

پیش نمایش :

- Battlefield 4
- COD : ghosts
- Assassin's creed 4
- GTA V
- PS4

تحلیل و بررسی :

- Dead pool
- Remember me
- Gride 2
- Metro

انتخابی در نسل هشتم



سلاح گیمز

شماره ۱ - مرداد ماه ۹۲ - گیمرسان

به همراه لینک دانلود تمامی تریلر وایک موجود از بازوها

Metal Gear Solid V مصاحبه با هیدئو کو جیما ، سازنده سری محبوب





سخنی با شما

سلام دوستان عزیز امیدوارم خوب باشید و از بازیهای که تا حالا منتشر شدن نهایت لذت خودتونو برده باشین . تیم بازی نگار در لحظه این تصمیمو گرفت که یه ماهنامه منتشر کنه بعد از بحث های خیلی زیاد قرار شد این مجله با موضوع گیم منتشر بشه و از اون به بعد شروع کردیم به ساخت مجله و نوشتن مقاله ها و ... تا این که بالاخره بعد از کارهای نگارشی مجله شماره اولو منتشر کردیم و به امید این که رضایت شمارو جلب کرده باشیم کار انتشار شماره دوم رو هم چند روزی دیگه شروع میکنیم . امیدواریم بازدید کنید و خوشتون بیاد و به یاد داشته باشید این مجله رایگان هست و فقط به خاطر گل روی شما دوستان عزیز (کمی هم سر گرمی خودمون) این ماهنامه رو منتشر میکنیم .

درباره ماهنامه

این ماهنامه یه ماهنامه متفاوت هستش که توی مجله بیشتر حاوی تصویر منتشر شده از بازی ها ، پوستر ها و اسکرینشات هایی از بازی هاست توی بخش های تحلیل بازی ها هم علاوه بر نکات مثبت و منفی نمراتی هم که سایتهای معتبر بازی منتشر کردن قرار داده شده در پایان هم بخش نگار خانه متشکل از تصاویر جالب از بازی های در حال ساخت براتون قرار دادیم در پایان بخش پیش نمایش ها هم لینک هایی از ویدیو های منتشره از بازیها قرار دادیم که معمولا از سرور های قدرتمند هستند و با سرعت بالا دریافت میشن و همچنین تریلر هایی که قرار دادیم همه با کیفیت بالا هستند ... امیدوارم استفاده کنید .

منتظر انتقادات و پیشنهادات شما در مورد ماهنامه خودتوناز طریق رایانامه :

Sasan_safari@ymail.com

هستیم.

سردبیر و ویراستار : امیر حسین صفری
جمع آوری اطلاعات : ساسان صفری - هادی خیری - مهدی کمربیزی
تنظیم : مهدی زارعی

توجه : این ماهنامه صرفا مجزا از هر سایتی منتشر شده و سو استفاده از این مجموعه به هر نحوی غیر قانونی محسوب شده و پیگرد قانونی و عملکرد پلیس فتا را به دنبال خواهد داشت.

فهرست - Preview - با کلیک بر روی نام بازی مورد نظر خود به صفحه مربوطه مراجعه فرمایید.

GTA V



BATTLEFIELD 4

ASSASSIN'S CREED IV



PS4



COD: GHOSTS



فهرست - Reviwe - با کلیک بر روی نام بازی مورد نظر خود به صفحه مربوطه مراجعه فرمایید.

REMEMBER ME



METRO : LAST LIGHT



DEADPOOL



GRID 2



RESIDENT EVIL : REVELATION



THE LAST OF US



اخبار کوتاه NEWS

سیستم مورد نیاز BF4

OS: Windows 7 64-bit
Processor: Quad-core CPU
Memory: 4 GB
Hard Drive: 20 GB
compatible with 1024 MB
RAM (NVIDIA GeForce GTX
560 or ATI Radeon 6950)
Sound Card: DirectX 9.0c
compatible

Call of duty ghost
نیز تایید شد
Wiiu



Pes 2014
در تاریخ ۲۴ سپتامبر (۲ مهر) در آمریکای
شمالی و ۲۷ سپتامبر (۵ مهر) در بریتانیا
عرضه خواهد شد.



Warner Bros
دشمن اصلی بتمن در
Batman: Arkham Origins



Rayman legends
برای pc نیز تایید
شد



NVIDIA SHIELD
YOUR SHIELD SHIPS
ON JULY 31st

کنسول انویدیا
۹ مرداد وارد
بازار میشود



نام: Assassin's Creed 4: Black Flag

سازنده: Ubisoft Montreal

ناشر: Ubisoft

سبک: Action-adventure

پلتفرم ها :

ps3 , ps4 , x one , x 360 , wii u, pc



تاریخ انتشار: ۲۹ اکتبر ۲۰۱۳

باکس آرت بازی :



عصر طلای دزدان دریایی را می توان در تاریخ سینمای هالیوود جستجو کرد. طوطی های سخن گو و افرادی با داستانی به شکل یک قلاب همگی جزو موارد معروف دزدان دریایی هستند ، اما همه ی این موارد را دیگر فراموش کنید ، زیرا یوبی سافت با Assassin's Creed 4: Black Flag آمده تا تعریف جدیدی از دزدان دریایی را در قالب یک بازی به ارمغان بیاورد. اما Black Flag فقط یک دنباله ی ساده از Assassin's Creed نیست ، این عنوان جسورانه یوبی سافت می خواهد تا با روایتی متفاوت از دزدان دریایی و مأموریت های غیر خطی آزادی را برایتان به ارمغان آورد. هشت تن از معروف ترین استدیو های یوبی سافت با قدرت مشغول ساخت قسمت چهارم هستند. Ubisoft Montreal خالق اصلی این سری با کمک استدیو های Singapore, Sofia, Annecy, Kiev, Quebec, Bucharest و Montpellier این بازی را خواهند ساخت ، شاید در نگاه اول این تعداد استدیوها برای ساخت بازی بیش از حد به نظر برسد ، اما وقتی که متوجه می شویم Assassin's Creed 4 بزرگ ترین بازی در تاریخ این سری است و از زمان انتشار نسخه ی قبلی هم مدت زمان کمی می گذرد می توان حق را به یوبی سافت داد. Assassin's Creed به مانند Call of Duty تبدیل به یک فرنچایز سالانه شده است ، اما یوبی سافت می داند که چگونه با جاه طلبی های خود می تواند این فرنچایز را از خطر سقوط و تکراری شدن نجات دهد. پرچم سیاه ما را به سال های ۱۷۱۵ و غرب دریای کارائیب خواهد برد ، جایی که سازندگان وعده یک جهان بدون هیچ گونه توقفی را در بازی داده اند. این بدان معنا است که شما می توانید به مانند دنیای واقعی به راحتی از کشور های کوبا تا جامائیکا سفر کرده ، بدون این که شاهد هیچ گونه بارگذاری و توقفی در بازی باشید. ۵۰ مکان منحصر به فرد از جمله شهر ها ، غار ها ، خلیج ها ، خرابه ها ، جنگل ها و بیشتر در بازی وجود دارند که وجود گنج هایی مخفی و با ارزش در این مکان ها لذت ماجراجویی را برایتان دو چندان خواهد کرد. اگر هم چندان به ماجراجویی درخشکی علاقه ندارید ، می توانید به اعماق اقیانوس ها وارد شده، به شکار نهنگ ها بپردازید و کشتی ها را هم به طور مخفیانه غارت کنید. شاید شباهت چنین کارهایی به مانند Far Cry 3 مقداری تعجب برانگیز به نظر برسد ، ولی نباید فراموش کرد که Far Cry 3 نیز توسط یوبی سافت مونترال ساخته شده و بنابر این جای تعجبی نیست که اگر هر دو این بازی فن آوری های مشترکی را با هم به اشتراک گذاشته اند.





معروف ترین این حوادث واقعی که در بازی هم گوشه ای از آن را خواهیم دید می توان به تلاش Hornigold ها برای ایجاد جمهوری دزدان دریایی و کنترل در باهاما ، غرق شدن کشتی نیروی دریایی اسپانیایی و داستان Charles Vane که با نام maroon معروف بود در یک جزیره بیابانی اشاره کرد. از اصلی ترین شهر های بازی می توان به کینگستون و هلوانا اشاره کرد که در این بین ده ها تن از شهر های کوچک تر و شهر های بندری نیز در سراسر جهان بازی برای کشف و ماجراجویی های شما و انجام دادن مأموریت هایتان برانگنده شده است. اطراف شهر ها نیز می توانیم مزارع قند و شکر با جنگل های ضخیم را ببینیم که در صورت ادامه ماجراجویی می توان در پشت این جنگل ها ، ویرانه هایی از کارخانه های صنعتی را مشاهده کرد. حالا وقت پوشیدن لباس غواصی و رفتن به زیر آب برای پیدا کردن گنج ها و کشتی های غرق شده می باشد.

به مانند همیشه ، این حوادثی واقعی از جای جای تاریخ است که باعث به وجود آمدن شخصیت ها ، مکان ها و اتفاقات بازی شده است. در پرچم سیاه نگاهی واقع بینانه به دزدان دریایی را در قرن ۱۸ خواهیم داشت و می توانیم مشاهده کنیم که چگونه اقدامات دزدان دریایی در آینده به مانند Red Dead Redemption در غرب تاثیر خود را خواهد گذاشت. حتی نام بازی که پرچم سیاه می باشد به نوبه خود روایت گر همه چیز است. دزدان دریایی در عالم واقعیت در واقع یک پرچم سیاه ساده را به پرواز در می آورند و نه آن چیزی که در فیلم ها نشان یک مجموعه و علامت خطر و مرگ می باشد. در طول وقایع داستان بازی و مبارزات شخصیت اصلی با قوم های مختلف ، شما در کنار یک دزد دریایی بد نام با نام 'Edward 'Blackbeard' آموزش های خود را یاد خواهید گرفت و در کنار دیگر دزدان مانند Benjamin Hornigold, Calico Jack و Anne Bonny وقایعی زیبا از داستان بازی برایتان آشکار خواهد شد. داستان مبارزات بازی همچنان بر پایه ی جنگ بی پایان بین آسائین ها است که از

Edward Blackbeard اما با تمامی این موارد آیا می توان گفت که این عنوان همان حس و حال Assassin's Creed های گذشته را دارا است ؟ خوب خبر خوب اینجا است که در کنار تمامی این موارد جدیدی که به جهان بازی اضافه شده است ، یوبی سافت گذشته ها را فراموش نکرده و همچنان شاهد ترور ها در بازی خواهیم بود که البته این بر خلاف گذشته کاملاً متفاوت تر شده است. این بار با هدفی که شما انتخاب می کنید ، گزینه های گوناگونی به شما داده خواهد شد ، مثلاً می توانید نحوه نزدیک شدن به هدف و یا از بین بردن آن را خودتان انتخاب کنید. یوبی سافت همچنین اعلام کرده است که مأموریت های open-ended که در بازی های اولیه این سری شاهد آن بودیم برای هیجان انگیز تر کردن تجربه ی بازیکنان به قسمت چهارم باز خواهند گشت.

البته شما یک کشتی نیز با نام Jackdaw برای خود دارید ، که می توانید آن را تعمیر ، ارتقا و سفارشی سازی کنید می توانید بر خدمه ی خود مدیریت کاملی داشته باشید و این که کشتی شما چگونه در طول بازی پیشرفت خواهد کرد کاملاً بر عهده ی انتخاب های شما خواهد بود ، مالکیت بر تمامی امور را کاملاً در بازی احساس خواهید کرد. هنگامی که شروع به ماجراجوی خود در بازی کنید فردی بی تجربه با خدمه هایی کم و دارای کشتی کوچکی هستید. اما هر چه قدر که در بازی پیشرفت کنید و غنیمت های بیشتری را از طریق جنگ ها به دارایی های خود اضافه کنید ، کشتی شما به زره و سلاح های قوی تر مجهز خواهد شد و حتی این جرات را خواهید داشت که با کشتی ها سرسختی از جمله کشتی های بازرگانی اسپانیا به مبارزه برخاسته و پیروز میدان لقب گیرید. همان طور که در دریاهای آزاد بادبان های کشتی را باز کرده و به دنبال ماجراجویی تازه هستید ، می توانید به عرشه ی کشتی رفته و با استفا ده از دوربین خود کشتی های دیگری را در افق مشاهده کنید. با استفاده از این دوربین و مشاهده کشتی ها از دور ، می توانید میزان قدرت کشتی ها و محموله هایی که با خود حمل می کنند را ببینید و این کار به شما فرصتی خواهد داد که کاملاً با سنجش تمامی جوانب و خطرات احتمالی تصمیم بگیرید که به آن کشتی حمله کرده و یا فقط به سادگی از کنار آن کشتی رد شوید. نحوه ی مبارزه و دستور دادن به خدمه ی شما هامن طوری می باشد که بیش از این در AC3 نیز آن را تجربه کردیم. شما می توانید از هر زاویه ای که می خواهید به کشتی دشمنان نزدیک شده ، با توپ های انفجاری خود آن ها را تضعیف کرده و سپس با شکستن عرشه ، کشتی دشمن را کاملاً غرق کنید. یا این که با روشی مخفی کاری بدون این که مورد توجه قرار بگیرید ، به دریا وارد شده و با شنا کردن خود را به کشتی دشمن برسانید و با کشتن کاپیتان می توانید تمامی خدمه ی دشمن را تسلیم خود کنید. اما در زمان حال چه اتفاقی رخ خواهد داد ؟ هر کسی که Assassin's Creed 3 را تمام کرده باشد می داند که چه بلای بر سر دزموند مایلز آمد و خوب یا بد به هر حال او دیگر در قسمت چهارم حضور ندارد. اما در یک حرکت هوشمندانه قهرمان زمان حال Assassin's Creed 4 ... شما خواهید بود ! شما یکی از هزاران نفر از تحلیلگران پژوهشی هستید که به استخدام شرکت Abstergo آمده تا گذشته هایی از تاریخ از جمله Edward Kenway را ببیند و احتمالاً پیدا کردن سببی از بهشت همچنان هسته ی اصلی قسمت چهارم می باشد. بگذارید در این مورد صادق باشیم ؛ واقعا دزموند شخصیت محبوب عده ی بسیاری از طرفداران این سری نیست و می توان تصمیم یوبی سافت را مبنی بر این که هنوز شخصیت زمان حال را معرفی نکرده هوشمندانه دانست. دزموند شاید توانسته باشد که سیاره زمین را نجات دهد و در آخر خودش هم با سوختگی از بین برود. ولی در پایان Assassin's Creed 3 تهدید جدیدی به وجود آمد که به احتمال زیاد شخصیت جدیدی را وارد داستان پر پیچ و خم این سری خواهد کرد. به هر حال امید می رود که یوبی سافت شخصیت پردازی قهرمان زمان حال را به قدری خوب طراحی کند که در نگاه اول به دل همه بنشیند و از همه مهم تر این که کارهای او در ماجراجویی های Edward در زمان گذشته نیز تاثیر داشته باشد. بخش مولتی پلیر بازی نیز داستان های خاص خود را دارد. البته جزییات همچنان در مورد این بخش مبهم است ، اما این را می دانیم که بسیاری از حالت های قبلی قسمت های گذشته در این نسخه نیز بازخواهند گشت. اما سوال بزرگ در این جا است که آیا مبارزات دریایی به صورت آنلاین در قسمت چهارم وجود خواهد داشت! تصور کنید که چقدر هیجان انگیز خواهد بود که در حالت آنلاین با کشتی خودتان به جنگ کشتی بازیکنانی دیگر بروید و از همه جالب تر اگر خدمه ی شما نیز جزو دیگر بازیکنان باشند برگ برنده ی بسیار بزرگی پرچم سیاه خواهد داشت. تنها چیزی که از چند نمایش کوتاه بازی تا به حال دیده ایم ، در مورد سیستم مبارزات ، کمی غواصی ، مبارزات کشتی ها ، تعداد زیادی

از تصاویر با محیط های حیرت انگیز و طوفان های قابل توجه دریایی بود که همه ی آن ها فوق العاده به نظر می رسید. قابل توجه ترین آن امواج می باشد که باعث تکان خوردن جالب کشتی ها می شد و همچنین رگه هایی از رعد و برق در آسمان نیز زیبایی های خاص خود را دارا بود



دانلود تریلر های منتشر شده از روند گیم پلی بازی :
(دوستانی که در حال حاضر به اینترنت متصل هستند با کلیک بر روی هر یک از گزینه های
زیر میتوانند تریلر های این فرانچایز محبوب را دریافت کنند- تمامی تریلر های این مجموعه با
کیفیت HD تقدیم میگردد)

FIGHTING LIKE A DEVIL
DRESSED AS A MAN.

ASSASSIN'S
CREED

ASSASSIN'S
CREED

دومین تریلر گیمپلی منتشر شده (۱۶۶)

تریلر گیمپلی در E3 2013 (۱۳۷)

دانلود ۱۳ دقیقه تریلر منتشر شده از بازی (۳۰۰)

نام: Battlefield 4

سازنده: DICE

ناشر: Electronic Arts

پلتفرم ها: PC, PS3, PS4, X360, x one



سبک: First-person shooter

تاریخ انتشار جهانی: ۲۹ اکتبر ۲۰۱۳

تاریخ انتشار ایران: ۷ آبان ۱۳۹۲

باکس آرت بازی:





در این راه سخت روسیه نیز وارد درگیری ها می شود و این گروه برای فرار از این مهلکه خودشان را در پایتخت بزرگ ترین شهر کشور آذربایجان یعنی باکو گرفتار خواهند دید. هر چقدر که آن ها در بازی پیش روی می کنند جنگ و سختی های آن شدت بیشتری به خود می گیرد و رازهای مهمی برای آن ها فاش می شود به گونه ای که می توان آن را آغاز گر جنگ جهانی سوم نامید. با نگاهی به طرح کلی داستان می توان گفت که DICE واقعا این بار زحمت زیادی برای این بخش کشیده و می خواهد که ابعاد تازه ای از جنگ را بر ایمان آشکار کند و داستانی را روایت کند که کم تر حالت کلیشه ای به خود داشته باشد به گونه ای که بعد احساسی داستان نیز جنبه ی مهمی در Battlefield 4 دارد که بازگشت به خانه و ملاقات دوباره با خانواده جزو همین عواطف احساسی می باشد تا ما بدانیم که سربازانی که می خواهیم به ماجراجویی با آن ها بپردازیم چوب خشک نیستند و آن ها هم دارای احساسات و عواطف خود می باشند.

جذاب + درگیر کننده = Battlefield 4

سال ۲۰۲۰ است و جنگ بین کشور هایی که ادعایی در زمینه ی قدرت دارند به اوج خود رسیده و روز به روز هم در حال بدتر شدن است ، به عبارت ساده تر دنیا درگیر جنگی خانمان سوز شده است . جایی که آمریکا مطابق دیگر شوتر های جنگی همچنان به مبارزه با روسیه می پردازد ، با این حال DICE با اضافه کردن کشور چین هم به عنوان یکی از جناح های دشمن می خواهد که خون تازه ای را در رگ های این سری منتقل کند. این بار در نقش "Recker" عضو یک تیم عملیات ویژه ی ایالات متحده موسوم به "Tombstone" قرار خواهید گرفت که همراه با دیگر اعضای تیم وفادارش که سه نفر می باشند وظیفه دارند اعضای برجسته و پرنفوذ آمریکایی را که توسط سرباز های چینی به گروگان گرفته شده اند و در شهر شانگهای نگهداری می شوند را پیدا کرده و آن ها را از این شهر پر جمعیت فراری دهند. اما همان طور که می توان انتظارش را داشت همه چیز آن طور که باید و شاید به خوبی پیش نمی رود و این چهار عضو گروه خودشان را در در در چنگال دشمنان گرفتار می بینند. آن ها در حال حاضر یک هدف را در سر می پروراندند و آن هم تنها بازگشت به وطن و دیداری با خانواده است. در این راه سخت آن ها با وقایع غیر قابل پیش بینی روبرو می شوند به طوری که.

عده ی بسیاری بر این عقیده بودند که قسمت سوم علی رغم ایده جالبی که در داستان داشت ولی چندان روایت جالبی را نداشت و با داستان کلیشه ای و تا حدودی ساده نمی توانستیم Battlefield 3 را در این بخش با روایت داستان MW3 مقایسه کنیم و از این جهت Battlefield 3 با انتقاد مواجه شد. حال DICE با عبرت گرفتن از درس های گذشته این بار می خواهد تا تنها بخش مولتی پلیر را هدف خود قرار ندهد و در زمینه ی داستانی نیز عنوانی شایسته را خلق کند و همانی باشد که طرفداران این سری از یک شوتر جنگی می خواهند. برای رقابت با دیگر عناوین لازم بود که آرایش خاصی به داستان داده شود که خوش بختانه با توجه به طرح کلی و همچنین وعده هایی که استدیوی DICE داده است داستان خوبی را خواهیم دید که شاخ و برگ های مناسبی به آن داده شده تا انعطاف پذیر تر از گذشته باشد. به هر حال زیاد سر شما را درد نمی آورم و حال قصد داریم در مورد داستان بازی برایتان توضیحاتی را ارائه دهیم. البته در حال حاضر چندان اطلاعات زیاد و جزئیات دقیقی از داستان Battlefield 4 را نمی دانیم و DICE تنها با نشان دادن طرح کلی داستان جزییاتی را بر ایمان فاش کرده است. به هر حال داستانی که قسمت چهارم قصد دارد روایت کند شش سال پس از وقایع



تیم سازنده ی Battlefield 4 نه تنها وعده ی رفع تمامی این معایب را داده است بلکه مدام در مصاحبه های خود به این نکته اشاره می کنند که بخش تک نفره ی Battlefield 4 بسیار پاسخگو تر و هیجان انگیز تر از گذشته خواهد بود. به تریلر های بازی نیز که نگاهی می اندازیم به نظر می رسد که DICE حقیقتاً قصد دارد به وعده ی خود عمل کند و هیجان و گیم پلی سینمایی جزو دو ویژگی ضروری است که در نمایش های بازی به وضوح مشخص می باشد و می توانیم امیدوار باشیم که با یکی از بهترین شوتر های جنگی روبرو هستیم. می توان گفت که گیم پلی Battlefield 4 هر آن چه برای تجربه ای ناب از یک شوتر اول شخص احتیاج هست را دارا می باشد. بازی مدام گیمر ها را به مناطق مختلف جهان مثل باکو، شانگهای و مناطقی دیگر با ماموریت های متنوعی خواهد برد و هیجان این ماموریت ها به گونه ای طراحی شده که به هیچ وجه احساس خستگی نخواهیم کرد. مراحل تک تیراندازی که در میان گیمر ها بسیار پرتطرفدار است و هر بازی شوتری سعی می کند یک یا دو مرحله را به این بخش اختصاص دهد در Battlefield 4 هم وجود خواهد داشت. با این تفاوت که حتی میزان کثیفی لنز دوربین اسلحه هم بر میزان شلیک تاثیر خواهد گذاشت. برای درک بهتر بازیاز از گیم پلی بر روی صفحه ی نمایش دو مستطیل سبز جمع و جور قرار دارد که در گوشه ی سمت چپ پایین می توانیم یک مینی نقشه و قطب نما را برای تشخیص مسیر ها ببینیم و بر روی قسمت بالایی صفحه ی نمایش هم نماد های مارک کردن به سه بخش تقسیم شده صحبت از مارک کردن شد، باید گفت که بازیکن می تواند اهداف را بر روی نقشه علامت گذاری کرده و به مانند عنوان future soldier، تمامی دشمنانی که مارک کرده است را به وسیله ی همکاری با تیم خود به صورت همزمان از بین ببرد. ضمن این که شاهد Takedown متنوعی با چاقو در بازی می باشیم و آن طور که تیم سازنده می گوید بیش از ۲۰ عدد Takedown منحصراً به فرد آن هم تنها با چاقو در بازی وجود دارد که به لطف انمیشن های به روز شده ای که برای این Takedown ها در نظر گرفته شده شما هیچ وقت از انجام دادن آن خسته نخواهید شد. ضمن این که توانایی سفارشی سازی شخصیت ها به همراه اسلحه ها نیز گوشه ی دیگری از ویژگی های این بازی است و به عنوان مثال می توانید بر روی اسلحه ی خود سلاح هایی مانند بمب قرار دهید و یا تعیین کنید که شلیک اسلحه ی شما به صورت خودکار باشد و یا نیمه اتوماتیک. سری Battlefield همیشه به دلیل محیط های انهدام پذیر و واقع گرایانه ی خود شناخته می شود و این ویژگی را در آخرین ملاقاتی که قسمت قبلی این سری یعنی Battlefield 3 داشتیم البته به صورت کم تر از گذشته مشاهده کرده ایم. اما DICE با قسمت چهارم این سری می خواهد که بازگشتی شایسته به ریشه ها داشته باشد و همان تخریب پذیری را خلق کند که همیشه از این سری توقع می رود. شاید نابود شدن و با خاک یکسان شدن یک آسمان خراش جزو آن نکات بسیار هیجان انگیز و دیدنی باشد که به راحتی از آن نتوان گذشت و در Battlefield 4 زیاد شاهد چنین صحنه های هیجان انگیزی خواهید بود ولی Battlefield 4 قصد ندارد صرفاً با تخریب پذیری هایی که به گیم پلی بازی زیبایی می بخشند برای چند ثانیه ای شما را میخکوب کند و بگوید وای! عجب صحنه ای بود.



دانلود تریلر های منتشر شده از روند گیم پلی بازی :
(دوستانی که در حال حاضر به اینترنت متصل هستند با کلیک بر روی هر یک از گزینه های زیر میتوانند تریلر های این فانچاینز محبوب را دریافت کنند- تمامی تریلر های این مجموعه با کیفیت HD تقدیم میگردد - برای دانلود روی تصاویر زیر کلیک کنید)

BATTLEFIELD

۱۷ دقیقه تریلر گیمپلی میدان نبرد ۴ (۳۶۳)

BATTLEFIELD

تریلر گیمپلی در E3 2013 در کنفرانس EA (۱۲۰)

BATTLEFIELD

تریلر گیمپلی در E3 2013 در کنفرانس UBISOFT (۲۴)

نام : GTA V

سازنده : Rockstar North

ناشر : Rock Star

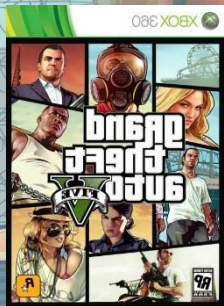
تاریخ انتشار : ۱۷ سپتامبر ۲۰۱۳

سبک : Open World

پلتفرم ها : Xbox 360, PS3



باکس آرت بازی :



grand theft auto V



اول برای شروع کار به سراغ داستان بازی می رویم. روایت داستان بازی با سه شخصیت دنبال می شود. نفر اول مایکل دزد بازنشسته ای بوده که حال در اوایل چهل سالگی خود به سر می برد و با خانواده اش در تپه ی راکفورد زندگی می کند ، او از پس انداز قبلیش همچنان برای ادامه زندگی خود و خانواده اش استفاده می کند . همکار سابق او در دزدی ها یعنی ترور نیز به تنهایی در بیابان Blaine County برای خود زندگی دست و پا کرده و اغلب زندگی خود را با رفتارهای بی پروا و اعتیاد شدید به مواد مخدر سوزانده است ، ضمن این که تعادل درست و حسابی هم در کنترل اعصابش ندارد. فرانکلین نیز که جوانترین فرد از بین این سه نفر است در ساحل و سیوچی زندگی می کند و روزهایش سپری می شود. شغل او در مقایسه با دو شخصیت دیگر بهتر است ، البته فقط در مقایسه با دو شخصیت دیگر زیرا او برای یک نمایندگی خودروی ارمنی سودجو کار می کند. شرکتی که اگر مردم نتوانند حتی یک قسط از ماشینشان را بپردازند به سرعت ماشین را از آن ها می گیرد. این سه نفر به دلیل نوساناتی که در دلار آمریکا به وجود آمده به عالم جنایتکاران و شهر لاس سانتوس کشیده می شوند. همه ی این سه شخصیت نیز احتیاج به پول دارند و پس از معامله ی که مایکل با FIB (همان FBI در عالم واقعیت) این سه شخصیت برای به دست آوردن پول به جرم و جنایت کشیده می شوند. با توجه به اعلام Dan Houser ، هر کدام از این سه نفر کاملاً متفاوت تر از شخصیت های اصلی قسمت های قبلی Grand Theft Auto خواهند بود. مایکل نشان دهنده ی یک شخصیت است که همیشه پیروزی را برای خود می خواهد و حال در تلاش برای سر و سامان دادن به اوضاع زندگیش است ، ترور نیز از آن دسته شخصیت های است که تکلیفش با خودش هم مشخص نیست و فرانکلین نیز کسی است که هرگز تا قبل از اتفاقات بازی در معرض واقعی زندگی جرم و جنایت قرار نگرفته است و حال تلاش می کند که از چنین مخمصه ای بیرون آید که خوب تلاشش بی فایده است. انتقال بین شخصیت های بازی بسیار نرم و روان می باشد . با فشار دادن یک دکمه ای خاص نمایی بالا از نقشه نمایان خواهد شد و شهر بازی به مانند Google Earth-style برایتان به نمایش در خواهد آمد (هر چند که شما هنوز هم می توانید در همین چین نمایی کلی از شخصیت خود و مکانی که در آن هستید را هم مشاهده فرمایید) به هر حال بعد از نشان دادن نقشه ی بازی از نمایی بالا شما می توانید سه شخصیت خود را از هر گوشه و کناری که هستند پیدا کنید. البته اگر زمانی سه شخصیت بازی نزدیک به هم باشند این انتقال بین شخصیت ها سریع تر شکل خواهد گرفت. همچنین در بعضی مواقع نیز انتقال بین شخصیت ها به صورت خودکار انجام می گیرد ، به عنوان مثال زمانی که هر سه شخصیت در حال انجام دادن یک مأموریت باشند ، این تغییر شخصیت ها به صورت خودکار خواهد بود. جالب تر اینجاست که این انتقال در زمان دور بودن اشخاص از هم با استفاده نما های هوایی است

فرانکلین

ترور

مایکل

grand
theft
auto
FIVE

ANNA REX

San Andreas
88YZG127

شاید جالب ترین بخش این بازی مخفی کاری آن باشد که نشان می دهد که این بازی تمرکز بسیاری بر روی انجام دادن روش های مختلفی برای اتمام هر ماموریت گذاشته شده است ، ضمن این که نباید از سرقت های بازی نیز غافل شد که مخفی کاری در آن حرف اول را می زند. یک بار دیگر Rockstar چندان صحبت زیادی در مورد این بخش نداشته است ولی بر طبق اعلام آن ها شما در هر ماموریت می توانید بهترین مسیر را برای اتمام آن انتخاب کنید. این که تا چه حد GTA V تمرکزش را بر روی مخفی کاری گذاشته مشخص نشده است ، ولی به نظر می رسد که برای بازیکنانی که علاقه ندارند در هنگام انجام دادن ماموریت ، پلیس ها وجود داشته باشد مخفی کاری بسیار هیجان انگیز خواهد بود.

مهارت های دیگری نیز برای تمامی سه شخصیت بازی به اشتراک گذاشته شده است که با انجام دادن ماموریت های اصلی و فرعی ، فعالیت هایی خاص و بیشتر بهبود خواهد یافت. به عنوان مثال اصلا مهم نیست که تا چقدر با مایکل و فرانکلین در بازی پرواز خواهید کرد ، چرا که آن ها هرگز به خوبی ترور در خلبانی آموزش ندیده اند. اما شما می توانید در طول زمان قابلیت پرواز این دو شخصیت دیگر را بهبود دهید تا آن ها کنترل بهتری در هنگام خلبانی در آسمان داشته باشند. البته بر عکس چنین چیزی هم است و به عنوان مثال فرانکلین بهترین راننده ی بازی می باشد. مهارتی که مایکل و ترور از آن برخوردارند بهره هستند ولی می توانند با تمرین بسیار رانندگی به مهارت فرانکلین نزدیک شوند

Trevor (ترور) را نیز باید یک دیوانه بنامیم ! وی دارای حالتی با نام دیوانگی است که به او این توانایی را می دهد که میزان آسیب پذیری ضرباتش بر روی دشمنان دو چندان شود ، همچنین ترور از ضربات منحصر و تمام کننده های بسیار خشنی نیز بهره می برد. در نهایت به آخرین عضو این گرو کله خراب ! با نام Michael (مایکل) می رسم . وی ظاهرا عاقل ترین فرد در میان دو شخصیت دیگر است و همچنین یک جنایتکار حرفه ای هم می باشد و به مانند مکس پین ، مایکل می تواند از ویژگی bullet time استفاده کند. باید به این نکته نیز اشاره کرد که استفاده از این ویژگی های منحصر به فرد این سه شخصیت محدودیت هایی را هم دارا است و پس از مدتی نوار این ویژگی ها با استفاده از آن از آن خالی خواهد شد ، ولی نگران نباشید زیرا پس از مدتی دوباره به آرامی شارژ میشود.

چیز های بسیاری در این قسمت وجود دارند که ارزش GTA V را دو چندان کرده است. اول این است که هر کدام از شخصیت ها برای خود توانایی ها و امتیازات منحصر به فردی دارند که از بین این مهارت های می توان به استقامت، تیراندازی، قدرت، مخفیکاری، پرواز، رانندگی ، توانایی نگه داشتن هر چه بیشتر نفس در زیر آب و بیشتر اشاره کرد. هر شخصیت نیز دارای مهارت های ویژه ای می باشند که باعث شده هر کدام از آن ها در مقایسه با یکدیگر متمایز باشند. اول به سراغ Franklin (فرانکلین) می رویم . وی زمانی که در هنگام رانندگی کردن است این قابلیت را خواهد داشت که زمان را برای مدت آهسته ای کند کند. شاید با خود بگویید که این ویژگی به چه دردی می خورد ولی اگر زمانی که یک دو جین ماشین پلیس در تعقیب شما می باشند و احتیاج به یک فرار سریع دارید با آهسته کردن زمان توانایی مایکل ارزش خودش را به شما نشان خواهد داد.



grand
theft
auto
V



سواحل بازی یکی از زیباترین مناطق GTA V است. شن و ماسه های ژولیده شده ، آب آرام دریا به همراه نور خورشیدی که بر روی آب تابیده لحظات بسیار زیبایی را به وجود آورده است. همچنین باید به فیزیک امواج بازی هم اشاره کرد که گفته شده بهترین در میان دیگر بازی ها و کلا در میان این نسل می باشد. در این آب ها هم قایق های تفریحی کوچکی اغلب وجود خواهند داشت که در حال گشت و گذار می باشند. با این که فعلا هیچ گونه اطلاعاتی از آب و هوای بازی اعلام نشده ، ولی اگر طوفان بر روی حرکت شن ها تاثیر بگذارد و باعث بشود که دید شما سخت بشود بسیار عالی خواهد بود. در مورد بخش مولتی پلیر نیز باز هم Rockstar جزئیات چندانی را فاش نکرده ولی گفته شده است که یکی از متفاوت ترین بخش مولتی پلیر را شاید خواهیم بود. این طور که مشخص شده یک نوع رابطه ی دو طرفه بین دو بخش آفلاین و آنلاین وجود دارد و تنها با فشار دادن یک دکمه در بخش تک نفره شما به سرعت به بخش مولتی پلیر انتقال داده خواهید شد و البته برعکس این اتفاق هم وجود دارد. یعنی از مولتی پلیر به سرعت به حالت تک نفره انتقال داده می شوید. تمام اطلاعات مولتی پلیر تنها همین است و حال قصد داریم به شهر لس سانتوس رفته و به دیدار مایکل برویم. مایکل را می توان جالب ترین شخصیت بازی نامید. وی فردیست که همسرش تنفر شدیدی از او دارد ، اغلب هم نیز اگر کاری البته از نوع خلافتش باشد نام مایکل در آن می درخشد! به غیر از این تفاوت های بسیار زیادی بین سه شخصیت بازی نه تنها در چهره هایشان بلکه حتی در نحوه ی حرکت کردن آن ها نیز وجود دارد. فرانکلین فردی با ظاهری قوی ، هوشمند اما بلندپرواز می باشد. ترور هم بلند و لاغر است و از آن نوع افرادیست که به معای واقعی کلمه اگر دو دقیقه نگاهش کنی حس خواهی کرد که می خواهد تا جایی که می خوری کتکت بزند! مایکل هم عاقل مرد این گروه و میانسال می باشد. او اغلب با گام های آهسته قدم بر می دارد و تفکری بهتری نسبت به دو نفر دیگر دارد. به مانند قسمت قبلی تلفن همراه همچنان در GTA V وجود دارد. این بار با اضافه شدن نوع خاصی از تلفن همراه ها با نام iFruit شما قادر خواهید بود که صدها فیلم کوتاه و تصاویری که از داخل بازی گرفته اید را آپلود کرده و در Rockstar's Social Club یا در شبکه های اجتماعی خودتان به اشتراک بگذارید. شش بخش دیگر وجود دوربین، اینترنت، مخبرات و رسانه های اجتماعی و گزینه ی تکرار مأموریت ها طبیعی است. در بازی همان طور که اشاره شد دزدی های زیادی اعم از بزرگ و کوچک وجود دارد که شما با آن ها درگیر خواهید بود. حال در ادامه می خواهیم به قلب یکی از این دزدی های بازی با نام حمله ی رعد آسا منتقل شویم.

حال این سه نفر قصد دارند برای اولین بار با همکاری یکدیگر سرقتی از یک ون زره پوش که گفته شده است که اوراق بهار ارزشمندی در آن است را انجام دهند. گر چه باید به این نکته اشاره کرد که این یکی از سرقت های بزرگ بازی نیست و در هر سطحی که باشید می توانید چنین سرقت هایی را انجام دهید و اغلب برای شروع کار می باشند در طول انجام دادن مینی سرقت های بازی شما می توانید برای شناسایی نشدن ماسک های مختلفی را مثل میمون ، جمجمه و به صورت خود بزنید. تغییر در بین شخصیت های بازی در مأموریت های سرقت GTA V بیشتر را اهمیت اصلیش را به شما نشان خواهد داد. شما می توانید هر کدام از شخصیت ها را به صورت دستی کنترل کنید و با این وظیفه را به هوش مصنوعی بسپارید. هر یک از سه شخصیت مایکل ، فرانکلین و ترور وظیفه ی از پیش تعیین شده ی خاص خودشان را در این سرقت ها دارند



دانلود تریلر های منتشر شده از روند گیم پلی بازی :

(دوستانی که در حال حاضر به اینترنت متصل هستند با کلیک بر روی هر یک از گزینه های زیر میتوانند تریلر های این فارنچایتر محبوب را دریافت کنند- تمامی تریلر های این مجموعه با کیفیت HD تقدیم میگردد - برای دانلود روی تصاویر زیر کلیک کنید)
لینک های دانلود به علت مغایرت با شئون اسلامی حذف شدند



دانلود تریلر معرفی مایکل (۱۶)



دانلود تریلر معرفی تروِر (۱۶)



دانلود تریلر معرفی "فرانکلین" (۱۵)



grand
theft
auto
FIVE

دانلود اولین ویدیو تریلر از گیم پلی بازی GTA V (۹۰)



نام: Call Of Duty: Ghosts

سازنده: Infinity Ward

ناشر: Activision

پلتفرم ها:

Wii u ,X360, X one,PS3,PS4,PC

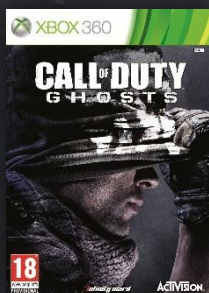


سبک: First-person shooter

تاریخ انتشار جهانی: ۵ نوامبر ۲۰۱۳

تاریخ انتشار ایران: ۱۴ آبان ۱۳۹۲

باکس آرت بازی:



CALL OF DUTY
GHOSTS



در دستور کار خود قرار دهند. آن ها بمب ها و سلاح ها را پیدا می کنند ، اما همان طور که انتظار می رفت همه چیز آن طور که باید و شاید خوب پیش نمی رود و با طوفانی از گلوله های اسلحه و انفجارهایی که ایجاد می شود قهرمانان ما باید خودشان را به کف اقیانوس برسانند. در این هنگام کشتی هم منفجر می شود و یکی از افراد در زیر تخته سنگ های اقیانوس به دام می افتد ، در حالی که اسپری با ارزش اکسیژن را در همه جا می بیند به جز داخل دهانش. او تلاش می کند که خودش را از زیر تخت سنگ بیرون بیاورد اما تلاش بی فایده است. دیگر طاقت حبس کردن نفسش را ندارد ، به نظر می رسد که مرگ را در برابر چشمان خود می بیند ، اما درست در آخرین لحظات یکی از همزمانش او را پیدا کرده و از زیر تخت سنگ ها بیرون می آورد و کپسول اکسیژن را در دهانش می گذارد. روز نجات دیگری به پایان رسید. با نگاهی به توضیحات بالا می توان با خوشحالی گفت که این بخش از گیم پلی و لحظات سینمایی این چنینی تداعی کننده یک Modern Warfare دیگر می باشد. اما Infinity Ward خلاف این نظر را دارد ، چرا که آن ها آگاهانه تصمیم گرفته اند که Ghosts را از موفق ترین سری که تا به حال ساخته اند (یعنی سری MW) متفاوت بسازند و Ghosts را تبدیل به یک سمبل جدید کنند و مسیر تازه ای را ایجاد.

می رسد که در زمان فعلی جنگ های Ghosts اتفاق می افتد. البته Activision هم همچنان علاقه ای به فاش کردن دشمنان اصلی این قسمت نداشته است. به گیم پلی بازی سری می زنیم بخشی که همیشه هیجان بازی باز را به اوج خود می رسانده و بنا به اعلام تیم سازنده ، این فرنچایز Call of Duty عنوانی می باشد که مخاطبانش همیشه انتظارات خاصی از تجربه اش دارند و Ghosts هم دقیقاً همان چیزی را ارایه خواهد داد که طرفداران و مخاطبانش در انتظار آن می باشند. مراحل که بازیکنان در آن به ماجراجویی های خود خواهند پرداخت ، بسیار شبیه به همان شیوه هایی است که هر کسی با این سری آشنایی دارد و انتظارش را می کشد. قهرمانان ما در شروع یکی از مراحل که در یک کشتی می باشد باید بمب ها و سلاح هایی که در این کشتی است را پیدا کنند و این کشتی را نابود سازند ، در ابتدا آن ها در زیر اقیانوس هستند و ماهی ها و مرجان هایی که تخت سنگ ها را به احاطه ی خود درآورده اند را در مقابل چشمانشان می بینند ، سپس آن ها به کف اقیانوس می رسند و گروهی از دشمنان را با شلیک همزمان از بین می برند و سپس باید به کشتی دشمن نفوذ کرده و در زمان گشت زنی نگرهبانان جایی را برای پنهان شدن پیدا کنند و تا جایی که می توانند مخفی کاری را

به مانند تمامی قسمت های گذشته Activision تمرکز بسیاری را برای خلق یک اثر درخشان دیگر مربوط به داستان Ghosts گذاشته است. داستانی که توسط Stephen Gaghan برنده ی اسکار فیلم Traffic نوشته شده است و بر خلاف قسمت های گذشته ی Call of Duty این بار شاهد داستانی عاطفی تر و تیره تر می باشیم و زمانی را روایت می کند که پس از یک رویداد ویرانگر که در توازن قدرت های جهانی تغییراتی بزرگ ایجاد می کند ، دیگر کشوری چندان به ایالات متحده اهمیت نمی دهد و دیگر کسی این کشور را به عنوان یک ابر قدرت به رسمیت نمی شناسد ، حکایت آینده ی آمریکا به مانند کشورهایی شده که خودش روزی به علت ضعیف بودن آن ها ادعای مالکیتشان را داشته بود. حال بازی ما را به ده سال پس از این تغییرات بزرگ می برد و این بار داستان یک گروه از سربازان را بازگو می کند ، سربازانی که تنها بازمانده های باقی مانده از نیروهای special ops forces می باشند. نقش اصلی این گروه نیز دو برادر هستند که می خواهند همچنان به عنوان بخشی از گروه 'Ghosts' باقی بمانند و این گروه Ghosts جنگ پنهانی را علیه دشمنی که چنین تغییراتی را به وجود آورده آغاز می کند ، جنگی که پیامد های وسیعی برای خودشان و بقایای آمریکا در پی خواهد داشت. همچنین می توان گفت که وقایع این بازی نه در آینده و یا گذشته رخ می دهد و به نظر

بعد از همه ی صحبت ها در مورد Lighting و موتور ارتقا یافته نوبت به سگ ها رسیده باشد. شاید متوجه حضور سگ در تیزر بازی چند هفته پیش شدید. آنها یک ویژگی جدید در بازی هستند. در بازی تیم شما از سیستم هوش مصنوعی سگ ها بهره خواهد برد. این مدل و نمایش جذاب آن به واقع به خاطر کار تیم حرفه ای در حال حاضر German Shepherd می باشد. آنها قادر به پیدا کردن مواد منفجره و حمله به دشمنان هستند. جالب است بدانید ایده این کار از سوی یکی از طراحان بازی بیرون آمده است. آنها سرانجام پس از بررسی و ریزنی بسیار و مشورت گرفتن از سربازان ارتشی در مورد کارایی سگ ها اقدام دست به این کار نوآورانه زدند. اما در اینجا یک سوال پیش می آید و آن هم این که چگونه می توان از سگ ها در بازی استفاده کرد ؟ زیرا سگ ها که یک سرباز نیستند ، آن ها نمی توانند که برای خود موقعیت بندی کنند و همیشه در انتظار دستوراتی از طرف شما می باشد. در این مورد Mark Rubin از استودیوی Infinity Ward در گفتگویی که با سایت CVG داشته در این مورد اعلام کرده است که هدایت سگ ها در میدان نبرد با تحریک پالس های الکترونیکی که به دور گردن آن ها آویخته شده انجام خواهد گرفت و به نظر می رسد که قانون نانوشته ای در هر کدام از قسمت های این سری وجود دارد که ما را وادار به کنترل کردن چیز های خاصی می کند. Ghosts همچنین جامع ترین ابزار سفارشی سازی شخصیت ها را در تاریخ این فرنچایز به ارمغان می آورد. این بار به جای این که بازی شما را مجبور کند که چه چیزهایی برای شخصیت خود انتخاب کنید ، دست شما در انتخاب هر چیزی که بر روی آواتار تان می خواهید قرار دهید باز خواهد بود. قابلیت تغییر دادن رنگ چهره و تغییرات در لباس های نظامی گوشه ای دیگر از گزینه های سفارشی سازی بازی در بخش مولتی پلیر می باشد. اول باید اشاره کرد که Call Of Duty: Ghosts این بار از تکنولوژی با نام SubD استفاده می کند که در فیلم های Pixar برای اولین بار استفاده شده بود. این تکنیک بافت های پیشرفته ای را به ارمغان خواهد آورد و باعث افزایش بافت ها به مانند واقعیت و در هر زمانی که بخواهید خواهد شد. استفاده از SubD باعث می شود که گرافیک بصری باور نکردنی را تجربه کنیم و دیگر خبری از لبه های ناهموار در بازی نباشد ، چرا که با استفاده از SubD تمامی این لبه ها بسیار صاف و دایره ای شکل خواهند بود. به نزدیک تر می رویم تا کمی هم به جزئیات شخصیت بازی بپردازیم ، در این هنگام شما می توانید لکه های پوستی که بر روی دست هایش ایجاد شده را ببینید ، جزئیات اضافه بر روی موها ، بریدگی ها و حتی خاکی که زیر ناخن شخصیت بازی جمع شده است نیز از دیگر نکات ریزی بوده که سازندگان وجود آن ها را فراموش نکرده اند. Call Of Duty: Ghosts ضمن این که در کاورگیری هم پیشرفت های خوبی را شاهد بوده ایم و اثرات دود و رعد و برق نیز به زیباترین شکل ممکن در بازی به نمایش درخواهد آمد. در جنگل مناظر و صداهایی زیادی از اطراف شنیده می شود که نسل با خود به ارمغان می آورد. در این هنگام بلافاصله اثرات نورپردازی HDR چشم شما را در این جنگل به خود می گیرد. البته نکات جالب گرافیک بازی به همین ها خلاصه نمی شود ، زیرا اگر شما به نور خورشیدی که به سنگی می تابد برای چند ثانیه خیره بشوید و بعد از آن به یک مکان نه چندان پر نور بروید به مانند واقعیت چند ثانیه ای آن مکان برای شما بسیار تاریک به نظر می رسد و باید چند ثانیه ای صبر کنید تا شخصیت شما با تغییراتی که در روشنایی شکل گرفته سازگاری برقرار کند و این یکی دیگر از ویژگی های بصری جالب بازی را می رساند. بر خلاف قسمت های قبلی Call of Duty در این نسخه تنها این دشمنان انسانی نیستند که پیام آور مرگ برایتان می باشند. چرا که هوای مرطوب و حشرات موذی نیز در منحرف کردن حواس شخصیت شما نقش خواهد داشت.

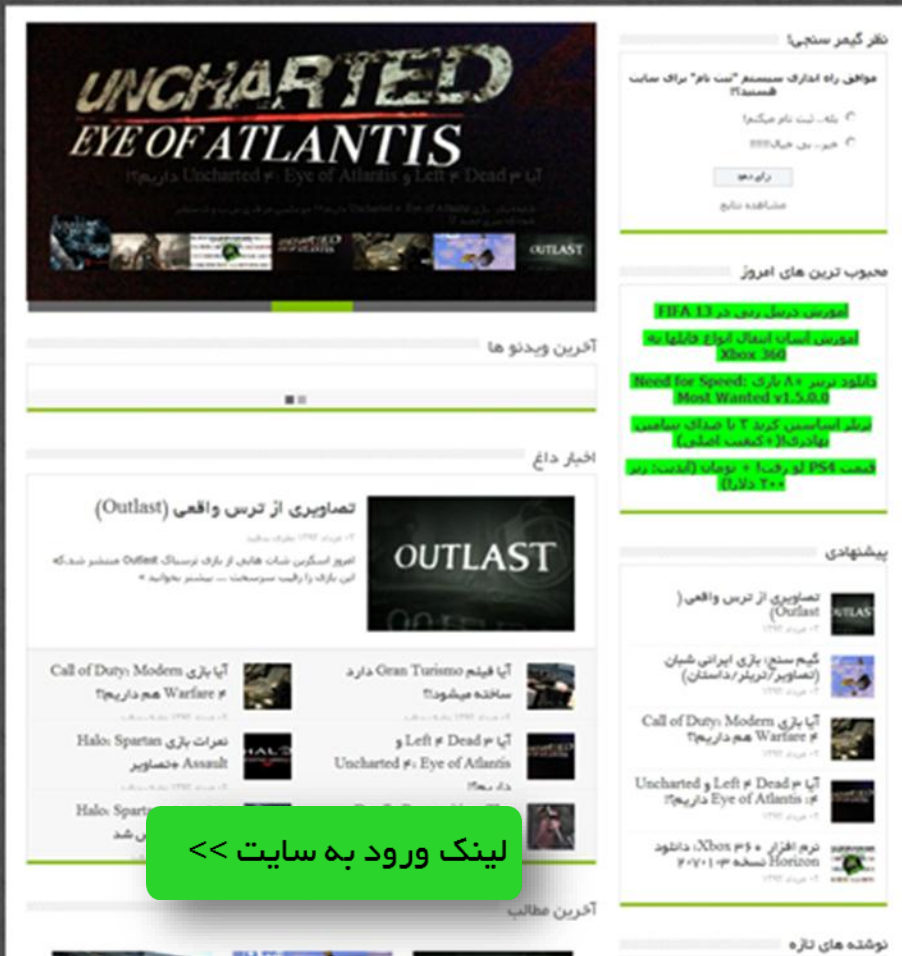
دانلود تریلر های منتشر شده از روند گیم پلی بازی :
(دوستانی که در حال حاضر به اینترنت متصل هستند با کلیک بر روی هر یک از گزینه های زیر میتوانند تریلر های این فانچایتر محبوب را دریافت کنند- تمامی تریلر های این مجموعه با کیفیت HD تقدیم میگردد - برای دانلود روی تصاویر زیر کلیک کنید)

دانلود تریلر از گیم پلی بازی (combat dog) (۱۲۱) :
CALL OF DUTY

دانلود ۲۹ دقیقه تریلر از گیم پلی بازی (۳۵۰) :
CALL OF DUTY

یار و یاور گیمرها ابرونی

Gamers Helper



دانلودی های Xbox ۳۶۰	آموزش های Xbox ۳۶۰	اخبار داغ!! بازی های ضد ابرونی	بیوگرافی بازی ها
↕	↕	↕	↕
دانلود	آموزش	جنگال	مقاله
↕	↕	↕	↕
دانلودی های PC	آموزش های PC	شاخ به شاخ [X 360 PS3]	گیم سنج بازی ها و ابرونی ها

پیامبر خدا (صلی الله علیه و آله) :

خداوند بهشت را بر هر فحاش بد زبان
بی شرمی که باکی ندارد چه گوید
و چه شنود حرام کرده است.

(کافی، ج ۲، ص ۳۲۳، ج ۳ - منتخب میزان الحکمه، ص ۴۴۰)

حضرت امام باقر علیه السلام :

خداوند عزوجل دوست دارد
کسی را که در میان جمع شوخی کند
به شرط آن که ناسزا نگوید.

(کافی، ج ۲، ص ۱۶۳، ج ۴)

نام: play station 4

سازنده: sony

لوازم جانبی: ps eye



تاریخ انتشار جهانی: نوامبر ۲۰۱۳

تاریخ انتشار ایران: آبان ۱۳۹۲

قیمت کنسول: ۲۹۹ دلار



PS1 کنسولی ۳۲ بیتی در نسل پنجم که برای اولین بار در دسامبر سال ۱۹۹۴ توسط بخش سرگرمی سونی منتشر شد. PS2 دومین کنسول از محصولات شرکت سونی، جانشین کنسول موفق PS1 شد. خبر ساخته شدن آن در مارس سال ۱۹۹۹ داده شد و یک سال بعد در ژاپن منتشر شد. رقبای اصلی این کنسول، کنسول های دریم کست، اکس باکس و نینتندو گیم کیوب بودند.

PS3 سومین کنسول خانگی شرکت سونی از سری پلی استیشن است که در ادامه موفقیت های پلی استیشن ۲ به بازار عرضه شد. این کنسول از هفتمین نسل بازی های کامپیوتری است و در ۱۱ نوامبر ۲۰۰۶ در ژاپن به طور رسمی وارد بازار شد. PS4 برای اولین بار در فوریه سال ۲۰۱۳ در کنفرانس سونی معرفی شد. البته در این کنفرانس فقط جزئیات ابتدایی در مورد PS4 و نمونه اولیه کنترلر آن ارائه شد و معرفی ظاهر و سخت افزار آن به E3 2013 موکول شد. سونی در کنفرانس خود در E3 2013 که در ماه June (خردادماه) برگزار شد از این کنسول پرده برداری کرد و آن را در معرض دید عموم قرار داد و توانست همه را هیجان زده کند. حتمالا پلی استیشن ۴ به بهترین کنسول برای بازی گیمرها در آینده تبدیل شود. با توجه به گرافیک بسیار قدرتمند، سرعت عملکرد بالای سیستم و در کنار آن قابلیت های شبکه مجتمع شده و همچنین ویژگی های بارز سخت افزاری این امر دور از انتظار نیست. با توجه به مجتمع شدن همه ابزارهای ویژه بازی در کنسول جدید سونی و همچنین ظهور اپلیکیشن های جدید بازی گمان می رود پلی استیشن ۴ آمده است که رویای گیمرها را به واقعیت تبدیل کند. PS4 یک کنسول زیبا و سبک با طراحی منحصر بفرد است. PS4 نسبت به رقیبش XBOX One لحاظ سخت افزاری از قدرت بیشتری برخوردار است و تنها ۳۹۹ دلار قیمت دارد که ۱۰۰ دلار از رقیبش کمتر است. در PS4 با هوش بالایی که دارد اولویت های شما را تشخیص می دهد و یاد می گیرد از چه چیز خوشتان می آید و از چه چیز بدتان می آید. بر طبق محتوایی که به مرور روی کنسولتان بار گذاری می کنید، ژانرهای بازی های مورد علاقه شما تشخیص داده شده و حتی سازندگان بازی مورد علاقه شما برای کنسولتان مشخص می شوند. شما می توانید از اطلاعاتی که توسط دوستانتان به اشتراک گذاشته شده اند و شامل پیشنهادات برای انتخاب گیم، مجموعه های تلویزیونی یا انواع فیلم می شوند استفاده کنید. PS4 از نظر نرم افزاری تغییرات زیادی داشته و از فضای مجازی ابری بهره می گیرد و این امر به نوبه خود تغییر عمده ای در فرآیند تولید و ذخیره بازی محسوب می شود. سرویس استریم آنلاین سونی به نام Gaikai برای PS4 در سال ۲۰۱۴ راه اندازی خواهد شد. این سرویس به کاربر اجازه می دهد تا بازی های PS4 و بازی های قدیمی PS3 و همچنین بازی های PS Vita را به کمک سرویس ابری روی کنسول خود اجرا کنند. احتمالا سونی بابت این سرویس ماهیانه مبلغی را از کاربر دریافت خواهد کرد. همچنین سونی صراحتا اعلام کرده است که کاربران نیازی به اتصال مداوم به اینترنت ندارند و فقط در صورتی که کاربران بخواهند به صورت آنلاین بازی کنند نیاز به اتصال به اینترنت دارند. علاوه بر این امکان استفاده از بازی های دسته دوم و اجاره آن ها وجود دارد.





PS4™



دسته های DualShock جدید بسیار کارا تر از قبل

دسته های بازی PS4 نیز با تغییراتی مواجه شده است. این دسته ها که با نام Dual Shock 4 معرفی شده اند به فناوری های جدیدی مجهز گردیده اند تا تجربه بازی منحصر به فردی را به گیمر القا کنند. این دسته های بازی نسبت به دسته های Dual Shock 3 دارای ارگونومی بهتری هستند. طراحی ظاهری آنها نیز مشابه دسته های Xbox می باشد. از جمله بارزترین ویژگی های این کنترلر وجود یک سنسور شش محوره برای تشخیص هرچه بهتر اعمال گیمر است. یکی از ویژگی های جدید این دسته ها بهره گیری از یک صفحه لمسی در قسمت میانی کنترلر است که برای پیام فرستادن در بازی از آن استفاده می شود و همچنین یک کلید با نام Share روی این دسته ها تعبیه شده که به کاربر اجازه می دهد که لحظات بازی خود را ثبت و با دوستان خود به اشتراک بگذارد. با فشار کلید SHARE روی کنترلر تجربیات خاطره انگیز بازی خود را با دوستانتان به اشتراک بگذارید. در PS4 قابلیت انتشار و نمایش بازی شما به دوستانتان بصورت زنده وجود دارد.

سنسور : Play Station Eye

در بازی، به چالش کشیده شوید. دوربین مخصوص پلی استیشن شما را همراهی می کند تا در بازی های دو نفره، تصویر به تصویر با وضوح و کیفیت صدای بالا به بازی بپردازید. دوربین این سنسور تصویر را با دو وضوح ۱۲۸۰*۸۰۰ پیکسل و با فریم ریت ۶۰ فریم در ثانیه و یا ۳۲۰*۱۹۲ با فریم ریت ۲۴۰ فریم در ثانیه دریافت می کند. همچنین این سنسور به یک لنز دوگانه و یک میکروفون چهار کاناله مجهز است. این سنسور دارای زاویه دید ۸۵ درجه است و قابلیت درک دستورات حرکتی را نیز دارد.

این سنسور به صورت مجزا می باشد و کاربران برای دسترسی به آن باید ۵۹ دلار هزینه کنند.

پلی استیشن APP برای سیستم عامل آندروید و دستگاه هایی مانند iPhone، iPad فعال خواهد بود. اسمارت فون ها و تبلت ها می توانند به عنوان یک صفحه نمایش دوم برای PS4 به حساب آیند. این دستگاه ها با نصب برنامه های لازم روی آنها می توانند نقش مهمی در خرید بازی ها و آیتم های مورد نیاز ایفا کنند. حتی می توانید بازی های خریداری شده را به صورت ریموت روی کنسول خود دانلود کنید و به تماشای گیم پلی بازی های مختلف که سایرین در حال بازی با آن هستند بپردازید. PlayStation Plus به این دلیل طراحی شده که گیم و گیمر را با هر چه بیشتر باهم تلفیق کند و استاندارد باشد برای بازی در نسل های آینده. PlayStation Plus یک سرویس عضویت است که می توانید ماهیانه از طریق آن بازی های محبوب و مورد علاقه خود را دانلود کنید. درایو PS4 همانند PS3، بلو-ری است. این کنسول از ۸ گیگابایت حافظه رم DDR5 استفاده می کند و یک هارد ۵۰۰ گیگابایتی دارد. PS4 از USB 3.0، وای فای و بلوتوث نیز بهره مند است.

دانلود تریلر های معرفی PS4 :

(دوستانی که در حال حاضر به اینترنت متصل هستند با کلیک بر روی هر یک از گزینه های زیر میتوانند تریلر های این فارنچایز محبوب را دریافت کنند- تمامی تریلر های این مجموعه با کیفیت HD تقدیم میگردد - برای دانلود روی تصویر زیر کلیک کنید)



دانلود کنفرانس سونی (معرفی PS4) (۲/۲۵) گیگابایت



دانلود زیر نویس کنفرانس سونی (معرفی PS4) (۱۷) کیلوبایت



محل تبلیغات شما در

گیرسان

در صورت درخواست با ایمیل زیر مکاتبه نمایید :

Sasan_safari@ymail.com



امتیاز نهایی بازی : **بکسر آرت بازی :**

ناشر : **ACTIVISION :**

سازنده : **MARVEL :**

نام : **DEAD POOL :**

"AFTER MY ESCAPE, I FELL BACK ON THE WHOLE MERCENARY THING. ONLY NOW, I HAD CERTAIN COMPETITIVE ADVANTAGES OVER MY... UH... COMPETITION."

امتیازات بازی

گرافیک : **۲۵ / ۱۲**

گیم پلی : **۲۵ / ۱۳**

داستان : **۲۵ / ۱۷**

صدا گذاری : **۲۵ / ۱۷**



100 / 59

مبارزات کم عمق / مکنهای بی روح / سطح پایین
گرافیک / هوش مصنوعی کم

شخصیت پردازی عالی / داستان خوب / طنزی
عالی / صدا پیشگی خارق العاده



"OF MY EARLIEST STUNTS -- KILLING THIS CYBORG MUTANT IN THE FUTURE."

گیمر سان ۲۲

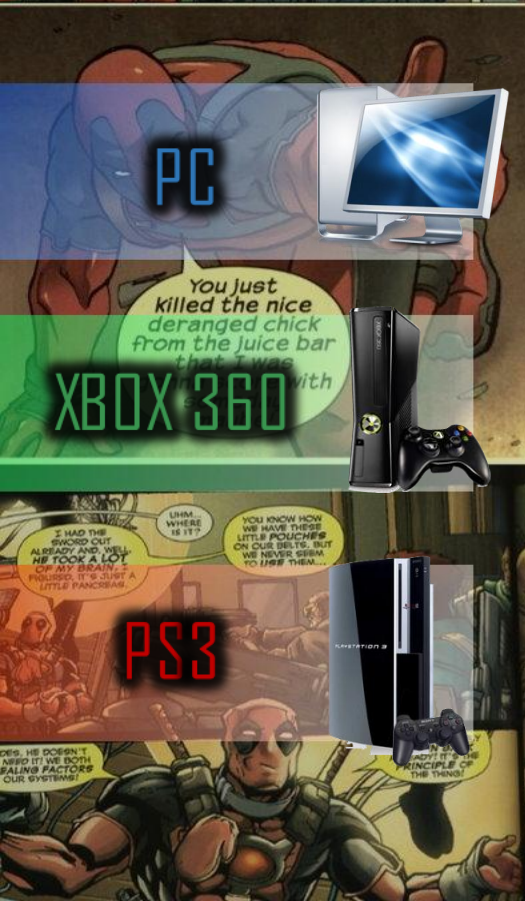
PC



XBOX 360



PS3





بکسر آرت بازی :

ناشر : DEEP SILVER

سازنده : A4 GAMES

نام : METRO LAST LIGHT

امتیازات بازی

گرافیک : ۲۵ / ۲۰

گیم پلی : ۲۵ / ۲۱

داستان : ۲۵ / ۱۹

صدا گذاری : ۲۵ / ۲۳

PC



XBOX 360



PS3



100 / 80

مشکلات و باگهای کوچک گرافیکی / یکنواختی
صدای کاراکترها در گیم پلی

قدرت بالای داستان در همراه کردن بازیها /
گیمپلی وابسته به داستان / موسیقی و صدا گذاری
قابل قبول

گیمر سان ۲۳



باکس آرت بازی :

ناشر : CAPCOM

نام : REMEMBER ME سازنده : DONTNOD ADVENTURE

امتیازات بازی

گرافیک : ۲۵ / ۱۵

گیم پلی : ۲۵ / ۱۵

داستان : ۲۵ / ۱۶

صدا گذاری : ۲۵ / ۱۷

100 / 63

گیمپلی خسته کننده و تکراری ، استفاده از این داستان میتواندست بهتر باشد ، محیط های تکراری

موسیقی و صدا گذاری خوب و استفاده از صدا پیشگان برجسته و جذابیت بخش Memory remix

REMEMBER ME

گیمر سان ۲۴

PC



XBOX 360



PS3





بکسر آرت بازی :

ناشر : CAPCOM

سازنده : CAPCOM

RE : REVELATION

نام :

امتیازات بازی

گرافیک : ۲۵ / ۱۸

گیم پلی : ۲۵ / ۲۰

داستان : ۲۵ / ۱۹

صدا گذاری : ۲۵ / ۱۹

Wii U



PC



XBOX 360



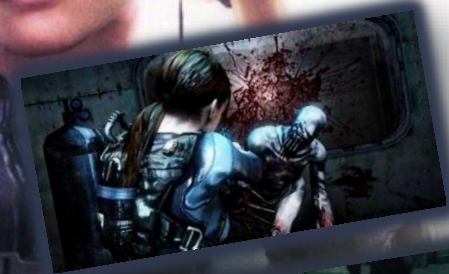
PS3



100 / 76

عدم ترسناک بودن بازی در بعضی ماقع در
گیمپلی ، دشمنانی با هوش مصنوعی ضعیف

مکانهایی تازیک و دلهره آور و دلچسب ، اضافه
شدن و حفظ المان های سری بازی



گیمر سان ۲۵



بکسر آرت بازی :

ناشر : SCEA

سازنده : NAUGHTY DOG

نام : THE LAST OF US

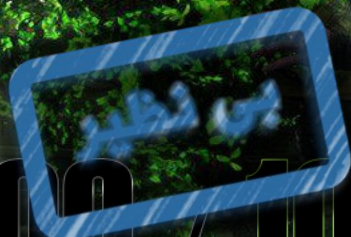
امتیازات بازی

گرافیک : ۲۵ / ۲۵

گیم پلی : ۲۵ / ۲۵

داستان : ۲۵ / ۲۵

صدا گذاری : ۲۵ / ۲۵



100 / 100

ریزه مشکلات بسیار بسیار کوچک گرافیکی ، انجام
وش مصنوعی روی شما و عدم واکنش آن روی
افراد همراه شما

مخفی کاری عالی ، شخصیت پردازی بی نظیر ،
آزادی عمل در گیم پلی ، داستان رمان گون و
عمیق ، گیمپلی خارق العاده



ONLY ON PS3

گیمر سان ۲۶



باکسر آرت بازی :

ناشر : CODEMASTERS

نام : GRID 2 سازنده : CODEMASTERS

امتیازات بازی

گرافیک : ۲۵ / ۲۴

گیم پلی : ۲۵ / ۲۵

داستان : ۲۵ / ۲۲

صدا گذاری : ۲۵ / ۲۳

PC



XBOX 360



PS3



100 / 94

داستان نه چندان جالب (البته داستان در بازی های ریسینگ اهمیت تاثیر چندانی بر جذابیت بازی ندارد)

گیم پلی فوق العاده و قابل کنترل تر از قبل ، گرافیک بدون نقص و نور پردازی عالی و جذاب



گیمر سان ۲۷



مصاحبه وبسایت
IGN با هیدئو کجیما
سازنده سری محبوب
METAL GEAR : SOLID

به خاطر ۲۵ سالگرد ساخت فرنچایز Metal Gear به دبی سفر کرده است تا هم در مراسمی که به همین مناسبت برگزار شده است شرکت کند و هم با طرفداران این بازی ملاقاتی داشته باشد.

سایت IGN اقبل از کنفرانس مطبوعاتی وی با او یک مصاحبه ای را داشته که در زیر می خوانید.

IGN: سری Metal Gear جشن ۲۵مین سالگرد خود را جشن می گیرد. ۲۵ سال از ان بازی شگفت انگیز می گذرد. چه احساسی در این خصوص دارید؟

Kojima: صادقانه بگویم، تصورش را نمی کردم که ۲۵ سال از ان زمان می گذرد. هر زمان که من یکی را کامل می ساختم یا خودم می گفتم این دیگر اخیرش است اما باز دوباره شروع به ساخت یک Metal Gear جدید می کردم و از قبل می دانستم که این برای ۲۵ سال قبل است. منظورم این است که اگر شما بازی را می سازید و فکر می کنید که خوب است من ان را برای ۲۵ سال دیگر می سازم. البته این چیزی است که اتفاق نمی افتد.

IGN: هم اکنون Metal Gear Rising: Revengeance در حال آمدن است. هنگامی که ما به Metal Gear Solid نگاه می کنیم یک عنوان کاملاً متفاوت تر از این سری را مشاهده می کنیم که تا کنون از این سری بازی کرده ایم. Metal Gear Solid در سبک مخفی کاری واقعاً بی نظیر است اما Revengeance در سبک سرعت بالا و در سبک hack and slash action adventure قرار دارد. چه تفکری در پشت روند ساخت این بازی وجود داشت؟

Kojima: خوب، اگر اگر شما به این نگاه می کنید، من فرض می کنم که شما درست می گوید اما در واقع Revengeance یک spin-off است که در جریان اصلی Ground Zeroes قرار دارد. برای یک spin-off ما می خواستیم تنوع داشته باشیم و می خواستیم تا علاقه گیرها را به سبک hack and slash گسترش دهیم و امیدوار هستیم تا ان ها این را بپذیرند. بنابراین هدف اصلی ما این بود که شما چیزهای متفاوت را در spin-off تجربه کنید که البته با Ground Zeroes متعارف و یک سو خواهد بود.

IGN: درسته حتی اگر این ۲ بازی در سبک های متفاوت از دیگری هم باشند باز هم در زیر سقف سری Metal Gear قرار دارند و مطمئن هستم طرفداران این سری از عنوان های مختلف این سری لذت خواهند برد. یک سوال فنی داشتم، چرا Raiden به عنوان یک شخصیت اینجا سایبورگ با جای افرادی مثل Gray Fox در Revengeance انتخاب شد؟

Kojima: در واقع این نظر من نبود و کارمندان من در Productions Raiden را انتخاب کردند و من به انتخاب ان ها احترام گذاشتم. من واقعا می خواهم به جای ساخت ان، بر روی تهیه و تولید

تمرکز کنم. ان ها می خواستند یک عنوان slash and hack دلچسب بسازند و برای این کار Raiden را انتخاب کردند و من هم فکر کردم باشه این چیز خوبییه و به نظر ان ها احترام گذاشتم.

اما انتخاب شخصی من، قصد داشتم Frank Jaegar یا Gray Fox را انتخاب کنم. اما اگر این کار را می کردم مجبور بودم خودم نویسنده گی را انجام دهم و بعد از ان هم مجبور می شدم خودم بازی را بسازم. من می خواهم توسعه و ساخت بازی را به اعضای جواتر تیمان بسپارم و مدتی است در تلاش هستم تا چنین کاری را انجام دهم. من قبلاً مسئولیت کامل کارها را به دیگران نمی دادم اما در Revengeance کنترل کامل در اختیار خودشان داده ام. علاوه بر این اگر من بازی را می ساختم و کارگردانی می کردم، دیگر این بازی چیزی که می بینید، نبود! من بسیار خوشحال هستم که رشد تیمم را می بینم ان ها چگونه یک بازی باورنکردنی را می سازند.

IGN: بیاید به سراغ آنچه در آینده قرار است بیاید برویم. ما FOX Engine را دیده ایم و همچنین در مورد Project Ogre می دانیم و تصاویری که با این موتور از بازی گرفته اید را به ما نشان داده اید. من باید اعتراف کنم که تصاویر موتور جدید بسیار شگفت انگیز است. چه چیزی به شما کمک کرده است تا به این فن اوری برسید و چگونه می خواهید از ان در نسل بعد کنسول ها استفاده کنید؟

Kojima: من نمی توانم اطلاعات جدیدی را به شما بدهم. موتور جدید بهترین کیفیت تصویری را ندارد اما قابلیت هایی به شما در ساخت یک بازی با تجربه جدید را می دهد که این چیزی است که ما در Kojima Productions در حال کار بر روی ان هستیم و قسمت هایی از این قابلیت ها را در Ground Zeroes مشاهده خواهید کرد.

از نظر تکنولوژی، FOX Engine بسیار کارآمد می باشد و قسمتی از تمرکز ما بر روی ان است. ما به طور مستمر تلاش می کنیم این موتور را کارآمدتر کنیم و تا بتوانیم بازی ها را در زمان کوتاه تری نسبت به گذشته بسازیم.

IGN: در اخر باید بگویم ایا شما تریلر جدید Phantom Pain را دیده اید؟

Kojima: با خنده بله من هم ان را دیدم و خیلی از ان خوشم آمد.
IGN: بنابر این می توانید نظر خود را در مورد ان به ما بگویید؟
Kojima: بسیار جذاب بود و روشنایی خیلی خوب کار شده بود.

IGN: تریلر به نظر اشنا می رسد، مخصوصاً شخصیت اصلی ... به نظر شما قبلاً جایی ان را ندیدیم؟
Kojima: منظورتان Snake است؟

IGN: بله

Kojima: اه! (با خنده) شاید این یک شخصیت یک اقتباس باشد.

IGN: شاید ... اقتباس باشد! با تشکر از ما قرار دادید. ایا صحبتی با طرفداران خاورمیانه

Kojima: خوب، ما روی Ground Zeroes برد اما ماه آینده Revengeance شود پس چرانیاید ان را بازی کنیم و Metal Gear Solid

وقتی که در اختیار خود در دارید؟

در حال کار بر هستیم و کمی زمان می منتشر می تا زمانی که کنیم جدید بیاید.

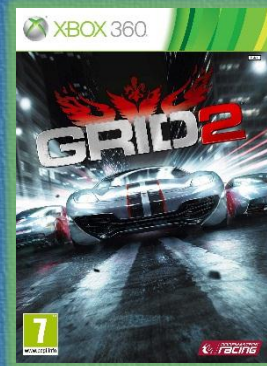


گیمرسان

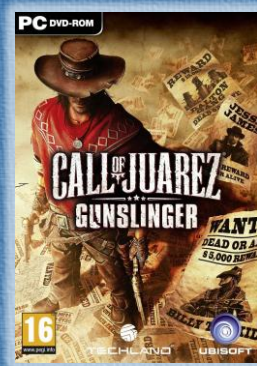
بهترین های ماه از نگاه



بهترین عنوان PS3



بهترین عنوان X360



بهترین عنوان PC



بهترین عنوان ریسینگ



بهترین عنوان شوتر



بهترین عنوان وحشتناک



بهترین عنوان ماه (THE LAST OF US)



بهترین پلتفرم ماه



بهترین (طنز آمیز) شخصیت ماه

تاریخ انتشار برخی بازی سال ۲۰۱۳



۲۸ آبان



۲۹ مرداد



۶ شهریور



۱۴ آبان



۲۹ مرداد



شهریور



۶ آبان



۲۰ شهریور



۶ شهریور



۷ آبان



مورد انتظارترین بازی سال - ۲۷ شهریور

نگار خانه

وقتی یک دزد دزیایی وارد میدان نبرد میشود



بدون شرح!



یکی از کاراکترهای بازی ندای وظیفه در واقعیت

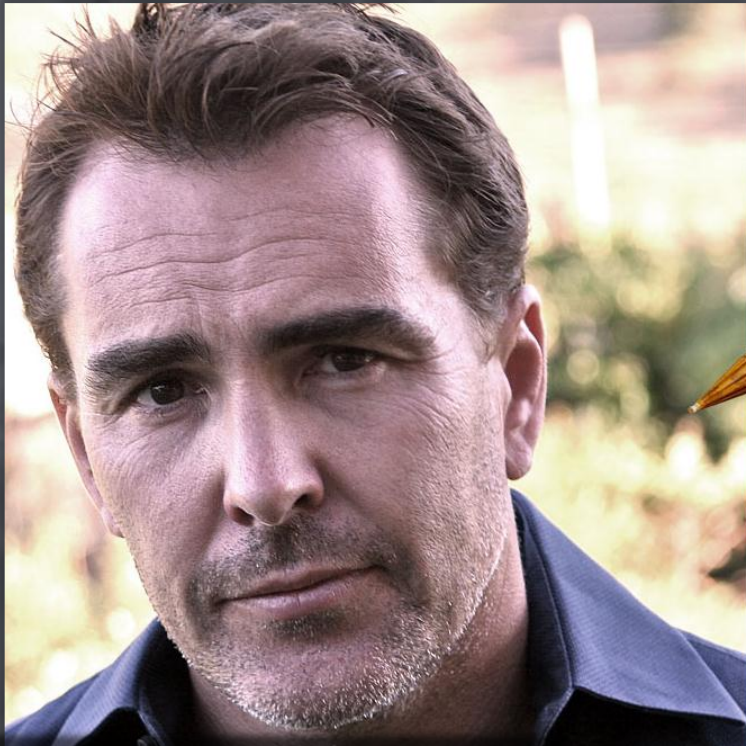
اینم یه نوعشه دیگه !!!! کیک تولد !!!!



نگار خانه

کنسولی از کیک!

صدای پیشه عنوان Uncharted



گیم پد به این میگویند



محل تبلیغات شما در

گیمر سان

در صورت درخواست با ایمیل زیر مکاتبه نمایید :

Sasan_safari@ymail.com

پایانی شماره اول مجلہ گیمر سان

کاور شماره دوم

؟

شماره دوم به زودی ...