

سری جدید مجله گیمرسان ، تفاوت را احساس کنید

5

GAMERSTAN

بازیهای رایانه ای گیمرسان
سال اول شماره پنجم
مرداد ماه ۹۳
سری جدید



New Trailers

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Call Of Duty : Advanced Warfare

Dragon Age : Inquisition

Bound By Flame

Shiper Elite 3

Wolfnestien : The New Order

Watch Dogs

نقد فیلم تبدیل شونندگان : عصر انقراض

بازی ایرانی جنون سیاه

شوخی با کرکتر های گیمرسان

رایگان
دانلود
کنید



رسانه خبری و تحلیلی گیمرسالان تقدیم میکند

« آنکه میتواند انجام میدهد، آنکه نمیتواند انتقاد میکند »

دیل کارنگی



طرح کاور : امیرحسین صفری

کادر مجله :

مجله بازیهای رایانه ای گیمرسالان
سری جدید
سال اول - مرداد ماه ۹۳

مدیریت مجموعه : امیرحسین صفری
دبیر تحریریه : ساسان صفری
سر دبیر : امیرحسین صفری

حروف چین : مهدی زارعی ، محمد حسن سهیلی
تحریریه : ساسان صفری
احسان درویش
محمد مهدی جانبی
رضا بابایی
مهدی کمیلی
احمد رضا مقدم
طراحی و صفحه آرایی : امیرحسین صفری

ساسان صفری

(دبیر تحریریه، عضو تحریریه)

سلام خدمت شما دوستان عزیز و گرامی که همواره ما را از افتخار همراهیتان بی نصیب نگذاشته و مطمئنا نخواهید گذاشت. در ورژن پنجم سعی ما بر این بود که مجله ای پر بار تر و با محتوای سنگین و خوبی ارایه بدهیم؛ به همین منظور ، تمامی تحریریه و گروه تمام دقت خود را تمام وقت به کار گرفتند تا حاصل چیزی باشد که شما در حال مطالعه آن هستید. بنده و همکارانم تنها برای جلب رضایت شما مخاطبان عزیز، از حد اثر توانمان برای نگارش مقالات و ارایه آنها استفاده کردیم تا شاید توانسته باشیم حتی اندک رضایتی از شما به دست آوریم. در راستای این پیشرفت میتوانیم قول دهیم که مجلات ما روز به روز بهتر و بهتر خواهند شد و امیدواریم شما هم ما را در این راه تنها نگذارید.



امیر حسین صفری

(مدیر مجموعه ، سر دبیر ، اجرای گرافیک)

باسلام و عرض خسته نباشید خدمت شما حامیان مجله گیمرسالان؛ طبق روال همیشگی مجله گیمرسالان ۵ منتشر شد. این شماره از مجله حدود یک ماه و نیم وقت را صرف خود نموده تا با تلاشهای شبانه روزی تمامی اعضا خصوصا بنده، مجله به سطح استاندارد و مطلوب خود برسد. در سری جدید مجله، مطالب بیشتر و طراحی بهتری ارایه شده است. در این شماره با هایپ دو عنوان بزرگ صنعت گیم و نقد چند عنوان دست اول در خدمت شما مخاطبان گرامی هستیم. همچنین مطالب بسیار خوب و ارزنده ای توسط تیم تحریریه نگارش یافته و بسیار خواندنی میباشند. به هر حال متشکر و سپاس گذاریم که مجله خودتان را دریافت کردید و امیدوارم ما را حداقال در حد خواندن این مجله قابل بدانید. با آرزوی سربلندی و موفقیت برای شما دوستان عزیز و گیمر. یا حق.



با تشکر از وبسایت های :

Top۲Download.com
PardisGame.net
KetabeSabz.com
YasDL.com

و تمامی کسانی که ما را در انتشار این مجموعه یاری دادند

دوستانی که مایل به نام نویسی برای گروه تحریریه میباشند، در صورت تمایل یک نمونه کار با موضوع تحریریه به ایمیل زیر ارسال نمایند. برای سفارش تبلیغات نیز با قیمت فوقالعاده ارزان ، با ایمیل مذکور مکاتبه نمایید.
Amirhossein_gamer@hotmail.com

اخبار (پایین صفحه)

پیش نمایش

جنون سیاه - بازی

نقد فیلم

نقد و بررسی عناوین روز

شوخی با کرکتر های عزیز گیمرسان

تصاویر جالب از دنیای گیمینگ

بیو گرافی

کلیک کنید!

NEWS

اخبار گوناگون

تاریخ انتشار عنوان Metal Gear Solid تقلبی از آب در آمد! چندی پیش یک منبع معتبر تاریخ انتشار این عنوان را ۲۶ اسفند تعیین کرد، اما مدتی بعد توسط سازندگان تکذیب شد. این تنها یک اشتباه نگارشی بوده است (!).

کرایتک همچنان در ابهام!

اینبار نوبت به تهیه کننده بازی های ۳ Crysis و Ryse یعنی آقای Mike Read رسیده است که شعبه آلمان Crytek را ترک کنند. به نظر می رسد که حدود یک ماه از این جدایی می گذرد.

سونی تایید کرد: فیلم Uncharted در ژوئن ۱۶ تا ۲۰ اکران می شود این فیلم بر اساس سری بازی های آنچارد ساخته می شود و روایتگر ماجراجویی های نیتن دریک می باشد. کارگردانی فیلم نیز بر عهده ی Seth Gordon است.

میدان مبارزه جدید هم تاخیر خورد!

متاسفانه عنوان جدید شرکت الکترونیک آرتز نیز که قرار بود آبان امسال روانه بازار شود تاخیر خورد. تاریخ انتشار این عنوان به صورت تقریبی به سال ۲۰۱۵ تغییر یافت.

Dragon Age: Inquisition تا ۱۸ نوامبر تاخیر خورد!

کمپانی الکترونیک آرتز چندی پیش تاخیر عنوان مورد انتظار خود را رسماً اعلام کرد. اما این تاخیر چندان طولانی نخواهد بود و تنها چند هفته به طول می انجامد.

غول هایتان را آماده کنید! سیستم مورد نیاز The Crew منتشر شد!

سیستم پیشنهادی نسخه PC بازی The Crew: ویندوز ۷ و ۸ و ۸.۱ / رم: ۸ سی پی یو: ۲ هسته گرافیک: ۲

Forza Horizon ۲ مورد درجه بندی سنی قرار گرفت!

با توجه به اینکه دو ماه تا انتشار این عنوان باقی مانده اما ESRB برای این بازی رده ی تمام سنین را در نظر گرفته. اما در چه بندی زود به معنی اتمام مراحل ساخت بازی است.

شایعه: تاریخ دقیق انتشار GTA v بر روی نسل هشتم و pc مشخص شد!

بنابر شایعه تازه منتشر شده یک فروشگاه به نام GameSeek تاریخ انتشار این عنوان را ۷ نوامبر (۱۶ آبان ۱۳۹۳) اعلام کرده است.

همچنان بر فراز آسمانها!

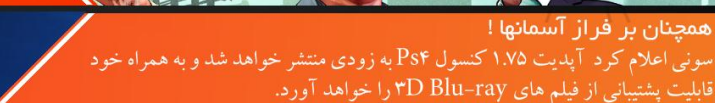
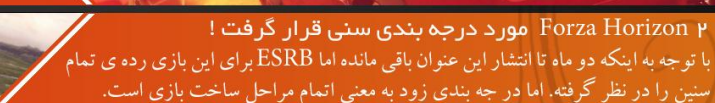
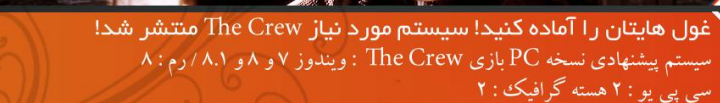
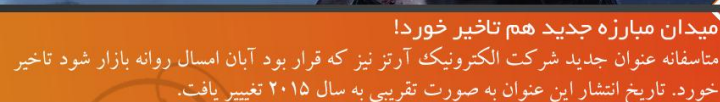
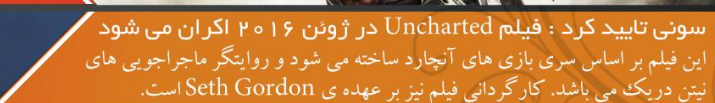
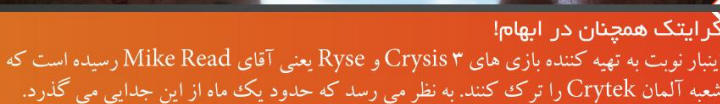
سونی اعلام کرد آپدیت ۱.۷۵ کنسول Ps4 به زودی منتشر خواهد شد و به همراه خود قابلیت پشتیبانی از فیلم های ۳D Blu-ray را خواهد آورد.

۲۱ طرح جدید بر روی کنسول نسل هشتمی مایکروسافت!

مایکروسافت اعلام کرده که قرار است ۲۱ کنسول با طرح های مختلف را هفته بعد در کمیک کان به نمایش گذارد. این ها همان کنسول های سابق ولی در کاورهای مخصوصی حضور دارند.

از کاور عنوان فیفا ۱۵ رونمایی شد!

مدتی پیش از کاور مناطق آمریکا و کانادای عنوان فیفا ۱۵ رونمایی شد. در این تصویر کاپتان تیم آمریکا با لوگوی ایکس باکس بر روی لباسش در کنار مسی قرار گرفته است.



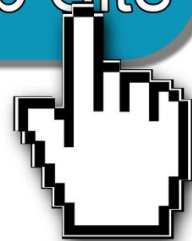


انجمن مهندسی کامپیوتر زنجان

www.csiz.ir

منابع تخصصی آموزش کامپیوتر
آخرین اخبار تکنولوژی کامپیوتر
کتاب و نمونه سوالات تخصصی کامپیوتر

Go To Web Site



10

نویسنده :
احمد رضا مقدم

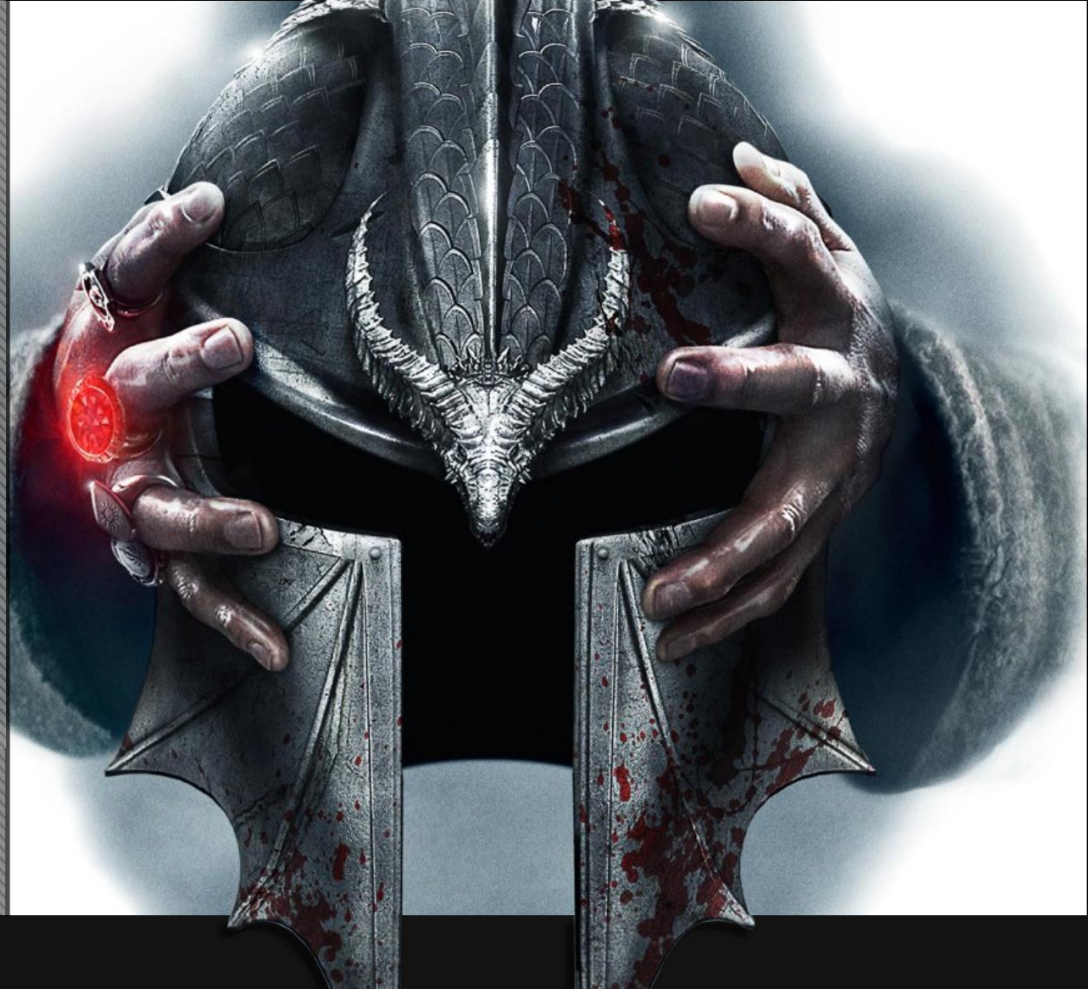
Call Of Duty
Advanced Warfare



5

نویسنده :
رضا بابایی

Dragon Age 3
Inquisition



Dragon Age : Inquisition

Bioware

EA

PS4 , X ONE , PC , PS3 , X360

93 Fall

از دهلین زخم

DRAGON AGE INQUISITION

رضا بابایی

رضا بابایی | چه کسی فکرش را میکرد؟ افسانه ها به بازیها بیوتدند و همواره گیمران زیادی تاریخ را در دستان خود بجز خاندند. همانطور که طی یک دهه گذشته، Baldur's Gate عرضه شد؛ و با عرصه بازی Bhaalspawn Saga خود، باعث احیای سبک جذاب CRPG شد که تا آن زمان تقریباً از منظرها دور مانده بود. به دنبال این جرقه و انتشار دنباله ی آن در قالب expansion یا نام BG : Tales of the Sword Coast، حماسه ای جدید در تاریخ بازی های نقش آفرینی خلق شد. حماسه ای که با انتشار شاهکاری همچون Baldur's Gate ۲ به حقیقت پیوست؛ عنوانی فراموش نکردنی که نظیر آن در میان انبوه عناوین انتشار یافته تا کنون، کمتر دیده می شود. افسانه ی Baldur's Gate ۲، افسانه ای ماندگار بود که هیچ گاه به پایان نرسید. و همین نیز دلیل سازندگان آن، یعنی Bioware شد که راه Baldur's Gate را در عناوین جدیدتر و مدرنیزه شده تری نیز ادامه دهند. همین بود که حدود چهار سال پیش، عنوان جدید Bioware با عنوان Dragon Age : Origin به بازار راه یافت...

شاهکاری روایی که با ورود خود، همچون آب داغی بر دنیای رو به سرد زفته ی بازی های نقش آفرینی تابشیده شد. دنیایی فانتزی و در عین حال حماسی، به همراه روایت فوق العاده و نقش نمایی منحصر کننده کاراکترهای بازی در طی داستان و در نهایت ترکیب المان های نقش آفرینی کلاسیک عناوینی همچون Baldur's Gate و Neverwin-terNights در قالب درون مایه ای پیشرفته برای طرفداران بازی های نقش آفرینی اما در عین حال همانقدر ساده، کاربردی و وابسته به نماها برای جذب مخاطبان جدید، DA: O را به عنوان منحصر به فردی در دنیای CRPG تبدیل کردند که تا آن زمان، بسیاری از گیمران کهنه کار انتظارش را می کشیدند.



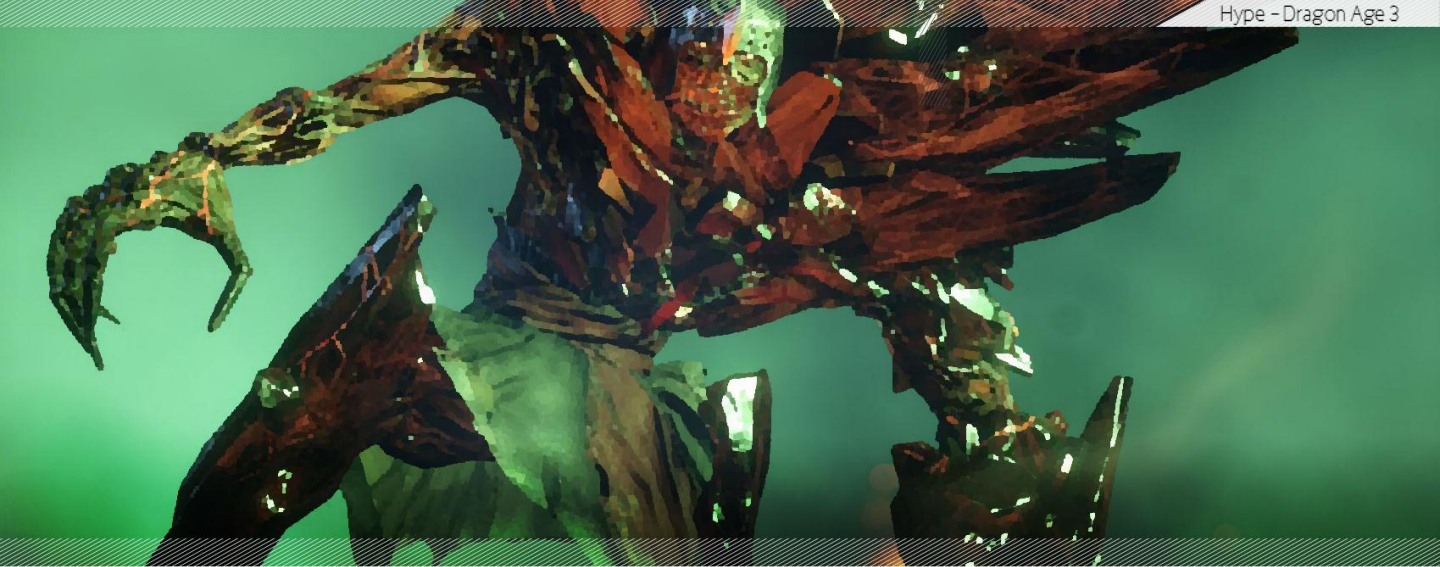


به جزئیات طراحی و محیط دم اژدها خوب دقت کنید

علت این مراقبت، از واکنش گروه قابل توجهی از فن های قدیمی سری بازی های Bioware به همراه مخاطبان جدید نیست به Dragon Age ناشی می شود که نتیجه به دست آمده در -Inquisition ton را بسیار حساس می کند. نتیجه ای که می تواند با بازگشت به ریشه های نسخه اصلی، سری را از سقوط نجات دهد و یا با ادامه مسیر نوآوری های غیرمتعارف، شکست را حتمی کند. هم اکنون و با توجه به اظهار نظر افراد مختلفی که در ساخت این نسخه تاثیر دارند؛ تمامی تلاش ها بر این است که تا حد ممکن، ساخت Inquisition مخاطب محور باشد. به طور کلی، خوشحال کننده ترین خبری که تا کنون می توان از این نسخه داد، این است که باز خورد های طرفداران در این نسخه به جدیت دنبال شده و تنها چیزی که الکترونیک آرت و شرکت سازنده به دنبال آن هستند، مخاطب محوری و میل مخاطبان به بازی است. در مکانی که هم اکنون قرار داریم؛ اطلاعات و جزئیات زیادی از بازی منتشر نشده است. اما این موضوع که Bioware قصد دارد به خواسته های طرفداران خود در مورد Inquisition عمل کند، جای امید دارد. در این نقطه، سوالی مطرح می شود که شاید بسیاری از کسانی که به تازگی با Dragon Age آشنا شده اند، آن را مطرح کنند.

اولین چیزی که در نسخه سوم این عنوان دیده میشود علاوه بر مولتی پلنفرم بود بازی؛ انتشار آن بر روی کنسولهای نسل بعد است. اما این عمل که به نظر میرسد به سیاست های پولی شرکت الکترونیک آرت برمیگردد، از سوی سازندگان توجیح شد و در طی مصاحبه ای یکی از سران سازنده به نام "آریان فلاین" دلیل این عمل را طراحی بی نقص بازی دانست و اظهار داشت که کیفیت واقعی بازی و تکنولوژی جدید نسل را فقط نسل هشتم بازیهای رایانه ای میتواند به دوش بکشد و ما را به حاصل دلخواه خود برساند. به هر حال بازی بر روی نسل هفتم کنسولهای بازی نیز منتشر میشود و چیزی که از ما بر می آید تنها انتظار برای تجربه این عنوان است. از آن جا که از عصر فجر، الکترونیک آرت مدعی بازیهای پیش از انتشارش بوده و با تبلیغات فراوان آنها را سر زبان ها میانداخته و با انتشار عنوان نا امید کننده Dragon Age ۲ راز و رمزش بر باد رفت و دیگر طرفدارن تقریباً نسبت به تبلیغات اضافی این شرکت بی تفاوت هستند به هر حال، پروسه ساخت Inquisition حدود دو سال است که در جریان می باشد و تیمی که در حال کار روی آن است، عموماً متشکل از طراحان اصلی سری به همراه تعدادی از افراد مستعد است که با دقت بسیار، مراحل ساخت را طی می کنند...

موفقیت این عنوان تا جایی ادامه داشت که بهترین نمرات راز از سخت گیرترین منتقدان دریافت کرد؛ و سبب شکل گرفتن انجمن بزرگی از طرفداران حرفه ای و غیرحرفه ای شد که مشتاقانه به دنبال ادامه ماجرا بودند... ادامه ای که صدای آن پس از گذشت مدت کوتاهی به گوش رسید. همه چیز در ابتدا حساب شده به نظر می رسید. ادامه ای برای بازی محبوب Bioware که آن را به مرحله جدیدی از مبارزه و تجربه دنیای فانتزی تاریخش دعوت می کرد. اما نگرانی های اولیه نیز از همین جا شروع شد. طراح اصلی بازی، Mike Laidlaw، خواسته خود را مبنی بر عملی کردن تغییرات بزرگ در بخش های مختلف بازی، به ویژه سیستم مبارزه، عملی کرد. عامل اصلی که سبب شد Dragon Age ۲ پس از انتشار، به فهرست نامیدکننده ترین بازی های سال بیونند؛ عنوانی که حتی ارزش دربرگرفتن نام -Drag on Age را نیز به خود نداشت. با این وجود، نوشته ای که در حال خواندن آن هستید؛ هدف آن را ندارد که از موفقیت شاهکاری چون Dragon Age: Origins یا شکست Dragon Age ۲ سخن بگوید؛ بلکه قصد دارد شما را با ادامه حماسه نوسانی BioWare، نسخه سوم از سری با نام Inquisition آشنا کند.



در درجه اول، می توان به مضحک نبودنش (!) امیدوار بود. صرف نظر از داستان، دیگر عامل مهمی که تمامی فن های بازی نگران آن هستند، سیستم مبارزه است. مبارزه ای که نسخه اصلی را به یک شاهکار، و باز بعد از آن را به یک فاجعه تبدیل کرد. می توان گفت حساس بودن سازندگان در این مورد، خواسته عاقلانه تمامی مخاطبان سری است. به همین دلیل نیز تا کنون اطلاعات زیادی از مبارزه های بازی منتشر نشده است و فقط به این نکته بسنده شده که مبارزه در Inquisition، ترکیبی از پیشروی تاکتیکی نسخه اول به همراه اکشن و هیجان قابل قبول است؛ که باز جای نگرانی دارد.

با این وجود، ویژگی های بازی بیشتر شبیه ترکیبی از ریشه های بازی اصلی با تغییرات اصلاح شده نسخه دوم هستند. داستان بازی بر خلاف نسخه اصلی، دارای ریشه نیست و فاقد از هرگونه داستان سرایی در قالب ریشه ای (Origins) می باشد؛ عاملی که جزو مهمترین دلایل موفقیت نسخه اصلی بود. شاید بتوان گفت ناامیدکننده ترین نکته ای که تا کنون در مورد Inquisition می دانیم، آن است که محوریت داستان بازی، همچون نسخه دوم به یک قهرمان برمی گردد که از نژاد Elf انسان است. در نسخه سوم، خبری از ریشه ها، Dwarf ها و Elf ها نیست. اما با این وجود، وعده سازندگان مبنی بر دارا بودن داستانی بسیار گسترده تر از نسخه دوم جدی است؛ داستانی که

خواسته طرفداران بازی دقیقاً چیست؟ چه عاملی بود که باعث موفقیت DA: O و شکست نسخه دوم شد؟ DragonAge 2 فاقد چه چیزی بود که سبب ناامید شدن همه شد؟ و آیا ویژگی هایی که قرار است در Inquisition اعمال شوند با خواسته طرفداران مطابقت کامل دارند؟ در پاسخ به این سوال ها، اولین نکته ای که به چشم می خورد، مطرح شدن اعمال نوآوری است؛ اما در قالب ویژگی هایی که با فلسفه ساخت سری کاملاً در تضاد اند. سری بازی که هدف اصلی آن ادامه دادن راه بازی هایی همچون Baldur's Gate و Neverwinter Nights است، هیچگاه نمی تواند داستانی سطحی و مضحک بدون انتخاب های مهم داشته باشد. هیچگاه نمی تواند به سطح سفارشی سازی

نزدیک به صفر برسد. هیچگاه نمی تواند نبردهای غیر تاکتیکی و بی اصل و نصب داشته باشد... و در نهایت هرگز نمی تواند بازی باز را محکوم به تجربه دنیای بسته ای کند که به او تحمیل می شود. برگرفته از همین دلایل...، محتاط بودن سازندگان در ساخت نسخه سوم برای پرهیز از خلق دنیایی بسته، امری بدیهی است. Aaryn Flynn در این رابطه، به مغفول بودن Inquisition با ویژگی های بازی قبلی، صریحاً اشاره می کند.



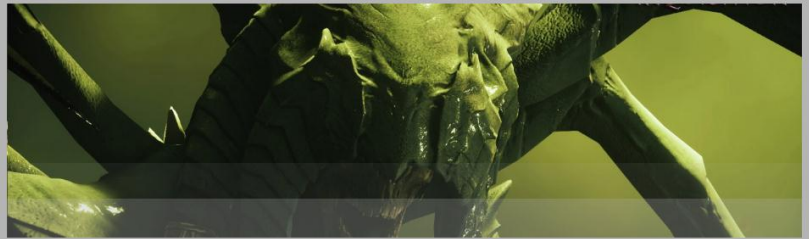


که دوست دارید دریاورید.

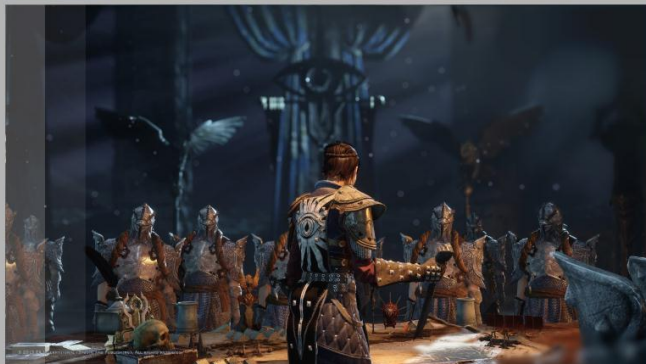
با یو ویر برای هر کدام از شخصیت های بازی قابلیت ها و قدرت های خاصی را طراحی کرده که روی شخصی سازی ها تأثیر گذار باشند. نکته جالب تری که در این بازی با آن روبرو می شوید، این است که در این نسخه می توانید کنترل یک قلعه را بدست بگیرید که به نوعی مرکز فعالیت ها و هسته اصلی قدرت شما خواهد بود. دیدن این موضوع در بازی بسیار جذاب است و منتظر هستیم درباره این قسمت اطلاعات بیشتری کسب کنیم.

در این امپراطوری بخشی به نام **Realm of Ferelden** وجود دارد. سازندگان بازی در اینباره می گویند که آن ها دوست داشته اند یک چیز جالب توجه، مرموز، فراموش شده و گمشده را در بازی قرار دهند. چیزی که سرزمین به آن نیاز دارد. در **Dragon Age III** با شخصیت های آشنا نیز روبرو خواهید شد و می توانید بازی را با یاران و دوستانی که در نسخه های قبل داشتید، دنبال کنید. دیدن چهره های آشنا بسیار جالب خواهد بود. همچنین در **DAIII** این امکان را خواهید داشت که یارانان را آپگرید کنید و آن ها را به شکلی

در این بازی با جادوگر پیری مواجه می شوید که نقش محافظ دنیای **DA** را دارد و شاید بتوانیم او را ترسای دنیای **Fable** در این بازی بنامیم! دیدن شخصیت قلمت در نوع خودش جالب است. او بسیار مرموز است و حضورش در بازی جالب خواهد بود. وجود امپراطوری های مختلف در سرزمین **DA** باعث زیباتر شدن بازی شده و با توجه به این که **DAIII** بسیار بزرگتر از نسخه های قبلی طراحی شده، گشت و گذارها در این سرزمین هیجان انگیزتر به نظر می رسند. در این بازی به **Orlesia** خواهید رفت که یکی از قدرتمندترین امپراطوری های **Thedas** است.



وجود ابر باس فایت ها در بازی بسیار جذاب است و به تنوع و شگفتی بازی می افزاید





در این امپراطوری بخشی به نام Realm of Ferelden دارد. سازندگان بازی در اینباره می گویند که آن ها دوست داشته اند یک چیز جالب توجه، مرموز، فراموش شده و گمشده را در بازی قرار دهند. چیزی که سرزمین به آن نیاز دارد. در Dragon Age III با شخصیت های آشنا نیز روبرو خواهید شد و می توانید بازی را با یاران و دوستانی که در نسخه های قبل داشتید، دنبال کنید. البته هنوز نامی از آن ها مشخص نشده، اما دیدن چهره های آشنا بسیار جالب خواهد بود. همچنین در DAIII این امکان را خواهید داشت که یارانان را شخصی سازی کنید و آن ها را به شکلی که دوست دارید دربیابید. BioWare برای هر کدام از شخصیت های بازی قابلیت ها و قدرت های خاصی را طراحی کرده که روی شخصی سازی ها تأثیرگذار باشند. نکته جالب تری که در این بازی با آن روبرو می شوید، این است که در این نسخه می توانید کنترل یک قلعه را بدست بگیرید که به نوعی مرکز فعالیت ها و هسته اصلی قدرت شما خواهد بود. دیدن این موضوع در بازی بسیار جذاب است و منتظر هستیم درباره این قسمت اطلاعات بیشتری کسب کنیم. گیم پلی بازی بسیار بهتر از نسخه های قبلی شده و دیگر خبری از مبارزه های بی دلیل نیست و با درگیری های تصادفی روبرو نخواهید شد. مکانیزم بازی تغییر کرده و مبارزه با دلایل داستانی صورت می گیرد و همچنین معماهای مختلفی را در طول بازی شاهد خواهید بود که روی قسمت های اکشن تأثیرگذار هستند. نژادها و شخصیت های بیشتری در بازی وجود دارند که باید با آن ها سر و کار داشته باشید. در نسخه های قبلی شما تنها با انسان ها تعامل داشتید، اما در این نسخه باید با نژادهای دیگر نیز کار کنید. موضوع آخری که ممکن است در این بازی نظر شما را به خودش جلب کند، شباهت آن به بازی Skyrim خواهد بود. سال گذشته سازندگان این عنوان گفتند که آن ها بازی The Elder Scrolls V: Skyrim را به شکل کامل و دقیقی بررسی کرده اند تا به وسیله آن بتوانند Dragon Age III را به شکل Open-World طراحی کنند. سازندگان می گویند که این بازی مانند Skyrim دنبال خواهد شد، چون مردم گیم پلی Skyrim را بسیار دوست داشتند. البته Dragon Age در گیم پلی، استانداردهایی دارد که باعث می شود شما در زمان بازی کردن متوجه آن ها بشوید.



Click On The Photo
Newest Trailer Released



Call of Duty : Advanced Warfare
 Sledgehammer Games
 Activision
 First-person shooter
 PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One, PC

Technology Revolution

CALL OF DUTY

ADVANCED WARFARE

احمد رضا مقدم

همین چند وقت پیش بود که هیاهوی نسخه بعدی فرانچایز محبوب "ندای وظیفه" به گوش میرسید. انتظار میرفت کمپانی اکتیویژن با توجه به سیر نزولی رضایت مخاطبان از عناوین خود تحولی را در این سری پول ساز ایجاد کند تا حداقل سرنوشت این عنوان از آنچه که هست ضعیف تر و خراب تر نشود. در گوشه و کناره هر سایت و انجمنی بحث روز "ندای وظیفه" ای بود که اکتیویژن قول آنرا داده بود در همین ابهامات و تردید ها بود که اکتیویژن با انتشار تریلری خیره کننده از عنوان جدید "ندای وظیفه" همگان را در بهت و حیرت فرو برد. همه چیز تغییر کرده بود! تکنولوژی و فناوری ها جنگهای نظامی را هم در بر گرفته بودند. ظاهرا اکتیویژن خود نیز از روند تکراری این سری عاجز شده بود و چاره ای جز یک تغییر اساسی نداشت. البته این تغییر از ۳ سال پیش آغاز شده بود یعنی این تنها عنوان از سری "ندای وظیفه" بود که ۳ سال مداوم بر روی آن کار شده بود. استودیو SLEDGEHAMMER GAMES وظیفه ی ساخت نسخه ی جدید سری CALL OF DUTY : AD- VANCED WARFARE را بر عهده گرفته بود. استودیویی که از ریز استودیو های اکتیویژن به حساب می آمد و تا کنون بازی در این سبک نساخته بود اما ظاهرا گلی کاشته بود که با همان تک تریلر خود تحسین هر گیمر و ناگیمری را بر می گزید.



کوین اسپسی فولر ۲۶ ژوئیه ۱۹۵۹، در ایالت نیوجرسی آمریکا به دنیا آمد. (۵۴ ساله) این مرد آمریکایی الاصل که تاکنون موفق به دریافت اسکار بهترین بازیگر نقش اول مرد برای فیلم "زیبایی آمریکایی"، و بهترین بازیگر نقش مکمل مرد برای فیلم "مظنونین همیشگی" شده است حال به عنوان یکی از عوامل نسخه جدید "ندای وظیفه" به عنوان بازیگر موشن کپچر و صدا پیشه شخصیت "جانانان آیرنز" در استودیوی بازیسازی اسلج هم فعالیت میکند. او از اینکه در این فرانچایز بزرگ و پرطرفدار ایفای نقش میکند بسیار خرسند است.

جنگ ها میشود. در این سری جنگهای خانمان سوز و ویران کننده نیرو های خصوصی نقش اصلی را در میادین مبارزه به عهده گرفته اند و قدرتش چنان افزایش یافته که حتی حدود مرزهای کشور ها نیز برایشان بی معنی است. در این گیر و دار بزرگترین این شرکت ها شرکتی به نام "اتلس" است که توسط جانانان آیرنز هدایت و رهبری میشود. شخصیت اصلی بازی فردی به نام "پریوت میشل" است که از نظامیان و جزو نیروهای دریایی ارتش آمریکا بوده است. او به واسطه "ویل آیرنز" یعنی پسر "جانانان آیرنز" (که توسط "پاول تیلفر" صدا گذاری شده) که از دوستان خودش هم

داستان این نسخه در سال ۲۰۵۴ آغاز میشود. جایی که فناوری ها و تکنولوژی ها تاثیر فوق العاده ای روی جنگ ها نظامی و تجهیزات آنها متحمل شده است. این عنوان با بهره گیری از تاکتیک های نظامی و پیشرفت تکنولوژی، شوتری را میسازد که به جرئت میشود گفت که صاحب سبک است. در این برجه ی زمانی مردی وجود دارد که از قدرتمند ترین افراد زمان به شمار میرود. او که "جانانان آیرنز" نام دارد و نقش او را کوین اسپسی بازیگر محبوب سینما بازی میکند، با قدرتش باعث ایجاد نسل جدید و حساسی از

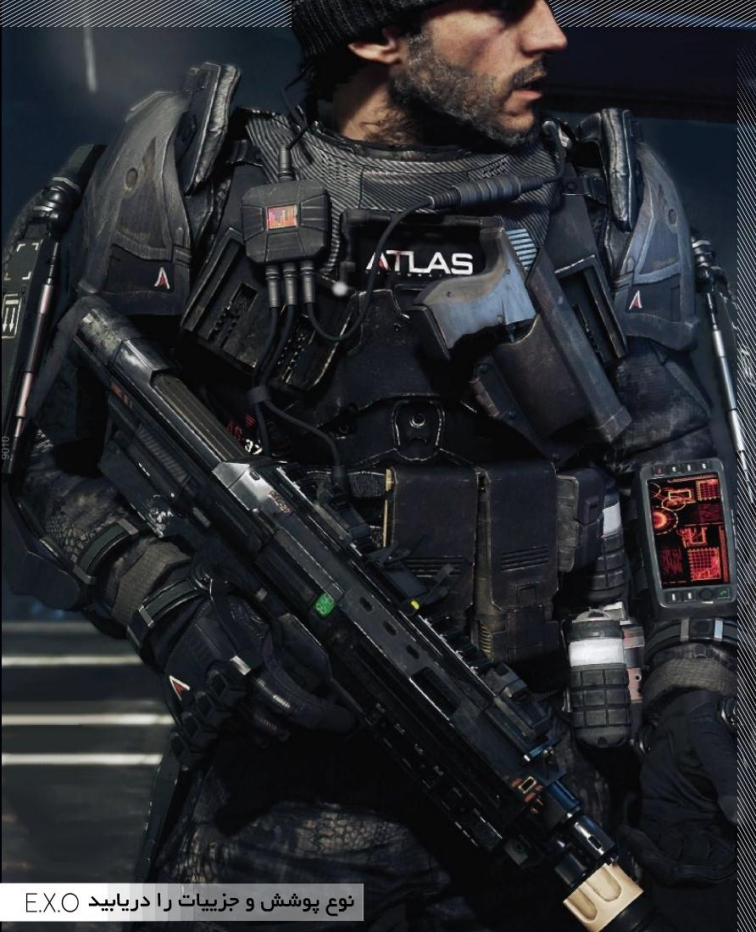
در همان اوایل رونمایی از عنوان جدید سری "ندای وظیفه" دو تن از بنیانگذاران این استودیو یعنی "مایکل کندری" و "گلن اسکافیلد" در طی مصاحبه جدید خود چنین عنوان کردند که:

یکی از ایده های جدید که در این نسخه وجود دارد، لباس EXO می باشد که شخصیت MITCHELL این توانایی را دارد که آن را آپگرید کند. این پوشش قابلیت های فراوانی دارد که از جمله ی آن نامرئی شدن، پرش های بلند و قدرت فیزیکی بالا می باشد. ما واقعا در پی این بودیم که چیز های جدیدی را به اشتراک بگذاریم زیرا فکر می کردیم که چیز های معنا دار زیادی را می توانیم در این فرانچایز قرار دهیم که باعث می شوند برند SLEDGEHAMMER GAMES شناخته شود. ما در واقع چیزی ساخته ایم که شبیه به یک IP جدید است. به عبارت دیگر این عنوان یک چالش مهم برای نشان دادن میزان خلاقیت ما بود. منظور ما این است که ما بر روی عنوانی کار می کردیم که یک فرانچایز شناخته شده بود و اصول معینی نیز دارا بود و ما باید چیز های جدیدی به آن اضافه می کردیم که البته این عنوان را از ریشه هایش دور نکند. ما نگران این نیستیم که با این تغییرات طرفداران این سری کاهش یابند زیرا با همین تک نمایش بازی نیز بازخورد های بسیار مثبتی از طرفداران کسب کرده ایم که ما را به آینده ی کار امیدوار کرده است.

همانطور که خواندید سازندگان این عنوان بسیار پر جرئت و با اعتماد به خود صحبت میکنند پس باید انتظار چیزی ورای کل این مجموعه بکشیم. در این صحبت ها صحبت هایی در باره تجهیزات و کرکتر های بازی شد که در ادامه به صورت مفصل به آنها خواهیم پرداخت.

به شمار میرود، وارد اتلس میشود. "تروی بیکر" صدا پیشگی این شخصیت را بر عهده دارد. اما تا جایی که اطلاعات میگویند میشل تنها در سکانس های سینمایی و کات سین ها صحبت میکند و هنگام بازی حتی یک کلمه هم از دهانش بیرون نمی آید.





نوع پوشش و جزییات را دریابید EXO



عنوان جنگهای پیشرفته الحق که لابق این عنوان است چرا که در بازی اسلحه هایی وجود دارند که این توانایی را دارند که بدون خشاب گذاری، خود فشنگ تولید کنند. در واقع شما در حین مبارزه نیازی به تعویض خشاب ندارید البته فشنگ های شما پس از مدتی به اتمام می رسند اما شما به جای خشاب گذاری یک اهرم در اسلحه را جا به جا می کنید تا فشنگ های تولید شده توسط مخزن وارد اسلحه شوند تا بتوان از آن ها استفاده کرد. در این اسلحه مخزنی وجود دارد که ظاهرا وظیفه ی ساخت فشنگ ها را بر عهده دارد اما پس از مدتی باید آن را تعویض کرد ولی تایم استفاده از این مخزن بسیار بیشتر از خشاب ها می باشد و شما می توانید مدت زیادی از اسلحه ی خود بدون هیچ وقفه ای استفاده کنید. اسلحه ی دیگری که در بازی وجود دارد اسلحه ای پلاسمایی است که با شلیک های پر انرژی اش ویرانگری تمام معناست. طبق اطلاعات منتشر شده از سوی اسلج همر گیمز نارنجک ها به دو دسته جنگی و کاربردی قسمت میشوند.

مهم ترین بخش ADVANCED WARFARE که تغییرات کلیدی و گسترده ای نیز در آن رخ داده است، بخش گیم پلی است. شاید در نگاه اول به تریلر گیم پلی بازی به نظر بیاید که بازی تخیلی شده است اما این دیدگاه نادرستی است. سلاح ها و فناوری هایی که در این عنوان وجود دارند، همگی طرح های ارتش های مختلف جهان از جمله آمریکا می باشند که در تلاش هستند تا آن ها را تولید کنند. مهم ترین فناوری موجود در بازی EXO می باشد. پوششی پیشرفته که نیروی سربازان را چند برابر می کند و به آن ها قدرت پرش های بلند و تغییر مکان های سریع را می دهد. شما پس از هر مرحله اعتبارهایی دریافت می کنید که به وسیله ی آنها می توانید لباس EXO خود را ارتقا بخشید. به کمک این لباس شما می توانید دیوارها را با دستکش مغناطیسی بالا رفته، به سرعت پناه بگیرید، می توانید پرش های بسیار بلندی داشته باشید و حتی تا حدی در هوا شناور بمانید محفظه هایی در پشت این پوشش وجود دارد که با ایجاد نیرو می توانند مکان شما را تغییر دهند. همان طور که گفته شد این پوشش نیروی سرباز ها را چند برابر می کند.

همچنین یکی از کوچکترین تغییرات بازی تغییر مکان منوی HUD بازی است که در نسخه ها پیشین در سمت راست و پایین تصویر قرار میگرفت اما حال بر روی خود اسلحه قرار گرفته که در نوع خد تنوعی را ایجاد کرده. لازم به ذکر است HUD اطلاعاتی از قبیل تعداد خشاب ها، نارنجک ها، گلوله ها و نوع تفنگ را نشان میدهند.



همه شما قطعا " دروون " ها را میشناسید. چیزی که در عناوینی چون اسپلینتر سل و گوست رکان بسیار با آن سر و کله زده اید. اما این وسیله اکنون به شکلی بسیار ریز در آمده و بصورتی طراحی شده که دسته جمعی حرکت کند. جالب اینجاست هنگام حرکتشان شمایل آنها به چیزی شبیه گروهی از حشرات موزی برمیگردد. وسایل نقلیه ای شبیه به سفینه نیز در بازی وجود دارند که قاعدا تا حکم هلیکوپتر را دارند. همچنین در تریلر ها پوششی مشاهده شد که هوشمندانه نظر میرسد و در هنگام شروع عملیات خود به خود به کار می افتاد و زرهی کامل به خصوص در ناحیه صورت تشکیل میدهد. به نظر قابلیت بالا و پایین آمدن به صورت خودکار نیز در این زره فلزی موجود است.





نارنجک های جنگی دارای سه حالت Smart و Frag و Contact می باشند. نارنجک های Smart دشمن را ردیابی می کنند و به سمت آن حرکت می کنند و به محض رسیدن به موقعیت مناسب منفجر می شوند و لاشه ای نکه پاره را تحویل میدهند. دسته ی دیگری از نارنجک ها نیز نارنجک های کاربردی هستند که باز هم دارای ۳ حالت Flash، EMP و Threat می باشند. نارنجک های Threat یکی از نارنجک های جدید این عنوان می باشند که می توان به وسیله ی آن ها مکان دشمنان را مشخص کرد. و همان از پشت دیوار دخلشان را آورد. در بازی سپر های محافظی وجود دارند که برای استفاده آن ها را حمل نمیکنید بلکه به صورت هوشمند و مانند سنگری خود کار راه تیر دشمنان را سد میکند. این محافظ که دارای پوششی شفاف است هنگام شلیک خود به خود و به صورت کاملا اتومات بالا رفته و کارتان را بسیار آسان تر میکند.

گرافیک بازی از آنچه که انتظار میرفت پیشرفته تر است اما نکته قابل توجه این است که نسخه های نسل هشتمی و PC این عنوان دارای گرافیک بسیار بهتری هستند و به همین دلیل است که اسلج همز گیمز تمرکز خود را بر روی این نسخه ها قرار داده و پورت نسخه های نسل هفتم را به استودیو های مون واگذار کرده است که در سوابق آن بازی هایی چون ترانسفورمرز و ددپول مشاهده میشود. بازی با موتور گرافیکی کاملا جدیدی ساخته می شود. چهره ی کاراکتر ها از کیفیت و جزئیات مناسبی برخوردار است و حرکات صورت و لب آن ها هنگام سخن گفتن به لطف



شده است و در لحظات حساس آهنگهایی پخش میشود که با روح انسان بازی میکنند. بی شک این عنوان از بی رقیب ترینان در سال ۲۰۱۴ خواهد بود. و مطمئن باشید پروسه ساخت ۳ ساله ی این عنوان چیز ها برای گفتن دارد. با توجه بعه ایده متفاوت اما نه چندان جالب در سری بتلفیذ این عنوان امسال فرصت خوبی برای انتقام از این فرانچایز را ددارد این عنوان در پاییز سال جاری و باز هم بمصادف با بازگشایی مدارس برای کنسولهای نسل هفتم، هشتم و PC منتشر خواهد شد.

کپی رینگ کاملا طبیعی می باشد. از سوی دیگر طراحی اسلحه های بازی با اینکه نمونه ی آن ها وجود ندارد ولی بسیار زیبا و جالب توجه می باشد و طراحی پوشش EXO نیز به شدت عالی انجام شده است. جزئیات محیط و فضا سازی نیز با توجه به تریلر های منتشر شده بسیار قابل قبول است و حرفی برای گفتن باقی نمیگذارد.

اگر به تریلر ها دقت کرده باشید حتما هویت اصلی بازی در سکانس های سینمایی و کات سین ها توسط اسلج همز به خوبی امانتداری



Click On The Photo

طلوع تاریک

سایه سگ



هم اکنون پیش خرید کنید



Mac

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



معرفی نامه عنوان ایرانی و متفاوت جنون سیاه: تله ذهن (چکیده ای از مطالب وبسایت بازی)



درباره بازی

وقتی دروغ رنگ حقیقت به خود می گیرد و باور در هاله هایی از خیال فرو می رود وحشت همه جا را فرا خواهد گرفت. وحشتی زاده جنون، جنونی به تاریکی شب...
و در این حمله بی امان نفرت و وحشت بی مرز جنون گروهی هم پیمان با راستی خود را به خطر می اندازند تا انسان و انسانیت را از خشمی دیوانه وار و ظلمی ضحاک گونه نجات دهند.

و این سرآغاز ماجرابی است از تقابل دروغ و راستی، شهامت و رذالت در رویارویی با موجوداتی که هرگز ندیده اید....

گاهی اجمالی به کلیات بازی

بازی جنون سیاه با دارا بودن حدود ۱۰ ساعت گیم پلی و وجود ۲۳ نوع دشمن با هوشمندی های متفاوت بزرگترین پروژه گیم در حال ساخت کشور است که در سبک سوم شخص شوتر و در فضایی علمی، تخیلی تلفیقی از هیجان درگیری های نفس گیر و وحشت رویارویی با موجودات ناشناخته را برای بازیکن به ارمغان می آورد.

محیط های بازی از تنوع خیره کننده ای برخوردارند و بازیکن در روند بازی شاهد انواع محیط های داخلی و خارجی بوده که در آنها فضا سازی های منحصر به فردی صورت گرفته است. تنوع سلاح ها (۱۵ نوع اسلحه)، مکانیک های متنوع و قابلیت های منحصر به فرد کاراکتر بازی از دیگر ویژگی های جنون سیاه است.



گروه سیمرغ:

این گروه متشکل از ورزیده ترین و زبده ترین نیروهای عملیاتی است که برای ماموریت های ویژه و بسیار خطرناک آموزش دیده اند. اعضای گروه سیمرغ علاوه بر قدرت بدنی بالا، دارای توانمندی های منحصر به فردی بوده و از ضرب و هوشی بالایی برخوردارند. معمولاً استفاده از گروه سیمرغ در ماموریت هایی است که انجام آنها از عهده نیروهای معمول پلیس خارج است و نیاز است تا افرادی با بالاترین سطح آمادگی که در هر لحظه از زمان توان انجام سخت ترین اقدامات را دارند به کار گرفته شوند.

نیروهای تجسس ویژه

این نیروها محوریت نظامیان عنوان متفاوت جنون سیاه که چند وقتی است در حال توسعه است را در پیش میگیرند. این نیروها از زبده ترین نیروهای سیمرغ هستند که برای عملیات های فوق سری خصوصاً عملیات های تجسسی در اماکن ناشناخته آموزش دیده اند. نظر به اهمیت حفاظت از هویت این افراد و ناشناس ماندن آنها تمامی افراد این یگان از سیمرغ حتی تارده های میانی فرماندهی ناشناس بوده و تنها افرادی خاص اجازه دیدن چهره گروه تجسس را دارا هستند. به همین دلیل گروه تجسس ویژه در تمامی ماموریت های خود با ماسک هایی مخصوص به انجام ماموریت می پردازد.

سام

در یکی از دوره های آموزشی یگان ویژه پلیس، فارغ التحصیلان بسیار موفقی به نیروی پلیس اضافه شد. سام یکی از موفقی ترین این فارغ التحصیلان آن دوره بود. وی متولد نواحی جنوب شرقی کشور ایران (شهرستان زابل) می باشد. او در کودکی خانواده خود را از دست می دهد. پدر و مادر سام، دانشمندان زبده ای بودند که در طی عملیات تروریستی از بین می روند. پس از این اتفاق یکی از نزدیک ترین دوستان پدر سام، او را به فرزندی می پذیرد و تحت حمایت خود قرار می دهد. اینگونه سام وارد این خانواده می شود و آرتام که تنها فرزند خانواده است، پذیرای او شده و با هم پیمان برادری می بندند.



کاوه :

علاوه بر سام ، یک دیگر از فارغ التحصیلان موفق دوره های آموزشی پیشرفته پلیس ، کاوه بود که پس از فارغ التحصیلی جذب نیروی ویژه پلیس شد . او هم دوره سام و آرتام در دانشکده افسری بود . وی دارای تحصیلات آکادمیک در رشته هوا و فضا می باشد . کاوه دارای برترین مقام تیراندازی در جهان و همچنین متخصص بمب های انفجاری است . از این رو ، وی یکی از نیروهای جوان و قوی پلیس محسوب شده و برای فعالیت های حساس در نظر گرفته می شود. بر این اساس کاوه نیز به عنوان یکی از اعضای گروه ویژه پلیس در عملیات "سیمرغ" برای انهدام شرکت حیات دوباره انتخاب شده است .

آرتام :

او در یک خانواده دانشگاهی متولد شد . پدر و مادر او ، هر دو جزو برترین اساتید دانشگاهی کشور بودند . پس از مرگ خانواده سام ، آرتام او را به عنوان برادر خود پذیرفت و آنها با یکدیگر تحصیلات و فعالیت های خود را ادامه دادند. آرتام نیز یکی از هم دوره ای های سام و کاوه در دانشکده افسری می باشد . و جزو سه نفر برتر فارغ التحصیلان آن دوره است . او سپس به همراه سام وارد نیروی ویژه پلیس می شود .

آرتام علاوه بر قابلیت های بالایی که دارد ، دارای بالاترین مقام در هنرهای رزمی جهان نیز می باشد . او در یکی از عملیات سابق پلیس ناپدید شده است. از آن پس سام برای یافتن او تلاش می کند

فرمانده پایگاه سیمرغ :

سرهنگ پدرام، که یکی از نیروهای با تجربه سیمرغ است پس از سال ها ماموریت های مختلف عملیاتی توانست به ریاست پایگاه شماره هفت دست پیدا کند. سرهنگ یکی از ستون های اصلی سیمرغ بوده و علاوه بر افتخارات فراوان در ماموریت های مختلف بسیار علاقه مند به موسیقی و هنر است . او فرمانده ای کاردان برای سیمرغ و همچون برادری مهربان برای اعضای تحت امرش می باشد. گرچه به علت موج انفجار در یکی از نبردها دچار موج گرفتگی شده و به همین دلیل در برخی اوقات دچار تنش های عصبی می گردد...

فرمانده ستاد مرکزی سیمرغ:

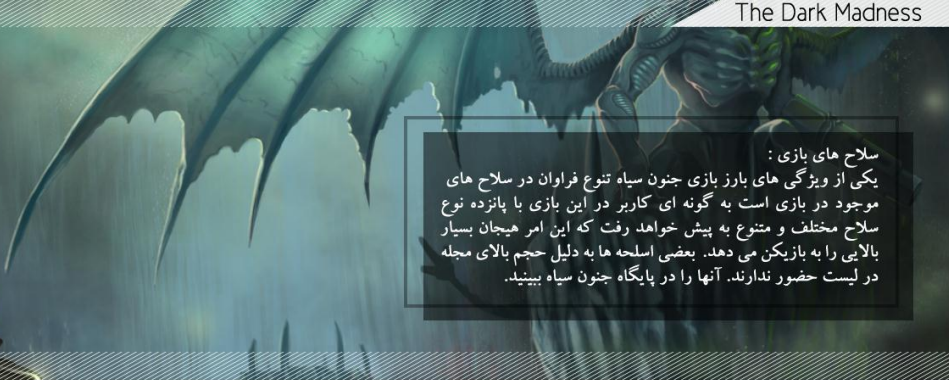
سرتیپ پایدار از بزرگترین نوانگ نظامی جهان است . او پس از دوره ای طولانی در ریاست بر سیمرغ کم کم به دوران بازنشستگی خود نزدیک می شود اما این ماه های آخر با حوادث بزرگ و تلخی برای سرتیپ همراه بوده است . حوادثی که منجر به مرگ برخی از بهترین نیروهای سیمرغ و به خطر افتادن جدی امنیت جهانی شده است. برای همین سرتیپ قصد دارد تا پیش از پایان دوره ریاستش بر سیمرغ تحت هر شرایطی به این وقایع وحشتناک خاتمه دهد و بار دیگر امنیت را در سطح جهان برقرار کند.



جالب است بدانید این بازی ابتدا : شکار شیطان " نام گذاری شده بود اما بعد ها به " جنون سیاه " تغییر یافت

سلاح های بازی :

یکی از ویژگی های بارز بازی جنون سیاه تنوع فراوان در سلاح های موجود در بازی است به گونه ای کاربر در این بازی با پانزده نوع سلاح مختلف و متنوع به پیش خواهد رفت که این امر هیجان بسیار بالایی را به بازیکن می دهد. بعضی اسلحه ها به دلیل حجم بالای مجله در لیست حضور ندارند. آنها را در پایگاه جنون سیاه ببینید.



سلسل Shark



شارک اولین بار توسط نیروهای ویژه سیمرخ طراحی شد عین سرعت تیربار بالا، بسیار قدرتمند نیز بوده و برد تیر بالایی هم دارد. استفاده از این نوع مسلسل بیشتر در فضاهای باز خصوصا محیط های خارج شهری است.

تاریخچه ابزار Brial



سلاح مخصوص برای پرتاب تارنچک به فواصل دور برای نابودی دشمنان زرهی. این سلاح از آن دسته ایست که بسیار پرکاربرد است و در بیشتر مواقع به دادتان میرسد.

اسلحه دور برد Berserker



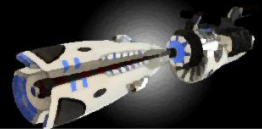
اسلحه دور برد Berserker یکی دیگر از سلاح های دور برد گروه سیمرخ برای اهداف دور با قدرت بالا و بسیار دقیق.

سلسل Cobra



یکی دیگر از مسلسل های سبک و سریع نیروهای وزه سیمرخ است که دارای سرعت تیراندازی و ریلود بالا بوده و با اینکه اندکی سنگین تر از MT1 است با این حال در رده مسلسل های سبک دسته بندی می شود. از ویژگی های بارز این نوع سلاح می توان به تعداد بالای تیر در هر خشاب آن اشاره کرد.

اسلحه مرموز W



اسلحه ای سری که تنها یک عکس از آن از شرکت B.M.T به بیرون درز کرده است و هنوز نحوه کارکرد دقیق آن برای کسی مشخص نشده است.

اسلحه دور برد Requim



با قدرت تیر بالا و برد بسیار زیاد یکی از مهمترین سلاح های دور زن نیروهای ویژه سیمرخ است که مورد استفاده تک تیر انداز ها و نیروهای خبره در ماموریت های مشخص قرار می گیرد.

تیربار V1



تیربار تمام اتوماتیک نیروهای B.M.T با قدرت تخریب بسیار بالا و در عین حال بسیار سنگین که حمل آن از عهده انسان ها معمول خارج است. مگر برخی افراد خاص.

سلسل Doberman



کارایی این مسلسل شبیه به مسلسل Shark است و بیشتر برای ماموریت های خارج شهری سیمرخ طراحی شده است. قدرت تیر بالا و سرعت آتش بار آن از ویژگی های بارز این اسلحه مخوف است.

شاتگان Yell



این سلاح برای مکان های درون شهری با قدرت تخریب بالا ولی در عین حال با برد کم است. ریلود این اسلحه به صورت دستی می باشد.

کلت C1



این کلت سلاح ساده و سبک نیروهای پلیس برای ماموریت های شهری است که دارای قدرت تیر و سرعت ریلود متوسط است.

سلسل MT



این برای ماموریت های درون شهری و فضاهای بسته طراحی شده است. از مهمترین ویژگی های آن می توان به وزن کم، سرعت آتش و ریلود بالا اشاره کرد. اما با تمام این مزیت ها تیربار MT نسبتا ضعیف است.

فیات کن T-Squall



سلاحی قدرتمند و اتومات برای تیرهای تن به تن با قدرت گلوله بسیار بالا و ریلود سریع. این اسلحه در کنار سرعت عملکرد بسیار بالا از قدرتی غیر قابل مهار نیز برخوردار است که موجب شده تا سلاحی غیر قابل مهار باشد.

طلوع تاریک

سایه سگ



هم اکنون پیش خرید کنید

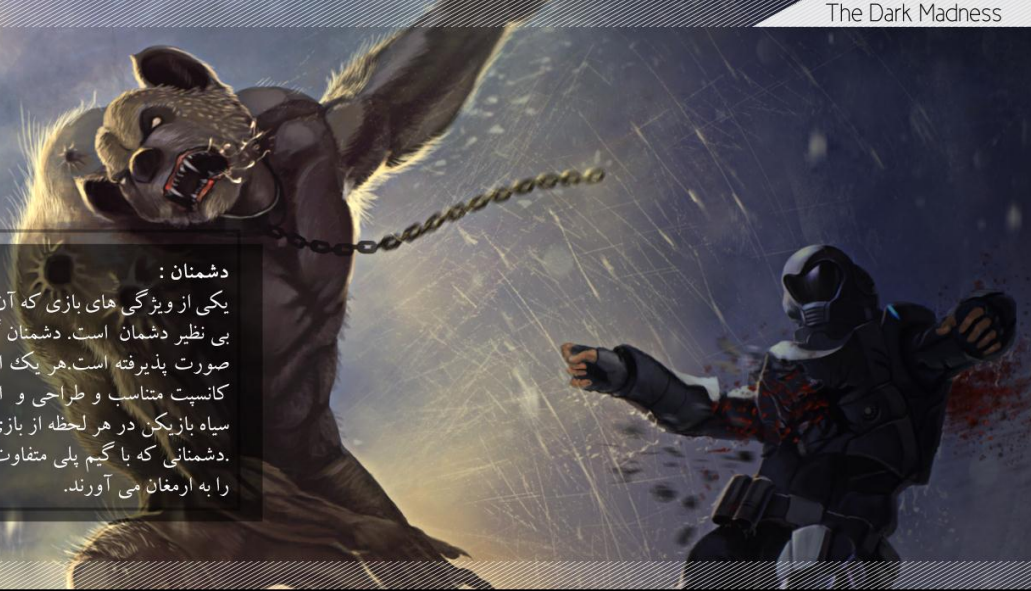


Mac

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

دشمنان :

یکی از ویژگی های بازی که آن را با بازی های دیگر متفاوت کرده است، تنوع بی نظیر دشمنان است. دشمنان گوناگونی که در طراحی هر یک نهایت دقت صورت پذیرفته است. هر یک از دشمنان در این بازی دارای شناسنامه دقیق، کانسپت متناسب و طراحی و اجرا با بهترین کیفیت ممکن هستند. در جنون سیاه بازیکن در هر لحظه از بازی با نوع جدیدی از دشمنان رو به رو می شود. دشمنانی که با گیم پلی متفاوت با هم تا آخرین لحظه های بازی اوج هیجان را به ارمغان می آورند.



کالدا موجودی بر پایه سرما است که در آزمایشگاه های مخفی B.M.T در قلب ماینا ساخته شده اند. موجوداتی هوشمند و سریع که در مقابل سرما بسیار مقاوم بوده و به گونه ای باورنکردنی در محیط های سرمایی خود را استوار می کند. B.M.T نوع کالدا بسیار سریع بوده و سرعت جابجایی باورنکردنی اش بزرگترین سلاح ها را به چالش می کشد. باید در رویارویی با او نهایت دقت را داشت چرا که در هر لحظه ممکن است از جایی سر در بیاورد که هرگز انتظارش را ندارید. ساختاری که فاقد هرگونه ادراک عاطفی است و تنها به کشتن دشمنان آشام می اندیشد.



کالدا

این محصول یکی از موجوداتی است که شرکت با ترکیب انسان و اسلحه به آن دست پیدا کرده است. این نگهبان برای فعالیت های عمومی در نظر گرفته شده است و دارای مهارت تیراندازی سریع با قدرت تخریب بالایی می باشد. در واقع باید گفت که گونه ی هانیمو از لحاظ ساختار بدنی از نزدیکترین موجودات تولیدی B.M.T به انسان است. پروژه هانیمو یکی از موفقیت آمیزترین پروژه های B.M.T بود به گونه ای که این شرکت پس از تولید هانیمو تصمیم به تعریف پروژه ی جدید بر پایه تکنولوژی مخوف با نام هانیمو L که حاصل آن موجودی عظیم وحشتناک بود.



هانیمو

پس از تحت تاثیر قرار دادن حیوانات وحشی زیر امواج، آشام تصمیم گرفت با دادن بعدی جسمانی شبه انسانی به خصلت های پستی که در ذات شغال وجود دارد، دست به تولید موجود دیگری بزند که دژاک نام گرفت. دژاک علاوه بر اینکه همچون شغال از لاشه ی حیوانات دیگر استفاده میکند از لاشه ی خودش نیز تغذیه میکند و به این طریق بستر به وجود آمدن نوع دیگری از گونه ی خود را به وجود می آورد. پس از کشته شدن دژاک اولیه، از لاشه او، موجود دیگری بیرون می آید که از لاشه آن تغذیه کرده و نیرو می گیرد.



دژاک

هنگامیکه ایده ساخت رباتهای انسانی با ناپود شدن و فرسوده شدن قطعاتشان بسیار ناموفق ظاهر شد پرفسوری به نام ارشام به این فکر افتاد که بر روی بافت های انسانی کار کند که قابلیت بازسازی خود را داشته باشند. پس از تحلیلهای بسیار و اعمال آزمایشات، او موفق به خلق موجودی عجیب شد. این موجود که بونیک نام گرفت، دارای مقاومت بسیار بالایی در برابر آسیب های بیرونی می باشد و برای دفاع از خود و همچنین برای افزایش قدرتش، سمومات بدنی خویش را بیرون می ریزد. این سم ها اسیدی می باشد و یکی از مهم ترین ویژگی های تهاجمی این موجود است.



بونیک

شرکت برای تقویت نیروی محافظتی و گسترش فعالیت های مخفیانه خود به فکر افتاد تا به مطالعه بر روی گونه های مختلف انسانی در دوره های تاریخی بپردازد و طی تحقیقات به این نتیجه رسید که انسان غارنشین دارای خوی وحشی گیری بکری برای بقای زندگی خود بوده است. B.M.T با آگاهی از این مطلب دست به آزمایشات وسیعی زد و برای تکمیل قدرت جسمانی این موجود، از خصوصیات خفاش در ساختار بدنی آن استفاده نمود. از آنجاییکه یک سری از فعالیت های شرکت بایستی در تاریکی محض صورت می گرفت، با الهام گیری از قدرت رد پایی خفاش و ترکیب این ساختار بدنی با نمونه آزمایشگاهی، این موجود دارای قابلیت فعالیت در تاریکی گشت. و با تقویت خوی وحشی گری در آن، موجود قدرتمند و غیر قابل کنترلی پدید آمد که تحت شرایط سخت زیستی قادر به زندگی می باشد و جهت فعالیت های مخفیانه شرکت می تواند در غارهای کوهستانی و زیر زمینی، فعالیت مفیدی داشته و علاوه بر آن در هیچ راداری قابل رد پایی نباشد. این موجود وحشتناک ساشاک نام گرفت.



ساشاک



شرکت با شناسایی خون به عنوان عاملی حیاتی که بیشترین نقش را در تامین قوای موجودات زنده دارد به فکر چگونگی استفاده از آن برای پدید آوردن موجودی افتاد که در کمترین زمان بیشترین قدرت را از انسان سلب کند و بعد از تحقیقات بسیار زالو را به عنوان الگوی ساختاری این موجود برگزید. اما از آنجا که هدف شرکت رسیدن به قدرتی برتر بود زالویی پدید آورد که کنترل آن توسط هوش انسانی بود و قدرت تشخیص بالایی داشت. این گونه زیستی به صورت محدود تولید شد. زیرا برای ساخت یکی از این موجودات، نیاز به استفاده و قربانی کردن نمونه های آزمایشگاهی فراوان بود. در طی این پروژه، دانشمندان زیادی به نشانه اعتراض از کار خود دست کشیدند. اما پرفسور بدون توجه به این اختلال داخلی، با استفاده از همان دانشمندان به عنوان تغذیه برای ساخت موجود نهایی، توانست جلوی این اعتراضات را بگیرد. در نهایت محصول این تلاشها موجودی بسیار قوی و کارآمد شد که نام آن را زاشیاک گذاشتند.

ترون:

شاید به جرات بتوان گفت که این موجود یکی از عجیب ترین ساخته های آشام بود. اگرچه ترون از لحاظ توانایی بدنی دارای نقاط ضعف فراوان است اما توانایی تلیورت کردن موجودات از او سلاحی ساخته که به آشام این امکان را می دهد تا سایر نیروهای خود را در هر لحظه در مکان مورد نظرش ظاهر یا آن ها را از مهلکه رها کند. البته میزان بالای انرژی که صرف این تلیورت می شود موجب شده تا استفاده از ترون به نسبت محدود باشد. پرفسور در حال تحقیق برای رفع این مشکل است.

هائیک S۱:

در دوره های آغازین آزمایشات حیات دوباره، تاثیرات ماگما و گازهای آتشفشانی بر روی انسان های مسخ شده مورد مطالعه قرار گرفت. در این مراحل بود که، شرکت موفق به پدید آوردن موجودی شد که می توانست قدرت این مواد را جذب کرده و از آن به عنوان نیروی دفاعی خود بهره برد و این گونه بود که هائیک ها متولد شدند.

هائیک / مدل S۱:

آشام در ابتدای فعالیت های مخفیانه خود، تصمیم گرفت پایگاهی بر روی رشته کوه های فعال آتشفشانی تاسیس کند. همین امر موجب شد تا دسته ای از انسان های مسخ شده، در کسولهای مخصوصی قرار بگیرند و عناصر بدنی آنها مطابق با مواد تشکیل دهنده ماگما شود. در این نمونه های اولیه، تمامی بافت های درونی ذوب شده و ماهیچه ها دارای عملکرد کندی شدند. اما پرفسور تصمیم گرفت برای رسیدن به هدف خود از این نمونه ها به عنوان تغذیه برای نمونه های تکاملی هائیک استفاده کرده و نمونه های قوی تری را تولید کند. این موجود که هائیک اولیه یا همان مدل S۱ می باشد، در هنگام حرکت، مواد ترشح شده از بافت های فرسوده بدنش بر روی زمین باقی می ماند. این رسوبات سمی می باشند و آسیب می رسانند. و از آنجاییکه تولید مدل های دیگر هائیک منوط به تولید مدل S۱ بود این موجود در خط تولید اتبوه قرار گرفت.

هائیک L۱:

با تقویت نیروی بدنی S۱ و پوشش بافت های متلاشی شده بدن این مدل با بافت های نو و چند لایه، هائیک L۱ به وجود آمد. لایه های بدنی این موجود از درون شروع به ذوب شدن و متلاشی شدن می کند. و به محض تخریب یک لایه، لایه دیگری جاگزین می شود و بدن شروع به بازسازی بافت لایه تخریبی می کند. به این ترتیب تا زمانی که لایه دوم متلاشی شود، بافت لایه اولیه بازسازی شده و دوباره جایگزین می گردد. به علت تراکم زیاد بافت های تشکیل دهنده بدن، سرعت این موجود است. اما

کمی پایین است. اما این فرآیند درونی جایگزینی بافت ها موجب بالا رفتن حرارت و دمای بدنی هائیک L۱ می شود و او را در مقابل حرارت محیط مصون نگه می دارد. به این ترتیب قدرت تخریبی این مدل بالا می رود. پرفسور از این نمونه برای شکافتن محیط های گدازنده و فعالیت در میان ماگما و لایه های مذاب درونی زمین و استخراج مواد آلی استفاده می کند.

هائیک L۶:

پس از تولید هائیک L۱ پرفسور متوجه تغییرات بدنی نمونه هایی گشت که به اعماق زمین فرستاده شده بودند. این نمونه ها بافت های متراکم خود را کمی از دست داده بودند. اما سرعت بازسازی درونی بالا رفته و موجب پایداری این نمونه ها در برابر گرما شده بود. دانشمندان با نمونه برداری از هائیک L۱ توانستند مواد موثر در این تغییرات تکاملی را استخراج کنند. پرفسور تصمیم گرفت نمونه جدیدی را از این نوع هائیک تولید کند و از آنها در فضای آزمایشگاهی و همچنین جهت دفاع از موسسه در مقابل هر گونه نیروی خارجی استفاده کند. هائیک مدل L۶، پیشرفته ترین مدل این دست تولیدات شرکت می باشد. این مدل دارای سرعت بیشتر و عملکرد دفاعی قویتری نسبت به مدل های پیشین خود است.

دیراتو:

شرکت پس از ساخت شهر ماینا در محیط کوهستانی و سرد، برای استتار خود امواج و سیگنالهایی را به شعاع چند کیلومتری شهر فرستاد. این سیگنالها بر روی حیوانات منطقه تاثیر مخربی داشت. مامورین مراقبتی لاشه ی این حیوانات را پیدا کرده و به آزمایشگاه منتقل کردند. پرفسور و سایر دانشمندان متوجه یکسری تغییرات بیولوژیکی درون این جسد ها شدند و دریافتند بافت عضلانی این حیوانات قبل از مرگ، بسیار حجیم شده و اسکلت استخوانی آنها نیز بسیار مقاوم تر شده است. پرفسور به این فکر افتاد که با تولید موجوداتی از این دست و رها کردن آنها در محیط جغرافیایی شهر، از آنها به عنوان نیروی محافظتی استفاده کند. به این منظور او دست به احیای لاشه این حیوانات زد و برای رسیدن به این هدف، از بافت ها و ترکیبات بدنی نمونه انسان های آزمایشگاهی استفاده کرد. از آزمایشها و ترکیبات پرفسور، دو موجود احیا شده تولید شد. که یکی از آنها گالیک نام گرفت.

مانسترک:

آشام برای محافظت از ساختمان مرکزی و آزمایشگاه های فوق سری خود به فکر تولید موجودی عظیم الجثه بود تا علاوه

بر قدرت بالا از توانایی های حرکتی سریع نیز برخوردار باشد. او برای رسیدن به این هدف با جستجو در دسته ی "بند پایان"، عنکبوت و رتیل را برای ترکیب با انسان های مسخ شده برگزید. طی آزمایشات یک ساله شرکت بر روی این ترکیب، موجودات ناقص زیادی شکل گرفتند. اما هیچ کدام از این نمونه ها، نمی توانست خارج از محیط آزمایشگاهی به زیست خود ادامه دهد. یکی از مهم ترین دلایل این شکست ها تفاوت بزرگ میان اندازه واقعی یک عنکبوت و موجود موردنظر پرفسور بود. در نهایت پس از تلاش های فراوان تیم تحقیقاتی و با انجام یک سری جهش های موازی ژنتیکی، آنچه موردنظر آشام بود پدید آمد که علاوه بر سرعت بالا قدرت دفاعی مناسبی را نیز دارا بود. پرفسور بهترین مدافع برای آزمایشگاه های خود را یافت و نام این سلاح مخوف را مانسترک گذاشت.

سالاس:

در پی آزمایشات وسیع شرکت در خلق موجودات، موجودات متنوع و متعددی پدید آمدند که هدف نهایی آزمایشات نبودند اما به دلیل داشتن قابلیت های مفید، شرکت از حذف آنها منصرف شد و با تقویت قدرت دفاعی این موجودات از آنها به عنوان نگهبانان مجموعه استفاده کرد: یکی از این موجودات سالاس بود.

این محصول به علت حجم بالای ماهیچه ها و بافت های محافظ اعضای درونی و حیاتی بدن، در حرکت کمی کند است. از طرف دیگر دارای قدرت بدنی بسیار بالا و مجهز به اسلحه ای مخرب می باشد.

میندرا:

شرکت در مراحل شکل گیری مانسترک، موجودات دیگری نیز پدید آورد. از بین این موجودات آزمایشگاهی تنها چند نمونه، توانستند با محیط خود سازگار شوند. در طی فرآیند دست یابی به مانسترک، شرکت این نمونه های معدود را حفظ کرد و در کنار پروژه تولید مانسترک، دست به آزمایشات مختلفی زد که هر کدام در نوع خود دارای ویژگی های منحصر به فرد و قابل بهره برداری بودند. آشام و تیم تحقیقاتی تصمیم گرفتند این نمونه ها را با ترکیبات متنوع ارتقا دهند. در مرحله اول بر روی یکی از این نمونه ها آزمایش جایگزین کردن قطعاتی ماشینی به جای بخشی از عضوهای رتیل انجام گرفت و بسیار موفقیت آمیز بود. در نتیجه این ترکیبات دو شکل مختلف از این دست موجودات پدید آمد، که به طور کلی میندرا نام گرفت.

B.M.T برای محافظت از قلمروی شیطانی خود و افزودن قدرت تهاجمی اش تنها وابسته به ساخت موجودات ژنتیکی نشد. بلکه مهندسان این شرکت در کنار توسعه موجودات شیطانی دست به ساخت سلاح های مخرب وحشتناکی نیز زدند. که از جمله آنها می توان به بالگرد کامک اشاره کرد. ماشینی وحشتناک که با قدرت تهاجمی بالا و سرعت مانور فوق العاده اش سبب می شود تا با حضورش سایه ای از مرگ و وحشت را بیافریند. کامک پرنده ای مرگ آور است که ناامیدی و وحشت حاصل حضور اوست.

نیباس:

یکی دیگر از ماشین های کشتار B.M.T نیباس است. سلاحی وحشتناک که شبانه روز و بی وقفه از اردوگاه ماینا مراقبت می کند تا اسیری از آن خارج نشود یا نیرویی خارج از اراده آشام وارد ماینا نشود. نیباس حاکم شب های وحشتناک و روزهای مرگ آور ماینا است.

شاریک:

هکری معروف که با تلاش پلیس دستگیر شده و جلوی فعالیت هایش گرفته شده است. این هکر در فعالیت های سابق شرکت حیات دوباره نقش موثری داشته است. از این رو شرکت برای استفاده مجدد از نیرو، دانش و اطلاعات شاریک، سعی در آزاد کردن او می کند.

آشام:

زیست شناس، فیزیکدان و روانپزشک مشهور قرن.

از دوران کودکی و جوانی آشام اطلاع دقیقی در دست نیست، جز آنکه می دانیم وی در جوانی علاقه فراوانی به موسیقی، نقاشی و شاخه های مختلف هنری داشت. اما بعدها تحصیلات آکادمیک خود را در زمینه ژنتیک و فیزیک پی گرفت. و همزمان با تاسیس حیات دوباره مطالعات گسترده ای را نیز در رابطه با روان پزشکی انجام داد. او در دوره فعالیت های قانونی تحقیقات فراوانی را در زمینه های مختلف ژنتیک، زیست شناسی و تکنولوژی های پیشرفته انجام داد. آشام در این دوره از فعالیت هایش بارها مورد تشریح جهانی قرار گرفت و جوایز مختلفی را نیز کسب کرد. اما به مرور زمان مخالفت هایی با برخی از تحقیقات وی خصوصا تحقیقات او در حوزه ژنتیک و خلق موجودات عجیب و غیر قابل کنترل در سطح جهان شکل گرفت. که در نهایت این مخالفت ها موجب تعطیلی حیات دوباره شد. اما پروفیسور پس از تعطیلی شرکت از فعالیت های خود دست نکشید و به شکل پنهان راه خود را ادامه داد. اما این بار با هدف انتقام گیری از همه مردم جهان.

هانیمو I:

بعد از موفقیت شرکت در تولید میندرا این ایده در ذهن آشام شکل گرفت که می تواند گامی به جلو بردارد، فسترا نتیجه این گام بود. گروه تحقیقاتی به جای استفاده از قطعات ماشینی، جهت سازگاری با نمونه های گیاهی منطقه و همچنین استتار با استفاده از پوشش گیاهی، موجودی از ترکیب گل های گوشخوار و رتیل با هوش نزدیک به هوش انسانی ساخت. در طی تولید و دست یابی به این هدف، سه موجود مختلف شکل گرفت که هر یک پایه تکامل دیگری شد. اما به علت قابلیت های بالای هر سه نوع، شرکت تصمیم گرفت از همه نمونه های موفق استفاده کند. و گونه ای از این دست موجودات پدید آمد که فسترا نام گرفت.

در پی موفق بودن تولید هانیمو، برای پوشش نقاط ضعف این محصول، شرکت دست به آزمایشات تکمیلی زد. و توانست با کم کردن خصوصیات بدنی این موجود، آسیب پذیری این گونه را کم کرده و او را مقاوم سازد. به علت نیروی فوق العاده این موجود، آشام تصمیم گرفت از این نمونه برای محافظت از هانیمو، های حیاتی خود استفاده کرده و آن را مجهز به سلاح هایی بسیار مخرب و با توان بالا نمود که به علت قدرت بدنی تقویت شده، قدرت دفاعی بسیار بالایی دارد.

لاتاک:

در راستای گسترش حوزه فعالیت شرکت، تیم تحقیقاتی تصمیم گرفت موجودی با قابلیت های متضاد پدید آورد که در شرایط متفاوت آب و هوایی از قدرت دفاع و حمله در برابر موجودات مختلف برخوردار باشد و توان زیست در محیط بیابانی و همچنین در زیر آب را داشته باشد. از این رو در ابتدا تغییرات ژنتیکی بر روی ماهیان انجام شد. اما نتیجه این آزمایشات ناموفق بود. و نمونه های تولیدی در شرایط خشک آب و هوایی زنده نمی ماندند. سپس پروفیسور به فکر افتاد تا با استفاده از گونه های مقاوم موجودات بیابانی این تحقیقات را پیگیری کند. در مرحله اول تولید این محصول، آشام دست به ترکیب بیولوژیکی انسان های مسخ شده با خزندگان بیابانی زد. در مرحله بعدی تولید، با پیوند زدن خصوصیات بدنی آریزان به نمونه آزمایشگاهی توانست موجودی را پدید آورد که یکی از موفقیت های اساسی شرکت محسوب می شد. لاتاک نام دستاورد موفق این پروژه بود.

سرباز نوع ۱:

یکی از اولین گروه های قربانی پروژه ازی دهاک انسان های مسخ شده ای بودند که کنترل ذهنی آن ها در دست سرورهای مرکزی حیات دوباره قرار گرفت. این گروه اولین دسته از نیروهای تهاجمی آن شرکت را تشکیل می دهند. موجوداتی بی روح، بی احساس و خالی از هر گونه حس انسانی.

سرباز نوع ۲:

پروفیسور پس از موفقیت در تولید سربازان نوع اول سعی در افزایش کارایی آن ها در مبارزات و اضافه نمودن ویژگی های خاص به آن سربازان کرد. حاصل این تلاش ها تولید سربازان خشن و بی روحی بود که علاوه بر توان سربازان نوع اول قابلیت نامرئی شدن را نیز داشتند.



Transformers: Age of Extinction
Michael Bay

منتقد: جیمز براردینلی

مترجم: الهام بای

منبع: وبسایت نقد فارسی



با تشکر بسیار از وبسایت نقد فارسی | منتقد: جیمز براردینلی

«مایکل بی» اغلب گفته که عاشق این است که «همه چیز را حسابی منفجر کند». بسیار خوب، اگر میل اصلی او در زندگی این باشد، احتمال زیادی وجود ندارد که بتواند بیشتر از «تبدیل شوندگان: عصر انقراض / Transformers: Age of Extinction» به خواسته‌ی خود برسد. این فیلم تا سر حد ممکن مشقت‌بارترین نوع فیلمی است که ممکن است کسی در هر جای دنیا به تماشای آن بنشیند. موضوع فقط این نیست که داستان توهین آمیز است، شخصیت‌هایی مزه‌اند، اکشن فیلم کسل‌کننده است و گرافیک کامپیوتری در سراسر فیلم حضور دارد، مسئله این است که همه‌ی این چیزها نزدیک به سه ساعت ادامه دارند. این سه ساعت از عمر شماست که دیگر نمی‌توانید پس بگیرید. دفاعی‌ی بی این است که فیلم‌های «تبدیل شوندگان» برای کودکان کم سن و سال درون همه‌ی ما ساخته شده‌اند. شاید این موضوع درست باشد، البته اگر فرض کنیم این کودکان ستیزه‌گر، ضد اجتماعی و مبتلا به کوتاهی دوره‌ی زمانی توجه باشد و از هر چیزی که کمترین شباهتی به انگیزه‌ی اخلاقانه داشته باشد بی بهره باشد. کودکان درون من معمولاً از فیلم‌های احمقانه، پر سر و صدا و یا فاقد درونمایه‌ی سطح بالا لذت می‌برند. بعضی از قسمت‌های فیلم «گودزیلا» من را سر حال می‌آورد. بدگمانی‌ها را کنار بگذارم مشتاقانه منتظر قسمت جدید «جنگ ستارگان» هستم و با وجود سقوط شتاب زده‌ی قسمت‌های اخیر هنوز هم «دکتر هو» را تحسین می‌کنم. اما این کودکان درون از تصور تحمل کردن حتی چند دقیقه دیگر از یک فیلم «تبدیل شوندگان» به خود می‌لرزند. تنها چیزی که در مورد این فیلم از طول زمان نمایش آن حماسی تر است، بی‌رویی آن است. بی‌مدام می‌گویند کارش با مجموعه فیلم‌های «تبدیل شوندگان» تمام شده است اما این مجموعه‌ها را مانند مگس به کثافت جذب می‌کنند. این دفعه بازیگران انسانی فیلم‌های قبلی بیرون انداخته شده‌اند. در ابتدا ممکن است این موضوع چیز خوبی به نظر برسد تا اینکه بیننده متوجه می‌شود آدم‌های در فیلم‌های بی‌ی همان میزان جذابیت و اهمیت دکور پیش‌زمینه‌ی صحنه برخوردارند. واقعیت این است که همه چیز درباره‌ی روبات‌ها، نمایش سرمستانه‌ی ویرانی‌های کامپیوتری و البته انفجارهاست. ای کاش می‌توانستم بگویم «تکیه بده و از سواری لذت ببر»، اما احتمالاً دلیلی دارد که سواری ترن‌های هوایی شهرسازی‌ها تنها چند دقیقه طول می‌کشد.

آیا داستانی در این فیلم وجود دارد؟ داستانی در حد «جنگ و صلح» (رمانی قطور اثر تولستوی) نیست اما چیزی وجود دارد که اگر در پرتو روشنائی اندکی به آن نگاه شود ممکن است به عنوان استخوان بندی یک طرح داستانی اشتباه گرفته شود. برای کسانی که به تداوم داستانی اهمیت دارند باید بگویم که وقایع «تبدیل شوندگان: عصر انقراض» پنج سال بعد از ماجراهای فیلم قبلی «تبدیل شوندگان: تیرگی ماه» اتفاق می‌افتند. در این زمان، تبدیل شوندگان در نتیجه‌ی یک برنامه‌ی پاکسازی ظالمانه به پیشگامی یکی از سرکردگان مأموریت‌های سیاه سی. آی. ای به نام هارولد اینتگر (کلسی گرمر با همان حالت‌های شخصیت پیست بدبو که در انیمیشن «داستان اسباب بازی ۲» به جای او حرف زده بود) تقریباً از سطح زمین پاک شده‌اند. اینتگر از کمک‌های یک دیسپیتیکون به نام لاک داون (با صدای مارک ریان) برخوردار است که به جستجوی آپتیموس پرایم (با صدای پتیر کولن) به زمین آمده است.



شخصیت شرور سی. آی. ای با مخترع میلیاردری به نام جاشو آ جویس (استلی توجی) هم‌دست شده است که متوجه شده است چطور تبدیل شوندگان بسازد. پروژه ی اولیه ی او چیزی است که به آن نام گالواترون (با صدای فرانک و کر) را داده است، روباتی که به شدت به مگاترون ارباب انگیز (و گویا مرده) شبیه است.

درونامه ی اصلی «تبدیل شوندگان: عصر انقراض» رویدادهای ناگواری که هنگام جستجو برای پیدا کردن اپتیموس پرایم بر سر چهار اتوبوت زنده مانده -مایل بی، هوند (با صدای جان گودمن)، کراس هیزز (با صدای جان دی ماجیو) و دریف (با صدای کم واتانابه)- می آید را دنبال می کند. اپتیموس با کمک یک مکانیک تک‌زاسی به نام سید ییگر (مارک والبرگ) دوباره احیا شده است. اتوبوت ها به همراه سید، دخترش تسا (نیکولا پلتر) و دوست پسر تسا، شین (جک رینور) به دنبال این هستند که توسط لاک داون دستگیر یا نابود نشوند و در عین حال در صورت ممکن زمین را هم از شر گالواترون حفظ کنند. لاک داون واقعاً اهمیتی به انسان ها نمی دهد، او فقط اپتیموس پرایم را می خواهد. بی یک بار دیگر ضربه ای حواله ی شیکاگو می کند اما این بار خرابی اصلی را برای هنگ کنگ گذاشته است.

در بخش بازیگران، «مارک والبرگ» نسخه ی ارتقاء یافته ی «شیا لوف» است، البته این مسئله اهمیت چندانی ندارد. والبرگ کار خود را انجام می دهد و در صحنه می ایستد و بسته به نیاز فیلمنامه در موقع مناسب شگفت زده، عصبانی یا وحشت زده به نظر می رسد. استلی توجی به نوعی موفق شده است خود را از مایه ی فیلم بالاتر بکشد و تأثیر گذا را باشد. اینکه از او تا حدی برای تأثیر کم‌دی فیلم استفاده شده و می تواند بهترین جمله ی یک خطی (همانی که لغت ممنوعه ای را که برای ماندن در گروه PG-۱۳ تنها یکبار استفاده از آن مجاز است به کار برد) فیلم را به زبان بیاورد، به بازی او کمک می کند. موفقیت توجی با شکست «نیکولا پلتر» جبران شده است. فیلم های «تبدیل شوندگان» همیشه به اندازه ی کافی شخصیت های آزار دهنده داشته اند اما هیچ کدام (حتی شخصیتی که «مگان فاکس» نقش آن را بازی کرد) به نقطه ی اوج آزارندگی شخصیت تسلا با بازی پلتر نرسیده اند. این شخصیت از لحاظ بی کفایتی، نفهمی و آزاردهندگی حتی از بدترین شخصیت های زن فیلم های ترسناک هم پا را پیش تر گذاشته است. در چندین صحنه من داشتم یک ربات را تشویق می کردم که او را له کند یا او را تشویق می کردم تا از یک ارتفاع زیاد سقوط کند و پخش زمین شدن دلنشینی را به نمایش بگذارد. فکر می کنم میتوان این را پیشرفتی برای بی در نظر گرفت، او باعث شد در یک فیلم «تبدیل شوندگان» نسبت به یک انسان احساسی داشته باشم!

در پایان احساس می شود هیچ چیز خاصی در «تبدیل شوندگان: عصر انقراض» اتفاق نمی افتد، اما این «هیچ چیز» طولانی، پر سر و صدا و پر زرق و برق است. روش بی، که از نظر فنی ماهرانه است اما روح و جذابیت ندارد، تماشاگران را به نوعی حالت نزدیک به جنون می کشاند. اگر بیننده گامی به عقب بردارد و «تبدیل شوندگان: عصر انقراض» را با فاصله ی بیشتری نظاره کند داستان به نظر گیج کننده نمی آید، اما موقع تماشا کردن فیلم حالت آشوب تقریباً سراسر فیلم را در خود فرا گرفته است. شکسپیر خبر نداشت اما زمانی که او نوشت «مهاهو و آشوب نشانگر هیچ چیز نیستند»، احتمال داشت دقیقاً همین مجموعه فیلم را توصیف کرده باشد.

من متوجه ام که این فیلم محصولی است که با توجه به گروه طرفداران و تنها به این منظور تولید شده است که رضایت کسانی را جلب کند که یا با اسباب بازی های تبدیل شوندگان بازی می کنند و یا خاطرات دلنشینی از این کار در دوره ی کودکی خود دارند. با اینحال، ناامید کننده است که می بینم فیلمسازان نسبت به کسانی که پول مناسبی برای دیدن یک فیلم می پردازند به این امید که چیزی بیش از جلوه های ویژه ی جالب (هر چه زمان بیشتری از طول فیلم می گذرد این «جالب» بودن کمتر می شود) ببینند، چقدر اهانت آمیز و متکبرانه برخورد می کنند. این فیلم نشانگر فیلم سازی بلاک باستر در بدترین حالت خود است، محصولی آنقدر خودخواهانه که حتی سعی نمی کند وانمود کند چیزی بیش از یک نمایش بی مغز است. فیلم بدون پایان، خسته کننده و ملالت آور است اما آنقدر پول به حساب سازندگان اش می ریزد که ساخته شدن «تبدیل شوندگان ۵» نتیجه ای از پیش مشخص است. من نمی توانم به دلیلی جالب توجه تر از این برای منتفر بودن از «تبدیل شوندگان: عصر انقراض» فکر کنم.





REVIEW

روی تصاویر کلیک کنید

Sniper Elite 3

نویسنده :
امیر حسین صفری



watch Dogs

نویسنده :
امیر حسین صفری



Wolfnestien : Tno

نویسنده :
احسان درویش



Bound By Flame

نویسنده :
محمد مهدی جانبی



عصر ارتباطات!

■ امیرحسین صفری

نکات مثبت :

- سیستم تیر اندازی خیلی خوب
- ایده فوق العاده هک
- گیمپلی بسیار جذاب
- شخصیت پردازی بدون نقص
- گرافیک خوب
- داستان در گیر کننده و جذاب
- تنوع رفتار و شخصیت ها در شهر

نکات منفی :

- تخریب پذیری نامتایب وسایل نقلیه
- محیط های خسته کننده و تکراری
- وجود ماموریت های تکراری
- رانندگی نه چندان جالب
- گرافیک افتضاح در کنسولهای نسل هفتم

Watch Dogs
Ubisoft Montreal
Ubisoft
Pc.Ps4.Ps3.Xbox One.Xbox 360
Open World, Action-Adventure

85/100

ارزش :
بسیار خوب

داستان : ۹۰/۱۰۰ عالی

صداگذاری : ۸۰/۱۰۰ بسیار خوب

گرافیک : ۸۵/۱۰۰ بسیار خوب

گیمپلی : ۹۵/۱۰۰ بسیار عالی



WATCH DOGS

داستان :

داستان بازی در نگاه کلی بسیار ساده به نظر میرسد اما تا هنگامیکه با آن درگیر نشوید داستان را در نخواهید یافت. داستان انتقام جویی یک فرد در حالی که با چاشنی احساسات خانوادگی در می آمیزد یک احساس بسیار عمیق و تعاملی بسیار واقع گرایانه و شبیه چیزی که در واقعیت اتفاق می افتد را بین گیم و گیمر

برقرار میکند. و حس همذات پنداری را برای اولین بار از طریق یک بازی ویدیویی منتقل میکند. داستان باری پیچیدگی چندانی ندارد اما با ایده ی بازیسازان به خوبی مرتبط میشود. همانطور که احتمالاً خودتان هم میدانید داستان در شهر شیکاگویی ایالات متحده اتفاق می افتد جایی که گروهی از هکران برجسته برای به وقوع پیوستن انتظارات خود برق چند میلیون نفر از مردم را قطع میکنند. در این مدت و بعد از انجام بررسیهای لازم مشخص میشود جان افراد بیگناه بسیاری گرفته شده است. به دنبال این حادثه آیدن پیرس هکر جوان و قهرمان قصه ی ما در یک حادثه ی رانندگی از پیش تعیین شده توسط عاملان این جنایت بزرگ جان چند تن از نزدیکانش را از دست میدهد تا خیزشی به پا کند و انتقام خود و مردم شهر را توسط سیستم CtOS که توسط پلیس شهر راه اندازی شده و حاوی تمام اطلاعات شخصی افراد است را بگیرد.



دو سال پیش بود که در جریان نمایشگاه بزرگ سرگرمیهای الکترونیک در طی کنفرانس یوبیسافت عنوان جدیدی معرفی شد. این عمل فراتر از ریسکی بزرگ بود زیرا ایده بازیسازان به گونه ای بود که احتمال استقبال بینظیر یا به بار آوردن یک افتضاح بالقوه داده میشد و تا حد ورشکستگی و ضرر پیش میرفت. خوشبختانه ایده مورد نظر به دل بسیاری از گیمران و منتقدان چسبید و سگهای نگهبان کم کم در نقش یک ip ظاهر شد. تا کتون تقریباً در هیچ عنوانی ایده ی هک و هک کاری را به این صورت گسترده مشاهده نکرده بودیم البته عناوینی در این سبک و سیاق وجود داشت اما هک در آن نه بصورت هسته مرکزی بلکه بخش کوچک و به اصطلاح فرعی را تشکیل میداد. بازی جدید شرکت یوبیسافت به قدری خوش درخشیده بود که گیمران سر تا سر دنیا از نمایش شگفت انگیز بازی همچنان در بهت و حیرت به سر میردند. این تازه شروع کار یوبیسافت بود اما تنها چند ساعت از رونمایی بازی نمیگذشت که یوبیسافت سیاست های تبلیغاتی نادرستش را در پیش گرفت و آنقدر پیاز داغ ip جدیدش را زیاد کرد که هنگام لانچ جهانی هیچ یک از منتقدان بازی را در حد قابل قبول نمیپندند و حتی بعضی ها هم نمره ی ضعیف را برای این بازی در نظر گرفتند.

Ct OS



گرافیک :

مهمترین بحث بعد از لانچ بازی اختلاف گرافیک بین نسخه ی منتشر شده و دمو های به نمایش در آمده بود که هم اکنون نیز دلیل محکمی برای آن ارایه نشده و همچنان به عنوان یک راز مطرح میشود. گرافیک باری مسلما از چیزی که انتظار داشتیم واقعا کمتر بود اما این استنادی بر گرافیک کم بازی نیست. البته گرافیک افتضاح و دور از انتظار در نسخه های نسل قبل چیزی به مراتب خلاف این ادعا را بیان میکند. اما بصورت کلی سگهای نگهبان کیفیت مطلوب و نه عالی را ارایه داد. طراحی شخصیت ها بسیار با گرافیک و پر جزئیات صورت گرفته. طراحی محیط خوب است اما به هیچ وجه نمیتواند بهتر از رقیبان خود در این زمینه باشد. نور پردازی عالیست! هیچ چیز بهتر از رانندگی در افق و انعکاس نور خورشید توسط بدنه ی ماشین به چشمانتان در سگهای نگهبان لذت بخش نیست. افکت باران بسیار عالی است و آب جمع شده در سطح خیابان ها چیزی فراتر از حد انتظار است. کیفیت ساختمان ها و درختان نیز عالی است البته به جز بعضی مواقع! آب هم خوب است اما به هیچ وجه به رقیبش نمیرسد. بافت ها و تکسچر ها در کنسول سونی چیزی را به مراتب مطلوب تر از دیگر نسخه ها ارایه میدهد. اما چیزی که بیشتر از همه در این عنوان به چشم میخورد بی روح بودن شهر است. متاسفانه بویوسف در این باره دقت کافی را به خرج نداده و استفاده بیش از حد از رنگها و تکسچر های سرد علت اصلی بروز این ماجراست. این در حالی است که عنوان رقیب در دنیای پر از زرق و برق میگردد محیطی که گردش در آن بیش از هر چیزی لذت بخش است.

گیمپلی :

هک. تقریبا کل گیمپلی بازی و اکثرا طراحی ماموریت ها برپایه هک استوار است. قسمتی از ماموریتها در بازی به شدت عینا تکرار میشوند، مثلا یکی از رایج ترین ماموریت ها تعقیب یک اتومبیل و تخریب آن است در حالی که بادیگارد هایی از وی محافظت میکنند. انیمیشن ها ی کرکتر ها به خوبی صورت گرفته و جای نقصی ندارد تنوع دشمنان بد نیست اما نبرد بیش از اندازه با ماموران امنیتی شهر از تنوع میکاهد. در بخش هوش مصنوعی این عنوان بسیار عالی عمل کرده حتی در این زمینه از رقیب خود نیز پیشی گرفته. این موضوع در سهولت فرار از دست پلیسهای سمج شهر قابل مشاهده است.





احساساتی چنان اهنگ هایی شنیده میشود که حس واقعی لحظات را به خوبی منتقل میکند. همچنین در لحظات هیجانی موسیقی طوری وارونه میشود که استرس تمام وجودتان را فرامیگیرد و هیجانی ترین لحظات را سپری خواهید کرد. صدا گذاری شخصیت ها مثل همیشه جای صحبتی باقی نگذاشته، همچنین صدای ماشین ها، فریاد مردم شهر و دیگر عوامل محیطی بسیار عالی کار شده. صدای پای آیدن در هنگام دویدن به هیچ وجه تکراری نخواهد شد. صدا گذاری اسلحه ها و پوکه هایشان و البته انفجار های مهیب هم انصافا از نقاط قوت این ip بزرگ است.



سیستم تیر اندازی به شدت فوق العاده است و شما را به یاد سری Ghost Recon می اندازد. راندگی بسیار خشک است و لذت همیشگی راندگی در این سبک را به شما نمیدهد. تخریب پذیری ماشین ها هم نقطه ی ضعفی است که میتوانست بهتر باشد. همچنین نداشتن قابلیت شلیک هنگام راندگی توانای به درد بخور است که به نظر آیدن از پیش بر نمی آید. اما هک کردن دستگاه های خود پرداز یا بانک اکانت مردم شهر چیز است که پول و امتیازات را به راحتی جمع آوری میکند و از جذابیت بازی و ذوق و شوق شما برای خرید اسلحه، مهمات و البسه میکاهد، راندگی با موتور هم لذت بخش است و هم بسیار آسان! از تنوع رفتار و نوع شخصیت های شهر نباید غافل شد، اگر ساعت ها نیز در شهر بگردید بعید میدانم دو نفر را با مشخصات عینی بیابید. البته ناگفته نماند دوستان و یاران آیدن در گیمپلی موثرند اما نه به اندازه ای که بشود آنان را از المانهای گیمپلی نامید.

صدا گذاری :

موسیقی متن این بازی از بهترینهای دنیای موسیقی های متن است. هنگام پخش کات سین های

در آخر :

عنوان واچ داگر عنوان بسیار خوبی میباشد که در حد تجربه ی اول یوبیسافت مونترال بسیار عالی ظاهر شد. اما از طرفی نقد های کوبنده بسیاری در این باره منتشر شد که بسیار بحث برانگیز بود و شگک و شبهاتی میان طرفداران عنوان رقیب بوجود آورد. این منتقدان که به بازی رقیب نمره ای فوق العاده داده بودند حال با نقدی منفی و بدون در نظر داشتن نکات مثبت، این عنوان را بسیار ضعیف جلوه دادند. درست است این عنوان آتپوری که انتظار داشتیم ظاهر نشد و خیلی از انتظارات را بر آورده نکرد اما در میان منتقدان فارسی زبان نیز کسانی هستند که بازیها را به شدت مورد تهاجم قرار میدهند و حتی یک نقطه قوت بازی را هم در نقدشان نمی نویسند. کوبیدن بک بازی به هیچ وجه کار خوبی نیست. به نقد های منفی و بی جا توجه نکنید و فقط از بازی لذت ببرید. با وجود شایعات پیرامون نسخه دوم این بازی امیدواریم مشکلات عمده بازی در نسخه های بعدی به خوبی رفع شده و یوبیسافت عنوان مخاطب محوری را ارایه دهد. حتما تجربه کنید حتی شما فن های عزیز بازی رقیب.



داستان یک ماجراجو!

محمد مهدی جانبی

نکات مثبت :

- موسیقی بسیار خوب
- باس های زیاد و متنوع
- نوع مبارزه جدید
- داشتن بار همراه
- قابلیت آپگرید سلاح ها و البسه
- زیباییات چهره بسیار خوب
- تنوع جالب محیط

نکات منفی :

- آپگرید محدود در بخش کرکتر
- گیمپلی ضعیف
- گرافیک ضعیف و پر از باگ
- تکرار در سیستم مبارزات
- ضعف در داستان پردازی
- بخش بی خود و بدون تاثیر انتخاب دیالوگ ها

Bound By Flame
Focus
Focus
Pc.Ps4.Ps3.Xbox 360
Action-Adventure

65/100

ارزش :
متوسط

داستان :	50/100	ضعیف
صداگذاری :	65/100	متوسط
گرافیک :	70/100	خوب
گیمپلی :	75/100	خوب



داستان :

طبق روال همیشگی از داستان بازی شروع میکنیم جایی که این عنوان جدید تا حد قابل توجهی انتظارات منتقدان و گیمران را بالا برد اما به حین انتشار بازی دانستیم که یک دنیای افسانه ای در مقابل گروهی که خود را ناجی دنیا میدانند قرار گرفته . همین و دیگر هیچ!!! داستان در سطح بازیهای نقش آفرینی خوب است اما به صورت کلی شنیدنی تکراری و کلیشه ای و البته بسیار سطحی و آبیکی میباشد. شما در نقش شخصیتی به نام ولکان قرار خواهید گرفت که در یک این چنین باری نقش آفرینی، ارتباط با کرکتر به سختی امکان پذیر میشود. به صورت کلی تا این حد بدانید که داستان در کل بد نیست و میتوانست به صورت خلاقانه تر و متنوع تر به رشته ی نگارش در آید.

صدا گذاری :

اگر بخواهیم حداقل یکی از نقاط قوت بازی را را به زبان بیاوریم همین موسیقی بازی بهانه ای بسیار عالیست. در کات سین ها و لحظات سینمایی مختلف موسیقی هایی به صدا در می آید که انصافا شور و شوق گیمر را بر می انگیزد و به بازی حال و هوایی عجیب میدهد. در این بازی تنها موسیقی است که تعاملی بسیار عالی میان گیم و گیمر را به وجود میآورد.

صدا گذاری اجزایی که در محیط دخالت دارند یا موجودات عجیب و غریبی که به عنوان باس برای شما در نظر گرفته شده اند بسیار با جزئیات و دقت بالا برکزیده شده اند. صدای جیر جیر حشرات، صدای آب ، صدای سنگهایی که به هم مماس میشوند و حتی صداگذاری طوفان هم بسیار حرفه ای و بی نقص صورت گرفته است. اما صدا پیشگی شخصیت ها! این بخش تنها نقطه ی ضعیفی است که ارتباط گیمر عزیز را با ولکان مبارز قطع میکند. دیالوگها به شدت خشک و دور از تنوع هستند حتی در مکالمه ها (انتخاب دیالوگ به دست خود فرد صورت میگیرد) هم انتخاب دیالوگهای مختلف هیچ تاثیری در گیمپلی نداشته و تنها برای کسب اطلاعات بیشتر صورت میگیرد. صداگذاری کرکتر ها به هیچ وجه خوب نیست و نکته ی جالبی که وجود دارد اینکه باوجود امکانات ویرایش نام کرکتر اصلی بازی به نامهای دیگر (مثلا اسم خودتان) باز هم شما را در طی روند بازی همان ولکان صدا میزنند!!! بهتر بود یک نام را به صورت پیشفرض و غیر قابل تغییر برای کرکتر در نظر گرفته میگرفتند. این قسمت با همت موسیقی بازی به درجه ی قابل قبول و خوبی دست رسیده است.



گرافیک :

گرافیک نیز یکی از عناصر مثبت این عنوان به شمار میرود. گرافیک بازی با وجود نورپردازی چشم نواز به تقریباً به حد مطلوب خود دست یافته است. در قسمتی از گیمپلی که در یک جنگل مرموز طی میشد نکاتی به شدت عالی کار شده بود. افکت آب بسیار خوب است اما تاثیری بر کرکتر ها ندارد. مو در باز به شدت پر جزئیات اما متأسفانه بسیار باگ ساز است. محیطی عالیست و به جرئت میتوان گفت محیطی با این جزئیات در هیچ یک از دیگر نقش آفرینی ها دیده نشده است. تکسچر چوب و درخت و البته یخ به خوبی کار شده اند و همواره از زیباترین محیط های گرافیکی را به تصویر میکشد. چهره پردازی لیبار پد جزئیات و بعضی مواقع هم خیره کننده میشود. افکت خون بد نیست ولی به ندرت نمایان میشود. غول ها و ابر باس فایت ها با اوج گرافیک و کیفیت در بازی عرض اندام میکنند و گرافیک بالایشان را به خوبی به رخ میکشند. گرافیک این بازی بعضی مواقع فوق العاده میشود.



گیمپلی:

سازندگان عزیز این عنوان در همان ابتدای بازی چنان امکانات محدودی را برای آپگرید کرکتر در نظر گرفته اند که ترجیح می‌دهید آپگرید نکنید تا اینکه چند چهره پیشفرض و چند مو و جنسیت را هی بالا و پایین کنید. گیمپلی و سیستم مبارزات در نگاه اول بسیار جذاب به نظر می‌رسند اما با پیشبرد مراحل بازی کم کم متوجه تکرار در بازی خواهید شد. سلاح سنگین شما یک عدد شمشیر بزرگ و سلاح سبک‌تان دو عدد شمشیر ریز است که با سبک خاصی بوسیله آنها به مبارزه می‌پردازید. در سیستم مبارزات یک قابلیت جذاب موجود است که بوسیله آن می‌توانید لگدی به دشمنان زده او را به عقب بخواهید و دخلشان را بیاورید.

نکته مهم در سیستم مبارزات بازی روند یکنواخت مبارزات است به صورتی که اگر تنها ده دقیقه از بازی کردتان بگذرد می‌فهمید که فرمول مبارزه دو ضربه یک دفاع است!!! و بقیه ماجرا....

تنوع دشمنان بسیار عالی است و تنها چیزیست که از تکرار این بخش ممانعت می‌کند. از درختان متحرک گرفته تا سوسک و حشرات غول پیکر و موجودات عجیب الخلقه همگی به تنوع بازی می‌افزایند.

و در آخر:

این عنوان که از همان ابتدا هم امیدی به موفقیت* ن نبود اما تا حدی ما را از دنیای زائرهای نوین بیرون کشیده و تنوع خوبی ایجاد نمود. و در حد یک عنوان متوسط ظاهر شد. اگر از این بازی چیزی شبیه اسکاریم و ویچر را انتظار دارید توصیه می‌کنم به هیچ وجه به سمت آن نروید.



روای آمریکایی!

■ امیر حسین صفری

Sniper Elite 3
Rebellion Oxford
Games 505
Pc.Ps4.Ps3.Xbox One.Xbox 360
Shoter, Action-Adventure

80/100

ارزش:
خوب



نکات مثبت:

- گیمپلی فوقالعاده جذاب
- گرافیک خوب
- شخصیت پردازی عالی
- طرحی محیط و مراحل خوب
- هوش مصنوعی خوب دشمنان در هنگام گشت زدن
- سیستم استنایپ فوق العاده
- تصاویر سینماتیک لذت بخش

نکات منفی:

- داستان سطحی و بسیار آبکی
- صدا گذاری خوب اما به شدت ناقص
- وجود باگهای گرافیکی
- ماموریت های بسیار طولانی
- هوش مصنوعی بسیار ضعیف
- دشمنان در هنگام مخفی کاری

داستان: ۷۰/۱۰۰ ضعیف

صداگذاری: ۷۵/۱۰۰ خوب

گرافیک: ۸۰/۱۰۰ بسیار خوب

گیمپلی: ۹۵/۱۰۰ بسیار عالی

صدا گذاری:

نسخه سوم عنوان تک تیر انداز در بخش موسیقی خوب کار کرده. این بازی در سبک اکشن شوم شخص مخفی کاری نیازمند موسیقی های متن هیجان انگیزی است که توانایی القای حالات و شرایط مخفی کاری را به خوبی به گیمبر را داشته باشد. با وجود اینکه موسیقی متن طولانی مدتی در بازی موجود نیست اما همین صدا های لحظه ای و کوتاه هم کار خودشان را خوب انجام میدهند. مثلا در صحنه ای که شما در پایگاه دشمن لو میروید یک صدای هیجانی در حد چند ثانیه پخش میشود و دیگر هیچ! اما نکته جالب در صدا گذاری دیالوگ هاست! دیالوگ ها در بازی به ندرت اتفاق می افتد مگر در میان دشمنان! صدای انفجار ها و شلیک گلوله ها در حد قابل قبولی است. در بازی وسایلی وجود دارند که با تولید آلودگی صوتی به شما اجازه شلیک بدون جلب توجه را میدهند مثلا صدای استارت ماشین ها و سر و صدای تانک ها در نوع خود بسیار جالب است و به شدت به واقعیت نزدیک است. در کل بخش صدا گذاری کیفیت مطلوبی را ارائه میدهد و در حد قابل قبول میتواند شما را راضی نگه دارد.

گرافیک:

این عنوان در بخش گرافیک نسبت به نسخه های پیشین، پیشرفت بسیاری داشته اما همچنان دارای ضعف هایی در زمینه گرافیک بصری است. گرافیک کرکتر اصلی بازی بسیار عالی است و از بافت های ریزی تشکیل شده که جلوه ی کرکتر را بیش از هر چیز دیگری به حد مطلوب خود میرساند. با توجه به اینکه این نسخه داستان خود را در آفریقا طی میکند، سازندگان به صورت خلاقانه ای از یک تم خاکی استفاده کرده اند که حس گرمای شدید زیر آفتاب سوزان صحرا های آفریقا را به خوبی منتقل میکند. فضا سازی مراحل بی نظیر است. طراحی محیط با دقت بسیار بالایی به شدت عالی گلی و در و پنجره های قدیمی و پوسیده آنها تا یک مقر نظامی فوق سبز و بوته های سر بر آورده از میان خاکهای خشک آفریقا و همچنین طرز وسایل در محیط همگی از زیبایی های محیط میگویند. تکسچر ها بسیار مناسب و بصورت کاملا حرفه ای به کار رفته اند. تصاویر سینماتیک خروج گلوله از اسلحه به صورت اسلو موشن و در نهایت برخورد با هدف مورد نظر بسیار پر گرافیک است مخصوصا اگر هدفان یک فرد باشد، که با اصابت گلوله به فرد میتوانید شکسته شدن استخوانها و پاشیدگی خون ناشی از اصابت گلوله را به خوبی ببینید. در کل گرافیک، در این نسخه بسیار بهبود یافته بود اما با وجود باگهای وحشتناک و کمبود گرافیک خیلی از عوامل محیطی این عنوان نقطه ضعف بزرگی برای خود بوجود آورد که قاعدتا از کیفیت مطلوب در این بخش میکاهد.



سری بازی های استنایپ همواره از عناوینی به شمار میرود که طرفداران خاص خودش را دارد. این عناوین که همواره مورد توجه منتقدان و گیمبر بسیاری قرار گرفته در حد یک مجموعه متوسط به بالا توانسته طرفداران این خود را راضی نگه دارد بدون شک در نسخه سوم این عنوان که هم اکنون برای تمام پلتفرم ها در دسترس است، پیشرفت ها و تغییراتی وسیع رخ داده است اما وسعت آنان بسیار کمتر بوده و همان مشکلات ریشه ای و پایدار را همواره به دوش میکشد اما بگذارید زود قضاوت نکنیم و این عنوان را با هم از جهات مختلف تحلیل و بررسی کنیم تا آگاه باشیم و بدانیم که با چه عنوانی روبرو هستیم؟!

داستان:

با توجه به اینکه برچه زمانی مربوط به این عنوان در جنگ جهانی دوم اتفاق می افتد، اساسا خلاقیت عمده ای در موضوع داستان صورت نگرفته و تیم سازنده در این عنوان با تکیه بر المانهای دیگر داستان را در سطح بسیار ساده و مبتدی باقی میگذاورد. همانگونه که میدانید داستان بازی در طی جنگ های جهانی دوم و در یک مقطع زمانی میان دو نسخه پیشین رخ میدهد جایی که تفنگدار داستان ما به صحرا های سوزان آفریقا سفر میکند و در زمانی به سر میرسد که نفوذ و تسلط بریتانیا در جبهه های ملل متفق بر صحرا ها و مناطق مرکزی آفریقا به شدت کاهش یافته و از سوی دیگر آلمانها با فرصت طلایی به موقع تسلط کامل خود را بر این ناحیه اعلام میکنند. و حالا شما در نقش کارل فایرون در آفریقا ماموریت ها و ترور هایی از پیش تعیین شده در پیش دارید که باید همگی آنها را با دقت و زیرکی به انجام برسانید. همانطور که گفتم کاملا واضح است که سازندگان برای کسب موفقیت به المانهای دیگر تکیه داده اند و داستان همواره سبک ساده و بدون پیچ و خم خود را دنبال میکند.





گیمپلی:

با وجود نکات مثبت و اندک دیگر بخش‌ها این عنوان موفقیت کم و بیش خود را نیز که بدست آورده مدیون بخش جذاب و پرهیجان گیمپلی است. در این نسخه تنها گیمپلی عالی بازی است که در پوشی بر ضعف‌های بزرگ دیگر نهاده و این عنوان را در لیست خوب‌های امسال جای می‌دهد. در بخش گیمپلی طراحی مراحل به گونه‌ای است که شما را مجاب به مخفی‌کاری می‌کند. البته این مخفی‌کاری در برخی مواقع آنقدر به درازا می‌انجامد که آرزوی تان یک شلیک اسنایبری میشود. البته در این نسخه بیشتر تمرکز سازندگان بر روی بخش مخفی‌کاری بوده تا اسنایپ! ظاهراً ایده‌شان موفق نیز بوده و بخش گیمپلی را بسیار خوب نمایان می‌کند. ما در این بازی به هیچ وجه با قهرمانهایی مثل سم فیشر و هیتمن مواجه نیستیم بلکه کرکتر اصلی تنها یک اسنایپر حرفه‌ایست که کار اسنایپ را بهتر از هر کار دیگری انجام می‌دهد. این به معنی است که در بازی دشمنان کاملاً از شما برتر هستند و اگر گیرتان بیآورند به چند ثانیه نکشیده دخلتان را می‌آورند. پس چیزی که بیشتر از همه مهم است این است که «هرگز کاری نکنید که لو بروید». در بخش هوش مصنوعی بازی در حد متوسطی به سر می‌برد. به عنوان مثال هنگامیکه شما از پشت به دشمن حمله می‌کنید و با سر نیزه تان دخلش را می‌آورید، او هیچگونه عکس‌العملی نشان نداد و طوری وانمود می‌کند که انکار منتظر بوده کسی بیاید و او را بکشد. بخش مبارزات تن به تن در بازی بیشتر از هر چیزی در بخش گیمپلی خودی نشان می‌دهد، مبارزات شما و فوت و فتنهایی که به دشمنان می‌زنید بسیار جذاب و پرهیجان است.

سیستم تیراندازی عالی است. البته این تنها مربوط به سلاح تک تیر انداز شماست. و سیستم هدف‌گیری با دو اسلحه دیگران اصلاً خوب نیست. و از جذابیت می‌کاهد. در بازی کرکتر توانایی حمل سه نوع اسلحه را دارد، اسلحه‌ی تک تیر انداز، اسلحه‌ی سبک و بی‌سر و صدا و اسلحه‌ی به اصطلاح رگبار که بیشتر در مواقع درگیری‌های سنگر به سنگر به کار می‌آید. کاراکتر همانند اکثر بازیهای شوتر در سه حالت ایستاده، نشسته و سینه‌خیز کار را دنبال می‌کند که در این بین حالت بی‌سر و صدای نشسته بیش از همه به کار می‌آید. در یک دید کلی و جمع‌بندی بخش گیمپلی با وجود ضعف‌هایی بسیار در گنجدکننده، سخت و جذاب است.

در آخر:

عنوان تک تیر انداز اینبار در آفریقا توانسته با وجود دست و پا زدن‌های بسیار به یکی از عناوین متوسط تا خوب امسال بدل شود و طرفداران این سری را بیش از پیش به وجد آورد. این عنوان به کمک گیمپلی جذاب توانسته تا حدودی منتقدان را به سوی خشنودی از این عنوان سوق دهد. اما این دید همواره از نظر بسیاری از منتقدان درست نیست و از نظر آنان این بازی عنوانی شکست‌خورده و ضعیف به شمار می‌رود. با این وجود اسنایپر تنوع خوب و به موقعی بود که تا حدی انتظارات را برآورده کرد و بسیاری را خشنود و خیل دیگری را ناامید کرد. به نقد‌های کوبنده و منفی توجه نکنید و بازی‌تان را ادامه دهید و از آن لذت ببرید.



شتر در خواب بیند پنبه دانه!

■ احسان درویش

Wolfnestien : The New Order
Machine Game
Bethesda
Pc.Ps4.Ps3.Xbox One.Xbox 360
Shoter, Action

84/100

ارزش :
بسیار خوب



نکات مثبت :

- سیستم هدف گیری عالی
- گرافیک چشم نواز
- توانایی حمل دو سلاح
- شخصیت پردازی خوب
- طراحی محیط خیلی خوب
- تخریب پذیری مناسب
- وجود دو حالت مخفی کاری
- جزئیات خیره کننده فیس کرکتر ها

نکات منفی :

- روایت داستان ساده
- لب خانی نه چندان خوب
- مشکل لود تکسچر ها
- هوش مصنوعی کم دشمنان هنگام مخفیکاری
- سلامتی دستی د عدم خودکار بودن
- تنوع کم سلاح ها

داستان : ۷۵/۱۰۰ خوب

صداگذاری : ۸۰/۱۰۰ بسیار خوب

گرافیک : ۸۵/۱۰۰ بسیار خوب

گیمپلی : ۹۵/۱۰۰ عالی

گرافیک :

سازندگان بازی ها امروزه باید با توجه به آمدن نسل هشتم ، گرافیک خوبی را در هر دو نسل تقدیم گیرم ها کنند . کنسول های نسل هشتم بسیار قدرتمند هستند و از این رو دست سازندگان کاملا باز خواهد بود و بدین ترتیب می توانند هر تغییرات گرافیکی را که می خواهند اعمال کنند. سازندگانولفشتاین سعی کرده اند تعادلی بین گرافیک نسل هشتم و نسل هشتم برقرار کنند اما در راه خود موفق عمل نکرده اند و گرافیک بازی در نسل هشتم و نسل هشتم تفاوت زیادی دارد به طوری که عناصر گرافیکی به صورت با کیفیت تر در نسل هشتم قابل رویت هستند . گرافیکولفشتاینیکی از نقاط قوت آن است و توسط موتور آی دی تک فایو که سابقه تقریبا خوبی دارد پیاده سازی شده است . طراحی دشمنان و لباس آنها به بهترین صورت انجام گرفته است و در کنار محیط زیبا توانسته است ارزش گرافیک را بالا ببرد . نور پردازی بازی بسیار چشم نواز بوده و می تواند هر گیمری را مجذوب خود کند ، اوج نورپردازی در لوکیشن هایی که در شب هستند رخ می دهداما در روز در بعضی از مواقع نورپردازی بازی دچار مشکلاتی است . از سوی دیگر طراحی چهره ها هم خوب کار شده اند به طوری که به هیچ وجه بافت مصنوعی در بازی نخواهید دید و احساس اشخاص از قبیل خشم از صورتهایشان پدیدار است من باب مثال در چهره Frau که فردی شکاک است می توان حس شک کردن او را به روشنی فهمید . اما مشکل بسیار بزرگی که گرافیک بازی دارد سرعت لود تکسچر هاست که بسیار کند است و گرافیک را ضعیف تر کرده است . این امر گیمر را بسیار اذیت کرده و او را از گرافیک نا امید می کند اما تیم سازنده بازی با ارائه یک پیج در روز اول عرضه ، نقص ها را بر طرف کردند . انیمیشن های بازی روان کار شده اند و طبیعی به نظر می رسند در کنار آن افکت های خونی هم خوب ظاهر شده اند و با واقعیت مو نمی زنند.در کل گرافیک بازی علی رغم مشکلات اندکی که دارد خوب عملکرده است و می تواند یک گیمر را به خود جذب کند.



جنگ جهانی همواره یکی از سوژه هایی بوده که بازیسازان در آن ایده های خود را پیاده میکردند. و ظاهرا به موفقیت های بسیاری هم دست می یافتند . سری ولفشتاین از مجموعه عناوینی به شمار میرود که همواره تولد صنعت گیم را جشن گرفته و از همان آغاز با صعود نسل ها همراه بوده است. عناوین بسیاری وجود دارند که با موضوع جنگ جهانی ساخته شده اند اما سری ولفشتاین همواره نگاه خاص و متفاوتی نسبت به جنگ جهانی ارائه میدهد. حال که چند وقیست نسخه جدید این سری منتشر شده است جنگ های جهانی را از دید یک درجه دار نظامی آمریکایی به نمایش میگذارد. در ادامه با شما هستیم و تحلیلی کامل از این عنوان. لطفا تا آخر مقاله را بخوانید.

داستان :

با توجه به اینکه این نسخه فاقد بخش مولتی پلیر میباشد، محوریت اصلی بازی را داستان تشکیل میدهد. روایت داستان از این قرار است که یکی از نظامیان درجه دار آمریکا، در اقدامی به همراه دو تن از افسران زیر دست آمریکایی به منظور اجرای چند عملیات چریکی، به خاک آلمان نفوذ میکنند اما در حین انجام ماموریت توسط نازیها دستگیر شده و در یک آزمایشگاه که به منظور شکنجه و زجر دادن اسیران راه اندازی شده زندانی میشوند. پس از مدتی پی میرند که تنها دو نفر قادر به فرار از این مکان هستند و یک نفر باید قربانی شود و در اینحاست که ویلیام بد بخت از یکی از رفقاییش دل میکند و او خلاص میشود. اما ویلیام نیز چندان خوش شانس نیست و بر اثر اصابت ضربه ای به سرش به کما فرو میرود و در یک بیمارستان لهستانی نگهداری میشود. آتیا و پدر و مادرش کسانی هستند که از ویلیام پرستاری میکنند. در مدتی که ویلیام در کما به سر میرد، سربازان نازی مرتب به بیمارستان آمده و اغتشاش ایجاد میکنند تا اینکه روز از روی بی حوصلگی تصمیم به قتل تمام پزشکان و بیماران بیمارستان را بگیرند. در این رخداد، پدر و مادر آتیا کشته میشوند اما ویلیام به طرز شگفت آوری از کما بیرون آمده و به مقابله با نازیها میرد. پس از مدتی به کمک پدر بزرگ و مادر بزرگ آتیا به جبهه ای مقاومت میبوندند و قصد نابودی تمام آلمانها و نژاد نازی اراده وی را برای کشتار نازیها بسیار تقویت میکند. همانطور که خواندید داستان بازی بد نیست اما حالات روحی و روانی ویلیام را به خوبی روایت میکند. انتظارات از بخش داستان پردازی بسیار بالا تر از این بود اما سازندگان خود را اذیت نکرده اند و با تمرکز بر روی گرافیک و گیمپلی در صدر بر آوردن انتظارات بر آمده اند.





موسیقی و صداگذاری:

موسیقی بازی با توجه به داستان خاص بازی نیز از حال و هوای خاصی بهره می برد. از موسیقی های کلاسیک که در کمپ نازی ها پخش می شود تا موسیقی متن بازی کاملاً به یاد ماندنی هستند. چون نازی ها در بازی بر اروپا غلبه کرده اند، طبیعتاً باید شنونده ی آهنگ های آلمانی باشیم. از معروف ترین آهنگ های بازی می توان به آثاری از Die Kafer و دیگر خواننده های معروف آلمانی اشاره کرد. از تنظیم کننده های موسیقی متن بازی هم میتوان به Fredrik Thordendal اشاره کرد که مجله Guitar World او را در لیست صد گیتاریست برتر سبک متال در رتبه سی و پنج قرار داده است. ساخت افکت های صوتی بازی و صداگذاری کاراکترها هم حتی در نسخه های غیرانگلیسی با دقت و ظرافت تمام انجام گرفته است.

گیمپلی :

بزرگترین عامل محبوبیت و موفقیت این عنوان قطعاً قسمت جذاب و لذت بخش گیمپلی است چیزی که همواره سری ولفنشتاین را از دیگر fps ها متمایز میکند. تنوع تفنگ خا دد بازی به خوبی نسخ پیشین نیست اما قابل قبول است. شما از هیچ سلاح مخصوص و انحصاری بهره نمبرید بلکه در بیشتر مواقع از سلاح هایی استفاده میکنید که در دست دشمنان نیز دیده میشود و اصطلاحاً عمومی هستند. چیزی که بیشتر از همه در بازی به چشم میخورد خشونت فوق العاده بازی است که برای بسیاری نقطه ی قوت و برای بعضی دیگر آزار دهنده و غیر ضروری است. سیستم سلامتی بر خلاف بسیاری از دیگر بازیها خودکار نیست و به صورت اتوماتیک افزایش نما این چیز است که شما را در نقاط مختلف بازی به زحمت می اندازد و شما را وادار به جستجو برای یافتن جعبه های سلامتی داخل منیط میکند. میزان سلامت شما به صورت عددی نمایان میشود و اکثراً عددی میان یک تا صد است البته این عدد گهگاه به بالای صد هم میرسد. در بازی زره هایی وجود دارد که سلامتی شما را بسیار مقاوم تر کرده و خود اعدادی از یک تا صد را به سلامتیان می افزاید. محدودیت گلوله ی تفنگ ها هم چیزیست که دقیقاً اواسط در گیری شما را به دام می اندازد و شما را مجبور به یافتن خشابهای گلوله یا اسلحه ای دیگر



میکند. گیمپلی بازی به دو صورت پیش میرود. یکی نبرد های سنگر به سنگر و پر سر و صدا که در این حالت کارتان کمی سخت اما لذت بخش میشود و دیگری روش محبوب و بی سر و صدای مخفی کاری است که معمولاً با کلت های برقی یا بی سر و صدا و یک چاقو انجام میگردد. در این حالت شما بخ لطف هوش مصنوعی پایین دشمنان از پشت به آنان حمله کرده و خیلی بی سر و صدا کارشان را تمام میکنید. لازم به ذکر است توانایی حمل دو اسلحه توسط کرکتر جذابیت فوقالعاده ای به بازی بخشیده. برای این کار لزوماً هر دو اسلحه باید از یک نوع باشند. در گریب با تعداد کمی از دشمنان لذت بخش است اما هنگامیکه در میانشان گیر بیفتید سریعاً دختلان را می آورند و شما را به قعر جهنم میفرستند. نکته جالب توجه درجه سختی بازیست که در پایین ترین و آمتور ترین درجات شما را به زحمت می اندازند. در پایان مراحل بازی معمولاً باس هایی به صورت ربات حضور دارند که از حق نگذریم نبرد با آنها بسیار هیجانی و نفس گیر است. اگر در محیط های بازی بگردید حتماً چاقو هایی می یابید که میتوانند آنان را به سمت دشمنان پرتاب کرده و با همان ضربه دشمنان را از پای در بیاورید. تنوع دشمنان بسیار عالیست اما شما معمولاً با انسانهای داخل زره و ماشین میجنگید. در کل قسمت گیمپلی چیزی بود که همه انتظار آن را میکشیدند و بدون نقص شاخصی توانست رضایت خیل عظیمی از گیمران و طرفداران این سری را به دنبال داشته باشد.

شوخی با سردتد های عزیز گیمرسان

بر اساس طرحی از : رضا بابایی

اول از همه آگاه باشید که این بخش جالب و خواندنی به پیشنهاد یکی از تحریریه ایده پردازمان داده و پس از بالا و پایین رفتن بسیار پذیرفته شد. داستان از این قرار است که هر شماره یکی از کرکتر های عزیز گیمرسان مورد تهاجم نقد های بنده ی حقیر قرار گرفته و بسی با هم میخندیم. این ماه اختصاص داده شد به جوان خوششیتپ و خوش استیل مجله، جناب محمد حسن جان سهیلی که از حروف چندان گرامیمان به شمار رفته و کارش هم بسی خوب است. از خودش بگویم تقریبا در سال هجده به سر میرد و اوضاع مکاتیب هم بد نیست و گهگاهی وی را نمره ای میدهند در راه خدا ، چون تابستان بنشیند و بسیار بازی کند. این بنده ی صغیر خدا بک سیستمی دارد زاغارت و ایکس باکسی نسل هفتمی که چون یابوی بارکش جنوب شرقی آفریقای مرکزی همواره از آن سواری میکشد. برایتان بگویم از گیمریش. من هنوز مانده ام این بنده ی صغیر خداوند از کجا چنین هدشات کردن را یاد گرفته! خداوند آن روز را نیاورد که در می کوچک از ندای وظیفه در بخش آنلاین با وی بازی کنید که خون از چشمانتان در می آورد. این بشر بسی انسان رایانه دوستی است که برایش حکمی چنان اغذیه دارد که چون نخورد خواهد مرد. جانم برایتان بگوید این بشر خانواده ای دارد بس گیمر!!! روایت داشته ایم روزی پدر و پدر بزرگ و این بنده صغیر با جمعی از پسر عمکان فامیل میشینند و هدشات کتان بسی حال کرده و میخندند. چنین رفقای داریم ما. این بشر علیل شده میانه ای دارد با فوتبال نه چندان خوب! روایت داشته ایم که از او سوال فوتبالی پرسیده اند و در همین حین روحیه دایم الهنگی او فعال شده و تا چند روز در هنگی بس دشوار به سر میرده. رفیق قصه ما پسر عمه ای دارد رامین نام، که بس گیمر تر و باحال تر از خود فلک زده اش است. اصولا بچه ی خوبیست و از آن سری کارها هم میپرهزد معمولا. اگر روزی در خیابان های غربی کشور وی را دیدید سلامی به گرفتنی آفتاب از جانب بنده کبیر به وی برسانید. کوچک شما و آقا محمد جان سهیلی ، امیرحسین صفری.

سمت : حروف چین
نام : محمد حسن
نام خانوادگی : سهیلی
تولد : ۱۳۷۵

لقب : محمد گیمر
طرفدار : مایکروسافت
بازیهای مورد علاقه : شوتر گیم
محل سکونت : کرمانشاه



عقرب سیاه

گرد آوری : رضا بابایی



شناسنامه اسکورپین
 سری : مورتال کامبت
 اولین حضور مورتال ۱۹۹۲
 خالق : جان تویباس
 صداپیشه : اد بون

اسکورپیون به معنای عقرب ، یکی از شخصیت‌های ساختگی سری بازی رایانه‌ای مورتال کامبت Mortal Kombat است که برای اولین بار در نخستین قسمت این مجموعه در سال ۱۹۹۲ معرفی شد. در داستان بازی او یک شبه نینجا ی از مرگ بازگشته Undead است که به دنبال انتقام مرگ خودش، و همچنین انتقام قتل عام خانواده و قبیله اش که توسط قبیله رقیبش (Lin Kuei) و به دست ساب-زیرو (Sub-Zero) صورت گرفته ، می باشد.

اسکورپیون یکی از شناخته شده ترین و محبوب ترین کاراکتر های سری بازی های مورتال کامبت است و در همه سری‌های این بازی به غیر از نسخه اصلی مورتال کامبت ۳، در میان شخصیت‌های اصلی ایفای نقش کرده‌است. به همین ترتیب نماد اسکورپیون به عنوان لوگوی اصلی کمپانی بزرگ (NetherRealm Studios) که جانشین کمپانی قدیمی است استفاده می شود و همینطور در سال ۲۰۱۱ در کاور مورتال کامبت گنجانده شد که در کنار او ساب زیرو هم قرار گرفت. همچنین کاراکتر اسکورپیون در دیگر رسانه ها هم استفاده شده و حتی به شکل مهمان در بازی هایی به غیر از مورتال کامبت نظیر Injustice : gods among us ۲۰۱۴ در کنار ابر قهرمان های هالیوودی مثل بنمن و سوپر من و... حضور داشته.

اسکورپیون به همراه خانواده و تمام خاندانش توسط دشمن درجه یک خود (ساب-زیرو) کشته می‌شود، اما بعدها بوسیله ساحری بنام کوآنچی (Quan Chi) یکی از شخصیت‌های اهریمنی مورتال کامبت برای استفاده بعنوان جنگجو برای اهداف شانوکان (Shao Kahn) از مرگ بازگردانده می شود. او بوسیله جادو در جهنم احیاء میشود و به دنیا باز میگردد تا در راه اهداف شانوکان بچنگد اما او از این فرمان سر باز می زند و هدف اصلی خود را انتقام از ساب-زیرو تعیین میکند و به همین دلیل وارد مسابقات مورتال کامبت می‌شود. او هیچگونه یار و هیچگونه احساسی نداشته، بسیار قدرتمند و خشن است و تنها احساسی که در او وجود دارد حس انتقام است. او و ساب-زیرو معروف ترین شخصیت‌های بازی مورتال کامبت هستند.

سبک مبارزه

منبع نیروی او آتش است و «طناب سوسمار» معروفترین شگرد و تکنیک او می باشد. از قدرت‌های ویژه او در سری مورتال کامبت می‌توان به طناب سوسمار، احضار آتش جهنم، لگدوارویی و مشت دورنوردی اشاره کرد. او از یک شمشیر نینجا به نام نینجاکن استفاده می‌کند. از معروفترین فینالتی‌های (به انگلیسی: Fatal-ity) او نیز می‌توان به toasty اشاره کرد. وی پس از درآوردن ماسک خود از دهانش شعله آتش را به سمت حریف پرت کرده و وی را به آتش می‌کشد. این فینالتی تقریباً در تمام بازی‌های سری وی بوده‌است.



ببین چه مامانی شده! خوشگل موشگل! به به



حیف نی انصافا! این چه کاریه با ۴۰۰ دلاری میکنن؟



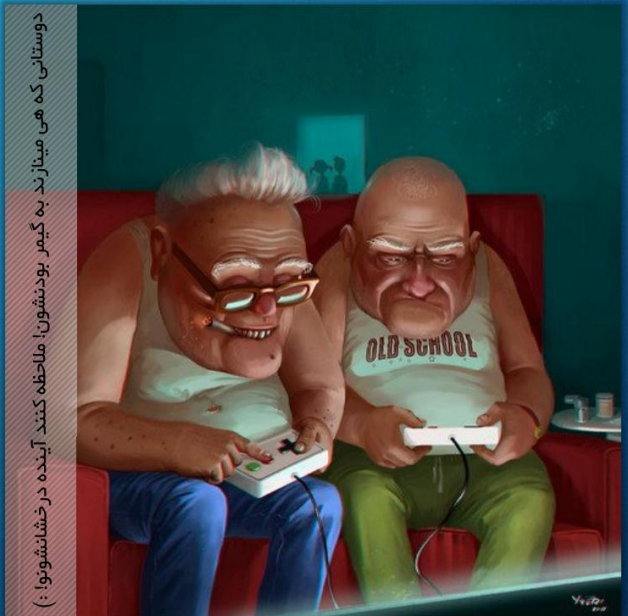
واچ داگر چه ماجراهایی که درست نکرد انگلیسی که بدلی؟! بخون ببین چه خبره!!!



با اینکه مایکرو فنم ولی مجبورم! چه میشه کرد؟؟؟



اصن به مدت این اینترنت شده واچ داگر!!! | ولی لایقش بود آیا؟



دوستانی که هی میازند به گیمر بودنشون! ملاحظه کنند آینده درخششونوا! (:

گرد آوری تصاویر و توضیحات : محمد مهدی جانی



در این شماره ۲۰ والپیپر متفاوت و به روز دنیای گیمینگ برای شما مخاطبان عزیز تهیه و ارائه شده، در صورت تمایل میتوانید از لینک زیر دریافت کنید.

تهیه و جمع آوری : امیرحسین صفری
۱۶ حجم : مگابایت

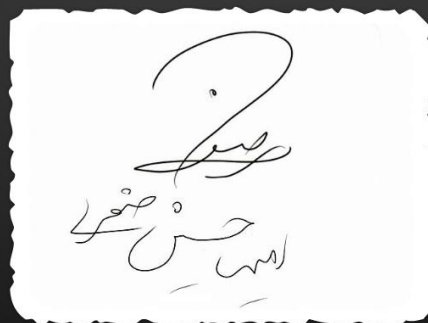


دانلود با لینک غیر مستقیم
(سرور قدرتمند مدیا فایر)

GamerSan

Magazine

Wait For The Next Version





هم اکنون می توانید با دوستان خود آنلاین بازی کنید

پردیس گیم
COUNTER STRIKE®



با سرورهای اختصاصی و پر قدرت پردیس گیم
www.pardisgame.net

پردیس گیم
CALL OF DUTY®
MW3



ONLINE
آنلاین

نرم افزار بازی های آنلاین پردیس گیم



نرم افزار بازی های آنلاین پردیس گیم، برنامه ویژه وبسایت پردیس گیم برای تهیه، بازی و مدیریت بازی های ویدیویی بصورت آنلاین و تک نفره می باشد. در فاز اول (بتا) این برنامه، می توانید بازی های CounterStrike و Call of Duty: Modern Warfare 3 را بصورت آنلاین با دوستان خود در سرورهای اختصاصی و پر قدرت پردیس گیم بازی کنید.



نرم افزار پردیس گیم این امکان را به شما می دهد که با پیشرفت در بازی، موفقیت های خود را بصورت تصاویر Achievement در پروفایل کاری خود به دست آورید. تمام این Achievement ها منحصر به نرم افزار اختصاصی پردیس گیم است و امتیازها تنها با استفاده از نرم افزار محاسبه می گردد. نمونه ای از Achievement های پیشرفته در پروفایل کاربری سایت را در بالا مشاهده می کنید.

GAMEFA

WWW.GAMEFA.COM