

# گیم فای دیجیتال

D I G I T A L

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - سال اول - شماره ۹ - مرداد ۱۳۹۲ - August 2013

www.GameFa.com  
Plus.GameFa.com



## RAYMAN Legends

- Grand Theft Auto V
- Saint Row IV
- The Bureau: XCOM Declassified
- Killzone: Mercenary
- Company of heroes 2
- Call of Juarez: Gunslinger
- The Walking Dead: 400 Days

■ مصاحبه اختصاصی با Tim Morten

کارگردان بخش توسعه ی BioWare Victory

■ مصاحبه با معمار کنسول PS4

Mark Cerny

مروری بر  
بازی های مستقل  
نسل بعد ←



# گیمفا

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سر دبیر: حامد افرومند

طراحی و صفحه آرایی: حامد افرومند

تحریریه (به ترتیب حروف الفبا):

امیر محمد حیرانی - روزبه سامانی

سجاد سعیدی - بهزاد شعبانی - امین شیروانی

عماد عامری - سید پرهام عبادی - شایان فارسی

مانی میرجوادی - سینا نادری حسن ناظر مظفری

قاسم نجاری - عادل نریمانی

حمیدرضا نعیمی - امیرحسین والی

هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسنده و قید منبع ممنوع می باشد. گیمفا آماده ی دریافت مقالات شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد. شما می توانید مقالات خود را به آدرس Plus@Gamefa.com بفرستید. گیمفا همیشه آماده ی دریافت نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما می باشد. از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری این اثر یاری نمودند کمال تشکر را داریم.

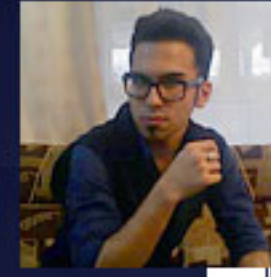
گیمفا  
GAMEFA

www.GameFa.com



## دانیال نوروزی

مدیر مسئول



حامد چرا دقیقه نود بهم میگی مقدمه بگم؟؟ حامد !! ببخشید! سلام به همه ی گیمفایی های عزیز، گل، بزرگوار، خوش قلب و ... ! والا این حامد ما وقتی کارش کلا رو مجله تموم میشه میاد میگه مقدمه بنویس همین الان بده، منم کلی حرف دارم که نمیرسم اینجوری بگم. این روزها مشغول مقدمات حضور در نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای در مصلی تهران هستیم، در کنارش سایت جدید هم در حال آماده سازی توسط یکی از برترین تیم های طراحی وب سایت ایران که متقابلا اعلام میشه در دست ساخت و توسعه هست که همین تابستون گیمفا رو بنایی کنیم و یک چهره ی درخور شخصیت و بزرگواری شما کاربران و هواداران عزیز نمایان کنیم. طبق معمول هم گیمفا با یک مصاحبه ی اختصاصی دیگه با یکی از چهره های بازی سازی دنیا خدمت رسیده و شاید، شاید! بازم شاید قول بدم که هر شماره یک مصاحبه اختصاصی داشته باشیم، خداوکیلی ارتباط برقرار کردن با این خارجیها خیلی عجیب غریب هست و روش های معمول عموما کارساز نیست. در هر صورت، این شماره رو بخونید، لذت ببرید، به دوستاتون هم بدید بخونن، هر جا هم تونستید تبلیغ کنید اجرتون با گیمفا، شماره ی بعدی مجله میخوام حرف بزنم! حامد یادت باشه زودتر بگی پس، راستی، انقدر نرسید نویسنده ی بخش زرشک کی هست. نمیگیم، بزودی ایشون میخواد به بخش هفتگی در سایت هم بزنه و به دل سیر اسپرها و ترولرها و مورد عنایت قرار بده.

## حامد افرومند

سر دبیر



سلام، خوب هستید؟ خیلی دیگه تکراری شده که بخوام اول نوشته رو با گرمای تابستون (یا تو زمستونا با سرمای زمستون) شروع کنم! چیزی که فعلا توش هستیم به بیابون خشک و بی آب و علف و بدون بازی که بد جوری عطش هممون رو زیاد کرده. طوری که تا ۴۰ روز دیگه و با منتشر شدن GTA V باید پشت فروشگاههای فروش بازی شاهد تلفات باشیم! این راکاستارم خوب میدونه کی بازیشو منتشر کنه! از این بحث ها بگذریم. جا داره بگم توی این ایام نماز روزهاتون قبول باشه و ما رو از دعای خودتون محروم نکنید. این روزا همونطور که در ستون کناری میبینید آقا دانیال دارن اشاره می کنن سرمون به شدت شلوغ هست، روزهای بزرگی برای گیمفا پیش رو خواهیم داشت. حرفهای زیادی برای گفتن خواهیم داشت تا نشون بدیم بهترینیم. موضوعی که با بدگویی و توهین بعضی از رقبا کاملا می شه بهش پی برد. یعنی شما بدتونید که هر وقت دارن پشت سرتون اینجوری تخریبتون میکنن، شما دارید کارتتون رو به بهترین شکل ممکن انجام میدید. شاید بشه اسمشو گذاشت به قانون نانوشته... به هر حال ما که خوشحالیم. در این شماره سعی شده مطالب متنوعی خدمتتون ارائه بشه و باز هم به هر شکلی بود یک مصاحبه ی اختصاصی دیگر ترتیب دادیم که در ادامه می تونید مشاهده کنید. شماره ی بعدی، ویژه نامه ی نمایشگاه بازی های کامپیوتری تهران خواهد بود که به کامل ترین شکل ممکن آن را ارائه خواهیم داد. منتظر ما باشید...

### NEWS

۲ چه خبر از سایت؟

### PREVIEW

GTA V - Killzone Mercenary - Rayman Legends - Saint Row IV - The Bureau: XCOM Declassified

چهره پشت صدا -

### HYPE

۲۱ مروری بر ۲۶ بازی مستقل نسل بعد - Loyal

### PAUSE

### REVIEW

Call of Juarez gunslinger - Company of Heroes 2 - Dark Deadpool - The walking dead 400 days

### INTERVIEW - Tim Morten

مصاحبه با معمار PS4 - اختصاصی با

### TECHNOLOGY

### PICTURE+

4

DIGITAL

www.GameFa.com



# + NEWS

www.GameFa.com



رمانها و داستان های کوتاه Metal Gear Solid در راه است بر اساس صحبت های اخیر که در وبسایت های استرالیایی شده قرار است داستانهای کوتاه و رمان گونه ی سری محبوب Metal Gear Solid تا چند وقت دیگر به صورت DVD به بازار عرضه شود...

[ادامه مطلب <<](#)

Jesse Schell: مایکروسافت نباید به صحبت های مشتریان در رابطه با حذف سیستم DRM اهمیت میداد

موسس و رئیس کمپانی Schell Games آقای Jesse Schell در صحبت های اخیر خود اعلام کرده است که مایکروسافت به صحبت های هواداران گوش کرد و از سیستم DRM منصرف شد اما این کار اشتباه بزرگی بود...

[ادامه مطلب >>](#)



تصاویر جدید از عنوان Super Smash Bros منتشر شد

به تازگی شرکت Nintendo اقدام به انتشار تصاویری از عنوان Super Smash Bros کرده است که در این تصاویر میتوان شاهد حضور کرکترهایی از قبیل "مگا من و دانکی کونگ" بود

[ادامه مطلب <<](#)



گامی دیگر در پیشرفت تکنولوژی PlayStation 4 قابلیت تغییر اطلاعات اصلی بازی بر اساس رفتار بازیکن را داراست

مطالعاتی که به تازگی منتشر شده است، به بررسی رابطه ی بین بازی های ویدئویی و رفتار های اجتماعی پرداخته است که هیچ گونه ارتباطی را بین محتوای خشونت آمیز و رفتارها و کردار های ضد اجتماعی را نشان نمی دهد.

[ادامه مطلب >>](#)



CD Project دو کنسول PS4 و Xbox One به رایانه های شخصی شباهت دارند

اعضای تیم CD Project در طی مصاحبه ای که با وب سایت GamesMaster داشته با صراحت اعلام نمودند که دو کنسول نسل بعد PS4 و Xbox One شباهت های زیادی به رایانه های شخصی دارند

[ادامه مطلب <<](#)



ناتی داگ تایید کرد: نسخه ی اروپایی The Last of Us سانسور شده است!

شرکت پر آوازه ی ناتی داگ اخیرا تایید کرده که آخرین بازی ساخته شده ی این شرکت یعنی The Last of Us در منطقه ی اروپا دستخوش برخی از سانسورها شده است.

[ادامه مطلب >>](#)



## BETRAYER

سازندگان F.E.A.R عنوان جدیدی از خود با نام Betrayal را معرفی کردند

عنوان Warrior's Lair یا همان Ruin، که قرار بود برای PS3 و PS Vita عرضه شود، رسماً توسط سونی، متوقف شده، اعلام شد.

[ادامه مطلب <<](#)



مسابقات جام بزرگ بازی های رایانه ای تهران برگزار می شود

به گزارش معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازیهای رایانه ای، این مسابقات با همکاری کانون عصر بازی مکه در محل نمایشگاه سوم گیم تهران برپا می شود.

[ادامه مطلب >>](#)



سومین جشنواره و نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران

۲۲ لغایت ۲۶ مردادماه ۱۳۹۲

مصلی امام خمینی (ره)



UbiSoft: پایان فرآیند Assassin's Creed مشخص شده است

با اینکه به این زودیها بوییسافت دست از سر فرآیند محبوب تاریخی اش، Assassin's Creed برنخواهد داشت، با این حال اعلام شده است که آنان از هم اکنون میدانند که این سری را چگونه به پایان برسانند و وقتی زمان آن برسد، پایان خوشی را رقم خواهند زد.

[ادامه مطلب <<](#)



با اسکرین شات های جدید از عنوان The Evil Within همراه شوید

به تازگی اسکرین شات های جدید از عنوان The Evil Within منتشر شده که این تصاویر نهایت خشونت را در این بازی نشان میدهد. همچنین در ادامه ی مطلب میتوانید این تصاویر را مشاهده نمایید.

[ادامه مطلب >>](#)



با اطلاعاتی از عنوان Ryse: Son Of Rome همراه شوید

به تازگی یکی از مجلات مرتبط با صنعت بازی سازی، اقدام به انتشار اطلاعاتی جدید در خصوص این عنوان کرده است که در ادامه میتوانید با اطلاعاتی جدید از عنوان "رایز: فرزند روم" همراه شوید.

[ادامه مطلب <<](#)



ویژگی های تازه ای از عنوان Battlefield 4 رونمایی شد!

سازندگان Battlefield یعنی Dice به تازگی به چند سوال سخت در خصوص وسایل نقلیه و نبرد ها پاسخ داده اند که اطلاعات تازه ای به ما میدهند...

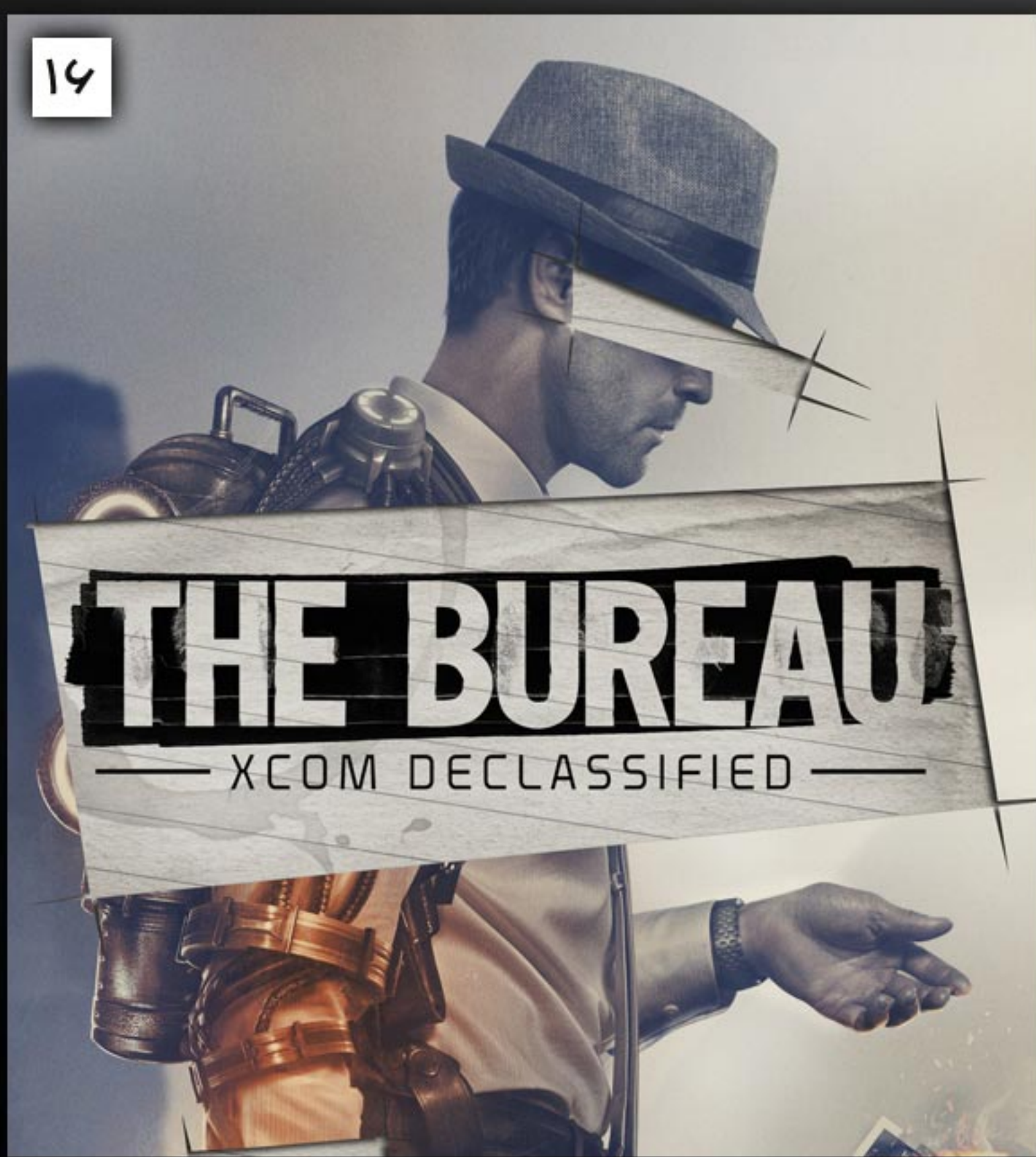
[ادامه مطلب >>](#)



وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی

# PREVIEW

بر روی تصاویر کلیک کنید



حامد افرومند

# Grand Theft Auto V

Rockstar North

Rockstar Games

Action-Adventure

PS3 . X360

September 2013 17

## دنیا بزرگ به بزرگی یک دنیا

Grand Theft Auto یکی از بزرگترین، پرفروش ترین و ارزشمندترین عناوین تاریخ بازیهای ویدئویی به شمار می‌رود. عنوانی که همواره استانداردهای جدیدی در سبک Open World معرفی کرده و کم نیستند عناوینی که با الگوبرداری از بسیاری از ویژگی‌های شگفت انگیز GTA ساخته شده‌اند. نکته اینجاست که آن عناوین هر چقدر هم بزرگ باشند، حتی به GTA نزدیک هم نمی‌شوند. GTA همواره نمادی برای بازی‌های سبک Open World بوده و طرفداران بسیار سرسختی در سراسر دنیا دارد. آن قدر زیاد که از همان زمان معرفی GTA V فروش بالای آن تضمین شده به نظر می‌آمد. حال مسئله اینجاست که این عنوان چه رکوردی در این زمینه بر جای خواهد گذاشت! یکی از معدود عناوین بزرگی که حضور فعالی در نمایشگاه‌های بزرگ گیم مثل E3 ندارد و خبری هم از تبلیغات آنچنانی برای آن نیست، چگونه می‌تواند تا این حد موفق باشد؟ در واقع پاسخ به این سوال خیلی هم سخت نیست. Rockstar با ساخت نسخه‌های قبل اعتماد میلیون‌ها نفر را جلب کرده و همیشه آن‌ها را برای تجربه‌ی نسخه‌ی جدید تشنه نگه می‌دارد. به شکلی که آن‌ها حتی برای دیدن یک تریلر جدید از بازی لحظه شماری می‌کنند و از دیدن آن و ویژگی‌های جدیدش سیر نمی‌شوند. آخرین تریلر منتشر شده از بازی فقط در Youtube بیش از ۱۷ میلیون بار دیده شده ...





شما در این شهر بزرگ می توانید به انجام بازی های همچون تنیس، گلف و ... نیز بپردازید. جالب اینجاست که تیم سازنده با حساسیت خاصی این بازی ها را به بازی اضافه کرده اند. به طور مثال در آخرین تریلر پخش شده از بازی شاهد قسمت کوتاهی از بخش گیم پلی مربوط به تنیس بودیم که دست کمی از بازی های این سبک مثل Virtua Tennis نداشت! در واقع اینطور تصور کنید که با خرید GTA V به یکباره صاحب چند بازی شده اید! این موضوع وقتی قوت بیشتری پیدا می کند که با دیدن بخش مربوط به اتومبیلها و چگونگی سفارشی کردن آن ها به یاد Need For Speed نیز بیوفتید!

با توجه به توضیحات، به این نکته ایمان پیدا می کنیم که دنیای GTA V نه تنها بزرگ است، بلکه با جزئیات بسیار فراوان طراحی شده تا آزادی عمل بسیار زیادی به گیمر بدهد.

است که برای سرک کشیدن به تمام قسمت های آن ساعت ها وقت لازم دارید. راک استار تا جایی که توانسته بستری را فراهم آورده تا گیمر انگیزه ی فراوان برای گشتن در محیط را داشته باشد(مانند ماموریت های فرعی و شکار). همچنین با فراهم بودن وسایل نقلیه ی مختلف، هیجان گشت و گذار در شهر چند برابر می شود. وسایلی همچون انواع اتومبیل و کامیون، هلیکوپتر، هواپیما، ATV، جت اسکی و دوچرخه... بله! تعجب نکنید. دوچرخه سواری برای اولین بار در بازی وجود خواهد داشت که در نوع خود بسیار جالب است. می توانید در مسابقات دوچرخه سواری و همچنین مسابقات دیگر که با وسایل دیگر انجام می شود نیز شرکت کنید و از اوقات فراغت خود مابین ماموریت ها لذت ببرید! شاید جالب باشد ولی تفریحات شما در استفاده از وسایل نقلیه خلاصه نمی شود.

**به بزرگی Los Santos**  
 بگذارید ابتدا از شهری که قرار است بازی در آن اتفاق بیوفتد صحبت کنیم و کم کم وارد این دنیای بزرگ و جزئیاتش شویم.  
 بگذارید خیلی راحت بگویم... این شهر واقعا بزرگ است. آنقدر بزرگ که در کمتر بازی ای می توان نظیرش را پیدا کرد. شهری بزرگ که هر چیزی در آن می توان پیدا کرد. محیط بازی طوری طراحی شده که شما در طول بازی و در طول ماموریت های مختلف، با چیزهای متفاوتی روبرو شوید. از مناطق شهری گرفته تا مناطق بیابانی اطراف شهر، مناطق شبه جنگلی، نظامی، کوهستانی و همینطور ساحلی که با دقت خاصی طراحی شده اند.  
 تمامی نکات مثبتی که در GTA IV و همچنین Red Dead Redemption دیده بودیم در این شهر بزرگ وجود خواهد داشت. نقشه ی بازی آنقدر بزرگ

این روزها هر چه به زمان منتشر شدن بازی نزدیک میشویم، اخبار و اطلاعات بیشتری از بازی منتشر میشود. Rockstar به طرز بسیار هوشمندانه ای با منتشر کردن این اطلاعات و همچنین تصاویر جدید، عطش طرفداران را بیشتر می کند.  
 به راستی تمامی عناوین این نسل آنها شگفت انگیز بوده اند. از GTA IV گرفته تا شاهکاری به نام Red Dead Redemption که تجربه ای فراموش نشدنی به حساب می آمد. حتی عناوین ساخته شده توسط استدیوهای دیگر Rockstar نیز قدرتمند ظاهر شدند. L.A.Noire با وجود فروشی نه چندان قابل قبول، عنوان فوق العاده قدرتمند و خاصی بود. همچنین MAX PAYNE 3 نیز بسیار درخشان ظاهر شد.  
 حال تا زمان انتشار آخرین راک استار در این نسل چیزی باقی نمانده و از همین الان می توان مطمئن بود که GTA V بزرگترین عنوان ساخته شده توسط راک استار خواهد بود. در تمام عناوین منتشر شده توسط راک استار، شاهد پیشرفت های بسیاری خوبی نسبت به بازی قبلی آنها بوده ایم. این موضوع نشان می دهد که اینبار نیز پیشرفت های قابل توجهی را خواهیم دید. دلیل اصلی این پیشرفتها مطمئنا به سیاست های راک استار بر می گردد. آنها عجله ای برای منتشر کردن بازی های خود ندارند. آن ها با حوصله و با داشتن زمان کافی بازی های خود را آماده می کنند. آن ها علاوه بر صرف هزینه ی بالا کاری می کنند که طرفداران پس از انجام بازی با خود بگویند که این همه انتظار ارزشش را داشت! راک استار مخصوصا در مورد سری GTA با توجه به مطمئن بودن از فروش بالای بازی، فقط و فقط به فکر کیفیت بالای محصول خود می باشد که این موضوع کاملا به سود مخاطبان خواهد بود.  
 بازی توسط Rockstar North در حال ساخت است. جایی که Dan Houser در آن فعالیت می کند. او مغز متفکر عناوین این استدیو به حساب می آید. او در بسیاری از عناوین راک استار (تقریبا در تمام آن ها) در نقش Producer و همچنین نویسنده ظاهر شده و حتی سابقه دوبله نیز در بعضی عناوین را دارد. در GTA V او در نقش نویسنده ظاهر شده و با توجه به سابقه ی بسیار خوب او باید خیالمان از داستان بازی راحت باشد.



“از گشت و گذار در این شهر بزرگ لذت ببرید”





Trevor

Franklin

Michael

راک استار در طی سال‌های اخیر گامی بلند برای شخصیت‌پردازی بهتر کاراکترهای بازیهای خود برداشت. قبل از این شاید زیاد به این موضوع توجه نمی‌شد، ولی هر چه گذشت آن‌ها بیشتر به این نتیجه رسیدند که خلق یک داستان خوب برای بازیهایشان ضروریست و از طرفی داستان خوب، بدون وجود شخصیت‌هایی که گیم‌ر بتواند با آنها به خوبی ارتباط برقرار کند، میسر نیست. Claude را در نسخه‌های پیشین به یاد بیاورید که چقدر ساکت و کم حرف بود.



در نسخه‌های بعدی شاهد حضور شخصیت‌هایی همچون Tommy Vercetti و CJ بودیم. راک استار با آنها گام خوبی را برداشت. آنها توانستند راهی باشند برای ارتباط بهتر گیم‌ر با بازی. شاید بتوان گفت راک استار در این زمینه با خلق دو شخصیت Nico در GTA IV و همچنین John Marston در Red Dead Redemption به اوج رسید.



Nico شخصیت نسبتاً خاص و جالبی داشت. از نظر ظاهری او به هیچ وجه فردی خوش تیپ و خوش قیافه نبود تا بتواند به این شکل طرفدار پیدا کند، بلکه او با دیالوگ‌ها و گذشته‌ی سختش شکل گرفت و محبوب شد. فردی که ناخواسته به چنین آدمی تبدیل شده و چنین جرایمی را مرتکب میشود. اما فراموش نکنیم چنین فردی در دنیای GTA حضور دارد. جایی که می‌توان به خیابان رفت و مردم عادی را قتل عام کرد. این یک تضاد بزرگ بین روحیات شخصیت بازی و اعمالش در دنیای بازی به وجود می‌آورد و تیم سازنده را مجبور به اصلاح این موضوع کرد. تا جایی که در RDR شخصیت بازی یعنی جان مارستون پیشرفت‌های قابل توجهی داشت. حال باز به دنیای GTA بازگشته ایم و موضوع اینجاست که نباید اشتباهات قبل تکرار شود و این موضوعیست که تیم سازنده توجه ویژه‌ای به آن داشته است.



همانطور که اشاره شد مایکل رابطه‌ی خوبی با او دارد. به نظر می‌رسد شباهت‌های زیادی بین او و جوانی‌های مایکل وجود داشته باشد. Franklin نیز مانند دو نفر دیگر جاه طلب است و به شدت تلاش کرده از جرایم کوچک خیابانی فاصله گرفته و به سمت اهداف بزرگتری برود. اهدافی که در این گوه میسر خواهد بود. او علاقه‌ی زیادی به اتوموبیل‌های اسپورت داد. این علاقه بی دلیل نیست. چرا که Franklin عضو گروهی بوده که به مردم پول زیادی را برای خرید ماشینهای گران قیمت قرض می‌دادند و در بسیاری موارد که مردم توان پرداخت این پول را نداشتند، Franklin و هم‌دستانش وارد عمل شده و خودروها را از مردم میدزدیدند! ماشین دزدی حالا در خون Franklin است. علاوه بر این او سرعت عمل بسیار بالاتری نسبت به دو شخصیت دیگر دارد. حال آدم کشی را نیز به خصوصیات او اضافه کنید. او در این کار نیز سرعت و دقت بالایی دارد و در تریلر بازی شاهد بودیم که چگونه این کار را انجام می‌داد.

**Trevor**

خشن و کاملاً بی اعصاب! این بزرگترین و مشهودترین خصوصیت Trevor است.



او قبلاً فردی نظامی بوده و سالهای گذشته با مایکل رابطه داشته و به او در سرقت‌هایش یاری می‌رسانده. گرچه رفتار تند و خشن او و همچنین بی‌فکریهای او بعضاً دردسر ساز نیز بوده است. با توجه به مصرف مواد مخدر او در برخی موارد حتی روی رفتار خود نیز کنترلی ندارد. ظاهر او نیز نشان می‌دهد که مثل دو عضو دیگر گروه آرام و البته تمیز نیست! او بعد از اینکه کامیونش را از دست داد، به ولگردی در محله‌ی فقیرنشین Blaine County روی آورد و امید خود را به زندگی از دست داد. حال با اضافه شدن به این گروه خشن، حرفهای زیادی برای گفتن خواهد داشت. به هر حال با وجود این خصوصیات بد، او فردی با تجربه است و با توجه به نظامی بودنش در گذشته، مهارت‌های خاصی در استفاده از برخی وسایل نقلیه مانند هواپیما، هلیکوپتر و...، و همچنین ابزار آلات مختلف دارد. او از رفتار مایکل با فرانکلین زیاد راضی نیست و صمیمیت آن دو را به تمسخر می‌گیرد. در بسیاری از موارد با خشونت زیاد با دشمنان برخورد می‌کند و به هیچ وجه نمی‌تواند جلوی دهان خود را بگیرد.

**Franklin**

جوانترین عضو گروه که ظاهری نسبتاً آرام نسبت به دو نفر دیگر دارد. اهل جنوب Los Santos است.

جالب است بدانید تیم سازنده در ابتدا ایده‌های دیگری نیز در مورد نحوه‌ی استفاده و کنترل این سه کاراکتر داشته، ولی در نهایت به همین سیستم تعویض کاراکترها روی آورده و این مسئله می‌تواند آغازی باشد برای بسیاری از سازندگان بازی که با الگو برداری از این سیستم شخصیت‌های بیشتری را وارد بازی‌های خود کنند. مخصوصاً اینکه GTA همیشه الگویی برای بازی‌های هم سبک بوده است. در ادامه بد نیست نگاهی جزئی‌تر به سه شخصیت اصلی بازی داشته باشیم:

**Michael**

مسن‌ترین فرد گروه مایکل است. در ابتدا تصور می‌شد او شخصیت اصلی بازی خواهد بود ولی پس از معرفی کامل بازی و سه شخصیت معرفی شده اوضاع تغییر کرد. او در Rockford Hills زندگی می‌کند. جالب است بدانید در گذشته او سارق بانک بوده و حال خانه نشین شده و در کنار خانواده‌ی خود زندگی می‌کند. همسرش Audra نام دارد و این دو صاحب دو فرزند به نام‌های Tracy و Jimmy هستند. ظاهراً او ثروت خوبی دارد ولی خانواده شرایط سختی را برای او فراهم آورده. به شکلی که همسر مایکل دیگر احساسی به او ندارد و فرزندانش نیز رفتار مناسبی با مایکل ندارند.

در دنیای بازی‌های کامپیوتری مرسوم است که در طول بازی کنترل تنها یک شخصیت به شما سپرده میشود. بازی‌های کمی وجود دارد که کنترل چند شخصیت را در اختیار شما می‌گذارند. راک استار اینبار کار جالبی انجام داده و سه شخصیت قابل بازی در GTA V حضور خواهند داشت. این خود نشانی از جاه طلبی راک استار است. شما به جای یک شخصیت با سه شخصیت و خصوصیات مختلف آنها آشنا خواهید شد. این تفاوت‌ها علاوه بر خصوصیات اخلاقی، شامل کارایی آنها در انجام ماموریت‌ها و کارهای مختلف نیز می‌شود که به نوعی سه گیم پلی متفاوت را شاهد خواهیم بود.

در ابتدای بازی هر سه شخصیت قابل بازی نخواهند بود و کم‌کم و با پیشروی در بازی با هر سه آشنا خواهید شد. دلیل این امر را می‌توان در تمرکز تیم سازنده روی شخصیت‌پردازی بهتر برای هر سه کاراکتر دانست. به شکلی که شما تک تک با شخصیت‌های بازی و خصوصیات رفتاری آنها و همچنین مهارت‌های آنها آشنا خواهید شد. پس از گذر از مراحل اولیه بازی آزادی بیشتری به شما می‌دهد. شما به دلخواه خود در قسمت‌های مختلف بازی می‌توانید بین این سه شخصیت سوئیچ کنید. بازی طوری طراحی نشده که گیم‌ر در طول بازی فقط و فقط از شخصیت محبوب خود استفاده کند و کاری به بقیه‌ی کاراکترها نداشته باشد! بلکه بسیاری از قسمت‌های بازی، متکی به هر سه کاراکتر بازی است و روش زندگی هر یک از آنها بروی دو شخصیت دیگر تأثیر می‌گذارد و گیم‌ر ناچار است با دقت خاصی هر سه شخصیت بازی را دنبال کند. ضمن اینکه هر کدام از این سه شخصیت دنیای خود را دارند و هر کسی کنجکاو خواهد شد تا گوشه‌به گوشه زندگی آنها را بررسی کند و تقریباً با سه داستان فرعی این سه نفر، خارج از داستان و روند اصلی بازی آشنا شود.

نکته‌ی مهم دیگر نحوه‌ی کنترل کردن کاراکترها و سوئیچ کردن بین آنها می‌باشد. شما تقریباً در هر زمانی به غیر از زمان انجام ماموریت‌های فردی، کاراکتر خود را تعویض کنید. در حین بازی شما همیشه محل اقامت کاراکترهای دیگر را خواهید دید و با زدن یک دکمه به راحتی بازی را با کاراکتر دیگری ادامه خواهید داد. حتی در طی انجام ماموریت‌هایی که به صورت سه نفره انجام می‌شود شما می‌توانید با تغییر کاراکتر خود، صاحب موقعیت بهتری برای پیشروی بهتر در انجام آن ماموریت شوید. به طور مثال در تریلر منتشر شده از بازی شاهد این بودیم که Trevor هلیکوپتر را کنترل می‌کرد و Michael از طریق شکست پنجره‌ی یک برج وارد شد. در این هنگام Franklin که در ساختمان دیگر و در موقعیت مناسب قرار دارد با استایپ از فاصله دور دشمنان را مورد هدف قرار می‌دهد تا مشکلی برای Michael پیش نیاید. این در حالیکه شاید برخی دوست داشته باشند از فاصله نزدیک و به وسیله‌ی خود Michael با دشمنان مبارزه کنند و این به انتخاب گیم‌ر بستگی دارد که به چه شکل ماموریت را انجام دهد.

در هنگام انتقال به کاراکترهای دیگر هم اتفاق جالبی رخ می‌دهد. ناگهان دوربین بازی بالا رفته و نقشه‌ی بازی همانند Google Map فضای شهر را نشان می‌دهد و به سمت کاراکتر مورد نظر می‌رود. این در حالیکه که بسته به دور یا نزدیک بودن کاراکتر به شما، مدت زمان این انتقال کم یا زیاد خواهد بود. نحوه‌ی ارتباط کاراکترها با هم نیز جالب است. شما می‌توانید بر هر چیزی کنترل داشته باشید. می‌توانید به سراغ کاراکتر مورد نظر خود بروید و با او ملاقات کنید. می‌توانید صمیمیت و دوستی آنها را بیشتر کنید و کاری کنید آنها همراه یکدیگر باشند.



حتی از نظر زمانی نیز باید از قبل برنامه ریزی شود. زمان بندی این ماموریت ها به احتمال فراوان توسط تقویم موجود در تلفن همراه شما صورت خواهد گرفت. این تلفن همراه که ifruit نام دارد دارای چندین گزینه هست که از جمله ی آنها می توان به اینترنت، دوربین و ... اشاره کرد.

برای انجام ماموریت های بزرگتر و پیچیده تر، مسلما چگونگی انجام عملیات اهمیت بسیار بالاتری خواهد داشت. شاید در ماموریت های ساده تر انتخاب های شما هر چه که باشد در نهایت به نتیجه ی دلخواه ختم شود، ولی در مورد سرقت های بزرگ برنامه ریزی حرف اول را می زند. تا جایی که این ماموریت ها

با توجه به اطلاعات منتشر شده از بازی و وسعت و جزئیات بسیار دقیق بازی، یکی از مهمترین بخش های بازی برنامه ریزی برای سرقت ها و چگونگی انجام ماموریت هاست. همینطور فرار از دست پلیس و بسیاری تعقیب و گریزهای دیگر نیز نباید از قلم انداخت که به نوعی یکی از خصوصیات اصلی سری محسوب می شود و توجه ویژه ای به آن شده است.

یکی از مسائلی که در آن پیشرفت قابل توجهی را نسبت به نسخه های قبل شاهد خواهیم بود، هوش مصنوعی بسیار خوب دشمنان و همچنین پلیس خواهد بود. به طور مثال در مورد پلیس ها صحبت های زیادی به میان آمده و همه جا از آن ها سخن گفته می شود! آن ها از انواع و اقسام تاکتیک های واقع گرایانه برای دستگیری شما استفاده خواهند کرد. چه در زمانی که با ماشین در تعقیباتان هستند و چه زمانی که در حالت پیاده پا به فرار گذاشته اید. آنها هماهنگی خوبی با هم دارند و سعی در محاصره ی شما دارند. همچنین اگر زمانی هم با پای پیاده از دست پلیس ها در حال فرار کردن باشید آن ها به دنبال پیدا کردن مناطق و ارتفاعات بالاتری خواهند گشت تا دید بهتری نسب به شما داشته باشند.

در این بازی گروه (باند)هایی وجود دارند که در بعضی از مناطق بازی آنها را مشاهده خواهید کرد. گفته می شود می توان در برخی از مواقع از آنها کمک گرفت و به طور مثال در هنگام مقابله با پلیس از پشتیبانی آن ها بهره برد. این باندها در نسخه های قبل هم کم و بیش دیده می شدند، ولی در این نسخه برخلاف نسخه های قبل آنها تاثیر بیشتری روی گیم پلی بازی خواهند گذاشت و بیشتر می توان از وجودشان استفاده نمود.

سیستم تیر اندازی بازی بیشترین تاثیر خود را از بازی Max Payne 3 گرفته است که قطعاً هیجان خاصی به مبارزات خواهد داد. البته این نکته را فراموش نکنیم که قابلیت های هر شخصیت و تفاوت هایی که در آنها وجود دارد در اینجا هم پابرجا خواهد بود و تفاوت هایی را در زمان تیراندازی با هر شخصیت احساس خواهید کرد. به طور مثال شایعه شده که در هنگام استفاده از مایکل می توان از bullet-time به مانند مکس پین استفاده کرد! مدت زمانی که شما قادر به استفاده از این ویژگی هستید را یک نوار در گوشه ی تصویر نشان می دهد. دو شخصیت دیگر هم دارای توانایی خاص خود خواهند بود.

یکی دیگر از نقاط قوت بازی آزادی در چگونگی انجام ماموریت هاست. به شکلی که انتخاب های زیادی برای شما وجود خواهد داشت تا ماموریت را به سبکی که می پسندید انجام دهید (مخفی کاری، به گلوله بستن دشمنان و ...). البته اشاره به این موضوع نیز ضروری است که در انجام بعضی از ماموریت ها می توان با کمی تیزهوشی و برنامه ریزی بهتر، کار خود را راحت تر انجام دهید. به طور مثال برای متوقف کردن یک اتوموبیل که در حال تعقیبش هستید انتخاب هایی وجود دارد. اینکه با یک اتوموبیل به تعقیب آن پردازید و سعی کنید با ضربه زدن آن را متوقف کنید. ولی اگر کمی بهتر فکر کنید می توانید در همان مسیر و توسط یکی دیگر از شخصیت های تحت کنترل، جاده را به وسیله یک مانع مثل یک ماشین سنگین ببندید و به راحتی اتوموبیل مورد نظر را متوقف کنید!

همانند اکثر عناوین اخیر راک استار، باز هم شاهد استفاده ی آنها از انجین RAGE برای خلق دنیای GTA هستیم. RAGE مخفف Rockstar Advanced Game Engine است. این انجین سازگاری بسیار بالایی برای خلق محیط های مختلف و همچنین سبک های مختلف دارد. بعد از بازی هایی همچون Midnight Club که راک استار سن دیگو برای ساخت آن از انجینی به نام Angle بهره می برد، این انجین ارتقا یافت و کاملتر شد تا با نام جدید خود مورد استفاده ی راک استار قرار بگیرد. اولین بار RAGE برای بازی Table Tennis مورد استفاده قرار گرفت و رفته رفته با افزوده شدن قابلیت های جدیدتر، کامل شد و در بازی های راک استار مورد استفاده قرار گرفت. اجرای محیط های بزرگ با جزئیات بالا، تغییرات آب و هوایی پویا، هوش مصنوعی پیچیده، تطبیق با سبک های مختلف به همراه کد شبکه ی سریع تنها بخشی از قابلیت های این انجین می باشند که در GTA V به کمال خواهند رسید و انتظار می رود شاهد پیشرفت های بسیار بیشتری نیز باشیم. میان افزار Euphoria را فراموش نکنیم. انجین RAGE به خوبی از امکانات این میان افزار استفاده می کند. Euphoria شخصیت های درون بازی را به صورت Real Time رندر کرده و با توجه به خصوصیات آن شخصیت (شامل قد و وزن و ...) و همچنین موقعیت های موجود در لوکیشن بازی، او را به حرکت در می آورد. این موضوع همواره بار سنگینی را از دوش سازندگان بر می دارد، چرا که با استفاده از Euphoria انیمیشن ها خود به خود به وجود می آیند و به صورت آبی اجرا می شود.

آخرین بار در بازی های RDR و Max Payne 3 بود که قدرت این انجین را شاهد بودیم. اما GTA V بسیار بلندپروازانه تر از این حرفهاست!

# RAGE

euphoria  
unique game moments





مدتیست شاهد بازی هایی هستیم که شکار حیوانات در آنها وجود دارد. برخی از آنها بر روند بازی تاثیر خاصی دارد و بعضی فقط جنبه ی ظاهری... اما GTA V به مانند RDR کاری کرده که شکار نه تنها جذاب، بلکه راهی برای کسب پول نیز باشد. گفته می شود تنوع گونه های جانوری در بازی از RDR بیشتر است و به بیش از ۱۵ مورد می رسد. آنها را در محیط های جنگلی خارج از شهر خواهید یافت. در داخل شهر نیز باید به اینکه نکته ی جالب اشاره کرد که شما یک سگ خانگی در اختیار خواهید داشت. اطلاعات زیادی از فواید داشتن این سگ موجود نیست، ولی به نظر می رسد این موضوع فقط جنبه ی سرگرمی داشته باشد.

یکی از نکات جالب توجه بازی که کمتر به آن اشاره شد، ماموریت در زیر آب خواهد بود! سازندگان ادعا می کنند که به اندازه ی همان دقتی که برای خلق دنیای بازی بر روی خشکی انجام داده اند، زیر آب را نیز طراحی کرده اند. مسلماً چند ماموریت جالب نیز در زیر آب وجود خواهد داشت که به وسیله ی تجهیزات قواصی صورت خواهند گرفت. با توجه به نزدیک شدن به عرضه ی نسل بعدی کنسول ها، شاید بارها این سوال پیش بیاید که چرا راک استار بازی را فقط برای کنسول های نسل حاضر منتشر میکنند؟ سوال بزرگتر اینکه چرا بازی برای PC منتشر نمی شود؟ چیزی که مشخص است، راک استار تمام تمرکز خود را روی دو کنسول PS3 و X360



گذاشته و در زمان ساخت سعی کرده بهترین تجربه ی ممکن برای این دو کنسول را خلق کند. این موضوعیست که از چند سال قبل شروع شده، زمانی که کنسول های نسل بعدی معرفی نشده بودند. تحلیل ها نشان می دهد منتشر نشدن بازی برای کنسول های نسل بعدی بعد از فروش بازی تاثیر زیادی نخواهد گذاشت. همه منتظر فروشی رویایی برای نسخه ی پنجم هستند. از طرفی مدت هاست PC بازها در سراسر جهان منتظر شنیدن خبر منتشر شدن GTA V بر روی کامپیوترهای شخصی هستند. تا به امروز هیچ چیز رسماً تایید نشده و راک استار علاقه ای برای صحبت در این زمینه نشان نداده است. شایعات فراوانی نیز شنیده می شود. منتشر نشدن RDR برای PC بعد از این همه مدت، همه را نگران کرده که شاید این بلا بر سر GTA V هم بیاید! ولی هنوز می توان امیدوار بود که بعد از منتشر شدن بازی، با توجه به سوابق راک استار برای نسخه ی قبلی و همچنین درخواست های بسیار زیاد طرفداران، بازی برای PC نیز پورت شود.

ضمن اینکه با توجه به منتشر نشدن اطلاعات در مورد مولتی پلیر بازی، از اظهار نظر در مورد این بخش معذوریم. به نظر می رسد تا زمان منتشر شدن بازی هم راک استار علاقه ای به لو دادن هیچ گونه اطلاعاتی در این زمینه نداشته باشد.

چیزی که منتشر شدن GTA V باقی نمانده و بعد از مدت ها انتظارات به سر خواهد رسید. این بازی مطمئناً یکی از شانس های اصلی کسب عنوان بهترین بازی سال خواهد بود. شاید هم بهترین بازی نسل... تجربه ای متفاوت از غول بازی های Open World در دنیای بسیار بزرگ ...

یکی دیگر از امکانات جدید و هیجان انگیز بازی، سفارشی کردن تجهیزات مختلف در بازی خواهد بود. سفارشی سازی در GTA V از وسایل نقلیه گرفته تا سلاح ها به شما کمک می کند تا بازی را با لذت بیشتری انجام دهید و همینطور بتوانید با توجه به اهداف خود و متناسب با روش خود در انجام ماموریت ها تغییرات لازم را روی ابزاری که در اختیار دارید انجام دهید. به طور مثال در مورد سلاح ها شما می توانید از خشاب بیشتر در هنگام خشاب گذاری، دقت بیشتر در هنگام تیراندازی، تغییر در رنگ سلاح، اضافه کردن چراغ قوه و صدا خفه کن و ... برای بهتر کردن عملکرد سلاح ها استفاده نمایید.

در کنار سفارشی سازی سلاح ها قسمت های دیگری مثل تغییر در لباس و ظاهر شخصیت ها وجود خواهد داشت. همچنین یکی از موارد بسیار مهم و لذت بخش مربوط به شخصی سازی اتومبیل ها می شود. این تغییرات بسیار گسترده خواهند بود. مواردی مانند ترمز، تنظیم موتور، سیستم تعلیق، بوق، لاستیک ضد گلوله و بسیاری تغییرات مهم و تاثیر گذار دیگر که به شما کمک می کند آزادی عمل بیشتری در چگونگی انجام ماموریت ها داشته باشید.



# KILLZONE MERCENARY

Guerrilla Cambridge  
Sony Computer Entertainment  
First-person shooter  
PS VITA  
September 4, 2013

شایان فارسی ■  
مزدور سونی



اصلی موجود هستند و قرار است نقشه های جدید هم در فواصل زمانی توسط PSN ارائه شوند. در این ۶ نقشه به طور همزمان ۸ بازیکن حضور خواهند داشت. علاوه بر آن اغلب سناریو های کلاسیک سه گانه ی کیلزون نیز در بازی حاضر خواهند بود که از جمله ی معروف ترین آن ها میشود به سناریو ی محبوب Warzone اشاره کرد. نکته ی جالبی که در بازی برای شما به عنوان یک "مزدور" گنجانده شده است این است که تقریباً هر کار حرفه ای که انجام دهید بابت آن پول بیشتر خواهید گرفت. از هدشات کردن گرفته تا مخفیانه کشتن و پاکسازی یک منطقه بدون درگیری مستقیم.

این پول ها به شما اجازه خواهند داد تا اسلحه های متنوع خود را با انواع آپگرید ها تقویت کنید و توانایی های خود را ارتقا ببخشید. یکی از مسائلی که بیش از همه تحلیلگران و طرفداران را نگران کرده است موضوع کنترل بازی است. جایی که برنامه نویسی و پایه ریزی آن بر اساس دسته های PS3 بوده است و قطعاً نمیشود آن حجم درگیری و واکنش های سریع را با آنالوگ های ظریف ویتا که قطعاً قدرت مانور کمتری را نسبت به دسته ی PS3 دارند را انجام داد. باید دید آیا گوریلا توانسته است سیستم کنترل و یا بالانس بازی را طوری طراحی کند که با مدل کنترل ویتا همخوانی داشته باشد و یا باید منتظر چالش با کنترل بازی باشیم.

اگر قرار باشد به عنوان نویسنده ی پیش نمایش در رابطه با Killzone Mercenary نظر بدهم میگویم شاید نتواند عنوانی با امتیازات بسیار بالا شود اما مطمئن بازی بسیار لذت بخشی برای ویتا داران خواهد بود. درست است که تیم سازنده اصلی این سری در استودیوی مرکزی گوریلا مشغول کار بر روی Shadow Fall هستند و وظیفه ی ساخت این بازی بر عهده ی شعبه ی Cambridge استودیو سپرده شده است اما باز هم همه ی مولفه های لذتبخش سری KZ را میتوان در این شماره پیدا کرد. در روز هایی که نسبت انحصاری های 3DS به ویتا بسیار بیشتر است بازی ای مانند Killzone Mercenary یک غنیمت و یک فرصت بسیار بزرگ است.

میتوان امید داشت که در نسخه ی نهایی شاهد آن نباشیم. در گیم پلی بازی بر خلاف شماره های پیشین ذره ای مخفی کاری هم گنجانده شده است که احياناً باعث تنوع در روند بازی شود. سیستم تمام کننده ها مانند قبل امکان execute های بسیار خشن و البته زیبایی را چه از نوع مخفی کاری و چه در درگیری های تن به تن میدهند. به نظر اجرای این تمام کننده ها با صفحه ی لمسی جلوی ویتا امکان پذیر است.

از طرف دیگر میتوان بر روی اسلحه ها صدا خفه کن نصب کرد و مأموریت ها در حد امکان بدون سر صدا پیش برد. یکی از مسائلی که دارندگان کنسول های دستی در کشورمان با آن دست به گریبان هستند مدت زمان کم گیم پلی بازی ها در مقابل قیمت بالای آن ها است اما در رابطه با Killzone Mercenary این مشکل را نخواهید داشت و با خیال راحت بولتان را بابت آن خرج کنید. بازی بیش از ۹ ساعت گیم پلی در بخش تک نفره خواهد داشت که تقریباً با بازی های FPS روز کنسولی برابری میکند و از تعدادی از آن ها حتی بیشتر است در کنار این ها مزه ی بازی های FPS به بخش چند نفره آن است و قطعاً یک بخش چند نفره ی درست و حسابی میتواند بازی کننده را ده ها برابر زمانی که صرف بخش تک نفره میکند سرگرم کند. استودیوی گوریلا قول داده است که این بخش در Killzone Mercenary کم و کثری نداشته باشد. ۶ نقشه ی بازی چند نفره در بازی

او در جریان یک مأموریت برای هلگاست ها که خارج کردن یک مقام عالی رتبه از Pyrrhus بود درمیابد که پسر این مقام یکی از تعیین کننده ترین افراد جنگ است که میتواند سمت و سوی جنگ را به کلی تغییر دهد. برای همین دست به یک ریسک بزرگ اما پرسود میزند.

ریسکی که با او را انقدر پولدار میکند که نیازی به کار کردن به عنوان مزدور نداشته باشد یا اینکه احتمالاً به قیمت جاننش تمام میشود. او پسر مقام عالی رتبه هلگاست ها را میدزدد و به هر دو طرف جنگ پیغام میدهد که حاضر است به هر طرف که پول بیشتری بدهد او را تحویل دهد. قابل پیش بینی است که هیچ کدام حاضر نشوند سرنوشت جنگ و مردمشان را دست مشت میزدور بسپارند...

خبر ساخته شدن بازی با انجینی که کیلزون ۳ هم با آن ساخته شد از آن دست اخبار باورنکردنی بود که البته کاملاً حقیقت دارد. توانایی سخت افزاری به شدت بالای ویتا این امکان را به استودیوی گوریلا داده است تا از انجینی که برای کنسول خانگی سونی برنامه نویسی شده استفاده نمایند. کیلزون ۳ یکی از موفق ترین بازی ها در زمینه ی القای جو میدان جنگ با استفاده از میدان های نبرد شلوغ بوده است. خوشبختانه در نسخه ی ویتا هم شاهد همچین میدان نبرد های شلوغ و پویایی هستیم تنها نکته ای که کمی دلنگرانی ایجاد کرده است وجود افت فریم در برخی صحنه های شلوغ در Killzone Mercenary است که

کیلزون همواره یکی از فرنچایز های پر حاشیه ی سونی بوده است. از حاشیه های تریلر نسخه ی دوم گرفته تا سوژه ی بگو مگوی طرفداران کنسول ها شدن. پر واضح است که این بازی برای رقابت با فرنچایز برای رقابت با عنوان اکشن اول شخص sci-fi شرکت مایکروسافت یعنی Halo ساخته شد اما درست است که هرگز نتوانست به فروش و اعتبار سری رقیب دست پیدا کند اما همواره یکی از فرنچایز های مهم سونی محسوب میشود و به خصوص در این نسل ابزاری برای اثبات توانایی های فنی کنسول PS3 بوده است. اینبار سونی بر روی Killzone حساب ویژه ای باز کرده است و همزمان مشغول ساخت دو بازی از این عنوان است. نخست Killzone Shdadowfall به عنوان مهمترین عنوان لانچ PS4 و دیگری Killzone mercenary برای کنسول دستی ps vita. اما وظیفه ی KZM از آن جهت سنگین است که همه ی بازی کنندگان پس از معرفی ویتا با وجود آنالوگ انتظار داشتند بتوانند تجربه ی FPS های کنسولی را روی ویتا به همان کیفیت تجربه کنند. مسئله ای که تبدیل به آرزو برای PSP داران شده بود. پیش از این Call of Duty و دیگر عنوان انحصاری سونی یعنی Resistance در ایجاد یک تجربه ی ناب FPS ناموفق بوده اند. از طرف دیگر فشار شدیدی که سونی از جانب انحصاری های متعدد و موفق 3DS و فروش بینظیر آن احساس میکند باعث شده است که امید زیادی به این انحصاری first-party بسته باشد. باهم این عنوان را بررسی میکنیم تا ببینیم "مزدور سونی" میتواند از پس این مأموریت دشوار بر بیاید یا خیر.

برخلاف شماره های پیشین شخصیت ما یکی از اعضای ارتش ISA نیست. البته "هلگاست" هم نیست. نام او Arran Danner است وی یکی از سربازان پیشین ارتش UCA است که پس از خارج شدن از این ارتش به عنوان یک "مزدور" حرفه ای روزگار میگذراند. کسی که برایش فرقی نمیکند که برای هموع های خودش یعنی انسان ها بجنگد یا "هلگاست ها" در انتخاب جناح او فقط یک منطق دارد و آن هم چیزی جز پول نیست!



Ubisoft Montpellier  
 Ubisoft  
 Platform  
 Wii U . PS3 . X360 . PS Vita . PC  
 August 29, 2013

# RAYMAN Legends

## ورود به دنیای افسانه‌ها

محمد امین شیروانی

Rayman نامی آشنا برای طرفداران و بازی‌کننده‌های سبک پلتفرم می‌باشد. عنوانی که نزدیک به ۱۹ سال است از انتشار اولین نسخه از آن می‌گذرد. همگی Michel Ancel، جوان، خالق شخصیت Rayman را می‌شناسیم. فردی که در ابتدا به عنوان یکی از طراحان اصلی وارد تیم Ubisoft برای تکمیل کردن اولین نسخه از سری Rayman شد، اما در نسخه‌ی دوم بازی با توجه به سن و سال کمی نیز که داشت مسئولیت‌های بیشتری را در روند ساخت بازی عهده‌دار شد. در تمامی نسخه‌های بعدی Rayman، او چه به صورت مستقیم و چه غیر مستقیم فعالیت داشته است. در پرونده‌ی کاری او به غیر از سری Rayman عنوان موفق دیگری همچون Beyond Good & Evil نیز به چشم می‌خورد. کارگردانی نسخه‌ی دوم بازی را خود او برعهده گرفته، اما به اندازه‌ای با توجه به تاخیرهای بسیار طولانی مدت که برای انتشار بازی رخ داد طرفداران بازی را ناامید کرده است. در هر حال، Ancel فردی است که اگر ایده‌های او برای ساخت شخصیت بامزه‌ی Rayman مورد استفاده قرار نمی‌گرفت ممکن بود سری Rayman در بین مردم به اندازه‌ای که الان مشاهده می‌کنیم جایگاه ویژه‌ای نداشت.





کنترل Rayman و سایر شخصیت‌های قابل بازی نیز دست‌نخورده باقی مانده‌اند تا بازی‌کننده‌ها برای برقراری هرچه سریع‌تر ارتباط با نحوه‌ی کنترل کردن شخصیت‌ها به مشکلی برخوردند. در نسخه‌ی پیشین، گرافیک هنری بازی به شدت فوق‌العاده و تاثیرگذار بود. تمامی محیط و جزه به جزه‌اشیایی که در آن مناطق وجود داشت به زیبایی هر چه تمام‌تر طراحی شده بودند. طراحان گرافیکی بازی به قدری کار خود را به درستی و ماهرانه انجام داده بودند که صفحه‌ی تلویزیون را به نوعی تبدیل به یک بوم نقاشی متحرک کردند. اکنون در Legends نیز تیم گرافیکی نسخه‌ی پیشین گرد یک‌دیگر آمده‌اند. طراحان گرافیکی بازی تلاش بسیاری کرده‌اند که بتوانند علاوه بر زنده نگه داشتن پس‌زمینه‌های نسخه‌های قبلی، جزئیات ریز و درشت دیگری نیز به این عنوان اضافه کنند. قرار است در Legends شاهد شخصیت و محیط‌های جدید و جذاب‌تری باشیم. در کنار آن‌ها، تیم فنی بازی نیز نقش پررنگ‌تری را قرار است ایفا کنند. آن‌ها تمامی جزئیات گرافیکی بازی را از طریق به‌روز کردن انجین UbiArt Framework که در ساخت بازی مورد استفاده قرار گرفته زیباتر از گذشته به نمایش خواهند گذاشت. به‌روز کردن نورپردازی‌ها و همچنین طراحی افکت‌های گرافیکی جدید، سبب ایجاد لذت بیشتر در بین بازی‌کننده‌ها خواهد شد.

کرده‌اند. قابلیت‌های این شخصیت بسیار به Rayman شباهت دارد، با این تفاوت که او برخلاف Rayman از نژاد انسان‌ها می‌باشد و همچنین در هنگام مبارزات به وسیله‌ی تبری که در دست دارد به دشمنان حمله ور می‌شود. اولین معرفی شخصیت Barbara در تریلری بود که سازندگان بازی نزدیک به یک سال پیش منتشر کردند. طراحان بازی از او به عنوان یکی از شخصیت‌های مبارز و جسور یاد کرده‌اند که به خوبی ذات بربری خود در هنگام نبرد با دشمنان از خود بروز می‌دهد. لازم به ذکر است Teensy‌های دوست‌داشتنی که همواره یار و یاور Rayman در نسخه‌های پیشین بوده‌اند، در این نسخه هوشمندانه‌تر عمل خواهند کرد و فضای کمک‌رسانی آن‌ها در به پیش بردن پازل و همچنین نبردها گسترش پیدا کرده است. برای کسانی که قرار است به تازگی با این شخصیت‌های جالب آشنا شوند باید گفت این موجودات توسط Polokus، خالق سرزمین رویا و تمامی موجودات درون آن به وجود آمده‌اند. به نوعی او، Teensy‌ها را فرزندان خود می‌داند. Teensy‌ها در هر کاری سررشته دارند و در طول مراحل نیز به شخصیت اصلی بازی، Rayman، کمک‌های زیادی می‌کنند. روند گیم‌پلی هم همانند گذشته خواهد بود و تغییرات چندانی به این نسخه اضافه نشده است،

زمانی که روند ساخت بازی در ابتدایی‌ترین مراحل خود بود، سازندگان بازی عنوان کردند Legends به صورت انحصاری برای کنسول Wii U منتشر خواهد شد، اما پس از مدتی Ubisoft حرف خود را پس گرفت و انتشار آن برای تمامی کنسول‌ها را تایید کرد. سرانجام Ubisoft تنها دلیلی که سبب از انحصار خارج شدن این عنوان شد، فروش نامیدکننده‌ی عنوان دیگر این استودیو، Zombie U بود. البته نسخه‌ی Wii U در کنار PS Vita با توجه به قابلیت‌های مخصوصی که دارند دارای تفاوت‌هایی در روند گیم پلی می‌باشند. در این دو نسخه شخصیتی با نام Murphy اضافه شده که اگر از Rayman بازهای قدیمی باشید به طور حتم این شخصیت را در نسخه‌ی دوم بازی به خاطر دارید. البته شخصیت Murphy در سایر نسخه‌های کنسولی نیز وجود دارد، اما با این تفاوت که کنترل آن در سایر کنسول‌ها را کامپیوتر برعهده خواهد داشت ولی با توجه به قابلیت "المسی" کنترل Wii U و همچنین صفحه‌ی PS Vita، کنترل کردن این شخصیت در این دو کنسول توسط بازی‌کننده انجام می‌گیرد. علاوه بر شخصیت‌های قابل بازی که در نسخه‌ی پیشین وجود داشتند حال یک شخصیت قابل بازی جدید نیز به بازی افزوده شده است. Barbara، نام شخصیت زنی است که سازندگان بازی برای جلوه دادن و تکراری نشدن شخصیت‌ها به بازی اضافه

پس از به اتمام رسیدن ماجراهای نسخه‌ی قبل، Rayman به همراه دوستان جدانشدنی خود، Globox و Teensies در یک جنگل مرموز با چادری که داخل آن را چندین تابلو پر کرده روبه‌رو می‌شوند. زمانی که با دقت بیشتری تابلوها را نگاه می‌کنند به صورت ناگهانی خود را درون دنیای نقاشی‌ها می‌بینند. داستانی که خواندید در ابتدای تایید شدن بازی از سوی سازندگان اعلام شد، اما پس از مدتی، نویسندگان بازی مقدمه‌ی جدیدتری را برای آن منتشر کردند. داستان جدید از جایی شروع می‌شود که شخصیت‌های قهرمان بازی از خوابی صدساله بومی‌خیزند و در این مدت، دشمنان شیطانی آن‌ها خود را از هر لحاظی قدرتمندتر از گذشته کرده‌اند و در مقایسه با گذشته، تعداد سربازان آن‌ها چند برابر شده است. حال این ارتش همیشه آماده به باش یار دیگر خود را آماده‌ی نجات دنیا و رها پیدا کردن آن از آشوب و بی‌نظمی‌هایی که اتفاق افتاده می‌کنند. داستانی که مقدمه‌ی آن را در بالا مشاهده کردید قرار است ماجراهای نسخه‌ی پنجم سری Rayman را تشکیل بدهد. عنوان Legends به مانند سایر نسخه‌های پیشین توسط استودیوی Ubisoft Montepiller ساخته خواهد شد و برخلاف قولی که در ابتدای معرفی بازی داده شد قرار است تمامی کنسول‌های نسل حاضر عرضه شود.



به تازگی سایت Gamezone با خالق شخصیت Rayman و کارگردان بازی پیش‌رو، آقای Michel Ancel مصاحبه‌ای انجام داده است و در مورد وضعیت حال حاضر عنوان Legends به سوالات پاسخ داده است:

**GZ:** اول از همه می‌توانید جزئیات مختصری را از تغییرات مهم و بزرگی که عنوان Legends در مقایسه با نسخه‌ی پیشین، Origins پیدا کرده برای ما بگویید؟

**MA:** خُب اصلی‌ترین تغییر را می‌توان جدیدتر شدن تمامی دنیاهای بازی دانست. داستان‌های این جهان‌ها چیزی فراتر از تصویری که شما از "افسانه‌ها" دارید می‌باشند، ورود از جهانی به جهان دیگر، کاری است که شما می‌توانید انجام دهید. یکی دیگر از نکاتی که ما بسیار روی آن کار کردیم انجین گرافیکی بازی است. ما همچنین روی مسائل نورپردازی نیز کار کرده‌ایم. پس گفتن این که دنیای بازی کاملاً متفاوت شده است درست می‌باشد. جلوه‌های تصویری بازی نیز تغییر کرده‌اند. تغییرات همه جانبه بوده‌اند و این بار افکت‌های نورپردازی بیشتری وجود خواهند داشت. مسئله‌ی دیگری که ما از قبل بسیار دوست داشتیم که به عنوان خود اضافه کنیم، بخش آنلاین بود. حال شما می‌توانید چندین و چند چالش را به صورت آنلاین بازی کنید. در کنسول Wii U بازی‌کننده‌ها می‌توانند به صورت ۵ نفره بخشی با نام Kung Foot بازی کنند. البته این مد برای کنسول‌های PS3 و Xbox360 در حالت ۴ نفره قابل بازی می‌باشد. تغییر دیگری که انجام داده‌ایم مراحل موزیکال است. این بار هم شما می‌توانید این پلتفرم کلاسیک را بازی کنید ولی با این تفاوت که شنیدم ریتم موسیقی که درون مراحل وجود دارد به شما یک تجربه جدیدی را منتقل می‌کند. در نتیجه تمامی گفته‌هایی که شنیدید تمامی تغییرات مهم و اصلی Rayman Legends می‌باشد.

**GZ:** عنوان Legends را به چه اندازه بزرگ می‌خوانید؟ نسخه‌ی Origins نیز بازی بسیار بزرگی بود، اما در اندازه و مقیاس، Legends چقدر بزرگ می‌باشد؟

**MA:** نمی‌توانم بگویم که این عنوان دو برابر Origins بزرگ‌تر است، اما چندان نیز از دو برابر کمتر نیست. به طور مثال، چالش‌های اضافه‌شده‌ی آنلاین که هر روز یک چالش جدید دیگر نیز اضافه می‌شود، مد Kung Foot که می‌توانید ساعت‌ها با آن سرگرم شوید و همچنین ما ۴۰ مرحله‌ای که قبلاً در نسخه‌ی قبل وجود داشتند را به این نسخه اضافه کرده‌ایم. اگر تمامی آن‌ها را حساب کنیم نزدیک به ۱۲۰ مرحله در این نسخه وجود دارد. بسیار بزرگ است.

**GZ:** از میان نسخه‌های PS3، Xbox 360 و همچنین Wii U، به شخصه کدام یک از آن‌ها را ترجیح می‌دهید که Legends را روی آن بازی کنید؟

**MA:** اگر صادقانه بخواهم جواب دهم باید بگویم پاسخ دادن به این سوال بسیار دشوار است. بستگی به این دارد که شما اگر با صفحه لمسی راحت‌تر هستید و کسانی نیز که با شما به بازی می‌پردازند با صفحه لمسی مشکلی نداشته باشند پس انتخاب Wii U بهترین گزینه است. اما اگر جزء افرادی باشید که کنترل را ترجیح می‌دهند پس سایر نسخه‌ها مخصوص به شما است. به عنوان مثال، برای حرکت دادن غورباقه‌ی کوچکی که همراه شما است باید به وسیله‌ی کنترل خود اقدام کنید، حال همین امر در کنسول Wii U به وسیله‌ی صفحه‌ی لمسی کنترل انجام می‌گیرد. پس به طور کلی با دو نوع گیم‌پلی متفاوت روبه‌رو هستیم.

**GZ:** کاملاً واضح و مشخص است که رسیدن به جواب این سوال که آیا Rayman گامی برای ورود به نسل آینده‌ی کنسول‌ها برخواهد داشت یا خیر بسیار زود است، اما خودتان آمیدی به کشاندن Rayman به نسل آینده دارید؟

**MA:** بله، به خصوص زمانی که پی می‌برید چقدر می‌توان جالب باشد به وسیله‌ی قابلیت‌های اشتراک‌گذاری که درون کنسول‌های نسل آینده وجود دارند تجارب جدیدی کسب کنید. می‌توانید از فیلم‌های خود، رکورد زنی‌ها و حتی توصیه‌های خود مربوط به بازی‌ها را در آن شبکه‌ها استفاده کنید. به طور مثال اکنون ما همچنین قابلیت‌هایی را در کنسول Wii U با توجه به بخش Miiverse دیده‌ایم و همچنین به وسیله‌ی Playstation 4 می‌توانید بفهمید که با سایر دوستانتان چه عناوینی را بازی کرده‌اید. چون زمانی که بعضی افراد بخواهند رکورد سایر دوستان خود را بشکنند شما می‌توانید حقه‌ها و توصیه‌هایی که بلدید را با آن‌ها به اشتراک بگذارید.

**GZ:** عناوین Rayman بخش بزرگی از کنسول‌های Ps1، Ps2 و حتی Gamecube را تشکیل داده‌اند و پس از وقفه کوتاهی شخصیت Rayman با عنوان Origins برگشت و حالا او را در Legends هم خواهیم دید. می‌توانیم انتظار حضور بیشتر Rayman در بازی‌های بیشتری باشیم؟

**MA:** بله، من فکر می‌کنم ما قرار است بیشتر از این‌ها با Rayman تفریح داشته باشیم. پس بله، امیدوارم.

**GZ:** به عنوان آخرین سوال و همچنین مهم‌ترین سوالی که می‌خواهم از شما بپرسم. آیا Rayman می‌تواند Mario را شکست دهد؟

**MA:** آه، شاید جواب این سوال رو بزودی بدهیم (خنده).



جزء قابلیت‌های این کنسول کردند. آن‌ها به هیچ وجه گیم پلی کنسول‌های دیگر را ضعیف‌تر نشمردند، اما گیم پلی نسخه‌ی Wii U را در مقایسه با سایر کنسول‌ها بسیار هیجان‌انگیزتر دانسته‌اند. چند سالی است که Ubisoft در به تاخیر انداختن عنوان خود بسیار ماهر شده و بعضی از عناوینی که به طور قطع زمان انتشار آن‌ها را اعلام می‌کند به یک‌باره چندین ماه به عقب می‌اندازد. عنوان Legends نیز در ابتدا قرار بود هنگام انتشار کنسول Wii U در بازار عرضه شود، اما ناگهان تاخیر خورد و این تاخیر خوردن‌ها بارها تکرار شدند. شرایط به گونه‌ای بود که چندین کمپین در اعتراض به این عقب افتادن‌ها برپا شد، اما خود Michel Ancel به صورت مستقیم به تمامی معترضین قول داد که این بار خبری از تاخیر نخواهد بود. دنیای Legends بسیار رنگی‌تر از دنیاهای گذشته است و با توجه به معنی که نام آن می‌دهد با دنیاهایی روبه‌رو خواهیم شد که نظیر آن‌ها را تنها در افسانه‌ها دیده‌ایم. برای ورود به این دنیاهای رنگارنگ با هر کنسولی که دارید باید تا ۳۰ اگوست یعنی کمتر از یک ماه دیگر صبر کنید.

Rayman قرار دارد شاد می‌باشد. هر شخصیت و چیزی در Legends دارای صوت منحصر به خود است و افکت‌های تکراری را به ندرت می‌توان در مراحل بازی شنید. آهنگ‌سازی این نسخه نیز برعهده‌ی Christophe Herat فرانسوی است که در کارنامه‌ی خود ساخت موسیقی برای Beyond Good & Evil و Of TinTin را دارد. از نظر خود او، با رفتن Billy Martin کار نسبت به نسخه‌ی قبل کمی سخت‌تر شده است، اما تمام توان خود را به کار گرفته که موسیقی و افکت‌های صوتی که در Legends شنیده خواهند شد به گوش‌نوازی همان‌هایی باشند که در Origins شنیده‌ایم. همانگونه که گفته شد اساس و پایه‌ی بازی در ابتدا با توجه به قابلیت‌های کنسول Wii U بنا شده بود ولی انتشار آن برای سایر کنسول‌ها سبب نشد که سازندگان نخواهند از تمامی قدرت Wii U استفاده بکنند. در تمامی مصاحبه‌ها و همچنین هر کنفرانسی که مربوط به این عنوان می‌شد از ویژگی‌های منحصر به فرد این کنسول یاد شد و سازندگان بازی تاکید فراوانی بر استفاده از جزء به

که از لحاظ جثه چند برابر بزرگ‌تر از Rayman و سایر شخصیت‌های بازی هستند. خوشبختانه اکنون روند مبارزه با هر کدام از آن‌ها تنها به یک‌نوع نخواهد بود و باید در این نسخه از تمامی قابلیت‌های متفاوت و گوناگون شخصیت‌های خود استفاده کنید تا بتوانید آن‌ها را شکست دهید. مبارزه با غول‌ها در مکان‌های مختلفی انجام می‌گیرند و همچنین آن‌ها در هنگام نبرد با شما تنها نخواهند بود و سایر دشمنان نیز به میدان نبرد خواهند آمد تا راه مبارزه‌ی شما را نسبت به قبل دو چندان دشوار سازند. یکی از برجسته‌ترین نکات ضعف نسخه‌ی پیشین، نداشتن بخش چندنفره با توجه به نحوه‌ی گیم پلی ترکیبی بازی بود. اکنون این مشکل خوشبختانه رفع شده و بازی‌کننده‌ها می‌توانند با یکدیگر به بازی بپردازند و همچنین از طریق جدول رده‌بندی، بتوانند امتیازهایی را که در هر مرحله بدست می‌آورند با یکدیگر مقایسه کنند. از تمامی بخش‌ها که بگذریم حال نوبت به موزیک خواهد رسید. افکت‌های صوتی و موزیک‌هایی که همواره در نسخه‌های پیشین شنیده‌ایم بسیار گوش‌نواز و بخش عمده‌ای از آن‌ها با توجه به جو و محیطی که

البته تاریخچه‌ی این استودیو در ساخت عناوین Rayman خود گواه از آن دارد که به هیچ‌وجه نباید راجع به بخش‌های فنی و هنری گرافیک Legends ناراحتی و دل‌نگرانی داشته باشیم. گفته شده بعد از به اتمام رساندن یکی از مراحل بازی، یک مرحله‌ی دیگر با نام "Invaded" باز خواهد شد و تمامی دشمنان و ماموریت‌هایی را که باید به سرانجام برسانید نسبت به مرحله‌ای که در گذشته بازی کرده بودید شکل و شمایل تازه‌ای پیدا کرده‌اند. همچنین علاوه بر مراحل جدیدی که سازندگان بازی طراحی کرده‌اند، نزدیک به بیش از ۴۰ مرحله‌ی بازسازی شده‌ی نسخه Origins برای بازی‌کننده‌ها تدارک دیده شده است. حال به نوعی می‌توانید تمامی جریان‌های را که با نسخه Origins سپری کرده‌اید، اکنون با جلوه‌های جدیدتری تجربه کنید. سازندگان، مراحل اصلی بازی را به ۶ بخش تقسیم کرده‌اند و تمامی جریان‌های اصلی بازی در این ۶ مرحله اتفاق خواهد افتاد. از تعداد تصاویر و ویدیوهایی که منتشر شده، نبرد با غول‌های بازی لذت‌خاص و طعم جدیدی خواهد داشت. غول‌هایی



# SAINTS ROW

## IV

عماد عامری

بازگشتی باشکوه (کدام شکوه!؟)



Volition  
Deep Silver  
Open World · Third Person · Action  
PC · PS3 · X360  
August 2013

سلاح هایی با قدرت بیشتر را در اختیار داشته باشید. همانطور که تا اینجا کار اشاره داشته ایم، تمرکز لینن اضافه کردن آیتم ها و مکانیک های مختلف در گیم پلی بازی است. نه تنها اضافه شدن این بخش ها به بازی جذابیت و هیجان خاصی بخشیده است، بلکه از طرفی بازیاز را هر چه بیشتر از گذشته به چالش می کشد. دیگر تنها هدف شما استفاده از سلاح های گرم (و بعضا سرد) نیست؛ بلکه با در اختیار داشتن قدرت مافوق بشری (که به صورت قرار گرفتن در یک شبیه ساز همانند سری فیلم Matrix آن را در اختیار دارید)، می بایست کنترل این قدرت به همراه سلاح های گرم را نیز زیر نظر داشته باشید. یکی از بخش های جالب در این نسخه، قابلیت تبادل وسایل نقلیه در بین دو دنیای واقعی، و شبیه ساز است. می توانید وسیله ای را در دنیای شبیه ساز ذخیره کنید، و در دنیای واقعی که در آن حضور دارید، آپلود (!) کنید تا بتوانید از آن استفاده کنید. اما باید گفت چالش ها و بخش های جدید بازی به همین جا ختم نخواهد شد. در این نسخه، سطح جدیدی از درجه سختی در بازی گنجانده شده است. در صحتیهایی که یکی از اعضای تیم Volition انجام داده بود، در مورد درجه سختی و رابطه مستقیم آن با ماموریت ها اذعان داشت: "سطح جدیدی از سختی در بازی اجرا خواهد شد. برای مثال اگر در نسخه سوم و در بخش Tank Mayhem می بایست در سخت ترین درجه ۴۵۰ هزار دلار کسب می کردید، در نسخه چهارم و در ساده ترین حالت، این مبلغ ۳۰۰ هزار دلار خواهد بود." میتوان به راحتی فهمید که چالش بازیاز در نسخه چهارم، بیشتر از نسخه های قبلی میباشد. کنترل سلاحها و قدرت مافوق بشری در یک زمان، به تمرکز زیادی در روند گیم پلی و میدان های نبرد نیازمند است.

**یکی برای همه، و باز هم یکی برای همه!**  
هر چند بسیاری از منتقدان نسخه سوم سری SR را بزرگترین عنوان در این سری می دانند، باید گفت نسخه چهارم یک قدم از آن جلوتر است. خوشبختانه اضافه شدن سوژه هایی همچون حمله فضایی ها و رئیس جمهور شدن شخصیت اصلی بازی، جلوه ای تازه در روایت داستان و گیم پلی به این عنوان بخشیده است. فضایی ها به زمین حمله کرده اند، و قطعاً شما باید از کشور خود به عنوان یک رئیس جمهور محافظت کنید. اما این محافظت تنها به معنی مبارزه با اسلحه نیست؛ بلکه قدرتی جدید در اختیار بازیاز قرار دارد، که به وی اجازه می دهد تا کارهایی فراتر از یک انسان معمولی را انجام دهد. شخصیت اصلی بازی قدرتی دارد که به وی اجازه می دهد همانند یک ابر قهرمان از ساختمان ها بالا برود، سریع بدود، و پرش های بلندی را انجام دهد. اگر به یاد داشته باشید در سری Prototype شخصیت بازی Alex Mercer قدرت هایی مشابه را دارا بود. خوشبختانه وجود این قدر مافوق بشری، باعث شده تا مکانیک های مختلفی به گیم پلی بازی، در از بین بردن دشمنان، اضافه شود: بلند کردن ماشین و پرتاب آنها به سمت دشمنان، اضافه شدن قدرت های کارآمد به اسلحه ها، و بسیاری موارد دیگر که با وجود این قدرت، می توانید از آنها استفاده کنید. بر طبق سنت دیرینه، اسلحه های زیادی در اختیار دارید و البته با اضافه شدن قدرت مافوق بشری (که در برخی قسمت ها از آن بانام Ice Power یاد می شود) راه های زیادی برای از بین بردن دشمنان خود پیش روی دارید. اما استفاده های این قدرت مافوق بشری به اینجا ختم نمی شود؛ بلکه با اضافه کردن این قدرت به اسلحه های فضایی خود، قادر خواهید بود

همیشه سناریو در این بازی بر مبنای طنز پایه ریزی شده است؛ شخصیت هایی فکاهی، کارهایی عجیب و غریب و داستانی طنز مایه همیشه ارکان اساسی این سری را تشکیل داده اند. اما نسخه چهارم نه تنها با دیگر عناوین در این سری تفاوت دارد، بلکه قصد دارد از مرز های روایت داستانی در این سری عبور کرده، و ماجراجویی با وسعت بیشتر را به مخاطب ارائه دهد. دیگر تنها وظیفه شما محافظت و حمایت از گروه خود نیست؛ بلکه وظیفه ای سنگین تر را پیش روی دارید؛ وظیفه ای که به واسطه آن، با داستانی مهیج تر و وسیع تر از گذشته رویه رو هستیم. پنج سال از حوادث پایانی نسخه سوم گذشته است. رهبر Third Street Saints به عنوان رئیس جمهور ایالات متحده انتخاب شده، و همه چیز را در دست دارد؛ در اصل باید بگوییم حکومتی بر پایه قوانین Third Street Saints به راه انداخته است! در این بین موضوع از این نیز جالب تر می شود؛ موجوداتی فضایی بانام Zin به زمین حمله کرده اند و اغلب Saint ها را دزدیده اند. حال این شما هستید که می بایست دوستان خود را از دست Zinyak (رهبر Zin ها) نجات دهید. همانند نسخه های قبلی، نسخه چهارم نیز با شروعی پرهیجان پیگیری می شود. شخصیت اصلی که به عنوان رئیس جمهور ایالات متحده آمریکا منصوب شده است، با همراهان خود در کاخ سفید حرکت می کند تا به یک کنفرانس خبری برود. اما هنگامی که وی به محل این کنفرانس مطبوعاتی می رسد، موجودات فضایی "Zin ها" حمله خود را به زمین آغاز می کنند و در این میان، Kinzie Kensington (یکی از شخصیت های اصلی نسخه سوم) توسط این موجودات دزدیده می شود. حال شما هستید و کشور، که برای نجات، به شما نیاز دارند.

از کجا برایتان بگوییم؟ از پرتاب شدن توسط یک توپ جنگی؟ از تبدیل شدن به یک توالف؟ یا از قرار گرفتن به عنوان یک بازیکن کشتی کج؟! اگر هیچ کدام از این کارها را در زندگی شخصی خود تجربه نکرده اید (!) به شما پیشنهاد می کنیم عنوان Saint Row: The Third را تجربه کنید؛ عنوانی که حتی Ryan McCaffrey (از اعضای سازنده این سری) عقیده دارد در بالاترین سطح اجرایی در بین سری قرار داشت. بعد از فروش رضایت مندانده نسخه سوم، انتظار می رفت مراحل پیش تولید و ساخت نسخه چهارم از سوی THQ تأیید شود و خوشبختانه همین موضوع نیز اتفاق افتاد؛ بحث در مورد نسخه چهارم تا جایی ادامه داشت که بر طبق شایعات، نسخه چهارم برای نسل بعدی کنسول های خانگی در نظر گرفته شده بود. اما در این بین، شرکت THQ با مشکلات اقتصادی جبران ناپذیری مواجه شد و بعد از سالها مشاهده فعالیت این شرکت، شاهد ورشکست شدن آن بودیم. بعد از به حراج گذاشتن IP های این شرکت، نهایتاً Saint Row خانه بعدی خود را پیدا کرد و راهی شرکت Deep Silver شد. حال باید دید این کمپانی می تواند موفقیت های پی در پی THQ پیرامون سری SR را تکرار کند، یا خیر.

سوژه حمله فضایی ها به زمین، همواره یک بخش جدا نشدنی از فیلم های هالیوودی، و بعضاً بازی های ویدئویی بوده است؛ سوژه ای که در بین مردم بسیار طرفدار دارد. اما موضوع اینجاست که این سوژه برای ساختن یک فیلم و یا بازی، به سناریویی جدی و شخصیت هایی قهرمان نیاز دارد. حال شما بگویید آیا در سری SR شخصیتی جدی را دیده اید؟ قهرمانی وجود داشته است؟ خیر.



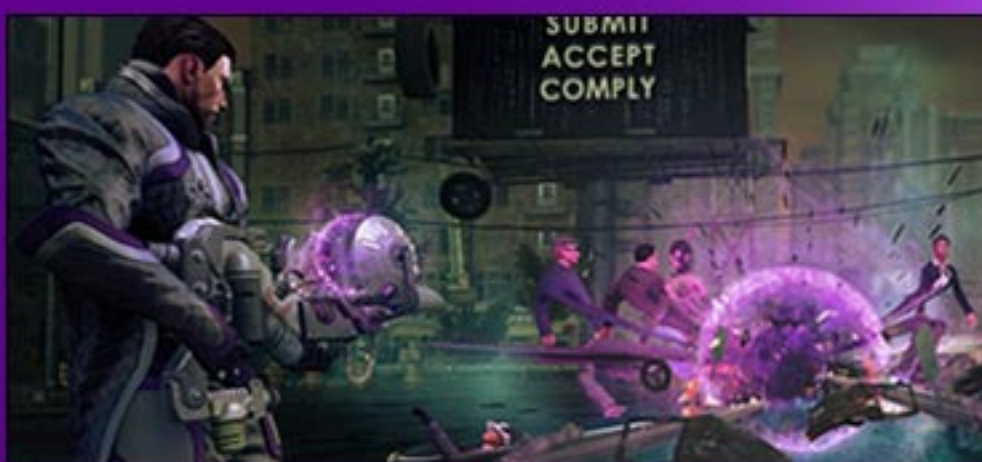
**اسلحه ها**

فضایی ها به زمین حمله کرده اند و سلاح هایی قوی و خطرناکی نیز در اختیار دارند. اما Saint ها نیز از این قاعده مستثنا نیستند و سلاح های جدید خود را استفاده خواهند کرد:



**Dubstep Gun**

با استفاده از این اسلحه، و قدرت جادویی موسیقی (!) دشمنان خود را به حرکاتی عجیب و غریب به همراه موسیقی وادار کنید!



**Black Hole Gun**

می توانید دریچه ای به دنیایی تاریک در جهان را باز کنید و دشمنان خود را به درون آن بفرستید.



**The Inflat-O-Ray**

این اسلحه را به سمت دشمنان خود بگیرید و با شلیک، شاهد بزرگ شدن چشم ها و سر آنها باشد. اسلحه واقعا بامزه ای به نظر می رسد!



**The Mech**

یک اسلحه ربات مانند که قدرت بی نظیری دارد.

در سری، آزادی عمل بیشتر در روند بازی، و یا از طرفی حذف برخی از کلیدی ترین بخش ها در این سری. همیشه Customization (سفارشی سازی) پایگاه و یا خانه خود، در بازی قرار داشته است. اما در نسخه چهارم، این بخش جایی نخواهد داشت. اما تغییرات به همینجا ختم نخواهد شد؛ بر خلاف گذشته، جنگ های گروهی بین Saint ها و یا برای مثال three rival gangs دیگر در بازی جایی نخواهند داشت. همانطور که گفتیم تمرکز بازی بر روی روایت داستان "حمله فضایی ها" به زمین است؛ پس نباید انتظار جنگ های به یادماندنی بین گروهی را در SR IV داشته باشید. مشخص است که تغییراتی که در نسخه چهارم اعمال خواهند شد، باعث می شوند تجربه ای تازه برای مخاطبان رقم بخورد. تبدیل شدن به یک ابرقهرمان و جنگیدن با بیگانگان فضایی، سوژه ای جالب به نظر می رسد. اما به واسطه پرداختن به این سوژه، به ناچار برخی بخش های کلاسیک این سری حذف شده اند. اما نمی توان از بخش ها و مکانیک های جدید نیز چشم پوشی کرد که نقش مثبت و موثری در خارج شدن بازی، از گیر و دار تکرار، ایفا کرده اند. حال باید دید آیا تغییرات ایجاد شده در سری مخاطبان جدید را جذب خواهد کرد؟ طرفداران قدیمی را راضی نگه خواهد داشت؟ جواب همچنان مشخص نیست؛ اما چیزی که مشخص است، این است که سری SR بعد از نسخه چهارم، در مسیری جدید قرار خواهد گرفت، مسیری که آینده این سری را تحت تاثیر خود قرار خواهد داد و به گفته Volition آینده این سری در نسل بعد، متفاوت تر از گذشته خواهد بود. عنوان Saint Row IV برای عرضه در ماه August سال جاری در نظر گرفته شده است.

**ردپای خاطرات**

کمتر بازیاز کهنه کاری را می توان پیدا کرد که یکی از نسخه های سری SR را تجربه نکرده باشد. سری بازی هایی که جدای از قرار دادن بازی باز در یک محیط Open-World، داستانی طنز مایه و کارهایی طنز مانند را در خود گنجانده بود، تا نه تنها تجربه ای از بک عنوان OW را در اختیار مخاطبان قرار دهد، بلکه باعث شود از این سری، به عنوان یکی از به یادماندنی ترین سری بازی ها در بین افراد باشد. همانطور که اشاره کردیم، ارکان اساسی در روایت داستان و گیم پلی را "طنز" تشکیل می دهد. نسخه چهارم نه تنها از این قاعده مستثنا نیست، بلکه اضافه شدن سوژه ای همچون رئیس جمهور شدن Saint ها آزادی عمل بیشتری را در اختیار تیم سازنده قرار داده است تا شهر را به نحوی طراحی کنند که Saint ها می خواهند. حال آنها کشور را در دست دارند و قوانینی که آنها بخواهند اجرا خواهد شد. اگر به یاد داشته باشید یکی از قسمت هایی که نقش اساسی را در تعیین روند گیم پلی نسخه سوم ایفا می کرد، multiple choices بود. در نسخه چهارم نیز شاهد این بخش خواهیم بود؛ با این تفاوت که این انتخاب ها دیگر به اتفاقات داستان ختم نمی شوند و سطح وسیع تری از آنها را در قرارداد های ریاست جمهوری، و کارهایی از این قبیل خواهیم دید که نقش اساسی را در پیشبرد داستان ایفا خواهند کرد.

**ایستگاه چهارم**

نسخه چهارم را می توان از جهات مختلفی مورد بررسی قرار داد؛ از طرفی اضافه شدن برخی مکانیک های جالب توجه به گیم پلی، روایت داستانی جدید



**قدرت ها**

سرعتی فوق العاده، پرش هایی بلند، پرتاب کردن ماشین های خیابان، پرتاب کردن دشمنان در آتش، تبدیل آنها به یخ، و یا پرتاب کردن آنها به فاصله ای زیاد تنها مجموعه ای از کارهایی هستند که شما قادر هستید انجام دهید. هنگامی که در دستگاه شبیه ساز قرار می گیرید، همانند Neo در سری فیلم های Matrix به دنیایی می روید که در آن چنین قدرتهایی را در اختیار دارید:



**Blast**

قدرتی که با استفاده از آن می توانید دشمنان را هدف خود قرار دهید. آنها را با فرستادن این نیرو از بین ببرید و یا آنها را به یخ تبدیل کنید.



**Telekinesis**

با قدرت ذهن خود می توانید اتوموبیل ها و دیگر وسایل نقلیه را بلند کنید و به هر سمتی که دشمنان هستند پرتاب کنید.



**Stomp**

ایجاد امواج شدید برای دور کردن دشمنان زیاد. از این قدرت می توان در نبرد های شلوغ استفاده کرد.



**Buff**

خود را به اسلحه شخصی خود تبدیل کنید! با استفاده از Buff می توانید خود را به آتش تبدیل کنید و با حرکت و ضربه زدن به دشمنان، آنها را از بین ببرید.



**Super Jump**

پرش هایی بلند که به شما اجازه می دهد به هر جایی از شهر دسترسی داشته باشید.

**Death From Above**

با پرش هایی بلند به آسمان، دشمنان خود را هدف قرار دهید و از بالا با ضربه ای سنگین به سمت آنها فرود بیایید.

**Super Sprint**

سرعتی فراتر از نور! با استفاده از این قدرت سرعتی بسیار زیاد خواهید داشت و اشیاء نزدیک به شما به اطراف پرتاب خواهند شد.

**Force Filed**

این قدرت درواقع یک میدان قوی از نیروی شما است که باعث می شود ضربات و شلیک های دشمنان به شما برخورد نکند.



2K Marin  
2K Games  
TPS  
PC . PS3 . X360  
Aug 20, 2013

# THE BUREAU

## XCOM DECLASSIFIED

پیوندهایی را بین The Bureau و پیشینانش جستجو نمود. بازی دارای ساختاری مرحله ای است. در ابتدای هر مرحله می بایست از بین افراد "پایگاه مرکزی" دو نفر را به عنوان هم تیمی انتخاب کنید. کنترل شخصیت های همراه نیز به عهده شما خواهد بود و می توانید در هنگام مبارزات دستورات لازم را صادر کنید تا توسط آنها به اجرا در آیند.

در حالی که شکل ظاهری گیم پلی بسیار شبیه عناوین شوتر مانند "Gears of War" است که در آن باید مدام شلیک کرده و از سنگری به سنگر دیگر منتقل شوید، اما همچنان داشتن استراتژی نبرد، اصلی ترین عامل برای پیروزی در درگیری ها است.

وظیفه دارید تا با این تهدید مقابله کنید. بازی بیش از پیش روی داستان گویی تاکید دارد، به طوری که سرگذشت کارتر و انگیزه هایش برای نبرد در طول قصه بازی به خوبی روایت می شوند. سیستم گفتگوها که بسیار شبیه عنوان "Mass Effect" طراحی شده کمک می کند تا داستان، شخصی تر به پیش برود و حس نزدیکی مخاطب با قهرمان اصلی به وجود آید، چیزی که در قسمت های قبلی مجموعه کمتر شاهد آن بوده ایم. عدم وجود بخش چند نفره نیز نشانه تمرکز سازندگان روی انسجام مراحل داستانی است. هر چند چهارچوب گیم پلی در این مراحل به کلی متحول شده، اما به نظر می رسد که می توان

بازی مورد بحث، تقریباً از یادها محو گردد. اما از چند ماه پیش، با انتشار خبر تغییر نام بازی به The Bureau: XCOM Declassified و تغییر سبک دوباره آن، این عنوان به لیست بازی های مورد انتظار سایت ها و مجلات بازگشت. اکنون می دانیم که بازی بعدی مجموعه، یک شوتر "سوم شخص تاکتیکی است که اواخر مردادماه منتشر می شود. در نگاه اول شاید ساخت یک بازی شوتر از یک عنوان استراتژی که تاکتیک و تفکر در آن حرف اول را می زند، تصمیمی عجیب به نظر برسد، اما با در نظر گرفتن سلیقه بازیاز امروز و تحلیل آمار فروش بازی ها، باید این مسئله را به حساب هوش و ذکاوت سازندگان گذاشت. به هر حال این روزها کمتر کسی پیدا می شود که پیچیدگی های ذاتی یک عنوان استراتژی را به روند ساده گیم پلی و گرافیک کهکشانی بازی های شوتر ترجیح دهد. اما یک نکته به وضوح در پیش نمایش های ویدئویی The Bureau قابل مشاهده است: این بازی شباهت زیادی به عناوین استراتژی دارد، در حالی که خیلی شبیه بازی های شوتر نیست!

داستان در دهه های پنجاه و شصت میلادی و در خلال جنگ سرد اتفاق می افتد؛ اما نیرویی به مراتب مرگبارتر از کمونیسم زندگی بشر را تهدید می کند و شما در نقش "ویلیام کارتر"، مامور اداره تحقیقات،

از همان هفت سال پیش، زمانی که Irrational Games اعلام کرد که قصد دارد تا برای ساخت دنباله یکی از محبوب ترین فرانچایزهای تاریخ رایانه های شخصی، تعدادی نیروی با تجربه استخدام کند، شایعات زیادی مبنی بر ساخت ادامه عنوان XCOM به راه افتاد. اما انتشار طرح های اولیه از این بازی باعث شد تا طرفداران در گمانه پردازی های خود تجدید نظر کنند و بی خیال دیدار دوباره با محبوب شان شوند؛ چرا که این طرح ها هیچ شباهتی به یک بازی استراتژی نداشتند و به نظر می رسید که متعلق به یک عنوان تیراندازی باشند. پروژه ساخت این بازی با کمترین سر و صدای ممکن دنبال شد تا اینکه در جریان نمایشگاه E3 2010 با خبر شدیم XCOM توسط یک استودیوی جدا شده از Irrational که 2K نام دارد، مراحل تولید را پشت سر می گذارد. بازی یک شوتر اول شخص بود که نه تنها در سبک، بلکه در تم و حال و هوا نیز دچار دگرگونی شده بود و این موضوع می توانست برای هواداران قدیمی مجموعه نگران کننده باشد.

با تمام اوصاف، جدید به دور از هیاهوی رسانه ای در حال ساخت بود. تاریخ انتشار اولیه بازی (سال ۲۰۱۱) بارها و بارها به تعویق افتاد و روند گیم پلی آن دچار تحولات فراوانی شد، و انتشار XCOM: Enemy Unknown در سال گذشته نیز باعث شد تا





آشنا خواهند بود. هر کلاس دارای درخت مهارت های اختصاصی است که می توان با پیشروی در مراحل و کشتن دشمنان، قدرت های آن را آزاد نمود. علاوه بر امکان لول آپ کردن اعضای گروه، می توانید لباس ها و حتی نام آنها را به دلخواه تغییر دهید. همچنین در بازی برای ارتقای توانایی های شخصیت اصلی امکانات ویژه ای قرار داده شده است. کارتر علاوه بر این که دارای کلاس اختصاصی "رهبر گروه" خواهد بود، می تواند از قدرت های ویژه ای که سایر اعضا از آنها محروم هستند استفاده نماید. به طور کلی وجود ویژگی همکاری و کار گروهی، در کنار سیستم ارتقای نسبتاً پیشرفته، بزرگترین عواملی هستند که باعث می شوند تا بازی از سایر عناوین شوتر فاصله بگیرد و به حال و هوای XCOM نزدیک تر شود. در The Bureau با مرگ هر یک از اعضا، دیگر بازگشتی در کار نیست؛ بدین معنی که اگر در طول مراحل یکی از یاران خود را از دست دهید، او را برای همیشه از دست داده اید. حال تصور کنید که برای ارتقای یک شخصیت کلی زحمت کشیده اید و امتیاز تجربه خرج نموده اید، اما یک اشتباه کوچک در محاسبات شما باعث می شود تا با او خداحافظی ابدی داشته باشید. اینجا است که اهمیت داشتن راهبرد درست و مناسب در نبرد ها آشکار می شود. از سوی دیگر برای ارتقای مهارت اعضای مختلف گروه نیز باید تعادل را رعایت کنید و صرفاً به قوی تر کردن افراد معدودی بسنده نکنید.

دشمنان بازی که همه موجودات فضایی هستند از تنوع خوبی برخوردارند. با اینکه با بیشتر آنها از بازی قبلی آشنایی دارید، اما در The Bureau به مراتب باهوش و سر سخت تر ظاهر می شوند.

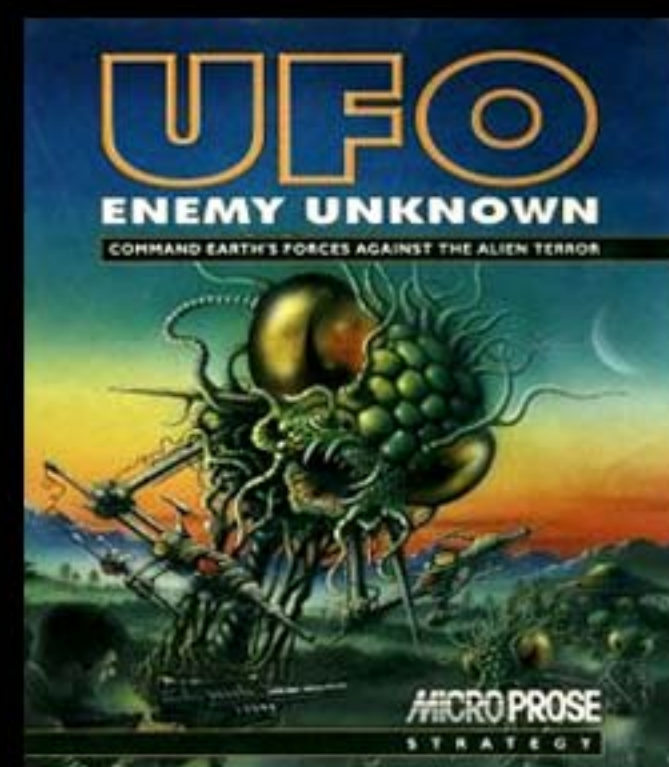
برای مقابله با آنها نیز سلاح هایی چون هفت تیر، مسلسل و شات گان در اختیار دارید، ضمن اینکه امکان استفاده از سلاح های موجودات فضایی نیز در بازی تایید شده است.

با اینکه سازندگان جدید بازی تغییرات اساسی زیادی در آن به وجود آورده اند، اما به نظر می رسد که The Bureau این پتانسیل را دارد که بتواند موفقیت Enemy Unknown را تکرار نماید. تاکید بازی روی به کار گیری عناصر استراتژی شاید برای بازیهای تازه کار که عملی به غیر از دویدن و شلیک کردن را در بازی های شوتر نمی پسندند ناامید کننده باشد، اما همین تاکید، تنها نقطه روشن و روزنه امید برای هواداران قدیمی مجموعه است. بدون شک تغییر سبک بازی اگر با استقبال مخاطبان مواجه شود، نقطه عطفی در تاریخ بازی های سری محسوب می گردد و می تواند بقای این فرانچایز را در نسل بعدی نیز تضمین نماید. به شخصه امیدوارم این بازی پیش از هر چیز دیگر، یک XCOM باشد!

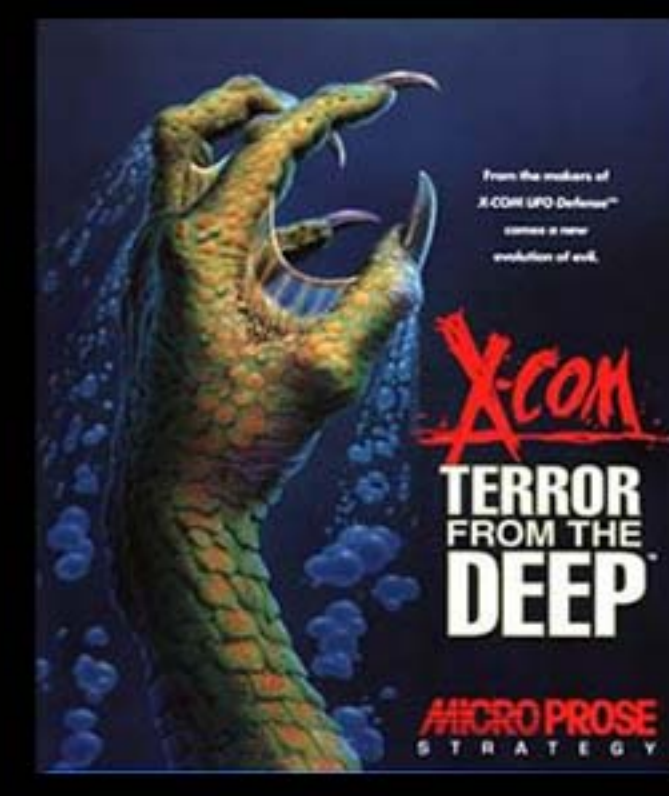
روند بازی بر پایه تاکتیک استوار است. همان طور که گفته شد شما می بایست علاوه بر کنترل شخصیت اصلی، هدایت سایر اعضای تیم را نیز بر عهده بگیرید. مکانیزم فرمان دادن به اعضای گروه ساده و کاربردی طراحی شده است و این باعث می شود تا روند سریع مبارزات در هنگام ارسال دستورات مختل نشود. با زدن یک دکمه منوی دایره ای شکلی ظاهر می شود که به وسیله آن می توان دستوراتی مثل حرکت کردن، هدف گرفتن دشمنان و یا استفاده از توانایی های ویژه را به هر یک از اعضا منتقل نمود. قابلیت جالبی که سازندگان برای قسمت فرمان ها در نظر گرفته اند این است که شما می توانید زنجیره ای از دستورات را به هر کدام از یاران خود انتقال دهید تا آنها را به ترتیبی که شما می خواهید انجام دهند. برای مثال می توانید به یکی از اعضای گروه فرمان دهید تا از نقطه "الف" به نقطه "ب" که موقعیت بهتری دارد حرکت کند، با استفاده از اسلحه دوربین دار خود به هدف مورد نظر شلیک نماید و سپس مجدداً به محل قبلی بازگردد. به این ترتیب بازی از یک اکشن تیر اندازی محض و تکراری، به تجربه ای جدید تبدیل می شود که روند پیچیده بازی های استراتژی را با هیجان عناوین شوتر به خوبی تلفیق می نماید. البته سازندگان، بازیهای کم طاق را نیز فراموش نکرده اند و با قرار دادن کلید های میانبر "حمله" و "عقب نشینی" این امکان را فراهم نموده اند تا تنها با زدن یک دکمه بتوانید به هر دو هم تیمی خود دستور حمله کردن یا عقب نشستن بدهید.

معمولاً دستورات در حالی صادر می شوند که شما پشت یک مانع پناه گرفته اید. در این حالت زمان آهسته شده اما متوقف نمی شود؛ بنابراین دشمنان می توانند همچنان حرکت کرده و به شما حمله کنند. این ویژگی باعث می شود تا بازی سرعت بسیار بالایی داشته باشد و هیجان کار چند برابر شود. هوش مصنوعی یاران خودی در لحظاتی که تحت کنترل شما نیستند قابل قبول است و به ندرت دست و پاگیر می شوند. البته افرادی که نسخه آزمایشی بازی را تجربه نموده اند از باگ هایی که گاهی مشاهده می شود و ایرادات جزئی مانند انیمیشن های زاید شکایت داشتند که امیدواریم در نسخه نهایی کاملاً بر طرف شوند. در بازی شاهد المان های نقش آفرینی به سبک Enemy Unknown هستیم. حتی سیستم کلاس و مهارت ها در The Bureau کاملاً شبیه بازی قبلی سری طراحی شده است که البته این مسئله می تواند به عنوان یکی از نکات مثبت بر شمرده شود. کلاس های پشتیبان (امداد رسان)، کماندو، تعمیر کار و ریکان (اسنایپر) برای افرادی که Enemy Unknown را تجربه کرده باشند بسیار





**:UFO: Enemy Unknown - ۱۹۹۴**  
 اولین بازی مجموعه در سال ۱۹۹۴ و برای سیستم های داس، ویندوز، آمیگا و پلی استیشن عرضه شد. این عنوان استراتژی نوبتی توسط Mythos Games و MicroProse انتشار یافت و موفق شد نمرات بسیار خوبی را از منتقدان دریافت نماید، به طوری که امتیاز میانگین نسخه رایانه های شخصی آن ۹۳.۶۰ شد. جالب است بدانید که در ابتدا قرار بود این بازی به عنوان دنباله ای برای Laser Squad استدیوی Target Games عرضه شود.



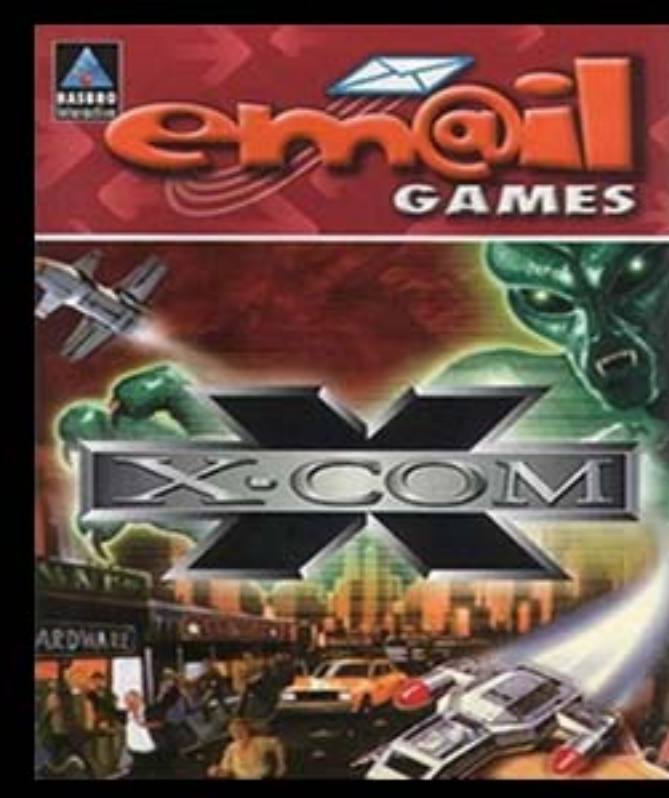
**:XCOM: Terror from the Deep - ۱۹۹۵**  
 این بازی نیز توسط MicroProse و برای داس، ویندوز، پلی استیشن و همچنین کنسول 3DO منتشر شد. میانگین امتیازات این عنوان به ۸۶ رسید. سایت گیم اسپات درباره این بازی نوشت: "به جز جلوه های هنری و سیستم مبارزات جدید، این بازی همان UFO: Enemy Unknown است که تنها سخت تر شده."



**:XCOM: Apocalypse - ۱۹۹۷**  
 سومین بازی مجموعه فقط بر روی رایانه های شخصی منتشر شد. Apocalypse که توسط Mythos Games ساخته شد توانست به میانگین امتیازات ۸۷ دست پیدا کند. بسیاری از منتقدان این بازی را به خاطر گرافیک رنگارنگ و شاد که با حال و هوای مجموعه در تضاد بود مورد انتقاد قرار دادند. گیم اسپات در سال ۲۰۰۰ نام این بازی را در لیست "نامید کننده ترین پایان های تاریخ بازی های رایانه ای" قرار داد.



**:XCOM: Interceptor - ۱۹۹۸**  
 بازی که تلفیقی از سبک های استراتژی و شبیه ساز نبردهای فضایی بود، بازیازها می بایست هم به مدیریت منابع و ایستگاه های فضایی خودی می پرداختند و هم به مبارزه با سفینه های فضایی دشمن. این تغییر فضا باعث شد تا بازی با فروش بسیار ناامید کننده ای رو به رو شود و به خاطر ارجاعات نا بجا به عناوینی چون Star Wars، Star Trek و Alien مورد انتقاد شدید مخاطبان قرار گیرد.



**:XCOM: First Alien Invasion - ۱۹۹۹**  
 که توسط Hasbro Interactive و برای رایانه های شخصی منتشر شد. بازی های ایمیلی به عنوانی گفته می شود که از طریق اینترنت و پست الکترونیکی قابل انجام هستند. بازی های ایمیلی در واقع جزو عناوین نوبتی محسوب می شوند که در آنها یک بازیاز حرکت خود را در بازی انجام می دهد و سپس منتظر حرکت طرف مقابل می ماند.



**:XCOM: Enforcer - ۲۰۰۱**  
 مجموعه بود که در سبک شوتر سوم شخص منتشر شد. این بازی که توسط Microprose ساخته شده بود با بازخورد های متفاوتی مواجه شد. سایت آی جی ان این بازی را "یک اکشن پی وقفه لذت بخش" نامید و امتیاز خوب ۸ را برای آن در نظر گرفت، در حالی که گیم اسپات با دادن امتیاز ۶.۴ از تغییر سبک ناگهانی بازی و عدم وجود عناصر استراتژی در آن انتقاد کرد. امتیاز منای این بازی ۶۵ است.



**:XCOM: Enemy Unknown - ۲۰۱۲**  
 آخرین بازی مجموعه توسط Firaxis Games ساخته شد و سال گذشته برای رایانه های شخصی، پلی استیشن ۳ و اکس باکس ۳۶۰ انتشار یافت. این بازی که یک استراتژی نوبتی است در واقع بازسازی عنوان UFO: Enemy Unknown سال ۱۹۹۴ محسوب می شود. امتیاز منای نسخه رایانه های شخصی این بازی ۸۹ است، ضمن اینکه جوایز متعددی از جمله بهترین بازی استراتژی و بهترین بازی رایانه های شخصی در E3 2012 را کسب نموده است. بسیاری از سایت ها این بازی را به عنوان بازی سال ۲۰۱۲ برگزیده اند.

# درباره ی انجمن

انجمن برنا با توجه به پیشینه بیش از یک دهه فعالیت تعدادی از افراد دارای معلولیت و غیر معلول که بیش از یک دهه فعالیت و همدلی در حوزه معلولان را با یکدیگر تجربه کرده بودند با یکدیگر هم قسم شدند که انجمن برنا را نه تنها در حوزه معلولان بلکه فراتر، در حوزه سالمندان نیز تاسیس کرده و تشکلی فراگیر و فرامرزی بوجود آورند و حیطه فعالیت شان را در داخل کشور در سطح ملی و در خارج از مرزها نیز در سطح بین المللی گسترده نمایند. انجمن برنا به عنوان تشکلی مردم نهاد، غیرسیاسی و غیر انتفاعی در سال ۱۳۸۰ متولد گردید.

از ضرورت های تاسیس انجمن برنا می توان به این موارد اشاره کرد:

- # اصلاح نگرش های نادرست عده ای از افراد دارای معلولیت و بعضاً جامعه در خصوص معلولیت و متعاقب آن ناتوانی
- # ارتقای روحیه خودباوری و نشاط معلولان و سالمندان
- # شناسایی مشکلات روحی، جسمی، خانوادگی، معیشتی و ... معلولان و سالمندان و بررسی راه کارهای حل مشکلات فوق
- # توانمندسازی معلولان و سالمندان به عنوان محور اصلی توسعه پایدار
- # گسترش آگاهی معلولان و سالمندان و آحاد جامعه در خصوص حقوق شهروندی معلولان و سالمندان
- # حضور و نقش هرچه پررنگ تر معلولان و سالمندان کشور در عرصه های مختلف فعالیت های فرهنگی، اجتماعی، هنری، اقتصادی و ...
- # حضور و فعالیت ی ر عرصه های بین المللی
- # و ...

شما می توانید برای کمک به مؤسسه از روش های زیر استفاده نمایید :



## برای کمک های نقدی

واریز آنلاین وجه ( از طریق سایت اینترنتی انجمن )

واریز به شماره حساب انجمن ( به شماره حساب، ۶-۳۵۳۵-۰۸۱۱ \* بانک پارسیان \* کد شعبه، ۱۰۶۵ \* به نام، مؤسسه توان گستران برنا )

## برای کمک های غیر نقدی

لطفاً، با ما تماس حاصل فرمایید.

# ماموریت انجمن

- ماموریت انجمن معلولان و سالمندان برنا، تلاش در جهت توانمندسازی افراد دارای معلولیت و سالمندان و نیز احقاق حقوق شهروندی این گروه ۱۷ درصدی جامعه می باشد که از طریق زیر صورت می پذیرد :
- ۱- افزایش سطح آگاهی و دانش افراد دارای معلولیت و سالمندان جهت ارتقای کیفیت زندگی
  - ۲- افزایش حساسیت و سطح آگاهی جامعه نسبت به حقوق شهروندی معلولان و سالمندان
  - ۳- پیگیری تدوین، تصویب، اصلاح و اجرای بهینه قوانین و مقررات برای حمایت از حقوق معلولان و سالمندان
  - ۴- تهیه؛ گردآوری و نشر دانش و اطلاعات در حوزه افراد دارای معلولیت و سالمندان
  - ۵- برگزاری اردوهای فرهنگی - آموزشی - تفریحی جهت ارتقای روحیه نشاط و خودباوری معلولان و سالمندان
  - ۶- انتشار مطالب مرتبط در مطبوعات و خبرگزاری ها
  - ۷- برگزاری مراسم اعیاد ملی و مذهبی با حضور معلولان و سالمندان به اتفاق خانواده های ایشان
  - ۸- حضور فعال در نشست های بین المللی و حقوق بشری



معلولان  
سالمندان  
افراد مبتلا به سرطان

# مؤسسه توان برنا

مدیریت مؤسسه : خانم دکتر محبوبه خلوق  
مدیریت سایت : آقای علی نژادبهرام  
استان محل فعالیت : تهران  
شماره تلفن مؤسسه : ۰۲۱۶۶۵۱۶۵۹۰  
شماره فکس مؤسسه : ۰۲۱۸۸۷۷۶۳۰۱  
شماره مدیریت سایت : ۰۹۱۲۱۳۶۳۱۷۵  
وبسایت مؤسسه : [www.weintendhelp.ir](http://www.weintendhelp.ir)  
پست الکترونیک مدیریت مؤسسه : [mkhaloogh@weintendhelp.ir](mailto:mkhaloogh@weintendhelp.ir)  
پست الکترونیک مدیریت سایت : [info@weintendhelp.ir](mailto:info@weintendhelp.ir)  
شماره ی پیامک مؤسسه : ۳۰۰۰۲۳۵۱۱۱۱۲۳۵



نشانی مؤسسه:

تهران - خیابان ستارخان - روبروی خیابان شادمان - مجتمع ستارخان - برج ۲ - واحد ۹۸

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

سید پرهام عبادی



# وفادار



AVESTA GAME STUDIO



دارند که به خوبی در این بازی این قابلیت گنجانده شده است. برای آشنا شدن با تیم کوچک ولی توانای استودیوی نوپای Avesta Game Studios میتوانید در بخش Menu بازی به صفحه ی Producers رفته و با کسانی که این بازی اعتیاد آور را ساخته اند آشنا شوید.

بازی Loyal بازی با سبک Puzzle-Platformer می باشد که مطمئناً برای طرفداران این سبک میتواند بسیار جذاب باشد و مطمئناً Loyal بازی مناسبی برای کسانی می باشد که در این روزها تشنه ی بازی هستند، که باید به آنها توصیه کرد صد البته یک بازی تمام ایرانی خوش ساخت میتواند تشنگی آنان را تا حدی بر طرف کند و بتواند سرگرمی خوبی را برای آنان رقم بزند.

مراحل کم ندارد و بسیاری از آنان دقایق زیادی وقت شما را خواهند گرفت. مراحل بازی چیزی کم ندارند و طراحی مراحل بازی بسیار خوب است و برای طراحی مراحل بازی از Portalها و صفحه های نامرئی شونده و تیربارها استفاده شده است که مراحل را به اندازه ای زیبا و صدا البته سختتر کرده اند. در طراحی مراحل نیز مانند بازیهای نظیر Angry Birds از رنگها و طراحیهای متفاوتی استفاده شده است که از این نظر میتوان بازی را به سه Chapter یا بخش تقسیم کرد و در هر کدام چالشهایی جدید به مراحل بازی اضافه می شود.

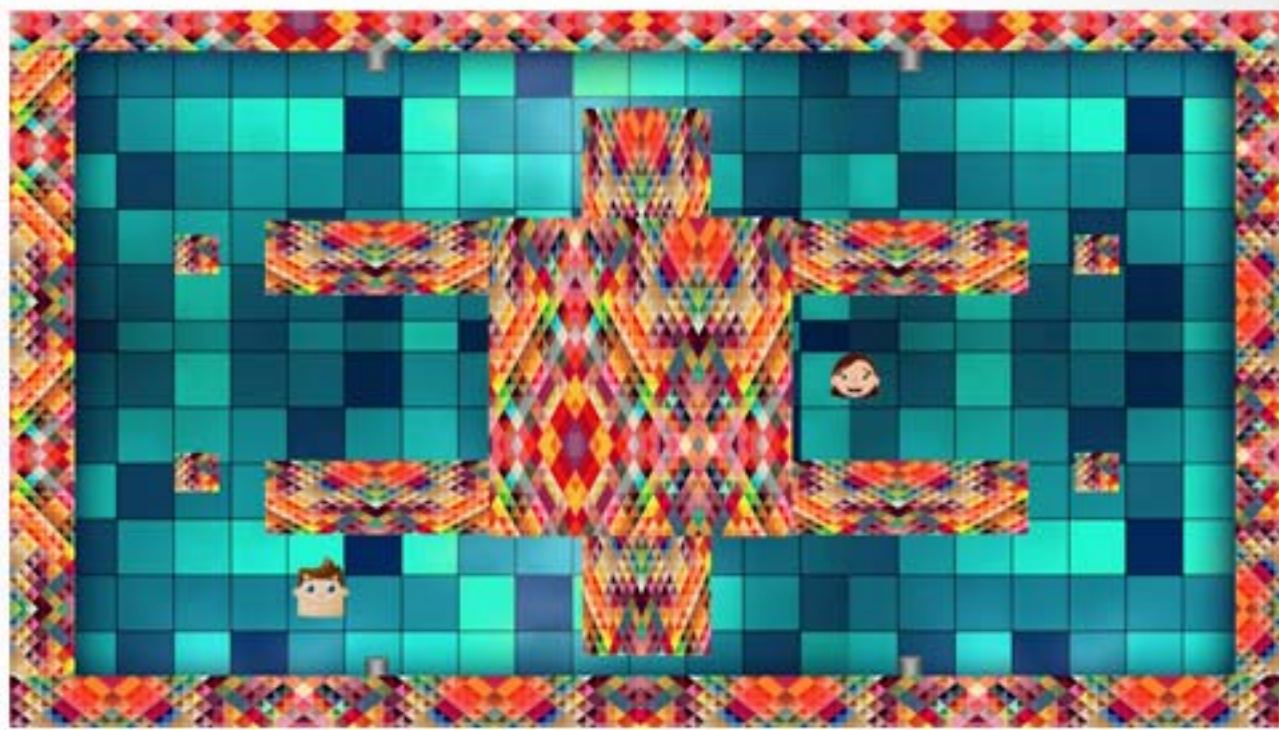
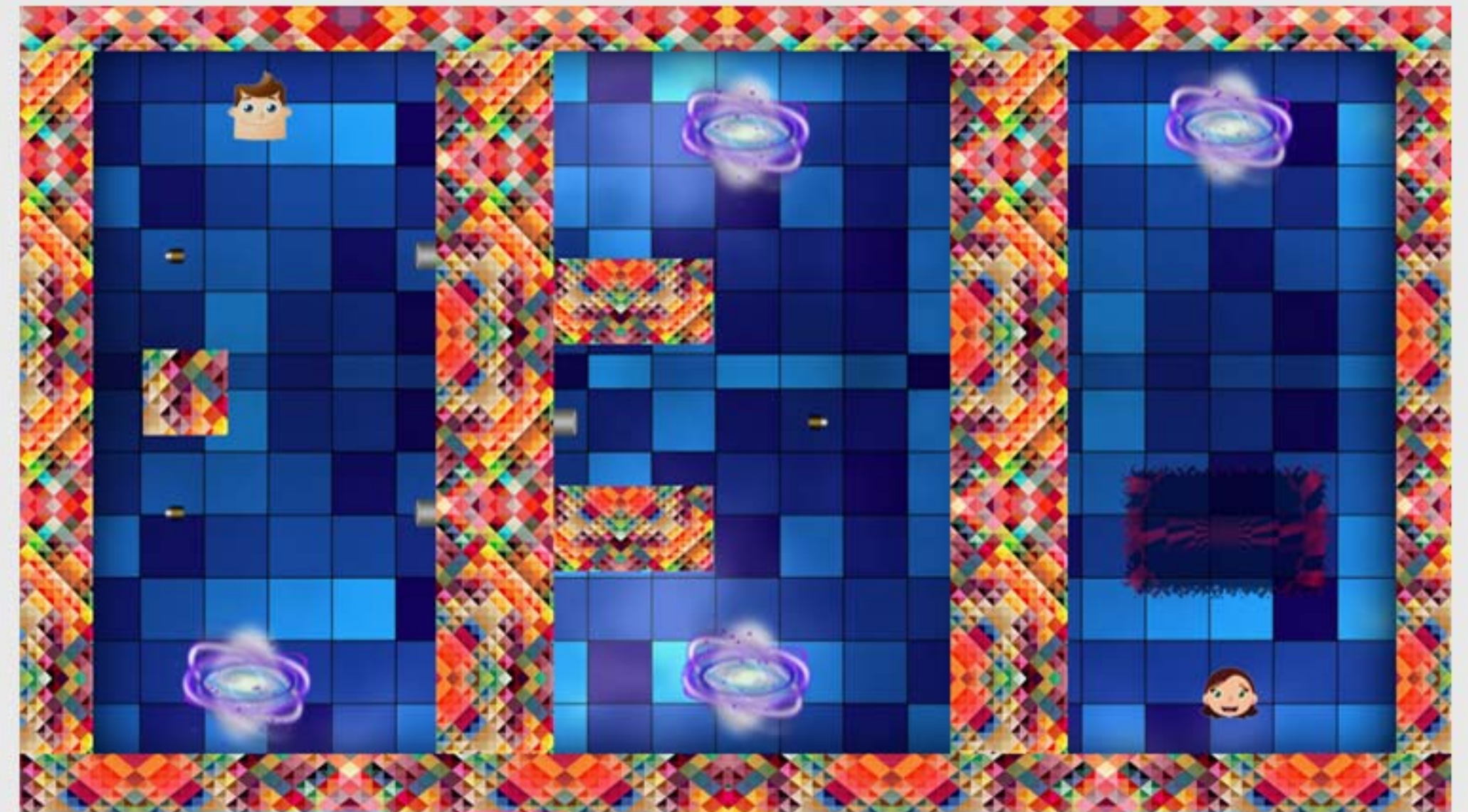
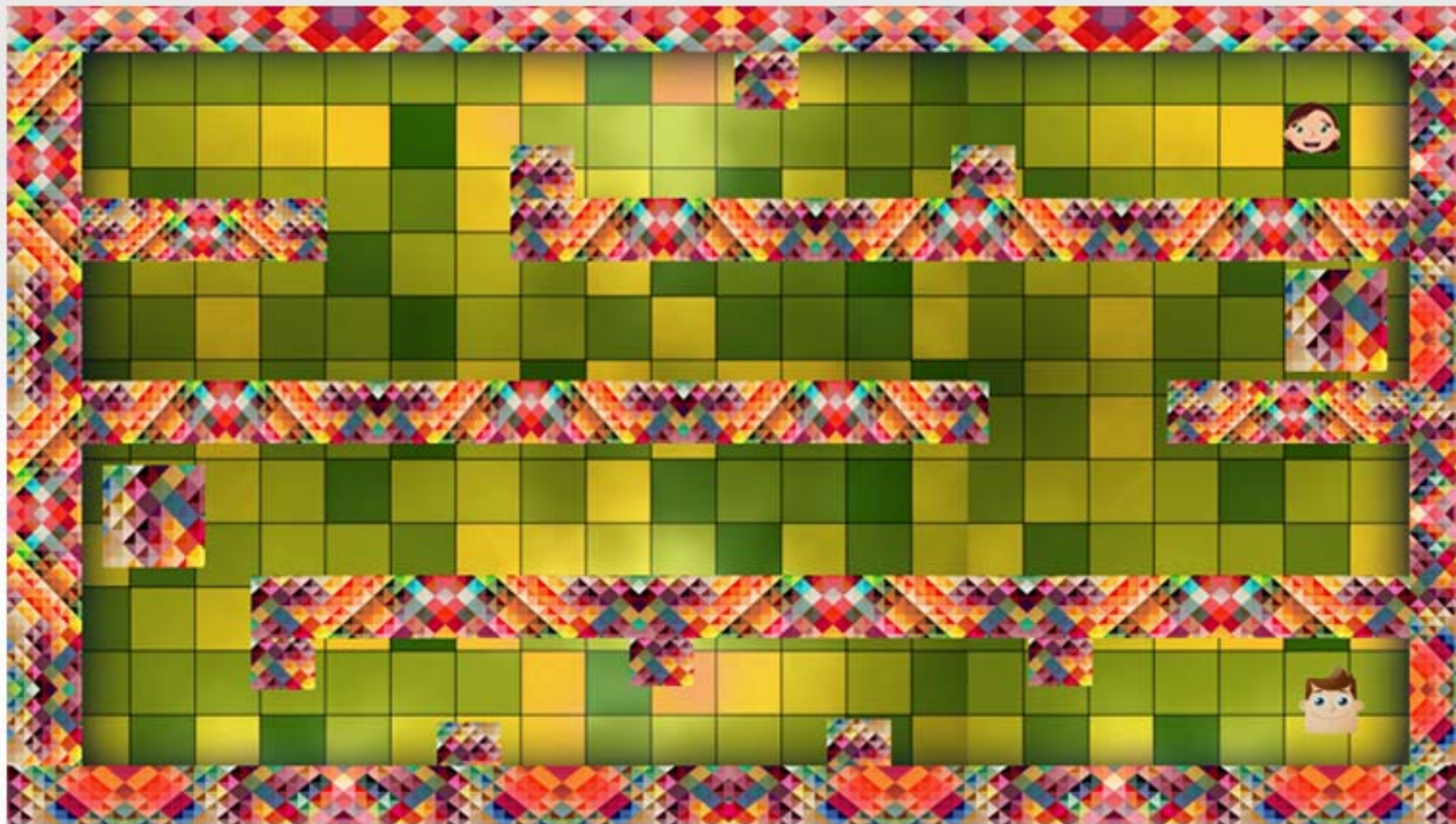
منوی بازی به خوبی طراحی شده و می توان به Level Select بازی اشاره ای داشت که اینگونه بازیها در این سبک و سیاق مطمئناً به Level Select احتیاج

این قهرمان جوان به دنبال خواهر کوچک خود رفته و برای پیدا کردن خواهر خود حاضر است از هر مانعی بگذرد. بازی دارای ۳۰ مرحله می باشد که سختی هر مرحله متفاوت با دیگری است. در ابتدا شاید فکر کنید با یک بازی آسان طرف هستید ولی باید گفت عجیب در اشتباه هستید چون بازی دارای مرحله ای است که شما را به چالش می کشند و مانند بسیاری از بازی های پلتفرمر و Puzzle دیگر برای رد کردن مرحله به مقداری حوصله و فکر کردن نیازمند هستید. البته این را هم باید ذکر کرد که بازی در یک لحظه سختتر از قبل نشده بلکه مرحله به مرحله به سختی آن افزوده میشود و همین مسئله باعث می شود که به راحتی بتوانید با سختی بازی در بعضی مراحل کنار بیایید. Loyal در ۳۰ مرحله ی خود از اینگونه

## وفاداری تا پایان

Loyal یک بازی تازه ساخت ایرانی است که فقط در طی ۸ روز ساخته شده است که واقعاً با توجه به کیفیت بسیار خوب این بازی در سبک خود باید سازندگان این بازی را تحسین کرد. انجین بازی unity بوده و تمام عناصر در بازی ساخته شده توسط اعضای تیم است. اگر به دنبال یک سرگرمی در این روزهای خشکسالی بازیها هستید حتماً Loyal را تجربه کنید که واقعاً یک سرگرمی اعتیاد آور است و شاید شما را آنچنان در پشت ماینورتان میخکوب کند که مجبور به آن شده که بدون هیچ وقفه ای بازی را تمام کنید.

بازی Loyal در مورد پسری به نام Loyal(وفادار) است که روزی خواهر کوچکش دزدیده می شود و



Avesta Game Studios  
Puzzle  
PC



# مرورکا بر بازگامهاک مستقل نسل بعد

تا به حال شاهد رونمایی تعداد زیادی از بازی هایی با بودجه های غول آسا برای کنسول های PS4 و Xbox One بوده ایم که هر کدام توسط صد ها نفر و با بودجه های چندین میلیون دلاری ساخته شده اند. اما در این میان تعداد زیادی بازی های مستقل برای نسل بعدی کنسول ها تایید شده اند که رنج گسترده ای از ژانر ها و سبک های مختلف را پوشش می دهند که بسیاری از آن ها توسط تیم های کوچک با بودجه بسیار محدود ساخته شده اند.

هر دو شرکت مایکروسافت و سونی پشتیبانی از سازندگان بازی های مستقل را در بین اهداف خود برای نسل آینده قرار داده اند اما با توجه به این موضوع که در این بین تنها سونی اجازه انتشار بازی توسط سازندگان بازی را می دهد ، به نظر می آید که سازندگان بازی های مستقل ، کنسول PS4 را به عنوان پلتفرم مقصد ترجیح دهند. مقاله زیر لیستی از ۲۶ بازی مستقل تایید شده برای انتشار بر روی کنسول های نسل بعد از که به ترتیب از A تا Z قرار داده شده است.

(پی نوشت: برخی از بازی های مستقل موجود در مقاله ، برای کنسول های نسل حاضر نیز منتشر خواهند شد.)



## BELOW - XO

اثری جدید از خالقان Sworcery EP & Superbrothers: Sword & Sorcery ، استودیو Capy Games. این بازی ماجراجویی از ویژگی های مشابه دیگر بازی های هم سبک پیش از خود ، مانند قرار گرفتن تصادفی مراحل در پس یکدیگر و وجود میزان زیادی خطر مرگ ناگهانی در حین بازی برخوردار است. جستجو محیط جزیره از راه دور ، به خاطر مقیاس بزرگ بازی و کوچک بودن کارکتر اصلی در تصویر امکان پذیر است و با استفاده از تکنیک های تغییر شب در عکاسی ، بر این موضوع بیشتر تأکید می شود. مبارزات در بازی سخت اما قابل تحمل هستند و مانند بازی هایی همچون Dark Souls یادگیری بازی شیوه درست و شناخت محدودیت هایتان در طول بازی ، کلید موفقیت شما خواهد بود.



## BASEMENT CRAWL - PS4

استودیو لهستانی Bloober Team ، که پیش از این وظیفه ساخت عناوین A-Men و Play Station mini را بر روی PS Vita و Paper Wars و Cannon Fodder داشت ، از عنوان انحصاری خود Basement Crawl برای کنسول PS4 که در زمان لانچ کنسول عرضه خواهد شد ، رونمایی کرد. متأسفانه به معنای واقعی کلمه این تنها اطلاعاتی است که از این عنوان تا به حال منتشر شده است و غیر از این تنها یک طرح هنری از این بازی منتشر شده است که یک بچه دلقک ترسناک را بر روی یک چرخه در حال بازی با یک جوی استیک به نمایش می کشد. یک استایل دوست داشتنی امتحان پس داده!



## CRIMSON DRAGON - XO

این بازی در ابتدا در سال ۲۰۱۱ به عنوان یک بازی کنیکت در ایکس باکس لایو نمایش داده شد اما به تازگی به عنوان یک عنوان انحصاری برای XO تایید شد. این بازی به عنوان جانشینی برای سری Panzer Dragoon تلقی می شود. همچنین برخی از سازندگان آن سری از جمله کارگردان اصلی آن آقای Yukio Futatsugi و آهنگساز بازی آقای Saori Kobayashi به بازی بازگشته اند.



## BLACKLIGHT: RETRIBUTION - PS4

با داشتن بیش از دو میلیون بازی کننده از زمان انتشار این بازی بر روی PC ، بازی شو تر اول شخص آنلاین یعنی Blacklight: Retribution یکی از اولین عناوین Free-to-Play بر روی PS4 خواهد بود. فضای بازی در سبک علمی-تخیلی و در آینده ای نزدیک قرار دارد. این بازی بازه ی بزرگی برای شخصی سازی کارکتر ها و اسلحه ها و میلیون ها ترکیب امکان پذیر از این دو را به بازی کنندگان هدیه می کند. این بازی با قرار دادن حالتی واقع گرا برای دیدن محیط اطراف به جای قرار دادن مینی مپ ، خود را از دیگر بازی های شو تر متفاوت می سازد. این قابلیت به شما اجازه خواهد داد تا به طور کامل محیط جنگ را نگاه کرده و اسلحه ها و دشمنان خود در محیط را شناسایی کنید ، در حالی که همچنان قادر به تیراندازی خواهید بود.



## D4 - XO

یک بازی ایپزودیک معمایی قتل از خالق بازی Deadly Premonition ، آقای Hidetaka Suehiro "Swery65" است و وی به هودارن قول داده که اثر جدیدش به اندازه بازی قبلی اش عجیب باشد! نام کامل بازی Dark Dreams Don't Die است و زمان به عنوان بعد چهارم در بازی حضور خواهد داشت. شما با شخصیت اصلی بازی دیوید در زمان به گذشته سفر خواهید کرد و خاطرات گذشته را دوباره زندگی خواهید کرد تا به راز قتل همسر وی پی ببرید. با وجود آنکه بازی برای کنترل توسط کنیکت طراحی شده است اما شما قادر خواهید بود که با کنترلر ایکس باکس وان نیز به تجربه بازی پردازید. کنترل بازی به جای آنکه بر پایه حرکات شدید دست ها قرار داده شده باشد ، بیشتر بر روی فرمان های صوتی و حرکات جزئی تر تأکید دارد بنابراین شما قادر خواهید بود تا بازی را به صورت نشسته نیز به انجام برسانید.



## CARMAGEDDON: REINCARNATION - PS4

پس از خریدن دوباره حقوق سری Carmageddon توسط سازندگان اصلی آن ، Stainless Games ، آن ها در کیک استار کمپینی برای دریافت کمک های مردمی به میزان ۶۲۵ هزار دلار را آغاز کردند که در پایان این کمپین با دریافت ۳.۵ میلیون دلار کمک بیش از نیاز برای ساخت عنوان جدید ، سازندگان بازی تصمیم گرفتند تا این بازی را برای کنسول های نسل بعد منتشر سازند. پیش از این گفته میشد که این بازی برای هر دو پلتفرم PS4 و XO در دست ساخت است اما با اینکه هیچ یک از این دو پلتفرم هنوز برای این بازی تایید نشده اند و با توجه به حضور اسم Stainless Games در میان استودیو های حمایت کننده PS4 ، این پلتفرم تنها مقصد احتمالی این بازی خواهد بود.



## DAYLIGHT - PS4

بیدار شدن در یک بیمارستان متروکه آن هم تنها با داشتن یک موبایل برای تأمین روشنایی ، این بازی psychological survival horror سعی در آن دارد که بازیکنان در حین فرار از گذشته خود در حین بازی ، به جستجو در آن پردازند. این فضا شاید آشنا به نظر بیاید اما آن چیزی که Daylight را از بازی های مشابه جدا می سازد ، دنیای رو به تغییر بازی است ، به این معنا که شما هیچ گاه در بازی مکانی مشابه را مشاهده نخواهید کرد و هیچ گاه به مکان های بازی عادت نخواهید کرد تا هر بار ترس به شکل متفاوتی در برابر شما ظاهر شود. سازندگان همچنین برنامه هایی برای استفاده از PS Eye دارند تا لحظات ترسیدن بازیکنان را ثبت کنند و اگر بازیکنان احساس می کنند که بسیار شجاع هستند ، بازی این تصاویر را با دوستان آن ها به اشتراک خواهد گذاشت!



## CONTRAST - PS4

در یک محیط هجو و توهم انگیز در فضای نوآر دهه ۱۹۲۰ ، یک دختر کوچک به نام Didi نیاز دارد تا دنیای اطراف خود را جستجو کند و راز های پنهان شده توسط خانواده اش را کشف کند. شما در این بازی در نقش Dawn ، یک بانو جوان که دوست خیالی این دخترک است بازی خواهید نمود. شما در این بازی قابلیت های منحصر به فردی را دارا خواهید بود ، به طور مثال اگر سایه شما روی دیواری بیوفتد ، شما قادر خواهید بود تا از دنیای سه بعدی بازی به دنیای دو بعدی سایه ها وارد شوید. با چینی دوباره اشیاء با توجه به تغییر سایه آن ها و سپس استفاده از این قابلیت برای جابه جایی بین این دو دنیا شما قادر خواهید بود تا پازل های پیچیده این بازی را حل کنید و به تاتر ها و مکان های رویایی وارد شوید. عجیب و جذاب!



**MINECRAFT: XBOX ONE EDITION - XO**

مایکروسافت تأیید کرد که در نسخه انحصاری Xbox one ، قابلیت های سندباکس عظیمی به بازی اضافه خواهد شد. با اینکه جزئیات این بازی در حال حاضر مشخص است و بسیاری از گیمر ها در سراسر دنیا مشغول به انجام این بازی هستند ، مایکروسافت قول یک تجربه متفاوت را به هواداران داده است. با استفاده از قدرت کنسول نسل بعد مایکروسافت ، قادر خواهید بود تا نقشه هایی بزرگتر با محیط هایی بیشتر برای جستجو را در این بازی مشاهده کنید. همچنین گسترش ویژگی های مولتی پلیر را در بازی شاهد خواهیم بود. فیل اسپنسر ، رئیس Microsoft Studios شایعه های مبنی بر ناسازگاری این بازی با نسخه نسل قبلی را رد کرد و به هواداران اطمینان داد که آن ها تمام سعی شان برای سازگاری این نسخه با نسخه X360 و انتقال سیو ها به این نسخه را انجام خواهد داد و نیازی به غصه خوردن و ناراحتی برای تلاش های از دست رفته گیمر ها در نسخه ۳۶۰ نیست.



**DON'T STARVE - PS4**

دانشمند شجاع و نجیب آقای ویلسون ، سرانجام موفق می شود که کار ساخت دستگاه جدید خود را به اتمام برساند ، تا تنها شیطانی را که او را به این بیابان عجیب فرستاده است را پیدا کند! در این سرزمین ترسناک جدید ، تنها هدف بازی زنده ماندن است! این به معنای جمع آوری منابع موجود در بازی برای ساختن سازه های مورد نیاز در بازی ، دوری کردن از حیوانات خطرناک و صدا البته یافتن غذا است تا "گشنگ نمانید!". بازی بدون داشتن هیچ گونه سطح یا مرحله ، امتیاز و یا سیستم غارت ، تنها بر روی مدت زمانی که شما قادر خواهید بود تا در این دنیای عجیب زنده بمانید ، تمرکز کرده است. همچنین در حین جستجو شما در بازی ، جهان های جدیدی توسط بازی پردازش خواهد شد تا شما به کشف راز های مخفی در آن ها پردازید.



**OCTODAD: DADLIEST CATCH - PS4**

شخصیت اصلی در بازی بازی ماجراجویی عجیب و غریب و طنز آمیز ، به شکل یک پدر دوست داشتنی و شوهری دلسوز به تصویر کشیده شده است. اما یک پیچیدگی در پس این تصویر بی عیب و زیبا از این خانواده خوشبخت وجود دارد، پدر خانواده یک اختاپوس است که خود را به عنوان یک انسان جامی زند! خوشبختانه ، همان طور که مضمون جذاب بازی هدف گذاری شده است ، تا به حال هیچ کس پی نبرده که شما یک اختاپوس هستید و این کاملاً به رفتار شما بر می گردد که از فهمیدن دیگران جلوگیری کنید. انجام دادن کوچک ترین کاری در بازی با توجه به داشتن پاهای یک اختاپوس ، یک عملیات بزرگ آن هم تنها برای حفظ تعادل است! بنابراین شما به مهارت بسیار بالایی نیاز خواهید داشت تا بتوانید تعادل اندام عجیب و غریبتان را حفظ کنید. در بازی نهایی شما باید یک روز کامل نقش پدر اختاپوسی خانواده را بازی کنید و مراقب باشید تا نوار شکم دیگران به شما بر نشود و یا لباس شما باز یا پاره نشود و کسی به اینکه شما بگ موجود دریایی هستید ، پی نبرد.



**GALAK-Z - PS4**

با ساخت عنوان Galak-Z سازندگان این عنوان 17-BIT ، سعی بر آن دارند که شوتر فضایی دوبعدی کلاسیک را با شوتر اول شخص مدرن ترکیب کنند. در این بازی به جای مواجه با موجی از کشتی های بی مصرف که به عنوان هدر دهنده گلوله های شما وجود دارند ، هم اکنون دشمنان شما دارای سطح بالایی از هوش مصنوعی خواهند بود که بگ چالش واقعی را برای شما رقم خواهد زد. شما نیاز خواهید داشت تا هنگام روبه رویی با دشمنان دارای تاکتیک های مشخصی باشید که شامل همکاری برای پوشش دادن یکدیگر و همچنین درخواست برای کمک و پشتیبانی است. بوسیله PS4 سازندگان قادر خواهند بود تا به بسیاری از اشیاء ، سیارک ها ، وسایل ساخته شده توسط شما در بازی و میزان قابل توجهی از دشمنان فیزیک خارق العاده ای ببخشند و انفجار های عظیمی را پردازش کنند.



**ODDWORLD: NEW 'N' TASTY - PS4**

در این بازی سازی مدرن از نخستین نسخه Odd World ، به دنیای قبلی این سری بازگشته است که گیمر های حرفه ای حتماً آن را از زمان دیسک های دمو این بازی در PS1 به خاطر دارند. به جای HD سازی نسخه اول ، این بازی تماماً از نو ساخته شده و حال شما با جهانی ۲.۵ بعدی ، سرسبز و سرشار از جزئیات و کارکترها مواجه خواهید بود. یکی از تفاوت های عمده این بازی با نسخه قبلی ، این است که قابلیت اسکرول کردن جایگزین Flip-Screen در نسخه اصلی شده است ، بنابراین بسیاری از مراحل و معماهای بازی مطابق با سیستم جدید به طور کامل بازسازی شده اند. اما شما همچنان می توانید ترکیبی مشابه از معماهای گیج کننده و شوخی های Abe را که به خاطر آن ها معروف است ، را در بازی شاهد باشید.



**HOHOKUM - PS4**

به عنوان یک همکاری بین طراح هنری Richard Hogg و سازنده بازی ها Honeyslug ، که پیش از در بازی Frobisher Says با یکدیگر همکاری کرده بودند ، Hohokum در نظر دارد تا با براندختن اهداف روتین در بازی های روز ، یک تجربه منحصر به فرد و مجموعاً آرامش بخش را برای مخاطب خود رقم بزند. کنترل کردن پرواز یک شخصیت مار مانند در یک جهان انتزاعی و لذت بردن از آن هدف اصلی بازی است. هرچند که اهداف و راز های زیادی در بازی در نظر گرفته شده است اما هدف اصلی از خلق این اثر ، ایجاد جهانی جدید برای جستجو و تجربه کردن چیز های جدید است. از ابتدای بازی همه چیز در بازی Unlock شده است. به این معنی که شما قادر خواهید بود هر جایی که می خواهید بروید و به سرعت خود را در جهان رنگارنگ و موسیقی خارق العاده بازی غرق کنید.



**OUTLAST - PS4**

در این بازی Survival-Horror بازی کنندگان وظیفه کنترل روزنامه نگاری به نام Miles Upshur را بر عهده خواهند داشت ، که به طور جسته و گریخته خود را در یک تیمارستان روانی در رشته کوه های کلرادو که برای آزمایش های مخفی یک شرکت مشکوک ، که مدت زیادیست متروک است می بیند. با توجه به اینکه شما تنها به یک دوربین دید در شب مجهز هستید ، غیر ممکن است که بتوانید به مبارزه با ترس هایی که در گوشه و کنار تیمارستان در کمین شما هستند، پردازید. ترکیب این موضوع با زمزمه ها و جیغ هایی که هنگام سرک کشیدن در بازی و تلاش برای شناسایی شدن و بیشتر دوام بیاورید، تجربه منحصر به فرد و بسیار وحشتناکی را برای شما رقم خواهد زد.



**LOCOCYCLE - XO**

یک موتور سیکلت هوشمند به نام IRIS که تولید شده و تعلیم دیده برا هنر های رزمی است! پس برخورد ساعقه به آن ، داری گونه ای خود آگاهی می شود و برای برای یافتن آزادی خود فرار می کند! اما مکانیک سازنده این موتور ، پابلو ، به همراه این موتور راهی می شود و با توجه به سوختن مازول ترجمه موتور ، موتور زبان اسپانیایی این مکانیک را متوجه نمی شود! بله...دیوانه وار است! گیم پلی بازی ترکیبی از مسابقات خیابانی و مبارزه است. بوسیله پابلو شما قادر به تیر اندازی ، پریدن و ضربه زدن خواهید بود.



**THE PINBALL ARCADE - PS4**

بازی The Pinball Arcade در حال حاضر به خوبی بر روی شبکه های PSN و XBL در حال کار است و توانسته است مخاطبان زیادی را به سوی خود جذب کند که شامل باز آفرینی دیجیتالی بسیاری از بازی های میزی مشهور است. با قدرت مضاعفی که پردازنده مرکزی PS4 دارا می باشد ، FarSight Studios در حال اضافه نمودن قابلیت های جدید به بازی هستند. به وسیله تکنولوژی جدید پرداخت تکسچر ها در هر پیکسل ، سایه روشن محیط ، نورپردازی نقطه ای و بهبود کیفیت محیط ، همه و همه خبر از بهترین نسخه عرضه شده از این عنوان تا به حال را می دهند. با وجود این میزان پیشرفت بصری ، سازندگان بازی اطمینان دارند که قادر خواهند بود بازی را با ۶۰ فریم بر ثانیه بر روی کنسول نسل بعد سونی پردازش کنند.



**MERCENARY KINGS PS4**

از تیم سازنده بازی Scott Pilgrim vs. The World ، این شوتر Run&Gun دو بعدی قصد دارد تا ویژگی های هنری متمایزی را نسبت به عناوین مشابه و با ارائه کردن گروهی از شخصیت های دیوانه وار در بازی ارائه کند. در بازی بیشترین تأکید بر روی سیستم عمیق ساخت و ساز است ، به طوری که شما قادر خواهید بود بوسیله آجکت هایی که از غارت دشمنان کسب می کنید ، وسایل و اسلحه های جدید بسازید. هر اسلحه از پنج بخش مجزا تشکیل شده است و شما با وجود بیش از ۳۰۰ قطعه مختلف در دنیای بازی ، قادر خواهید بود تا اسلحه ای مطابق سلیقه خود و یا شرایط مورد نیاز بسازید. در بخش همکاری بازی تا چهار نفر به صورت Split-Screen قادر به بازی خواهند بود. این قابلیت به بازیکان اجازه می دهد تا از یکدیگر جدا شده و در محیط بخش شود ، محیط را شناسایی کنند ، یکدیگر را پوشش دهند و همزمان حمله کنند.



**TRANSISTOR - PS4**

خالقان Bastion ، استودیو Supergiant Games ، با این بازی ایزومتریک ، عملی-تخیلی اکشن نقش آفرینی بازگشته اند. شخصیت اصلی بازی یک خواننده به نام Red است که توسط گروهی از قاتلان تحت تعقیب است. پس از نجات یافتن از حمله ی این قاتلان مرموز ، Red کنترل یک شمشیر بزرگ آبی به نام The Titular Transistor را در دست می گیرد ، که به او این قدرت را می دهد تا با کارکتر های لال در بازی صحبت کند و این باعث میشود تا مهاجمان به دنبال این باشند که صدای او را بدزدند. گیم پلی بازی ترکیبی از جستجو های ریل تایم در محیط بازی و مبارزات استراتژیک و با برنامه است. گیم پلی بازی مجموعه ای از دنبال کردن دشمنان ، شارژ کردن Transistor پیش از استفاده از آن و داشتن یک دید تاکتیکی برای انجام دادن یک سری دستورات است ، که همه و همه با سرعت بالایی باید در روند بازی انجام بپذیرد.



**PRIMAL CARNAGE: GENESIS - PS4**

به عنوان یک پیش درآمد برای بازی مولتی پلیر آنلاین Primal Carnage ، Lukewarm Media عنوان Genesis که توسط موتور فوق العاده ی UE4 در دست ساخت است ، به صورت اپیزودیک منتشر خواهد شد و چگونگی بازگشت دایناسور ها به زندگی در Remote Island است ، پیش از آنکه فرار و شورش کنند. با اینکه بازی به عنوان یک شوتر اول شخص تلقی میشود اما تمرکز اصلی بازی بر روی مخفی کاری ، حل پازل و جستجو در هنگامی است که شما سعی بر آن دارید از رو به رویی با این موجودات عظیم الجثه خودداری کنید. به جای استفاده از میان پرده ها در بازی ، بازیکنان قادر خواهند بود که با دیگر کارکتر بازی ارتباط برقرار کنند تا به اطلاعات جدیدی دست یابی پیدا کنند و در داستان بازی پیشروی کنند. با توجه اهداف نهایی بازی ، بازی به صورت اپیزودیک منتشر خواهد شد.



**WARFRAME - PS4**

Warframe یک بازی شوتر سوم شخص Free-to-Play یا تمرکز بر روی همکاری چند نفره است که در آن بازیکنان می توانند به صورت چهارنفره تیم تشکیل داده و به انجام مأموریت های بازی بپردازند. در بازی همان طور که تفنگ ها ، اسلحه های کمتری و چاقو ها در دسترس شما خواهند بود ، شمشیر یک زره غول آسا مجهز خواهد بود که با پیشرفت در بازی و کسب XP ، قادر به ارتقاء خواهند بود. نقشه ها در بازی به طوری ابتکاری طراحی شده اند که برای هر مبارزه ، شرایط کاملاً جدیدی را ایجاد کنند. علاوه بر مأموریت های متنوعی که در بازی در دسترس است ، یک سیستم هشدار دهنده را به عنوان یک برنامه همواره به همراه بازیکنان خواهد بود که به بازیکنان دسترسی انجام مأموریت های دشوار در بازه های زمانی محدود و با پاداش زیادی در صورت تکمیل آن ها را خواهد داد.



**RAY'S THE DEAD - PS4**

در به دست گرفتن کنترل Raymond La Morte که یک زامبی است که به زندگی برگشته ، بازیکنان باید به جستجوی دلیل مرگ وی ، قاتل وی و دلیل وجود یک چراغ در سر او در حال حاضر پس از زامبی شدن او بپردازند. شما در ابتدای بازی کار خود را به تنهایی شروع می کنید اما پس مدتی ارتشی از زامبی ها را رهبری خواهید نمود و در این با انواع گوناگونی زامبی ، آن ها هم با قابلیت های متفاوت و منحصر به فرد مواجه خواهید شد که به شما در این مسیر کمک خواهند نمود. قرار گرفتن در فضای داستانی بازی در دهه ۸۰ همراه با یک موسیقی مناسب و با تابش های نئون عظیمی که در بازی با آنها مواجه می شوید ، به زندگی قبلی Ray باز می گردید و فلش بک هایی از زندگی او را بازی می کنید.



**WAR THUNDER - PS4**

Gaijin Entertainment در نظر دارند تا در نسل بعد با عنوان Free-to-Play نظامی MMO خود حضوری قدرتمند داشته باشند. این بازی به بازیکنان اجازه خواهد داد تا نقش خود را در جنگ حماسی جنگ جهانی دوم با استفاده از صدها هواپیما ، تانک و کشتی هایی که با بالاترین جزئیات شبیه سازی شده اند ، ایفا کنند. با سخت افزار جدید در دسترس برای سازندگان آن ها قول کنترل های بصری امیدوار کننده به وسیله Dual Shock 4 و یک سیستم شناسایی قدرتمند که احتمالاً به وسیله PS Eye فراهم خواهد شد را می دهند. در حال حاضر بیش از ۱۵ میلیون بازیکن در حال بازی کردن در بنای این عنوان در PC هستند و Gaijin در حال همکاری با سونی است تا دریابد که به چه وسیله می تواند قابلیت های گراس پلنتمت مقابل را برای نسخه های PS4 و PC در آینده فراهم کند.



**SECRET PONCHOS - PS4**

Secret Ponchos یک بازی در سبک top-down twin stick shooter است که در غرب وحشی جریان دارد. جایی گیرم ها به صورت آنلاین به یکدیگر یا مبارزه می پردازند و برای کسب شهرت و معروفیت به دوئل با یکدیگر می پردازند. مبارزه در سراسر پنج نقشه متفاوت و منحصر به فرد ، به بازیکنان این امکان را می دهد تا از بین تعدادی کاراکتر که هر کدام اسلایل ، سلاح و آیتم های ثانویه از جمله دینامیت و خصوصیات منحصر به فرد خود را دارند ، باعث می شود که دوئل ها و مقابله ها در بازی بسیار متنوع و متفاوت شود. اگر شما در این مبارزات خوب ظاهر شوید ، به شما پاداش تعلق خواهد گرفت و دیگر بازیکنان را تشویق خواهد کرد که به دنبال شما بیوفتند و یا حتی تیم هایی تشکیل بدهد که از بین بردن شما ، بتوانند شهرت کسب کنند.



**THE WITNESS - PS4**

جانانان بلو ، خالق بازی Braid ، پروژه ای جدید به نام The Witness را که یک بازی معمایی Open World است و در جزیره ای اسرار آمیز جریان دارد را در دست ساخت دارد. در این بازی شما باید به جستجو در جزیره برای یافتن معما ها و حل آن ها بپردازید. از همان نقطه شروع بازی راه های مختلفی برای پیشروی در بازی وجود خواهد داشت و این رویکرد غیر خطی به این معناست که اگر شما در جایی از بازی گیر کردید ، شما قادر خواهید بود تا از مسیر دیگری بروید و معمای متفاوتی را حل کنید. جزیره بازی بسیار کوچک و جمع و جور است به طوری که شما قادر خواهید بود در عرض یک دقیقه از یک طرف جزیره ، به طرف مقابل بروید اما با توجه به گفته جانانان بلو ، آن ها معماهایی منحصر به فرد را در بازی قرار داده اند که هیچ یک مشابه و یا تکراری نخواهد بود و حل کردن آن ها بیش از ۲۵ ساعت زمان خواهد برد.



**TINY BRAINS - PS4**

Tiny Brains یک عنوان معمایی به سبک همکاری چندنفره است که در آن هر یک بازیکنان کنترل یکی از چهار کارکتر شگفت انگیز بازی را به دست خواهد گرفت ، که هر کدام قابلیت های مخصوص خودشان را دارا هستند و با یکدیگر به همکاری می پردازند تا از آزمایشگاه یک دانشمند دیوانه فرار کنند. اگر چه بازی بر اساس همکاری چهارنفره بین چهار شخصیت بازی طراحی شده است اما در صورتی که تعداد شما کمتر از ۴ نفر بود ، شما قادر خواهید بود تا بین شخصیت های بازی جا به جا شوید و حتی آنکه در این شرایط ، در شخصیت اصلی خود باقی بمانید ، امکان دارد که خود مرحله به صورت پویا تغییر کند ، به گونه ای که با تعداد کمتری شخصیت هم قادر به حل کردن آن معما باشید. هر یک از معما های بازی را می توان به شکل های مختلفی با استفاده از ترکیبات متفاوتی از قدرت های کارکتر هایتان به انجام برسانید و در زمان انتشار بازی بیش از ۱۲ نقشه در بازی در دسترس خواهد بود تا در آن ها توانایی های خود را به چالش بکشید.



# زرشکی‌ها و طلائی‌های این ماه

# PAALISE

## آرشدکی‌ها

### زرشک برنزی: سوپر اسپرها

موجوداتی هستند که از دل طبیعت بیرون می‌آیند. یعنی اصن چیزی که زیاد تو وبسایتمون دیده میشه این دسته از عزیزان اسپر هستند که با اسپر هاشون پدرمونو در میارن. مثلا دیده شده که یکی از نویسنده های سایت یک خبر از بازی ایرانی میداره، بعد یکی میاد زیر اون پست می‌پرسه: «بخشید دوستان، راه فاضلاب مستراح ما چند وقته که گرفته. به نظرتون باید چیکارکنم؟» حالا این سوال به کنار، ما در کف اون دوستانی قرار می‌گیریم که با کمال غیرت و تعصب میان برای راهگشایی نظر میدن. «من دوستی داشتم که با کارت گرافیک انویدیا بازی می‌کرد و سوراخ توالتش هیچوقت نمی‌گرفت. به نظر من شما از کارت گرافیک انویدیا استفاده کنید، مشکلاتون حل میشه.» به هر حال این شد که ما هم تصمیم گرفتیم این بار زرشک برنزی رو بدیم دست این دوستان عزیز بلکه دیگه بیخیال ما بشن. شما فکر کنید به نویسنده بیاد زحمت بکشه و خون دل بخوره و سه هزار و پونصد کلمه نقد و بررسی بنویسه، بعد به نفر بیاد پرسه «عوارض قرص ژلوفن چیست؟» یا مثلا «چرا باید آسغال‌هایمان را ساعت نه دم در بگذاریم؟» یا حتی عده‌ای هستن که میان تبلیغ وبسایت خودشون. مثلا دیده شده که به نفر به لینک میداره با این عنوان که: «دانلود GTA VIII برای PC». بعد همه ی کاربرها مخصوصا اون دسته از کاربرایی که معتقد بر اینن که دماغ (!) آسمون باز شده فقط اینا افتادن پایین رو این لینک کلیک می‌کنند. بعد میان خر رسول خردمندی بنده خدا رو میگیرن که این چه وضعه؟! چرا این لینک‌ارو میدارید؟ رسول خردمندی هم که اعصاب نداره برخورد جدی می‌کنه و همه‌ی اون بنده خدا ها بن می‌کنه میفرسته پی کارشون... بعله...

### زرشک نقره‌ای: Dark

این بازی فقط شانس آورد همزمان با Ride To Hell Retribution عرضه شد که زرشک طلائی رو نگرفت. وگرنه یکی از اولین عناوینی بود که میتونست به این مهم دست پیدا می‌کنه. اصن ما کاری با ایده‌اش نداریم. کاری با گرافیک و گیم پلی و داستان مزخرفش نداریم. اصلا هم کاری با هوش مصنوعی عجیب و داغونش نداریم. اصلا کاری هم با ساختن بازی توسط سازندگانش رو هم نداریم. ولی خب عزیزان من... جوانان من... آینده‌داران و سردمداران آینده صنعت گیم - که تو روحون با این بازی ساختتون، خب آقا... خانم... شما ایده‌ی خوب نداشتین درست... خلاقیت نداشتید اونم قبول داریم. ولی یعنی واقعا شما نمیتونستید به سری به سرویس بهداشتی عزیزتون بزنین بینین آب وصله یا قطع؟ یعنی واقعا نمیتونستین؟ برای چی بیخود و بی جهت بدون هیچ آبی تلاش به ساخت بازی کردید؟ اگه حالا استودیوتون استودیو ناتی داگ بود به چیزی... ولی الان که نیست. هست؟ به دیوید کیچ هم ندارین که به داستان خوب ایجاد کنه. (الان داری میگی من فن سونیم، آره؟! حذاقل به کم فکر کنید. به اون دنیاتون. این بچه‌ها شمارو نفرین کردن با این بازیاتون. این چی بود آخه؟! نه واقعا چی بود؟!)

### زرشک طلائی: Ride To Hell Retribution

در شبی که آب قطع بود، عده‌ای همت کردند و بازی ساختند. بازی مذکور، چنان اقتضاح از آب در آمد که عده‌ای را میخکوب، عده‌ای را سیخکوب و قاسم نجاری را متوسل به قرص اعصاب کرد. من نمی‌فهمم... مگه مرض داری بازی میسازي؟ حالا بازی میسازي دمت گرم.. ولی خودت که میفهمی بازیت به اقتضاحی بیش نیست. اصن از این گذشته... این شرکت Deep Silver. آقا این شده عین آقای سروس مقدم. بازی پشت بازی... بابا به نفس بگیر اون وسط!! الان قاسم نجاری بنده خدا این بازی رو انتخاب کرد برای نقد. خب مجبور شد تا آخر بازی کنه. اعصاب و زندگی واسش نمودن. جواب این بچه ها رو کی باید بده؟ خسارتی که به گیمفا وارد شد رو کی می‌خواد پرداخت کنه؟ ما هم که تحریمیم شکایت کنن دانیال نوروزی تحت تعقیب اینترپل قرار می‌گیره و آخرش هم کلا همه‌مونو جمع می‌کنن و گیمفا میره تو لیست تروربست‌ها! از Deep Silver عاجزانه خواهش می‌کنم که به نفسی چاق کنه بعد بزنه تو کار بازی جدید. آدم که تگری - ا بخشید! تگری بازی نمیده بیرون عزیز من!

### پیشبینی زرشکی‌های شماره‌ی بعد:

#### اسپرهاى آینده

باور کنید بیش از نیمی از کامنت‌هایی که زیر پست مجله‌ی گیمفا پلاس خواهد اومد اینه: «چی تی ای وی برای پی سی نیومد؟» (برای حفظ مسائل امنیتی از فینگلیش ورژن عکس استفاده نمودیم)

#### Saints Row

نه اینکه بگیم بازی خوبی نمیشه‌ها... ولی اونطور که به نظر میاد دیگه اوج لودگی قراره برای ایجاد محیط طنز تو این بازی به کار بره. خیلی امیدوار کننده نیست. ولی Dark و Ride to Hell Retribution هم نیست. مطمئن باشید!

#### دانیال نوروزی

خیلی بی دلیل. اصلا دلیلی برای این کارم وجود نداره. شما بذارین به پای کمبود سوژه. والا...



### پیشبینی بهترین‌های شماره‌ی بعد:

#### اون بازی

بله دیگه... همون بازی که نباید بگیم چیه. همون اون... فهمیدین؟ دمتون گرم واریدنا!

#### Payday 2

راستش این خیلی خوشبینانه است. نسخه‌ی Heist بد نبود خیلی. مورد توجه هم قرار گرفت. ولی به هر حال ایشالا که بیاد و به حالی به گیم‌هامون بده بعد از به مدت بی گیمی و Dark و Ride To Hell Retribution

#### Dark و Ride To Hell Retribution

این فقط به فضا سازی بود! گول خوردین! این دوتا اصلا در حدی هستن که بیان اینور؟! چی فکر کردین با خودتون؟! این دو تا بازی اونقدر عوارض داره که احتمالا شماره‌ی بعدی بازم میرن تو قسمت زرشکی‌ها... این قسمت رو زیاد جدی نگیرید!

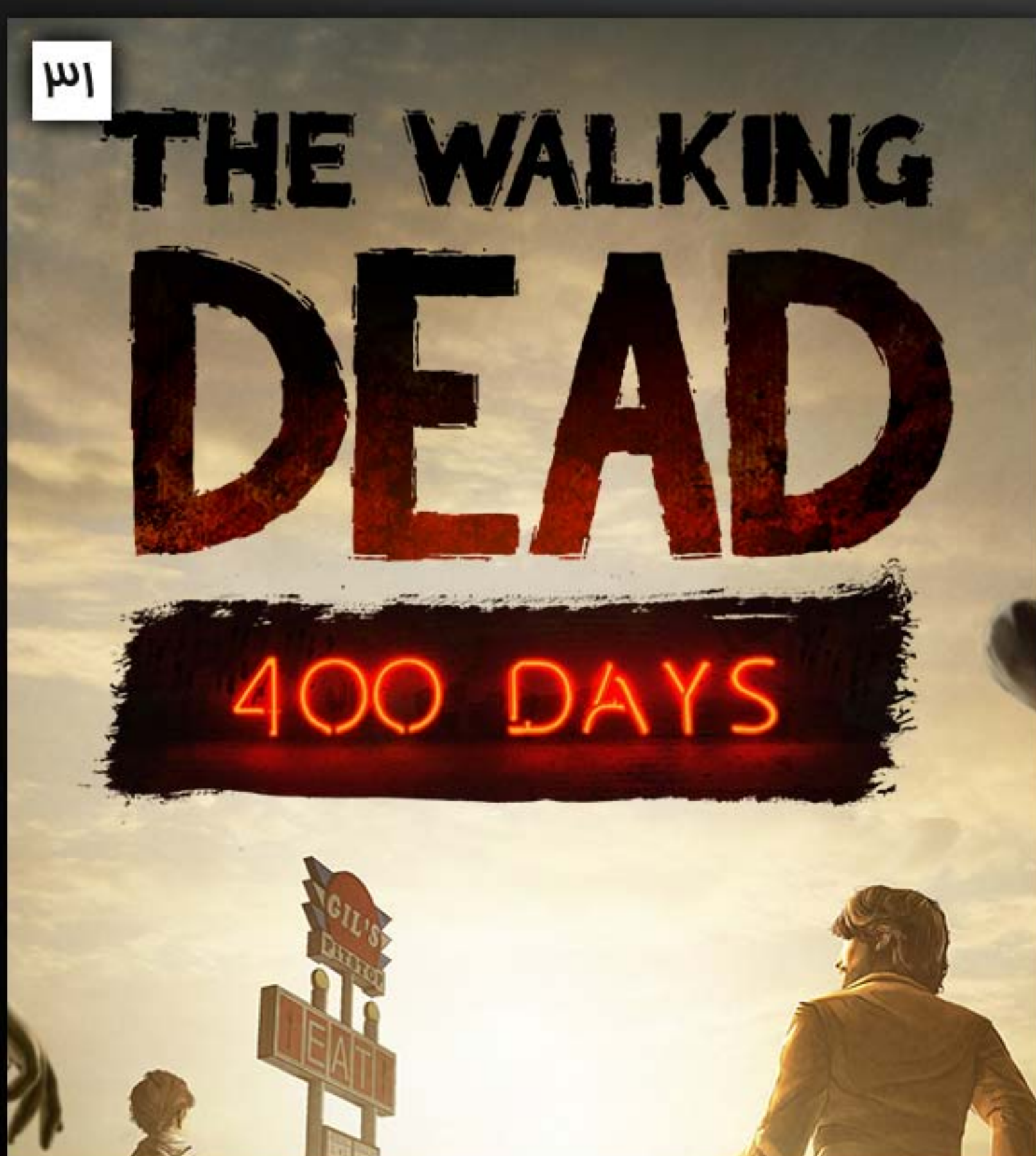
## طلائی‌ها

میگم چطوره کلا واسه این به ماه بیخیال این قضیه بشیم... واقعا این به ماه بهمون سخت گذشت. ما گیمر جماعت، بعد مدت‌ها وسط تابستون اونم مرداد بدون بازی بشینیم؟ قبول دارم چند وقته دیگه بازی‌های خوبی قراره بیاد و اتفاقا چند تاشون رو میداریم تو قسمت بهترین‌های آینده، ولی انصافا این سری به نظر خودتون به چی باید برنز و نقره و طلا می‌دادیم. این حرکت ما به جور اعتراضه. به اعتراضه بی سرو ته که به هیچ جام نمیرسه. ما به خاطر کمبود بازی، کمبود سرگرمی جدید با این حرکتمون اعتراضمون رو به همه‌ی اون‌هایی که بازی‌ها رو میدارن اول مهر و اول خرداد یا حتی اواسط دی میدن بیرون اعلام می‌کنیم. البته قطعاً صدامون به کسی نمیرسه. اصولا اعتراض خوبیش همینه. که کسی نشونه که نه سیخ بسوزه نه... سیخ!



# REVIEW

بر روی تصاویر کلیک کنید



# Call of Juarez: Gunslinger

Techland  
UBISOFT  
First-person shooter  
PSN . PC . Xbox Live Arcade

## 85%

گیم پلی عالی - گرافیک سل شید بسیار خوب - رویارویی با گنگسترهای مشهور غرب وحشی - طراحی عالی مراحل و محیط

Boss Fightها چالشی ایجاد نمی کنند  
بعضی لودینگهای طولانی

**گیم پلی:** سری COJ به گیم پلی جذاب و بالانس خود معروف است که میتواند به راحتی بازیاز را به سمت خود جذب کند

**گرافیک:** گرافیک خیلی خوب بازی با طراحی عالی محیط بازی تلفیق شده و معجونی عالی از آنها بوجود آمده است

**صداگذاری:** با این که سازنده خیلی روی این بخش از بازی مانور نداده ولی توانسته از پس آن بر بیاید و موسیقی های هماهنگ با فضای بازی و همینطور صداگذاری خوب شخصیتها و صدای مناسب اسلحه ها را به بازی اضافه کند

**داستان:** این بخش از بازی دارای پیچش خاصی نیست ولی وجود گنگسترهای خطرناک و معروف و داستان آنها و مبارزه با این گنگسترهای مشهور این بخش را جذاب کرده است



سید پرهام عبادی

کرده و به سبک Cel-Shaded که کم هم طرفدار ندارد تغییر بدهد.

Techland نیز همین کار را برای Gunslinger انجام داده و باید گفت که گرافیک بازی واقعاً بسیار خوب از آب در آمده و با توجه به اینکه جزئیات زیادی که به خوبی در محیط بازی قرار داده اند گرافیک بازی به یکی از گرافیکهای عالی در سبک Cel-Shaded تبدیل شده است. این سبک گرافیکی به خوبی توانسته با محیط بازی که سبک وسترن است هماهنگ شود و بازیسازان در زمینه ی گرافیکی توانسته اند که یک گرافیک عالی را چه از نظر فنی و چه از نظر هنری به ما تحویل دهند در حالی که چندی از بازیهای قبلی آنها از ضعف گرافیکی شدیدی رنج می بردند. نمی توان گفت که محیطهای بسیار متفاوتی در بازی وجود دارند ولی بازی در کل از تنوع خوبی برخوردار است و شما در طول به محیطهایی بر میخورید که توجه شما را جلب می کند و شما را مشتاق به این می کند تا مدتی در آنجا ایستاده و به طراحی زیبای آن نگاه کنید و همین طاحی باعث خوش درخشیدن بخش گرافیک در این بازی شده است. با توجه به گذشته ی Techland انتظار نمیرفت که بتوان موفق از بخش گرافیک بازی بیرون بیاید ولی به نظر در این بازی با تغییراتی در سبک گرافیکی توانسته به گونه ای ضعف خود در بازیهای قبلی را جبران کند.

گیم پلی بازی هنوز هم بسیار جذاب و عالی است و اگر از گیم پلی زیبای BIB لذت می بردید حتماً از گیم پلی این بازی هم لذت ببرید و برایتان جذاب خواهد بود. همانطور که معلوم است بازی به مانند قبل دارای قابلیت Dual Wield است که حتماً میدانید که یکی از دلایل جذابیت زیاد گیم پلی سری COJ تا بحال بوده است. در بازی Skillهای زیادی وجود دارد که می توانید آنها را خریده و آزاد کنید و به قدرت خود در طول بازی بیافزاید که همین مورد باعث جذابتر شدن بازی و دقیقتر شدن گیم در طول بازی شده است. از صحنات هیجان انگیز و زیبایی هم که در طول بازی اتفاق می افتد می توان از رد شدن گلوله ها از کنار صورت کاراکتر نام برد که با توجه به اینکه دوربین بازی بصورت اول شخص میباشد خیلی ایده ی جذابی است و باعث بالا رفتن هیجان در طول انجام بازی می شود. اسلحه های زیاد و متفاوتی که در بازی وجود دارند تنوع بسیار خوبی را به مبارزات بازی داده اند و دست بازیاز را برای کشتن افراد دشمنان باز گذاشته اند. در کل به مانند همیشه از سری COJ گیم پلی Gunslinger بهترین مورد مثبت از بازی است و می تواند دلیل اصلی شما برای خرید بازی و امتحان کردن آن باشد.

به مانند خیلی از بازیهای دانلودی و Arcade چند سال اخیر این بازی هم بسیار عالی ظاهر شده و می تواند یادآور خاطرات خوب برای طرفداران سری Call Of Juarez مخصوصاً بازی Bound In Blood باشد و مطمئناً Techland توانسته با Gunslinger بازگشت خوبی با سری COJ داشته باشد و توانسته دین خود را به طرفدارانش ادا کند. در کل اگر این عنوان را تجربه نکرده اید و جزو طرفداران ناامید Call Of Juarez هستید حتماً Gunslinger را تهیه کنید شاید نظرتان برگشت و این بازی بتواند عنوانی برای آشتی دوباره ی شما با COJ باشد.

جذاب بازگشته است که جذابیت مبارزات بازی را چند برابر می کند. در بازی با شخصیتهای معروفی که تا به حال زیاد از آنها در داستانها و فیلمها و سریال ها شنیدید روبرو خواهید شد که از جمله ی آن ها میتوان Dalton Gang (برادران دالتون) و Jesse James (بزرگترین گنگستر طی دو قرن قبل) و Billy The Kid را نام برد که هر چه شخص معروفتر و خطرناکتر باشد برای زنده یا مرده ی آن پول بیشتری دریافت می کنید.

داستان کلی بازی شاید خیلی دارای جذابیت و پیچشهای خاص بازبهای دیگر نباشد ولی همان که به دنبال گنگسترهای معروف تاریخ رفته و با آنها رودرو شده و میتوانید با آنها دوتل کنید می تواند خیلی جذاب باشد. دوتلی که یا از آن زنده بیرون آمده یا مرگ را در آغوش می گیرد. آیا سرانجام مرگ در دوتل شما را با خود می برد؟ همگی بستگی به حرفه ای تر بودن شما در دوتل های مربوطه دارد و یادتان نرود که شما یک Gunslinger (هفت تیر کش) ماهر هستید و می توانید تعداد زیادی از گنگسترهای خطرناک را از بین ببرید.

یکی از تغییرات بازی نسبت به قبل Cel-Shaded شدن آن است. Cel-Shaded در حال حاضر به خیلی از بازیها وارد شده و اولین باری نیست که از اواسط کار وارد یک سری بازی شده است. برای مثال می توان بازی The Darkness II را نام برد که بازی اول گرافیکی واقع گرایانه و معمول مانند اکثر بازیهای آن زمان را داشت ولی در شماره ی دومش سازنده تصمیم به آن گرفت سبک گرافیکی بازی را عوض

Gunslinger توانسته به خوبی خاطرات خوب با برادران McCall را زنده کند و بازگشت بسیار خوبی از غرب وحشی برای این سری بازی باشد. ریسکی که Techland برای این بازی انجام داد این بود که بازی را فقط بصورت دانلودی عرضه کرد و نسخه ای برای Retail عرضه کردن در نظر نگرفت. ولی کارشان حواب داد و Gunslinger در هر سه پلتفرم مورد استقبال قرار گرفت و شاید همین باعث شود که Techland به فکر نسخه های بعدی این سری بیافتد و شاید بخواهد این بازی را ادامه دهد. شاید کسی فکر نمیکرد بعد از آن افشاحی که Techland با ساختن COJ The Cartel به بار آورد فکرش به ساخت ادامه ی این بازی برود. The Cartel از هر لحاظ یک افشاح کامل بود و حتماً هم خود Techland به اشتباه خودش در ساخت آن بازی پی برد که کاملاً مسیر ساخت این سری بازی را به مانند قبل بازگرداند و دوباره به غرب وحشی قدیم بازگشت. The Cartel در قرن حاضر جریان داشت که یکی از دلایل ناراحتی طرفداران بازی و همینطور خوش ندرخشیدن بازی نیز همین موضوع بود. خوشبختانه COJ با Gunslinger به ریشه ها بازگشته تا طرفداران را راضی نگه داشته و طرفداران جدیدی را به این سری بازی فرا بخواند.

داستان این بار در مورد یک Bounty Hunter است که برای بدست آوردن پول به دنبال گنگسترهای بسیار خطرناک رفته و با کشتن آنها پول هنگفتی را دریافت می کند. با کارهای مختلفی می توانید دخل دشمنان را بیاورید و در بازی به مانند BIB دوتلهای

غرب وحشی (Wild West) در طی چندین سال اخیر به یکی از سوژه های اصلی برای ساخت بازیهای بزرگ و پرطرفدار تبدیل شده است. یکی از دلایل به وقوع پیوستن این موضوع علاقه ی شدید مردم به آن برهه از زمان است و این مسئله نه تنها در صنعت بازی صدق میکند بلکه در سینما نیز بارها از این سوژه استفاده شده است که اکثراً موفق نیز بوده اند. یکی از بزرگترین موفقیتها در این نسل مربوط به بازی Red Dead Redemption می شود که مطمئناً هر گیمیری با این بازی شاهکار آشنا است. شاید موفقیت بزرگ بازی RDR زمینه ای بوده برای اینکه شرکتهای دیگر باز هم به سوی غرب وحشی نگاهمی بیندازند و برای ساختن بازیهایی با این پس زمینه رغبت شوند. حال نوبت Techland است که با IP هفت ساله ی خود بازگشتی خوب به این سبک داشته باشد که بتواند با اندکی تغییرات دوباره دل طرفداران سری بازی Call Of Juarez را بدست بیاورد که تا دو سال پیش داشت با داستان خودش بازی خود را خراب می کرد. Gunslinger شروعی دوباره برای Techland در این سبک است.

حتماً برادران McCall را از COJ Bound In Blood به یاد دارید که زمانی که آن بازی در سال ۲۰۰۹ عرضه شد در دل بسیاری از FPS دوستان و همینطور دوستداران غرب وحشی قرار گرفت. شاید بتوان گفت بازی برادران McCall یعنی BIB بهترین نسخه از این سری بازی است ولی Gunslinger که به تازگی برای Live و Network و PC عرضه شد از نظر ارزش می تواند با آن بازی زیبا مقایسه شود.



# Company of Heroes 2

Relic Entertainment  
SEGA  
Real-time strategy  
PC

■ قاسم نجاری

امکانات جدید گیم پلی به علاوه ی گیم پلی ای بر مبنای هسته ی نسخه ی قبل ، موسیقی بی نقصی که روح بازی است، تلاش برای تعریف کردن داستان در سبکی که داستان تعریف کردن خیلی سخت است

**85%**

تناقض بین دو بخش مهم گرافیک بازی، برخی باگهای جزئی

**گیم پلی:** نسخه ی پیشرفته ای از عنوان قبلی به علاوه ی امکانات جدید که بازی کردن یک استراتژی را هرچه لذت بخشتر میکند

**گرافیک:** تناقضی کاملا آشکار بین دو بخش برفی و خاکی بازی وجود دارد، در بخش سرمای بازی گرافیک خیلی بهتر است

**صداگذاری:** موسیقی ارکسترال ساخته شده برای بازی چیزی فراتر از موزیک خالی بازی است و روح جنگ را همراه دارد+ قطعه های روسی زبان بازی بینظیرند

**داستان:** نسبت به سبک RTS ، تلاشی قابل تحسین برانگیز برای پرداخت به شخصیت یک فرمانده ی بدبین (یا واقع گرای) جنگ



که ۵۰٪ بازی در محیطهای برفی و نیم دیگر آن در محیط های خشک میگذرد این عمل استدیو را نمیتوان چشم پوشی کرد. چرا که نحوه ی چینش این مراحل به صورتی که چندین مرحله در فضای خشک باعث یکنواختی میشود و این عمل از Relic که در عنوان قبلی اش از این سری چنان مراحل را با سلیقه چیده بود که هیچوقت تکراری نمیشد بعید بود. گرافیک CoH2 به دو کفه ی ترازویی میماند که در محیطهای سرد بسیار سنگین است و در محیطهای خشک سبک. البته خوب نبودن فضاهای خشک بازی نسبت به محیطهای دیگر بازی است و گرنه گرافیک از نسخه ی قبل پیشرفتهای محسوسی داشته و بازی را بسیار سنگین تر هم کرده است؛ به طوری که با هر PC نمیتوان بازی را به خوبی اجرا کرد. یکی از فضا سازی های فوق العاده ی بازی در دیالوگهای عمده ی سربازان است، جمله هایی چون "دیگه دارم از جنگ آشغال خسته میشم" یا "من قبلا به معلم ریاضی بودم" یا "بعد از این جنگ باهم نوشیدنی میخوریم از زبان سربازان خسته ی جنگ شنیده میشود و خیلی عمل تاثیر گذاری است. این را اضافه کنید به موزیک ارکسترال کریس و لاسکو که هیچ چیزی برای بازی کم نگذاشته. فقط کافست موس را رها کنید و به موسیقی فوق العاده ی بازی در مرحله ی "شکار پانزر" گوش دهید ( البته واقعا رها نکنید، مرحله ی سختی است!). تمی فوق العاده که از موسیقی دهه ۴۰ شوروی می آید و آن موسیقی های معروفی که ایستگاههای قطار برای سربازان پخش میشده و سعی داشته که امید بدهد اما اصلشان از ناامیدی گرفته شده و نگاهی تلخ به آینده که در شان موج میزده است. نمیتوان از شان گذشت.

جایی را میتواند ببیند که سربازان میبینند. چالش برانگیزی دوبرابر میشود و CoH2 سختتر. CoH2 تاریخ مصور جنگ های جبهه ی شرق است. اگر با دقت بازی اش کنید میتوانید اطلاعات بسیار زیادی از تک تک جنگها، نحوه ی پیشروی و ارتش دو طرف و خیلی چیزهای دیگر به دست آورید. حتی فرمان منحوس ۲۲۷ جوزف استالین هم در بازی پیاده سازی شده است. این قابلیت که از مرحله ی چهارم به بعد که در استالینگراد اتفاق می افتد، فعال میشود، کاری میکند که در زمانهای معینی نتوانید به سربازان خود دستور عقب نشینی بدهید. افسرهای NKVD در پایگاه منتظرند تا کسانی را که از میدان نبرد فرار کرده اند، دانه دانه بکشند و دیدن این صحنه ها بعضی مواقع واقعا نامردی است! چرا؟ فکرش را کنید نیروهای دشمن از هر طرف محاصره تان کرده اند و راهی جز بازگشت به مقر ندارید، همینطور که دارید عقب نشینی میکنید، دشمن هم پشت سرتان می آید، به پایگاه که رسیدید افسرها یکی یکی سربازانتان را میکشند و دشمن به پایگاه شما میرسد! آیا در واقعیت هم همینطور بوده است؟ چه کسی میداند!

یکی دیگر از نمودهای واقعی تاریخ در CoH2، توانایی های دو ارتش است. در تاریخ هم معروف است که آلمانی ها سربازان پیشرفته و آموزش دیده ای بودند که از پادگانها آمدند و در برابر ارتش شوروی است که سربازانی دارد بی تجربه، کسانی که تا چند روز پیش در کارخانه ها و شرکتهای در حال کار بودند و با شروع جنگ ( به زور یا دلخواه) به ارتش پیوسته اند. در گیم پلی هم همینطور است. ارتش شوروی به طرز محسوسی نسبت به آلمانها ضعف دارد اما این ضعف با تعداد زیاد روس ها از بین میرود، باید آم های زیادی را خرج آلمان ها کنید، بخصوص در بخش داستانی بازی. جدا از بخش داستانی بازی میتوانی در هر زمانی بخش Theater of War را انجام دهید که در نقشه های بسیار خوبی آماده شده اند. راستش در بخش داستانی نقشه ها وسعت زیادی ندارند و اتفاقا این هم اقتضای محل بازی است. نقشه ها کوچک شده اند چون نبردهای شرقی هم همینطوری بوده اند. جبهه ی شرقی است و برف و سرمای که در نقشه هیتلر را زمینگیر کرد و داستانش را هم که همه شنیده ایم! این برف و یخ شاید Relic را بر این داشته تا هرچه بیشتر بر روی فضاهای برفی کار کند و از محیطهای غیربرفی و اکثرا خاکی بگذرد. از آنجایی

پس ساختن دنباله برای آن بازی ریسک بزرگی بود. تقریبا میشد فهمید که نمیتوان عنوانی به آن تکامل ساخت مگر اینکه عناصری که بازی قبلی را موفق ساخته بود عملا تکرار شوند. پس این کار انجام شد، و الان CoH2 اگر نگویم همه، اما بیشتر امکانات بازی قبلی اش را داراست. اما خوب، امکانات جدیدی هم هستند که به کمک بازی جدید آمده اند تا آنرا متفاوت کنند. مثلا سیستم مبارزات بازی پیشرفته شده است. امکانات برای پشتیبانی بیشتر اضافه شده و هر واحدی میتواند تعداد زیادی امکان مختلف داشته باشد که به تنوع خیلی کمک میکند. یعنی هر واحدی که دارید واقعا به درد کاری میخورد و این خیلی خوب است. اما سیستم ساخت ساز پایگاه و جمع کردن منابع در این قسمت بسیار کمرنگ تر از قسمت قبل شده است. شاید آن بخش بسیار پرتعداد بود اما این اقتضای زمانه ی جنگ در جبهه ی شرقی است، جایی که جنگ بیش از هر چیز دیگری مدنظر است. ساختن پایگاه در این نسخه از بین نرفته اما بسیار کمرنگ است به این خاطر که اینجا تمرکز بیشتر بر روی جنگ است و بیشترین و یا میشود گفت همه ی امکانات جدید بازی تمرکز بر بخش نبرد دارند تا ساخت و ساز. برای مثال سیستم آب و هوا بیشترین تاثیر را بر نبردها دارد. باید به فکر تانکهایتان باشید که داخل یک رودخانه ی یخ زده سقوط نکنند یا حواستان به سربازانی باشد که در سرما مانده اند، انتخاب های چالش برانگیزی در انتظار شماست. سیستم آب و هوا نمود خیلی خوبی در بازی دارد و همانطور که قبلا هم سازندگان گفتند، این برف دیگر یک بافت سفید رنگ نیست، برف است! سرعت حرکت سربازان را کند میکند، تله ی مرگی است برای خودش. سیستم دید واقعی هم در کنار آب و هوا از گزینه هایی است که میتواند این بازی را برای کسانی که تازه کارند، به یک بازی سخت تبدیل کند. دید واقعی محدوده ای کاملا رئالیستی از دید واقعی واحد تحت کنترل را نشان میدهد، یعنی شما تا

بارباروسا، اسم رمز اشغال شوروی توسط آلمان ها در دهه ی ۴۰ و در جریان جنگ جهانی دوم بود. از ۲۲ ژوئن ۱۹۴۱ سه و نیم میلیون سرباز در مرزهای شوروی حاضر شدند تا آرزوی جاه طلبانه آدولف را برای فتح سرزمین های روسیه به حقیقت برسانند، جایی که ۹۵٪ از ارتش آلمان و ۶۵٪ از سربازان متحدین تلف شدند؛ این بزرگترین اشغال در تاریخ جنگهای بشر است... برای ما که خوشبختانه - سالهای سال پس از آن جنگهای بزرگ به دنیا آمده ایم و زندگی کرده ایم، مطمئنا هیچ جوهر نمیتوان فهمید که جریان آن جنگ ها چطور بوده، آیا آن جنگها همین قدر که میگویند وحشتناک و غیرقابل توصیف بوده است؟ اگر اسپیلبرگ با "نجات سرباز رایان" واقعی ترین چهره از نبرد ترسناک نورمندی را نشان داد، این بار Relic با ارائه ی Company of Heroes 2، دنباله ای بر بهترین بازی سبک RTS توانست جبهه ی شرق جنگ جهانی دوم را به بهترین شکل به تصویر بکشد. آبراموویچ ایساکوویچ، یکی از فرماندهان ارتش شوروی است که در قسمتهایی از جنگ هم نقش خبرنگار حضور داشته است اما بیشترین نقش را در فرماندهی نبردهای جبهه ی شرقی جنگ جهانی دوم داشته است. در سال ۱۹۵۱ در گلاگی در سبیری زندانی شده و سرهنگی - فرمانده ی قبلی خود او - با او در باره ی تجاربتش در طول جنگ صحبت میکنند و بهتر بگویم از او بازجویی میکند. فلش بک ها، همان مراحل هستند که کنترلشان بر دست ماست. مشکلی که بیشتر مخاطبان Company of Heroes 2 با آن دارند، اساسا در مقایسه است. مقایسه ای بین بازی جدید و عنوانی که به احتمال بسیار زیاد بهترین RTS تاریخ است و میماند. نسخه ی اول CoH به قدری کامل و هیجان انگیز بود که علاوه بر ذوقی که در طرفداران این سبک ایجاد کرد، استانداردهای جدیدی را برای استراتژی های ریل-تایم تعریف کرد.





بهزاد شعبانی

# DARK

## بی خیال تاریکی

Realmforge Studios  
Kalypso Media  
Stealth, action role-playing  
PC . X360

مهارت های خاص اریک - صداگذاری و موسیقی قابل تحمل

تمامی بخش های بازی به غیر اندک نکات مثبت!

# 35%

**گیم پلی:** به قدری هوش مصنوعی فاجعه بار هست و روند مراحل تکراری، اندک خلاقیت های این بخش بازی به هیچ وجه باعث نمی شود که گیم پلی Dark را تاسف بار توصیف نکنیم

**گرافیک:** هیچ حرفی برای گفتن نیست!

**صداگذاری:** تنها بخش قابل تحمل بازی همین بخشه

**داستان:** از آن جا که Dark یک مخفی کاری است، داستان بازی سعی دارد از کلیشه های داستانی که برای این سبک وجود دارد فاصله بگیرد اما همه چیز بد تر شد

خلاصه این که هوش مصنوعی بازی به هیچ دردی نمی خورد طوری که به نظر سازندگان به کلی از این عنصر حیاتی در سبک مخفی کاری، صرف نظر کرده اند. در مورد نقش آفرینی بودن Dark هم هیچ تحسینی وجود ندارد. پرسش و پاسخ ها کوچکترین تاثیری در روند داستانی و روند مراحل ندارند و به لطف دیالوگ های سطحی این بخش هم به شدت روی اعصاب شما راه خواهد رفت! یکی نیست به سازندگان دارک بگویند که چه اصراری بود که این بازی نقش آفرینی هم باشد؟

خیلی مخفی کاری های بازی رو خوب پیاده کردید که حالا رفتید سراغ RPG؟

### یک ایده ی بی خاصیت دیگر

بازی با بهره گیری از موتور گرافیکی Vision Engine 8 ساخته شده است. انجینی که هیچ سابقه ی درخشانی ندارد و به یمن و برکت بازی Dark، سابقه اش را بدتر هم کرد.

سازندگان سعی داشته اند با سل شید کردن گرافیک بازی تا حدودی از زیر بار گرافیک تکنیکی قوی فرار کنند اما فقط بازی را غیرقابل تحمل تر کرده اند. گرافیک تکنیکی بازی یک فاجعه ی تمام عیار است. به بهانه ی سل شید بودن به طور کل از پردازش بر روی بافت ها صرف نظر شده و نورپردازی ها بسیار بد جلوه می کنند؛ به ویژه این که Dark یک مخفی کاری است و با فضاهای تاریکش، نورپردازی جایگاه ویژه ای خواهد داشت. فیزیک بازی هم که مثل بسیاری دیگر از بخش های بازی یک فاجعه است؛ تنها قابلیتی که به شما می دهد یک کاور گیری ساده و کلیشه ای و راه رفتن است.

طراحی های هنری بازی هم حرف زدن در موردش هم هر کسی را خسته می کند. فقط یک نگاه به طراحی اریک بیاندازید و آن را ضمیمه ی استابل مضحک این آقا کنید و خودتان قضاوت کنید که وقتی شخصیت اصلی بازی چنین طراحی دارد، وای به حال NPC ها. با توجه به تم تیره ی بازی تا حدودی طراحی های محیط به دلیل آن که کمتر جلوه می کند، قابل تحمل هستند و اگر قرار باشد در یک جمله گرافیک Dark را توصیف کنیم، باید گفت که این بازی آبرو و ابهت سبک گرافیکی سل شید را به کل زیر سوال برده.

### تاریکی را بی خیال

تنها بخش بازی که فاجعه نیست، صداگذاری و موسیقی آن است. صدای پیشگامی اریک را Doug Cockle به عهده دارد و خوشبختانه به خوبی از عهده ی کارش برآمده است. صدای پیشگامی سایر شخصیت ها هم تا حدودی قابل تحمل کرده اند. در بخش صداگذاری محیط کمی اغراق صرف آن شده. برای مثال هر از گاهی صدای پا حین راه رفتن بیش از حد ممکن است و این مسئله در مورد صحبت های دشمنان شما هم صدق می کند و متأسفانه این بخش بازی هم از عدم تعادل رنج می برد. موسیقی بازی هم اثر خاصی خلق نکرده و در کنار صداگذاری یکی دیگر از معدود عنصر های قابل تحمل بازی است. متأسفانه بخش صداگذاری و موسیقی هیچ وجه نخواهد توانست ایرادات وارد به گیم پلی و داستان و گرافیک را بپوشاند و فقط می خواهم یک جمله را بگویم: بی خیال Dark شوید!

که باید با روند اصلی داستان تطبیق ندارد، هر از گاهی به کل فراموش می کنیم که هدف اصلی ما این است که اریک واقعی را بشناسیم.

به طور کلی، داستان بازی و شخصیت ها هیچ بازی را به خود جذب نمی کند. چنین داستانی برای یک بازی مخفی کاری می توانست که نوآوری جالب باشد اما به قدری این داستان در Dark بد پیاده شد که تنها واژه ی ضعیف می تواند آن را توصیف کند.

### گل بود، به سبزه نیز آراسته شد

همان طور که پیش از این هم گفتیم، بازی سعی دارد در سبک مخفی کاری خلاقیتی را به نمایش بگذارد و برای این کار بازی Dark از مخفی کاری بدون اسلحه های سرد و گرم پرده برداری کرده و این دقیقاً بزرگترین مشکل بازی است چرا که به کل روند مراحل را بهم زده است. تمام مراحل در سیستم کاورگیری و takedown کردن خلاصه می شود. البته به لطف خون آشام بودن اریک تا حدودی این روند قابل تحمل تر شده است. از آن جایی که شخصیت اصلی بازی یک ومپایر است مهارت های خاصی در اختیار او قرار گرفته مانند سریع حرکت کردن و یا پرت کردن حواس دیگران و تسلط بر اذهان و امثال آن. شما با در نظر گرفتن یک نوار محدودیت قادر خواهید بود از این مهارت های ویژه استفاده کنید. خوشبختانه کاربرد این مهارت ها تاثیر بسزایی در روند مراحل گذاشته و به لطف سیستم آپگرید، این قابلیت ها تنها نکته ی مثبت قابل ذکر در گیم پلی بازی است. پوینت گرفتن بازی هم به مرحمت مکیدن خون دشمنان تان تاملین می شود و همین مسئله ضمن شخصیت پردازی ضعیف اریک باعث شده تا پیش از پیش از او متنفر شویم!

سیستم مبارزات بازی هم در یک کلیک خلاصه می شود. شما پس از باید پس از کاور گرفتن ها خودتان را به هدف برسانید و با یک کلیک او را takedown کنید و یا به هنگام اوج خشونت با یک مشت سهمگین دخل او را بیاورید. سیستم مبارزات بازی تحت هیچ شرایطی جذاب نیست و حتی به لطف مهارت های خاص اریک نتوانسته جای خالی اسلحه ها را پر کند. البته همین مهارت های خاص خون آشام ها به طور کامل و بی نقص در بازی پیاده نشده است. برای مثال همه ی ما می دانیم که ومپایر ها قادر به پرش از ارتفاعات بلند هم هستند و حتی دویدن آن ها بیش از حد سریع است اما اریک حتی یک متر هم نمی تواند بپرد و سریع دویدن او بیش از حد محدود است.

اما برسیم به یکی از بزرگترین مشکلات بازی یعنی هوش مصنوعی. خیلی سعی کردم بالانس مناسبی از هوش مصنوعی در Dark پیدا کنم اما نشد. حقیقت این جاست که دشمنان شما هم نابینا هستند و هم ناشنوا. حتی اگر با سرعت به سمت آن ها بدوید، حالا حالا ها متوجه این نمی شوند که قصد قتل آن ها را دارید. جالب این جاست که سازندگان برای دشمنان شما یک نوار شک هم تعبیه کرده اند و این یکی دیگر از عوامل عصبانیت شما از بازی Dark است؛ برای مثال اگر سربازی حضور شما را حس کند، سر جایش می ایستد و صبر می کند تا نوار شک او خالی شود اگر هم خیلی به خودش زحمت دهد تا شعاع چند متری خودش را دید می زند.

البته اثبات خون آشام بودن اریک بهانه ای شد تا وارد بخش آموزشی بازی بشویم که یکی از معدود نکات مثبت بازی است. به این صورت که اریک پس از آن که متوجه می شود دارای مهارت های خاص خون آشام هست و خون آشامی دیگر این مهارت ها را به او آموزش می دهد، بخش آموزشی بازی هم پیگیری می شود. اما هنوز هیچ چیز خاصی برای اریک روشن نشده و رییس کلپ که خودش هم یک خون آشام است، رها شدن اریک از این پرسش ها و خون آشام بودنش را مشروط بر انجام دستورات خود می کند. اریک هم بدون آن که بداند دقیقاً از چه کسی و در چه جهاتی دستور می گیرد این شرط را می پذیرد و بازی آغاز می شود.

همان طور که اشاره شد این بازی سعی در ارائه ی نقش آفرینی بودن را هم دارد اما واقعا چه اصراری بر وجود نقش آفرینی و پرسش و پاسخ ها در این بازی بود؟ اصلاً یک Stealth چه نیازی به RPG دارد؟ پاسخش واضح است. سازندگان این سبک را وارد Dark کردن تا از زیر بار کات سن ها پرداخته شده فرار کنند. مشکل بعدی هم دیالوگ هایی است که در این پرسش و پاسخ هارد و بدل می شود. دیالوگ هایی که خیلی کودکانه هستند و به هیچ وجه با اتمسفر بازی همخوانی ندارند.

پرسش های مضحکی که از سوی اریک بیان می شود و پاسخ هایی در حد کتب دبستانی که به عنوان پاسخ در بازی بازگو می شوند.

مشکل بعدی بخش داستانی بازی شخصیت پردازی است. این طور به نظر می رسد که Dark سعی دارد تا حدالامکان داستان بازی را بر محوریت یک شخصیت یعنی اریک بچرخاند اما طراحی کارکتر اریک به قدری ضعیف است و کل داستان بازی را هیچ می کند. این طور که آغاز بازی روایت می کند، اریک بین یک شخصیت از طبقه ی متوسط جامعه است و هیچ شاخص اخلاقی ندارد.

شاخص ظاهری هم ندارد و هیچ کار خاصی هم در روند بازی انجام نمی دهد. طراحی ظاهر او هم به قدری فاجعه است که هیچ طوری نمی شود با او ارتباط برقرار کرد. از آن جا که مراحل بازی آن طور

یکی نیست به این سازندگان به ظاهر کاربلد بگویند که چه اصراری بر تلفیق ژانر ها دارید؟ یا اصلاً شما که هنوز نمی دونید هوش مصنوعی چی هست، برای چی به سراغ سبک مخفی کاری می روید؟ لابد توقع دارید که در حضور MGS ها Splinter Cell ها در این سبک حرفی هم برای گفتن داشته باشید؟ به همین خیال باشید. Realmforge عزیز بپذیر که Dark یکی از فجاجع سال های اخیر است.

پیش از انتشار بازی سازندگان همواره از خلاقیت حرف می زدند. خلاقیت شان هم این بود که بازی Dark نوعی دیگر از سبک مخفی کاری را قرار است ارائه دهد. مخفی کاری بدون اسلحه های سرد و گرم و البته داستانی متفاوت. داستانی که ما را وارد قتل افراد ثروتمند و نظامی و یا سیاسی نمی کند و شخصیت اصلی بازی یک جاسوس همه فن حریف نیست. اما سازنده ی این بازی قدری اغراق را به کار برد که دیگر واژه ی Stealth برای این بازی سنگینی می کند. زیبایی های بازی Dark، از همان منوی آغاز بازی شروع می شود و در همان جا به پایان می رسد. ادامه ی بازی فقط باعث عصبانیت شما می شود. پس پیش از رسیدن به بررسی بازی، باز هم تأکید می کنم که بی خیال این بازی شوید.

### لطفا کمی شخصیت پردازی!

ناگهان وسط یک کلپ شبانه قرار می گیرید و سرگیجه هم دارید. اصلاً نمی دانید کی هستید و چرا سرگیجه دارید و در کلپ شبانه چه می کنید. داستان بازی سعی دارد که ماجرابی گنگ و درگیر کننده را ارائه دهد اما به قدری روایت ضعیف است و سایر بخش های بازی نجسب، هیچ کسی علاقه ای پیدا نمی کند که بداند چرا شخصیت اصلی بازی به چنین وضعیتی دچار شده. اجازه دهید کمی برایتان شفاف سازی کنم. شخصیت اصلی بازی اریک بین (Eric Bane) نام دارد.

وی در حالی که در این کلپ سرگردان است و خودش هم نمی داند کیست و این جا چه می کند، پس از پرسش و پاسخ پی می برد که به یک خون آشام یا همان Vampire تبدیل شده است.



# Dead pool

High Moon  
Activision  
3rd person action  
PC . X360 . PS3

■ سجاد سعیدی

موسیقی، سرگرم شدن برای دقایقی در هنگام بازی به صورت دو نفره

گرافیک ضعیف، ایرادات کم اما بد در هوش مصنوعی دشمنان، اذیت کردن دوربین بازی در برخی مراحل بازی، نبود بخش چند نفره

**80%**

**گیم پلی:** می توانست بهتر ظاهر شود اگر از ایمان های (عنصر) بازی های hack'n slash در آن استفاده می شد  
**گرافیک:** قابل قبول ظاهر نشده است و ایرادات بسیاری دارد اما نورپردازی و رنگبندی خوبی را دارا می باشد  
**صداگذاری:** حضور "نولان نورث" صداگذار معروف و صحبت بجای شخصیت اصلی، موسیقی بسیار خوب  
**داستان:** الگو برداری خوب از یک کتاب مصور همراه با شخصیت های معروف، کلیشه ای بودن در ظاهر اما با ترکیب طنز از آن بیرون می آید



می آمد اما متأسفانه این اتفاق رخ نداد. در گرافیک بازی نورپردازی قوی و رنگبندی خوبی دیده می شود، مدل سازی شخصیت ها در سطح قابل قبولی می باشد. در این بین بافت های بازی کیفیت خوبی ندارد و باگ های کمی در بازی دیده می شود که گرافیک را از لحاظ کیفی پایین می آورد.

**صدایی آشنا با طنین طنز! (موسیقی و صداگذاری)**  
یکی از قوی ترین بخش های بازی صداگذاری آن می باشد که واقعا عالی و زیبا ساخته و پرداخته شده است. صدای شخصیت dead pool بر عهده "نولان نورث" (صدا پیشه "ناتان دریک" در بازی "آنچارتد") بوده است. نوع صدای او با چهره و رفتار DP کاملاً همخوانی دارد و در لحظه هایی که او شوخی می کند جذابیت خاصی به آن اضافه می شود. موسیقی بازی دارای طنز خاصی می باشد و بسته به شرایط دچار تغییر می شود.

در این تابستان که بازی های کمتری وارد بازار می شوند یک بازی از روی یک شخصیت خنده دار با خشونت بالا و در سطح متوسط و قابلقبول پیشنهادی است که انجام دانش خالی از لطف نیست!

**آقای خوش صدا (بیو گرافی "نولان نورث")**  
"نولان رمزی نورث" (Nolan Ramsey North) متولد ۱۳ اکتبر ۱۹۷۰، صدا پیشه و هنرپیشه آمریکایی است که در شهر "نیو هیون" ایالت "کانیکت" متولد شده است. او بیشتر به دلیل حضور در بازی های رایانه ای و انیمیشن شناخته شده است. وی در ده ها بازی رایانه ای به عنوان صدا پیشه حضور داشته است که از جمله آنها می توان به بازی های بزرگی مثل prince of persia، uncharted، assassin's creed و persia اشاره کرد.

در طول بازی با کشتن دشمنان شما از امتیاز های تجربه (XP) برخوردار می شوید که با خرج کردن این امتیاز ها شما می توانید قابلیت های شخصیتتان و سلاحتان را ارتقا دهید و یا اسلحه ی جدید بخرید. از ضعف های بخش گیم پلی می توان به این موضوع اشاره کرد که برای استفاده از سلاح سرد از استاندارد بازی های سبک Hack'n slash استفاده شده اما برای استفاده از سلاح های گرم از استاندارد بازی های سبک اکشن سوم شخص استفاده شده است (یعنی نشانه گیری و سپس شلیک) که همین مورد باعث کاسته شدن از سرعت بازی و کند شدن روند گیم پلی بازی می شود.

همین طور خیلی به جذابیت بازی افزوده می شد اگر با طی کردن مراحل، شخصیت اصلی بازی یعنی dead pool سلاح جدید بدست بیاورد نه با خرج کردن امتیاز های XP خود اما به هر حال این موضوع یک ضعف به حساب نمی آید. در بعضی مراحل بازی شما آزادی عمل دارید که با استفاده از مخفی کاری در طول مرحله پیشروی کنید. هرچند بازی دستمایه طنز بسیاری دارد اما همراه با خشونت زیادی همراه است.

هوش مصنوعی بازی متوسط کار شده است و ضعف های کمی در آن دیده می شود همین طور دوربین بازی دارای ایرادات فنی می باشد و در طول بازی گاهی اوقات الگوریتم خود را حفظ نمی کند و از مسیر اصلی دور می ماند. پس از اتمام بازی می توانید به بخش "چالش ها" بروید و مراحل بازی را با شرایط خاص و سخت به پایان برسانید. در کل بخش گیم پلی بازی خوب کار شده است اما پتانسیل بهتر شدن را داشت.

**نقاشی بدون رنگ آمیزی (گرافیک)**  
گرافیک بازی ضعیف و غیر قابل قبول می باشد. اگر گرافیک بازی بصورت "سل شید" (سبکی که در بازی های walking dead و darkness2 بکار برده شد) بکار گرفته می شد بسیار خوب از آب در

شاید با خواندن چنین داستانی حس یک کلیشه همیشگی به شما دست بدهد اما اگر همین به قول معروف کلیشه با چاشنی طنز آمیخته شود داستان رنگی تازه می گیرد و ضعف های خود را می پوشاند. فصل افتتاحیه بازی در خانه dead pool به همراه اولین طنز بازی با نحوه ی صحبت و نشستن او شروع می شود. چیزی که تا آخر بازی ادامه پیدا می کند و نه انقدر یکنواخت و بی مزه است که مخاطب را به وجد نیاورد و نه تا آن میزانی باشد که حد و مرز را رد کند و حتی به شعور مخاطب توهین کند (نمونه چنین چیزی در بازی duke nukem وجود داشت که سازندگان بازی ذره ای برای مخاطبشان احترام قائل نشده بودند)

در هر صورت با فاکتور گیری این عوامل DP از لحاظ داستانی چیزی کم ندارد و راضی کننده واقع شده است.

**یک دلفک و یک استخر خون (گیم پلی)**  
بخش گیم پلی بازی به نسبت روان کار شده است. قابلیت های جالب DP نظیر "جابجایی" در بازی بسیار خوب کار شده است و در طول مبارزات از آن می توان برای جاخالی دادن ضربات (dodge) دشمنان استفاده شود. در بازی سه طبقه بندی از سلاح ها وجود دارد که هر کدام دارای سه و چهار نوع می باشند.

دسته اول: سلاح های سرد شامل دو شمشیر "کاتانا"، دو خنجر "SAI" (خنجری که شباهت کمی به چنگال دارد و رزمی کاران رشته "نینجسو" از آن استفاده می کنند) و دو عدد چکش.  
دسته دوم: سلاح های گرم شامل یک جفت کلت، دو مسلسل دستی کوچک، دو شات گان و دو عدد اسلحه پلاسمایی

دسته سوم: سلاح های پرتابی شامل نارنجک، گاز اشک آور، تله ی خرس (اوج طنز در طراحی سلاح ها، اما برعکس نامش کاربرد بسیار خوبی در حین مبارزات دارد) و بمب اشعه ی فرابنفش.

"کتاب های مصور" یا به اصطلاح "کامیک استریت" یکی از محبوب ترین رسانه ها نزد خوانندگان کتاب و بازی کنندگان محسوب می شود. این دنیای بزرگ، جالب تابحال توانسته است شخصیت های محبوبی را به جهان معرفی کند و میزان شهرت آن ها را تا به جایی برساند که راه خود را برای نفوذ به رسانه های دیگر نظیر سینما، تلویزیون و بازی های ویدیویی را هموار بسازد. (شخصیت هایی مانند: "بتمن" و "مرد عنکبوتی" از این قاعده بیان شده پیروی می کنند)

استودیوی high moon سازنده سری بازی های transformers که از همین راه به موفقیت و شهرت رسید) با همکاری کمپانی بزرگ marvel چندی پیش عنوان زیبایی را با نام dead pool (یکی از معروفترین شخصیت های دنیای کتاب های مصور) منتشر کرد. بازخورد این بازی از سوی منتقد ها امیدوار کننده بود اما واقعا دلیل بسیار موفق ظاهر نشدن این بازی چه بود؟ مشکلات فنی یا داستانی؟ یا دلیل آن خوب شناخته نشدن این شخصیت نزد سازندگان بود؟

**مصور و زنده (داستان)**  
قبل از نقد و بررسی بخش داستانی و در ادامه دیگر بخش های این بازی لازم به ذکر است این بازی را نباید در کنار عناوینی مثل batman: arkham city گذاشت و مورد مقایسه قرار داد، هر چند عوامل مشترکی هم بین این دو بازی باشد اما واقعا چنین مقایسه ای از منطق به دور است و فقط در باب این دو بازی صدق نمی کند.

داستان بازی مربوط به شخصیت اصلی یعنی "وید ویلسون" معروف به "dead pool" است که یک مزدور و عضوی از گروه "x-men" محسوب می شود. به او وظیفه داده می شود تا مجری یک برنامه تلویزیونی را بشکند و از طرفی دیگر شخصی به نام "mister sinister" قصد دارد تا با clone کردن و شبیه سازی جهان را بر سلطه ی خود بگیرد.



# The Walking Dead: 400 Days

Telltale Games

Graphic Adventure

X360 . PS3 . PC . iOS . Mac OS X . PS Vita

همه نکات بازی تقریباً مثبت است. از شخصیت‌پردازی گرفته تا داستان و گرافیک کارتون‌ی قابل توجه. صداگذاری خوب و روایت تصویری جالب. انتخاب‌های سخت در بازی که گیم را تحت تاثیر قرار می‌دهد و دیالوگ‌های قابل توجه بازی

# 90%

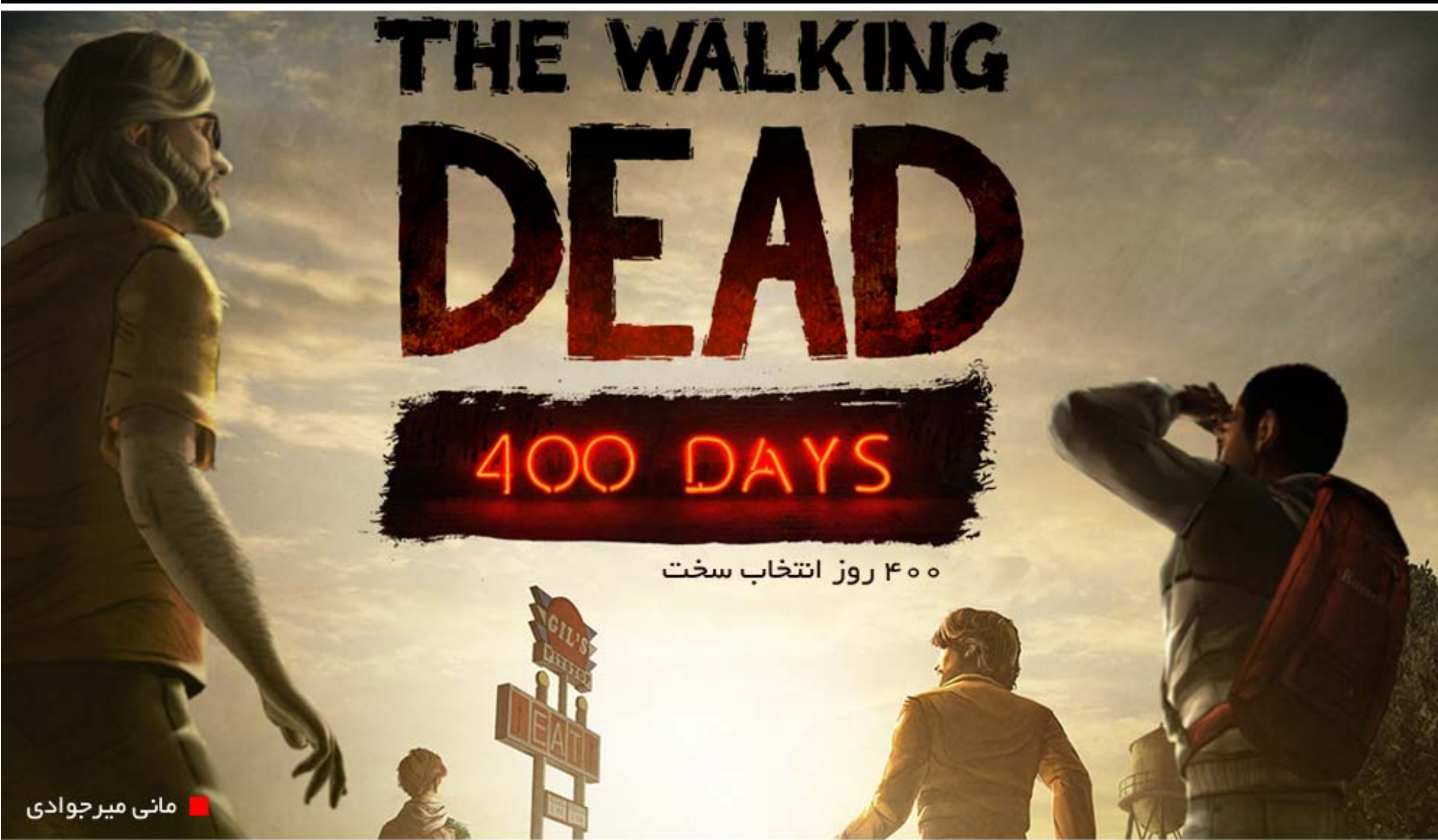
گیمیلی نه چندان قوی و کوتاه بودن داستان که باعث عدم شناخت بیشتر شخصیت‌ها می‌شود.

**گیم پلی:** گیمیلی بازی قابل توجه است. اما از کمبود تحرک رنج می‌برد. همچنان بازی نسبتاً بالاست هر چند می‌توانست بهتر هم باشد.

**گرافیک:** گرافیک بازی کارتون‌ی است و ما را یاد فضای کامیک بوک‌ها می‌اندازد. گرافیک بازی قابل قبول است چرا که هرگز شما را آزار نمی‌دهد و پردازش محیط قابل توجه است.

**صداگذاری:** صدای پیشگی در بالاترین سطح خود قرار دارد. صداهای شخصیت‌ها و نوع بیان بازیگرها مثلاً زدن است و از بهترین نکات این بازی است.

**داستان:** داستان بازی در یک کلام عالی و بی ایراد است. به هر ترتیب مانور اصلی این بازی بر روی داستان و روایت عالی آن است.



۴۰۰ روز انتخاب سخت

چرا که هرگز این گرافیک ما را آزار نمی‌دهد. محیط رنگارنگ و گاهی تاریک بازی. نورپردازی قابل توجه در بازی، همه و همه دست به دست هم دادند تا این بازی از نظر گرافیکی در سطح قابل قبولی باشد. گرافیک این بازی هر چند کارتون‌ی است، اما جذاب و قابل قبول است.

شخصیت پردازی در این بازی شاید به اندازه‌ی شخصیت پردازی در عنوان فصل اولش جالب و جذاب نباشد، که دلیلش هم زمان کم برای گذراندن با هر کدام از شخصیت‌های این بازی است، اما با همه ی این اوصاف انتقال احساسات و انتقال شرایط سخت و طاقت فرسای محیط زامبی زده‌ی آخرالزمان را به ما منتقل کنند. احساساتی که در همه‌ی ما انسان‌ها هست. نکته‌ی قابل توجهی که هم در کامیک بوک، هم در سریال و هم در بازی قابل توجه می‌باشد، این است که در روزهای ابتدایی آخرالزمان و زنده شدن مرده‌ها، زامبی‌ها ترسناک‌ترین عناصر بازی هستند. اما کم کم ترس از زامبی‌ها عادی می‌شود. دیگر زامبی‌ها ترسناک نیستند و اصلی‌ترین دغدغه‌ی مردم زامبی نیست، بلکه این خود انسان‌ها هستند که بزرگترین خطر برای بشریت محسوب می‌شوند. انسان‌هایی که گاهی فکر می‌کنند با قدرت بیشتر می‌توانند در دنیایی رو به انتها پادشاهی کنند.

این نکته‌ای است که شاید در همه‌ی نسخه‌های این کامیک بوک وجود داشته باشد.

در این بازی هیچ ارتباطی با شخصیت‌های نسخه‌ی فصل اول بازی نخواهیم دید. معلوم نیست کلماتین کجاست و چه می‌کند. خبری از Caroline و Omid هم نیست. اما می‌توان این را فهمید که این DLC، نقطه ی مشترکی نسبی است بین فصل اول و فصل دوم این بازی. به طوری که شاید شخصیت‌های این DLC را در فصل دوم باز هم ببینیم. به طور کلی، بازی The Walking Dead: 400 Days که به عنوان یک DLC عرضه شده، کاملاً قابل قبول است و می‌تواند یکی از بهترین DLCها لقب بگیرد. توصیه‌ی ما به شما این است که این DLC را تهیه کنید و از آن لذت ببرید. گذشته از یک بازی ساده، در این عنوان، نکاتی نهفته است که می‌تواند خارج از تخیلی بودن همه‌ی اتفاقات، به عمق واقعیت‌هایی برسد که بر ما پوشیده نیست، اما شجاعت فکر کردن به آن را نداریم.

به قول نویسنده‌ی نقد همین بازی در سایت گیم اسپات، شما در این بازی فقط در حالی خواهید مرد که ناگهان کنترلر از دستتان رها شود. آنوقت اگر خیلی بدشانس باشید، شخصیتتان خواهد مرد. به همین علت بیشتر توجه این بازی در گیمیلی، بر روی این قضیه است که تصمیمات شما روی زندگی دیگران تاثیر بگذارد. نه روی زندگی شخصیتی که تحت کنترل شماست. به همین علت هم شاید یکی از معضلات اصلی این بازی پایین بودن تحرک شخصیت‌ها باشد. شاید اگر این تحرک در بازی بیشتر می‌شد بهتر بود. به هر ترتیب گیمیلی بازی با این نقطه‌ی ضعف همچنان قابل قبول هم هست. همچنان بازی کم نیست. شاید در بالاترین سطح خود نباشد، اما باید منصفانه نظر داد که در این صورت در بخشی از بازی که به سمت شما و همراهتان تیر اندازی صورت می‌گیرد و شما باید با استفاده از کاور گرفت پشت ماشین‌های مختلف تیرانداز را دور بزنید، همچنان قابل قبولی وجود دارد. چرا که از طرفی شما می‌توانید آدم بسیار خوبی باشید و از طرف دیگر شکار و بدبین.

در باره‌ی گرافیک این بازی می‌توان سخت نظر داد. اگر بخواهم شخصی نظر دهم، از گرافیک این بازی لذت بردم. شما فکر کنید بازی Sonic را با بالاترین گرافیک ممکن بسازند. شاید آنقدرها برایتان جذاب نباشد. پس شاید بهتر باشد بگوییم که گرافیک هر بازی باید مختص همان بازی باشد. در بازی The Walking Dead گرافیک چه در DLC و چه در فصل اول بازی فرقی نمی‌کند. اما باید این را گفت که این گرافیک ما را به دنیایی می‌برد که Robert Kirkman با کامیک استریپ خاص خودش محیط ماندگار The Walking Dead را ایجاد کرد. در واقع شاید حرکت چهره‌ی شخصیت‌ها در این بازی آنقدر جالب و جذاب نباشد. اما اگر از آن‌ها فریم برداری کنیم و عکسشان را در کنار هم بگذاریم و بعد آن را مثل کامیک بوک بخوانیم از آن لذت می‌بریم. در واقع در این بازی سعی شده با گرافیک کارتون‌ی البته جذاب و جالب ما را وارد دنیایی کند که خالق این دنیا نویسنده‌ی یک کامیک بوک است. پس باید بگوییم گرافیک این بازی با نواقصی به شدت ناچیز می‌تواند نمره‌ای بالا بگیرد.

همه‌ی این‌ها نشان از یک بازی خاص دارد. که تنها یک DLC است. در واقع مرزی بین فصل اول و فصل دوم این بازی دوست داشتنی. اگر شما فصل اول The Walking Dead را بازی کرده باشید می‌بینید شاید سخت‌ترین انتخاب‌هایتان مربوط به خودتان می‌شد. اما در این فصل این محوریت تغییر کرد. حالا شما برای دیگران انتخاب می‌کنید. سخت‌ترین انتخاب‌ها در سخت‌ترین شرایط که این خود تمام آن چیزی است که ما را در بازی نگاه می‌دارد و ما را به خود جلب می‌کند.

صداگذاری در بازی عالی است. به طوری که هم‌زمان پنداری با شخصیت‌های بازی از روی صدایشان کاملاً ممکن است. به عنوان مثال گفت و گو‌ها در روز اول آخرالزمان به شدت مورد توجه است. زمانی که شما همراه با چند زندانی دیگر و با دستبندی بر دست و زنجیری به دور مچ پانتان به سمت زندان می‌روید و در ترافیکی سنگین گرفتار می‌شوید با چند خط دیالوگ از شخصیت‌ها آن‌ها را به خوبی می‌شناسید. می‌توانید تشخیص دهید هر کدام چه آدمی هستند. البته همانطور که اطرافیانتان را می‌شناسید. چون خیلی وقت‌ها می‌شود که همه‌ی آن‌ها چه فکر می‌کردید غلط از آب درآید. از طرفی ترسی که در چهره‌ی افسر پلیس وجود دارد. پیشینه‌ی شخصیت‌هایی که با آن‌ها دیدار می‌کنید در یک چشم بر هم زدن برایتان تصویر می‌شود که این خود نکته‌ای عالی و کلیدی در صدایشگی خوب در این بازی است. چون می‌شود احساسات را کاملاً حس کرد.

از طرفی دیگر صحبت‌های دخترتری با مردی چندین سال بزرگتر از خودش، که احساس علاقه بین این دو طوری به ما منتقل می‌شود که انگار دو بازیگر معروف هالیوودی در حال اجرای یک صحنه‌ی دراماتیک هستند.

اما از همه‌ی این خوبی‌ها که بگذریم به یک نقطه‌ی ضعف هم خواهیم رسید. این نقطه ضعف در گیمیلی این بازی است. ما نمی‌توانیم از این قضیه بگذریم که یک بازی نیاز به تحرک دارد. خیلی از گیم‌ها بازی‌هایی را می‌خواهند که بتوانند در آن علاوه بر لذت بردن از داستان سنت اصلی بازی‌ها، یعنی استفاده از دکمه‌های بیشتر را به کار برند.

بعد از انتشار ۱۱۱ شماره از کامیک استریپ The Walking Dead که با مخاطبان بسیار زیادی در سرتاسر جهان مواجه شده است، سریال، فیلم و بازی این عنوان هم مورد توجه قرار گرفته است. سریال The Walking Dead که در حال حاضر یکی از پر بیننده‌ترین سریال‌های جهان است و از طرفی هم فصل اول بازی The Walking Dead ساخته‌ی شرکت Telltale Games که توانست عنوان بهترین بازی سال ۲۰۱۲ را از آن خود کند.

در حالی که این روزها زمزمه‌هایی از فصل جدید این بازی دوست داشتنی به گوش می‌رسد، چندین پیش‌نسخه‌ی DLC برای فصل اول این بازی را روانه‌ی بازار و اینترنت کرد: The Walking Dead: 400 Days. که اگر بخواهیم در یک جمله آن را وصف کنیم، باید بگوییم چیزی فراتر از یک DLC ساده بود.

همانطور که پیشینی می‌شد، این بازی روی داستان مانور می‌داد. داستان پنج شخصیت که در آغاز بازی نام و عکس آن‌ها بر روی یک بلبور بزرگ در کنار یک پمپ بنزین قرار دارد که با انتخاب هر یک سرنوشتشان را هر چند کوتاه اما گیرا دنبال خواهیم کرد. داستان این پنج شخصیت گاهی به هم مربوط می‌شوند.

اما چیزی که در این بازی بیشتر از همه چیز جلب توجه می‌کند، همین داستان‌گیری شخصیت‌هاست. انتخاب سخت بین رها کردن یک دوست و گذاشتن دیگری برای زامبی‌ها، منتظر ماندن برای بهترین دوستان و یا نجات جان خود از دست یک کامیون چی دیوانه، محافظت از خواهر کوچکترتان که به شدت تحت تاثیر محیط خشن اطرافش قرار گرفته و موقعیتی سخت در انتخاب بین کشتن و یا رها کردن یک نفر برای زندگی، مهربان بودن یا دادگر بودن. شناخت عدالت در بی‌عدالتی‌ها و داشتن شجاعتی بزرگ برای اذعان به یک اشتباه در مقابل کسی که دوستش دارید یا همان شجاعت برای صداقت در سخت‌ترین لحظه‌ی زندگی...



همراه با جوایز نقدی

# GORZ

رایگان

بازی استراتژیک متفاوت آنلاین

WWW.GORZ.IR



بازی گرز، یکی از متفاوت ترین بازی های آنلاین تحت مرورگر در جهان و یکی از موفق ترین بازی های آنلاین در ایران است که توسط یک تیم کاملا ایرانی، طراحی و تولید شده. این بازی در سبک استراتژیک - نبرد ساخته شده، با این حال حداقل در یک وجه اساسی با تمامی بازی های تحت مرورگر در این سبک تفاوت دارد، این بازی به صورت زنده بین کاربران سایت در جریان است!  
در گرز، کاربران به صورت زنده با هم به نبرد می پردازند و پیشرفت می کنند. در این بازی از آخرین تکنولوژی های اینترنت برای کاهش اختلافات سرعت و افزایش سرعت بازی کاربران استفاده شده.

این بازی که طی یک سال فعالیت موفق شده بیش از ۱۵۰ هزار کاربر جذب کند را حتما امتحان کنید!



ewalk  
ENTERTAINMENTS



## مصاحبه اختصاصی با

Tim Morten

کارگردان بخش توسعه ی

BioWare Victory

از شرکت EA GAMES



**+** به نظر می‌رسد از صداگذاران ماهر در بخش صداپیشگی ژنرال‌های بازی استفاده شده است؟ صداگذاری و صداپیشگی بازی چقدر در بازی تاثیر دارد؟

TM: صداگذاری و صداپیشگی برای ما جایگاه مهمی دارد. ما شانس بسیار خوبی داشتیم که توانستیم از صداپیشه‌های حرفه‌ای و با تجربه در لس آنجلس استفاده کنیم. ما بهترین صداگذارها را در تیم خود داریم.

**+** گیم پلی بازی چقدر دستخوش تغییر شده است؟ در واقع چه مقدار تغییر در این شماره نسبت شماره اول وجود دارد؟

TM: برخی تفاوت‌ها طبیعاً با تغییر موتور بازی آن هم با موتور جدید قطعاً وجود دارد، اما سیستم اصلی بازی از جمله جمع آوری منابع، ساخت ساختمان، پرورش نیرو و مبارزه هنوز در بازی وجود دارند. تغییرات نسبت به بازی Generals حدود ۱ سوم بوده است یعنی این هدف ما بود که یک سوم از بازی را تغییر دهیم که با تغییر نام بازی هدف ما شد تغییر بازی به ۲ سوم نسبت به سری Generals.

**+** بازی تا به کنون چند وقت در حال توسعه بوده؟

TM: این بازی از زمان معرفی در 2011 VGA بودن تغییر تیم سازنده در حال توسعه بوده و رهبر تیم سازنده نیز Jon Van Caneghem بوده است. افراد استودیو ما مخلوطی از سازندگان C&C قبلی و برترین بازی سازان صنعت گیم هستند. گرچه EA گاهی اوقات کارمندان را به بخش‌های دیگر منقل می‌کند تیم خلاق ما بدون تغییر تا به امروز در حال توسعه بازی بوده است.

**+** چرا شعار More Feedback, More Strategy, More Controls و More INTENSITY را انتخاب کردید هدف از این شعار چه بود؟

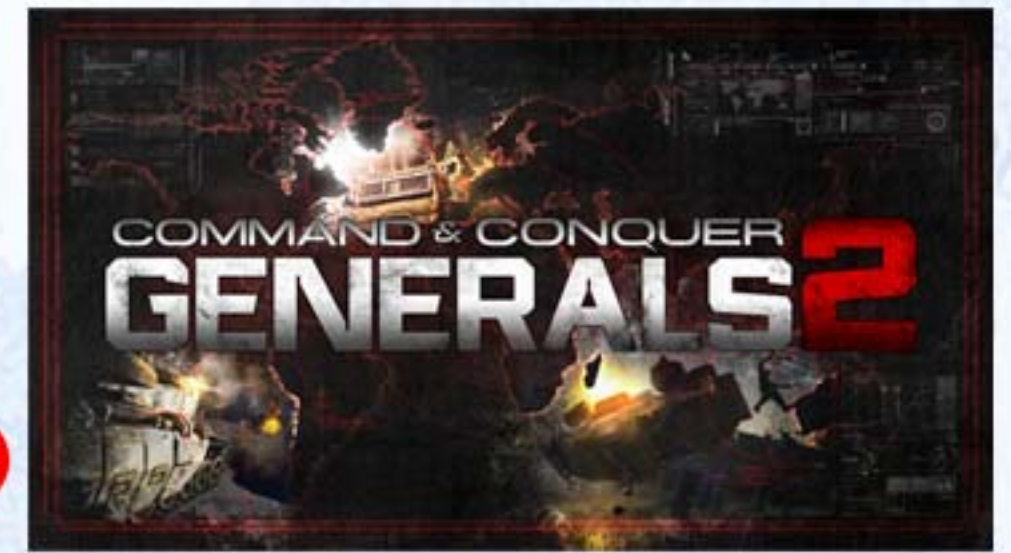
TM: خوب Feedback یعنی نظرات: ما در حال ساخت چیزی هستیم که طرفداران بازی از ما می‌خواهند. Generals یعنی رهبران گروه‌های اصلی این بازی جدید. Strategy یا همان برنامه‌ریزی: یعنی انتخاب بهترین راه کار برای پیش برد بهتر بازی که چطور بازیکنان از قدرت تفکر خود خود در برابر دشمن استفاده می‌کنند. Control یا همان کنترل: نوار ابراز بیشتر بازیکن برای کنترل و انتخاب ویژگی‌هایی همچون mode بازی، نقشه‌های بازی؛ ژنرال‌های بازی. Intensity درباره موتور بازی است: موتور گرافیکی Frostbite باعث می‌شود که سرعت گیم پلی بیشتر شود که دارای تخریب پذیری بهتر و پویاتر، گرافیک واقع گرایانه‌تر است.

**+** در آخر چه صحبتی با طرفداران بازی دارید؟ برخی از طرفداران از F2P شدن بازی و تغییر نام آن ناامید شدند با آنان چه صحبتی دارید؟

TM: همان طور که گفته شد این بازی نشان دهنده ویژگی‌های جدید C&C است، به جای عجله کردن همه چیز را به خوبی در بازی ایجاد خواهیم کرد. این نسخه C&C به صورت دائم حمایت و توسعه داده خواهد شد روز به روز بهتر خواهد گشت. نظرات بازیکنان به نفع ما برای توسعه بازی است و این بازی ممکن بهترین C&C ساخته شده تاکنون بشود.

**+** ممنون از وقتی که در اختیار گیم‌فایلاس قرار دادید

TM: با تشکر از شما و حمایت بزرگ خود از C&C موفق باشید.



**+** چطور شد به فکر ساخت Command and Conquer: Generals 2 and افتادید؟ شما اول بازی را با نام BioWare معرفی کردید ولی بعدها موضوع و نام بازی کمی تغییر کرد دلیلش چه بود؟

TM: استودیو Victory Games برای این تاسیس شد که تا سری Command & Conquer را زنده کند. ما تصمیم گرفتیم به سراغ دنیای Generals برویم چرا که مددت زیاد بود از این سری بازی‌های Generals و Zero Hour هیچ چیزی دیده نشده بود. در اصل Victory Games یا همان BioWare Victory جزئی از BioWare است. اما هم اکنون بخشی بزرگی از استودیوهای بازی سازی EA است. تیم ما تغییر نکرده است بلکه تحت نظارت مستقیم EA است.

**+** چرا موتور Frostbite 2 را برای توسعه بازی انتخاب کردید؟ این موتور در یک RTS چقدر می‌توان اعجاب انگیز باشد؟ گرافیک بازی رو در حال حاضر چطور تصور می‌کنید به نظر من عالی است؟

TM: ما موتور گرافیکی قبلی بازی یعنی Sage را برای بروزرسانی با استانداردهای مدرن مورد بررسی قرار دادیم، تصمیم بر این شد بهترین انتخاب ما Frostbite باشد. Frostbite نیاز به برخی هماهنگی‌ها با این بازی RTS داشت. از لحاظ گرافیکی این موتور دستاوردهای زیادی برای ما داشت از جمله: نورپردازی واقعی، سیستم پیچیده particle، تخریب پذیری پویاتر و موارد دیگر اشاره کرد.

**+** شنیده شده تعدادی از اعضا سابق Westwood در ساخت بازی دخیل هستند این درست است؟ کارمندان استودیو چقدر به بازی علاقه دارند؟

TM: طراح مدل‌های ما یکی از اعضا سابقه استودیو Westwood است که تا به امروز در EA حضور داشته است. بقیه تیم ما ترکیبی از توسعه‌دهندگان با سابقه است که بعد برخی از آنان بعد از تبدیل شدن Westwood به یکی از استودیوهای EA بروی نسخه های مختلف C&C کار کرده‌اند.

**+** تعداد Faction‌های داخل بازی چقدر است؟ اضافه کردن تیم ۴امی در بازی ممکن نبود؟

TM: هم اکنون ۳ گروه قابل بازی در بازی هستند. ما امیدواریم گروه‌های بیشتری را در آینده اضافه کنیم.

**+** چقدر تعداد نیرو از بازی اصلی Generals 2 در این بازی حضور دارند؟ F2P شدن بازی چه تاثیری داشته است؟

TM: تیم اصلی بدون تغییر باقی مانده است. ما فقط طرز تفکر خود را نسبت به دنیای Generals تغییر دادیم، تصور کردیم که چگونه از دنیاهای دیگر C&C در این پلتفرم بهره ببریم.



# مصاحبه با معمار کنسول PS4

## Mark Cerny



یک چیزی در مورد Mark Cerny بود که نتوانستم انگشت روی آن بگذارم.

مردی با نگاهی رک و خشن، آن نگاه خیره و پر سر و صدایش که نتیجه ی سه دهه فعالیت در صنعت بازی های کامپیوتری است با صدایی که حاوی یک جریان عجیب از صداهای کنترل شده است که مثل یک پیشخدمت با ادب عمل می کرد که در حال صحبت با یک مشتری اعصاب خرد کن است !!

من خودم را آماده ی صحبت با مردی حاوی این خصوصیات کرده بودم. کسانی هم که در Sony با او شخصا کار کرده بودند به من گفتند که این مرد هوشی بسیار قوی دانشی غیر قابل درک از بازی و گیمر ها دارد. این همان فردی است که مغز و سیستم عصبی PlayStation 4 را خلق کرده...

اما یک چیز دیگر نیز بود، چیزی که در طول سی دقیقه صحبت کوتاه ما در محیط احساس می شد. دقیقاً بعد از ملاقات ما بود، در حالی که به مکالمات ظبط شده گوش می دادم متوجه این شدم که Cerny وسط صحبت هایش از واژه های مکثی مثل اومممم استفاده نمی کند اما در عوض بعضی اوقات کلا برای چند ثانیه دست از صحبت کردن می کشید و مکث بلندی می کرد سپس با یک جواب کامل دوباره باز می گشت.

شاید من انتظار این را هم باید می داشتم. در کل Cerny با دقت بالایی PlayStation 4 را برای مدتی بالغ بر نیمی از یک دهه طراحی و مونتاژ کرد، اطلاعات او از کنسول نسل بعدی Sony بی نظیر است؛ البته قابل درک است که این دانش نتیجه ی تمام تصمیمات یا تأثیری از آن ها است که در مورد کنسول های Sony گرفته و طبیعتاً نباید هیچ حروف مکثی مثل اومممم بین صحبت هایش باشد چون همه ی موارد را در ذهن خود جای داده. پاسخ سوالات همه و همه در درون وی ذخیره شده، ابتدا کمی مکث، پاسخ یافته می شود سپس دوباره با پاسخی پر محتوی به بحث باز می گردد.



"طوری که من میبینم، میلیاردها انسان وجود دارند که علاقه مند به بازی کردن عناوین مختلف هستند، منظوم این است که حتی فردی با Smartphone خود بازی های مخصوص آن را بازی می کند، درسته؟ پس سوال اینجاست، کنسول ها در کجای این جهان بزرگ جای دارند؟"

"پس مشخصا در سال اول، تمرکز روی بازی های اصلی هست، اما من می خواستم مطمئن شوم که یک بازی دیگر نیز باشد که بقیه ی خانواده نیز از آن لذت ببرد، منظور من این است که Watch Dogs را برای خودتان بخردید، Knak را برای بقیه ی اعضای خانواده."

"وقتی ما میخواهیم بچه های را تجربه هایی که تعداد بی شماری مردم از آن لذت می برند آشنا کنیم، در واقع آینده ی کنسول ها را روشن تر ساخته ایم."

"با هدف قرار دادن هزاران و میلیون ها افرادی که گیمر های کنسولی نیستند می تواند در آینده ی Sony تاثیر داشته باشد. اما یک قدم باعث می شود که قدمی بیرون از گذشته اش برداریم. تشویق و تمجید رعد آسای مردم برای Sony در E3 2013 احساس تمام شدن بخشی را می داد که در E3 2006 شروع کردیم."

این نسل دیگر خسته کننده شده بود، یک مبارزه ی نابود کننده برای Sony. از زمان عرضه ی PS3، تغییرات متعددی در سیستم مدیریتی شکل گرفت، هک قدرتمند شبکه، چرخه ی کنسول بیشتر از عمر با صرفه اش کش داده شد، و عزیمت نه چندان شکل پذیر PlayStation.

"طوری که من میبینم، میلیاردها انسان وجود دارند که علاقه مند به بازی کردن عناوین مختلف هستند، منظوم این است که حتی فردی با Smartphone خود بازی های مخصوص آن را بازی می کند، پس سوال اینجاست، کنسول ها در کجای این جهان بزرگ جای دارند؟"

اکنون که با Cerny صحبت می کنم، آن لحظات مصیبت باری در در زمان Kutaragi بود خیلی دور تر از همیشه به نظر می رسد.

"دلیل آن که دوست داشتم معمار 4 PlayStation شوم این بود که امید به ساختن محیطی داشتم که بازی های بزرگی را جان ببخشم، پس برای من اگر اجتماع بازی کنان آن تجربه ها را ببینند، و دوست داشته باشند، اینجا جایزه ی من و نتیجه ی زحماتم است، ماموریت انجام شده."

قبل از اینکه Cerny را ترک کنم از او پرسیدم بهتر است تغییراتی که در کنار PlayStation در چند سال گذشته انجام شده را شرح دهد.

"Sony در سال 2004 روی طراحی پردازنده های سلولی کار می کرد، من گفتم نیازمند آنیم تا در مورد آن با مجمع توسعه ی کنسول صحبت کنیم، پاسخ در نهایت یک (نه) بود، اما تا سال 2008 پاسخ به (بله) تغییر یافت."

زمانی که از او پرسیدم که چرا این تغییر انقدر برای او مهم است پاسخ بدون مکث چنین بود:

"ما آن سال ها را در کنار هم زندگی کردیم."

"زمانی که Sony در حال طراحی Cell ها بود، اگر می گفتم ما باید درباره ی آن ها با مجمع توسعه ی کنسول صحبت کنیم، پاسخ نه بود" اطلاعاتی که Ken Kutaragi از بازی ها داشت را فراموش نمی کند. او بخش را با تغییرات اساسی به سمت ثروتی نامشخص برای دو چرخه ی موفق کنسول هدایت کرد.

در زمان Kutaragi کمیانی Sony هیچ نگرش خاصی نسبت به اینکه تجارت کنسولی به کجا برسد نداشت. چیزی که همه می خواستند این بود که فقط ساخته شود، آیا این یک مسئله ی طولانی مدت نیست؟ آیا توسط کمیته طراحی نشده؟

Cerny می گوید: "کمیته ی طراحی یک مرحله ی بسیار زشت است" ما باید رهبری سخت افزار مورد نظر را به دست می گرفتیم، اما ما اینکار را به این طریق انجام دادیم که، ابتدا خواسته های سازندگان را دریافتیم، و در حالی که در حال ساخت سخت افزارمان بودیم باز به سمت آن ها باز می گشتیم."

"این یک امر مشترک بود، کمیته ی طراحی همیشه چیزی را در وسط کار اضافه می کرد تنها به این دلیل که شخصی چنین چیزی را می خواهد، و چیز دیگری اضافه می شد چون شخص دیگری چیز دیگر می خواست، چیزی که ما داریم یک دید اشتراکی است."

زیربنای اصولی طراحی کنسول از ابتدای معرفی در 20 فبریه توسط CVG تا حد زیادی ستوده شده، که باعث در پی داشتن سر و صداهای زیادی در جهت مثبت شد و حاوی این بود که کنسول از سادگی و قدرتی طولانی مدت برخوردار است.

گیمر ها نیز از اینکه Sony قصد ارائه ی قدرتمند ترین کنسول را دارد که از کامپیوتر های High-End نیز بهتر است به وجد آمدند، البته قیمت کمتری نیز نسبت به XboxOne و Steam Box شرکت Valve دارد. اما آیا به حد کافی نوآورانه است؟ ساخت یک دستگاه برای بازاری پر از رقیب یک تصمیم اجتناب ناپذیر است، اما برای رشد دادن آن تحت فشار صنعت مورد نظر مطمئنان نیازمند داشتن یک چیز جدید است. چیزی که بتواند تصور عموم را بگیرد مثل کاری که Wii و Guitar Hero و iPhone کردند؟

Cerny دوباره مکث کرد، سپس پاسخ داد: "سخت افزار یک توانمند ساز است، ما عمدا سخت افزار را طوری ساختیم که یادگیری ساده اما در استاد شدن در موارد آن سخت باشد. وقتی شما به اختراعی فکر می کنید، فکر می کنم توسط تجربه ی کاربر که بازی ها را احاطه کرده راضی کننده باشد."

"من در مورد یک شبکه ی کار آمد صحبت می کنم، قابلیتی که با آن بتوانید دانلود کنید در حالی که بازی می کنید، قابلیت اینکه ببینید دوستانان در آن واحد چه می کنند، به اشتراک گذاشتن تصاویر و ویدیو ها، این تجربه چنین است که وقتی شما بازی می کنید، چنین احساس می کنید که در حالی که درون بازی در حال ماجراجویی هستید احساس همراهی دوستان خود در دنیای واقعی را نیز به همراه داشته باشید."

فلسفه ی پشت کنسول Cerny کاملا شبیه به Apple است. او چنین فکر می کند که، اگر اجازه دهید تمام سازندگان وارد میدان شوند و به حال خودشان بگذاریدشان، آن ها چیز های خارق العاده ای را ساخته و عرضه می کنند. "ما در تلاشیم تا PS4 را آزاد بگذاریم، ما به دنبال آن ستاره ها هستیم، آن مغز های نابغه ی این نسل و سعی در این داریم تا بازی های آن ها را به جلو و در مرکز برانیم، از بازی های نو گرفته تا AAAها". تنوع در درخواست و جذب کلید PlayStation محسوب می شود."

"من صبر را آموختم، وقتی شما یک سخت افزار را می سازید، مسائل بسیار مهمی هستند که شما در رابطه با آن ها باید حتی اگر شده برای 3 سال متمادی بحث و گفت و گو کنید. بنابراین برای حل این مسائل شما مکالمات طولانی مدتی را با انجمن ساخت و توسعه ی کنسول در پی خواهید داشت" "ما به دنبال آن ستاره ها هستیم، آن مغز های با استعداد این نسل، و خواستار این هستیم که بازی های آن ها را به جلو پیش برده و در مرکز قرار دهیم"

یک شایعه در مورد Cerny بود که پیش از ملاقات با او به من گفته شد. ظاهرا او یک سال تمام از 5 سال گذشته را در هتل ها به سر می برده، البته دلیل خوبی برای آن داشته، او مدت زیادی از خانه و خانواده دور بوده و به دور دنیا سفر می کرده تا با افرادی که با هر عنوان جدیدی که می سازند خواستار استفاده از کنسول او هستند صحبت کند.

Cerny گفت: "من بیش از نیمی از اوقاتم را در سفر بودم" "اما فکر نمی کنم راه دیگری برای انجام اینکار بوده، زمانی که در مورد مسائل مهم انجمن توسعه ی کنسول صحبت می کردم فهمیدم چیزی نیست که براحتی بتوانند پاسخی برای آن ها داشته باشند. سازندگانی که بیشتر وقت را با آن ها سپری کردم همان هایی هستند که وقتی یک ارائه ی کوچک از PS4 را به آن ها دادم مرا به تمسخر گرفتند. این همان چیزی هست که شما می خواهید!! شما انتظار یک بازتاب قوی از افرادی را دارید که بتوانند به شما احساس واقعیشان را بگویند، رسیدن به پاسخ این سوالات خیلی سخت بود."

رمز کار این است که به موقع بفهمید چه چیزی است که وقتی بقیه در حال ساخت بازی روی کنسول شما هستند باعث آزارشان می شود به جای اینکه وقتی خیلی دیر شده به این امر برسید. به نظر یک ایده ی سرراست می آید اما هنوز باعث تعجب است که به ندرت قابل اجراست.

مشکل اساسی در Xbox One کنسول Microsoft (بله همان one ای که بار ها در رابطه با آن خوانده اید) همه و همه از تصمیمات نا به جایی است که از مدیریت اصلی نامناسی نشات می گیرد که ماه ها قبل گرفته شده. این ایده های بد در ابتدا نهادینه شده و در نتیجه ی نهایی تکمیل شده اند.

Larry Hyrb با این حرف که "Microsoft همینطوری نمی تواند در مورد سیاست های معین با عجله تصمیم گیری و عمل کند"، اما منظور مهمی را رساند. سیاست های Xbox One با بازگشت فوق العاده اش Microsoft را با سیستمی که تنها چندین اصول طراحی را در بر داشت تنها گذاشت. زمانی یک کنسول تمام دیجیتال و وقف پذیر بود اما اکنون حتی همان هم نیست.

این هم چندین شباهت اجتناب ناپذیری که با PS3 وجود دارد، مثل کارهای Don Matrick که با XboxOne انجام داد Ken Kutaragi تصمیماتی بی نهایت نامطلوب را برای PS3 البته قبل از عرضه ی آن گرفته بود. در 2003، Sony حدود 400 میلیون را روی پردازنده های سلولی سرمایه گذاری کرد. یک مایکروچیپ عجیب و غریب ساخته شد که Sony را از انجمن ساخت و توسعه ی کنسول جدا انداخت.

Cerny گفت: "PS3 تجربه ای تک برای Sony Computer Entertainment در بیشتر روش های دیپلماتیک ممکن بود."

"هر کسی در سال 2005 و 2006 و 2007 در کمپانی بود، با یک درک خاص از اینکه ما باید کار ها را از راه های معینی شروع به انجام رساندن کنیم بیرون آمد. ما باید شروع به انجام کار ها از راه های بین المللی و مشترکی می کردیم. ما باید یک گفت و گوی بی پرده و آزاد با سازندگان می داشتیم. ما همچنین باید توجه بیشتری روی نرم افزار و محیط توسعه داشتیم."

"دو هدف برای PS4 در نظر گرفته شده بود، اولین هدف این بود که در دسترس ترین کنسولی که می توانستیم را بسازیم، چون بازی هایی که به آسان ترین راه برای کنسول ساخته می شوند بهترین بازی ها را در اولین سال ظهور کنسول به شما می دهد"

"در حال حاضر 140 بازی در حال ساخت برای PS4 هستند، اکنون ما قوی ترین برنامه ی عرضه را در طول پلتفرم Playstation داریم و اینجاست که ویژگی قابل دسترس بودن کنسول خودنمایی می کند. من مقاله هایی خواندم که در آن سازندگان اذعان داشتند طی 4 هفته نتوانستند کد های خود را بر روی PS4 تبدیل کنند، همچنین سازندگان ارشد بازی های AAA نیز نتوانسته اند طی 2 ماه این کار را انجام دهند."

"وقتی شما بازی می کنید، احساس می کنید در یک ماجراجویی شرکت کردید که دوستانان در دنیای واقعی نیز همراهمان می کنند، این تجربه ی کاربر نامیده می شود."

در ماه مارس Develop-Online از حرفه ای های صنعت بازی خواست تا تجربه هایشان را در مورد ساخت بازی روی PS4 بیان کنند. Linus Blomberg از Avalanche گفت "در مقایسه با PS3 به راحتی قدم زدن در پارک است". Moody از Codemasters گفت کنسول "از همان ابتدا تا پایان آماده به کار بود". Simon Gardner از Climax گفت "ساخت بازی روی آن خیلی راحت تر است، زنجیره ی ابزار مورد استفاده نسبت به PS3 یک پیشرفت محسوب می شود و هر چیزی را بهبود داده و ساده تر کرده اند و بیش تر با خواسته های سازندگان تطابق دارد."

برای وصف چنین موفقیتی، کلمات جادویی Woody Guthrie را ترجیح دادم: "هر احمقی می تواند یک چیز پیچیده بسازد اما یک نابغه می خواهد که بتواند آن را ساده کند."

Cerny یک بی قاعدگی خاص از یک نابغه است، تا حدی صحبت کردن با او سخت است، او درصد خطای کمی در صحبت هایش نسبت به دیگر افراد دارد. از طرفی دیگر او نیز کشف کرد که یک CPU هشت هسته ای PC با 8 گیگابایت حافظه ی متحد GDDR5 یک راه فوق العاده ساده برای ساخت بازیها است.

"پس دسترس پذیری کنسول بسیار مهم است، اما در عین حال سخت افزار هم نیاز به رشد همزمان با آن را دارد. بازی ها و تیم ها نمو کردند پس سخت افزار نیز باید همراه آن ها باشد. و اما هدف دوم ما در طراحی PS4 وجود قابلیت غنی بود که در عناوینی که در سال اول عرضه ی PS4 عرضه می شوند وجود ندارد که یک تکنولوژی است که در سال 2016 و 2017 در کنسول مورد استفاده قرار خواهد گرفت"

"با PS4 ما روی تمام راه هایی که سازندگان توسط آن ها بتوانند با استفاده از GPU روی نه تنها جلوه های گرافیکی بلکه چیز های دیگر توان کارکرد داشته باشند کار کردیم، البته بدان معنا نیست که گرافیک بدی ارائه می شود، آنچه ما متوجه شدیم این بود که، در زمان سپری شدن یک تک فریم، اتفاق های زیادی درون GPU می افتد اما بعضی از آن ها در کل استفاده ای برای کنسول ندارند پس زمان مناسبی است تا از آن ها برای دیگر پردازنده ها استفاده شود برای برقراری توازن برای دسترس پذیری کنسول در کوتاه مدت و طولانی مدت مشاوره های طولانی و پر زحمتی با سازندگان ارشد و قابل احترام بازی ها در سرتاسر دنیا انجام شد."

Cerny گفت: "سر من در 20 سال اخیر تا این حد شلوغ نبوده."

# TECHNOLOGY



## سامسونگ از سال ۲۰۱۴ به استفاده از هسته های پردازشی اختصاصی رو می آورد؟

سایت ET news از کره، در خبری به این احتمال اشاره کرده که سامسونگ از سال ۲۰۱۴ استفاده از هسته های Cortex A15 را کنار بگذارد و از هسته های اختصاصی خود برای چیپ های ARMv8 استفاده کند. در تلفن هوشمند استفاده نماید، درست مثل کوالکام، اپل و به زودی انویدیا. ۲۰۱۴ می تواند زمانی مناسب برای یک چنین تغییری باشد زیرا قرار است معماری ۶۴ بیتی ARMv8 نیز در آن رونمایی شود و به احتمال زیاد در سال آینده پای چیپ های ۶۴ بیتی ARM به دستگاه های موبایل باز خواهد شد. حالا تصور کنید که هسته های پردازشی سامسونگ، کوالکام یا ARM (کورتکس A53 یا A57) سال آینده رونمایی شوند و رقابتی جدید در بگیرد. پس با منطق جور در می آید که سامسونگ این سال را برای مهاجرت به هسته های اختصاصی خود انتخاب کند. گویا سامسونگ قصد دارد عملکرد BUS بین پردازنده و حافظه هایی نظیر رم و ناند فلش را نیز بهینه سازد. این شرکت یک سیستم فایل سازگار با فلش (F2FS) توسعه داده که می تواند به طور محسوسی سرعت حافظه های فلش را در مقایسه با سیستم فایل فعلی (ext4) بهبود بخشد. این سیستم فایل جدید که احتمالاً در اندروید ۵ (پای لیمو ترش) نیز پشتیبانی خواهد شد در عین حال با معماری ARMv8 سازگار است. در ضمن به احتمال زیاد چیپ بعدی سامسونگ از نوع بیگ. لیتل نخواهند بود بلکه شبیه چیپ های کوالکام، از ۴ هسته پردازشی بهره می گیرند و مصرف انرژی کمتری نیز خواهند داشت. همان طور که می دانید سامسونگ مشکلاتی را در معماری بیگ. لیتل پشت سر گذاشت زیرا درایورهای آن نیازمند بهینه سازی فراوان برای عملکرد منطبق بر توان بالقوه شان بودند، و این کار با دقت لازم انجام نگرفته بود. دلیل دیگری که می تواند در مهاجرت سامسونگ به معماری ۶۴ بیتی دخیل باشد، بالا گرفتن رقابت برای سرورهای مبتنی بر پردازنده های ARM است. به احتمال زیاد سامسونگ بعد از طراحی هسته های اختصاصی روی به طراحی گرافیک نیز خواهد آورد که می تواند آینده روشنی برای غول کره ای رقم بزند. اما تا آن موقع همچنان گرافیک های Mali توسط سامسونگ استفاده می شود، یا شاید حتی لیسانس گرافیک Kepler/Maxwell را از انویدیا دریافت کند. میدان ARM در سال آینده شاهد پیشرفت های بیشتری خواهد بود و شرکت ها این اکوسیستم را از قبل غنی تر می کنند. نظیر رقابتی که در گرفته، شاید هرگز در میدان X86 وجود نداشت. در نتیجه نمی تواند پیش بینی کرد که سرعت رشد ARM در آینده چگونه خواهد بود و چه مشکلاتی را برای اینتل به وجود خواهد آورد.

## گوریلا گلس NBT مخصوص صفحات لمسی لب تاب ها

شرکت کورنینگ و شیشه های گوریلا گلس را همه می شناسد. حالا مخترع و سازنده شیشه های بادوام و مقاوم در برابر خش که زینت بخش برخی تلفن ها و تبلت های امروزی هستند، وارد یک رقابت جدید شده و آن ساخت صفحات لمسی مقاوم، مخصوص لب تاب ها است. به لطف ویندوز ۸ روز به روز لب تاب های لمسی بیشتری می بینیم و کورنینگ نیز این فرصت را غنیمت شمرده تا با Gorilla Glass NBT شیشه های فعلی را شرمگین کند. در تبلیغی با ته مایه طنز، کورنینگ این ادعا را که شیشه های جدید لب تاب ها موقع بسته شدن نمایشگر روی اشیای رها شده بر صفحه کلید دچار شکستگی و نقص در عملکرد لمسی نمی شوند، دستمایه قرار داده. البته خیلی کم پیش می آید که چنین حالتی رخ بدهد ولی در صورت وقوع، برای دارنده دستگاه تراژدی خواهد بود. کورنینگ از این سناریو برای نشان دادن میزان سختی شیشه گوریلا گلس NBT استفاده کرده. ویژگی های اصلی این شیشه جدید عبارتند از:

- مقاومت در برابر خش ۸ تا ۱۰ برابر بیشتر از شیشه های امروزی
  - مقاومت بهتر در برابر ساییدگی ناشی از تماس دست یا دستمال
  - کاهش احتمال صدمات ناشی از بستن نمایشگر بر روی اشیای خارجی
  - تحمل بیشتر در مقابل شوک ناشی از وارد آمدن ضربات ناگهانی (که باعث از کار افتاده لایه لمسی یا خراب شدن پیکسل ها می شود)
- با توجه به موفقیت های کورنینگ در بازار موبایل به نظر می رسد شرکت ها به این صفحات جدید هم روی خوش نشان دهند. دل که هم اکنون به کورنینگ پیوسته. خوشبختانه فناوری جدید تنها باعث افزایش ۲ درصدی قیمت دستگاه ها می شود که در قیمت نهایی محصول به چشم نخواهد آمد.

## ایسوس یک تبلت فوق باریک ۶ میلیمتری می سازد؟

وقتی نام ایسوس به میان می آید یاد چه می افتید؟ نکسوس ۷؟ پدفون؟ یا شاید هم تبلت های هیبریدی یا کیبورد فیزیکی؟ ایسوس شرکتی است که دو سال پایی مورد اعتماد گوگل قرار گرفته تا نکسوس ۷ را بسازد و در عین حال می توان از آن به عنوان تنها شرکت جدی در کنار سامسونگ نام برد که تبلت های اندرویدی اش فروش مناسبی دارند. سری ترنسفورمر، پدفون و نکسوس ۷ از این جمله اند. اما ایسوس هیچ وقت معروف به ساختن تبلت های فوق باریک نبوده. چیزی که ممکن است امسال تغییر کند زیرا طبق شنیده ها، این شرکت در حال کار روی تبلتی با ضخامت تنها ۶ میلیمتر است. وقتی در نظر بگیرید که نکسوس ۷ جدید ضخامت معادل ۸.۷ میلیمتر دارد، ۶ میلیمتر دیوانه کننده به نظر می رسد. منبع خبر نمی داند که این یک تبلت اندرویدی خواهد بود یا ویندوزی ولی ایسوس با اندروید موفقیت های بیشتری را تجربه کرده، بنابراین روی ربات سبز حساب بیشتری باز کنید. شما فکر می کنید یک تبلت ۱۰ اینچی با ضخامت ۶ میلیمتر چه مشخصاتی می تواند داشته باشد؟ نمایشگر ۲۵۶۰ در ۱۶۰۰ پیکسلی مثل نکسوس ۷؟ بدنه ای فلزی مثل آیبید یا از جنس پلاستیک مقاوم مثل اکسپریا تبلت Z؟

## سامسونگ در حال آزمون گلکسی نوت III با سه اندازه نمایشگر؟

بنا بر لیست منتشره توسط سایت هندی zauba، سامسونگ تست های گلکسی نوت سوم را با سه نمایشگر مختلف شروع کرده است. این سایت معتقد است سامسونگ هنوز به تصمیم نهایی در خصوص اندازه نمایشگر نرسیده و برای Galaxy Note III میان اندازه های ۵.۵ اینچ، ۵.۷ اینچ و ۶ اینچ مردد است. اما اگر به خاطر داشته باشید، کمی پیش از این گزارش های متعددی خبر از انتخاب نمایشگر تقریباً ۵.۷ اینچی برای این فبلت داده بودند. لذا به نظر می رسد که این آمار zauba کمی کهنه شده اند و سامسونگ بالاخره تصمیم نهایی را اتخاذ کرده باشد. علاوه بر این، شایعات فراوانی حول تصمیمات تیم تحقیق و توسعه این شرکت کره ای می چرخند و پیش از این درباره احتمال استفاده از نمایشگرهای OLED منعطف (به جای صفحه نمایش های معمول LCD و OLED) در گلکسی نوت ۳ شنیده بودیم. گلکسی نوت اول و دوم هر دو از نمایشگر Super AMOLED بهره مند بوده اند. همچنین شواهد محکمی در دست است که سامسونگ در Galaxy Note III از پردازنده قدرتمند اسنپ دراگون ۸۰۰ کوالکام استفاده خواهد کرد. اما برخی شنیده ها هم از تلاش سامسونگ برای آماده سازی نسخه ای متفاوت از نسل سوم این فبلت خبر می دهند و می گویند نوت سوم در برخی نقاط جهان با آخرین مدل پردازنده اختصاصی Exynos 5 Octa سامسونگ عرضه خواهد شد. از دیگر مشخصات احتمالی این اسمارت فون غول پیکر می توان به رم ۳ گیگابایتی، دوربین ۱۳ مگاپیکسلی، لرزشگیر تصویر اپتیکال و بهره گیری از اندروید جیلی بیلی ۴.۳ اشاره کرد. و البته طبیعی است که منتظر نسخه به روز شده ای از S Pen برای گلکسی نوت سوم باشیم.

## همکاری سونی و پاناسونیک برای ساخت دیسک نوری ۳۰۰ گیگابایتی

روز به روز داده ها جزئیات بیشتری را در بر می گیرند و جزئیات بیشتر مسأوی است با اشغال فضای بیشتر. اگر روزگاری یک دیسک سخت ۲۰ گیگابایتی کفاف عمری استفاده کاربران را می داد امروزه تنها یک فیلم با کیفیت را در خود جای می دهد. دیسک های نوری بعد از ظهور حافظه های فلش کمتر برای انتقال داده استفاده می شوند و فروش نرم افزارهایی که زمانی فقط با CDها و DVD ها صورت می گرفت هم بیشتر از طریق اینترنت انجام می گیرد. تاکنون Blu-rayها پرطرفدارترین دیسک نوری در دسترس بوده اند. به طور کلی داده های حجیمی که نه اینترنت (در حال حاضر) توان انتقال آنها را دارد و نه حافظه های فلش به دلیل قیمت بالا صرفه دارند، توسط این دیسک های نوری منتقل می شوند. برای مثال از آنها در کنسول های بازی و فیلم های Full HD استفاده می شود. اما به نظر می رسد کم کم ظرفیت این نوع دیسک ها هم جوابگوی نیازهای بشر نیست. سونی و پاناسونیک تصمیم گرفته اند در پروژه ای مشترک یک دیسک نوری با حداقل ظرفیت ذخیره سازی ۳۰۰ گیگابایت اطلاعات بسازند. پاناسونیک امروز اعلام کرد طبق هدف گذاری آنها، قرار است فناوری ساخت این لوح تا آخر ۲۰۱۵ تکمیل شود. مقصد این دیسک کاربران حرفه ای و تجارت هایی که نیازمند ذخیره سازی های حجیم و دراز مدت هستند خواهد بود. مثلاً صنعت تولید ویدیو و فیلم سازی می تواند از مشتریان بالقوه آن باشد. اما مسلماً کار بازاریابی برای سونی و پاناسونیک چندان ساده هم نخواهد بود. ذخیره سازی ابری تا زمان عرضه این محصول پیشرفت خواهد کرد و رقیب قدری برای آن خواهد بود. پاناسونیک مدعی است این محصول از خواص برخوردار است که از آن در برابر عوامل محیطی مانند غبار و آب و تغییرات دمایی و رطوبتی محافظت می کند؛ مسلماً این ویژگی ها می توانند ذخیره سازی مطمئن تری را به ارمغان بیاورند. همچنین امکان سازگاری بین نسلی در فرمت های مختلف در نظر گرفته شده است؛ این مورد متضمن تداوم خوانش داده ها در صورت تکامل فرمت های ذخیره سازی خواهد بود. یعنی ذخیره سازی دراز مدت داده ها و ابداع فرمت های جدید ذخیره سازی مانع خواندن اطلاعات ذخیره شده در این دیسک ها نخواهد بود. باید منتظر ماند و دید که کدام شیوه ذخیره سازی بر دیگری غلبه می کند و رقیب را از گود به در می کند. شاید هم هر یک از روش ها جایگاه خود را در آینده یافتند و هم زیستی مسالمت آمیز رسیدند.

## عرضه ایکس باکس وان با فضای ذخیره سازی ابری نامحدود

مثل اینکه داستان قابلیت های جدید کنسول بازی جدید مایکروسافت تا زمان آغاز فروش آن تمامی نخواهند داشت و هر روز بخش تازه ای از آن را خواهیم شنید. و اکنون هم مشخص شده که ایکس باکس وان با فضای ذخیره سازی کلود نامحدود عرضه خواهد شد. بر کسی پوشیده نیست که مایکروسافت در حال حاضر یکی از قدرتمندترین سرویس دهندگان فضای ابری است و با محصولات و سرویس هایی چون Azure، اسکای درایو و... جای پای محکمی در این بازار دارد. از سویی هم می دانیم که قرار است کلود به شکل گسترده ای توسط ایکس باکس وان مورد استفاده قرار گیرد تا بخش اعظم وظایف محاسباتی و فرآیندهای رندر کردن بر دوش آن قرار گیرد. یک کاربرد دیگر فضای ابری در این کنسول بازی، همراهی با هارد دیسک و عملکرد به عنوان بخشی از آن برای ذخیره اطلاعات بازی ها است. اگر چه این امکان جدیدی در کنسول های بازی مایکروسافت نیست و در ایکس باکس ۳۶۰ هم می توانستید اطلاعات بازی ها و دستاوردهای تان را در کلود ذخیره کنید، اما آنجا به یک فضای ۵۱۲ مگابایتی محدود بودید. و اکنون داستان با One به کلی عوض شده است. فضای کلود این کنسول به بی نهایت میل کرده و گوناگونی فرمت فایل های قابل ذخیره روی آن هم بسیار بیشتر شده است. کاربران کنسولهای گذشته ایکس باکس برای استفاده از چنین قابلیت هایی باید اکانت طلایی ایکس باکس لایو را خریداری می کردند. اما مایکروسافت اکنون اعلام کرده تمام کاربران طلایی و نقره ای از چنین قابلیتی برخوردار خواهند بود.



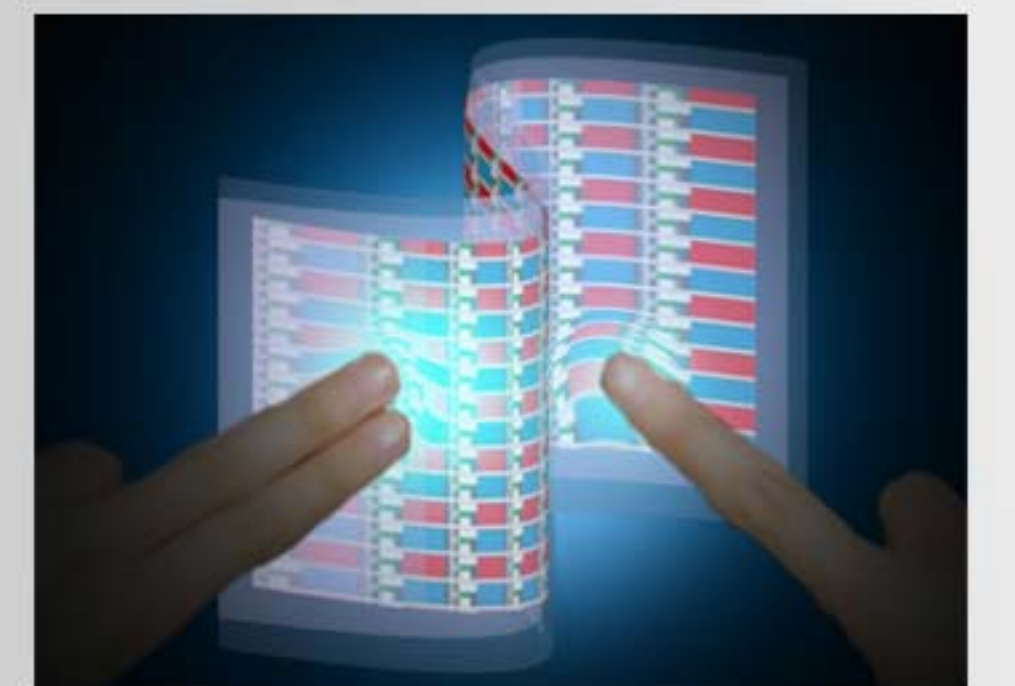
XBOX ONE

## ساعت هوشمند سامسونگ در آلمان و آماده معرفی در IFA 2013؟

همان طور که می دانید نمایشگاه سالانه IFA از روز ۱۵ شهریور کار خود را در برلین آغاز می کند. این روز شاید یکی از آن روزهای بسیار داغ شهریور امسال باشد. چون شایعه معرفی آیفون های جدید را هم داریم - که البته کمی دور از ذهن است. اما سامسونگ معمولاً یکی دو روز قبل از نمایشگاه، مراسمی با مرکزیت عضو جدید خانواده فبلت پر فروش خود، این بار گلکسی نوت ۳، برگزار می کند. حال چه می شود اگر مدیران سامسونگ یک ساعت هوشمند هم روی میج داشته باشند؟ پیگیری های صورت گرفته توسط سایت ها و البته نشت کنترل شده خبرها توسط سامسونگ حکایت از ارسال محصولی با کد SM-V700 به واحد تحقیق و توسعه این شرکت در آلمان دارد که گویا نمونه ای از یک ساعت هوشمند است. ساعت های هوشمند، محصول مهم بعدی در عصر پست پی سی خواهند بود و به احتمال زیاد اولین خانواده از گجت های پوشیدنی لقب می گیرند که شرکت های بزرگ به طور انبوه روانه بازار مصرف می کنند. طبق شنیده ها ال جی، اپل، گوگل و سامسونگ به این قلمرو کشف نشده پا گذاشته اند ولی چه کسی ابتدا ضربه کاری را وارد می کند؟ از ساعت های ال جی و گوگل خبر خاصی در دست نیست؛ امیدواریم ال جی کلیدهای کنترلی را مثل G2 پرچمدار بعدی اش - پشت ساعت قرار ندهد، چون دیگر واقعا کار با آن سخت می شود! گوگل هم که درهای آزمایشگاه X خود را پنج قفله کرده و فعلاً شایعه ای به بیرون درز نکرده. سونی هم که جلوتر از همه SmartWatch 2 را معرفی کرد - که با هیجان خاصی همراه نبود. می ماند اپل که ابتدا در خبرها آمده بود در سال ۲۰۱۴ اقدام به معرفی iWatch خواهد کرد، ولی خیلی زود با بلند شدن صدای طبل سامسونگ از سئول، کوپرتینو هم خبرساز شد و سایت های مرتبط با اپل نوشتند: استخدام افراد بیشتر برای کار روی iWatch احتمالاً به معنای جدی شدن تلاش ها برای معرفی آن در اواخر ۲۰۱۳ است. اما سایت های پوشش دهنده اخبار سامسونگ و اکوسیستم اندروید، از آلان دارن بر کوس رقابت می گویند و به نظر می رسد این شرکت با پیشدستی، اولین ساعت هوشمندش را زودتر از همه رقبای ذکر شده معرفی خواهد کرد. روزهای هیجان در راه هستند، به انتظار IFA 2013 می نشینیم. طبق شنیده ها در این نمایشگاه، سامسونگ به معرفی ۴ محصول جدید خواهد پرداخت: گلکسی نوت ۳، گلکسی تب ۳ پلاس، گلکسی اس ۴ پلاس و گلکسی واچ یا همان Gear.

## نمایشگر پلاستیک حساس به فشار؛ نوید ساخت ربات هایی که حس می کنند

با افزایش تقاضاهای عمومی برای کامپیوترهای پوشیدنی، پژوهشگران هم در پی یافتن عناصر و مواد جدیدی هستند تا بتوانند به جهت ساخت نمایشگرهای منعطف بهتر، از آنها استفاده کنند. حالا یک گروه تحقیقاتی در دانشگاه کالیفرنیا از «پلاستیک» برای این کار استفاده کرده است. این گروه یک صفحه ۱۶ در ۱۶ پیکسلی از جنس پلاستیک ساخته است. هرچای این نمایشگر که e-skin نام گذاری شده مورد تماس قرار گیرد روشن می شود. اگر موقع تماس فشار بیشتری هم وارد شود نور ساطع شده افزایش می یابد. از این نمایشگر ساده می توان در ساخت مواردی چون کاغذهای تعاملی استفاده کرد یا آنها را در خودرها برای کنترل لمسی به کار برد. البته شاید مهمترین هدف این پژوهش ربات ها باشند. اعضای این گروه تحقیقاتی معتقدند که این نمایشگر ساده می تواند آینده حس لامسه برای آدم آهنی ها باشد. برای ساخت این e-skin یک لایه پلاستیک را روی یک ویفر سیلیکون متبلور می کنند. سپس یک لایه ادوات الکترونیکی اضافه کرده و در نهایت پلاستیک را از سیلیکون جدا می کنند. فیلم پلاستیک حاصله شامل یک ترانزیستور، LED و حسگر فشار در هر پیکسل است. به گفته آنان هرچند جمع حسگرها در یک شبکه کار جدیدی نیست ولی تبدیل داده ها به عاملی تعاملی ایده اصلی این پژوهش است. همچنین e-skin بر خلاف صفحات لمسی کنونی بسیار منعطف است و می تواند روی هر سطحی قرار گیرد. قطعات الکترونیکی استفاده شده در این نمایشگر با دستگاه های موجود در صنعت الکترونیک قابل نصب هستند و البته ارزانی پلاستیک، برگ برنده این فناوری جدید است. این گروه در حال کار روی بسط حساسیت های e-skin به نور و گرما است تا این پوست الکترونیک را هر چه بیشتر به نمونه طبیعی آن شبیه تر کنند.



## همه ویژگی های جدید اندروید ۴.۳ در یک نگاه

اندروید ۴.۳ آمده تا یک جیلی بیلی خوشمزه تر از قبلی ها باشد. البته تغییرات وسیع یا چشمگیر نیست. گوگل با این نسخه از اندروید چند ویژگی جدید را به دستگاه های اندرویدی آورده، که بطور خلاصه به آنها می پردازیم.

**صدا.** قابلیت صدای فراگیر مجازی که به اندروید آمده امکان می دهد بیش از هر زمان دیگری از تماشای فیلم و ویدیو بر روی دستگاه های نکسوسی خود لذت ببرید.

**پد شماره گیر جدید.** ویژگی تکمیل خودکار به محض اینکه شروع به لمس کلید های عددی - حرفی کنید شروع به نمایش اسامی و شماره تلفن های پیشنهادی می کند. برای فعال کردن این ویژگی کافی است به بخش تنظیمات رفته و "Dial pad autocomplete" را تیک بزنید.

**گرافیک.** اندروید ۴.۳ از آخرین استاندارد صنعت گرافیک، یعنی OpenGL ES 3.0، برای عملکرد گرافیکی عالی پشتیبانی می کند. همچنین نکسوس ۷ دوم و نکسوس ۱۰ می توانند به صورت بی سیم محتواها را بر روی تلویزیون به نمایش در آورند.

**صفحه کلید و وارد کردن دستورات.** وارد کردن متن ها از هر زمانی آسان تر شده. یک الگوریتم جدید برای تایپ لمسی، امکان شناسایی کلمات را می دهد. همچنین پشتیبانی نهان از کلید های گیم پد و جوی استیک نیز به اندروید آمده.

**مکان یابی.** حالا دیگر از طریق وای فای هم می توانید مکان یابی کنید. این عمل بدون روشن شدن دائمی وای فای امکان پذیر است.

**شبکه.** پشتیبانی از بلوتوث اسمارت (بلوتوث کم مصرف) برای دستگاه هایی نظیر نکسوس ۴ و نکسوس ۷ دوم از حالا فعال است. همچنین پشتیبانی بلوتوث AVRCP 1.3 امکان نمایش نام آهنگ ها بر روی نمایشگر خودرو را فراهم می کند.

**زبان ها.** زبان هایی نظیر عبری، عربی و سایر زبان های راست نویس حالا در صفحه خانگی، تنظیمات، بخش تلفن، اشخاص، و اپلیکیشن ها پشتیبانی می شوند.

**تنظیمات.** در بخش تنظیمات یک گزینه جدید اضافه شده که از طریق آن می توانید اپلیکیشن های غیر فعال را مشاهده کنید.

**سیستم.** حساب های کاربری محصور (Restricted profiles)، امکان به اشتراک گذاشتن دستگاه با سایر افراد را فراهم می کند.

همچنین جا به جایی بین کاربران بسیار آسان تر شده. امکان راه اندازی ساده تر سیستم عامل و نیز مشاهده آلوم های عکس در وضعیتی آسان تر (Daydream) از دیگر بهبودهای اندروید ۴.۳ است.



## اینترنت و اعلام آماده شدن چیپ هاسول بی نیاز به فن برای تبلت ها و تبدیل شونده ها

اینترنت به کاهش مصرف انرژی پردازنده های سری Core ادامه خواهد داد تا بتواند چیپ های خود را در دستگاه هایی سبک تر و باریک تر جای دهد. اما در این مسیر پیشرفتی فراتر از انتظار حاصل شده. گول سیلیکون ساز امروز گفته که موفق به آماده سازی چیپ Haswell با توان مصرفی ۴.۵ وات شده، این در حالی است که قبلاً کف توان مصرفی این سری را ۶ وات اعلام کرده بود. سخنگوی اینتل می گوید این پردازنده Core بی نیاز از فن است، یعنی امکان استفاده از آن در تبلت ها و تبدیل شونده ها که پیش بینی می شود فروش شان روز به روز از پی سی های سنتی جلوتر بزند، وجود دارد. بنابراین چنین دستگاه هایی می توانند علاوه بر قدرتمند شدن، کم مصرف تر، باریک تر و سبک تر نیز بشوند. در نتیجه می شود انتظار داشت که دستگاه های مبتنی بر ویندوز ۸.۱ به شکلی کاربردی تر ساخته و عرضه شوند، چیزی که هم برای اینتل و هم مایکروسافت مهم است. البته بیشتر محصولات آینده با چیپ اتم سری Bay Trail طراحی و آماده شده اند و مشخص نیست که با تغییرات به وجود آمده در توان مصرفی هاسول، چه بر سر آنها خواهد آمد. شاید یکی از جذاب ترین محصولات امسال که می تواند از این چیپ بهره ببرد، تبلت سرفیس مایکروسافت باشد. همیشه به عنوان نمادی از تفاوت بین دستگاه های مبتنی بر پردازنده ARM و پردازنده اینتل، به تفاوت میان ابعاد و وزن سرفیس آرتی و سرفیس پرو اشاره شده. آیا امسال به لطف چیپ کم مصرف هاسول، سرفیس پرویی به مراتب کوچکتر را خواهیم دید؟ شاید هاسول بی نیاز به فن، بتواند فرصتی تکرارنشده برای مایکروسافت باشد.

## متوقف کردن نور و هموار شدن مسیر اینترنت کوانتومی

تکان نخور، آماده، بگو سبب؛ تمام. تا حالا فکر کرده اید که شاید بشود این عبارات را به «نور» بگویید. دیگر نیازی نیست آهسته زیر لب تأیید کنید؛ وقتی دانشمندان آلمانی نه فقط فکر که آن را عملی کرده اند دیگر جایی برای خجالت باقی نمی ماند. نور در خلاء با سرعت ۳۰۰ میلیون متر بر ثانیه حرکت می کند. کسانی که قبلاً تلاش کرده بودند به نور افسار بزنند یک بار در سال ۱۹۹۹ توانستند سرعتش را تا ۱۷ متر بر ثانیه بکاهند و در آخرین کوشش پیش از این، دو سال قبل موفق شدند برای کسری از ثانیه نور را متوقف کنند. اما حالا یک گروه تحقیقاتی آلمانی با موفقیت یک دقیقه ی تمام نور را مهار کرده است. می پرسید چه طور؟ خوب، به سختی. آنها ابتدا یک کریستال مات را برداشته و به منظور بر هم زدن حالت کوانتومی اتم های اش، به داخل آن لیزر شلیک کرده اند. با ایجاد دو حالت کوانتومی در آن اتم ها، دانشمندان قادر به شفاف کردن کریستال مات در مقابل دامنه ای مشخص از نورهای تابشی شدند (یعنی تنها شعاع هایی با بسامد خاص قادر به عبور از آن ناحیه بودند). سپس یک اشعه لیزر دیگر با همان فرکانسی که کریستال نسبت به آن شفافیت داشت از درون منطقه مورد نظر عبور دادند و در همین حین لیزر نخست را قطع کردند تا یک باره کریستال، مات شود. نتیجه اینکه پرتو لیزر، در درون ماده متوقف شد. آن هم نه چند ثانیه، بلکه یک دقیقه کامل. یعنی زمانی که نور در آن می تواند ۱۸ میلیون کیلومتر سفر کند، یا ۲۰ دور دور ماه بزند، البته در صورتی که حبس نشده باشد. به دیگر جزئیات این آزمایش نمی پردازیم؛ آنچه اهمیت دارد کاربردی است که دستاوردهای آن می تواند داشته باشد. این محققان علاوه بر حبس نور، موفق شدند یک تصویر را هم با روش به کار رفته در آزمایش، ذخیره و سپس بازیابی کنند. از این روش و نتایج به دست آمده می توان برای انتقال کوانتومی داده ها استفاده کرد و بر اشکالات موجود در شبکه های کوانتومی فائق آمد. مخلص کلام اینکه یک تکه دیگر از جورچین اینترنت کوانتومی پیدا شده و این یعنی اینترنت خیلی خیلی سریع در راه است.

## لپ تاب لمسی ASUS - S550CB - VivoBook / i7 هم اکنون در بازار ایران

پس از ظهور ویندوز ۸، نیاز به به وجود چنین محصولی به شدت احساس می شد. هم اکنون این لپ تاب با ورود به بازار می تواند زمینه ی حضور هم کیشان خود را در بازار داخلی ما فراهم کند. مشخصات این مدل بصورت زیر می باشد:



- Processor
- Intel® Core™ i7 Processor
- Intel® Core™ i5 3317U Processor
- Intel® Core™ i3 3217U Processor
- Operating System
- Windows 8 Pro
- Windows 8
- Chipset
- Intel® HM76 Chipset
- Memory
- 6 G DDR3 1600 MHz SDRAM, up to 8 G
- Display
- 15.6" 16:9 HD (1366x768) TouchScreen
- Graphic
- NVIDIA® GeForce® GT 740M with 2GB DDR3 VRAM
- Storage
- 1TB HDD With 24 G SSD
- Optical Drive
- Super-Multi DVD
- Card Reader
- 2 -in-1 card reader ( SD/ SDHC)
- Camera
- HD Web Camera
- Networking
- Integrated or 802.11 b/g/n
- Gigabits Base T
- BT 4.0 support (on WLAN+ BT 4.0 combo card)
- Interface
- 1 x COMBO audio jack
- 1 x VGA port/Mini D-sub 15-pin for external monitor
- 1 x USB 3.0 port(s)
- 2 x USB 2.0 port(s)
- 1 x RJ45 LAN Jack for LAN insert
- 1 x HDMI
- Audio
- Built-in Speakers And Microphone
- Built-in 0 Speakers And Microphone
- SonicMaster
- Battery
- 4Cells 2950 mAh 44 Whrs
- Power Adapter
- Output :
- 19 V DC, 3.42 A, 65 W
- Input :
- 100 -240 V AC, 50/60 Hz universal
- Dimensions
- 38 x 26.59 x 2.25 ~2.25 cm (WxDxH) (w/ 4cell battery)
- Security
- Kensington lock
- Certificates
- UL, TUV, CE Marking Compliance, FCC Compliance, BSMI, CCC, CB, EPEAT, EU Flower, Energy star, CECP, WEEE, RoHS, JATE
- Only for Search
- Thinnes - Ultrabook

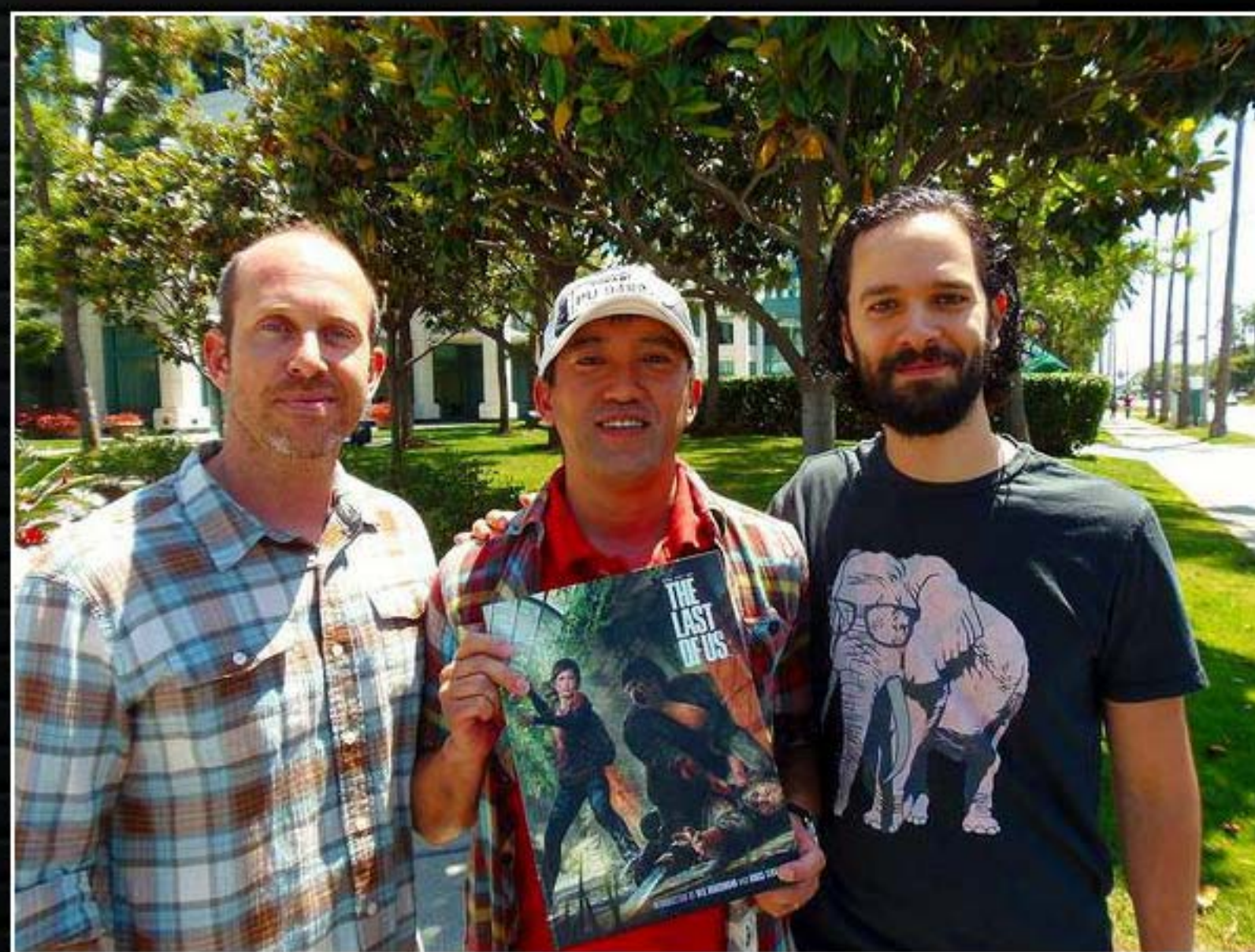
## اندروید ۴.۳ بر قامت کدام اکسپریایهای سونی خواهد نشست؟

اندروید ۴.۳ جیلی بیلی معرفی شد و هر یک از شرکت های سازنده، کم کم برنامه به روز رسانی خود را اعلام می کنند. سونی هم تلفن هایی که در صف دریافت نسخه جدید هستند را معرفی کرده است. سونی اکسپریا Z، اکسپریا ZL، اکسپریا ZR، اکسپریا تبلت Z، اکسپریا SP و البته سنگین وزن سونی یعنی اکسپریا Z Ultra مدل هایی هستند که به هنگام رسانی آنها تأیید شده است. همچنین به روز رسانی مدل های دیگری که در فهرست نیامده اند نیز محتمل است. البته ممکن است برخی مدل ها هم از اندروید ۴.۱ مستقیماً به نسخه ۴.۳ آپدیت شوند. هنوز زمان قطعی عرضه اندروید ۴.۳ برای اکسپریایهای نام برده اعلام نشده و سونی کماکان مشغول عرضه محصولات خود با نسخه ۴.۲ است.

# PICTURE+ FUTURE



▲ minion 47



◀ سازندگان TLOU در کنار استاد میگامی



شما می تونید تصاویر جالب  
خودتون رو برای ما ارسال  
کنید تا با اسم خودتون در  
این صفحه قرار بگیره  
Plus@Gamefa.com



# IMDb-DI MAG

مجله الکترونیکی آی ام دی بی - دی ال شماره ۷ - مرداد ۱۳۹۲ - August 2013



## MARVEL IRON MAN 3

بیوگرافی رابرت داوونی جونیور

نگاهی متفاوت بر شاهکار AMOUR  
بررسی سریال هوش سیاه  
بدون اسکار هم می توان درخشید  
Fast & Furious 6  
Great Gatsby



برای دانلود کلیک کنید

# گیم باز

[www.facebook.com/GAM3.BAZ](http://www.facebook.com/GAM3.BAZ)

بزرگترین و بروزترین پیج گیمینگ پارسا فیسبوک !!!

تماس با ما:

[info@Gam3baz.com](mailto:info@Gam3baz.com)

با مدیریت:

شهریار شاکي

سینا خوانین زاده

