

مصاحبه ای با مدیر پروژه ارتشهای فرا زمینی

افبار جدید و هیجانی تکنولوژی

۱۶ نکته در اجرای بازی ها روی رایانه

ویژه نامه نسل بعد

NEED FOR SPEED RIVALS

# سایبر

شماره ۲ - شهریور ماه ۹۲



Need For Speed:Rivals  
Rayman : Legends  
Destiny

نگاهی کوتاه بر ۱۶ بازی در نسل بعد



مروری بر زندگی : Sam Fisher







# NEWS

اخبار کوتاه

## جدول فروش هفتگی بریتانیا: رده قدیسان ۴ صدر جدول را تصاحب کرد

طبق معمول هر هفته آمار فروش بازی ها در شبه جزیره ی بریتانیا منتشر گردید. طبق آمار های اعلام شده این هفته Saint's Row 4 صدر جدول را به دست آورده است و عنوان جدید استودیوی یوبی سافت تورنتو نیز پس از آن قرار دارد...



## باکس آرت عنوان "XCOM: دشمن درون" منتشر شد

باکس آرت عنوان "XCOM: دشمن درون" که توسط استدیو "Firaxis و K2 ساخته میشود رونمایی شد. شما میتوانید این باکس آرت مشاهده کنید.



پلی استیشن ۲ بهترین کنسول در دودهه ی اخیر شماره ی دویست و پنجاه و هشتم از مجله ی EDGE که چند وقتی است برای فروش به بازار عرضه شده است. نکاتی را در مورد فروش کنسول PS2 منتشر کرده است که اثبات این موضوع است.



## کوچیم؛ بازی Metal Gear Solid V همچنان شوخی های احمقانه خواهد داشت

سری بازی Metal Gear Solid همیشه دارای تم و موضوع های جدی هستند اما با این وجود میزان زیادی شوخ طبعی غیر عادی نیز از شخصیت های عجیب آن دیده می شود و Metal Gear Solid V که نوع خود جالب است.



## «مترو: آخرین روشنایی» ماه بعد برای سیستم عامل های مک و لینوکس منتشر خواهد شد

«مترو: آخرین روشنایی» Metro: Last Light برای سیستم عامل های «مک» و «لینوکس» تایید شد. نسخه «لینوکس» و «مک» بازی توسط EA Games توسعه پیدا کرده اند و از حمایت Steam Play برخوردار خواهند بود...



نسخه بازی سال «هیلو ۴» به زودی منتشر خواهد شد شرکت مایکروسافت اعلام کرد که به زودی عنوان «هیلو ۴: نسخه بازی سال» که شامل تمامی DLC های بازی میشود منتشر خواهد شد. مایکروسافت این مسئله را با فرستادن بیانیه ای برای وبسایت IGN تایید کرد...



## آقای دیوید کاکس امیدوار است کونامی سری «سایلنت هیل» را احیا کند

در مصاحبه ای از سایت سیلیکونرا، آقای دیوید کاکس تهیه کننده استودیو مرکوری استیم Mercury Steam به این نکته اشاره کرد که تمایل دارد کونامی این اجازه را بدهد که مجموعه سایلنت هیل احیا شود.



کار ساخت GTA V به پایان رسید راکستار رسماً تایید کرد که کار ساخت عنوان GTA V به پایان رسیده است و به اصطلاح بازی گلد شده است و در حال حاضر این شرکت برای انتشار بازی در تاریخ ۱۷ سپتامبر آماده می شود.



برای اطلاع از خبر های بیشتر از دنیای گیم به سایت مربوطه مراجعه فرمایید



# سرنوشت

به قلم امیر حسین صفری

Destiny  
Activision  
Bungie  
MMO /FPS  
Q1 2014

XBOX 360, XBOX ONE, PS3, PS4



DESTINY



## مقدمه

همگی شما که با صنعت بازی آشنا هستید برای یک بار هم که شده اسم بازی نامدار halo که تا کنون ۳ نسخه ی بازی توسط استودیوی بازیسازی bungie تولید و عرضه شده رو شنیدید و اگر این فرانچایز محبوب رو تجربه کرده باشید حتما میدانید که قدرت بالای این استودیو بازیسازی در ساخت و پردازش این سری به گونه ای بود که همگان رو متحیر هنر و اراده خودش کرده بود اما پروژه ی ساخت نسخه چهارم به استودیو بازیسازی Industries واگذار شد و الحق که توانست انتظارات را برآورد و یک نمونه بازی فوقالعاده را پردازش و در بازار های فروش جهانی عرضه کند . اما بحث Halo نیست بلکه مقصود ، معرفی ساخت عنوان جدیدی با نام destiny توسط خالق سری جذاب halo است ، استودیوی Bungie است . استودیوی بازیسازی bungie ، یکی از زیر مجموعه ها و استودیو های وابسته به شرکت مایکروسافت در سال ۲۰۱۰ به دلیل ایجاد باره ای از مشکلات از این شرکت جدا شد و این ناراحتی بسیاری را برای جامعه گیمر ها مخصوصا هواداران هیلو را به دنبال داشت ، پس از این اقدام که هواداران این مجموعه با اعتراضات بسیار در شبکه های اجتماعی مایکروسافت را مورد تهاجم اینترنتی قرار دادند بالاخره استودیوی bungie با منعقد کردن قراردادی ۱۰ ساله به شرکت ناشرکتیویژن پیوست .



# DESTINY



## اکتیویژن: (ناشر بازی)

اکتیویژن پس از عقد قرار داد ۱۰ ساله خود تمام شبکه های اجتماعی را از اخبار عنوان جدید bungie پر کرده و در سایت خود نیز بسیار از طرف قرارداد و عنوان جدیدش تعریف میکرد همچنین اکتیویژن در یکی از شبکه های اجتماعی چنین اعلام کرد:

"ما همچنان به پایه گذاری جهان جدید از شرکت بانجی یکی از بزرگترین شرکت های بازی سازی ادامه خواهیم داد. این بازی زیر نظر بانجی مراحل ساخت و پیشرفتش بخوبی طی میشود و ما انتظار داریم یک سبک جدید را تعریف بکنند.

این پروژه و موفقیتش یکی از پایه های پیشرفت ما در آینده خواهد بود و ما به آن امید زیادی داریم."

اکتیویژن در پیرامون معرفی های خود از جهانی وسیع و تازه و سبکی جدید در گیمپلی میگفت و بسیار

مشخص بود که این قول ها و اخبار توجه خیلی از گیمر ها خصوصا طرفداران عنوان این استودیو را به خود جلب خواهد کرد و بسیاری از هواداران نیز منتظر معرفی عنوانی تحول یافته در تاریخ بازیهای ویدیویی بودند. تا این که انتظار ها به سر رسید و

اکتیویژن در ۱۳ امین روز ماه فوریه رسماً دست به معرفی عنوان خود که desti نام داشت زد.

همچنان این شرکت اعلام نمود در طی چند روز آینده از عنوان خویش رسماً رونمایی خواهد کرد.

اما پس از سکوت طولانی مدت اکتیویژن و سازندگان بازی در تاریخ ۲۰ فوریه اکتیویژن در پیرامون کنفرانس سونی رسماً این عنوان را معرفی کرد و با به نمایش گذاشتن یک ویدیوی گیمپلی زیبا در e32013 همه ی بازی دوستان و جامعه ی گیمری انگشت به دهان ماندند.

## داستان:

داستان بازی در ۷۰۰ سال آینده رخ میدهد و هنگامی که یک سفینه ی بزرگ در مدار زمین که به مانند سپری عمل میکند، سیاره را از نور منع کرده و در مکانی به نام -آخرین شهر- برای حفظ حیات، به عنوان یک "شوالیه" باید از انسان های اندکی که باقی مانده اند

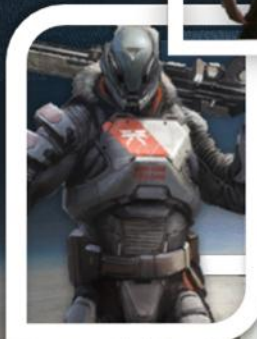
## محافظت کنید

و با به سر رساندن زندگی هیولاهای عجیب الخلقه بتوانید در آسایش زندگی کنید.

شخصیت های بازی همانطور که انتظار میرفت همانند عنوان قبلی این شرکت به تکنولوژی عظیمی از پوشاک و تجهیزات نظامی مجهز و با الگو قرار دادن halo چهره کاراکتر ها قابل شناسایی نیستند و در مورد مکان بازی نیز تاکنون اطلاعاتی منتشر نشده.



"انسان ها": این نژاد خشن دارای توان جسمی بسیاری هستند و شکل ظاهری معمولی دارند، اما جالب اینجاست که اکتیویژن برای آشنایی بیشتر علاقه مندان و درک شخصیت ها نام ستاره ی فوتبال جهان: دیوید بکهام را به کار گرفته است.



**Exo**: این نژاد خستگی ناپذیر، بسیار قدرتمندند و در بازی با نژاد شوم شناخته میشوند که نمونه ای از آن ها شخصیت قبلی شرکت بانجی یعنی مستر چیف یا ترمیناتور میباشد.

**Awakens**: این شخصیت های با ظاهر زیبا از اخلاقی عجیب برخوردارند و دارای شخصیتی مرموز هستند. شرکت اکتیویژن برای درک بهتر کاراکتر ها به فرشته ها و الف ها اشاره میکند.







### نگاه بانجی به بازی :

بانجی برای این که بتواند احساس آخر الزماني را به خوبی به مخاطب منتقل کند از سریال ها و فیلم های معروف الگو گرفته تا بتواند علاوه بر موفقیت در کار، طرفداران بیشتری را نیز به خود جلب کند. در کل باید گفت که این عنوان یک بازی به تمام عیار آخر الزمانيست و با به تصویر کشیدن دنيایی وحشی و تخیلی در پايين جهان بسیار تاثیر گذار است.

همچنين گفتند:

به نظر بنده، با بازی کردن Halo به فیلم های سینمایی فکر می کنیم و با بازی کردن Destiny به سریال های تلویزیونی از نوع درام همانند سریال The wire ، Lost و Battlestar Galactica می اندیشیم. هنگامی که شما دنیای جدیدی خلق می کنید و در صدد گسترش آن می پردازید، حتما به این فکر می افتید که چگونه روایت داستانی را نیز گسترش و تقویت کنید. پس با این حساب این کار جدید و جذابی هست که در دست اقدام قرار دارد. به نظر بنده این روزها بیشتر سریال های تلویزیونی را نسبت به فیلم های سینمایی تماشا می کنیم و این قضیه در داستان سرایی بازی جدیدمان تاثیر گذار خواهد بود.

### صدا گذاری :

پیش نمایش صدا گذاری باز میگردد به حنجره ی خود شما! چرا؟ زیرا در بازی شمايید که کار صدا گذاری ی شخصیت اصلی رو انجام میدین یعنی اینکه شما باید به جای شخصیت بازی صحبت کنید و از همین حالا یاد گرفتن اصطلاحات نظامی و تمرین زبان انگلیسی باشیید تا بتونید به بازی آکشن اول شخص رو با صدا تجربه کنید .

صدا گذاری دیگر بخش ها نیز بسار عالی است و از صدای تیر و انفجار و صدای پاتون گرفته که یک عیار و واقعی رو تجربه کنید . بانجی در این مورد برای صدا گذاری یک اسلحه از صدای دو اسلحه که نمایانگر اسلحه ای جدید میباشد استفاده کرده همچنین صدای انفجار ها و صدای باد، تکان خوردن چمن هابر خورد گلوله به بدن شما، خوردن پای شما به آب و ... در بازی از نمونه ی واقعی بهره گرفته شده است و بسیار عالی هستند.

همچنین در سایت رسمی Destiny موزیک متن این بازی برای دانلود قرار داده شده است که میتوانی در پایان پیش نمایش دانلود نمایيد.



## گیمپلی تک نفره

در ابتدای تعریف گیمپلی اولین چیزی که میتوان گفت ، شلوغ بودن گیمپلی بازی است و همین باعث وجود افکت های فراوان گلوله و انفجار در درگیری های سنگین میشود. اما با وجود این گیمپلی بازی به هیچ عنوان دارای افت وتضعیف فریم و تکسچر ها نخواهد بود . این بازی اکشن اول شخص هویت و زوایای نمایش را به خوبی محفوظ نگه داشته است اما در برخی از حالات گیمپلی دوربین به حالت سوم شخص در می آید مثلا هنگام استفاده از قدرت فرازمینی تصویر به حالت سوم شخص در آمده و نهایتا به صورت قبلی باز میگردد.

## سلاح ها :

همانند بازی قبلی این شرکت، گیمپلی بازی بسیار روان و متفاوت پردازش شده است و به همین دلیل این شرکت با درنظر گرفتن سلاح های پر کاربرد در هر نقطه از بازی سعی کرده گیمپلی متفاوت تر و دل انگیز تر از قل را ارائه دهد اما با مقصود طرحی زیباتر ، از ظاهر و شمایل اسلحه های کلاسیک و قدیمی برای طراحی اسلحه های جدید استفاده کرده است. مثلا در بازی سلاح قدیمی **Magnum** به رفم داشتن ظاهری جدید هنوز اصالت قدیمی خود را محفوظ نگه داشته است . همچنین اسلحه های زیادی همچون راکت لانچر هایپستول ها،شات گان ها،رایفل ها،آسولت رایفل ها،اسنایپ رایفل ها تا کنون برای بازی تایید شده اند اما باید دید که خلاقیت بانجی در خلق سلاحی جدید تا کجا میتواند ادامه دار باشد !

در بازی علاوه بر اسلحه ها شما با یک قدرت فوق العاده فرازمینی که گویا در نقش یک چیزی شبیه بیه نارنچک عمل میکند میتوانید با ایجاد میدان های صوتی و انفجاری منجر به کشته شدن دشمنانتان شوید و نبردی خونین و بی نهایت دلپذیر را تجربه کنید . یکی از آیتم های جالب در گیمپلی آیتم **ghost** است که شما با رها کردن آن در فضاهای تاریک ( گشت زدن در محوطه ) میتوانید با حکم نور یا دوربین از آن استفاده کنید. بعنوان مثال این آیتم میتواند به سمت بالای ساختمانی حرکت کرده و سیستم روشنایی آن ساختمان را فعال میکند.

منوی بازی نیز که به زیبایی طراحی شده است اطلاعاتی ازجمله قدرت ها و آیتم های بازی ، ویژگی های قدرت یا اسلحه و راهنمایی کلیدها ، عکس کامل از قدرت یا آیتم مورد نظر را نمایش میدهد ، در منوی آپگرید هر اسلحه نیز دارای چندین و چند آیتم میباشد که با آپگرید کردن آن میتوانید قدرت اسلحه ی را بالا ببرید. آیتم هایی مانند،خشب بزرگ تر، بالا رفتن دقت شلیک ،ثبات بیشتر در لحظه ی تیر اندازی،نفوذ بیشتر گلوله،تیر چرخشی که تمامی این آیتم ها در بازی و با به دست آوردن امتیازات بیشتر به دست می آیند که انواع کشتار امتیاز های مختلفی را به شما میدهد.


اما دیگر نکته جالب که در تریلر های منتشر شده از بازی مشاهده شده است ، وسایل نقلیه ای شبیه به موتور سیکلت اما با ظاهری زیبا و پیچیده تر طراحی شده است که با انرژی ضد جاذبه حرکت میکند .


یکی از امتیازات برتر این عنوان تنوع بسیار دشمنان میباشد . در بازی دشمنانی که شما با آنها برخورد میکنید دارای نژاد های مجزا از یکدیگر میباشد که معمولا به شکل باس فایت هایی از حیوانات در بازی حضور دارند ، به عنوان مثال یک باس فایت شبیه به سوسک با طراحی مدرن ، با نام **The Evil Walker Fallen** یکی از دشمنان شما در بازی محسوب میشوند . آنچه تاکنون خواندید و مطالعه کردید همگی اطلاعاتی از بخش تک نفره بازی بود حال در ادامه به نمایشی از بخش مولتی پلیر می پردازیم .





ویدیو های منتشر شده از بازی

ویدیوی گیمپلی بازی ( ۲۳۰ )  - Download link

دانلود موسیقی متن بازی  - Download link

### گرافیک:

حتما تصور شما بر خلاف بانجی از بازی های از آخر الزماني ، دنيابي ويرانه و درب داغون است اما بانجی اينبار با خلاقيتي بسيار آخر الزمان را زيباتر از آنچه انتظار ميرفت به تصوير کشيده است اما اين به معني آن نيست که آخر الزمان بسيار آباد و خرم باشد بلکه شما در بيشتري نقاط بازی جسد انسانها و اسكلت ها و ساختمانها اي ويرانه و ... را تجربه ميکنيد اما نه به صورت ديگر بازی های آخر الزماني . بانجی همچنان مانند ديگر بخش های بازی در طراحی محیط ها و گرافیک بازی بسيار موفق بوده است . اگر تريلر انتشار یافته را مشاهده کرده باشيد ميتوانيد ببينيد که طراحی و گرافیک گندم زار ها و چمن زار ها که با نسيم ملایم در جای خود تکان ميخورند بسيار عالی کار شده و خيره کننده است . همچنين بانجی با دقت عمل بالا بافت های فوق العاده ي بازی را به زيبايی کنار هم قرار داده است و بازديگر به هيچ عنوان دارای بافت هایی با گرافیک ضعيف و آزار دهنده نميباشد پس خود را برای تجربه ي یک بازی با گرافیک باورنکردنی آماده کنيد .

طراحی HUD در بازی بسيار ساده اما زيبا و حرفه اي کار شده است و شما در حين بازی ميتوانيد در گوشه پايینی سمت چپ ، مقدار تير خود ، نوع اسلحه و راداری که دشمنان در آن با رنگ قرمز و ياران با رنگ آبی نشان داده ميشوند را مشاهده کنيد . طراحی اجسام و کاراکتر ها در بازی به معنای واقعی کلمه \* بي نظير \* است . بانجی برای گرافیک بهتر سلاح ها معمولاً از رنگ های ترکيبی استفاده کرده است و همين باعث واقع گرايانه جلوه دادن سلاح ها و اجسام در محیط ميباشد . نکته ای ديگر در بازی دشمنانتان ميباشند که هریک با نماد حیوانی در زندگي عادی انسان ها طراحی شده اند .

یکی از نقاط قوت و مثبت بازی تخریب پذیری خارق العاده بازی ميباشد بر خورد گلوله با ديوار ، انفجار پرتاب شدن قدرت و ... بسيار واقع گرايانه و منعطف کار شده اند به طوری که در گیمپلی بازی و در رخداد های انفجاری خاک هایی که حاصل از انفجار ميباشند به سر و صورت شما پاشده شده و ديد را برای شما سخت ، و در نهايت گیمپلی بازی را دشوار تر ميکند . در پايان اين بخش هم ديد ما نسبت به گرافیک بازی بينظير ميباشد و از اين نظر بسيار ميتواند از رقبای خود فاصله بگيرد .



**مقدمه :**

قبل از هرچیز باید به این اعتراف کنیم که سری NFS با اینکه دارای سابقه ای درخشان در عرصه بازی هایی با سبک ریسنگ میباشد اما در چند نسخه ای در گیمپلی بازی تغییری ایجاد نشد و همین تکرار گیمپلی موجب کاسته شدن هواداران و آزردهی خاطران هواداران دو آتیشه ی این سری شد . اما باید بگویم و اغراق نمیکنم که نسخه ی Need for Speed:Hot Pursui بازی انقلابی بود در سبک ریسینگ ، حال با معرفی عنوانی دیگر از NFS با نام NFS:Most Rivals میتونیم بگویم انقلابی دیگر در راه است این نسخه توسط استودیو GHOST GAME در حال ساخت است و کارهای کوچک و جزئیات آن توسط خالق سری قبل یعنی استودیو Criterion انجام میشود . با این که EA در سال ۲۰۱۲ به تنفر انگیز ترین شرکت سال انتخاب شد ( که خیلی ها میگویند یکی از دلایل اصلی اش افت سری NFS بوده است ) پس باید منتظر یک نسخه عالی از EA و تحولی در NFS بعدی باشیم ...

شاهد پیشنهادی داغ همراه اطلاعاتی همچنان اینز در ادامه ( به قلم امیرحسین صفری ) باشید ...

# NEED FOR SPEED FOR SPEED RIVALS™

راندگیم  
با جنون  
رقابت

به قلم امیرحسین صفری



Need for Speed: Rivals

Ghost Game

Criterion Games

EA

pc PlayStation 3 , Xbox 360 , PlayStation 4 , Xbox One

8 November 2013





اما از این گذشته حدود سال های ۱۹۹۴ و ۱۹۹۵ با عناوین NFS 1 و NFS 2 که در آن یک ماشین همیشه بهتر از همه بود... فراری در این عناوین ماشین های فراری و لامبورگینی بسیار قدرتمند بودند ولی به سختی بدست می آمدند. تا عنوان NFS 3 Hot Pursuit این ماشین بود تا اینکه از آن پس شاهد هیچکدام رنگ و بوی آن فراری قدیمی را نداشت. حتی نسخه ی Undercover و 2005 Most Wanted اما امسال ما شاهد یک سوپرایز فوق العاده بودیم. ماشین فراری بعد از ۱۰ سال انتظار یا شاید هم بیشتر به این سری بازگشت... به این همان سوپرایزی بود که هیچکس انتظار نداشت. شاید تا قبل از معرفی آن ما انتظار یک عنوان قدیمی و کلیشه ای با نام Underground بی نظیر بود! بازگشت فراری.



.. آنهم چه بازگشتی... بازگشتی همگام با نسل هفتم و هشتم که اوج گرافیک بازی ها است ولی بر خلاف آنچه که انتظار میرفت همگان با یک فراری جدید از سری GTO مواجه شدند که بهترین خبری بود که به گوش طرقداران سرسخت NFS میرسید.

### گذشته ای بدون فراری:

در دنیای بازیهای رایانه ای ما معمولا شاهد داستانی از بازی ها هستیم که بخش عظیمی از جذابیت بازی را در بر میگیرند اما در بازی های سبک ریسینگ داستانی به آن صورت وجود ندارد البته سری NFS به جز نسخه ی قبلی بازی معمولا دارای داستانی ساده به شکل این که یک راننده با انجام مسابقات و شرط بندی ها به صورت غیر قانونی پول در می آورد و با آن به ارتقا خودرو و دیگر کارهای نظیر این میپردازد. همچنین اوج زیبایی داستان در سری NFS را میتوان Undercover تلقی کرد که شما در نقش یک پلیس مخفی بازی را دنبال میکردید که متاسفانه تا کنون شاهد چنان عنوان کم نظیری نبودیم اما با وجود این باید اشاره کرد که سری NFS محبوبیت خود را بدون عنوان کم نظیر Carboon و نسخه ی پیشین آن یعنی البته عنوان قبلی این مجموعه با نام NFS را همین Most wanted که منتقدان تاکنون نیز بهترین عنوان سری NFS را میداندند که واقعا خارق العاده بود محصول سال ۲۰۰۵ بود را میداندند که واقعا خارق العاده بود.



در بازی های ریسنگ مانند سری NFS این گرافیک بالای بازی ، گیمپلی و موسیقی و صداگذاری است که نظر امتیاز دهندگان را به خود جلب میکند و قاعدتا داستان بازی تحت تاثیر سبک بازی نمیتواند زیبایی و گستردگی لازم را داشته باشد با این وجود امتیاز های بالای بازی ها در این سبک مربوط به داستان ، نیست و حال از سری NFS شاهد پیشرفتهای گرافیکی وسیع و زیادی بوده ایم . این پیشرفت ها از Most Wanted شروع به خودنمایی کردند به طوری که در carbon سری NFS اقتدار خود را در سبک ریسنگ به نمایش گذاشت و گیمرها نمایه های تازه ای از نور پردازی و آسیب پذیری محیط و ماشین ها را در نمایشگر های خود تجربه کردند در هر نسخه این گونه پیشرفت ها همه را مات و مبهوت میکرد اما همواره بین گزینه های گرافیکی و زیبا ، یک گزینه غایب بود همه چیز همیشه عالی کار شده بود اما تغییرات آب و هوایی میتوانست روح تازه ای به Need For Speed داد . باران بر سقف فراری می بارید و در قسمتی هم ، آفتاب سوزان سقف مکلارن را میرنجاند اما هیچکدام از این قابلیت ها در گرافیک

جای یک چیز را نمی گیرد زمانی که از منطقه ی خاکی رد می شوید، خاک و گل به ماشین شما می نشیند ، احساس واقعیت را در وجود گیمرها زنده میکند این قابلیت، در NFS:Most Wanted 2012 بسیار پیشرفته بود و باید شاهد یک کولاک گرافیکی در NFS:Rivals باشیم. در تریلری دیگر ما شاهد بودیم که ماشین فراری در جاده ای تاریک و بارانی در حال حرکت است. و یک چیز قابل توجه چشم همه را به خود جلب کرد. خیابان ها و نور پردازی روی باران بسیار خوب و به گونه ای فوق العاده کار شده بود و زمانی که چراغ عقب ماشین، در اثر ترمز روشن شد، انعکاس آن بر روی جاده ی خیس، بسیار زیبا به چشم می آمد و مانند یک اثر هنری توسط Ghost Games خلق شده بود. البته باید تمامی این قابلیت و اتفاقات چشم نواز را مدیون موتور گرافیکی Frostbite 3 باشیم که توسط Electronic Arts خلق شده و نسخه ی سوم آن از موتور های گرافیکی بزرگ مثل Fox Engine کم و کسری ندارند. در تریلر منتشر شده از گی مپلی این عنوان نشان می دهد که در هوای بارانی برای واقعی تر شدن این عنوان، قطرات بر روی دوربین نشان دهنده هم ریخته می شود و حس یک رانندگی در هوای سرد را به ما میدهد .

همچنین سطح جزئیات نیز بسیار بالاست و نورپردازی به همراه direct ray همان اشعه های مستقیم حاصل از نور خورشید با کیفیت بسیار بالا قابل ملاحظه است . در نمایش هایی که تاکنون از بازی مشاهده شده سطح جزئیات خودروها نیز وضعیت عالی به همراه دارد و با مدل های واقعی مو نمی زند !



“ از رانندگی در جاده های کویری و کوهستانی لذت ببرید ”



## گیم پلی :

در عنوانهایی با سبک racing و ماشین رانی همیشه یکی از عوامل محبوبیت یا عدم آن کنترل ماشین و بخش گیمپلی میباشد که از اصلی ترین بخش های یک بازی مسابقه ای به حساب می آید. NFS : Rivals در طی معرفی و نمایشی که در e3 امسال داشت همگان را حیرت زده و مهیوت خود کرد و با نمایشی فوق العاده از گیمپلی بازی سری gran turismo را چال کرد و هوادارانش را نیز به هوس تجربه ی گیمپلی سری NFS انداخت.



عنوان NFS : Rivals در عناوین و فرانچایز های Racing همیشه دارای شهرتی تحسین برانگیز در گیمپلی و کنترل فوق العاده بوده است ، اما بعد از آن سری محبوب Driver نیز در این زمینه کم نگذاشته است و همگان شاهد گیمپلی عالی و خارق العاده در نسخه ی Driver : San Francisco بودند که تغییر ماشین ها به شیوه ی جالبی در جاده های همان شهر صورت میگرفت واقعا عالی بود ، از این گذشته ... در عناوین ماشین رانی و مسابقه ای شاید میتوان گفت که ، گیمپلی مهمترین اصل در اداره بازی بازی است . متاسفانه خیلی از ما تاکنون نمایش هایی از بازی ها را دیده ایم که فوق العاده به نظر می رسند اما وقتی آن ها را تجربه میکنیم انتظاری فراتر از بازی داریم . استودیو Ghost Game اینبار با گیمپلی بی نهایت زیبا آمده است که تعریف کردن آن نیز لذت خاصی دارد چه بازی کردن آن که ساعت ها و ساعت ها تجربه ی آن یک بازیاز هر چند هم بی حوصله را خسته نخواهد کرد . در NFS : Rivals Ghost Game برای بسیار نشان دادن سرعت ماشین دور و اطراف ماشین را هنگام سرعت زیاد به صورت تار و غیر شفاف نشان میدهد و این قسمت از گیمپلی متاسفانه کمی تکراری به نظر میرسد ، اما این را هم بدانید که این خرده مشکل کوچک که نه این روند کمی تکراری هیچگاه نمیتواند چیزی از لذتهای بی انتهای گیمپلی را در

نهایت سرعت کم کند بلکه لذت انگیز ترین قسمت بازی کنترل ماشین است که بی نظیر کار شده است .

طبق شایعات و تجربه ی همه ی ما و گفته ی شایعه سازان،کنترل هر ماشین،متفاوت می باشد و شما برای استفاده از نهایت لذت در بازی باید بیشتر تمرکز خود را بر روی کنترلیک ماشین که به آن علاقه مندید بگذارید.برای مثال ماشین McLaren MP4-12C

کنترلی خوب را برای بازیکن خواهد گذاشت(طبق گفته ها) بازیکن می تواند با گیم پلی و کنترل مخصوص آن به خوبی ارتباط برقرار کند.







### بخش چند نفره :

در بازی NFS : Rivals بخشی جالب با نام Autolog که یک نوع سیستم رقابتی بین دوستان است و توسط Criterion برای Hot Pursuit نیز ساخته شده بود و از آن زمان به بعد هم در دیگر عناوین این سری استفاده می شود . Criterion همچنین قول داده Autolog نقشی بزرگتر و اطلاعات بیشتری را نسبت به قبل در اختیار بازی بازان قرار دهد. شما میتوانید در بازی با فعالیت های متفاوت به سرعت امتیاز کسب کنید و رتبه خود را در لیست جهانی بهبود بخشید . البته جایگاه Autolog در بازی در سیستم مدیریت قرار نگرفته بلکه در حال حاضر این ویژگی در جهان بازی ادغام شده است . از آن گذشته rivals بخش مولتی پلیر جالبی را هم با خود پدک می کشد . هیچ گونه لابی ، منوها و محدودیتی در این قسمت نیست و در عوض بازیکن می تواند با انتخاب یک خودرو و وارد شدن به جریان بازی در بخش چند نفره به

به صورت اتفاقی یکی از دوستان خود را ملاقات کرده و برای انجام مسابقه و چالشی بزرگ در جهان آزاد بازی آماده شود . این روش بسیار سریعتر و بهتر از بخش چند نفره دیگر عناوین ریسینگ می باشد و راحتی کار با آن به عنوان یکی از بهترین ویژگی بازی یاد می شود و در آخر نیز میتوان گفت این سری موفق یک بازی متفاوت و هیجان انگیز تر از قبل در دست ساخت دارد و همچنان امید به آن داریم تا وضع اینترنت ما بهتر شود تا ما نیز بتوانیم در کشور رایانه پرور خود سهمی از لذتی آنلاین را داشته باشیم



در تریلر های منتشر شده ما شاهد بعضی از توانایی ها بودیم و حالا نوبت به معرفی قابلیت بخش صداگذاری این عنوان می باشد. در تریلری که از گیم پلی این عنوان در جریان نمایشگاه E3 منتشر شد ما شاهد صدای آژیر پلیس ها و صدای موتور ماشین های سوپر اسپرت و صدای دلنشین آگزوز بودیم که یک لذت دلچسب همیشگی را به یاد ما می اندازد. طبق گفته های برخی از سایت ها، صدای موتور هر ماشین به مانند کنترل ماشین ها متفاوت می باشد و زمانی که کنترلر را برای مدت زیادی رها میکنیم ماشین خاموش شده، و دکمه ی گاز را فشار می دهیم، ماشین روشن شده و صدای آن بسیار دلنواز و با هر ماشین دیگر متفاوت می باشد. زمانی که از دکمه ی ترمز برای ایستادن ماشین استفاده می کنید، همیشه صدای لاستیک ها احساس غیر قابل توصیف خوبی را به همه ی ما می دهد و هنوز هم این صدای محبوب، در این سری، بوده و تکرار خواهد شد، طبق شایعات صدای ترمز، موتور و جزییات که توسط استودیوی جانبی بازی صورت میگیرد، از روی صدای واقعی ماشین ها به کار رفته است. صدای لاستیک ها زمانی که ترمز می کنید، به سطح همواری، زبری یا صافی هر منطقه بستگی دارد که صداهای جالبی را تولید خواهند کرد، برای مثال در گل و لای صدای ترمز کمی تغییر خواهد کرد و بنگ خواهد شد همچنین در زمان تصادف هم صدای برخورد ماشین و شکستن شیشه هم به گوش می رسد و استودیو جانبی بازی، یعنی Criterion در جزییات واقعا حرفی برای گفتن نگذاشته است...

ویدیو های منتشر شده از بازی

دانلود ویدیو گیمپلی بازی -  Download link -

دانلود تریلری جدید میان پرده ها -  Download link -



# نگاهی کوتاه بر ۱۶ بازی برتر نسل بعد

بر اساس طرحی از امیر حسین صفری

لطفا بخوانید :

بر خلاف شماره اخیر نشریه گیمرسان در شماره دوم بخشی با عنوان اولین نگاه راه اندازی شده است که در این شماره به برخی بازیهای نسل بعد ( بعضی ها هم که برای نسل فعلی موجود است ) اختصاص داده شده است که با اطلاعاتی اندک که از بازی منتشر شده است یک پیش نمایش چند خطی را در اختیار شما قرار میدهد . با ما باشید و اطلاعاتی هیجان انگیز از نسل بعد بازی های رایانه ای ...

بخش ویژه ماه : Son OF rome : Ryse







### نگاه ویژه:

Ryse: Son of Rome، یک بازی کاملاً انحصاری برای کنسول X1 است که سبکی ترکیبی از اکشن ماجراجویی و سبک محبوب slash&hack است. مطابق عرف سبک slash & hack که بازی‌های تاریخی در آن صورت می‌گیرد این بازی نیز عصری باستانی را انتخاب کرده است آن هم چه عصری! اینبار شما به عصر طلایی امپراطوری بزرگ روم سفر میکنید تا در نبردهای فراوان و خونین آن دوران این امپراطوری شکوهمند، نقش یک ژنرال با نام **Marius Titus** به عهده بگیری. این ژنرال کسی است که در دوران کودکی خویش روزهای سختی را پیموده است و اکنون که قدرتی دارد میکوشد تا از آن برای انتقام از کشورهای مهاجم و اقام وحشی بهره بگیرد. شما با **Marius Titus** مانند یک جنگجوی بی رحم میان میدان‌های پر زد و خورد نبرد خواهید کرد و همانند یک فرمانده نیروهای خود راهبری خواهید کرد. فرمانده بودن نکته‌ای از موفقیت‌آمیزترین نقاط بازی در داستان و علاوه بر آن در گیمپلی است. همانطور که شما نیز در تریلرهای بازی مشاهده کردید میتوانید در برابر حمله کمانداران دشمن آرایش دفاعی را با سپرهای بزرگ خود تشکیل بدهید و از تیغ تیز کمانداران دشمن در امان باشید و سر فرصتی که می‌آید با نیزه‌های خود از میان سپرها به آنان حمله کنید. دیگر امتیازات بی نظیر بازی Ryse: Son of Rome که محبوبیت فزاینده‌ای برای خود جمع آوری کرده است نبرد های تن به تن و اکشن بسیار دلچسب است که تنها بازی‌کننده لذت خوش نبرد را حس میکند.. اما مبارزات در بازی به چند گونه طراحی شده است که به جذابیت بازی کمک شایانی خواهد کرد. "گرایتک" تا به حال سه گونه از آنان را به ما نشان داده است. اولین نوع: حمله‌ی کلاسیک و شمشیر بازی با شمشیر معروف رومی‌ها و امپراطوری روم باستان است که یکی از سلاح‌های اصلی **Marius Titus** در بازی خواهد بود. روش بعدی یورش به دشمنان و ضربه سپر دشمنان است و آخری نیز لگد های قدرتمند ماریوس به دشمنان خواهد بود. متأسفانه بعد از نمایش بازی برخی برداشت‌های اشتباه از سیستم مبارزات بازی تصور میشد که تماماً از دکمه زنی تشکیل شده است در حالی است که این تمام کننده‌های سینمایی فقط بخشی از سیستم مبارزات بازی را میدهند و ضمن اینکه نگارنده بر خلاف نظر عده‌ای معتقدم Ryse: SOR میتواند نقطه‌ی تحولی در سیستم مبارزات این سبک باشد. جدای از روش‌ها در بازی با ۱۰۰ نوع تمام کننده‌ی متفاوت اما جالب طرف هستیم و این رقم خارق‌العاده است و میتواند صحنه‌های سینمایی زیادی به دنبال داشته باشد. کمپانی "گرایتک" همواره به عنوان یکی از بهترین و پیشروترین کمپانی‌های عرصه‌ی فنی و گرافیکی بازی‌ها شناخته میشود که سری سه گانه‌ی Crysis با گرافیکی خارق‌العاده که گویا هیچوقت کهنه نمیشود خود نمونه‌ای از آن است. اینبار موتور قدرتمند "کرای انجین ۳" برای یک بازی کاملاً انحصاری به کار برده شده است. همگان میدانند که بازی‌های انحصاری همواره به دلیل آنکه مستقیماً زیر نظر سازندگان یک کنسول ساخته میشوند مودد توجه بسیار قرار میگیرند و معمولاً از لحاظ گرافیکی و فنی سرتر از دیگر بازی‌ها هستند به لطف "کرای انجین ۳" محیط‌های بازی بسیار شلوغ ولی بدون افت فریم کار شده‌اند. جزئیات طراحی کلارکترها و کیفیت بافت‌ها نیز بسیار خوب هستند برای نمونه کلفتی است به عکس روبرو و زرّه‌ی و اینمشین‌های **Marius Titus** بیشتر توجه کنید تا متوجه بی‌نقص بودن بازی از لحاظ گرافیکی شوید. اما بخش عظیمی از گرافیک که پس‌زمینه‌ی پویای Ryse: SOR است. برای مثال دیدن قلعه‌ی دشمن در

دور دست‌ها در حالی که بر اثر منحنی‌ها در آتش می‌سوزد و دود عظیمی از آن خارج میشود حس یک نبرد خارق‌العاده را به مخاطب القا میکند.





FORZA MOTOR SPORT  
(XBOX ONE)



DEAD RISING 3 (XBOX ONE)

به گفته ی شرکت کپکام، یعنی شرکت سازنده ی بازی "دد رایزینگ" داستان بازی بهتر و غنی تر از نسخه های قبل برنامه ریزی شده است، داستان بازی ۱۰ سال پس از اتفاق هایی است که در قسمت دوم رخ داده است. این بار و در نسخه سوم میرویم به شهری داستانی به نام Los Perdidos، این شهر که در کالیفرنیا ی آفتابی واقع است هزار ها و هزار ها نفر را درگیر بیماری وحشتناک زامبی ها کرده است و مردم شهر مانند احق ها و کله پوک ها به طوری دیوانه وار به انسانهای سالم حمله میکنند و آنها را کشته و هاپولی میکنند. کاراکتر بازی مردی جوان از طبقه ی معمولی در جامعه انسانیت است او مکانیکی است به نام نیک راموس (Nick Ramos) که در راه طول عمر بیشتر هدف خارج شدن از شهر و فرار از دست زامبی ها را دارد، اما خودتان هم بهتر میدانید که خارج شدن از یک شهر زامبی و وحشی بسیار رعب انگیز است که باید با شجاعت و ریسک بسیار بالا عمل کرد، حال نیک راموس در این شهر مملو از موجوداتی تشنه ی خون بشر و انسان، باید به دنبال پناهگاه سایر بازماندگان باشد تا بتواند از این شهر منفور فرار کند. مهم ترین شاخصه Dead Rising که شاید آن را بیشتر از قبل خواستنی میکند گیم پلی بازی است. اسلحه های موجود در بازی و لذت کاربردش در کشت و کشتار زامبی ها نمونه ای از آن است. قطعاً شما هم اگر تریلر گیم پلی این عنوان را مشاهده کرده باشید میتوانید خود نیز بفهمید که این بازی را نمیتوان یک عنوان وحشتناک و دلهره آور معرفی کرد بلکه سازنده Dead Rising سعی دارد چالش های بخش اکشن را با طعم موجوداتی احق به نام زامبی به ارمغان بیاورد. در این بازی همانند تریلر های آن با طیف خیلی خیلی وسیع و بی شماری از زامبی ها در یک صحنه مواجه می شویم. آن هم در یک نقشه و محیطی کاملاً open world، مطمئناً در بازی نداشتن اسلحه های قدرتمند و نبودن توانایی های روز بشر و تخیلی، کار را برای شما بسیار سخت می کند اما با وجود این دنیای بازی بسیار وسیع است و شما هم میتوانید از یان وسعت با عنوان یکی از سلاح های ارزشمند خود بهره ببرید. اما با گرافیک بازی، که شاید از همین حالا نتوان با قاطعیت راجب آن صحبت کرد، اما با توجه به جزئیات بالای محیط و تخریب پذیری هایی که در نخستین نمایش بازی دیدیم میتوان گرافیک زیبایی را برای Dead Rising 3 تضمین کرد.

از داستان بازی شروع میکنیم اما چه داستانی؟! معمولاً سری بازی های ریسینگ دارای داستانی به آن صورت نمیشود و معمولاً شاهد داستانی کلیشه ای در بازی هستید اما گیمپلی، از مهم ترین نکاتی که در گیم پلی عنوان Forza Motorsport 5 گنجانده شده، جایگزین کردن سیستم Driveatar به جای "هوش مصنوعی" می باشد. در سیستم Driveatar بازیکنندگان با کمبود اعصاب های بسیار عمیقی مواجه خواهند شد زیرا دیگر تمامی افکار آن ها توسط سایر بازیکنندگان خوانده شده به طوری که تمامی حرکات آنان توسط برخی از داده های بازی ضبط می گردد و به مرکز داده ها منتقل می شود. همچنین آقای "دن گرین اوالت" در خصوص این اصل می گوید: ...



Titanfall، این بازی یک عنوان به تمام عیار است یعنی یکی از بهترین و بزرگترین ویژگی ها در آن این است که شما باید با مبارزات یک نواخت و کلاسیک خداحافظی کنید. روند خطی و یکنواخت بازی های شوتر را دیگر در این بازی نخواهید دید. حق انتخاب، اولین گزینه ی مثبت این بازی و نوآوری بزرگ در این بازی میباشد. شما دیگر مانند بازی های شوتر های دیگر نباید پشت سر هم از بازی رو به جلو بروید، از قول سازندگان بازی ما این بار یک بازی شوتر با جهانی جدید و گسترده و با حق انتخاب به استقبال این عنوان خواهیم رفت. از حق انتخاب های شگفت انگیز این است که شما میتوانید دشمن را به صورت تن به تن یا از راه دور بکشید، نه مثل دیگر بازی های شوتر، بلکه این نوع طوری برگزیده و طراحی شه است که از هر بازی دیگری کاملاً مجزا میشود همچنین میتوانید کشتن دشمنانتان را به همراهانتان واگذار کنید و خودتان به جلو بروید. روند گیمپلی نیز دارای تغییر و تحولتی فراوان بوده که ...

بسیار جالب میباشد. مثلاً یکی از المان های جدیدی که به بازی اضافه شده، استفاده بینه و لذت بخش از ربات ها و وسایل نقلیه ی پیشرفته هستند که در بازی به نام Titan نام گذاری شده اند. اما نکته جالب تر از همه این جاست که خود این ربات ها نیز در بازی طراحی ای جداگانه دارند که باز هم باید تحسین کرد، خلاقیت سازندگان را. شما وقتی سوار بر تایتان ها هستید مشکلی با سربازان کوچک ندارید و به آسانی میتوانید آن ها را قتل عام کنید، اما مشکل ساز ترین مسئله از جایی آغاز میشود که شما به تایتان های دشمن بر میخورید. شما میتوانید حتی با پای پیاده (در هنگام بازی قادر خواهید بود از تایتان ها مانند یک وسیله نقلیه استفاده کنید و نیز میتوانید با پای پیاده به نبردتان ادامه دهید) تایتان ها را نابود کنید. اوج هیجان در گیمپلی اینجاست که شما میتوانید حتی تایتان های دشمنان خود را هک کرده و از آن ها بر علیه نیروهای خودی شان استفاده کنید و همچنین با تایتان ها شما میتوانید به راحتی سربازان پیاده را بکشید. میتوانید آن ها را له کنید، با دستتان آنقدر بفشارید که جان از دماغشان بیرون بزند. در نمایشی که در این بازی به نمایش در آمد دیدیم که سازندگان یک گرافیک خارق العاده را به نمایش گذاشتند.

در سری بازی های شبیه ساز Forza Motorsport و در سبک ریسنگ ماشین رانی تقریباً تمامی خودروهای موجود و قابل بازی را اتومبیل های لوکس و امروزی و برنده های مختلف و مدرن شرکت های اتومبیل سازی تشکیل می دادند که برخلاف پنج نسخه ی پیشین این عنوان میتوان در نسخه ی جدید شاهد دو ماشین ارزشمند از سری اتومبیل های قدیمی و البته F1 بود. گرافیک بازی واقعا در حد یک ماشین رانی واقعی است. ترمز های شدید، پیچ به اطراف و بازتاب نور چراغ ماشین های دیگر در پنجره شما از عوامل گرافیکی فوق العاده میباشد به طوری که افق خورشید هنگام رانندگی به چشم شما تابیده و بازی را بیش از پیش واقع گرایانه تر نمایش میدهد.

گرافیک این بازی نسخه ی ویرایش شده ی موتور بازی سازی این عنوان سورتس انجین میباشد و میتوان گفت که Source Engine یکی از قوی ترین موتور های نسل حاضر میباشد. سازندگان با کمی تغییر بر روی بازی، گرافیک را حدود ۶۰ فریم رساندند که خود این مسئله نیز بسیار عالی میباشد. تخریب پذیری محیط به قدری زیبا و عالی کار شده است که واقعا شما حتی از تخریب محیط لذت میبرید. اما به علت تفصیل گیم پلی بیش تر بخش به گیمپلی اختصاص داده شد و از اینکه نتوانستیم داستانی کوتاه از بازی را مطرح کنیم واقعا متأسفیم، در آخر میتوان گفت که این عنوان یک شوتر به تمام معنا و بی ایراد و البته با کیفیت بسیار، بر روی کنسول قدرتمند XBOX ONE است.

TITAN FALL (XBOX ONE, XBOX 360, PC)







چیزی به E3 سال ۲۰۱۳ نمانده بود و همگان مانند من و شما انتظار رونمایی بازی های جدید را میکشیدند اما در این هیاهو

JUST DANCE 14 (XONE , X 360, PS3 , PS4 , PC)

وب سایت XBL چند اسکرین شات جالب از بازی معروف Just Dance منتشر کرد و همچنین از آن منتشر شود. بالاخره بعد از کنفرانس یوبیسافت تریلری جذاب از بازی Just Dance 2014 منتشر شد همچنین سازنده قول داد اینبار بارشادی و خوشحالی فراوانی از این سری روی کنسولهای نسل بعد و حاضر و کامپیوترهای خانگی میهمانان خواهیم شد. این عنوان جذاب از صداگذاری بسیار عالی بهره مند است و در آن گیمر حق انتخاب آهنگ خود را دارد و بازی یک رقص بی نظیر مطابق آهنگ طراحی میکند که شما هم باید پابه پای او برقصید در تریلر اخیر در E3 صداگذاری یکی از قسمت ها از آهنگسازی یک خواننده بسیار معروف غربی بهره گیری شده بود که بسیار متناسب با بازی و البته بسیار نیز رقص آور بود. همچنین سازندگان بسیار تاکید کردند که این نسخه بسیار از لحاظ فیزیکی با نسخه سال ۲۰۱۲ فاصله گرفته است و اینبار و در نسخه ی سال ۲۰۱۴ معنای واقعی یک رقص کامل را تجربه خواهید کرد.

### DRIVE CLUB (PS4)



نشد، بلکه تاثیرات آزمایش هر لحظه ممکن بود جان یکی را به خطر بیندازد. ویروس کشنده ای پراکنده شد و طی سه هفته کشور دیگر آن کشور قدیم نبود. حالا جامعه بشریت سقوط کرده و مأموریت تنها چندین

## TOM CLANCY'S THE DIVISION



### TOM CLANCY'S THE DIVISION (XBOX ONE)

داستان بازی از این قرار است که در سال ۲۰۰۱، دولت ایالات متحده تصمیم به انجام آزمایشی گرفت که تابحال هیچ کس دست به انجام آن نزده بود و حتی از نظر برخی ها این آزمایش رو به دیوانگی میزد. این آزمایش یا عملیات فقط میخواست تا سطح هوشیاری دولتمردان را نسبت به یک فاجعه ی همه گیر مشخص کند. بسیاری از منتقدان این عملیات آنرا بدترین سناریو خواندند و پس از اجرا به آن انتقادهای زیادی وارد کردند. اما اقدام کنندگان فکر پس از ماجرا را نمیکردند که اگر همه چیز خوب رو به جلو نرود؟ ... آنان فکر شهروندانی را که در آینده معلوم نبود چه بلایی سرشان می آمد را نمیکردند ... بالاخره پس از اجرای عملیات زمستان سیاه، کنترل همه چیز از کف دولت آمریکا خارج میشود. بحرانی عظیم کل ایالات متحده را دربر میگیرد و هیچ چیز به مانند قبل نمیماند. همگان آن روز سیاه را به یاد دارند، از آن روز به بعد حال هیچکس دیگر خوب

و چند نفر آغاز شده. یک رشته ی سری که تا پیش از این کسی نمیدانست وجود دارد سازمانی که با استخدام مأموران تاکتیکی از قبل برای این فاجعه آماده بود. شما هم یک عضو سازمان هستید که به نام "لشگر" نام گذاری شده و مأموریتان شروع شده است... اینجاست بوی یک آخرالزمان واقعی به مشام میرسد. اتومبیل هایی که بدون صاحب رها شده اند، نوری از توی بخار بلند شده از زیر زمین به چشم میخورد اینها گوشه ای از چشمه ی فعلا بی نهایت گرافیک نسل آینده به رخ کشیده میشود. گیم پلی بازی همانطور که از تام کلنسی انتظار میرفت بسیار عالی کار شده، و آنطوریکه در تریلر بازی مشاهده کردید، تام کلنسی روی حرکات فیزیکی کاراکتر بسیار زیاد کار کرده است و این امر هنگام دویدن به خوبی نمایان میشود. کاور گیری در بازی بسیار لذت بخش و البته طبیعی انجام شده است و مسلما بستن در یک ماشین برای باز کردن راه کاور گیری نمی تواند جزئی گیمپلی باشد اما تام کلنسی با قدرت هرچه تمام این عمل و اعمالی را که مطمئنا وجودش در بازی از یکی بیشتر است را به صورت خودکار در بازی



پیاده کرده است. مطمئنم شما هم مثل من منتظر این ابر عنوان میمونید و به خاطرش حتی XBOX ONE هم بخرید. ( خنده ) .

این همه توجه به جزئیات و این قدر دقت در طراحی اتومبیل ها و کنترلشان، به خاطر این نیست که Evolution در حال ساخت یه بازی رانندگی است، این استدیو بازی سازی قدرتمند و با تجربه میخواهد یک ژانر را نماد معرفی و برای تمام طول عمر یک کنسول دوباره تعریف کند. پراکینز (طراح هنری بازی) میگوید قصد داریم کاری کنیم که بازسازان بعد از ما بگویند " آنها کاری کردند که خیلی بهتر از کار ماست" و به تکنیک های ما احترام بگذارند و ما هم بهشان نمیگوییم که چطور این کارها را کردیم. بازسازان بعد از ما باید خودشان کشف کنند که ما چه کاری انجام دادیم که Drive Club ساخته شد. با این دیالوگ انسان به فکر فرو میرود واقعا چه بازی و چه کنسولی در راه است؟؟؟

Drive Club همان طور که انتظار میرفت حاصل ۹ سال کار و تلاش و آزار چشم است، و قرار است افق های ریسینگ PS4 را روشن کند، پس، از این به بعد این بازی را به عنوان یکی از شاهکار های نسل هشتم بشناسید .

آنطور که از مصاحبه ها و نقل قول ها به نظر میرسد، نزدیک به یک دهه پروژه ساخت Drive Club فقط در حد طرح بوده و دلیلش هم نرسیدن تکنولوژی کنسول ها به سطح دلخواه برای ساخت بازی بوده است اما حالا که کنسولهای نسل بعد معرفی شدند باید شاهد عنوانی کم نظیر در عرصه بازیهای رایانه ای باشیم جزئیات بازی از لحاظ جزئیات و دقت با آن چیزی که در واقعیت میبینید هیچ فرقی ندارد و آن مدلی که در دمو ی بازی دیدید طراحی اش ۷ هفت ماه به طول انجامیده ( فقط دو اتومبیل)

وقتی یوشیدا در مورد عادات جدید بازی کردن با PS4 حرف میزد، قطعا یک روی صحبتش در مورد Drive Club بوده چون سازندگان " باشگاه رانندگی" نیز طراحی کنترلر PS4 هم سهمی داشته اند و گفته شده کلید شولدر R2 بسیار با دقت تر ساخته شده تا در بازی کردن Drive Club مشکلی از لحاظ گیم پلی پیش نیاید و آزار دهنده نباشد.



NBA 2K14 را اینبار با "لبرون جیمز" بسکتبالیست معروف آمریکایی از تیم میامی هیت تجربه خواهید کرد، شرکت سازنده بازی چندی پیش اعلام کرد لبرون جیمز که دو بار به همراه میامی هیت قهرمان NBA شده است، ۲۰ آهنگ از ترک های بازی NBA 2K14 که در آینده ای نه چندان دور منتشر خواهد شد، را انتخاب کرده است. جیمز در بیانیه ای در این مورد گفت او مفتخر است که اولین ورزشکاری است که علاوه بر قرار گرفتن عکسش به عنوان کاور بازی، آهنگ های آن را نیز انتخاب می کند. از بحث لبرون جیمز گذشته بازی نسبت به قبل بسیار بهتر شده و این بهتر به معنای تقویت سیستم دفاعی است که اکنون سازندگان عنوان NBA 2K14 سیستم دفاعی جدیدی معرفی کرده اند که به شما در دفاع هر چه بهتر کمک می کند. در این سیستم جدید شما می توانید دانک های بازیکنان را، قبل از اینکه به حلقه برسند، بلاک کنید. هنوز نحوه ی عملکرد این سیستم جدید توسط ۲ K Sports توضیح داده نشده است اما احتمال می رود فقط بازیکنان خاصی چنین قابلیت را داشته باشند. توانایی بلاک کردن دانک، یکی از ویژگی هایی بود که طرفداران مدت ها از 2K SPORT درخواست می کرده اند و اکنون این درخواست عملی شده است این عمل با تسهیل بسیار و لذت بخش توپ گیری در بازی و ارتقای نظیر گرافیک بازی روی کنسول های نسل بعد است. حرکات فیزیکی بازی نیز مانند نسخه قبل با موشن کپچر کار شده اما اینبار

سیستم موشن کپچر توسط افراد متخصص و بسیار بهتر از قبل روی بازی پیاده شده است و جیش های بی خودی در نسخه ی قبل در این نسخه جدید کاملاً برطرف شده است و اینبار 2K با یک شبیه ساز واقعی از بسکتبال به استقبال نسل بعد می رود.



THE CREW (XBOX ONE, PS4, PC)

این بازی یک بازی OPENWORLD است که در مانند دیگر بازی ها در ایالات متحده دنبال میشود. سیستم طبیعی بازی به طوری طراحی شده که اگر شما در بازی بخواهید از یک نقطه به نقطه دیگر شهر بازی بروید حدود ۹۰ دقیقه طول

خواهد کشید. بخش تک نفره بازی دارای ۲۰ ساعت گیم پلی خواهد بود و شما میتوانید در بازی مراحل بازی را با دوستانتان و به وسیله بخش چند نفره به اتمام برسانید و این برای یک بازی در این سبک فوق العاده است.

کارگردان بازی میگوید که این بازی یک بازی ماشین مسابقه ای کاملاً واقعی گرانه است و به همین دلی است که این شرکت توانست جوایزی را از IGN, E3 و ... بگیرد.

در بخش چند نفره این بازی مدی وجود دارد که شما به وسیله ی این مد میتوانید با دوستانتان گروهی را تشکیل دهید و همانند نام بازی که به معنای گروه است، مراحل بازی را با گروه خود به اتمام برسانید و با آنها در شهر بگردید و همچنین در بخش مولتی پلی بازی سیستم امتیاز دهی درج شده است که سطح شما به وسیله آن افزایش خواهد یافت و به تدریج با بالا رفتن رتبه تان در صدر جدول قرار خواهید گرفت. یکی از عجیب ترین موضوع ها در مورد گرافیک بازی این است که دقیقاً همان اتفاق تصاویر بازی GTA V برای این بازی رویداده است زیرا که تصاویر بازی با گرافیک گیم پلی بازی زمین تا آسمان تفاوت دارد و محیط های بازی همانند تصاویر بازی دارای جزئیات نیستند اما تصاویر بازی دارای رنگی فوق العاده و نور پردازی همچون سری بازی های بتلفیلد دارند اما متأسفانه گرافیک گیم پلی بازی کم تر تصاویر بازی است اما فوق العاده است با توجه به اطلاعات کمی از بازی که منتشر شده توضیحات بازی در این حد میباشد.

(اینو کسانی که این سری کیلزون رو بازی کردند بهتر متوجه میشوند) ماجرای اصلی بازی در حدود سه دهه پس از اتفاقات Killzone 3 و زمانی که Vektan ها به کمک ISA وارد یک همزیستی محتاتانه در Vekta شده اند اتفاق می افتد، آن ها با همان بازماندگان جنگ دوم فراخورشیدی Helghan زندگی میکنند و عامل جدایی این دو تنها یک دیوار عظیم است! این ریشه ی داستانی بازی بود که به محض منتشر شدن داستان کلی بازی در شماره های آینده آن را در اختیار شما قرار خواهیم داد و اما گیم پلی، همانطور که مشاهده کردید گیم پلی بازی این امکان را به شما میدهد که در انجام ماموریت هایتان آزاد هستید و میتوانید هر گونه که دلتان میخواهد مکان ها و شیوه های گوناگونی را برای نابودی دشمنان تا به کاربیرید! با نمایش هایی که از Killzone: Shadow Fall دیده ایم احتمالاً شما دوستداران پلی استیشن نیز هم مثل من لحظه شماری میکنید که هر چه سریعتر این عنوان را بروی PS4 ببینید. با این وجود که هنوز بسیاری از اطلاعات بازی منتشر نشده اند اما خب بسیاری از ما از همان شروع طوفانی این سری بازی تصمیم خود را برای انتخاب آن گرفته ایم! کیلزون از لحاظ بصری و گرافیکی تغییرات بسیار بزرگی کرده ولی سبک و سیاق نسخه های قبل را به خود دارد. تحول گرافیکی بازی فرانچایز کیلزون را به چند پله به بالا هدایت کرده است، این تغییرات در کنار خط داستان جذابی که کیلزون همیشه برای

ما رقم زده شگفت انگیز است و میتواند گیمر هایی که تا کنون رنگ کیلزون را هم ندیده اند به آن وابسته و آن را به لیست انتظار خود بیفزایند بنابراین اگر شما مایلید که قدرت فوق العاده قوی کنسول 4 Playstation را تجربه کنید، Killzone: Shadow Fall دقیقاً همان چیزی است که باید انتظارش را بکشید!

KILLZONE : SHADOW FALL (PS4)







DYING LIGHT ( XBOX ONE , XBOX 360 , PS3 , PS4)

اینبار از داستان ماجرا شروع میکنیم خوب شروع ماجرا این گونه خواهد بود که شما کنترل شخصی را بر عهده خواهید داشت که برخلاف دیگر کاراکتر های دنیای بازی اتفاقا باهوش یا خیلی زیرک هم نیست و این خود میتواند خیلی به واقع گرایانه تر کردن ماجرا و بازی کمک کند. اما نکته جالب دیگر که آقای جانقان دستیار ایتور بازی منتشر کرده میشود فهمید که کاراکتر بازی دونده خوبی هست و این مورد این عنوان را بسیار به عنوانی چون mirrors edge شبیه میکند زیرا قرار است با سرعت هر چه تمام بگریزید. از در و دیوار بالا بروید از سر و کله زامبی ها بالا روید و کلا هر طور که شده فقط بگریزید آنهم از دست زامبی ها! صرفا بالا رفتن و دیویدن از در و دیوار در دستور کار نخواهد بود بلکه بالا رفتن از فنس ها، پرش از این پشت بام به دیگری، رفتن به آزمایشگاهها و ... از جمله امتیاز های مثبت این دنیای بازی خواهد بود. شما در مبارزات با زامبی ها میتوانید از چوب بیسبال و یا چاقو و یا قفل فرمان و هر گونه وسایلی که بتوان با آن از خود دفاع کرد ... بهره ببرید. اما برویم برای بحث اصلی ماجرا، چرخه روز و شب از مواردی است که سازندگان تاکید فراوانی بر آن دارد اما قرار نیست ما فقط شاهد طلوع و غروب خورشید باشیم بلکه کاراکتر ما در طول روشنایی روز اهدافی را دنبال کند و کارهای مربوط به روز را انجام دهد و در شب هم همینطور. این عنوان با شعار " شب و دلهره و ترس قرار است در تاریخ نامعلومی در سال ۲۰۱۴ برای پلتفرمهای نسل حاضر و البته نسل بعد به جز کنسول نینتندو منتشر خواهد شد. پس از حالا خود را برای دنیای ترسناک و پر دلهره آماده کنید .

## QUANTUM BREAK

( XBOX ONE )



نفر بعدی Beth Wilder است که این ۲ نفر شخصیت قابل بازی هستند. اما یک نفر دیگر هم وجود دارد که قدرت بازی با زمان را در اختیار دارد که برخلاف دو کاراکتر اول آدم خوب ماجرای ما نیست! نام او Paul Serene است و همانطور که انتظار میرفت دشمن اصلی و درجه یک شما در بازی خواهد بود. او رئیس شرکتی شیطانی به نام Monarch است.

همانطور که گفته شد سم لیک ( سازنده بازی ) میخواهد مرز بین سریال تلویزیونی و بازی را بشکند و در عین حال هر دو تجربه جداگانه خود را داشته باشند. و به گفته او در کنار بازی Quantum Break سریال آن نیز از شبکه XBL پخش خواهد شد. به نظر میرسد هر قسمت از این سریال تقریباً ۳۰ دقیقه باشد. گفته میشود در بخش هایی از بازی به شما اجازه داده خواهد شد که از زاویه دید Paul Serene، شخصیت منفی بازی دنبال کنید و تصمیماتتان مستقیماً بر سریال اثر خواهد گذاشت. متأسفانه تا کنون همانطور که شما هم میدانید، اطلاعات یا ویدیویی با جزئیات بیشتر از بازی منتشر نشده اما با وجود این اطلاعات کم هم میتوان به زیبایی شاهکاری دیگر در صنعت بازی پی برد.

سازنده این بازی میگوید در مکس بین که از آثار بی نظیرش بوده برایش خیلی مهم بوده که گیمز در ذهن مکس نفوذ کنند و از آنجا و با نگاهی متفاوت به بازی نگاه کنند. او میگوید در مورد این بازی نیز همان نظر را دارد و قصد دارد مرز بین بازی، فیلم و سریال های تلویزیونی را بشکند و آن ها را به هم پیوند دهد. و حال به دنبال خلق شخصیتی به یاد ماندنی آنهم در نسل بعد است.

این عنوان یک بازیست که ایده ی اصلی بازی بر مبنای "زمان" و دستکاری آن شکل گرفته شده است در ابتدای بازی پروتاگونیست بازی یعنی جک جوینس به دلیل یک فاجعه ی زمانی در اول بازی با یک سفر ناموفق در زمان روبرو میشود و این آغاز ماجرا های بازی است. در این میان و در ماجرا ۳ شخصیت حضور دارند که قدرت های مربوط به بازی کردن با "زمان" و کنترل آن را در اختیار دارند. نفر اول جک جوینس، است که احتمال می رود شخصیت اصلی و نقش اول داستان نیز باشد.



یکی از نامزدهای بهترین صداگذاری بوده است. اما این یک بازی انحصاری است. چرا ؟ در گیمپلی بازی هیچ کنسولی به جز ps4 نمیتواند قابلیت های مکانیکی بازی را به خوبی اجرا کند به طوریکه برای پرتاب چیزی باید دو دکمه TUMP را به طور همزمان فشار داده و سپس به وسیله کنترل صفحه لمسی به منبع اشاره کرده و سپس آن را به سمت خود هدایت کنید. از دیگر جذابیت های گیم پلی بازی که در نسخه های پیش نیز وجود داشته، حق انتخاب است؛ مثلاً شما در مراحل مختلف تصمیم خواهید گرفت دشمنان خود را بکشید یا آن ها را زخمی کنید و یا اگر به مردم کمک کنید، افرادتان نیز خواهان صلح خواهند بود و یا اگر به کشتار مردم بپردازید، افرادتان نیز شما را در این راه یاری خواهند کرد.

است. دلسین رو یک پسر جوان به عبارتی بیکار و دیوار نویس است در یک رخداد پیش آمده پسر ماجرای ما به افراد زخمی کمک میکند، به هر ترتیبی که هست خودش متوجه میشود یک کاندوریت جهش یافته است که قدرتهای غیر طبیعی دارد. این قهرمان غیر طبیعی برخلاف نسخه قبل که اصلی ترین قدرت آن الکتریسیته بود قدرتی مانند، یا همان قدرت " دود " را داراست اما به جز این با پیشبرد مراحل میتوان به قدرتهای بیشتری از جمله پرواز و بسیار تند دیویدن را کسب کرد.

این بازی از موتور گرافیکی (UNERAL ENGINE 4) آپریل انجین ۴ ساخته شده است و فکر نکنم لازم به توضیح باشد چون همگان با قدرت و گرافیک عالی این موتور حتی برای یک بار هم رو به رو شده اند. و از نمونه های آن در تریلر مشاهده شده دود ها و آتش های چشم نوازی بود که مشاهده کردید. در صدا گذاری این عنوان نیز شکی نیست که اگر با نسخه ی پیشین آشنایی داشته باشید میفهمید که



INFAMOUS : SECOND SON (PS4)

اینبار هم از داستان شروع میکنیم، در بازی "فرزند دوم" خبری از "کول مک گراث" (شخصیت اصلی دو نسخه قبلی) نیست و کاراکتر اصلی این بازی پسر جوانی به نام "دلسین رو" است. داستان این قسمت از بازی تقریباً مانند دیگر بازی ها ۷ سال پس از وقایع نسخه دوم





این قسمتی از داستان بازی بود، بهتره کمتر به داستان پیچیده بازی بپردازیم که تا انتشار داستان درست و حسابی و دقیق زیاد قاطن کنیم (داستان پیچیده به این میگویند). شاهکار مثال گیر سولید 5 با استفاده از نسخه ی تعمیر شده FOX Engine ساخته شده. شما در اولین تریلر این فرانچایز در GDC مشاهده کردید که بازی از افکت های فوق العاده آتش بهره مند است و این ویژگی گرافیکی دقیق به لطف موتور قدرتمند بازی صورت میگیرد. در واقع انفجارها با استفاده از جلوه های ویژه و انیمیشن های بسیار عالی کار شده اند. این گرافیک خارق العاده را بر روی PC های قدرتمند و کنسول هایی نظیر X one و PS4 قابل اجرا است. و چنین گرافیکی آدمو به شک میندازه که رو کنسولای نسل فعلی بتونیم تجربه اش کنیم یا نه. اما از این گذشته یک نقطه قوت دیگه اینه که تمام تصاویر به صورت Real-Time رندر شده است. به نظر من این بازی که تحول گرافیکی را در نسل هفتم نشون می ده. اما نقطه ی شگرف گرافیک این بازی، فارغ از تکسچرها، افکت ها، بافت ها و طراحی محیط که همگی با قدرت خاص FOX Engine به خوبی جلب توجه می کنند، طراحی چهره های بازی یکی از بهترین نمایش های نسل بعد را ارائه داده است. انشالله توی شماره سوم با جزئیات بیشتری از مثال گیر خدمتون می آیم.

در طی نمایش خیره کننده بازی در E3 2013 سلات و بیگ باس توی صحراهای افغانستان در حال حرکت با اسب هستند اما داستان بازی از این قراره که اسنیک یا همون بیگ باس در سال میلادی ۱۹۷۴ به دلیلی که هنوز مشخص نیست به کما فرو میره و ۹ سال بعد یعنی سال ۱۹۸۳ میلادی به هوش میاد. با توجه به گذشت زمانی که اسنیک تو کما بوده، احتمالاً داستان جدید این مار دوست داشتنی، حدوداً در سال ۱۹۸۴ می گذره و اتفاق می افته. البته هدف اصلی اسنیک علاوه بر انتقام از XOF که دنبالش بودن و به کما رفتنش به جورایی به خاطر XOF بود یافتن کار هم هست. اما کار! باید بگم که کار (از باران همین اسنیکه) طبق مدارکی در همین مکان یعنی کشور افغانستان ربوده شده. معلوم هم نیست پشت این قضیه صورت سوخته (یکی از دشمنان اصلی بازی) باشه یا حتی گروه دیگه. به هر حال شروع بازی طبق داستان در مناطقی نظیر افغانستان و آفریقا می گذره. خب هدف اصلی اسنیک نجات چیکو! هست که اگر کنفرانس مایکروسافت رو دیده باشین بهتر میفهمین چی میگم. در یه تیکه از نمایش بازی می بینیم اسنیک به چیکو رسیده. حالا که پیداش کرد می خواد اون رو به خاطر اون رازی که معلوم نیست و ما هم ارزش خبری نداریم چیه بکشه یا نه؟ فعلاً معلوم نیست، میرسیم.



Metal Gear Solid 5 (XBOX ONE, XBOX 360, PS3, PS4)



میتوان بیان کرد که گیمپلی بازی معمولاً در ساعاتی از روز طراحی شده و نوع مبارزات آن بیشتر با سلاح های گرم است گرچه در چند اسکرین شات مشاهده شده مکس با سلاح سرد به دشمنان حمله میکند اما این سلاح معمولاً برای اوقاتی است که مبارزات تن به تن ایجاد میشود و استفاده از سلاح گرم برای شما امکان پذیر نخواهد بود به هر صورت این بازی با سبکی جدید و مدرن و مجزا از بازی های دیگر در سال ۲۰۱۴ برای کنسولهای نسل حاضر و نسل بعد و کامپیوتر های خانگی در دسترس خواهد بود.

دنیای Mad Max با خشونت و جنون همراه شده تا تعبیری جدید از آخرالزمان و پایان کار انسانها را نمایان سازد. شهرها به زیر شن فرو رفته دیگر شهری وجود ندارد و نیست... و تا آنجایی که چشم مبیند بیابان است و شن و گرد و غبار... آخرالزمانی شنی! داستانی جدید و کاملاً مدرن را در این عنوان مشاهده خواهیم کرد، چیزی که مکس را به سلطان شن و جاده تبدیل خواهد کرد، ماشین جدید و بسیار شگفت انگیزش است. ماشینی که 'Magnum Opus' نام گرفته است ماشینی که با آن قادر خواهید بود زمینهای شنی و ناهموار را پشت سر گذاشته و بر مشکلات حمل نقل در شنزار پیروز آید. بخش اصلی گیم پلی را وسایل نقلیه تشکیل داده اند. هر وسیله نقلیه ای که در ابتدا پیدا میکنید یا میسازید قدرت آنچنانی ندارد اما شما خواهید توانست از راه های مختلفی نظیر انجام دادن ماموریت های فرعی، مبارزه با راهزنان و... آپگریدهای بسیاری را بدست آورید و به قدرت ماشینتان بیفزایید. گذشته از گیم پلی سواری با اینکه هنوز اطلاعات کاملی از گیمپلی منتشر نشده ولی با توجه به تریلر ها



MAD MAX (XBOX ONE, XBOX 360, PS3, PS4, PC)





شده اما ، گیم پلی بازی همانند دگر آثار نقش آفرینی گذشته ، فشردن پشت سرهم دکمه های کنترلر روی دشمنان و انتخاب نوع ضربات از لیست های به خصوص نیست بلکه بازی همانند آثار سوم شخص جدید تغییر ظاهر داده است و بخش جادوها در بازی پررنگ تر شده است ، محیط ها زیباتر و بزرگتر از گذشته شده هستند و در دنیایی پهناور ، کمبوهای جدید و البته پر کاربرد برای مبارزات با تعداد انبوهی سرباز به بازی اضافه شده است و کلی قابلیت دیگر ... اما از همه مهمتر آن است که بازی بیش از پیش زیبا و اعتیاد آور میشود ، کسب متای ۸۸ و همچنین چند جایزه از سایت های مختلف به نسخه ی دوم این بازی میباشد . این بازی انحصارا برای کنسولهای نسل بعد و کامپیوتر های قدرتمند با پیشرفتی بیش از قبل ظاهر خواهد شد .

دنیا در هرج و مرج و بد بختی به سر می برد . و دودی غلیظ و حاصل از روستا های سوخته و ویران شده تمامی آسمان را پوشانده است . امپراطوری غارتگر نیلفگارد دوباره شکل گرفته و به دنبال از بین بردن و غارت دوباره ی پادشاهی عاجز شمال است . حال در این وضع بحرانی چه اتفاقی خواهد افتاد و چه باید کرد ؟! هیچ کس جلو دار امپراطوری مهیب و غارتگر نیلفگارد نیست . این بار تهدیدی جهان را فرا گرفته که حتی تا انتهای جان دنیا پیش خواهد رفت . و دنیا با این حال این بار و در شرایط بحران زده به دنبال یک شخص خاص است . کسی که سرنوشتش با این گروه گره خورده است و بتواند تمام کسانی را که از این وضع رنج میبرند شاد کند از داستان بگذریم و سراغ بازی برویم ، تم تاریک و ترسناک این فرانچایز ، در کنار سلب آرامش روانی از ویچر سفید در مبارزه با اشباح را شاید بتوان گفت که مهم ترین بخش داستان و گیمپلی در این نسخه از The Witcher می باشد . همانطور که گفته شد علاوه بر درگیری با اشباح ، این بار جنگی دیگر هم با امپراطوری شمال بخشی از داستان این نسخه را تشکیل میدهد. متأسفانه اطلاعات داستانی بازی در همین حد منتشر



ورود به سایت <<

هیچ کتابی را از دست ندهید!

مجله الکترونیکی گیمر سان  
از این پس از کتاب سبزر  
بیل در دسترس خواهد بود



کتابساز  
نشر الکترونیک  
دانلود کتاب الکترونیکی  
فروش کتاب خود به صورت الکترونیکی





۶ ماه از وقایع بازی Conviction میگذرد و نیروی نظامی آمریکا حاکم نیمی از دنیا است و بر آن تسلط دارد. در این بین بعضی کشورها با این شرایط کنار آمدند اما طبیعتاً برخی کشورها نیز مثل ایران و کشورهای پیرامون آن این سلطه را قبول ندادند و با آن مقابله میکنند. در این میان کشور های مخالف سلطه ی غرب ، به دنبال یک هدف مشترک میروند و آن بیرون راندن آمریکا از خاک کشورشان است و در همین راستا ، کشور های مخالف عهد نامه ای میان خود منعقد میکنند و آمریکا را تهدید به حمله نظامی میکنند و اعلام میکنند که آمریکا هرچه که دیده از چشم خود دیده و هرطور که شده از کشور خود دفاع خواهند کرد. مفاد این عهدنامه مختصات بخش هایی از

خاک کشور آمریکا که قرار است مورد هجوم قرار گیرند تمام آن چیزی است که شما در این نسخه به دنبالش هستید... به همین دلیل سران و رئیس جمهور آمریکا یک لیست محرمانه را از کسانی که در این قضیه دست دارند را تهیه میکنند. نقش سم فیشر در این ماجرا هر گونه خطر احتمالی از طرف کشورهای مخالف را خنثی کنند و لیست سیاهی که مربوط به اولتیماتوم این کشورها می شود را بیابند...



سبک : Action/Adventure/Modern سازنده : Ubisoft Toronto ناشر : Ubisoft

گرافیک : ۱۰  
گیم پلی : ۱۰  
داستان : ۸  
موسیقی : ۸/۵

ارزش : ۹۲٪ - عالی

گیم پلی سیال با فیزیکی واقع گرایانه و جذاب ، گرافیکی فراتر از نسل هفتم ، پیاده سازی عالی « موشن کپچر »

داستانی کمی آبدکی که دارای پیچیدگی زیاد نیست ، خرده مشکلات موسیقی و صدای صدا پیشه ها در بازی



## صدا گذاری :

Ubisoft در رابطه با صداگذاری، نکته ای که بیش از هر چیز یک فارسی زبان متوجه آن میشود استفاده زیادی از زبان فارسی است و با توجه به استفاده از اصطلاح های اصیل ایرانی و صحبت به زبان فارسی که به خوبی نسبت به دیگر بازی هایی که در آنها از زبان فارسی به کار برده شده ، از افراد ایرانی و آشنا با زبان دشوار فارسی بهره گیری شده است. به نظر می رسد، استفاده از زبان فارسی در بازی است که نسبتاً ضعیف کار شده است. اما نکته مهم دیگر، که بیش از هر چیز در صداگذاری شنیده میشود، عوض شدن صدایشه سم است که از مایکل آیرونساید (Michael Ironside) به اریک جانسون (Eric Johnson) تغییر یافته است.

## گرافیک :

Toronto از Unreal Engine 2.5 برای ساخت Blacklist استفاده کرده است. میتوان گفت این بازی از نظر گرافیک مستحق دریافت بهترین گرافیک ۲۰۱۳ است! گرافیک بازی عالی کار شده است و از طراحی گرد و غبار تا کارکتر و به خصوص لباس ها بی نظیر است اما در طراحی چهره زیاد دقت نشده است و میتوانست گستردگی بیشتری داشته باشد. این بازی با موتور بازی سازی Unreal Engine 2.1 ساخته شده است. این انجین در ساخت تکسچر و محیط بی رقیب است اما از لحاظ جلوه های ویژه به دیگر رقیبان خود نمیرسد! اما نکته ی جالب است که این انجین دارای قابلیت دیباگ ( DeBug ) هم هست و در این بازی از باگ های گرافیکی هم خبری نخواهد بود!



پیشرفتی در گیمپلی نباشد بلکه با بهبود حرکات فیزیکی بازی و به لطف " موشن کپچر " ها و افراد بسیار متخصص و این کاره شاهد گیمپلی واقعا بی نقص و عالی هستیم. همانطور که شما نیز میدانید وجود المان های یک اکشن تمام عیار بیش از هر نسخه دیگری خود را در Blacklist نشان می دهد. اما یک چیز در بازی به چشم میخورد و این آن است که با افزایش اکشن های بازی بازیاباز میل کم تری نسبت به انجام حرکات مخفی کارانه انجام میدهد اما این امر میتواند به زاعقه ی گیمر خوش بیاید یا نه زیرا با وجود حرکات بیار مخفی کاری درگیری ها بسیار سخت میباشند و امکان کشته شدن شما بسیار زیاد خواهد شد. بسیاری از مکانیزم های جالب و آشنای این سری محبوب مانند نشانه گذاری و اجرا (Mark and Execute) در بازی جدید بصورت کامل تر و هیجان انگیز تر و البته چالش بر انگیز تری وجود دارند. این امکان حتی در حالت دوپیدن و پرش ها هر کار دیگر قابل اجراست که خوشبختانه تعداد افرادی که می توان نشانه گذاری کرد را نیز افزایش داده است. ولی با وجود حرکات بسیار سیال و طبیعی سم ، این قابلیت به اوج هیجان و زیبایی خود می رسد. مکانیک معروف و آشنای سری Vision Goggles است که با فعال سازی این مکانیک شما میتوانید دشن هایتان را از پشت دیوار شناسایی کنید اما یک قابلیت جدید که حتما توصیه میکنم تجربه اش کنید برخی قابلیت های جدید مانند بالا رفتن از صخره ها و در و دیوار و ... هم در اختیار سم گذاشته شده که باعث میشود برخی لحظات او را با کاراکتر اصلی بازی شاهزاده ایرانی اشتباه بگیرید! این ویژگی ها همگی نوید یک گیم پلی به مراتب زیبا تر از قبل را می دهند. نکته مورد توجه دیگر، تاثیر صوتی دستور بر روی گیم پلی بازی است که بیش از هر چیز کسی را فرامیخواند که به خوبی بتواند با لهجه و زبان انگلیسی کنار بیاید... لازم به ذکر است که می توان این عنوان را به صورت Co-op هم بازی کرد...





## داستان:

ماجرای این بازی درمورد ۴ شخصیت با نام های Dallas\_wolf\_chains\_hoxton است که در کنار و با کمک یکدیگر دست به سرقت پول از بانک ها ، اجناس قیمتی و حتی کشتن انسان می زنند. Dallas رهبر و مسن ترین فرد گروه است که او ۴۰ سال سن دارد، او فردی باهوش، حقه باز و با تجربه است که به همین دلیل رهبر گروه است.



سبک: Action - shooter سازنده: Games 505 ناشر: verkill software

گرافیک: ۶/۵  
گیم پلی: ۷  
داستان: ۷  
موسیقی: ۹

ارزش: ۷۵٪ - خوب

صدا گذاری بسیار خوب متناسب با محیط ، گیم پلی قابل قبول و تعدد مکانها و سلاح ها و بهبود بخش آنلاین



وجود باکهایی در بخش گیم پلی ، بهره گیری از موتور گرافیکی ضعیف و گرافیک ضعیف اماکن و اشیاء در محیط های بازی



## گیم پلی:

گیم پلی بازی همانطور که انتظار میرفت یک شوتر اول شخص معمولی ،مانند نسخه ی اول است اما در این تعدد مکانها به جذابیت بازی کمک کرده که از جمله ی آن ها ن بانک، موزه، کلاب شبانه، فروشگاه و... برای دزدی و در صورت درگیری ، نبرد وجود دارد که تا حدی تنوع مراحل بازی را بالا می برد. همچنین تنوع اسلحه ها و دشمنان نیز از قبل بهتر شده، به گونه ای که دشمنان ۴ دسته تقسیم می شوند. نوع اول " تیزر " ها هستند که دشمن عادی شما هستند و معمولا با شوک الکتریکی به شما حمله میکنند . اما نوع دوم " اسنایپر " ها هستند که در فاصله های دور و به صورت غافل گیرانه جان شما را قصد میکنند . دشمن نوع سوم افرادی هستند به نام " شید " که با سپری از خود محافظت میکنند و و تنها نقطه ضعفشان حمله از پشت سر به آنهاست . گروه چهارم که سخت ترین و چالش برانگیز ترین نوع دشمنانند که به شدت مسلحند ، به نوعی هم گروه زرهی هستند که مطمئنا در دیگر بازی ها با این نوع افراد برخورد کرده اید و لزومی به توضیح نیست .

از دیگر جذابیت های گیم پلی بازی را جذاب تر می کند قابل ارتقاء بودن تجهیزات و ماسک های خود است که با پیشبرد مراحل صورت میگیرد . اوج هیجان در بازی آنجاست که در بازی شما میتوانید به اعضای گروه خود دستور داده که کار خاصی بکنند یا شخص خاصی را بکشند، همچنین میتوانید مردم را گروگان گرفته و مانع حمله ی پلیس ها شوید. هوش مصنوعی بازی متناسبه به خوبی کار نشده و در سطح نسبتا ضعیفی قرار دارد و گاهی اوقات باگ های بسیار وحشتناک و خنده آوری در این سیستم بوجود می آید که بسیار ... هستند . این بازی بیشتر به مقصود بخش جذاب multiplayer ساخته شده است و تجربه ی co-op آن بسیار لذت بخش است .



## گرافیک:

این بازی با نسخه ی بهبود یافته ی موتور گرافیکی diesel engine ساخته شده که نسخه ی اول بازی نیز با همین موتور ساخته شده بود، متناسبانه این موتور از توانایی گرافیکی و بصری بالایی برخوردار نیست و طراحی کلی بازی خوب است ولی زمانی که از دور به آن نگاه کنیم، به محض نزدیک شدن به مکان ها و اشیاء بافت های ضعیف و بسیار بد را میبینیم که در حد یک این چنین بازی ای نیست و بسیار ضعیف است ولی در مورد دیگر چیز ها باید بگویم که طراحی اسلحه ها و ماسک ها و نیز کاراکتر ها را می توانیم تنها نکته ی مثبت و خوب در این بخش به حساب آوریم، البته ناگفته نماند که نورپردازی بازی بهتر و قابل قبول تر از نسخه قبل است. اما یکی از چیز هایی که واقعا گیم را می آزارد و از بازی خسته میکند، فیزیک خشک و بی روح و البته نه چندان پویای بازی است که در محیط های بازی می توانست خیلی بهتر از این باشد که به نظر میرسد سر سری کار شده و ضعیف میباشند. به طور کلی سازندگان بازی دقت بسیاری در این بخش به خرج نداده اند ، و میتوانستند با در نظر گرفتن اشکالات بسیار نسخه قبل حداقل موتور گرافیکی بازی را تغییر بدهند و موتوری بهتر یا پیشرفتی بهتر بازی خوب را ارائه دهند .



## موسیقی و صدا گذاری:

اگر بخواهیم یکی دیگر از نکته های مثبت در بازی را معرفی کنیم، باید موسیقی آن را معرفی کنیم که بسیار با محیط ها و بازی تناسب دارد و بازی را با وجود ایراداتی در بخش گرافیک، بازی را بسیار هیجان انگیز جلوه میدهد. و شما هنگامیکه در حال مبارزه هستید یا هر کار دیگری انجام میدهید، به خوبی تغییر میکند و بازیکن را واقعا در همان فضا قرار می دهد.



## داستان :

Row IV هم آن را تجربه کنیم. فکرش را بکنید: "دار و دسته ی سینت ها، ناجی ایالات متحده!!!"

داستان بازی مثل دیگر بازی ها پنج سال پس از وقایع قسمت سوم رخ می دهد این درحالی است که سیاره ای به ظاهر دوست و همسایه، زمین را مورد حمله قرار داده اند. پس از افتخاراتی که قدیسان در قسمت سوم به دست می آورند، رئیس جمهور ایالات این سوپر قهرمانان را به عنوان محافظان زمین در برابر غول های بی شاخ و دم با اعطای درجاتی میکند فضایی اصرار عجیبی بر تصرف زمین دارند. رهبر آن

ها هم Zinyak است. طراحی آن ها چندان خلاقانه

نیست و سازندگان همان افکار کلیشه ای را که



در تصور همگان در مورد موجودات فضایی وجود دارد را برای ساخت Zin ها در SR 4 پیاده کرده اند. داستان بازی کاملاً کلیشه ای است اما یک دنیای دیوانه ی Open world با آزادی عمل و دنیای عجیب Saints Row برای چنین داستانی بسیار لذت بخش است. در بازی همواره طنز به صورتهای مختلف در بازی از جمله آهنگها و رقصاند مضحک مردم وجود دارد.

## گیم پلی :

علاوه بر این همواره کاراکترها در بازی به مبارزات بدون اسلحه تاکید دارند در بازی شما میتوانید با انجام حرکات رزمی در بازی با دشمنان بی ریخت فضایی بدون سلاح گرم روبرو شوید و با بلند کردن اشیاء بزرگ با استفاده از قابلیت های فزایشی به صورت دشمنانتان بکوبید. یا مثلاً میتوانید خود را به یک جای بلند رسانده و از آنجا رو به پایین پرواز کنید و با کوباندن مشت خود به زمین انفجاری عظیم را به وجود آورید و دشمنانتان را نابود کنید. از قابلیت های جذاب، دویدن بسیار سریع و تند و پرش های باورنکردنی است که حال و هوای تازه ای به مأموریت هایتان میبخشد.

البته این اعجاب ها اسلحه های بازی را هم مشمول شده. دیگر به کل آن اسلحه های کلیشه ای کلاشکف و ام ها و غیره را فراموش کنید. اسلحه هایی که در SR 4 از فضا به ارث رسیده اند پیش از حد ممکن تخیلی اند مثلاً در بازی با به دست آوردن اسلحه ای مانند گیتار میتوانید مردم را به انجلم کارها و حرکات موزون در خیابان وادار کنید در واقع آن ها اختیارتان را از دست میدهند و کارهایی میکنند که واقعاً خنده آور است ... در کل، سلاح های گرم بازی را به سمت شوخی ها می برد. برخی از فضایی ها هم به مانند سلاح ها پیش از حد عجیب و غریب هستند. مانند پلیس هایی که چشمانشان چند برابر تمام صورتشان است!!! اما برسیم به open world بودن بازی که بدون شک از مهم ترین شاخصه های هر Saints Row است. البته دنیای آزاد منظور از جهانی همانند بازی های دیگر جهان باز نیست و SR هرگز آن وسعت نقشه ها و جزئیات WATCH DOGS یا GTA V را ندارد اما گوناگونی وسایل نقلیه و مغازه های قابل استفاده باعث شده از قسمت های قبلی SR بهتر است. اصلاً چرا ماشین؟ شما در بازی میتوانید به شکل جالبی پرواز کنید.



## گرافیک :

در قسمت چهارم هم رنگ بنفش محوریت پر رنگی در فضا سازی و تم اصلی بازی است. رنگ بندی در بازی بسیار شاد است و به تم طنز و جدی بودن بازی احترام گذاشته. هنوز حرفی از وسعت نقشه ی SR 4 زده نشده ولی حداقل امیدواریم که این قسمت نسبت به نسخه سوم افت نداشته باشد. طراحی چهره ها بسیار بهتر و با گرافیک بهتری نسبت به نسخه قبل ارائه شده. گرافیک کلی بازی هم بهتر از نسخه های قبل شده. گرافیک فنی بازی نیز با وجود پیشرفت هایی قابل قبول است. دنیای شلوغ تر و فضایی تر SR 4 هم در کنار تنوع کاراکترها و محیط ها پیشرفت گرافیک بصری بازی باعث شده تا خیال راحتی از بابت گرافیک این عنوان داشته باشیم.

## صداگذاری :

صدا گذاری و موسیقی بازی با توجه به سبک شاد بازی بسیار شاد انتخاب شده است و اما نکته ای که خیال کسانی را که هنوز این عنوان را تجربه نکرده اند این است که در ابتدای بازی میتوان صدای یکی از صدای پیشگان زیر را برای صدای شخصیت اصلی بازی انتخاب کنید :

این نکته ناگفته نماند که صدای پیشه های بازی همگی از شخصیت های نامدار در این عرصه در بازی های ویدئویی هستند و هیچ جویری نمی توان از این بخش گله کرد و با توجه به تجربیات بازی فوق العاده صدا گذاری جالبی دارد.



PC  
X 360  
PS3

سبک : Action Adventure / Open world سازنده : Volition ناشر : Deep Silver

گرافیک : ۸/۵  
گیم پلی : ۸  
داستان : ۶  
موسیقی : ۹

ارزش : ۷۸٪ - خوب

محیطی شاد و مفرح و صدا گذاری حرفه ای، بهره گیری از شاخصه ی طنز در بازی و خلاقیت سازندگان در گیمپلی



داستانی کلیشه ای و طراحی تکراری شخصیت های دشمن، وجود خرده اشکالهایی در گیمپلی (بسیار بی تاثیر)





# اخبار دنیای تکنولوژی و سخت افزار – Technology

## چاپ از راه دور !!!

اپسون اخیرا سه مدل از چاپگرهای تک رنگ (مونوکروم) جوهر افشان خود را به بازار عرضه کرده است. چاپگرهای جدید سری "WorkForce M" اپسون مجهز به مخازن یا تانک های بسیار بزرگ و حجیم جوهر هستند. علاوه بر این، قابلیت اتصال بیسیم (Wi-Fi) در یک مدل از این چاپگرها و قابلیت اتصال اترنت در دو مدل دیگر، امکانات تازه ای در اختیار مصرف کنندگان قرار داده است.



## انتشار نمایشگر های انعطاف پذیر سامسونگ و ال جی در ماه نوامبر!

این بدان معناست که می توان شاهد اولین دستگاهها با این نوع صفحه نمایش در ماه نوامبر باشیم. بعد از عرضه این نوع صفحه نمایش قطعا می بایست منتظر تحولی بیشتر در بخش صفحه نمایش های انعطاف پذیر باشیم. از سبک تر و باریک تر کردن آنها گرفته تا نشکن ساختن آنها. همچنین یکی از ویژگی های کلیدی که شرکت های سازنده می بایست به آن توجه زیادی داشته باشند، مصرف انرژی آنهاست.



## انتقال فایلها با سرعت ۱۰ گیگ بر ثانیه !؟

Super Speed USB قرار است با سرعت ۱۰ گیگابایت در ثانیه کار کند و این بدین معنا است که سرعت انتقال اطلاعات در آن دو برابر سریعتر از USB 3.0 شده است. نکته جالب توجه در نسخه جدید USB، سازگاری آن با نسل های قبلی و پشتیبانی از کابل ها و ابزارهای مبتنی بر آنها است. USB 3.1 از همان مشخصات فنی پرتوکل USB 3.0 بهره می برد و تنها سرعت انتقال اطلاعات در آن افزایش یافته است.



## عرضه مادربردهای جدید سری H81 از سوی گیگابایت

این شرکت که طی چند روزی پیش از مادربرد حرفه ای Z87 پرده برداری کرده بود، عرضه مادربردهای جدید H81 خود را که در بخش entry-level قرار می گیرند شروع کرد. این چیپست دو پورت SATA 6 Gbps، دو پورت USB 3.0، یک اسلات PCIe 2.0 x16 و شش اسلات PCIe 2.0 را تامین می کند. البته شرکت گیگابایت در برخی مدلها با به کار بردن USB hub تعداد پورت های USB 3.0 را به شش عدد افزایش داده است. تمام این بردها با فناوری Ultra Durable 4 گیگابایت عرضه شده اند که از جمله امکانات مهم آن می توان به UEFI DualBIOS و دسترسی به App Center گیگابایت اشاره داشت.



## معرفی کوچک ترین کارت گرافیک

### جهان GTX760 از سوی Asus!

این کارت گرافیک که به تازگی از شرکت ایسوس معرفی شده، با مدل GTX 760 DirectCU Mini تنها ۱۷ سانتی متر طول دارد که آنرا برای نصب در setup box های HTPC ایده آل می سازد. تامین توان این کارت بر خلاف نسخه مرجع GTX 760 که تامین توان مورد نیاز آن از طریق دو کانکتور ۶ پین صورت می گیرد، تنها از یک کانکتور ۸ پین بهره می برد که علاوه بر صرفه جویی در فضای اشغال شده، توان یکسانی را نسبت به دو کانکتور ۶ پین تامین می کند. در قسمت خروجی تصویر این کارت شاهد وجود پورت های Dual-DVI، HDMI و display port هستیم. این کارت همچنین دارای ۲ گیگابایت حافظه GDDR5 می باشد که با فرکانس موثر ۶۰۰۸ مگاهرتز بوده و از رابط ۲۵۶ بیتی بهره می برد و همچنین این کارت با بهره گیری از چیپ GK104-A2 225-225 دارای ۱۱۵۲ هسته پردازشی CUDA، 32 واحد ROP و ۹۶ واحد TMU می باشد. فرکانس کاری GPU این کارت با GPU Boost 2.0 به حداکثر ۱۰۷۲ مگاهرتز میرسد.





## سرد پایه ها



## CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY



**CIA**  
United States  
of America



تولد: زمستان ۱۹۵۷ - مریلند

ملیت: آمریکایی

درجه: ستوان ارشد

رنگ مو: مشکی

رنگ چشم: سبز

قد: ۱۷۸ cm

وزن: ۷۷ کیلوگرم

وضعیت: در قید حیات

Name# Sam Fisher

Agent ID# 00715611141376



08963544

آوردن آن چیز هایی که میخواهد متصل میشود البته تا دلیلی برای کارهای خود نداشته باشد ان ها را انجام نمیدهد سم فیشر همچنین صبور و بردبارو بدگمان است او به توانایی هایی که دارد کاملا آگاه است و با هوشیاری تمام از توانایی های خود به خوبی استفاده میکند سم از کشتار و خونریزی مردم بیگناه بیزار است و شدیداً از این کار اعصابی میشود او تا مجبور به حرف زدن نشود در ماموریت هایش حرفی نمیزند البته سم روحیه ای شوخ طبعی هم دارد او برای بدست آمدن بهترین نتیجه برای کارهایش احساسات و عواطف را کنار میگذارد او هیچ علاقه ای به ثروت و شهرت ندارد سم کاری را انجام میدهد که میداند برای او نتیجه ای مثبتی دارد.

فارسی و اسپانیایی و روسی مسلط میباشد. وقتی وی در اولین ماموریت خود در سال ۱۹۸۰ که در کشور آلمان با زنی به نام TRegun آشنا شد که در سال ۱۹۸۴ با او ازدواج کرد و حاصل این ازدواج دختری به نام سارا میباشد که وی بعد از جدا شدن مادر خود از سم بقیه زندگی خود را پیشه سم گذراند مادر سارا در سال ۱۹۸۹ بر اثر سرطان از دنیا رفت سارا نیز در سال ۲۰۰۷ بر اثر تصادف از دنیا رفت سم نیز برای پیدا کردن قاتل دختر خود کار خودش را در سازمان Third Echelon ول کرد و به دنبال ان قاتل به راه افتاد.

### سم فیشر و مخفی کاری:

Sam fisher فردی بسیار خونسرد کم حرف و باهوش است که به روش های خشن و محکمی برای به دست

Echelon یک فرد بسیار مهم و ارزشمند برای سازمان CIA بودو در این سازمان متخصص چگونگی استفاده از دستگاها بوده است. سم اولین نفری بود که به عنوان یک عضو جدید در زمینه ی شغلی به برنامه Splinter Cell پیوست مدارکی از دوران جوانی وی به جز چند قطعه عکس در دست نمیباشد اما گفته شده است که وی در دوران جوانی در ارتش اسرائیل تعلیم دیده است همه چیز درباره ای فعالیت پیشین سم به صورت محرمانه میباشد اما مدارک اندکی نشان میدهند که او در خط مقدم بوده است و نقش یک جاسوس را داشته است سم یک فرد بسیار حرفه ای در مخفی کاری میباشد که بیشتر ماموریت های خودش را در طول شب و به تنهایی انجام میدهد او در استفاده از سلاح های مختلف و حرکت های رزمی بسیار خیره است همچنین او به بسیاری از زبان های دنیا از جمله: عربی، چینی،

### مقدمه:

سم فیشر نام شخصیتی در سری بازی های Splinter Cell میباشد که توسط استدیو و شرکت بازی سازی یوبی سافت وارد دنیای بازی شده است و توسط صداییکه معروف به نام Michael Ironside صدا گذاری شده است.

### سم فیشر و دوران جوانی:

سابقه و پیش زمینه: سم فیشریکی از با تجربه ترین افراد در CIA یا Central Intelligence Agency بود همچنین او از اعضای U.S. Navy SEAL Team 3 می باشد او در سال ۱۹۹۶ این نیرو را ترک کرد سم قبل از ورود به تشکیلات سازمان Third



# مصاحبه با مدیر کل پروژه بازی ایرانی

## ارتش های فرازمینی

### در نمایشگاه بازی های رایانه ای



در نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران تیم گیمرسان تلاشی فراوان برای ترتیب مصاحبه اختصاصی با سازندگان بازی "ارتش های فرازمینی" کرد اما به دلیل پاره ای از مسائل این مصاحبه ممکن نشد و حال میخوایم شرح یک مصاحبه اختصاصی از سایت "پارسی گیم" با مدیر کل پروژه ی این بازی ایرانی را در اختیارتان قرار دهیم. با کسب اجازه از مدیریت وبسایت تخصصی خبری بازیهای رایانه ای، آقای نوید قادری.

طی یک دوره برگزاری نمایشگاه بازیهای رایانه ای، آقای قادری از فرصت استفاده کردند و یک مصاحبه با مدیر کل پروژه این بازی ایرانی ترتیب دادند و در زیر میخوانیم. (تمامی متن از وبسایت پارسی گیم به‌ده گیری شده است)

**در ابتدا خودتون را به طور مختصر معرفی کنید و لطفاً سمیتون را در استودیو راسپینا ذکر کنید؟**

اسرافیلیان هستیم، مدیر پروژه ارتش های فرازمینی

خب حالا به مقدار در مورد بازی ارتش های فرازمینی و در مورد داستان و حال و هوایی که در بازی جریان داده توضیح بدید؟ بازی در سبک تیر اندازی اول شخص روایت میشه و علمی تخیلی و زمانش در آینده و در سیاره دیگر اتفاق می افتد. سعی کردیم دست خودمون را بازی بزاریم تا بتونیم آن فضای به نسبت فانتزی را در بازی پیاده کنیم. داستان بازی مربوط میشه به جنگهایی که در

آینده اتفاق میافته. و تصمیم داریم تا پستی و نفرتی که در جنگ ها

وجود دارد را نشان بدهیم پس جنگ بیشتر حول نا بودی می کشاند. در این بین عده ای از کشور ها دیگر به سمت نا بودی می روند و با مرگ دست به نام ترد شدگان می نامیم. و همچنین ترد شده انرژیشان است که به همین دلیل به سمت تشکیل کنند به سمت مناطقی که منابع انرژی جدیدی را همین روایت شما در قالب یک سر باز ایرانی در کنار گروه های دیگر اعزام می شوید به آن سیاره برای افتاده که منابعش در حال استفاده شدن توسط آن ها می رود تا به مناطق متنوع و گوناگون می رسد، از صحرا در اصل انرژی در آن در حال پالایش شدن است. که در نظر گرفته ایم. که تا الان در کمتر جاهایی دیده شده و از ساعت ها بازی کرن، کلافه و خسته نشود. در کنار داستان گیمپلی سریع و روانی را داریم که خیلی ضرب آهنگ تندی را دارد که در اصل در سعی بالا نگه داشتن بازیکن می شود.

منابع انرژی اتفاق میافته و زمین را به سمت قادر به کنترل شرایط هستند و عده ای و پنجه گرم می کنند، که آن ها را در بازی ها تنها تضمین بقایشان، تامین منابع ارتش مجبزه پیش می روند. و حمله می در اختیار دارند از جمله ایران، که پیرامون چند سر باز دیگر در یک گروه در کنار دفاع از پالایشگاه که دست ترد شده ها است. مراحل بازی کم کم به پیش تا پالایشگاه و آن هسته اصلی پالایشگاه که همچنین در اصل اتمسفر خاصی را برایش از این موضوع باعث میشود، که بازیکن بعد از ساعت ها بازی کرن، کلافه و خسته نشود. در کنار داستان گیمپلی سریع و روانی را داریم که خیلی ضرب آهنگ تندی را دارد که در سعی بالا نگه داشتن بازیکن می شود.

**تیمتون چطور شکل گرفت؟ الان در چه شرایطی قرار دارد و چند نفر در حال حاضر مشغول کار برو روی این پروژه در استودیو راسپینا هستید؟**

در حقیقت تیم جمع کردن در این شرایطی که در ایران است کار بسیار سختی ایست که ولی خدا رو شکر این شرایط برایمان میپا شد، که الان ما ۷ نفر در حال کار بر روی این پروژه هستیم. که اعضا اکثرا دانشجو بوده اند، (دانشجوی کارشناسی نرم افزار و سخت افزار) که در حال حاضر درس ها به پایان رسده و تمام وقت در حال گسترش دادن پروژه هستیم. تیم داری ۲ مدل ساز و یک انیماتور و سه

برنامه نویس و من هم که کار های افکت گذاری و سینماتیک را انجام میدم.

**چی شد که به فکر ساخت همچین بازی ای در این سبک و در این حال و هوا با داشتن رقیب های بزرگی شدید؟ و ایده ساخت بازی از کجا شکل گرفت؟**

ما قبل از این چندصحب و خطاهای داشتیم در کنار یک سبک SLASH & HACK و اکشن ادونچر، کار کرده بودیم به نام تعهد ...

(ادامه در صفحه بعد)







سیاه و با بعضی مشکلاتی روبرو شد و متوقف شد که البته تجربه خوبی به حساب می آمد، که آن را به رسانه دیجیتال ۹۰ نشان دادیم و تیم معرفی شد و از آن استقبال شد. که بعد خواستیم سبک شوتر را انتخاب کنیم که دلیل خاصی نداشت اما در حقیقت احساس کردیم که در سبک شوتر توانایی این را داریم که اکثر آن چیزهایی که یاد گرفته ایم را در آن بروز دهیم. و خودمان را زیاد در گیر پیچیدگی داستانی نکنیم، چون این سبک اساسا داستان محور نیست و پتانسیل معرفی داستان خیلی سنگینی را ندارد که اگر موارد هم سبک را مشاهده کنید حتی در آن ها نیز ان مورد صدق میکند.

**خب ساخت بازی را از چه زمانی شروع کردید و در چه مرحله ای از ساخت بازی قرار دارید؟ و آیا تاریخ انتشار دقیقی برای بازی ارتش های فرازمینی در نظر گرفته اید یا خیر؟**

خب ۱۵ مرداد پارسال پیش تولید این پروژه شروع شد و سناریو را نوشتیم و کار های اولیه اش را انجام دادیم و طرح را به بنیاد بازی های رایانه ای بردیم و ۱۲ دی ۹۰ بالاخره قرار داد منعقد شد و ما یک پکیج حمایت بنیاد را دریافت کردیم که کارای اولیه پروژه را به پیش ببرد ، که بعد تا الان با هزینه خودمان سر پا ایستاده ایم. که البته تا انتهای پروژه یک پکیج حمایت دیگر بنیاد را نیز داریم. و فکر می کنم که کار تولید بازی در ۳ یا ۴ ماه دیگر به اتمام برسد.

**کمی از موتور ساخت بازیتون صحبت کنید و چه شد که به سمتش رفتید و آیا از آن راضی هستید ؟**

ما با udk کار می کنیم که ورژن رایگان آنرین ۳ و رندر انجین فوق العاده ای را در اختیارمان گذاشته و همچنین ابزار های خوبی را در اختیارمان گذاشت در کنار نور پردازی خوب ، سیستم های ذره ای ، و ابزار خوبی برای ساختن سینماتیک و همچنین دارای این قابلیت است که شما توانایی کنترل کردن هر چیزی را بروی محور زمان دارید. ولی خب نکته ای که دارد این است، حداقل باید شما به نگرانی باشین تا باهاش کار کنید، خیلی انجینی نیست که تک نفره بشود با آن کار کرد. یادگیریش زمان بر است ، اما هنگامی که با موتور آشنایی کامل پیدا کردیدی واقعا دستتان باز است و هر امکاناتی که بخواین را در اختیار تان قرار می دهد.

**یعنی شما هیچ اصلاحات اولیه نسبت به این انجین نداشته اید ؟**

چرا، ما قبل از آن کار کرده بودیم و حتی من ۴ سالی سابق کار دارم ، با امثالی مانند ۳ studios و unity اما موقعی که ما آمدیم رو udk باید یک سری چیز ها را یاد بگیرید که بچه و من در کنار هم تجربه کردیم و تجربی آمدیم بالا . ما در ایران آکادمیک هستیم و بازی سازی یاد نگرفته ایم، و بیشتر محدود به این بودیم که تجربی کار کنیم و کار رو به پیش می بردیم تا اگر به مشکلی بر خوردیم بی این باشیم که حلش کنیم.

پارسی گیم: آیا برنامه ای برای انتشار بازیتون برای کنسول ها دارید؟

خب ، اصلا از برنامه خارج هست زیرا با توجه به تحریم هایی که هستیم متاسفانه همچین امکانی برای اینکار وجود ندارد.

**حمایت بنیاد ملی بازی های رایانه ای را چگونه ارزیابی می کنید؟ آیا آن طور که باید و شاید از تون حمایت شده یا خیر ؟**

خدا را شکر ، رویکرد حمایت هایشان از ما خیلی خوب بوده و اما شاید تنها نکته ای که جا دارد این جا عرض کنم که خیلی می تواند بهتر باشد، مشکل زمان بر بودن ، فاز های بررسی و تحلیل و در اصل پروسه اداری است که در بنیاد وجو دارد که باز

هم نسبت به بقیه نهاد های دولتی و غیر دولتی ما شاهد روند بهتری هستیم. و اینکه با توجه به این زمانی که بنیاد در حال کار است و تصحیلاتی که برایش قائل شده اند ، قدم های مثبتی برداشته است. نمایشگاه خوبی را توانسته جا بندازد که در سومین دوره برپایش شاهد همچین جمعیتی بیشتر از نمایشگاه کتاب هستیم. نمایشگاهی که در آن بازیایی بوده اند که توانسته اند موفقیت هایی را کسب کنند ، که فکر کنم اگر این روند ادامه پیدا کند شاهد برنامه ریزی بهتری باشیم و نکته بعدی این که انتها دغدغه ای که در بحث گیم وجود دارد ، خارج از بحث خبر گذاری ، بحث مخاطب و بحث تولید کننده ، بحث پخش و ناشر است که دغدغه اصلی تیم ما و دیگر تولید کنندگان است که ما با هر مشکلی بود بازی را تولید کردیم و اما پخشش را چه کار کنیم که من فکر می کنم ما باید در آن موضوع نیز یک کار اصولی و مدیریتی انجام بدهیم تا ما بتوانیم شاهد یک شبکه پخش قوی در حوزه تخصصی گیم در ایران باشیم.

**خب آینده استودیو راسپینا را چگونه تصور می کنید و آیا می شود استودیو راسپینا را بین بهترین استودیو های جهان مشاهده؟ و برنامه ای برای آینده استودیوتان دارید؟**

بستگی دارد معیارتان را چه فرض کنید ، اگر مثلا بازیمن را بزاریم در کنار کریسیس و کیلزون به نظرم واقعا مقایسه نا جوانمردانه ای است. که شاید هزینه کل پروژه ما به همراه تبلیقاتش به اندازه هزینه تولید یک بعد از ظهر کریسیس نشود. مقایسه باید در معیار خودش انجام شود، ما بازی ساز مستقل ایم که باید با بازیسازان مستقل مقایسه شویم، همانطور که در نمایشگاه E3 رفتیم و خیلی فید بک های مناسبی گرفتیم و بازی در آن جا معرفی شد و دیدیم که حرف هایی برای گفتن داریم. ولی خب بالاخره به خاطر سبکی که داریم کار می کنیم، و به خاطر استایل بازی ، خواه نا خواه ما را در کنار بازی های بزرگ روز قرار می دهند و این مقایسه انجام میشود و این چیزی است که اجتناب نا پذیر است، پس بنا بر این ما همه تلاشمان را کردیم که در این رقابت عقب نماییم، به هر حال ، در محدود نکاتی هم که ذکر می شود ، حرفی برای گفتن داشته باشیم، ولی خب اینکه ما بگیم فلان چیزمان بهتر از بقیه بازی های مستقل بهتر است به نوعی میتواند اغراق باشد. اما در هر صورت هر چه در توان داشته ایم در این فاز گذاشتیم. نفرات کم بودجه خیلی محدود ولی خب در آینده حتما برنامه داریم که وارد بازار بازی آنلاین بشین، حالا آنلاین بازی ارتش های فرازمینی که اگر نشد یک بازی مستقل آنلاین دیگر، که فکر کنم دنیایی باشد که تو ایران هنوز تجربه نشده باشد، و در هر صورت داریم برنامه های برای آیندما نیز می کشیم.

**و در آخر ممنون که وقتتون را در اختیار ما قرار دادید.**

و همچنین تشکر از شما که به بازی های ایرانی توجه می کنید



## در اجرای بهتر بازیهای PC

- اگر بازی ها روان اجرا نمی شوند یا به اصطلاح «لگ» دارند، اولین کار تمیز کردن و خانه تکانی سیستم عامل تان است. به طور کلی نصب مجدد سیستم عامل می تواند سرعت اجرای بقیه برنامه ها را هم بالا ببرد.

- رم کامپیوتر را افزایش دهید. فقط حواستان باشد اگر از بیش از ۴ گیگابایت رم استفاده می کنید، باید ویندوز ۶۴ بیتی نصب کنید. نوع رم (DDR4 یا DDR3 یا ...) و سرعت باس آن را هم هنگام خرید در نظر داشته باشید تا با رم فعلی سیستم تان و البته نوع رم مورد پشتیبانی توسط مادربوردتان هم خوانی داشته باشد.

- سومین اقدام، خرید یک کارت گرافیک نو است. قبل از خرید به یاد داشته باشید که اندازه و برق مورد نیاز کارت گرافیک مورد نظر باید با مادربورد و پاور سیستم تان هماهنگ باشد. البته از خنک کننده مناسب هم غافل نشوید.

- اگر هم از سخت افزاری قدرتمند استفاده می کنید، بدون درایورهای به روز نمی توانید از آن ها حداکثر استفاده را ببرید. حتماً آخرین نسخه درایور کارت گرافیک خود را از وبسایت شرکت سازنده آن دریافت کنید.

- در صورتی کارت گرافیک شما قوی نیست، می توانید ضعف سیستم تان در اجرای بازی ها را با یک پردازنده قدرتمند جبران کنید...

- فقط پردازنده تان را اورکلاک نکنید. اورکلاک کردن تأثیر چشمگیری در سرعت کامپیوترتان ندارد و حتی باعث کاهش عمر پردازنده می شود. اگر هم می خواهید سی پی یو سیستم خود را اورکلاک کنید، سیستم خنک کننده ی مناسب و توانایی برای آن آماده کنید.

- درون کیس کامپیوترتان را تمیز کنید. شاید فکر کنید این کار بی فایده است، اما بهتر است بدانید گرد و غبار جلوی خنک شدن پردازنده و دیگر قطعات را می گیرد و باعث داغ شدن بیش از حد آنها می شود. برای این کار می توانید کامپیوتر را از برق کشیده و با یک قوطی هوای فشرده گرد و غبار درون کیس را تمیز کنید.

- از درایوهای پرسرعت SSD استفاده کنید. البته این درایوها گران تر از هارد دیسک های معمولی هستند و ظرفیت کمتری را در اختیار شما قرار می دهند. لذا مقرون به صرفه است که از هر دو کنار هم استفاده کنید، سیستم عامل تان به همراه برنامه ها و بازی ها را روی SSD و بقیه اطلاعات را روی هارد معمولی ذخیره کنید.





نکته بسیار مهم : دستکاری های نرم افزاری برای پردازش قوی تر بازیها هیچوقت مانند ارتقای سخت افزاری سیستم موثر نخواهد بود و تنها سیستم شما را مخدوش خواهد کرد

- سایه ها یا Shadows را هم کم کنید. اگر باز هم حین اجرای بازی با لگ مواجه شدید، Shadows را هم به کمترین مقدار ممکن برسانید.

- بازتاب ها و انعکاس ها (reflection) را خاموش کنید. با خاموش کردن آن سرعت بازی بهبود پیدا می کند اما سطوحی که بازتاب دهنده نور هستند (مانند آب) به صورت مات دیده می شوند.

- بقیه افکت ها را کاهش دهید. نیازی نیست که تمام افکت ها و جلوه های بصری بازی را به حداقل برسانید. قدم به قدم آن ها را کم کنید تا به نتیجه مطلوب برسید.

- تنظیمات V-Sync را دستکاری نکنید. اگر تنظیمات V-Sync به هم بریزد، با پدیده ای به عنوان Screen Tearing مواجه می شوید و به معنی این است که کارت گرافیک شما تصاویر را سریع تر از آنچه نمایشگر می تواند نمایش دهد، به مانیتور ارسال می کند.

- رزولوشن یا وضوح مانیتور را کم کنید. این باید آخرین گزینه ای باشد که آن را کاهش می دهید. زیرا با کم کردن وضوح تصویر، کیفیت بازی کاهش چشمگیری پیدا می کند.

- با استفاده از تسک منیجر ویندوز، برنامه هایی که در پس زمینه در حال اجرا هستند (به جر آنتی ویروس) را ببندید.

- آنتی ویروس خود را به روز کنید و سیستم را به طور کامل اسکن کنید. از Gaming Mode آن هم استفاده کنید تا Notification های پی در پی آن مزاحم بازی شما نشوند.

- اگر مشغول بازی آنلاین یا تحت شبکه هستید، از روترهای مخصوص بازی استفاده کنید و حتی الامکان از ارتباط بیسیم استفاده نکنید. اگر هم مجبورید به شبکه وایرلس وصل شوید، اطمینان حاصل کنید که از سیگنالی قوی بهره مند است و از استاندارد N پشتیبانی می کند و جزو سری b یا g نیست.

**مقاله ای که خواندید از منبع یک سایت غیر ایرانی بود . که تنها برای رضایت شما با توجه به حجم بالای مجله قرار داده شد**





# منتخب بهترین های ماه از نگاه گیمرسان



بهترین عنوان خلاقانه



بهترین بازی ماه



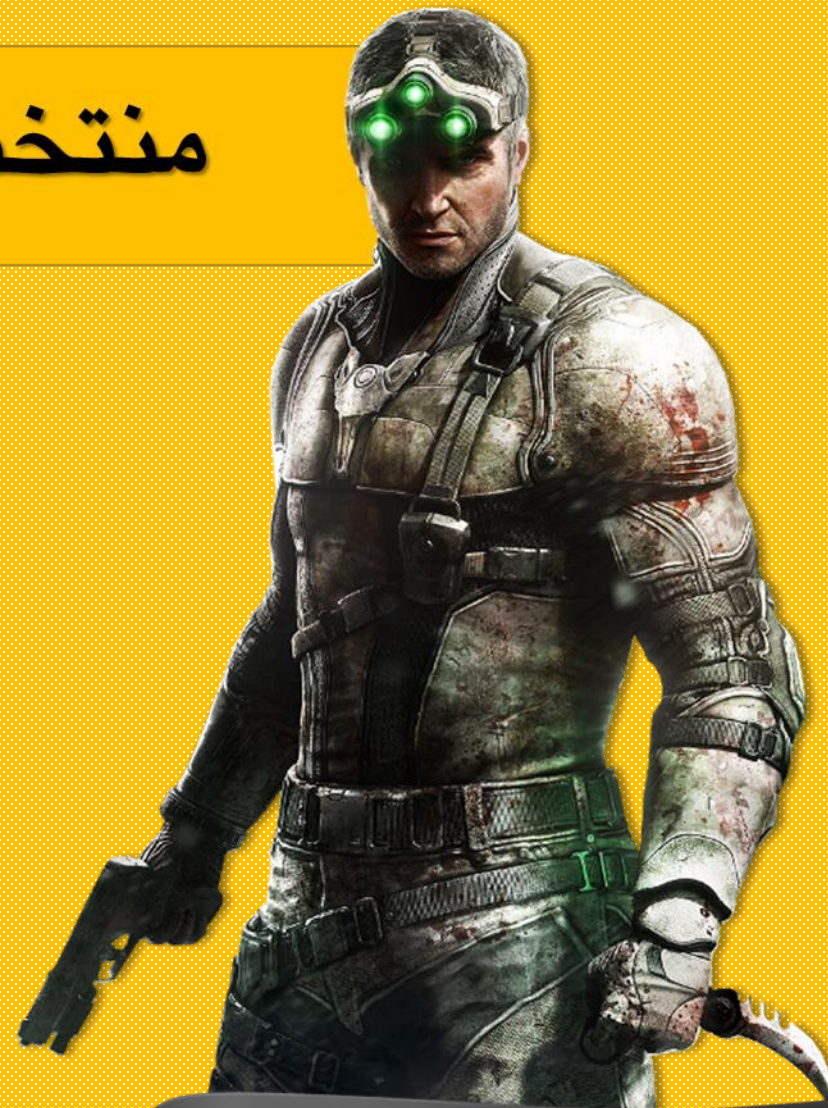
بهترین عنوان چند نفره



بهترین عنوان شوتر



بهترین کنسول بازی



بهترین شخصیت ماه





اینجا خوردن دارن ...



فکر کنم تا حالا خودتون  
فهمیده باشین ...



نبردی از جنس کنسول



روزی روزگاری ... !



تیپ جدید کریتوسوس !







به پایان این شماره از مجله گیمرسان رسیدیم و امیدواریم با رضایتمندی شما انتشار شماره ۳ را آغاز کنیم جا دارد در اینجا از کادر گرامی مجله تشکر کنیم :

مدیر و صاحب امتیاز : امیرحسین صفری

سردبیر : امیر حسین صفری

دبیر تحریریه : ساسان صفری

طراحی و صفحه آرایی مهدی زارعی با همکاری امیرحسین صفری

تحریریه : ساسان صفری ، مهدی کهریزی ، هادی خیری ، رامین جوادی

دوستان عزیز شما میتوانید برای ارسال مقالات و تصاویری با موضوع بخش نگارخانه که با نام خود شما در مجله منتشر میشوند . همچنین میتوانید برای سفارش تبلیغات با رایانامه SASAN\_SAFARI@YMAIL.COM مکاتبه نمایید .

اگر خدا بخواهد شماره بعد را با پوشش خبری و تحلیلی کامل نمایشگاه گیمز کام آلمان منتشر میکنیم .

پوشش

کامل خبری و تحلیلی

گیمز کام ۲۰۱۳ ( شماره ۳ )

  
gamescom