

چرا
XBOX ONE
بخوئیم؟



اصولی از سناریو نویسی
بازیهای رایانه ای

چگونه یک گیمر با کلاس
باشیم؟

چرا بازی ایرانی نمی خریم؟



پیو گرافی کاراکتر گرت : بازی Thief



#4
بهمن ۹۲

مجله بازی گیمرسان - شماره ۴ - بهمن ۹۲ - Gamersan.rzb.ir



THE
WITCHER 3
WILD HUNT

کالبد شکافی کنسول نسل بعد مایکروسافت « XBOX ONE »

The Witcher 3 : Wild Hunt

Metal Gear Solid V

Plants Vs Zombies : Garden Warfare

Dying light

برترینهای ۲۰۱۳

Gran TORISMO 6

Assassins Creed Liberation HD

The Hobbit : The Deselation Of Smauge

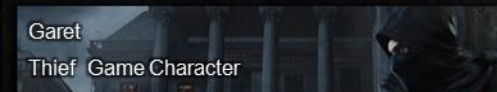


مقاله

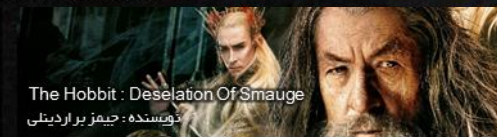
چرا Xbox One بخیریم؟
چگونه یک گیمر با کلاس باشیم؟
چرا بازی ایرانی نمیخریم؟

اصولی از سناریو نویسی در بازیهای رایانه ای

بیوگرافی



نقد فیلم



نقد و بررسی



تکنولوژی

برترینها

سرگرمی

یک گیمر با مزه ...

تقویم گیمری

#4

بهمن ۹۲



طراحی کاووز: امیر حسین صفری

سلام



سخن سردبیر (امیر حسین صفری)

سلام. اول از همه یه عذر خواهی به شما کاربران به خاطر مشکل بزرگ و تاخیر بسیار طولانی که پیش اومد بدهکاریم. دلیل این تاخیر هم درگیری دوستان با مسائل و گرفتاریهاشون بود که وقت نکردن به مجله برسن و شماره جدیدی منتشر کنن همین بود که ما تصمیم گرفتیم شماره بعدی رو که الان شما دارید میخونید به بهمن ماه موکول کنیم و فعالیتمون رو از این به بعد شروع کنیم. اما از این گذشته در این شماره از مجله نسبت به شماره های قبلی و مجلات دیگه تو حوضه گیمر خیلی پر بار تر و با مطالب بیشتری به صورت رایگان ارائه شده. در شماره قبل اشتباهها نوشته بودیم شماره چهارم که در واقع شماره سوم بود و این شماره چهارم هست. تو این مجله بخش های جدیدی هم اضافه شدن از جمله بخش سرگرمی که بخش فوق العاده جذابی و میزان آشنایی شما با صنعت گیمر و تکنولوژی رو تا حدودی محک میزنه. همچنین مقالات بسیار جالب و البته متعددی که به خوبی با موضوع گیمر در مجله گنجانده شدن. و در آخر ممنونم که مجله مارو دانلود کردید. موفق و گیمر باشید.

اطلاعیه: مجموعه خبری و تحلیلی گیمرسان در راستای پیشرفت مجله از کاربران علاقه مند، برای عضویت در تیم تحریریه (فقط افراد بالای ۱۵ سال) سایت و مجله استقبال خواهد کرد و افرادی با وضعیت مناسب را میپذیرد. برای عضویت با ایمیل رسمی مجله مکاتبه کنید. وبلاگ رسمی مجله: www.Gamersan.rzb.ir

سخن دبیر تحریریه (ساسان صفری)

سلام به شما مخاطبان گرامی مجله گیمرسان. امیدوارم با وجود صحبت های جناب سردبیر شما مخاطبان از علت تاخیر خیلی طولانی مجله آگاه هستید با این وجود منم از حضورتون عذر خواهی میکنم. بعد از اتمام امتحانت و گرفتن نتیجه هامون بالاخره یه نفس راحت کشیدیم و دوباره به آغوش گیمر برگشتیم و تمام تلاشمون رو چه در جمع آوری مطالب مفید بلکه در تولیدی بودن محتوا به کار گرفتیم تا این مجله که تقریباً از دیماه تا الان روش کار شده رو به بهترین شکل و با اعمال تغییرات جالب و متنوع منتشر کنیم. تا همین الان که شما مجله رو میخونید بازیهای زیادی منتشر نشدن که بخوایم نقدشون کنیم به همین خاطر مقداری از تحریریه ما فقط تونستن سه تا بازی رو تجربه و نقد کنن به هر حال با وجود مقالات پر بار و اضافه شدن بخش سینما و نقد فیلم این مورد اصلاً قابل توجه نیست. اگه فکر میکنید میتونید مقاله بنویسد و تو جمع آوری مطالب مفید به ما کمک کنید حتما بعد از مطالعه مجله با ایمیل مجله مکاتبه کنید. شرط بالای ۱۵ سال هم به منظور داشتن دایره وژگانی کافی برای مقاله نویسی هست اما اگه ۱۴ ساله هم هستید و خوب مینویسد به تیم ما بپیوندید. یا حق



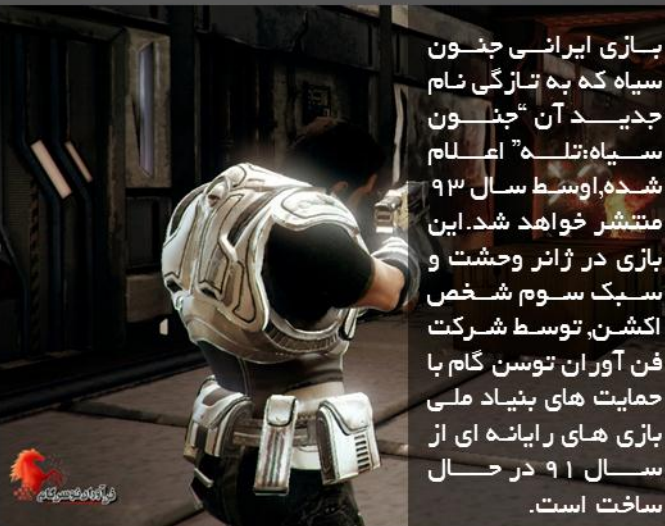


سازندگان
عنوان
مولتی پلیر
سقوط
تایتان اعلام
نمودند این
عنوان تنها
از ۱۲ نفر
پشتیبانی
خواهد کرد

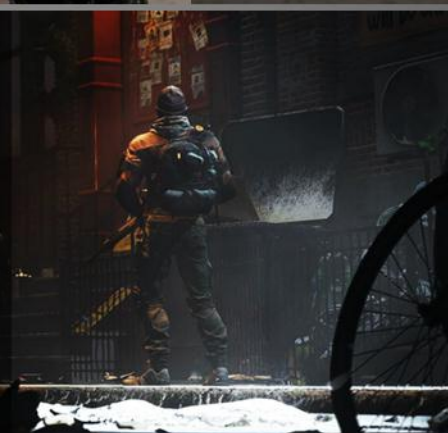


بازی ایرانی جنون
سپاه که به تازگی نام
جدید آن "جنون
سپاه:تله" اعلام
شده، اوسط سال ۹۳
منتشر خواهد شد. این
بازی در ژانر وحشت و
سبک سوم شخص
اکشن، توسط شرکت
فن آوران توسن گام با
حمایت های بنیاد ملی
بازی های رایانه ای از
سال ۹۱ در حال
ساخت است.

Capcom نسخه ای دیگر از سری بازی های Dead
Rising را با عنوان Dead Rising Collection معرفی
کرد که شامل دو نسخه ی اول این سری می
باشد. همچنین Capcom تایید کرد که این نسخه در
تاریخ ۷ مارس ۲۰۱۴ و برای کنسول Xbox 360
منتشر می شود.



سازندگان بازی
جدید بوییسافت
طی خبری اعلام
نمودند:عنوان
The Division هیچ
وقت در نسل
هفتم نمیگنجد و
به هیچ عنوان
برای کنسولهای
نسل هفتم عرضه
نمیشود.



آری داستان این بازی روایت دلاوری های
عباس دوران است. پس از مدتی طولانی،
سکوت استودیوی رسانا شکوه کویر شکسته
شد و بازی "پرواز دوران" را معرفی کرد
است که در نوع خود بی نظیر است.



چند وقت
پیش
سازندگان
عنوان
انحصاری
Infamous
second son
اعلام کردند
این عنوان
بخش مولتی
پلیر
نخواهد
داشت



طی خبری از سوی سازندگان،عنوان جدید و پرترفدار
Thief با کیفیت ۱۰۸۰ پیکسل روی XBOX ONE اجرا
نخواهد شد.

Betesda روز پنجشنبه اعلام کرد که عنوان پرترفدارش The
Elder Scrolls 5 Skyrim بیش از ۲۰ میلیون نسخه فروش
داشته است.



به تازگی از عنوان تازه ای از سری بازی های Transformers با نام Transformers: Rise of the Dark Spark Of پرده برداری شد. این عنوان توسط استودیوی Edge of Reality در حال ساخت است. و در سال جاری برای X360 و PS3 و PS4 و 3DS و Wii U و ONE و کامپیوتر های شخصی منتشر خواهد شد.

میرزاخان جنگل

اکتیویژن اعلام کرده است که تمرکز اصلی بعدی بر روی کنسول های نسل هشتم یعنی Xbox One و PS4 می باشد. Sledgehammer Games در حال کار بر روی Call of Duty بعدی است و به تازگی Eric Hirshberg مدیر عامل اکتیویژن اعلام کرده است که برای اولین بار این عنوان تمرکز اصلی خود را بر روی کنسول های نسل هشتم قرار خواهد داد.

به تازگی با توجه به فهرست اخیر CV در LinkedIn مشخص شده است که UbiSoft Shanghai در حال کار بر روی نسخه ی بعدی بازی Far Cry می باشد.

بازی ایرانی جنگل راوی جنگ های میرزا کوچک خان جنگلی می باشد که توسط شرکت بازیساز نواندیش در حال ساخت است. این بازی برای PC ساخته می شود و سبک آن اول شخص اکشن می باشد.



بعد از شایعات فراوان حق نشر فرانچایز Gears Of War به انحصار مایکروسافت درآمد و بدین ترتیب نسخه های آینده این فرانچایز نیز در انحصار این شرکت باقی خواهد ماند

تاریخ انتشار بازی Rambo : The video game از سوی سازندگان اعلام شد. این بازی در ۲۱ فبریه (جمعه ۲ اسفند ۹۲) در اروپا منتشر میشود.

استدیو Rebellion سازنده ی عنوان Sniper Elite 3 به تازگی اعلام کرده است که این عنوان بر روی کنسول نسل هشتمی مایکروسافت یعنی Xbox One با کیفیت ۱۰۸۰p اجرا خواهد شد ولی با این حال نسخه ی PS4 کمی بهتر خواهد بود.

مشخصات بازی



MGS : The Phantom Pain
Action Shooter
Kinami
PS4 , X ONE , PC , PS3 , X360
اسفند ۹۲ - 2014

بازگشت مار میهن پرست

METAL GEAR SOLID



THE PHANTOM PAIN

مقدمه

هیدئو کوجیما برای اولین بار در سال ۱۹۸۷ بازی Metal Gear را ساخت که از همان اول کار قوی ظاهر شد و میتوان اسم آن را یک تحول نامید ، او در طی این چند سال مشغول ساخت بازی هایی همچون Snacher بود ولی در سال ۱۹۹۰ باز به سراغ MGS رفت و نسخه ی دوم بازی آن را تحت عنوان MGS:2 The Solid Snake روانه ی بازار کرد که از هر لحاظ مخصوصا قسمت داستان پردازی و شخصیت پردازی بهتر از نسخه ی قبلی بود ، ولی چیزی که بسیار در این دو سری دیده شد الگوبرداری های کوجیما از فیلم ها بوده است و این نشانه ی علاقه ی همیشگی هیدئو کوجیما در کار سینما بوده است ، نسخه ی بعدی این شاهکار تحت عنوان MGS: Solid Snake برای کنسول PS1 منتشر شد و بازم در این امر موفق بود و نسخه ی بعدی تحت عنوان MGS:2 The Sons Of Liberty ساخته شد و بر محبوبیت کوجیما افزود ولی برای بعضی ها تجربه ی تلخی بود زیرا در بازی فقط در مرحله ی اول نقش سالد اسنیک را بر عهده داشتید و باقی بازی را با کرکتر Raiden گذراندید ، نسخه ی بعدی هم MGS 3:Snake Eater بود که در سال ۲۰۰۴ منتشر شد و نسخه ی بعدی هم MGS 4:Guns Of Patriots بود که هر دو موفقیتی برای کوجیما بودند...



بازی متال گیر همیشه موفق بوده و دلیل آن را معمولا داستان پردازی، شخصیت پردازی و گیمپلی خارق العاده میدانند. در واقع این عنوان از اولین عناوین با سبک سوم شخص است که در پی جذابیت های آن، بازی های دیگری با ژانر مخفی کاری و سبک سوم شخص ساخته شدند از جمله ی آنها سری اسپلیتر سل و دیگر بازی های مخفی کاری بوده است. یعنی اگر کوجیما نبود نه مامور ۴۷ وجود داشت نه سم فیشر و امثال او.

ماجرای از مراسم VGA یا همان VGX شروع شد که در آن کوجیما شخصا یک بازی به نام The Phantom pain را به نمایش درآورد که بسیار به سری متال گیر شبیه بود بطوریکه برخیها پس از اتمام مراسم آن را نسخه ی جدیدی از متال گیر میخواندند و وجه شباهت بین این بازی و سری متال گیر را پیدا میکردند. هدف کوجیما از این کار تنها به خاطر جذابیت معرفی بازی انجام داد. اما رفته رفته دست کوجیما رو شد و کوجیما که دید هوا پس



داستان

همه ی شما قطعاً میدانید که هیدئو کوجیما یکی از برترین کارگردانان بازی های رایانه ای است و داستان سری پیچیده متال گیر را نوشته است او همچنین بزرگترین شخصیت پردازی دنیا را در پرونده خود به ثبت رسانده است شخصیتی که در دل بسیاری از طرفداران جا باز کرده و منشا و الگوی دیگر اشخاص مخفی کار در بازی های

رایانه ای است. داستان بازی به گفته هیدئو کوجیما بسیار پیچیده و پر شاخ و برگ است اما او تا به حال اطلاعاتی درباره ی داستان منتشر کرده که فقط پیچیدگی داستان را میرساند. کوجیما میگوید این یک بازی است که شما را با داستان پر پیچ و خمش به عمق بازی فرو میبرد. او معتقد است که داستانی که نوشته بسیار شاهکار است و دارای مضمونی رازآلود است و

است رسماً اعلام کرد که این عنوان، نسخه جدیدی از سری متال گیر است و نام آن MGS V : The Phantom Pain است. عقیده کوجیما این است که تمام مردم باید از این فرانچایز لذت ببرند و به همین خاطر او برتری بین کنسولها ندید و تایید کرد این بازی برای رایانه های شخصی، هر دو کنسول نسل قبل و بعد سونی و مایکروسافت خواهد آمد.

مخاطب را برای تجربه به سمت خود میکشد.

با تعریف ها و شرح های که در سراسر فضای مجازی پخش شده به نظر میرسد داستان بازی واقعا شاهکار باشد. ماجرا از آنجا شروع میشود که بیگ باس یا همان اسنیک برای گروهی با عنوان MSF با سرپرستی "کازوهیرا میلر" کار میکند. در این میان دو شخصیت با نام های PAZ و Chico که حاوی اطلاعات مهمی هستند از سوی گروه هایی اسیر شده اند. این چنین است که وظیفه نجات آنان به بیگ باس محول میشود اما او در این میان دچار زخمی میشود که او را از دست و پا می اندازد و قدرت حرکت را از او میگیرد و به مدت ۹ سال بیگ باس را به "کما" میفرستد. پس از آن بیگ باس به هوش می آید اما بسیار ضعیف شده و قادر نیست ماموریتش را به انجام برساند. پس از چندی بیگ باس میتواند خود را بسازد و دوباره به گروه وارد شود و غیر از ماموریتی که باید انجام دهد، میخواهد انتقام خود را از کسانی که این بلا را سرش آوردند و او را به کما فرستادند بگیرد. از جمله جراحات

“

کوجیما ضمن اینکه به انحصاری بودن بازی اعتقاد ندارد، میگوید من میخواهم بازی را که میسازم همگان تجربه کنند و تمامی گیمران دنیا از آن لذت ببرند

هایی که به او وارد شده دست راست اوست که تقص شده و کاملاً قطع میشود او برای پیگیری کارها و ماموریتهاش از یک دست مکانیکی فلزی که در تریلر ها شاهد آن بوده ایم استفاده میکند. اما این را هم بداند که این داستان داستان کلی بازی است و بازی دارای فرعیات موضوعی بسیاری است که مضمون و داستان بازی را بسیار پیچیده تر از آن که فکر میکنید، میکند. در این نسخه بیگ باس لقب دیگری با عنوان Punshied snake می باید که این لقب او حاکی از به کما رفتنش است. منتظر یک اثر فوق العاده و داستانی جذاب و پیچیده از سوی استاد کوجیما باشید ...



کوجیما I

هیدئو کوجیما خالق سری در سال MGS پرطرفدار ۱۹۹۳ میلادی و ۱۳۴۲ شمسی در پایتخت کشورش زاده شد. خانواده ی او در کودکی به علت بروز مشکلاتی، نتوانستند سکونت خود را در توکیو حفظ کنند و عاقبت به شهری جزیره مانند که آب و هوای خوب و مناظر دل انگیزی داشت کوچ کردند. او ذهنی خلاق داشت و در اطفاش تفکر میکرد و بسیار خلاق بود. از آنجا که تنها سرگرمی او تماشا کردن تلویزیون بود بیشتر وقتش را در طبیعت و مناظر صرف میکرد و همین او را به خلق یک سرگرمی مجازی سوق میداد. هرچند که در آن زمان از صنعت گیم خبری نبود و این تنها یک رویا بود.



گیمپلی / مار مخفی کار

گیم پلی بازی Metal Gear Solid همیشه بک مخفیکاری بوده است و بی شک Metal Gear Solid جزء بهترین بازی های مخفیکاری تاریخ میباشد ، این نسخه هم از این قائده پیروی کرده است و هنوز به اصالت ها پایبند بوده است ، راه های زیادی هم برای از بین بردن دشمنان وجود دارد ، مانند مین گذاری ، عوامل بیهوش کننده و اسلحه های مختلف و ... اما با توجه به آخرین تریلری که منتشر شد ، یعنی همان تریلر مراسم Tokyo Game Show کمی هم به بازی عوامل اکشن اضافه شده است و به نظر تنوع سلاح بسیار بالاست ، HUD در بین بازی کردن به شما حس یک بازی تمام سینمایی را میدهد و شما فکر میکنید که دارید یک فیلم سینمایی را کنترل میکنید.

یکی از تحولاتی که در Metal Gear Solid به وجود آمده است Open-World شدن آن است ، یعنی شما به صورت آزاده میتوانید در منطقه ی بازی گردش کنید و سوار تانک ، جیپ ، اسب و ... بشوید ، احتمالاً با Open-World شدن بازی ممکن است مراحل فرعی زیادی به بازی اضافه شوند ولی هنوز هیچی معلوم نیست ، البته از این عنوان نباید انتظار یک آزادی عمل و جهان بازی در حد بازی Grand Theft Auto را داشت زیرا این بازی بر اساس آزادی عمل های بسیار بنا نشده ، برای درک بهتر این موضوع آقای کوچیما درباره ی Open World شدن بازی میگویند ما میخواهیم که پلیر از هدف خود زیاد دور نشود ، پس انتظار نداشته باشید که بتوانید به رستوران بروید و کارهایی از این قبیل را انجام دهید.

Open-World شدن بازی به این معنا هم نیست که آزادی عمل فوق العاده کم باشد و فقط اسم یک بازی جهان باز را بدک بکشد بلکه شما میتوانید در این جهان باز سوار جیپ و تانک بشوید یا برای پیشبرد مراحل ساعت را بسیار جلو ببرید تا شب بشود ، حتی آب و هوا هم در حین

“

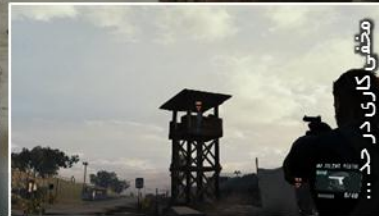
اگر در تریلر ها و تیزر های منتشر شده از بازی توجه کرده باشید می بینید که Big Boss یا همان Snake یک Walkman قدیمی دارد که همراه با آن اهنگ ها را زمزمه می کند که بانوار کار می کند، این نوار ها در دنیای بازی قابل جمع آوری هستند که یکی از آنها قبلا در بازی دیده شده است.



شماره های نفیس گیر



تصاویر نقشه در گیمپلی



مخفی کاری در حد ...

تصاویری از تریلر گیمپلی بازی

میبینید و باید بازی تا حدودی برای جلوگیری از تکراری شدن تغییراتی داشته باشد . منطقه ای که شما به صورت جهان باز در آن مشغول به انجام مراحل میشوید از اردن امروزی الگوبرداری شده است ، انتظار میرود که نقشه ی بازی با توجه به جزئیاتی که درباره ی Open-World شدن بازی گفتند نباید منتظر یک وسعت خارق العاده باشید!

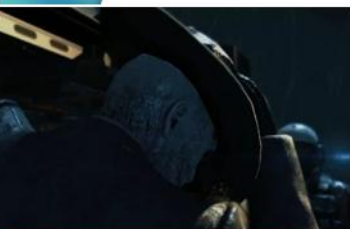
بازی تغییر میکند و ممکن است طوفانی هم بشود ، پس میتوان گفت Metal Gear Solid جدید علاوه بر مخفی کاری بودن سبکش یک بازی جهان باز متعادل هم میباشد . این تغییرات به وجود آمده نظر بسیاری از طرفداران را به خود جذب کرده بود و برخی هم شاید ناراضی بودند ولی مثل اینکه آقای Hideo Kojima برای از بین بردن این ابهام ها بالاخره واکنش نشان داده و گفتند که تغییرات مثبتی را در بازی

Quiet



این شخصیت اصلا معلوم نیست که یک دشمن است یا یک دوست! اما او یک تک تیر انداز ماهر است و در یکی از تریلر های مشاهده شده در حال شکنجه است. این زن برای اولین بار است که در سری بازی های MGS دیده می شود.

Skull Face



او مرموز ترین و موزی ترین کاراکتر بازی است که گروه Xof را هدایت و رهبری میکند و در دو نمونه از تریلر های بازی حضور داشته. به نظر میرسد او از اصلی ترین دشمنان اسنیک باشد.

Eli



الی، جوانی است که آینده ی خود را از دست داده و چهره اش شباهت زیادی با اسنیک دارد. اینطور که به نظر میرسد او یکی از اصلی ترین کاراکتر های پسر بچه ی این نسخه از بلزی است.

Emmerich



او یک محقق و نابغه ی تمام عیار است و تاکنون توانسته رباتها و غولهای فلزی متال گیر را به خوبی طراحی کند. او تنها کسی است که در سری متال گیر حضور داشته و به نظر میرسد نقش او در این نسخه پر رنگ تر خواهد بود.



Big boss (solid snake)

رئیس بزرگ یا بیگ باس یک شخصیت افسانه ای در سری بازی متال گیر شرکت کوتامی است. مشهور به «بزرگترین مبارز قرن بیستم»، بیگ باس برای اولین بار در متال گیر به عنوان افسر فرمانده سالیید اسنیک به همگان معرفی شد، اما بعدها به رهبر دشمنان تغییر کرد و در متال گیر ۲: سالیید اسنیک تبدیل به یک رقیب و دشمن شد. میراث و ارتباط او با سالیید اسنیک (که معلوم شد پسر کلون شده او است) نقش مهمی را در متال گیر سالیید و ادامه این سری بازی می کند، او به عنوان شخصیت قابل بازی در متال گیر سالیید ۳: اسنیک ایتر، متال گیر سالیید: پروتا بل ایس، متال گیر سالیید: سفیر صلح و متال گیر سالیید: گرانڈ زیروز با اسم رمز اسنیک **عویان** ظاهر می شود. در نسخه اسنیک ایتر او یکی از اعضای نیروهای ویژه واحد فاکس با نام کوچک "جک"، آخرین شاگرد باس. او توسط باس تبرد، ویرانی، جاسوسی، توانایی های ذهنی و غیره را تعلیم دیده بود، و به همراه او CQC را خلق کردند.

میتوان گفت گرافیک این عنوان بی نقص میباشد ، در تمامی نمایش ها هم بازی از گرافیکی فوق العاده بهره مند بود ، تکسچر های عالی ، Draw Distance بسیار خوب ، جزئیات بسیار زیاد گرافیک و ... که همه را در اولین نمایش بازی انگشت به دهان کرده بود ، علاوه بر گرافیک فنی و هنری عالی بازی دارای فیزیک و انیمیشن بسیار واقع گرایانه و با جزئیاتی میباشد ، به عنوان مثال در Tokyo Game Show امسال وقتی تریلر جدیدی از بازی به روی پرده آمد و بیگ باس به دشمنان تیراندازی میکرد ، دشمنان نسبت به اصابت گلوله به بدن خود واکنش طبیعی سبی نشان میدادند ، همچنین حرکات کراکتر اصلی و NPC های دیگر هم حرفی برای گفتن نداشتند است ! همچنین در یکی دیگر از تریلر ها وقتی که اسبی که اسنیک سوار آن است شروع به دویدن کرد زیبایی های گرافیک و فیزیک بازی نمایان شد و دم اسب خیلی زیبا و طبیعی حرکت میکرد و همچنین اگر نگاهی دقیق تر داشته باشیم ماهیچه های اسب طی هر قدمی که بر می داشت منقبض و منبسط می شد همانطور که می دانید کشور افغانستان دارای پستی ها و بلندی هایی می باشد که عبور از آنها به وسیله ی اسب امکان پذیر است. ما حضور اسب ها را در بازی های مطرح دیگری همچون اسکایریم و یا سری بازی های AssassinS Creed دیده بودیم اما کنترل اسب در این بازی ها کمی دشوار بود و فیزیک اسب ها نیز به شکل مناسبی برای بازی تعیبه نشده بودند حال باید دید بازی MGS V در این مورد چطور عمل خواهد کرد.

صداگذاری و موسیقی

درباره ی بخش موسیقی و صداگذاری اطلاعات زیادی در دسترس قرار ندارد ، موسیقی های تریلر ها قابل قبول بودند و بقیه ی موارد مانند صدای شلیک ها هم در سطح راضی کننده ای قرار دارد ، ولی نکته ی مهم این است که صدای پیشگی همیشه Snake , Big Boss یعنی آقای David Hayter دیگر در این بازی حضور ندارد و بجای آن از آقای Kifer Shuterland استفاده کرده اند ، آقای کیفر قبلا در سریال هایی مانند سریال محبوب ۲۴ ایفای نقش کرده بودند . وقتی آقای Hideo Kojima دلیل نبود آقای David Hayter را بیان کردند (دلیلش آن بود که سن و سال صدای پیشگی جدید بیشتر همخوانی با بیگ باس همخوانی دارد) در ادامه اذعان داشتند که آقای Kifer Shuterland بسیار در خور بیگ باس میباشد و ما تا الان از صدای پیشگی ایشان راضی بودیم . ولی استفاده نکردن کوجیما از آقای David Hayter برای صدای پیشگی به هر دلیلی قانع کننده نیست ، زیرا صدای کار کتر اصلی نسبت به قبل بسیار فرق کرده و صدای آقای کیفر هیچ شباهتی به صدای پیشگی محبوب David Hayter ندارد . البته نباید فراموش کرد که آقای کوجیما برای بقیه ی شخصیت های صدای پیشگان بسیار محبوبی را تدارک دیده است ، به عنوان مثال برای صدای پیشگی Ocelot Revolver از صدای آقای Troy Baker معروف که قبلا در بازی هایی همچون The Last Of Us Bioshock Infinite و ... ایفای نقش کرده بود استفاده شده است .

گروند زیروز؟!!!

حتما شما هم در جریان پیش درامدی به نام Ground Zeros هستید و کمی در این رابطه سر درگم شده اید. اما بدانید که این نسخه یک نسخه از بازی است که شما را با زمینه ی داستان پر پیچ و خم متال گیر آشنا میسازد و همانطور که گفته شد تنها یک پیش در آمد از نسخه اصلی بازی است. در مورد تاریخ انتشار، گروند زیروز در اواخر ماه اسفند به بازار و به مقصد تمام کنسولهای نسل هفتم و هشتم عرضه می گردد. کوجیما میگوید نسخه ی فانتوم بین صداها برابر از گروند آشنایی شما به زمینه ی است. نسخه فانتوم بین کنسولهای نسل فعلی و کامپیوتر های شخصی روانه بازار میشود.

گردد. کوجیما میگوید نسخه فانتوم
زیروز بزرگتر است و این تنها برای
داستانی و روند گیمپلی بازی
هم پس از مدتی برای تمامی
بعد و همچنین

HD

SD



METAL GEAR SOLID



THE PHANTOM PAIN

ویدیو

از ملیک کنید!

اخبار ✓

بازی ✓

مقالات ✓


مجله گیمرسان ✓

Gamersan.Rzb.Ir



THE
WITCHER 3
WILD HUNT

بازگشت شکارچی پیر

نویسنده: امیرحسین مفری 

مقدمه / تاکنون چه گذشت؟ ...

همه چیز از ۲۲ اکتبر سال ۲۰۰۷ شروع شد جایی که یک عنوان انحصاری با سبک Role Playin ، با گرافیکی چشم نواز و دلپذیر و هم چنین گیمپلی خوش ساخت معرفی شد. این بازی The Witcher بزرگ نام داشت و به دلیل ویژگیهای جذابی که در گیمپلی و گرافیک بازی گنجانده شده بود توانست قلب بسیاری از گیمران جهان را به سمت و سوی خود جذب کند. نمره ی بالا گرفتن از سوی وبسایت معتبر و سخت گیر گیم اسپات کار هر بازسازی نبود اما این عنوان با سربلندی هرچه بیشتر و با نمره ی ۸.۵ از گیم اسپات و متای چشمگیر توانست به یکی از محبوب ترین و پرفروش ترین بازی های آن زمان تبدیل شود. در پی موفقیت های بزرگی که بازساز ها به دست آورده بودند، و طعم خوش پیروزی را که چشیدند دست به معرفی دومین نسخه از این سری زدند؛ این نسخه با عنوان The Witcher : Assassins Of Knight هم بسیار چشم گیر بود و گرافیک و داستان پیشرفت بسیاری کرده بود اما نسخه دوم این عنوان قادر به شکست رقیبان عظیم خود در آن زمان از جمله سری محبوب Dark Souls و Skyrim نبود اما با این وجود توانست به متای بالای ۸۸ از سوی منتقدین گیم در سراسر دنیا دست یابد. با وجود موفقیت های پی در پی استودیوی CD Project Red انتظار میرفت این عنوان درای نسخه های بعدی هم باشد، همانطور که همگان گمان میکردند سومین نسخه، اینبار در نسل طلایی کنسولهای بازی معرفی شد که با نام The Witcher 3 : Wild Hunt همگان را برای تجربه این عنوان از خود بی خود کرد.

مشخصات بازی

The Witcher 3 : Wild Hunt
Action RPG
CD Project RED
PS4 , X ONE , PC
Coming In 2014





نسخه سوم این عنوان با بهره گیری از رمان فوق العاده نویسنده لهستانی بسیار جذاب، پیچیده و بسیار قابل بازی خواهد بود و از لحاظ داستان بو عاری از هیچ عیب و نقصی است. **The Witcher 3** از لحاظ داستانی بسیار غنی خواهد بود.



در بازی گرالت یک قابلیت تقریباً شبیه به بتمن دارد که با استفاده از آن قادر است تا نقطه ضعف و مکان دشمنان خود را بیابد و کارش را در حمله به موجودات عجیب الخلقه آسانتر کند.



داستان / چشم در مقابل چشم

یکی از عناصر موفقیت های پی در پی این عنوان داستان جذاب بازی بود که هر گیمر و غیر گیمری را به خود جذب میکرد. اما این داستان شگفت انگیز از کجا آمده بود؟ آندره سایوفسکی نویسنده لهستانی، نویسنده پنج رمان فانتزی بود که بر اصل سه داستان استوار بودند، او که در ۲۲ ژوئن سال ۱۹۸۴ میلادی متولد شده بود با ذهنی خلاق، داستانی نوشت که خواندنتش هر کسی را جذب میکرد. او از سوی منتقدین دنیا مورد تحسین قرار میگرفت و به او جوایز ارزشمندی اهدا میشد. داستان های: **The Witcher, Assassins Of Kings, Wild Hunt, Witch Story** و اثرات ارزشمند

و تا آنجا کشیده میشود که پادشاهی مخوف نیلفگارد تصمیم حمله به پادشاهی شمال شرق (پادشاهی شمال شرق همان پادشاهی است که بر قوم مظلوم و گرالت حکومت میکند) را میگیرد. گرالت با تمام کینه ای که از نیلفگارد و دور و بریانش دارد، دست به کار میشود و به مذاکره با قوم وحشی میپردازد. داستان به طور رسماً از اینجا قطع میشود اما بنا بر شایعاتی، گرالت با آنها به توافق نمیرسد و بین پادشاهی شمال شرق و نیلفگارد جنگی سخت در میگیرد. گرچه پادشاهی شمال شرق توان مقاومت در برابر نیلفگارد را ندارد و در یک چشم به هم زدن، پادشاهی به خاک و خون کشیده میشود اما گرالت طرف حق را میگیرد و تا

او در قالب ۵ جلد بودند. این بازی برگرفته از سه کتاب آخر میباشد که نامهایشان هم در عنوان بازی به کار رفته است. داستان این نسخه کاملاً مجزا و متفاوت با دیگر نسخه های پیشین میباشد. سن گرالت (شخصیت اصلی بازی) در این نسخه بالا رفته و او بسیار پر تجربه تر و عاقل تر از قبل به نظر میرسد. داستان از جایی شروع میشود که یک گروه بی نهایت بی رحم و وحشی به غارت و تجاوز به مردم و روستاییان بی دفاع میپردازند و زمانی فرا رسیده که کسی حتی جرئت نمیکند توی چشمان ماموران نیلفگارد (پادشاه قوم وحشی) چپ چپ نگاه کند. جلوی آنان در آمدن دل شیر میخواید و کار هر کسی نیست... موضوع بیخ و بن پیدا میکند

آنجا که نفس در بدن دارد با سربازان و ماموران نیلفگارد و هیولاهای جادویی و نفرین شده میجنگد تا آنگاه که از متن داستان معلوم است در بازی شاهد نبردهای متعدد و بسیار پر هیجان گرالت و دوستانش هستیم، همچنان داستان، اجازه گسترش نبرد ها و گیمپلی روان را به بازسازان میدهد. تمرکز بازسازان بر روی این عنوان که میتواند به بهترین بازی نسل هشتم بدل شود واقعا تحسین بر انگیز است.

قهرمان سفید موی داستان که بر اند انجام آزمایشاتی در دوره ی کودکی به روی او رنگدانه های موهایش از بین میرود و سفید میشود هم چنین چشمانش در حالت عادی زرد، و هنگامیکه عصبانی میشود قرمز است. شخصیت پرداز گرالت ادعا دارد که او فردی است که در مقابل دشمنان بسیار خشن و بی رحم میشود اما در میان دوستان از او دلسوز تر و مهربانتر نیست. شخصیت گرالت سه بعدی است، یعنی شخصیت او از در آمیختن سه شخصیت مشهور افسانه های لهستان بوجود آمده؛ که یکی رزمی کار بسیار ماهر، دیگری جادوگر و یکی شمشیر باز تر دستی است. بنا به تجربه هایی از ویچر او یک شخصیت جدی و خشن دارد که هنگام مقابله با دشمنان به تنها چیزی که فکر میکند خون و خون کشی است. او در نسخه سوم بسیار پر تجربه تر از قبل شده. پیری او هیچ مانعی برای مهارت هایش محسوب نمیشود و او همچنان مستحکم و قدرتمند در راه نابودی دشمنان تلاش میکند. در بعضی دیالوگ ها در بازی او را با گرگ سفید عنوان میکنند که همین به لقبی برای او بدل شده است.



بنا بر اظهارات بازیسازان گیمپلی بزی به صورت خارق العاده ای تغییر و نسبت به قبل لذت بخش تر شده است. ما در The Witch 3 شاهد بیش از ۹۰ یا ۱۰۰ ساعت گیمپلی هیجان انگیز خواهیم بود؛ این نسخه که از لحاظ محیطی واقعا جایی برای حرف نگذاشته با طراحی نقشه ای به وسعت ۲ برابر نسخه قبل و تقریبا ۱.۵ برابر بازی Skyrim تقریبا

بزرگترین جهان بازی های RPG را در دست ساخت دارد. با آپگرید خیلی خوب و دل انگیز بازی شما میتونید با استفاده از قدرت نسل هشتم هر غذایی که دوست دارید بخورید، لباسهای تتان را متناسب سلیقه تان عوض کنید، شمشیر های بزرگ و کوچک و انواع ابزار آلات جادوگری را داشته باشید و یا تغییر دهید. شما برای یک تجربه دلپذیر و عالی در بازی به خیلی از ادوات نیاز دارید از جمله، برای سفر های دریایی نیاز به قایق دارید و میتونید آن ها را کرایه کنید و یا بدزدید! در این صورت برای شما حکم زندان صادر میشود و ماموران در به در به دنبالتان خواهند بود خلاصه تحت تعقیب میشوید و این شما را در بازی به چالش میکشد. طبق آماري که از سازندگان منتشر شده بازیاز می تواند برای راحتی هرچه بیشتر از ۱۹ کلان شهر، ۱۱ جنگل سبز و وسیع و ۶ بیابان برهوت که برای راحتی هرچه بیشتر در بازی تعیبه شده است. شما در بازی میتونید به صورت یک دزد، اشرافزاده



و یا یک قاتل جانی بیرحم باشید و شکل دهی هریک از این سه به گرالت به شخص شما بستگی دارد. یکی از عناصری که دقت بالای نیاز داشت در نسخه اول و دوم سیستم مبارزات بازی بود که گاهی اوقات با کلافگی ما همراه بود، اما در این نسخه از سری The Witcher بنا بر گفته های سازندگان برای این که شما دل خوشی از بازی داشته باشید و بتونید به راحتی و بدون اوقات تلخی مراحل بازی را پشت سر بگذارید، سیستم مبارزات به خوبی تغییر کرده و اینبار ویچر با طعم Assassins Creed را خواهید چشید. سازندگان خصوصا سازنده موشن کپچر و گیم پلی بسیار تاکید کردند که گیمپلی بازی تقریبا شبیه فرانچایز یویسافت می باشد و شما ساده تر از قبل میتونید به باس فایت هایی که به شما حمله ور میشوند غلبه کنید، همچنین یکی از عوامل آزار دهنده ی نسخه های قبلی دورین مبارزات بازی بود که گاهی آنقدر دور میشد که نمیشد دشمنان را شکست داد. در این نسخه، دورین بسیار خوبی برای مبارزات در نظر گرفته شده است که به تجربه ی یک RPG خوش ساخت به ما خیلی کمک خواهد کرد. در بازی شما

میتونید از صخره ها بالا بروید و در مقابل ضربات دشمنان با فشردن دکمه ای جا خالی دهید و جانتان را نجات دهید. همانطور که خودتان هم میدانید در این نسخه هیولاهای عظیم الجثه ای وجود دارند که به هیچ وجه باس یا همان " غول " محسوب نمیشوند و تنها بزرگ اند بلکه با اندکی هوش و دقت به راحتی میتونید کلکشان را بکنید. هوش مصنوعی بازی به شدت بالا رفته و واقعا در حد یک عنوان نسل هشتمی است و بازی از شدت سختی فقط افراد بالای ۱۸ سال را میطلبد. همچنین سازندگان این بازی بر خلاف سازندگان بازی Titanfall که میگویند ساختن بخش سینگل بسیار دردسر ساز است و بازیازها آن را به پایان نمیرسانند، معتقدند که یک بازی بر بخش داستانی استوار است و جالب است بدانید که این عنوان بخش آنلاین ندارد.

“

سازندگان این بازی برخلاف محدود بازیسازان دیگر به بخش مولتی پلیر اعتقاد ندارند و اعلام کرده اند که بخش مولتی پلیر / آنلاین ندارد

این شخصیت که در دو نسخه قبلی هم حضور پررنگی داشت دارای قدرت های جادوگری بسیار شگفت انگیز بود. همچنین او از دوستان و نزدیکان گرالت است و در انجام ماموریت ها در بازی به او کمک میکند و روابط عاطفانه ای نیز با گرالت دارد. به هر حال وایلد هانت معشوقه ی گرالت یعنی Yennefer را روبرو است و به همین جهت عزم راسخ گرالت برای نابودی وایلد هانت بیشتر میشود و در تکاپوی این است که معشوقه سابقش را از دستان آنان نجات دهد. البته ناگفته نماند که این کاراکتر در نسخه های قبلی قسم خورده بود که معشوقه ی گرالت را همراهش پیدا کنند و او را در راه نابود وایلد هانت یاری دهد. به گمان میرسد که او یکی از ارکان اصلی در بازی باشد و ما شاهد حضور پررنگ او در این نسخه باشیم. او با جادو ها و سحر های خود میتواند در راه نابود وایلد هانت بسیار مفید باشد و تته به تته با گرالت در نبرد ها او را یاری رساند.



گیمپلی بازی به صورت جهان آزاد طراحی شده و محیط های جنگلی علاوه بر گرافیک بالا به جذابیت گیمپلی هم می افزاید. همچنین محیط های بازی از روی تصاویر واقعی طبیعت برای واقع کرایانه تر شدن هرچه بیشتر محیط بازی طراحی و نور پردازی شده اند.

Wild Hunt



این شخصیت ترسناک و مخوف پایه ی اصلی داستان سومین نسخه از بازی ویچر است. او دشمنی ویژه ای با گرالت دارد و تمام تلاشش برای حکمفرمایی بر مظلومان و شکنجه گرالت است. همچنین او یک شخصیت جدید است که در نسخه ی سوم برای گرالت بزرگترین مانع در طول بازی محسوب میشود.

شما برای سفر های زمینی می توانید از اسب، و برای سفر های دریایی می توانید از قایق استفاده کنید. اسب ها را می توان شکار و رام کرد و یا اسب های خوب را می توان از استیل ها خرید. در مورد قایق ها هم، یا می توان آن ها را کرایه کرد، و یا می توانید به سختی یک رایگانش را پیدا کنید.

گرافیک

گرافیک بازی انصافاً حرف ندارد و فوقالعاده فوقالعاده در حد یک بازی تمام عیار نسل هشتمی است. شرکت CD Project Red اینبار با ورژن جدید موتور خود ساخته اش، یعنی RED Engine دست به کار شده و آبروی نسل هشتم را به دوش میکشد و در تک تک بخش های بازی موثر بوده است. نور پردازی ها بسیار حرفه ای و جذاب کار شده همچنین کاراکترها در بازی، بسیار با وسواس و بدون نقص کار شده اند و اینبار برای همگام سازی واقعی کاراکترها با محیط از تکنولوژی موشن کیچر استفاده شده و برای هرچه واقعی جلوه دادن محیط ها از محیط های طبیعی الگو برداری شده و تا حد امکان شبیه به آن ها کار شده اند. در این نسخه باید از گرافیک باز خیالمان راحت باشد چون میداتیم از نظر گرافیکی بازی هیچ عیبی ندارد.



صدا گذاری و موسیقی

عنصر صدا گذاری در این بازی از اهمیت فوق العاده ای برخوردار است. اطلاعات ما در مورد صدا پیشگان در حد شایعه است پس ترجیه میدهم از آن سخنی نگویم ولیکن موسیقی ساز بازی را خوب می شناسیم. سرپرست نام آشنای ما یعنی Adam Skurpa باز هم در این بازی فعالیت می کند. او که موسیقی متن دو بازی قبل را ساخته بود، هم اکنون بازگشته تا باری دیگر جایزه ی بهترین موسیقی متن بازی های رایانه ای را دریافت کند

مولتی پلیر دیگر چیست؟

چند وقت پیش که در جریان مراسم E3 بازی به نام « تایتان فال » معرفی شد، همگان را حیرت زده کرد اما به دنبال آن یک خبر ناگوار مخصوصا برای ایرانیان را منتشر کرد و سازندگان در این خبر اذعان داشتند: که در طول نمایشی که در مراسم دیدید، بازی فقط دارای بخش مولتی پلیر است و سینگل ندارد. همچنین آنها معتقد بودند که اکثر گیمران بخش سینگل را به پایان نمی رسانند و همچنین بخشی را که ما در طول ماه ها طراحی کردیم در عرض ۸ دقیقه به پایان می رسانند پس وجود بخش سینگل در این بازی بی معنی است. با این اوضاع و اوصاف بازی های بسیاری بودند که تنها بخش سینگل را پشتیبانی میکردند مثلا عنوان « بیوند » انحصاری PS3 محوریت بازی را روی داستان و بخش سینگل گذاشته بود همچنین بازی ای که حال به پیش نمایش آن پرداختیم، هم بخش مولتی ندارد. سازندگان بازی ضمن تاکید بر محوری بودن داستان بازی تایید کردند که گرالت در بازی یکی است و همچنین اضافه نمودن بخش مولتی میتواند تمرکز

بازیکنان روی بخش سینگل ابراهم بزنند. ه بسیاریند بازیهایی که بدون بخش سینگل به بازار عرضه میشوند و بسیار هم موفق اند. و این همه در حالی است که برخی سازندگان، به عقیده شان بخش سینگل که بسیار رویش کار شده بسیار کوتاه است.

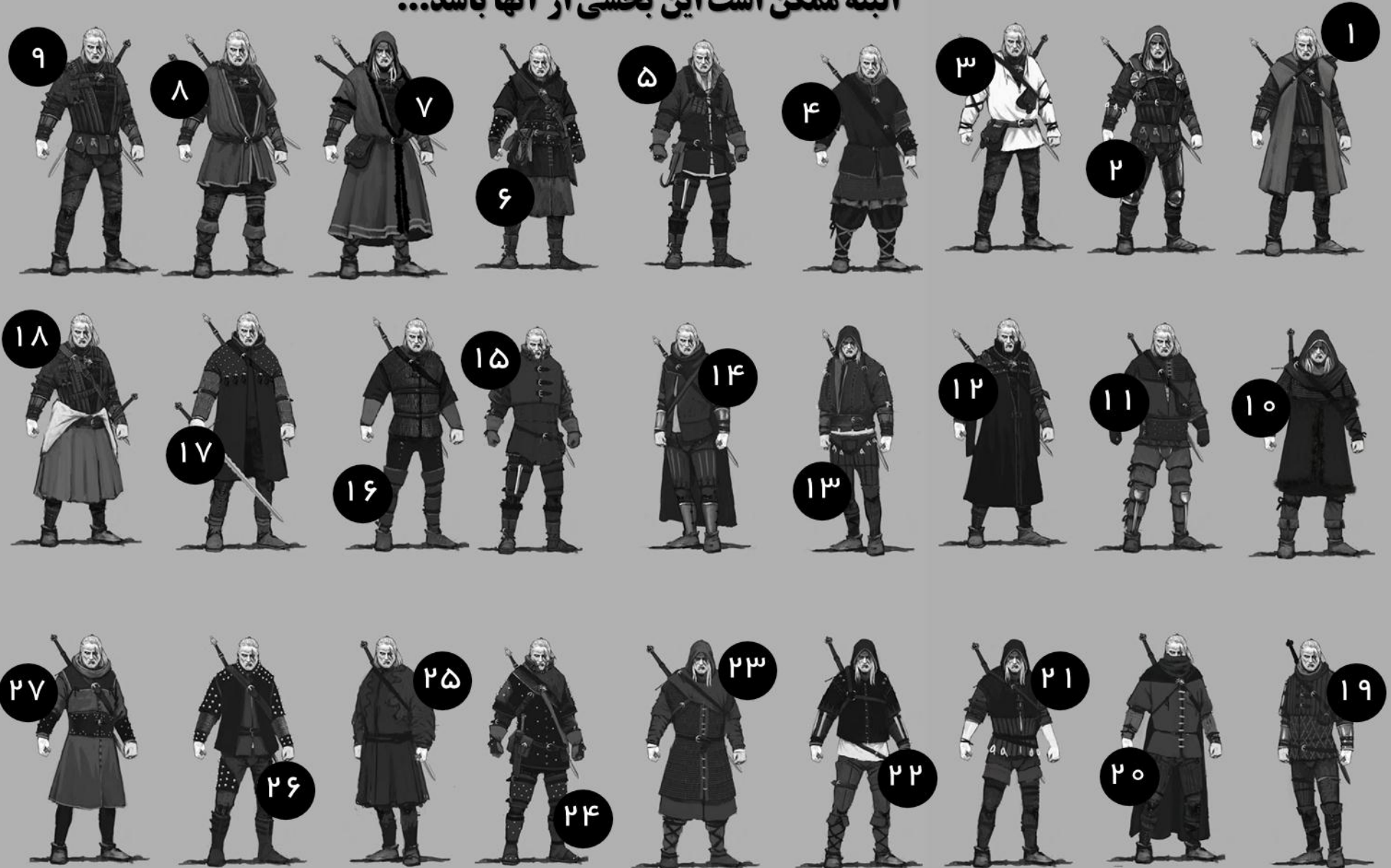
و در آخر

بدون شک طراحی و ساخت یک عنوان RPG به گونه ای که دارای یک جهان بزرگ و گیم پلی طولانی باشد اما تکرار در آن رخ ندهد بسیار سخت خواهد بود و همین مسئله است که عناوین این سبک را می تواند به بهترین یا بدترین عناوین تاریخ بازی های رایانه ای تبدیل کند. مشخصه ای که سری The Witcher را از سایر عناوین این سبک متمایز می سازد نیز همین نکته است که تکرار در گیم پلی آن معنا ندارد. به همین دلیل است که تیم سازنده اعلام کرده که این عنوان مرز های این سبک را گسترش خواهد داد و قصد دارد به بزرگ ترین عنوان این سبک در تاریخ بدل شود. همانطور که در مقدمه ی مقاله ذکر شد بزرگ ترین تغییر Wild Hunt نسبت نسخه های پیشین جهان بزرگ تر آن است به طوری که این عنوان از نسخه ی پیشین خود حدود ۳۵ برابر بزرگ تر است و همچنین از عنوان اسکایریم که خود تا کنون لقب برترین RPG تاریخ را یدک می کشد نیز حدود ۲۰ درصد بزرگ تر می باشد و این جاه طلبی سازندگان بازی را نشان می دهد که قصد دارند این عنوان را حتی از اسکایریم نیز بزرگ تر جلوه دهند البته اعلام شده که از عنوان اسکایریم نیز برای ساخت بازی الهاماتی گرفته شده است.



Armor ۲۷ تایید شده در بازی وجود دارند که در زیر مشاهده میکنید!

این، تنوع بینظیر در بازی را نشان میدهد که البته ممکن است این بخشی از آنها باشد...



HD

SD



THE
WITCHER[®] 3
WILD HUNT



زامبی های

گیاه

نوار

نیکان صبوری

PLANTS vs. ZOMBIES GARDEN WARFARE

مقدمه

ایده ی بچه گانه George Fan (طراح بازی) بسیار حالب بود ولی نه برای !!!Blizzard درست است طبق گفته ی خود آقای George Fan، که او بسیار تلاش کرد تا به Blizzard برود شاید بهترین دلیل او در کنار علاقه به این کمپانی این بوده که Blizzard به خانه آنها نزدیک بوده و پس از تلاش های فراوان وارد تیم آنها شد او ایده یک مشت زامبی که با گیاهان مبارزه میکرد را به بیلزارد معرفی ، بیلزارد به این گونه بازی های بچگانه علاقه ای ندارد و تیم بررسی و تایید بازی این بازی به نظر بچه گانه را رد کرد، George Fan از بیلزارد دل زده شد و برای اینکه بازی خود را عملی کند به سوی استودیو PopCap رفت که بازی های کوچک و سرگرم کننده میساخت او این ایده را با آنها در میان گذاشت و شروع به ساخت بازی کردن و همین ایده ی بچه گانه باعث شد کمپانی بزرگ EA را جذب کند.

مشخصات بازی



Plants Vs Zombies : GW
Action
Pop Cop
X 360 , X ONE , PC
October 2014



آفتاب گردان (Sunflower)

است که از خود گلوله های داغ خورشیدی پرتاب میکند از خصوصیات ویژه او میتوان به شفا بخشی اشاره کرد. او میتواند قدرت خورشید را جمع کند و با یک انرژی خطی خورشیدی حمله کند.



Garlic (سیب)

در هوا که به نوع خود یک هلیکوپتر محسوب میشود. و در هوا با پرتاب کردن سربهایش نقش بسزایی در زامبی کشی دارد. او به مانند یک هلیکوپتر دارای اسلحه رگبار عمل میکند.



Cactus (کاکتوس)

که به نوعی اسنایپر است و از خود تیغه های تیز پرتاب میکند و برای ضربات دور بسیار مناسب است و از خصوصیات او میتوان به گذاشتن مین، دفاع و فرستادن Drone اشاره نمود.



Chomper (گیاه آدم خوار)

او برخلاف گیاهان دیگر چیز خاصی پرتاب نمیکند و با حمله مستقیم به زامبی ها آنها را میلند. او به زیر خاکه ها میرود و مانند یک کوسه از زیر به زامبی ها حمله میکند و به سوی آنان تف پرتاب میکند.



Peashooter (رگبار چی)

او نخود پرتاب میکند و همچنین میتواند با پرتاب فلفل باعث انفجار بشود و با سرعت بالای آن اشاره کرد و میتواند خود را به یک رگبار تبدیل کند که در این صورت دیگر نمیتواند حرکت کند.



گیمیلی زامبی

در کنار گیاهان، بخش زامبی هم وجود دارد که شما میتونید زامبی ها را کنترل کنید. زامبی ها هم مانند گیاهان ویژگی های منحصر به فردی دارند، در مراسم GamesCom 13 تریلری که نشان داده شد برای معرفی زامبی ها، ما زامبی به نام Soldier را دیدیم سلاح او یک مسلسل مانند است از توانایی های او میتوان به پرت کردن بمب اشاره کرد که مانند بمب های دود زا عمل میکند و دیگری یک ZPC دارد، که این دستگاه مانند RPG عمل میکند و در کنار RPG توانایی پرش فوق العاده را میدهد، زامبی دیگر All Star است که شکل ظاهری آن یک فوتبالیست آمریکایی است سلاح او شبیه یک رگبار میماند او میتواند یک بچه زامبی را حاوی بمب ایجاد کند و به سوی دشمن بفرستد یکی دیگر توانایی آن سریع دویدن و ضربه زدن است مانند یک فوتبالیست که برای گرفتن توپ هجوم می آورد. زامبی دیگر Engineer نام دارد که مانند یک کارگر حفاری میماند سلاح او مانند یک توپ انداز است ولی او میتواند یک بمب صدا پرت کند که تا مدتی طرف مقابل را گیج میکند و دیگری یک دستگاه حفاری است که باعث میشود سرعت خود را بی افزایش دهد و برای له کردن هم گزینه خوبی است و در آخرین توانایی میتواند میتوان به گذاشتن مین های فیزی اشاره کرد. آخرین زامبی Scientist Zombie نام دارد شکل ظاهری آن مانند یک شیمادان است که لباس سفید بر تن کرده سلاح او بسیار عجیب است مانند یک کلت سه لول است، یکی از قابلیت های او در شفا بخشی است در کنار شفا بخشی میتونیم به جا به جایی اشاره کرده ولی سومین ویژگی آن هنوز معلوم نیست.

حال با داشتن دو جبهه زامبی ها و گیاهان بخش مولتی پلیر بازی بسیار جذاب میشود و طبق اطلاعاتی که در دست است میتوان بازی را به صورت CO-OP آفلاین تا چهار نفر و در آنلاین 24 نفر بازی کرد همین امر باعث جذاب شدن بازی میشود و به نظر میرسد که نقشه های بازی باید تنوع زیادی داشته باشد و همچنین مود هایی در نظر گرفته شود ولی متسفانه هنوز اطلاعاتی از این مد ها درض نکرده اند.

گرافیک و صدا گذاری

در سال 2008 انجین Frostbite، وقتی Battlefield: Bad Company عرضه شد قدرت خود را نشان داد، محیط ها، جزئیات قوی شاید اولین نکته ای باشد دیدیم و پیشرفت چشم گیر این انجین بسیار سریع بود و اکنون ما به Frostbite 3 بر میخوریم که قرار است در بازی هایی چون Need for Speed: Rivals و Battlefield 4 نمایش پر قدرت خود را نشان دهد و در کمال تعجب در این بازی نیز استفاده شود تا کنون تریلر هایی که نشان داده اند به ما خبر یک گرافیک زیبا با جزئیات بالا میدهد جزئیاتی مثل زامبی و محیط های، حتی گلوله هایی که با زامبی ها برخورد میکنند دارای جزئیات هستن که بر روی آن بسیار کار شده. در کنار گرافیک و محیط های پر جزئیات، صدا و موسیقی بازی هم به نظر خوب می آید از نظر صدای گیاهان و زامبی چیزی نمیشود گفت زیرا زامبی یا گیاهان حرفی نمیزنند ولی صدای جالبی از خود بروز میدهند مثلا صدای آفتاب پرست در هنگام گرفتن نیروی خورشید برای پر کردن خشاب بسیار زیبا کار شده یا صدای زیر خاکی رفتن Chomper بسیار طبیعی کار شده و یا صدای شکلیک کردن های کاکتوس که مانند یک اسنایپری است که صدا خفه کن وصل کرده اند و یا صدای برخورد نخود فرنگی و حتی صدای انفجار هایی که در بازی رخ میدهد که این انفجار ها کنار افکت های انفجار بسیار زیبا و دل نواز است.

این بازی در دو مد سینگل و مولتی پلیر برای PC و X360, X1 مایکروسافت عرضه خواهد شد



HD

SD



PLANTS vs. ZOMBIES
GARDEN
WARFARE



DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

نهار مرده

نویسنده: امیرحسین صفری



مقدمه

مدتی پیش بود که سازنده ی موفق عتاوینی چون سری ندای خوارز و بازی مخوف دد آیلند، دست به معرفی یک بازی با تم آخر الزماتی زد. این شرکت بازسازی با توجه به سری دد آیلند، دستی در ساخت بازی هایی با این سبک دارد. این استودیو چندی پیش دد آیلندی جدید را وارد بازار کرد که چنان چنگی به دل نزد. اما حالا با ایده ای نوین و جالب و البته آخر الزماتی بازی خود را برای عرضه در ۲۰۱۴ آماده میکند. این عنوان یکی از مخوف ترین و در عین حال یکی از مورد انتظار ترین بازیهای این نسل و نسل بعد به شمار میرود. این استودیو با بهره گیری از داستانی خنی و ایده ی به یاد ماندنی زامبی ها برای عنوانی که بتواند حس واقعی پایان دنیا را به مخاطب القا کند، تمام تلاش خود را به کار میبرد. این عنوان با سبک اول شخص منتشر خواهد شد.



مشخصات بازی



Dying Light
Action
Techland
X 360, X ONE, PC, PS3, PS4
TBA 2014

گیمپلی

این عنوان در میان بازیهای دسته اول و نسل بعدی با گیمپلی جذاب خود قطب بسیاری از گیمران جهان را به سوی خود جذب نموده است. این بازی با بهره گیری از گیمپلی روان و درعین حال متنوع و تلفیقی از زامبی کشون و ورزش پارکور و البته خشونت هیجان انگیز، تنظیم و طراحی شده است. در این بازی سبک به خصوصی پیاده ساری شده ام تا حدودی شبیه به عناوین دد آیلند و ماریوراج است. منشا گیمپلی بازی، ورزشی است که شما در آن مهارت دارید و با جمعی از دوستانتان در شهر آلوده به زامبی و تنها در راه زندگی، زندگی میکنید. برای جمع آوری آذوقه صبح ها به بیرون و شب ها در پناه گاه از خود دفاع میکنید. شما میتونید با استفاده از جاسازی بمب ها و آچار و چوب و چاقو و خلاصه

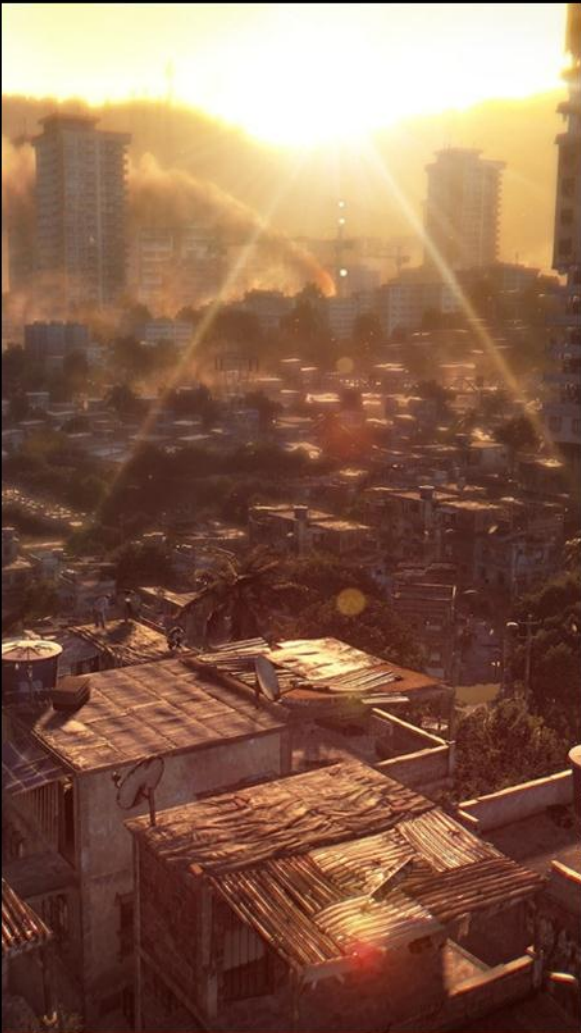
هر چیزی که جلو دستتان بیاید با زامبیها مبارزه کنید. بمب گذاری را معمولا باید در جاهایی که تراکم زامبیها زیاد است انجم دهید و پس از آن از صحنه ی خشن و خون آلود انفجار زامبیهای حساس به نور لذت ببرید. یکی دیگر از سلاح های شما مهارت رزمی و پارکور کاری شماست که به شما اجازه میدهد که از درو دیوار و ساختمانها بالا بروید و با جفت با توی سینه زامبی ها بزنید و با مشت و لگد به جانشان بیفتید و حسابی کتکشان بزنید. زامبیها بسیار کله شق هستند و به راحتی گول میخورند از این رو شما میتوانید توجه آنان را به چیزی جلب کنید و وقتی همگی دورش جمع شدند، منفجرشان کنید. این روش با کابل های و تیروی برق نیز قابل اجراست که در آن زامبیهای به ظاهر بیچاره جزغاله میشوند. زامبیها وقتی گرسنه میشوند سر از پانعیشناسند و مثل



نبرد تن به تن با یک زامبی آنهم به تنهایی واقعا مخوف است و دل شیر میخواهد

داستان

داستان بازی به طوری است که شخصیت اصلی بازی تنها در شهری که به دست زامبی ها محاصره شده گیر افتاده است ، اما او یک برتری بزرگ دارد و آن این است که زامبی ها در طول روز به دلیل تابش خورشید بسیار ضعیف خواهند بود و او می تواند به آسانی هر چه نما تر آن ها را قتل عام کند ، اما در شب شکارچی تبدیل به طعمه خواهد شد زیرا زامبی ها در طول شب به خاطر نبود نور خورشید بسیار خطرناک تر و قدرتمند تر می شوند ، شخصیت اصلی باید هر کاری که از دستش بر می آید انجام دهد و تا صبح دوام بیاورد .





گرافیک

در یک از تریلر های منتشر شده از بازی در ابتدا با نور پردازی فوق حرفه ای مواجه میشویم که فوق العاده خیره کننده است. گرافیک بصری سلاح ها و دست کاراکتر بازی بی نظیر کار شده است. در بازی از تکسچر های مناسبی استفاده شده که الحق که محیط آخرالزمان ار به خوبی تشکیل میدهند. چهره ی زامیها و همچنین طراحی هنری محیط بسیار با جزئیات طراحی شده اند. هم چنین تاثیر باد بر درختان و چمن ها و لباسهای اشخاص در بازی هم کمک زیادی در رسیدن به حد مطلوب کیفیت بسیار کمک کرده. افکت خون در بازی خیلی واقع گرایانه تر از دیگر عناوین نسل بعدی چون دد ریزینگ کار شده است. افکت های آتش، دود و برق نیز در بازی از واقعیت دست کمی ندارند. این امر در زامیهای جزغاله شده و ماشین های سوخته و سیم های برقی که دارای اتصال هستند به خوبی مشهود است. از این ها گذشته طراحی محیط و تخریب پذیری در بازی به طرز شگفت

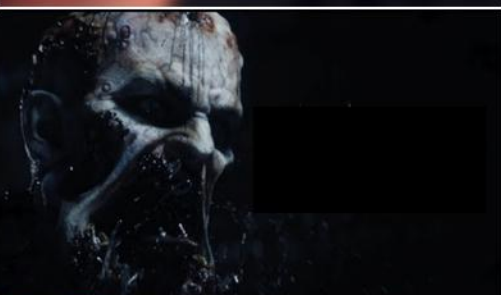


آوری نسبت به سری دد آیلند تغییر و رشد یافته است. خیره کننده ترین مورد در گرافیک بازی نورپردازی فوق حرفه ای آن است. این نکته در انعکاس نور روی تیغه ی چاقو در دست شما یا باریکه های تور بسیار دلنشین به خوبی قابل مشاهده میباشد. از دیگر فنون بازیسازان این عنوان استفاده از گرافیک برای به چالش کشیدن بازیاز است. در این مورد نور با تابیدن و منعکس شدن در چشم شما یا بهتر همان کارامتر بازی دید شما را سخت و برای لحظاتی جایی را نمیییند. به هر حال گرافیک ظاهری و بصری بازی بسیار در سطح کیفی مناسب و مطلوبی قرار گرفته و یکی از بزرگترین گرافیک ها سال در زمینه نسل هفتم و هشتم بازیهای رایانه ای است.

در مورد گرافیک بازی در نسل هفتم، شک نداشته باشید که گرافیک بی نظیر بازی، شامل نسل هفتم کنسولهای بازی نیز خواهد شد.

“

غرش خوفناک و رعب انگیز یک زامبی

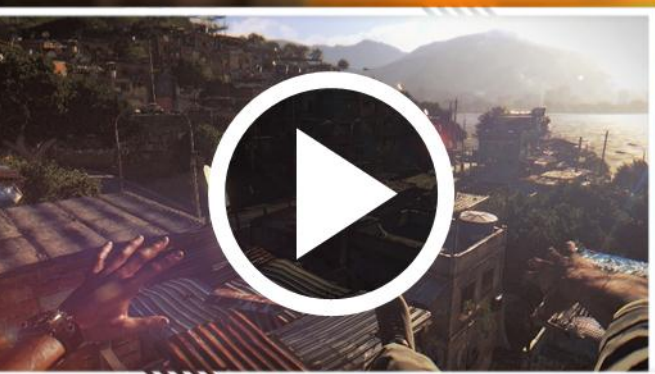


صداگذاری

صداگذاری یکی از اصلاهی ترین المان ها در یک بازی آخرالزمانی و وحشتناک به شمار میرود. صداگذاری و موسیقی باید به گونه ای باشد که حس واقعی یک بازی آخرالزمانی را به مخاطب القا کند. علاوه بر گیمپلی و گرافیک، تقریباً این صداگذاری است که میزان خوفناکی یک اثر را به دوش میکشد. در این عنوان سازندگان اهمیت بسیاری برای بخش صدا قائل شده و بسیار عالی به روی آن کار نموده اند. صدای نفس نفس زدن کاراکتر و غرش گوشخراش و فوق ترسناک زامبیا که به محض شنیدن، خشک میشوید و رعب و وحشت تمام وجودتان را فرا میگیرد نمونه هایی از این است. شما هنگام بازی شاهد یک موسیقی تم بازی هستید که متناسب با موقعیت شما در بازی تغییر خواهد کرد. مثلاً هنگامیکه در محلی بدون زامبی هستید موسیقی دلهره آوری پخش میشود و به شما میفهماند که هر آن ممکن است به دست زامبیا بیفتید و پاره پاره شوید. یا وقتی مبارزه میکنید آهنگی هیجان انگیز پخش میشود که بسیار بازی را پرهیجان و ترسناک میکند. اگر بیماری قلبی دارید به هیچ وجه سراغ این بازی نروید.

HD

SD



DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK



✍ نویسنده: امیرحسین صفری
**انتقادی بر تعرضهای منفی اجتماعی و
 حمایتی نسبت به بازیهای ملی در ایران**

چرا بازی

نمیخریم؟

وجود دارد. امیدواریم اگر تاکنون بازیهای ایرانی برای شما کسل کننده و آبدکی بوده اند من بعد برای احترام و ایجاد انگیزه در سازندگان عزیز ایرانی هم که شده آنان را تجربه کنیم. هدف از این مقاله تنها اعتراض به برخی تعارض های منفی جامعه بازیسازان ایرانی در مقابل بازیهای ایرانی بود. امیدوارم مورد توجه تان قرار گرفته باشد.

از بابت تنیدی مقاله نسبت به تمامی کسانی که لطف کردند و به آن توجه نمودند متشکریم و از آنان عذر خواهی مینمایم.

تقدیم به تمامی بازیسازان و بازی دوستان ایرانی.

ارادتمند شما امیرحسین صفری

میکنند که مبادا ضرر کنند و بازیشان کپی شود؟ اینها همه به من و تو و ما مربوط است که وقتی یک بازی ایرانی را پشت ویرترین یک مغازه دیدیم به سادگی از مقابل آن عبور نکنیم و پردازیم به بازیهای غربی. بازیهایی که اغلب به منظور نابودی نیروی جوان جامعه و فسادهای اخلاقی ساخته میشوند و در این راه هزاران نفر را به نابودی میکشاند و فاسد میکنند. اما الحمد للله میدانیم که امروزه بیشتر شما اینگونه نیستید و در ایران تولید بازی رشد قابل توجهی یافته است. مثلاً بازیهایی چون سری دو گانه گر شاسپ، ارتشهای فرازمینی، شبگرد و بازی دوران افتخار و گرگین و ... که چند تایی هنوز عرضه نشده اند و بعضی هم به برترین بازیهای مستقل جهان بدل شدند و جواز ورود به شبکه استیم را گرفتند. از این رو امیدی برای پیشرفت بیشتر بازی در کشورمان

ختم نمیشود. چه بسا بازیسازان بسیاری بوده اند که انگیزه خود را در راه ساخت یک بازی صرف کرده اند که مورد کمترین توجهی قرار نگرفته است. از همه مهمتر فرهنگ رو به غرب و غرب گرای ایرانی است که ادعای تمدن و فرهنگ میکنند و به بازیهای میهنی شان حتی نگاه هم نمیکنند. صنعت بازیسازی در ایران با وجود تمدن عظیم و غنی ایران و شرح وقایعی گذشته واقعا جای توسعه و رشد دارد. چرا بازیسازان ما در آغاز پروژه کاریشان باید در فکر و نگرانی ضرر در هنگام عرضه بازی باشند؟ چرا یک پروژه درست و حسابی به خاطر عدم حمایت کنسل و لغو میشود؟ اینها همه به فرهنگ ایرانی برای حمایت از یک بازی برمیگردد. شما فکر میکنید چرا بازیسازان ایرانی هنگام عرضه محصولاتشان کد و قفل تک نصبی و ضد کپی را روی بازیشان اجرا

غرب، اهمیت بازیسازی به گونه ای است که بخشی از سیاست های روانی منفی خود را از این طریق و بوسیله ی بازیهای بسیار جذاب کننده و کنسولهای فوق پیشرفته و ... به جهانیان منتقل میکنند. بعنوان نمونه بازی هایی همچون لیست سیاه که اهداف شروانه ای در آن علیه کشور ما و مسلمانان توسط بازیسازان انجام میگرفت یا مثلا میدان نبرد ۳ که با کمال بی ادبی در آن به ایران و ایرانی توهین شد. در کشور ما بازیسازی یعنی هیچ. یعنی برای مسئولان بلند بالای ما حمایت از یک بازیساز، مزاح است. بازیسازان ایرانی با تمام وجود خود روی پروژه هایشان کار میکنند و از جسمشان میزنند که بتوانند یک بازی در حد استانداردهای جهانی تولید کنند. اما کجاست حمایت؟ کجاست بودجه و امکاناتی که باید صرف این بازیسازان عزیز و پر استعداد ما شود؟. البته این مسئله تنها به مسوولین

امروزه که صنعت بازی و بازیسازی در دنیا رشد و نمودی بسیار به عرصه خود بخشیده علاوه بریک وسیله سرگرم کننده به یک ابزار برای پولسازی و یک صنعت کاملاً پولساز تبدیل شده است. بازیهای رایانه ای بازار بسیار گرمی دارند و با عرضه نسل هشتم کنسولها پیشرفت در این صنعت تا حد قابل توجهی ارتقا یافت. این صنعت که تقریباً کل دنیا را فرا گرفته انگیزه ای برای ساخت بازی در کشور های رده پایین و جهان سومی بوجود آورده است. بازیسازی در این کشورها از اهمیت بسیار کمی برخوردار است. همچنین تولید و ساخت بازیها در مناطق و کشورهایی که امکانات و شناخت کافی را از بازیهای رایانه ای و تاثیرات آن بر ذهن خلاق نوجوانان، جوانان و حتی کودکان ندارند، بسیار پیش پا افتاده و بی اهمیت است. بطوریکه در دیگر نقاط جهان مخصوصاً

چرا XBOX ONE بخریم؟

نویسنده: رضا بابایی 



به زیبایی اکس باکس!



قوس گیم پد از طرفین به منظور تسهیل دسترسی به دکمه ها و گیمپلی روان در عین زیبایی

شکل و شمایل گیم پد به منظور قرار گرفتن طیف وسیعی از آن در دستانتان شمایست، همچنین این طراحی خستگی ناشی از به دست گرفتن کنترلر را برطرف ساخته است

شوک یا لرزش گیم پد که در حالات مختلف حس واقعی یک بازی را از طریق دستانتان به شما منتقل میشود این ویژگی نسبت به نسل ۷ بسیار ارتقا یافته است

ایجاد بافت هایی رو کنترلر که به افزایش دقت شما هنگام بازی کردن می افزاید و مانع سر خوردن دستانتان از گیم پد میشود

آی دی پد گیم پد کنسول که برای راحتی بازیاز بسیار ساده طراحی شده است

فن خنک کننده کنسول که مایکروسافت خیلی روی آن در ساخت کنسول تاکید کرده است

این کنسول در سطح بازیهای انحصاری نسبت به کنسول رقیب خود بسیار برتر است، عناوین انحصاری مایکروسافت بسیار متعدد هستند و همانطور که میدانید تا کنون بازی های دهن پرکن بسیاری از سوی این کمپانی تایید شده اند



لوگوی ایکس باکس که در عین زیبایی روشن یا خاموش بودن کنسول را نشان میدهد

دوربین فوق العاده پیشرفته کینکت که قادر به تشخیص انگشتان دست و پا هم میباشد

این قسمت مامور دریافت صدا های مضاف درون خانه از قبیل صحبت کردن افراد دیگر، سر و صدا و... به منظور عدم ایجاد تداخل در فرمان صوتی شما

پایه متحرک کینکت که با تشخیص اسکلت بدنی فرد با چرخش و فوکوس شما را داخل کادر قرار میدهد

در ایو بلوری کنسول که به زیبایی و ظرافت جا سازی شده است



چرا اکس باکس وان؟

نقد و تحلیل نسل بعدی مایکروسافت



عصر امروز که دوره ی ارتباطات و فناوری نیز محسوب میشود کمپانی ها و شرکت های بزرگ دنیا با استفاده از این عنوان در پی بدست آوردن سود های کلان هستند؛ امروزه صنعت بازی سازی به یکی از بزرگترین و البته پولساز ترین صنایع در تمامی دنیا حتی کشور های جهان سومی و کوچک هم تبدیل شده است. با این شروع، شرکت های بزرگی از جمله مایکروسافت، سونی و نینتندو تا به امروز در ساخت کنسولهای بازی پا به پای رقیبان خود بالا آمده اند. تولید و ساخت این کنسولها به اوج کیفیت و مطلوبیت خود در نسل هشتم رسید. و هر کدام از کمپانیهای سرشناس با معرفی کنسول خود به عرصه ی نو و جدیدی از این صنعت پای گذاشتند. مایکروسافت کنسول خود را با عنوان Xbox One معرفی نمود و از سوی دیگر سونی و نینتندو کنسولهای خود را با عنوان های Wii U و Ps4 معرفی کردند. پس از این هر کدام از آنان برای تبلیغات، از بازی های انحصاری و ویژگیهای فوق العاده در کنسول رونمایی میکردند که به نظر میرسد مایکروسافت در این سطح بهتر از سونی عمل کرده؛ پس از تمامی فراز و نشیب هایی که کنسولها پیرامون معرفی شان داشتند، بالاخره اولین کنسول یعنی Ps4 در نقاط مختلفی از جهان وارد بازار شد و با استقبال کم نظیری جواز ورود به خانه های گیمران را گرفت. سپس نوبت به خط دیگر کنسول سازی جهان یعنی مایکروسافت رسید و این فرصتی برای جبران اشتباهات متعددش در مراسم لانچ کنسول نسل گذشته یعنی ۳۶۰ بود و انتظار میرفت با برگزاری مراسم

با شکوه، یک لانچ با شکوه و بی سابقه را انجام دهد. روز انتشار یعنی ۲۲ نوامبر ۲۰۱۳ فرا رسید و همانگونه که میدانید مایکروسافت با مراسم فوق العاده زیبا و با شکوهی به استقبال علاقه مندان رفت و به این ترتیب کنسول نسل بعدی خود را با استقبال هرچه بیشتر مردم به انتشار رساند.

استقبال با شکوه مردم به حدی رسیده بود که فروشندگان کنسول ها مانند بستنی فروشان سیار با ماشینهایی پر از کنسول وارد خیابان های آمریکا میشدند و به مردم کنسول میفروختند. همانطور که انتظار میرفت نحوه برگزاری مراسم بسیار در فروش خوب به مایکروسافت کمک کرد تا جایی که در کمتر از یک شبانه روز کنسول اکس باکس وان یک میلیون فروش داشت. اما هیجان انتشار کنسول به همین جا ختم نمیشد و بازیسازان و فوئالیستان مشهوری از جمله فابریکاس و سرجیو راموز در مراسم حضور داشتند. از نکات مثبتی که در مراسم دیده میشد، عرضه بسته های انحصاری همراه بازیها بود. گفته میشود که میزان فروش اکس باکس وان در استرالیا بیشتر از دیگر نقاط بوده اما ما در مورد صحت این خبر اطلاعی نداریم.

در بریتانیا نیز که همواره یکی از بازارهای اصلی Microsoft بوده، موفقیت های بزرگی حاصل شده و Xbox One در روز راه اندازی موفق به فروش ۱۵۰۰۰۰ واحدی شده که در مقایسه با میزان فروش Xbox 360 در روز عرضه، بیش از دو برابر بوده

است. البته منابعی نیز تأیید کردند که با وجود اینکه تنها چند روز از عرضه این کنسول در بازار بریتانیا می گذرد، حتی از میزان فروش Wii U در مجموع پیشی گرفته که در ماه دسامبر ۲۰۱۲ عرضه شده بود. با در نظر گرفتن این آمار و ارقام و البته کسانی که هنوز برای تهیه کنسول جدید در صف قرار گرفته اند، می توان گفت که برخی پیش بینی ها در خصوص عدم استقبال از Xbox One در زمان عرضه به دلیل تحریم سیاست های Microsoft چندان درست از کار در نیامده و این کنسول حداقل نسبت به نسل های قبلی خود بسیار عالی و در مقابل رقیب قدرتمندی همچون PS4 با دستی پر ظاهر شده است.

Microsoft با عرضه Xbox 360 در نسل هفتم، به خصوص در مدل های Slim و مدل جدید دیگری که در 2013 E3 معرفی شد، نشان داده که به طراحی و ظاهر کنسول ها بسیار اهمیت می دهد و ظرافت را مد نظر دارد. البته این قضیه به هیچ وجه شامل حال کنسول جدید آن ها نمی شود، زیرا Xbox One یک کنسول ظریف و جمع و جور نیست. سیاست های Microsoft با شعار All in One جهت ارائه یک کنسول همه کاره باعث شده تا Xbox One از نظر ابعاد یکی از بزرگترین کنسول های تاریخ باشد.

البته Microsoft تأکید دارد که حجم بالای این کنسول، به علت تعبیه ساختار متفاوت و هوشمند جهت تهویه است. به نظر می رسد که این سیستم تهویه به ابعاد بزرگ تر ارزش های خود را در طول سال های آینده نشان خواهد داد. البته این قضیه ابعاد شامل حال Kinect 2 نمی شد و این

کنترلر حسی، از نظر طراحی نیز به مراتب ظریف تر و شکیل تر از قبل است. بطوری که در همان جعبه کنسول عرضه می شود. اما یکی از جالب توجه ترین بخش های موجود در بدنه کنسول، کلید لمسی Power است که از مهم ترین جنبه های زیبایی Xbox One محسوب می شود. بطوری که بعد از کوچکترین تماس، کنسول به سرعت و با کمترین میزان صدا روشن می شود. سایر بخش های دستگاه، دچار تغییراتی شده اند که اصلی ترین فیزیکی بودن کلید Eject بود.

اتفاق خوشایند دیگر، استفاده از DVD/Blu-ray Drive به حالت مکشی است که ایرادهای حالت کشویی را ندارد. از نظر پورت و درگاه های ارتباطی هم Xbox One کم و کسری ندارد و از این نظر شباهت های بسیاری با PS4 دارد. در پنل پشتی کنسول که برخلاف سایر قسمت ها بسیار شلوغ تر است، درگاه دیجیتال S/PDIF برای انتقال صدا و تصویر تعبیه شده که استفاده از کابل های درجه یک HDMI در آن الزامی است.

از پورت های USB3 که ۲ عدد در پشت و یکی در قسمت کناری می توان برای شارژ و برخی اتصالات جانبی استفاده کرد. متأسفانه درگاه Power با مشکل بهره وری از Adaptor غول پیکر مواجه است و Microsoft هیچگونه تلاشی برای رفع این مشکل همچون Xbox 360 نکرده است.



در گاه Kinect و خروجی IR از دیگر آیتم های موجود در پتل پشتی کنسول هستند. Xbox One برای اتصال به شبکه، از بی سیم داخلی استفاده می کند که در همین راستا یک پورت Gigabit Ethernet افزوده شده که اتصال به شبکه های بی سیم 5GH را امکانپذیر کرده است. در قسمت جانبی و سمت راست نیز لوگوی Xbox و در گاه های هماهنگ کننده و USB3 قرار گرفته اند. جنس بدنه نیز از ۲ قسمت مات و براق تشکیل شده که ترکیبی از نسخه های Phat و Slim کنسول قبلی هستند.

چه خواهان Kinect جدید به همراه کنسول باشید، چه نباشید، باید این توفیق اجباری را پذیرفته و بهای آن را بپردازید! تلاش کمپانی مایکرو بر قدرتمندتر کردن نسخه جدید باعث شده تا کمی سنگین تر از گذشته باشد، اما طراحی هوشمندانه آن بطوری صورت گرفته که ممکن است این قضیه برایتان کمی عجیب به نظر برسد. Kinect تمامی دستورات صوتی را تشخیص و بلافاصله اجرا می کند.

به عنوان مثال، با بکار بردن لفظ "Xbox Off" می توانید کنسول را خاموش کنید یا در حین بازی کردن، برای جایجایی سریع میان امکانات رسانه ای، می توانید دستور "Watch TV" را بیان کنید تا این فعل و انفعالات در کسری از ثانیه انجام شود. لنز جدیدی که برای تشخیص بهتر حرکات بدن استفاده شده در فاصله بیش از ۱۰۵ متری هم به خوبی تغییرات را تشخیص می دهد. در کنار این مهم، کیفیت تصاویر دریافتی افزایش چشمگیری داشته و از p480 به p1080 ارقاء یافته است. Kinect در Xbox One کاربردهای بسیار دیگری، به خصوص در رابط کاربری کنسول دارد. بطوری که بدون استفاده از کنترلر هم می توان از کنسول استفاده کرد. به عنوان مثال، اگر روشن باشد، از همان ابتدا برای شناسایی پروفایل شما به کمک آن می آید و خوش آمد می گوید. سخت افزار به عنوان مهم ترین مبحث قابل تأمل در کنسول های جدید در این چند ماه اخیر همواره مطرح بوده است. در این بین، مدار کی بر قدرتمندتر بودن PS4 ارائه شده که البته Microsoft چندان اعتقادی به آن ها ندارد. Xbox One از نظر سخت افزاری بسیار قوی و ایده آل است که دست سازندگان را برای خلق

بازی های بزرگ کاملاً باز می گذارد. این کنسول از ۸ گیگ RAM DDR3 بهره می برد که نسبت به PS4 با ۸ گیگ RAM DDR5 کمی ضعیف تر است. در این بین، استفاده از قدرت پردازشی سیستم Cloud توان بالاتری در اختیار Xbox One قرار می دهد که البته در عین حال کار را هم برای سازندگان کمی دشوار کرده است.

Microsoft برای کنسول جدید خود از CPU قدرتمند ۸ هسته ای استفاده کرده و همچون PS4 توسط AMD ساخته شده که مشخصات آن به این شرح است. قطعه گرافیکی Xbox One در حالت عادی بدون بهره گیری از سیستم Cloud قدرت پردازش ۱۰۳۱ Teraflop را در هر ثانیه دارد که این میزان با استفاده از سیستم ابری افزایش می یابد و توان گرافیکی کنسول در اجرای بازی ها بسیار بالاتر می رود. همچنین یک HDD داخلی GB500 برای آن در نظر گرفته شده که با توجه به حجم بازی ها چندان زیاد نیست. یکی از علل موفقیت Xbox 360 طراحی کاربردی و خوب کنترلر آن برای انجام بازی ها بود که از نظر برخی کارشناسان، بهترین کنترلر موجود در طول تاریخ این صنعت شناخته شد.

البته نواقصی هم به آن وارد بود که Microsoft آن ها را نیز در این نسل برطرف کرد. کنترلر Xbox One دارای ۴۰ ویژگی متفاوت نسبت به گذشته است که تا به حال برای ۱۰ مورد آن تعاریف کاملی وجود دارد و به نظر می رسد که باقی آن ها در باطن و به دور از چشم ما باشند. کنترلر جدید، بسیار خوشدست تر از گذشته شده و از ارگونومی به مراتب بهتری بهره می برد. اصلی ترین ضعف گذشته که مربوط به قسمت D-Pad می شد، رفع شده است. به همین دلیل، قدرت تشخیص جهت ها در D-Pad کنترلر Xbox One بسیار عالی است و مشکلی به آن وارد نیست. همچنین جنس آنالوگ ها تغییر کرده و احساس بسیار خوبی پس از لمس آن ها بدست می آورید. تر شده اند، تغییر خاصی نکرده اند، اما از نظر ظاهری بسیار زیبا و شفاف هستند و حروف داخل کلیدها نیز حالتی سه بعدی به خود گرفته اند. دکمه های View و Menu نیز در وسط کنترلر بصورت برجسته قرار دارند و کلید



XBOX ONE PORT

ت Guide مثل سابق در رأس کنترلر قرار گرفته است که کارکردی مشابه گذشته دارد. RT،LT و همچنین LB و RB بسیار کاربردی تر شده و با لرزش های موقتی کنترلر، تعامل خاصی دارند. همچنین در بازی هایی چون Forza 5 مثلاً به هنگام تصادف از سمت راست اتوموبیل، فقط قسمت راست کنترلر به لرزه درمی آید، زیرا بخش درون کنترلر از این نظر به بخش های مجزایی تقسیم شده است. اما از صفحه لمسی و باطری یکپارچه خبری نیست و Microsoft همچنان بر سبک گذشته پافشاری می کند!

Microsoft از همان ابتدای کار، سعی کرد تا کم کاری های خود را در نسل گذشته تکرار نکند. به همین دلیل، بازی های انحصاری بیشتری را برای کنسول جدید خود معرفی کرد.

عددی از مهم ترین آن ها برای زمان عرضه کنسول در نظر گرفته شدند که Forza Motorsport 5، Dead Rising 3 و Killer Instinct عملکرد نسبتاً خوبی از خود نشان دادند. متأسفانه عنوان پر سر و صدای Crytek یعنی Ryse: Son of Rome آنطور که باید ظاهر نشد و حتی وعده های سازندگان درباره قدرت گرافیکی بازی هم در آن حد تحقق نیافت. عناوین دیگری هم مانند Crimson Dragon، Zoo Tycoon و... عرضه شدند. Halo 5، Quantum Break، Titanfall، Sunset Overdrive، Kinect Rivals و... نیز به اضافه IPهای جدید برای این کنسول در آینده عرضه خواهند شد. Xbox One یک کنسول منحصر به فرد و پر از امکانات ویژه است که ارزش های آن در بلند مدت نمایان می شوند.





XBOX ONE

حتما بخوانید ...

نویسنده: امیر حسین صفری



به گونه یک گیمر با کلاس باشیم؟

موفق و گیمر باشیم...

معمولا یک بازی بخريد و تا آن راه اتمام نرسانده ايد چيزی نخرید. هنگام بازی، به هیچ چیز دیگر فکر نکنید و فقط به بازی که انجام می‌دهید فکر کنید. در بازی کردن از هدفون و هندزفری اطرافیان سرتان را به آرامی تکان دهید. معمولا در اواسط بازی‌تان چای و قهوه و نوشیدنی بنوشید. سعی کنید خیلی در جو بازی قرار نگیرید و به صفحه نمایش خیره نشوید. هیچ وقت از دوستانتان بازی طلب نکنید. همیشه در بازی‌ی خرید کنسولها و بازیها به دیگران مشاوره دهید. سعی کنید تا آنجایی که ممکن است از آخرین اخبار تکنولوژی و گیم آگاه باشید. وقتی بازی می‌خرید، با فروشنده در مورد بازیهای که هنوز منتشر نشده اند، صحبت کنید. تا بتوانید وسایل بازی همراه را با خود حمل کنید و در موقع مناسب بازی کنید. با کیبورد و موس و گیمپدتان با ملایمت هر چه تمام تر برخورد کنید. روی بازیهای رایانه ای حساس باشید. از کمپانی، شرکت یا کنسول خاصی طرفداری نکنید و فقط از بازی ها لذت ببرید. با دید تخصصی نسبت به بازیگاه نگاه کنید. در کنار گیمری به تماشا کردن فیلمهای روز دنیا از جمله هالیوودی ها پردازید. بیشتر تحت شبکه (آنلاین) بازی کنید. بازیهای جدید را به محض انتشار بخريد و اولین نفری باشید که آن بازی را تجربه میکند. همیشه نسبت به کمپانی ها و بازیهایشان انتقاد کنید و انتظار بازی بهتری داشته باشید. از بازیهای سخت و نفس گیر و البته ترسناک به خوبی استقبال کنید. به بازیهای ایرانی احترام بگذارید و آنها را با عنوان یک اثر ملی بخريد. این مقاله با جنبه ی طنز تا کمی جدی تنها برای عوض کردن حال و هوای شما بود و امیدوارم شاد شده باشید. اما بد نیست در بعضی موارد بهش عمل کنید ...



مرد سایه

نویسنده: احسان درویش 



نام: گرت - Garet
 حرفه: دزدی - نگهبانی
 تولد: ۱۹۹۸ میلادی
 افتخارات: بهترین ضد قهرمان در زمان عرضه
 ملیت: انگلیسی
 صدا پیشه: استیفن راسل

گرت شخصیت اصلی سری بازی دزد، یک بازی ویدیویی استیم پانک به سبک مخفی کاری است. گرت اولین بار سال ۱۹۹۸ در بازی دزد: پروژۀ تاریک معرفی شد. نشریات زیادی این شخصیت را یکی از بهترین آنتی-هیروهای بازی‌های ویدیویی (قهرمان‌هایی که ویژگی‌های منفی هم دارند) و یکی از بهترین شخصیت‌های بازی دانسته‌اند.

گرت در کودکی که یتیم و بی‌خانمان بوده است، برای اینکه گرسنه نماند پیام می‌رساند و از مردم شهر دزدی می‌کند. اما باری که قصد دزدیدن کیسه پول فردی شل‌دار را دارد گیر می‌افتد. فرد شل‌دار (یک نگهبان) به او می‌گوید که این کیسه مال من است. گرت می‌گوید که گرسنه‌ام و از او می‌خواهد که ره‌ایش کند و او را به چکش‌داران (قانون) تحویل ندهد. فرد شل‌دار درمی‌یابد که گرت با استعداد است و دیدن یک نگهبان کار آسانی نیست به ویژه نگهبانی که نمی‌خواهد دیده شود. نگهبان به او می‌گوید که به افراد با استعدادی چون او نیاز دارند و از او دعوت می‌کند که اگر از وضع زندگی‌اش خسته شده‌است، دنبال او برود و به گروه نگهبانان، که گروهی سری

است، بپیوندند تا آن‌ها راهی متفاوت به او نشان دهند. گرت که ترسیده است از او می‌خواهد که ره‌ایش کند و نگهبان را در جمعیت گم کند، خودش را به او می‌رساند. پیوستن به گروه نگهبانان، آغاز آموزشی بلند مدت برای او می‌شود.

گرت بعد از تیم نگهبانان جدا می‌شود تا با توجه به حرفه‌ای که دارد برای خودش کاری دست و پا کند. او با مهارت‌هایی که از آن‌ها آموخته است مأموریت‌هایی همراه با دزدی از ثروتمندان انجام می‌دهد. در بازی دزد: پروژۀ تاریک شخصیتی به نام ویکتوریا یک چشم‌گرت را در می‌آورد اما در پایان بازی دارای یک چشم مکانیکی به جای چشمی که از دست داده می‌شود. در بازی دزد ۲: عصر فلز و دزد: سایه‌های مرگبار از توانایی بزرگ تمایی این چشم نیز استفاده می‌کند. گرت دوباره در بازی دزد: سایه‌های مرگبار، به نگهبانان می‌پیوندد. او که در پایان بازی یکی از نگهبانان شده‌است، کودکی را که قصد دزدیدن کیسه پولش را دارد، می‌گیرد و گفتگوی آنها شبیه گفتگویی است که گرت در کودکی با نگهبان شل‌دار داشته‌است.

THE HOBBIT

THE DESOLATION OF SMAUG

تباهی اسماغ (قسمت دوم)

نویسنده : جیمز براردیتلی
مترجم : الهام بای
منبع : وب سایت نقد فارسی
Naghdefarsi.com



امتیاز منتقد : ۶.۵ از ۱۰

The Hobbit: The Desolation of Smaug (هابیت: ویرانی اسماغ)

ماجراجویی، فانتزی - ۱۶۱ دقیقه
کارگردان :

Peter Jackson

نویسنده : Fran Walsh

بازیگران : Ian McKellen, Martin Freeman, Richard Armitage

خلاصه داستان : در حالی که اسماغ، اژدهای مخوف قسمت اول از گرسنگی در قصر شکایت دارد، هابیت ها از طریق مخفی شدن در بشکه های چوبی و گذر از رودخانه قصد دارند خود را به قصر برسانند ...



جلوه های ویژه در اقتباس های سینمایی پیتسر جکسون از کتاب های جی. آر. آر. تالکین نقش مهمی داشته اند اما در «ویرانی اسماگ» که قسمت میانی سه گانه ی سینمایی «هاییت» است، آنها در مرکزیت اثر قرار می گیرند. این نکته الزاماً پیشرفتی مثبت به شمار نمی رود زیرا به قیمت از دست رفتن چیزهایی صورت می گیرد که تماشاگران برای آن ارزش قائلند، مواردی مانند پرورش شخصیت و باز کردن داستان. «ویرانی اسماگ» که به صورت ۳ بعدی فیلمبرداری و نمایش داده شده و سکانس های اکشن کامپیوتری طولانی و زیادی دارد، بیشتر ظاهر و حال و هوای یک بازی ویدئویی را دارد تا اینکه به یک فیلم سینمایی شبیه باشد. دومین قسمت «هاییت» ویژگی های دوست داشتنی ای هم دارد - کارگردان سرزمین میانه را مثل همیشه فریبده و مسحور کننده تصویر می کند - اما غرور و تکبر که از مشکلات

«یک سفر غیر منتظره» بود، اینجا به شکل مسئله ای حادثتر بروز می کند. «ویرانی اسماگ» بیش از حد طولانی و از نظر تصویری شلوغ است که کسی جز طرفداران جان سخت داستان و جکسون آن را دوست داشته باشد. طرفداران سواسی و سختگیر تالکین - آنهایی که برای نوشته های تالکین حرمتی مانند کتاب مقدس قائلند - ممکن است وحشزده شوند. بسیاری از صحنه ها و خرده داستانهایی که زمان نمایش فیلم را به خود اختصاص می دهند هیچ شباهتی به هیچ یک از نوشته های کتاب ندارند. گرچه جکسون داستان اصلی را تغییر نمی دهد اما با آن مانند یک زمینه و طرح اجمالی برخورد می کند. کمتر از ۵۰ درصد چیزی که در طول فیلم «ویرانی اسماگ» روی پرده می رود از داخل کتاب «هاییت» گرفته شده است. بقیه ی آن گلچینی از یادداشت های تالکین و تخیلات جکسون است.



شخصیت بیلبو بگینز با بازی مارتین فریمن



فیلم از همانجایی شروع می شود که قسمت قبلی تمام شد؛ جایی که بیلبو بگینز هایت (مارتین فریمن)، گاندالف جادوگر (یان مککلن) و ۱۳ دورف به رهبری تورین اوکنشیلد (ریچارد آرمیتاژ) به سفر ماجراجویانه ی خود ادامه می دهند. بعد از اینکه برخورد و مقابله با فرمانده ی اورک ها، آزوگ، پایان بخش «سفری غیر منتظره» بود، گروه به یک موجود تغییر شکل دهنده به نام بئورن برخورد می کنند. آنها پیش از آنکه به جنگل میر کوود، جایی که عنکبوت های غول آسا و الف های بی استفاده منتظرشان هستند، وارد شوند، شب را در خانه بئورن می گذرانند. بعد از اینکه مذاکرات میان تورین و پادشاه الف ها ترندویل (لی پیس) بی نتیجه می ماند، بیلبو به دورف ها کمک می کند که از چنگ اسیر کننده ی خود فرار کنند. آنها به سفر خود به سوی لونلی ماتین، جایی که ازدهایی به نام اسماگ (با صدای بندیکت کامبریج) منتظرشان است، ادامه می دهند و اورک ها هم به دنبالشان هستند. در همین حین، گاندالف که از گروه اصلی جدا شده از دُل گولدور، قلعه ی سرزمین نکر و مانسر، بازدید می کند و متوجه می شود که سائورون به سرزمین میانه بازگشته و برای جنگ آماده می شود.

یکی از پیشرفت های آشکار فیلم نسبت به «یک سفر غیرمنتظره» مربوط به ریتم فیلم است. این فیلم مانند فیلم قبلی در روند پیشروی خود تعلل نمی کند. بلکه از یک سکانس اکشن به سکانس اکشن دیگری وارد می شود و گاهی اوقات فرصت نفس کشیدن هم به خود نمی دهد. متأسفانه اتکای بیش از حد جکسون به تصاویر کامپیوتری در طول بسیاری از این سکانس های پر انرژی و مهیج باعث ضایع شدن حس و حال آن می شود. اکشن زمانی به بهترین شکل جواب می دهد که

بیننده با شخصیت ها همذات پنداری داشته و احساس خطری واقعی به او دست بدهد. این عناصر در فیلم حاضر وجود ندارند. بسیاری از سکانس های اصلی «ویرانی اسماگ» حس شیبه به صحنه ایی جدا شده از یک بازی کامپیوتری یا چهارچوبی برای ترن های زی در شهربازی ها دارند. فرار با بشکه ها نمونه ای از این صحنه هاست که حالتی شیبه به یک سکانس انیمیشنی بسیار نزدیک به واقعیت دارد. با اختصاص دادن این حجم بالا از زمان فیلم به سکانس های اکشن (درون لونلی ماتین سکانسی وجود دارد که ۳۰ دقیقه به طول می انجامد)، جکسون مجبور است فیلم را در یک نقطه ی تعلیق به پایان برساند. این صحنه نقطه ی پایانی عجیب، خام دستانه و سر هم بندی شده است که ممکن است باعث عصبانیت برخی تماشاگران شود.



شخصیت اسماگ با صدای پیشگی بندیکت کامبریج

اعتراف می کنم، ازدها ظاهر بسیار فوق العاده ای دارد و دستاورد بزرگی ست، بخصوص وقتی که روی پرده ی سینما در کمال جلال و شکوه خود دیده می شود. بندیکت کامبریج صدایش اسماگ را با سنگینی و جذبه ی مناسبی انجام می دهد (و فرصت پیدا می کند تا با مارتین فریمن، همبازی خود در «شرلوک هلمز» مراده داشته باشد). با این وجود چیزی که نقطه ی برجسته ی اثر بود تنها برای اینکه مهارت فنی اعجوبه های جلوه ی ویژه را بیشتر به رخ بکشد، کش پیدا می کند و طولانی می شود. ظاهر فیلم در کل عجیب و نامتجانس است؛ در نیمه ی دوم فیلم رنگ ها آنقدر دیسچوره (روشن شده و متمایل به سفید) هستند که «ویرانی اسماگ» بعضی اوقات تک رنگ (مونوکروم) به نظر می رسد. موسیقی متن هوارد شور که معمولاً شایسته ی تحسین است، در این فیلم به شکل ناامید کننده ای یکنواخت و بی فراز و نشیب از کار در آمده است.





➤ **شخصیت**
لگولاس با بازی
اورلاندو بلوم

توانایی خود برای ایجاد تصاویر زیبا و خوش منظر، موفق عمل می کند. با این وجود فیلم به دلیل فقدان تأثیر احساسی که در «باران حلقه»، «دو برج» و «بازگشت پادشاه» وجود داشت، نمی تواند به لایه های درونی تر ذهن بیننده نفوذ کند و آن را برانگیزد. این فیلم برای کسانی که فکر می کنند فانتزی حماسی تنها به معنی وجود هیولا و تعقیب و گریز و جنگ است، اثری در این شاخه محسوب می شود. ممکن است دیگران بگویند که قضاوت کردن قسمت میانی یک سه گانه پیش از تماشای هر سه قسمت آن عادلانه نیست، اما جکسون نتوانسته وظیفه ی خود در ساختن «ویرانی اسمانگ» به عنوان یک اثر مستقل را با موفقیت خاصی به انجام رساند. این فیلم مانند اندوخته ی گنج اژدها زیبا و گسترده است اما جاتمایه و جوهر و مفهوم لازم را ندارد.

طرفداران «ارباب حلقه ها» بازگشت لگولاس (اورلاندو بلوم) را با آغوش گرم پذیرا خواهند شد. با وجودی که در کتاب تالکین نامی از او برده نشده است، حضور مجدد او نمونه ای از اقتباس آزاد هنری و تأثیرگذار است. این موضوع در مورد وارد کردن توریل (اوتجلین لیلی) نیز صدق می کند که مخلوق فیلمنامه نویسان اثر، فرن والش، فیلیپا بوینز و پیت جکسون است. توریل دست کم به «ویرانی اسمانگ» و قاری زنانه می بخشد و بخش مربوط به پردازش شخصیت او گرچه ممکن است محدود باشد اما قابل توجه و کنجکاو برانگیز است. بهترین شخصیت تازه اضافه شده به «ویرانی اسمانگ»، بارد (لوک ایوانز)، قهرمان لیک تاون است که داستان او گسترده تر از آنچه تالکین نوشته، پرداخته شده و وسعت یافته است. ز منظر بصری، «ویرانی اسمانگ» حداقل در



➤ **شخصیت**
تانوریل با بازی
ایوانجلین لیلی



توسعه دهنده : Polyphony Digital
 منتشر کننده : Sony Computer Entertainment Japan
 طراح : Kazunori Yamauchi
 فرآینباز : Gran Turismo
 پلتفرم : PlayStation 3
 سبک : Racing



امکانات بسیار عالی در شخصی سازی ماشین ها، آرشیو بزرگی از تمامی اتومبیل ها، پیست ها و آبو هوا و کیمپلی کاربر محور .

موسیقی نه چندان خوب، این عنوان بر خلاف ادعاهای زیاد قبل از انتشار به هیچ عنوان شبیه ساز رانندگی واقعی نیست.

صدا گذاری : 70

گرافیک : 90

کیمپلی : 70

داستان : 1



GRAN TURISMO 6

صداگذاری، موسیقی بازی چندان جالب نیست. البته موسیقی در همه بازی های مسابقه ای همین است و چندان نقشی ایفا نمی کند. با این حال شخصاً ترجیح می دهم که گزینه موسیقی را در بازی قطع کنم!

و در پایان...

در انتها باید گفت که بازی Gran Turismo 6 ترکیبی از تمامی ترجیبات مفید Polyphony Digital است که آن ها را در ساخت بازی کاربر محور یاری کرده است. به جز قسمت صدا و گیم پلی غیر واقع گرایانه آن ایرادی نمی توان از بازی گرفت. Gran Turismo 6 با داشتن بزرگترین آرشیو پیست ها و اتومبیل ها و گرافیک چند جانبه خود به راحتی می تواند جایی میان طرفداران سنتی اش پیدا کند.



تر و طراحی Flat در آن استفاده شده است که باعث می شود بر خلاف Gran Turismo 5 از پیدا کردن بخش مورد نظر خود در بازی خسته نشوید.

گرافیک

خیلی ساده می توان گفت که گرافیک Gran Turismo 6 نسخه ارتقا یافته Gran Turismo 5 است و ایرادات قبل را تا حد زیادی برطرف کرده است. طراحی پیست ها و اتومبیل ها در دقیق ترین حالت ممکن شکل گرفته و این دقت در ماشین های Premium بسیار به چشم می آید. به لطف پیشرفت موتور پردازش HDR نورپردازی و بازتاب آن بسیار عالی است و به خصوص در مراحل شب، زیبایی بصری فوق العاده ای را به وجود می آورد. علاوه بر آن، افکت های بازی، به خصوص Motion-Blur جهش قابل توجه و مشتق داشته است. خلق تکنیک Adaptive Tessellation شاید بزرگ ترین کمک را به کیفیت گرافیک Gran Turismo 6 کرده که میزان چند ضلعی ها (Polygon) نسبت به دور یا نزدیک بودن تغییر می دهد.

صدا گذاری

قسمت صوت و صدا گذاری Gran Turismo 6 یکی از پر مشکلات ترین قسمت های آن است. موسیقی های متن اصلاً با بازی و لحظات آن همخوانی ندارند. در مسابقات در اوج هیجان موسیقی بسیار دراماتیک بخش می شود که جای بسیار تعجب دارد. شاید اگر Polyphony Digital همان موسیقی های زیبای Gran Turismo 5 را در این نسخه تکرار می کردند بسیار موفق تر بودند. اما در بخش صداگذاری اتومبیل ها واقعا باید سازندگان را تحسین کرد. صداگذاری بازی بسیار دقیق است. تا حدی که می توان اتومبیل ها را بر اساس صدای موتورشان از هم تشخیص داد. این دقت در افکت های برخورد آن ها با یکدیگر و یا ساییده شدن لاستیک روی سطوح مختلف نیز دیده می شود. اما بر خلاف

گیم پلی بازی داری پیشرفت های قابل توجهی است اما هنوز کامل نیست. کنترل بازی بسیار روان تر از Gran Turismo 5 شده است در هنگام رویه رو شدن با پیچ های شدید هیچگونه مشکلی با کنترل بازی نخواهید داشت. Polyphony Digital سعی کرده است که کنترلی به صورت کاربر پسند را طراحی کند نه یک کنترل واقعی گرایانه را. به این صورت که در کنترل اتومبیل ها مشکلی ندارید اما از نظر حس کنترل اتومبیل بازی دارای مشکلاتی است بنابراین می توان نتیجه گرفت Gran Turismo 6 یک اتومبیل رانی فانتزی است تا یک شبیه ساز واقعی اتومبیل رانی اتجور که سازندگانش می گفتند. مسابقات اتومبیل رانی در مکان های مختلفی انجام می گیرد که از آن ها می توان به کوهستان ها، زمین های خاکی و یا حتی داخل شهر های مختلف اشاره کرد. همچنان قسمت آب و هوای Gran Turismo از نظر سازندگان گم نشده است و حتی پیشرفت هایی هم در بافت آن ها دیده می شود. بازی دارای حالت های مختلفی از جمله Arcade، Career و قسمت پرمیوم Photo Travel Mode نام برد.

در قسمت ماجراجویی ارکید ما شاهد هوش مصنوعی خوبی هستیم در این قسمت شما 10 درجه هوش مصنوعی پیش رو دارید که با توجه به میزان حرفه ای بودن آن می توانید یکی از آن ها را انتخاب کنید. برای قسمت Career قسمت Difficulty در نظر گرفته نشده است و در این قسمت شاهد یکی از ضعیف ترین هوش مصنوعی های یک سبک ریسینگ هستیم. در قسمت شخصی سازی نیز این عنوان موفق عمل کرده است 34 عدد کلاه ایمنی در 952 رنگ مختلف و 28 عدد لباس در 852 رنگ متنوع در اختیار کاربر خواهد بود تا بتواند راننده ای خود را آن طور که می خواهد شخصی سازی کند. منو های بازی بسیار مدرن



توسعه دهنده : Ubisoft Sofia
 منتشر کننده : Ubisoft Company
 طراح : Ubisoft
 فرآینچاپ : Assassins Creed
 پلتفرم : Playstation 3, Xbox360, Pc
 سبک : Action, Open World



ASSASSINS CREED : LIBERATION HD

گرافیک قابل قبول و پیشرفته، موسیقی جذاب و خوب، ماموریت های جانبی جالب، امکان تعویض لباس

شخصیت پردازی نه چندان خوب، افت فریم، وجود باگهای متنوع، صداگذاری غیر قابل قبول، عدم تعادل روایت داستان.

داستان : 0۰	گیمپلی : ۷0	گرافیک : ۸۰	صدا گذاری : ۶۰
-------------	-------------	-------------	----------------

داستان

داستان بازی در زمان های بین ۱۷۶۵ تا ۱۷۸۰ میلادی در جریان جنگ های بین بومی ها و فرانسوی ها رخ می دهد، زمانی که اسپانیایی ها کنترل شهر نیواورلئان را به دست می گیرند و شهروندان آنجا از ورود اسپانیایی ها ناراحت هستند، قهرمان داستان اولین دگرندپری یک دختر دورگه ی فرانسوی - آفریقایی اهل نیواورلئان است، پدر او فیلیپ یک تاجر فرانسوی ثروتمند و مادرش یک آفریقایی بوده است اما او را گم میکند و بعد از چند سال توسط یک اسسین به نام Agaté به انجمن برادری اسسین ها می پیوندد.

گیمپلی

گیم پلی بازی دچار تغییرات جزیی شده است. اولین نکته ای که متوجه خواهید شد اهمیت لباس های شماست. در بازی سه نوع لباس وجود دارد که هر کدام مزیت ها و محدودیت های خودشان را دارند. شما در مکان هایی به نام dressing chamber می توانید نوع لباستان را عوض کنید که البته بعضی وقت ها با شما فاصله نسبتا زیادی دارند. اولین لباس، لباس خانم است. مزیت های این لباس این است که هم گشتی ها و سربازان به شما اصلا شک نمی کنند و هم اینکه با باج دادن به نگهبانان می توانید به مکان هایی بروید که شدیداً تحت مراقبت است. ولی خط سلامتی شما در این لباس بسیار کم است به علاوه به هیچ عنوان نمی توانید از در و دیوار بالا بروید همچنین سلاح های شما بسیار محدود است. لباس بعدی درست مثل لباس برده هاست. در این لباس شما آزادانه می توانید حرکت کنید و سلاح های بیشتری نیز در اختیار دارید اما کافی است از یک دیوار بالا رفته تا پوستر های شما در هم جای

شهر پخش بشود! به شخصه فکر می کنم اگر سازندگان محدودیت بهتر و منطقی تری را جایگزین پوسترها کرده بودند خیلی بهتر بود. لباس بعدی هم که همان لباس اسسین است که نیازی به توضیح مزیت هایش ندارد ولی همه نگهبانان شهر به محض اینکه شما را ببینند علامت مثلث زرد رنگ بالای سرشان پیدا می شود! (بسیار شبیه (AC1 هممانطور که متوجه شدید در ظاهر قابلیت تغییر لباس خوب از در آمده است اما در باطن تمام این ها از قابلیت های نسخه های قبلی به این بازی آورده شده و فقط کمی ظاهرشان عوض شده. متأسفانه بعضی از قابلیت هایی که در نسخه های قبلی ضعف به حساب می آمدند (مانند شک کردن دائمی نگهبانان) دوباره به این نسخه برگشته اند، به نظرم این بخش می توانست خیلی بهتر باشد.

گرافیک

نسخه ی HD آن تفاوت های گرافیکی زیادی نسبت به نسخه ی اصلی آن دارد. اگر شما دو عکس از این دو نسخه را کنار هم قرار دهید، در همان نگاه اول متوجه ی تفاوت های بزرگی خواهید شد. این تفاوت مخصوصاً در شخصیت ها و چهره های آن دیده می شود علاوه بر این ها جزئیات هم بهبود یافته اند. به نظر می رسد که افت فریم در سری بازی های Assassins Creed تمامی ندارد و باز هم در این نسخه افت فریم دیده می شود البته با این تفاوت که این نسخه نسبت به نسخه ی قبلی افت فریم کمتری می باشد و قابل تحمل می باشد و مانند بازی Assassins Creed IV : Black Flag نمی باشد.

صدا گذاری <<

بخش صداگذاری بازی خوب کار شده است اما صدای شخصیت های اصلی به خوبی با حرکات صورتشان هماهنگ نشده است و کمی غیر طبیعی به نظر می رسد، کمبود صداگذاری به خصوص در محیط گیم پلی حس می شود، ممکن است به دلیل صدا های نامناسب، عجیب و تکراری دشمنان، بازیکن صدا را کلا قطع کند! آلبوم این عنوان را Winifred Phillips ساخته است که موفق به کسب چندین جایزه شد، همانند گذشته موسیقی بازی در طول گیم پلی نواخته می شود و در زمان نبرد به اوج خود می رسد، به طور کلی قسمت صداگذاری متوسط است اما این اثر در بخش موسیقی خیلی خوب عمل کرده است.





توسعه دهنده : Square Enix
 منتشر کننده : Square Enix
 طراح : Square Enix
 فرانچایز : Final Fantasy
 پلتفرم : Playstation 3, Xbox360
 سبک : Action, RPG



Lightning Returns Final Fantasy XIII

گرافیک خیلی خوب نسبت به نسل هفتم، داستان غنی و البته هیجان انگیز، شخصیت پردازی خوب.

وجود اشکالات کوچک گرافیکی، صدا گذاری دارای نقص میباشد، تحول ناگهانی و تقزیبا ناقص گیمپلی.



داستان : ۹۰	گیمپلی : ۷۰	گرافیک : ۸۵	صدا گذاری : ۷۵
-------------	-------------	-------------	----------------

داستان

داستان درباره ی یکی از شخصیت های محبوب این سری به نام "لایتینگ" میباشد. در نسخه ی FFXIII-2 این سری شاهد حضور کم رنگ لایتینگ بودیم اما در این نسخه داستان به طور کامل با "لایتینگ" میچرخد. داستان بازی ۵۰۰ سال بعد از اتفاقات FFXIII-2 است. "لایتینگ" که در انتهای نسخه ی FFXIII-2 به خواب عمیقی فرو رفته بود حال بعد از ۵۰۰ سال و در نسخه ی Lightning Returns: Final Fantasy XIII توسط خدای Bhunivelze از خواب طولانی مدت بیدار میشود. لایتینگ متوجه میشود که در ۱۳ روز آینده قرار است دنیا به دست Lumina به پایان برسد و لایتینگ انتخاب شده است تا از این واقعه ی هولناک و مرگبار جلوگیری کند. اما این تنها وظیفه ی لایتینگ نیست بلکه در طول این ماموریت او باید روح Nova Chrysalis از دست دشمنان نجات بدهد و همچنین باعث تولد دوباره ی روح Serah بشود. شخصیت پردازی لایتینگ زیاد با نسخه های قبلی تفاوتی ندارد اما به خاطر خواب طولانی مدت کمی چهره ی او تغییر کرده است. از نسخه های گذشته شخصیت های دیگری نیز وجود دارند. یار و یاور همیشگی لایتینگ، Hope Estheim نیز در این نسخه حضور دارد تا باز هم به لایتینگ کمک کند و در مواقع خطر او را نجات دهد. وجود این شخصیت در بازی بسیار مفید و به صرفه است زیرا در بازی وقتی برای هدر دادن نیست و باید از تک تک لحظه ها به نحو احسن استفاده کنید. شخصیت های دیگر همانند Snow Villiers

نیز در بازی حضور دارند. در نگاه اول داستان کمی ساده به نظر میرسد اما با وجود این سناریو نویس این بازی داستانی را ادامه داده است که در نسخه قبلی روایت میشد. در کل داستان بازی خوب است و قادر است تا آبروی این فرانچایز را به دوش بکشد. از نکات خوب داستان، مهلت کمی است که لایتینگ برای نجات نیا دارد و این خود چیز جالبی در داستان به حساب می آید.

گیمپلی

بازی کردن این نسخه از این سری و یا اگر هنوز این عنوان را تجربه نکرده اید، با دیدن یکی از تریلرهای گیمپلی بازی متوجه تغییرات اساسی در گیمپلی بازی میشوید. تغییراتی که به خوبی گیمپلی خطی نسخه های گذشته را ۱۸۰ درجه تغییر میدهند. تمام المان های گیمپلی تغییر کرده است. از حالت دوربین گرفته تا مبارزات. مبارزات از حالت خطی و طولانی به انتخاب های لحظه ای تبدیل شده. این ویژگی باعث میشود که بازی مانند گذشته کسل کننده نباشد و مخاطب را در هر لحظه به چالش بکشد و کمی بازی را سخت تر کند. اما خوب باید یک FF باز حرفه ای باشید تا بتوانید به خوبی در طول بازی دوام بیاورید. دیگر مانند گذشته توسط حمله ی خود کار نمیتوانید نقاط ضعف دشمنان را پیدا کنید. زیرا بخش حمله ی خود کار به طور کل از این بازی حذف شده و باید با حمله های متعدد نقطه ضعف دشمنان را پیدا کنید. یک

تصویر ضربان قلب در گوشه ی تصویر وجود دارد که با ضربه های کاری بر روی دشمنان میتوانید محل نقطه ضعف دشمنان را پیدا کنید. مهم ترین اصل بازی، شخصی سازی و آپگرید کردن لباس ها و زرهتان میباشد. هر لباس دارای یک قدرت معین میباشد و با توجه به مکانی که در آن حضور دارید، دشمنانی که در مقابل دارید و ... تمامی این نکات جزء نکات مهم بازی هستند و تنها یک شخصی سازی ساده نیستند بلکه پیشبرد بازی بسته به نحوه ی شخصی سازی مناسب لایتینگ دارد. همانطور که گفتیم بازی در ۱۳ روز هیجانی و نفس گیر اتفاق می افتد. اما نکته اینجاست که این ۱۳ روز واقعی میباشد. یعنی هنگامی که در حال بازی کردن هستید تنها ۳۱۲ ساعت مهلت دارید تا زمانی که در حال اجرای بازی هستید دنیا را نجات دهید پس وقت خود را در طول بازی به بطالت نگذرانید. بازی در ۴ محیط مختلف اتفاق می افتد و کاملاً بازی Open World می میباشد.



دوربین بازی حالت تمام سه بعدی به خود گرفته و مبارزات بازی به شدت مانند سبک های هک اند اسلش همانند بایوتتا میباشند. میتوانید زاویه ی دوربین را برای این که بتوانید بهتر نقطه ی قوت دشمن خود را بشناسید تغییر دهید و با خیال راحت به مبارزه ادامه دهید.

گرافیک

انجین Crystal Tools کار را برای Lightning Returns: Final Fantasy XIII انجام داده است. این انجین تا به حال ۵ نسخه از سری FF و یک نسخه از سری Dragon Quest را میزبانی کرده است تا نشان بدهد لیاقت این را دارد که بر روی او یک ریسک بزرگ انجام داد و با شروع نسل هشتم ، با این انجین یک بازی قدرتمند برای کنسول های نسل هفتم ساخت.

گرافیک بازی بسیار طبیعی به نظر میرسد. طراحی محیط در تریلر های منتشر شده به شدت چشم نواز است. مخصوصا طراحی مناطق بیابانی و گرمسیری در بازی که با وجود طوفان شن و رنگ زرد و نور خورشید یک منظره ی به شدت زیبا و دیدنی را رقم میزند. جنگل های سرسبز و دیدنی بازی نیز حرفی برای گفتن ندارند. به شدت زیبا و دیدنی

جزئیات فوق العاده در شخصیت پردازی لایتینگ



طراحی شده است. در یکی از مرحله های بازی باید به مکانی به نام Metropolis بروید. مکانی که مردمان بسیار مذهبی دارد. طراحی این محیط آن قدر زیباست که حالا حالا ها دوست ندارید از محیط دل بکنید و میخواهید برای مدت طولانی در این شهر گشت و گزار بزنید.

همچنین طراحی چهره ی شخصیت های بازی نیز به خوبی طراحی محیط میباشد. در تریلر های بازی مشاهده میکنیم که چهره ی لایتینگ بسیار پر جزئیات و زیبا کار شده. طراحی دشمنان بازی نیز پر جزئیات و زیبا میباشد و اسکوتر انیکس به خوبی از پس طراحی گرافیک بازی بر آمده است. همچنین لازم به ذکر است که بازی فیزیک و تخریب پذیری مناسب دارد. گرافیک این بازی نسبت به نسل هفت به شدت بالا میباشد.

صدا گذاری

کار ساخت موسیقی های بازی به دست افرادی توانمند و قدرتمند در زمینه ی موسیقی افتاده. زیرا در طول باز موسیقی هایی پخش میشوند که حس جنگ و آخر الزمان را به خوبی به مخاطب القاء میکند. در یکی از مراحل بازی یک موسیقی غمگین در حال پخش بود که بسیار گوش نواز و زیبا بود همچنین

علاوه بر این موسیقی های غمناک بیشتری در صحنه های درام بازی پخش شد. صدا گذاری بازی نیز خوب است. صدا گذاران قدیمی این سری نیز در این نسخه حضور داشتند تا با شنیدن صدای لایتینگ خاطره های قدیمی زنده شود و یاد نسخه های قبلی این سری پر کش و قوس بیفتیم. همچنین بخش صدا گذاری این عنوان خیلی خوب



اخبار تکنولوژی و سخت

افزار

نویسنده این بخش:
محمد مهدی جانبی

جزئیات جدید کنسول دستی سونی!

PS VITA SLIM 2014 نام کنسول قابل حمل برند معروف سونی Sony است. این کنسول سبک در حال حاضر تنها در ژاپن عرضه شده. بنا به اخبار تایید شده از سوی شرکت سونی، این کنسول در تاریخ ۷ فوریه معادل جمعه ۱۸ بهمن ۱۳۹۲ در فروشگاه های انگلستان با قیمت حدودی ۱۸۰ یورو عرضه عمومی خواهد شد. مدل جدید این کنسول، معروف به مدل ۲۰۱۴ در مقایسه با نسخه های پیشین باتری قویتری دارد. عرض وینای جدید ۱۵ درصد از مدل های گذشته خود کمتر شد. همچنین وزن آن نسبت به نسخه های پیشین کاهش ۲۰ درصدی داشته در عین اندازه کوچک، ظرافت و زیبایی خاص و دلنشینی دارد همچنان مانند نسخه های قبل، مکان پتل پشت کنسول عوض نشده و در جای سابق خود قرار دارد. گودی در دو سمت آن برای تسلط بهتر تعبیه شده دارای شارژر با پورت میکرو USB. خروجی ۳.۵ میلیمتری هدفون. صفحه نمایش ۵ اینچی و تصاویر گیرا و جذابی از این نسخه های گذشته از تکنولوژی OLED در نمایشگر این کنسول استفاده میشد اما سونی برای مدل جدید از صفحه نمایشگر LCD استفاده کرده. ویژگی های داخلی دستگاه تفاوتی با مدل های گذشته نداشته بجز فضای ذخیره سازی که به ۱ گیگابایت تغییر یافته. همچنین ویژگی های داخلی دستگاه تفاوتی با مدل های گذشته نداشته بجز فضای ذخیره سازی که به ۱ گیگابایت تغییر یافته.



کره جنوبی و اینترنت 5G

دولت کره اعلام کرده است که این شبکه جدید هزار برابر سریع تر از شبکه های کنونی خواهد بود. این پیشرفت و تغییرات را نمی شود دست کم گرفت. کره جنوبی از دهه ۱۹۹۰ به شدت در زمینه پیشرفت و افزایش سرعت اینترنت فعال بوده است. کره ای ها در سال ۱۹۹۰ صاحب سرعت ۲G؛ سال ۲۰۱۰ سرعت ۳G در ۲۰۰۰ تاکنون سرعت ۴G داشته اند و حالا باز هم قرار است سرعتی بالاتر را تجربه کنند. وزارت علوم کره اعلام کرده که شبکه آزمایشی را در سال ۲۰۱۷ راه اندازی و در صورت موفق بودن آن شبکه اصلی را در سال ۲۰۲۰ فعال کند. این شبکه همچنین اعلام کرد که افراد در هنگام تردد در قطارهای شهری می توانند با سرعت ۵۰۰ کیلومتر در ساعت به اینترنت دسترسی داشته باشند و این در حالی است که اکنون ۳۰۰ کیلومتر در ساعت دسترسی دارند. ایجاد این تغییرات در سیستم شبکه فوق العاده پرهزینه خواهد بود اما برای کشور کره نسبت به سایر کشورها ارزان تر تمام می شود.

دوچرخه سواران با استفاده از یک چراغ لیزری ضد آب به نام Blaze می توانند دوچرخه خود را نمایان کنند. این چراغ که دو لیزر و یک لامپ LED چشمک زن دارد به دوچرخه سواران کمک می کند تا نشانه هایی را بنمایانند که به سادگی برای شخص مقابل قابل فهم بوده و جلو آمدن شخص دوچرخه سوار را از طریق پرتو سبز مخصوصی که به خوبی قابل مشاهده است، اطلاع دهند. این دستگاه بواسطه یک قلاب ثابت، به فرمان دوچرخه متصل می شود؛ بنابراین براحتی گم نمی شود. همچنین یک سوئیچ آهن ربایی دارد که بیخود روشن نمی شود. از طریق شارژ عمل می کند و با یک شارژ کامل از طریق پورت USB مدت ۱۳ ساعت نور میدهد.



رونمایی سامسونگ از Galaxy S4 Black Edition

سامسونگ از نسخه جدید گلکسی S4 Black Edition رونمایی کرد. با وجود این که یک مدل جدید منتشر شد، BLACK EDITION تفاوت چندانی با نسخه قبلی ندارد. پشت گلکسی S4 BLACK EDITION از پلاستیک چرم مصنوعی زرتنگ سیاه به وجود آمده است. بر روی گلکسی S4 از نوع GT-I9505 با تراشه های Qualcomm همراه است. به این معنیست که قدرتی برابر GH1.9 از نوع پردازنده Snapdragon 600 را داراست. گلکسی S4 با صفحه نمایش ۵ اینچ FULL HD؛ ۱۶GB رم؛ حافظه داخلی ۱۳ مگابایت در درون همراه با دوربین جلو و نسخه اندروید ۴.۰۲ را داراست. گلکسی S4 MINI دارای این مشخصات است، یک پردازنده Snapdragon 400 با سرعت ۱.۰۷GH همراه با صفحه نمایش ۴.۳ اینچ، ۱.۵GB رم، و ۸ گیگابایت حافظه داخلی، ۸MP دوربین جلو و نسخه اندروید ۴.۰۲ بر روی آن اجرا شده است. در حال حاضر S4 BLACK EDITION در روسیه منتشر شده است و در ماه آینده به طور رسمی در همه جا منتشر میشود.



دو خنک کننده جدید از سوی Raijintek؛ برای تمامی سوکت ها

به نازگی دو کولر از سری کولرهای پردازنده خود را معرفی کرده است. این دو کولر که با نام های Nemesis و Themis Evo شناخته می شوند، از قرار معلوم از ماه آینده وارد بازار خواهند شد. خنک کننده ای است دو تکه از جنس Namies (H) را داراست و از دو فن خنک کننده ۱۴۰ میلی متری با سرعت دورانی برابر با ۶۰۰ تا ۱۰۰۰ دور در دقیقه را برخوردار است. همچنین این خنک کننده دارای ۵ لوله انتقال حرارت که هر کدام دارای ضخامتی معادل ۸ میلی متر هستند نیز می باشد. کولر دوم که همان Themis Evo ابعادی برابر با ۱۲۲ by 82 by 165 mm را داراست و از طریق ۴ لوله انتقال حرارت به قطر ۸ میلی متر که به صورت مستقیم با پردازنده در ارتباط هستند، عمل خنک سازی را انجام می دهد. همچنین این کولر دارای یک فن ۱۲ میلی متری بوده که از سرعت دورانی برابر با ۱۰۰۰ تا ۱۵۰۰ دور در دقیقه برخوردار است. هر دوی این خنک کننده ها از سوکت های اینتل پشتیبانی می کنند.



AMD در حال آماده سازی کارت گرافیکی میان رده

طبق شایعات و تصویری که از یکی از کارت های گرافیکی جدید AMD منتشر شده است به نظر می رسد که باید منتظر ورود کارت گرافیک Radeon R7 250X باشید که از قرار معلوم فاصله بین Radeon R7 250 و Radeon R7 260 را پر خواهد کرد. بر مبنای خبرهای درز کرده، به نظر می رسد که فناوری ساخت چیپ این کارت ۲۸ نانومتری باشد و نام رمز GPU آن نیز Oland عنوان شده است. از دیگر مشخصات آن می توان به دارا بودن ۶۴۰ عدد پردازنده جریانی در کنار ۴ واحد TMU و ۱۶ واحد IROP اشاره کرد که به احتمال فراوان دارای ۱ تا ۲ گیگابایت حافظه با رابطی معادل ۱۲۸ بیت، خواهد بود. طبق باقی گزارشات احتمال می رود که کلاک هسته این کارت معادل ۱ گیگاهرتز و فرکانس موثر حافظه کارت گرافیک نیز معادل ۴.۵ گیگاهرتز باشد.



رونمایی از رایانه ALL IN ONE شرکت MSI

شرکت بزرگ و خوشنام سخت افزاری MSI پرده از جدیدترین محصول All-In-One خود تحت عنوان AE202 برداشت. از قابلیت های برجسته این رایانه جمع و جور رومیزی می توان به صفحه نمایش ۱۹.۵ اینچی فول اچ-دی و نیز بهره گیری از پردازنده ULV اینتل اشاره کرد. برای اطلاع از جزئیات تا پایان با ما همراه شوید. با بهره گیری از نسل سوم پردازنده های ULV شرکت اینتل و صفحه نمایش با نور زمینه LED، این رایانه کامپکت مصرف انرژی بسیار بهینه ای به کاربران خود ارائه می دهد که این امر به جذابیت استفاده از این مدل در تعداد بالا برای مدارس، دانشگاه ها و ادارات می افزاید. گفتمنی است این رایانه موفق به کسب گواهینامه های (Energy Star مصرف بهینه انرژی) و (RoHS عدم استفاده یا استفاده حداقلی از فلزات خطرناک برای محیط زیست) شده است. از سایر ویژگی های این رایانه مجتمع می توان به صفحه نمایش anti-glare برای کاهش بازتابش و نیز دارا بودن پورت COM اشاره نمود.

مشخصات سخت افزاری: AE202:

CPU: Intel Celeron 1037U Dual processor

Operating System: Windows 7 Home Premium 64bit

Chipset: Intel NM70

HDD: 3.5" SATA III 500GB 7200RPM

Memory: 4GB DDR3 1333 / DDR3 SO-DIMM*1 slots / Max.to 4GB

Graphics: Integrated Intel HD Graphics

Power Supply: 65W

WiFi: 802.11 b/g/n

Side I/O: 3-in-1 cardreader (SD, MS, MMC); 2*USB3.0, dc jack

Rear I/O: HDMI-Out; 2*USB2.0; 1* COM Port, LAN jack; Mic-in/Head out

Color: black

Dimensions: 513.2x392.1x87mm, supports VESA Wall Mount

Weight: 7.65KG





GRAND THEFT AUTO V

PC, PS3, X360

2 ND



TOMB RAIDER

PC, PS3, X360

3 ND

PS3 ,THE LAST OF US : ۲۰۱۳ برترین بازی

دیگر نامزد ها : GTA V

TOMB RAIDER

BIOSHOCK : INIFITE

ASSASSINS CREED BLACK FLAG

BATLLEFIELD 4

FAR CRY 3



برترین استودیو ۲۰۱۳ : UBISOFT

دیگر نامزد ها : ROCKSTAR NORTH

NOUGHTYDOG

4A GAMES

ROCKSTAR NORTH

2 ND



NOUGHTYDOG

3 ND



NAUGHTY DOG



MARIUS TITUS

2 ND



برترین شخصیت ۲۰۱۳ : RAYMAN

دیگر نامزد ها : SAM FISHER

MARIUS TITUS

MARIO

EDWARD KENWAY



MARIO

3 ND



برترین بازی ریسینگ : FORZAMOTORSPORT 5

NFS : RIVALS

WEC 2013

برترین بازی ورزشی : FIFA 14

NBA2K 14

PES 2014

برترین بازی شوتر : BATTLEFIELD 4

COD GHOST

METRO LAST LIGHT

برترین بازی مولتی پلیر : GTA ONLINE

BATTLEFIELD 4

GEARS OF WAR : JUDGMENT

برترین گرافیک : RYSE

KILLZONESHADOW FALL

GTA V

برترین بازی انحصاری : THE LAST OF US

TOTAL WAR ROME 2

HALO 4

X360 : GTA V

X ONE : FORZA MOTOR SPORT 5

PS3 : BEYOND TWO SOULS

PS4 : KILLZONE SHADOW FALL

PC : TOTAL WAR ROME 2

بدترین بازی سال : THE WALKING DEAD SURVAIVEL

DEADPOOL

RIDE TO HELL



منتخب بهترینهای کنسولها

برترین کنسول سال : X360

X ONE

PS4

PS3

WII U



تصاویر جالب و گیمنگ را
برای ما از طریق ایمیل
مجله بفرستید تا با نام
خودتان منتشر گردد.

Sasan_safari@ymail.com

گیمینگ



به نظرتون عیسه به روز؟ ...



این روزا هوفارکرای بعدی
نمعه رویوونه کرده...



واقعا لایقش بود آیا؟



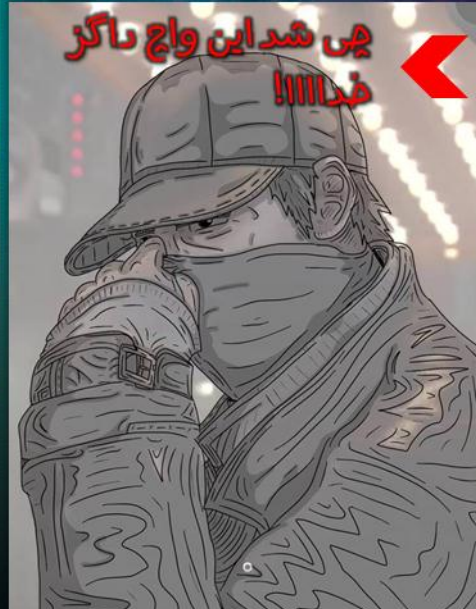
انتظار این بازی چه کارها که تکرره!



یادش بخیر اون روزا...



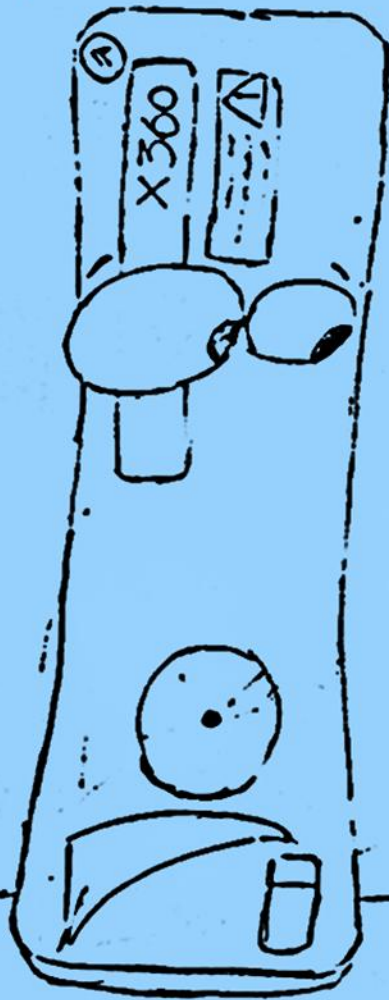
گرچه دستش به گوشت پیرسه
میگه تلخه!



هی شد این واج ماگر
فداااا!



غرب و هشتی!



DARK SOULS II™

اسفند ۹۲

ش	ی	د	س	چ	پ	ج
					۱	۲
۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹
۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	۱۶
۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲	۲۳
۲۴	۲۵	۲۶	۲۷	۲۸	۲۹	

- ۱ - (X 360, X one) Planets Vs Zombies : Garden Warfare
- ۲ - (X 360, PS3, PC) Rambo : The Video Game
- ۹ - (X 360, X one, Ps3, Ps4) Thief
- ۹ - (X 360, Ps3, Pc) Castelvania : Lord Of Shadow 2
- ۲۰ - (X 360, X one, Ps3, Ps4) MGS V : Ground Zeros
- ۲۲ - (X 360, X one, Pc) Titanfall
- ۲۳ - (X 360, Ps3, Pc) Dark Souls II
- ۲۳ - (Pc, Ps3, Ps4, X ONE, X 360) Watch Dogs







بیان شماره چهارم ...



مجموعه خبری و تحلیلی گیم‌سان در راستای پیشرفت مجله از کاربران علاقه مند، برای عضویت در تیم تحریریه (فقط افراد بالای ۱۵ سال) سایت و مجله استقبال خواهد کرد و افرادی با وضعیت مناسب را میپذیرد. برای عضویت با ایمیل رسمی مجله مکاتبه کنید.

کادر مجله:

مدیر و صاحب امتیاز: امیرحسین صفری

سر دبیر: امیرحسین صفری

دبیر تحریریه: ساسان صفری

تحریریه این شماره گیم‌سان: امیرحسین صفری، ساسان صفری

نیکان صبوری، احسان درویش، محمد مهدی جانبی، رضا بابایی

طراح و صفحه آرایی: امیرحسین صفری، مهدی زارعی

طرح کاور این شماره: امیرحسین صفری

برای بیان انتقادات، نظرات و پیشنهادات خود که و همچنین برای درخواست تبلیغات و اطلاع از نرخ تبلیغات با ایمیل دبیر تحریریه (ایمیل مجله) با نشانی: Sasasn_safari@ymail.com مکاتبه نمایید. همچنین برای دریافت مجله می‌توانید به پایگاه کتاب سبز و وبلاگ مجله مراجعه کنید.

آرشیو شماره های قبلی:

(کلیک فرمایید)

ورود به سایت

منتظر ویژه نامه نوروز ۹۳ باشید ...

Garnorsan.r/b.ir

نسخه موبایل مجله به زودی برای سیستم عامل های جاوا و اندروید عرضه خواهد شد

