱۰
۱۳۱۵
۱۳۲۰
۱۳۲۵
۱۳۳۰
۱۳۳۵
۱۳۴۰
۱۳۴۵
۱۳۵۰
۱۳۵۵
۱۳۶۰
۱۳۶۵
۱۳۷۰
۱۳۷۵
۱۳۸۰
۱۳۸۵
۱۳۹۰
۱۳۹۵
۱۴۰۰
۱۴۰۵
۱۴۱۰
۱۴۱۵
۱۴۲۰
۱۴۲۵
۱۴۳۰
۱۴۳۵
۱۴۴۰
۱۴۴۵
۱۴۵۰
۱۴۵۵
۱۴۶۰
۱۴۶۵
۱۴۷۰
۱۴۷۵
۱۴۸۰
۱۴۸۵
۱۴۹۰
۱۴۹۵
۱۵۰۰
۱۵۰۵
۱۵۱۰
۱۵۱۵
۱۵۲۰
۱۵۲۵
۱۵۳۰
۱۵۳۵
۱۵۴۰
۱۵۴۵
۱۵۵۰
۱۵۵۵
۱۵۶۰
۱۵۶۵
۱۵۷۰
۱۵۷۵
۱۵۸۰
۱۵۸۵
۱۵۹۰
۱۵۹۵
۱۶۰۰
۱۶۰۵
۱۶۱۰
۱۶۱۵
۱۶۲۰
۱۶۲۵
۱۶۳۰
۱۶۳۵
۱۶۴۰
۱۶۴۵
۱۶۵۰
۱۶۵۵
۱۶۶۰
۱۶۶۵
۱۶۷۰
۱۶۷۵
۱۶۸۰
۱۶۸۵
۱۶۹۰
۱۶۹۵
۱۷۰۰
۱۷۰۵
۱۷۱۰
۱۷۱۵
۱۷۲۰
۱۷۲۵
۱۷۳۰
۱۷۳۵
۱۷۴۰
۱۷۴۵
۱۷۵۰
۱۷۵۵
۱۷۶۰
۱۷۶۵
۱۷۷۰
۱۷۷۵
۱۷۸۰
۱۷۸۵
۱۷۹۰
۱۷۹۵
۱۸۰۰
۱۸۰۵
۱۸۱۰
۱۸۱۵
۱۸۲۰
۱۸۲۵
۱۸۳۰
۱۸۳۵
۱۸۴۰
۱۸۴۵
۱۸۵۰
۱۸۵۵
۱۸۶۰
۱۸۶۵
۱۸۷۰
۱۸۷۵
۱۸۸۰
۱۸۸۵
۱۸۹۰
۱۸۹۵
۱۹۰۰
۱۹۰۵
۱۹۱۰
۱۹۱۵
۱۹۲۰
۱۹۲۵
۱۹۳۰
۱۹۳۵
۱۹۴۰
۱۹۴۵
۱۹۵۰
۱۹۵۵
۱۹۶۰
۱۹۶۵
۱۹۷۰
۱۹۷۵
۱۹۸۰
۱۹۸۵
۱۹۹۰
۱۹۹۵
۲۰۰۰
۲۰۰۵
۲۰۱۰
۲۰۱۵
۲۰۲۰
۲۰۲۵
۲۰۳۰
۲۰۳۵
۲۰۴۰
۲۰۴۵
۲۰۵۰
۲۰۵۵
۲۰۶۰
۲۰۶۵
۲۰۷۰
۲۰۷۵
۲۰۸۰
۲۰۸۵
۲۰۹۰
۲۰۹۵
۲۱۰۰
۲۱۰۵
۲۱۱۰
۲۱۱۵
۲۱۲۰
۲۱۲۵
۲۱۳۰
۲۱۳۵
۲۱۴۰
۲۱۴۵
۲۱۵۰
۲۱۵۵
۲۱۶۰
۲۱۶۵
۲۱۷۰
۲۱۷۵
۲۱۸۰
۲۱۸۵
۲۱۹۰
۲۱۹۵
۲۲۰۰
۲۲۰۵
۲۲۱۰
۲۲۱۵
۲۲۲۰
۲۲۲۵
۲۲۳۰
۲۲۳۵
۲۲۴۰
۲۲۴۵
۲۲۵۰
۲۲۵۵
۲۲۶۰
۲۲۶۵
۲۲۷۰
۲۲۷۵
۲۲۸۰
۲۲۸۵
۲۲۹۰
۲۲۹۵
۲۳۰۰
۲۳۰۵
۲۳۱۰
۲۳۱۵
۲۳۲۰
۲۳۲۵
۲۳۳۰
۲۳۳۵
۲۳۴۰
۲۳۴۵
۲۳۵۰
۲۳۵۵
۲۳۶۰
۲۳۶۵
۲۳۷۰
۲۳۷۵
۲۳۸۰
۲۳۸۵
۲۳۹۰
۲۳۹۵
۲۴۰۰
۲۴۰۵
۲۴۱۰
۲۴۱۵
۲۴۲۰
۲۴۲۵
۲۴۳۰
۲۴۳۵
۲۴۴۰
۲۴۴۵
۲۴۵۰
۲۴۵۵
۲۴۶۰
۲۴۶۵
۲۴۷۰
۲۴۷۵
۲۴۸۰
۲۴۸۵
۲۴۹۰
۲۴۹۵
۲۵۰۰
۲۵۰۵
۲۵۱۰
۲۵۱۵
۲۵۲۰
۲۵۲۵
۲۵۳۰
۲۵۳۵
۲۵۴۰
۲۵۴۵
۲۵۵۰
۲۵۵۵
۲۵۶۰
۲۵۶۵
۲۵۷۰
۲۵۷۵
۲۵۸۰
۲۵۸۵
۲۵۹۰
۲۵۹۵
۲۶۰۰
۲۶۰۵
۲۶۱۰
۲۶۱۵
۲۶۲۰
۲۶۲۵
۲۶۳۰
۲۶۳۵
۲۶۴۰
۲۶۴۵
۲۶۵۰
۲۶۵۵
۲۶۶۰
۲۶۶۵
۲۶۷۰
۲۶۷۵
۲۶۸۰
۲۶۸۵
۲۶۹۰
۲۶۹۵
۲۷۰۰
۲۷۰۵
۲۷۱۰
۲۷۱۵
۲۷۲۰
۲۷۲۵
۲۷۳۰
۲۷۳۵
۲۷۴۰
۲۷۴۵
۲۷۵۰
۲۷۵۵
۲۷۶۰
۲۷۶۵
۲۷۷۰
۲۷۷۵
۲۷۸۰
۲۷۸۵
۲۷۹۰
۲۷۹۵
۲۸۰۰
۲۸۰۵
۲۸۱۰
۲۸۱۵
۲۸۲۰
۲۸۲۵
۲۸۳۰
۲۸۳۵
۲۸۴۰
۲۸۴۵
۲۸۵۰
۲۸۵۵
۲۸۶۰
۲۸۶۵
۲۸۷۰
۲۸۷۵
۲۸۸۰
۲۸۸۵
۲۸۹۰
۲۸۹۵
۲۹۰۰
۲۹۰۵
۲۹۱۰
۲۹۱۵
۲۹۲۰
۲۹۲۵
۲۹۳۰
۲۹۳۵
۲۹۴۰
۲۹۴۵
۲۹۵۰
۲۹۵۵
۲۹۶۰
۲۹۶۵
۲۹۷۰
۲۹۷۵
۲۹۸۰
۲۹۸۵
۲۹۹۰
۲۹۹۵
۳۰۰۰
۳۰۰۵
۳۰۱۰
۳۰۱۵
۳۰۲۰
۳۰۲۵
۳۰۳۰
۳۰۳۵
۳۰۴۰
۳۰۴۵
۳۰۵۰
۳۰۵۵
۳۰۶۰
۳۰۶۵
۳۰۷۰
۳۰۷۵
۳۰۸۰
۳۰۸۵
۳۰۹۰
۳۰۹۵
۳۱۰۰
۳۱۰۵
۳۱۱۰
۳۱۱۵
۳۱۲۰
۳۱۲۵
۳۱۳۰
۳۱۳۵
۳۱۴۰
۳۱۴۵
۳۱۵۰
۳۱۵۵
۳۱۶۰
۳۱۶۵
۳۱۷۰
۳۱۷۵
۳۱۸۰
۳۱۸۵
۳۱۹۰
۳۱۹۵
۳۲۰۰
۳۲۰۵
۳۲۱۰
۳۲۱۵
۳۲۲۰
۳۲۲۵
۳۲۳۰
۳۲۳۵
۳۲۴۰
۳۲۴۵
۳۲۵۰
۳۲۵۵
۳۲۶۰
۳۲۶۵
۳۲۷۰
۳۲۷۵
۳۲۸۰
۳۲۸۵
۳۲۹۰
۳۲۹۵
۳۳۰۰
۳۳۰۵
۳۳۱۰
۳۳۱۵
۳۳۲۰
۳۳۲۵
۳۳۳۰
۳۳۳۵
۳۳۴۰
۳۳۴۵
۳۳۵۰
۳۳۵۵
۳۳۶۰
۳۳۶۵
۳۳۷۰
۳۳۷۵
۳۳۸۰
۳۳۸۵
۳۳۹۰
۳۳۹۵
۳۴۰۰
۳۴۰۵
۳۴۱۰
۳۴۱۵
۳۴۲۰
۳۴۲۵
۳۴۳۰
۳۴۳۵
۳۴۴۰
۳۴۴۵
۳۴۵۰
۳۴۵۵
۳۴۶۰
۳۴۶۵
۳۴۷۰
۳۴۷۵
۳۴۸۰
۳۴۸۵
۳۴۹۰
۳۴۹۵
۳۵۰۰
۳۵۰۵
۳۵۱۰
۳۵۱۵
۳۵۲۰
۳۵۲۵
۳۵۳۰
۳۵۳۵
۳۵۴۰
۳۵۴۵
۳۵۵۰
۳۵۵۵
۳۵۶۰
۳۵۶۵
۳۵۷۰
۳۵۷۵
۳۵۸۰
۳۵۸۵
۳۵۹۰
۳۵۹۵
۳۶۰۰
۳۶۰۵
۳۶۱۰
۳۶۱۵
۳۶۲۰
۳۶۲۵
۳۶۳۰
۳۶۳۵
۳۶۴۰
۳۶۴۵
۳۶۵۰
۳۶۵۵
۳۶۶۰
۳۶۶۵
۳۶۷۰
۳۶۷۵
۳۶۸۰
۳۶۸۵
۳۶۹۰
۳۶۹۵
۳۷۰۰
۳۷۰۵
۳۷۱۰
۳۷۱۵
۳۷۲۰
۳۷۲۵
۳۷۳۰
۳۷۳۵
۳۷۴۰
۳۷۴۵
۳۷۵۰
۳۷۵۵
۳۷۶۰
۳۷۶۵
۳۷۷۰
۳۷۷۵
۳۷۸۰
۳۷۸۵
۳۷۹۰
۳۷۹۵
۳۸۰۰
۳۸۰۵
۳۸۱۰
۳۸۱۵
۳۸۲۰
۳۸۲۵
۳۸۳۰
۳۸۳۵
۳۸۴۰
۳۸۴۵
۳۸۵۰
۳۸۵۵
۳۸۶۰
۳۸۶۵
۳۸۷۰
۳۸۷۵
۳۸۸۰
۳۸۸۵
۳۸۹۰
۳۸۹۵
۳۹۰۰
۳۹۰۵
۳۹۱۰
۳۹۱۵
۳۹۲۰
۳۹۲۵
۳۹۳۰
۳۹۳۵
۳۹۴۰
۳۹۴۵
۳۹۵۰
۳۹۵۵
۳۹۶۰
۳۹۶۵
۳۹۷۰
۳۹۷۵
۳۹۸۰
۳۹۸۵
۳۹۹۰
۳۹۹۵
۴۰۰۰
۴۰۰۵
۴۰۱۰
۴۰۱۵
۴۰۲۰
۴۰۲۵
۴۰۳۰
۴۰۳۵
۴۰۴۰
۴۰۴۵
۴۰۵۰
۴۰۵۵
۴۰۶۰
۴۰۶۵
۴۰۷۰
۴۰۷۵
۴۰۸۰
۴۰۸۵
۴۰۹۰
۴۰۹۵
۴۱۰۰
۴۱۰۵
۴۱۱۰
۴۱۱۵
۴۱۲۰
۴۱۲۵
۴۱۳۰
۴۱۳۵
۴۱۴۰
۴۱۴۵
۴۱۵۰
۴۱۵۵
۴۱۶۰
۴۱۶۵
۴۱۷۰
۴۱۷۵
۴۱۸۰
۴۱۸۵
۴۱۹۰
۴۱۹۵
۴۲۰۰
۴۲۰۵
۴۲۱۰
۴۲۱۵
۴۲۲۰
۴۲۲۵
۴۲۳۰
۴۲۳۵
۴۲۴۰
۴۲۴۵
۴۲۵۰
۴۲۵۵
۴۲۶۰
۴۲۶۵
۴۲۷۰
۴۲۷۵
۴۲۸۰
۴۲۸۵
۴۲۹۰
۴۲۹۵
۴۳۰۰
۴۳۰۵
۴۳۱۰
۴۳۱۵
۴۳۲۰
۴۳۲۵
۴۳۳۰
۴۳۳۵
۴۳۴۰
۴۳۴۵
۴۳۵۰
۴۳۵۵
۴۳۶۰
۴۳۶۵
۴۳۷۰
۴۳۷۵
۴۳۸۰
۴۳۸۵
۴۳۹۰
۴۳۹۵
۴۴۰۰
۴۴۰۵
۴۴۱۰
۴۴۱۵
۴۴۲۰
۴۴۲۵
۴۴۳۰
۴۴۳۵
۴۴۴۰
۴۴۴۵
۴۴۵۰
۴۴۵۵
۴۴۶۰
۴۴۶۵
۴۴۷۰
۴۴۷۵
۴۴۸۰
۴۴۸۵
۴۴۹۰
۴۴۹۵
۴۵۰۰
۴۵۰۵
۴۵۱۰
۴۵۱۵
۴۵۲۰
۴۵۲۵
۴۵۳۰
۴۵۳۵
۴۵۴۰
۴۵۴۵
۴۵۵۰
۴۵۵۵
۴۵۶۰
۴۵۶۵
۴۵۷۰
۴۵۷۵
۴۵۸۰
۴۵۸۵
۴۵۹۰
۴۵۹۵
۴۶۰۰
۴۶۰۵
۴۶۱۰
۴۶۱۵
۴۶۲۰
۴۶۲۵
۴۶۳۰
۴۶۳۵
۴۶۴۰
۴۶۴۵
۴۶۵۰
۴۶۵۵
۴۶۶۰
۴۶۶۵
۴۶۷۰
۴۶۷۵
۴۶۸۰
۴۶۸۵
۴۶۹۰
۴۶۹۵
۴۷۰۰
۴۷۰۵
۴۷۱۰
۴۷۱۵
۴۷۲۰
۴۷۲۵
۴۷۳۰
۴۷۳۵
۴۷۴۰
۴۷۴۵
۴۷۵۰
۴۷۵۵
۴۷۶۰
۴۷۶۵
۴۷۷۰
۴۷۷۵
۴۷۸۰
۴۷۸۵
۴۷۹۰
۴۷۹۵
۴۸۰۰
۴۸۰۵
۴۸۱۰
۴۸۱۵
۴۸۲۰
۴۸۲۵
۴۸۳۰
۴۸۳۵
۴۸۴۰
۴۸۴۵
۴۸۵۰
۴۸۵۵
۴۸۶۰
۴۸۶۵
۴۸۷۰
۴۸۷۵
۴۸۸۰
۴۸۸۵
۴۸۹۰
۴۸۹۵
۴۹۰۰
۴۹۰۵
۴۹۱۰
۴۹۱۵
۴۹۲۰
۴۹۲۵
۴۹۳۰
۴۹۳۵
۴۹۴۰
۴۹۴۵
۴۹۵۰
۴۹۵۵
۴۹۶۰
۴۹۶۵
۴۹۷۰
۴۹۷۵
۴۹۸۰
۴۹۸۵
۴۹۹۰
۴۹۹۵
۵۰۰۰
۵۰۰۵
۵۰۱۰
۵۰۱۵
۵۰۲۰
۵۰۲۵
۵۰۳۰
۵۰۳۵
۵۰۴۰
۵۰۴۵
۵۰۵۰
۵۰۵۵
۵۰۶۰
۵۰۶۵
۵۰۷۰
۵۰۷۵
۵۰۸۰
۵۰۸۵
۵۰۹۰
۵۰۹۵
۵۱۰۰
۵۱۰۵
۵۱۱۰
۵۱۱۵
۵۱۲۰
۵۱۲۵
۵۱۳۰
۵۱۳۵
۵۱۴۰
۵۱۴۵
۵۱۵۰
۵۱۵۵
۵۱۶۰
۵۱۶۵
۵۱۷۰
۵۱۷۵
۵۱۸۰
۵۱۸۵



خوب



MORTAL KOMBAT X

محمد حسین چفیریان

این عنوان تست کرد و خوب هایشان را گریزید و با در نظر داشتن ریشه های نسخه های قبلی سری Mortal Kombat و حفظ جذابیت های نسخه نهم دست به ساخت X Mortal Kombat زد. با این تفاوت که عناصری چون جذابیت گرافیکی بسیار بیشتر از نسخه قبل، دارگردانی بهتر صنده ها، نوآوری هایی کاملاً جدید و جذاب، معرفی شخصیت های جدید و ... و ... را نیز با آن ها ترکیب کرد و به علاوه تمام این ها سعی کرد مشکلاتی که در نسخه نهم به چشم می خورد را نیز برطرف کند. تمام این سخنان برای این بود که بدایم این عنوان از کجا آمد. حال می خواهیم نکاهی داشته باشیم به بند بند وجود دهمین نسخه از سری Mortal Kombat تا درایمیں ندرالرم حقیقتاً در نسل هشتگریم به اینما جه آشی بخته است!!!

نه تجربه اش تریغیب می کرد. بعد از آن خلاف انتظار طرفداران ندررلم نسخه بعدی این بازی را منتشر نکرد و یک بازی دیگر یعنی "بی مداداتی بیزراگان در میان ما" را منتشر کرد. عنوانی که شاید به اندازه عنوان قبلی موفق بود اما پر بود از ویژگی هایی تازه که مشخص نمود سازندگان در حال تست کردن آن ها بودهند. در حقیقت ندررلم چندین چند ویژگی شوب و بد جدید را در این عنوان قرار داد و شاید همین باعث شد که این عنوان به اندازه بازی قبلی آن ها مورد توجه قرار نگیرد. این کار هدفی کاملا از پیش تعیین شده داشت و ندررلم می دانست که چه کار می کند. وی تمام ویژگی هایی که می خواست در عنوان اصلی اش Mortal Kombat قرار دهد را در

که سیل تغییراتی که بر آن اعمال کرد آتفورد زیاد بود که ممکن بود هر نتیجه ای داشته باشد اما این عنوان آنقدر نسبت به قبل پیشرفت و تازگی داشت که نه تنها تنگی برای نسخه های قبلی به شمار نرفت بلکه استانداردهایی که از این سری می شناختیم را درجات بسیاری بالا برد و کاری کرد که این عنوان تبدیل به یکی از عظیم ترین بازی های مبارزه ای ساخته شده در تاریخ باشد. جدا از پیشرفت های مختلف در بخش مبارزه ای و امکانات جدید و طراحی های عالی در آن زمان و ویژگی های جدیدی که در بند بند بازی موج می زد، آن بخش داستانی فوق العاده عنوان (که هرگز از یک بازی در سبک مبارزه ای انتظار نمی رود) آتفورد، عالی، عملکرد بد که هر گمیر، اشخاص و جذاب و آن بسی رحمی هایش می شناسیم. همواره عناوین این سری برای کسانی که علاقه مند به تجربه عناوین مبارزه ای هستند جذاب بوده و است. این عنوان یک فراچایز با یک پیشینه طولانی و عظیم است که همواره مابین بازیکنان طرفداران بسیاری داشته است. درست است که این فراچایز بزرگ در تمام این سال ها بالا و پایین های بسیاری را دیده است اما بزرگترین تغییر و تحولی که این عنوانین به خود دیدند سال 2011 بود که شرکت "ندرالرم" این بازی را اساسا از ابتدا اما پایبند به تمام ریشه ها ساخت. مشخص بود که این شرکت با انتشار این عنوان بسیک بسیار تازگی، ای ابد فت حرا



این سوال را از سازندگان داشته باشند که چرا بسیاری از شخصیت‌های محبوبشان را حذف کرده‌اند؟ جواب را باید در همان شخصیت‌های موجود جست و جو کرد. در حقیقت سازندگان برای بها دادن و وارد کردن شخصیت‌های جدیدی که تا به امروز در این سری وارد نشده‌اند تیاز داشته‌اند که برشی از شخصیت‌های دیگر را حذف کنند تا بتوانند پر و بال بیشتری به این تازه واردکار بدهند که انصافاً هم باید کفت در این کار موفق بوده‌اند و این شخصیت‌های جدید به خوبی جایشان را در دل طرفداران پیدا کرده‌اند. به علاوه این شخصیت‌ها به هیچ عنوان پایبین از سطح شخصیت‌های قدیمی سری نیستند و با تواناییها و سبک‌های مبارزه جدیدشان موتور این سری را حال و هوای خوبی داده‌اند و آن را از کهنه‌ی به طور کامل بیرون کشیده‌اند. در حقیقت ندررلم می‌داند که هر چیزی روزی تکراری می‌شود و اگر هیچ شخصیت جدیدی را وارد سری نکند شاید در یک یا دو نسخه دیگر ضرباتی را از این نبود شخصیت‌های جدید بخورد پس در این عنوان این شخصیت‌های تازه‌ایکه به نظر شخص بندۀ ۹۰ درصد آن‌ها واقعاً جالب و جذاب هستند) را وارد سری می‌کند تا برای نسخه‌های بعدی دستتش چه برای شکل دهنده به شالوده داستان و چه برای بخش مبارزات بازتر باشد.

برای کسانی که بازی را پیش خرید کرده اند در نظر نگیریم و شخصیت‌هایی که در آینده با DLC عرضه می‌شوند را هم فراموش کنیم) شاید این تعداد شخصیت از نظر بسیاری از طرفداران کم باشد و تواند خواسته‌های آن‌ها را برآورده کند اما زود قضاوت نکنید چرا که ندررلم این بار با یک حرکت بسیار ویژه این تعداد را 3 برابر کرده است. در حقیقت در همان زمانی که شما قصد انتخاب یک شخصیت برای مبارزه را دارید و از میان 24 شخصیت موجود یکی را انتخاب می‌کنید مشاهده‌های کنید که هر شخصیت 3 حالت کاملاً متفاوت دارد که باید یکی از آن‌ها را برای بازی انتخاب کنید. این تفاوت فقط در لباس و وسائل داشته وی نیست بلکه حرکت‌های ویژه، کمبیو‌ها و در حقیقت همه چیز آن‌ها با یکدیگر متفاوت است. بر روی این بخش به حدی عالی کار شده است که به راحتی می‌توان برای یک مبارزه دو نفره یک شخصیت را انتخاب کرد و هر کس یکی از حالات وی را برگزیند. نکته اینجاست زمانی که این مبارزه را انجام می‌دهید برخلاف تفکرتان به هیچ عنوان خسته نخواهید شد چرا که توانایی‌های آن‌ها و سبک مبارزشان انقدر تفاوت دارد که گویا با 2 شخصیت مختلف در حال مبارزه هستید.

درست است که با کارهای بسیاری که ندررلم انجام داده است حقیقتاً کمی بود تعداد شخصیت‌های بازی به سختی احساس می‌کنیم اما شاید بسیاری را به طور کلی 24 تا است.(البته اگر "کورو" که

کننده به نظر می‌رسد. فضای تاریک، آن و سایه ای که در آن بر سر این دنیا می‌افتد زمانی که با پایانش در می‌آمیزد باعث می‌شود که بتواتریم برای نسخه بعد امید به داستانی بسیار جذاب‌تر داشته باشیم چرا که این داستان شاید به خود خود جذابیت ویژه ای نداشته باشد و صرفاً چیزی باشد که روایت می‌شود اما فضاسازی نسبتاً خاصی را برای آینده به ارمنان آورده است.

درست است که بخش داستانی این بار داستانی به جذابیت گذشته ندارد و حتی از روایت چندان خوبی نیز برهه نمی‌برد اما اگر در یک بخش هم موفق و قابل قبول عمل کرده باشد چیزی نبوده جز معرفی شخصیت‌های جدیدی که نهاده هستید متناسب‌فانه عمیقاً نامید خواهید شد و اصلًا چیزی در آن سطح را نخواهید یافت. شاید اگر داستان نسخه دهم را در نسخه نهم دارد، بخش داستانی نسبتاً خوبی هم دارد اما اگر متوجه چیزی در حد داستان نسخه نهم هستید متناسب‌فانه عمیقاً نامید خواهید شد. دیده بودیم برایمان یک چیز بسیار بزرگ محسوب می‌شد و عاشق آن می‌شدیم اما چون در ابتدا داستانی به آن عظمت و با آن همه بخش باعث می‌شود که بازیابی بیش از پیش با شخصیت‌ها همزاد پنداری کند و در حقیقت آن‌ها درک کند. در نظر داشته باشید که این حد شناخت شخصیت‌ها و همزاد پنداری با آنان در همچ عنوان دیگری در این سبک دیده نمی‌شود). شاید یکی از ناراحت کننده ترین اتفاقاتی که در این نسخه روی داد حذف بعضی شخصیت‌های دوست داشتنی مانند "توب" و ... بوده باشد. از طرفی دیگر تعداد شخصیت‌های بازی نیز به طور کلی 24 تا است.(البته اگر "کورو" که مورتال کمبت X چیزی شبیه یک پل روایت



البته باید گفت درست است که این کارها از سوی ندررلم واقعًا قابل ستایش است اما از طرفی هم باید گفت که هنوز هم حذف آن شخصیت های دوست داشتنی را به طور کامل توجیه نمی کند و شاید بتوان پخشی اندک از این اتفاق را کردن کم کاری ندررلم نیز انداد. علت این سخن نیز مشخص است. وارد نسل هشتم شده ایم و این عنوان در ابتدا برای نسل هشتم عرضه شده است و بدون شک می خواهد استاندارد های نسل هشتمی بودن را داشته باشد. پس این بار بدون انجام ریسک شیره قدرت همان موتور مورد اعتماد قبلی یعنی آتریل انجین 3 را برای ساخت عنوانش بیرون می کشد و یک عنوان با گرافیک نسل هشتمی عرضه می کند. این گرافیک نسل هشتمی طراحی دوباره شخصیت ها، لباس ها و ... را می طلب و این ها سبب می شود که ندررلم از آوردن شخصیت هایی بیش از این به بازی جلوگیری کند. علت دیگر نبود بعضی شخصیت های دوست داشتنی و قدیمی‌که نقطه ضعف محسوب می شود را می توان در یکی از نقاط قوت این عنوان جست و جو کرد.

ساعاتی بیشتر و بیشتر از قبیل را به تجربه مورتال کمبت X ببردازید و از آن لذت ببرید. اما این بار یک بخش جدید در تجربه آتلاین این عنوان به چشم می خورد که تا به امروز خبری از آن نبود. FACTION WAR بخشی جذاب است که بازیکنان در آن یکی از ۵ گروه موجود را به عنوان گروه خود بر می گزینند و با رقابت هایی که دارند سعی می کنند گروه خود را به رتبه اول برسانند.

بخش موسیقی در سری عنوانین Mortal Kombat همواره خوب بوده است. این انصافا نه شاهکاری بوده است که کسی بخواهد جدا به گوش دادن موسیقی هایش بپردازد و نه در طول بازی فقدان شدیدی از نبود یک موسیقی جذاب احساس می شود. همواره این لقب خوب را یکی می کشیده و همواره در همان حد قابل قبول بوده است. مورتال کمبت X هم در این بخش از آن متفتناست. اما مدادگاری بخشی دیگر و جداست. نسخه دهم فرآچایز مورتال کمبت را به جرئت می توان در بخش مدادگاری در حد اعلا نماید و آن را ستایش کرد. مدادگاری عالی و بسی تقاض شخوصیت های قدیمی و جدید، مدادی خرد شدن استخوان های حریف که باور نکنید تفاوتی با حقیقت دارد و ... تنها نمونه هایی از این مدادگاری بسی تقاض هستند که سازندگان در این نسخه انجام داده اند.

سازندگان به این حرکات خون آسود را ستایش می کنند. گیم پلی بازی این بار چیزهایی را برای راحت تر بازی کردن بازیکنان فراهم آورده است. Easy Fatalality و قابلیت تازه ای که به بازیکنان اجازه می دهد بعضی حرکات داغواره خود را بر روی صفحه زیر نوار جان شخصیت خود مشاهده کنند نمونه ای از این چیزهاست. یکی دیگر از بخش هایی که همواره در گیم پلی این عنوان بازیکنان از آن لذت می برند بخش آتلاین و در حقیقت مولتی پلیر آن است. این بخش هم به مانند بخش های دیگر گذشته که از بعضی آن ها ناامبرده نشد دستخوش تغییرات خاصی نشده است و همان حالات سابق را حفظ کرده است. هنوز هم که هنوز است هر وقت از تجربه بخش تک نفره آتلاین این عنوان خسته شدید می توانید با مراجعه به این بخش

X-RAY هنوز هر شخصیت همان یک حرکت را دارد. هر حالت از سه حالت از هر شخصیت 5 حرکت مخصوص به خود را دارد که این موضوع باعث می شود مجموعاً 360 حرکت مخصوص ساخته شده توسط سازندگان را در این عنوان شاهد باشیم که عددی کاملاً قابل قبول و حتی فراتر از آن است. حرکات خشونت بار همیشگی این عنوان نیز این بار با کیفیتی بسیار بالاتر و به شکل زیر دهنده تر در این عنوان می درخشند و در بخش بخش آن ها دقیقت سازندگان و توجه آن ها به جزئیات را می توان به طور کاملاً احساس کرد. به طور مثال Fatalality های یک شخصیت ثابت بر روی شخصیت های مختلف تاثیرات مختلفی دارد و ... این توجه به جزئیات را بعد از ساعاتی تجربه این عنوان به خوبی در می باید و این توجه جنون بار

ندررلم با آن حالت 3 گانه ای که به هر شخصیت داد جدا از شاهکاری که خلق کرد متأسفانه یا خوشبختانه اصولاً کار ساخت هر شخصیت را یک جوهرهای 3 برابر کرد و این عل همه دست در دست هم می دهنده که ندررلم بالاخره بی خیال بعضی از شخصیت های قدیمی (حداقل برای این نسخه) بشود و به همین 24 تاکه انصافاً هم کم نیست و قابل قبول است و جذاب! قناعت کند. گیم پلی بازی در کل همان نسخه بهبود یافته 2 عنوان قبلی این سری است. مشکلاتی که در بعضی بخش های مبارزات 2 عنوان قبلی استودیو به چشم می خورد به طور کامل برطرف شده است و بعضی عناصر تازه‌ی به ارت رسیده از "بی عدالتی" مانند استفاده از عوامل محیط برای حمله نیز همانگونه که گفته شد اضافه شده است. کل های ابتدای مبارزات نیز در هیچ کجا از نسخه های این سری این جذابیت و دقیقت را در جر و بحث ها و رجز خوانی های اول بخش عالی عملکرد است. حرکات عنوان در این بخش عالی نماید. بودیم و این X-RAY از نظر کار گرافیکی فقط کمی دقیقتر شده اند اما کارگردانی بهتری پیدا کرده اند به این مفهوم که دوربین هر لحظه را از زاویه های بهتری به نمایش می گذارد و عمق آن درد و ضربه به خوبی به بازیکنان القا می شود. البته





سینماتیک های بخش داستانی و یا در بعضی بخش های دیگر دوربین به چهره یک شخصیت نزدیک می شود می بینید که با گرافیکی در حد نسل هفتم طرف هستید. البته این موضوع آنقدر ها هم آزاردهنده نیست چرا که اصل تجربه شما از این عنوان در همان مبارزات است که در آن ها هیچ مشکلی از ناحیه گرافیک احساس نمی کنید.

موقع یک تصویر بسیار با کیفیت در دست دارید و سازندگان آن را به خاطر آن همه ظرفات ستایش می کنند اما وقتی مقداری بر چهره شخصیت موجود در تصویر زوم می کنید با تصاویری با کیفیتی کمتر از قبل مواجه می شوید؟ این موضوع در رابطه با گرافیک مورتال کمبت X نیز صادق است. در حققت گرافیک بازی و همه چیز آن عالی است اما وقتی در

افکت های موجود در هر محیط، خون های ریخته شده بر روی زمین، رعد و برق ها و باران هایی که در محیط می بارد و به خصوص دقت در نحوه وارد شدن ضربه ها بر بدن حریف جلوه هایی از این نسل هشتمی بودن گرافیک بازی است که هر کدامشان برای ستایش سازندگان کافی است. اما متأسفانه این موضوع همه جا هم صادق نیست. دقت کرده اید که در بعضی

Mortal Kombat X در بخش گرافیک رسما نسل هشتمی شده است از طراحی محیط ها گرفته تا لباس تک تک حالات تک کاراکترها همه و همه در اوج دقت و ظرافت انجام شده اند و اجرای بازی با رزو لوشن 1080 پی و فریم ریت 60 این عنوان نیز همراه می کوبد بر زیر این نوشته که بازی در بخش گرافیک رسما لایق یک عنوان نسل هشتمی عمل کرده است.

نکته ای هست که لازم است با شما در میان بگذاریم. اگر شما قصد تجربه این عنوان را بر روی کنسول نسل هفتمی خود دارید، تباید انتظار این توصیفات را در گرافیک آن داشته باشید. از طرفی نباید انتظار گرافیکی در حد تصاویر و تریلرهایی که در اینترنت منتشر شده اند را داشته باشید چرا که تمام توصیفات این نقد و آن عکس ها و تریلرهای متعلق به نسخه های نسل هشتم است و با سابقه ای که از عناوینی که بدین شکل منتشر می شوند به یاد داریم اگر از آن آماده نباشید احتمالا تو ذوقتان خواهد خورد!

کلام آخر

بدون هیچ حرف اضافه در ابتداء می گوییم که اگر طرفدار سبک مبارزه ای هستید تجربه MKX بر شما واجب است. تاکید می کنم واجب است و به هیچ وجه نباید آن را از دست بدھید. این بازی نوآوری های بسیاری دارد. جذابیت های بسیاری دارد و بسیاری از مشکلاتی که در نسخه های قبلی اش وجود داشت را دیگر درون خود ندارد. درست است که بازی بعضی شخصیت هایی که آن ها را بسیار دوست داشتید را ندارد و درست است که داستانی به عظمت نسخه قبل را یک نمی کشد اما آنقدر ویژگی چذاب و عالی دارد که می توانید این مشکلات را به بزرگواری خود بپوشید و به عمق چنون خون آلوی بروید که ندرارم باز هم برایتان ترتیب داده است.

MORTAL KOMBAT

94



گرافیک فوق العادم،
Variation ها، Fatal Fury و X-Ray،
Krypt، جدید، طراحی جدید،
Multiplayer، Faction Wars و چالش ها



توضیحات ناقص در خصوص سبک هر مبارزه مشکلات اولینی
برخوردها، حالت نه چندان چذاب (Single Player) (به بخش داستانی)





متنداشته و بعض‌ا دشوارتر نیز شده است. سیستم ایجاد رقابت در حالت Turf War معمولاً شما را در مقابل افراد با تجربه تر، بهتر و مجهزتر قرار می‌دهد. قراردادن یک تیم با اعضا‌ای زیر سطح ۵ در مقابل تیمی با اعضا‌ای دارای سطح ۱۳، ۱۴، و ۱۵ حقیقتاً تعجب شما را بر می‌انگیزد.

در جبهه‌هایی مثبت می‌توان به این مورد اشاره کرد که بازی بر روی سرورها لذت بخش‌تر از کدهای از قبیل تعیین شده می‌باشد. Inkopolis زنده و پر از جنب و جوش است. همواره راه جالب تری برای خریدن اسلحه‌ها و وسایل وجود دارد. منوهای خسته‌کننده را فراموش کنید.

اما در جبهه مخالف: رسیدن به سطح ۱۰ و بالاتر هیچ تغییری نسبت به نسخه پیش اتشار

نکنید که در ثانیه اول تجربه این عنوان سبک خاص دارد، اما مدتی بعد مشکلات و افول شروع می‌شود. برخی از مشکلات ریز هستند و سریعاً بودن است. به مانند دیگر ساخته‌های کمپانی این ویژگی در راس امور قرار دارد. تنها خلاقلیت بازیسازان است که یک ایده ساده را به لذت بخش ترین تجربه تاریخ بدل کنند. البته خلاف این موضوع نیز ممکن است به وقوع پیوندد.

هر عنوان شوتر آنلاین دوران شکوه خاص خود را دارد، اما مدتی بعد مشکلات و افول شروع می‌شود. برخی از مشکلات ریز هستند و سریعاً به وسیله پچ‌ها رفع می‌شوند؛ اما در موارد دیگر نیز به همین سادگی است؟ Splatoon به عنوان یک شوتر آنلاین نیز از این قاعده مستثنی نیست. به احتمال زیاد عدم حضور شخصیت‌های آشنا‌یابی مانند Mario در این ساخته Nintendo قدری عجیب باشد، اما شک



برای پیروزی باید مناطقی بیشتری را به رنگ خودتان آغشته کنید. در حالت Ranked Battle Zones از مجموعه Ranked Battle متصاب مناطق جنگیده و کنترل آن ها را بدست بگیرید. البته لازم به ذکر است که تا قبیل از Ranked رسیدن به سطح 10 قادر به تجربه Battle نیستید.

اگر شانس بیاورید و در تیم برنده باشید سریعاً به سطوح بالاتر فر رسدید، اما اگر با بازیابی از تازه کار هم بازی شده و به نبرد با تیمی با تجربه پیردازیز به ضعف Turf War پی می بردی، زیرا قادر به ورود به این حالت با هر سطحی هستید. در حالت Splat Zones شکست ها و پیروزی ها، کشته ها و کشتن شدن ها محاسبه گردیده و در سطح شما تاثیر داردند. در این حالت تنها یک راه حل در پیش رو دارید: بازی با بازیابی از خرید و سایل و سلاح های بهتر تا حد امکان. در اینجاست که متوجه فوائد تمام کردن کمپین در نظر هم شوید. نه تنها با سیستم ها و کنترل های بازی بهتر آشنا شده، بلکه طرح سلاح های جدیدی در اختیار شما قرار می گیرد که می توانید آن ها را در فروشگاه خریداری کنید.

mekanizm های مختلف به محل مورد نظر رسیده و zapfish اسیر شده را نجات دهد. مکانیزم های ارتash Octarian را نیز نابود کنید. به مانند پیشترین بازی های Nintendo، بخش کمپین مداماً دشمنان، مواقع و مکانیزم های جدید بر سر راه شما قرار داده و این شانس را به شما می دهد که برای عبور از چالش ها از آن ها استفاده کنید. جا به جا کردن و چرخاندن سکوها، مبسط و متفقین کردن اسفلنج های جوهري، مسیرهای نامرئي، ریل های جوهري و جوهري پاش هایي که نگهبانی می دهند. برای تمام کردن کمپین باید از این موارد به پیشترین نحو هماسته کنید. البته تباید باس بزرگ و فوق العاده ای که در انتهای مسیر انتظار شما را فر کشد را فراموش کنید. Splatoon Amiibo چالش ها و موارد مختلفی را در اختیار بازیابی از قرار می دهدن.

به جز کمپین تک نفره، Splatoon دارای دو مجموعه از حالت های مختلف در بخش آنلاین به نام های Ranked Battles و Regular Battles می باشد. البته بخش مختلفی بزودی عرضه می شود. در بخش Turf War از مجموعه Regular

Splatoon را راضی می کند. جایی که Krak-On toon در آن لنگ می زند. مکانیزم های هوشمندانه ای که در حالت تک نفره مشاهده می کنیم کجا هستند؟ این بازی یک بوم نقاشی بزرگ است که باید رنگ شود، اما به تخیل Port Mac- kerala، بسیار جالب و دارای فناوری نسبتاً بزرگی می باشد، اما تا چه حد به یاد ماندنی است؟ به هیچ وجه.

در واقع Splatoon در مراحل اولیه، مانند هیچ عنوان دیگری نیست، اما این حس تازگی به دلیل حالت های محدود سریعاً جای خود را به تامامی می دهد. پیشترین راه برای یادگیری، کامل کردن کمپین تک نفره است. این بخش Captain Inkop قوار داده و وظیفه دارید از Cuttlefish Olis در مقابل نقشه های شیطانی Octarian محافظت کنید. در حالی که داستان هیچگونه عمیق ندارد، اما پا از یک سری ماموریت باحضور هوش مصنوعی جلک، مانند فراتر می کذارد. در واقع بیشتر یک شوتر سکوی بازی است تا یک شوتر خالص، با استفاده از سکوها و

تعادل سلاح ها هم قدری نگران کننده است. منظور این نیست که در اختیار داشتن Krak-On Splat Roller پر از جوهر به معنای شکست ناپذیری است، اما قدری عادت کردن به آن مشکل می باشد. اکنون ظرفیت کم جوهر و سرعت سلاح های خاصی که آزاد می شوند MG Aer- Aerospray و RG Spray شدیداً در درسراز هستند. شاید تجربه کنندگان و حتی Nintendo با این جمله Krak-On Splat Roller در اختیار دارد مسلماً پیروز خواهد شد.

تاكتیک های موثر تازه ای ایجاد می شوند، در حالی که با سلاح های Charger درگیر هستیم، مشاهده می کنیم که بازیکنان بر روی مناطق مرتفع با بی رحمی از آن ها استفاده می کنند. حتی مخفی کاری و هدشات به جزئی جدانشدنی تبدیل شده اند. متأسفانه این استراتژی تاثیر چشمگیری در کشته شدن یا کشتن دارد، اما به معنای پیروزی مطلق نیست.

Nintendo سبک جدیدی از سلاح را معرفی کرده - رنگ پاش. این سلاح ها قدرت خوبی داشته و در نبردهای نزدیک بسیار مفید است. اما قادر به رقابت با Krak-On نبوده و شما را دست و پا بسته رها می کند.

بزرگترین مشکل Splatoon تکراری شدن است. حالت های نبرد محدود و نقشه هایی که پس از یک ساعت خسته کننده می شوند، می توان Mario Kart را Splatoon در سبک شور معرفی کرد، اما در سبک خود می درخشند و با پیست های هیجان انگیز و متنوع



مسیر درست و جا به جایی بین سکوها با سرعت بالا در محیط حرکت کنید.



Splat Zone دارای تجربه ای متفاوت نسبت به Turf Wars می باشد. زمانی که هدف رنگ کردن مناطق تعیین شده باشد، اسلحه های دوربرد و خصوصاً اسلحه های شارژر بسیار کاربرد دارند. در مقابل دیگر سلاح ها خاصیت خود را از دست می دهند. در نهایت Turf Wars در نهایت تکراری شدن به سر می برد. دو تیم نیمی از زمان خود را هرف رسانیدن به مناطق مرتفع می کنند. در این لحظه است که از Splatoon می شوید. حتی برای بالا رفتن سطح، بالا رفتن رتبه، و بدست آوردن وسایل جدید هم دوباره بازی را اجرا نخواهید کرد. باعث تأسف است که پیشتر مکانیزم های مبتكرانه کمین جایی در نقشه های آنلاین و چند نفره ندارند. در مقایسه با Super Mario 3D Land شاید این نقشه ها فاقد قالب های متتنوع و جادو باشند، اما هیچ کمبودی از لحاظ نوآوری وجود ندارد. البته این مورد یک ضعف محسوب نمی شود، نقشه ها به خوبی طراحی شده و دارای فضای بزرگ، مکان های مرتفع، مناطق مناسب کمین کردن و مخفی کاری هستند. از پارک ها و مناطق نفتشی گرفته تا مراکز خرید و مناطق صنعتی، تمامی این مکان ها را می توانید آتشته به رنگ کرده و مهارت هایتان را به رخ همگان بشوید.

loon اشاره دارد. مهمترین المانی که در جذابیت یک شوتر آنلاین نقش دارد. جذابیت و تازگی برای هفته ها و ماه ها باید حفظ شود. باز تعریف سبک شوتر آنلاین توسط Nintendo به سیار هوشمندانه است. Splatoon از کنترل های ساده برهه برده و به آسانی ارتباط برقرار می کنید. اما لایه ای از مهارت و استراتژی در لایه های زیرین این پالت فوق العاده و رنگی پنهان شده. سلط بر قلمرو، اتخاذ تاکتیک های مناسب، کار تیمی و توجه داشتن به نقشه بر روی GamePad ع GamePad همگی از عوامل مهم در پیروزی هستند. به مرور زمان به استفاده از کنترل های حرکتی در جهت هدف کمی دقیق عادت می کنید.



در ابتدا سلاح های شما ساده هستند - یک رنگ پاش سریع و یک نارنجک جوهری. با انجام بازی XP و پول دریافت کرده، و سلاح های جدید، لباس، کفش و موارد فراوانی در دسترس شما قرار می کنند. تمام این آیتم ها را می توانید با حاصل دست رنجتان در فروشگاه ها نیز خریداری کنید. هر سلاح جزئی از یک مجموعه با سلاح ثانویه - یک نارنجک، یعنی سلاح سنتکین یا رنگ پاش جدید - و یک سلاح خاص (که تنها در صورت آزاد می شود که یک نوار پر شود) می باشد. به اندازه کافی جوهر شلیک کنید، به اندازه کافی بکشید، و از کشته شدن اجتناب کنید. هسته گیم پال در این سه عمل خلاصه می شود.



Mii ترین مبحث در این بازی میزان پوشش است. این ویژگی وجه تمایز Splatoon با دیگر شوترهای آنلاین می باشد. ایستادن و کمین کردن هیچ فایده ای برای شما نخواهد داشت. مگر اینکه قصد دفاع از منطقه را داشته باشید. زمانی که در میدان نبرد قرار گرفتید باید درست تصمیم گیری کنید، زیرا در Splatoon تصمیم گیری درست به اندازه تیراندازی اهمیت دارد. جوهر مایع حیاتی در بسیاری جهات است. Inkling این توانند به ماهی مرکب تبدیل شده و به سرعت در مکان های مختلف جا به جا شوند. در این حالت آن ها از دیدگان پنهان بوده و می توانند جوهر معرف شده را بازیابی کنند. اگر مدت زمان زیادی ساکن میانید میمه دیده یا حتی کشته می شوید. زمانی که در خاک دشمن از خود رد مسیر را دنبال کنند. در زیر آتش دشمن را تنها مسیر بازگشت به خانه را از دست داده اید. بلکه خبری از پشتیبانی نخواهد بود. در حالت ماهی مرکب می توانید از ساختمان ها به صورت عمودی بالا بروید، از سکویی به سکوی دیگر بپرید، و با استفاده از سطوح شبیدار سرعت را بالا ببرید. همچنین می توانید با استفاده از



FA.COM





مجدوب خواهد کرد. حتی به صورت ناخودآگاه سعی می کنید شخصیت ها و محیط را لمس کنید. از تاثیر موسیقی بر جذابیت این دنیا نمی توان چشم پوشی کرد.

Ulla را شناخته و بر محدودیت های آن واقع است. این سطح از جلوه های بصری، رنگ ها و نورپردازی را شاید تنها در انیمیشن های Pixar دیده باشید. مطمئنا به اندازه 5 GTA 5 یا Witcher 3 لایه جزئیات توجه نشده، اما زیبایی، جوهرها، و تاثیر آن ها بر محیط مطمئنا شما را

تمامی نقشه ها، حوادث و حالت های متعدد - Destiny را نداشته باشد، اما همچنان به دلیل جلوه های بصری زیبا و رنگارنگ و مهمتر از همه لذت بخش بودن گیم پلی به مانند جواهری گرانیها در این بازار می درخشند. به نظر می رسد Nintendo شاید

Mario را با Splatoon مفهمنا نمی توان Splatoon را با مقایسه کرد، اما هردو بازی یک وجه مشترک دارند، و آن تصمیم سازندگان مبنی بر اراده زیباترین جلوه های بصری، بهترین مکانیک های نوآورانه، و گیم پلی درگیر گننده که کمیود نوع را جبران کند، می باشد.

جمع بندی

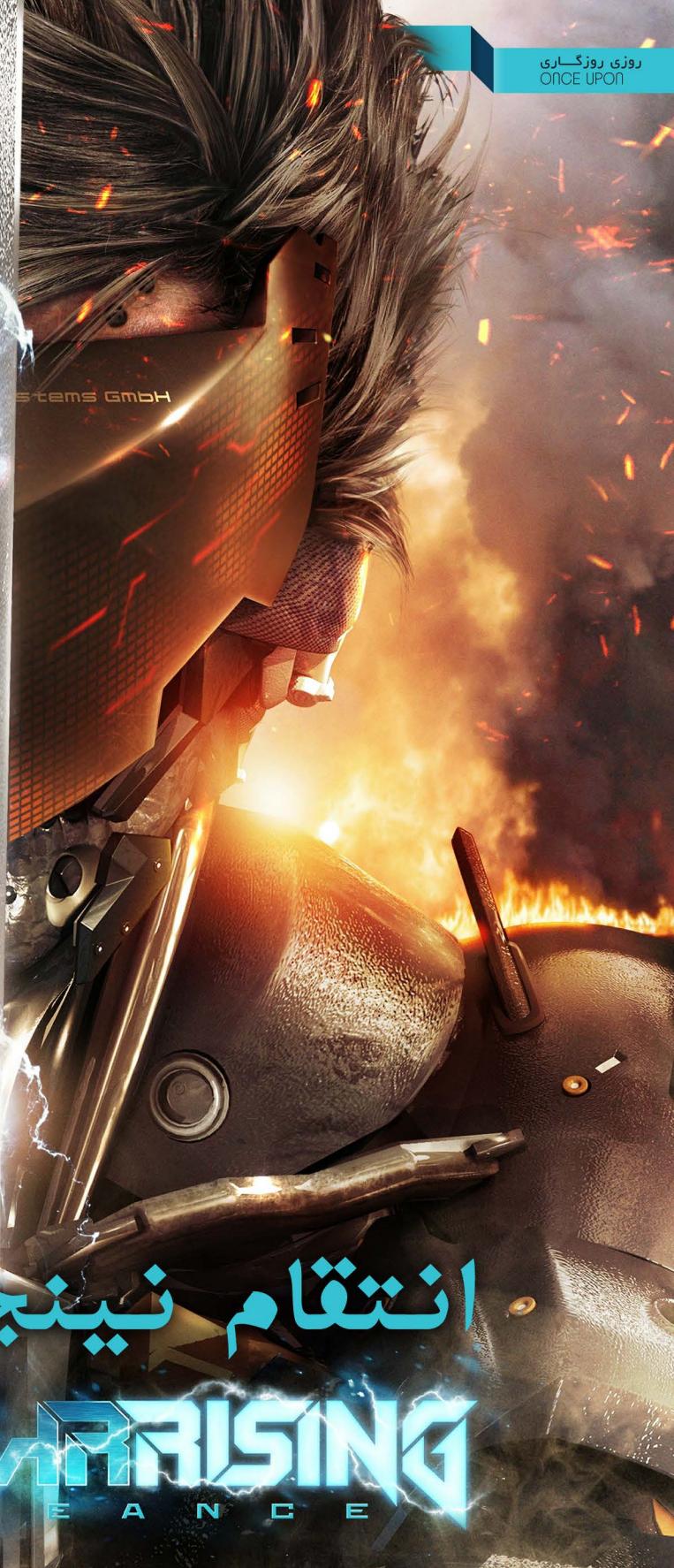
SPLATOON

85

+ دوری از هرگونه خشونت، بخش چند نفره جذاب، بخش تک نفره درگیر گننده، مکانیک های متنوع، گرافیک های زیبا، مناسب بودن برای تمام سنین و هر سلیقه ای

- عدم وجود تنوع در حالت ها و نقشه های بخش چند نفره، استفاده نکردن از مکانیک های کمیبن در بخش چند نفره

Splatoon یکی از استثنایات بازار بازی های ویدیویی است. بدون شک Nintendo اولین قدم در راه خلق فرنچایز جدیدی را محکم برداشته. اما برای ادامه این رود به محتوای بیشتری احتیاج دارد. Nintendo قول محتوای و حالت های تازه ای را داده. از جمله حالت دو نفره، EA و Respawn توanstند با پشتیبانی طولانی مدت Fallfall را تاکتون زنده نگه دارند. یکی از کمیودهای بزرگ این بازی، عدم وجود گفت و گوی صوتی است. یکی از قواعد اتخاذ تاکتیک درست، ارتباط بین اعضای تیم به صورت لحظه به لحظه است. ابتکار بازیسازان Nintendo در جهت خلق مکانیک ها، گیم پلی و جلوه های بصری متنوع در کنار طراحی جالب سلاح ها و وسائل و نحوه ارتقا آن ها بهمراه نیاز میرم پیش روی در بازی به استراتژی و تاکتیک های تیمی، بسیار تحسین برانگیز است. باز تعریف سبک شوتر به زیباترین نحو انجام شده. اگر به بازی های Mario علاقه دارید مطمئنا بخش تکنفره Splatoon را جذاب خواهد بود. این عنوان شوتر کامل نیست، اما یکی از بهترین های تمام دوران است.



انتقام نینجا رباتیک

METAL GEAR RISING

• محمد سعید خزایی

عنوانیں H & S و سریعی همانند Bayonetta و Vanquish به یاد می آورند سپرده شد و سهم استودیو KP نیز در ساخت این عنوان تولید میان پردهها و کمک در داستان سرایی به اعفانی PG بود یعنی بخشی که شخص کوجیما و تیم بازی سازی اش در آن تبصر خاصی دارند.

محسوب شود. قهرمان آن یعنی Raiden (رایدن) بود زیرا هواداران سری او را به عنوان یک نینجا چنگو می شناسند تا یک شخصیت اصلی برای عنوانی در سبک مخفی کاری بے همین دلیل درنهایت امر بعد از کش وقوس های فراوان و توقف موقتی کار ساخت بازی ادامه می روند تولید بازی به استودیو خوش نام Platinum Games که بازی بازان آن را با

توانسته است خود را بر همکان ثابت کند. در هیاهوی همایش E3 2009 بود که استاد کوجیما از پروژه جدید تیمش پرده برداشت، پروژه ای که موجب شادکامی طرفدارانش شد اما این بار خبری از یک نسخه ای جدید از سری MGS بلکه یک نسخه عجیب در کار بود و مستلزماتی که سبب می شد این عنوان استودیویی خلاصه می شناسند که با ساخت سری بازی های محظوظ Metal Gear

شاید توان بازیابی را پیدا کرد که نام بازی باز را یک بکشد و حداقل یکی از عنوان Kojima Production (کوجیما) یا استودیو بازی سازی Kojima Production را تجربه نکرده باشد. استودیو بازی سازی Kojima Production که همکان آن را به تلف استاد، بازی ساز و پیش از بگوییم مفترض یعنی کوجیما به استودیویی خلاصه می شناسند که بازی های بازی سری بازی های Metal Gear



نیز قابل قبول و تعدادی از آن‌ها نیز دوست داشتند طراحی شده‌اند. البته با وجود اینکه تیم سازنده برای هر باس فایت نقطه ضعف را قرار داده است شما می‌توانید با اجرای کمبوهای کوچک و حرکاتی هوشمندانه باس فایت را بدون استفاده از نقطه ضعف از پای دریابویید. همچنین می‌بایست به این مطلب نیز اشاره کرد که از اواسط بازی به بعد تنوع و سبک و سیاق باس فایت‌ها کمی تکراری می‌شود که باعث شده اندکی از لذت‌های این مبارزات کاسته شود و هنگامی این اتفاق رویداده است که مدت‌زمان به اتمام رسیدن بازی نیز چندان طولانی نیست و کنار هم قرار گرفتن این دو اشکال و زاویه‌ی دوربین نهچندان دل‌چسب که در برخی از مواقع نیز می‌توانید به‌آرامی خودشان و شمشیر برندۀ رایدن فراخوانیدا در بخش‌هایی از بازی نیز می‌توانید به‌آرامی و البته با دقت بالا بدون کشتن حتی یک نفر به هدفتان بررسید اما رایین‌بین تنها یک اشتباه لازم است تا تمامی نقشه‌هایتان نقش بر آب شوند پس اختیار را می‌بایست شرط اول مخفی کاری که هم می‌تواند بدون کشتن کسی باشد و هم می‌تواند با کشتن بدون سروصدای رقیابتان همراه باشد قرار دهد. همچنین در بخشی دیگر از بازی ملاحظه می‌شود برای جلوگیری از تکراری شدن گیم پلی تیم سازنده هفت مرحله‌ی فرعی که شامل تقریباً بیست مأموریت است را قرار داده است که شما با انجام آن‌ها می‌توانید اندکی از مراحل اصلی بازی فاصله بگیرید. علاوه بر این موارد می‌بایست به تنوع قابل قبول دشمنان بازی نیز اشاره‌هایی انجام دهیم دشمنانی که هر دسته از آن‌ها روش‌های خاصی را برای مبارزه با شما اتخاذ می‌کنند یک دسته سریع‌تر از سایرین هستند و دسته‌ای دیگر با ضرباتی سنگین و محکم‌تر شمارا به ضیافتی سریع و دل ریا دعوت می‌کنند. همچنین باس فایت‌های بازی

می‌آورید که به‌وسیله‌ی آن‌ها می‌توانید آیندها و توانایی‌های جدیدی را برای رایدن تهیه کنید که بر قدرت مانور شما در مبارزات خواهند افزود.

در قسمت بالا نیز اشاره شد که در گیم پلی MGR: R مخفی‌کاری در پیش روی شما قرار دارد که اینک اشاره‌ی بیشتری به قسمت مخفی‌کاری خواهیم کرد. در این عنوان برخلاف MGS های اصلی تنها در برخی از محدوده‌ها قادر به پیشروی بدون سرومندا هستید زیرا در قسمت‌هایی از مراحل بازی به‌اجبار باید شمشیر خود را از غلاف خارج کنید و دشمنانتان به میهمانی خون خودشان و شمشیر برندۀ رایدن فراخوانیدا در بخش‌هایی از بازی نیز می‌توانید به‌آرامی و البته با دقت بالا بدون کشتن حتی یک نفر به هدفتان بررسید اما رایین‌بین تنها یک اشتباه لازم است تا تمامی نقشه‌هایتان نقش بر آب شوند پس اختیار را می‌بایست شرط اول مخفی کاری که هم می‌تواند بدون کشتن کسی باشد و هم می‌تواند با کشتن بدون سروصدای رقیابتان همراه باشد قرار دهد. همچنین در بخشی دیگر از بازی ملاحظه می‌شود برای جلوگیری از تکراری شدن گیم پلی تیم سازنده هفت مرحله‌ی فرعی که شامل تقریباً بیست مأموریت است را قرار داده است که شما با انجام آن‌ها می‌توانید اندکی از مراحل اصلی بازی فاصله بگیرید. علاوه بر این موارد می‌بایست به تنوع قابل قبول دشمنان بازی نیز اشاره‌هایی انجام دهیم دشمنانی که هر دسته از آن‌ها روش‌های خاصی را برای مبارزه با شما اتخاذ می‌کنند یک دسته سریع‌تر از سایرین هستند و دسته‌ای دیگر با ضرباتی سنگین و محکم‌تر شمارا به ضیافتی سریع و دل ریا دعوت می‌کنند. همچنین باس فایت‌های بازی

میهن‌پرستان به دنبال تصاحب کودکان بی سرپرست و بهره‌وری نظامی از آن‌ها هستند.

نداشتن سرعت، تمایلش قدرت

یکی از اصلی‌ترین دلایلی که بعد از فهرمان اصلی داستان MGR: R سبب می‌شود تا بازی بازان این بازی را در زمرة نسخه‌های فرعی سری که پای بندی چندانی به ریشه‌ی گیم پلی یک MGS واقعی ندارد قرار دهنده، سیستم گیم پلی این عنوان هست: زیرا برخلاف سایر ۹ نسخه‌ی منتشرشده (آخرین عنوان منتشرشده MGS V: GZ هست) از سری که مخفی‌کاری بر ۹ هر رکن دیگری در گیم پلی بازی می‌پروردید این بار چنین نیست بلکه اصلی‌ترین عامل روند یک اکشن سریع و بی‌وقفه همانند MGR: R DMC است؛ یعنی همان چیزی که از استودیو PG با ساخت عنوانی در سبک H & S Bayo و یک گیم پلی سریع و دل‌انگیز مانند Vanquish و netta و Vanquish انتظار میرفت. در این عنوان اصلی‌ترین سلاح رایدن یک شمشیر سامورایی است که نقش یک خردکن‌الکتریکی را برای شما به‌خوبی ایفا می‌کندا در طول روند بازی به کمک این سلاح شما قادر به تکه‌تکه کردن اجسام بزرگ و کوچک به قطعاتی ریزتر شده که توانایی حرکت سریع و قدرت بیشتر به رایدن داده می‌شود و همچنین این لیاس جدید پوششی برای زخم‌های او نیز است. همچنین در بخشی دیگر از بازی بعد از آن که قهرمان الکترونیکی با صورت جدید خود در پی انتقام از ساموئل و شرکت او هست متوجه این می‌شود که گروه میهن‌پرستان (Patriots) در حال پیش برداشتن همیشگی خود را به شکلی دیگر هست و به عنوان همثال می‌توان به این موقع برشی از اشیا امتیازاتی (XP) را به دست

انتقام نینجا رباتیک





زمان مقابله با رقیبیان سرسخت و باس فایت های بازی ریتم موسیقی افزایش می‌یابد و به خوبی بازی باز را تحریک به انجام حرکات سریع و کبوه‌هایی مثال‌زننی می‌کند و همچنین در زمانی که لازم بشد ریتم موسیقی آهسته‌تر می‌شود تا با روند گیم پلی هماهنگ باشد. علاوه بر این کیفیت مدادگذاری MGR: R برای شخصیت‌های این عنوان نیز مناسب کارشده‌اند و انتظارات بازی بازان را از صدای شخصیت‌های یکی از نسخه‌های MGS (هرچند فرعی باشد) برآورده می‌کند و درنهایت می‌توان گفت با اندکی چشمپوشی می‌توان قسمت موسیقی و صدایگذاری این بازی را مطلوب دانسته که می‌تواند رضایت مخاطبین را جلب کند.

غرش یک نینجا یک‌چشم

یکی دیگر از قسمت‌های قابل توجه این بازی بخش موسیقی و صدایگذاری آن است که توانسته است کمک قابل توجهی به بالا و پایین شدن آدرنالین خون مخاطب بکند زیرا با موسیقی‌هایی که قالباً به صورت راک و به کارگردانی Naoto Tanaka نواخته شده‌اند در

سخن پایانی

در پایان می‌بایست گفت Metal Gear Rising: Revengeance یکی از عنوانین H & S نسل هفتم هست که توانسته نظر طیف گسترده‌ای از بازی بازان را به خود جلب کند. عنوانی که از گیم پلی سریع، فوق العاده اکشن و لذت‌بخش برخوردار هست که با افزودن موسیقی‌های سریع و کوشش‌ناز این بازی می‌توان گفت کاهی ممکن است شما بعد از شکست به باس فایت چند لحظه‌ای را بی‌حرکت سیری کنید تا هیجان اضافی ایجاد شده در وجودتان تخلیه شود! هیجانی که کاهی با افزودن کیفیت بصری و هنری برخی مراحل بازی فروختن می‌باید اما متأسفانه برخی از عوامل گرافیکی و باگها تا حدودی از لذت بازی می‌کاهند و باید اشاره اکر تا به این لحظه موفق به تجربه این عنوان نشده و وقت را از دست ندهید و انتقام رایden را از رقیبیان بگیرید اما پیش از این کار اندکی از توقعات خود بکاهید.

ظرافت شمشیر، زشتی دنیا

اینک که در بخش "روزی روزگاری" از گرافیک MGR: R قرار است سخن به میان بیاوریم اوضاع با نقدهایی که از این در زمان انتشارش صورت گرفته است بسیار متفاوت است: زیرا حتی باوجود یک پروسه ساخت طولانی تعادل گرافیکی میان مراحل دل بازی را می‌زند زیرا در برخی فصل‌های بازی شاهد طراحی‌های بصری کم نقصی هستیم که بعد از مبارزات سخت و سینگین سبب تسلای روح و روان شما از آن‌همه خون و خون‌ریزی می‌شود! اما در پاره‌ای دیگر از مراحل کیفیت خیابان‌های خلوت: MGR: R باعث خستگی بیش از بیش بازی می‌شود. افزون بر این Draw Distance نیز در این اعضا استودیو PG به نظر هیچ ترسی از خلق محیط‌هایی خلوت و کم جزئیات چه در نسخه‌های کنسولی و چه در نسخه‌ی رایانه‌های شخصی نداشته‌اند: زیرا علاوه بر خوب و چشم نواز بدن و استیل شخصیت اصلی بازی و تا حدودی رقیبات اشیا حاضر در محیط چندان مناسب نیستند. البته باید به این نکته نیز اشاره کرد رساندن 60 فریم تقریباً ثابت بر روی کنسول‌های نسل هفتمی در زمان انتشار این عنوان کار قابل تقدیری است که حتی در زمان‌هایی که طی مبارزات محدود شلوغ می‌شود افت فریم چشمگیری مشاهده نمی‌شود همین موضوع به جنبه‌های بصری بازی کمک شایانی کرده است. همچنین تیم سازنده با بهره Platinum Engine از موتور بازی‌سازی Platinum Engine است و بازی بازان می‌توانند تا کیفیت وسیع است در آفرینش بافت‌ها و ساختمن

METAL GEAR RISING
REVENGEANCE

80

کیم پلی سریع و لذت‌بخش، کمبودهای متعدد، باس فایت‌های چلس بلید Mode

مشکلات زاویه‌ی دوربین بازی، کیفیت پایین برخی از بافت‌ها و مدت زمان کیم پلی بازی می‌توانست بیشتر باشد.

AMD RADEON R9 390X

• محمد صادق شجاعي

توپلید کننده هایی مانند MSI، Sapphire و ASUS سیستم خنک کننده رفع اشکال شده و درجه حرارت هسته را به شدت کاهش داده و مواعن بر سر راه بهترین عملکرد را رفع می کند. حداقل می توان گفت که سیستم خنک کننده استفاده شده بر روی برد MSI دارای طراحی قابل توجهی است. هیئت سینک بسیار مناسب و فن های دوگانه. شرکت سازنده می گوید که این سیستم توانایی جابجایی ۵۰۰ لیتر کرم را دارد. در تست انجام شده، با این وجود که این کارت در هوای آزاد قرار گرفته بود، هیچگاه دما از 73 درجه سانتی گراد فراتر نرفت. نمایشی فوق العاده اما لازم به ذکر است که عطش تراشه برابر مصرف برق بیشتر نیز افزایش یافته. اما این مصرف اضافه در جهت درست به کار می رود؛ اطمینان از داشتن هر جایی هواخی مناسب در کنس.

دارای MHz 6100 حافظه^۱ می باشد. این فرآیش تیجه استفاده AMD از هاژول حافظه سریعتر و تواناتر Hynix است. به عنوان پاداش، شرکت سازنده تصمیم گرفته دو برابر VRAM تخصیص داده و آن را 8GB برساند. تفوق العاده است؟ پاسخ در حال حاضر مشتیست. اما در بازاری که بسیاری از پورت های کنسولی برای اجرا در 1080p به انتباخ دارند، چه کسی می تواند اتفاقات ما ها یا سال عای آینده را پیش بینی کند؟ خصوصا این موضوع که R9 390X برای سیری آپ کردن full طبقش بازی کردن با تفکیک پذیری بالاتر از HD استاندارد، ساخته شده اند.

لپته، مشکلی که همواره وجود داشته: گرما. تراشه Hawaii^۲ به معرف بالای برق و گرمای قابل توجه مشهود است. اما به دلیل همکاری با

شده، اما اگر به مدارکی که در ادامه ارائه شده دقت کنید متوجه می‌شود که R9 390X نسبت به X290 بسیار پیشرفته‌تر است. این را می‌توان بدانندگانی که در این مقاله معرفی شده‌اند برای این دو کارت گرافیک از نسخه‌های مختلفی از آنها استفاده کرد. مثلاً در سری 300 از تراشه‌های Grenada و در سری 500 از تراشه‌های Hawaii عملکرد این تراشه‌ها به اندازه MHz50 فوق العاده بوده و در حالت عادی تنها از ۲۹۰۰MHz مغایر باقیمانده است. این تراشه‌ها از اورکلک شده قدرت دارد. با این وجود همچنان‌که در مقاله‌ای که در اینجا معرفی شده است، این تراشه‌ها از ۲۹۰۰MHz مغایر باشند. این تفاوت بین این دو کارت گرافیک این است که در مقاله‌ای که در اینجا معرفی شده است، این تراشه‌ها از ۲۹۰۰MHz مغایر باشند. این تفاوت بین این دو کارت گرافیک این است که در مقاله‌ای که در اینجا معرفی شده است، این تراشه‌ها از ۲۹۰۰MHz مغایر باشند. این تفاوت بین این دو کارت گرافیک این است که در مقاله‌ای که در اینجا معرفی شده است، این تراشه‌ها از ۲۹۰۰MHz مغایر باشند.

متبر روی کاغذ باید مهندسی AMD را توانند خواند. رقابت بین GTX 780 Ti و Titan هر Radeon R9 290X با Nvidia GTX 970 لحظه در حال تنگ شدن بود. اما GTX 980 توانستند با عملکرد بهتر بر محصولات تیم قمز پیروز شوند. انتظار داشتید AMD دست روی دست بگذارد؟ این شرکت برگ برنده خود را معرفی کرد. هدف AMD از ساخت سری Radeon 300 بدون شک رقابت با قدرت برتر Nvidia و حتی شکست آن است. شاید تصویر کنید که این آرزویی دست نیافتند بوده، اما با خواندن مقاله تنها یک نتیجه بدست AMD می آورید. AMD موفق شده این نقد براساس MSI Gaming انجام شده است.



نمایش ها است. اگر به دنبال یک کارت گرافیک سریع برای این تعداد پیکسل هستید، GTX 980 انتخاب مناسب تری است. اما فراموش نکنید که £50 در حدود R9 390X را ارزان تر بوده، و هر چه شمار پیکسل ها را افزایش دهید، قدرت این کارت گرافیک برتری خود را بهتر به رخ می کشد.

برتری GTX 980 در تفکیک پذیری 1440p قدری کاهش پیدا می کند، اما همچنان در Witcher 3 توانسته با تفاوت نسبتاً زیادی بر محصول AMD غلبه کند. البته لازم به ذکر است که این برتری تاثیری بر روی تجربه بدست آمده نداشت. در تست Assassin's Creed Unity به دلیل Advanced Warfare و Battlefield 4 در عملکرد خوبی بر روی GTX 980 تعلق پیدا می کند. وجه تفایز عملکرد کمتر از چهار درصد سرعت بالاتر پیروزی به عنوان دیگر بیش از ده درصد عملکرد بهتری بر روی GTX 980 از خود نشان داده است. همانطوری که انتظار می رفت، R9 390X به

پیویست - خصوصاً که در چند عنوان تست شده گوی سبقت را با GTX 980 ربوهد. Crysis 3 در حدود 4.6 درصد سریعتر است - اما در مورد این رقیم Shadow of Mordor و Far Cry 4 به سیزده درصد می رسد، و Ryse قابل توجه پانزده درصد را بدست آورده.

اندر کلاک شده با موارد آزمایشی تطبیق پیدا کرد، ما پیش بینی می کنیم که تمامی کاربران AMD با چنین مشکلات و بهینه سازی هایی را به روزواهند شد، و ما قصد داریم در این مقایسه موارد مشابه را بررسی می کنیم.

به نظر می رسد تست تفکیک پذیری 1080p برای Nvidia امری عادی است، زیرا در هفت عنوان از نه عنوان آزمایش شده X390 شکست خورد. البته R9 390X دارای رفاقتی دربرینه نشان دادند که با AMD Ryse شدت خورد. البته AMD داشته، و هر دو نسبت به GTX 980 عملکرد پسیاری بهتری بر روی X390 ارائه دادند. به قدرت Far Cry 4 که تفاوت اندکی در عملکرد بر روی دو گرافیک داشتند، پنج عنوان دیگر بیش از ده درصد عملکرد بهتری بر روی GTX 980 از خود نشان داده است. همانطوری که انتظار می رفت، R9 390X به

وضوح از جد خود سریعتر می باشد، با میانگین 11.3 درصد سرعت بهتر. تنها Call of Duty Advanced Warfare قدرتی نامید کننده است. در تست انجام شده، 3.4 تا 3.6 درصد سریعتر است - این میزان پیویست به این نظر می رسد این بازی زیاد چندان به پهنهای باند حافظه متکی نیست.

با این وجود که R9 390X و GTX 980 full HD فرادر از 1080p دارند، اما همچنان محبوب ترین تفکیک پذیری برای صفحه

البته تعداد انگشت شماری فریم از دست دادیم، اما GTX 980 نسبت به رقیب برتری داشت. با این حال، در 1440p ورق برگشت - هیچ یک از کارت ها توانستند بر روی 60fps قفل شوند (برای رسیدن به این نرخ فریم باید تنظیمات را به High تغییر دهید)، اما در این حالت R9 390X کوی سبقت را ربود. این کارت نسبت به کارت Nvidia اندکی سریعتر است. خلاصه مطلب: هر میزان پیکسل بیشتری استفاده کنید، پهنهای باند حافظه AMD قدرت شگرف خود را بهتر نشان میدهد.

در هنگام انجام تست ما به مشکلاتی برخورد کردیم. مقایسه با GTX 980 عاقلانه نیست، زیرا R9 390X با تعریف ویژگی های R9 390X AMD به دلیل قصد رقابت با این کارت را دارد. با این حال R9 290X بسیار ارزان تر بوده و از پردازنده امنی مشابه استفاده می کند. دو میانگین مشکل، درایورهای AMD 15.15 سری Crysis 3 از تمام توان کارت گرافیکی استفاده کرده، و با استفاده از تطبیق خواهید کرد. هر کارت نقاطه سقف و قوت خاص خود را دارد. اولین تست عملکرد را با استفاده امنی مشابه استفاده می کند. هدف ما انتخاب

عنوانی بود که حقیقتاً از تمام توان کارت گرافیکی استفاده کرده، و با استفاده از تطبیق شدید در عملکرد - برای مثال در Assassin's Creed Unity مواجه می شویم. راه حل؟ یک درایور 15.15 سری 300 با کارت قدیمی کار نکرده و درایور 15.5 سری 200 با 200 X390 مشکل دارد. این مشکل زمانی و خیلی تر می شود که به منظور تطابق تفکیک پذیری 1080p و 1440p هر دو کارت را مورد بررسی قرار دادیم.

برای این کار هدفی داشتیم، با قفل شدن بر روی 60fps از طریق v-sync چیزی که سریعاً برای ما روشن شد این است که هر دو کارت X390 برای اجرای 1080p بسیار قدرتمند هستند. از نظر ظاهر فیزیکی، به جز هیت سینک بزرگتر، دیگر موارد برای یک کارت MSI مانند سایق Gaming Series است. رنگ های مختلف زیبایی خاصی به این کارت گرافیک بخشیده. بر قاعده زیبایی پیش-پین / هشت-پین استاندارد تائین شده، و خروجی های ویدیویی HDMI 1.4a، DisplayPort 2.0 و DVI دوگانه نیز تعییه شده اند. با استفاده از LED های پشت MSI Gaming و برنامه MSI Gaming می توانید سطحی از شخصی سازی را اعمال کنید. هم اکنون این سوال پیش می آید، آیا X290 او را کلک شده با حافظه ارتقا یافته می تواند با GTX 980 رقابت کند یا خیر؟ خوب، همانطوری که در پنچمارک ها مشاهده شده، هر کارت نقاطه سقف و قوت خاص خود را دارد. اولین تست عملکرد را با استفاده امنی مشابه استفاده می کند. هدف ما انتخاب Crysis 3 انجام می دهیم. درایور 15.15 سری گرافیکی استفاده کرده، و با استفاده از تطبیق شدید در عملکرد - برای مثال در Assassin's Creed Unity مواجه می شویم. راه حل؟ یک درایور 15.15 سری 300 با کارت قدیمی کار نکرده و درایور 15.5 سری 200 با 200 X390 مشکل دارد. این مشکل زمانی و خیلی تر می شود که به منظور تطابق تفکیک پذیری 1080p و 1440p هر دو کارت را مورد بررسی قرار دادیم.

برای این کار هدفی داشتیم، با قفل شدن بر روی 60fps از طریق v-sync چیزی که سریعاً برای ما روشن شد این است که هر دو کارت X390 برای اجرای 1080p قدرتمند هستند.



با ۱۷ اورکلاک شده (تست های ما با ۱۷ انجام شده که به حالت عادی بازگشته است) در اوج مصرف به مقدار ۴۹۹ W رسیده است. قابلیت های پردازشی، به همراه ۸GB فریم RAM به احتمال زیاد این کارت را به قطعه ای مناسب برای CrossFire 4K بدل می کند، اما مصرف بالای برق و گرما نسبتاً زیاد مواردی نیستند که به راحتی از آن ها چشم پوشی Radeon کنید. در درجه دوم، از نظر اقتصادی، حتی اگر به معنای بهره گیری از ۲95X2 که مجهز به خنک کننده ای با محوریت گردش آب است، خرید معقولانه تری بنظر می رسد - حتی اگر به معنای بهره گیری از Hawaii کنترل باشد. قرار دادن دو تراشه اورکلاک شده بر روی یک سیستم، بدون شک به معنای الزام وجود سیستم خنک کننده آبی است. و در X2295 یک راه حل موثر و آماده تعییه شده که هزینه ای بسیار کمتر نسبت به دو X290 در برخواهد داشت.

وضعیت Radeon R9 390X به روشنی روز است: علاوه بر قیمتی ارزان تر نسبت به GTX 980، برتری هایی در ویژگی های مختلفی اعم از حافظه بیشتر وجود دارد که قابل چشم پوشی نیستند. اگر قصد انجام بازی با تفکیک GTX 980p ۱080p را دارید، پذیری کمتر ۳ میزان معرفتی را در تعاملات تصاویر بوجود آورده، و مصرف غیرعادی برق باز هم افزایش خواهد یافت، در هنگام انجام Crysis 3 میزان معرفتی به ۵40 W رسید. حتی در حالت کارخانه، مصرف برق سیستم ما در ترکیب

"مناسب ۴K" نیستند.

قبل از ادامه مقاله باید به چند نکته اشاره شود. اولاً، کارت MSI مرجع استاندارد X390 نیست. این کارت اورکلاک شده، اما نه تا حدی که مقتضحانه باشد - کم تر از ۵ درصد به هسته و نزدیک به ۱.5 درصد بر روی RAM. مطمئناً این عمل باعث تفاوت شده، اما نه به حدی که از اورکلاک انتظار می رود (به ندرت ارقام بر روی کاغذ اورکلاک با عملکرد واقعی برابر می شوند) و اما اینها می دهیم که هر مدل X390 موجود در بازار بدون هیچ دردسربی با این کلاک ها برابری می کند - به نظر می رسد تمامی آن ها دارای سیستم خنک کننده فوق العاده ای هستند. دوماً، GTX 980 استفاده شده مدل مرجع بوده، تعداد کمی از آن در بازار موجود است. اکثر ۹80 ها توسط کارخانه های مختلف اورکلاک شده اند. سوماً، شاید تصویر کنید جای بینچارک اورکلاک شده خالی است. بخشی از این کمبود به دلیل وقت نسبتاً کوتاهی است که در اختیار داشتیم. همچنین براساس تست های اولیه، حقیقتاً نه توانید اورکلاک این کارت را توصیه کنیم، زیرا قبلاً این عمل را انجام داده. این کارت از MSI بهره برده و اگر این رقم به بالای MHz1100 MHz1160 مشکلاتی را در تعاملات تصاویر بروزد آورده، و مصرف غیرعادی برق باز هم افزایش خواهد یافت، در هنگام انجام Crysis 3 میزان معرفتی به ۵40 W رسید. حتی در

است. جای تعجب نیست که با بالا رفتن تفکیک پذیری قدرت X390 بهتر نمایان می شود. آن ها شالوده نسخه کنسولی هستند، و می دانیم که Ryse با موتوری ساخته شده که هماهنگی بیشتری با سخت افزار AMD دارد. این بازی براساس سخت افزارهای کنسول Ad- The Witcher 3، Crysis 3 مانند PC مطمئناً شده، و معادل بهینه سازی شده، بهتر خواهد داشت. با بالاتر رفتن شمار پیکسل ها، اختلاف بین در کارت گرافیک و X290 کمتر می شود. تعدادی MSI درصد هم امده اید، از جمله اینکه ۱3.4 درصد سریعتر ۳90 به طور میانگین ۱440p به طرف پشت کرده و به مانند تست ۱440p به مقابله روی خوش نشان داده اند. این عناوین به میزان ۱8 تا ۲3 درصد سریعتر بوده، و در تفکیک پذیری ۴K این مقدار قابل توجه می باشد. در همین حال، برتری کلی نسبت به دهه (تنها ۶ درصد) اما در طرف مقابل، ۹80 به میزان ۲0 درصد با ۹80X معمکرد بهتر خواهد داشته، واضح است که این بازی به افزایش پهنهای باند حافظه منکی است. در تست با تفکیک پذیری K4 تصدیق می کنیم که اجرای بازی ها با بالاترین تنظیمات فاجعه بار خواهد بود - اگر بخواهیم صادقه بگوییم اکثر پیکسل ها نیاز دارید. در مورد GTX 390 و Titan X داشته باشید مطمئناً بدتر از ۹80 باشد جناح خود را انتخاب کنید - برخی بازی ها عملکرد بسیار خوبی دارند، اما لذت ۶0fps هیچ جایگزینی ندارد، و به گفان ما رساندن برخی از عناوین به این استاندارد نیازمند دست کشیدن از تنظیمات کیفی است. پر واضح است که تمامی بازی ها کاملاً بهینه سازی نشده Call of Duty Advanced Warfare و The Witcher 3 توانستند نرخ فریم متوسط را بالاتر از ۳0fps نگه دارند، که برای بازی کردن امری ضروری

قدرتی مشکل است، و این در حالی است که به دلیل بهره وری بهتر از برق بهمراه پشتیبانی درایو مناسب، 970 و 980 GTX می توانند به خوبی در کنار هم عمل کنند.

متنقل شده و باید اطمینان حاصل کنید که راه خروج مناسب را در اختیار دارید. در نتیجه اتاق به طور محسوسی گرم می شود. توصیه کردن 390X برای یک سیستم دارای چند گرافیک

خنک کننده MSI درخششی مانند الماس دارد. عملکرد این سیستم چه در کم سرومندا بودن و چه در گردش هوا فوق العاده است. در حقیقت میزان زیادی از این گرمایی به داخل کیس سر و صدا و مزاحم نیست. در واقع سیستم

نتیجه گیری

این احتمال وجود دارد که AMD با بهره گیری از تمام توان 290X قصد داشته عملکردی قابل مقایسه با GTX 980 اراده دهد، اما در تحلیل های نهایی، هیچ شکی وجود ندارد که AMD توانسته به هدف خود برسد: R9 390X تجربه گیم پلی مشابه همچنای NVIDIA خود ارانه می دهد، اما این در حالی است که GTX 980 اورکلاک شده برتری را به تیم سبز اعطای خواهد کرد. اما ارزش عملی 8GB GDDR5 390X همچنان با رازآلودگی ادامه می دهد. استفاده واقعی از حافظه های پالاتر از 4GB فعلایا محدود هستند، و عرضه 390X با دو برابر حافظه جدیدترین پرچمدار کمپانی، X Fury امری جالب توجه است. تنها یک موضوع قطعی است، و این است که اشتهاهی بازی ها برای VRAM بیشتر همواره در حال افزایش است. در طی تمام این سال ها سازندگان فقط یک موضوع را گوشزد می کنند، هر چه حافظه GPU بیشتر باشد، بهتر است، و در مورد R9 390X حداقل از این بابت می توانید مطمئن باشید.





"بازی‌ها تکراری شده‌اند"

از صنعت بازی سازی ژاپنی و بازی جدید خود می‌گوید **Keiji Inafune**

فرنود محبوبی

رفته بود باید تا الان بازنشسته میشدم، اما در ژاپن هم همینجوری است؟ حتی اگر من در Minecraft را می‌ساختم هیچوقت مثل نمیشدم، این دقیقاً وضعیت جامعه ماست."

آورد: در طول کنفرانسی در Game Developers Conference شهر سانفرانسیسکو در سال 2012 گفت که صنعت بازی‌های ویدیویی در ژاپن در "وضعیت فاجعه‌آمیزی" قرار دارد. این حرف خیلی‌ها را با او دشمن کرد.

امروز، در اتفاقی که در گوشه‌ای از غرفه-Microsoft نمایشگاه E3 که بیو قهوه و پلاستیک Inafune می‌دهد، با رک‌گویی‌های همراه شدیم، کسی که می‌گوید، "حقیقت همین است". اگر در آمریکا به دنیا آمده ام و سی میلیون نسخه از بازی ام یعنی Mega Man به فروش

پاره‌گیری شود اگر بگم که خسته شدم و می‌خواهم بازنشسته شوم؟" KeijiInafune ولی 50 ساله، لم داده بر تچندان باورگردنی نیست. سری بازی که توانست ده میلیون نسخه فروش کند، مقام Capcom اداره Capcom به مدیر کل بخش جهانی Inafune سست به سینه‌جلوی ما، مترجم هم می‌خندد تا سردى که در اتاق است را از بین ببرد و بخ همه آب شود. اما این خیلی غیر متنظره نیست. Inafune اکه کارش را در بازی سازی از اوایل دهه 80 میلادی به عنوان تصویر گر در شرکت Concept شروع کرد (او در طراحی دو تا از Capcom شخصیت‌های Street Fighter یعنی Ken و



این اتفاق که بازی های خلاقانه به دور از استودیو های بزرگ ساخته می شود چیزی است که درآدوات دارد که در صنعت ژاپن هم پیش بیاید ولی این همان مستله ای است که بسیار به آن معتقد است. قبلنا وقتی آن حرفاً انتقادی و طعنه آمیر را میزدم، همکاران ژاپنی - چه آن هایی که مرا میشناسند چه نه- به نظر اتم باوری نداشتند. همیشه من گفتند که 'چرا این حرفاً رو میزنی؟ تو خودت ژاپنی' درست است. واقعیتی که تو این وضعیت مالی توسط ناشران است. واقعیتی که بازی به خصوص به موقعيت مرسد، ناشر به این تمایل پیدا میکند که برای تضمین موقعيت های آینده اش به عنوان یک الگو ازش استفاده کند. در نهایت با تعداد زیادی از بازی ها رو به رو میشویم که یک مسیر محدود شده را دنبال می کنند. اگر این داستان ادامه پیدا کند و سرمایه گذاری ها به سمت اینگونه ناونین کشیده شود، دیگر نمیتوانیم بازی ها رو به آنقدر که پتانسیل دارد گسترش دهیم.

برای تغییرات خیلی اندکی از سه سال پیش زمانی که حرفاً ججالی خود را بیان کرد، رخ داده است. همانطور که خودش اشاره می کند در بین نمایش های بزرگ E3 تنها چند بازی ژاپنی به پیش می خورد. اما چیزی که در این صنعت بسیار تغییر کرده است، این است که طراحان ژاپنی توانسته اند روی خیلی ها را در Kickstarter کنند. این رقابت در واقع یک تمرین اعتماد بود، مردمان ژاپنی به خوبی میتوانند سرمایه گذاری های عظیمی که برای بازی های همچون Suzuki's Blood- و Shenmue 3 Mighty No.9، Koji Igarashi's Blood- و Kojima's Ritual of the Night را بسازند و مشاهده کنند که بازی های ما هنوز هم خواهان دارد.

بعدی بازی ها تفاوت های کوچکی دیده می شود ولی هیچ وقت سعی نمی کند تا از ایده اصلی که موفق ظاهر شد دور شوند. شاید همین تنوع علاقه در سرگرمی ها در ژاپن، به ماجازه میدهد که هر دفعه از یک دنیا متفاوت شروع کنیم تا به تنوع بیشتری دست پیدا کنیم". Inafune باور دارد که این تکرار موضوعات در عنوانین غربی- اسلحه، انفجار، میدان های جنگ- در نتیجه محافظه کاری و حفظ موقعیت مالی توسعه ناشران است. واقعیتی که بازی به خصوص به موقعيت مرسد، ناشر به این تمایل پیدا میکند که برای تضمین موقعيت های آینده اش به عنوان یک الگو ازش استفاده کند. در نهایت با تعداد زیادی از بازی ها رو به رو میشویم که یک مسیر محدود شده را دنبال می کنند. اگر این داستان ادامه پیدا کند و سرمایه گذاری ها به سمت اینگونه ناونین کشیده شود، دیگر نمیتوانیم بازی ها رو به آنقدر که پتانسیل دارد گسترش دهیم.

برای این تعداد زیاد ایده ها میگذرد؟ کار ما در اینجا این است که فکر کنیم چگونه باید از این در گیم پلی استفاده کنیم. چگونه بازیکن ها یکی از این روبات ها را بسازند؟ اصلاً این کار چه فایده ای دارد؟ اساساً ما یک ایده کلی را دریافت میکنیم و تمام تلاشمان را میکنیم تا به واقعیت تبدیلش کنیم.

قبل ندر شده از یک دختر به نام Joule و سگ روباتیکش Mack که در یک دوره آخر زمانی پر از توقع های شنی زندگی میگذشت، تریلر یا عکسی منتشر نشده است. اینطور که خود ژاپنی میگوید، این بازی یکی از همان عنوانی است که دوست داشت قبل از بازنشستگیش بسازد. "اگر به اتاق کارم می آمدید می توانستم تمام ایده هایی که نوشته شده بود ولی به دلایلی سراغشان نرفتم را نشاتان بدم. خیلی ساده بگم که ایده ها خیلی زیاد بود."

با این حال، این اتفاق دارد که این ایده های بزرگ و خلاقانه ژاپنی نیاز به شرکای غربی برای تحقق پیدا کردن دارد. "سازندگان غربی میتوانند به ایده ها رسمیت ببخشدند و آن ها را

قابل اجرا درآورند. این افراد همان هایی هستند که نتوانند ایده ها را درک کنند و Inafune توانست موقعيت که در Capcom بود با بازی Dead Rising به اجرا درآورد. هم اکنون همین راه را میخواهد برای عنوان ReCore Armature ایستودیو Mark Pacini. پیشگیرد. کوچک از کار کناره گیری نکنیم. خوب موقعيت کوچک از کار کناره گیری نکنیم. باید پیشتر توضیح میدهد که: "این روند از جایی آغاز میشود که تیم ژاپنی یک ایده سریبسته را برای این میفرستند. عالی نمی شود اگر قابلیت شخصی سازی روبات هایتان را داشتید و در طول مسیر با خودتان همراه میگردید؟ کار ما در اینجا این است که فکر کنیم چگونه باید از این در گیم پلی استفاده کنیم. چگونه بازیکن ها یکی از این روبات ها را بسازند؟ اصلاً این کار چه فایده ای دارد؟ اساساً ما یک ایده کلی را دریافت میکنیم و تمام تلاشمان را میکنیم تا به واقعیت تبدیلش کنیم.

برای این تعداد زیاد ایده ها میگذرد؟ کار ما در اینجا این است که فکر کنیم چگونه باید از این در گیم پلی استفاده کنیم. چگونه بازیکن ها یکی از این روبات ها را بسازند؟ اصلاً این کار چه فایده ای دارد؟ اساساً ما یک ایده کلی را دریافت میکنیم و تمام تلاشمان را میکنیم تا به واقعیت تبدیلش کنیم.

قبل ندر شده از یک دختر به نام Joule و سگ روباتیکش Mack که در یک دوره آخر زمانی پر از توقع های شنی زندگی میگذشت، تریلر یا عکسی منتشر نشده است. اینطور که خود ژاپنی میگوید، این بازی یکی از همان عنوانی است که دوست داشت قبل از بازنشستگیش بسازد. "اگر به اتاق کارم می آمدید می توانستم تمام ایده هایی که نوشته شده بود ولی به دلایلی سراغشان نرفتم را نشاتان بدم. خیلی ساده بگم که ایده ها خیلی زیاد بود."

با این حال، این اتفاق دارد که این ایده های بزرگ و خلاقانه ژاپنی نیاز به شرکای غربی برای تحقق پیدا کردن دارد. "سازندگان غربی میتوانند به ایده ها رسمیت ببخشدند و آن ها را

ما هنوز نفردمیم، و حس خوبی است وقتی میبینیم که باور ها و ایده هایمان در این پروره ها تغییر نکرده است حتی اگر ناشران آن را نپذیرند. ما دانه ای را کاشتیم و شاهد رشد کردنش هستیم، الان وقت عمل کردن به قول هایمان و شکوفه کردن گیاهمان است. اگر بتوانیم به این مهم دست پیدا کنیم، اثراست مثبت آن تا سال ها خود را نشان خواهد داد".

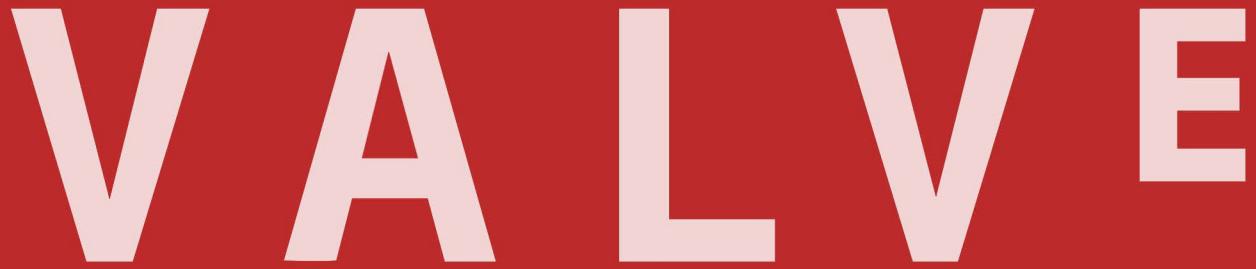
رفتار های خودسرانه Inafune اغلب توسط غربی ها نیز مرد انتقاد قرار میگیرد و میگویند که حق ندارد ارزش هم عصر انش را پایین بیاورد. البته همه مخالف وی نیستند. در اوایل امسال Yoshinori Ono از Street Fighter 4 آقای Capcom بود که سازنده Inafune رئیس قبلي خود اینطور گفت که: "من تمام چیز های را که از سازنده بودن می دونم، از او یاد گرفتم، او معلم و استاد من بود. با اینکه Capcom ادیگر در نیست، ولی تاثیری که رو من گذاشت هر روز همراه است".

در واقع، روشن است که Inafune بودنش را به عنوان یکی از نقش های کلیدی در این صنعت می بینند. "من چیز هایی دارم که دوست دارم به نسل بعد منتقل کنم، با این کار مطمئناً روزی خواهد بود که به چیزی فراتر از Inafune کسی که الان هست، میرسیم". با توجه به حرف های آدم های خلاق صنعت های خود را به یکی از این دو دلیل ترک میکنند: یا با پول و شهرشان احساس راحتی می کنند و دیگر حرفی برای گفتن ندارند. یا می بینند که اینقدر سازندگان جدید و ماهر آشده اند که دیگر توانایی رقابت با آن ها را ندارند. فکر نکنم که من هم اکنون به این مرحله رسیده باشم، و همینطور Miyamoto و Kojima. من کارهای زیادی برای انجام دادن دارم، من اینقدر به این کار ادامه میدم تا روزی که دیگر بدم قادر به انجامش نباشد. شاید تا زمانی که بمیرم به بازی ساختن ادامه بدهم".



نگاهی به سخت افزارهای تازه‌ای که

• محمد حسین جعفریان



برای دنیاگیم خلق کردند

این اواخر جدا از اخبارهای همیشگی بازی‌ها، کنسول‌های نسل هشتم، هدست‌های واقعیت‌محابی و... در دنیای‌گیم اخبار تازه‌تری به گوش می‌رسد. این اخبار همگی سمت و سو گرفته از کمپانی بزرگی است که همکان آن را با عناوین بینظیر و خاطره‌انگیزش به یاد دارند و می‌شناسند، اما هیچ‌کس نقش بزرگ در دنیای بازی‌های کامپیوتری و حتی تجارت دنیای‌گیم را نیز فراموش نمی‌کند. نام آن کمپانی بزرگی است که دنیایی خامن به نام Steam را برای هر گیمری که PC را مکان تجربه بازی‌های خود قرار داده است، خلق کرد. یعنی آن نقطه‌ای که تمام گیمران PC را دور هم جمع می‌کند، یعنی همان‌جا! یعنی هر عنوانی توانایی عرضه‌ی دیجیتالی در آن را دارد و شاید بتوان آن را بهشتی برای سازندگان عناوین مستقل نیز به‌شمار آورد. به هر شکلی و به هر دلیلی دیگر همکان از این موضوع آگاهی کامل دارند که اگر Steam ناشد بازی‌کردن با کامپیوتر خیلی سخت‌تر خواهد بود. حال زمانی که Valve تصمیم بگیرد دنیای خود و گیمران PC باز را مت حول کند و کاری کند که آن‌ها نیز بتوانند به تجربه عناوین بر روی صفحات تلویزیون با یک کنترلر جذاب و بینظیر پردازند وقت تولد سه محصول تازه‌ی این کمپانی یعنی Steam Controller، Steam Link و در نهایت محصول اصلی یعنی Steam Machine یا به عبارت بهتر و صحیح‌تر Steam Machines فرا می‌رسد، محصولاتی که سعی دارند دنیای بازی‌کنندگان PC را مت حول کرده و آنان را به پای تلویزیون‌های خانه بکشانند. از آن‌جا! که بسیاری از گیمران، هنوز نمی‌دانند که این کمپانی در حقیقت برایشان چه نقشه‌ای کشیده است و هر کدام از این محصولات دقیقاً چه کاری را انجام می‌دهند، در این شبهمقاله به معرفی این سه محصول تازه‌ی دنیای‌گیم برای شما عزیزان می‌پردازیم و البته این معرفی را به صورت مرحله به مرحله انجام می‌دهیم.

مرحله‌ی سوم

تبدیل کردن رایانه‌های شخصی به کنسول = Steam Machines



دیگری تفاوت‌های سخت‌افزاری و عملکردی بسیاری دارند. نکته‌ی خوب این شکل بودن "ماشین استیم" این است که محدودیتی برای قدرت کنسول تعریف نمی‌شود، چرا که سال بعد فلان شرکت بزرگ می‌تواند با استفاده از قوی ترین سخت‌افزارهای روز یک استیم ماشین جدید به بیرون عرضه کند. نکته‌ی دیگر که بسیار عالیست هم چیزی نیست جز این که این نحوه‌ی ساخت باعث می‌شود استیم ماشین‌ها از نظر ظاهری هم در انواع مدل‌ها عرضه شوند. اگر می‌خواهید همه‌ی بازی‌ها را در حداقل کیفیت اجرا کنید، یک استیم ماشین برای شما آمده است. اگر می‌خواهید نکننک عنوانین را 4k درجی کنید، یک استیم ماشین برای شما آمده است. اگر یک کنسول در فلان ابعاد می‌خواهید، یک استیم ماشین بین برای شما آمده است! این همان تازگی فوق العاده‌ای است که فقط در دنیای استیم ماشین ممکن شده است. این را هم در نظر داشته باشید که هدست واقعیت مجازی استیم هم با این دستگاه‌ها کاملاً سازگار است. حال بese بررسی چند مدل از استیم ماشین‌های تا به امروز معرف شده می‌پردازیم.

Alienware Steam Machine

اولین و ارزانترین مدل برای یک گیمر با خواسته‌های منطقی! ماشین استیم Alienware است که با قیمت 449 دلار عرضه می‌شود و تقریباً می‌تواند تمام بازی‌های بزرگ این اواخر را با کیفیت FULL HD بر نمایشگرهای شما ببرد. پردازنده‌ی گرافیکی NVIDIA GeForce GTX GPU 2GB در این دستگاه فعال است. از مابقی استیم ماشین‌ها اطلاعات زیادی در دسترس نیست اما صرف‌آن‌ها را با قیمت‌های شان برای شما بزرگواران نام می‌بریم. این را هم بدانید که تمامی این استیم ماشین‌ها به همراه استیم لینک و کنترل استیم در ماه نوامبر سال جاری می‌لاید عرضه می‌شوند.

Alternate Steam Machine= \$1099

Asus ROG GR8S= \$699

Digital Storm Eclipse Steam Machine= \$699

مرحله‌ی سوم

ترکیب کردن دسته با موس = Steam Controller



این دسته‌ی جدید بدبند انجشتن شما را برای تجربه‌ای جذاب‌تر به کار می‌گیرد و با بخش‌های لمسی و قابلیت‌های خاص خود باعث می‌شود، تجربه‌ی بازی‌ها برایتان لذت بخش‌تر از قبل شوند. پس دریافتیم که Steam Controller با قیمت 49 دلار عرضه می‌شود نوع تازه‌ای از کیمپد است که مختص رایانه‌های شخصی است. این را هم در نظر داشته باشید که با این کنترلر می‌توانید به سادگی بازی‌هایتان و تجربه‌هایی که توانید این را دارد که این کنترلر می‌توانید به سادگی بازی‌هایی را برای رایانه‌های شخصی را از هر نوعی که هستند تجربه کرد. این یعنی یک دنیا بازی که پیش‌تر برای PC آمده یا در آینده می‌آید را دیگر می‌توان به سادگی هرچه تماهتر فقط با استفاده از یک دسته تجربه کرد.

مرحله‌ی سوم

اوردن بازی‌های کامپیوترتان بر صفحه‌ی نمایش تلویزیون = Steam Link



هم توسط سخت‌افزار کامپیوتر شما در حال انجام است و شما با به Steam Controller و Steam OS Steam Control با می‌آیند و این پایان نقاط تشابه آن را کنترل می‌شوند و این پایان مخصوص به Steam Link ها به شمار می‌برد. تفاوت‌ها زمانی آغاز می‌شود که قدرت سخت‌افزاری این دستگاه‌ها با یک دیگر مقایسه شود. مثلاً همه‌ی کامپیوترهای apple با مکیتاش کار می‌کنند اما هر کدام با

یک وسیله‌ی ساده و کوچک اما

بسیار ارزشمند است که با وصل شدن به شبکه‌ی خانگی وایفای شما تمام بازی‌های کامپیوترتان را بر روی صفحه‌ی نمایش تلویزیون می‌آورد. در حقیقت تمام بازی‌هایی که

Steam از "استیم" خریداری کرده‌اید و بر روی کامپیوتر شخصی شما نصب است به صورت خواهد بود.

تا اینجا شما با استفاده از این 2 وسیله‌ی ارزشمند که هر کدام 49 دلار بیشتر قیمت ندارند، همان تجربه‌ای که هر روز بازیکنان کنسل‌ها برای خود دارند را PC خود رقم می‌زنید. اما اگر بخواهیم از این هم فراتر Steam Machine برویم دیگر نیاز به یک

است.

شما بازی را از استیم به صورت اوریجینال خریداری می‌کنید. بر روی کامپیوتر شخصی خود نصب می‌کنید. Steam Link و کامپیوتر خود را به یک شبکه‌ی خانگی از نوع وایفای وصل می‌کنید و بعد از آن در پذیرایی خانه و در

تلوزیون با نمایشگر بزرگ به تجربه‌ی عناوین محیوبتان می‌پردازید. تمام پروسه‌ی اجرای بازی

FlexiBox= \$799
 ORIGIN OMEGA Steam Machine= \$899
 Scan 3XS ST Steam Machine= \$999
 با \$499= از =Syber Steam Machine
 Webhallen S15-01= \$949
 ZOTAC Steam Machine S0970= \$999

=Falcon Northwest Tiki Steam Machine
 عرضه می‌کند که ماشین‌های استیم این شرکت گرانترین مدل‌های استیم ماشین نیز به شمار می‌روند.
 ارزانترین نوع این استیم ماشین‌ها 1099 دلار بوده و گرانترین آن‌ها قیمتی برابر 4999 دلار!!!!
 دارد.

Gigabyte BRIX Pro= \$599
 Maingear DRIFT= \$849
 Materiel.net Steam Machine= \$899

کلام آخر

دنیای تازه‌ای که Valve برای تمام گیمران رایانه‌های شخصی و حتی دیگر گیمران آفریده غیرقابل تمام شدن است. پتانسیلیش آن‌قدر بالاست که می‌تواند جامعه‌ی بزرگی از گیمران را به سوی خود بکشاند و از طرفی هرگز نیاز به یک نسخه‌ی جدید و چیزهایی این‌گونه ندارد چرا که همیشه می‌توان یک استیم ماشین جدید با سخت‌افزارهای جدید ساخت و این پروسه‌ای تمام ناشدنی است. از طرفی گیمپد تازه‌ای که به دنیا توسط Valve معرفی شده آن‌قدر تازگی دارد و جذاب است که قطعاً بسیاری را به سوی خود جذب خواهد کرد و از طرفی دیگر اگر شما آرزوی تجربه‌ی بازی‌های کامپیوتر خود روی تلویزیون بزرگ خانه‌ی خود را دارید اما کامپیوترا تن قدرت کافی دارد می‌توانید با پرداخت مبلغ اندکی امکان این تجربه را برای خود فراهم کنید. تمام این‌ها باعث می‌شود که به رسمیت پذیریم عظمت آن‌چه که Valve برای دنیای گیم ساخته است و قبول کنیم این 3 محصول می‌توانند انقلاب بزرگی در تجربه‌ی بازی کردن برای بسیاری از گیمرها رقم بزنند. تازه هنوز اطلاعات کاملی از واقعیت‌هجازی استیم نداریم!

چندین و چند استیم ماشین در یک نگاه



INTERSTELLAR

خودروت

عرفان استادی



ایم، یعنی خاک، مبارزه کنیم؟ بیتر است برای پاسخ دادن به این موضوع، به زمین زیر پایمان نه، بلکه به آسمان‌ها خیره شویم.

و خواهد بود. اما وقتی سیاره مان بر ضد ما شود، چگونه از عواقب آن جان سالم به در می‌بریم؟ چگونه بر علیه ساختار جدید اصلی ترین عنصر که خود از آن ساخته شده

بشر تا چه زمانی در زمین خواهد ماند بی‌آنکه رخدادی طبیعی و غیرقابل کنترل آن را تهدید کند؟ مشکلات انسان همیشه از اعمال او نشات گرفته، اینگونه بوده، هست

"قانون مورفی به این معنا نیست که اتفاق بدی می‌افتد، به این معناست که هر چیزی بتواند اتفاق بیفتد، اتفاق می‌افتد".
دانش ما، انسان، در چه سطحی قرار دارد؟



با سفینه مقاومت (Endurance) سفر آغاز می شود و کوپر برای بررسی سه سیاره دکتر مان، میلر و ادموندز سفر می کند. در واقع برای نجات بشر که تا نسل آینده با مشکل کمبوید اکسیژن و غذا به طور جدی همراه خواهد بود، دو نقشه A و B وجود داشت. نقشه A استفاده از پایگاه ناسا به عنوان یک ایستگاه فضایی برای رسیدن به سیاره قابل سکوت بود که باختر دانش کم و حل نشدن محاسبات پروفسور جان برند (مایکل کین) سربوشت آن 5000 مشخص نبود. در سفینه مقاومت آن ها جنین انسان را به همراه داشتند تا اگر نشانه اولین بار با ناهنجاری های گرانشی و ایجاد کرم چاله ای در نزدیکی سیاره زهره، فعالیتش برای نجات بشر را آغاز می کند. آن ها سفینه هایی را به این کرم چاله که به کهکشانی دیگر متنه می شود، می فرستند تا فضانوردان آن، خانه ای جدید برای انسان ها پیدا کنند. همچنین آن ها بر این عقیده اند که کرم چاله ذکر شده توسط یک گونه پیشرفته در آنجا قرار گرفته است (زیرا کرم چاله ها یک پدیده طبیعی نیستند). افراد به سیاره هایی در اطراف سیاه چاله ای به اسم گارگنچوا می روند و سه نفر از آن ها از سیاره هایشان سیکتال های مثبت را به ناسا ارسال کرده اند. حال کوپر و دکتر برند (آنا هاتاوی) به همراه دو نفر از عوامل ناسا به سمت کرم چاله رفته تا آن سیاره ها را بررسی کنند.

سفر یک طرفه | عامل محرك عشق

اسپویل کامل داستانی

ناسا اولین بار با ناهنجاری های گرانشی و ایجاد کرم چاله ای در نزدیکی سیاره زهره، فعالیتش برای نجات بشر را آغاز می کند. آن ها سفینه هایی را به این کرم چاله که به کهکشانی دیگر متنه می شود، می فرستند تا فضانوردان آن، خانه ای جدید برای انسان ها پیدا کنند. همچنین آن ها بر این عقیده اند که کرم چاله ذکر شده توسط یک گونه پیشرفته در آنجا قرار گرفته است (زیرا کرم چاله ها یک پدیده طبیعی نیستند). افراد به سیاره هایی در اطراف سیاه چاله ای به اسم گارگنچوا می روند و سه نفر از آن ها از سیاره هایشان سیکتال های مثبت را به ناسا ارسال کرده اند. حال کوپر و دکتر برند (آنا هاتاوی) به همراه دو نفر از عوامل ناسا به سمت کرم چاله رفته تا آن سیاره ها را بررسی کنند.



مرگ روشنایی | شاهکاری داستانی

بدون اسپویل

با ایجاد Blight (یا Fire Blight – بادزدگی که نوعی آفت و بیماری است) جوامع رو به انتخاط و جهان دچار تغییرات جدی ای می شود. در همان ابتدای فیلم متوجه این موضوع نمی شوید و با دیالوگ ها و مشاهدات متعدد در دقایق ابتدایی، از وضعیت فعلی جهان فیلم مطلع خواهد شد. کوپر (بدون اسم کوچک - بازی شده توسط متیو مک کانهی) که قبلا خلبان تلقای انسان ها برای نجات از زمین، که حال بر علیه شان شده است، را به نمایش می گذارد و در مدت دو ساعت و چهل دقیقه، حقایق را برای شما زندۀ خواهد کرد که شاید در زندگی روزمره از یاد بردید باشید. کریستوفر نولان معمولا در نوشته ها و فیلم های خود به موارد علمی و خارق العاده به علاوه نکات فلسفی، اخلاقی و شخصیتی توجه زیادی دارد. داستان های او معمولاً با تناقضات، پیجیدگی ها و عنامر خاص خود همراه هستند. Interstellar باید همینجا اعلام نمود که فیلمیست که شما برای دوین، سومین و حتی چهارمین بار به سراغ آن می روید تا دوباره آن را مشاهده و شاید در دفعات چیزهای جدیدی کشف کنید. در دو مرحله به بخش داستانی می پردازیم: در مرحله اول، به طور کلی (بدون خطر لوث شدن) نوشته و در مرحله دوم خط داستانی را به صورت کامل (به همراه اسپویل) توضیح داده و در ارتباط با آن می خوانید.



با همه این‌ها می‌توان گفت که Interstellar فیلمیست که توجه شما را جلب می‌کند تا در مورد برخی موارد در ابعاد کیهانی که در زندگی روزمره خود به فراموشی سپرده ایم و یا نسبت به آن بی تفاوت هستیم، فکر کنیم.

پایان این فیلم نسبت به دیگر آثار نولان واضح تر و ساده تر بیان شده بود، تا دیگر لازم نباشد مانند The Dark Knight Rises و Inception فریم به فریم فیلم را به دنبال سریخ برای یافتن حقیقت نهایی باشید. البته اگر هم در پایان این فیلم منظور دیگری جز موققیت نهایی این افراد بوده باشد، شخصاً هنوز متوجه آن نشده‌ام! مشاهده این فیلم جذاب، زیبا و درگیرکننده به تمامی طرفداران سبک علمی-تخیلی و البته دیگر سبک‌ها (!) تومیه می‌شود.

شما القا می‌کند. شاید در اوایل فیلم که کوپر فرزندان و خانواده اش را به مقصد کوهکشانی دیگر ترک می‌کند، تتوان انگیزه اش را درک کرد. فردی مثل کوپر بسیار قوی و از اراده تحسین برانگیزی برخوردار است، چرا که می‌داند این ماموریت تنها امید زنده مادران فرزندانش و حتی دیگر انسان‌ها تا سال‌های آینده بر روی زمین هستند، حال تنها سوالی که باقی می‌ماند این است که این ریسک را قول می‌کند؟ و این احتمال دوری طولانی که هم باعث عذاب خود و هم فرزندانش می‌شود را به دوش می‌کشد؟ در نهایت وقتی بر روی سیاره دیگر، دکتر مان به آن‌ها خیانت می‌کند تا نقشه B را عملی سازد، عمق شخصیت پردازی کوپر را مشاهده می‌کیم؛ زمانی که در فضای بیکران دست به انجام کار غیرممکن زد چرا که آن را "غیرممکن" نه، بلکه "لازم" می‌دید.

به همین دلیل است که Interstellar در شاخه "علمی-تخیلی واقعی / Hard Sci-fi" دسته بندی می‌شود. در این فیلم نیز با قوانین فیزیکی زیادی همراه هستیم، در اولین فروdescan بر روی سیاره میلر که دارای عالم حیاتی نیز بود، با مشکل نسبیت خاص مواجه شدند. نسبیت خاص در ارتباط با تاثیر گرایش بر زمان است و یا به عبارتی، هر ساعتی که در آن سیاره می‌گذرانند، در زمین معادل 7 سال بود. با اختلالی در سیاره میلر، 23 سال را (که برای خودشان کمتر از چند ساعت بود) از دست می‌دهند و وقتی به جو بازگشته و وارد سفینه مقاومت می‌شوند، شرایط را بسیار تغییر یافته می‌بینند. صحته سازی، عملکرد بازیگران و محیط‌های فیلم به ذوبی احساس بار و مستوی‌لیتی که بر روی دوش این افراد گذاشته شده است را به