



D I G I T A L

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس

سال اول

شماره ۶ - اردیبهشت ۱۳۹۲

May 2013

www.GameFa.com

Plus.GameFa.com



TAKIF

- Lost Planet 3
- Fuse (video game)
- BioShock Infinite
- Injustice: Gods Among Us
- Army of Two: The Devil's Cartel
- Dead Island: Riptide
- Ninja Gaiden 3 Razor's Edge

- **مثلث عشقی**
نگاهی به همکاری عجیب
IBM با سونی و مایکروسافت
برای ساخت کنسولهای نسل هفتم و حقایقی ناگفته
در آستانه صدای سهمگین
- تکنولوژی در Battlefield 4

مصاحبه با عوامل سازنده‌ی

IRAN FC

مدترین بازی آنلاین ایرانی



بِلَمْ الْحَمْزَةِ

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سردیر: حامد افرومند

طراح و صفحه آرایی: حامد افرومند

تحریریه (به ترتیب حروف الفبا):

رسول خردمندی - روزبه سامانی - سجاد سعیدی

بهزاد شعبانی - امین شیروانی - عmad Amari

سید پرهاشم عبادی - شایان فارسی - امیر گلخانی

محمد رضا مصطفوی - مانی میرجوادی

سینا نادری - حسن ناظر مظفری - قاسم نجاري

عادل نریمانی - حمیدرضا نعیمی - امیر هادی پور

هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بدون

کیمیفای + آماده دریافت مقالات شما در

موشوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد.

شما می توانید مقالات خود را به آدرس

PIUS@Gamefa.com

کیمیفای + همیشه آماده دریافت نظرات،

پیشنهادات و انتقادات شما می باشد.

از تمام افرادی که ما را در تیمه و گذاری

این اثر یاری نهودند کمال تشکر را داریم.

دانیال نوروزی

مدیر مسئول



بسلام. او لا برای تغیر طولانی مدت شماره ششم از دوستان عزیز عذرخواهی میکنیم. متناسفانه در بعضی انتخاب هایی که برای مدیریت تیم داشتیم اشتباهاتی صورت گرفتو باعث شد کارشکنی هایی سبب بشدن تا مجله بسیار دیر به دست شما بررسه. ولی حالا که رسید ا و از شماره ۱ بعدی تمام سعی خودمدون رو برای اینکه مجله در تایم بسیار منظم متشر بشه به کار خواهیم بست. مشخصا مجله و سایت گیمفا مسیر رو به رشدی رو طی میکنند و در این مسیر گاها مشکلاتی پیش میاد که انکار ناچیز هستند. اگر خدا بخواهد برای تابستان سال جاری برنامه های بسیار متنوعی در سایت و به طور کل مجموعه ی کیمیفا قرار است رخ بددهد که مطمئنا همه را سورپرایز خواهد کرد. از تغییراتی در وب سایت تا مجله و فعالیت های بیشتر در حوزه بازی های داخلی. گیمفا هم اکنون با اراده ی برنامه های ویژه و اعلام آمادگی برای حمایت گسترش از بازی های ایرانی. گامی بلند در اعتقاد سازی و فرهنگ سازی میان گیرمهای ایرانی برداشته است که این امر گیمفا را تبدیل به یکی از رسانه های تاثیرگذار بازیهای ویدئویی در ایران کرده است. در هر حال از اینکه همیشه با گیمفا هستید و مارا به عنوان یک رسانه ی بی حاشیه و همه جانبی قبول دارید نهایت تشکر را داریم.

حامد افرومند

سردیر



سلام. خوب هستید؟

یکم دیگه بیش از حد تکراری شده اکه بیام

و دلایل تغیر مجله رو توضیح بدم! اما مثل

اینکه چاره ای نیست. شما در نظر بگیرید

نشریات چاپی رو که با وجود سرمایه و

اماکنات گاهی پیش میاد که کارشون رو با

تغیر عرضه می کنند. حالا ما رو درینظر

بگیرید که نه اماکنات داریم و نه سرمایه. از

این مسلله که بگذیریم خوشبختانه کسانی رو

داریم که با کم کاری و بدقولی در کنار ما

هستند و این باعث افتخار ماست که با

شناسایی این افراد به شکل محترمانه ای از

ادامه همکاری با این افراد امتناع کنیم.

همچین بعضی وقت ها هم پیش میاد که در

زمانی که جسم کارها به شدت بالاست.

مخابرات با قطع اینترنت کمک شایانی به ما

بکنده ادر هر حال مشکلات فراوانی در تیه و

تنظیم همچین اثری وجود دارد و از

خواندنگان خواهش می کنم ما رو درک کنند.

با توجه به رسیدن فصل امتحانات و نزدیک

شدن به نمایشگا E3، شماره ۱ بعدی مجله

در اواخر خرداد یا تهیات در اولی تیر متشر

خواهد شد که گزارش کاملی از نمایشگاه

E3 را در خود خواهد داشت. بسیاری از علاوه

مندان جهت پیوستن به تحریریه گیمفا + هم

بعد از ارسال نمونه کارهای خود منتظر جواب

ما هستند که باید اعلام کنم تنها کسانی از

طرف ما جواب دریافت خواهند کرد که مورد

قبول باشند و به شخصه دوست ندارم خبر

بد بدم. پس اگر جوابی دریافت نکردید

نایید نشید و باز هم کار جدیدی ارسال

کنید. امیدوارم از این شماره لذت ببرید...

NEWS

چه خبر از سایت؟

HYPE

مثلث عشقی - در آستانه صدای سومگین - Thief 4

PREVIEW

Lost Planet 3 - Fuse (video game)

REVIEW

Army Of Two: The Devil's Cartel - BioShock Infinite - Dead Island: Riptide - Injustice: Gods Among Us - Ninja Gaiden 3 : Razor's Edge - Painkiller Hell & Damnation

INTERVIEW - IRAN FC

TECHNOLOGY



www.GameFa.com

DIGITAL

NEWS

www.GameFa.com



علاقه مند به ساخت یک بازی با محوریت زامبی است

Hideo Kojima خالق یکی از محبوب ترین سری بازی های ویدئویی یعنی Metal Gear Solid اعلام کرد که دوست دارد عنوانی بسازد که با آن زامبی های واقعی را به مردم معرفی کند.

[ادامه مطلب <>](#)

اطلاعاتی جدید و جالب از The Evil Within منتشر شد

وب سایت آلمانی "PCGames.De" به تازگی در یک مصاحبه‌ی ویدئویی با شینجو میکامی خالق بازی The Evil Within اطلاعات پسیار جالبی را از این عنوان ترسناک به دست آورده است که از بین آن ها می‌توان به این اشاره کرد که شخصیت اصلی بازی یک ترسو که فرار را بر قرار ترجیح می‌دهد نخواهد بود!

[<> ادامه مطلب](#)



XBOX 720

PS4

کنسول های نسل بعد دو شرکت سونی و مایکروسافت می‌باشند هم‌زمان عرضه شوند

یکی از تحلیل کران معتقد کیم یعنی آقای "جسی دیوینچ" گه رفته رفته نظرات انبوهی را در خصوص کنسول های نسل بعد می‌دهد اینبار نیز معتقد است دو کنسول PlayStation 4 و XBOX 720 برای کمک کردن به پیشرفت و ارتقاء سطح بازی های ویدئویی می‌باشد به طور هم‌زمان و در یک تاریخ مشخص شده وارد بازار های جهانی بشوند

[ادامه مطلب <>](#)



STAR WARS

حق ساخت بازیهای Star Wars را از EA Games دریافت کرد

اگر از مشاهده‌ی ۱۳۱۳ Star Wars و دیگر عنوان‌ی این فرانچایز در آینده نگران و نا امید شدید دیگر پس است، شرکت EA Games به طور رسمی در قراردادی با شرکت Disney معاشر امتیاز Lucas Arts، حق ساخت و توسعه‌ی بازی‌های فرانچایز Star Wars را

[<> ادامه مطلب](#)

Call Of Duty : Ghosts رسماً تایید شد | اولین تیزر را FullHD تماشا کنید

به همراه این تایید، یک تیزر معرفی از بازی نیز منتشر شد و لی هیچ گونه کیم پلی در آن دیده نمی‌شود.

[ادامه مطلب <>](#)

به همراه پلتفرم‌ها و تاریخ انتشار رسماً تایید شد

The Sims 4 Electronic Arts سرانجام بعد از گمانه زنی‌های اخیری که در این بین به وجود آمده بود رسماً ساخت 4 The Sims را تایید کرد.

[<> ادامه مطلب](#)



RESIDENT EVIL®
REVELATIONS

ویروس‌های Resident Evil: Revelations برای اولین بار در میان بازی‌های ترسناک، سراغ ویروس‌های

واقعی رفته و ایده‌ی ویروس‌های خود را از دنیای واقعی گرفته است.

[ادامه مطلب <>](#)

نسخه PS4 بازی‌ها دارای بهترین کیفیت خواهند بود

Yoshida از زمانی که PS3 پا به عرصه نهاد طرفداران زیادی از کیفیت کم بازی‌های مولتی‌پلتفرم گلایه مند بودند. در این مورد آقای Shuhei Yoshida (رییس استودیوهای سونی) اعلام کرد که طرفداران خود را راجع به این مسئله بسیار راضی نکه خواهیم داشت

[<> ادامه مطلب](#)



کارگردان Far Cry 3 : Blood Dragon امید به ادامه این سری دارد

آقای Michael Biehn که خود بازیگر مطرح دهه‌ی ۸۰ میلادی است به نقل از کارگردان این بازی اظهار داشت که وی علاقه‌ی شدیدی دارد تا این بازی را به یک فرانچایز تبدیل کند.

[ادامه مطلب <>](#)

ناتی داگ : در جهان The Last of Us حتی یک دشمن هم می‌تواند شما را بکشد روز به روز به تاریخ انتشار عنوان اکشن ماجراجویانه و همچنین یکی از بزرگ ترین بازی‌های این چند سال اخیر یعنی The Last of Us نزدیک می‌شویم و به همین علت اطلاعات کلیدی از این بازی در حال منتشر شدن هستند.

[<> ادامه مطلب](#)



باکس آرت، قیمت و تاریخ عرضه MGS : Legacy Collection مشخص شد

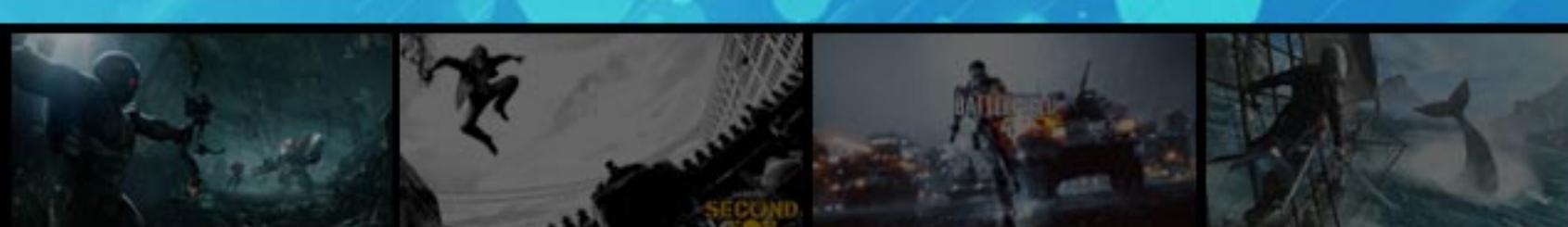
Web سایت ژاپنی کوتاهی در پخش MGS از مشخصات دقیق بسته‌ی افسانه‌ای Metal Gear Solid : Legacy Collection رونمایی کرد.

[ادامه مطلب <>](#)

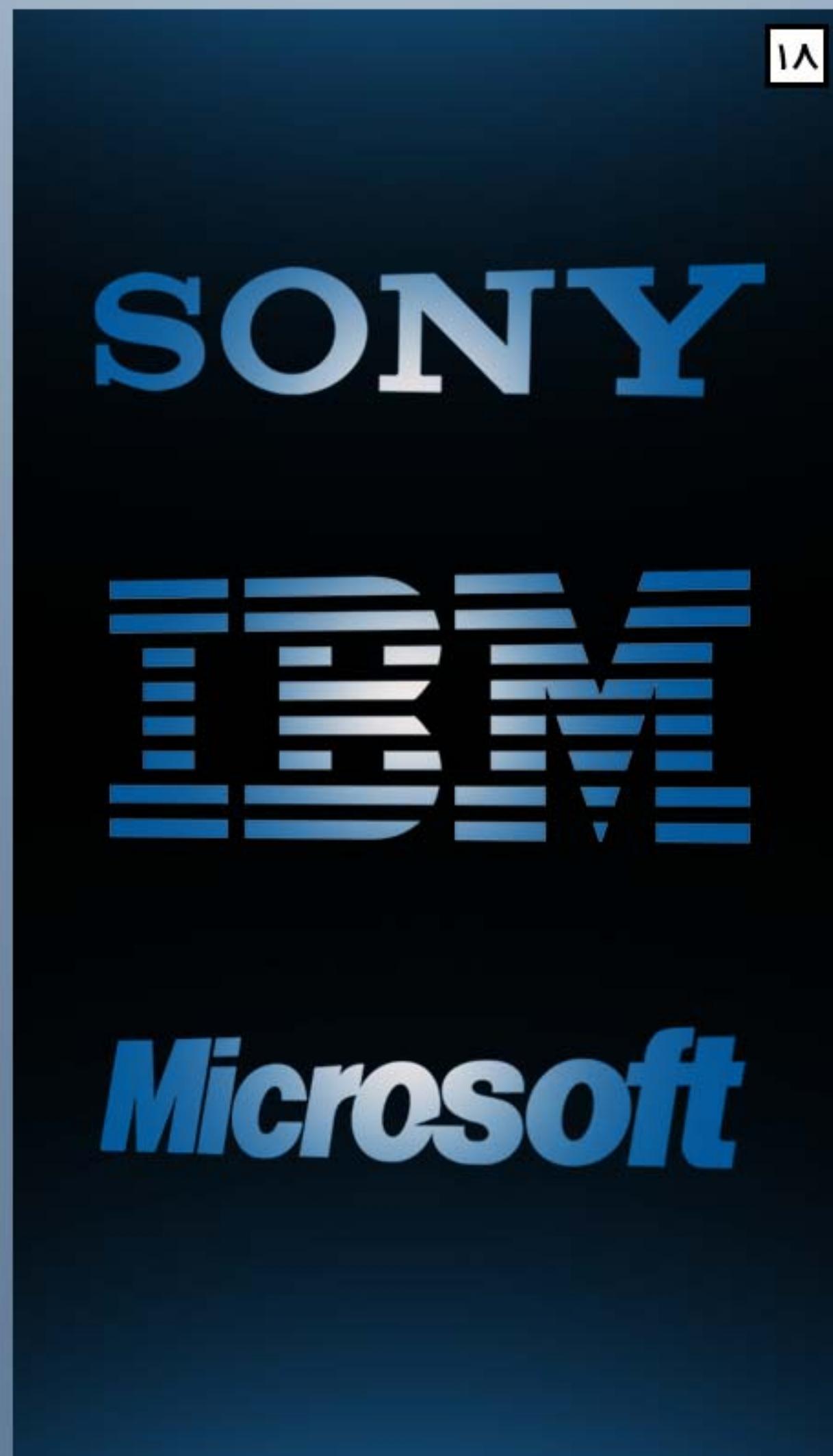
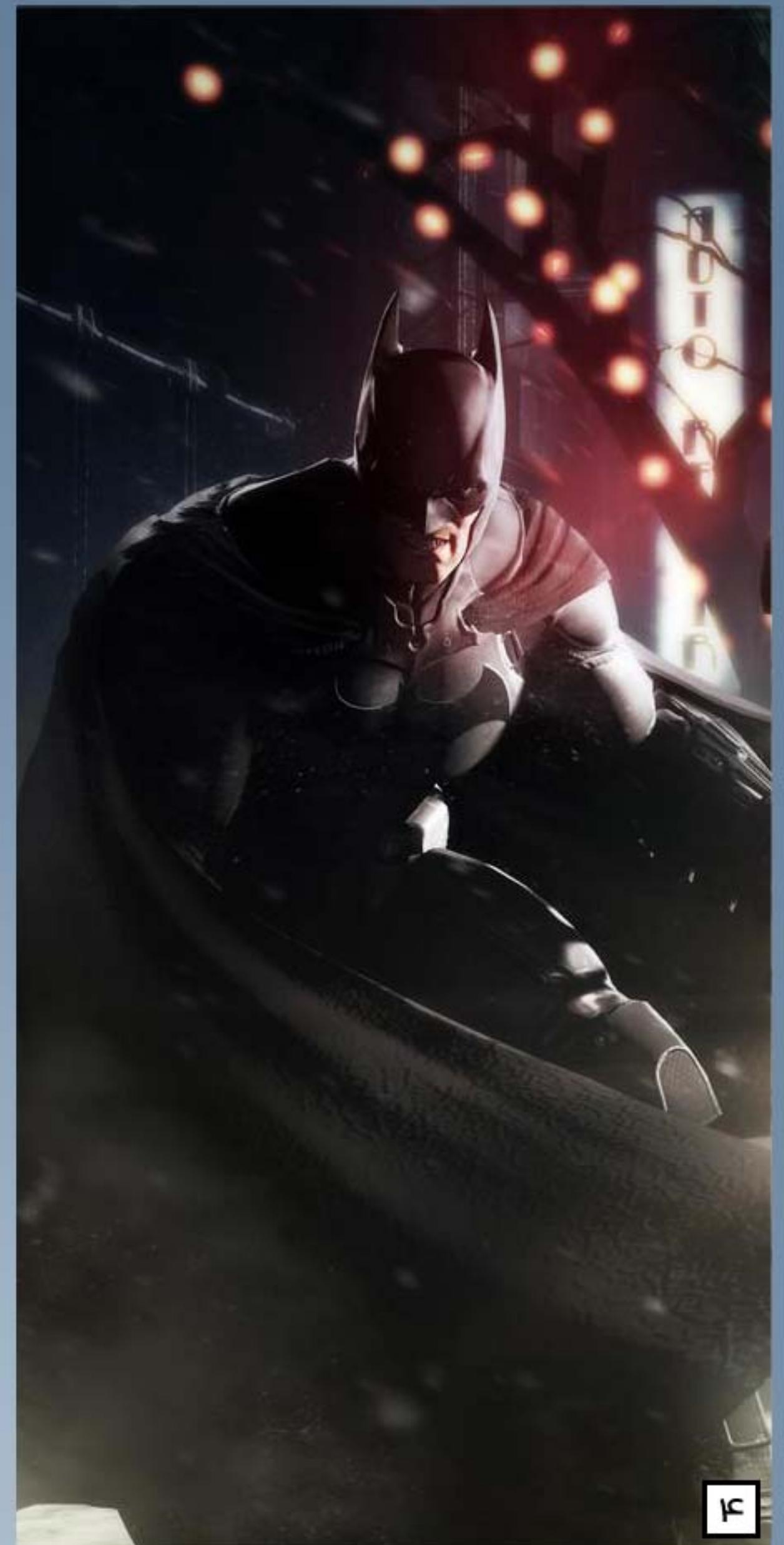
آیا Diablo ۳ برای کنسول مایکروسافت عرضه می‌شود؟

این سوالی است که امروز یک خرد فروش انگلیسی به آن پاسخ داده است، و جواب آن هم بله است

[<> ادامه مطلب](#)



PREVIEW



BATMAN

ARKHAM ORIGINS

Warner Bros. Games Montreal
 Warner Bros Interactive Entertainment
 Action-adventure
 PC . PS3 . X360 . Wii U
 October 25, 2013

شکار یک خفاش

بازی Batman: Arkham Asylum شاید بهترین بازی ویدئویی تا بدين روز نباشد ولی به جرئت می توان گفت که بهترین بازی این نسل است. Warner Bros توانيه سازنده نسخه جدید اين عنوان باشد و Rock Steady فرستت پيشری برای کار بر روی پروژه جدیدی در آينده خواهد داشت. انتظارات بازیبازها و هواداران اين مرد خفاشی پس از انتشار آخرین نسخه از بازی بتمن تحت عنوان Arkham City در پاييز سال ۲۰۱۱ به شدت بالا رفته و ناشر اين عنوان ساخت بازی جديد بتمن را به استوديوی خوش نام و تازه نفس Warner Bros. Games Montral سپرده است.

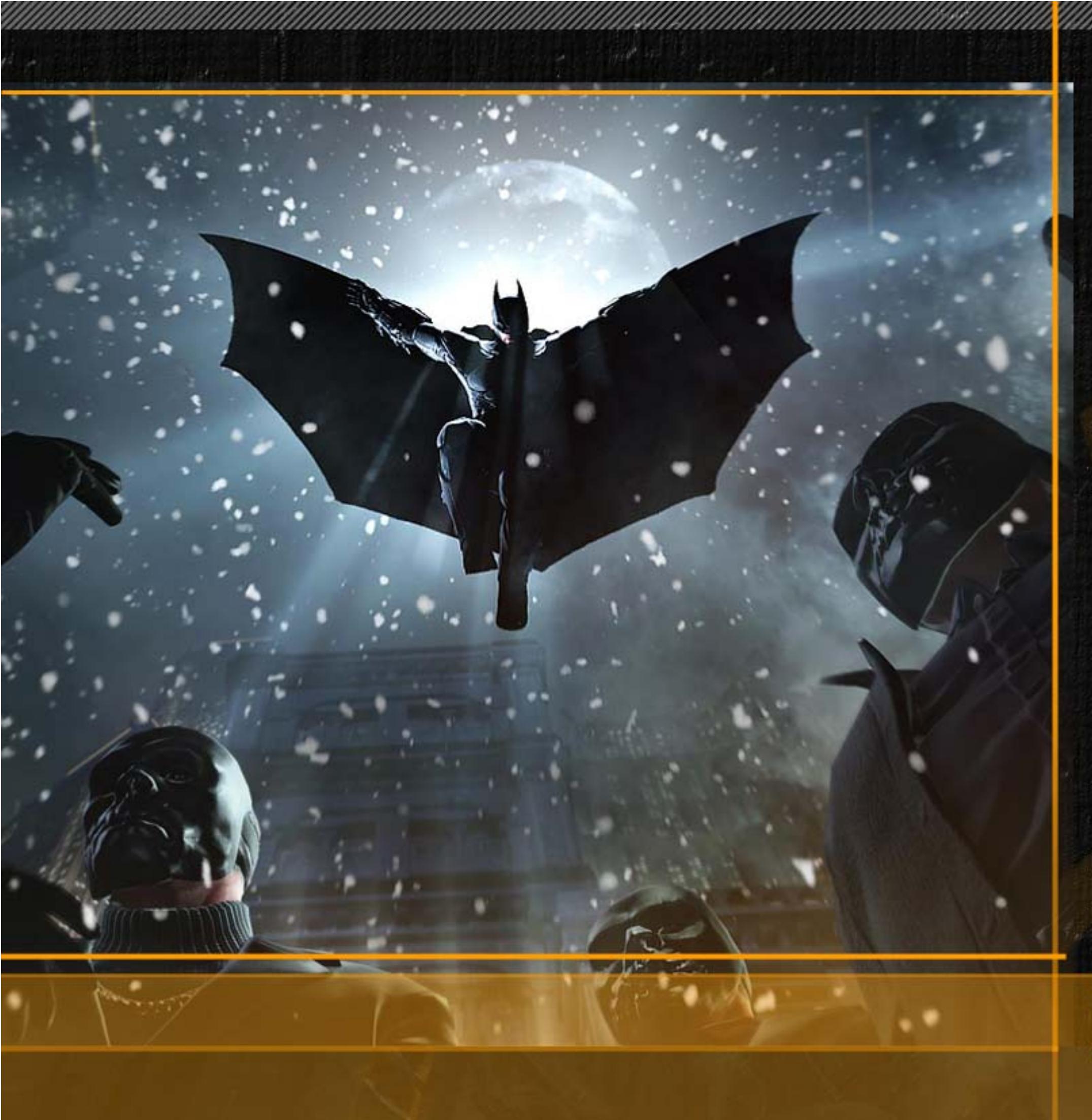
بازی Batman: Arkham Origin به حواله و رویدادهای قبل از ۲ نسخه پیش می پردازد. این بازه زمانی از کمیک های Batman: Year One و Batman: Legends of the dark knight الهام گرفته شده است. تا بدين روز ماجراهای مبارزه بتمن با جنایات و جرم های خیابان های آرخام به يكى از لذت بخش ترین داستان ها تبدیل شده است.

به تمامی آدمکش های گاتهام پاداشی بزرگ می دهد تا سر بتمن را برایش بیاورند. با این اقدام حتی پلیس های شهر نیز وسوسه می شوند تا به جرگه آدمکش ها و Black Mask بیوتدند و شوالیه سیاه را برای همیشه نابود سازند. در صبح کریسمس، بتمن متوجه این رویداد شده و داستان جدیدی از سری بازی های بتمن در این نقطه آغاز می شود و بتمن باید دلیل اصلی اینکه Black Mask، وی را مرد می خواهد را کشف کند. همچین وی در صدد یافتن پلیس های سالم مانده در GCPD است و به قول يكى از دیالوگ های ماندگار وی در کمیک "Year One" او می بایست شهر را تمیز کند. گویا کثیفی شهر را در بر گرفته است."

بر قرین کارآگاه دنیا:

بر اساس نکه پنگوئن، بتمن راهش را به سوی برج های Lacey می کشد. پلیس ها می گویند که دو خودکشی رخ داده که یکی از آنها Black Mask است ولی بتمن که شخصی بسیار دیربازر بوده وارد داستان کارآگاهی می شود. وی در این سری چند حقه جدید یاد گرفته است. هلمز می گوید: "ما واقعاً اعمال هایی که در بازی های دیگر شده را دوست داریم و باز با این حال می خواهیم که چیزهای جدید دیگری به پیکره بازی های خود وارد سازیم. ما می خواستیم تا داستان را از دید کارآگاهی بتمن روایت کنیم. در حال حاضر، کارآگاه های زیادی در تلویزیون مشاهده می کنیم. یکی از بهترین کارآگاه های سریالی را می توان شرلوک از شبکه BBC نامید. بسیار از لحاظ بصری با کیفیت بوده و در هر صحنه تعداد زیادتر کاراکتر وجود دارد. به فکران رسانید که چند تن از این کارآگاه ها را برای بازی بتمن با یکدیگر ترکیب کیم."

در داخل آپارتمان، نامزد Black Mask کشته شده بود. بتمن دید اول شخص کارآگاهانه خود را فعال ساخت و به بررسی صنه جرم می پردازد. گلوله ایی که به مقتوں شلیک شده از یک هفت تیر بوده است. تجزیه و تحلیل از پرتاپ گلوله نشان می دهد که زاویه پرتاپ کم بوده است. تیرانداز می تواند فردی به قدر و قابلیت پنگوئن باشد ولی از الکو و پودر تفنگ باقی مانده می توان نتیجه گرفت که کسی که بر روی زمین افتاده بود شلیک را انجام داده است. در کمک گلوله و کشف عمل انسان به توری های بتمن کمک کرده و یکی از لذت بخش ترین قسمت بازی بوده است. با ردیابی زاویه شلیک، بتمن به میزی شکسته می رسد که از آنجاشلیک انجام شده است. DNA فردی را می یابد که به ظاهر شلیک گلوله را انجام داده ولی با DNA صنه قتل مطابقت نداشته است. پس بتمن نتیجه می گیرد فرد سومی در کار بوده و شلیک توسط فرد سوم انجام شده است.



با هک کردن متعدد، برج های بعدی چالش های پیشتری برای بتمن می طبلد.

گاهی اوقات بتمن توانایی لازم برای هک کردن برج را نداشته و باید ابزار آلات خود را ارتقا دهد.

زمانی که بتمن در دنیای گاتهام سفر می کند، ممکن است اتفاقاتی در جریان باشد که از آن به عنوان

جنایت در حال انجام" یاد می شود. به عنوان مثال

نجات چندین پلیس از دست ارادل اویاش و یا نجات

فردی که در آسمان آویزان است می تواند توجه شما

را جلب کند! با انجام این مأموریت ها، همانند بازی

های قبلی آرخام، به شما XP تعلق می گیرد. با توجه به

انجام دادن مأموریت های فرعی، دید کاراکتر های

دنیای گاتهام به بازیاز تغییر پیدا می کند. در ایندادی

بازی مشخص نبوده که بتمن در کدام جناح قرار دارد

ولی در انتهای بازی بتمن به یک چهره ایی تبدیل می

شود. Mattes در اینباره می گوید: "با اتمام بازی و

انجام مأموریت های فرعی چهره بتمن به یک چهره

ماندگار در گاتهام تبدیل می شود و این مستلزم این

همه تلاش است".

هلمز دریاوه سیستم "تحت تعقیب" این چنین توضیح

می دهد: "با استفاده از این سیستم در یکی پلی بازی،

بتمن به دنبال سایر آدمکش های می رود چون گاتهام پر

از کاراکتر هایی شده که انگیزه و رازهای خاص خود

را دارد. ما نمی خواهیم که با اتمام بازی، سرنوشت

این آدمکش های ناگهان پایان یابد." برای اجرای این

مأموریت ها ابتداء می بایست این افراد را شناسایی کرد.

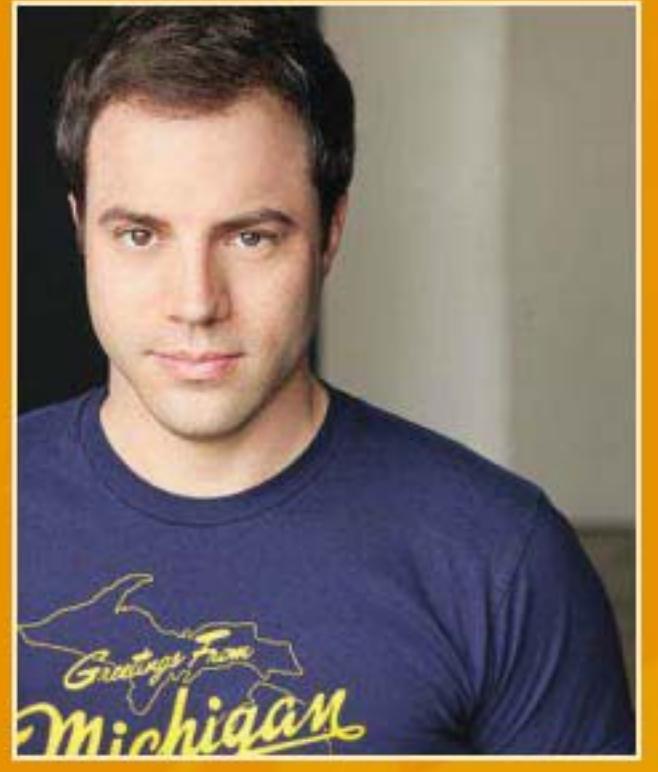


گاتهامی بزرگتر:

زمایی که دموی بازی در قسمت گاتهام قدیم مشاهده شد، فقط نیمی از دنیای بازی افشا شد. دنیای جدیدی با عبور از پل در انتظار بازیازها بود که به اسم گاتهام جدید در بازی معروف است. گاتهام قبیم، محیطی اسفناک دارد. در حالیکه گاتهام جدید مدرن تر بوده و آسمان خراش های پیشتری دارد. این محیط جدید، دنیای بازی مضافعی نسبت به Mattes در اینباره می گوید: "ما به شدت به سخن Sefton واکنش نشان داده ایم. وی طی بیانیه ایی گفته که شهر آرخام بهترین دنیایی بوده که در سبک Open World در حال حاضر وجود دارد. حققتاً این سیله درست است ولی ما به دنبال خلق یک دنیای بسیار بزرگ نیستیم که با عبور از چندین کوچ، افرادی بالآخره پیدا شوند که برای مبارزه به شما هجوم بیاورند! ما خواهان حفظ تراکم در محیط و دنیای بازی هستیم. به عبارت دیگر در هر گوش و کنار، چیزهای جالبی وجود خواهد داشت که توجه بازیاز را به خود جلب کند. برای دریافت اطلاعات و جزئیات نقشه گاتهام باید سیستم های شبکه برج های گاتهام را هک کرد چون سیگنال های بتمن دچار اختلال می کنند و بتمن نمی تواند به این مناطق سفر سریع داشته باشد.

این سیستم پیشتر در بازی Far Cry 3 نیز استفاده شده بود. به هر حال بازیازها خواه یا ناخواه می بایست این برج ها را هک کنند.

Geoff Johns از آرخام سخن می‌گوید:



بازم بهتری بسازید!
سیستم مبارزات شوالیه سیاه برای توازن گیم پلی نیاز است. هلمز می‌گوید: "من از بازی‌های قبلی آرخام لذت بردم و با اتمام بازی، به سراغ بخش چالش‌های بازی رفت و تازه فهمیدم که مبارزات بازی چقدر عمیق طراحی شده است. می‌خواهیم به بازی‌ها عمق پیشتری از مبارزات را نشان دهیم. مکانیسم‌های ارزشمندی را نشان دهیم که همیشه وجود داشته اند و لیکن کسی به آن توجه نمی‌کرد."

سیستم مبارزات شوالیه سیاه، سلسله مکانیک هایی را تعیین کرده که به آرامی در طول پیشروی، سختی بازی را تشدید می‌سازد. WB Montreal WB خواسته تا سریعاً از بخش آموزشی خسته کننده بگذرد. هر چند تمرین‌هایی برای بخش Predator و مبارزات همچنان وجود دارد و با اجرای فنون خاص به بازی‌ها مبارزات وجود دارد و با اجرای فنون خاص به بازی‌ها Xp تعلق می‌گیرد. با این حال این سیستم به هیچ وجه نمی‌تواند، جای بخش چالش‌های سری‌های قبلی آرخام را بگیرد. تیم در مورد بخش جایگزین چالش‌های همچنان ساخت است ولی این خبر منتشر شده که مشغول کار بر روی این قسمت نیز هستند. هلمز در توضیح این قضیه می‌گوید: "ما این بخش را نیز خواهیم داشت ولی می‌خواهیم که بهتر از قبل شود.

نمی‌توانم بیشتر درباره بخش چالش‌ها صحبت کنم ولی می‌خواهیم با انجام دادن این بخش نیز به بازی‌ها Xp تعلق گیرد. آیا بتومن در محیطی همانند غار می‌تواند خود را آموزش دهد و قوی سازد؟ باید منتظر بازی ماند.

همچنان مرموز: WB Montreal اطلاعات زیادی در وهله اول داده ولی همچنان سوال‌های بی جواب زیادی در ذهن ما مانده است. در طول تابستان به احتمال قوی شاهد اخباری در رابطه با دشمنان، ابزار‌آلات جدید و سبک مبارزات بشنویم. همچنان بسیار مشتاق هستیم تا محیط گاتهای جدید را نیز بگوییم. همچنان داشته باشیم. ولی با این حال، همچنان بعضی از اطلاعات مهم تا زمان انتشار به بیرون درز پیدا نمی‌کند تا بازی‌ها سورپرایز شوند!

Mattes می‌گوید: "ما می‌خواهیم داستانی سازیم که به شدت شوکه آور باشد و بازی‌زیار را محسوس خود کنند. داستان پیچیده شود و بازی‌زیار متوجه شوک‌های داستانی نشوند. می‌خواهیم با تمام توان این رازها را زمان انتشار بازی فاش نشود تا بازی‌ها تجربه اصلی داستانی را کسب کنند. این رازهای بازی زمانی فاش شوند که بازی اصلی در دست بازی‌زیار باشد.

سرپرست هنری DC Entertainment آفای Geoff Johns در صحبتی با Game informer از تجربه و اطلاعات خود از بازی Batman: Arkham Origins می‌گوید:

آیا می‌توانید درباره تجربه کاری خود به طور خلاصه توضیح دهید؟
بنده برای مدت طولانی داستان کمیک می‌نوشتم. بیش از ۱۰ سال برای DC Comics کار می‌کرم. برای تلویزیون، فیلم و بازی ها نوشتم. بنده به طور رسمی نویسنده در DC Entertainment کار می‌کنم و هر کاری که می‌کنم مرتبط با دنیای DC هستم. است و صد البته بنده یک گیمر هستم. درباره Arkham Origins کمیک توضیح دهید.

درباره اینکه چطور می‌توان جست و جو را جذاب ساخت صحبت کردیم. همچنان نحوه داستان گویی نیز بحث شد. شما شاهد بازگشت شخصیت پنگوئن خواهید بود. همچنین روابط بین کاراکترها را نیز به وضوح خواهید دید و چگونه این کاراکترها در گیر داستان این نسخه شدند. پیش‌رفت بازی تا بدین روز چطور بود؟ روز به روز حمایت از تیم بیشتر می‌شود. برای همه کسانی که به کمیک‌ها علاقه دارند، ساخت این بازی نیز جذاب خواهد بود و لذت کاملی را در بر خواهد داشت. ما درباره نحوه روایت داستانی، کاراکترها و پیشی بردازی صحبت می‌کنیم و که هر از گاهی تغییر می‌کنند. چگونه کمیک‌های خود نظری WB Earth One را با چیزی که در دست ساخت قرار دارد مقایسه می‌کنید؟

واقعاً فرق دارد. در Earth One شما بتمنی را خواهید دید که توانایی پریدن از بام‌ها را ندارد و نمی‌تواند انجام دهد! در اینجا بتمن آزمایشی وجود دارد. بتمنی که همچنان خام است! بتمنی که در این بازی وجود دارد همچنان کله خراب است و بعضی چیزها را تازه یاد می‌گیرد. وی سیار در کاری که می‌کند مصمم است. اسم این بازی "ریشه‌های آرخام" نام دارد و واقعاً به زیرینی آرخام می‌پردازد که اصلاً آرخام چه بوده و چرا تبدیل به یک زندان در نهایت می‌شود. این طرح داستانی بالآخره باید زمانی شروع می‌شد. این داستان فراتر از آنچه که تصور می‌کنید وارد بتمن به دنیای خلافکاران را روایت می‌کند.



کیست؟ Black Mask

هوداران بتمن اکثر شخصیت های منفی نظیر جوکر، پنگوئن، مرد دو چهره را می شناسند ولی شاید هوداران جدید با شخصیت منفی بازی "ریشه های آرخام" آشنا نباشند. هلمز در این رابطه می گوید: "ما دریافتیم که کسی این شخصیت را به عنوان یک کاراکتر منفی نمی شناسد. ما باید توضیح دهیم که چرا وی این چنین شخصیتی داراست و چرا وارد بازی شده است. ما باید کاری کنیم که وی یک شخصیت منفی ترسناک در نگاه بازیازها تبدیل شود." هوداران دو آتشه کمیک های بتمن Black Mask را به عنوان یک فرد بی رحم و رهبری ظالم محی شناسند. اسم اصلی وی Roman Sionis است. هنگامی که والدین پولدار وی دار فانی را وداع گفتند، Roman کارخانه وسائل زیبایی Janus را تصاحب کرده و آن را اداره کرد. بعدها وی به جرم و جنایت روی آورده و از چوب تابوت پدرش برای خود ماسکی سیاه ساخت و بر صورتش نهاد. در "ریشه های آرخام" وی به عنوان دلال اصلی مواد نقش دارد که به شخصی قربانی هایش را شکجه می دهد. Black Mask در نبرد تن به تن فردی قادر تمند است و در مقایسه با دشمنانی مثل پنگوئن حرفی غدر به شمار می آید. کل زیرستان وی، ماسک سیاه به صورت خود می زند.



کیست؟ Death Stroke

سیاری از دشمنان در دنیای Arkham Origin حرفی بتمن نخواهد شد ولی وقتی حرف از DeathStroke می زنیم قضیه فرق می کند. تیم سازنده می خواهد از وی، یک آتنی بتمن ساخته شود. وی از لحاظ جسمانی و روانی بهینه شده است و همیشه یک قدم از دشمنان خود چلوتر است. اسم واقی او، Slade Wilson است و در کمیک های بتمن به علت شایطی غمگین، یک چشمیش را از دست می دهد. وی از شمشیر و نارنجک های متفاوت استفاده می کند. وی همچنین همانند بتمن از چنگک از راه دور بهره می برد. چنگکی که بتمن نیز آن را دارد! Ben Mattes، سازنده بازی می گوید: "Death Stroke هیچوقت ییکار در یک گوشه صبر نمی کند و همیشه با کارهای خود مشغول است. برای او مهم نیست که چگونه ظاهرش باشد و تنها چیزی که برای وی مهم بوده، کار ناتمامیست که تمام شود."

کیست؟ Branden

هوداران کمیک حتما رهبر تیم GCPD SWAT Year one را می شناسند. اولین بار در کمیک Branden دیگر کاراکترهای آرخام حضور داشته است. وی از آن زمان تا بدین روز، تغیراتی در چهره و لباسش انجام شده و کسی مدرنیزه نشده است. او در "ریشه های آرخام" برای کمیسر Loeb کار می کند. کمیسر Loeb فردیست که Jim Gordon بعدها جای خالی وی را پر می کند. کمیسر Loeb، پلیسی فاسد است که برای سریوش گذاشتن بر جرم و جنایات خود دست به هر کاری می زند. به جای اینکه وی و تیمش مشغول حفاظت خیابان های گاتهام باشند، Branden و تیمش به دنبال شکار بتمن هستند و جسد بتمن را به بیشترین قیمت به Black Mask هلمز در اینباره می گوید: "این یک GTA نیست. بتمن در شهر به دنبال پلیس های نمی گردد و آنها را مورد ضرب و شتم قرار نمی دهد ولی این افراد نهایت سعی خود را نخواهد کرد تا بتمن را نابود سازند."



آرشیو بزرگ و کامل از
تمامی بازیهای کامپیوتری
با بیش از ۱۸۰۰ عنوان،

با قیمت مناسب
و کیفیت بالا

خرید پستی، پرداخت وجه
به مامور پست

کیفیت بالای بسته بندی
گارانتی تعویض در صورت
معیوب بودن

جایزه: با خرید ۵ بازی میتوانید ۱ بازی
به انتخاب خودتان رایگان دریافت کنید.

info@shopezon.com

تلفن: ۰۹۱۱۸۳۶۰۵۹۸ - همراه: ۰۹۱۱۸۳۶۰۵۵۲۶

آدرس: گیلان - رشت - خیابان سردار جنگل - ساختمان طوبی

دروازه سیاه در اختیار شوالیه سیاه

رسول خردمندی

Batman: Arkham Origins Blackgate

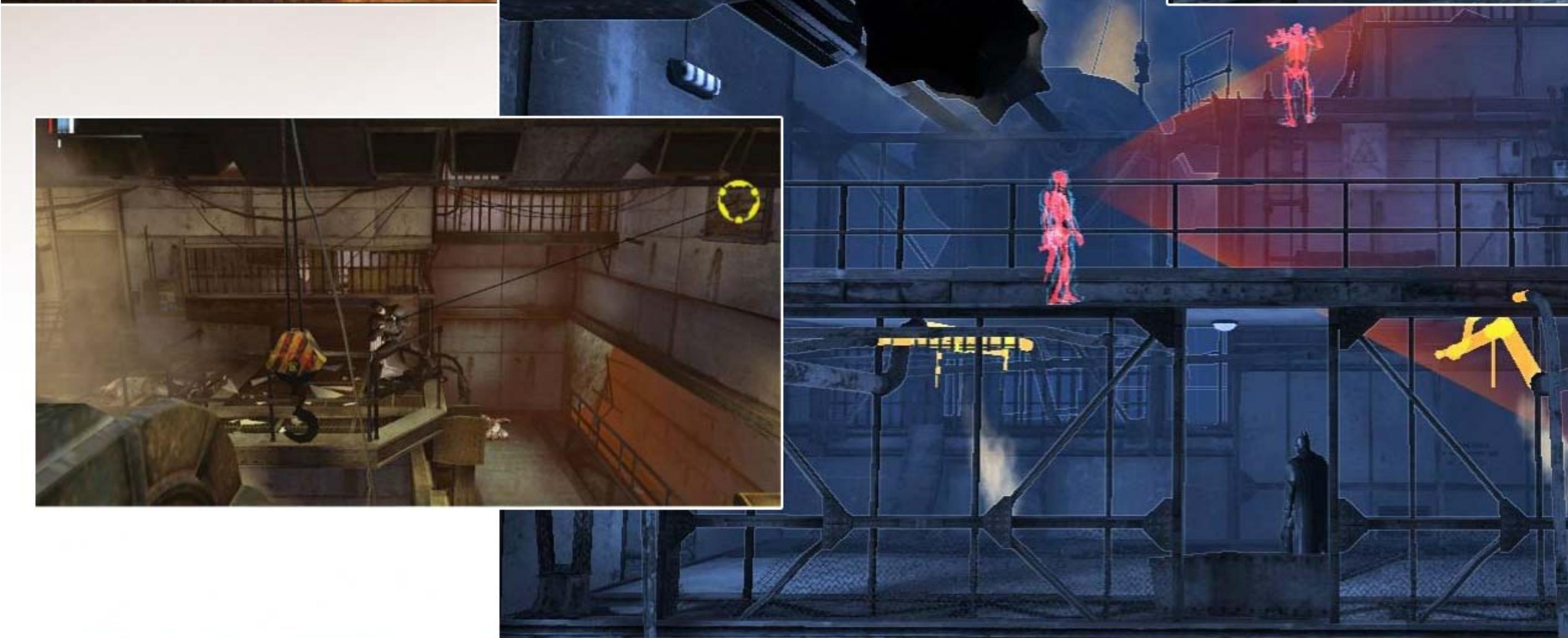
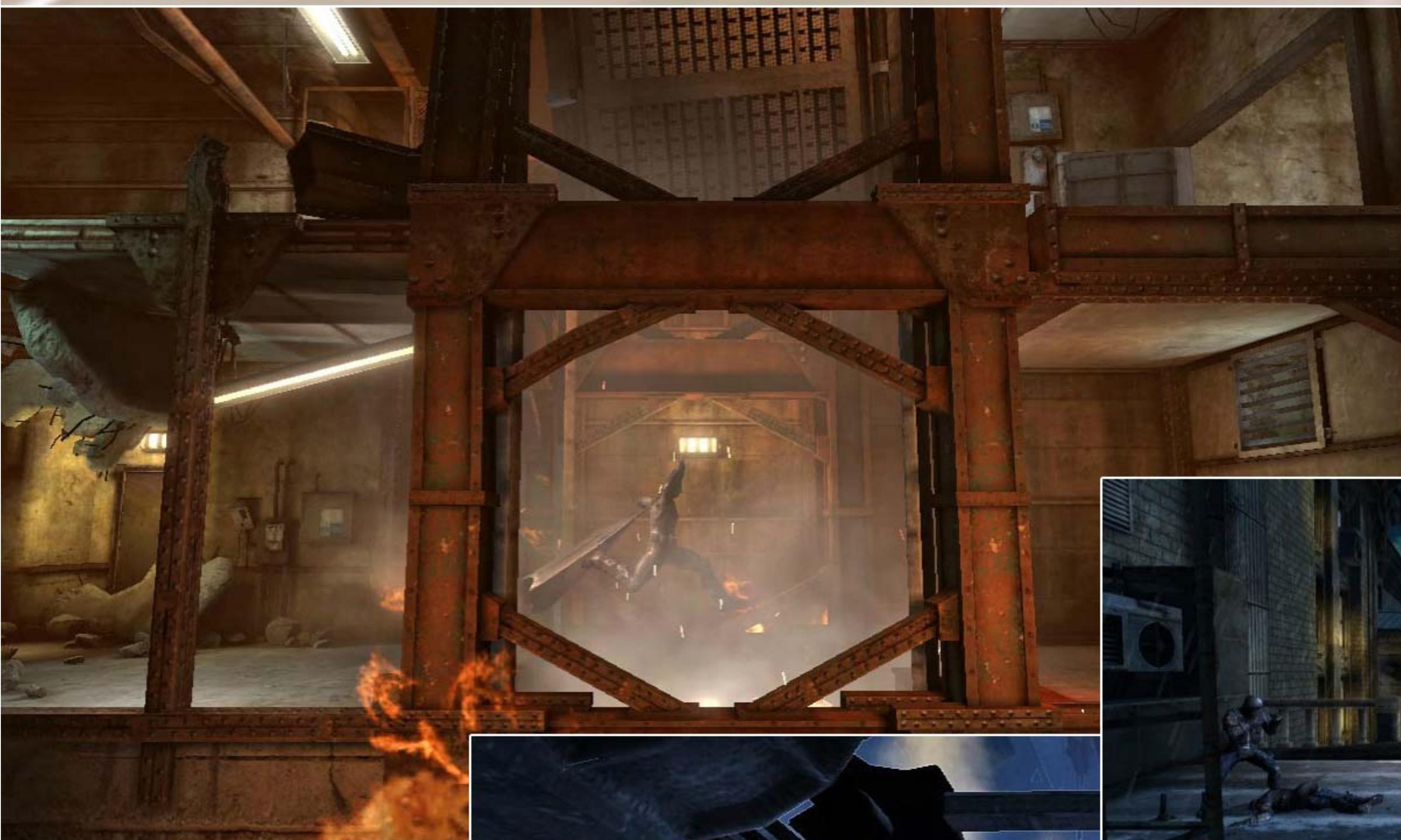
Armature
Warner Bros. Interactive Entertainment
Action
3DS . PS VITA
October 25, 2013

بر پایه اکتشاف محیط بنانهاده شده است. علت این امر در اینست که به بازیاز حس جمع آوری آیتم ها القا شود و امری مهم در بازی تلقی شود. Pacini میگوید: " این یک تصمیم طراحانه بوده چون اگر بر پایه مبارزات و XP بتومن ارتقا می یافت دیگر گشت و گذار در محیط الزامی نبود." این قضیه یکی از تغیراتی بوده که استودیو در این بازی اعمال کرده است. از لحاظ بصری با اینکه بازی در اصل دو بعدی است ولی با این حال از ۳ بعد نیز گاهی اوقات محیط مشخص می شود تا بتومن بتواند جست و جو، مبارزات خود را انجام دهد. بتومن می تواند به سکوهای بالکن که در پس زمینه وجود دارد خود را متصل کند و این مورد به یک المان مخفی کارانه تبدیل می شود. البته این المان را می توان در مبارزات نیز استفاده کرد. به عنوان مثال دشمنانی که از هر ناحیه به بتومن حمله ور می شوند را می توان به سکوها متصل کرد.

آرخام وجود داشته است پس ارتباط بین این بازی با عنوان اصلی کاملا مشهود است. لازم به ذکر است که دروازه سیاه در یک جزیره بنا شده است. زندانیان دست به شورش زده و بتمن می بایست این شورش را به اتمام برسانند. درون مایه داستان همانند تیمارستان آرخام در سال ۲۰۰۹ است. با اکتشاف بتمن، داستانی نیز روایت می شود و بازیباز متوجه حوادث پیرامون دروازه سیاه می شود. این بازی بر پایه ساختار بازی متروید ساخته خواهد شد. بتمن وارد دنیای ۲ بعدی می شود و تجهیزات جدید و تکنیک های مبارزه بیشتری را دارا خواهد بود. همچنین محیط های مخفی نیز در این بازی وجود خواهد داشت. برخلاف نسخه کنسولی بازی آرخام، هدف اصلی بتمن در ارتقای کاراکتری نیست بلکه وفاداری به سپک بازیست. تمامی ارتقاها این بازی

بازی های کنسول های دستی از کیفیت بسیار پایینی رنج می برند. شاید یک بودجه مناسب برای ساخت بازی برای این پلتفرم خوب نیاز باشد. بازی های آرخام ثابت کرده اند که می توان بر روی این پلتفرم ها نیز انژی و زمان وقف کرد ولی آیا بازی های کنسول دستی می توانند موفقیتی همانند بازی اصلی کسب کنند؟ دلایلی داریم که می توان به Black Gate امیدوار بود!

استودیوی Armature شاید یک استودیوی خوش نام نباشد ولی یک بازی خوش ساخت در کارنامه کاری خود دارند. این استودیو توسط Mark Pacini، Arkham Origin کمی بعد از اتمام حوادث داستانی "دروازه سیاه" آغاز می شود. هواداران بتمن می دانند که "دروازه سیاه" چه مکانیست! دروازه سیاه، زندانی در شهر گاتهام است که محل اختفای جنایتکاران و قاتلان شهر گاتهام همانند جو کر بود. دروازه سیاه فقط در



یک زاویه دوربین به گونه ایی حرکت می کند تا توجه بتمن را به خود جلب کند. معمولاً مناطق مخفی، از دید بازیگار پنهان می ماند. با استفاده از دید کارآگاهی، بتمن می تواند سرخ های موجود در بازی و موقعیت های حساس و خططرنگ را شناسایی کند.

Batman: Arkham Origins بازی فقط یک عنوان اضافی نیست. بلکه استودیوی Armature می خواهد این بازی را به یکی از بهترین بازی های کنسول دستی این نسل تبدیل سازد. جای تعجب دارد که نسخه پیشین کنسول دستی آرخام از عنوان متروید برای ابتکار و خلاقیت در بازی خود استفاده نکرده است.

بدون شک اثر سازندگان متروید برای خلق یک تجربه ناب در نقش بتمن برای کنسول دستی سودمنی خواهد بود و ارزش بازی کردن را خواهد داشت.

وی در اینباره می گوید: " ما نمی خواهیم که شما بازیگار بازی را رعایت نکنید ولی اگر بتمن در حال حاضر توسط دشمن دیده می شود یا خیر. همچنان همانند نسخه اصلی قابلیت ها و تکنیک های مخفی کاری اعمال است! پس بازیگارها قابلیت هایی برای پیشوای دلخواه دارند ولی این قابلیت ها برای پیشوای الزامی نیست. به عنوان مثال برای از پا در آوردن یک غول آخر، آیینه مخصوص برای شکست دادن وی وجود دارد ولی بازی به شما نمی گوید که حتماً از این آیتم استفاده کن! "

قابلیت دید کارآگاهی نیز در این نسخه وجود خواهد داشت. با فشردن یک دکمه، تصویر به حالت دید اتوماتیک را در بازی اعمال کرده است تا وقفه ایی در اشکن و اکشاف بازیگار رخ ندهد. البته این قابلیت نیز وجود دارد که بازیگار به صورت دستی نیز بازی خود را ذخیره کند. Pacini قول داده است که بازیگارها می توانند غول آخرهای بازی را به روش های مختلف از در آورند.

تجهیزات آشنای بتمن در صفحه بازی به نمایش کشیده می شود. سبب بیوش شدن دشمنان می شود و حتی برای جلب توجه به مسیری دیگر نیز به کار برده می شود. Line Lucher به بتمن اجازه می دهد تا فواصل دور را گذر کند. بمب های ژل مانند را نیز می توان برای تله گذاری استفاده کرد.

ابزار آلات بیشتری مسلمان برای این نسخه وجود خواهد داشت که در حال حاضر صحبتی به میان نیامده است. درباره گسترش و ارتقای حالت Predator این چیز می گوید: " ما می خواستیم این حالت به نسخه های قبلی آرخام و فادر بماند که بتمن در تاریکی و خفا، دشمنان را یکی پس از دیگری از پا در می آورد. چون شما نمی توانید اطراف را با دو نیم بعد بینید، چند لایه بیشتر برای بازیگار فراهم کردیم.



ساهه های مرگ، بر فراز آسمان

بازیهای ویدئویی، همیشه باعث تکامل این صنعت بزرگ یعنی "صنعت بازیهای ویدئویی" می‌شوند؛ این صنعت را به جلو هدایت می‌کنند و در بعضی مواقع، شاهد عرضه شدن عنوانی هستیم که پنجه‌ای جدید را رو به آینده این صنعت باز می‌کنند. اما Thief به معنای واقعی، یکی از این عنوانین است که قصد دارد به لطف قدرت کنسول‌های نسل بعد و اعضای خلاق Eidos Montreal جلوه‌ای دیگر از هنر ساخت بازیهای ویدئویی را به رخ همگان بکشد؛ در ادامه متوجه خواهید شد که چگونه عنوان 4 Thief قرار است با به کار گیری مکانیزم‌های متفاوت از عنوانی مختلف، عنوانی باشد که تا کنون تجربه نکرده اید.

THIEF
عماد عامری
Eidos Montreal
Square Enix
stealth game . first person shooter
PC . PS4 . Other Next-Gen Consoles
TBA 2014

چشم مصنوعی Garret که بنظر می‌رسد قابیت‌های ویژه‌ای را به بازی‌باز بدهد، اگر به باد داشته باشد در نسخه‌های قبلی این قابیت را به بازی‌باز مجدد تا تصویر را زوم کند و نمای پهلوی را از محیط دور داشته باشد.



من یک طرفدار هستم!

طرفداران بازی‌های ویدئویی، همیشه از بازگشت عنوانین مورد علاقه خود ترس دارند، از طرفی ممکن است تغییرات کلی و یا جزئی به بدن بازی آسیب بزند، و از طرفی نیز این تغییرات می‌تواند بهینه و درست در بازی اعمال شود. اما در مورد Thief 4 موضوع کمی متفاوت است. این عنوان، بسیاری از بازی‌بازان در سرتاسر دنیا را بسبک جدیدی که خلق کرد، طرفدار خود ساخت. اما بعد از این همه سال، حال این طرفداران هستند که مسیر اصلی که این عنوان باید طی کند را مشخص می‌سازند. اما تغییرات 4 Thief تنها به گیم پلی و عوامل بصری کلی ختم نمی‌شود. به تازگی مشخص شده است که Romano Orzari وظیفه صدا گذاری شخصیت Garrett را بر عهده گرفته است و دیگر Stephen Russell نقشی در صدا گذاری این شخصیت ندارد. اما همانطور که گفتیم، این طرفداران هستند که مسیر اصلی و هدف نهایی را مشخص می‌کنند. از این روز، هواداران این سری، دست به اعتراضات زیادی زدند که می‌توان به بزرگترین آنها یعنی "جمعی آوری امضا برای بازگشت Stephen Russell" اشاره کرد. هواداران این سری، از Square Enix و Eidos Montreal خواسته‌اند تا Stephen Russell را به بازی برگرداند. باید متوجه ماند و دید، آیا این اعتراضات، نتیجه‌ای در برخواهد داشت؟



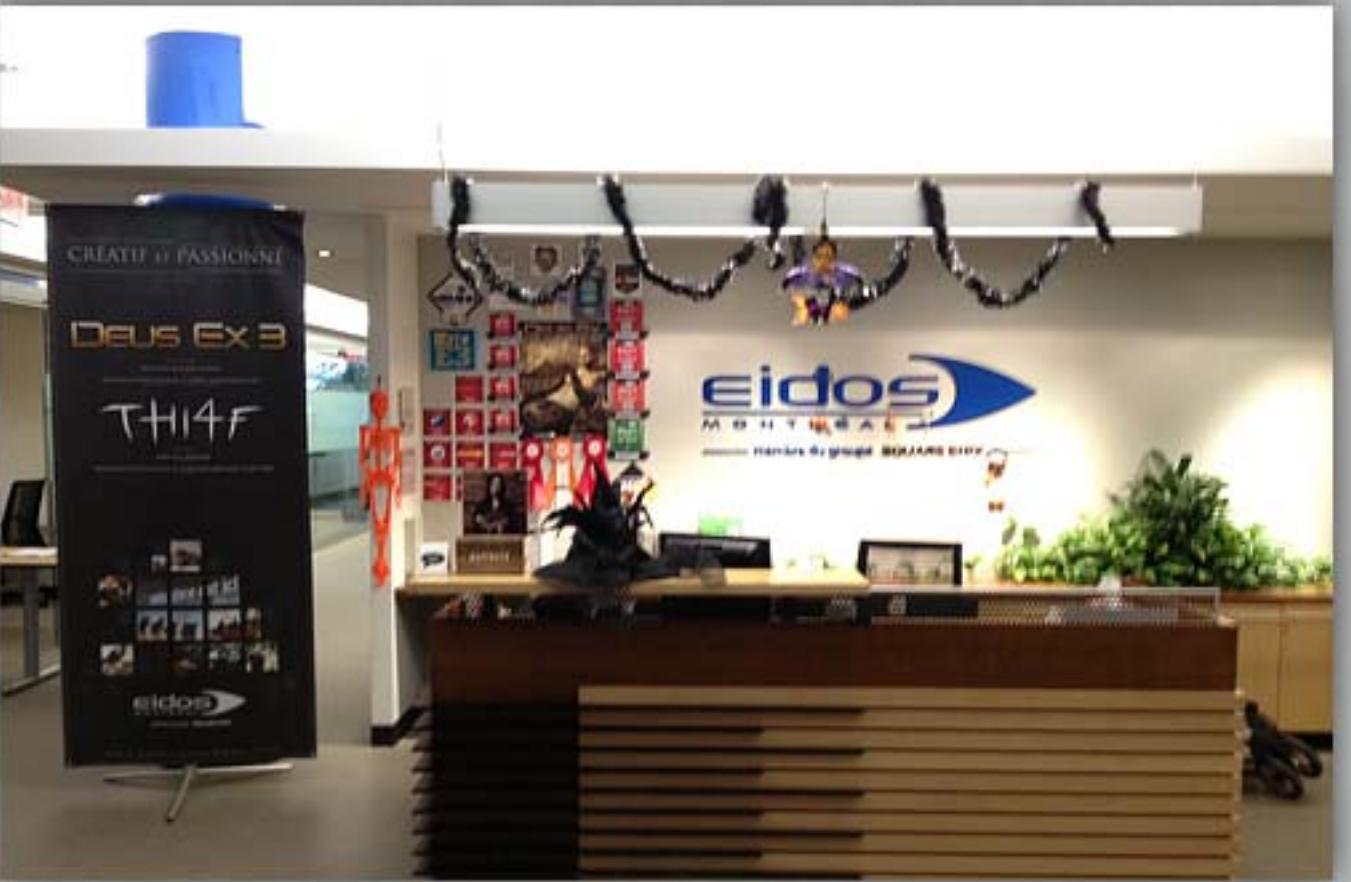
در سال ۲۰۰۹ بود که شایعاتی پیرامون ساخته شدن عنوان چهارم از سری بازی‌های Thief به گوش می‌رسید. شایعات در سال‌های بعدی نیز شدت گرفت تا اینکه در ماه مارس سال ۲۰۱۳، رسمای این عنوان توسط مجله Game Informer معرفی شد. اما اینبار ماجرا کمی فرق داشت. دیگر تنها موضوع مجله GI صرفاً یک بازی معمولی نبود که قرار است برای نسل هفتم بیاید و یا از جزئیاتی ساده برخوردار باشد؛ بلکه اینبار عنوانی با وسعتی بزرگتر از آنچه تصور می‌شد، معروفی شده بود. عنوانی که کسی فکرش را هم نمی‌کرد به یکی از خبر ساز ترین عنوانین معروفی شده تبدیل شود. اما در وحله اول، شاید با خود بکویید Thief دقیقاً در چه چیزی بازی‌بازی معرفی شده برای نسل بعدی کنسول‌ها تفاوت دارد. باید گفت، Thief صرفاً یک بازی ساده نیست؛ در نگاه اول، شاید فضاسازی Fantasy/Steampunk بازی شمارا به یاد عنوان Dishonored بیاندازد. موضوع دقیقاً همین است. شما با یک بازی شبیه به Dishonored رو به رو نیستید، بلکه با عنوانی مواجه هستید که شاید نکاتی کوچک را تها از Dishonored به کار برده است. البته بدنه اصلی بازی شباهت‌های زیادی به DH دارد، اما اگر بخواهیم بازی را از جهات دیگری بررسی کنیم، متوجه خواهیم شد که T4 از عنوانین زیادی الگو برداری کرده، و سعی دارد تا تمامی این مکانیزم هارا با یکدیگر ترکیب کند. بعد از معرفی بازی، مشخص شد که این بازی با 3 Unreal Engine ساخته خواهد شد. استفاده از این موتور قادرمند و ترکیب آن با قدرت فوق العاده PS4 جلوه‌های بصری باورنکردنی را به رخ می‌کشد که بسیار چشم نواز است، تا جایی که جلوه بصری با استفاده از این موتور بر روی تکنیک‌های Lighting (نورپردازی) بسیار تاثیر مثبتی گذاشته است. برای مثال افکت‌های نور در شب به زیبایی در کنار آسمان مه آلود شهر خودنمایی می‌کند. تا جایی که یکی از نویسندهای VG247 که از طرف Eidos Montreal دعوت شده بود تا بازی را از نزدیک بیند در مورد جلوه بصری بازی می‌گوید: "در هنگامی که در حال بازی کردن بازی توسط یکی از اعضای سازنده بروی پلتفرم PC بودم، افکت‌های بصری زیبایی را دیدم که به جرعت می‌توانم بگویم فوق العاده بود. اما ورود به نسل تنها به چند افکت ساده نور ختم نمی‌شود؛ بلکه در بسیاری از قسمت‌های بازی تاثیراتی آنچنان مهم دارد که T4 را از دیگر عنوانین هم سبک‌تر مایز می‌سازد. همیشه فیزیک بازی، از جمله تحریب پذیری، حرکات کاراکتر‌ها، حرکات صورت و منجمله Lip-Synching ها یکی از اساسی ترین بخش‌های بصری و تکنیکی یک بازی را تشکیل می‌دهند. در اواخر این نسل نیز بازی‌های زیادی را مشاهده کرده ایم که با تمرکز درست بر بروی فیزیک منطقی، به بازی‌های قدرتمندی از لحاظ تکنیکی تبدیل شده اند. خوبشخانه تکنولوژی‌های زیادی در این زمینه در نسل هفتم ساخته و تا حدودی استفاده شد. اما با ورود به نسل هشتم و بالارفتن قدرت پردازشی کنسول‌های خانگی، مسلم استفاده از این تکنولوژی‌ها برای بازی‌سازان به مرتب راحت برخواهد بود. مسلماً T4 نیز از این قاعده مستثنیست. Stephane Roy یکی از اعضای تولید بازی در این مورد می‌گوید: "ایمیشن‌ها و فیزیک بازی به کمک نسل بعدی کنسول‌های راهی جدید را در این بازی باز کردن. برای مثال باز کردن در یک خانه ممکن است در زندگی واقعی یک کار بسیار ساده باشد، اما در یک بازی نقش بزرگی را ایفا می‌کند. درواقع نقش پررنگی که به بازی‌زیان نشان می‌دهد اینمیشن و فیزیک تکنیکی کاراکتر تا چه حد واقع گرایانه و تا چه حد دارای ضعف است. در T4 شما باز کردن در، بالا رفتن شخصیت از روز دیوار، لمس ردن دیوار یک اتاق و بسیاری از کارهای دیگر را به راحتی حس می‌کنید. در نسل فعلی، شاهد این بودیم که یک شخصیت، در یک اتاق را باز می‌کند؛ اما اگر دقت کنیم هیچگاه دست کاراکتر با جسم تماس ندارد. اما در T4 اینگونه نیست."

باید گفت حرف‌های Stephane Roy تا حد زیادی درست است. اساساً اینمیشن کاراکترها در بازی‌ها هستند که حرف اول و آخر را در هرچه واقع گرایانه تر بودن بازی می‌زنند. اما اگر بخواهیم درمورد فیزیک و اینمیشن‌های T4 و به کارگری آن در گیم پلی بازی صحبت کنیم، موضوع فرق می‌کند. اگر به یاد داشته باشید، در ابتدا به این موضوع اشاره کردیم که بازی‌های رایانه‌ای همیشه از یکدیگر الگو برداری می‌کنند، باعث تکامل راه این صنعت می‌شوند و البته بعضی از این عنوانین عرضه شده جریان هایی تازه را وارد این صنعت می‌کنند که آثارش تا سال‌ها بروی بازی‌های دیگر بر جای می‌ماند. خوبشخانه T4 دقیقاً درحال اجرای این کار است. درواقع Thief یکی از بازی‌هایی بود که در زمان عرضه، تاثیر سیار مهمی بروی سبک Stealth گذاشت. تاثیری که به وفور در بازی‌های امروزه از جمله Dishonored که در بسیاری از محافل نامزد دریافت بهترین بازی سال شد، دیده می‌شد. البته به قول یکی از کارشناسان صنعت بازی‌های ویدئویی، اگر Garrett نبود، شاید امروز سم فیشر، مامور ۴۷ و یا کوروو آنانو در کار نبودند.

اما حال یک سوال اساسی در این میان مطرح می شود: آیا واقعاً این یک THIEF است؟ آیا واقعاً می توان انتظار دیدن المان های قدیمی را در این عنوان داشت؟ یا اینکه شاهد المان های مدرن خواهیم بود؟ اما جواب هنوز مشخص نیست. اما خوب است که بدانید سازندگانی که در حال ساخت THIEF 4 می باشند، درواقع سازندگان عنوان Deus Ex: Human Revolution هستند. اگرچه خواهید شد که تیمی که در حال کار برروی T4 است، مهارت خاصی در مدیریته کردن عنوان قدیمی دارد. دقیقاً کاری که همانندش را در Deus Ex: Human Revolution انجام داد. پس باید انتظار این را باشید، متوجه خواهید شده باشد. اما Kevin VanOrd از نویسندهای Game Spot که در طول نمایشگاه GDC بازی را از نزدیک مشاهده کرده بود در مورد ترکیب شدن المان های مدرنیزه با المان های سابق سری THIEF بر این عقیده بود که این ترکیب به خوبی صورت گرفته است و هنوز شما هنگام بازی کردن این عنوان حال و هوای نسخه های قبلی را دارید. و بر این عقیده بود که ریشه اصلی فرنچایز به خوبی حفظ شده است.

Eidos Montreal

یک استودیو کانادایی که در سال ۲۰۰۷ توسط Eidos Interactive و با مدیریت Stéphane D'Astous Square Enix تأسیس شد و در حال حاضر یکی از استودیوهای این است. در همان سال یعنی سال ۲۰۰۷، این استودیو رسمتاً تایید کرد که در حال کار بر روی اولین پروژه خود، یعنی سومین نسخه از سری Deus Ex: Human Revolution است. اما در سال ۲۰۰۹ شایعاتی پیرامون ساخت چهارمین عنوان از سری Thief منتشر شد و در نهایت این استودیو رسمتاً اعلام کرد که در حال کار بر روی این عنوان است. از دیگر عنوانی این استودیو می توان به Tomb Raider که امسال راهی بازار شد اشاره کرد.



حوالی دشمن را پرت کنید، از او بگذرید بطوری که حتی متوجه نشود، دشمن هارا یکی یکی بکشید بدون آنکه جلب توجه کنید و هزاران راه دیگر که انتخابش بر عهده خودتان است. اما سازندگان بازی این قول را به مخاطبان داده اند که راه های به اتمام رساندن مراحل، بیش از آن چیزی است که شما فکر کنید! پس فکر این داستان خیر خواهانه را نکنید! اما جالب است که بداین آزادی در این بازی، بدان معنی نیست که در هر زمانی که بخواهید ماموریت را انجام بدهید و در هر زمان که بخواهید از منطقه فرار کنید. در این بازی، محدودیت زمانی نیز وجود دارد. ممکن است هدف مورد نظر به مکانی دیگر جایه شود و ماموریت شکست بخورد. البته یک محدودیت زمانی اصلی در بازی وجود دارد که با به اتمام رسیدن آن در نیمه شب، امتیازاتی را از دست خواهد داد. البته هنوز به طور واضح مشخص نیست این محدودیت زمان چیست و چه امتیازاتی را از بازیکن می گیرد و یا به او می دهد، اما هرجچه که هست، ببنظر یکی از اصلی ترین قسمت های بازی است.

جای خود سرگرم کننده و در عین حال سرگردان کننده است. Garrett اما بازگردیدم به داستان بازی، بعد از اینکه وارد شهر می شود، تصمیم می گیرد بول افراد ثروت مند را بذدد. اما یک لحظه صبر کنید. متسافانه نه اینجا جنگل Sherwood است و نه شخصیت ما را بین هو! پس فکر این داستان خیر خواهانه را نکنید! موضوع این است که Garrett بول هارا از ثروت مندان به سرقت نمی برد تا به فقرای بدهد؛ بلکه او این پول هارا تنها برای منافع شخصی استفاده می کند. وی است که شما فکر کشتن یک نفر به همین صورت است. شخصیت Garrett، فردی است که در تاریکی می آید، و در تاریکی نیز می رود. پس می توان بازی را حتی بدون کشتن یک نفر به اتمام رساند؛ البته به شرطی که مهارت کافی برای پیشروی در بازی بدان کشتن یک نفر را داشته باشید! اگر بخواهیم تمام گیم پلی بازی را در سه بخش خلاصه کنیم، باید بگوییم ماموریت وجود دارد. همانند سری های گذشته، همچنان شما این آزادی را دارید تا هر طور که مایل هستید، با سبک دلخواهتان ماموریت و در کل بازی را به اتمام برسانید. در سبک مخفی کاری، راه های مختلفی برای عبور از دشمن ها وجود دارد:

فضای شهر دارای یک تم است که با فضاسازی های تاریک تلفیق شده و محصولی را به مخاطب انتقال می دهد که بازیکن از آن به خوبی استفاده می کند. همانند تمامی بازیها در سک Stealth، تاریکی یعنوان یکی از مهمترین و اساسی ترین سلاح های شخصیت اصلی، علیه دشمن، به شمار می رود. در T4 نیز ماجرا به همین شرط است؛ تضاد بین پولدار و فقیر، تضاد بین قوی و ضعیف، تضاد بین روشنایی و تاریکی. شاید همین تضاد ها باشند که هسته اساسی Thief را می سازند. تضاد هایی که حتی منجر به تغییر راه شما برای پایان رساندن ماموریت ها نیز می شوند. ماموریت هایی که هر کدام با توجه به محل و قوعشان متفاوت تر از همیشه به اتمام می رسند. همانطور که می دانیم، نام شهری که بازی در آن اتفاق می افتد The City شهربازی که بازی در آن اتفاق می افتد است. شهری طاعون زده، که تاریکی و خشونت سرتاسر آن را فرا گرفته است. شهری که جلوه ای سرد و بی روح دارد و هنگامی که به آن نگاه می کید،

Thief: Deadly Shadows

اما ۴ سال بعد از عرضه نسخه دوم، نسخه سوم در سال ۲۰۰۴ وارد بازار شد. بعد از اینکه Looking Glass Studios در سال ۲۰۰۰ تعطیل شد، بیشتر اعضای آن به Ion storm رفتند. اما قسمت خوب Magra آن بود که Ion storm برای ساخت این بازی، از موتور 2 Unreal Engine استفاده کرد، همان موتوری که در ساخت Deus Ex: Invisible War از آن استفاده شد، که خوشبختانه باعث شد بازی از لحظه تکنیکی و گرافیک در زمان خود، به یکی از بهترین ها تبدیل شود. اما نسخه سوم از بسیاری لحظات با نسخه های پیشین تفاوت داشت. در زمان عرضه، بازی برای سیستم عامل Windows و کنسول Xbox منتشر شد. اما نسخه سوم از لحظه گیم پلی نیز دچار تحولات اساسی شده بود.

یکی از اساسی ترین تفاوت های آن را می توان آزادی عمل کاراکتر در بازی دانست. دیگر مانند نسخه های قبل، شخصیت از مکانی به مکانی دیگر برای انجام ماموریت فرستاده نمی شد؛ بلکه اینبار می توانست در محیط شهر بطور آزادانه برای خود در شهر جستجو کند و همچنین انواع چیز هارا از صاحبانشان به سرقت ببرد. البته بازی با اینکه یک عنوان Sand box بود، نقشه ای به وسعت عنوانی همچون Grand Theft Auto III را نداشت. در عوض، بازی به محله های کوچک تری تبدیل شده بود که با load zone های سریع، می توانستید در بین آنها به جستجو کردن پردازید. اما در آن زمان، قابلیت های مختلفی به بازی اضافه شد که می توان به سویچ کردن بازی از حالت اول شخص، به سوم شخص، و پایین آمدن از دیوار را بصورت نیمه تنه اشاره کرد. گرافیک بازی نیز با استفاده از موتور Unreal Engine 2 به بهبود هایی در بخش نورپردازی رسیده بود. همانطور که می دانیم، اساسی ترین عنصر بازی، سایه است.

Thief: The Dark Project

در سال ۱۹۹۸، اولین عنوان از سری Thief توسط استودیو Looking Glass و با بهره گیری از موتوری که خود این استودیو ساخته بود یعنی Dark Engine به بازار عرضه شد. در زمان عرضه بازی، بسیاری از افراد و کارشناسان آن را عنوانی انقلابی می دانستند؛ زیرا به جرعت می توان گفت که این عنوان، اولین بازی در سبک تم فانتزی بود که به بازار عرضه می شد و دارای یک تم مبهم و تاریک بود. بازیکنان در این عنوان، می توانستند برای حرکات او محدودیت قائل شوند و کارهای مورد علاقه خود را بکنند. البته نکته ای دیگر که باعث معروف شدن بازی شد، این بود که علارقم اینکه بازی از دید اول شخص دنبال می شد، اما همانند دیگر عنوانین آن دوران یک بازی شوتر با المان های آن بازیها نبود و حرف های تازه ای برای گفتن داشت. اما در عوض، بازی بر پایه مخفی کاری درست شده بود. شخصیت بازی Garrett به طرز شگفت انگیزی سریع و چابک بود. نکته ای که در مورد بازی شمارا به سمت خود جذب می کرد، استفاده بهینه از "سایه" برای فریب و فرار از دست دشمن بود. البته برای آنها که بازی اکشن را ترجیح می دهند، مبارزات رو در رو نیز در بازی وجود داشت. باید گفت بازی به سرعت محبوب شد و طرفداران زیادی پیدا کرد.

Thief Gold

این عنوان که در اصل یک بازسازی از نسخه اول بود، بسیاری از باگ ها و مشکلات بازی را رفع کرد. همچنین این نسخه دارای ۳ مرحله اضافی، پشت صحنه ای از ساخت بازی، یک تم از بازی برای سیستم عامل Windows ۹۸ و یک ادیتور بر پایه موتور بازی یعنی Dark Engine بود.



مصاحبه با Stephane Roy Daniel Windfeld Schmidt و از اعضای Eidos Montreal



در این عنوان، شما blackjack را داشتید که بعنوان یکی از بهترین ماندنی ترین بخش های Thief است. اما باشد گفت افرادی نیز وجود دارند که واقعه، واقعه از شمشیر بازی مستقیم با دشمن خود، لذت می‌برند. اما ما این آیتم را از بازی کنار گذاشتیم. زیرا مانندی توپیم روی بخشی متمرکر شویم که مثلاً یک نفر تهاز آن خوشش می‌آید. زیرا ممکن است به بدن اصلی بازی شده وارد کند. هدف ما در این بازی این نیست که شما در این تاریک دنیا برای سیاستگذاری خواهد داشت. اما آیا شما با باشید؟

- آنچه Garrett در این نسخه چیست؟ آیا وی قصد نجات شهر را نیز دارد؟
SR شهر Garrett، Garrett در آنچاست بخطاب The City. اما بگوییم Garrett در آنچاست بخطاب The City. اما نباید فراموش کرد Garrett یک گرگ تهاز در این شهر است که تنها به دنبال منافع خود است.

DWS: او اغلب دوست دارد تا تنها باشد و برای خود کار کند.

SR: دقتاً DWS: او یک شخصیت ضد قهرمان است. پس نجات دنیا و یا مشهور شدن جز دستور کار وی نیست. او زندگی می‌کن، تا خود را بیشتر به چالش بکشد. احتمالاً او پول های مردم را به سرقت می‌برد و الته زندگی خوبی هم خواهد داشت. اما برای او، هیجان کارهایی مهم به شمار می‌آید، که تا کنون هیچ کس موفق به انجام آنها نشده است.

- هنگامی که Thief 4 معرفی شد، بسیاری آن را با Dishonored مقایسه این دو درست و منطقی است؟
SR: برای ما بسیار عالی بود که می‌دیدیم Thief عنوان الهام بخش برای ساخت Dishonored یک Thief مسیری جدید را در صفت بازیهای ویدئویی باز کرد و Dishonored ادامه دهنده آن راه بود، و یا بهتر است بگوییم فرزندی که در مقابل پدر بزرگ خود "Thief" قرار داشت. ما Dishonored را بازی کردیم و البته باید بگوییم بازی بسیار خوبی بود. البته موضوع آن بیشتر در مورد انتقام بود.

DWS: ما Dishonored را بسیار دوست داشتیم. باید بگوییم آنها کاری بزرگ را نجام داده بودند. به راحتی می‌توانستیم حس بگشته بازی را طراحی فرق العاده هتری را درک کنیم. اما هنگامی که ما درحال بازی کردن آن درک کنیم، قصد ما آن نبود تا همچنین بازی سازیم؛ زیرا در آنچا وسایل و ماشین هایی جادویی و عجیب و غریب وجود داشت. بازی به بازیار آزادی عمل زیادی می‌داد، اما در نهایت تنها درمورد کشتن آدم ها بود. اما در اینجا، بحث این است که شمشیر موقعيت و فروش خوبی را به رو شد، حال مردم با ما همه چیز را می‌دزد، حال می‌خواهد فرد فقیر باشد و یا ثروتمند. بیشتر قسمت های Dishonored در حال استفاده از قدرت های مختلف با حرکاتی جدید است. اما در Thief موضوع کمی فرق دارد. اینجا موضوع این است که شما چگونه می‌خواهید از اینزی و راه هایی که پیش رو دارید بر محیط بازی و در کل محیط ماموریت خود اثر بگذارید؟ و یا اینکه چگونه می‌خواهید از NPC ها دزدی کنید و یا اینکه چگونه با آنها رفتار می‌کنید؟ پس می‌بینید که بحث در اینجا تنوع در تأثیر گذاری داشته باشید. برای اینکه واقع گرایانه داشته باشید. این دقیقاً نگه ای بود که مرا در مورد بخش "استفاده از جادوی های مختلف" در بازی، بر روی آن بسیار کار کردیم. مثلاً اگر در دنیا، شما فردی را بینید که بجای ۲ دست، ۵ دست دارد، با تعجب می‌گویید: این دیگر چیست!!!

این دقیقاً همان چیزیست که ما می‌خواستیم. اصل به دنبال این بودیم تا مردم با دنیای Thief شوند و بتوانند فرق های میان دنیای ما و دنیای آن را درک کنند. این برای ما بسیار مهم بود. و دقیقاً این تفاوت ها زمانی مشخص می‌شود که شما هوش مصنوعی این عنوان را می‌بینید و متوجه فرق های آن خواهید شد. البته هوش بازی برایه یک تکنولوژی بازی متفاوت است. اما باید بگوییم Thief" یک بازی متفاوت است!

Focus وجود دارد که به آنها اجازه می‌دهد تا سیستم را خاموش کند و با هوش و ذکاء خود بازی را به اتمام برسانند.

- تا کنون تیم بازی بر این موضوع تاکید داشته است که Thief طرفداران قدیمی را راضی نگه خواهد داشت. اما آیا شما با طرفداران قدیمی در ارتباط بودید تا آنها باعث شوند شما از ریشه ها دور نشوید و طرفداران را ناراضی نکنید؟

DWS: بله. یکی از بحث هایی که تیم سازنده داشت در مورد این بود که بازیار چه نوع و چه استانایی از بازیاری خواهد گرفت؟ در زمانی که شما در بازی، در یک محیط باز و روشن به رویارویی باشید شما از ریشه ها دور نشوید و

محیط تاریک - در اصل در سایه ها - را داشته باشد.

اما بعضی ها در این بین ممکن است بگویند: "این دقیقاً خصوصیاتی از بازی است که ن به دنبال آن بودم"! ممکن است همه را از بازی راضی نگه داریم، اما در بعضی مواقع باید به ناچار بعضی قسمت ها از بازی حذف شود.

- آنچه Garrett در این نسخه چیست؟ آیا وی قصد نجات شهر را نیز دارد؟
SR: شهر Garrett، Garrett در آنچاست بخطاب The City. اما نباید فراموش کرد Garrett یک گرگ تهاز در آن شهر است که تنها به دنبال منافع خود است.

DWS: او اغلب دوست دارد تا تنها به دنبال باشد و برای خود کار کند.

SR: دقتاً DWS: او یک شخصیت ضد قهرمان است. پس نجان دنیا و یا مشهور شدن جز دستور کار وی نیست. او زندگی می‌کن، تا خود را بیشتر به چالش بکشد.

احتمالاً او پول های مردم را به سرقت می‌برد و الته زندگی خوبی هم خواهد داشت. اما برای او، هیجان کارهایی مهم به شمار می‌آید، که تا کنون هیچ کس

موفق به انجام آنها نشده است.

- هنگامی که Thief 4 معرفی شد، بسیاری آن را با Dishonored مقایسه می‌کردند. آیا به نظر شما مقایسه این دو درست و منطقی است؟

SR: این ممکن است که Dishonored یک Thief می‌داند و Dishonored این دوست داشته باشد، فریاد می‌کند. همین

با خود بگویید: امروز را دست از کار می‌گذران

و قسم را برروی بازی می‌هیئتپر از چالش

است که چگونه و با چه راه مخفی کاری آن را انجام

دهید. قشر های مختلفی این عنوان را بازی می‌کنند.

می‌دانید، موضوع این است که ممکن است فردی

تنها به دنبال یک داستان خوب باشد، فریاد به دنبال

گرافیک فوق العاده و یا فردی تهاز به گیم پلی

بود. اما به یاد بگویید: این بازی می‌کند

که در نسخه هایی زیادی در بازار خرض می‌کردد.

SR: شما باید به هر فردی که

در نسخه های قدمی Thief شما باید به هر فردی که

می‌رسیدید وی را بازیک

blackjack از نیز می‌گذران

توانید به جلوی سرباز ها رفته و بگویید: هی! من اینجا

کشته شدم! حتی اگر شما فردی خشن باشید،

توانید به جلوی سرباز ها رفته و بگویید: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

کشته شدم! من یک شما بگویم: هی! من اینجا

مخفي کاري نيز استفاده کرد: از بالاي سر دشمنان عبور کنيد بدون آنكه هيچکدام از آنها متوجه شوند و يا اينکه بعد از انجام ماموريت، سريعا از محل فرار گنك. يكى از محظوب ترين قسمت ها که به بازي برگشته است، blackjack است. با استفاده از اين ترفند بازيز بازيز می تواند در مبارزات رو در رو با دشمن، با يك گنجانده شده است. اما تغييرات بازي به همين حرکت سريع وی را از بين بيرد؛ دقيقا همانطور که دشمنان Ezio در هنگام ضربه زدن به وی، با يك حرکت سريع از او غافلگير می شدند. درواقع Garrett نيز دقيقا همین کار را انجام می دهد؛ البته آين سистем برای روپاروبي يا چند دشمن ممکن است آنطور که بايد کارآمد نياشد. زيرا همانطور که می دانيم بازي در سیک Stealth است و اساسا اگر مراحل به دیوار ختم دنبال شود؛ بلکه می توان از اين امر در بخش های

بازي بازيز تواند راه های مختلفی را برای از بين بردن دشمنان خود، امتحان کند. البته در نسخه های پيشين، شخصيت می توانست از دیوارها بالا برود و يا کارهایی از اين قبيل انجام دهد؛ اما در نسخه چهارم، اين امر بصورت حرفة ای تر و هیجان انگيز تری در بازي گنجانده شده است. اما تغييرات بازي به همين حالت خصم نمی شود؛ تبعاً سلاحها، شاید يكی دیگر از المان های اضافه شده به بازي است که هرچه بيشتر خودنمایی می کند. استفاده از تير و کمان با تير های مختلف، استفاده از طناب برای بالارفتن از دیوار و يا پاين آمدن و سیاری از سلاح های دیگر که به مرور زمان با آنها آشنا خواهيد شد. اما استفاده از تکنيک پارکور در بازي، صرفاً به بالارفتن از در و دیوار ختم نمي شود؛ بلکه می توان از اين موضوع، باعث می شود

ريسيکي که می تواند به گونه های مختلفی در بازي ايجاد شود.

در اين مورد که سري Thief تاثيرات زيادي برروي سیک Stealth گذاشته است و بازيهای زيادي از روی آن الگو برداری کرده اند، شکي نیست. اما بعد عنوان تو همراه با حفظ المان های قدیمی را بجشد. اما آيا تا کنون از خود پرسیده ايد دقيقا منظور از پيشرفت و يا تغيير چيست؟ اساسا لازمه هر تغيير و يا پيشرفت، کمبود است؛ کمبودی که بنظر به به خوبی شناسايی شده، و تيم سازنده سعی در رفع آن دارد. در نگاه اول، بزرگترین تغيير بازي استفاده از حرکات پارکور آن هم به دو صورت First-person و Third-person است. حال Garrett می تواند تمامي قصه های بازي Mirrors edge را راضي نگه دارد. اما رسیک، همیشه لازمه پيشرفت و اساسا تغيير است.



آشنا شوید The City

دنیای Thief، یک دنیای پیچیده، مبهم و شگفت انگیز است. در این سری بازیها، این دنیای شگفت انگیز قرن بیشتر بنام The City می‌شناسیم، که روابط گر قرن ۱۸ و ۱۹ است. این موضوع را می‌توان با توجه به فرهنگ مردم، طرز لباس پوشیدن آنها، استفاده ابتدایی از برق و در کل تم کلی شهر متوجه شد. در شهر، تضاد‌های فرهنگی و اختلافات طبقاتی زیادی وجود دارد. این اختلافات باعث شده تا سیاری از مردم شهر فقیر باشند و از طرفی دیگر با یماری طاعون دست و پنجه نرم کنند. اما به گفته سازندگان، بازیاز در نسخه چهارم، تعاملات بیشتری با شهر دارد و به نوعی مجبور است خود را با شهر وق福 داده، و با آن زندگی کند.



آیا در بازی حضور دارند؟ The Keepers

آیا The Keepers را به یاد دارید؟ فرقه‌ای باستانی و قدیمی، که در تلاش بود زمین را در اعتدال قرار دهد. Garrett نیز در ابتدا در این فرقه باستانی بود، درواقع تحت آموزش آنها بود اما رفته رفته به مهارت‌های وی اضافه شد، و تصمیم به جدایی از این فرقه گرفت. البته اعضای The Keepers قصد داشتند تا Garrett را در گروه خود نگه دارند تا از مهارت‌های او به نفع خود استفاده کنند. اما اگر به یاد داشته باشد، Garrett در قسمتی از نسخه سوم می‌گوید: "آنها به من آموزش دادند تا برای آنها کار کنم، اما من راه های بهتری برای استفاده آنها دارم!". البته در عنوان Thief: Deadly Shadows شاهد به قدرت رسیدن این فرقه بودیم. اما آیا شاهد حضور آنها در نسخه چهارم خواهیم بود؟ آیا آنها برای Garrett مشکلی ایجاد خواهند کرد؟ هنوز مشخص نیست. اما با وجود اینکه وی با این گروه مشکلاتی دارد، ممکن است شاهد پررنگ آنها در داستان بازی باشیم.

از دل شخصیت Garrett

شاید شخصیت Garrett برای کسانی که با او آشنا نیستند، شخصیتی معمولی بنظر برسد، اما باید گفت اینگونه نیست. این شخصیت اولین بار در سال ۱۹۹۸ با عرضه اولین نسخه از سری Thief با نام Thief: The Dark Project به مخاطبان معرفی شد. بسیاری از منابع در مورد سرگذشت زندگی وی بر این عقیده هستند که وی در دوران کودکی، یک جزو یک گروه از دزد‌های خرد پا بوده است. اما هنگامی که پیرگ رمی شود، تصمیم می‌گیرد تا برای خودش کار کند. در نسخه Thief: Deadly Shadows بر اثر اتفاقی ناگهانی جای زخمی بر روی صورتش بر جای ماند که هنوز هم بر روی صورتش خودنمایی می‌کند. این زخم باعث شد تا وی یکی از چشمان خود را نیز از دست بدهد. به همین دلیل در طول نسخه دوم و سوم وی را با یک چشم ماضین مشاهده می‌کردیم. اما عنوانی از خصوصیات ظاهری، وی فردی بسیار محظوظ بین بازیازان است. در بسیاری از رای گیری‌ها و لیست تاریخ بازیهای ویدئویی یاد می‌شود. حال باید دید آیا Thief در 4 نیز همانند گذشته است یا خیر. Garrett

آنجنان واقعی نظر می‌رسید که لحظاتی با خود فکر می‌کرد واقعا در دنیای Thief هست و در حال تماشی آن با چشمان خود هستم!"

فصل بعد، حرف آخر را می‌زند

استفاده از تکنیک‌ها، قدرت و در اصل نسل بعدی کسول‌های خانگی، شانس بزرگ برای عرضه یک بازی است؛ حال آن که بازی، عنوانی همچون سری محظوظ Thief باشد. از این عنوان همیشه عنوان یکی از بهترین بازی‌های تاریخ نام برد می‌شود؛ زیرا راه هایی را در سبک Stealth (مخفي کاري) باز کرد،

که خيلي از عنوانين آن راه را ادامه دادند. اما عنوانی که قرار است سال آينده شاهد عرضه شدن آن باشيم، عنوانیست که با فناوري نسل هشتم کسول‌های خانگي، توليد و عرضه خواهد شد. پس می‌توان از آن انتظارات بالايی را داشت. استفاده از موتور UE3 که يكی از قدرتمند ترین موتور های حال حاضر است، این شانس را به Thief خواهد داد، تا جزو یکی از مورد انتظار ترین بازیهای نسل بعدی، قرار بگیرد. این عنوان که قرار است در سال ۲۰۱۴ وارد بازار شود، برای عرضه بروی پلتفرم های PS4 و PC و البته دیگر کنسول های نسل بعدی در نظر گرفته شده است.

اما جاسوسی کردن برای دریافت اطلاعات، به کمک راه های مختلفی برایتان آسان می‌شود: مثلاً پشت پرده یک پنجه قایم شوید، زیر میز، روی سقف و بسیاری مکان های دیگر که به مرور زمان با آنها آشنا خواهید شد. البته نباید این نکته را فراموش کرد. پس یکی از بهترین مکان های برای پنهان شدن Garrett، در میان سایه ها است. به راحتی می‌توانید بعد از فرار در خوشبختانه اگر به یک در بر سید که قفل باشد، بغیر از شکستن در و یا اعمالی از این قبیل، راه های بهتری نیز وجود دارد: یکی از مکانیزم های مثبت که در بازی وجود دارد سیستم باز کردن قفل در است. اگر باید این باشد در عنوان Splinter Cell Double Agent باز کردن قفل در است. اگر از این ترفند به خوبی استفاده می‌شود. اما حالاً بمنظ شاهد استفاده از این مکانیزم در T4 نیز خواهیم بود. جالب است که بداین‌گونه این مکانیزم دقیقاً همانطور طراحی شده است که در SC.DA وجود داشت. اما ایزار هایی که به کمکتان خواهند آمد، به اینجا ختم نخواهند شد: سیستم FOCUS که در این بازی بمنظ بسته به تویسندگانی همچون Kevin VanOrd از Matthew Pellett و Game Spot از CVG نشان داده طراحی شده است که در دیداگرد سریع ترین مسیر به سوی هدف، دستیابی به اشیاء با ارزش در محیط و بسیاری موارد دیگر به کمکی می‌آید. البته این سیستم پیش از این در بازی های زیادی مورد استفاده قرار گرفته است و همانطور که در هر بازی، این سیستم یک انرژی محدود دارد، در T4 نیز به همین ترتیب است.

Multi player

حتی فکرش را هم نکنید!

بنظر می‌رسد تیم سازنده بازی، برای بخش Multi player ابرزی خود را هدر نخواهد داد! Roy از اعضای سازنده بازی در این مورد می‌گوید: ما هیچ برنامه خاصی برای بخش MP این بازی نداریم. درواقع باید بگوییم تم اصلی بازی این اجازه را به ما نمی‌دهد. برای مثال شما نگاهی به عنوان Tomb Raider بیندازید، هیچ ایده ای برای این بخش در آن بازی وجود ندارد. از این رو، ما نیز نمی‌خواهیم تیم ابرزی خود را صرف این بخش کنند. البته من نمی‌خواهیم بگوییم در بازی استفاده از شبکه آتلاین وجود ندارد، اما باید گفت MP در این بازی جایی ندارد. باید بگوییم تیم ما تمامی تمرکز خود را بروی بخش اصلی بازی گذاشته است تا بازیاز، تجربه ای بی‌نظر را از این عنوان داشته باشد."



در آستانه صدای سهمگین تکنولوژی در BATTLEFIELD 4



افکت‌ها خیلی سریع و مناسب بارگذاری و رندر می‌شوند. البته لازم به ذکر است که این ویژگی منحصر به فرد در دایرکت ایکس ۱۰ و ۹ هم وجود دارد ولی کیفیت نمونه‌های خروجی مقداری پایین تر است.

اکنون زمان آن رسیده است که به عمق این موتور گرافیکی قادر تمند نفوذ کنیم و جزئیات آن را بررسی نماییم. زمانی که شما تنظیمات گرافیکی این انجین را، در بالاترین حد ممکن قرار میدهید، SSAO (Horizon-Based Ambient Occlusion) که در ابتداء طلب بهش اشاره شد، رندر می‌شوند. به دلایل بهبود عملکرد سیستم، HBAO در این انجین در نیمی از رزولوشن اعمال می‌شود، سپس بلور شده و در حالت تمام رزولوشن به همراه عمق بیشتر پردازش می‌شود. تهها ایراد این روش، زدگی ها و لرزش اجسام سیار نازک و ظریف در رزولوشن های پایین است که راه حل آن، بالا بردن رزولوشن صفحه و اعمال فیلترینگ های مربوطه است.

برای تفهیم بهتر این مساله، مثالی ساده برایتان میزیم. فرض کنید شما بدون آگاهی از فرمول ها و روابط مربوط به امتحان ریاضی به سر جلسه امتحان بروید و یک امتحان فوق العاده سخت جلوی روی شما قرار گیرد، در این هنگام شما سعی در کلنگار رفتن با مساله و پیدا کردن روشی برای حل آن هستید که طبیعتاً مدت زیادی از زمان امتحان شما را میگیرد، این در حالیست که اگر شما قبل از امتحان به روابط و فرمول های حل مسائل خاص دست یافته باشید، به راحتی و در طی مدت زمان کمتری مسائل را حل می‌کنید.

کاری که اعضای DICE انجام داده اند، نمونه واقعی همین مثال است. این تکنیک علاوه بر پایدار نگه داشتن CPU و GPU باعث شده مدت زمان بارگذاری ها و پاسخ دهی سیستم بطرز شکفت آوری کاهش پیدا کند. این مساله زمانی اهمیت می‌ابد که در محیطی بسیار وسیع قرار گرفته اید و اجزا و

ظهور عصر جدیدی از دایرکت ایکس ۱۱

موتور ۳.۰ Frostbite تحت دایرکت ایکس ۱۱ بسیار عالی و کم نقص عمل می‌کند. برای مثال اکثر موتورهای گرافیکی در مواجه با داده‌های غول پیکر گرافیکی دچار تزلزل می‌شوند، تزلزل موتور گرافیکی را از بررسی های انجام شده بروی پردازنده مرکزی سیستم و همچنین پایداری حالت کاری پردازنده گرافیکی میتوان دریافت. خوشبختانه متخصصین استدیوی DICE در طی همکاری نزدیک با متخصصان کمپانی nvidia به روشی جدید برای حل این مشکل دست یافته اند.

که وجه تمايز میدان نبرد ۴ با سایر شوترهای اول شخص است. ویژگی هایی بی نظیر این موتور گرافیکی حاصل از رفع باگ ها و نواقص جزئی نسخه ۲۰۰ این موتور خوش ساخت بوده، حال به بررسی نقاط قوت این انجین بر اساس آنالیز موتور شماره ۲۰۰ میپردازیم...

تخمین محل دقیق منابع نور و تنظیم میران شفاقت:

در طراحی های گرافیکی کامپیوتر های نسل حاضر، مساله تعامل نور و ماده و همچنین تعیین محل دقیق انعکاس نور بسیار حائز اهمیت میباشد. برای توصیف انعکاس نور از سطح اشیا مات، روش های زیادی وجود دارد که همگی مبتنی بر مدل های ریاضی هستند. ولی اکثر این روش ها در رویابی با اجسام حدواده شفاف و نور های زیر سطحی به مشکل بر میخورند. متخصصان DICE مقایسه بندی کردند زمین و سپس اعمال افکت های مشخص به قسمت های مشخص با درجه بندی های Frostbite ۳.۰. تعامل بین نظری از CPU و GPU برای سازنده فراهم میکند که فوق العاده در عملیات throttling موثر است. در نهایت پوشش کلی یا به اصطلاح پوسته اعمال میشود که کیفیت نهایی تصویر را بسیار چشم نواز میسازد.



زمین در Battlefield 4:

در این بازی زمین مشابه با چیزی که در بازی های رویابی بازیگر شاهد آن هستیم طراحی شده است. ابتدا مقایسه بندی کردند زمین و سپس اعمال افکت های مشخص به قسمت های مشخص با درجه بندی های Frostbite ۳.۰. تعامل بین نظری از CPU و GPU برای سازنده فراهم میکند که فوق العاده در عملیات throttling موثر است. در نهایت پوشش کلی یا به اصطلاح پوسته اعمال میشود که کیفیت نهایی تصویر را بسیار چشم نواز میسازد.

خط لوله گرافیکی: این تکنیک برای طراحی و رندر کردن منحنی ها بسیار کاربردی و عالی عمل میکند. همانطور که میدانید اشکالی مانند صورت انسان و یا نوک لوله تانک دارای انحصار هستند. در دنیای واقعی منحنی واقعی وجود دارد ولی در دنیای مجازی به علت کثار هم قرار گرفتن پیکس ها منحنی صد درصد بهم پیوسته وجود ندارد و در خوش بینانه ترین حالت مقدار جزئی بیرون زدگی و خوردگی دارد که با استفاده از فیلتر AA این مشکل تا حد زیادی بر طرف میشود ولی فیلتر AA از لحاظ پردازشی سنگین است و تا حد زیادی قدرت پردازشی GPU را به خود اختصاص میدهد. متخصصان DICE توансند با خم کردن خط لوله گرافیکی بصورت ریل تایم و بدون نیاز به AA زیاد منحنی های مطلوب تولید کنند که در قدرت پردازشی اشغال شده و همچنین حافظه اختصاصی پردازشی خیلی موثر است.

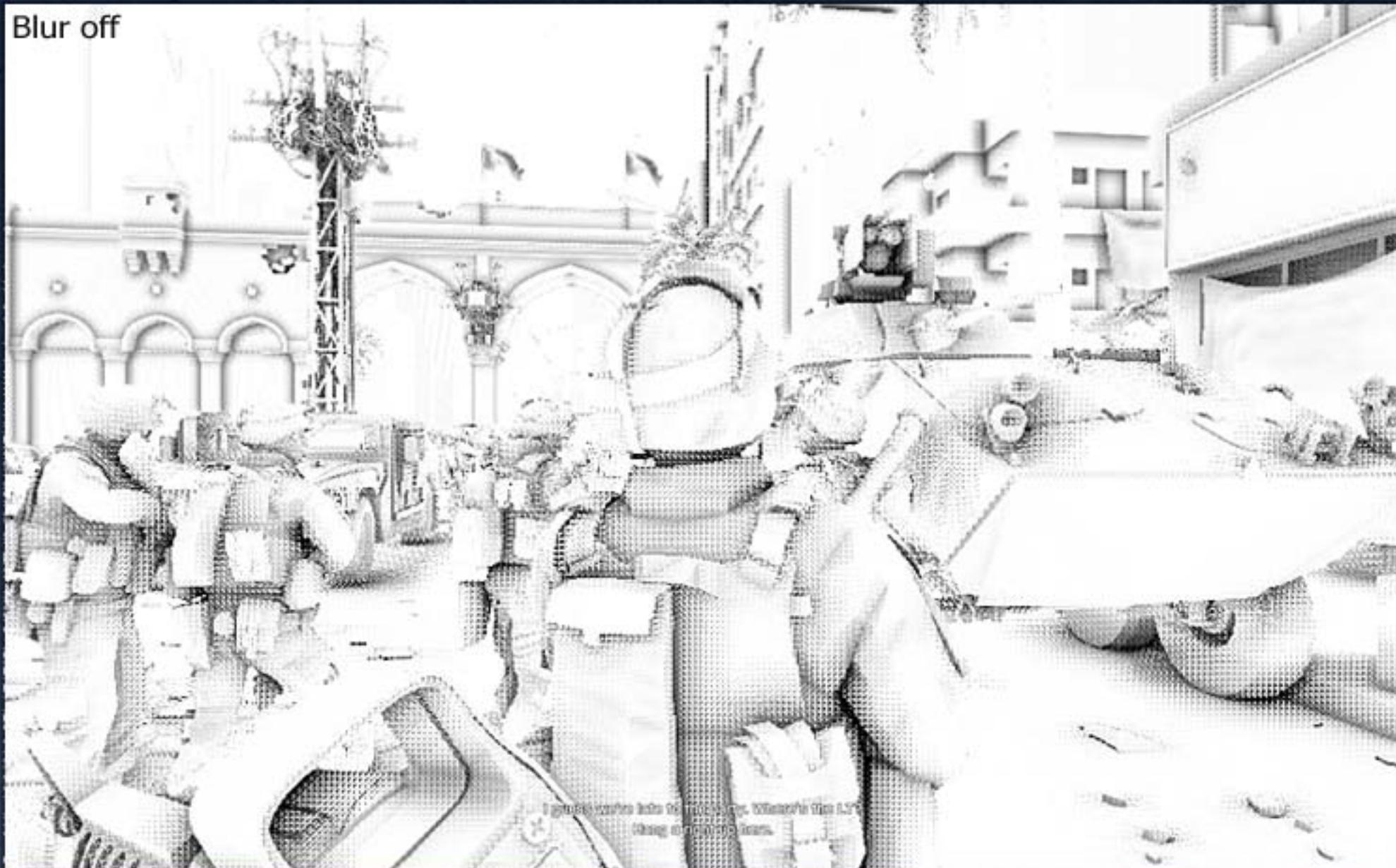


تخرب پذیری حجمی بی نظیر:

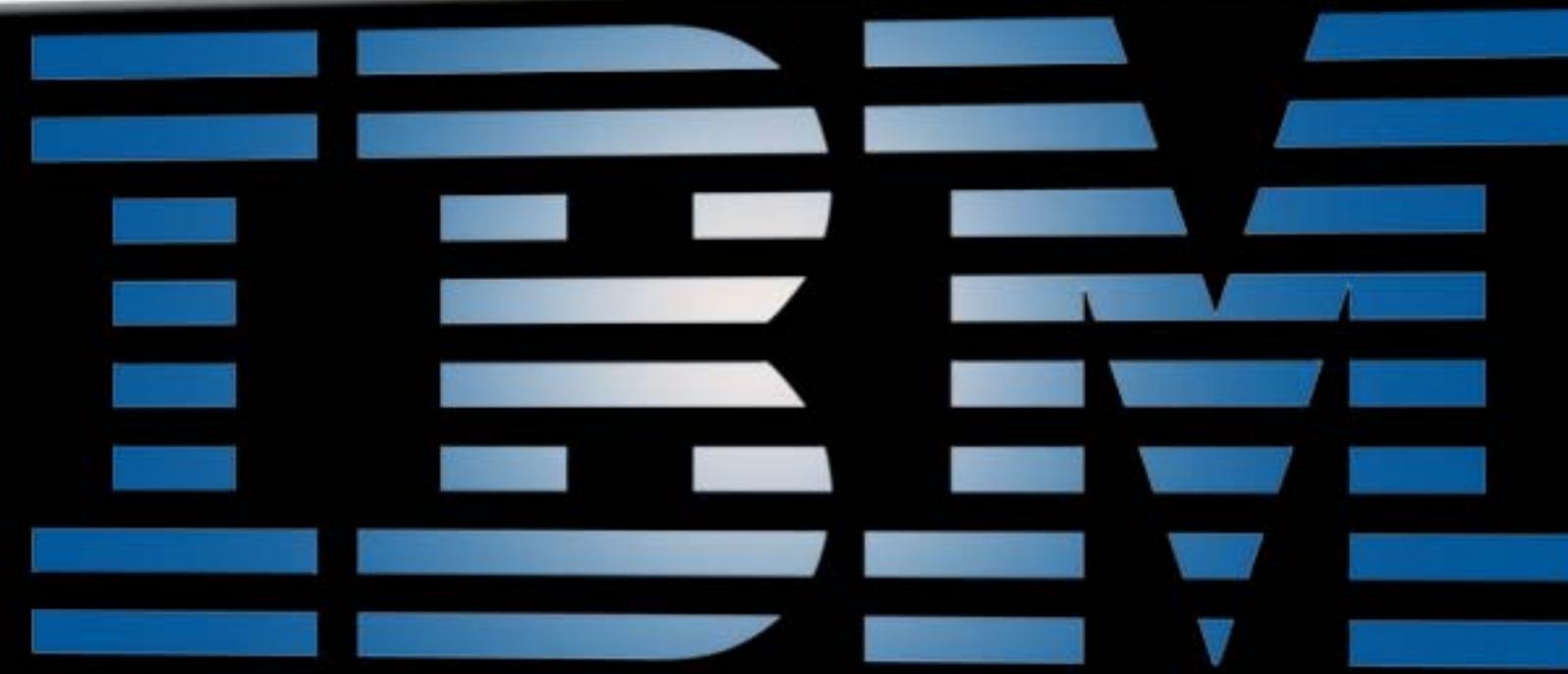
در خیلی از بازی های نسل هفتم، شاهد تخریب پذیری ها بعضاً نا مناسب بوده ایم، بطوریکه تنها محل برخورد شی مورد نظر با سطح موردنظر از بین رفته به نوعی غیر طبیعی به نظر می آیند ولی ۳ Frostbite ویژگی منحصر به فردی دارد که بصورت حجمی و با استفاده الگوریتم های خاص شی مورد نظر را تخریب میکند. برای مثال با برخورد خودروی زره ای با حصار یک خانه، علاوه بر دیوار، اجزای داخلی و خارجی حصار بر اساس میزان و شدت ضربه تخریب شده و ما شاهد تخریب هایی عمتمی در همه جهات هستیم که بی نظیر است. این ها ویژگی های بازی میدان نبرد ۴ را از سایر هم نواعان خود متابیز میکند. به راستی ۳ Frostbite ویژگی های جالبی دارد که واقعاً در غالب میدان نبرد ۴ چشم هر بیننده ای را نواش میدهد. البته با همه این تفاسیر ما بعض شاهد باگ های کوچک در بازی هستیم که از تداخل عملکرد الگوریتم ها و همچنین روند غیر خطی بازی نشأت میگرد که در کنار زیبایی که این ۳ Frostbite در اختیار ما میگذارد، قابل چشم پوشی هستند. نکته جالب در میدان نبرد ۳ حافظه اشغال شده گرافیکی است که برای هر افکت ۱۵۸MB میباشد که بسیار بهینه و عالی است و در صورت داشتن کارت گرافیکی با حداقل 2GB حافظه اختصاصی میتواند رنج وسیعی از افکت های گوناگون را در کثار هم داشته باشید تا لذت واقعی یک جنگ تمام عیار را از پشت صفحه نمایش احساس کنند.



همچنین متخصصان DICE طبق اصول و روابط خاصی تمام پیکس های صفحه را ناجیه بندی کرده اند که به عنوان محل نشستن داده ای تصویری در موقع لازم متحمل انتخاب شوند و چرخه مکان یابی سرعت افزایش شود. الگوریتم مورد استفاده در این روش بدین گونه میباشد، ابتدا تصویر ارزیابی میشود، سپس با ابعاد ۴X4 ناجیه بندی میشوند (برای ایجاد پایداری بیشتر نگاه کنید):



نگاهی به همکاری عجیب IBM با سونی و مایکروسافت برای ساخت کنسولهای نسل هفتم و حقایقی ناگفته



SONY Microsoft



برگفته از کتاب
The Race for a new game machine

می کرد Shippy برای موفقیت سونی بیشتر از موقعیت مایکروسافت تلاش می کند. احساسی که شاید غلط بود، چون Shippy تنها کسی بود که برای هر دو طرف از جان و دل مایه می گذاشت. با نگاهی دقیق تر به اینکه Shippy با مایکروسافت و سونی کار می کرد، می شود این حق را به سونی داد که علیه IBM شکایت‌های تنظیم کند. IBM اعلام کرده بود که همیشه مزها را رعایت می کرده. اما در کتابش اذاعان کرد که گاهی احساس بدی هنگام ملاقات با مهندسان مایکروسافت داشت و روز گار سختی را سپری می کرد. در قسمتی خنده دار از این کتاب به لحظه‌ای اشاره شده است که Shippy یک روز با سران هردو شرکت رقیب ملاقات داشت. با Sony در کنار کافی شاپ و با سران Microsoft در اتفاقی نزدیکی همانجا و باید در همه ملاقات‌هایش مواظب این قضیه باشد که سران مایکروسافت و سونی با هم برخورداری نداشته باشند.

بعضی اوقات نمی‌دانم چطور IBM اجازه داد تا Shippy چنین کتابی بنویسد. وقتی از خودش این را پرسیدم جواب داد، که قصدش بر ملا کردن رازهای اساسی IBM نبوده. بلکه می خواست رابطه‌ی جالب و گاهی اوقات پر رمز و راز شخصیت‌ها را بنویسد و همینطور از طرفی دیگر دست اوردهای بزرگ IBM را

مشکل اینجا بود که مایکروسافت می خواست دقیقاً کنسولش را همراه با پلی استیشن بدهد که شاید عرضه کند. یعنی در پاییز ۲۰۰۵ اما آن‌ها در سال ۲۰۰۳ قرار داشتند و پردازنده‌ها حداقت سه سال تا عرضه شان وقت لازم بود. IBM هم تصمیم گرفت پیش از موعده این پردازنده را عرضه کند. چون مایکروسافت به شدت ترسیده بود. اما واکنش Shippy کاملاً خارج از احساسات بود. از او خواسته شده بود تا به همکارانش در Sony خیانت کند. شرکتی که شب و روز برایش کار می کرد و زحمت می کشید و او هم این کار را لذت بخش نمی دید. اما از طرف دیگر، این یک موقعیت خاص برای IBM بود. آن‌ها می کشیدند و اینتل را از تحت سلطنت پایین بازیازی بالا بکشند و اینتل را از تحت سلطنت پایین بیاورند. IBM با ساخت تراشه‌های سلولی برای Sony، Microsoft و Nintendo به شدت جلو می افتد. Jim Kahle کسی که Shippy را استخدام کرده بود، همچنان به Sony وفادار باقی ماند و به آن‌ها اعلام کرد که حال Shippy در جهه‌ی دشمن کار می کند. همه‌ی افراد تم هم Shippy را یک خائن می دیدند. اما Shippy در فکر موضوعی بود که برای IBM بهتر بود. آن هم اینکه IBM می توانست همه‌ی پرروزه‌ها را در چهارچوب‌هایی مختلف دنبال کند.



تحسین کند و افراد جوان را به سمت مهندسی کامپیوتر بشکانند.

لحظاتی هستند که احساس میکنم Shippy عقب کشیده است. بعضی از خطها که مکالمه‌ی افراد در آن‌ها نوشته شده است از نظر گرامری کاملاً صحیح هستند. او گفته که همه‌ی این مکالمه‌ها از ذهن خودش و همکار نویسنده‌اش ناشی شده است و آن‌ها هیچ دفترچه‌ی خاطراتی نداشتند که بخواهند از آن برای نوشت مکالمه‌های افراد بهره ببرند. او در این کتاب نسبت به بعضی از افراد خاص در IBM به شدت می توپد از اینکه در این مسابقه مجبور شدند سکان هر دو کشته را در درست بگیرند به شدت ناراضی است. اما از طرفی دیگر او احساس می کرد که وزن ۸۰ میلیارد دلار یک کمپانی بر دوش‌هایش است. بعضی موقع احسان می کرد که IBM به یکی از شرکت‌کاش خیانت می کند. اما از سوی دیگر، IBM به انجام حق طبیعی و قانونی خود می پرداخت. شاید از بعضی نظرها این کار خوب نبود، اما Shippy می کرد به دستاوردهای بعد از آن فکر کند. افراد تیم هم گاهی اوقات اعتراض شان را اعلام می کردند اما پس از انتقادهایشان مشغول کار می شدند.

دیواری بین آن‌ها بکشد و کارش را به نحو احسن توجه کند. او به این فکر می کرد که اینتل هرگز فکر این را هم نمی کرده، که بتواند تراشه‌هایی مشابه را به Dell و HP بفروشد. صحبت‌های زیادی درباره‌ی طراحی‌های تراشه‌ها مطرح بود. اما تویستندگان این صحبت‌ها را طوری به تصویر کشیدند که برای بیشتر خواننده‌ها قابل درک باشد. در اخباری آمده بود که سونی برای کنسول بعدی خود، با شرکتی به طور انحصاری قرارداد امضا کرده است. این خبر به گفته‌ی Shippy، Kahle و Shippy، Kahle یکی بقیه‌ی IBM و دیگران تصمیم گرفتند این پردازنده‌ای را به مایکروسافت نکرد. تا زمانی که Adam Bennett پردازنده‌ای را به مایکروسافت نشان داد، که تا سال ۲۰۰۳ در حال ساخت آن بودند. پردازنده‌ای کاملاً مشابه با پردازنده‌ای که IBM برای طراحی می کرد. John Kelly Akrout و Bill Gates با تماسی که با رئیس کل IBM Sam Palmisano داشت، پیشنهاد همکاری با قیمتی نجومی را داد، که رد کردن آن برای IBM عاقله‌های نبود. پای میلیاردها دلار وسط بود. مایکروسافت نگاهی کلی به همه‌ی پردازنده‌هایی هسته‌ای IBM انداخت اما هیچکدامش را قبول نکرد. تا زمانی که Adam Bennett پردازنده‌ای را به مایکروسافت نشان داد، که در آن زمان شاید من به وجہ پاستوریزه ارجاع دادند. در آن زمان پی برده بودم، اما Shippy که در چند لایه بالاتر از Akrout کار می کرد فردی که در آن زمان شاید من به وجہ پاستوریزه داشت. منظور از وجهه ویروسی، ویروسی، حسی است که Shippy به عنوان جاسوسی دو طرفه برای طراحی تراشه‌های نسل بعد بر عهده داشت.

حاصل رقابت برای عرضه‌ی بهترین کنسول یک مثُل عشقی بین سونی، مایکروسافت و IBM است. رقابت شدید و گاهی مضحك، بین سونی و مایکروسافت و الیه IBM در صنعت بازی‌سازی، شاید یکی از خاص ترین مثُل‌های عشقی (!) در طول تاریخ باشد.

جدیداً کتابی به اسم، "رقابت برای یک کنسول جدید" به نویشه‌ی کارکنان پیشین IBM، یعنی David Shippy و Mickie Phipps ترتیب مصاچبه‌ای با Peter Hofstee داده. Hofstee که رئیس پیشین بخش تولید هسته‌ی PowerPC برای تراشه‌های سلولی بود، هدف از این مصاچبه، چند پاسخ صریح و دقیق به پرسش‌های آزار دهنده‌ی ذهنم بود. Shippy و Phipps از IBM جدآ شده‌اند و حالا خیلی راحت تر می‌توانند پرده از اسراری بردارند که شاید پیش از آن قادر به توضیحشان نبودند. که اصلی ترینشان پاسخ به این سوال است، که چه اتفاقی در رقابت برای ساخت تراشه‌های نسل مدرن افتاد. من و قلم را صرف مصاچبه با Shippy کردم تا با در کنار هم گذاشتن اذعانات وی، و ما حصل تحقیقات خودم بفهم که چه اتفاقی افتاد، که IBM طراحی تراشه‌های سلولی سونی و مایکروسافت را قبول کرد و ساخت و طراحی این تراشه‌ها را به مهندسانی مشابه سپرد، در صورتی که فاصله‌ی آن‌ها شاید کمتر از یک طبقه در آپارتمانی در تگزاس بود. این کتاب عالی بود. چون نویشه‌ی محدود کسانی بود که در ساخت هردو تراشه‌های سلولی سونی و مایکروسافت نقش داشتند. این دو نفر در طراحی و ساخت تراشه‌های سلولی سونی-توشیبا-IBM نقش داشتند، در حالی که از سوی دیگر، وظایف خود را در قبال طراحی و ساخت ریزپردازنده‌هایی برای Xbox 360 انجام می‌دادند. وقتی که قبلاً از IBM خواستم امکان مصاچبه را به من بدهند، آن‌ها مرا به فردی که در چند لایه بالاتر از Shippy کار می کرد ارجاع دادند. در آن زمان شاید من به وجہ پاستوریزه داشت. منظور از وجهه ویروسی، ویروسی، حسی است که Shippy به عنوان جاسوسی دو طرفه برای طراحی تراشه‌های نسل بعد بر عهده داشت.

سونی در سال ۲۰۰۱، با بیان اینکه ۴۰۰ میلیون دلار خرج پی ریزی همکاری با توشیبا و خواهد کرد، ترس و لرز عجیبی به اندام مایکروسافت انداخت. مایکروسافت در آن زمان هنوز Xbox را عرضه نکرده بود و سونی در حال پی ریزی ویروسی در تجاری بود که ۲ Playstation در صدر آن قرار داشت. Jim Kahle که توسط IBM برای کار بر روی ریزپردازنده‌های Cell استخدام شده بود، به کمک دو کمپانی راپنی در راهی پر خطر قرار گرفته بود. در حالی که Shippy طراحی کلیدی برای هسته‌های Cell یعنی پردازنده‌های PowerPC بود.

مثلث عشقی مرگبار



Kahle از تیم می‌خواست که شش هسته‌ی هم نیروزادی استفاده کنند. اما کاتوراگی مخالفت می‌کرد و هشت هسته می‌خواست. Jim Kahle هم دلیل را فقط در «هشت قشنگ» می‌دانست.

استفاده از این پردازنده شاید کمی با کیفیت تر بود. اما قیمت گرافیکی هم داشت. نکته‌ای که باعث شد Jon Rubinstein که یکی از کارکنان اصلی شرکت Apple بود، و همینطور Bob Mansfield که او هم عضوی از شرکت Apple بود فرید مرگ سر دهد. این به این معنی بود که Apple ترجیح می‌داد همچنان با اینتل کار کند و از ریزپردازهای آن‌ها استفاده کند و یکی از دلایلی که شاید Apple از PowerPC شرکت IBM دسرد شد و رو به پردازنده‌های اینتل آورد هم همین باشد. IBM تقریباً کار برای سونی را به کار برای Apple ترجیح داد و از طرفی دیگر IBM دقت و تمرکز خود را بر روی تراشه‌های سروها معطوف کرده بود. در واقع باید اینطور گفت، که در رابطه‌ی بین Apple و IBM آتفاقات خاص دیگری افتاد که باعث شد Apple به طرف اینتل کشیده شود.

Kahle و Shippy باید در مقابل استهza راهان تراشه هم ایستادگی می‌کردند. طراحانی که اصرار داشتند تراشه‌هاشان در کنسول‌های بازی استفاده شود. Shippy به این پیشنهادها می‌خندید تا وقتی که خودش به این درجه رسید که به تراشه‌ای نیاز دارد که قدرت بسیار بالایی باید داشته باشد. تراشه‌هایی که ۱۰۰ وات قدرت تولید می‌کردند در حالی که تراشه های یک کنسول می‌توانست فقط ۱۰ وات را تحمل کنند. گذشته از آن سیستم به خنک کننده‌های بسیار قوی نیاز داشتند تا دستگاه وسط اتاق پنیرایی ذوب شود!

یکی دیگر از نکات جالب این کتاب، که به خوبی به آن اشاره شده است، درخواست مایکروسافت از IBM بود. IBM از Microsoft می‌خواست تا با استفاده از پردازنده‌ی اینتل، در Xbox جدید کاری کنند که بازی‌های Xbox پیشین هم اجرا شود. صحبت‌های زیادی درباره‌ی پیشروی درباره‌ی این خواسته Microsoft می‌طرح بود. اما مایکروسافت بیش از همه نگران آن دسته از طرفداران واقعی اش بود که با خرید Halo 2 می‌خواستند به بازی آنلاین با کنسول قبلی شان ادامه دهند. پس باید چنین سیستمی تعییه می‌شد تا بتوانند 2 Halo را بر روی کنسول جدید مایکروسافت هم بازی کنند. درباره‌ی شدن یا نشدن این موضوع، جنگ و جدل‌های بسیار زیادی در صورت گرفت. به حدی که گاهی اوقات بدترین الفاظ هم رد و بدل می‌شد. IBM می‌توانست در طراحی ثانویه این امکان جدید را به Xbox اضافه کند، اما روسای IBM این کار را ریسک بزرگی می‌دانستند و این ایده را رد می‌کردند.

IBM در عرض یازده ماه طراحی ریزپردازنده‌ی مایکروسافت را به اتمام رساند. در صورتی که سونی یک سال بیشتر برای طراحی پردازنده‌اش وقت گذاشته بود. به هر ترتیب، IBM طراحی تراشه های سونی و مایکروسافت را مزم مان با هم به اتمام رساند. در سپتامبر ۲۰۰۴

هسته یکی بود. اما در تراشه‌ای که مایکروسافت می‌خواست، سه هسته وجود داشت و در تراشه‌ای که سونی سفارش داده بود یکی. همچین مایکروسافت از شرکت ATI Technologies درخواست کرده بود تا تراشه‌ی گرافیکی کنسول‌شان را طراحی کنند. سران مایکروسافت با شکل ظاهری و طراحی آن کاری نداشتند. تنها نکته‌ای که برایشان اهمیت داشت، این بود که تراشه‌شان قدرتمند باشد. در آخر، تراشه‌ی مایکروسافت با اسم رمز Waternoose یک ریزپردازنده‌ی خاص بود.

فقط یکی از مهندسان IBM بود که برای هر دو تراشه نامش مطرح می‌شد. اما این به این معنی بود که مایکروسافت کاملاً تراشه‌اش را از تراشه‌ی سونی تقليد کرده است. تراشه‌ی پایانی مایکروسافت دارای ۱۶۵ میلیون ترانزیستور بود، در حالی که تراشه‌ی سونی ۲۳۴ میلیون ترانزیستور داشت.

شاید شما بتوانید بگویید که مایکروسافت شاید را از روی تراشه‌ی سونی کپی کرده است، اما این عین حقیقت نیست.

Shippy هم معتقد است که شاید

«این‌ها دلیل اینکه ما این کتاب رو نوشیم نبود.

تکنولوژی هسته‌ای IBM خیلی قبل تراز تکنولوژی Cell شروع به کار کرد. ما بودیم که برایشان را ایجاد کردیم

فر کانس بالا ساختیم و این قابلیت رو ایجاد سکان هر کمپیوتر تراهنرا رو روی این تراشه‌ها بشه تعییه کرد. کمی شاید احساسی و دور از واقعیت باشه اگه بخوایم بگیم تراشه‌ی مایکروسافت از روی تراشه‌ی سونی ساخته شده!»

Shippy در این کتاب به خوبی از حس و حال ساختن دو تراشه، آن هم همزمان پرده برداشت. تشنی که بین همکارانش وجود داشت، باعث استرس زیادی می‌شد. و اینجا دقیقاً همان جایی است که نوشته‌ی Shippy شیوه به کتاب "روز یک ماشین جدید"، اثر Tracy Kidder می‌شود که به خاطر توصیفات دقیق درباره چکونه ساختن یک کامپیوتر کوچک اطلاعاتی در کتابش، جایزه هم پریز شد. Shippy و Phipps گفتند که این کتاب خودشان نیز از همین الگو بود، که در نوشتن کتاب خودشان نیز شیوه کردند.

شکست بزرگ کاتوراگی، رئیس پیشین بخش پلی استیشن شرکت سونی این بود، که نتوانست آینده را پیش چشمان خود به تصویر بکشد. همه به یاد دارند که مایکروسافت، چکونه با عرضه‌ی MS DOS تقریباً IBM را دور زد و همراه با اینتل به بالاترین درجات رسید. کاتوراگی و سونی می‌توانستند هنگام انعقاد همکاری با IBM، قراردادشان را کاملاً انحصاری بینندن و PowerPC را به طور انحصاری در PS3 بینندند. اما کاتوراگی در آن زمان بیشتر خوبی نداشت و نتوانست از این فرصت به خوبی استفاده کند و بزرگترین شکست تاریخ صنعت بازی‌سازی را رقم زد. اما آنطور که سران مایکروسافت اذعان کردند، آن‌ها برای تراشه‌ی خود ویژگی‌های خاصی را درخواست کرده بودند. چون آن‌ها می‌دانستند که سونی هم تنها یک تراشه‌ی ساده نمی‌خواهد. بنابراین، مهندس اصلی مایکروسافت، Jeff Andrews Jeff خواستار تغیراتی در این تراشه شد تا کمی این ریزپردازنده را متفاوت کند.

در قسمتی خنده دار از این کتاب به لحظه‌ای اشاره شده است که Shippy باید در یک روز با سران هردو شرکت رقیب ملاقات کند. با Sony در کنار کافی شاپ و با سران مایکروسافت در اتاقی نزدیکی همانجا و باید در همه‌ی ملاقات‌هاش مواطن این قضیه باشد که سران مایکروسافت و سونی با هم برخوردي نداشته باشند.

بعضی اوقات نمی‌دانم چطور IBM اجازه داد تا Shippy چنین کتابی بنویسد. وقتی از خودش این را پرسیدم جواب داد، که قصدش بر ملاک‌ردد رازهای اساسی IBM نبوده. بلکه می‌خواست رابطه‌ی جالب و گاهی اوقات پر رمز و راز شخصیت‌ها را بنویسد و همینطور از طرفی دیگر دست‌اوردهای بزرگ IBM را تحسین کند و افراد جوان را به سمت مهندسی کامپیوتر بشکاند.

لحظاتی هستند که احساس می‌کنم Shippy کشیده است. بعضی از خط‌ها که مکالمه‌ی افراد بود، آن‌ها نوشته شده است از نظر گرامری کاملاً صحیح هستند. او گفته که همه‌ی این مکالمه‌ها از ذهن خودش و همکار نویسنده‌اش ناشی شده است و آن‌ها همیشه دفترچه‌ی خاطراتی نداشتند که بخواهند از آن برای نوشتن مکالمه‌های افراد بهره ببرند. او در این کتاب نسبت به بعضی از افراد خاص در IBM به شدت می‌توپد از اینکه در این مسابقه مجبور شدن سکان هر دو کشته را در دست بگیرند به شدت ناراضی است.

اما از طرفی دیگر او احساس می‌کرد که وزن ۸۰ میلیارد دلار یک کمپانی بر دوش‌هاش است.

بعضی مواقع احساس می‌کرد که IBM به یکی از شریکانش خیانت می‌کند. اما از سویی دیگر، IBM به انجام حق طبیعی و قانونی خود می‌پرداخت. شاید از

بعضی نظرها این کار خوب نبود، اما Shippy سعی می‌کرد به دستاوردهای بعد از آن فکر کند. افراد تیم IBM گاهی اوقات اعتراضشان را اعلام می‌کردند اما پس از

انقاده‌ایشان مشغول کار می‌شدند.

شکست بزرگ کاتوراگی، رئیس پیشین بخش پلی استیشن شرکت سونی این بود، که نتوانست آینده را

پیش چشمان خود به تصویر بکشد. همه به یاد دارند که مایکروسافت، چکونه با عرضه‌ی MS DOS

که اینکه IBM از آن خبری بزنند که IBM را تهدید کرد که چرا باید

آن‌ها حرفي بزنند از آن است، بدون آن‌ها حک کرد و امیاز آن را برای IBM محفوظ نگاه داشت. آن حق امیازها را برای مایکروسافت تبدیل به راه حلی شدند که باید چکار کنند و چکونه می‌توانند از معضلات قانونی در مقابله با سونی رهایی یابند.

Shippy چند باری با Albert Randall به مشکل برخورده بود. یکی از زؤسای IBM که در ملاقات هایش با شدت تهاجمی بود چون احساس

می‌کرد Shippy برای موقفيت سونی بيشتر از موقفیت مایکروسافت تلاش می‌کند. احساسی که شاید غلط بود. چون آن‌ها می‌دانستند که سونی هم تنها

یک تراشه‌ی ساده نمی‌خواهد. بنابراین، مهندس اصلی مایکروسافت، Jeff Andrews Jeff خواستار

تغیراتی در این تراشه شد تا کمی این ریزپردازنده را متفاوت کند.

اما علیه IBM شکایتماهی تنظیم کند. اعلام IBM که همیشه مرزاها را رعایت می‌کرد.

اما Shippy در کتابش اذعان کرد که گاهی احساس بدبندی هنگام ملاقات با مهندسان

مایکروسافت داشت و روز گار سختی را سپری می‌کرد.

مشکل اینجا بود که مایکروسافت می‌خواست دقیقاً کنسولش را همراه با پلی استیشن بعدی عرضه کند. یعنی در پاییز ۲۰۰۵. اما آن‌ها در سال ۲۰۰۳ قرار داشتند و پردازنده‌ها حداقل سه سال تا عرضه‌شان وقت لازم بود. IBM هم تصمیم گرفت پیش از موعد این پردازنده را عرضه کند. چون مایکروسافت به شدت ترسیده بود.

واکنش Shippy کاملاً خارج از احساسات بود. از او خواسته شده بود تا به همکارانش در Sony خیانت کند. شرکتی که شب و روز برایش کار می‌کرد و

زحمت می‌کشید و او هم این کار را لذت بخش نمی‌دید. اما از طرفی دیگر، این یک موقعیت خاص برای

IBM بود. آن‌ها می‌توانستند خودشان را در صنعت بازی‌سازی بالا بکشد و اینتل را از تخت سلطنت پایین Sony بیاوردند. IBM با ساخت تراشه‌های سلولی برای

Kahle کسی که شدت جلو می‌افتاد. Jim همچنان Shippy را استخدام کرد که سونی بود،

که Kahle شرکتی که بحال، وفادار باقی ماند و به آن‌ها اعلام کرد که این شرکت شدند

همه‌ی افراد تیم IBM را شدم کار می‌دیدند. همه‌ی افراد خودشان را در جهه‌ی دشمن کار می‌کردند.

اما Shippy در فکر موضوعی بود که برای IBM بهتر بود. آن هم اینکه IBM می‌توانست همه‌ی پروژه‌ها را در چهار چوب‌های مختلف دنبال کند. دیواری بین آن‌ها بکشد و کارش را به نحو احستن انجام دهد. او

به این فکر می‌کرد که اینتل هرگز فکر این را هم نمی‌کرد، که بتواند تراشه‌هایی زیادی درباره‌ی طراحی های تراشه‌ها طرح بود. اما نویسنده‌گان این صحبت‌ها را قابل درک باشد. در اخباری آمده بود که سونی برای

کنسول بعدی خود، با شرکتی به طور انحصاری قرارداد امضا کرد. این خبر به گفته‌ی Shippy، Kahle و بقیه تیم IBM را شوک کرد. شدت اینکه IBM از آن خبری بزنند که IBM را تهدید کرد که چرا باید

آن‌ها حک کرد و امیاز آن را برای مایکروسافت تبدیل به راه حلی شدند که باید چکار کنند و چکونه می‌توانند از معضلات قانونی در مقابله با سونی رهایی یابند.

Shippy چند باری با Albert Randall به مشکل برخورده بود. یکی از زؤسای IBM که در ملاقات هایش با شدت تهاجمی بود چون احساس

می‌کرد Shippy برای موقفيت سونی بيشتر از موقفیت مایکروسافت تلاش می‌کند. احساسی که شاید غلط بود. چون آن‌ها می‌دانستند که سونی هم تنها

یک تراشه‌ی ساده نمی‌خواهد. بنابراین، مهندس اصلی مایکروسافت، Jeff Andrews Jeff خواستار

تغیراتی در این تراشه شد تا کمی این ریزپردازنده را متفاوت کند.

اما علیه IBM شکایتماهی تنظیم کند. اعلام IBM که همیشه مرزاها را رعایت می‌کرد.

اما Shippy در کتابش اذعان کرد که گاهی احساس بدبندی هنگام ملاقات با مهندسان

مایکروسافت داشت و روز گار سختی را سپری می‌کرد.





از آن گذشته، بعد از عرضه‌ی سیستم هم، کار برای بازی‌سازان سخت بود. چون ابزار مورد نیاز برای ساخت بازی دیر به دستشان رسید و همین کافی بود تا کنسول سونی، یک سال عقب بیفت.

با توجه به تاریخ پر از ریسک مایکروسافت، آن‌ها برخلاف توصیه‌ی IBM تصمیم گرفتند باز هم ریسک کنند. آن‌ها تاریخی برای عرضه‌ی کارخانه‌ای اعلام کردند در صورتی که هنوز اشکال زدایی‌های لازم انجام نشده بود. مایکروسافت تصمیم داشت تا کنسول را عرضه کند و به بازار بفرستد و بعد نگران اشکالات احتمالی باشد. که البته این ریسک جواب هم داد.

اشتباهات سونی برایش گران تمام شد. آن‌ها رتبه‌ی اول را به شرکت هموطن خودش یعنی نینتندو و اگذار کرد. نینتندو با عرضه‌ی کنسول Wii در مکان نخست قرار گرفت. مایکروسافت هم با فاصله‌ای اندک در رتبه‌ی دوم و با فاصله‌ای زیاد، سونی در مکان سوم جا خشک کرد. بعد از چندی سونی امتیاز ساخت تراشه هایش را به توشیبا و اگذار کرد. کاتوراگی هم به خاطر اشتباهات بزرگی که داشت بعد از سی سال تلاش در راس هرم پلی استیشن و سونی، بازنگشته شد.

Phipps زودتر از IBM جدا شد و سپس، در اوایل سال ۲۰۰۶ هم Shippy شرکت IBM را ترک کرد. آن‌ها کار اصلیشان در آن شرکت انجام داده بودند. Shippy می‌خواست در مکانی کوچکتر و با برنامه ریزی‌های کوتاه مدت تری کار کند.

خوبی‌بختی‌های مایکروسافت هم کمرنگ‌تر می‌شد. ایکس باکس‌های زیادی یکی پس از دیگری می‌سوختند. مشکل اصلی به خاطر کارت گرافیک‌هایی بود که به دست ATI ساخته شده بودند و زود داغ می‌کردند. اما به مر ترتیب، Shippy علاقه‌ای به مبارزه با این معضل نداشت. طوری که وقتی در اینباره از او سوال شد، از جواب دادن سریاز زد.

آنطور که Shippy می‌گوید، برای کنسول‌های نسل بعدی که در راهند، مایکروسافت و سونی هر دو تلاش خواهند کرد تا برای پایین آوردن قیمت‌ها، تراشه‌های پردازنده و گرافیکی را ادقام کنند. کاری که PS2 انجام داد. اما این کار ساده‌ای نیست. برای تحقق این ایده، شرکت‌های مختلفی باید به کمک هم کار کنند. مثلًا IBM و Nvidia باید به کمک هم برای ساخت همچین تراشه‌ای اقدام کنند. نظر Shippy درباره کنسول‌های نسل آینده این است که آن‌ها از این تکنولوژی استفاده خواهند کرد. او معتقد است، این تراشه‌ها سرعت بالاتری خواهند داشت و فرکانس‌های بالاتری دارند. اما قدرت اصلی ناشی از هسته هایی است که در کنترل هم کار می‌کنند. AMD Fusion استفاده می‌کند و جای هیچ شکی نیست که در پلی استیشن و ایکس باکس بعدی آن‌ها را خواهیم دید.

اما این فقط به این معنی بود که حال، باید به کارخانه‌ها بروند تا نمونه‌ی اصلی آن را تهیه کنند. این دو تراشه آنقدر شیوه به هم بودند که IBM می‌توانست از یک تیم برای تعمیر و پرورش تراشه‌ها استفاده کند. IBM هم به خوبی می‌دانست که کوچکترین برتری یک تراشه نسبت به دیگری چه پیامدهایی را می‌توانست دربر داشته باشد. چون فقط کافی بود که یکی از تراشه‌ها پردازش بهتری داشته باشد و آنوقت بود که کار دست IBM بدهند.

بازی‌سازی برای کنسول سونی سخت بود. چون هیچ نمونه‌ی مشابهی مانند Cell وجود نداشت تا قبل از عرضه‌ی رسمی آن شرکت‌های بازی‌سازی بتوانند برای کنسول سوم پلی استیشن بازی بسازند. اما از طرفی دیگر، Jim Kahle به مایکروسافت پیشنهاد داد تا از ریزپردازنده‌های PowerPC 970 که برای دستگاه‌های Apple طراحی می‌شوند، به عنوان نمونه ی مشابه استفاده کند. پس با این تفاسیر، Xbox یک سال از رقب آسیایی خود پیشی می‌گرفت.

IBM با غالیت‌های مایکروسافت شوکه شده بود. اشارة شده بود استفاده کرد و به فکر آمده کردن منبع دوم ریزپردازنده‌ای هایش شد. آن‌ها با استخدام Chartered Semiconductor از سنگاپور، شروع به ساختن هرچه سریعتر این ریزپردازنده کردند و یک ماه زودتر از IBM کارهایش را به اتمام رساندند. اما در همین حال، بخت با سونی یار نبود. تاخیرهای زیادی که در کارهای کارخانه‌ای داشتند، باعث شد به شدت از مایکروسافت در عرضه‌ی تراشه عقب یافتد. وقتی IBM تراشه را در ژانویه ۲۰۰۵ دریافت کرد، گروهی از مهندسین جمع شدند. وقتی که آن‌ها بر روی این تراشه سیستم عامل ویندوز کرnel یا همان سیستم عامل طراحی شده را نصب کردند، هنگ می‌کرد. آن‌ها با Dinarte Morais یکی از مهندسان مایکروسافت که این سیستم عامل را طراحی کرده بود تماس گرفتند و او از پشت تلفن و در حالی که فینال مسابقات فوتbal آمریکایی را تماشا می‌کرد، مشکل را حل کرد و Shippy کسی بود که اولین بازی را بر روی تراشه‌ی جدید تجربه کرد.

تراشه‌ی سونی تا اواخر فریه به دست مهندسان نرسید. در نیمه‌های شب، وقتی که این تراشه بعد از مدت‌ها تاخیر آمده شد، مهندسین برایش جشن گرفتند. تراشه‌ی PS3 می‌توانست تا پنج گیگاهرتز را اجرا کند. روز بعد، وقتی Shippy از آسانسور بیرون آمد، فهمید که پیش از آن در آسانسوری قرار داشته که نمایندگان سونی، مایکروسافت، توشیبا و IBM در آن بودند و البته، تابلویی که بر رویش نوشته شده بود: «از تبادل اطلاعات محرومانه خودداری کنید».

اما در زمانی که Cell آماده شد، باید اشکالات بسیاری را در آن برطرف می‌کردند. چون بعضی از تراشه‌ها سرعت خوبی داشتند و بعضی دیگر اینطور نبودند. پس IBM تصمیم گرفت که سرعت پردازنده‌ها را تا ۳.۲ گیگاهرتز کاهش دهد (پیش از آن ۴ گیگاهرتز بود) تا بتواند از عرضه‌ی تراشه‌های قابل قبول مطمئن شوند. از سویی دیگر هم سونی تصمیم گرفت یکی از مسیرهای هشتگانه‌ی Cell را مسدود کند. با این کار سرعت Cell پایین تر می‌آمد اما در عوض ساده تر ساخته می‌شد.

در مقاله‌ی The Wall Street Journal از Cell عنوان یک فاجعه نام بردند. اما این درست نبود. در واقع شکست‌های سونی به معضلات دیگری بستگی داشت. تراشه‌ی Cell به موقع به دست سونی رسید و آماده‌ی بهره برداری بود. اما دیگر تراشه‌هایی که سونی در انتخاب آن‌ها حساس بود، دیر به دستشان می‌رسیدند. مثل کارت گرافیک و یا اصرار بر استفاده از درایو Blue-Ray که آن‌ها را عقب انداخت.

در آخر، Nvidia به کمک سونی آمد و در آخرین لحظات طراحی کارت گرافیک را بر عهده گرفت. چون مهندسین سونی از طراحی کارت گرافیک مورد نظرشان بازمانده بودند. به گفته‌ی Shippy این اتفاق، باعث تاخیر زیادی در عرضه‌ی سیستم شد. دلیل دیگر هم، همانطور که پیشتر به آن اشاره شد، محدودیت‌های ساخت درایورهای بلوری بود.

LOST PLANET 3

Spark Unlimited
CAPCOM
Third-person shooter
PC . PS3 . X360
August 27, 2013

زمانی از
گم شده
پیدا شد!

بعد از مدت ها کپکام با 3 آمده تا سری از میان عنوانین شوتر در بیاورد. قسمت سوم Lost Planet این بار با تغییراتی بسیار فراوان نسبت به گذشته (از جمله تغییر استديوی سازنده بازی از خود استديوی کپکام به استديوی غربی با نام Spark Unlimited) بازگشته تا جواب خوبی به انتقادهای زیادی که از قسمت های گذشته این عنوان شد بددهد. این بار با داستانی قبل از قسمت های اصلی بازی رویرو هستیم و چه چیزی بهتر از این برای شروع دوباره ای سری Lost Planet ...Lost Planet 3



کپکام اصولا در این عنوانین اخیر خود علاقه ای بسیاری پیدا کرده تا عنوانی از خود را که وظیفه ای ساختش را به استديو های غربی می سپارد داشتندش در مورد قبل از واقعی اصلی قسمت های گذشته باشد.

یکی از همین نمونه ها بود و حال

Lost Planet 3 هم از چنین قاعده ای پیشروی می کند.

Lost Planet 3 ما را به سال ها قبل از واقعی قسمت اول خواهد برد ، جایی که سیاره ای یخ زده E.D.N. III به تازگی کشف شده و برخلاف محیط های گرسیری قسمت دوم که پس از حوادث قسمت اول اتفاق افتاد ، هنوز هم سرمایی تا مغز استخوان در این سیاره حرف اول را می زند. همان طور که اشاره شد این سیاره به تازگی کشف شده و تنها چند انسان می باشند که در EDNIII حضور دارند که ان هم از طرف شرکتی با نام Neo-Venus Construction company (که این سیاره NEVEC یا همان NEVEC company اولین بار کشف کرده است) ماموریت یافته اند که منابع با ارزش این سیاره را کشف کنند و به این شرکت گزارش دهند. شاید اسم شرکت NEVEC برایتان آشنا بیاید و باید گفته که درست حدس زدید اعضای این شرکت در واقع بعد ها به دشمنان اصلی این سری تبدیل می شوند ، هر چند که در این نسخه با روی دیگری از آن ها رویرو می باشیم.

Jim Peyton قهرمان اصلی بازی یکی از همین معبد افرادی است که از طرف NEVEC ماموریت یافته در معدن های سیاره ای EDNIII کار کند و مواد معدنی که به دست می آورد را به زمین ارسال کند جایی که خانواده اش مدت هاست که در انتظار او می باشند. البته Jim به دلیل بی پولی زیاد چنین ماموریت سختی را در سرمایی کشنه قبول کرده زیرا NEVEC حقوق و مزایای بسیار خوبی را برای افراد خود در نظر گرفته است به همین علت Jim تمامی پولی که از طریق این ماموریت به دست می آورد را برای خانواده اش ارسال می کند.

همان طور که اشاره شد 5 در قسمت اول یک نیروی





حس گم شدن و تنها ماندن

Spark Unlimited سازنده‌ی 3 lost planet اینجا به بخش موزیک و صدای‌گذاری بازی داشته است که با استخدام Jack Wall برای ساخت قطعه‌های موزیک (که تاکتون چندین جایزه‌ی مختلف را در زمینه موسیقی از جمله موسیقی Mass Effect آن خود کرده) می‌توان گفت که نباید هیچ گونه نگرانی از بابت موسیقی‌های بازی داشته باشیم. اندک موزیک‌هایی که نیز که تاکتون از بازی شنیده کاملاً با بخش‌های اشکن و آرام هم خوانی دارد. صداگذاری شخصیت‌های بازی نیز نسبتاً خشک بی روح است که برای شرکتی مانند کیکام که همیشه در بخش صداگذاری عنوانین خود تحسین برانگیز عمل می‌کرده جای سوال می‌باشد.

به امید رسیدن به موفقیت

در پایان پاید گفت که 3 lost planet ایده‌های خوبی در خود دارد که اگر کیکام قدر آن را بداند و رقابت با cod را با تمامی عنوانین خود از سر خارج کند می‌توان به آن امید داشت. هر چند لحظه به لحظه سیل بازی‌های سوم شخص شوتر در حال زیاد شدن هستند و باید دید 3 lost planet باشیم 3 lost planet Unreal Engine 3 در بعد فنی گرافیک شما را نامید نخواهد کرد.

برف ، سرما ، بختیان و کولاک با موتور Unreal Engine 3

برف ، سرما ، بختیان و کولاک با موتور Unreal Engine 3 در 3 lost planet به زیبایی هر چه تمام تر در آمده است. مثلاً اگر در برف راه بروید بعداز مدتی برف به لباس و پاهای شخصیت خواهد گشید یا اگر زمانی کولاک سیار شدید شود سیار سخت است که بتوان جلوی خود را دید. مسلماً نورپردازی بخش اصلی گرافیک یک بازی را تشکیل می‌دهد و 3 lost planet با قدرت هر چه تمام تر یکی از زیباترین نورپردازی‌ها را جلوه‌های بصری خوب به شما نشان خواهد داد. بر طبق اعلام تیم سازنده شکست نور از میان اشیا سعی شده تا به مانند شما در باشد. نکته‌ای که در نمایش‌های کنونی بازی بیش از بیش جلب توجه می‌کند نرمی و روان بودن حرکات شخصیت اصلی است که قادر است که بازی باشندگان را جذب کند. دشمنان بازی نیز که اغلب جانوران فضایی می‌باشند سطح طراحی جالی dead space دارند و می‌توان آن‌ها را به مانند سری mission-based mechanics انتخاب ماموریت‌ها تا حد زیادی باز خواهد گذاشت و آزادی بیشتری برای کشف سیاره‌ی 3 lost planet به شما می‌دهد. با اضافه شدن ویژگی بازی جایزه‌های هم سبک خود تبدیل کنند. محیط‌های اغلب بزرگی که در انجام ماموریت‌ها تا حد زیادی باز خواهد گذاشت و آزادی بیشتری برای کشف سیاره‌ی 3 lost planet به شما می‌دهد. با اضافه شدن ویژگی بازی جایزه‌های هم سبک کاملاً بر عهده خود شما می‌باشد و می‌توانید از بین ماموریت‌های اصلی بازی که به پیشرفت داستان کمک خواهد کرد و یا ماموریت‌های فرعی که اغلب شامل کمک‌های مختلف شما به همکارانتان در این سیاره می‌شود یکی را انتخاب کنید. البته انجام دادن ماموریت‌های اصلی برای اتمام بازی ضروری است ولی اگر علاوه‌دارید که بازی را درصد به اتمام برسانید ماموریت‌های فرعی نیز توصیه می‌شود.

وقتی ریشه‌های گم شده‌ی سیاره پیدا می‌شود

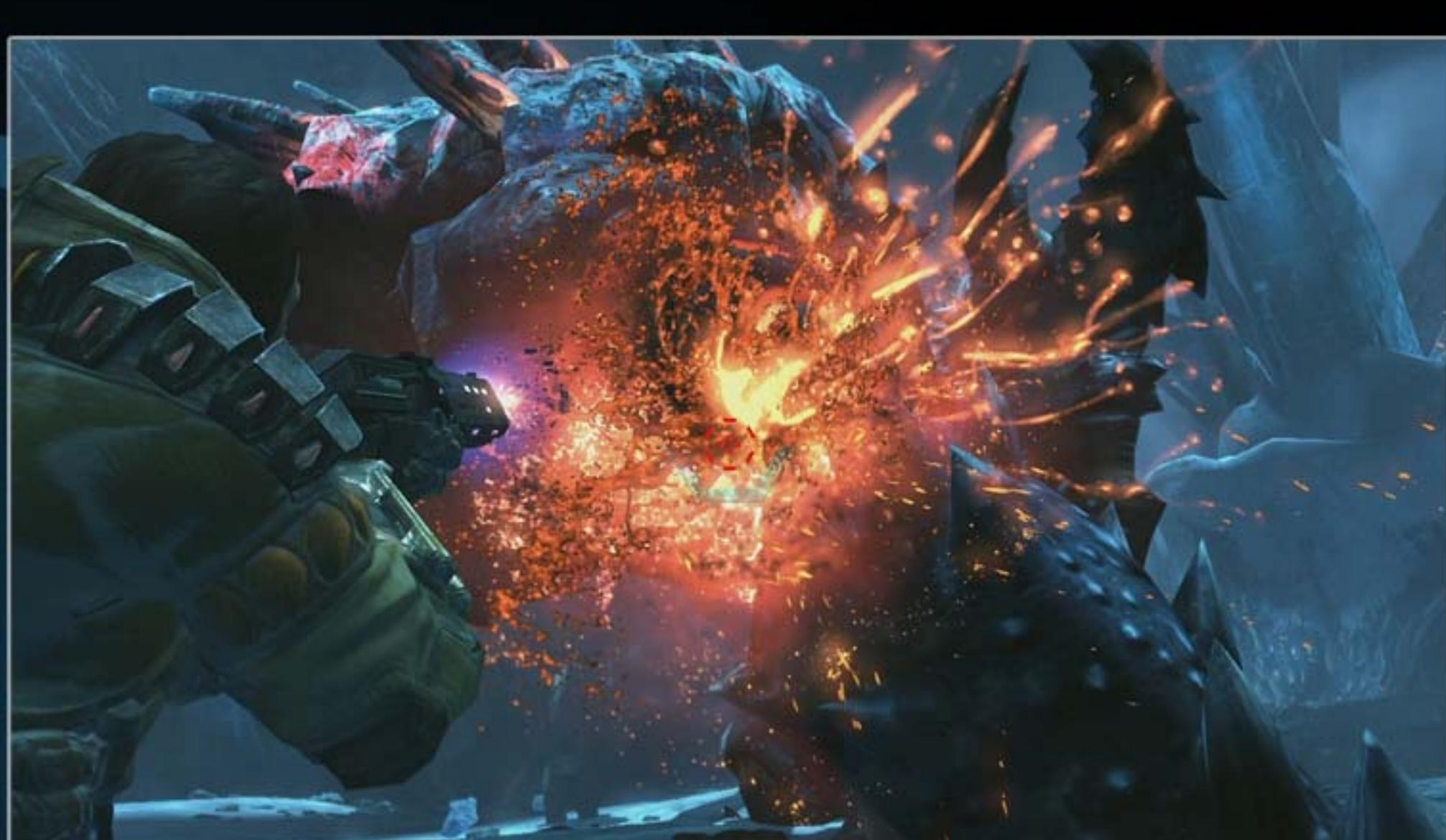
بازگشت به ریشه‌ها هدف اول سازنده‌گان است و یکی دیگر از این ویژگی‌ها که از قسمت اول در این عنوان دوباره حضور خواهد داشت، بازگشت به شرایطی دشوار می‌باشد. در قسمت اول زنده ماندن در شرایط سخت آب و هوایی است که داشتن درجه‌ی حرارتی بود، در قسمت سوم نیز آب و هوایی تغییر است که در بازی کردن شما نیز تاثیر خواهد گذاشت و بسی خوشحالی است. در نسخه‌ی دوم شاهد این بودیم که اکشن بازی بعد از مدتی جذابیت خود را از دست می‌داد و با کارهای اغلب تکراری که انجام می‌دادید انگیزه شما برای اتمام بازی سیار کم تر می‌شد. حال این بار تیم سازنده با درس گرفتن از اشتباهات سازنده‌گان قبلی سعی کرده تا با اضافه کردن ویژگی‌هایی جدید و نوآورانه ۳ lost planet را به شوtier متفاوت تر از دیگر بازی‌های هم سبک انجام ماموریت‌ها تا حد زیادی باز خواهد گذاشت و آزادی بیشتری برای کشف سیاره‌ی 3 lost planet به شما می‌دهد. با اضافه شدن ویژگی بازی جایزه‌های هم سبک کاملاً بر عهده خود شما می‌باشد و می‌توانید از بین ماموریت‌های اصلی بازی که به پیشرفت داستان کمک خواهد کرد و یا ماموریت‌های فرعی که اغلب شامل کمک‌های مختلف شما به همکارانتان در این سیاره می‌شود یکی را انتخاب کنید. البته انجام دادن ماموریت‌های اصلی برای اتمام بازی ضروری است ولی اگر علاوه‌دارید که بازی را درصد به اتمام برسانید ماموریت‌های فرعی نیز توصیه می‌شود.

همان طور که اشاره شد

متفاوت از عنوانین هم سبک خود می‌باشد و یکی از همین ویژگی‌هایی جدید که مانور سیاری هم بر روی آن شده و 3 lost planet را به اثری متمایز تبدیل می‌کند اکشن است! شاید این ایده در ابتدا در یک بازی باید گفت که این بار دیگر در Lost Planet تنها نخواهد بود و با اضافه شدن بخش تیمی و بازی که شامل حالت‌های کلاسیکی مانند تیمی و free for all می‌باشد موج افزایش تجربه‌ی بازیکنان در این سیاره ی گم شده می‌شود.

وقتی سرما با Unreal Engine 3 معنای پیدا می‌کند :

کیکام هست و ایده‌های عجیب و غریب! این بار هم این شرکت به مانند Rieut DMC موتور اختصاصی خود یعنی MT Framework را به سازنده غربی بازی ۲ lost planet می‌باشد معنای MT Framework را به سازنده غربی بازی ۲ lost planet می‌باشد و یک بار دیگر دم دست ترین موتور 3 Unreal Engine آمده تا باری دیگر شایستگی‌های خود را اثبات کند.





Insomniac Games
Electronic Arts
Third person shooter / Action
X360 . PS3
28 May 2013

بهزاد شعبانی ■

TM

اتحاد برای انفجار

Isabelle Sinclair: که البته در بازی او را Izzy صدا می زند. او یک فرد تحصیل کرده و دانشمند است اما برخلاف آن چه تصور می شود، به هیچ عنوان نباید عصبانی شود چرا که دیگر دوست را از دشمن تشخیص نمی دهد. ایزی دارای یک تنفس است که قابلیت ایجاد یک حباب توده ای و انفجار جالب توجه را دارد که به موجب آن تا شعاعی معین، همه ذوب می شوند!

Jacob Kimble: شغل اصلی یاکوب، کارآگاهی است و از این رو، مغز متفکر این گروه نیز محسوب می شود. او فردی دقیق است و مانند دالتون، بر از بین بردن سازمان دشمن، بسیار مصمم است. یاکوب مجهز به یک کمان پولادی الکتریکی قادرمند است تا کلکسیون اسلحه منحصر به فرد شخصیت های بازی FUSE، در اینجا به پایان برسد.



Dalton Brooks: که ظاهر ابه نوعی سرگروه OverStrike 9 تلقی می شود. او یک مزدور پول دوست است که سر همین ویژگی، کم طمعه نمی رسد. البته پیچیدگی خاصی هم انتظار تکراری به نظر می شود، او بر هدفش در OverStrike 9 مصمم است و ویژگی منحصر به فردش، مجهز بودن به یک سپر اثربخشی است که تفاوت بسیاری با سپر شوالیه ها و پلیس های ضد شورش دارد.

Naya Deveraux: او یکی از شخصیت های موثر بازی است که وظیفه صدا پیشگی اش، به دوش Jennifer Hale است که معرف حضور طرفداران سری بازی های Halo می باشد. نایارای شخصیتی کنچکاو و زیرک است و البته دزدی ماهر. ویژگی منحصر به فردش هم یک ردیاب کارآمد است. او همچنین می تواند نامرئی شود.

فقط قهرمان بازی نیست
در نخستین نگاه داستان بازی بسیار تکراری به نظر می رسد. البته پیچیدگی خاصی هم انتظار تکراری به نظر می شود، اما بر هدفش در OverStrike 9 مصمم است و ویژگی منحصر به فردش (Beat'em Up (Old School) (TM)، از داستان قوی بهره مند نیستند اما قدرت بسیاری متمن کر بر بخش شخصیت پردازی این شخص می کنند. بازی FUSE هم که پیش از انتشارش، به بکش برو جلو بودن محکوم شده، از کلیشه ای در همین شماپل و چینن الگویی در بخش داستان خود، پیروی می کند.

در بازار گرم شوتر های امسال، یک گروه تازه وارد OverStrike وارد نبردی شده اند تا سکی دیگر از حماسه آفرینی را در معرض نمایش قرار دهند. بازی FUSE که نوآوری های خاصش را ضمن سابقه خوش سازنده اش یدک می کشد، در نظر دارد تا یک جنگ گرم و پر محظا را در روز های پایانی بهار، هدیه تان کند.

در سال ۲۰۱۱ و مراسم E3 بود که شرکت EA یک IP جدید را به همگان معرفی کرد. این بازی که نام OverStrike را بر خود نهاده بود، با گرافیکی کارتوونی، تاکتیکال را پایه ساز گیم پلی خود معرفی کرد. تنها چند کانسنسیت در حین رونمایی از بازی، به معرض نمایش گذاشته شده بود به علاوه باکس ارت این بازی، بیش از یک سال این بازی در سکوت رسانه ای به سر می گذراند. این سازمان که ابهش در آخرین روز های فضایی است، Raven نام دارد که در منفجره ای کپپانی FUSE نیازمند است. از این رو FUSE در نقاط بسیاری از زمین به دنبال متابع Raven است که در این جای یک تیم به نام OverStrike 9 دست به کار می شود تا حد ممکن، Raven را از اهدافش دور کند. ظاهرا تمام داستان بازی بر همین هدف تمرکز دارد اما آنچه در این بخش مورد توجه است، شخصیت پردازی است. به خصوص این که بازی دارای Co-op چهار نفره هم می باشد، محتاج چهار شخصیت بی نظر است:

هواداران شوتر، کنسول هایشان را گرم کنند؛ OverStrike در راه است...



و حواشی فیوز

ابتدا به خاطر اوریم که این بازی قرار بود در ماه مارس همین سال منتشر شود ولی با دو ماه تأخیر، وعده انتشار بازی در روزهای آخر ماه می ۲۰۱۳ داده شد.

Frank Gibeau (مدیر عامل EA)، در هیاهوی انتشار بازی بزرگ Dishonored و معرفی Remember Me، در مورد IP های جدید چنین گفت: "ساخت IP های جدید در این بازه‌ی زمانی از چرخه کنسل‌های بازی، اشتباه است و اگر شما به تاریخ این ساخت زنگنه بیندازید متوجه خواهید شد که بیشتر IPS جدید در ۲۴ ماه نخست هر نسل منتشر می شوند که موفقیت آئیز نیز می باشد."

FUSE حال شنیدنی است که EA چه توجیهی در مورد دارد. از این‌ها بگذریم و به خرید پیش از عرضه‌ی این بازی بپردازیم. اگر شما فیوز را پیش خرید کنید، از ۴ اسکین زرهی، ۴ اسکین اسلحه و Perk های بسیار قوی به طور انحصاری بهره خواهید شد.

مطمئناً مشتاق این مستله هم هستید که چرا این بازی Windows منتشر نمی شود. آقای Ted Price مدیر عامل استودیو سازنده این بازی پاسخ قانع کننده ای در این رابطه دارد. پس اگر خواهان این بازی و تجربه اش بر روی دو کنسول PS3 / X360 هستید، تا پایان ماه می صبر پیشه کنید تا با جنگ به سبک Overstrike شوید.

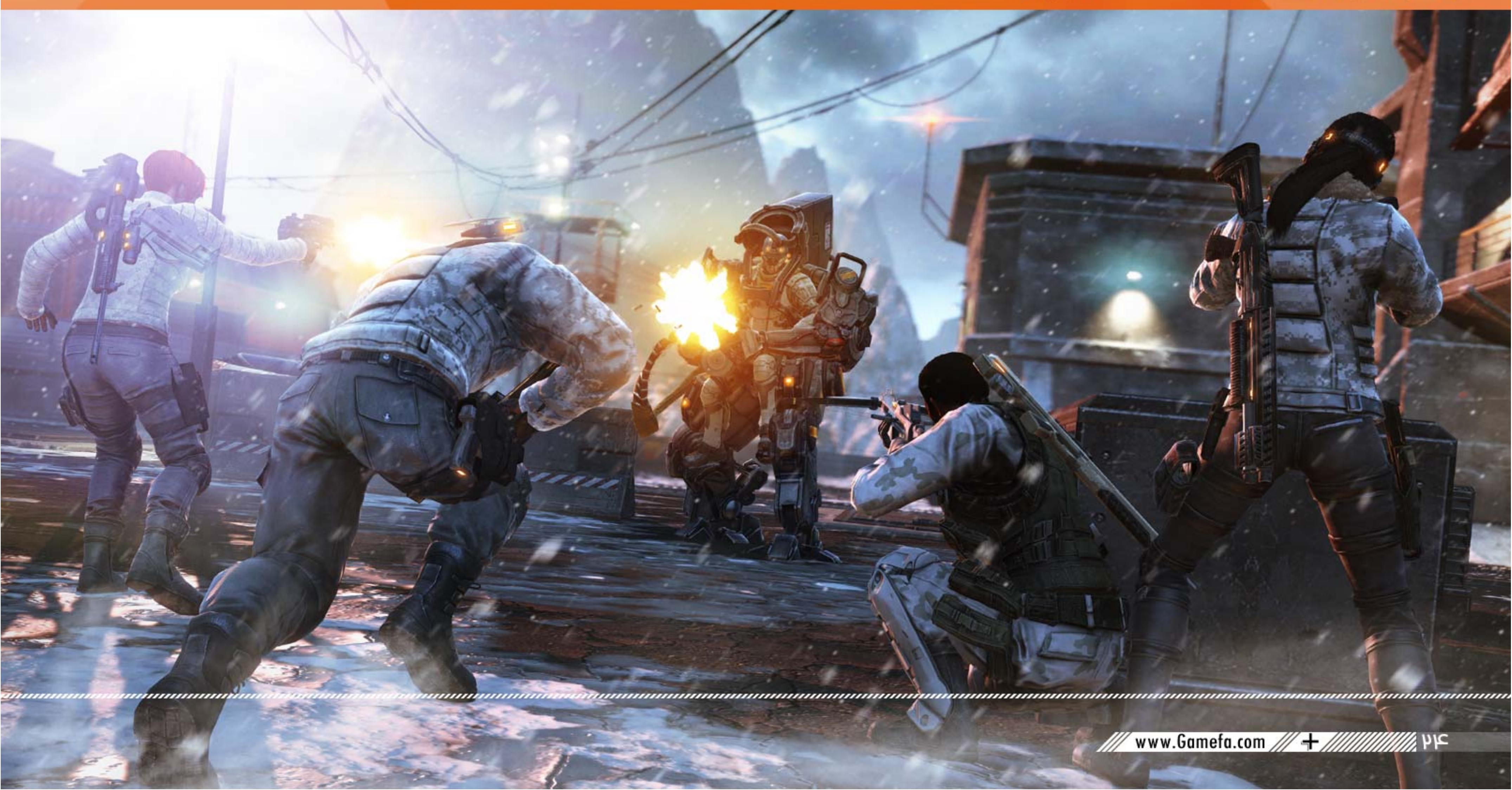
ابتدا به سراغ فیزیک بازی می رویم که با سیستم کاور گیری و سرعت بالای بازی به خوبی کنار آمد. کاملاً واضح است که ۴ IE یک موتور گرافیکی قدرتمند است که با این سرعت و محیط‌های شلوغ، چنین گرافیک فنی را در اختیار پردازشگر های کنسول هایتان قرار می دهد. آنچه که تا کنون از عوامل بصری بازی منتشر شده است، گرافیک فنی بازی را در سطح بالایی معرفی می کند. همچنین، نور پردازی های را توان در این سطح بازی از سوی چند که از کانسپت های بازی انتظار می رود که این عنوان دارای تمعی نارنجی رنگ باشد، اما با قاطعیت می توان گفت که این نظر نیست؛ چیزی که به تایید سازنده‌گان هم رسیده. تا به الان اطلاعات منتشر شده از بازی، محیط های کوهستانی و سردسیر و برفی، محیط های گرم و آفتابی، محیط های ساختمانی و تاریک و مناطق خشک، مناطق عملده ای هستند که وقایع بازی در آن‌ها رخ می دهد.

صدایپشه‌های بازی، همگی از افراد با تجربه هستند که سوابق درخشان شان بر همگی روشن است. اهمیت بر موضوع صدایپشگی در Fuse کاملاً واضح است چرا که تنها امید داستان بازی، شخصیت پردازی خواهد بود. روند بازی هم به قدری سریع است که صداهای بلند سلاح ها و انفجار و تخریب محیط، اجزاء لذت بردن از موزیک را نمی دهد از این رو پیشنهاد می شود که توقع موسیقی بی نظری را در تمام مراحل این بازی نداشته باشید.

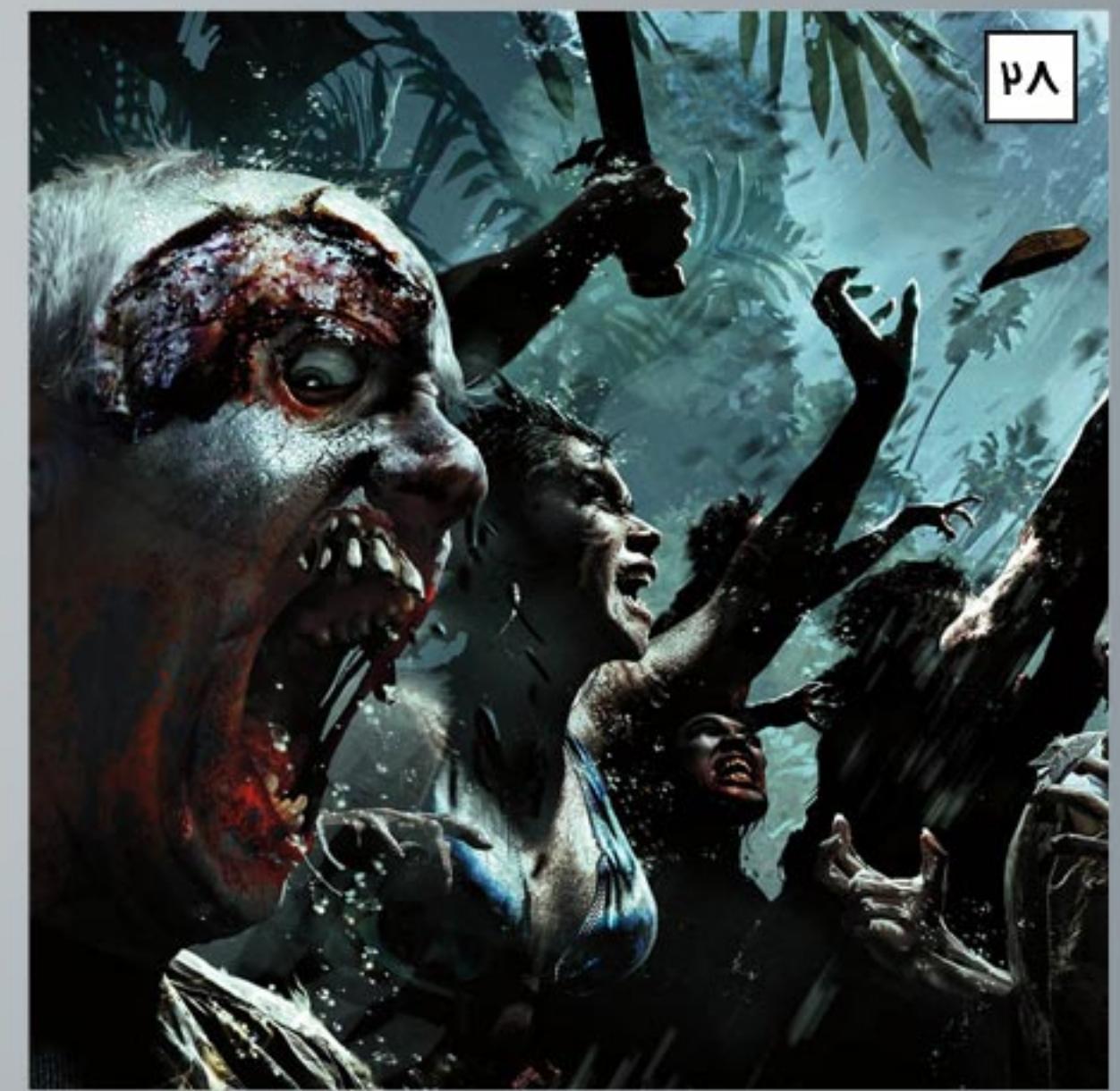
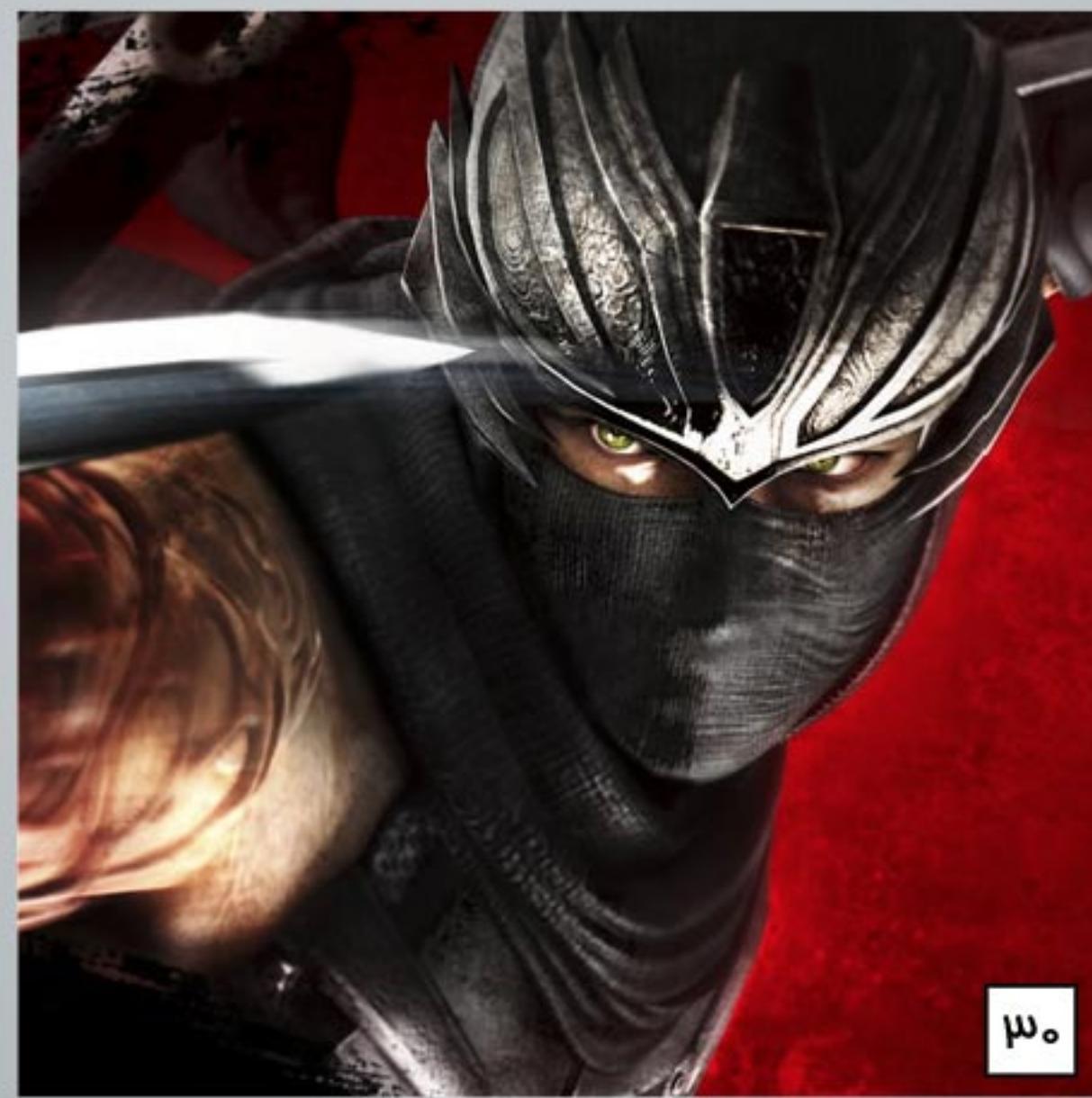
همانطور که می دانید دشمنانタン در این بازی، ربات ها و سرباز های فرابری هستند و تنوع بسیار در این زمینه، ممکن است. از این رو سازنده‌گان فرصت را غنیمت شمردند و دیده می شود که دشمنان با سطح قدرت و قابلیت متفاوتی در نبرد با Overstrike ظاهر می شود. همچنین دشمنان بزرگ پیکر حال و هوای باس فایت (غولآخر) را به برخی از مراحل و ماموریت های بازی بخشیده اند. از طرفی هم این بازی از سوی استودیو سازنده یک شوتر چالش برانگیز و سخت معرفی شده است. علاوه بر این مانند بسیاری دیگر از عنوانین گروهی، با استفاده از این قابلیت های به صورت محدود، می توانید حس مدیریت و شرایط علمی تخلی را در این بازی حس کنید. در این بین، سپر دفاعی و الکتریکی دالتون قابل ذکر است چرا که اگر کارکتری غیر از دالتون را انتخاب کنید، می توانید با خیال راحت پشت این سهر قرار گیرید و به تیر اندازی تان ادامه دهید. گفتنی است که تمام اسلحه های بازی توسط استودیو سازنده بازی طراحی شده است؛ امیدوارم سازنده‌گان در این مورد کم کاری نکرده باشند و مانند خیلی دیگر از عنوانی که وظیفه طراحی سلاح بر دوش سازنده‌گان بوده، محکوم به عدم تنوع سلاح نشود؛ البته قابلیت های منحصر به فرد شخصیت ها را می توان تاحدودی توجیه این مورد دانست. قابلیت takedown هم در بازی وجود دارد تا بایک حرکت دیدنی، قتلی بی حضور سلاح گرم را شاهد شوید.

نور، صدا، تصویر، اکشن!

سازنده‌ی این بازی یعنی Insomniac Games در عنوانیش از موتور گرافیکی منحصر به این استودیو بهره می برد. چهارمین موتور گرافیکی این استودیو که با نام 4.0 Insomniac Engine شناخته می شود، قرار است تا نخستین آزمون جدی خود در بازی Fuse پس دهد.



REVIEW





Visceral Games
EA
Third-person shooter
PS3 . X360

گیم پلی: ۸۴%
گرافیک: ۸۷%
مدادگذاری: ۹۰%
داستان: ۷۵%

82%

Army of Two: The Devil's Cartel

در میان بازی‌ها قرار دارد و انجام بازی در حالت HD و در صفحه نمایشی با ابعاد بزرگ می‌تواند چشم هر یتنده ای را نوازش دهد.

صدای پای مرگ

موسیقی‌های Devil's Cartel یکی از بزرگ‌ترین بزرگ‌پرندگان در بازی‌هاست که با جذابیت خود جای هیچ گونه حرفی را باقی نمی‌گذارد. به شخصه موسیقی منوی بازی برای بندۀ سپار زیبا و دلشیز بود و شکنندارم که شما هم از آن لذت می‌برید. در مورد بقیه بخش‌ها اعم از قسمت‌های اکشن کاملاً موسیقی‌های متناسبی در بازی گنجانده شده تا هیجان را به اوج خود برساند. البته چنان‌هم ثبت چنین موسیقی‌هایی تعجب برانگیز نیست، زیرا وظیفه‌ی ساخت موسیقی‌های بازی بر عهده‌ی Brian Tyler بود که در روزمه‌کاری خود ساقبه‌ی ساخت موسیقی‌های فیلم Iron Man 3 و موزیک بازی‌های Modern Warfare 3 و Far Cry 3 را در کارنامه‌اش دارد.

صدایگذاری بازی نیز در سطح بسیار خوبی قرار داشته و تقریباً بی‌نقص انجام شده است. صدای سلاح‌های موجود، محیط اطراف و همینطور دشمنان در بازی به خوبی طراحی و کار شده است. سلاح‌های موجود همچون انواع مسلسل و همینطور نارنجک، هر کدام با صدای خاص خود به خوبی حس استفاده از آن سلاح را به گمراه متنقل می‌کنند. فقط تنها نکته‌ی تاریک صدایگذاری بازی اینجاست که اغلب دشمنان بازی فقط دارای یک صدا می‌باشند.

Army of Two: The Devil's Cartel هر چند ضعف‌هایی در ساختار خود دارد ولی به هر ال برای عنوانی در سبک اکشن بازی خوبی است. اگر به دنبال تجربه‌ی یک co-op بدون فکر هستید و اگر قصد دارید همه‌ها با دوستان خود صدھانه‌نفر از کارتل های مواد مخدر را به درک و واصل کنید! Devil's Cartel همان چیزی است که انتظارش را می‌کشید.

مورود استفاده قرار می‌گیرد. Devil's Cartel نیز از چنین قاعده‌ای مستثنی نیست و با گرافیک بسیار خوب خود شایستگی‌های این موتور را به اثبات می‌رساند. چنین محیط‌اغلب به زیبایی به تصویر کشیده می‌شوند. چنین کاراکترهای بازی، چه کاراکترهای اصلی و چه دشمنان، نیز بسیار بالاست. نکته جالب در مورد این بازی با این سطح گرافیک اینست که تقریباً در تمام طول بازی افت میزان فرمی مشاهده نشده و بازی به صورت روان اجرا می‌شود. در اغلب محیط‌های متنوع بازی زیرآفتابی سوزان به مبارزه می‌پردازیم که سطح نور بردازی بسیار عالی دارد.

با موتور Frostbite 2 ممکن‌گان انتظار یک تخریب پذیری خوب را دارند، البته چنان‌هم سعی زیادی کرده تا در این بخش سریلند شود و با نگاهی نیز به تخریب پذیری بازی می‌شود. در این بخش همکاری بسیار کم رنگ شده است و تنها زمانی که از شدت صدمه بر روی زمین می‌افتد و احتیاج به همکار دارد وجود بارatan ضروری می‌باشد. البته در این بین دستوراتی مانند پشتیبانی بارatan از شما وجود دارد که چنان‌هم کمکی به تاکتیکی بودن بازی نکرده است.

اغلب اشیای محیط قابلیت تحریب پذیری را دارا است و به مانند واقعیت نیز این اتفاق رخ می‌دهد اما اگر دقت بیشتری داشته باشیم اکثر اشیا با تخریب شدن فقط متخرصی گرد و حاک ایجاد می‌کنند و بعد اشیای تخریب شده به سرعت ناپدید می‌شوند. البته انتظار تخریب پذیری به مانند Battlefield هم از این عنوان نمی‌رفت ولی به هر ال این که حتی وسایل تخریب شده حتی برای چند تایه‌ای نیز بر روی زمین باقی نمی‌ماند تعجب برانگیز می‌باشد.

نکته‌ای که در بازی شاید با آن هر چند کم روپرورد شده باشید وجود باگ است. همان طور که اشاره شد این بگم متوجه شده است. به عنوان مثال بعد از

روی گرافیک بازی کشته شد و کشتن ده دشمن بزرگ و کوچک

دمو بیش از ۱۰ دقیقه دارای این شرایط می‌باشد.

هر چند اگر بخواهیم منصفانه نگاه کنیم در کل

گرافیک بازی در حال حاضر جزو بهترین گرافیک‌ها

سنگر وجود نداشته و با کمی بیرون آوردن بالا تن می‌توان هدف گیری کرده و شلیک کرد و سریعاً به حالت اوایله پناه گیری بگشت. همچنین در حالت پناه گیری برای تعییض محل از پشت یک سنگر به سمتگر مجاور می‌توان با زدن تنها یک دکمه بصورت خودکار شخصیت تحت کنترل را به محل موردنظر فرستاد. البته

متاسفانه‌ی علی رغم وعده‌هایی که قبل از شدت چنین گفته شد این بازی سطح گرافیک اینست که تقریباً در تمام طول بازی این سطح گرفته باشید و برخلاف قسمت پیشین که مجبور بودید که با همکاری با یار خود از مهلکه بگریزید، در اغلب محیط‌های متنوع بازی زیرآفتابی سوزان به مبارزه می‌پردازیم که سطح بسیار کم رنگ شده است و تنها زمانی که از شدت صدمه بر روی زمین می‌افتد و احتیاج به همکار دارد وجود بارatan ضروری می‌باشد. البته در این بین دستوراتی مانند پشتیبانی بارatan از شما وجود دارد که چنان‌هم کمکی به تاکتیکی بودن بازی نکرده است.

ولی به هر حال و از آن گذشته اکشن موجود در بازی در حد قابل قبولی می‌باشد، زیرا اگر دو ساعت اول بازی را که چنان‌هم گفته شده است و تنها زمانی که از شدت Cartel از تقریباً نیمه‌ی های راه به بعد تنوع خودش را به شما نشان می‌دهد. بنشستن پشت تیر بار و نابودی تمامی دشمنان در کسری از ثانیه، محافظت از افرادی خاص، فرار از مهلکه برای حفظ جان به همراه تنوع خوبی که در محیط‌های بازی پشتیبانی یارatan های مکزیکی گرفته تا کوچه‌ای پر از فساد این شهر همگی باعث می‌شوند که گروگان هایی که توسط کارتل ها اسیر شده اند را نجات بدند. در جریان این عملیات تنها یک گروگان با نام فونتا یافت می‌شود. همچنین در جریان این عملیات اتفاقاً می‌افتد که باعث مرگ سلیم نیز می‌شود. حال پنج سال از آن وقایع گذشته و این بار آلفا و گروگان هایی که توسط همین کارتل ها به گروگان هایی که برای اتمام بازی کمک شایانی می‌کنند این برو او به استخدام یک سیاستمدار مکزیکی در آمدۀ اند تا گروه خطرناک La Guadana را به رهبری فردی با نام Bautista نایود کنند. اما مطابق معمول همه چیز آن طور که باید و شاید پیش نمی‌رود و خود این سیاستمدار مکزیکی توسط همین کارتل ها به گروگان هایی که شود و حال آلفا و براوو علاوه بر ماموریت قبلی باید وی رانجات دهدند و ...

با نگاهی به داستان و همان طور که قبل از لحظات کلیشه‌ای داستان Devil's Cartel در بسیاری از اتفاقات جالب و بعض‌شک بانگزیزی نیز رخ می‌دهد داستان نیست. هر چند که از اواسط داستان به بعد با اتفاقات جالب و بعض‌شک بانگزیزی را می‌گیرد. ولی از جلوی سقوط کامل بخش داستانی را می‌گیرد. استدیوی مانند Visceral Dead Space را ساخته توقع داستانی عمیق تر می‌رفت. مثلاً بدون هیچ گونه پیشنهادی از کنترل آلفا و براوو را در اختیار خواهید گرفت و چنان‌هم شخصیت پردازی خوبی نیستند، هر چند که وجود گروگان هایی جالب و بازمه‌ای که بین این دو شخصیت با یکدیگر رد و بدل می‌شود به جذابیت‌های بازی افزوده است.

ولی در کل این بخش به خاطر روایت بد نمره‌ی جالبی کسب نمی‌کند و انتظارات را تا حدودی برآورده نمی‌کند.

نکات مثبت : صدایگذاری و موسیقی‌های خوب، گرافیکی عالی البته به غیر از اشاره شده! ، گیم پلی راضی کننده، مدت زمانی خوب برای اتمام بازی

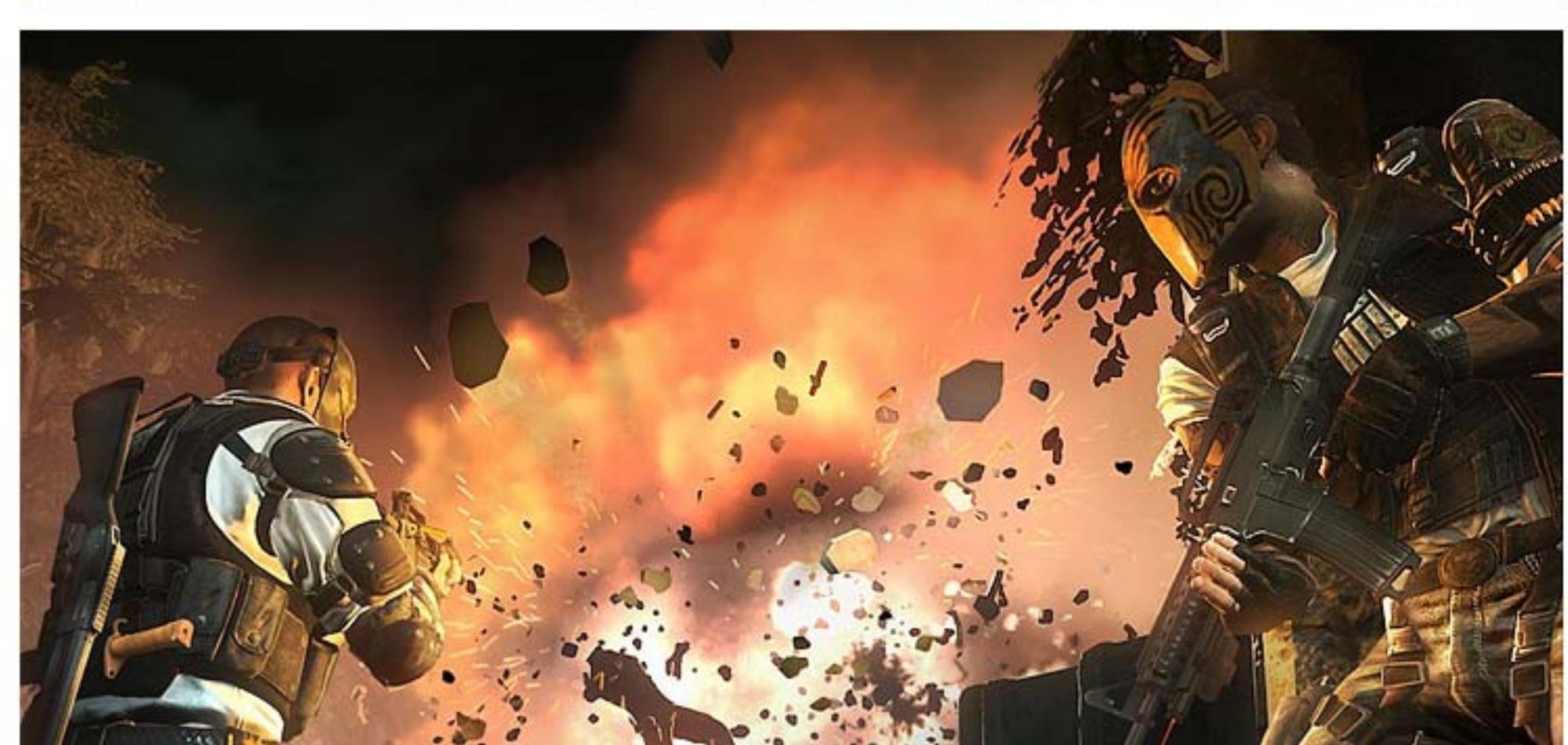
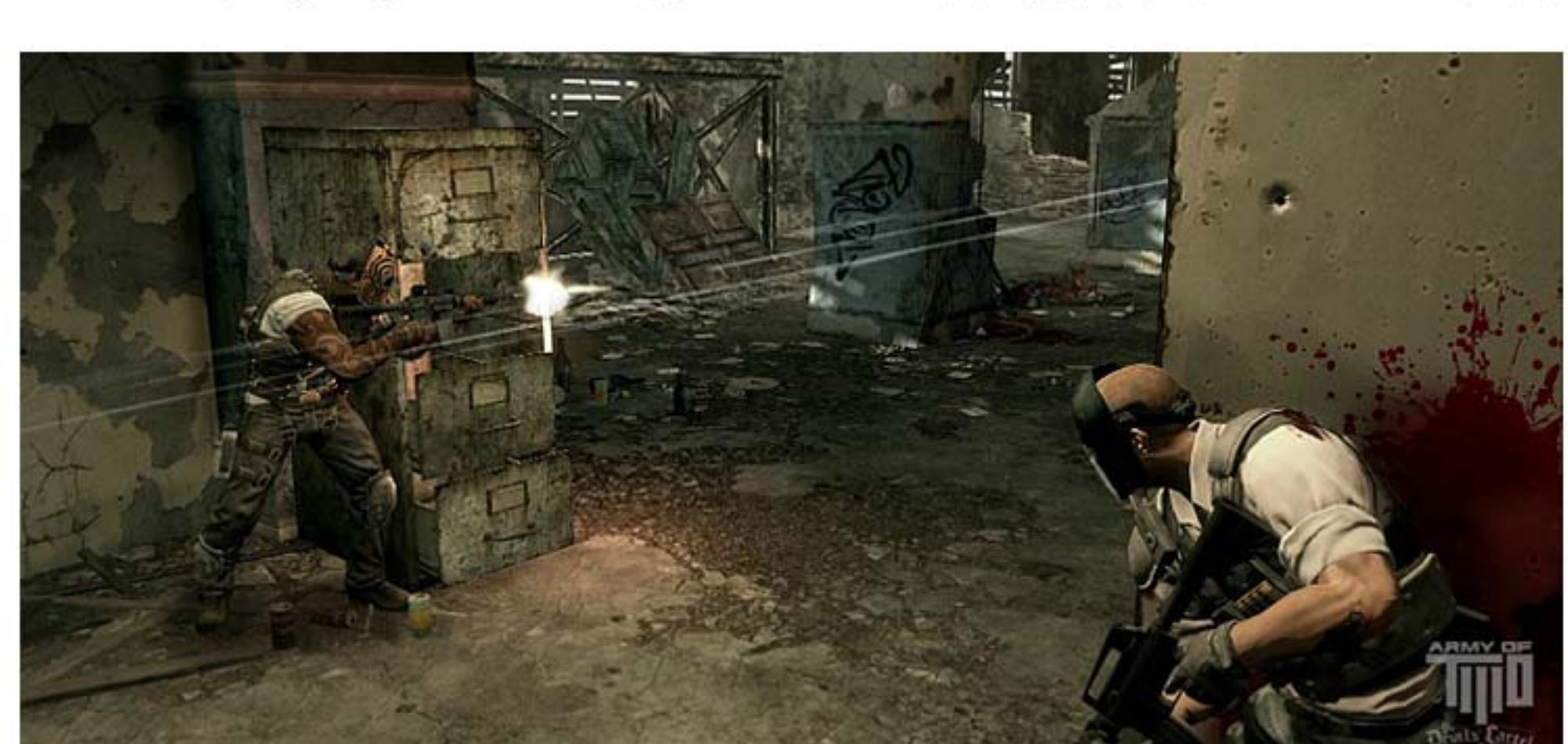
نکات ضعف : داستان کلیشه‌ای و بسیار قابل تغیریب‌پذیری نامتعادل، آسان شدن بازی ویژگی Overkill

بعد از انتشار دو قسمت از سری بازی‌های TWO که توانسته طرفداران زیادی برای خود داشته باشد، قسمت جدیدی از این عنوان با نام Army of Two: The Devil's Cartel در راه است. عنوانی که با تغیراتی فراوان از جمله عرض شدن شخصیت‌های اصلی آمدۀ تا ما را در خیابان‌های مرگبار مکزیک و تجربه‌ای متفاوت از این سری قرار دهد.

همچنان کلیشه‌حروف اول را می‌زند داستان و نحوه‌ی روایی که روایی دارد ساده Devil's Cartel در بسیار ساده و همچنین قابل پیش‌بینی است. در همان شروع فلش یکی به پنج سال پیش زده می‌شود. جایی که دو شخصیت جدید بازی با نام آلفا و براوو به همراه شخصیت‌های قدیمی یعنی ریوس و سلیم ماموریت یافته‌اند که گروگان هایی که توسط کارتل ها اسیر شده اند را نجات بدند. در جریان این عملیات تنها یک گروگان با نام فونتا یافت می‌شود. همچنین در جریان این عملیات اتفاقاً می‌افتد که باعث مرگ سلیم نیز می‌شود. حال پنج سال از آن وقایع گذشته و این بار آلفا و گروگان هایی که توسط همین کارتل ها به گروگان هایی که برای اتمام بازی کمک شایانی می‌کنند این برو او به استخدام یک سیاستمدار مکزیکی در آمدۀ اند تا گروه خطرناک La Guadana را به رهبری فردی با نام Bautista نایود کنند. اما مطابق معمول همه چیز آن طور که باید و شاید پیش نمی‌رود و خود این سیاستمدار مکزیکی توسط همین کارتل ها به گروگان هایی که شود و حال آلفا و براوو علاوه بر ماموریت قبلی باید وی رانجات دهدند و ...

با نگاهی به داستان و همان طور که قبل از لحظات کلیشه‌ای داستان Devil's Cartel در بسیاری از اتفاقات جالب و بعض‌شک بانگزیزی نیز رخ می‌دهد داستان نیست. هر چند که از اواسط داستان به بعد با اتفاقات جالب و بعض‌شک بانگزیزی را می‌گیرد. استدیوی مانند Visceral Dead Space را ساخته توقع داستانی عمیق تر می‌رفت. مثلاً بدون هیچ گونه پیشنهادی از کنترل آلفا و براوو را در اختیار خواهید گرفت و چنان‌هم شخصیت پردازی خوبی نیستند، هر چند که وجود گروگان هایی جالب و بازمه‌ای که بین این دو شخصیت با یکدیگر رد و بدل می‌شود به جذابیت‌های بازی افزوده است. ولی در کل این بخش به خاطر روایت بد نمره‌ی جالبی کسب نمی‌کند و انتظارات را تا حدودی برآورده نمی‌کند.

عدالت با خونین قرین روش ممکن در این مدت اغلب نقد هایی که از بازی Devil's Cartel منتشر شده اغلب دارای نمرات بسیار پایین و تعجب برانگیزی می‌باشد. ولی به شخصه Devil's Cartel را آن هم در سبک اکشن بازی بازی دید نمی‌دانم. به حال همان طور که اشاره شد این عنوان قدرتمندی با نام Dead Space را دارد. مثلاً بدون هیچ گونه پیشنهادی از کنترل آلفا و براوو را در اختیار خواهید گرفت و چنان‌هم شخصیت پردازی خوبی نیستند، هر چند که وجود گروگان هایی جالب و بازمه‌ای که بین این دو شخصیت با یکدیگر رد و بدل می‌شود به جذابیت‌های بازی افزوده است. ولی در کل این بخش به خاطر روایت بد نمره‌ی جالبی کسب نمی‌کند و انتظارات را تا حدودی برآورده نمی‌کند.



Frostbite 2 که موتور اختصاصی استدیوی DICE است و معروف‌تر اصلی خود را مدیون سری بازی‌های EA می‌باشد این روزها در بیشتر عنوان‌های

در محضر فروید

Irrational Games
2K Games
First Person Shooter
PC . PS3 . X360

100%

گیم پلی: ۱۰۰%
گرافیک: ۱۰۰%
صدای دار: ۱۰۰%
داستان: ۱۰۰%

Bioshock Infinite

اما مطمئن باشید موسیقی Bioshock Infinite از بهترین کارهای شایمن است و اگر آنرا بصورت جداگانه گوش کنید، تم و داستان را برایتان مصور میکند. کار شایمن همانی است که برای رپجر صورت گرفت، یه فضاسازی مناسب برای تم اصلی داستان و دیگر از موسیقی یک بازی چه میخواهیم؟ حالا در کنار این همه که توی سر کلمبیا زدمی، این شهر واقعاً شهری زیاست! فقط کافیست همان اویل بازی که به شهر وارد میشود به اطراف اتاق توجه کنید، نه، اصلاً لازم نیست توجه کنید چون محیط زیای آن خود به خود شما را محظوظ میکند. رنگ بندی کاملاً متناسب نسخه‌ی اصلی Bioshock، فضایی رنگین را به نمایش میگذارد. استفاده از رنگ‌های سیز و قهوه‌ای روشن و آبی در تم اصلی بازی کاملاً بر ضد تم رنگ پریده‌ی Bioshock است، خب ناسالمت این بازی در آسمانها سیر میکند! همچنین میتوان گفت یکی از بهترین خروجی‌هایی که تا به حال از Unreal Engine 3 است، قدرتمندی باشد. قدرتمندی این بازی در کنار قدرتمندی فیزیکی با خودردن Vigor‌ها ممکن میشوند. قدرتمندی این کیم پلی را انعطاف پذیر میکند و باعث خلق نوآوری اینیشن‌های شخصیت‌های اصلی و حتی فرعی هایشان تا جایی که موتور بازی توان داشته است به بهترین شکل صورت گرفته و حتی به ریزترین نکات در جزیای اشیا و آبجکت‌های بازی توجه شده است.

Bioshock Infinite یک بازی کلاسیک است، عنوان کلاسیکی که سالها بعد از آن به عنوان یک الگو برای بازی‌سازان نسل‌های بعد باد خواهد شد. همچنین این بازی یک تحول هم در داستان‌گویی و روایت در بازی‌های ویدئویی محسوب میشود، چرا که بدون هیچگونه وامگیری از هنرهای دیگر (مخصوصاً به سینما اشاره نیکم) توانسته داستانی فراتر از مدبوم خودش تعریف کند و در این میان نمونه‌ی استادانه‌ای هم هست، چون گیم پلی سرکش را چنان به خدمت داستان درآورده است که میتوان بدن هیچ عنانی از هردوی آنها لذت برد و بر هیچ‌کدام‌شان خرد نگرفت، پس باید به احترام کن لوین، کلاه از سر برداریم و Bioshock Infinite را از عمق جان دوست بداریم.

طرفی برای کارهایی که کرده نمیتوانید تحملش کنید و واضح داستان را پیش میرند. بدانید که اگر واکسفنون ها را پیدا نکنید بسیاری چیزها از از دست داده اید. پیشتر این واکسفنون ها متعلق به روزانه‌ی لوتیس است، کسی که ایده‌های اصلی ساختن شهری به نام کلمبیا را به مرحله‌ی اجرا رساند. قرار گرفتن این واکسفنون ها در محیط بسیار به جاست، طوری که دقیقاً جایی که شما را برای شنیدنش آماده میکند. این روبرو میشود که شما را به مرحله‌ی اجرا میرسانید. این طراحی مرحله‌ی حرفة‌ای را میرسانید. این اسلحه‌های گرم سیاری روبرو خواهید شد که از نظر وقتی بازمه سازی بازی، شخصیت بوکر را در کنترل خودتان میگیرید، قدرتمندی این را به خوبی درک میکنید. او یک کهنه سرباز است که مهارت بالایی هم در استفاده از اسلحه دارد، پس در بازی با اسلحه‌های گرم سیاری روبرو خواهید شد که از نظر طراحی گام به گام استانداردهای روز و با صداگذاری بی نقصان، حس یک شوتر ناب را در می‌آورد. اسلحه‌های متنوع که از پایه‌های شوت است در بازی به خوبی تناسب یافته است. اسلحه‌های سنتی‌گون و سبک را میتوانید بیایید و بتا به سلیقه خودتان بازی کنید. اساس آن هستند و هر کدام نمونه‌ی هایی مثال زدنی از قدرتمند در خلق کاراکتر. در این میان اما، شخصیتی که پیشترین توجه اهل فن را به خود اختصاص میدهد، روزانه‌ی لوتیس است. طراحی این شخصیت تعجب برانگیز است، علاوه بر طراحی ظاهری بی نقص او، میتوان هدفش را در داستان یک نوع پیشمنای بعد از مرگ سه راب دانست و این بار دراماتیک بالایی را در ادامه‌ی داستان برایش ایجاد میکند. شخصیت دیگر، الیزابت است، الیزابت هم نمونه‌ای است از خلق باری میشود. آتش زدن باعیاد کلاگ‌برای کشتن بزرگی این هم نیست (لطفاً). دنای کلمبیا برای ما ناشناخته است. چیزی که کمک میکند تا با این جهان مرموز و خوش آب و رنگ هم بگیریم، موسیقی گری شایمن است. شاید موسیقی اورا برای بازی Bioshock به باد داشته باشد، موزیکی که برانگیز میگیرد و اگر لوین این شخصیت را از داستان حذف میکرد (که او اوسط کار ساخت بازی میخواست) اینکار را بکند) بخار این اشتباہش هرگز خود را مسلط، قواعد ژانر را به بازی میگیرد که نتیجه‌اش اثربخش نمیشود! اما دیگر شخصیت این بازی بوكر دویت است، میتواند بازی اش را به عرش براند. وی چنان استادانه و مسلط، قواعد ژانر را به بازی میگیرد که نتیجه‌اش اثربخش نمیشود! اما با کسی پیشوای میتوانید تعییر چشم بود، که میتواند به راحتی سوالات مدنظرش را پیش روی مخاطب بیاورد و او را شننده‌ی جواب بگذارد، شننده‌ی جوابی که حتی بعد از اتمام بازی نیز سیراب نمیشود. نه به این معنی که سوالات بی پاسخ میمانند، نه، اما اگر دنیال جواب هستید باید جوابستان به اطراف اتاق باشد.

از تعامل کامل گیم پلی که در راه داستان پیش میرود میتوان به حضور واکسفنون ها در بازی یاد کرد. صدای های ضبط شده ای که در نقاط مختلف بازی پراکنده شده اند و واضح داستان را پیش میرند. بدانید که اگر واکسفنون ها را پیدا نکنید بسیاری چیزها از زلیند لوتیس است، کسی که ایده‌های اصلی ساختن شهری به نام لوتیس آماده میکند. Bioshock در ذهن لوین میچرخید و این ایده طی چندسال چنان پخته شده بود که وقتی بازی ساخته شد، مولای درزش نمیرفت. توجه به جزیایات، روایت میخوب کننده، شخصیتهاي کامل و پرداخته شده کاملاً در ذهن او شکل گرفتند و سپس به بازی راه بافتند، در تک تک سکانهای بازی میتوانید این پنځگی را بیایید. "بوکر دویت، از جنگ برگشته، کلی بدھی دارد و با پیشنهادی روبرو میشود، پیشنهادی که نمیتواند رد کند چون زیر بدھی هایش سر به فلک گذاشته و باید فکری بکند. لوتس به او پیشنهاد میدهد تا به شهر کلمبیا برود و الیزابت را نجات داده و بازگردد ... تا دخترک را برایشان بیاورد و بدھی هایش را پرداخت کند ..." همین، این پلات اولیه‌ی Bioshock Infinite است، خبایی ساده شروع میشود. مردی به دنبال پرداخت بدھی هایش است و پیشنهادی را قبول میکند تا بدھی هایش را صاف کند. داستان Bioshock Infinite یک ایده آل است، کلاس درسی برای کسانی که میخواهند با داستانهایشان، مخاطب را محو محصول خود کنند. کن لوین در بازی جدیدش معادلات آتاگونیستی/پروتاگونیستی را چنان برهم میزنند که میتواند بازی اش را به عرش براند. وی چنان استادانه و مسلط، قواعد ژانر را به بازی میگیرد که نتیجه‌اش اثربخش نمیشود! اما دیگر شخصیت این بازی بوكر دویت است، پیچیده و چندلایه. شاید در نگاه اول با شخصی کاملاً مثبت که برای هدفی قصد انجام کاری را دارد ریزو شویم و چیزی جز شخصیت اصلی یک بازی اکشن در میدهد. اما با کسی پیشوای میتوانید تعییر چشم بود، را کاملاً لمس کنید. حرکتی نامحسوس از کلیشه های مرسمون به سمت یه شخصیت بی نظر خاکستری. از یک طرف دوستش دارید و از طرفی سرزنشش میکنید،

بیایید از قبهای "بهترین" و "شاهکار" و فلاں و بهمان بگذریم، این بازی چه دارد که این همه متعشو و دلخواه اش شده اند؟ چرا بازی کننده را مسحور روایتش میکند؟ اصلاً چرا این بازی این قدر خوب است؟ فکر میکنم ایده‌ی اصلی Infinite پس از چندسال چنان پخته شده بود که وقتی بازی ساخته شد، مولای درزش نمیرفت. توجه به جزیایات، روایت میخوب کننده، شخصیتهاي کاملاً در ذهن او شکل گرفتند و سپس به بازی راه بافتند، در تک تک سکانهای بازی میتوانید این پنځگی را بیایید. "بوکر دویت، از جنگ برگشته، کلی بدھی دارد و با پیشنهادی روبرو میشود، پیشنهادی که نمیتواند رد کند چون زیر بدھی هایش سر به فلک گذاشته و باید فکری بکند. لوتس به او پیشنهاد میدهد تا به شهر کلمبیا برود و الیزابت را نجات داده و بازگردد ... تا دخترک را برایشان بیاورد و بدھی هایش را پرداخت کند ..." همین، این پلات اولیه‌ی Bioshock Infinite است، خبایی ساده شروع میشود. مردی به دنبال پرداخت بدھی هایش است و پیشنهادی را قبول میکند تا بدھی هایش را صاف کند. داستان Bioshock Infinite یک ایده آل است، کلاس درسی برای کسانی که میخواهند با داستانهایشان، مخاطب را محو محصول خود کنند. کن لوین در بازی جدیدش معادلات آتاگونیستی/پروتاگونیستی را چنان برهم میزنند که میتواند بازی اش را به عرش براند. وی چنان استادانه و مسلط، قواعد ژانر را به بازی میگیرد که نتیجه‌اش اثربخش نمیشود! اما دیگر شخصیت این بازی بوكر دویت است، پیچیده و چندلایه. شاید در نگاه اول با شخصی کاملاً مثبت که برای هدفی قصد انجام کاری را دارد ریزو شویم و چیزی جز شخصیت اصلی یک بازی اکشن در میدهد. اما با کسی پیشوای میتوانید تعییر چشم بود، را کاملاً لمس کنید. حرکتی نامحسوس از کلیشه های مرسمون به سمت یه شخصیت بی نظر خاکستری. از یک طرف دوستش دارید و از طرفی سرزنشش میکنید،



نکاری اما قابل قبول

Techland
Deep Silver
Action/RPG
PC . PS3 . X360

65%

گیم پلی: ۸۰%
گرافیک: ۷۰%
صدای دار: ۶۰%
داستان: ۵۰%

Dead Island Riptide

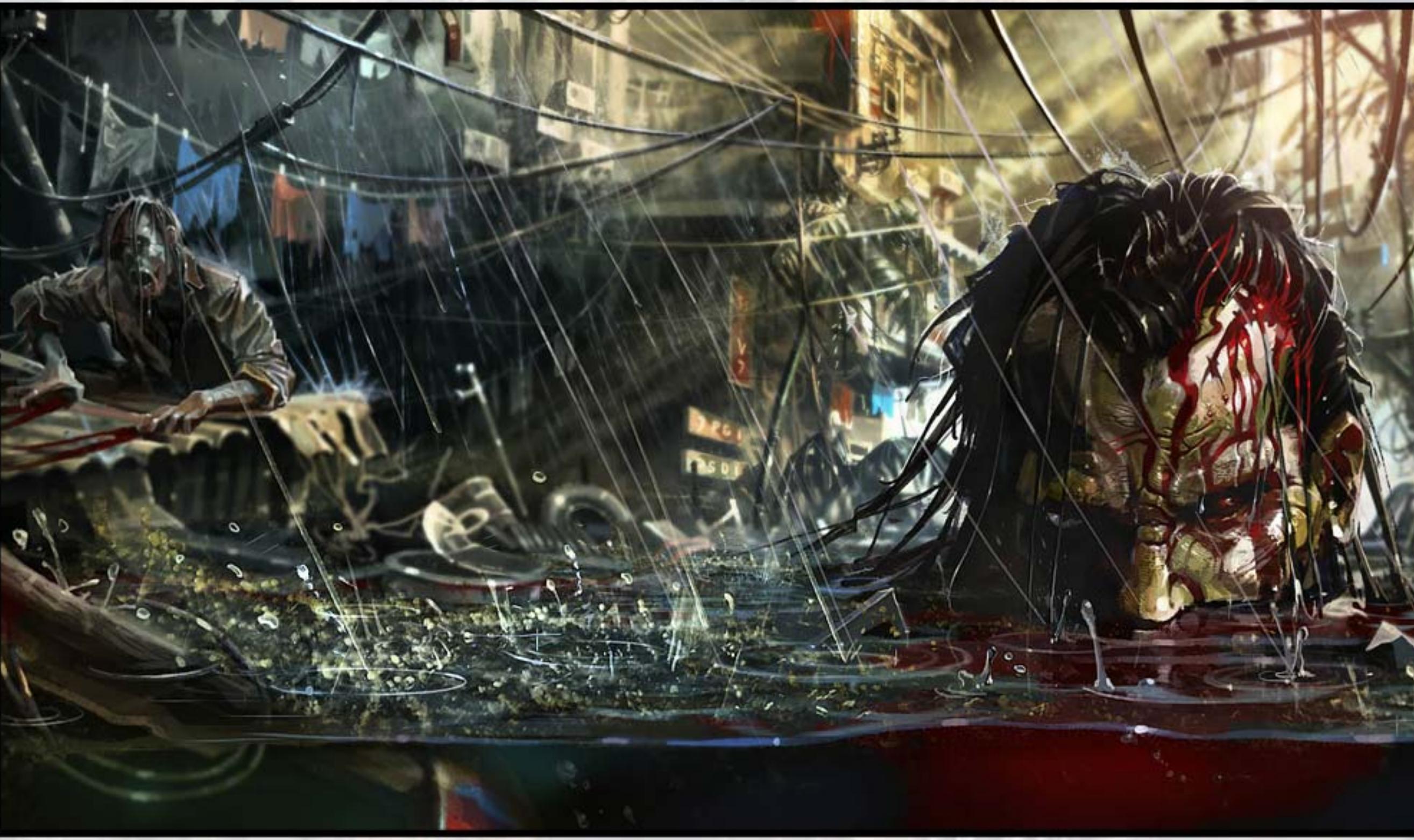
میتوانید گرافیک خوبی را بینید که البته با گهای قابل توجهی هم دارد اما از نسخه های کنسولی خیلی بهتر است. مدل آنیمیشن ها در میان برد خیلی متوسط کار شده است و در کنار صدای پیشگوی بد بازی توی ذوق میزند. اما نکه بسیار خوب، دورنمایی بازی است که انصافاً چشم نواز است و با عنوانی مثل Far Cry 3 برابری میکند.

اما ای کاش این بازی کاری میکرد تا خودش را بیشتر بالا بکشد و باور کنید اگر کمی روی ایده هایش فکر میشند میتوانستیم با محصول خیلی بهتری روبرو شویم که میتوانست از هر نظری راضی کننده باشد، همانطور که میبینید حتی با وجود مشکلات فراوان، بازی هنوز هم سرگرم کننده است چون ایده ای که Dead Island بر محورش شکل گرفته ایده ای اعطا ف پذیری است و هر کاری هم بکنید باز هم چیزهای خوبی ازش میبینید. بازهم میتواند حداقل ۳۰ ساعتی مخاطبهای خاص خودش را به ضیافت ترکاندن کله ای زامبی ها دعوت کند برای کسانی که به پیشرفت های دیگر کمک نمیکنند و دوست دارند باز دیگر زامبی کشی را در جزیره ای استوایی تجربه کنند، Dead Island Riptide بهترین پیشنهاد ممکن است.

اما این ها درست، با همین منطق پیش میرویم و میبینیم که در بازی اول این ایده خیلی خوب هم جواب داد. توانستند کاری کنند که این ژانری ممکن نیز Horror دوباره زنده شود. اما در Dead Island Riptide همان عوامل موقوفیت ساز بازی قبلی، عیناً تکرار شده اند و نتیجه این شده که ممکن است پس از مدتی بازی کردن از بازی دلزده شوید. تمامی مکانیک های جدید را باهشان آشنا نیز دارید و میتوانید حدس بزنید. به علاوه، ماموریتهای یک نواخت بازی که فقط هدفی است که شمارا به کله ای زامبی ها وصل میکند تا آنها را بتر کنید.

یک ماموریت را قبول میکنید، به محل مورد نظر میرسید و زامبی ها را یکی یکی از پا در می آورید، شاید در این میان شئ هم باشد که بردارید و به سمت پایگاهاتان فرار کنید... این محوریت کار Riptide را تشکیل میشود اما باز هم این میان اتفاقی که باید می افتد. چون وقتی هدف همان زامبی کشی که گفتم باشد، خب این کار اتفاق افتاده است و چرا به بقیه چیزها فکر کنیم؟

اما گرافیک بازی پیشرفت های قابل توجهی نسبت به نسخه قبلش داشته است. در تنظیمات بالا روی PC



Salalha بود که جورج رومرو Dawn of the Dead را ساخت. این فیلم ها با بودجه های پایینی ساخته می شدند و داستانهای بر از سوراخی داشتند و بازیگرها یعنی خیلی خام دسته نتش ایفا میکردند و تنها چیزی که این فیلم ها داشتند همین خون و زامبی بود. نمونه ای دیگری که میخواهیم نام ببرم فیلم Zombie است که توسط کارگردانی ایتالیایی کارگردانی شده بود و داستانش در جزیره ای استوایی اتفاق می افتد. جزیره ای زیبا که همه در آن گیر افتاده اند و زامبی ها نیز احاطه شان کرده اند. این فیلم نمونه ای است از بهترین بی موی های سبک ترسناک.

حالا برخورد ما با Dead Island نیز همینطور است. خون و زامبی که دارد و همین ها برای کسانی که میخواهند ساعتها کله ای زامبی ها را بتر کنند کافی است. چرا که در چنین بازی هایی کسی به دنبال شخصیت های عمیق یا داستانهای چنلاایه نیست. مثلاً سم بی همین بازی را بینید. یکی از کارکترهایی که میتوانید انتخابش کنید و به معنای واقعی یک قهرمان زامبی کش است. زمخت و خشک، مخصوصاً این کار. یا مثلاً شخصیت های دیگری که در این بازی مشاهده شان میکنید. اینها همانهایی هستند که باید باشند. تنها کاری که باید بگنند نجات یافتن است.

یک فرق خیلی اساسی با نسخه Dead Island Riptide که در سال ۲۰۱۱ منتشر شد دارد. این یکی یک مقدار از باگهایش کاسته شده است. حالا دیگر چه میخواهید؟ مکانیک جدید؟ خیر. گیم پلی تو آواره تر؟ اصلاً پیشرفت گرافیکی؟ کمی! اما چیزی که باعث می شود این بازی را با همه مشکلاتش دوباره هم بتوان بازی کرد، این است که خب، Dead Island همین است دیگر، طرفدارانش هم همین را میخواهند.

"باز مانده های فاجعه ای جزیره بانوی، موفق میشوند از آن جزیره فرار کرده و با هلیکوپتری بر سطح کشتی نظامی فرود می آیند. اما به محض فرودشان توسط سرهنگ سم هاردی و فرانک سرپو دستگیر می شوند. پس از آن در کشتی با جان مورگان، یک نظامی که بدنش در برابر زامبی ها مقاوم است ملاقات می کنند که بعدها نقشی هم در داستان ایفا میکند... اما پس از این کاراکتری که انتخاب میکنید در کشتی به هوش می آید، در حالی که زامبی ها اطرافشان را فرا گرفته اند و این آغاز یک فاجعه دوباره است..." بگذارید از یک دید منطقی به بازی نگاه نکنیم. در دهه ۷۰ فیلم های مسخره ای زیادی با محوریت نامرد ها و زامبی ها در سرتاسر جهان اکران می شد و بخصوص در امریکا این فیلم ها بیشتر یافت میشدند. مثلاً در همان





دلمه خوبش بی عدالی

گیم پلی: ۷۵%
گرافیک: ۸۳%
صدایگذاری: ۸۸%
دانستا: ۷۴%

75%

Injustice: Gods Among Us

بزرگ دنیای DC داستان بازی بسیار هیجانی دنبال خواهد شد. البته طرفداران کمیک‌های DC به طور حتم به خاطر آشنایی بیشتر با داستان‌های شخصیت‌های محبوب خود، نسبت به سایرین بیشتر لذت خواهد برد. از لحاظ کیفی بخش داستانی نکات منفی و مثبت زیادی در خود می‌بینیم، اما برای یک بازی مبارزه‌ای که هدف اصلی آن ارضاع کردن بازی‌کننده‌ها در نبردهای رو در رو است، این بخش در سطح قابل قبولی قرار دارد. تقریباً یک سال پیش هنگامی که Injustice برای کنسول‌های PS3، Xbox 360، Wii و U، عرضی شد، Ed Boon اعلام کرد که قرار نیست به همان سری Mortal Kombat دیده شد. پس از آن تهیه‌کننده‌ی بازی، هکتور سانچز نیز بازها اعلام کرد به سازندگان این اجزاء داده شده نکاتی را که مسبب شیوه شدن و تزدیک شدن به عنوان MK می‌شوند را حذف کرد. به هر حال خواسته و یا ناخواسته عنوان Injustice درشت زیادی را از عنوان‌های MK و یا MK Vs DC یا Universe به ارت برده است. شاید وجود نکات جدید و ابداعات نوآورانه‌تر در گیمپلی Injustice از هر لحاظی زیباتر بود، اما وجود عناصر عنوان‌های سابق استودیوی NR در این بازی چندان مسلله‌ی بزرگی نبود که تا مدت بسیار زیادی قبل از انتشار بازی سرانجام تمیز روی آن مانور بدنه‌ی عنوان Injustice: Gods Among Us با تمامی خوبی‌ها و بدی‌هایی که در خود جای داده برای کنسول‌های Ps3، Xbox 360 و Wii منتشر شد، البته یک نسخه‌ی دستی نیز توسط همین استودیو برای iOS در نظر گرفته شده. این عنوان را به هیچ وجه نمی‌توان به بزرگی جایگاهی که در Mortal Kombat در میان طرفداران این سیک دارد جای داد، اما علاوه بر تجربه‌ی خوبی که در هنگام بازی کردن آن بدل است خواهد آورد، می‌توانید آن را جزو عنوان‌ی خوب سبک مبارزه‌ای دانست.

ساخته و پرداخته شده است. طراحی شخصیت‌ها و همچنین اینیمیشن هریک از آن‌ها در سطح بالایی قرار دارد. گرافیک Injustice را می‌توان یک کام جلوتر از چیزی که در 2011 Mortal Kombat دیدیم قرار داد. البته باید به این نکته نیز توجه کرد که دنیای Injustice به خاطر حضور شخصیت‌های DC قرار نیست به همان مکان مبارزه را انتخاب کنند. پس از انتخاب محل مبارزه، بازی به صورت اتوماتیک و کاملاً اتفاقی یکی از آن دو محل را انتخاب می‌کند. همین نکته‌ی کوچک سبب هیجانی تر شدن مسابقات مابین بازی‌کننده‌ها می‌شود. محل مسابقات نیز سعی شده برجزیات و به صورت پویا ساخته شوند و اکثر اشیاهایی که در درون محیط قرار گرفته‌اند اکثراً قابل تعامل هستند و حتی در هنگام مبارزات نیز شخصیت‌های بازی می‌توانند از آن‌ها مشاهده کرد. تمامی بخش‌های بازی را اگر کنار گذاشته، به بخش داستانی بازی خواهیم رسید. همانطور که در تمامی عنوان‌های مبارزه‌ای را درون در کار مسابقات رو در رو (VS) بخش داستانی نیز وجود دارد. یکی از خرابکاران مشهور و چه بسا محبوب دنیای DC، شخصیت شیطانی Joker است. این بازی نیز از فریب خوردن سوپرمن توسط جوکر و کشته شدن معشوقه‌ی او، "لوئیس لین" و همچنین نوزادی که در شکم داشت، سوپرمن در مقابل بتمن، جوکر را به قتل می‌رساند. حال پس از این واقعه، تبرد اصلی مابین گروهی به رهبری سوپرمن و کسانی که با بتمن در مقابل شورش سوپرمن هم پیمان و متوجه شده‌اند رخ می‌دهد. پس زمینه‌ی اصلی داستان و نقطه‌ی آغازین وقایع Injustice از این جا شروع خواهد شد و همچنین بتمن در افکت‌هایی که برای ضربات و محیط پیرامون شخصیت‌ها نواخه شده بسیار در سطح بالایی قرار دارند. تیم موسيقی و صدابردازی استودیوی NR به خوبی کار خود را انجام داده‌اند، به این‌داده از انجام داده‌اند را دستبندی شده بود. سی شده بتمن در نظر گرفته شده است. اگر شخصیت بازی کننده‌ی شما Batman باشد، با زدن کلید مخصوص می‌تواند مشاهده کنید که این شخصیت چگونه ربات‌های خفاشی خود را به سوی دشمن پرتاب خواهد کرد. سی شده بتمن در نظر گرفته شده از دنیای DC آمده‌اند، ضربات و قدرتی که در کنار این سه ضربه، یک ضربه به صورت اختصاصی برای شخصیت‌های DC این بازی در نظر گرفته شده است. اگر شخصیت بازی کننده‌ی شما Batman باشد، با زدن کلید مخصوص می‌تواند مشاهده کنید که این ضربات شخصیت‌ها در هنگام مبارزات راضی نیستند می‌توانید به راحتی کلیدهای مبارزات را تغییر دهید، البته این قابلیت "شخصی سازی" کنترل چندان در طول بازی کردن این عنوان به کار نخواهد آمد و شاید بسیاری از

استودیوی NetherRealm که در سال ۲۰۱۱ منتشر شده گردانده‌ی اصلی این استودیو Ed Boon مشهور است که در پرونده‌ی کاری خود عنوان مشهور Mortal Kombat به چشم می‌خورد. قبل از معرفی کامل عنوان Injustice: GAU دنیاهای MK شنیده شد. اما پس از رونمایی از این عنوان، مشخص شد که قرار است Ed Boon و استودیوی NR یک عنوان جدید دیگر را در کنار MK قرار دهند. در حقیقت Injustice را به نوعی می‌توان در عنوان MK قرار داد، اما به علاوه‌ی جزئیات و پس زمینه‌ای که در عنوان MK وجود دارد، به نظر می‌رسد برای سازندگان چندان ناخوشایند نبوده که نکاتی را نیز از گیمپلی سری Tekken به چاشنی کار اضافه کنند. گیمپلی Injustice را می‌توان ترکی از گیمپلی مبارزات Tekken و MK دانست. اما جهت فلش پیشتر به سوی گیمپلی مبارزات در عنوان MK تغییر جهت داده است. چهار صدابرداز در سطح DC شخصیت‌های دنیای Injustice وار از صدابردازان قدیمی و مخصوص به هر یک از استفاده از صدابردازان قدیمی است. ضربات نرم، متوجه و قدرتی که در کنار این سه ضربه، یک ضربه به صورت اختصاصی برای شخصیت‌های DC این بازی در نظر گرفته شده است. اگر شخصیت بازی کننده‌ی شما Batman باشد، با زدن کلید مخصوص می‌تواند مشاهده کنید که این ضربات شخصیت‌ها در هنگام مبارزات راضی نیستند می‌توانید به راحتی کلیدهای مبارزات را تغییر دهید، البته این قابلیت "شخصی سازی" کنترل چندان در طول بازی کردن این عنوان به کار نخواهد آمد و شاید بسیاری از





میکند. نوع سوم Costumes میباشد که اصولاً قیمت بسیار بالاتر نسبت به بقیهی Skill Ninja‌ها دارند و میتوان آنها را خرید و کاراکتر را با آن Costume جدید بازی کرد.

رای مثال در ابتدا لباس ریو همان لباس معروف Legendary Black Falcon باس دیگر خرید تا او را دیگر با لباسی دیگر ببینیم. نوع چهارم و آخر Ninja Skills همان Ninpo ها میباشد که ر این قسمت میتوان Ninpo ها را به دلخواه Upgrade

قسمت صداگذاری و موسیقی بازی باید گفت بسیار خوب کار شده و میتوان برای نشان از خوب بودن موسیقی بازی به آهنگی که در حال مبارزات در هر جای مختلف آهنگی متفاوت دارد اشاره کرد. اکثر Soundtrack‌های بازی با جو بازی در آن لحظه مناسب هستند. موسیقی نیز مثل داستان بازی تغییری نسبت به نسخه‌ی سوم نداشتند. صداگذاران بازی کار خود را به Troy Baker خوبی انجام داده اند و وقتی صحبت از باشد دیگر نمیتوان حرفی زد چون حتماً همه او را به عنوان یکی از بهترین و علاقمندترین صداگذاران بازیها میشناسند و به کارهای او آشنا هستند حال اینکه در نقش Ryu Hayabusa که نقش اصلی هم است نیز صحبت کده است.

یکی از کارهای Baker که تازگی نیز به بازار آمده است Bioshock Infinite که در نقش اصلی این بازی صحبت کرده است و مانند همیشه از عهده‌ی کار خود برآمده است.

بازی دارای بخش چند نفره‌ای است که میتوان به جرئت گفت که به لذت بازی آن هم به مقدار زیاد اضافه میکند. بخش‌های Trials و Challenge بازی که بسیار خوب کار شده و میتوان با شخصیتهای مختلف میتوان بخش‌های اضافه را بازی کرد. همچنین خبر خوب برای طرفداران این سری بازی این است که با تمام کردن خط اصلی بازی همه چیزش تمام نمیشود و تازه خط داستانی Kasumi که میتوان گفت معروفترین و در واقع سمبول سری Dead Or Alive هم هست و همینطور خط داستانی Mizuki که در داستان همکار Ryu است باز میشوند.

بخش CO Op و همینطور چند نفره بازی خوب کار شده است و نسبت به نسخه‌ی اول بهبود پیدا کرده‌اند که این خود نقطه‌ی قوت محسوب می‌شود و بخش Trials که مانند Horde در بازیهای دیگر است به بازی زیبایی خاصی داده است مخصوصاً اینکه می‌توان آن را دو نفره

جنو برد.

همچنین میتوان با ترکیبی از این دکمه ها کمبو(Combo)هایی را درست کرد و بر روی دشمنان نگون بخت نثار کرد.
از اینها گذشته میتوان بیشترین مشکلات را برای بازی اصلی دقیقاً همین بخش مبارزات بازی دانست که بسیاری از امکانات این بخش را از بازی حذف کرده
Razor's Edge

بودند که حوس بحثت از سارند کان در پیشتر اشتباها خود را جبران کردن که به چندی از این نکات در ادامه میپردازیم. سازند گان در شماره ۳ سوم قطع عضو را به کل از بازی حذف کردند و با توجه به اینکه همه از طرفداران بازی به این مسئله تا قبل از عرضه هم اعتراض میکردند توجهی نکرده و کار خود را ادامه داده و باعث پایین آمدن لذت مبارزات شدند ولی در RE این قابلیت همراه با تکنیکهای بسیار جالب که میتوان از Obliteration نام برد به بازی دوباره برگشتند و میتوان گفت قطع عضو در این بازی همان خشون و صد البته همان خشونت شماره ۳ دوم را دارد. البته باید این را هم ذکر کرد که وجود Ninpo ها که همان جادوها هستند بسیار به سیستم مبارزات بازی کمک شایانی کرده است و وجود Ninpo به مانند Inferno این مسئله را ثابت میکند. دیگر خوبی استفاده از Ninpo این است که در موقع استفاده از آنها به درجه ای Health یا همان جان شخصیت اصلی اضافه میشود. نکات مثبت دیگر RE را میتوان بازگشت سلاحهای معروف و زیاد سری و همچنین سیستم Upgrade جدید نام برد. مطمئنا Falcon's Talons را همه از دوستداران سری Ninja Gaiden میشناسند و میدانند کار کردن و مبارزه با این سلاح آن هم در همچین بازی خونینی چه لذتی دارد. بله درست است این سلاح به همراه سلاحهای معروف دیگر این سری در RE حضور دارند و همگی نیز دارای قابلیت Upgrade میباشند. سیستم Ninja Skills در این بازی نام دارد. بازیازها با ضربه زدن و از بین بردن دشمنان در

طول بازی Karma دریافت میکنند که نزدیکترین مثال برایش همان Orb‌های معروف سری بازی معروف و رقیب یعنی God Of War میباشد که با خرج کردن Ninja Skill‌ها میتوان Ninja Skill‌ها را خرید یا که Karma Upgrade کرد.Ninja Skill‌ها به ۴ دسته‌ی کلی تقسیم میشوند.نوع اول Weapon‌ها هستند که میتوان اسلحه‌ای مورد نظر را انتخاب کرده و در آنجا قدرت‌شان را Upgrade کرد.نوع دوم Feat نام دارند که همان نقش فنون جدید را در بازیهای دیگر دارند.در Feat‌ها میتوان هر فنی را پیدا کرد که مناسب شخصیت اصلی باشد - مثلاً Health کاراکتار اخراج اف

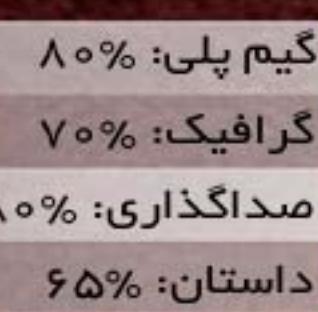
ریو که Dragon Sword نام دارد وارد دستان نینجای شکست ناپذیر میکند تا برای اولین بار این نینجای شکست ناپذیر درد را در عمق وجودش حس کند. درد کسانی که با همین دست و همین شمشیر کشته و نابود کرده است. درد هزاران هزار نفر که همگی با هم به عمق وجود نینجای محبوب میزند و او را تا جایی که میتوانند آنرا بخواهند.

ریو فقط هفت روز فرصت دارد تا دنیا را از دستان The Regent Of The Mask نجات دهد ولی اگر بتواند خودش از این مهلکه ای که برای جانش درست شده است جان سالمی به در ببرد. همانطور که میدانید داستان Razor's Edge تغییری نسبت به 3 NG ندارد و فقط در طول Campaign اصلی بازی به بازی ۲ چپتر اضافه شده است که در آن ۲ چپتر ما در نقش دختری به نام Ayane قرار میگیریم که قطعاً همه‌ی دوستداران سری بازی Team Dead Or Alive که محصول همین شرکت Ryu Ninja است او را میشناسند و میدانند که او هم مانند یک نینجای حرفه‌ای است. Ayane در تعطیلاتش در پاریس به سر میبرد که متاسفانه ماموران از سر میرسند و آرامش او را به هم میزنند که باعث میشود Ayane که بنظر یک دختر جوان آرام می‌آید به قلع و قمع دشمنان بپردازد. برخلاف ریو که با Mizuki کار گرده و با او برای انجام ماموریتهاش در ارتباط است Ayane، با دوست و رابط خود یعنی Irine در ارتباط است که او به Ayane ماموریتهاش را گوشزد میکند. دشمنان اصلی Ayane در این دو چپتر از بازی Black Spider Ninjas هستند که با از نابود شدن رئیستان حال به شغل مزدوری روی آورده و برای تروریستها یعنی دارو دسته‌ی The Regent Of The Mask کار میکنند ولی متاسفانه باید با Ayne Fuma Kodachi یعنی اسلحه‌های اصلی Ayne کشته شوند و از آنها هیچ باقی نماند.

گیم پلی (Gameplay) بازی نسبت به بازی اصلی با اضافه شدن برخی موارد بسیار پویاتر و باعث لذت بخش تر شدن مبارزات که هسته‌ی اصلی این بازی و هر بازی Hn'S دیگری است شده است. بخش کمیت بازی با سه دکمه که یکی از آنها مربوط به پرتاپ کردن Knife یا Ring میباشد تخصص یافته است. دو دکمه‌ی دیگر دکمه‌هایی هستند که یکی از آنها مربوط به ضربات سریعتر ولی باشد کمتر میباشد و دیگری برای ضربات محکمتر و زهرآگیتر ولی کندتر تعییه شده است. البته دکمه‌ی مربوط به ضربات محکم نقش دکمه‌ی Finisher را دارد که میتوان با فشار دادن آن در موقعی که دشمنان زخمی هستند Finisher‌های خشنی را با که Technique مخفف می‌باشد آنها از حاده داده

برای این نسل از گیمینگ میتوان نامهای مختلف و متفاوتی را انتخاب کرد. این نسل میتواند "تراژدی بسیار غم انگیز سری بازیهای بزرگ" نیز نامگذاری شود. سری بازی معروف و پر طرفدار (Ninja Gaiden(NG) که یکی از سری بازیهای با ارزش سبک خودش یعنی Hack 'n Slash به حساب می آید نتوانست از قضیه‌ی افول بعضی بازیهای بزرگ فرار کند. نسخه‌ی سوم سری NG زمانی که عرضه شد با انتقادهای فراوانی رو برو شد که هیچ وقت به این بازی اینچنین انتقادهایی نمیشد. البته قبل از عرضه بازی هم بخاطر رفتان کارگردان معروف و خوش ذوق بازی یعنی ایتاگاکی (Itagaki) و همینطور از بین رفتن یکی از مهمترین عوامل خشونت زیاد بازی یعنی قطع عضو احتمال میرفت که بازی مورد انتقاد قرار بگیرد ولی هیچکس فکرش را نمیکرد یک بازی از سری NG در حد یک بازی ضعیف عرضه شود و تقریباً نسخه و نیمه باشد. نسخه‌ی (Razor's Edge(RE) را میتوان نسخه‌ای نامید که در آن اعضای شرکت سازند یعنی (Team Ninja(TN) میخواهند معدرت خواهی خودشان را به طرفداران بازی ابراز کنند که در بعضی موارد موفق شدند و توانستند از دل طرفداران دلخوری های موقع نسخه‌ی سوم را در بیاورند و در همین موارد هم عالی عمل کرده اند که بازگشت قطع عضو و همینطور چند سلاح شدن دوباره‌ی بازی نشان از تلاش سازند گان است. ولی باز هم RE فقط نسخه‌ی کامل شده‌ی نسخه‌ی سوم است و دیگر بیشتر از این نمیتوانستند یا نمیخواستند! تغیراتی در سیستم کلی بازی ایجاد کنند و در بعضی قسمتها که میتوانستند بیشتر برای بهتر شدن بازی تلاش کنند نخواستند این کار را انجام دهند در حالیکه همه میدانیم که از عهده‌ی این کارها شرکت خوب TN به خوبی بر می آید و در اینجا مصادقشان همان ضرب المثل معروف "نرود میخ آهنین در سنگ" است.

ریو هایابوسا(Ryu Hayabusa) بازگشته تا بتواند باری دیگر دنیا را نجات دهد ولی اینبار دیگر برای او به سختی ماموریتهاى قبلی این نینجاى حرفه اى و محبوب نیست. ریو باید هم جان دنیا را نجات دهد و هم جان خودش را که این کار را برای او بسیار سختتر از قبل کرده است چون در حال حاضر هدف اصلی دشمنان از ابتدا خود ریو میباشد. دشمن اصلی ریو در این شماره The Regent Of The Mask(TR) نام دارد که یک جادوگر و همچنین یک مبارز بسیار حرفه اى است که در استفاده از Ninpoها و ورد ها و کار با سلاح سرد بسیار ماهر و زیر دست است و با وردي طلسمى را به نام The Grin Of The Murder



77%

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge



بازگشت یک نسل زنده به گور شده

The Farm 51
Nordic Games
First-person shooter
PC . PS3 . X360

75%

گیم پلی: 80%
گرافیک: 82%
صداگذاری: 80%
داستان: 60%

Painkiller Hell & Damnation

همچنین به غیر از بعضی مولتی پلیر ، Painkiller Hell & Damnation از نوعی حالت دو نفره یا همان co op نیز در خش تک نفره سود می برد. در این حالت بازیکن می تواند به وسیله ی یک دوست تمامی بعضی های تک نفره را به صورت دو نفره انجام دهد. از نکات جالبی که در حالت وجود دارد در این است که هر کدام از بازیکنان می توانند سختی بازی و یا تعداد دشمنان را به صورت جداگانه برای خود تنظیم کنند، مثلاً شما اگر بازی را در آخرین درجه سختی قصد دارید بازی کنید! احتیاجی نیست که همکاران هم حتماً مطابق خواسته شما عمل کنند و می توانند با انتخاب درجه آسان تر به تجربه ای بازی پردازد. البته یکی از یراداتی که می توان به این بعضی گرفت در این است که هیچ گونه حالت همکاری در بعضی co op وجود ندارد و اغلب شما فکر می کنید که بودن آن فقط برای خالی بودن عرضه است.

موسیقی و صدای داری

موسیقی های بازی برخلاف قسمت اصلی دوباره از نوع ساخته شده، با این حال از تنوع چندان زیادی برخوردار نیست و لیکن تعداد کم نیز در کل از کیفیت خوب و روونه تندی برخوردار می باشد، همچنین ناید از صدای داری خوب بازی گذشت که علی رغم این یک عنوان بازسازی شده می باشد ولی صدای شخصیت ها و اسلحه ها در سطح قابل قبولی قرار دارند.

گرافیک
یکی از نکات جالب Painkiller Hell & Damnation گرافیک به روز شده ای آن است که برخلاف بسیاری از بازی هایی که به تازگی از نسل گذشته برخوردار می باشد. با این حال می توان گفت که اگر این بعضی نبود عرضه می شوند واقعاً پیشرفت بسیار خوبی در گرافیک داشته است. برای ساخت بازی از موتور قدرتمند Unreal Engine 3 استفاده شده است. طراحی محیط و مراحل بازی برای یک عنوان بازسازی شده بسیار عالی و بی نقص انجام شده اند. البته در کل گرافیک بازی کمی قدیمی به نظر می رسد ولی کمکاً جالب توجه می باشد. در نور پردازی از تکنیک HDR استفاده شده است اما نور پردازی در حد متوسطی قرار دارد. تکسچر ها در حد خوبی قرار دارد، طراحی مدل ها به خوبی انجام شده و اینمیشون نیز بسیار بهتر از نسخه ای اصلی می باشد. بزرگ ترین مشکل این قسمت افت فریم هایی است که در بعضی صحنه های بازی شاهد آن هستیم که می توان از آن جسم پوشی کرد.

در آخر باید گفت که Painkiller: Hell and Damnation دقیقاً همان چیزیست که از آن توقع می رفت. یک شوتر دیوانه وار که شما را در برابر سیلی از دشمنان قرار می دهد، احمقانه و سرگرم گننده همگی توصیف های مناسبی برای این بازی هستند. البته با وجود کاستی هایی در بازی، Painkiller ارزش یک بار تجربه کردن را دارا می باشد.



چندان نگران نشوید چرا که سلاح هایی در بازی وجود دارند که بهترین نحو ممکن دشمنان را نابود می کنند. چندین سلاح کلاسیک از نسخه ای اصلی مانند Painkiller, the stakethrower, the shotgun و electrodriver همچنان در انتظار شما هستند تا طیف وسیعی از شیاطین را با آن به قعر جهنم رهنمون کنید! گرچه سلاح های جدیدی نیز به بازی اضافه شده تا هر دو گروه طوفانداران قدیمی و جدید را راضی نگه دارد. گرچه با وجود تنوع بسیار خوبی که در سلاح های بازی وجود نمایش باشد. همین نکته برای روح های بازی نیز صدق می کند. هر دشمنی که از بین بزرگی روی به شما خواهد که اگر دیر بجنید این روح هم به سرعت ناپدید خواهد شد.

همچنین به جرات می توان گفت که مبارزه با باشی های بازی سخت ترین و البته رضایت بخش ترین بخش در سطح دشواری خاص خود را به همراه دارد و با طراحی خوبی که دارند همان طور که اشاره شد مبارزه با آنها لذت بخش ترین قسمت بازی می باشد، البته چندان هم در هنگام مبارزه با این باشی ها وحشت نکنید. زیرا با وجود ویژگی tarot cards می توانید قدرت اصلی بازی را بر روی آن قرار داده، ایده ای که در پردازش سلاح هایتان را دو چندان کنید. هر چند که وجود چنین نوع از اسلحه ها و قدرت هایی در بازی باعث شده تا چالش برانگیز بودن آن به حداقل ممکن برسد و اغلب در طول مراحل سختی خاصی را احساس نخواهید کرد.

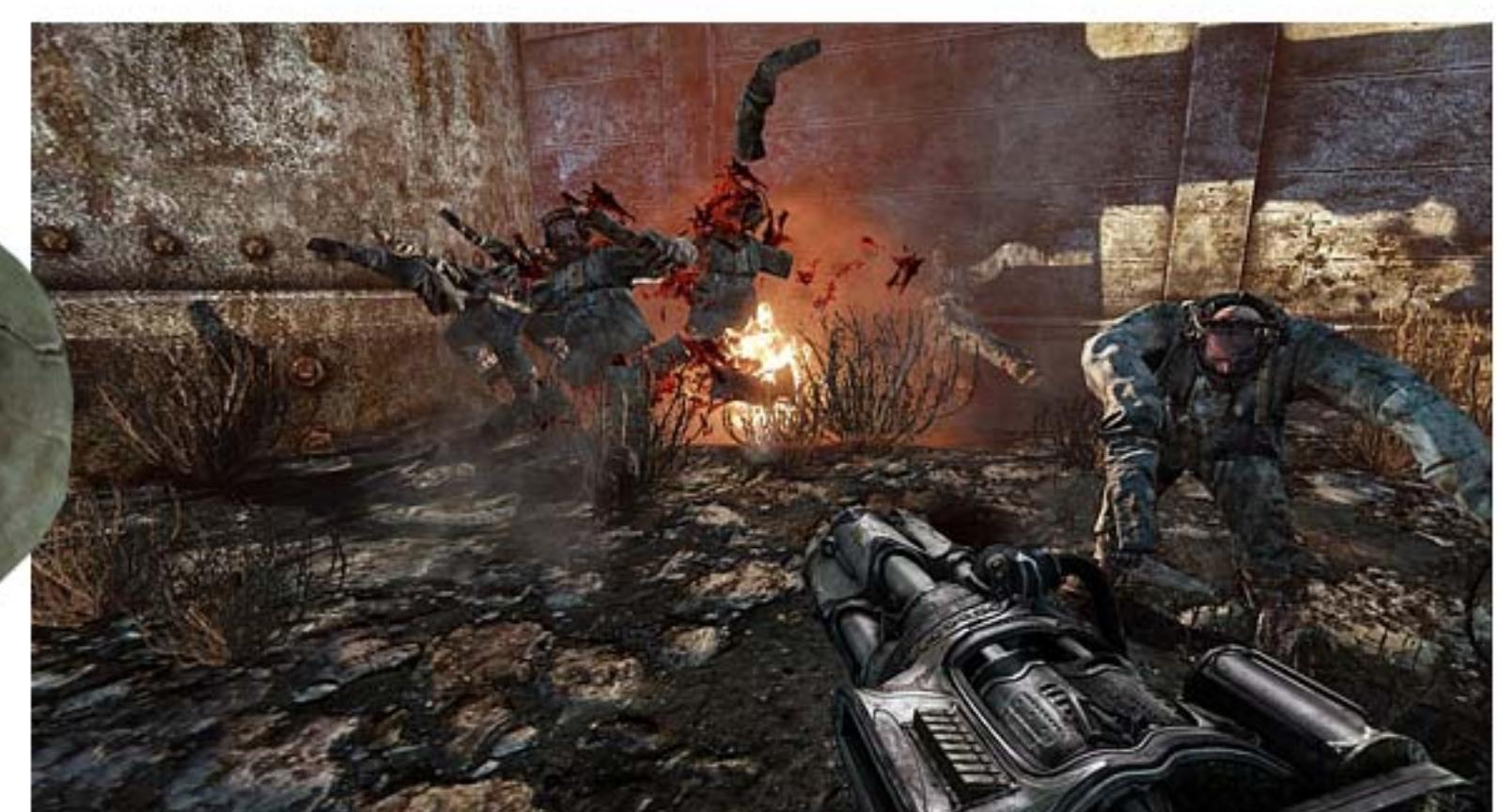
البته تمامی تجربیات شما تنها محدود به بخش تنک نفره می شود و مولتی پلیر نیز از دیگر بخش های بازی میباشد. با این حال می توان گفت که اگر این بعضی نبود خیلی بهتر بود! چرا که وجود همان حالت های کلیشه ای این سبک مانند دفاع از منطقه در برابر هجوم انبوهی از دشمنان هیچ گونه کمکی به اشتاق شما برای تکراری شدن بازی برای شما شود. با این حال باعث شده تا تکراری شدن کامل بازی جلوگیری کند. با این خوشبختانه ویژگی هایی هم در این در بازی گنجانده شده تا از تکراری شدن کمک برای دنیل را روایت می کند. چندان زمان Hell & Damnation می بگذرد که مدت زمان Hell & Damnation می باشد، ولی وجود می شود. اما مشکل اصلی اینجاست که کاترین بهشت می رود و دنیل خودش را در بزرگ گرفتار می بیند. در این گیر و داد مرگ سر زده وارد این قضايا شده و به دنیل پیشنهادی یک معامله در ازای دیدار دیواره با همسرش را می دهد معامله این خطرناک Painkiller Hell & Damnation است: پیدا کردن 7 هزار روح به وسیله ی دنیل برای در هر محیط باید در ک درستی از مناطقی که در آن هستید داشته باشید و بتوانید بفهمید که چگونه می توان برای بازی کار سالم به دربرید. البته لگز نیز به وفور در بعضی صحنه های بازی شاهد آن هستیم که می توان این کاملاً کسی را برای بازی کردن این بخش پیدا کنید. چرا واقعاً سرورهای بازی برهوتی بیش نیست!

ناقص ولی سرگرم گننده
بسیار سریع است که در مقایسه با دیگر بازی های این سبک زمان بسیار کمی به شما برای انطباق با محیط می دهد. سرعت در این بازی حرف اول را می زند، دشمنانی که با سرعت فوق العاده بالا به سمت شما نزدیک می شوند فرصت بسیار کمی برای راضی نگر کردن به شما می دهند و تنها اگر پنج ثانیه در هنگام در گیری با هیولاها غفلت کنید باید با منتظر کلمه ای مرگ بر روی صفحه ای نمایش باشد. همین نکته برای روح های بازی نیز صدق می کند. هر دشمنی که از بین بزرگی روی به شما خواهد که اگر دیر بجنید این روح هم به سرعت ناپدید خواهد شد.

تیراندازی دیوانه وار را می توان نام اصلی بازی دانست. در شروع هر مرحله شما در بازی جلو می روید، سبل عظیمی از دشمنان و شیاطین بزرگ و کوچک به سمتان پیوшуند. بدون هیچ گونه فکری تیراندازی می کنند گذشته را این بار با پیشرفت های بهتر به ارمغان آورد. با این حال بعد از گذشت این سال ها آیا چنین نوع بازی هایی همچنان به مذاق گیمر ها خوش می آید؟

دانست
در عنوانی می مثل Painkiller duke nukem یا Painkiller داستان همچنان نداشته و کم ترین اهمیت را دارا است. هیچ وقت نقش مهمی نداشته است. Hell & Damnation هم چندان سعی زیاد در بالا بردن ارزش داستان نداشته است. به هر حال Hell & Damnation داستان فردی با نام دنیل را روایت می کند که به تازگی با همسرش کاترین ازدواج کرده است به شده تا از تکراری شدن کامل بازی جلوگیری کند. با این نظر می رسد که همه چیز در زیباترین شکل ممکن برای دنیل می باشد، ولی وجود می شود. اما مشکل اصلی اینجاست که کاترین بهشت می رود و دنیل خودش را در بزرگ گرفتار می بیند. در این گیر و داد مرگ سر زده وارد این قضايا شده و به دنیل پیشنهادی یک معامله در ازای دیدار دیواره با همسرش را می دهد معامله این است: پیدا کردن 7 هزار روح به وسیله ی دنیل برای مرگ. این پیشنهاد مورد قبول دنیل واقع می شود و این داستان کم اهمیت نداشته است تا بازیکنان به نابودی شیاطین خشمگین پردازند.

هر چند که پایان بازی برای دنیل برگزینید، دنیل توجه و بهتر کار شده است.



مصاحبه با اشکان هاتف

IRAN FC

**مدیر پروژه‌ی
مدرترين بازى آنلайн ايراني**

الته داخل انجمن بازى نيز تاپيک های آموزشى قرار ميگيرد که کاربران به راحتی با يكديگر به بحث يخشن های مختلف بازى پردازنند.

آيا بازى شما برای اجرا بر روی مرورگرهای گوشی‌های هوشمند مشکل‌کی در پی خواهد داشت؟

بازی در هر بار اجرا بصورت هوشمندانه سایز مانیتوری که در آن نمایش پیدا می‌کند رو تشخيص میدهد و تصویر نمایشی، منوها، مقدار نمایش و چندین امکان دیگر را با سایز مانیتور تعیین میدهد. این امر سبب می‌شود که بازی هم برای کامپیوترهای شخصی هم باری تبلت و هم برای موبایل به راحتی نمایش پیدا کند و دیگر نیازی به نسخه موبایل نخواهد بود.

آزمایشی هم در کار خواهد بود؟

بله نسخه بتا بازی که تقریباً برای مدت یک ماه بارگذاری می‌شود تا نواقص احتمالی بازی پیدا و رفع شوند، و بعد از آن نسخه کامل بازی را به نمایش شود. به اميد خدا اگر مشکل‌کی پيش نيايد اين نسخه در هفته اول خرداد بارگذاري ميشود

برای انتشار بازی چه تاریخی رو در نظر گرفتید؟

انتشار اصلی بازی هفته اول تابستان در نظر گرفته شده و سعی ماز ابتدای پروژه بر اين بوده که بازی در اول تابستان کاملاً در دسترس عموم قرار بگیرد و شکر خدا طبق برنامه ریزی ها پیش رفتیم و به این هدف من نزدیک شده ايم. به عنوان آخرین مطلب عرض کنم که چت روم بازی از ۱۵ اردیبهشت ماه با آدرس chat.iranfc.ir در دسترس و قابل استفاده هستش. ممنون

جايی که ممکن است طبق واقعیت اثر داشته باشند. هدف لذت بردن بازی باز از واقعی ترین سیستم مدیریت فوتبال آنلайн است.

بودجه‌ی اولیه ساخت این بازی چقدر بود و آیا کاملاً از هزینه‌ی شخصی بوده یا خیر اسپانسری هم در کار بود؟

اسپانسری در کار نبوده و هرینه‌ها کاملاً از طرف شخص صاحب امتیاز تأمین شده‌اند

به نظر شما، این بازی میتواند با رقیب‌های قدری که در این سبک فعالیت دارند رقابت کنند؟

سعی مان بر این است که نسخه کاملی از این نوع بازی در ایران را به دهیم و در این راه تمام تلاشمان را می‌کنیم. اما باید گفت که رقبایی که در حال فعالیت هستند کمی قدیمی شده و پس از جا افتادن ایران اف سی امکاناتشان زیر مجموعه امکانات ایران اف سی حساب می‌شوند

برنامه‌های تبلیغاتی شما برای گسترش این بازی چیست؟

برای تبلیغات این بازی سایت ورزش ۳ و همینطور سایت گیمفا فعلاً مدنظر هستش

بنده آشناییتی حتی با نحوه‌ی چینش ترکیب بازیکنان فوتبال ندارم، آیا مرا حل آموزشی گسترد و در دسترس برای این بازی تبیه شده است؟

بله به دو صورت به کاربران بازی آموزش داده می‌شود، یک آموزش جامع در منوی آموزش بازی و دیگری به صورت آموزش‌های مختلف در ضمن بازی می‌باشد.

با تشکر از وقتی که در اختیار ما قرار دادید.

وجه تمایز بازی شما و نمونه‌های مشابه چی می‌توانه باشه؟

وجه تمایز که نمیشه گفت چون الان پس از گذشت

مدتی که بازی های آنلайн ایرانی یه چیزهایی رو تین

ایران اف سی علاوه بر بروارده کردن تمامی این نیازها

به بازی باز امکانات جدیدتری رو ارائه میده که قطعاً

برای اولین بار در این سبک از بازی های آنلайн به کار برد شده است.

از جمله الگو برداری از بازی PES

برای برنامه نویسی و ساخت این بازی از چه ابزارهایی استفاده کردید؟

اگر میشه توضیحات کاملی بدم.

برای برنامه نویسی این بازی از جدیدترین و حرفه‌ای

ترین روش های برنامه نویسی استفاده شده که بازی کاملاً استاندارد و هوشمند در همه مرورگرها بدون

مشکل و بهترین شکل نمایش پیدا کند. در این بازی سعی شده که از جدیدترین امکانات و ب

استفاده شود تا بازی کاملاً با استانداردهای دنیا

هماهنگ باشد.

آیا برای بخش‌های حرفه‌ای این بازی مانند

ترکیب تیم‌ها و منیچ بازیکنان از افراد حرفه‌ای و کارشناس کمک گرفتید؟

بله، برای تمام بخش‌ها از مشاوره کارشناسان ورزشی

بهره برده ایم. از جمله برای بخش چینش ترکیب از

مربي‌های فوتبال کمک گرفته شد تا ترکیب‌ها

اول از همه یک توضیح اجمالی از پروژتون به ما بگید و توضیح بدید آیا برای ساخت این بازی تصمیم به احداث استودیو یا تیمی متوجه شد؟

بانم خدا سلام عرض میکنم بنده اشکان هاتف هستم مدیر پروژه بازی آنلайн ایران اف سی

عرض کنم که خیر استودیوی مجذبی تاسیس نشده بازی در حال ساخت توسط شرکت (بارین)

Creative بود برای ساخت بازی بزرگی به تیم ساخت دو حق نشد. نوشتن Game Design بازی توسعه

دوست خوبیون محمدرضا مصطفوی صورت میگرفت که در این بین خود بنده نیز به ایشان با ایده

هزای جدید کمک میکرم. گرافیک بازی به عهده شهاب عظیمان و جناب مهندس علیرضا نوری (برنامه

نویس ارشد پروژه و موسس شرکت (بارین) میباشد.

برنامه نویسی بازی نیز توسط مهندس علیرضا نوری، محسن نوری و اینجانب صورت میگیرد.

چرا به سواغ این سبک از بازی آفلاین رفید؟

و الا این سوالی بود که ما خودمون هم از صاحب امتیاز بازی پرسیدیم و جوابشون به این صورت بود

که هم به دلیل پرطرفدار بودن فوتبال و هم بازی های آنلайн این سبک انتخاب شده و تا اینجای کار

میتوئیم با قاطعیت یکیم که این بازی مدرن ترین و هوشمندترین بازی آنلайн ایران خواهد بود نه تنها در

سبک خود بلکه در تمامی سبک‌های موجود. جلوتر به صورت دقیقت توضیح میدم خدمتمن

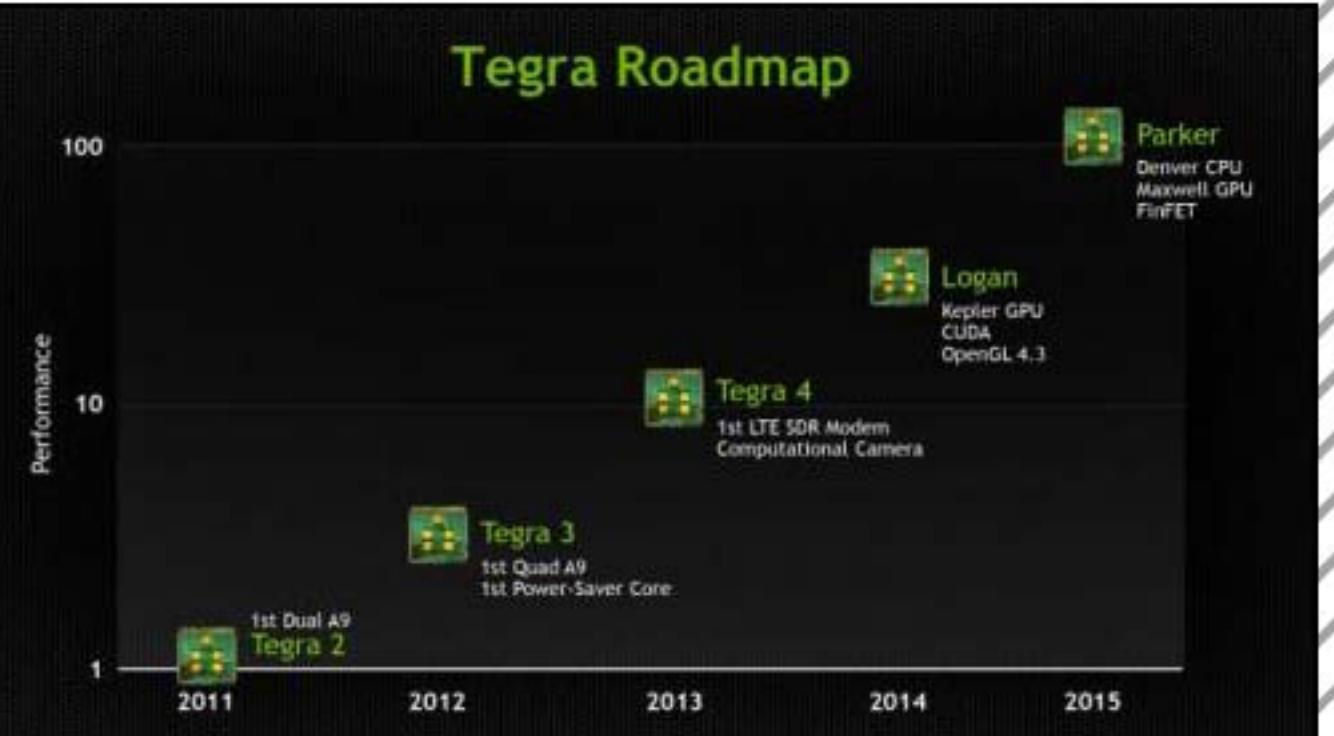
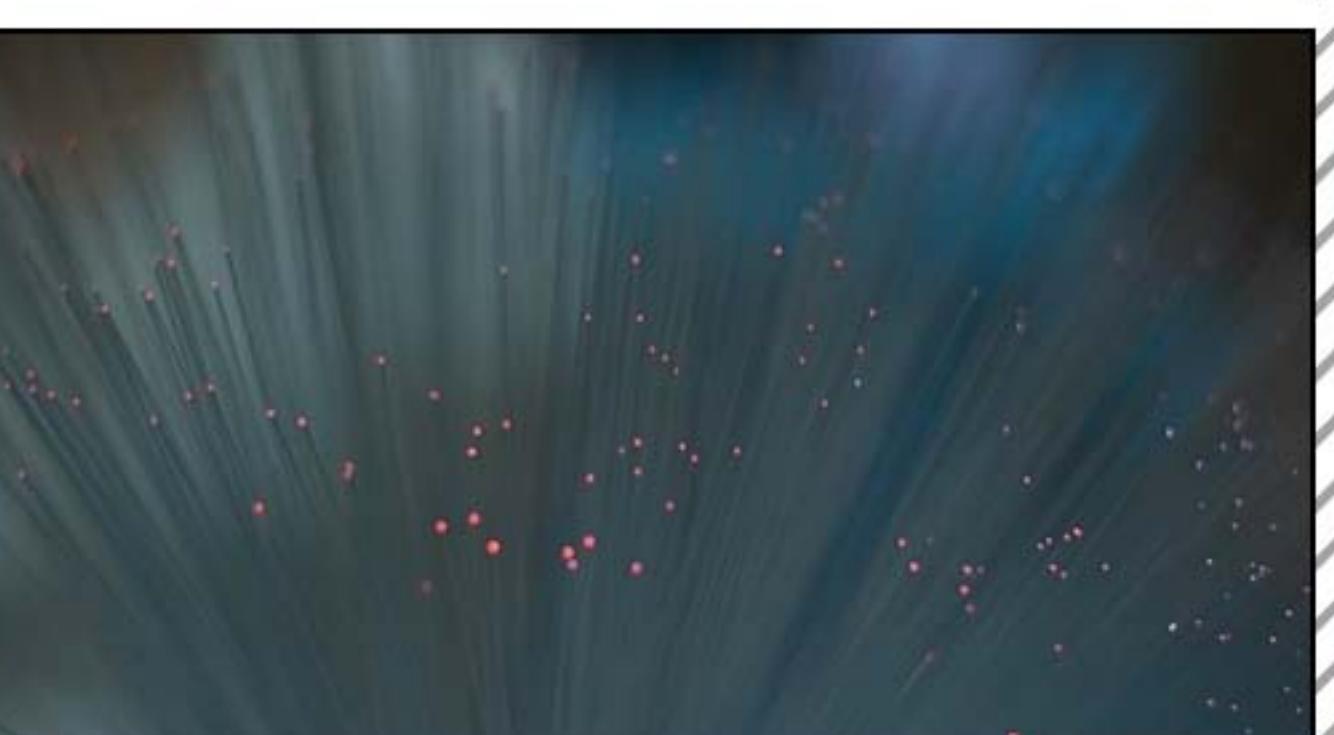
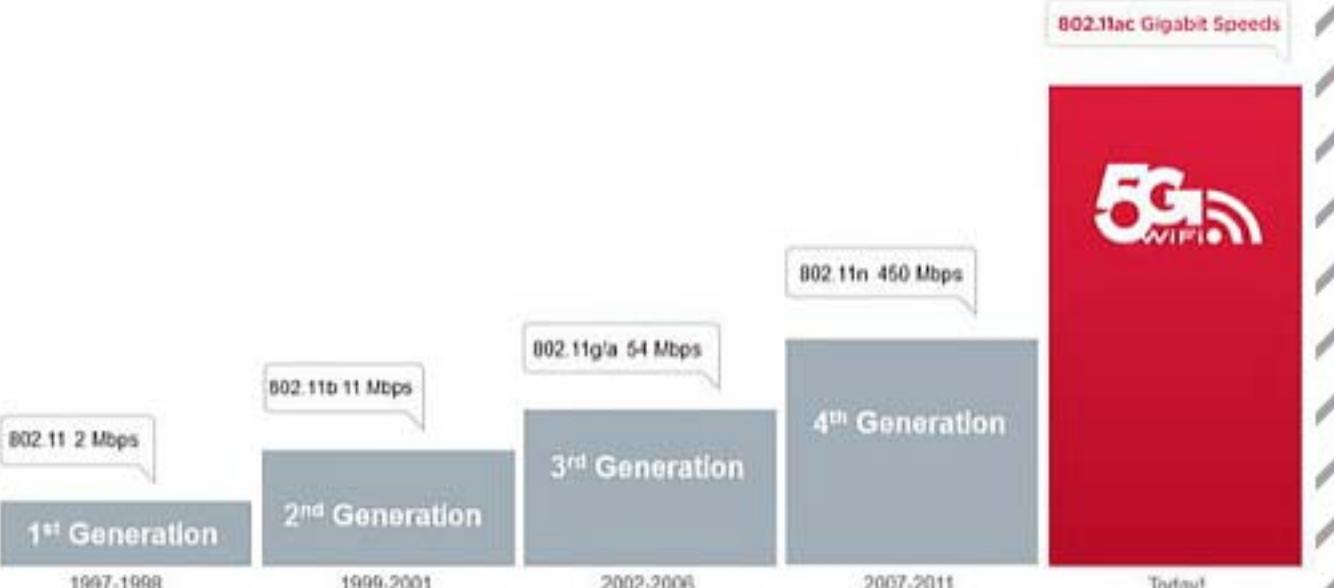
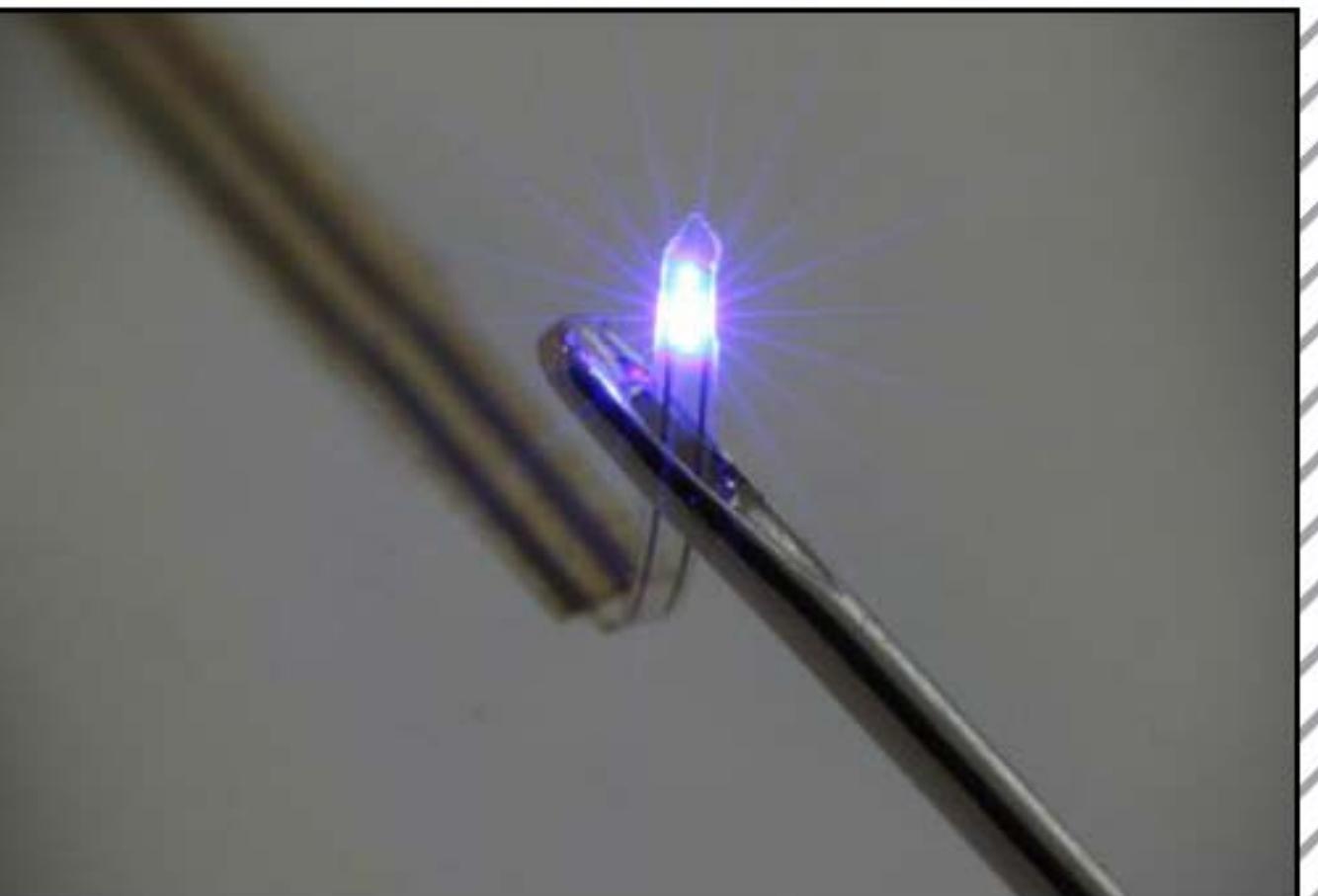
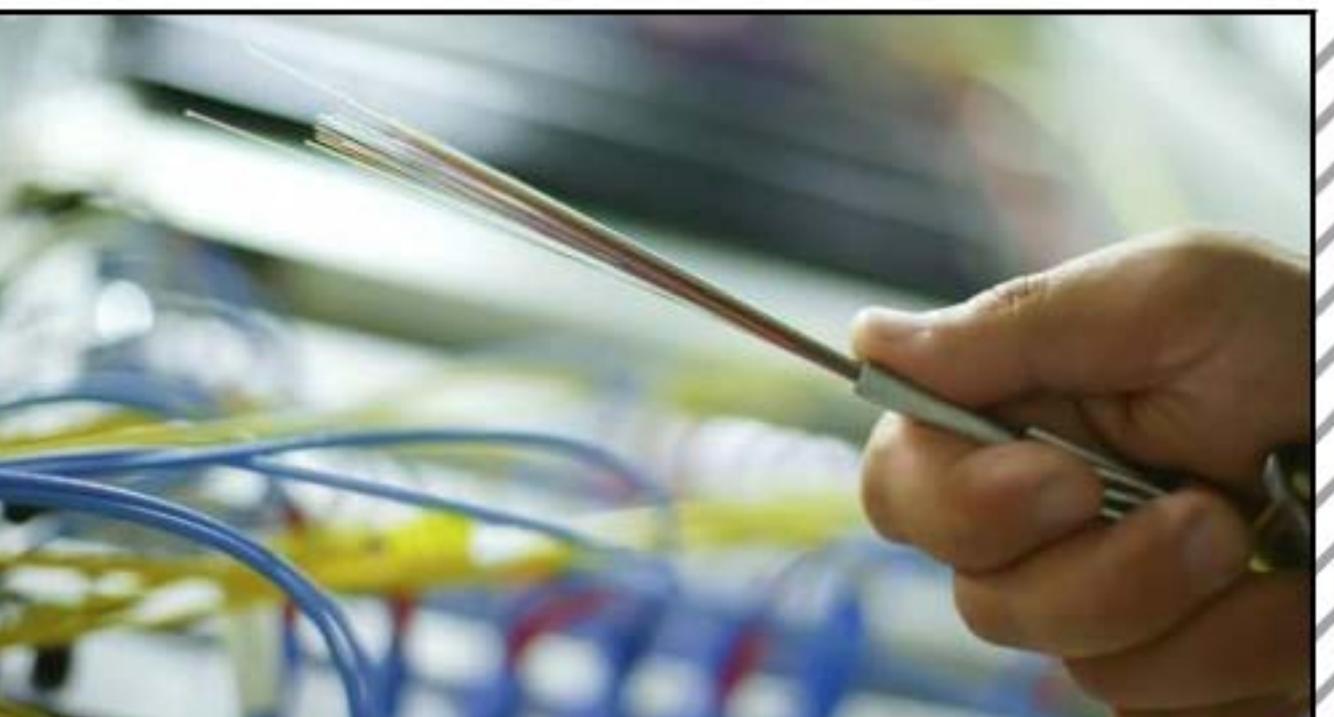
تزریق نور در مغز با استفاده از لامپ LED کوچک

یک گروه از محققین دانشگاه ایلینوی، طرح ساخت لامپ LED کوچکی که می‌توان آن را به داخل مغز فرستاد و فضای درونش را با آن روشن کرد، ارائه کرده‌اند. این لامپ ال ای دی، از سوراخ ته یک سوزن قابل مشاهده است، به صورت بی‌سیم هدایت می‌شود، انعطاف پذیر است و جاسازی آن در مغز کوچکترین ناراحتی و خطری برای بافت‌های مجاور ایجاد نمی‌کند. تاکنون کسی تجربه تزریق نور در بازو و یا حتی مغز خود را نداشته. اما این طرح به عنوان یک ایمپلنت مغزی (کاشتن در مغز) ناراحتی شده. به این روش یک شبکه بی‌سیم از ال ای دی‌ها می‌تواند امکان تحریک عصبی مغزی را بدون هیچ الکترود مزاحم و اضافه ای فراهم می‌کند. تعداد زیادی از عصب‌ها می‌توانند در یک انفجار نوری حاصل از یک شبکه بی‌سیم مشکل از لامپ‌های ال ای دی، دوباره تحریک شده و فعالیت خود را از سر بگیرند. آقای جان راجر سخنگوی تیم محققین می‌گوید: «ما برای این مجموعه بی‌سیم نوعی فیر نوری خاص طراحی کرده‌ایم. ابعاد لامپ ال ای دی بسیار کوچکتر از فیبرهای نوری ساخته شده هستند. به صورت مکانیکی و سازگار با محیط داخل مغز کار می‌کنند. بی‌سیم هدایت می‌شوند و توان مورد نیازشان را هم خود تأمین می‌کنند. مغز انسان و حتی موش‌های آزمایشگاهی می‌تواند حرکت‌های تعاملات اجتماعی و رفتارهای طبیعی خود را با وجود این ایمپلنت ادامه دهد.» از این روش به عنوان یک متدرمان نوری مغز باد شده و پتانسیل آن را دارد که بر روی یک گوناگونی وسیعی از فرایند‌های فیزیولوژیکی و بیوشیمیایی تأثیرگذار باشد. با وجود آنکه تحریک‌های مغزی در درمان انواع بیماری‌ها نظری افسردگی، اعیاد‌های مواد مخدر، پارکینسون و ... چیز جدیدی نیست، اما به دلیل استفاده از الکترودهای فلزی پیشکان قادر نیستند تا یک سلول عصبی خاص در مغز را نشانه گیری کنند. برای همین استفاده از الکترودها کاهی سخت و با عوارض جانبی زیادی مواجه است. اما در این متد تحریک کنندگی نوری، یک سلول خاص توسط نور ال ای دی قابل نشانه گیری و برانگیخته شدن است. به دنبال این تحریک‌پذیری بافت و محیط عصبی در یک میدان نوری دوباره عکس العمل نشان داده و فعال می‌شوند. این روش محرك نوری بدون هیچ گونه الکترود اضافه، فرایند درمانی را تسريع بخشیده و بسیار آسان و کم خطر خواهد بود. محققین بر این باورند که این راه می‌تواند محرك‌های عصبی مغزی را امکان‌پذیر کرده و جایگزینی مناسب برای الکترودهای فلزی محسوب شود. در آینده بیماران مبتلا به اختلالات حرکتی، افسردگی‌ها و ... متدهای درمان نوری را به آسانی، با دقت بالا و بدون هیچ گونه آسیب به سلول‌های عصبی دیگر و بروز عوارض جانبی بیش می‌گیرند. این طرح در حال حاضر مسیر مبهمی دارد. اما آنچه که مسلم است آینده درخشنان خود را تا رسیدن به ساخت آرایه‌های الکترونیکی و نوری - الکترونیکی مورد استفاده برای کاشت‌های مغزی و تأثیرگذاری سه بعدی بر روی بافت‌های طبی خواهد کرد.

نقشه راه انویدیا برای چیپ‌های تکرا و گرافیک‌های آینده

شب گذشته کنفرانس انویدیا برای تشریح نقشه راه این شرکت در دو بخش چیپ‌های مجتمع تکرا و گرافیک‌های انویدیا برگزار شد. ابتدا نگاهی می‌اندازیم به نقشه راه انویدیا برای آینده چیپ‌های مجتمع برای موبایل. بعد از تکرا ۴ نوبت به چیپ Logan (تکرا ۵) خواهد رسید که اولین چیپ مجتمع انویدیا با برخورداری از CUDA (پلتفرم رایانش موازی ساخته شده توسط انویدیا برای واحدهای پردازش گرافیکی این شرکت) است. Logan یک GPU بیتی بر معماری کپل برخوردار است، از OpenGL 5 و CUDA 5 و OpenGL 4.3. هیچ جزئیاتی درباره بخش پردازش مرکزی آن اعلام نشده ولی گفته می‌شود که نمونه‌های او اولیه آن در سال ۲۰۱۳ به نمایش در خواهد آمد و از اولیل ۲۰۱۴ آن را در دستگاه‌های مصرفی خواهیم دید (به نظر می‌رسد انویدیا به دنبال جبران تأخیر در عرضه به موقع تکرا ۴ است). گفته شده که این چیپ نسبت به نسل دوم تکرا، ۱۰۰ برابر قوی تر است. بعد از Logan نوبت به چیپ مجتمع Parker می‌رسد که شامل CPU با اسم رمز GeForce و GPU با اسم رمز Maxwell محسوب شود. این چیپ جدید بسیار کمتر از FinFET ۶۴ بیتی است و از ترانزیستورهای سه بعدی TSMC که احتمالاً آنها را تامین خواهد کرد، استفاده می‌کند. اطلاعات درباره چیپ Parker بسیار کم هستند چرا که هنوز تا عرضه آن ۲ سال زمان باقی است. اما گرافیک جدید انویدیا که بعد از Maxwell از راه خواهد رسید Volta نام دارد که بهبود عملکرد گرافیکی در کنار پنهانی باند بسیار زیاد را در اختیار قرار می‌دهد. این مورد دوم با قرار دادن DRAM بر روی GPU صورت می‌گیرد که بین آنها یک لایه سلیکون قرار دارد. با ایجاد یک منفذ در داخل لایه سلیکونی و اتصال لایه‌ها به یکدیگر، انتقال کامل داده‌های یک دیسک بلوری در تها یک پنجاهم ثانیه میسر می‌شود. به نظر می‌رسد نسل بعدی گرافیک‌های انویدیا حسابی بازی خورها را راضی خواهد کرد.

TECHNOLOGY



سونی و اراده سریع ترین اینترنت خانگی دنیا در توکیو: سرعت دانلود ۲ گیگابیت بر ثانیه

که یک ISP ژاپنی است و سونی پشت آن قرار دارد، سرویس اینترنتی جدیدی را با فناوری فiber نوری عرضه کرده که سرعت دانلود آن ۲ گیگابیت در ثانیه است و به این شکل لقب سریع ترین سرویس اینترنت خانگی جهان را به خود اختصاص می‌دهد. نام این سرویس Nuro گذاشته شده و برای خانه‌ها و مشاغل کوچک در توکیو و ۶ بروزه پیرامون آن در دسترس است. سرعت آپلود اندکی پایین‌تر از سرعت دانلود و معادل ۱ گیگابیت بر ثانیه است ولی هنوز سریع تر از سرویس های داشته که در دنیا ارائه می‌شود. برای اینکه مقایسه‌ای داشته باشیم سرویس گوگل فiber سرعت دانلودی برابر با ۱ گیگابیت در ثانیه را ارائه می‌کند - که البته خود این هم نزدیک ۱۰۰ برابر سریع تر از میانگین Nuro است. سرعت اینترنت خانگی در دنیا است. سرویس با یک قرارداد ۲ ساله، ماهی ۵۱ دلار حق اشتراک دارد و البته هزینه نصب آن هم حدود ۵۲۵ دلار است. شما اگر یک اینترنت ۲ گیگابیتی در خانه یامحل کار داشتید، اولین چیزی که دانلود می‌کردید چه بود؟

شواهد تازه از پشتیبانی ۸۰۲.۱۱ac روی سیستم عامل مک

در جدیدترین نسخه آزمایشی از سیستم عامل مک (۱۰.۸۴) شواهدی پیدا شده که نشان می‌دهد اپل به دنبال راه اندازی یک واي-فای فوق سریع برای کاربران نسل بعدی لپ تاپ هایش است. در نسخه جدید، پشتیبانی از فناوری ۸۰۲.۱۱ac به این سیستم عامل اضافه شده که در نسخه‌های قبلی این سیستم عامل وجود نداشته است. و این تایید شایعات قلی است که می‌گوید اپل می‌خواهد یک واي-فای ۱.۳ گیگابیتی روی مک بوک هایش ارائه کند. در واي-فای نسل پنجم که به نام ۵G هم شناخته می‌شود، شما اطلاعات را روی باند ۵GHz منتقل می‌کنید درست مانند واي-فای فراگیر ۸۰۲.۱۱n فعلی، اما این استاندارد جدید از قابلیتی به نام channel bonding استفاده می‌کند که سبب می‌شود پنهانی باند آن ۴ برابر استاندارد قبلي باشد. از نظر توری اگر لپ تاپ شما از این نسل پشتیبانی کند، سرعت شبکه خانگی شما تا ۱۳۰۰ مگابیت در ثانیه خواهد بود. بنابراین می‌توانید انتقال اطلاعات یا استریم ویدیویی اج دی را به راحتی از طریق شبکه بی‌سیم خانگی انجام دهید.

ساخت فiber نوری توالی با سرعت انتقال اطلاعات ۱۰ ترابایت در ثانیه

فiberهای نوری معمولاً از شیشه یا پلاستیک ساخته شده اند و قادر به انتقال اطلاعات با سرعت بسیار زیاد هستند. اما با این حال به خاطر جنس آنها سرعت انتقال اطلاعات بسیار کنترل از سرعت نور است. حالاً گروهی از محققان در دانشگاه ساوت‌همپتون بریتانیا کابل فiber نوری جدیدی ساخته اند که تو خالی است و درون آن با مواد پر شده است. نتیجه کار آنها رسیدن به سرعت انتقال اطلاعاتی حدود ۱۰۰۰ برابر کابل‌های فiber نوری فعلی است. از آنجایی که سرعت حرکت نور در مواد تقریباً معادل ۹۹.۷ درصد سرعت آن در خلا است، بنابراین آنها توانسته اند اطلاعات را با سرعتی حدود ۱۰ ترابایت در ثانیه منتقل کنند. البته کار آنها ایده جدیدی نیست و تیم های مختلفی روی انتقال اطلاعات با سرعت نور کار می‌کنند. اما ایده ساخت فiber نوری توالی آنها علاوه بر سرعت بالا، میزان از دست رفتن اطلاعات را هم به ۳.۵dB/km رسانده که بسیار بهتر از گذشته است و حالاً می‌توان از این فناوری برای انتقال دیتا بین ابر رایانه‌ها و دیتاسترهای اینترنتی است. بین ابر رایانه‌ها و دیتاسترهای اینترنتی که می‌توانند چند سال دیگر چنین کابل‌هایی در خانه داشته باشند؟ زمانی که می‌توانید ۱۰ ترابایت اطلاعات را در یک ثانیه دانلود کنید.

شنيده های مايكروسافت: کوج به چیپ XBOX های AMD در نسل بعدی

هنگامی که در سال جاری سر و کله نسل بعدی ایکس باکس در بازار کنسول‌های بازی پیدا شود، احتمالاً همانند پلی استیشن ۴ از قلب تپنده AMD هست هسته ای بهره خواهد برد. منابع ناشناسی به بلومرگ گفته اند که مايكروسافت قصد دارد از چیپ های آی بی ام به سمت چیپ های AMD کوج کند تا «هزینه ساخت ماشین هایش را کاهش داده و به توسعه دهنده‌گان اجازه ساخت بازی های بیشتری را بدهد». بلومرگ اعتقد که این کار توسعه دهنده‌گان در آینده از مشخصات عمومی یکسان کنسول‌های بازی بهره مند خواهد شد و می‌توانند بازی های شان را به صورت همزمان پردازند. شایعات حاکی از آن است که ایکس باکس بعدی با پردازنده هشت هسته ای ۱.۶ گیگاهرتزی، ۸ گیگابایت RAM، کوج به چیپ های ۸۰۰ مگاهرتزی، درایو بلوری با قابلیت خواندن دیسک های ۵۰ گیگابایتی و درگاه ارتباط گیگابایتی عرضه خواهد شد. نظر شما در این خصوص چیست؟

مشخصات فنی گوگل گلس رسمی ارایه شد

سروچام گوگل رسمی از مشخصات فنی عینک هوشمند اش پرده برداری کرد و حالا می‌دانیم که گوگل گلس با چه مشخصاتی وارد بازار خواهد شد.

بدون صحبت بیشتر سراج آنها می‌رومی: - نمایشگری که معادل یک تلویزیون ۲۵ اینچی است. هنگامی که از فاصله ۲.۵ متری به آن نگاه می‌کنید

- دوربین ۵ مگاپیکسلی
- امکان فیلم برداری ۷۲۰p

- سیستم انتقال صوتی از طریق القای استخوانی
- وا فای g/g 802.11b

- بلوتوث (گوگل اشاره نکرده که آیا نسخه ۴.۰ است یا خیر اما به نظر می‌رسد که از نسخه ۴.۰ استفاده شده).

- حافظه داخلی ۱۶ گیگابایتی از نوع فلاش که ۱۲ گیگابایت آن قابل استفاده است و با سیستم ابری گوگل سینک می‌شود.

- باتری برای یک روز استفاده معمول کار می‌کند. اگر از ضبط ویدیویی یا هنگ اوت گوگل پلاس استفاده کنید باتری کمتر دوم خواهد آورد.

- پورت میکرو بو اس بی به همراه یک کابل و شارژ مجزا. ضمن اینکه تاکید شده حتماً از شارژر خود گوگل گلس استفاده شود

- پد مخصوص بینی قابل تنظیم به همراه دو جفت پد اضافه در دو سایز مختلف

اعلام شده که گوگل گلس با هر تلفنی که دارای بلوتوث باشد کار خواهد کرد. اما اپلیکیشن مکمل عینک گوگل My Glass نام دارد و با اندروید ۴.۰.۳

به بالا کار خواهد کرد. این اپلیکیشن کار انتقال اطلاعات جی بی اس و پیامک هارا به گوگل گلس انجام خواهد داد. اپلیکیشن My Glass هم از امروز در پایی استور گوگل قرار گرفته و قابل دانلود است.

همانطور که می‌بینید در این مشخصات در مورد پردازشگر یا رزولوشن تصویر چیزی اعلام نشده است. و گوگل هم از پشتیبانی از شبکه های موبایل

نیست و گوگل گلس برای این کار به تلفن شما متکی خواهد بود. اما در کنار مشخصات، گوگل

اسناد فنی API عینک اش را هم منتشر کرده که به همراه کدهای مثال ارایه شده است. می‌توانید با

مراجعه به آنها بینید که چطور می‌توان برای عینک گوگل اپلیکیشن تولید کرد. در پایان هم یک خبر خوب برای شرکت کنندگان در کفرانس سال گذشته I/O گوگل اعلام شده. گوگل گفته بود که به

۲۰۰۰ نفر از حاضران آنچه یک نسخه اولیه از عینک اش را ارایه خواهد کرد و حالا اعلام شده که این افراد از امروز عینک شان را تحویل خواهند گرفت. صدای

پای گوگل گلس را می‌شنوید؟ به زودی شاهد فروش نسخه های آزمایشی گوگل گلس در سایت های اینترنتی خواهیم بود و چند ماه دیگر با ارایه رسمی عینک گوگل یک گجت جدید را در بازار می‌بینیم.

با تگرا ۵، گرافیکی مشابه کامپیوترهای شخصی به دستگاه های موبایل می‌آید

زمانی که انویدیا نقشه راه آینده تگرا را ارائه کرد، فهمیدیم که یک معماری GPU جدید در راه است

ولی شاید نداید که مشابه این معماری جدید، برای استفاده در GPU های دسکتاب جدید این شرکت هم

به کار گرفته شده؛ این یعنی تگرا ۵ که سال ۲۰۱۴ ارائه می‌شود از نظر گرافیکی برتر از تمام رقبای خود

نظیر PowerVR سری ۶ (سال ۲۰۱۴)، Mali، و هر گرافیک موبایل دیگری خواهد بود. بهترین چیز های موجود در OpenGL ES 3.0 را

خواهند داشت که تقریباً همراه دیگری خواهد بود، البته بدون سایه زن های هندسی. اما گرافیک

کپلر قادر است از جدیدترین ویژگی های OpenGL 4.3 بهره ببرد. اگر عملکرد و مصرف انرژی تگرا ۵ اجازه دهد، گرافیک این چیز می‌تواند

تنه به تنه گرافیک کامپیوترهای شخصی بزند و بعد از آن وارد دنیای جدیدترین گوگل گلس در سایت

موبایل دیگر شو خواهد شد. در همین راستا انویدیا نمونه دموی بازی 3 (تصویر

اصلی مطلب) را با گرافیک موبایل کپلر به نمایش گذاشته که به لحظه بصری سیار چشمگیر و مشابه

گرافیک بازی بر روی کامپیوتر است. مدیر عامل انویدیا می‌گوید گرافیک جدید کپلر برای موبایل باعث خواهد شد محصول سایر رقا "از مد افتاده و کلاسیک" به نظر برسد. در اصل کپلر عملکردی شبیه

گرافیک های اینتل HD را به دستگاه های موبایل خواهد آورد و می‌تواند امید داشت که حتی از آن ها هم برتر ظاهر شود، البته نه از گرافیک کپلر به رفعه در

چیزی جایزه آورد. تنها موردی که می‌تواند مانع تلقی شود، مصرف انرژی تگرا ۵ و گرافیک کپلر است که هنوز چیزی درباره آن نمی‌دانیم. آیا انویدیا از پس این چالش به خوبی برخواهد آمد؟

**وال استریت ژورنال: مایکروسافت هم به دنبال ساخت ساعت هوشمند**

وال استریت ژورنال گزارش هایی دریافت کرده که نشان می‌دهد مایکروسافت در حال بررسی ایده ساخت ساعت هوشمند است. گوگل غول نرم افزار دنیا از تامین کنندگان قطعات در آسیا خواسته تقطیعات لازم برای دستگاهی که احتمالاً یک ساعت هوشمند برخوردار از صفحه لمسی است را تحویل دهنده، مدیرانی از شرق آسیا که نخواسته اند نامشان بردش شود این قضیه را فاش کرده اند. یکی از آنها گفته که با تیم تحقیق و توسعه مایکروسافت در ردموند و اشینگتون ملاقات داشته و لی هنوز مشخص نیست که مایکروسافت به طور قطع چنین محصولی را خواهد ساخت یا خیر.

هفته گذشته نیز وال استریت ژورنال خبر از عرضه سرفیس ۷ اینچی در سال ۲۰۱۳ داده بود. مایکروسافت که به بانه ساخت تبلت های سرفیس، حالا تیم ساخت افزاری خودش را هم شکل داده احتمالاً سرفیس فون را نیز در مراحل تست در داخل کمپانی دارد، هر چند عرضه نهایی آن هم میهم است. پیش تر نیز بنگاه های خبری قابل اعتبار نظری بلومبرگ و نیویورک تایمز خبر از ساخت ساعت هوشمند توسط پیل، سامسونگ، ال جی و گوگل داده بودند. اگر سال ۲۰۱۳ را سال گجت های پوشیدنی بدانیم، به نظر می‌رسد ساعت در آن نقش مهمی داشته باشد و وقتی شرکت های بزرگ تصمیم به سرمایه گذاری در بخشی خاص بگیرند، مشاهده پیشرفت های محسوس برای جذب دلالرهای مصرف کنندگان، کاملاً متحمل خواهد بود.

سنسورهای Motion Leap روی کامپیوتراهای شخصی اچ پی

می‌دانیم که فروش کامپیوتراهای شخصی در حال کاهش است و تلفن های هوشمند و تبلت ها در حال غلبه بر بازار هستند. به همین خاطر شرکت های بزرگ سازنده کامپیوتراهای شخصی به دنبال پیدا کردن راه های جدیدی هستند تا فروش کامپیوتراهای شخصی را همچنان بالا نگه دارند. در این میان اچ پی با شرکت Leap Motion قرارداد همکاری مشترکی را امضا کرده تا از سنسور تشخیص سه بعدی این شرکت در لپ تاپ ها و کامپیوتراهای رومیزی اچ پی استفاده کند. هدف این است که راهی پیدا شود که این سنسورها درون کامپیوتراها تعییه شوند و اچ پی می‌گوید ورود آنها به کامپیوتراهای شخصی، بازی را به کلی تغییر خواهد داد. اگر همراه با نارنجی بوده اید با سنسور Leap Motion آشنا شوید. گجتی که به کاربران امکان می‌دهد با استفاده از رست های حرکتی - یا همان جیچرهای - سه بعدی، با استفاده از ۱ یا ۲ دست و حداکثر ۱۰ انگشت، به کنترل نرم افزارهای مختلف پردازند. این دستگاه کوچک با خلق یک "فضای تعامل سه بعدی" در مقابل کامپیوترا، به کاربر اجازه کنترل نرم افزارها را می‌دهد. خود این سنسور به صورت محصولی مجزا با قیمت ۸۰ دلار از ۲۹ ارديهشت وارد بازار خواهد شد. اما شما فکر می‌کنید این واقعاً محصولی است که بازار فروش را تکان خواهد داد؟

رونمایی از پاناسونیک Lumix GF6، دوربینی با قابلیت کنترل توسط موبایل

پاناسونیک با معرفی Lumix DMC-GF6، آخرین مدل از دوربین های Micro Four Thirds خود را به بازار آورده که قرار است در بدنه ای شبیه دوربین های کامپکت بین و بکر، و لنزهایی متفاوت، جایگزینی برای دوربین های DSLR ارائه کند. یک قابلیت مهم GF6 امکان ارتباط آن با موبایل شماست. این دوربین به لطف ارتباط وای فای و NFC (شاید برای اولین بار در دوربین ها) به راحتی با سمارت فون ها ارتباط پیدا می‌کند. تنها کافی است که اپلیکیشن ایمیج پاناسونیک را برای آیفون، آیپد یا اینزدرویدی تان دانلود کرده و پس از نصب آن، با یک لمس دوربین تان را از روی موبایل با تبلت فون ها ارتباط پیدا می‌کند. تنها کافی است که اپلیکیشن ایمیج پاناسونیک را برای آیفون، آیپد یا اینزدرویدی تان به عکاسی پردازید. در سیاری از تلفن های هوشمند امروزی NFC به کار رفته است و با چنین قابلیتی می‌توانید اطلاعات و فایل ها را با سرعت خوبی به اسماحت فون و تبلت های تان وصل کنید و به تبادل فایل و کار با آن پردازید. با کنترل از تلفن های هوشمند این رسانه ایجاد شده این رفتار را کنترل کرده و به عکاسی پردازید، قبل از عکاسی زوم کرده، سرعت شاتر را تنظیم کنید. حتی به تنظیم گشادی دهانه روزنه و میزان دریافت نور هم اقدام کنید. علاوه بر این ضبط ویدیو هم در اختیار موبایل تان است. خود دوربین هم به یکی از نمایش ۳ اینچی با کیفیت ۱۰۴۰۰۰ نقطه ای لمسی مجهز است که از یک سمت لولایی است. درون آن هم یک سنسور تصویری Live MOS با کیفیت ۱۶ مگاپیکسل در کنار موتور پردازشگر Venus جا خوش کرده است. از قابلیت های جدید این دوربین می‌توان به عکس برداری اینمیشن استپ موسن اشاره کرد. این دوربین با یک لنز ۴۲-۱۴ میلیمتری با قیمت ۵۰ یورو از اوآخر ماه جاری عرضه خواهد شد.

ایتلت و وعده نسل بعدی چیپ ها، آیا تبلت های ویندوز ۸ چهار هسته ای می شوند؟

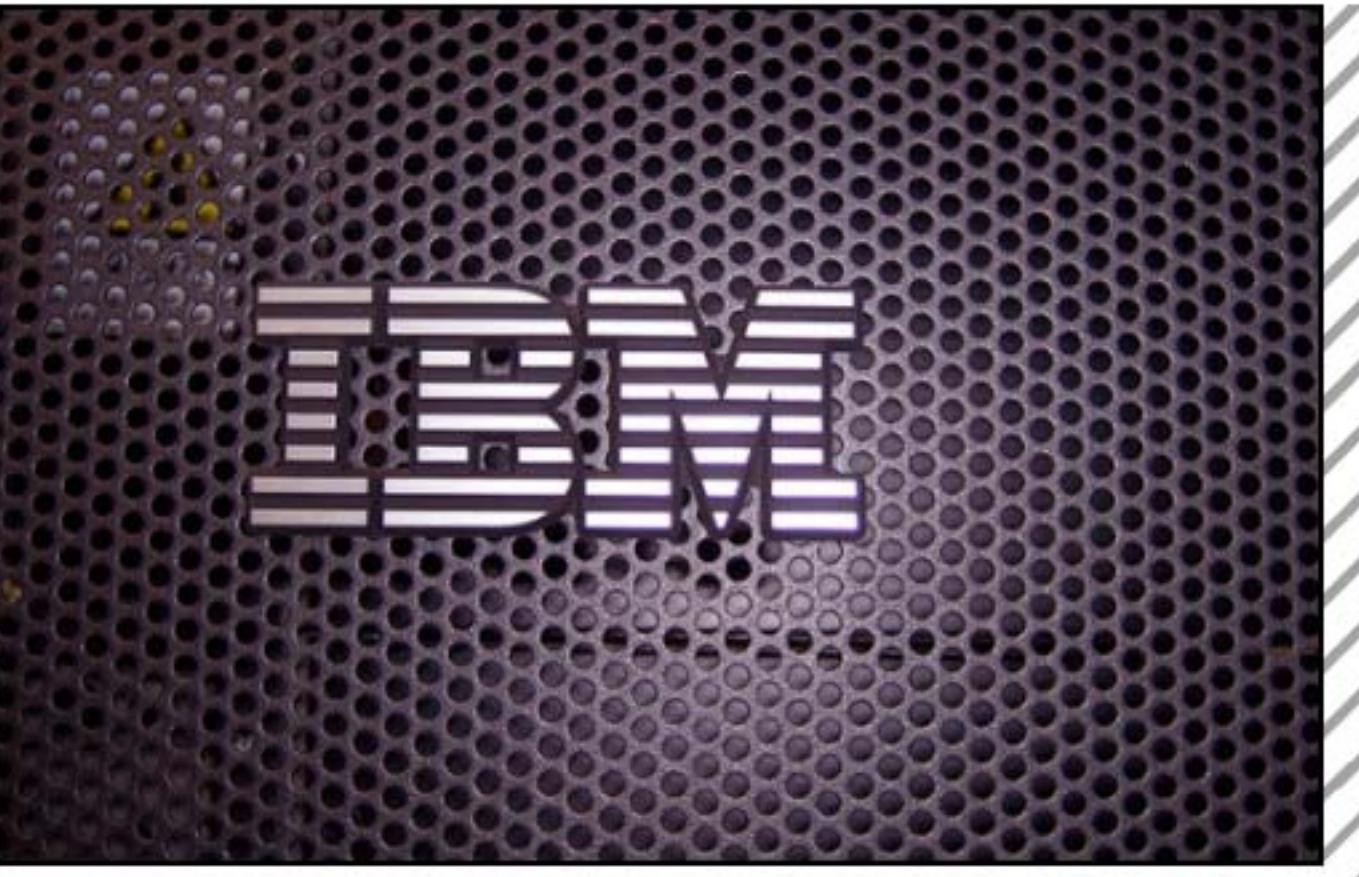
ایتلت روز گذشته در کنفرانس سالانه پکن اطلاعات Bay Trail تازه ای را درباره نسل بعدی پردازنده های Bay Trail منتشر کرد. مثل اینکه قرار است طی سال جاری میلادی شاهد حضور تبلت های ویندوز ۸ (و شاید ویندوز ۸.۱) سریعتر و همچنان با مصرف بهینه انرژی در بازار باشیم. تا ان ونگ کوان نایب رئیس مدیر عومومی گروه ارتباطات موبایل ایتلت چین می گوید: یک ریز-معماری کاملاً جدید اتم، پردازنده های قدرتمند آینده را قادر خواهد ساخت که کارایی محاسباتی را در نسل بعدی تبلت های ایتلت دو برابر کند. Bay Trail این امکان را فراهم می آورد تا تبلت هایی با خصامت کمتر از ۸ میلیمتر تولید کرد که با تری آنها تمام روز شما را همراهی می کند و در حالت آماده به کار هم هفته ها دوام می آورد. و شاید مهم ترین قابلیت Bay Trail این باشد که قرار است چهار هسته پردازشی اتم بازطرابی شده را درون خود جای دهد. امکانی که آن را به کارایی پردازنده های معمول ایتلت بسیار نزدیک می کند. نسل جدید این پردازنده ها قرار است به گرافیک 4000 HD ایتلت هم مجهز گردد. Bay Trail اولین بازطرابی ریز-معماری اتم پس از معرفی آن در سال ۲۰۰۸ است و همانند پردازنده های ایوی برعیج از فرآیند ساخت ۲۲ نانومتری و تکنولوژی ترانزیستورهای سه بعدی بهره می برد. انتظار می رود تبلت های جدید چهار هسته ای مجهز به این پردازنده ایتلت از تعطیلات زمستانی ۱۳۰ وارد بازار مصرف شوند.

سی گیت و معرفی اولین هارد دیسک دنیا با پلاترهای یک تراپایتی

سی گیت با معرفی اولین هارد درایو دنیا با پلاترهای یک تراپایتی، توانسته گام بزرگی را در بالابردن حجم دیسک های ذخیره سازی اطلاعات و کاهش حجم آنها بردارد. HDD که امروز توسط این شرکت رونمایی شد، جمعاً دارای ۴ پلاتر است که تولید یک درایو با حجم ۴ تراپایت، اما در حجم و اندازه درایو های فعلی را ممکن ساخته است. هر هارد دیسک معمولاً از تعدادی صفحه مدور مغناطیسی تشکیل شده که اطلاعات بر روی آنها ذخیره شده و توسط هدهای دستگاه خوانده می شوند. به هر یک از این صفحات دایره ای شکل، پلاتر می گویند. در هارد های امروزی معمولاً از ۴ پلاتر استفاده می شود. این هارد درایو ۴ تراپایتی با سرعت انتقال اطلاعات ۱۴۵ مگابایت بر ثانیه رونمایی شده و به دلیل کاهش تعداد پلاترها نسبت به درایو های ۴ تراپایتی فعلی، میزان صرف انرژی آن ۲۵ درصد کاهش یافته است. همچنین میزان کارایی این درایو هم افزایش چشمگیری را نسبت به رقبای فعلی نشان می دهد. این درایو در دو مدل اینترنتال و اکسترنال با قیمت ۱۹۰ دلار و ۲۱۲ دلار از امروز به بازار عرضه می شود. درایو های ۴ تراپایتی تا کنون یا از تعداد پلاتر بالاتری بهره می برند یا اینکه در یک سیستم بندی هارد اکسترنال از دو درایو ۲ تراپایتی استفاده می شد. البته این موضوع تنها دستاورد سال جاری سی گیت نیست. این شرکت ماه گذشته هم برای اولین بار میزان فروش هارد دیسک تمام دوران های خود را اعلام کرد، که بالغ بر ۲ میلیارد عدد هارد دیسک در تمام دنیا بود. نکته جالب اینجا است که یک میلیارد عدد اول طی ۳۰ سال فروخته شده اند و یک میلیارد عدد دوم تنها ظرف ۴ سال فروش رفته اند. که این نشان از رویکرد و تقاضای شدید بازار برای فضای ذخیره سازی است.

ربات سنجاقک و پروازی خارق العاده

اولین چیزی که بعد از دیدن این سنجاقک به ذهن مان می آید این عبارت است: هنر مهندسی. چرا که به راحتی نمی توان از کنارش گذشت و به خلاقیت و هنر به کار رفته در آن فکر نکرد. یک سنجاقک ربات که دقیقاً مانند یک سنجاقک واقعی پرواز می کند. این ربات پرنده کاری از شرکت فستو است. یک شرکت مهندسی آلمانی. آنها مدل پرواز سنجاقک را تبدیل به یک ربات پرندۀ ۱۷ اینچی کرده اند که به زیبایی تمام پرواز می کند. این ربات می تواند مانند یک سنجاقک واقعی به جهات مختلف حرکت کند و حتی در یک مکان ثابت معلق باقی بماند. بال های آن از فیبر کربن ساخته شده و در ثانیه ۲۰ بار حرکت می کند. جالب است بدانید که کنترل آن هم توسط یک اپلیکیشن تلفن هوشمند است. یک میکرو کنترلر ARM هنگام پرواز تغییرات کوچکی در حرکات بال های بیگاند می کند تا این حشره مکانیکی در هوا پایدار و درست حرکت کند. فعلاً نمی دانیم که باطری این سنجاقک فوق العاده چقدر دوام می آورد و اینکه آیا شرکت فستو قصد دارد آن را به عنوان یک محصول وارد بازار کند یا خیر...



IBM گذاری یک میلیارد دلاری برای تحقیق و توسعه روی حافظه های فلاش

آی بی ام روز گذشته نقشه خود در خصوص حافظه های ذخیره سازی فلاش را اعلام کرد که شامل سرمایه گذاری یک میلیارد دلاری در زمینه تحقیق و توسعه و همچنین کار بر روی یک سری از سیستم هایی است که در درایوهای SSD مورد استفاده قرار می گیرند. با این حرکت، آی بی ام، آخرین عضو گروه موزیکی است که قصد دارد فلاش را به زودی وارد دنیا دیتاسترها کند. طرح های توسعه ویژه داده های حجمی باعث می شوند که حافظه های فلاش به بازیگر اصلی بخش تجاری تبدیل شوند. زیرا شرکت های بارند داده های مهم شان را همیشه و با پیشترین سرعت ممکن در دسترس داشته باشند. و به همین دلیل بازیگران صنعت ذخیره سازی چون NetApp و EMC Fusion-io یا این از طرح ریزی نقشه های استراتژیک خود را در این زمینه خبر داده بودند. استیو میلز، مدیر بخش نرم افزار و سیستم های آی بی ام هم معتقد است فلاش اکنون در یک نقطه حیاتی ایستاده است و صنعت آی تی به زودی SSD را حاکم بر تمام دیتاسترها خواهد دید. میلز می گوید نقطه عطف زمانی است که ابتداعات تکنولوژیک در مقایس اقتصادی عرضه شوند: «اما فکر می کنیم که با فلاش یا SSD اکنون در آن نقطه ایستاده ایم.» ابزارهای ذخیره سازی فلاش مدت زیادی است که وجود دارند، اما تا کنون چندان اقتصادی نبوده اند. میلز می گوید مقایس اقتصادی، کاهش قیمت و فرصت های جدید در زمینه داده های حجمی، فلاش را به عرصه دیتاسترها خواهد آورد. او اضافه می کند: «دیسک های چرخان فعلی به خوبی از عهده خدمت به ما بر آمدند.» اما آنچه که مشخص است، اقتصاد در حال تغیر جهت به سمت فلاش است. میلز می افزاید اکنون هر چیزی به خوبی هارد دیسک ۶ دلار به ازای هر گیگابایت و هزینه چه درایوهای مرسوم دیگر چندان کار آمد نیستند. «جای شکی باقی نیست که فلاش ها از نظر اقتصادی امروزه کاملاً رقابتی شده اند.» زیرا ارزش های اقتصادی فراوانی را به همراه خواهند داشت. برای این سرمه جویی در فضای دیتاستر با جای دادن یک پتابایت در هر طبقه - خنک سازی راحت تر - کارایی بهتر برنامه های - دوام و ماندگاری بالا - مدیریت بهتر داده ها اگر هنوز شما به فکر استفاده از اس اس دی ها نبوده اید، شاید به زودی بتوانید یکی از آنها را جایگزین هارد دیسک کنید.

شبیده های سامسونگ: گلکسی اس ۴ هشت هسته ای

پسیار قدرتمند تر از مدل چهار هسته ای گلکسی اس ۴

گلکسی اس ۴ سامسونگ تلفنی است که در کشورهای مختلف با دونوع پردازشگر مختلف ارایه خواهد شد. به نظر می رسد شایعات منتشره در خصوص نسخه بین المللی Galaxy S4 برای طرفداران تکنولوژی در بریتانیا و احتمالاً آمریکا تبدیل به داستانی غم انگیز شده است. زیرا این مدل بین المللی با پردازنده هشت هسته ای در بنچ مارک ها بسیار قدرتمند تر از نسخه چهار هسته ای انگلیسی ظاهر شده است. پرچمدار بعدی سامسونگ قرار است از ۲۶ آوریل وارد بازار شود. سم موبایل می گوید که یکی از کارکنان سامسونگ که به نسخه هشت هسته ای گلکسی اس چهارم دسترسی داشته با اجرای آزمون های بنچ مارک روی آن، دریافتی است این نسخه در تست آنتوتو امتیاز ۲۸۰۱۸ را از آن خود می کند. این در حالی است که مدل چهار هسته ای گلکسی اس ۲۳۶۰۷ دست پیدا کند. سامسونگ پیش از این تایید کرده بود که این نسخه ویژه عرضه در بریتانیا و احتمالاً آمریکا تولید خواهد شد. البته این اعداد چندان هم نایمید کننده نخواهد بود. زیرا در درجه اول تا زمانی که محصول نهایی وارد بازار نشود، نمی توان به طور قطع درباره آن اظهار نظر کرد. از سویی هم، این امتیازات در مقایسه با دیگر رقباً چندان بد به نظر نمی رسدند. برای مثال اج تی سی وان ایکس (محصول ۲۰۱۲) در تست آنتوتو به عدد ۱۰۸۲۷ دست یافته است. و از سویی نایمید که بنچ مارک ها همیشه تمام داستان را باز کنند. اگرچه آنها نشانگر های خوبی در خصوص قدرت تلفن های هوشمند هستند، اما نکته مهمتر این است که موبایل شما بتواند اپلیکیشن ها را به سرعت باز کرده و منوها به خوبی بالا بیاورد. و البته عمر باطری مناسبی را هم برای تان فراهم آورده. لذا باید چند روزی تا زمان ورود این پرچمدار سامسونگی به بازار صبر کرد و حقیقت را دید و آن را لمس کرد. نظر شما در خصوص این اسمارت فون چیست؟

طراحی لومیا ۹۲۸ همان طور که در عکس می بینید، پیش از این لو رفته و بدنه ای از جنس پلی کربنات، مشابه پرچمدار فعلی این شرکت لومیا ۹۲۰ را نمایان می سازد. البته گفته می شد که نوکیا برای اختیار از حسپلاستیک یودن، به الومینیوم رو خواهد آورد. ولی کویا نوکیا و پلی کربنات با هم گره خورده اند. لومیا ۹۲۸ همچنین از تکنولوژی دوربین Pureview و لنز Carl Zeiss برخوردار است. انتظار می رود نور فلاش دوربین هم از نوع زنون باشد و LED ابه کار رفته در لومیا ۹۲۰ کتاب کداشت شود. گفته می شود که برای استفاده از یک باتری بزرگتر، نوکیا به جای تکنولوژی IPS LCD در لومیا AMOLED است. این تکنولوژی خواهد کرد که جای کمتری می گیرد و سیکلت هم هست. سامسونگ تامین کننده نمایشگر جدید خواهد بود. اگر چه لومیا ۹۲۸ برای ما اهمیت کمتری دارد و به احتمال زیاد فقط در امریکا عرضه خواهد شد ولی استفاده از نمایشگر AMOLED به دلایل نظری کاهش ضخامت سیکلت شدن دستگاه و استفاده از باتری بهتر- می تواند یک شناخته از این باشد که نوکیا در مردم پرچمدار "جهانی" بعدی اش هم چنین رویکردی را در نظر بگیرد. به خصوص که شنیده می شود آن دستگاه که قula با اسم رمز نوکیا EOS شناخته شده، دوربین پیور و بو ۴۱ مکائیکسای EOS هنوز در حال ای از اینها قرار دارد اما از گوش و کار خبرهایی داریم مبنی بر اینکه جانشینی لایق برای لومیا ۹۲۰ خواهد بود. امروز نیز ویلگ ک My Nokia Blog گزارشی منتشر کرده که به نظر می رسد، مشخصات قابل اعتمادی از EOS را در بر دارد. منع بی نام این قصه که به نوکیا نزدیک است، می گویند این شرکت هم اکنون در حال کار بر روی دو مدل مختلف از EOS است که مشخصات یکسانی دارند غیر از اینکه اولی پردازنده ۲ هسته ای دارد و دومی از چیز ۴ هسته ای اسپردر گون ۸۰۰ بهره می برد. اما مشکل آنجا است که نوکیا در بهینه عمر باتری مدل ۴ هسته ای به مشکل جدی برخورده و همین، می تواند منجر به عرضه نهایی با پردازنده ۲ هسته ای شود. گویا نوکیا EOS باتری ۲۰۰۰ میلی آمپری مشابه لومیا ۹۲۰ خواهد داشت و رزو لوشن نمایشگر آن هم در ۷۶۸ (مشابه لومیا ۹۲۰) است و لی نوع پل تماشی آن شدن از پنل های IPS و پارگشت به فناوری AMOLED است که این نویدی است از کاهش وزن و ابعاد نوکیا EOS نسبت به لومیا ۹۲۰. البته هنوز خبری از رزو لوشن تمام HD برای ویندوز فون ها نیست. در مورد دوربین نوکیا EOS می دانیم که احتمالاً سنسوری ۴۱ مکائیکسای از OIS به همراه دو فلاش زنون و LED خواهد داشت. هنوز احتمال ضبط ویدیو با کیفیت ۲K ۴K برای این دوربین نمی رود ولی احتمالاً در آینده چیزی هم از راه خواهد رسید زیرا این امکان بیشتر بستگی دارد به قدرت پردازنده و گرافیک. در آخر هم به این موردن اشاره کنیم که نوکیا EOS احتمالاً شکاف چهارچهار گوشی و پورت میکرو HDMI خواهد داشت. گفته شده که این تلفن هوشمند در ابتدای عرضه منحصر به اوپرатор ای اند ای آن هم در سطح جهانی ارائه می شود ولی ۳ ماه بعد از آن هم در سطح جهانی ارائه می شود ولی این مورد آخر کمی دور از باور است.

شنبیده های سامسونگی: گلکسی اس ۶ هشت هسته ای بسیار قدرتمند تر از مدل چهار هسته ای گلکسی اس ۴ سامسونگ تلفنی است که در کشورهای مختلف با دونوع پردازشگر مختلف ارایه خواهد شد. به نظر می رسد شایعات منتشره در خصوص نسخه بین المللی Galaxy S4 برای طرفداران تکنولوژی در بریتانیا و احتمالاً آمریکا تبدیل به داستانی غم انگیز شده است. زیرا این مدل ها بسیار قدرتمند تر از نسخه چهار هسته ای انگلیسی ظاهر شده است. پرچمدار بعدی سامسونگ قرار است از آوریل (۶ اردیبهشت) وارد بازار شود. ساموبل می گویند که بکی از گارکان سامسونگ که به نسخه هشت هسته ای گلکسی اس چهارم دسترسی داشته با اجرای آزمون های بنچ مارک روی آن، دریافت این نسخه در تست آنتوتو امتیاز ۲۸۰ را از آن خود می کند. این در حالی است که مدل چهار هسته ای گلکسی اس چهار در همین تست تها توائمه به عدد ۲۲۶.۷ دست پیدا کند. سامسونگ پیش از این تایید کرده بود که این نسخه ویژه عرضه در بریتانیا و احتمالاً آمریکا تولید خواهد شد. البته این اعداد چندان هم نامید کننده نخواهد بود. زیرا در درجه اول تا زمانی که محصول نهایی وارد بازار نشود، نمی توان به طور قطع درباره آن اظهار نظر کرد. از سویی هم، این امتیازات در مقایسه با دیگر رقبا چندان بد به نظر نمی رستند. برای مثال اج تی سی وان ایکس (محصول ۲۰۱۲) در تست آنتوتو به عدد ۱۰۸۲۷ دست یافته است. و از سویی تایید فراموش کرد که بنچ مارک ها همیشه تمام داستان را بازگو نمی کنند. اگر چه آنها نشانگرهای خوبی در خصوص قدرت تلفن های هوشمند مستند، اما نکته مهمتر این است که موبایل شما بتواند اپلیکیشن ها را به سرعت باز کرده و منوها به خوبی بالا بیاورد. و البته عمر باتری مناسبی را هم برای تان فراهم آوردد. لذا باید چند روزی تا زمان ورود این پرچمدار سامسونگی به بازار صبر کرد و حقیقت را دید و آن را لمس کرد. نظر شما در خصوص این اسماارت فون چیست؟

Smart Phone



نگرانی سامسونگ از طراحی محصولاتش: گلکسی نوت ۳ آغازگر تغییر؟
سم موبایل یکی از سایت هایی است که ادعایی کند منابع قابل اتکابی در داخل شرکت سامسونگ دارد و خبرهای دست اولی از آنها دریافت می کند. این بار نویت به گلکسی نوت ۳ و طراحی آن رسیده. داستان این طور است: به نظر می رسد سامسونگ با دیدن موقیت، محبوسیت و تحسین های نثار شده به HTC One که بی شک یکی از زیباترین و خوش ساخت ترین محصولات حال حاضر بازار است، "نگران" سبک طراحی و کیفیت ساخت محصولات خود شده. همان طور که می دانید بدن One از آلمینیومی که دو بار فرآیند آنودیزاسیون روی آن انجام گرفته ساخته شده، چیزی که بسیاری از طرفداران سامسونگ علاقه دارند شیوه آن را در محصولات این برد بینند؛ یعنی یک بدن خوب ساخت و با کیفیت. با رونمایی از گلکسی S4 گلایه ها از کیفیت ساخت معمولی آن بالا گرفت و حتی منابع داخلی سم موبایل گفتند که از تصمیم سران شرکت برای معرفی یکی از ارزان ترین مدل های نهایی محصول و کتاب گذاشتن نمونه های فازی نا امید شده اند. حالا این منبع خبری می گوید که سامسونگ در زمینه نرم افزار نگرانی خاصی ندارد چرا که بسته های نرم افزاری خود را از HTC بهتر می داند و ویژگی های انحصاری رابط کاربری در کتاب سادگی آن، نقاط قوتش هستند. اما همین منع از نگرانی سامسونگ در زمینه طراحی پرده بر می دارد. بتا بر این ادعایی، سامسونگ در حالی برنامه ریزی برای تغییر کیفیت ساخت پرچمدار بعدی خود است و گلکسی نوت ۳ به هیچ عنوان از متدهای طراحی گلکسی S4 (اگر بشود گفت اساساً متدهای خاصی در این مورد وجود داشته!) پیروی نخواهد کرد. این منع می گوید که سامسونگ چشم به فروش تعداد زیادی گلکسی نوت ۳ دارد و این محصول را با نمایشگر ۶ اینچی FHD AMOLED، پردازنده اگزینوس ۵ اکتا، دوربین ۱۳ مگاپیکسلی و آخرين نسخه اندرورید که احتمالاً اندرويد ۵ (پای لیمو ترش) خواهد بود عرضه می کند. منع داخلی سم موبایل از جنس بدن اطمینان کامل ندارد و می گوید حتی گلکسی S4 با بدن فلزی نیز محبوب ترین مدل در داخل شرکت بوده ولی ناتوانی در تولید انبوه آن به موقع، منجر به این گذاشتن شده. باید چشم به آینده داشت، این فعلا فقط یک شایعه است ولی چه کسی هست که نخواهد گفته ساخت سری Wave سامسونگ را در سری گلکسی بیند؟

تلفن های اکسپریا سونی با دسته بازی پلی استیشن ۳ کار می کنند
چند هفته پیش در تارنجه آموختیم که چطور دسته بازی پلی استیشن ۳ را به آیفون و آی پد متصل کنیم. برای این کار لازم بود که مراحل متعددی طی شود تا امکان استفاده از دسته کنسول را داشته باشید. حالا سونی می گوید که مدل های جدید خانواده اکسپریا به صورت پیشفرض با دسته پلی استیشن ۳ کار خواهد کرد. با این حساب تلفن شما شیوه به یک کنسول بازی عمل کرده و با داشتن چینی دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم نیست حتما تلفن شما پرچمدار مانند اکسپریا Z داشته باشید. شما یکی از این دسته ای که از طریق بلوتوث به تلفن متصل می شود، می توانید از بازی های موبایل لذت بیشتری ببرید. در دمای ارایه شده می بینیم که یک کاربر با دسته پلی استیشن ۳ مشغول بازی روی اکسپریا SP است. تلفنی که در میان رده های سونی قرار دارد. بنابراین می توانید روی وجود این امکان روی اکثر تلفن های خانواده اکسپریا حساب باز کنید و لازم

برترین مجله الکترونیکی سینمای ایران

IMDb-DI MAG

شماره
۶

مننشر
دید

www.imdb-dl37.in



پرونده‌ای ویژه از سریال Game of Thrones
فلش بکی متفاوت به سریال Matrix
نگاهی به سینمای فرانسه
نقدهای Vampires Diaries , Hobbit , Anna karnnina

و ...

مقالات تخصصی

نقد و بررسی بازی های روز
آخرین اخبار دنیا گیم
تاریخچه بازی های بزرگ
صاحبہ با بزرگان صنعت گیم
اخبار دنیا ی تکنولوژی



www.gamefa.com