

PG E MAGAZINE

تلاش برای بقا **I Am Alive** |

Assassin's Creed III

FarCry 3

مصاحبه با **Sam Hulick** آهنگ ساز **Mass Effect 3**

آمار فروش کنسول ها و بازی ها در نقاط مختلف جهان

معرفی شخصیت های اصلی **Resident Evil 6**

و بسیاری دیگر... www.pgforum.net

جای تبلیغ شما در PG-Magazine برای اطلاع از نحوه ارتباط به صفحه آخر مجله مراجعه کنید.

فهرست

سر مقاله

۴-۱	نگاهی به گذشته		اخبار	
۵	I Am Alive نقد و بررسی			
۸	Shank 2 نقد و بررسی			
۱۱	ScaryGirl نقد و بررسی			
۱۳	Yakuza : Dead Sols نقد و بررسی			
۱۶-۱۵	نقد و بررسی Angry Birds Space		نقد و بررسی The Sims 3 ShowTime	
۱۷	پیش نمایش Assassin'S Creed III			
۲۱-۱۹	پیش نمایش Ghost Recon Future Soldier		پیش نمایش FarCry 3	
۲۵-۲۳	آمار فروش کنسول ها و بازی ها		معرفی شخصیت Resident Evil 6	
۲۹	مصاحبه با آهنگ ساز Mass Effect 3			

بر خود میبایم که بار دیگر توانسته ایم پس از مدت مدیدی با مجله ی PG E Magazine به پیش شما خوانندگان عزیز بازگردیم. بالاخره پس از گذشت این زمان طولانی و تحمل این دوری دراز مدت، با درایت و پشتکار فراوان مدیریت سایت و اعضای تحریریه مجله تمام سعی خود را به کار برده ایم تا بتوانیم از این وقفه ی بلندی که مابین شماره ی دوم و سوم اتفاق افتاد بیشترین بهره را برده تا بتوان با شماره ای پر بار و همچنین آغازی برای یک برنامه ی بلند مدت و هدف دار پا به عرضه ی نسخه ی جدیدی از این نشریه الکترونیک گذاشت. در مجله ای که پیش رو دارید با توجه تاخیری که در این بین وجود داشت سعی بر آن شده تا آخرین بازی هایی که در عرصه ی بازی های رایانه ای حرفی برای گفتن داشتند را زیر ذره بین گرفته و به بررسی آنان بپردازیم. در صورتی که اگر مشاهده میشود برخی از بازی های بزرگ به بررسی در این شماره در نیامدند باید گفت که به خاطر کمی ها و کاستی های موجود و همینطور هماهنگی گروه پس از این مدت تعدادی از بازی ها نیز جا ماندند که امیدواریم در شماره های آتی و با هماهنگی تر شدن کار ها بتوان تمام مطالب راجع به این صنعت را مورد پوشش قرار داد.

در پایان نیز بار دیگر باید به این نکته اشاره کرد که اگر همت و پشتکار اعضای تشکل دهنده ی این مجموعه نبود به هیچ عنوان نمیتوانستیم این شماره را نیز برای شما عزیزان مهیا کنیم و در همین جا از تک تک این عزیزان کمال تشکر را به عمل می آوریم. امید است تا با خواندن این مجله نهایت لذت را برده و همینطور از شما درخواست میکنیم تا در صورت داشتن هر گونه انتقادات و یا پیشنهادات حتما آن هارا از طریق وبسایت PGforum.net با ما در میان بگذارید.

ارادتمند

سردبیر

اخبار دنیای بازی ها

نسخه ی اندرویدی Max Payne تاخیر خورد


MAX PAYNE

نسخه ی اندرویدی بازی Max Payne که برای عرضه در ۲۶ آپریل تاریخ خورده بود به تاریخی نا معلوم تاخیر خورد. طبق اعلام rockstar نیاز بازی به برخی تغییرات و تصحیحات موجب تاخیر خوردن این عنوان از سوی شرکت شده است. به هر حال تا الان تاریخ دقیقی برای عرضه ی بازی از سوی راکستار تعیین نشده .

Dark بازی جدید معرفی شده



رابطه با خون آشام ها به نام "Dark" را معرفی کرد. این بازی برای PC و PS۳ و XBOX ۳۶۰ در ابتدا سال ۲۰۱۳ عرضه خواهد شد .

طبق اعلام سازندگان در بازی شخصی به نام Eric Bane که یک خون آشام است را کنترل می کنیم. اریک یک روز در یک بار پر از ونپایر بلند می شود. اون که حافظه اش را به طور کامل از دست داده بود به دنبال پیدا کردن حقیقت وجود و گذشته خودش اقدام می کند. اریک در دنیایی مدرن و تاریک با قدرت های خون آشامی خود وارد مبارزاتی می شود. طبق تصاویری که از بازی منتشر شده گرافیک های زیبا اما نه واقعی از بازی دیده میشود که به نظر نمی آید بازی دارای موتور گرافیکی خوبی باشد .

God of War: Ascension سرانجام

معرفی شد.



سرانجام بعد از مدت طولانی در زیر شایعه های زیاد شماره جدید God Of War معرفی شد . مانند شماره های قبلی God of War: Ascension نیز به صورت انحصاری برای PS۳ منتشر خواهد شد.

طبق گفته سازنده ها این شماره خیلی خشن تر از شماره های قبلی خواهد و روایتی از دوران کراتوس قبل شماره اول بازی هست . در ضمن بازی حالت مالتی پلیر نیز خواهد داشت.

3 Crysis معرفی شد .



۳ Crysis برای عرضه در سال ۲۰۱۳ معرفی شد. این بازی ما را به سال ۲۰۴۷ به خرابی های New York می برد. طبق گفته سازندگان بازی Open World خواهد بود و دارای مکانیزم قوی مبارزه می باشد. این بازی از آخرین ورژن Cry-Engine استفاده می کند. بازی مانند شماره دوم برای ، PS۳ PC و Xbox ۳۶۰ منتشر خواهد شد .

Dead Space 3 سال ۲۰۱۳ منتشر میشود.



Electronic Art چندی پیش اعلام کرد که نسخه ی سوم از سری بازی های ترسناک و محبوب Dead Space در سال آینده ی میلادی یعنی ۲۰۱۳ منتشر خواهد شد .

نسخه ی بعدی Need For Speed پاییز منتشر میشود .



شایعات منتشر شده در هفته های اخیر از عرضه ی Need For Speed جدید در پاییز امسال حکایت میکنند . بر مبنای این اطلاعات Need For Speed بعدی ممکن است نسخه ی دوم از عنوان محبوب Most wanted یعنی Most wanted ۲ باشد . فعلا اطلاعات بیشتری در این مورد در دسترس نیست .

BioShock Infinite تا ۲۰۱۳ تاخیر خورد .



۲k Games چندی پیش اعلام کرد که BioShock Infinite تا پیش از ماه فوریه ی سال ۲۰۱۳ منتشر نخواهد شد . دلیل این تاخیر خوردن نیز نیاز داشتن تیم سازنده به وقت بیشتر برای ساخت یک بازی هر چه زیبا تر و مهیج تر اعلام شده .

در نهایت این بازی قرار است در تاریخ تاریخ ۲۶ فوریه ۲۰۱۳ برای هر سه کنسول ۳۶۰ Xbox و PC و PS۳ عرضه شود .

انتشار Alan Wake : American Nightmare در اکتبر



بازی Alan Wake : American Nightmare که در ماه فبریه ی سال جاری بر روی Xbox live منتشر شد در تاریخ ۲۲ می یعنی ۲۲ همین ماه بر روی Steam منتشر خواهد شد . همچنین با پیش خرید این بازی میتوانید از ۱۰٪ تخفیف نیز برخوردار شوید و اگر این بازی را همراه با Alan Wake اصلی خریداری کنید میتوانید از ۱۵٪ تخفیف برای هر دو بازی نیز استفاده کنید .

Company of Heroes 2 منتشر میشود .



شرکت THQ امروز اعلام کرد که بازی Company of Heroes 2 هم اکنون در دست ساخت و بهینه سازی بوده و در Q1 (ربع اول) ۲۰۱۳ میلادی منتشر خواهد شد . همچنین این شماره از بازی به صورت انحصاری برای PC عرضه میشود .

ویدئویی جدید از Unreal Engine 4 منتشر شد + اطلاعاتی از این موتور



بالاخره استودیو Epic موتور گرافیکی جدید خود را تحت عنوان Unreal Engine 4 با انتشار ویدئویی کوتاه به نمایش گذاشت. این طور که به نظر میرسد در این ویدئوی دو و نیم دقیقه ای سعی بر آن شده تا جزئیات بالای تصاویر به همراه نورپردازی شگفت انگیز آن بیش از اجزای دیگر خودنمایی کنند. این طور که پیداست این موتور در ماه ژوئن امسال به نمایش در خواهد آمد. در ماه جاری نیز نمایشگاه E3 فرصتی مناسب برای این امر به نظر میرسد.

بالاخره تاریخ عرضه ی Hitman Absolution تعیین شد .



ساعاتی پیش شرکت Square Enix به طور رسمی اعلام کرد که بازی Hitman Absolution در تاریخ ۲۰ نوامبر برابر با ۳۰ آبان ۱۳۹۱ عرضه ی جهانی میشود . این بازی برای کنسول های PC و PS3 و X360 در تاربه مقرر عرضه خواهد شد .

DLC جدید بازی Batman: Arkham City در ۲۹ می عرضه میشود .



بالاخره استودیوی Rocksteady تاریخ انتشار این DLC را منتشر کرد . این DLC قرار است در ۲۹ می برای PS 3 و در ۳۰ ام همین ماه بر روی XBOX 360 عرضه خواهد شد . این DLC بیشتر با نام harley Quinn's Revenge شناخته میشود .

ZOMBIE BOWL O RAMA

FROM THE DEPTHS OF THE GRAVEYARD A GENIUS IN SEARCH OF BOMBS

نظرتون در مورد بازی کردن بولینگ با زامبی ها؟

گیم پلی :

در هر پرتاب تا رسیدن توپ بولینگ به زامبی ها لوگوهایی در بین راه وجود دارد که هر یک از این لوگو ها عبارت اند از : گرگنما ، توپ یخی ، کندوی عسل ، مانع (باریکارد) و بسیاری لوگوی دیگر که در طی مراحل خواهید دید. هر یک از اینها قدرت هایی دارند که در زمانی که نوبت دشمن شماست میتوانید از آنها استفاده کنید. فرضا با استفاده از مانع میتوانید از برخورد توپ حریف جلوگیری کنید و یا با استفاده از عسل باعث کم شدن سرعت توپ شوید و یا با قرار دادن گرگنما در بین راه باعث تغییرمسیر توپ شوید. البته تمامی این قدرت ها را دشمن شما نیز میتواند بر ضد شما استفاده کند . فرضا توپ خودتان را می توانید به کندوی عسل تبدیل کنید تا بعد از برخورد توپ با زامبی ها سایر زامبی های باقی مانده توسط زنبور ها از بین بروند و یا توپ بولینگ خود را بزرگ کنید تا تعداد بیشتری از زامبی ها را از میان بردارید. فرض کنید در زمانی که می خواهید توپ را پرتاب کنید طبیعتا تمام توجه خود را بر روی آن متمرکز خواهید کرد . در این هنگام نوشته مانند " تو مردی " ، " هنوز همه چیز تموم نشده " ، " عاقبت تو در دستان من هست " و حرف هایی از این قبیل در گوشه صفحه می آید که باعث بهم ریختن هواس شما می شود که به نوع خودش جالب است .

گرافیک :

گرافیک و فیزیک بازی در حد قابل قبولی است (در حد بازی و حجم کم آن است) . بازی دارای گرافیک کارتونی متوسطی می باشد و زامبی ها با حرکات خنده دار خود بازی را زیبا کرده اند. رقصیدن دسته جمعی زامبی ها در هنگام استفاده از قدرت دیسکو و یا ترسیدن آخرین زامبی ای که در مقابل شما باقی مانده است در جای خود با زیبایی و شیرین شدن هرچه بیشتر بازی شده است. البته باید این را هم اضافه کنم که با نزدیک شدن به تمامی اشیا موجود در بازی گرافیک به میزان قابل توجهی کم می شود.

موسیقی و صداگذاری :

موسیقی و صدا گذاری بازی خوب از آب در آمده و در کل از چند صدای کلی تشکیل میشود . موسیقی راک بازی که در Menu و مراحل بازی پس از تخریب تمامی میله ها می آید در نوع خودش جالب است. صداگذاری زامبی ها هم از چند صدای عادی تشکیل میشود (صدای زامبی !)

در آخر :

بازی ZBOR میتواند چند ساعتی شما را سرگرم کند و شخصا این بازی رو پیشنهاد میکنم . البته اگر این مینی گیم برای Wii ساخته می شد طبیعتا به مراتب بیشتر از بازی لذت می بردیم.

تا به امروز با زامبی ها در جاهای مختلفی روبرو شده ایم . در تمامی این موارد باید از اسلحه های مختلف کمک میگرفتیم . بعضی وقتها وارد جنگ میشدیم و در بعضی مواقع از روی ناچاری پا به فرار میزاشتیم . هم اکنون باید اسلحه ها را فراموش کنیم .

باز هم به شکار زامبی ها میریم اما با یک تفاوت این دفعه فاکتور بولینگ وجود دارد . شاید هزاران گیم هستند که از بازی های جنگ جهانی دوم دیگر خسته شده باشند و مطمعا هستم در زمان خیلی نزدیک در رابطه با این موضوع زامبی ها به عنوان رقیب نشان داده خواهند شد. زیرا هر ماه بازی های جدیدی در رابطه با زامبی ها وارد بازار میشود . آخرین بازی ای که منتشر شد **Zombie Bowl O Rama** است .

برای زنده ماندن باید بولینگ بازی کنید !

اول از همه باید ۲ مورد نوع توپ و آوتار شخصیت خود را انتخاب کنید . بعد از انتخاب این ۲ مورد توپ بولینگ را برداشته و برای از بین بردن حریف خود تلاش میکنیم . هدف بازی خیلی ساده است اما این موضوع باعث خراب شدن گیم پلی بازی نمی شود. در زمان ورود تنها یک منطقه بولینگ باز است. به همین دلیل برای رفتن به سایر قسمت ها باید حتما اولین مرحله را به پایان برسانید. در مقابل ما تمام میله ها از زامبی های زشت تشکیل میشود. به همین دلیل باید تمام تلاش خود را برای کم کردن شانس حریف خود انجام دهیم. یعنی تا جایی که می توانیم با زامبی بیشتری از بین ببریم .

امتیازات نویسنده

داستان	-
گرافیک	4
گیم پلی	4.5
موسیقی	5
صداگذاری	5

امتیاز کل

4.5



تلاش برای بقا

دردنیایی که دیگر امید معنایی ندارد





اولین بار در نمایشگاه E3 ۲۰۰۸ از این بازی رونمایی شد و این بازی نوید یک بازی خوب را میداد چرا که تهیه کننده سری بازی assassin creed یعنی jade raymond در ساخت بازی نقشی دارد اما پس از مدتی اعلام شد که او دیگر بر روی این بازی کار نمیکند و پس از دو سال هم کارگردان بازی نیز دست از کار کشید و به دلیل مشکلات دیجیتالی عدم حضور خود را در ساخت بازی اعلام کرد اما این پایان کار نبود که در اوایل سال ۲۰۱۰ مدیر ارشد اجرایی یوبی سافت اعلام کرد که بازی دوباره در حال ساخت است و این بازی که فقط مخصوص داندلود در شبکه های PsN, LIVE است منشر شده است. در دنیای که دیگر در حال نابودی است و هزاران نفر به کام مرگ کشیده می شوند زمین دهان باز می کند و صدها نفر را که هزاران امید آرزو دارند به درون خود می کشد.

من در یک قدمی مرگ هستم اما هنوز زنده هستم!

داستان بازی از یک دوربین فیلمبرداری روایت می شود. و بازی بیشتر حال و هوای یک فیلم را دارد فیلمی که کاراکتر اصلی یعنی adam collins یک پستچی که پس از چند سال مسافرت در سطح کشور قصد دیدار خانواده اش را دارد او در راه رسیدن به خانه و خانواده است که ناگهان اتفاقی بزرگی در شهر می افتد و یک ویرانی بزرگی را بوجود می آورد زمین دهان باز میکند و ساختمان ها و برج ها فرو میریزند و هزاران نفر به کام مرگ کشیده میشوند و دود غبار همه ی شهر را فرا میگیرد و حال آدم بایستی همه ی تلاش خود را برای بقا انجام دهد و در جستجوی خانواده ی خود در این شهر ویرانه که روبه پایان است بپردازد.

او در بین جستجوهای خود در شه با دختری آشنا میشود که به دنبال خانواده اش است و آدم هم او را در این بین همراهی میکند. داستان بازی یک از نقاط قوت بازی بود به طوری که بسیار غنی و زیبا بود و تلاش یک فرد برای بقا در یک دنیای رو به پایان را به خوبی روایت میکند.



تلاش برای بقا

گیم پلی بازی در بعضی از قسمت ها خسته کننده است اما این جذابیت بازی نمی کاهد چرا که شما در یک محیط آخرالزمانی قرار گرفته اید و ترس و دلهره لحظه به لحظه با شما قدم بر میدارد و شما هر لحظه به امید اینکه به خانواده ی خود پیدا کنید در بازی قدم برمیدارید.

دربازی یک گلوله بسیار ارزشمند است و با آن کارهای زیادی میتوان انجام داد. البته بدون گلوله میتوان بازی را پیش برد چرا که اصلا هدف اسلحه در گیم پلی خالی بودن آن است و شما باید بیشتر بلف بزنید تا شلیک البته بعضی مواقع ها هم یک شلیک لازم میشود البته باید گفت که بدست آوردن یک گلوله کار آسانی نیست بستگی به اقبال شما دارد که آن را بدست آورید سلاح های دیگر بازی که در بازی به کار میروند از جمله تیر کمان که نیاز به یک نشانه گیری خوب دارد که البته در حال نشانه گیری دوربین به حالت اول شخص تبدیل میشود از سلاح های گرم هم میتوان به نارنجک و کلت که اشاره کرد که در پی جستجوی مکرر تان در شهر و همینطور اقبالتان شاید توانستید آنها را پیدا کنید. درکل از دفاع از خود فقط با بلف و تیزی کشدن حل نمیشود بلکه معتقد کردن هم یکی از دیگر سلاح های شما است که به خشونت نیاز ندارد و میتوان از مخمصه گذشت البته در همه ی قسمت ها این گونه نیست اگر دشمنان مقابل کله خر نباشند و همینطور گرسنه و احتیاج به دارو و احتیاج به دارو و غذا یکی از عناصر مهم اصلی هستند و باید در همه جای شهر به جستجو بپردازید و غذا و دارو و مهم تر از همه آب پیدا کنید آبی که در خیلی از مناطق منابع آن رو به پایان است و مردم برای رسیدن به یک قطره اش دست به هر کاری میزنند از دزدی گرفته تا قتل! البته در بعضی از مکان ها مردمی وجود دارند که به شما کمک میکنند و منابع غذایی خود را با شما تقسیم میکنند.

در طول بازی هم مردم از شما در خواست کمک میکنند و احتیاج به آب و دارو دارند شما میتوانید هم به آنها کمک کنید یا بدون هیچ توجهی از کنار آنها رد شوید. اما در بعضی از این بی اعتنایی ها هم باشما برخورد خوبی نخواهد شد!

به طور کلی شما میتوانید همه چیز را در بازی عوض کنید و شهر را به میدان جنگ تبدیل کنید ویا آنرا با ارتباط خوب و کمک به یکدیگر اداره کنید. در قسمت های بالا رفتن در بازی مکانیزم خوبی دارد و حرکت ها و مانورهای فنی و دقیقی در آن وجود دارد مثل حرکت کردن روی لبه ی دیوار و پرش ها که البته این بالا رفتن ها انرژی شما را تخلیه میکند پس از این بالا رفتن ها مدار استقامت شما خالی میشود شما احتیاج به کمی استراحت دارید و باید در سطح افقی رفته و حال اگر این سطح در دسترس نبود برای جلوگیری از افتادن از لبه ی دیوار باید دکمه هایی را به صورت سریع بزنید تا نجات پیدا کنید.

در گیم پلی محدودیتی هم وجود دارد مثلا اگر شما یک قسمت از یک مرحله را بیشتر از ۳ یا ۴ بار انجام دهید نتوانید از آن بگذرید باید آن مرحله را از اول دوباره طی کنید. در کل گیم پلی براساس چند عنصر اصلی از جمله حل معما جستجو در شهر و پیدا کردن غذا و آب دارو پیدا کنید که کار آسانی نیست.

تاریک و خشن

در کل گرافیک برای یک بازی که برای دانلود است قابل قبول است . و گرافیک و گیم پلی در کنار هم جذابیت خوبی دارند. محیط سازی در بازی به خوبی انجام شده و تمام خصوصیات یک دنیا آخرالزمانی را دارد ، طراحی محیط که کاملا بی روح است عالی است و بازی نماهای زیبا و چشم گیری را هم دارد.

اما سازندگان کمی در طراحی شخصیت ها کوتاهی کردن اما میتوان از این مورد گذشت. گرد و غبار که در طول بازی حسابی اعصاب خورد کن است هم به خوبی طراحی شده اما واقعا اعصاب خورد کن است . سازندگان توانسته اند یک دنیایی که رو به پایان است را به خوبی به تصویر بکشند. در بخش موسیقی توان لازم به کار رفته و یک موسیقی باتمام وجود غمگینانه که روحیه بازی کننده را خیلی تضعف میکند ولی در عمق این موسیقی امید کوچکی وجود دارد که اشیاق رسیدن به خانواده ی خود را واقعا حس میکنید ولی موسیقی بازی عین یک لشکر شکست خورده میمونه! البته دنیا نابود داره میشه انتظار دیگه ای نباید داشت ولی در کل قسمت موسیقی آدم را یاد بدهکاری هاش می اندازد!

در بخش صدا گذاری هم به خوبی کار شده و ترس اضطراب همراه با موسیقی متن در قدمی که بر میدارید شما را دنبال میکند.

صدای شخصیت ها هم قابل تحسین است و در آن به خوبی کار شده است.

کلام آخر

یک محیط کامل از یک دنیای روبه پایان بود و این بازی توانست به خوبی یک دنیایی که (در I AM LIVE در کل آن امید هیچ معنایی ندارد و همه ی بازماندگان آن بدون اینکه امیدی داشته باشند در این دنیا قدم بر میدارند و فقط تلاش خود را برای بقا انجام میدهند) جلوه دهد.

اگر شما قصد بازی کردن این بازی را دارید دانلود آن می ارزد البته اگر شما دسترسی به شبکه های LIVE, PSN را داشته باشید ولی باید گفت که بازی واقعا درگیر کننده است و شما باید تمام تلاش خود را برای بقا انجام دهید.



امتیازات نویسنده

داستان	۱۰
گرافیک	۶.۵
گیم پلی	۸
صداگذاری	۸.۵
موسیقی	۸.۵

امتیاز کل



قهرمانی آغشته به خون



قهرمانی آغشته به خون



ما دو سال پیش شاهد عرضه اولین نسخه از سری بازی های Shank توسط شرکت بزرگ Electronic Arts بودیم و حالا یعنی در سال ۲۰۱۲ این شرک اقدام به عرضه نسخه دوم این بازی نمود. نسخه اول بازی مورد استقبال خوبی قرار گرفت اما دارای اشکالاتی مانند نبود بخش آنلاین در بازی و اشکالاتی در بخش داستانی نیز بود. در ادامه به نقد و بررسی بازی می پردازیم و شاهد خواهیم که استدیو KLEI به چه اندازه در رفع مشکلات نسخه اول و ساخت یک بازی خوب موفق بوده است.

راهی غرق در خون (داستان)

داستان بازی داستانی بر مبنای نجات و انتقام است و در ادامه وقایع نسخه اول رخ می دهد به گونه ای که Shank قهرمان اصلی داستان در حال بازگشت به زادگاهش، منطقه ای در امریکای جنوبی، است که به محض رسیدن مشاهده میکند که مردم در زیر سلطه افرادی ظالم و غارتگر اند و حال ماموریت او نجات مردم و پاکسازی منطقه از این افراد است و او خوب می داند که باری دیگر راهی پر از کشتار در مقابل اوست.

بخش های مختلف داستان در مکان هایی مانند لنگرگاه، عرشه کشتی، جنگل و... رخ می دهد و در واقع این تدبیری است که سازندگان برای مقابله با سادگی و جذابیت پایین داستان اندیشیده اند و آن را به عنوات سپری در برابر این مشکلات در دست گرفته اند تا در این بخش با شکست کامل مواجه نشوند. با توجه به این نکات داستان بازی همانند نسخه اول داستانی ساده و معمولی و به دور از پیچیدگی ها و معماهای بزرگ است و این اندکی از جذابیت بازی می کاهد و نشان می دهد که توجه کمتری به این بخش صورت گرفته است و شاید هم سازندگان به موفقیتی همچو نسخه اول قناعت کرده اند.

کشتار (گیم پلی)

گیمپلی در این بازی نقش اساسی را ایفا میکند و عامل اصلی جذب مخاطب به شمار می رود. بازی دارای گیمپلی سریع و بسیار خشن است به طوری که ما شاهد صحنه های فراوان خونریزی و قطع اعضای بدن هستیم به همین علت بازی دارنده رده سنی M یا 17+ است و با اینکه یک بازی دوبعدی به شمار می آید برای سنین پایین توصیه نمیشود.



SHANK 2



Shank در این بازی برای از بین بردن دشمنان توانایی استفاده از سلاح های گوناگون مانند تفنگ ، اره برقی ، چاقو ، نارنجک و ... را داراست و شما برای پیش بردن روند بازی مطمئنا به استفاده ترکیبی از این سلاح ها نیاز دارید.

تنوع دشمنان در بازی نسبتا خوب است و شما دارای دشمنانی از جمله حیوانات ، ماشین های مکانیکی و انسان ها با قابلیت های مختلف هستید که بعضی از ان ها دارای قابلیت پرواز ، بعضی توانایی استفاده از تفنگ و سلاح های سرد و برخی از انها به گونه ای هستند که شما قابلیت مقابله مستقیم با ان ها را ندارید و باید از سلاح های از راه دور استفاده کنید. بازی دارای هشت مرحله است و روند تمامی ان ها کشتن سربازان و دشمنان معمولی و در پایان یک دشمن بسیار قدرتمند به عنوان مجوز ورود به مرحله بعد و ادامه داستان.

نتیجه گیری

بازی Shank ۲ میتواند با همین پیشرفت کم هواداران را از خود راضی نگه دارد و دنباله ای مناسب برای نسخه اول باشد و شما هم اگر طرفدار بازی های اکشن و دوبعدی هستید به هیچ عنوان این سری را از دست ندهید زیرا گیمپلی اکشن این بازی به قدری خوب و گیراست که می تواند نواقص دیگر را نیز بپوشاند و شما را بخوبی سرگرم کند

گرافیک

طراحی هنری در بازی در سطح بالایی قرار دارد و بیشتر طراحی ها با استفاده از رنگ های تیره صورت گرفته و به ندرت می توان رنگ های شاد در محیط یافت و این موجب متمایز شدن دشمنان از محیط و جلوه رنگ قرمز خون که از قسمت های اصلی بازی هست می شود و صحنه های بسیار زیبایی را برای فرد تجللی می کند.

طراحی فانتزی کاراکتر ها خوب است و همچنین انیمیشن ان ها بسیار نرم و روان است و حرکات مناسبی را از ان ها در بازی شاهد هستیم و کمتر ضعفی در این قسمت احساس می شود. تنوع طراحی ها و تعداد عناصر موجود در صحنه نسبت به نسخه قبل افزایش داشته و از اندک پیشرفت ها در این بخش به شمار می آید.

گرافیک بازی با توجه به پیشرفت کم کماکان در سطح خوبی قرار دارد و راضی کننده است و تا حدی توانسته رضایت طرفداران را به ارمغان بیاورد.

یکی از نقاط مثبت هم در این بخش نسبت به قسمت قبل وجود بخش آنلاین است که شما را مدتی سرگرم می کند و به شما کمک میکند که کوتاهی بخش تک نفره که برای پایان دادن به ان در حدود ۲ ساعت فقط نیاز دارید را فراموش کنید و همچنین لحظات خوشی را با دوستانتان سپری کنید.

موسیقی و صدا گذاری

موسیقی های انتخاب شده برای بازی، ریتمی هماهنگ و مناسب دارند و به خوبی حس شرایط را به فردی که در حال انجام بازی هست انتقال می دهند و بر هیجان بازی می افزایند.

به دلیل تعداد افکت های صوتی محدود و دیالوگ های کم تعداد صداگذاری برای بازی دو بعدی همانند shank کار دشوار و پیچیده ای نیست و انتظار می رود که این کار به خوبی صورت گیرد که خوشبختانه در این بازی این کار به کمک صداگذاری فانتزی به خوبی انجام شده و کمتر اشکالی در این بخش می توان یافت.

امتیازات نویسندگان

داستان	۷.۵
گرافیک	۸
گیم پلی	۹
صداگذاری	۸.۵
موسیقی	۸.۵

امتیاز کل

۸.۵



رازگازار



وجود مراحل مختلفی در زیر آب یا مراحل موتور سواری هر یک در جای خود به زیبایی بازی کمک کرده است.

گیم پلی

در رابطه با گیم پلی بازی نیز بازی صاحب گیم پلی مشابه سایر بازی های آرکید است. کنترل کارکتر بازی در سه جهت (جلو، عقب، پرش) به علاوه المان هایی برای دفاع و حمله است. حمله های سنگین و سبک هرچند در بازی وجود دارد اما برای دفاع تنها انتخاب های موجود نیستند. بعد از مدتی حرکت بدون خوردن ضربه ای در گوشه پایین سمت چپ تصویر مدی با نام "Scary Mode" قابل دسترس خواهد بود. این مد برای مدتی شما را فنا ناپذیر و دارای قدرت قویتر حمله می کند. در مواقعی که می خواهید از دیواری محافظت کنید نیز سپری حبابی شکل و شفاف به کمک شما می آید. خوب به شما چه کسانی حمله می کنند؟ به غیر از باس های آخر مراحل، جانورانی مانند گوزن ها، عنکبوت ها، جغدها، نینجاها، ماهی ها، جوجه ها و ... مطمئن باشید با لیستی طولانی روبرو هستید. به غیر ویژگی موجود در دست راست SG برای حمله، المان های گیم پلی نیز کمک زیادی می کند. با استفاده از این المان ها می توان چند ثانیه در هوا شناور بمانید و یا آبجکت ها و یا دشمنان را گرفته و پرت کنید، حتی می توانید جان دشمنان خود را که بیهوش کرده اید گرفته و به جان خود اضافه کنید.

نقد را از مسائل تکنیکی شروع می کنیم اما همانطور که تا الان متوجه شده اید بیشتر تمرکز و توجه ما به سمت گرافیک ها و صدا ها خواهد رفت. Sacrygirl که در گذشته به صورت کمیک خنده دار و شاید احمقانه بتوان تعبیر کرد در بیشتر اوقات رنگارنگ و بعضی وقت ها هم خود را با تصاویر تاریک معرفی کرده است. جانور ها و مکان ها که تماما از دنیای خیال طراحان به بیرون ریخته شده است در بازی بیشتری توجه شما را به سوی خود جلب می کند. در این عنوان صدا ها و موسیقی ها با گرافیک و تصاویر تناسب و هماهنگی زیادی دارد.

وظیفه ما در این بازی پلتفرمینگ کلاسیک تمام کردن تک تک مراحل است که به صورت ۱-۱، ۲-۱، ۳-۱ و ... تقسیم شده اند. در ابتدای هر مرحله یک راوی که داستان ScaryGirl رو برای ما تعریف می کند به پیشوازی ما می آید. به ویژه تعریف داستان به صورت یک درام با، حال و هوای بازی بسیار منطبق شده است. طراحی مراحل جدا از هم بوده و به همان اندازه هم متفاوت است. از جنگل ها به غارها، از دیار قارچ ها به کوه ها به طور متوسط می تواند شما را ۳-۴ ساعت مقابل مانیتور یا تلوزیون میخکوب کند. تمام این ها در اندازه یک بازی آرکید مورد بررسی قرار گرفته است. قرار دادن شما بین دوراهی در بعضی از مراحل حس یکنواختی بازی را از بین می برد. دلیل این امر هم مسلما برگشت شما به دوراهی و خواست شما برای عبور از راه دیگر است!

اگر Im Burton و Tim Schafer میخواستند با هم تصمیم به ساخت بازی ای بگیرند و بگویند "حاجی، میاید یک بازی ای بسازیم؟! " به احتمال بالا همین Scarygirl منتشر می شد! هرچه قدر هم که از طرف اون دو استاد بالا ساخته نشده باشد هم گذشته ScaryGirl به چند سال قبل مربوط می شود.

Scary Girl کارکتری است که توسط نقاش استرالیایی Nathan Jurevicius خلق شده و برای اولین بار در یک کمیک به دنیا معرفی شد. به مرور با معروف شدن قهرمان در سال ۲۰۰۹ شرکت Passion Pictures کمیک مربوطه را به صورت یک بازی دو بعدی منتشر کرد. این بازی که از طرف ادیتور های مختلفی به عنوان بهترین طراحی معرفی شد برای بیشتر ترساندن مردم، برای PC و سایر پلتفرم ها منتشر شد. بیایید با هم ببینیم آیا توانسته مانده گذشته موفق شود یا نه

داستان-گرافیک- صداگذاری

Scarygirl در حقیقت دختری یتیم است که توسط یک اختاپوس به نام Blister بزرگ شده است و در خانه چوبی خود زندگی می کند. برروی سرش کلاه دزدان دریایی، روی چشمش چشم بند، برروی دست راستش خنجر می که بلند می شود و به دلیل اینکه دهانش تماما دوخته شده است نام "Scary" یعنی ترسناک گرفته است.

اما شما با ورود به بازی، تصاویر و کارکتر ها شما را بیشتر وارد دنیای متفاوت و ترسناکی می کند.



توسط خنجرتان می توانید از موانع بپرید و یا از دیوار بالا بروید و یا در مناطق تاریک یک قارچ براق به جلوی خنجر وصل کرده و راه را روشن کنید .

بازی دارای ویژگی های دیگری نیز می باشد با استفاده از ویژگی ارتقاء کارکتر می توانید بعد از جمع کردن کریستال ها هم به خنجر خود امکانات جدید اضافه کنید (امکان شناور بودن بیشتر در هوا ، حمله قویتر و سریعتر) ، هم کمبو هایی که علیرغم تنوع کم می تواند استفاده کنید. با استفاده از این ویژگی ها SG توانسته برای انطباق مقوله گیم پلی و افکت ها تصویری موفق باشد. بیاییم به نقاط منفی Scarygirl بپردازیم، بازی برعکس بسیاری از بازی های آرکید دوربین متفاوت ۲D و ۳D استفاده می کند .

این موضوع خود باعث ایجاد مشکلاتی در دوربین شده است . در زمان هایی که از دوربین ۳D استفاده می کنید بعضی مواقع نمی توانید پرتگاه ها را به درستی ببینید . بعضی مواقع نیز آنقدر دوربین از کارکتر دور می شود که دیگر کنترل کارکتر نیز مشکل می شود . در حالت ۲D نیز در بعضی مراحل بین کارکتر و بازیکن آجکت یا اشیاء قرار می گیرد. به دلیل همین آجکت ها (درختان ، علف ها) در پیدا کردن کارکتر خود به مشکل بر می خورید. این مشکل در زمان زیاد بودن دشمنان بیشتر بروز می کند . مخصوصا از میانه بازی که تعداد دشمنان به ۷-۸ می رسد دیدن کارکتر به نوعی کاملا غیر قابل تشخیص می شود .

کلام آخر

در نگاهی کلی به بازی ، اگر مشکلات بالا را در نظر نگیرید این بازی ۳D با افکت ها و تصاویر مخصوص به خودش شما رو به دنیای مخصوص به خود و درضمن لایق پولی است که بهش داده اید است .

درضمن با اینکه مشکلاتی دارد اما شما را به خوبی سرگرم خواهد کرد . به ویژه اگر طرفدار فیلم های Tim Burton هستید این بازی را هم تنها و هم به همراه دوست خود (بازی در حالت لوکال از co-op پشتیبانی می کند اما چون جزئیات خاصی ندارد زیاد در رابطش چیزی ندارم بگم) پیشنهاد میکنم بازی کنید . با حساب این که هر مرحله را دونه دونه می توانید از اول تا آخر بازی کنید اینطور به نظر می آید که شما را مدتی به خوبی سرگرم کند .

امتیازات نویسنده

- داستان ۷
- گرافیک ۶.۵
- گیم پلی ۶.۵
- صداگذاری ۸
- موسیقی ۸

امتیاز کل

۷



YAKUZA™

DEAD SOULS



در چند سال اخیر زامبی هادر عناوین مختلفی دیده میشوند . به صورت DLC یا در حالت مالتی پلیر خود را در بازی های مختلف جای می دهند. به این مد دهه اخیر یاکوزا نیز اضافه شد. یاکوزا که دارای فن های زیاد و البته جزعنوان محبوب به حساب می آید. در آخرین قسمت خود به جنگ مرده های Dead Souls می رود. در همین ابتدا بگویم که Dead Souls مانند سایر عناوین سری Yakuza در انحصار PS3 است. بهتر است که هر چه سریعتر به بررسی بازی بپردازیم :

یاکوزا در برابر زامبی ها ! داستان



بازی با ورود انسانی مرموز به مکانی و کشته نشدنش الارقم اثابت گلوله های زیاد در کنار زامبی کردن چند نفری و شیوع و سرایت آن به قسمتی از شهر شروع می شود. در این عنوان با ۴ کارکتر بازی می کنیم . شخصیت محبوب Kazuma Kiryu ، نامی آشنا از عنوان اول Goro Majima و Ryuji Goda از شماره دوم یاکوزا و در آخر یکی از چهار شخصت اصلی Yakuza ۴ یعنی Shun Akiyama قرار دارند . با هر چهار کاراکتر براساس داستان ، بازی خواهیم کرد.



اولین چیزی که در این عنوان نظر شما را به خود جلب میکند طبیعتا Cutscene ها یا همان ویدیو های میان بازی است . واقعیتش این صحنه ها آنقدر زیبا کار شده اند که نا خواسته انسان را به درون داستان می کشد . به راحتی می توانم بگویم اگر از همین میان صحنه ها یک فیلم در رابطه با یاکوزا ساخته شود نشسته و آن را نگاه خواهم کرد . اصولا در بازی های ساخت ژاپن Cutscene ها به زیبایی طراحی و ساخته می شوند . با این حال یکی از هندی کاپ های بازی در این جا دیده می شود .



برای دیدن چند ثانیه ای یا دقیقه ای این ویدیو ها صفحه لود یا بارگزاری ظاهر می شود که متاسفانه در فواصل کم و به مدت زیادی این بارگزاری ها طول می کشد که همین ایراد باعث از هم پاشیدن حس داستانی بازی و حس و حال بازی می شود .

با وجود اکشن در Dead souls این عنوان بیشتر شباهت به یک بازی آرکید دارد. فرضا می خواهید به مکانی بروید اول از همه باید زامبی ها را از پای در بیاورید و در صورتی که راهه دیگری و یا در ورودی دیگری را پیدا کنید با باند ممنوعیت عبور روبرو می شوید که این حالت یک مکانیک کلاسیک در بازی ها به حساب می آید.

یعنی تکنیک تمام دشمن ها را بکش و از در عبور کن ! در بازی بعد از نشانه گیری سیستم به صورت اتوماتیک با کلیک شما فشنگ ها را برروی زامبی دونه دونه خالی میکنید .

دوربین بازی در دست ما است اما در بعضی مواقع در هنگام تیر اندازی نیاز است که دوربین را برای دید بهتر تغییر دهیم در غیر این صورت نمی توانیم دشمنان را مشاهده کنیم که این خود باعث ایجاد مشکل می شود در کل باید به این موضوع عادت کنید .

خرابی های اطراف ! گیم پلی یا کوزا دیگر چه دارد؟!

در این عنوان در کنار سناریوی اصلی ، سناریوی فرعی نیز موجود است . حتی می توانید به ناحیه ی دیگر شهر رفته در جایی که زامبی ها موجود نیستن و به پرداختن به المان های این بخش از شهر بپردازید .

می توانید سلاح خریداری کنید و یا تنیس روی میز (پینگ پنگ) بازی کنید ، حتی می توانید به جاهای تفریحی رفته و دوستانی (!) پیدا کنید . اگر هوس زامبی کنید می توانید به مناطق مشخص رفته و به قتل عام زامبی ها بپردازید.

گرافیک

گرافیم Dead Solus در جاهای خوب و جاهایی بد است ! برعکس بعضی مناطق که باعث تعریف ازطراحی می شود در مکان هایی نیز متاسفانه کپی شد از مکان های دیگر هست به طوری که مکان های مشابه در بازی بسیار است . طراحی کاکترها بیشتر به چشم می آید و در اولویت می باشد . جزئیات به خوبی مشخص است . از مشکلات گرافیک می توان به نماندن جای تیر بر روی دیوارها یا اشیاء اشاره کرد .

صداگذاری و موسیقی

زبان بازی انگلیسی نیست و به زبان ژاپنی است که بعضی صداگذاری ها امکان دارن به گوش بعضی از گیمر ها خوش نه آید. به شخصه من وجود زبان اورجینال بازی یعنی ژاپنی را به دوبله آن به انگلیسی ترجیح م یدهم . اما در بعضی از میان پرده ها خواندن زیرنویس ها واقعا اذیت می کند . موسیقی بازی به خوبی کار شده و با جو بازی هم خوانی دارد..

Dead Souls : Yakuza از بعضی عناوین موجود در بازار بهتر است . اما مشکل داستان و البته بعضی مشکلات دیگر در گیم پلی و گرافیک موجود است .

اگر از طرفداران این سری از بازی هستید می توانید با ماجرای جدید سرگرم شوید اما مسلما این بازی نم ی تواند در لیست اولویت ها برای سرگرم شدن رتبه خوبی را بگیرد.

با اینکه بازی با محیط اطراف زیاد در ارتباط نیست اما بعضی اشیاء را می توانیم بر علیه زامبی ها استفاده کنیم.

فرضا با برداشتن دوچرخه می توانیم آن را برسر دشمنان خود بکوبیم (مانند شماره های قبلی این بازی) و یا هر شنه دیگری که باشد بعد از چند برخورد متلاشی می شود .

البته متلاشی و از هم جدا شدن این اجسام زیبا طراحی شده اند . سیستم level Up در بازی موجود است و بعد کشتن زامبی ها به انواع مختلف Souls هایی را می گیریم که به افزایش امتیاز ما کمک می کند . هر قدرت نیاز به مقداری Souls خاص دارد . بعضی از قدرت ها ۵ و بعضی ها نیاز به ۱ Souls دارد .

طبیعتا این ها به صورت های دیگر به ما باز می گردد فرضا زدن ضربه های بهتر به زامبی ها یا راحت تر کردن هدشات آن ها . زامبی ها را در کل به دو صورت زامبی های معمولی و باس ها می توان تقسیم کرد . این باس ها کمک می کنند تا بازی از رویه ی خسته کننده کشتن زامبی های معمولی کمی خارج شود . به غیر از این ها بازی حالتی به نام Quick Time Event موجود است . این قسمت در مراحل به شکل های مختلفی در مقابل ما ظاهر می شود. این قسمت هایی را که به نوعی می توان سینماتیک گفت اگر بخواهیم با یک مثال برای شما معرفی کنم فرضا فکر کنید در اطراف یک ماشین چندین زامبی وجود دارد .

اگر مثلث را نگه داریم کارکتر بازی کاریزمای خود را پر کرده و تیر اندازی می کند در این هنگام دوربین فشنگ را نمایش می دهد . اگر دکمه های نمایش داده شده بر روی تصویر را به درستی انتخاب کنید فشنگ مربوطه به سمت باک بنزین ماشین رفته و آن را منفجر می کند . به این شکل تمام زامبی ها از پای در می آیند . البته ماشین تنها یکی این صحنه ها بود . صحنه های زیادی مانند این در جای جای بازی مقابل شما می آید که م ی توانید حالت Quick Time Event را به همراه ، همراه خود نیز انجام دهید.

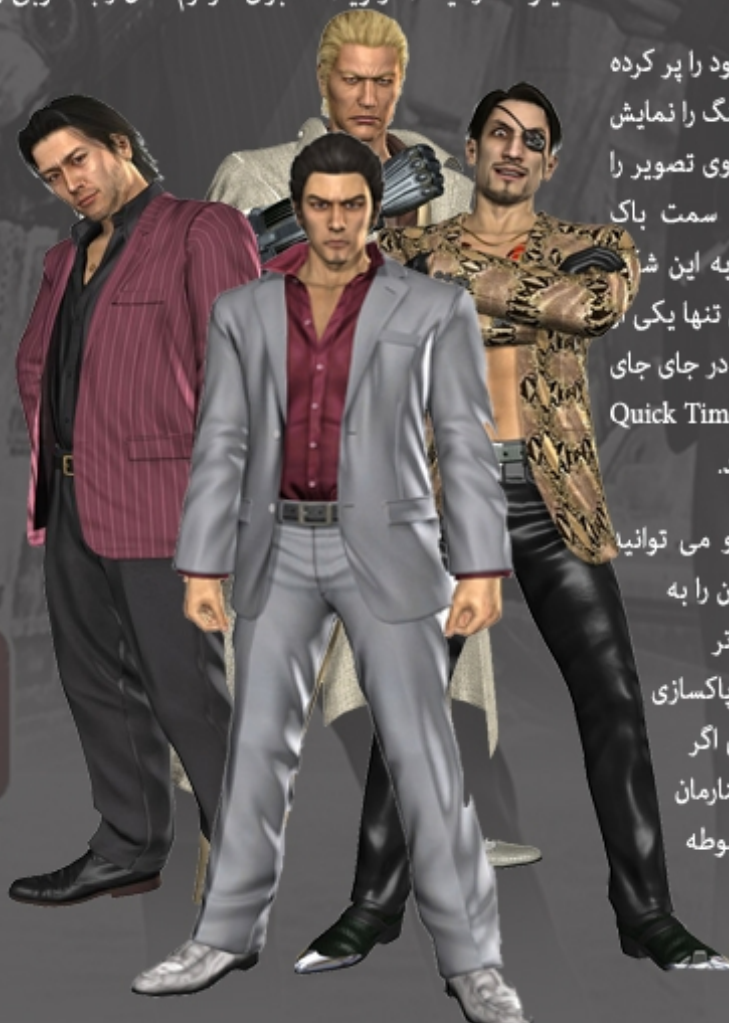
بله در بازی می توانید همراه داشته باشید و می توانید دستورات ساده ای مانند عقب بمان یا حمله کن را به او بدهید . اما چون خودمان به تنهایی راحت تر می توانیم به روش های کوتاه تری مکان ها را پاکسازی کنیم نیازی به این همراه پیدا نمی کنیم . حتی اگر مرحله را تمام کنیم متاسفانه در صورتی که کنارمان نباشد باید منتظر آمدنش باشیم تا مرحله مربوطه تمام شود .

امتیازات نویسنده

- ۵ داستان
- ۷ گرافیک
- ۷ گیم پلی
- ۷ صداگذاری
- ۷ موسیقی

امتیاز کل

۷



مسلم The Sims که در سال 2008 منتشر شد از آن دست بازی هایی بود که تا آن زمان دیده نشده بود. به دلیل سبک متفاوت نیز صدای بسیاری به راه انداخته بود و توانست بسیاری از ما را ساعت ها پشت کامپیوتر سرگرم کند. در ادامه با عرضه شماره دوم و سوم در هر سری انتظاراتی که از آن میرفت را برآورده کرد. Electronic Arts نیز از این بازی "زندگی سیمیلیسیون" باید ممنون باشد که برای هر شماره بسته های الحاقی بی شماری را منتشر کرده است

ShowTime نیز یکی از این بسته ها است. در این بسته مکمل The Sims 3 ما sim خودمون رو در راه معروف شدن قرار می دهیم. در بسته های قبل امکان انتخاب شغل های مختلف را داشتیم در ShowTime نیز ما می توانیم خواننده، هنرمند، دی جی و شعبده باز بشویم. در واقع می توانیم این بسته رو ادامه بسته مکمل Late Night فرض کنیم

نمایش بر روی صحنه شروع شود!

مانند هر شماره با ساخت Sim خود بازی را شروع می کنیم. در این بسته شهر جدیدی با نام Starlight اضافه شده است و 250 عدد اشیاء، لباس و یا امکانات دیگر به بازی افزوده شده است. سپس نوبت به انتخاب شغل می رسد همانطور که در بالا گفتیم می توانید یکی از چهار شغلی که در اشاره کردم را انتخاب و وارد دوران شهرت شوید. این دوره که از اجرای برنامه در خیابان برای چند نفر شروع می شود با بالا رفتن از پله های موفقیت به مرور به شهرت میلیونی می رسید و همین باعث می شود که در دنیای Sims تجربه ای تازه داشته باشیم. شما می توانید با برنامه های خود تماشاگر ها را شگفت زده کنید و یا در عکس آن، آنها را ناامید کنید. این به کلی به زرنگی شما ربط دارد. در کل در این بازی از نظر گرافیک ShowTime چیزی اضافه نکرده است اما با المان های شغلی جدیدی که در خود جای داده است خود را از سایر بسته ها متمایز می کند. با اینکه بازی دارای 4 شغل مختلف و جدید است اما تمرکز آن بیشتر بر روی خوانندگی می باشد. فرضا با اینکه شغل شما خوانندگی است می توانید در کلاب ها به انجام DJ پردازی ویا Dance کنید!

مانند هر سری اول با خرید دستگاه های مورد نیاز در خانه (فرضا DJ یا گیتار) به تمرین و استاد شدن در آنها می پردازیم.

فرضا برای شغل مرجع بازی یعنی خوانندگی، صدای خود را ضبط کرده و به مدیران کلاب ها می دهیم. در صورتی که خوششان بیاید سریعا شما را قبول می کنند و این شروع کار ما می شود. در زمانی که خواننده هستیم نکته دیگری که شما را به خود جلب می کند اجرای تور های مختلف در شهر های دیگر است. از طریق Simport با دوستان خود به شهر های دیگر برای اجرای تور می روید و با اجرا در این شهر ها تجربیات بیشتری را بدست می آورید. در رابطه با انجام شعبده های مرور به انجام بزرگتر

این امکان که در گذشته نبوده و در این بسته اضافه شده است برای طرفداران این سری بازی می تواند جالب و کاربردی باشد. امکان دیگری که از طریق Simport قابل دسترس هست "Achievements" است. اچیومننت ها این امکان را می دهد تا با دوستان خود از طریق Simport به انجام مسابقاتی بپردازید. با بردن این مسابقات اشیا جدیدی را برنده می شوید. در بین این 250 وسیله جدید شی هایی است که فقط به کمک اچیومننت ها باز می شود.

کتی پری تو بزرگی یا من!؟

EA قبل از عرضه Showtime اعلام کرده بود که با کتی پری قرار داد بسته است. در کنار خرید بازی در صورتی که بخواهید می توانید یک کلکسیون کتی پری خریداری کنید (این هم بسته الحاقی است).

در این مکمل لباس ها، مدل مو ها، دکور های صحنه و یا اشیاء مختلف مربوط به کتی پری در اختیار شما قرار می گیرد. این موضوع باعث می شود تا مکمل Showtime حداقل از طرف طرفداران کتی پری غیر قابل چشم پوشی باشد. The Sims 3: ShowTime مانند بسته های مکمل قبلی می تواند به خوبی شما را سرگرم کند. در هر حال امکانات جدیدی را به شما می دهد. اگر در گذشته سیمز را بازی کرده اید و تمام بسته های آن را گرفته اید به شما پیشنهاد می کنم Show-time را هم از دست ندهید.



البته قبل از انجام این شعبده باید برای خود دونه دونه انجام دهید زیرا، در صورتی که به اشتباه این کار ها رو در مقابل چندین نفر انجام بدید امکان کشته شدن وجود دارد! فرضا بعد از دعوت یک فرد از بین تماشاچیان برای به دو قسمت تقسیم کردن آن می توانید باعث مرگ فرد مربوطه بشوید. طبیعتا این یک امتیاز منفی در شغلتان خواهد بود.

!Simport

جدیدترین امکاتی که Show Time آورده است امکان Simport است. این را می توانید مانند یک امکان نصب شده مانند Facebook بر روی Sim خود فرض کنید. می توانید دوستان خود را اضافه کنید و بازی های خود، ویدیو های خود و تصاویر خود را با آنها به اشتراک بگذارید.

امتیازات نویسنده

- داستان
- ۷ گرافیک
- ۷ گیم پلی
- ۷ صداگذاری
- ۷ موسیقی

امتیاز کل

۷

فضا در تسخیر پرندگان عصبانی

گیم پلی

رنگ پردازی ها پس زمینه ها طراحی ها و... بسیار عالی وبی نفص طراحی شده اند. محیط پردازی بازی حال و هوای فضایی را دارد و بسیار شاد و مفرح است و انگیزه هرکس را برای بازی کردن جذب میکند. محیط بازی بینقص و به خوبی طراحی شده است و بیشتر از این دیگر حرفی برای گفتن ندارد.

صداگذاری/موسیقی متن

بخش جذاب بعدی بازی موسیقی متن صداگذاری زیبا و شنیدنی است که بازیکن را هر لحظه برای بازی کردن تشویق میکند.

در این نسخه هم صدا گذاری به خوبی کار شده است و صدای دل انگیز پرندگان عصبانی مثل همیشه شنیدنی است و همینطور صداگذاری بر روی اشیاء ها ی بازی که آنها هم مثل دیگر قسمت ها بی نقص طراحی شده است. موسیقی متن هم که مانند پیروزی فضا نوردان بر موجودات فضایی است و کاملا بازی را جذاب میکند و بازیکن را از دست برداشتن از بازی باز میدارد و اشتیاق او را برای هر لحظه بازی کردن زیاد میکند.

کلام آخر

این نسخه از بازی هم مثل نسخه های قبل عالی کار شده بود و پیشرفت های کوچک آن گرچه کم بود و بازی مثل همیشه جذاب بود و چیزی از خوبی های بازی کم نکرده و مثل همیشه موفق بود و یاد پرندگان عصبانی همیشه در خاطره ی ما خواهد بود.

که یک بازی قابل دانلود است دوباره جدید ترین نسخه از سری بازی های منتشر شد. توسط ناشر همیشگی اش یعنی Rovio باز هم مثل همیشه موفق شد تا این نسخه دارای پیشرفت های قابل توجهی نسبت به نسخه ی قبلی داشته و، یک بازی پرتعداد و دوست داشتنی را خلق کند این بازی یکی از بهترین و پرتعدادترین بازی های سبک 2 بعدی در دنیا است.

گیم پلی بازی که بیشتر طرفداران به خاطر آن به این بازی روی آورده اند مثل همیشه جذاب و دیدنی بوده و دارای پیشرفت های خوبی بوده است. با کارکتر که شما در اختیار دارید به راحتی میتوانید خوک ها را نابود کنید.

البته با اضافه شدن جاذبه ای که در بین سیاره ها وجود دارد هم بازی سخت و هم آسان میشود. جاذبه هایی که به دور سیاره ها کشیده شده است باعث تغیر مسیر آن ها میشود و پرنده را باتوجه به نشانه گیری دقیق به هدف که خوک ها باشند پرتاب میکند.

در قسمتی دیگر از گیم کارکترها پیشرفت اندکی داشته اند مثلا پرنده زرد در نسخه قبل که در نسخه جدید بنفش شده است بعد از پرتاب بایک کلیک و نشانه گیری دقیق به همان سمت میرود که بسیار جالب است. پرنده ی یخی هم که کارکتر جدید بازی است تخریب پذیری چندانی ندارد و فقط قسمتی را یخ میکند که اینجا باید باتوجه به پرنده های دیگر هدف اصلی را نابود کرد و پرنده ی یخی تاثیر چندانی ندارد.

در بازی پس از پرتاب پرنده ها مسیر آن ها به جای میماند و این به پرتاب های بعدی کمک زیادی میکند.

نکته ای دیگر در بازی خوک ها هستند که در نسخه ی قبل هم شاهد حضور آنها بوده ایم و در این نسخه هم درون حباب هایی هستند که با ترکیدن آن خوک ها نابود میشوند ولی در بعضی از قسمت ها که اون ها نمیتوانند حساب اعصاب آدم رو خورد میکنند و بعدش با اون خنده های اعصاب خورد کن و فحیه خوک ها که دیگه حسابی کفر آدم رو در میاره!

نکته ی جالب دیگر این است که اگر پرندگان در طول راه مسیرشان به چیزی برخورد نکنند به مسیر خود ادامه میدهند و میچرخند. در بعضی از مرحله ها هم تخم مرغ هایی وجود دارد که با برخورد به آن وارد مینی گیم هایی میشوید که بسیار جذاب هستند.

گرافیک

محیط گرافیکی کاملا فضایی و زیبا هست و مثل همیشه بهترین گرافیک برای یک بازی سه بعدی را بوجود آورده است..

نویسنده : محسن یزدان دوست

داستان

پرندگان عصبانی در فضا

این بار پرندگان عصبانی خشم خود را بر روی فضا خالی میکنند و دشمنان و کارکترهای مقابل آنها همان خوک های سبز که در نسخه ی قبل هم بود دشمن آنها هستند و آنها برای تسخیر سیاره ها باید آن ها را از میان بردارند. داستان کمیک بازی گرچه موضوع خاصی ندارد ولی بسیار جذاب است.

بازی دارای 6 کارکتر است که مثل همیشه کارآمد و دوست داشتنی هستند و که در پنج مرحله ی 30 قسمتی با کمان همیشگی به سمت خوک ها پرتاب میشوند.

امتیازات نویسنده

- داستان ۸
- گرافیک ۱۰
- گیم پلی ۹
- صداگذاری ۱۰
- موسیقی ۱۰

امتیاز کل

۹

ASSASSIN'S CREED III



شخصیت اصلی :

شخصیت اصلی در نسخه ی سوم این سری دارای نامی متفاوت و شخصیتی جدید به نام 'کونور' است . مادر وی از آمریکایی های اصیل سرخ پوست و پدرش انگلیسی است . بعد از رنج و سختی دوران کودکی اش , کونور برای مبارزه با ستم گران و دفاع از مظلومین توسط موهاک (جنگ طلبان) تربیت میشود .

محیط بازی :

بازی در شهر های boston و newyork در سال های ۱۷۵۳_۱۷۸۳ اتفاق می افتد . با توجه به تصاویر منتشر شده بازی در در چمن زار ها و کوهستان های وسیع صورت میگیرد که گویا یوبی سافت میخواهد یک حس بی نهایت را در Open-world بودن به بازیکن القا کند .

داستان :

همانطور که همه میدانید بازی در دوران انقلاب آمریکا به وقوع میپیوندد که تاثیر زیادی بر جغرافیای زمین داشت و اروپاییان به طرف این سرزمین های کشف شده هجوم بردند و این منطقه را به استعمار خود درآوردند که باعث بی عدالتی نسبت به ساکنان اصلی آمریکا شد که در واقع شخصی اصلی داستان یکی از همین افراد مظلوم است .

از طرف دیگر یوبی سافت نیز ثول وجود ۳ شخصیت را در بازی داده که بازیکن در طول بازی با آن ها ملاقات خواهد کرد :

جورج واشنتون : اولین رئیس جمهور آمریکا

بنجامین فرانکلین : مخترع و نویسنده و سیاستمداری که نقش مهمی را در بازی ایفا میکند .

چارلز لی : در مورد نقش این فرد هنوز اطلاعاتی منتشر نشده اما به لحاظ تاریخی این فرد با جورج واشنتون رابطه دارد .

سلاح ها :

همانطور که از تصاویر منتشر شده از بازی نمایان است بازی شامل تعداد زیادی از اسلحه های مختلف است که در ادامه تعدادی از آن ها را معرفی میکنیم :

تبر (تبر زین) : تمام عکس های منتشر شده بیانگر این است که کونور تقریبا همیشه این تبر را با خود حمل میکند .

تفنگ : (تفنگ قدیمی) : یکی از بهترین سلاح های گرم آن دوره است .

گیم پلی :

اضافه بر روش همیشگی بازی که بیشتر گیمر ها با آن آشنا هستند . یوبی سافت اعلام کرده که قرار است نوآوری های جدیدی را به بازی اضافه کند که تا کنون در نسخه ی پیشین آن ها را تجربه نکرده اید , این تغییرات در گیم پلی به شرح زیر میباشد :

شکار :

بر مبنای اطلاعات انتشار یافته از بازی شخصیت اصلی (کونور) در این شماره قابلیت شمار حیواناتی مانند گرگ و آهو و ... را دارا میباشد . دفاع از برج : یوبی سافت اعلام کرده که دفاع از برج ها در این نسخه از بازی مانند Assassins Creed revelation وجود ندارد و تغییراتی اساسی در آن صورت گرفته .

وقایع تاریخی :

همانطور که در نسخه های قبلی بازی دیدیم , اساس داستان بازی بر روی اتفاقات و شخصیت های تاریخی بود . در این نسخه هم به همان منوال اتفاقات تاریخی نقش قبلی خود را در داستان بازی میکنند . شایعات بسیار قوی در باره ی کونور وجود دارد که وی در جنگ های تاریخی مثل : (آتش بزرگ نیویورک) و جنگ های آمریکاییان با اروپاییان و بسیاری از جنگ های دیگر حضور خواهد داشت .

بازی چند نفره :

یوبی سافت فعلا در مورد این بخش Multiplayer و CO OP اطلاعاتی منتشر نکرده است ولی به گفته ی سایت رسمی مایکروسافت بازی از ۲_۴ نفر در حالت چند نفره پشتیبانی خواهد کرد . اما با این وجود ما باز هم انتظار تغییرات چشم گیری در این بخش نسبت به شماره های قبلی را نداریم .

در نهایت بازی قرار است در ماه اکتبر سال جاری برای کنسول های PS 3 و XBOX 360 و PC منتشر شود .

Assassin's Creed III
نسخه ی پنجم از سری بازی های Assassin's Creed به شمار میرود . با توجه به این که این بازی به طور رسمی برای کنسول های PlayStation 3 و Xbox 360 و Wii U و PC تایید شده و تاریخ رسمی عرضه ی آن ۳۱ اکتوبر ۲۰۱۲ معین شده لازم دانستیم تا در این شماره از مجله مختصری در باره ی تازه های این بازی بنویسیم .





شخصیت محوری بازی (vaas)

و اما شخصیتی که در تریلر ها و عکس های منتشر شده از بازی دیده اید شخصی دیوانه به نام vaas است . او یک فرد دیوانه و بی فکر است شخصی مانند joker در بتمن که احتمالا همه آن را بشناسید . جمله ی مشهور او نیز که در اولین تریلر رسمی بازی گفت و به سرعت در تمام سایت های بازی اینترنتی پخش شد جمله ی " did i ever told you the difinition of insanity " بود که به روشنی خلق و خوی این شخصی را میرساند . در طول داستان بازی با این شخصیت بسیار برخورد خواهید داشت و بلاهایی که بر سرتان خواهد آورد بلاهایی است که دیوانه ای چون joker بر سر بتمن می آورد و شاید هم بد تر از آن .

FARCRY3

همانطو که توقع داشتیم بازی در یک جزیره ی بی قانون اتفاق می افتد که مردم آن مردمی فقیر ولی خلاف کار هستند که تنها راه گذراندن زندگی در آنجا ورود به گروه های خلافکار و یا تجارت مواد مخدر است. اینجا همان منطقه ای است که شما قرار است در آن زندگی کنید منطقه ای که در آن هیچ تعریفی برای خوب و بد و یا قانون وجود ندارد. به Far Cry ۳ خوش آمدید.

داستان

FARCRY ۳ در یک جزیره ی استوایی و آرام اتفاق می افتد و تنها هدف شما خروج از این جزیره است (البته مسلما اهداف دیگری نیز در بین بازی وجود خواهد داشت). داستان و اتفاقات این شماره هیچ ارتباطی با نسخه های پیشین ندارد , همانطور که میدانید در سری بازی های فار کرای در هر نسخه داستانی جاگانه وجود دارد . همچنین Farcry ۳ مانند نسخه ی دوم و اول بازی Open-World خواهد بود و داستان آن نیز به صورت خطی پیش نخواهد رفت و شما این امکان را خواهید داشت که آزادانه به جست و جو در جزیره پرداخته و از محیط های جذاب بازی که با گرافیکی خیره کننده همراه است دیدن کنید و عملیات های فرعی که در بازی گنجانده شده را انجام دهید . همانطور که در شماره ی پیشین یعنی farcry ۲ دیدید داستان در آن شماره به علت Open-world بودن محیط از جذبات و عمق کمتری برخوردار بود و تمرکز کمتری بر روی داستان اصلی وجود داشت . اما سازندگان در این شماره قول داستانی به مراتب عمیق تر و زیبا تر را بدون مقید کردن بازیکن به انجام کار های خاص را داده اند .

هوش مصنوعی

ubisoft montreal قول هوش مصنوعی قوی تر را داده و به گفته ی این استودیو شما در این نسخه از بازی حتی چیز هایی را که میشنوید در روند داستانی بازی تاثیر گذار بوده و دشمنان شما در هر موقع و هر ساعت مشغول انجام کاری خاص خواهند بود پس کمتر شاهد مار های تکراری و بی روح از آنها هستید .



وسایل و نوآوری ها

برای زنده ماندن در چنین جزیره ای مجبور به استفاده از وسایل و تکنیک هایی هستید , چون همانطور که گفته شد دشمنان شما باهوش تر شده و در هر زمان کار خاصی انجام میدهند پس برای از بین بردن آنها ملزم به تنظیم وقت مناسب برای حمله خواهید بود . همچنین با توجه به سیستم جدیدی که به بازی اضافه شده بازیکن قادر خواهد بود با روش های پنهان کاری دشمنان خود را نابود کنید .

استودیوی unisoft اعتراف کرده که برای ساخت و تنظیم این سیستم پنهان کاری حرفه ای از سری بازی های splinter cell انهام گرفته است .

محیط بازی

شاید بهترین تغییری که ubisoft montreal در این شماره از بازی اعمال نموده پویایی زیاد و چشمگیر محیط باشد , در شماره ی قبل دیدید که محیط بازی بسیار پویا تر شده بود , تغییرات زمان , تغییرات شب و روز , رشد گیاهان و درختان , آتش گرفتن جنگل ها و چمن زار ها و تخریب پذیری بالای محیط تنها جزئی از تغییرات محیطی اضافه شده به نسخه ی قبل بود اما با این وصف باز هم یوبی سافت قول محیطی پویا تر و تخریب پذیر تر را داده و اگر farcry ۲ را بازی کرده باشید شاهد اختلاف بسیار زیاد بین این و نسخه خواهید بود . به عنوان مثال وقتی در جزیره مشغول گردش هستید میبینید که چطور مردم مشغول گذراندن زندگی روزمره ی خوب هستند و یا چگونه باد درختان را به این طرف و آن طرف می برد و یا با انجام ماموریت هایی که توسط افسر متلف در جزیره به شما محول می شود میتوانید خود را معروف کرده و با این کار دشمنان از شما ترسیده و در بعضی مواقع از دست شما فرار کنند .





آینده هیچ وقت اینقدر تاریک نشده بود!

TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER



با اینکه ظاهراً اول مرحله از روسیه شروع می شود اما در بسیاری از کشورها حضور خواهیم داشت. در بین این کشورها احتمالاً افغانستان و کشور های هم جوار ایران نیز خواهد بود.

در هر منطقه ای که وارد می شویم شاهد دشمنان بیشماری خواهیم بود. اما در بعضی مواقع باید غیر نظامیان را از نظامیان تشخیص دهیم. در بازی جنگ اجتناب ناپذیر است. چهره ی دیگری از جنگ یعنی ارتش مردمی را میبینیم. نقشه ای که در آنها به ماموریت میپ رداژیم محدود نمی باشد. به همین دلیل از نقاط مختلفی راه خود را پیدا میکنیم و به همین دلیل مورد حمله دشمنان متفاوت با روش های مختلفی قرار می گیریم.

گرافیک بازی نیز پیشرفت زیادی کرده است حالت مخفی کاری در بعضی مراحل وجود دارد و بازی دارای افکت های خوب و زیبایی است.

حالت سناریو را اگر خواستیم می توانیم به صورت CO-OP با دوستان خود انجام دهیم. با ۴ بازی کن واقعی انجام دادن بازی طبیعتاً لذت بازی را دو چندان خواهد کرد. در ضمن بازی حالت split-screen را پشتیبانی میکند. اگر بخواهیم در رابطه با حالت مولتی پلیر صحبتی کنیم. هم اکنون ۲ حالت Capture the Flag و Domination گفته شده است. بازی از ۱۶ نفر در حالت آنلاین پشتیبانی خواهد کرد.

Ghost Recon: Future Soldier بعد از یک تاخیر طولانی ۲۲ می امسال برای PC, PS۳, X۳۶۰, Wii, NDS و PSP منتشر می شود. کاملاً روشن است که یوبی سافت بر روی بازی ای کار می کند که بتواند با Call of Duty رقابت کند. ظاهراً یوبی سافت در فکر عرضه بازی با استاندارد های لازم است و این موضوع دور از واقعیت نیست که یوبی سافت قدرت این کار را دارد.

رئیس شعبه فرانسه یوبی سافت، Geoffroy Sardin طی سخنانی گفته بود که قصد عرضه بازی بزرگی به عنوان رقیب سری Call Of Duty هستند. به خاطر تیمی بودن GR در کنار هم قرار دادن این دو بازی کمی غیر عادی می شد اما به نظر می آید الان وقت آن رسیده که این دو بازی با هم رقابتی را شروع کنند. زیرا در Future Soldier دیگر ما به هم تیمی های خود دستور نمی دهیم و وظیفه راهنمایی کردن آنها را نداریم. هر سرباز می داند چه وظیفه دارد و تمام توان خود را برای به سلامت تمام شدن ماموریت انجام می دهد. به این شکل اکشن زیاد در Ghost Recon غیر قابل پیشگیری می شود و مسلماً شاهد بازی ای با اکشن زیاد خواهیم بود.

سلاح های پیشرفته و ماشین های مختلفی در اختیار تیم Ghost قرار میگیرد. در بازی می توانید از سلاح های قابل حرکت استفاده کنیم. به این شکل در هنگام مواجه شدن با مشکل می توانید در پشت موانع سپر بگیرید. طبیعتاً در این شماره سربازها می توانند از روی موانع بپرند و سریع در پشت جسمی کاور (سپر) بگیرند. همیشه نمی توانیم با سرعت حرکت کنیم. شرایط آب و هوا نیز می تواند بر روی عملکرد ما تاثیر بگذارد. فرضاً در هنگام بارش باران لباس مان سنگین می شود و یا مشکلاتی برای سلاحمان پیش می آید.

مخفیانه حرکت کن، از پشت به دشمن نزدیک شو و آخرین حمله رو انجام بده. کشتن تنها کاری که باید انجام دهید نیست. می توانید لباس سربازی که کشتید را از روی بدنش در بیاورید به نوعی با حرکت کردن در لباس سرباز مربوطه می توانید وارد پایگاه دشمنانمان شوید. به این شکل کارهیان راحت تر می شود. البته به شرط اینکه توجه دشمنانمان را جلب نکنید.

در اتفاقاتی که در جهان امروز می افتد نه تنها روسیه بلکه تمام جهان را در خطر می اندازد. حاکمیت مطلق، بدون مرحمت و با قدرتی بزرگ برای حکومت بر جهان به راه افتاده است. طبیعتاً این فقط یک شروع است.

شماره جدید بازی موفق شرکت یوبی سافت Ghost Recon زمان طولانی ای با شایعات مختلفی محاصره شده بود.

بعضی مواقع بانام ۴ Ghost Recon و یا بعد از لایسنس شدن نام Ghost Recon: Predator توسط یوبی سافت با این نام شناخته می شد. در کنار آن سوالاتی مانند آیا شاهد شماره جدیدی خواهیم بود؟ اگر آره ایندفعه چطور بازی ای می شود؟ در کدام مناطق دنبال خواهد شد؟ از آن مهمتر چه زمانی عرضه می شود؟ تمامی این سوالات در افکار طرفداران بازی شکل گرفته بود. سرانجام نام بازی اعلام شد. اسم بازی جدید Ghost Recon: Future Soldier نام گذاری شد.

شلوغی های ایجاد شده در روسیه کم کم به کشور های همجوار کشیده می شود که نهایتاً آمریکا نیز وارد جریان می شود. با توجه به سناریوی عجیب بازی یک گروه ملیت گرا با یکی شدن باعث کناره گیری رئیس جمهور روسیه می شوند و اداره این کشور را در دست می گیرند. از این دقیقه به بعد تمامی مرگ ها، جنگ و ترس در دنیا وارد بُعد جدیدی می شود. Future Soldier در حدود ۱۰-۱۵ سال بعد از Warfighter Advanced است.

Ghost Recon همیشه بخاطر حسه بازی تیمی بودنش با سبک خاصی ساخته شده است. در شماره جدید نیز تاکتیک خیلی مهم خواهد بود اما امکان وجود تغییرات اساسی در بازی وجود دارد که همین موضوع باعث تغییر مسیر بازی خواهد شد.

اینطور که به نظر می آید در گروه چهار نفره ای بازی را دنبال می کنیم. هر کارکتر دارای امکانات متفاوتی است و البته دارای خصوصیات و کاستی هایی هم خواهند بود. بازی دارای ۴ کلاس مختلف با نام های: کاماندو، مهندس، recon و تکتیرزن می باشد.

فرضاً کلاس کاماندو راکت خواهد داشت و یا Recon از امکان نامرئی شدن می تواند استفاده کند.

TACTICAL OPTRONIC
- Thermalight
- Xray
- Magnetic

CROSS COM

HF ANTENNA

GAS FILTER

معرفی شخصیت های اصلی Resident Evil 6



Leon s.kennedy

لیون اسکات کندی . کسی است که توانست در اتفاق racon city زنده بماند و بعد از آن مامور ایالات متحده ی آمریکا شد و به سبب انجام عملیات های بسیار خطر ناک زیر نظر مستقیم رئیس جمهور و دیگر سران کشور قرار گرفت تا معتمد ترین مرد رئیس جمهور شد . بعد از کابوسی که برای racon cisty اتفاق افتاد لیون کار خود را با گروه مبارزه با تروریست بیولوژیکی ادامه داد و یکی از قوی ترین افراد بود .



Helena Harper

هلنا هارپر زنی است که به اشتباه و خطای خود در وقوع این حادثه اعتراف کرد و نیز مانند لیون یکی از ماموران ایالات متحده است. و به سبب این حادثه هلنا به قسمت دیگری به نام US Secret Service انتقال یافت.



Chris Redfield

کریس ردفیلد، رئیس بخش نیروهای ویژه سازمان مبارزه با تروریست بیولوژی یا همان (bsaa) است. ایالات متحده کریس را مامور نجات یکی از افراد والا مقام سازمان ملل کرده که در پی حمله ی تروریست های بیولوژی مفقود شده. در ادامه ی داستان کریس افراد گروه خود را میبیند که یکی پس از دیگری در مقابل چشمانش توسط دزدان سلاح بیولوژیکی کشته میشوند و این مسئله باعث خشمگین تر شدن کریس و تلاش بیشتر وی برای پیدا کردن و کشتن عامل این اتفاقات و رئیس گروه تروریستی دزدان سلاح می شود.



Piers Nivans

پیرس نیوانس یکی از افراد گروه chris و جوانی توانا در گروه BSAA. وی همچنین یکی از بهترین تک تیر انداز های این تیم است. به زبان دیگر پیرس ممکن نیست در هدف گیری و زدن هدف دچار اشتباه شود. پیرس فقط احساس مسئولیت بالایی ندارد بلکه همیشه هواسش جمع است و از تمرکز و هوش بالا و چشمان تیزی برخوردار است این صفات پیرس را به ف دی کاملاً مورد اعتماد بعد از کریس تبدیل کرده. و همین سبب شده است که کریس او را فرمانده ای لایق بعد از خود بداند.



Jake muller

جیک مولر فرزند آلبرت وسکر. که یکی از قاتلان اجیر شده یک گروه به نام مزدوران شناخته میشود که به جمهوری ایدونیا در شرق اروپا فرستاده شده. ایدونیا منطقه ای است که تحت تاثیر ویروس C قرار گرفته و کشوری است فقیر در شرق اروپا که مردم آن حتی توانایی تهیه غذا را نیز ندارند. جیک، در خانه ای بدون پدر بزرگ شد و تصمیم گرفت که به گروه مزدوران بپیوندد تا با این روش بتواند جزو گروه مبارزان با حکومت شود. وی در طول بازی کار های انجام خواهد داد که نشان از وجود خون وسکر در رگ هایش دارد.



Sherry birkin

شیری بیرکین دختری است که برای حمایت و محافظت از جیک مولر فرستاده شده و وی تنها دختر خانواده ی مولر است. خانواده ای که مسئول محافظت و پیشرفت دادن ویروس G است. پس از حادثه ی racon city در سال ۱۹۹۸ شیری از شهری که مانند جهنم شده بود به کمک کلیر ردفیلد و لیون کندی فرار کرد. اما به سبب داشتن ویروس G در بدنش ایالات متحده او را تحت مراقبت قرار داد و بعد از چند سال که حال شیری رو به بهبودی رفت وی تنها راه خلاص شدن از این وضعیت را تبدیل شدن به مامور ایالات متحده و همکاری با آن ها برای رسیدن به آرزوهایش دید. فعلاً اطلاعات دیگری از شخصیت ها و کاراکتر های دیگر بازی در دسترس نیست.



آمار فروش کنسول ها و بازی ها در نقاط مختلف جهان

آمار ها نشان میدهند که از میان بازی ها ، بازی RPG امسال یعنی ۳ Mass Effect در مقام اول پر فروش ترین بازی امسال در آمریکا و اروپا بوده است رتبه ای که پیش از این متعلق به ۳ Call of Duty: Modern Warfare در اروپا به خصوص در آلمان و اسپانیا بود .

بازی محبوب ۳ Just Dance نیز توانست مانند نسخه های قبلی خوش بدرخشد و توجه بسیاری را در فرانسه به خود جلب کند . در ژاپن نیز بازی معروف Namco Bandia یعنی بازی One Piece: Pirate Warriors پرفروش ترین بازی این کشور شد . و اما کنسول ها . آمار و ارقام بدست آمده نشان می دهند که کنسول ۳DS در آمار جهانی توانسته است فروش بیشتری را نسبت به کنسول های دیگر داشته باشد این در حالی است که کنسول ۳ PlayStation که پیش از این در رتبه ی اول بود در رتبه ی دومین کنسول محبوب گیمر ها قرار گرفت . همچنین در این بین کنسول مایکروسافت Xbox ۳۶۰ نیز توانسته رتبه ی پر فروش ترین کنسول را در آمریکا بدست آورد .

اطلاعات کلی در باره ی آمار فروش بازی ها و کنسول ها از ابتدای سال ۲۰۱۲ میلادی :

آمار فروش بازی ها و کنسول ها در ژاپن

آمار ها نشان میدهند که شرکت Nintendo و بازی های ۳DS توانسته اند در ۴ ماه اول بازار این کشور را به خوبی کنترل کنند . آمار دقیق فروش کنسول ها در ژاپن از اول سال به شرح زیر است :

Week 1 - 16, 2012 Software Top 20 Chart - Japan

۳DS = ۱.۲۴M

PS۳ = ۴۲K

PSP = ۲۷K

PS Vita = ۲۰k

Wii = ۱۶K

NDS = ۳K

Xbox۳۶۰ = ۲K

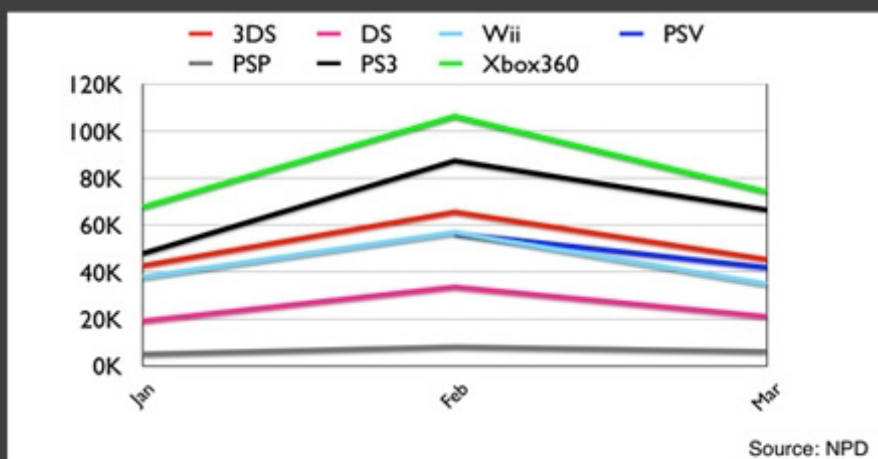
RANK	TITLE	PUBLISHER	FORMAT
1	ONE PIECE: PIRATE WARRIORS	NAMCO BANDAI	PS3
2	MARIO KART 7	NINTENDO	3DS
3	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO	3DS
4	MONSTER HUNTER 3 (TRI-) G	CAPCOM	3DS
5	DAI-2-JI SUPER ROBOT TAISEN Z SAISEI-MEN	NAMCO BANDAI	PSP
6	POKÉMON CONQUEST	POKÉMON	DS
7	KINGDOM HEARTS 3D [DREAM DROP DISTANCE]	SQUARE ENIX	3DS
8	RESIDENT EVIL: REVELATIONS	CAPCOM	3DS
9	FIRE EMBLEM KAKUSEI	NINTENDO	3DS
10	KID ICARUS: UPRISING	NINTENDO	3DS
11	ARMORED CORE V	FROM SOFTWARE	PS3
12	BOKUJO MONOGATARI HAJIMARI NO DAICHI	MARVELOUS AQL	3DS
13	SHINING BLADE	SEGA	PSP
14	KUROHYO 2 RYU GA GOTOKU ASYURA-MEN	SEGA	PSP
15	PRO YAKYU SPIRITS 2012	KONAMI	PS3
16	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	SQUARE ENIX	3DS
17	MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES	NINTENDO	3DS
18	HATSUNE MIKU AND FUTURE STARS PROJECT MIRAI	SEGA	3DS
19	JUST DANCE WII	NINTENDO	Wii
20	NEW LOVE PLUS	KONAMI	3DS

Source: MediaCreate (Jan. 2, - Apr. 22, 2012)

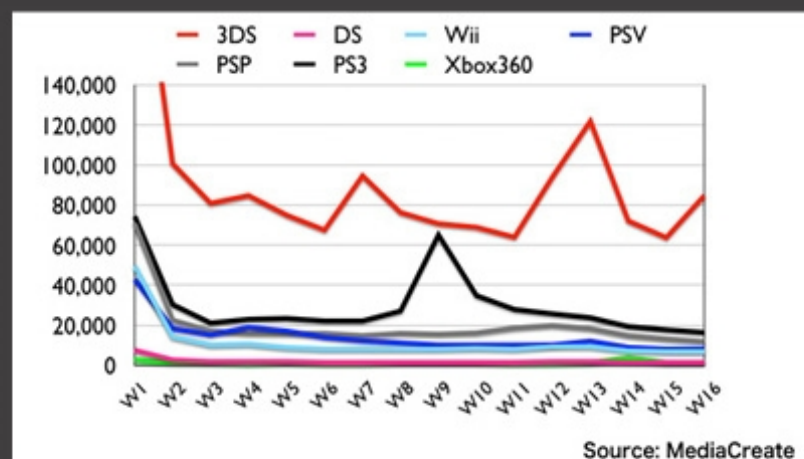
در آمریکا نیز کنسول Xbox ۳۶۰ با بیش از یک میلیون فروش از ابتدای ۲۰۱۲ توانسته پرفروش ترین کنسول این کشور شود PS۳ نیز با فروش بسیار خوب خود توانسته در رتبه ی دوم بعد از Xbox ۳۶۰ بایستد و کنسول Nintendo ۳DS نیز با فروش بسیار خوب ۶۵۰ هزار دستگاه در رتبه ی سوم قرار گرفته .

برای سایر کنسول ها در ژاپن نسبت به گذشته اختلاف چشم گیری دیده نمی شود البته به جز PS۳ که اندکی رشد داشته است :

Hardware Unit Sales in the U.S. Market



Hardware Unit Sales in the Japanese Market



آمار فروش کنسول ها و بازی ها در ایالات متحده ی امریکا

در قسمت بازی ها , بازی RPG مشهور شرکت BioWare یعنی Mass Effect ۳ با فروش بسیار ۱.۳ میلیونی خود در همان ماه اول توانست در صدر جدول قرار گیرد .

Jan. - Mar. 2012 Software Top 20 Chart - U.S.

RANK	TITLE	PUBLISHER	FORMAT
1	MASS EFFECT 3	ELECTRONIC ARTS	360
2	JUST DANCE 3	UBISOFT	WII
3	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	360
4	NBA 2K12	TAKE 2	360
5	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	PS3
6	ELDER SCROLLS V: SKYRIM	BETHESDA SOFTWAREWORKS	360
7	MARIO KART 7	NINTENDO	3DS
8	NBA 2K12	TAKE 2	PS3
9	ZUMBA FITNESS 2: PARTY YOURSELF INTO SHAPE	MAJESCO	WII
10	BATTLEFIELD 3	ELECTRONIC ARTS	360
11	TWISTED METAL	SONY	PS3
12	RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY	CAPCOM	360
13	MLB 12: THE SHOW	SONY	PS3
14	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO	3DS
15	UFC UNDISPUTED 3	THQ	360
16	KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING	ELECTRONIC ARTS	360
17	MARIO PARTY 9	NINTENDO	WII
18	ELDER SCROLLS V: SKYRIM	BETHESDA SOFTWAREWORKS	PS3
19	NEW SUPER MARIO BROS DS	NINTENDO	DS
20	RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY	CAPCOM	PS3

Source: NPD

آمار فروش بازی ها و کنسول های در اروپا

شرکت Sony توانسته در اروپا محبوبیت خود را در بین بازیکنان افزایش دهد همانطور که میبینید کنسول این شرکت PS3 توانسته در ۴ ماه ی اخیر رشد خوبی را در این قاره داشته باشد و حدود ۹۷۰ هزار دستگاه به فروش برساند. همچنین کنسول دستی sony نیز که از ۲۲ فبریه در این قاره عرضه شد توانست در این مدت ۳۶۰ هزار دستگاه را به فروش برساند.

آمار فروش کنسول ها در اروپا از ابتدای سال :

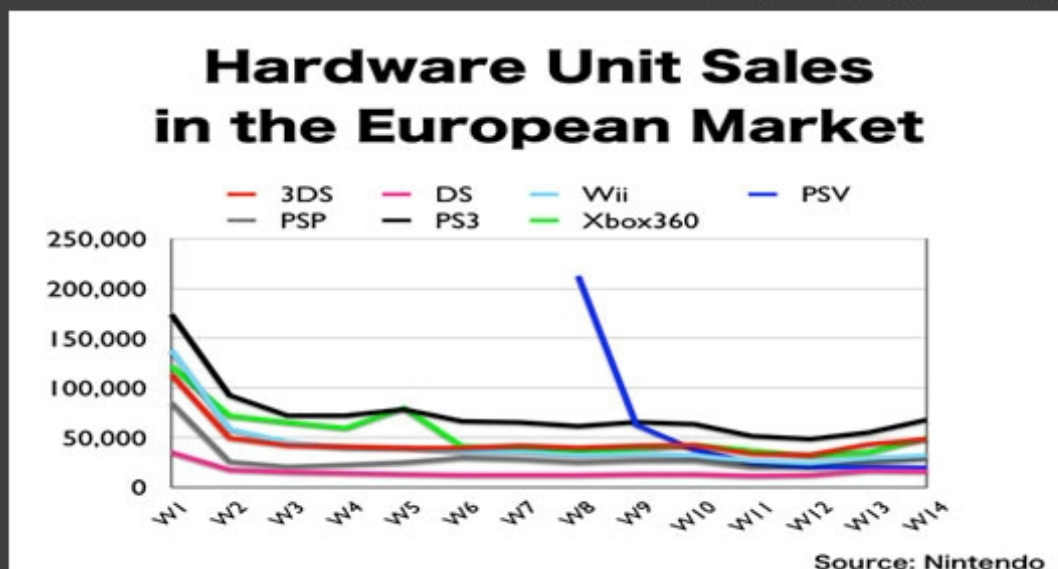
PS3 = ۹۷۰K

۳۶۰ = ۷۰۰K

۳DS = ۶۰۰K

Wii = ۵۷۰K

PSV = ۳۸۰K



بازی ها :

آمار فروش بازی ها در اروپا نشان میدهند که بازی ۳ Call of Duty: Modern Warfare همچنان در صدر فروش اکثر کشور ها قرار دارد گرچه در انگلستان بازی ۳ Mass Effect حرف آخر را میزند. بازی Wii نیز بر روی کنسول Wii توانسته است فروش بسیاری را در فرانسه به خود اختصاص دهد و مقام اول فروش را بدست آورد. البته مشهود است که در این قاره بازی های فوتبال FIFA ۱۲ و PES ۲۰۱۲ و FIFA Street همچنان به فروش خود ادامه می دهند.

Jan. - Mar. 2012 Software Top 20 Chart - Spain

RANK	TITLE	PUBLISHER	FORMAT
1	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	PS3
2	JUST DANCE 3	UBI SOFT	Wii
3	FIFA 12	ELECTRONIC ARTS	PS3
4	UNCHARTED 3: LA TRAJION DE DRAKE	SONY	PS3
5	MARIO KART 7	NINTENDO	3DS
6	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	KONAMI	PS3
7	WII PARTY	NINTENDO	Wii
8	MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLIMPICOS - LONDON 2012	SEGA	Wii
9	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO	3DS
10	GRAN TURISMO 5 PLATINUM	SONY	PS3
11	BATTLEFIELD 3	ELECTRONIC ARTS	PS3
12	ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS	UBI SOFT	PS3
13	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	KONAMI	PSP
14	WII PLAY MOTION + REMOTE PLUS RED	NINTENDO	Wii
15	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	NINTENDO	Wii
16	PRO EVOLUTION SOCCER 2012	KONAMI	PS2
17	FIFA 12	ELECTRONIC ARTS	Wii
18	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	360
19	UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO	SONY	PSV
20	MONSTER HIGH: INSTITUTO MONSTRUOSO	THQ	DS

Source : GfK (Spain)

Jan. - Mar. 2012 Software Top 20 Chart - France

RANK	TITLE	PUBLISHER	FORMAT
1	JUST DANCE 3	UBI SOFT	Wii
2	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	PS3
3	MARIO KART 3D	NINTENDO	3DS
4	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO	3DS
5	MARIO ET SONIC AUX JEUX OLYMPIQUES DE LONDRES 2012	SEGA	Wii
6	MARIO KART + VOLANT	NINTENDO	Wii
7	MARIO PARTY 9	NINTENDO	Wii
8	FIFA 12	ELECTRONIC ARTS	PS3
9	FINAL FANTASY XIII-2	SQUARE ENIX	PS3
10	BATTLEFIELD 3	ELECTRONIC ARTS	PS3
11	ZUMBA FITNESS	505 GAMES	Wii
12	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	360
13	GRAN TURISMO 5 PLATINUM	SONY	PS3
14	UNCHARTED: GOLDEN ABYSS	SONY	PSV
15	FIFA STREET 4	ELECTRONIC ARTS	PS3
16	SSX	ELECTRONIC ARTS	PS3
17	MARIO ET SONIC AUX JEUX OLYMPIQUES DE LONDRES 2012	SEGA	3DS
18	UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION	SONY	PS3
19	THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	BETHESDA SOFTWORKS	PS3
20	WII PARTY	NINTENDO	Wii

Source : GfK (France)

Jan. - Mar. 2012 Software Top 20 Chart - Germany

RANK	TITLE	PUBLISHER	FORMAT
1	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	PS3
2	UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION	SONY	PS3
3	FIFA 12	ELECTRONIC ARTS	PS3
4	JUST DANCE 3	UBI SOFT	WII
5	MARIO KART 7	NINTENDO	3DS
6	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	PS3
7	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO	3DS
8	MARIO PARTY 9	NINTENDO	WII
9	FINAL FANTASY XIII-2	SQUARE ENIX	PS3
10	ZUMBA FITNESS	SOS GAMES	WII
11	THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (DAY ONE EDITION)	ZENIMAX	PS3
12	MARIO KART WII	NINTENDO	WII
13	NEW SUPER MARIO BROS. WII	NINTENDO	WII
14	BATTLEFIELD 3	ELECTRONIC ARTS	PS3
15	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON	SEGA	WII
16	ASSASSIN'S CREED REVELATIONS	UBI SOFT	PS3
17	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	360
18	WII PARTY SOLUS	NINTENDO	WII
19	GO VACATION	NAMCO BANDAI	WII
20	MASS EFFECT 3	ELECTRONIC ARTS	360

Source : GfK/Media Control (Germany)

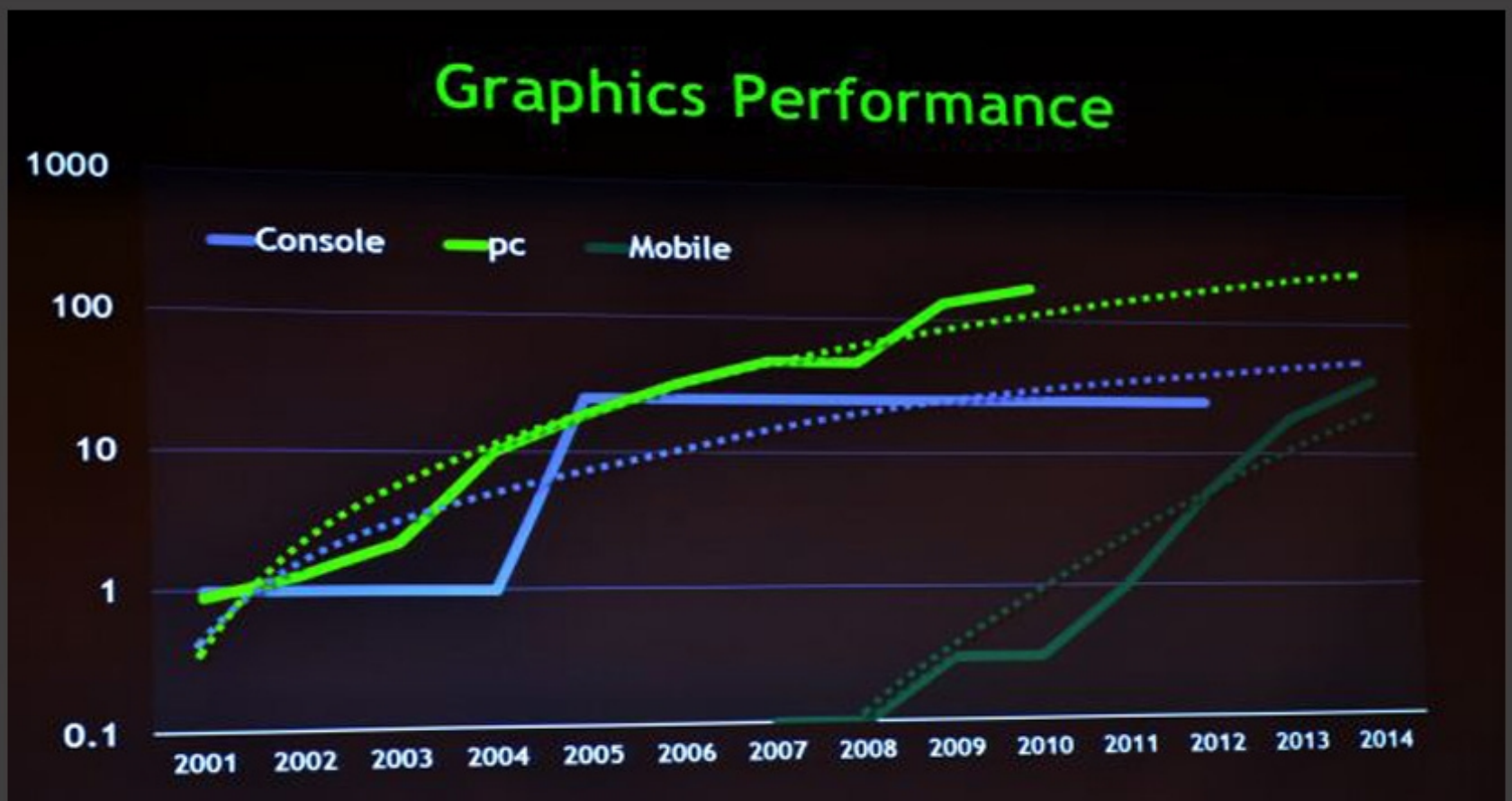
Jan. - Mar. 2012 Software Top 20 Chart - UK

RANK	TITLE	PUBLISHER	FORMAT
1	MASS EFFECT 3	ELECTRONIC ARTS	360
2	FIFA 12	ELECTRONIC ARTS	360
3	JUST DANCE 3	UBISOFT	WII
4	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	360
5	BATTLEFIELD 3	ELECTRONIC ARTS	360
6	ZUMBA FITNESS	SOS GAMES	WII
7	FIFA 12	ELECTRONIC ARTS	PS3
8	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	360
9	ZUMBA FITNESS 2	SOS GAMES	WII
10	MARIO & SONIC LONDON 2012 OLYMPIC GAMES	SEGA	WII
11	THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	BETHESDA SOFTWORKS	360
12	FIFA STREET	ELECTRONIC ARTS	PS3
13	MARIO KART 7	NINTENDO	3DS
14	SUPER MARIO 3D LAND	NINTENDO	3DS
15	FORZA MOTORSPORT 4	MICROSOFT	360
16	BATTLEFIELD 3	ELECTRONIC ARTS	PS3
17	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD	PS3
18	FINAL FANTASY XIII-2	SQUARE ENIX	PS3
19	SAINTS ROW: THE THIRD	THQ	360
20	ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS	UBISOFT	360

Source : GfK - Chart Track/ELSPA(UK)

حاشیه « موبایل ها تا ۲۰۱۴ به ۳۶۰ XBOX خواهند رسید ؟

شرکت Nvidia سازنده ی سیستم های پردازشی برای PC و موبایل و تبلت ها اعلام کرد که قدرت پردازشی موبایل ها و تبلت ها به سرعت در حال پیشرفت و نزدیک شدن به قدرت دستگاه های مثل Xbox ۳۶۰ اند . به گفته ی این شرکت تا سال ۲۰۱۴ میلادی قدرت سیستم پردازشی دستگاه های همراه مانند موبایل ها و تبلت ها به کنسول فعلی مایکروسافت XBOX ۳۶۰ رسیده و حتی ممکن است از این دستگاه هم قوی تر شود . این شرکت با انتشار نمودار مقایسه قدرت کنسول ها و PC و موبایل ها و همچنین نشان دادن سیر پیشرفت این دستگاه ها صحت این ادعای خود را نشان داد . اگر چه Nvidia توانست با عرضه ی چیپ ۳ Tegra توانست موبایل ها را هرچه بیشتر به سایر دستگاه های حال حاضر نزدیک تر کند اما نا گفته نماند که تا ۲۰۱۴ کنسول ها نیز همینطور نخواهند ماند و دستخوش پیشرفت های قابل ملاحظه خواهند شد .



مصاحبه با Sam Hulick آهنگ ساز Mass Effect 3

سوال : کار کردن بر روی یکی از بهترین عناوین RPG با گروه bioware چگونه بود ؟

جواب : یک تجربه ی فوق العاده ای بود من واقعا خدا را شاکرم که جرئی از این تیم بودم . در ابتدا فکر نمی کردم بازی نهایتا اینقدر بزرگ و مشهور میشود . کار کردن با تیم bioWare فوق العاده بود و آنها تیم با استعداد و کوشایی هستند . نتیجه کار گروهی آنها یعنی همان سه گانه ی mass effect بیانگر تلاش و کوشش و انگیزه ی آنهاست .

سوال : من شخصا متوجه شدم که mass effect اصلی حس فضایی تری در موسیقی هایش داشت اما در سایر بازیها سعی شد که حس زمینی تری به بازیکن القا کند شما در این باره چه فکر میکنید ؟

جواب : مطمئنا ما میخواستیم که موسیقی این نسخه را احساسی ترین موسیقی این سه گانه کنیم و در عین حال میخواستیم کمی از صدا ی اصلی ۱ mass effect را بازگردانیم من فکر میکنم ما بهترین قسمت ها را از ۱ Mass Effect و ۲ مخلوط کردیم و نوع جدیدی از حس خام درست کردیم . که این موسیقی خام زمینه ی کار ما برای ساختن موسیقی شماره ی سوم بود .

سوال : آهنگ مورد علاقه ی شما در این سه گانه چه بود ؟

جواب : حقیقتا من نمیتوانم فقط یک آهنگ را از هر نسخه انتخاب کنم من قبلا سعی کردم که این کار را انجام دهم اما من برای هر بازی ۴ یا ۵ موسیقی را انتخاب میکنم . من خیلی به آهنگ اصلی و آهنگ های پیروزی بازی وابسته ام . میخواستم آهنگ پیروزی را از ۱ MassEffect برگردانم اما مکان مناسبی برای آن در ۳ mass effect وجود نداشت اما من واقعا خوشحال میشدم اگر میتوانستم آن را به یک آهنگ اصلی در ۳ ME تبدیل کنم . من آنرا در اولین نسخه وارد کردم تا نشان گر حس تراژدی بازی باشد .

سوال : از کجا برای آهنگ هایتان الهام میگیرید ؟

جواب : من از داستان و ویدیو و نقاشی های اولیه و هر زمینه ای که دارم برای آن آهنگ میسازم الهام میگیرم . فقط نیاز به یک حس برای سناریو دارم . اگر سناریو در باره ی زمانی باشد که دوست نزدیکی میمیرد من خود را جای او میگذارم و آن را تبدیل به زبان موسیقی میکنم .

سوال : کی کارتتان را بر روی ۳ ME شروع کردید؟ و چقدر طول کشید ؟

جواب : در اواسط اکتبر ۲۰۱۱ و آنرا در اوایل ژانویه تمام کردم .

سوال : به عنوان آخرین سوال آیا شما بر روی پروژه های دیگری کار میکنید و نقشه هایی برای آینده دارید ؟

جواب : من در حال کار بر روی مراحل اولیه ی یک پروژه جدید هستم و برای انجام آن بسیار مشتاق هستم ولی نمیتوانم جزئیات بیشتری در این باره به شما ارائه دهم .

ممنون از وقت که در اختیار ما قرار دادید .

متشکرم



مدیریت کل سایت « احمد - میثم
سر دبیر مجله « فرود سمیع یوسفی
صفحه آرائی « میثم خلیل زاده
نام اعضای تحریریه مجله «

میثم خلیل زاده
محمد سیاوشی
محسن یزدان دوست
مهدی محمدی
امیر رضا پور احمد
حسین پور اسماعیل
فرود سمیع یوسفی

آدرس سایت
www.pgforum.net

آدرس تالار گفتگو
www.forum.pgforum.net

آدرس سایت اندروید
www.pgdroid.ir

آدرس صفحه مجله
www.mag.pgforum.net

ایمیل برای ارتباط با مدیریت کل
میثم

mym.khalilzadeh@gmail.com

در آخر از همه کسانی که ما را در این راه حمایت کردند تشکر میکنیم . برای صحبت در رابطه با تبلیغات در مجله لطفا از طریق ایمیل و یا از طریق تالار گفتگو یوزر Meysam اقدام کنید .

در صورتی که میخواهید عضو تحریریه شوید میتوانید بعد از ثبت نام در فروم با یوزر Meysam ارتباط برقرار کنید .