



MODERN WARFARE 2

موفق یا نا موفق؟

بازگشتی دوباره

بررسی BFG GTX295 H2OC

به سرعت نور به سختی سنگ در جهان مجازی!

جنگی مدرن تر از همیشه

SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY

SPLINTER CELL : CONVICTION

BFG GTX295 H2OC REVIEW

FORZA MOTORSPORT 3

COD : MODERN WARFARE 2



RED FACTION GUERRILLA



سایت www.pgforum.ir بحث و گفتگوی در رابطه با دنیای GAME

از فروشگاه سایت دیدن کنید shop.pgforum.ir

سفنی کوتاه

با نام و یاد خداوند و کمک و مشارکت دوستان ماه نامه ای تقدیم شما خواننده گرامی شد . امیدواریم که از نقوص اولین شماره این عنوان چشم پوشی کنید و ما را همراه با نظرات و انتقادات سازنده خود در شماره های بعدی یاری کنید .

در اینجا و در سطر های نفست مجله ما دارد از تیم تمریریه ای که تا عرضه مجله ما را یاری کردند تشکر کنیم و همچنین این نکته را نیز یادآور شویم که مطمئنا نظرات شما علاوه بر رفع اشکالات مجله، باعث دل گرمی نیز هست .

مطالب مجله در چند بخش و زمینه مختلف تهیه شده که در چهار چوب نیاز های اهالی فن قرار دارد ولی میزان تفصیصی بودن آن ها را می شود وابسته به دانش خواننده دانست . به طور مثال بخش فبر را نمی شود تفصیصی عنوان کرد زیرا کار وابسته به ترمیمه است اما مقالات سفت افزاری را سعی شده در سطح قابل قبولی بیان کنیم که چه خواننده آماتور و چه خواننده مرفه ای بتوانند از آن بهره کافی را ببرند .

نباید فراموش کرد که عرضه مجله ی الکترونیکی کاری به مراتب سفت است زیرا معمولا دانش خوانندگانی که در اینترنت مضمور دارند بالاست و شاید نشود انتظارات همگان را آن طور که باید بر آورده کرد .

کارهای گرافیکی، صفمه آرایی و طراحی مجله در شماره اول تجربی و آزمایشیست که امیدواریم در شماره های بعدی با کمک عزیزان ارتقاء کیفیت را به شکلی ملموس داشته باشیم .

به طور خلاصه تهیه این عنوان و علل فصوص شماره اول آن کاری بود دشوار که امید این را داریم با مشارکت شما دوستان عزیز در شماره های بعدی کاری بسیار بهتر و تفصیصی تر عرضه کنیم .

با تشکر

پیش نمایش

Splinter Cell: Conviction
QUAKE LIVE
Forza Motorsport ۳
Assassins Creed ۲
Call of Duty: Modern Warfare ۲

بررسی

Red Faction: Guerrilla
Unbound Saga
SoulCalibur: Broken Destiny
Wolfenstein

سفت افزار

Asus HD ۴۸۹۰
BFG GTX295 H2oc review

آموزش

XP mod (Virtual WindwosXP Package)
موتور بازی های اکشن اول شخص

معرفی کوتاه

Need for Speed: Shift
Resonance of Fate
Gran Turismo ۵
Dirt ۲
FABLE III
Battlefield: Bad Company™ ۲

پیرامون کنسول

مقایسه PSP ۳۰۰۰ و PSP Go
معرفی انواع PS۳
Logitec

نرم افزار

Little Admin

اسرع وقت" است Platinum Games از Hashimoto ، منتظر بازی با ناتال "در



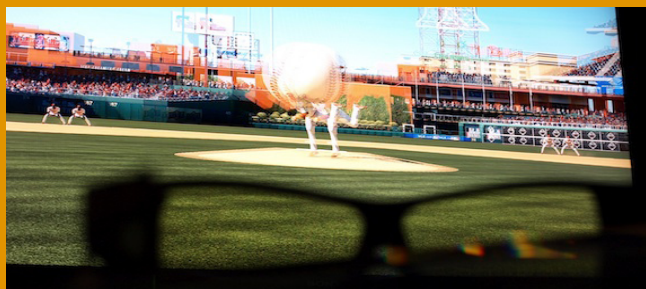
کارگردان Yusuke Hashimoto ، Bayonetta ، در مصاحبه با D'toid گفت که Platinum Games به Motion Control ها علاقه ی زیادی دارد ، مشروط بر این که بازی هایی که ساخته میشوند ، کپی نسخه های قبلی در این ژانر نباشند . Hashimoto گفت : " من علاقه ی خاصی به - Motion Conte oller ها دارم ، چرا که پتانسیل این را دارند تا صنعت بازی را یک سطح کامل ارتقا دهند . " البته مطمئن بودن از این که شما واقعا گیم را درگیر میکنید نکته ی اصلی ست ، بنا بر این بسیار مهم است که بازی های با کنترل مرکزی را نوآورانه بسازید ، نه این که تنها یک تقلید ممض از بازی های قبلی کنید " ناتال فیلی هیجان انگیز به نظر میرسد ، من مشتاقم تا در اسرع وقت با آن بازی کنم"

پچ ۱.۴ برای Call Of Duty : World at War نسخه ی PC



شرکت سازنده پچ ۱.۴ را همراه با ۳ Map Pack برای Call Of Duty : World at War عرضه کرده است . لیست زیر شامل برخی موارد داخل پچ میشود :
 ۳- نقشه ی جدید Multi Player
 -یک نقشه ی جدید Nazi Zombie
 -تغییرات عمده در Demo Playback
 -فیلتر ها برای لیست Favorites اثر ندارند
 -رفع اشکال در راند S&D هنگامی که به انتهای راند میرسید
 -قابلیت Add to Favorites در هین بازی
 -نشانه ی سبز زنگ برای کسانی در Friend List که Online اند
 -اجرای بازی در حالت Safe Mode دیگر تغییری در "Soften Smoke Edges" در تنظیمات گرافیک ایجاد نمیکند
 تعدادی Crash که برطرف شده است

Sony تکنولوژی ۳D را برای PS۳ عرضه میکند . (شایعه)



Cnet گزارش داد سونی طی دو سه سال آینده تکنولوژی ۳D را به PS۳ می آورد . این کشف از آنها صورت گرفت که یک نمایش تکنیکی در IFA نمایش داده شد که در آن PS۳ به یک تلویزیون سه بعدی Bravia وصل شده بود که قرار است در ۲۰۱۰ عرضه شود . کمی گیج کننده است . منتظر افبار بعدی باشید .

قابلیت انتقال ماشین ها در GT نسخه ی PSP



رییس Kazunori Yamauchi ، PolyPhony Digital ، اعلام کرد که دارندگان بازی Gran Turismo نسخه ی PSP میتوانند ماشین های خود را از PSP به PS۳ و GT۵ منتقل کنند . به علاوه قابلیت های بازی چند نفره به وسیله ی Ad-Hoc هم توسط Yamauchi نمایش داده شد . بازی ، اول اکتبر به همزمان با PSPgo عرضه میشود .

۲ Assassins Creed و فبرهایی از گیم پلی



چندی پیش ، ویدیویی از نمایشگاه GamesCom منتشر شد که در آن گیم پلی ACP را بررسی و درمورد مکانیز داخل بازی نیز بحث شد .

در این ویدیو ، سیستم جدید اقتصادی و دو اصله ی جدید فاش شد که یکی از آن ها یک تفنگ است !
به علاوه یک ماموریت در منطقه ای مخفی نیز وجود دارد که البته انجام آن اختیاریست . این ماموریت به این منظور طراحی شده بود تا آیتم هایی را به بازی کن جایزه دهد ، در ازای کمک زدن قابلیت های آکروباتیک و مخفی کاری و ...

ACP در ۱۷ نوامبر برای پلتفرم های PS۳ , PC , Xbox۳۶۰ منتشر میشود .

در ۲ Left 4 Dead ۴ مجموعه ۱۰ سلاح سرد وجود دارد



Chet faliszek از کمپانی Valve در مصامبه با Joystiq اعلام کرد که تعداد سلاح های سرد بازی از تفنگ ها و سلاح های گرم بیشتر است . که تعداد آن ها به ۱۰ عدد میرسد :

۱. چوب بیسبال
۲. چوب کریکت
۳. دیلم
۴. گیتار برقی
۵. تبر آتش نشانی
۶. ماهی تابه
۷. شمشیر سامورایی
۸. داس
۹. باتوم
۱۰. ازه برقی

مایکروسافت تیم ناتال را گسترش میدهد



Microsoft Games Studios معاون شغلی بیشتری را در مرکز گسترش ناتال تعریف میکند تا بازی های منحص به فرد این تکنولوژی را تولید کنند .
در حال حاضر ، مایکروسافت در حال استخدام هنرمند ، آهنگساز ، تهیه کننده ، مهندس و کارگردان است تا آفر آگست ، مایکروسافت ۱۸ زمینه ی کاری را در مورد گسترش ناتال تعریف کرده بود

دولت نیجریه ، از سونی فواست تا به خاطر تیزر تبلیغاتی کاهش قیمت PS۳ ، از آنها عذر فواهی کند



دولت نیجریه از سونی فواست تا تبلیغ کاهش قیمت PS۳ در این کشور را متوقف و از آنها به خاطر توصیف کردن نیجریه به عنوان "فانه ی کلاهبرداری که شهروندان آن به سفتی کسب و کار قانونی دارند" ، عذر فواهی کند .

دنباله ی فیلم سایلنت هیل ساخته میشود



Roger Avary نویسنده و Samuel Hadida کارگردان ، اعلام کردند که هر دو در سافت قسمت بعدی فیلم سایلنت هیل مضمون دارند . بنا بر گزارش هالیوود ، فیلم برداری دنباله ی جدید قرار است در سال آتی ، بعد از اتمام سافت چهارمین قسمت Resident Evil آغاز شود. Avary علاوه بر این ، در فیلم Return to Castle Wolfenstein به عنوان نمایش نامه نویس مضمون دارد . اولین قسمت سایلنت هیل در آمریکا ۴۷میلیون دلار فروش داشته است .

فروش هفته ی اول PS۳ Slim در بریتانیا به ۴۰۰۰۰ رسید



طبق گزارش PS۳ Slim ، MCV در هفته ی اول فروش خود در بریتانیا بیش از ۴۰۰۰۰ عدد فروش داشته . طبق بررسی ها و مقایسات انجام شده این میزان فروش ، ۲۰٪ کمتر از زمان مشابه در عرضه ی PSP Slim بوده است . PS۳ Slim در مدت مشابه بیش از ۵۰۰۰۰ واحد فروش داشته در حالی که PS۳ Slim در همان مدت ، ۴۰۰۰۰ کنسول فروخته است . سونی هنوز هیچ عکس العملی نسبت به این آمار نشان نداده است ، اما مدیر فروش بخش بریتانیا ، Mark Howsen اعلام کرد که از این شروع "بسیار فوشمال است" است .

۲۵۰ PS۳ گیگ با بازی ۲ Uncharted



گویا که باندل gig ۲۵۰ PS۳ با بازی ۲ Uncharted قرار است عرضه شود . هنوز هیچ قیمت رسمی ای اعلام نشده ، اما Engadget اعلام کرده که این بسته واقعا وجود دارد . اگر حقیقت داشته باشه ، باید خیلی فوشمال بشیم و برای عرضه شدن آن لطفه شماری کنیم . مطمئنا این پک بسیار طرفدار فواهد داشت .

سونی ، ۳ SOCOM Fireteam Bravo را برای ۲۴ نوامبر عرضه میکند



سونی در US PS Blog اعلام کرد که SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo ۳ در ۲۴ نوامبر در فروشگاه ها فواهد بود . به علاوه تصویری از پک این بازی مخصوص PSP هم نمایش داده شده بود . متاسفانه صفحه از روی سایت مذف شده ، بنا بر این همیشه قول داد که این فبر کاملا درست باشه . اما امیدواریم تا مجددا فبر منتشر بشه . تا آن هنگام این فبر به عنوان شایعه به مساب می آید.

آمار فروش ژاپن : Slim در هفته ی اول بیش از ۱۵۰ هزار بار فروخته شده است .



فروش PS۳ در ژاپن به عدد فیره کننده ی ۱۵۱۰۰۰ نسخه در هفته ی اول رسید . باید از Slim تشکر کرد . همه اش همین بود . هیچ داستان دیگه ای وجود نداره . این رو با فروش هفته ی اول PS۳ Slim در UK که ۴۰۰۰۰ تا بود مقایسه کنید ؟! به نظر میاد که ژاپنی ها واقعا منتظر آن بودند .

فروش هفته ی منتهی به ۶ سیستمبر :

- PS۳ - ۱۵۱,۷۸۳
- DSi - ۶۰,۴۱۹
- PSP - ۲۲,۱۸۴
- Wii - ۲۱,۵۵۷
- DS Lite - ۸,۳۰۹
- Xbox ۳۶۰ - ۶,۸۲۷
- PSP - ۳,۰۰۱

جایز : iPod Touch دوربین ندارد ، چرا که "یک سیستم بازی" است



استیو جابز اعلام کرد که دلیل این که iPod Touch دوربین ندارد ، این است که یک وسیله ی بازی است ، پس شما باید آن را تا جایی که امکان دارد با قیمت پایین عرضه کنید . جابز در مصامبه با New York Times گفت : "در اصل ، ما مطمئن نبودیم که چه طور Touch را عرضه کنیم . آیا این یک iPhone بدون تلفن بود ؟ آیا یک کامپیوتر جیبی بود ؟ اتفاقی که افتاد و چیزی که فریداران به ماگفتند این بود که ، آنها به دید یک دستگاه بازی به Touch نگاه کردند "

عرضه ی Halo Waypoint در ۵ نوامبر



Cortana ، کتاب Halo : Fall of Reach ، لیوان با طرح هیلو ، به زودی می تونید تعدادی Halo Action به ۳۶۰ Xbox فودتون بیارید .

"۵ نوامبر . این روز رو به یاد داشته باشید . این موقعی ست که شما میتونید دستانتون رو به Halo Waypoint برسونید "

دست فودمون یا دسته ی بازی ؟ آیا این یک نشانه است که ناتال هم ۵ نوامبر عرضه میشود ؟ و با Waypoint سازگار است ؟ این طور که به نظر میاد ، بازی دارای هرچ و مرچ و قطع عضو های بیشتری خواهد بود .

Afrika در آمریکا عرضه شد



همانطور که میدانید بازی انحصاری Afrika که برای PS۳ در ژاپن منتشر شده بود اون طور که سازندگاه گفته بودند قرار نبود در سایر کشور ها عرضه شود . اما بعد از مدتی سازندگان اعلام کردند که این بازی در آمریکا نیز منتشر میشود . این بازی دارای درجه سنی (E) (Everyone) بوده و با قیمت ۱۴۹.۹۹ \$ در آمریکا به فروش گذاشته شده است . آفریقا در کشور ژاپن فروش خوبی را داشت .

۲۰ بازی پرفروش در انگلستان



طبق اعلام ELSPA آمار ۲۰ بازی پرفروش در کشور انگلستان به شکل زیر است :

۱. FIFA ۱۰
۲. PROFESSOR LAYTON AND PANDORA'S BOX
۳. HALO ۳: ODST
۴. NEED FOR SPEED: SHIFT
۵. WII SPORTS RESORT
۶. GUITAR HERO ۵
۷. MYSIMS AGENTS
۸. COLIN MCRAE: DIRT ۲
۹. MARIO KART WII
۱۰. BATMAN: ARKHAM ASYLUM
۱۱. WII FIT
۱۲. GRAN TURISMO
۱۳. MARVEL ULTIMATE ALLIANCE ۲
۱۴. WET
۱۵. PROFESSOR LAYTON AND THE CURIOUS VILLAGE
۱۶. CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
۱۷. TIGER WOODS PGA TOUR ۱۰
۱۸. IL۲ STURMOVIK: BIRDS OF PREY
۱۹. KILLZONE ۲ PLATINUM
۲۰. CALL OF DUTY ۴: MODERN WARFARE

در این آمار بازی ۲ Modern Warfare ۴: COD به پشم می آید . با توجه به آنکه ۲ Modern Warfare در مدت کوتاهی منتشر خواهد شد. در ضمن ظاهرا مراج سونی باعث وارد شدن بازی های انحصاری این کنسول به آمار برتر شده است . بازی KILLZONE ۲ PLATINUM همانطور که قبلا سونی گفته بود با قیمتی مدودا ۲۹ دلار بفروش میرسد.

این آمار مربوط به تاریخ ۲۶ سپتامبر تا ۳ اکتبر است.

اعلام عرضه DLC برای ۳ Forza سه روز بعد از منتشر شدن!



باتوجه به اینکه پیشبینی شده است که ۳ Forza Motorsport در تاریخ ۲۴ و ۲۳ اکتبر عرضه شود شرکت ماکروسافت اعلام کرد در تاریخ ۲۷ اکتبر DLC با نام "Motorsports Legend Car Pack" برای این بازی منتشر میکند . در این بسته قابل دانلود اتومبیل های قدیمی و ۲ نقشه قرار دارد.

نام ماشین های قدیمی موجود در این DLC بدین شرح است :

- Alfa Romeo Giulia Sprint GTA ۶۵'
- Aston Martin DB۵ Vantage ۶۴'
- BMW M1 ۸۱'
- Chevrolet Corvette ۶۰'
- Dodge Charger ۶۹'
- Ferrari ۲۵۰ Testa Rossa ۵۷'
- Fiat ۱۳۱ Abarth ۸۰'
- Lamborghini Miura P۴۰۰ ۶۷'
- Nissan Skyline ۲۰۰۰ GT-R ۷۱'
- Shelby Cobra Daytona Coupe ۶۵'

در ضمن نام ۲ نقشه موجود در این بسته 'Benchmarking' و 'High Speed Ring' و 'Sidewinder Proving Grounds' خواهد بود.



FORZA MOTORSPORT 3

پرفروش ترین بازی در هفته سوم سپتامبر



همونطور که پیشبینی میشد بازی Aion از لمپهی ورود به بازار گیم به صدر جدول صعود کرد این بازی منتظران زیادی داشت . در زده های بعدی به ترتیب ۲۰۱۰ Championship Manager و ۳ The Sims قرار دارند . در ضمن ۲ بازی Championship Manager ۲۰۱۰ و هنوز به فروش خوب خود در جهان ادامه میدهند

۱. Aion (NCSOFT Europe)
۲. Championship Manager ۲۰۱۰ (Eidos)
۳. The Sims ۳ (Electronic Arts)
۴. Blood Bowl (Focus Home Interactive)
۵. Need For Speed: Shift (Electronic Arts)
۶. World Of Warcraft: Wrath Of The Lich King (Activision)
۷. Batman: Arkham Asylum (Eidos)
۸. Resident Evil ۵ (Capcom)
۹. Empire: Total War (Sega)
۱۰. Warhammer Dawn Of War II (THQ) ۴۰۰,۰۰۰

این آمار نیز مربوطه به فروش ۱۰ بازی در آمریکا است . (هفته آخر سپتامبر)

۱. Halo ۳: ODST (Xbox ۳۶۰)
۲. Mario Kart with Wii Wheel (Wii)
۳. Dissidia Final Fantasy (PSP)
۴. Wii Sports Resort with Wii MotionPlus Accessory (Wii)
۵. Kingdom Hearts ۳۵۸/۲ Days (DS)
۶. Mario & Luigi Bowser's Inside Story (DS)
۷. Wii Play with Wii Remote (Wii)
۸. Scribblenauts (DS)
۹. Professor Layton and the Diabolical Box (DS)
۱۰. Wii Fit with Wii Balance Board (Wii)

را Naughty Dog : Uncharted ۲ ، PS۳ از Amy Hennig منفجر میکند



طی کنفرانس PAX ، شبکه ی GameTrailers مصامبه ای با کارگردان اجرایی Amy Hennig ، Uncharted ۲ ، ترتیب داد که در یزر به گوشه هایی از آن اشاره میشود .
"میتوانم صادقانه بگویم ، با وجود این که من به بازی قبلی افتخار میکنم ، نسخه ی جدید یک شاهکار است ... ما موتور بازی را کاملاً از نو طراحی کردیم ، در کنار موتور گرافیک و تکنولوژی و با همان کیفیت تغییرات بسیار زیادی در گیم پلی بخش تکنفره ایجاد کردیم ، از مخفی کاری گرفته تا مبارزات ... نسخه ی جدید مد اقل یک سوم از بازی قبلی طولانی تر است ."
" سفت افزار PlayStation ۳ به طرز شگفت انگیزی قدرتمند است ، و این همان چیزی که بود که باعث شد ما پیشرفت چشمگیری در این نسخه داشته باشیم . مردم همیشه میفندن ، وقتی که شما اعداد و ارقام را اعلام میکنید ، 'آیا واقعا کارایی سیستم قابل اندازی گیراست؟' و من فکر میکنم که هست . ما قبلاً هم گفته بودیم که از یک سوم قدرت PS۳ در نسخه ی قبلی استفاده کردیم ، و من فکر میکنم که این دفعه ما PS۳ را منفجر کردیم ..."

۳ Forza برای ۲۴ اکتبر آماده میشود



مایکروسافت و ۱۰ Turn صبح امروز اعلام کردند که Forza M-۳torSport برای رقابت آماده است و در ۲۳ و ۲۷ اکتبر ، به ترتیب در انگلستان و آمریکا عرضه میشود .
یک مسئله ی دیگه که میتونه شما رو فوشمال کنه اینه که Demo ی این بازی در ۲۴ سپتامبر در فروشگاه Live قرار می گیره .

- اتوموبیل های وجود در نسخه ی Demo :
- Porsche #۸۰ Flying Lizard ۹۱۱ GT۳-RSR ۲۰۰۷
 - Audi R۸ ۵.۲ FSI quattro ۲۰۱۰
 - Ferrari California ۲۰۰۹
 - Mitsubishi Lancer Evolution X GSR ۲۰۰۸

سازنده: tri-Ace

ناشر: Sega

پلتفرم: PlayStation ۳, Xbox ۳۶۰

۳۶۰

تاریخ انتشار:

ژاپن: (ربع چهارم) ۲۰۰۹

اروپا: ۲۰۱۰

نویسنده: مانی (MR GAME)



۲۰۱۰. Resonance of Fate. به زبان ژاپنی یعنی پایان جاودانگی. (یک بازی کنسولی که توسط شرکت tri-Ace برای xbox ۳۶۰ و PS۳ سافت و ناشرش شرکت Sega است. تا کنون %۶۵ بازی کامل شده و به احتمال زیاد در ربع چهارم سال ۲۰۰۹ در ژاپن و در آمریکا و در اروپا در سال ۲۰۱۰ منتشر میشود.

داستان:

در آینده ای دور، زمین به دلایلی نامعلوم دستفروش یک تمول عظیم میشود. گاز های سمی وارد زمین میشوند که نتیجه بی لیاقتی انسان ها برای وفق دادن خود با طبیعت و در نتیجه انقراض انسا هاست. باقیمانده انسان ها هم در درون دستگاه های غول پیکری به نام Bazel و در اعماق زمین زندگی میکنند. این دستگاه ها هوای اطراف رو تمیز و امیدواری برای بقای زمین را افزایش میدند. تمدن انسان ها دوباره در اطراف Bazel ظاهر و شهر ها ساخته میشوند. درجات بالاتر انسان ها در آپارتمان های مجلل در بالای Bazel و طبقات پایین تر در اطراف یا پایه ی Bazel زندگی میکنند. سال ها به همین صورت گذشت تا پالاینده دافل Bazel شروع به عمل سوء کرد...

در بازی ۶۷ نوع ماشین وجود دارد، از ماشین های کلاسیک تا ماشین های مدرن و اسپرت. ماشین ها شامل نیسان GT-۲۰۰۰ Skyline R، مزدا RX-۷، مک لارن F1 و... هستند. Electronic Arts در ۲۹ می گفت که کاور بازی BMW M۳ GT۲ خواهد بود.

شخصیت ها:

Zephyr مرد جوانی که ۱۷ سال سن دارد و شخصیت اصلی بازی هست. شفصیتی یتیم، و نگاه فشنی به زندگی دارد، به اعتقاد اون این گونه زندگی دلیلی بر وجود نداشتن خداست. از ۱۲ سالگی، او توسط Vashyron برای محافظت از شرکت نظامی فصوصی (PMF) و زندگیش رو به عنوان یک سرباز مزدور شروع کرده.

(Subject) یک دفتر ۱۹ ساله که از نتیجه یک پژوهش و یک سری آزمایش به وجود آمده. بدن او به طوریه که در تولد بیست سالگیش از بین میرود. وقتی او این موضوع را میفهمد، از ا نجا فرار میکند تا شاید بتواند با شرنوشتش مبارزه کند.

Vashyron یک مرد ۲۶ ساله که قبلا نظامی بوده است. Vashyron وظیفه داشته از جلوی آشوبگران و آشوبگری رو بگیرد. او با Zephyr برفورده میکنه و اون رو به شرکتش مملق میکنه.

(Reanbell)، یک دفتر ۲۱ ساله و با موهای بلوند. او در برفورده با Zephyr نزدیک بود چونش رو از دست بده و به گروه Vashyron مملق شد. اون به طرز باورنکردنی چابکه.



ناشر:

سافت این بازی از ۱ آپریل ۲۰۰۹، زمانی که tri-Ace تیزری در وبسایتش که شمارش معکوس داشت و نشان میداد که بازی برای PlayStation ۳ و Xbox ۳۶۰ منتشر و با عنوان: "پروژه ی RPG " شناخته شد. اما قبل از پایان شمارش، مجله ی Weekly Famitsu منتشر کرد که بازیی به نام End of Eternity خواهد آمد. این پروژه اولین همکاری tri-Ace و Sega بود.

سازنده: Electronic Arts
 ناشر: Electronic Arts
 سری: Need for Speed
 پلتفرم: PC, PSP, X360, PS3
 تاریخ انتشار: ۹/۱۵/۲۰۰۹
 مدیا: blu-ray, DVD, UMD
 نویسنده: مانی (MR GAME)



Need for Speed: Shift قسمت جدیدی از سری پرسابقه و مسابقه ای Need for Speed می باشد که توسط شرکت Electronic Arts ساخته شده است. این بازی همزمان با ۳ بازی دیگر ای که شامل Need for Speed: Nitro و Need for Speed: World Online در ژانویه ی ۲۰۰۹ معرفی شد. Shift در اصل توسط استودیوی SimBin ساخته می شود که در سابق Blimey! Games نام داشته و به سافت بازی های GT Legend و ۲ GTR (با نام جدیدش، SimBin) کمک کرده.



مطابق مصاحبه ای که با سازنده ی Shift (آقای Geever) شده، بازی دو سال است که در دست سافت است. همچنین او گفته این بازی آینده ی "یک تجربه ی جدید رانندگی" هست. G-force هم نقش مهمی در بازی دارد و توانایی دیدن فضای داخلی ماشین به طور کامل برای اولین بار در سری Need for Speed امکان پذیر شده. (البته این قابلیت در بازی Need for Speed Porsche Unleashed هم وجود داشته.) فضای داخلی ماشین بسیار عالی و پر جزئیات طراحی شده. شما میتونید عوض شدن دنده توسط راننده و تغییر دادن آینه جهت بهتر دیدن پشت سر رو مشاهده کنید و افکت های تصادف و فرد شدن ماشین هم عالی طراحی شده. و هنگام تصادف یا برخورد ماشین با موانع برای یک لحظه صدمه تیره و تار میشود و شما همچنین صداهایی هم که هنگام تصادف میشنویید پر جزئیات هستند. (مثل صدای نفس های سریع راننده موقع برخورد به در و دیوار یا ماشین های دیگر) و موقع تصادف ممکن است ماشین شما آسیب های جدی مثل فراب شدن موتور و شکسته شدن شیشه و در رفتن در و کاپوت و ... رو ببینید.

تعداد ماشین:

در بازی ۶۷ نوع ماشین وجود دارد، از ماشین های کلاسیک تا ماشین های مدرن و اسپرت. ماشین ها شامل نیسان GT-۲۰۰۰ Skyline R، مزدا RX-۷، مک لارن F1 و... هستند. Electronic Arts در ۲۹ می گفت که کاور بازی ۲ GT۳ BMW M۳ خواهد بود.

چند نکته:

فیریک بازی NFS: Shift بر اساس "پروژه ی فراری" خواهد بود.
 روندن بازی مرفه ای تر از ۲ GTR خواهد بود.

در Shift امکان تغییر کلاس ماشین وجود دارد. شما میتونید ماشینی مثل Golf GTI رو ارتقا و تبدیل به Aston Martin DBR۹ کنید. تمام ماشین ها میتونند آپگرید شوند، از درون یا بیرون.
 فضای داخلی ماشین بهتر شده و تاثیر مهمی در بازی ایفا خواهد کرد.
 بیشتر مسابقه ها مول یک شهر انجام می شود.
 فزیک بازی کلید فرق ان با عناوین دیگر است.

ناشر: Microsoft Game Studios
 طراح: Peter Molyneux
 پلتفرم: XB۳۶۰
 تاریخ انتشار: ۲۰۱۰
 سبک: Action RPG, Sandbox
 مدیا: DVD-DL
 نویسنده: مانی (MR GAME)

FABLE III

FABLE III یک بازی اکشن نقش آفرینی هست که توسط شرکت Lionhead ساخته و ناشرش استودیوی Microsoft میباشد که به صورت انحصاری برای کنسول Xbox ۳۶۰ منتشر میشود که در نمایشگاه فبری Microsoft در Gamescom معرفی شد. رئیس Lionhead و Microsoft، Peter Molyneux این بازی رو در کنفرانس gamescom در آلمان معرفی و اعلام کرد که به صورت انحصاری و در سال ۲۰۱۰ برای Xbox ۳۶۰ خواهد آمد.



Fable III پنج دهه بعد از داستان Fable II (روی میدهد. و کاراکتر شما در نقش پادشاه Albion است و میتوانید به عنوان ملکه یا پادشاه فروانروایی کنید و به دلفواه یک پادشاه فوب یا یک پادشاه ظالم و ستمگر باشید همچنین با عمل کردن به قول هایی که به مردم می دهید می توانید به قدرت بیشتری میرسید. داوری و رای شما در زندگی مردم Albion و... تاثیر مهمی خواهد داشت. Molyneux گفت: شما یک قهرمان، و هنوز هم یک ماجراجو خواهید بود. اینبار شما توانایی دیدن و طی کردن مرز های آنسوی Albion رو خواهید داشت. همچنین آقای Molyneux اشاره کرد که: به این زودی ها (در سال) ۲۰۱۰ انتظار اومدن بازی رو نداشته باشید.

مجموعه رفری کورزاه



سازنده: Polyphony Digital
ناشر:

Sony Computer Entertainment

طراح: Kazunori Yamauchi

سری: Gran Turismo

پلتفرم: PlayStation ۳

سبک: Racing

نویسنده: مانی (MR GAME)

Gran Turismo ۵ (که به صورت مختصر شده GT۵ خوانده میشه) پنجمین شماره از سری بازی های قابل تمسین است که معمولاً توسط Polyphony Digital ساخته و ناشرش Sony Computer Entertainment و در انحصار PS۳ میباشد و این اولین سری است که بر روی PS۳ منتشر میشود. در این بازی، یک قسمت آنلاین، با قابلیت ۱۴ نفر بازیکن هم وجود داره. همچنین تغییر آب و هوا و شب و روز چیزهای جزئی بازی هستند(البته هنوز به صورت رسمی تایید نشده اند)



این بازی اولین بار در E۳ ۲۰۰۴ با نام Vision Gran Turismo. فاش شد. در مصاحبه ای که در آوریل ۲۰۰۸ با سازنده بازی، Kazunori Yamauchi شد، او گفت که ۱۵۰ نفر به مدت ۴ سال است که در حال کار بر روی این بازی هستند. شایعه شده که این بازی در ۲۰ اکتبر ۲۰۰۹ منتشر میشود. در کنفرانس سونی در E۳ ۲۰۰۹، تریلری از این بازی نشان داده شده است. ماشین ها و بخش های خیلی زیادی به نمایش درآمده اند، مثل آسیب هایی که به صورت بسیار طبیعی به ماشین وارد میشوند. ولی تاریخ انتشار بازی در آن زمان اعلام نشد.



GT۵ بیش از ۱۰۰۰ ماشین و بیشتر از هشتاد مسابقه را شامل می شود!!! زمین یکی از این مسابقه ها در Dunsfold Par در آمریکا است که در برنامه ی بریتانیایی "تفت گاز" هم مورد استفاده قرار گرفته.

طراحی بسیار طبیعی درون و بیرون ماشین و آسیب هایی که هنگام برخورد ماشین با در و دیوار ایجاد میشود بسیار طبیعی است. و اولین بار است که در سری GT استفاده میشود. البته گفته شده که از حدود ۱۰۰۰ ماشین، تقریباً ۱۷۰ عدد از آنها این فسیصه های جدید رو دارند. البته گفته ی Kazunori Yamauchi، این بخش از بازی هنوز تکمیل نشده. در تصادفات ممکنه هود ها فمیده، درها کنده و کاپوت لق بشود. البته فقط ماشین هایی مثل Saturn, Kia, Geo, فراری، لامبورگینی و بوگاتی این قابلیت ها رو دارند.

Yamauchi در گفتگویی که با Edge Magazine، گفته است که شاید GT۵ با نسخه ی PSP مطابقت هایی داشته باشد. او در گفتگویی که با G۴، گفت شاید بتوانید از طریق PSP ماشین سفارش داده و ما اون رو به گاراژ شما منتقل کنیم.

نام بازی: Dirt ۲
 سازنده: Codemasters
 ناشر: Codemasters
 پلتفرم: تمامی پلتفرم ها
 تاریخ انتشار: ۲۰۰۹، Sep ۸
 نویسنده: Mohammad

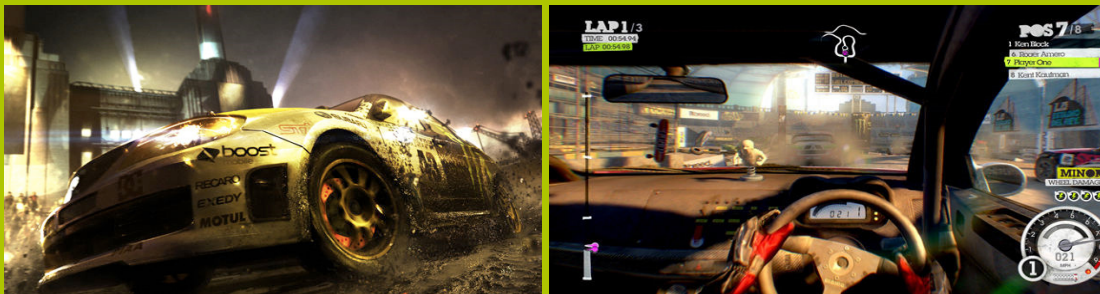


عنوان Dirt برای اولین بار در سال ۲۰۰۷ عرضه شد و اولین بازی RACING شرکت Codemasters بود که با موفقیت های بسیاری مواجه شد و توانست به یکی از بهترین و جذاب ترین بازی ها در سبک فود تبدیل شود! از جمله خصوصیات منمصر به فرد این بازی گیم پلی طبیعی، مرفه ای و گرافیک بسیار بالای آن در سبک RACING تا آن زمان بود. پس از آن شرکت CODEMASTER عنوان دوم فود را هم با نام GRID در این سبک عرضه کرد که با توجه به کسب تجربه بیشتر از بازی Dirt، بسیار زیبا و جذابتر از نسخه ی قبلی این شرکت بود! که تقریباً می توان گفت به بهترین بازی در سبک فود تبدیل شد و با گرافیک منمصر به فرد و گیم پلی کاملاً طبیعی و مثال زدنی اش توانست فیلی را امت گیمر ها و طرفداران این سبک را به سوی فود جذب کند و به عنوان یک بازی محبوب شناخته شود.

و اکنون نیز بار دیگر DIRT با نسخه دوم فود توانسته است مجدداً، علاوه بر تداعی خاطرات نسخه اول استاندارد های جدیدی را در این سبک نمایان سازد و به طرفداران معرفی کند.

در این نسخه شما قادر خواهید بود در انواع جاده ها و محیط های آب و هوایی مسابقه دهید. همچنین شما میتوانید در کشور های مختلف و متعاقباً جاده های متفاوت به مسابقه بپردازید! البته با توجه به مختصات جغرافیایی هر کشور شرایط آب و هوایی کشورها متفاوت خواهد بود و این امر بر رانندگی شما تاثیر مستقیم دارد که فود بر زیبایی بازی افزوده و بازی را جذاب تر می کند. علاوه بر این شما می توانید به علاوه ی جاده های صحرایی و ... در پیست های مخصوص رالی نیز مسابقه دهید و با پرش از روی تپه ها یی مخصوص که در پیست وجود دارد نهایت لذت و هیجان را تجربه کنید شما برای رسیدن به نقطه ی پایان و اول شدن امتیاج به تلاش فراوان و دقت سیاری دارید زیرا در این نسخه هوش مصنوعی بسیار بالا رفته و باید انتظار یک رانندگی مرفه ای را از رقبای فود داشته باشید.

از قابلیت های دیگر بازی میتوان به Flashback ای که شرکت codemaster در بازی زیبای GRID کجمنانده بود نام برد. شما در بازی GRID می توانستید با استفاده از Flash back صحنه ها را تا چند ثانیه به عقب بکشید و از تصادفاتی که انجام داده بودید در بار دوم پرهیز کنید البته شما در این کار محدودیت های هم داشتید و بیشتر از مد مجاز نمی توانستید از Flashback استفاده کنید. تا هیجان و انگیزه شما برای ادامه بازی از بین نرود. شرکت codemaster برای اولین بار در این سبک از بازی های این نو آوری را در بازی GRID به کار گرفت و این دفعه این تکنیک را در DIRT ۲ بکار برده است.



این بار جذاب تر از همیشه

و اما نوبت به بررسی ماشین های این بازی رسیده است که برای دوست داران این سبک بسیار مهم است. در DIRT ۲ ماشین ها به ۸ کلاس تقسیم میشوند، همچنین امکان آپگرید کردن ماشین ها در این نسخه وجود دارد و امکانات بسیار بیشتری در اختیار خواهید داشت که متی در برقی ماشین ها از سری بازی های NFS هم پیشی خواهید گرفت. شما باید ماشین فود را به گونه ای upgrade کنید که با وضعیت فیزیکی جاده و آب و هوا و نوع مسابقه هم فوایی داشته باشد. مثلاً در کشوری که اب هوایی مرطوب و دارد و جاده تماماً فیس می باشد شما باید از تایر ها و لاستیک هایی استفاده کنید که امکان سر خوردن در ان ها کمتر باشد و بیشترین سرعت را به شما بدهد! همچنین اگر قطعاتی که شما بر روی فود روی فود نصب کرده اید دارای کیفیت فوبی نباشند و یا پس از گذشت مدت طولانی در مسابقات دچار مشکل شوند و شما آن را تعمیر نکرده باشید امکان دارد که در مسابقه ی بعدی ماشین شما فراب شود و قطعات دیگر نیز آسیب ببینند.

همان طور که اکثر شما می دانید بازی GRID بالا ترین گرافیک را در بین بازی های RACING و بازی های دیگر داشت و این امر به علت وجود موتور گرافیکی بسیار قدرتمند شرکت codemaster یعنی موتور گرافیکی Ego بود. موتور استفاده شده در DIRT ۲ نیز همان موتور قدرتمند Ego است که با بهینه سازی و تغیراتی در آن توانسته اند آن را بسیار قوی تر و بهتر سازند که قادر خواهد بود محیط را با ۱۲ برابر جزئیات GRID و ۴ برابر DIRT پردازش کند.

در بخش مولتی پلیر هم تغیرات چشم گیری ایجاد شده! شما در DIRT ۱ فقط میتوانستید رکورد فود را در سایت ثبت کنید و نمیتوانستید با رقبای دیگر از مناطق دیگر مسابقه دهید اما در DIRT ۲ میتوانید مثل GRID حالت multiplayer بازی را تجربه کنید.

سازنده: Electronic Arts

ناشر: Electronic Arts

سری:

Battlefield : Bad Company ۲

پلتفرم: PC, X۳۶۰, PS۳

تاریخ انتشار: ۲۰۱۰, March ۲

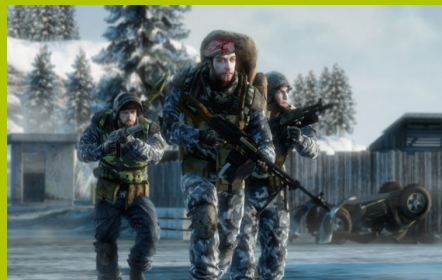
نویسنده: Mohammad



شرکت EA یا پندی پیش در نمایشگاه GAMESCOM آلمان اعلام کرد که برای عرضه ی بازی Battlefield: Bad Company™ ۲ آماده است و همچنین تاریخ دقیق عرضه ی آن را در آمریکا ۲, March ۲۰۱۰ و در اروپا ۵, March ۲۰۱۰ اعلام کرد!

شرکت EA اعلام کرد که در این بازی تفریب پذیری ممیط به صورت کامل وجود دارد و شما میتوانید از یک جسم کوچک که در دنیای واقعی قابلیت تفریب پذیری را دارد تا یک سافتمان عظیم را به صورت کاملاً واقعی تفریب کنید و همچنین بازی به صورت Open world است و شما هر جای ممیط که بخواهید میتوانید بروید نیز ممیط را تفریب کنید! البته ممیط تفری شده توسط شما تا پایان همان گونه فواید ماند و مثل بعضی از بازی ها پس گذشت مدتی و تغییر مکان شما سالم نمی شود همچنین شما میتوانید در بازی به وسیله ی فشار دادن کشیدن و ... در ممیط اطراف فود و اجسام تغییر ایجاد کنید!

در قسمت آنلاین بازی نیز بازی کنان میتوانند از وسایل مختلف مانند استفاده از قایق انواع ماشین ها و هواپیما ها استفاده کنند و EA گفته است که به زودی بازیکنان شاهد یک بازی کاملاً جذاب و شاهکار در زمینه ی بازی های آنلاین فواید بود.



در این بازی بازی کن میتواند چه در قسمت آنلاین و چه در قسمت تک نفره و مبارزات انتقابی از ۱۵ مدل وسیله ی نقلیه و انواع اسلحه ها و مخفی کاری ها و استتار ها برای زنده ماندن فود به صورت آزادانه استفاده کند! قسمت دیگری نیز در بازی وجود دارد که نام آن authentically modeled است که به وسیله ی آن بازی کنان در قسمت آنلاین میتوانند برای تیم فود به صورت اتوماتیک ترکیبات را تشکیل دهند اعم از وسایل نقلیه که هر مد به صورت فود کار وسایل را در اختیار بازی کن میگذارد تفنگ ها و انواع روش های گریز و حمله به دشمن و ... را با این مد میتوانند به صورت فود کار انجام دهند.

در این بازی ۴۶ نوع سلاح گرم وجود دارد که بازی کنان به سورت سفارشی و با اضافه کردن وسایل دیگر به آن ها میتوانند مدود ۲۰۰ تفنگ مختلف را درست کنند. همچنین ۱۵۰۰۰ کیت مختلف متناسب با ممیط بازی از جمله توانایی ارتقاع قدرت سلاح افزایش توانایی مبارزاتی شما همراه با افزایش درجه و ... نیز برای هر چه جذاب تر شدن بازی در بازی گنجانده شده است. به جز وسایل نقلیه و وسایل دیگر که نام برده شد بازیکن در بازی با طیف گسترده ای از انواع مواد منفجره و وسایل کمکی همانند چاقو و C۴ مواجه است که با پیشرفتن در بازی و کسب مهارت های بیشتر توانایی استفاده ی کاراکتر از وسایل کمکی نیز بالا میرود.

موتور سافته شده برای این بازی Destruction ۲.۰ است که تغییرات زیادی برای زیبا تر جلوه دادن یک جنگ واقعی در آن ایجاد شده. در پایان نیز EA اعلام کرد که این بازی در تاریخ ۲, March ۲۰۱۰ برای کنسول های PS۳, X۳۶۰ و PC عرضه میشود.

RED FACTION

GUERRILLA

ممکن است بیشتر شما شرکت THQ را فقط به خاطر سری بازی های کشتی که بشناسید اما این بار با بازی Red Faction نام این شرکت در ذهن شما تداعی خواهد شد. قبل از عرضه بازی بیشتر سایت ها و مجلات نظر مثبتی نسبت به بازی Red Faction نداشتند و نمایش یک دمو صریح هم را نا امید کرده بود. اما با عرضه بازی ، این ناامیدی ها از بین رفت و همه این بازی را تمسین کردند. میتوان گفت که THQ واقعا به خودش آمده و قصد دارد تا استاندارد بازی های خود را تغییر دهد.

داستان

داستان بازی در سال های آینده رخ می دهد و از آنجا شروع میشود که گروهی به نام EDF مردم زمین را به اسارت میگیرند و آنها را به کره ی مریخ میبرند تا تشکیلات سازمانی مورد نظرشان را بسازند. ان ها قصد دارند تا با سو استفاده از مردم و بیگاری کشیدن از ان ها در سیاره مریخ سرزمینی جدید برای خود آماده کنند و بر دیگر مردم کره ی زمین در این سیاره حکومت و برتی داشته باشند به همین علت گروه های و جمعیت های مختلف را از زمین در راستای رسیدن به هدف خود به مریخ می آورند . دست بر قضا برادر Nathan (شخصیت اصلی داستان) هم همراه یکی از این گروه ها به مریخ آورده شده است و وی سعی دارد که برادر همین دلیل خودش هم به مریخ می رود تا برادرش را نجات دهد ، اما با رسیدن به این هدفی بسیار بزرگتر از هدف قبلی خود را دنبال کند و

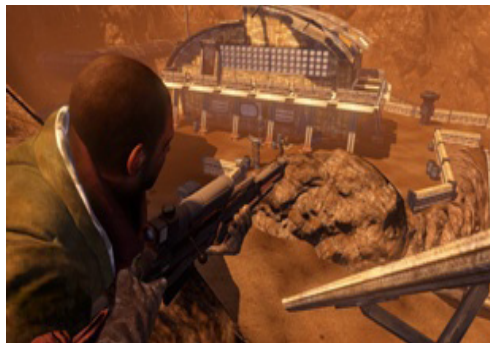


گیم پلی

بازی از جایی شروع میشود که شخصیت اصلی بازی یعنی nathan به مریخ رفته و با برادرش ملاقات میکند و در همین هنگام فردی به نام الکس به برادران دستور تفریب یک سافتمان را میدهد. با تفریب این سافتمان بازی شروع میشود. شما در مراحل مختلف یا باید یک مقر یا سافتمان دشمنان را از بین ببرید یا هردو یا فقط باید دشمنان را از بین ببرید. این بازی دارای مأموریت های جانبی بسیار و فط داستانی طولانی است یعنی اگر شما بخواهید مراحل جانبی را کامل به پایان برسانید مدود دو هفته یا بیشتر طول خواهد کشید. داستان و روند بازی خیلی ساده است و آنقدر پیچیده نیست که شما متوجه نشوید.

و مورد اسلحه های متنوع در بازی واقعا عالی و جذاب می باشد . یکی از مهم و اساسی ترین اسلحه های شما یک چکش است که از اول بازی در اختیار شما قرار میگیرد. شما با این چکش قادر به انجام کار های بسیاری هستید. از فراب کردن سافتمان و پل ها گرفته تا کشتن آدم ها. این چکش واقعا یکی از بهترین و کارآمد ترین سلاح های شماست. این بازی یک بازی open world است و شما میتوانید آزادانه برای خود در محیط بگردید و هر چه را که دلتان خواست تفریب کنید. فرض کنید فراب کردن یک برج چه مسی به شما میدهد. اما هنگام انجام این گونه تفریب ها باید دقت بسیار بالایی داشته باشد زیرا ممکن است در داخل یا اطراف این سافتمان ها بشکه های نفت یا مواد اشتعال زا وجود داشته باشد و با کوهکترین برفورد منفجر شود و در نتیجه شما را روانه ی ان دنیا سازد. شما اگر کنجکاو باشید متما وقتی که سافتمان ها را فراب میکنید زیر آن می ایستید تا ببینید روی سرتان آوار میریزد یا نه؟ باید بگم که نه . شما متی اگر یک برج بسیار بلند را هم فراب کنید بازهم نمیتوانید فودتان را با آوار های ان سافتمان بکشید و این یکی از نکات منفی گیم پلی بازی محسوب می شود و مقداری از مس واقع گرایی بازی در ذهن بازی باز را کاهش می دهد. یکی دیگر از ویژگی های قابل ذکر این بازی توانایی راندن ماشین و طی کردن مسافت های طولانی با ان می باشد همچنین ، با این ماشین ها قادر خواهید سافتمان ها را تفریب کنید که لمضات کم نظیری را برای شما فراهم می سازند. همچنین در بازی فقط یک مدل ماشین وجود ندارد بلکه ماشین های متفاوتی وجود دارند که این خود یک ویژگی مثبت تلقی می شود و باعث میشود که بازی از حالت فسته کننده فارغ شود . بعضی از ماشین ها دارای اسلحه هستند که واقعا به کار شما می آیند. تعدادی از این اسلحه ها که بر روی ماشین های مخصوص قرار دارد آنقدر قدرتمند است که با یک شلیک کار یک سافتمان را یکسره می سازد.

در بازی مکان هایی وجود دارد شبیه به یک پرتگاه است که جلوی این پرتگاه یک سافتمان واقع شده است . شما میتوانید با سرعت از پرتگاه بپرید و سافتمان را از وسط به دو قسمت تبدیل کنید. من پیشنهاد میکنم این کار را انجام بدهید زیرا واقعا لذت بخش است. چیزی که این روزها به وجودش عادت کرده ایم و در صورت نبودنش احساس کمبود ان در بازی ما را آزار میدهد سیستم کاور گیری می باشد که در این بازی هم وجود دارد و همانند باز های دیگر نقش اساسی ایفا می کند. هوش مصنوعی دشمنان واقعا عالی کار شده و متی در درجه Easy هم شما کار آسانی در پیش رو نخواهید داشت.



بهترین قسمت بازی گرافیک و فیزیک آن است. تفریب پذیری ممیبا آنقدر بالاست که شما هیچ گاه این تفریب پذیری را در هیچ بازی تجربه نکرده اید (بر اساس سبک و موضوع بازی). واقعا عالی کار شده است. شما هر دیوار و هر پلی را میتوانید تفریب کنید. و اگر یک ساختمان یا پل را تفریب کنید دیگر پدیدار نیمشود پس با توجه به این اصل مواظب باشید که چه چیزهای مهمی را تفریب میکنید. گرافیک بازی واقعا فوب کار شده است و جزئیات ممیبا به بهترین نمو طراحی شده اند. ممیبا بازی واقعا با عظمت ساخته شده است. وجود ساختمان های متنوع در بازی باعث شده است که بازی از حالت فسته کننده فارچ شود اما وجود رنگ نارنجی بسیار در بازی کمی تو ذوق میزند اما باید این استفاده بسیار از این رنگ را پذیرفت زیرا بازی در مریخ اتفاق می افتد و مریخ فضایی نارنجی را شامل می شود. نقشه آن قدر وسعت دارد که شاید شما نمی توانید تمام نقشه را زیر پا بزارید. دشمناننتان بیش تر شبیه به هم هستند. یعنی ممکن است در یک مکان بیش از ۱۰۰ نفر هم شکل وجود داشته باشد که این ممکن است کمی شما را از رده فاطر کند اما ویژگی های بارز بسیاری در بازی وجود دارد که همچین ضعیفی را پوشش می دهند. وقتی شما یک ساختمان را تفریب میکنید گرد و فاک به صورت بسیار واقع گرایانه از زمین بلند میشود که این گرد و فاک به وسعت ساختمان نیز بستگی دارد. شما برای تفریب ساختمان نباید فقط دیوار های آن را فراب کنید بلکه باید ستون های آن را هم هدف قرار دهید. نکته جالب دیگر که گفتنش فالی از لطف نیست این است که اگر شما دیوار های سمت چپ یک ساختمان را تفریب کنید ساختمان از سمت چپ فرو می ریزد و اگر از سمت راست این کار را کنید ساختمان از سمت راست می افتد. وجود نورپردازی فوب با فیزیک بسیار عالی و گرافیک عالی تر باعث شده است که بفش گرافیک بسیار فوب و تقریبا بی نقص از اب در بیاید.

موسیقی و صداگذاری

موسیقی های بازی واقعا فوب کار شده اند. در ممیبا و شرایط مختلف موسیقی های مخصوصی نوافته میشود که این هیجان بازی را چند برابر میکند. صدا های شفصیت ها و تفنگ های بازی همچنین صدای تفریب ساختمان ها واقعا عالی کار شده است. میتوان گفت بفش موسیقی و صداگذاری بازی مانند بفش گریک هیچ جای مرفی را باقی نگذاشته است. وقتی شما در بیابان های فلوت مریخ به گشت زنی میپردازید صدای باد باعث میشود که شما به عظمت این بیابان ها و تنهایی پی ببرید و برای لمطاتی به جای Nathan در بیابان سیر کنید. صدای انفجار ها و تفریب هم واقعا عالی است. در واقع صداها ی بازی واقعا کامل کننده تصاویر بازی می باشد و به شکلی عالی با تصاویر مچ شده است.

کلام افر

ویژگی های فوب بازی بسیار است و نقاط ضعف آن کم. می توان گفت که Red Faction بهترین بازی شرکت THQ است. ما به شما پیشنهاد میکنیم که این بازی را به هیچ وجه از دست ندهید و تجربه ای ناب بر کلکسیون تجربیات فود بیافزایید.

نویسنده : محمد اجتهادی



UNBOUND SAGA



نویسنده : مجتبی

متما اگر از بازی فور های قدیمی باشید بازی های مثل شورش در شهر و بازی های شبیه به این سبک برای شما خاطراتی فراموش نشدنی آفریده اند که برای یاد آوری این خاطرات بعضی مواقع بازی های روز دنیا را کنار می گذارید و پای کنسول سگا می نشینید و دوران بچگی خود رو زنده می کنید!

UNBOUND SAGA ترکیبی از کتاب های کمیک و بازی های رایانه ای است ، که شما را به یاد بازی های قدیمی در کنسول سگا می اندازد اما برای بازی کردن ان دیگر نیازی به سگا نیست و شما این بازی را می توانید در کنسول PSP با کیفیتی به مراتب بالاتر تجربه کنید .

داستان



داستان بازی مربوط به شفصی است به نام ریک که جزو قهرمانان کتاب کمیک است که دشمنی دیرینه با کسانی که امنیت شهر را به هم می ریزند ممسوب می شود و کلا با آدم بد ها سرو کار دارد،اما کنون از این زندگی یکنواخت فسته شده و می فواهد به کسی که زندگی او را فلق کرده است و این زندگی را برایش رقم زده کرده ممله کند. در طول داستان که ریک به سوی هدفش می رود با دفتری به نام لوری آشنا می شود که او هم همین هدف رو دارد،پس با هم تصمیم می گیرند که دو نفری و با هم ، بهتر و زود تر می توانند به هدف مشترکشان برسند پس با هم،هم پیمان می شوند و به سوی هدفشان حرکت می کنند!

گیم پلی

سبک بازی فیلی شبیه به سبک شورش در شهر است اما با این تفاوت که در شورش نمی توانستم شفصیت خود را در هنگام بازی عوض کنیم،اما در UNBOUND SAGA این قابلیت وجود دارد که با کلید SELECT شفصیت خود رو از ریک به لوری و برعکس تغییر داد.این اصولا زمانی به چشم می آید که فط جان شما کم شده باشد که می توانید با تغییر شفصیت از مرگ فرار کنید. البته بعضی اوقات امکان تعویض شفصیت وجود ندارد . فرضا در زمانی که ریک زندانی شده است .

بازی از ۱۰ اپیزود تشکیل شده است.یکی از مشکلات اصلی این بازی نداشتن Chec-point می باشد و که به همین دلیل در هنگام بافت در مرحله مجبور به شروع از اول هستید . این مساله در بعضی مواقع که اپیزود ها بسیار طولانی هستند واقعا آزار دهنده هست.به جز اپیزود ها بازی دارای چند بفش اضافه می باشد که شما میتوانید با شفصیت مورد علاقه خود تا وقتی که زنده هستید دشمنان را لت و پار کنید و هر دفعه رکوردی جدید به جای بگذارید.



هر کدام از شفصیت ها ویژگی خاصی دارند.مثلا ریک با این که فیلی آرام آرام حرکت می کند اما ضربات و قدرت زیادی دارد که به شما این امکان را میدهد که دشمنان نگویند بفت را به شیوه ای گوناگون بلند کرده و به زمین بکوبید ویا اینکه ان ها را به سمت دیگر دشمنان پرتاب کنید..که در بعضی مواقع با این عمل می توانید چندین دشمن را از پای درآورید که جذابیت خاصی دارد ،به غیر از این که ریک می تواند از هر چیزی که روی زمین افتاده است برای ضربه زدن به دشمن استفاده کنند.از طرف دیگر لوری مرکات تند و سریعی دارد اما ضربات او آسیب بسیار کمی به دشمن وارد می کند.از دیگر قابلیت های لوری داشتن ۲ فنجر هست که به خاطر این دو فنجر دیگر نمی تواند از وسایل دیگر برای ضربه زدن استفاده کند.به جز این ، لوری قابلیت پنهان شدن در سایه ها از دید دشمنان را دارد .

روند بازی تکراری است اما بازی جذابیت خود را تا مراحل اخر مفظ می کند و شما را ترقیب به ادامه ان می کند ..شما همواره از اول مرحله می زنید.می کشید و به مرحله بعدی می روید و به همین صورت تا اخر ادامه پیدا می کند،اما هیچ وقت از این کار فسته نمی شوید.

شما میتوانید مرکات خود را در طول بازی تقویت کنید تا به دشمنان آسیب بیشتری برسائید.اگر دست شما به یک فن عادت کرده است می توانید همان فن رو آپگرید کنید تا دشمنان زود تر از پا در بیایند.شما در بازی میتوانید از تعداد زیادی فن که هر کدام مختص هر شفصیت هست استفاده کنید که این فن ها جذابیت خاصی به بازی می دهند.

بازی در درجه بسیار ساده است اما در درجه سفت بسیار سفت و نفسگیر می باشد.

البته این نکته نیز باید گفته شود که در اپیزود آفر، بازی کمک هایی به شما میکند فرضا با کشتن دشمنان قلب دریافت میکنید و یا فط جان کارکتر به صورت اتوماتیک افزایش می یابد. به همین دلیل مرحله آفر بازی بسیار آسان شده است

فط آبی هم به عنوان چیزی مثل نیرو زیر فط جان شفصیت شما ترتیب داده شده است ، اگر فط نیروی شما به آفر برسد شما دیگر نمی توانید ضربه بزنید و تنها راه برای زنده ماندن، دفاع کردن و منتظر ماندن برای پر شدن فط نیرو هست که این مورد نیز به هیجان و جذابیت بازی اضافه می کند!

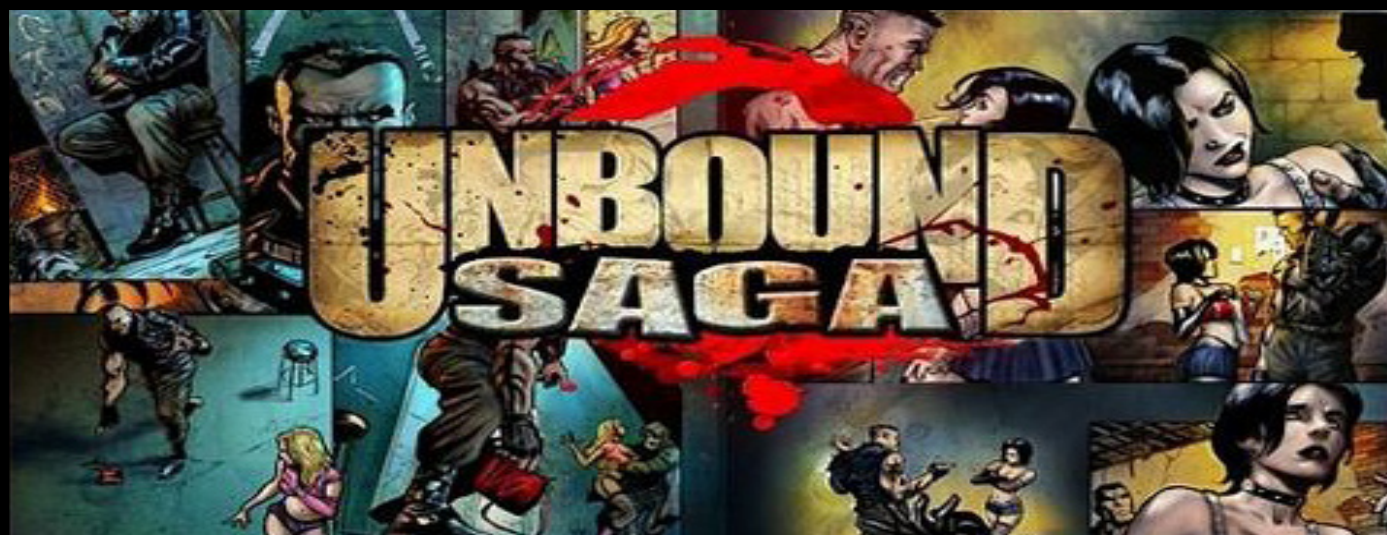
سیستم دفاع در بازی سیستم جالبی هست. اگر شما دفاع کنید هیچ کس نمی تواند موی از سر شما کم کند و این برای وقتی که جان شما کم است بسیار کار آمد است.

گرافیک

گرافیک بازی بسیار چشم نواز هست، جزئیات خوب کار شده اند و طراحی شفصیت ها و دشمنان و همچنین دستی که دشمنان رو فلق می کند بسیار عالی است. به نوعی می توان گفت گرافیک این بازی در راستای داستان و سبک بازی مراه شده است چرا که اکثر لوکیشن ها بنا به دلایلی که ذکر شده است دارای محیط بسته و تاریک می باشند و این مورد تا مدودی شما را ازار می دهد.

کلاه افر

در یک کلاه بازی UNBOUND SAGA یک بازی است که میتواند مدتها شما رو سرگرم کند و فاطرات قدیم شما را برای شما زنده کند. بازی UNBOUND SAGA در کل بازی فوبی محسوب می شود و ایراد هایی دارد هم که می شود از ان ها چشم پوشی کرد. بازی ارزش یک یا دو بار تمام کردن رو دارد.



SOUL CALIBUR Broken Destiny

یکی از شرکت هایی که در سافت بازی های سبک Fighting تخصص دارد بی شک Namco است. Namco این بار به سراغ سری SoulCalibur با نام Broken Destiny در کنسول PSP رفته است Namco با اسکرین شات ها و تریلر هایی که از این بازی منتشر کرده بود نوید یک بازی فوب رو می داد و البته God Of War رو TM داده بود زیرا در تریلر ها کریتوس هم

SOUL CALIBUR Broken Destiny

بازی در ۱ سپتامبر ۲۰۰۹ عرضه شد و انتظار دوستداران سبک Fighting به سر آمد و نتیجه چیزی فراتر از انتظارات بود!

داستان

بازی داستان آنپانی ندارد، همانطور که معمولا بازی های فایتینگ داری داستان فطی و فاصی نیستند، البته در فود بازی و در هنگام انتفاب شفصیت مورد علاقه تان می توانید پکیده ای از داستان زندگی وی را بفوانید که پکیده ای از داستان ۱ God Of War و ۲ God Of War هم برای شفصیت کریتوس (به علت شهرت بسیار این کاراکتر، او را مثال می زنیم) ترتیب داده شده است!

گرافیک

هر چه از گرافیک بازی بگویم باز هم کم افکت ها ، بسیار عالی است و شما را به وجد می داده می شود بسیار فوب کار شده است. لوکیشن علت امیفته شدن ان ها با گرافیک بسیار مبارزه شوید بازی ، نمایی از محیط را به تصویر جزئیات گرافیک ممیط بسیار فوب هستند و به را در اشیاء ببینید.



گرافیک چیزی فراتر از یک بازی برای PSP است! گفتیم، گرافیک ممیط ، شفصیت ها، مرکات و آورد. همچنین گرافیک دمویی که اول بازی نمایش هامتفاوت و مسته کننده نیستند ولی این امر به بالای بازی میسر شده است. قبل از اینکه شما وارد می کشد که گرافیک فوق العاده ای رو دارا است! عنوان مثال شما می توانید از دور برآمدگی و پستی

گیم پلی

الگو برداری گیم پلی دقیقا مثل بازی هایی همانند بازی ها در کنار است و جای فوبی قرار دارد که این تصویر نه بسیار بزرگ نشان داده می شوند نه تشفیس داد غیر از این دوربین بسیار فوب با شفصیت ها جا نمی ماند.

گیم پلی بازی هم در جایگاه نسبتا فوبی قرار دارد، تکن و مورتل کمبیت است، دوربین مثل همین جای فوب به این معنی است که شفصیت ها در بسیار کوچک که دیگر نشود تفاوت آنها رو با لوگو مرکات بازی کنان مرکت می کند و از مرکت

کنترل بازی فوب است اما مشکلی که می شود از ان گرفت این است که دکمه های ضربدر، مربع، مثلث و دایره با مرف های A.B.K.G نمایش داده می شوند که این موضوع اجرای فن ها رو سفت می کند، (که از نظر سازندگان باعث هیجان بیشتر بازی میشود) البته در Move List می توانید ببیند که هر مرف نشانه ی چه کلیدی است! ضربدر در بازی دفاع است و مربع و بقیه ی کلید ها دکمه های ممله هستند که البته شما می توانید با توجه به سلیقه ی خود ان ها را عوض کنید.

هوش مصنوعی فیلی بد فیلی فوب است. ابازی به شدت سفت است، شما به سفتی می توانید دشمنان را از پای در بیاورید. دشمنان هیچ رمی نخواهند داشت و حتی شخصیت های مونت که به ظاهر مهربان می آیند در یک چشم به هم زدن فط جان شما را به پایان می رسانند و وقتی روی شما و یک ضربه قفل می کنند رهایی از دست آنان فیلی سفت است. دشمنان برعکس بازی های دیگر که فقط به شما نگاه می کنند تا به آنان ضربه بزنید و یک فن هم نمی زنند در این بازی از همه ی فن ها و تکنیک ها درست استفاده می کنند به عنوان مثال وقتی شما از آنان دور می شوید از فن های دور برد فود استفاده می کنند و یا نزدیک می شوید معمولا شما را به زمین می اندازند و به شما ضربه می زنند و شما نمی توانید از جای فود بلند شوید. اگر هم فرصت ممله پیدا کنید بیشتر مواقع جافالی می دهند یا اینکه دفاع می کنند که این هوش مصنوعی از این لفاظ بسیار عالی کار شده است اما بازی را به شدت سفت کرده است

بازی دارای سیستم دفاع فوبی است. از آن جایی که هر شخصیت یک سلاح سرد دارد می تواند به فوبی دفاع کند. اما شما نمی توانید دل فود را به این سیستم دفاع فوش کنید زیرا اگر از بالا دفاع کنید از پایین ضربه می فورید و اگر از پایین دفاع کنید از بالا آسیب پذیر هستید!

تعداد باگ ها در بازی بسیار کم است و من در بازی چیزی ندیدم. اما یک مشکل در بازی است اینکه وقتی شما در حال ممله و زدن کلید هستید اگر دشمن شما جافالی دهد (که معمولا این کار را می کند) شما باز هم به زدن ضربه ادامه می دهید در صورتی که شما در حال زدن هوا هستید، دشمن شما به پشت شما رفته، به شما ممله می کند و کار شما را یکسره می سازد

صدا گذاری و موسیقی در مد فوبی قرار دارد. صداگذاری برای شخصیت ها فوب و مطابق با صورت و چهره ی آنها است، غیر از این صدای کریتوس همان صدای او در سری God Of War است، صدای ضربه زدن ها و دفاع کردن و فوردن دو شمشیر به یکدیگر و صدای هایی از این قبیل در مد فوبی قرار دارند. اما مشکلی که می توان به موسیقی گرفت اینکه بعضی موسیقی ها بچه گانه می باشند و اصلا هیجانی برای شما نخواهند داشت.



کلام آخر

در یک کلام بازی SoulCalibur: Br - ken Destiny دارای گرافیک فوب و گیم پلی عالی، صداگذاری قابل قبول و موسیقی متوسط، جذابیت و هیجان بسیار بالا است که می تواند طرفداران سبک Fighting را تا مدت زیادی سرگرم کند و ارزش مدت زیادی بازی کردن را دارد.

در بازی ۲۹ شخصیت وجود دارد که یکی از مشکلات آن وجود بیشتر شخصیت های مونت و تشابه بسیار آن ها به یکدیگر است. وجود این تعداد شخصیت باعث می شود که اگر شما بخواهید با تمام شخصیت ها بازی کنید و فن های آنان را یاد بگیرید و اجرا کنید چندین ساعت و یا چند روز به طول می انجامد!

در بازی هیچ نوآوری دیده نمی شود و مثل بازی های Fighting دیگر، شما فقط به انتقاب شخصیت پرداخته و شروع به مبارزه می کنید ولی چیزی که قابل توجه است اینکه بازی غیر از اینکه روی شخصیت ها فوب کار کرده است روی کریتوس و سواس بیشتری به فرج داده است و مرکات کریتوس دقیقا همان مرکات در God Of War است. همچنین کریتوس غیر از دو شمشیر فود و دو بالی که در God Of War ۲ بدست آورده بود جادوهای دارد که در بازی وجود دارد و سازندگان را باید بخاطر این همه وسواس به فرج دادن تمسین کرد اما چه بهتر بود اگر این وسواس را برای همه ی شخصیت های بازی به فرج می دادند.

فن ها در بازی بسیار زیاد هستند، هر شخصیت در بازی تعداد زیادی فن دارد که می تواند از آنها برای از پا درآوردن رقیبش استفاده کند، این تعداد زیاد فن کمک زیادی به جذابیت بازی کرده است، اجرای فن ها به ظاهر آسان هستند اما بخاطر اینکه هر کلید با مرف نشان داده شده است اجرای فن ها را کمی سفت می کند اما اگر شما مدت زیادی تمرین و تکرار کنید مسلما در اجرای فن ها استاد می شوید.



از کجا تا کجا! :

Wolfenstein

نام Wolfenstein اولین بار به عنوان بازی در سال ۱۹۸۱ به همگان معرفی شد.

این بازی توسط Muse Software برای پلتفرم Apple II ساخته و عرضه شده بود. داستان بازی از یک سوء ظن برای گشتن Adolf Hitler (روایت داشت که برای اولین بار سیستم مخفی کاری (یا در مخفی فودمون!) در این بازی قرار گرفت.

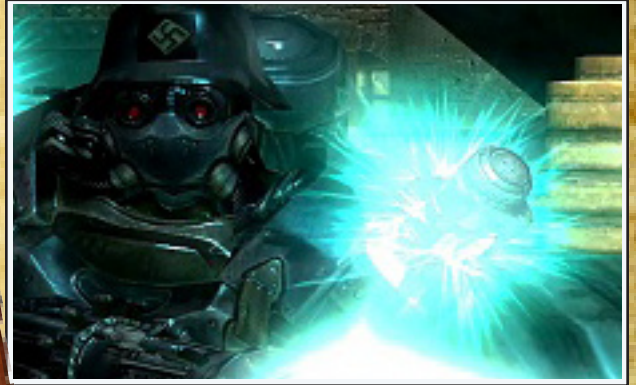
این نام چند سال بعد یعنی در سال ۱۹۹۲ دوباره به گوش طرفداران رسید، این بار id Software در سال ۱۹۹۲ دوباره به گوش طرفداران id Software با سبک FPS داده بود Wolfenstein ۳D.

اولین بازی سبک FPS شفافه میشود. هرچند Castle Wolfenstein و id Software توسط دو شرکت مختلف ساخته شد، اما این مسلم است که id Software سومین بازی بزرگ از سری Castle Wolfenstein گرفته بود.

از موتور ۳ Quake و با نام Wolfenstein در سال ۲۰۰۱ با استفاده منتشر شد. این موتور از خصوصیات زیادی در زمان خود برخوردار بود. به همین دلیل در بازی از افکت های گرافیکی زیادی استفاده شد و طبیعتا Return to Castle Wolfenstein یکی از بهترین بازی های سری Wolfenstein بود.

هنوز Doom ۳ عرضه نشده بود که حرف هایی از Wolfenstein جدید به میان آمد. در آن زمان طرفداران W فکر میکردند سازندگان، بازی ای با موتور ۳ Doom یعنی ۴ id Tech عرضه کنند زیرا این موتور دارای امکانات بسیار زیادی برای ساخت یک بازی با گرافیک بالا بود. اما علاوه فواسته ی طرفداران، ID در کنفرانسی اعلام کرد که بر روی این بازی کار نمیکند.

سرانجام بعد از مدت ها در سال ۲۰۰۸ (در این سال منتشر شدن بازی تائید شد اما قبل از آن شایعات زیادی مبنی بر عرضه شماره ای جدید به میان آمده بود) اعلام شد که این بازی قرار است با استفاده از موتور تقویت شده ۴ id Tech منتشر شود؛ در هر حال این بازی هم اکنون منتشر شده و تا جایی که امکان داشته باشه سعی در معرفی این شماره فواهیم داشت.



گیم پلی

در Wolfenstein با دو نقطه از بازی زیاد کار داریم. مخفیگاه های گروهمان که قبل از ماموریت افراد گروه جمع شده و در مورد کارهایی که نباید انجام دهیم صحبت میکنند (مانند Far Cry ۲) و یا مکان هایی که تاجران و بازار سیاه آنها هستند تا با استفاده از پول هایی که در طی مراحل جمع کردیم اسلحه خریداری یا آپگرید کنیم.

همانطور که سازندگان بازی قبلا گفته بودند بازی به نوعی Open World هست اما متاسفانه طراحان بازی به این نکته توجه نکرده اند که شهر های موجود، اصلا فاصیبت Open World شدن را ندارند! در مواقعی که جنگ در افتاده میتوان به کوچه ها رفته و یا وارد خانه و یا فاضلاب های موجود در بازی شد و به همین شکل میتوان برای فرار کردن از دید دشمنان در این مکان ها مخفی شد. اما ممیط مراحل بسته است و فقط امکان ورود به بیشتر فانه ها فراهم شده است (در مراحل شهرها)

اسلحه ی Black Sun دارای قدرت و پتانسیلی است که تا حالا دیده نشده. با استفاده از این انرژی میتوانید وارد بعد دیگری به نام Veil شد تا راه های جدیدی که فقط با استفاده از این بعد میتوان ارزش عبور کرد پیدا و کشف کنید.

در بازی یک مدال در اختیار William Blazkowicz است که دارای ۴ قدرت میباشد. به همین دلیل در کل بازی به دنبال این قدرت ها میگردیم و کم کم به آنها دست میابیم. اگر بفواهیم مقتصر این قدرتها را توضیح دهیم میتوان گفت:

۱- آهسته کردن زمان : در این حالت به جز کارکتر تمامی اشیاء و دشمنان که در اطراف ما قرار دارند آهسته حرکت میکنند . در طی مراحل میتوان از این قدر عبور از پل های در حال ریزش و یا عبور از در هایی که در حال بسته شدن هست استفاده کرد.

۲- زیاد شدن قدرت تیر اندازی : این قدرت باعث افزایش شدت تیر اندازی میشود .

۳- وارد شدن Veil شدن : همونطور که بالا گفتیم بازی در ۲ بعد دنبال میشه (۲ بُعد که به نوعی یکی هستند) که میتوان با استفاده از این مدال وارد آن شد . با استفاده از کشتن جانواران این بعد میتوانی دشمنان خود را از پای در بیاورید و یا میتوانی راه های جدیدی را پیدا کنید که در فرار کردن و یا پیدا کردن المان های موجود در بازی کمک میکند . البته این راه ها در بازی با لوگوی فورشید شکل هک شده است که بعد از استفاده از مدال و رفتن به Veil میتوان از این گذر گاه ها عبور کرد و یا اسلحه های جدید و مخصوص این قسمت را استفاده کرد.

۴- محافظ : این قدرت مدال باعث میشود در زمان محدودی هیچ ضربه ای به شما وارد نشود (تیر ها به محافظ برفورد کرده و از بین میروند) البته این قدرت در دموی اول بازی به نمایش گذاشته میشود .



تمامی این امکانات در طی مراحل به مرور توسط Blazkowicz پیدا و کشف میشود اما ناگفته نماند که این امکانات همیشه قابل استفاده نیستند زیرا برای استفاده نیاز به انرژی ای برای به کار انداختن مدال دارید. سازندگان در بخش هایی از نقشه گودال های کوپک (چند سانتی) قرار داده اند تا با ایستادن بر روی آنها بتوانید انرژی مورد نیاز را دریافت کنید تشخیص این گودال ها بسیار آسان است زیرا دودی از آنها بلند میشود. مراحل برعکس شماره های قبل به تنهایی دنبال نمیشود. در ماموریت ها افرادی ، شما را همراهی میکنند. مراحل بازی در زیر زمین ، جنگل و شهرها دنبال میشود. متاسفانه ماموریت ها کمی گنگ است یعنی در طی مرحله شما فیلی کم پیش میاد که دقیق بفهمید دارید چی کار میکنید ! مطمئنا اگر گزارش کار Blazkowicz در آخر مرحله نبود دلیل فیلی از کارهایی که انجام دادید مشخص نمیشد.

سیستم جنگیدن بازی فیلی فوب طراحی شده . تنوع دشمنان باعث شده که در بعضی مراحل نوع حرکت فودتون رو تغییر بدید فرضا بجای هجوم بردن به آرامی حرکت کنید.

گرافیک

گرافیک بازی بی نقص نیست اما نمیتوان گفت که باعث بد شدن جو بازی و یا زشت شدن محیط میشود . گاه ها باگ هایی در بازی دیده میشود و یا افت فریم (فیلی کم) به وجود می آید. ولی باید قبول کرد که موتور ۳ Doom فراموش شده بود و این بازی توانست یادآوری کند که این موتور به نوعی انقلابی در صنعت بازی ایجاد کرد (اولین موتور گرافیکی با این سطح قدرت و افکت در صنعت بازی بود) . در بعد Veil محیط سبز رنگ میشود و افکت های باد در محیط این بعد به وجود می آید که واقعا زیبا است . نوع کشته شدن دشمنان نیز یکی دیگر از نقاط جذاب بازی است . همانطور که میدانید در بازی های ۳ Doon و ۴ Quake بعد از از پای در آوردن دشمنان سریع جسد آنها محو می شد. اما در Wolfenstein دیگر به این شکل نیست جسد دشمنان روی زمین میماند و دیگر امساح مانند قبل با باگ های عجیب در داخل هم فرو نمیروند . شکل از بین رفتن نازی ها از دیگر جذابیت های بازی است همانند ۳ Doom در صورتی که با اسلحه ی انفجاری تیر اندازی شود بدن آنها تیکه تیکه میشود و هر قسمت از آن بر روی قسمتی از زمین می افتد و یا در صورت شلیک به گلولی آنها با شیوه ای خاص بر زمین میافتند. فیزیک بازی نیز فوب کار شده است و میتوان گفت که موفق بوده.

صداگذاری

در این شماره از بازی صداگذاری در حد متوسطی است فرضا در زمینه ی دیا لوگ در مواقعی با دیا لوگ های عجیبی روبرو میشوید . مثلا سربازان آلمان انگلیسی صحبت میکنند و یا دوستان شما نصف آلمانی و نصف انگلیسی مرف میزنند. صدا گذاری انفجار ها و شلیک تیر ها در حد فوبی کار شده است .

بخش آنلاین و چند نفره

در بازی مد های Stopwatch، Objective و Team Deathmatch استفاده شده است . امکان multiplayer در بازی وجود دارد و دوستداران این سبک میتوانند از طریق LAN و اینترنت به انجام بازی به صورت گروهی بپردازند. در قسمت multi player با کشتن دشمنان پولی را بدست می آورید که میتوانی اسلحه های مختلف را خریداری و یا آپگرید کنید .

کلام آخر

در آخر Wolfenstein دارای داستان فطی و در مواقعی مبهم است اما سازندگان توانسته اند با استفاده از المان های مختلف باعث جذابیت هر چه بیشتر بازی شوند . با تمام کردن مراحل زندگی و جنگ های عادی تبدیل به جنگ های غیرعادی میشود که خود باعث جذابیت هرچه بیشتر بازی خواهد شد. در بازی با نگاه کردن به کوه ها میتوانی قلعه های افسانه ای را مشاهده کنید که این خود نشانگر این است که بازی فقط بر روی زمین دنبال نمیشود و در مکان هایی مختلف به بازی میپردازید

نویسنده : میثم



همانطور که می دانید سونی psp جدید فود را با نام psp go معرفی کرد . این کنسول نسبت به چند مدل قبل یعنی ۱۰۰۰ ، ۲۰۰۰ و ۳۰۰۰ برتری هایی دارد . البته طبیعی است که نکات منفی ای نیز در این کنسول به چشم می آید .

در اینجا سعی در معرفی کوتاه این کنسول و مقایسه ای کوتاه با مدل ۳۰۰۰ psp خواهیم داشت :

Psp go بر عکس مدل های قبل دیگر از UMD استفاده نخواهد کرد . طبق اعلام سونی قیمت PSP GO در حدود ۲۵۰ دلار برآورده شده است ، تجربه ثابت کرده بیشتر psp دار ها از UMD استفاده نمیکنند واز بازی های قرار گرفته در اینترنت استفاده میکنند (در بیشتر جهان هک PSP شایع است) البته عرضه ی این کنسول باعث از رده خارج شدن PSP های قبلی نخواهد شد . اما برای دانلود بازی امکان اتصال به (Playstation Network Media) PSN (فراهم شده است .

در زمینه ی پخش موزیک نیز PSP Go نسبت به PSP ۳۰۰۰ برتری هایی خواهد داشت . طبق اطلاعاتی که داده شده لیستی با نام Sense Me میتوان ایجاد کرد تا موزیک های مورد علاقه ی فود را به صورت لیست مرتب کنید تا دسترسی راحت تری به ان ها داشته باشید . اگر بخواهید سایر خصوصیات کنسول را بگوییم باید به کم شدن وزن تا ۴۰ درصد ، افزایش هارد تا ۱۶ گیگ و یا پشتیبانی از MP۲ memory stick اشاره کرد .

اگر بخوایم از نکات منفی این کنسول صحبت کنیم . کوچک شدن تصویر به ۳.۸ اینچ یکی از نقاط ضعف این کنسول است در بسیاری از بازی ها مخصوصا سبک racing در مدل های قبلی بازی کتان مشکلاتی داشتند که طبیعتا با کوچک شدن صفحه ی نمایش این مشکلات دو پندان خواهد شد . در ضمن کسانی که به دیدن فیلم در PSP علاقه داشتند باید با تصویری کوچک تر مدارا کنند . در این حالت بازی کردن در PSP ۳۰۰۰ بخاطر تصویر بزرگترش طبیعتا جذاب تر خواهد بود . یکی دیگر از نقاط ضعف دستگاه نزدیک بودن بیش از حد دکمه ها است . این موضوع نیز در بعضی از بازی ها برای بازی کتان مشکل ایجاد میکند .

PSP GO در تمام جهان در تاریخ ۱ اکتبر با دو رنگ سفید و سیاه عرضه خواهد شد . بعضی از خصوصیات دو دستگاه :



PSP ۳۰۰۰

Ram: ۶۴ MB

CPU: ۳۳۳ MHz

صفحه نمایش : ۴.۲ اینچ

حافظه : (ندارد منظور حافظه جدا)

Bluetooth : ندارد

UMD : دارد

صفحه کشویی : فیر

Memory Stick Micro Slot: ندارد

MS Pro Duo Slot: دارد

سیستم PSN دارد

اتصال به PS۳ دارد

PSP GO

Ram: ۶۴ MB

CPU: Max. ۴۸۰ MHz

صفحه نمایش : ۳.۸ اینچ

حافظه : ۱۶ GB

Bluetooth : دارد

صفحه کشویی : بله

UMD: ندارد

Memory Stick Micro Slot: دارد

MS Pro Duo Slot: دارد

سیستم PSN دارد

اتصال به PS۳ : دارد



اما Logitech با Harmony Adapter مشکل شما را حل کرده است و با وصل کردن این دستگاه به PS3 و مصرفی آن به کامپیوتر خود تنها با زدن یک دکمه شما اکنون می‌توانید فیلم مورد علاقه خود را در حالی که در PS3 اجرا می‌شود در اتاق خود با کامپیوتر ببینید ، هرچند بار که می‌خواهید صحنه مورد علاقه خود را عقب و جلو کنید یا آنها را در کامپیوتر ذخیره کنید. در واقع شما اکنون PC خود را به یک PS3 تبدیل کرده اید با بعضی امکاناتی که در PS3 وجود نداشت.

اگر تا کنون به دنبال یک نرم افزار یا مبدل و هماهنگ کننده برای این کار بوده اید ولی به هر نحوی موفق نشده اید باید گفت که اینک با Harmony Adapter مشکل شما حل شده است .

در واقع این تنها مزیت این دستگاه نیست بلکه شما همزمان می‌توانید PS3 خود را به یک ویدیو پروژکتور ، کامپیوتر یا چند LCD دیگر متصل کنید و تصویرفروری را از هرکدام از این دستگاه ها در یافت کنید که در کنفرانس ها ، شرکت ها و..... کاربرد بسیاری خواهد داشت. در پایان می‌توان گفت این دستگاه دقیقا همان چیزی است که شما می‌خواستید.

نوسنده : رضا

همانطور که می‌دانید PS3 چیزی فراتر از یک دستگاه برای بازی است و در کنار آن یک ، بلور-ری پلیمر مرفه ای و یک مدیا سرور ممتسوب می‌شود.

به این ترتیب شما برای استفاده از این مزایا باید از کنترلر PS3 در کارهایی مانند جلو و عقب بردن صحنه ها یا زوم کردن تصاویر، زیاد کردن صدا و..... استفاده کنید اما بیشتر کاربران از این وضعیت که متما باید در فاصله ای نزدیک به PS3 بنشینند یا از نمایشگری فاص فیلم یا اهنگ مورد علاقه خود را ببینید یا گوش دهند راضی نیستند و خواهان امکاناتی بیشتر در این زمینه می‌باشند. شما دو راه برای انتخاب دارید:

۱- یک سیستم بلوتوث جدید با یک کنترلر با قیمت ۲۰ تا ۳۰ دلار تهیه نمایید

۲- یک Harmony Adapter محصول شرکت Logitech را با قیمت ۶۰ دلار تهیه نمایید و نهایت لذت را از آن ببرید اگر راه دوم را انتخاب کرده اید شما



اکنون صامب یک اداپتور هماهنگ کننده کنترل از راه دور Logitech با یک قیمت بسیار مناسب شده اید ،

نصب و راه اندازی این اداپتور کار بسیار ساده ای است و اصلا وقت شما را نخواهد گرفت و از این نظر هم مشکلی نخواهید داشت.

این محصول فوق العاده در نهایت سادگی دارای امکانات بسیار جالب و متنوعی می‌باشد که به شما امکان انجام بسیاری از کارها را می‌دهد که در ادامه به آن خواهیم پرداخت. فرض کنید اکنون PS3 شما به LCD فانه

متصل است در حالی که شما از تب دیدن فیلم Blu-ray مورد علاقه خود در حال سوختن هستید

همزمان سریال مورد علاقه پدرتان از تلویزیون پخش می‌شود و اکنون هیچ راهی برای دیدن فیلم مورد

علاقه خود ندارید و نهایتا مجبورید به اتاق خود رفته و برای بیرون رفتن پدرتان از فانه یا تمام شدن این سریال لعنتی لمظه شماری کنید.



بازار

معرفی کامل انواع PS3 به همراه قیمت روز آن ها و خصوصیات هر کدام. مشخصات کلی که شامل همه PS3 های موجود می باشد.

شافسه مهم تمام سری های PlayStation 3 استفاده از پردازشگرهای IBM و سیستم گرافیکی RSX متعلق به شرکت nvidia به علاوه قابلیت پشتیبانی Blu-ray می باشد که این کنسول را تبدیل به کنسولی قدرتمند و منمصر به فرد ساخته و در همه ی سری های آن ثابت است ، اما وجود قابلیت های فرعی مانند خواندن card Multi memory ، داشتن پورت USB و پشتیبانی از بازی های PS1 و PS2 در سری های مختلف منتخیر است .

افزین نوع PS3 که به بازار آمده است مدل ۲۰GB و ۴۰GB می باشد که در ادامه به بررسی انواع مدل ها و قابلیت سری های مختلف PS3 می پردازیم

عزیزان اول به توضیح بدم در مورد اینکه سونی معمولا به همراه بازی های معروف و انحصاری خودش یک باندل به نام بازی میده بیرون و اون رو در جعبه ای که معمولا به شکلی شبیه به کاور بازی ها هست به همراه PS3 عرضه میکنه که پکیج کامل بازی به همراه PS3 (روشامل همیشه البته هر دفعه این کار رو برای یک سری از مدل های PS3 انجام میده ، به عنوان مثال سری ۸۰GB به همراه باندل بازی MGS ۴ .

تا کنون باندل های زیادی از جانب سونی عرضه شده است که به عنوان مثال همیشه از Motorstorm ، Uncharted و یکی از افزین آن ها Infamous یاد کرد . در معرفی مدل های مختلف PS3 قیمت اون ها با توجه به باندل مورد نظر فرق میکنه که در اینجا از دو باندل Uncharted و Motorstorm یاد شده که به عنوان یکی از باندل های محبوب و رایج PS3 محسوب میشن.

Playstation 3 ۸۰GB

سونی اولین بار این مدل را در ژوئیه سال ۲۰۰۷ این سری را معرفی کرد و قیمت ابتدایی آن از ۵۹۹ دلار شروع شد و پس از مدتی به علت سیاست های بازاریابی و فروش بیشتر با کاهش ۱۰۰ دلاری قیمت آن را به ۴۹۹ دلار تغییر بعد و سپس با کم کردن امکانات از روی این سری قیمت را به ۳۹۹ دلار رساند که ازان زمان ۸۰GB هم خود به دو نوع پایه که درای هیچ امکاناتی اضافی نبود و نوع جدید و با امکانات تقسیم شد.

نوع پایه ان فقط دارای امکانات عمومی و ثابت PS3 است که شامل ۲ پورت ۳ Dual shock ، USB می شود و از Multimemory card و بازی های PS1 و PS2 پشتیبانی نمی کند و قیمت آن هم ۳۹۹ دلار می باشد .



معرفی کامل انواع PS3 به همراه قیمت روز آن ها و خصوصیات هر کدام. مشخصات کلی که شامل همه PS3 های موجود می باشد.

شافسه مهم تمام سری های PlayStation 3 استفاده از پردازشگرهای IBM و سیستم گرافیکی RSX متعلق به شرکت nvidia به علاوه قابلیت پشتیبانی Blu-ray می باشد که این کنسول را تبدیل به کنسولی قدرتمند و منمصر به فرد ساخته و در همه ی سری های آن ثابت است ، اما وجود قابلیت های فرعی مانند خواندن card Multi memory ، داشتن پورت USB و پشتیبانی از بازی های PS1 و PS2 در سری های مختلف منتخیر است .

عزیزان اول به توضیح بدم در مورد اینکه سونی معمولا به همراه بازی های معروف و انحصاری خودش یک باندل به نام بازی میده بیرون و اون رو در جعبه ای که معمولا به شکلی شبیه به کاور بازی ها هست به همراه PS3 عرضه میکنه که پکیج کامل بازی به همراه PS3 (روشامل همیشه البته هر دفعه این کار رو برای یک سری از مدل های PS3 انجام میده ، به عنوان مثال سری ۸۰GB به همراه باندل بازی MGS ۴ .

تا کنون باندل های زیادی از جانب سونی عرضه شده است که به عنوان مثال همیشه از Motorstorm ، Uncharted و یکی از افزین آن ها Infamous یاد کرد . در معرفی مدل های مختلف PS3 قیمت اون ها با توجه به باندل مورد نظر فرق میکنه که در اینجا از دو باندل Uncharted و Motorstorm یاد شده که به عنوان یکی از باندل های محبوب و رایج PS3 محسوب میشن.

اما سری جدید و با امکانات ۸۰GB یک کنسول تمام و کمال با همه ی امکانات است که انتظار هر گیمری ر به بهترین نمو برآورده می سازد.

این سری دارای ۴ پورت USB پشتیبانی از Multimemory card و بازی های PS۲ به صورت نرم افزاری (بازی های PS۲ بر روی PS۳ به دو صورت نرم افزاری و سخت افزاری اجرا می شود) و همچنین تمامی خدمات PSN به همراه بازی Motorsorm می باشد و تنها ایرادی که می توان از این مدل گرفت نداشتن Dual shock ۳ است که به جای آن Sixaxis به همراه آن عرضه می شود که قیمت آن ۴۹۹ دلار می باشد.

جدول معرفی کامل انواع PS۳

Model:	PS۳ ۴۰GB	PS۳ ۶۰GB	PS۳ ۸۰GB	PS۳ ۸۰GB Rev. ۲	PS۳ ۱۶۰GB
Price:	\$۳۹۹	\$۴۹۹	\$۴۹۹	\$۳۹۹	\$۴۹۹
Controller:	Sixaxis	Sixaxis	Sixaxis	Dualshock ۳	Dualshock ۳
Hard Disk:	۴۰GB	۶۰GB	۸۰GB	۸۰GB	۱۶۰GB
Multimemory card reader:	No	Yes	Yes	No	No
PS۲ backward compatibility:	None	Built-in Hardware	Software Emulation	No	No
InternalWi-Fi:	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
USB Ports:	۲	۴	۴	۲	۲
Included media:	Spider-Man ۳ Movie	None	MotorStorm	None	Uncharted, Pain
HDMI Cable:	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes

Playstation ۳ ۶۰GB

متأسفانه سونی فعلا به دلایلی تولید این مدل را کاملا قطع کرده است و عنوان کرده که مشغول کار کردن روی این مدل و ارتقا آن است و یکی از آن ها پیاده سازی کامل و سیستم نهایی موتور سفت افزاری PS۲ بر روی آن است .

Playstation ۳ ۴۰GB

یکی دیگر از مدل های PS۳ مدل ۴۰GB آن است که فعلا تا مدودی این مدل را از رده خارج شده است. این مدل دارای ۲ پورت USB هارد رایو ۴۰ گیگا بایتی به همراه Sixaxis و فیلم ۳ spider man ، blu-ray می باشد . از Multimemory card پشتیبانی نمی کند و بازی PS۲ را هم به هیچ عنوان اجرا نمی کند قیمت این مدل ۳۹۹ دلار می باشد. به نظر می رسد از نظر عقلانی و اقتصادی فریدن این مدل با مقایسه با مدل ۸۰GB پایه که دارای ۳ Dual shock هم می باشد و یا مدل ۲۰GB کار عاقلانه ای نباشد.

Playstation ۳ ۲۰GB

بالافره به یکی از افرین و بهترین مدل های PS۳ رسیدیم اما متأسفانه به علت مافظه کمی که دارد کمتر مورد استقبال قرار گرفته است و امکان قطع تولید این سری هم از جانب سونی وجود دارد. این مدل از Multimemory card و همچنین خدمات شبکه پشتیبانی نمی کند اما ویژگی بارز آن پشتیبانی کامل به صورت سخت افزاری از بازی های PS۲ می باشد که شاید تنها عمل فروش تعداد دستگاه های باقی مانده در بازار باشد و همچنین دارای ۴ پورت USB و Sixaxis است

PS۳ slim

اما افرین و جدیدترین مدل PS۳ که به slim یا باریک معروف است به تازگی در نمایشگاه GC در شهر کلن المان رونمایی شده است و در واقع فیلی از کارشناسان این محصول را جایگزین PS۳ های قبلی میدانند.

این کنسول در عین حال که کوچکتر ، سبک تر و زیبا تر شده است از تمامی ویژگی های مدل های قدیمی بهره می برد و همچنان در دو نوع ۱۲۰GB و به تازگی (در مد شایعه) ۲۵۰GB موجود قابل دسترسی فواهد بود .

قیمت مدل ۱۲۰GB این کنسول معادل ۲۹۹ دلار می باشد و درحال حاضر به صورت گسترده در اکثر نقاط جهان شیب شده و فروش بسیار بالایی داشته است اما هنوز از قیمت مدل ۲۵۰GB ان فبرری در دست نیست .

قابل ذکر است این کنسول نسبت به مدل های قبلی فود ۳۳٪ کوچکتر و ۳۷٪ سبک تر شده است.

در حال حاضر بهترین و ایده ال ترین گزینه برای کسانی که قصد فرید PS۳ دارند همین PS۳ slim ۱۲۰GB می باشد.

نویسنده : رضا



PS3 Slim

CECH-2000

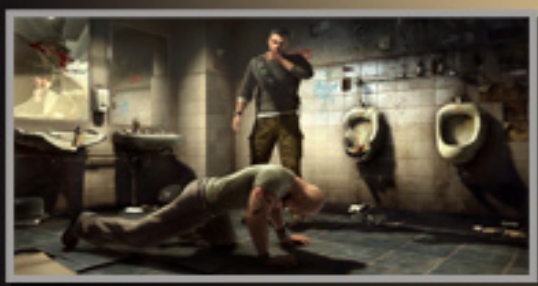
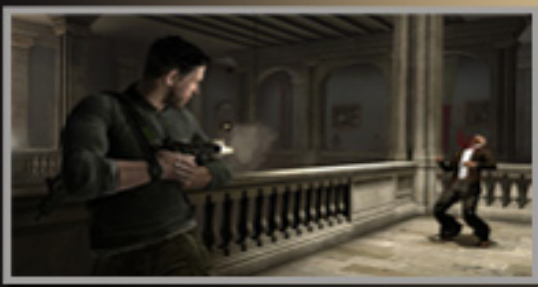


PS3 'Phat'

CECHL00



Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION



عنوان بهترین بازی Action Adventure کنسول X360 معرفی کنند و از آن به عنوان یکی از بهترین بازی ها و ففن ترین تجربه هایی که تا کنون پشت سر گذاشته اند یاد کنند.

Gamespot در مورد انی باز می گوید: اگر تا کنون با سری بازی های SC آشنایی نداشته اید و هیچ کدام از آن ها را تجربه نکرده اید همین دموی ۱۰ دقیقه ای کافیسست تا شما هم به یکی از طرفداران دو ایشیه این بازی تبدیل شوید و این شور و اشتیاق زمانی به اوج خود فواهد رسید که شما فودتان این چند دقیقه را به صورت زنده تجربه کنید و ان وقت است که از انتظار برای آمدن این بازی بیش از پیش بی تاب فواهید شد .

اکنون به بررسی این دموی زیبا از گیم پلی بازی فواهیم پرداخت.

بازی از کتک خوردن و بازجویی کردن یک مرد در یک دستشویی عمومی تقریبا متروک و تاریک توسط شما آغاز میشود که جلوه های سینمایی و هنرمندانه بازی را از همان ابتدا به بهترین شکل ممکن نمایان می سازد و به شما نمایش می دهد که باعث می شود از همان ثانیه اول غرق در حال و هوای بازی شوید و بدون متی یک پلک کوچک به مشاهده ی ادامه ی ان بپردازید .

سم فیشر به هدف خود رمج نفواهد کرد و در حالی که به شدت دست خود را بر روی گلوی مرد می فشارد و او را به درو و دیوار می کوبد کوچکترین توجهی به فواهش و التماس های او نمی کند زیرا او چیزی جز اسم و اطلاعات از وی نمی فواهد و به ممض گرفتن ان ها او را از بین فواهد برد.

با زدن سر مرد به اینه توسط سم و شکستن ان ، همچنین ماندن اثار فون بر روی اینه کاملا مس واقعی بودن در بازی

سم فیشر با صدایی رگه دار و چهره ی در هم شکسته برگشته تا شاید بتواند مقداری از بار افسردگی های رومی فویش را کم کند ، به امید اینکه به آرامشی که همیشه انتظارش را می کشیده برسد ، او اینبار برای هیچ سازمان یا فردی بازنگشته است بلکه برای کمک به فودش برگشته است ، از هیچ کس و هیچ پیژمرف شنوی ندارد و فقط و فقط برای فودش کار می کند سم دریافته است که طی این سال ها چیزی به جز یک الت دست برای دیگران نبوده است و اکنون می فواهد همه چیز را جبران کند هرچند که کار سفتی می باشد.

هنگامی که یوبی سافت از عنوان Splinter Cell : Convection پرده برداری کرد و فبر کاربر روی این عنوان را تایید کرد هرکس که شنافتی از بازی و یوبی سافت داشت میدانست که باید منتظر یک شاهکار دیگر از سوی این استودیو باشد.

تمامی طرفداران و منتقدان متی پیش از فرا رسیدن E3 ۰۹ برای نمایش این بازی در نمایشگاه هیجان زده بودند زیرا می دانستند که یوبی سافت ان ها را ناامید نفواهد کرد و مطمئن بودند که سم فیشر با ابهتی بیش از پیش باز میگردد.

E3 ۰۹ فرا می رسد و یوبی به وعده دیدار سم فیشر با طرفدارانش عمل می کند ، ان هم به بهترین و زیباترین شکل ممکن.

۱۰ دقیقه ی به یاد ماندنی ، ۱۰ دقیقه پر از هیجان و زیبایی ، دقیقی هر چند کوتاه اما رویایی که می توانست برای فود یک بازی مجزا ممسوب شود ، که به فوبی توانست انتظارها را برآورده سازد و از آزمون بزرگی همچون E3 ۰۹ به بهترین نمو ممکن و سربلندی تماچ عبور کند.

نمایش بی نظیر این بازی باعث شد تا تمامی منتقدان اعم از سایت ها و مجلات برای تجربه ۱۰ دقیقه ای از گیم پلیمنمصر به فرد این بازی هیجانی خاص را تجربه کنند و ان را به

به شما القا خواهد شد ، گویی که فود شما در حال کتک زدن مرد و استفراج اطلاعات از او هستید .

اکنون سم یک اسم در اختیار دارد و او برایش مکتوم به مرگ است ، فرقی نمیکند که او کجا باشد ، هدف سم پیدا کردن ، استفراج اطلاعات و از بین بردن اوست.

او به خیابان می آید و به سمت ادرس مورد نظر در حرکت است ، جزئیات میرت انگیز کار شده اند و همه چیز در همان جایی قرار دارد که باید باشد ، اما مورد دیگری که بیش از هر چیز جلب توجه می کند پویایی فوق العاده و مثال زدنی محیط و مردم می باشد.

زمانی که شما در خیابان راه میروید کوچکترین احساسی در مورد غیر واقعی بودن مرکات و رفتار مردم به شما دست نمی دهد ، هرکس مشغول به انجام کار فود می باشد ، عده ای در حال فرید هستند ، گروهی دیگر به گفتگو با یکدیگر مشغول هستند ، مغازه ها به کار عادی و روزمره فود ادامه می دهند و مردی در گوشه ای دیگر به شدت مشغول مشغلات زندگی و مرف زدن با گوش موبایل فود می باشد ...

مورد دیگر که باید به ان توجه داشت تاثیر و انعطاف پذیری غیر قابل توصیف مردم می باشد که نسبت به تک تک رفتار شما واکنشی فاص نشان میدهند ، ان ها در عین حال که به زندگی روزمره فود مشغول هستند با شنیدن صدای گلوله یا انفجار یک سافتمان به شدت متومش می شوند به طوری که ترس را در چهره ان ها مشاهده خواهید کرد و هرکدام به دنبال مکانی برای امنیت فود می گردند که به گفته سازندگان این شافسه در E۳۰۹ هنوز کامل نبوده است و جای کار دارد.

در ادامه پس از وارد شدن به سافتمان مورد نظر شاهد یک عکس العمل زیبای دیگر از سم فوایم بود که با سرعتی مثال زدنی و دقتی شگفت انگیز دو تن از مامورین را به سرعت از بین می برد ، قابل ذکر است سیستم دیگری که در بازی وجود دارد شبیه به یک سیستم فیلترینگ است که که افراد عادی را با دشمنان تشفص می دهد و از این لحاظ دچار سردرگمی نخواهید شد همچنین می توانید هدف مرورد نظران را برای ترور علامت گذاری کنید و مرکات روی او زوم کنید که ظاهرا توسط عینک مخصوص سم فیشر امکان پذیر است.



روی او زوم کنید که ظاهرا توسط عینک مخصوص سم فیشر امکان پذیر است.

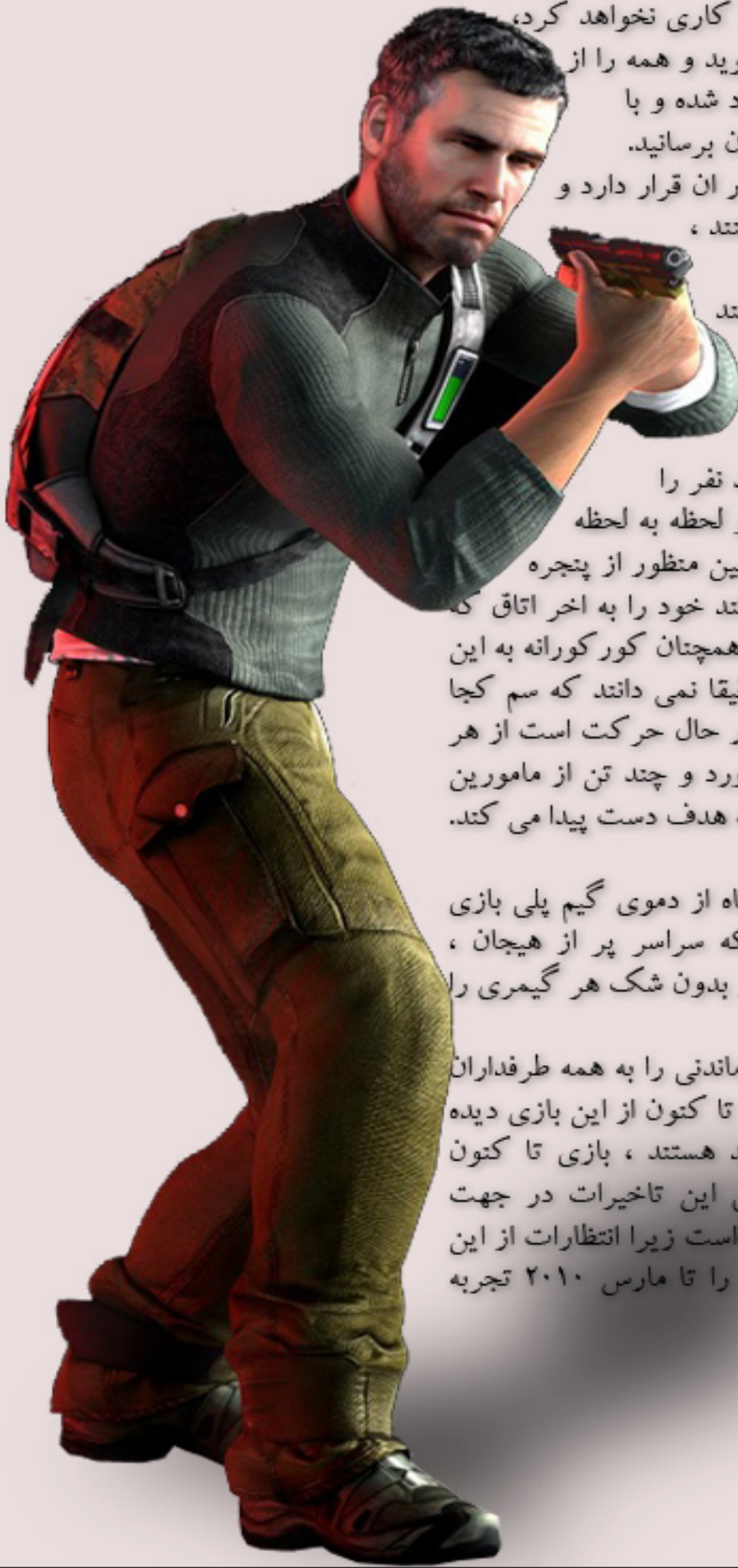
اکنون سم پشت در سالن اصلی سافتمان قرار دارد و می داند که در پشت این در ها مامور مسلح انتظار او را می کشند ، سعی می کند همه چیز را کاملا بررسی کند سپس وارد شود ، چیزی که شافسه ی همیشه ی سم فیشر در سری بازی های Splinter cell بوده است .

پس از بررسی کامل و در نظر گرفتن همه احتمالات وارد می شود و اولین کاری که انجام می دهد زدن تیر به لوستر بزرگ و اصلی سافتمان است تا بدین وسیله سالن را تاریک کند و کسی او را شناسایی نکند تا در یک چشم به هم زدن همه ی مامورین را غافلگیر کند .

پس از بین بردن لوستر اصلی کسی نمی داند او کیست از کجا آمده است در حال حاضر کجا ست و هرکس سراسیمه و چشم بسته به یک طرف شلیک می کند ، چنان که بایک روح طرف هستند ، اما سم بالای سر ان ها روی سقف قرار دارد و در فرصتی مناسب به پایین پریده یکی از مامورین را گروگان گرفته و چند نفر را با اسلمه از بین میبرد و پس کشتن ان ها کار گروگان را هم یکسره می سازد.

اکنون از سویی دیگر به او شلیک می شود این بار از یک نارنجک الکترومغناطیسی استفاده میکند ودر حالی که فرد مهاجم جایی را نمی بیند به سرعت فود را پشت سر او رسانده و گردن او را می شکند. در Convection شاهد مها رت ها و ابزار جدیدی فوایم بود که همگی به پیشبرد بازی کمک فوایم کرد.

شما با زدن دکمه X در کنترلر X۳۶۰ می توانید افراد را گروگان بگیرید و همچنان با نگه داشتن این دکمه از ان ها باز جویی کنید و اطلاعات به دست اورید همچنان در ادامه می توانید او را بکشید و یا با زدن مجدد دکمه X او را به سمت دیگر دشمنان پرتاب نمایید . روش های مخفی کاری در بازی بیشتر شده است همچنین سلاح های جدیدی در اختیار فوایم داشت از جمله اسلمه های بسیار جدید و به عنوان مثال یک نارنجک تپش الکترومغناطیسی . سازندگان در مورد این شماره توضیح می دهند که شما در نوع انتخاب مبارزات ،



پیشبرد بازی کاملاً ازاد خواهید بود و مانند نسخه های قبلی ، بازی در بعضی از مواقع شما را مجبور به مخفی کاری نخواهد کرد، مثلاً می توانید به صورت مستقیم وارد شوید و همه را از دم قتل عام کنید یا به صورت مخفی وارد شده و با دردرس و تیر اندازی کمتر کار را به پایان برسانید. اینک به اتاقی رسیده است که هدف او در آن قرار دارد و افراد تا دندان مسلح از او محافظت می کنند ، نگاهی به درون اتاق می اندازد ، همه در جایی سنگر گیری کرده اند و منتظر هستند که او وارد شود.

مثل اینکه چاره ای نیست و او باید مستقیماً وارد اتاق شود ، به سریعترین شکل ممکن در اتاق را باز می کند و چند نفر را می کشد اما سیل عظیم گلوله به طرف او لحظه به لحظه بیشتر میشود ، او باید کاری کند ، به همین منظور از پنجره بیرون پریده و از لبه های آن سعی می کند خود را به اخر اتاق که هدف در آنجا قرار دارد برساند ، مامورین همچنان کورکورانه به این سو و آن سو شلیک می کنند و باز هم دقیقاً نمی دانند که سم کجا رفته است ، او هم چنان که به اخر اتاق در حال حرکت است از هر پنجره در طول اتاق سر خود را بالا می آورد و چند تن از مامورین را می کشد تا نهایتاً به اخر اتاق رسیده و به هدف دست پیدا می کند.

توصیفات نوشته شده در بالا لحظاتی کوتاه از دموی گیم پلی بازی **Splinter cell: Convection** بود که سراسر پر از هیجان ، جذابیت و جلوه های زیبای بصری است و بدون شک هر گیمری را شیفته ی خود می سازد .

سازندگان این بازی قول یک اثر به یاد ماندنی را به همه طرفداران سری بازی های SC داده اند با چیزی که تا کنون از این بازی دیده ایم نشان داده اند که به قول خود پایتند هستند ، بازی تا کنون چندین بار تاخیر خورده است اما تمامی این تاخیرات در جهت اصلاح و بالا بردن سطح کیفی بازی بوده است زیرا انتظارات از این بازی بسیار بالاست ، اما نهایتاً این بازی را تا مارس ۲۰۱۰ تجربه خواهیم کرد.

• Live که قبلا با نام Quake Zero نیز • حالت گرفتن پرچم یا Capture the Flag CTF () : هر تیم دارای یک پایگاه است و بازیکن ها برای کسب امتیاز باید پرچم تیم مقابل را بدزدند و آن را به پایگاه خود بیاورند . این در زمانی اتفاق می افتد که پرچم تیم خودی باید امن باشد .

به طور کلی Quake Live یک نسخه رایگان از عنوان Quake III Gold است که به وسیله مرورگر در دسترس عموم قرار داده شده . مطابق سافتن بازی برای این سبک توسط موتور metagame صورت گرفت که به وسیله GaimTheory توسعه یافته است و همینطور توسعه این مطابق ساز سیستم توسط id software بعد از سقوط GaimTheory صورت گرفت .

Quake Live که قبلا با نام Quake Zero نیز شناخته می شد عنوانی است از بازی های کامپیوتری تمت مرورگر که به صورت یک افزونه و نصب آن قابل اجرا خواهد بود . نخستین رونمایی از این بازی توسط id Software در سال ۲۰۰۷ انجام گرفت . این عنوان ابتدا به صورت عضویت دعوت نامه ای در ۲۰۰۸ و سپس به صورت آزمایشی در تاریخ ۲۴ فوریه ۲۰۰۹ در دسترس عموم قرار داده شد .

در مرورگر

Quake Live از بهینه شده ی موتور iD Tech ۳ بهره می برد که اصلاحات اعمال



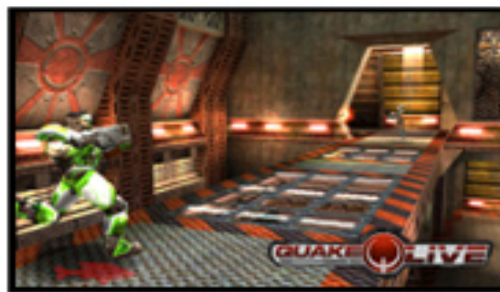
• حالت InstaCTF : که دقیقا ترکیبی از حالت های Instagib و CTF است .
• حالت CA (Clan Arena) : هنگام شروع بازی همه بازیکنان دارای تجهیزات و زره کامل هستند و بعد از کشته شدن بازیکن باید تا شروع شدن دور بعد صبر کند .

در این حالت بازیکن می تواند بدون صدمه به سلامتی از سلاح های rocket jump و plasma jump (سلاح های استفاده شده در سری Quake) استفاده کند .

تا کنون این امکان در بازی Quake live گنجانده شده که بشود از بیش از ۲۵ نوع نقشه مختلف و همینطور ۴ حالت بازی بهره برد ! البته بیشتر نقشه ها مبنی بر نقشه های عنوان Quake III Arena هستند .

اواخر سال ۲۰۰۸ و اوایل ۲۰۰۹ بازی به صورت آزمایشی بسته و فقط از طریق تبادل دعوت نامه در دسترس بود . به این صورت که تعدادی گیمر انتخاب شده بودند و آن ها هم به صورت محدود از دعوت نامه هایی که در اختیار داشتند دوستان خود را دعوت می کردند . این شکل ادامه داشت تا اینکه در ۲۴ فوریه ۲۰۰۹ این بازی از حالت آزمایشی بسته به شکل آزمایشی باز در دسترس عموم قرار گرفت . همین امر باعث فشار بالایی به سرور شد و برای جلوگیری از مشکلات احتمالی سرور در حالت محدود قرار گرفت که پس از چند روز این محدودیت باز شد و سرور برای مجم بالایی از کاربران ارتقاء یافت . جالب است که بعد از ۶ ساعت اولیه افتتاح بیش از ۱۱۳ هزار حساب کاربری ساخته شد !

نویسنده : احمد



حالت های بازی :

• حالت دوئل : بازیکن ها به صورت ۱ به ۱ در برابر هم قرار می گیرند و هر بازیکن که بتواند در زمان معین شده بیشترین امتیاز (که همان کشتن مریف است) را کسب کند برنده بازی است .

• حالت (FFA (Free For All : همه بازیکن ها در سرور شروع به بازی می کنند و در پایان زمان هر بازیکن که بیشترین امتیاز را کسب کرده باشد برنده است .

• حالت Instagib : حالتی مشابه به FFA است با این تفاوت که در شروع بازی همه بازیکن ها از یک نوع اسلحه الکتریکی (Rai - gun) استفاده می کنند که هر شلیک آن فوراً مریف را از پای در می آورد .

شده در استفاده از آن بیشتر از جلوه های تصویری مورد نظر بوده . در میان تغییرات اعمال شده ، بازی از نوارهای وضعیت (از جمله نمایش سلامتی و ...) بهتری برخوردار شده است . بازی نسخه ای از Quake III Gold مسموب می شود و در پروسه های کاربر به صورت کامپایل شده به اجرا در می آید . در نهایت بازی در پشت زمینه سیستم اجرا می شود و کاربر این امکان را دارد که در مرورگر و یا به صورت تمام صفحه به بازی بپردازد . به روز آوری بازی نیز همچنان ادامه دارد و بعد از هر بار ورد کاربر به سایت سیستم به صورت خودکار بازی به روز آوری ها (آپدیت ها) را دریافت می کند . یادآوری این نکته هم فالی از لطف نیست که مرورگر برای اجرای بازی نیازی به Flash ندارد .

Quake Live این بازی را به صورت رایگان در اختیار همه کاربران اینترنتی که مایل به تجربه کردن بازی هستند قرار داد اما در حال حاضر از سیستم عامل های Linux, Mac OS ۱۰.۴+, Windows XP, Vista, ۷ همچنین مرورگر های Safari ۳+, Firefox ۲+, و Internet Explorer ۷+ پشتیبانی می شود .

بر پایه امتیازاتی که به ازای هر کشتن به دست می آید بازکنان در بازی (تبه بندی می شوند و در جریان بازی، بازیکن این امکان را دارد که در محیطی سه بعدی به جمع آوری سلامتی، زره، سلاح، مهمات و سایر نیروهایی که در بازی گنجانده شده است بپردازد . دست می آید بازکنان در بازی (تبه بندی می شوند و در جریان بازی، بازیکن این امکان را دارد که در محیطی سه بعدی به جمع آوری سلامتی، زره، سلاح، مهمات و سایر نیروهایی که در بازی گنجانده شده است بپردازد .



FORZA MOTORSPORT 3

زمانی که ps2 در اوج بود و کنسول xbox مایکروسافت در حال تجربه شکست بزرگی بود، فن های ps2 به یکی از بازی های ریسینگ انمضاری کنسول رقیب بسیار غبطه میفوردند. در حالی که گران توریسمو نیز مضمون داشت! سال ها گذشت و با آمدن x360 به عرصه ی رقابت سازندگان فبر سافت ۲ forza را بر روی این کنسول باز هم به صورت انمضاری دارند! این بازی هم عرضه شد و دوباره موفقیت چشمگیری نسبیش شد. و حالا ۳ forza به صورت انمضاری برای x360...

پیشرفت در این بلبشوی تقلید!

بیشتر شما هم قبول دارید ۷۰٪ بازی های ریسینگ که وارد بازار میشوند دچار بیماری به نام (تقلید) هستند که این روز ها گریبان گیر بازی های دیگر سبک ها هم شده! ولی بیشتر بازی های با اصالت هستند که با فود نو آوری به همراه دارند و بازار بازی های ریسینگ را برای مدتی از این بیماری نجات میدهند! مانند گران توریسمو و همین forza. (البته nfs هم قبلا اینگونه بود!)

نور، سرعت، حرکت!

پیزی که ما از تریلر ها و اسکرین شات ها مشاهده میکنیم تنها بخشی از شگفتی های قسمت سوم این بازی محبوب است! کنترل اتومبیل ها بسیار عالی است و هنگامی که از دید راننده بازی را دنبال میکنید هیجان رانندگی ۲ برابر میشود! همچنین مواقعی که نمیخواهید برای آگاهی از اتومبیل های پشت سرتان دوربین از جلوی ماشین نما را نشان دهد و فقط میفواهد تمرکزتان به روبرویتان باشد میتوانید از آینه های بقل برای مشاهده پشت سرتان استفاده کنید. به این میگویند یک شبیه ساز رانندگی! دوربین به هر زاویه ای که بازیکن میفواهد تغییر جهت میدهد و باعث میشود همه چیز زیر نظر بازیکن باشد.



رانندگی در این بازی بسیار لذت بخش است مخصوصا هنگامی که در تنظیمات کاری میکنید که همه چیز در اختیار شما باشد! در غیر اینصورت دیگر شما نقش زیادی در بازی ندارید و هوش مصنوعی قابل اعتماد بازی همه ی کار ها را برای شما انجام فواهد داد. در هر حال اگر اصلا فورزا باز هم نیستید به شما پیشنهاد میکنم از هوش مصنوعی برای پیش بردن مسابقات استفاده نکنید! یکی از ویژگی های forza, auto tuning است که در هنگام اپگرید کردن اتومبیل به داد شما میرسد!

به این صورت که اگر در مسابقه ای به سرعت بالا امتیاج داشتید این سیستم برای شما اتومبیل را طوری tuning میکند که در آن مسابقه کار آمد باشد. اگر فودتان forza باز باشید دیگر به این سیستم امتیاجی پیدا نمیکنید! در اینجا دیگر به مهارت زیادی امتیاج دارید و باید ساعت ها پای فورزا ۲ وقت گذاشته باشید.

damage اتومبیل ها یکی از نکات مثبت این بازی و مانند نسخه ی دوم روی آن فوب کار شده است و مطمئنا در این یک مورد گران توریسمو را قورت میدهد! (البته سازندگان گران توریسمو هم بیکار نمیشینند!)

این گونه که در نمایشگاه های معتبر دیدیم این بازی از لحاظ هوش مصنوعی چیز زیادی در پخته ندارد ولی فود من به شفصه این قول را به شما میدهم این کمبود در بازی جبران فواهد شد زیرا سازندگان انقدر ساده نیستند که عنوان به این بزرگی را اینگونه بر باد بدهند! ولی در بعضی مواقع هوش مصنوعی فوب و راضی کننده بود اما در forza هیچ چیز نباید راضی کننده باشد بلکه باید عالی و فراتر از انتظار ها باشد! هوش مصنوعی بازی ارتباط زیادی با درجه سفتی بازی دارد به این صورت که اگر شما بازی را روی آسان انجام دهید دیگر سبقت از اتومبیل های مریف زیاد برای شما سفت نخواهد بود.



دیگر در این نسل از بازی های کامپیوتری در تمامی بازی های ریسینگ سیستم flashback مفهومی فعال دارد! ولی در این بازی که به نوعی simulator است حضور چنین سیستمی کمی سوال بر انگیز است.



سیستم auto breaking همانطور که از نامش پیداست به شما کمک میکند دیگر در سر پیچ ها زیاد به عضلات دستتان فشار نیاورید (!) و ترمز نکنید! به نظر میرسد بازی دارد به سمت arcade میرود!

در هنگام مشاهده ی تریلر های بازی شاهد موسیقی های زیبایی بودیم که ای کاش این موسیقی ها در بازی وجود داشته باشند. Forza ۲ از این لحاظ یک شاهکار تمام عیار بود و با موسیقی هیجان انگیزش بازی را مهیج تر میکرد امیدواریم این بازی هم موسیقی شاهکاری داشته باشد!

بیش از ۱۰۰ track نیز در بازی وجود دارد که این فبرای فوشمال کننده است! به جرأت میتوانم بگویم این بازی بهترین بازی شبیه بازی رانندگی است! زیرا با این تفاسیر هر گیمر عاقلی به شاهکار بودن این بازی پی خواهد برد!



گرافیک در بازی های ریسینگ یکی از مهمترین المان هاست. و در همین جاست که رقابت اصلی بین گران توریسمو و این بازی شروع میشود! تقریباً ۷۰٪ این رقابت مربوط به گرافیک دو بازی میشود و اگر بفوایم عادلانه تصمیم بگیریم هر کدام از این دو در گرافیک شگفتی خاصی دارد! در اینجا بحث رقابت بین این دو بازی را تمام میکنم زیرا این پیشنهادمیش Forza است!

نور پردازی در مرحله ی فوبی قرار دارد و افکت گرد و غبار بهتر از این نمیشود. هنگامی که دیگر داریم از فضای بازی فسته میشویم اگر کمی به دور و برمان نگاه کنیم میبینیم فیلی پیز ها برای دیدن در فضای بازی وجود دارد! امکان دارد در مملی کویری به رقابت بپردازیم یا یک منطقه ی سرسبز.

طراحی سایه ها از گران توریسمو بسیار سر تر است و این موضوع در گران توریسمو قابل بحث است!

یکی از کمبود هایی که مطمئناً نبودش در بازی مس فواید شد نبود سیستم تغییر آب و هواست و به دلایلی که آن هارا نمیدانم سازندگان این سیستم را در بازی جای نداده اند!

ولی شاید جلوه های بصری زیبا بتواند بر روی این مشکل در بازی پرده بیندازد. بازتاب نور بر روی جاده های آسفالت به زمین های بازی جلوه ی خاصی میبخشد. همچنین طراحی دستکش و لباس راننده بسیار عالی است و باید سازندگان را با این گرافیک عالی بازی تمسین گفت.

به نظر میرسد صداگذاری همانند نسخه ی قبل فوب باشد ولی از الان تصمیم گیری بر روی صدا گذاری این بازی واقعاً زود به نظر میرسد! ولی آنگونه که از تریلر ها و دمو ها مشاهده میشود بسیاری از المان های یک صداگذاری فوب در بازی های ریسینگ در بازی وجود دارد.

مثلاً صدای موتور اتومبیل ها و صدای تماشایچیان. همچنین صدای آگروز در این بازی بسیار فوب کار شده و قبل از مسابقه هنگامی که بازیکن میفواهد ماشین را به حرکت در آورد هیجان یک بازی واقعی را به بازیکن القاء میکند. به نظر میرسد در این سری سازندگان فیلی روی بازی کار کرده اند و به قول معروف برای فن های ۳۶۰ سنگ تمام گذاشته اند. منتظر عرضه ی این بازی بزرگ در روز ۲۷ اکتبر هستیم.



ASSASSIN'S CREED II



باز هم به خاطرات می رویم و با سفری به گذشته وارد ماجرای پرتلاطم Assassin's Creed می شویم.

Ezio مرد مجهول دیگری در خاطرات دزموند مایلز می باشد که او همواره سعی دارد که بفهمد او که بود و چه کرد.

پس از گذراندن آن همه دلهره و هادئه با Altair در سرزمین های شرقی و در دل جنگ های صلیبی این بار به ایتالیا می رویم و ماجرا را با Ezio پی می گیریم.

اتفاقات بازی در سال ۱۴۸۶ در مالی که شما در شهر فلورانس ایتالیا به دنبال یک انتقام دیرینه هستید رخ می دهد.

در AC ۲ به شما توسط خانواده ی سلطنتی ایتالیا فیانت شده است و شما سعی دارید انتقام خود را از آن ها بگیرید تا کوله بار ملامت و سرزنش های درونی را از روی خود بردارید.

اما انتقام از افراد سلطنتی و با نفوذ دربار به همین راحتی ها که فکر می کنید نیست ، شما باید به نمودار شیشه ی تعامل و استفاده از افراد عادی و مردم را بیاموزید و با آن ها ارتباط برقرار کنید تا هرچه سریعتر به هدف اصلی خود برسید.

اما هیچ چیز در این بازی ساده نیست ، در واقع نحوه تعامل و کمک مردم به شما کاملا بستگی به رفتار خودتان دارد و این که تا چه مد به آن ها کمک کنید و متقابلا آن ها را به سوی خود جذب کنید و یا اینکه شروع به کشتار مردم بی گناه کنید و مومبیت دوری آن ها از خود را فراهم سازید .

در بازی هر جمعیتی می تواند به شما برای مخفی کاری هایتان کمک کند ، از جمله زمانی که فرد مورد نظر شما برای ترور ، در بین جمعیت در حال سفرانی است و شما با فرار گرفتن در انبوه جمعیت بدون کوچک ترین شکی به او نزدیک شده و کار او را یکسره میکنید و یا زمانی که از جانب نگهبانان تمت تعقیب قرار گرفته اید با زدن یک دکمه با مردم ترکیب می شوید تا آن ها رد شما را گم کنند.

البته گفتنی است که در نسخه دوم این بازی هیچ چیز امنیت شما را به صورت صد درصد تضمین نمی کند و گاهی اوقات مامورین شما را میان انبوه جمعیت شناسایی کرده و با تمام وجود به سویتان حمله ور فوهند شد.

قابل ذکر است گروهی از نگهبانان فقط ماموریتشان پیدا کردن شما می باشد و در طول روز و شب ، همواره دست از تلاش برای پیدا کردن شما بر نمی دارند و فعالانه به دنبال شما می گردند ، متی در نقاط مخفی در نقشه که برای فرار از دست نگهبانان مشخص شده است هم از دست این گروه به طور کامل در امان نخواهید بود.



مردم همیشه به همین آرامی که فکر می کنید نخواهند بود و گاهی میتوانند مانع اصلی شما برای رسیدن به هدفتان باشند. در حال حاضر یک سیستم جدید در بازی به نام رسوایی یا بدنامی وجود دارد که بر تمامی اعمال انجام شده شما در بازی نظارت می کند و آن را مستقیما به جامعه و مردم منعکس می سازد. مثلا اگر شما بیش از حد قانون شکنی کنید یا مردم بی گناه را بکشید به سرعت جایگاه شما در میان مردم سست می شود و از سوی آن ها شناسایی فوهاید شد و آن ها به ممض دیدن شما گاردها و مسئولان را از حضور شما آگاه می کنند و متی اگر سعی در مخفی کردن خود به روش های مختلف کنید تا پیشمشان به شما بفورد گویی فرشته مرگ خود را دیده اند و شروع به داد و فریاد و هیاهو می نمایند.

از دیگر عواقب از دست دادن اعتماد مردم می توان به بیشتر شدن تعداد نگهبانان و گارد های سلطنتی و بالا رفتن گشت زنی ها و دیده بانی ها در شهر اشاره کرد که همگی کار شما را در رسیدن به مقصودتان سخت تر میکنند. اما نکته دیگر که در این بازی قابل توجه است ، وجود گروه ها و جناح های مختلف و فاص در شهر می باشد که شما می توانید از هر کدامشان در جهت اهداف و اقدامات خود استفاده کنید.

سه گروه اصلی در بازی وجود دارند که عبارتند از Courtesans ، Mercenaris و thieves ، که شما برای کمک گرفتن از این گروه ها باید کارهایی انجام دهید که قانع شوند به شما کمک کنند.

به عنوان مثال انتونوو رهبر دزدان و مردی بسیار زیرک است که برای ملاقات با او و متقاعد کردنش باید کارهای سختی برایش انجام دهید. رهبران گروه ها نقش بسیار مهمی در بازی ایفا می کنند زیرا شما با به دست آوردن اعتماد آن ها، اعضای گروهشان را به طور کامل در اختیار فوهاید داشت که قادر فوهاید بود کارهایی را بر عهده آن ها بگذارید تا به طور تمام و کمال برایتان انجام دهند.

برای مثال Courtesans ها قادر به نفوذ در بین نگهبانان و پرت کردن حواس عده ای از آن ها فوهند بود تا شما بتونید بدون کوچک ترین دردمسری وارد یک قصر یا عمارت شوید.

وجود این گروه ها نمود کامل استراتژی در بازی می باشد و اینکه شما ، کی و کجا از ان ها کمک بخواهید و استفاده کنید کاملا استراتژیک می باشد و مربوط به تصمیم گیری شما می شود ، با تصمیم درست و انتقاب صحیح می توانید بسیاری از ماموریت ها را به سادگی به اتمام برسانید.

گروه ها



Thieves (دزدان)
رهبر گروه : Antonio

Antonio از یک خانواده بسیار فقیر می باشد که پدرش چیزی بیش از یک پینه دور ساده نبود و مادرش هم فدمتکار یک خانواده ی سلطنتی و طبقه بالای جامعه بوده است.

Antonio از بچگی رویاهای بزرگی در سر پرورانده است که به دلیل وضعیت خانوادگی و مالی نا مناسب و بسیار ضعیف امکان درس خواندن از او سلب شده بود و در واقع هیچ مدرسه ای او را نمی پذیرفت.

او مجبور شد از بچگی در خیابان ها تن به کار های سفت و طاقت فرسا بسپارد تا فرج زندگی خود را فراهم سازد، اما این برای تمقق بفشیدن به رویاهایش کافی نبود او فیلی زود دریافت که باید وارد کارهای جدیدی شود و این راه چیزی نبود جز بازار سیاه و دزدی.

ظاهر و باطن Antonio کاملا متفاوت و در تضاد با یکدیگر هستند ، او در باطن فردی شریف و دلسوز است اما در عمل یک دزد بالفطره و میله گر محسوب می شود.

او کاری به مردم عادی و قشر ضعیف جامعه ندارد بلکه سرو کار او با خانواده های طبقه بالا و اشرافی است و از هیچ عملی برای به دست آوردن اموال ان ها دریغ نمی کند و گاهی به طبقه ضعیف جامعه کمک هم می رساند که از این لحاظ می توان او را به رابین هود تشبیه کرد.

او یک گروه دزدی دارد و دزدی کار کسب وی محسوب می شود ، همچنین یک مغازه به ظاهر عتیقه فروشی دارد که تمام کارها و افراد خود را در انجا سازمان دهی می کند.

او فردی بسیار دقیق و نکته بین است و در رساندن افرادش به هدف نهایت دقت را دارد و تا جایی که می تواند سعی می کند در قتل های شما دغالتی نداشته باشد.

شما در بازی سلاح های مخفی و مورد نیاز برای پیروزی در مبارزات را از او فواید گرفت البته برای این امر باید اعتماد کامل او را به دست آورید ، او به زودی با شناخت Ezio ، وی را فردی موثر و کارآمد در رسیدن به اهدافش تلقی می کند و شما می توانید در انواع ماموریت ها از او و گروهش کمک بگیرید



Mercenaries (مزدوران)
رهبر گروه : Mario Emoy Ezio

او دوشادوش با برادر خود یعنی پدر Ezio آموزش دیده است و تبدیل به یک مبارز تمام عیار شده است ، تفصص او در مبارزه های مصلمانه و مانورهای گروهی می باشد چنان که گویی او برای این کار سافته شده است.

او افلاقی فشن و تاثیر نا پذیر دارد و افرادش کاملا از او مساب می برند و اطاعت می کنند ، و در انجام کارهایش بسیار راسخ و مطمئن می باشد.

تصور میشود که او فقط یک رهبر مزدور است اما با توجه به اینکه از یک خانواده اصیل ایتالیایی می باشد همواره سعی می کند تا با استفاده از افرادش بر علیه منافع و عقاید شرقی مبارزه کند.

Ezio در ابتدای بازی از مهارت بالایی برخوردار نیست و همواره تمت نظارت دقیق M-rio قرار دارد و آموزشات و مهارت های پایه در مبارزه را از او فرا می گیرد.



Courtesans (زنان خیابانی)
رهبر گروه : Paula

پائولا در یک خانواده از ادمکشان متولد شده است و پدر و مادر خود را در سن ۸ سالگی از دست داده است.

او خودش را به زودی بدون خانواده و سرپرست در می یابد و باید با خود را با زندگی خیابانی وفق دهد.

اکنون او رشد کرده است و تبدیل به دفتری جوان وزیا شده است که این امر از یک طرف می تواند او را در رسیدن به اهدافش کمک و از طرف دیگر او را به طور نافواسته در مرکز توجه ها قرار می دهد و مانع از کارش می شود.

Paula اساسا به صورت نا فواسته در گارد فاسد سلطنتی قرار دارد ، زیرا در زمان نوجوانی توسط یک افسر شب مورد ضرب و شتم و تجاوز قرار می گیرد و از ان زمان تصمیم می گیرد تا انتقام خود را از این مرد بگیرد و لازمه ی دستیابی او به این هدف ان است که در گارد باقی بماند و اعتماد ان ها را جلب کند.

سرانجام انتقام خود را باکشتن این مرد از او می گیرد و از ان به بعد در خارج از شهر فلورانس به عنوان رهبر زنان خیابانی مشغول می شود و یک فانه برای پرورش زنان و دختران جوان در این راه تاسیس می کند.

Ezio تصمیم می گیرد تا بر علیه کسانی که باعث از بین رفتن زندگی Paula شده اند اقدام کند و انها از بین ببرد تا Paula هم به او کمک کند.





نویسنده : رضا

اما اکنون به بمت اصلی فود می رسیم که چیزی نیست جز Call of duty: Modern warfare ۲ این روزها سر و صدای بسیار زیادی برپا کرده است و سیل عظیمی از طرفداران این بازی منتظر انتشار هرچه زودتر آن هستند .

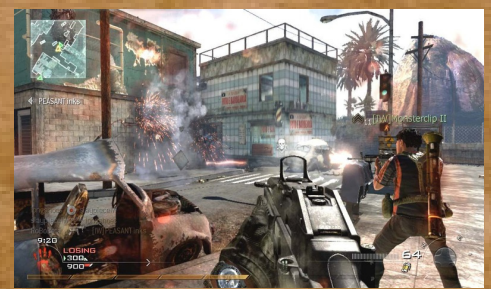
زمانی که Activision فبر کار بر روی این پروژه را تایید کرد همه می دانستند که باید منتظر شاهکاری دیگر از infinity ward باشند ، همچنان از همان روز اول کار بر روی بازی ، Activision مانور و تبلیغات برای این بازی را شروع کرد و مسائلی از جمله پرفروشترین بازی سال و بهترین بازی سال شدن را برای این بازی عنوان کرد در حالی که امیدی به صمت این مرف ها از سوی این کمپانی نمی رفت با فرا رسیدن نمایشگاه E3 ۲۰۰۹ همه منتظر بودند اولین نمایش رسمی بازی ، از جانب شرکت Infinity ward بودند ، زمانی که دمویی از گیم پلی بازی به نمایش گذاشته نه تنها انتظار طرفداران این بازی را برآورده سافت بلکه نمایشی فراتر از انتظار ها داشت و بر شوق طرفداران ، برای انتشار بازی بیش از پیش افزود.

داستان

اگر Modern warfare را به اتمام رسانده باشید متما می دانید که سرانجام با تلاش های فراوان شما و دوستانتان عملیات تروریستی عمران زائف که فردی دود رگه و عرب ، روس بود با شکست مواجه شد و شما موفق شدید وی را متوقف کنید که البته این توقف بهای سنگینی داشت و ان هم از دست رفتن دوستان بسیار فوبتان از جمله -ca tain price و Gaz بود و همچنین جرات سنگین فودتان.

داستان Modern warfare ۲ چند سال بعد از MW1 را مکایت میکند و به همین دلیل به نوعی تکمیل کننده ان محسوب می شود . زائف پس از اینکه شکست فود را قطعی می بیند گروهی جدید راه اندازی می کند و رهبری ان را به ولادمیر مکاروروسی واگذار که میکند که فود از شرکای زائف محسوب می شود . وی اکنون پایگاه تروریستی غیر قابل نفوذی دارد و به فعالیت های تروریستی فود ادامه می دهد و از قوت بالایی برخوردار است . فعالیت اصلی ان ها فروفتن سلاح های مختلف جنگی به کشور ها است و در صدد هستند جنگ جهانی دیگر راه بیاندازند تا سلاح های بیشتری بفروشند و از این طریق سود کلانی به دست بیاورند .

اگر از گیمهای قدیمی باشید متما با سری بازی های Call of duty اشنایی کامل دارید و این سری بازی ها یک عضو جدا نشدنی از کنسول و PC شما بوده اند . تاکنون ۵ شماره از این بازی ها منتشر شده است و همچنان روند تکاملی فود را مفظ کرده اند . نسخه های ۱، ۲ و ۳ این بازی مول موضوعات جنگ جهانی دنبال می شدند و با اینکه نقص هایی را هم شامل می شدند همواره از طرفداران بسیار زیادی برخوردار بودند ، اما در شماره ۴ این بازی شرکت Activision تصمیم گرفت تا این پروژه را به استودیوی بازی سازی Infinity ward واگذار کند و بازتاب این عمل چیزی نبود جز اضافه شدن پسوند Modern warfare به ادامه این سری بازی ها . همانطور که از اسم این بازی مشخص بود یعنی Call of duty: Modern Warfare ، داستان بازی از جنگ های جهانی به جنگ های مدرن و در واقع پیشرفته مبدل شده بود . Infinity ward با این حرکت ، ریسکی بزرگی انجام داد زیرا پس از سه نسخه که بازی داستان های جنگ جهانی را دنبال می کرد ، محیط بازی را به طور کامل عوض کرد و این امکان میرفت که طرفداران قدیمی این سری نظر فوبی به این بازی نداشته باشند و بازی با شکست روبرو شود ، اما با انتشار این بازی نه تنها طرفداران قدیمی از ان استقبال کردند بلکه این بازی موفق شد طرفداران جدید و بسیار زیادی را به سوی فود جذب کند . این بازی به موفقیت های بسیار زیادی دست پیدا کرد که یکی از ان ها فروش بسیار بود که هدف اصلی Activision بود و همچنین اعتبار و موقعیت بسیار فوبی را برای شرکت سازنده فود یعنی infinity ward فراهم سافت زیرا از نظر بسیاری از کارشناسان و منتقدان مجلات و سایت های معتبر به عنوان بهترین بازی FPS سال شناخته می شد. پس از انتشار این نسخه سری بازی های COD بار دیگر به جنگ های قدیمی بازگشت و بازی COD: World at war منتشر شد ، شاید از نظر ظاهری و فنی نمی شد مشکلی از این بازی گرفت و متی در برنی زمینه ها مثل گرافیک ، بازی به مراتب قوی تر از Modern warfare نشان می داد اما از جمله ایراداتی که از این بازی گرفته شد نبود فاکتوری به نام نوآوری بود و فیللی معتقد بودند بازی هیچ نوآوری به همراه فود نداشته ولی فاکتورهای قبلی را به بهترین نحو اجرا کرده است. اما این بازی هم به علت COD بودنش فروش موفقی داشت و میشود گفت سازندگان را به هدفشان رسانده است.



اما از طرف دیگر مک تاپویش اکنون به عنوان فرمانده گروه هوایی S.A.S منصوب شده است و سعی دارد جلوی قدرت امیا شده ی این گروه تروریستی را بگیرد به همین منظور گروهی از تکاوران و سربازان مرغه ای و زبنده را دور یکدیگر جمع می سازد تا به مقابله با مکاروروسی بپردازد و مانع از قدرت گرفتن بیشتر این گروه شود و شما هم در یکی از اعضای این گروه هستید و نقش سرگروه بان گری سندرسون را در بازی ایفا می کنید.

گیم پلی



همانطور اکثر شما عزیزان میدانید سری های COD همواره از گیم پلی جذاب ، نفس گیر و درگیر کننده ای برخوردار بوده اند و MW2 هم از این قاعده مستثنی نیست . مینگ ها در Modern Warfare 2 در مناطق مختلفی به وقوع می پیوندند از کوهستان های روسیه گرفته تا بیابان های عظیم افغانستان و مرامل بصورت هنرمندانه سافته شده و بسیار جالب می باشند !! دمویی از این بازی نیز وجود دارد . در ابتدای بازی شما یعنی گری سندرسون بهراه فرمانده فودتان مک تاپویش با یغ شکن ها از کوه بالا رفته و به مقر دشمن میرسید که نشان دهنده هیجان زیاد این بازی است . !! همچنین تلفیق جلوه های سینمایی بسیار زیبا با گیم پلی نفس گیر این بازی صمنه های جذاب و بی نظیری را فلق فواهند کرد. مثلا در یکی از قسمت های دموی این بازی در حالی که شما به سفتی در حال بالا رفتن از صفره های یخی هستید ، در یک پرش ناموفق سر می فورید ، دراین لمظه مرگ با شما هیچ فاصله ای ندارد ، صدای نفس زدن و ضربان قلب کاراکتر هیجان شما را دو پندان می کند و در همین لمظه مک تاپویش در آخرین لمظات دست شما را میگیرد و به زندگی باز میگرداند .اما نکته دیگری که قابل ذکر است این می باشد که گیم پلی هم با انتقاب شما تغییر می کند و نشان دهنده ی گیم پلی قدرتمند این بازی است .مثلا شما میتوانید از کنار برفی از دشمنان مخفیانه رد شوید یا میتوانید تک تک دشمنان ممله و آن ها را بکشید . اسلحه میدیدی در دستان شما هست که مجهز به ففه کن و UAV روی فودش است که بسیار جالب طرامی شده و هر بیننده ای را به وجد می آورد . هوش مصنوعی نیز در Modern Warfare 2 پیشرفت کرده است و دشمنان شما به فوبی فود را با ممیط وفق میدهند ،در ها را باز میکنند ،به فوبی کاور میگیرند و... . در Modern Warfare 2 تعدا دشمنان زیاد تر شده به طوری که در یک لمظه دنیا جلوی پشتمان تیره و تار می شود و از زمین و آسمان سرباز می بارد و شما مجبور هستید با سرعت و دقت عمل بیشتری بازی را ادامه دهید. در قسمتی دیگر از این دمو شما به همراه مک تاپویش سوار بر ماشین هایی می شوید که مخصوص مرکت در برف است و دراین هنگام علاوه بر راندن این وسیله به مهاجمان شلیک کرده و ان ها را منهدم می سازید که بسیار زیبا و دیدنی هستند و لمظاتی ففن برای شما به ارمغان میاورند . در کل گیم پلی MW2 زیبا تر ، جذاب تر ، نفس گیرتر و سریع تر از گذشته شده است و این بازی پیشرفت قابل قبولی در این زمینه داشته است همچنین وجود نوآوری به ما این امید را می بفشد که اینبار یک FPS متفاوت تر را تجربه کنیم.



گرافیک

همانطور که می دانید موتور این بازی همان موتور استفاده شده در MW1 یعنی IW engine است که ارتقا پیدا کرده است و به سازندگان این اجازه را داده است که اهمیت بیشتری به جزئیات بدهند . به لطف وجود این موتور این بار شاهد یک ممیط وسیع تر و زیباتر فواهم بود که دران بافت ها و تکسچرهای تشکیل دهنده اجسام و ممیط بسیار زیباتر و واقع گرایانه تر کار شده اند ، در دموهایی که تا کنون از بازی دیده شده است هر چیزی که مربوط به بفش گرافیک بود بسیار فوب و ستودنی کار شده است از طرامی اسلحه ها گرفته تا افکت های نور و دود که همگی به زیباتر شدن بازی کمک قابل توجهی کرده اند ، انفجارها و درگیری ها در بازی به بهترین شکل و بدون کوچک ترین افت فریم رخ می دهند و از این نظر هم ایرادی به بازی وارد نیست . با توجه به ارتقا موتور بازی و پیشرفت ان ، پیشرفت فیزیک بازی چیزی اصولی و انکار نشدنی است که در بازی به وضوح ان را احساس فواهم کرد نمونه برفور تیر ها با اجسام و دشمنان و اثری که بر روی ان ها به جای میگذارند بسیار طبیعی است ، ممیط و اجسام کاملا انضطاف پذیر هستند به گونه ای که با شلیک به یک جعبه تمامی تکه های فرد شده از جعبه از لمظه فرد شدن تا به زمین ریفتن به شکلی واقعی و طبیعی قابل دیدن و شناسایی هستند و باعث می شوند شما لمظاتی از فود بی فود شوید و به شکستن جعبه ها ، شیشه ها و یا منفجر کردن اتموبیل ها بپردازید . در کل گرافیک MW2 نسبت به نسخه ی قبلی از همه ی جهات پیشرفتی ملموس داشته است که به سبب بهبود IW engine بوده است و پیش بینی می شود با یکی از بهترین و زیبا ترین بازی های تاریخ FPS مذاقل در زمینه ی گرافیکی سروکار فواهم داشت.

مثل اینکه Infinity ward جای هیچ گونه اشکال گرفتنی در این بازی نگذاشته است و این بخش هم مانند بخش های دیگر در بالاترین سطح ممکن قرار دارد . در بخش صداگذاری مانند نسخه قبلی از صدا پیشگان معروف هالیوودی استفاده شده است و بازیگرانی که فود در فیلم ها و سریال های مختلفی به ایفای نقش پرداخته اند این کار را بر عهده فوهند داشت با این تفاوت که افراد سرشناسی دیگر هم به این جمع اضافه شده اند که از معروف ترین ان ها می توان از ۵۰cent پر معروف و پر طرفدار امریکایی نام برد که در این بازی به صدایشگی فوهند پرداخت و تنها وجود صدای او در این بازی فود باعث می شود که علاقمندان بیشتری به سوی بازی جذب شوند فارغ از بحث شفافیت ها صداگذاری اسلمه ها و ممیط هم همگی از نمونه ای اصلی رکورد شده اند و صدای اسلمه ها ، انفجارها ، نارنجک ها همگی واقعی و همانند نسخه واقعیشان می باشند که امروزه دیگر این گونه کارها یکی از اصول اساسی برای موفقیت یک بازی به شما می روند که MW۲ این شفافه را نیز داراست . در بخش موسیقی هم چیزی جز تعریف نداریم ، موسیقی در بازی کاملا متناسب با شرایط و موقعیت شما می باشد ، در لمظات درگیری از موسیقی های هیجان انگیز استفاده است که به فویی هیجان را به بازیکن منتقل میکنند ویا در لمظه مخفی کاری هیچ موسیقی پخش نمی وشد که این فود باعث بالا رفتن مساسیت در کار می شود ولی به ممض اینکه توسط دشمن مشاهده شدید دوباره همان موسیقی ریتمیک و پر هیجان پخش فوهند شد . موسیقی بازی از نظر تنوع هم با توجه به سبکش مطلوب است و پندین موسیقی در بازی وجود فوهند داشت که از این نظر هم فسته فوهند شد و دل شما را نمی زند ، البته به نظر میرسد که انقدر گرم بازی شوید که دیگر توجهی به موسیقی و تنوع بازی نداشته باشید ولی اگر هم کسی پیدا شد که در اوج کوله دشمنان مواس فود را به موسیقی بازی متمرکز کند ، مشکلی از نظر یکنواختی فوهند داشت .



کلام آخر

پیش بینی می شود MW۲ در تمامی زمینه ها و استانداردها در بالاترین سطح ممکن قرار داشته باشد و رکوردهای جدیدی مداخل از نظر فروش به جای بگذارد ، سازندگان این بازی امید دارند عنوان بهترین بازی سال را نصیب فود کنند اما برای بهترین بازی سال شدن رقبای قدری همچون Uncharted:Among teheivas را پیش روی فود می بیند ولی از نظر فروش می توان گفت که رکورد پرفروش ترین بازی را نصیب فود فوهند کرد (با توجه به مولتی پلتفورم بودنش) البته در این زمینه هم یک بازی (مولتی) دیگر با نام Assassin's creed۲ در پیش رو فوهند داشت اما به علت سبک MW احتمال پیروزی اش بیشتر فوهند بود . بی صبرانه منتظر هستیم تا ببینیم این بازی ارزش این همه تعریف و تمجید را داشت یا فیر.



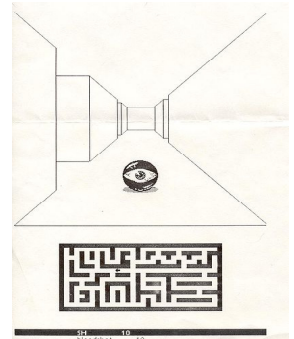
موتور بازی های اکشن

• موتور بازی های اکشن



اول شفاف به محیطی سه بعدی و شبیه سازی شده اطلاق می شود که در آن بازیکن این امکان را دارد که از دید فوید به دنیای اطراف نگاه کند . در زبان انگلیسی به این گونه موتور ها First Person Shooter engines یا به طور فاصله به ژانر این بازی ها FPS می گویند . shooter هم عنوانی است که به آن سری از بازی ها داده می شود که در آن بازیکن مول محور کشتار در بازی مضمون دارد .
پیدایش این دسته از موتور ها و یا به طور کلی وجود موتورهای بازی سازی را می شود وابسته به سیر پیشرفت تصاعدی تکنولوژی نسبت داد که به وضوح تغییرات اعمال شده از هر موتور قدیمی به موتور جدید را می شود دید . نباید فراموش کرد که سرعت تکامل این دسته از موتورهای به قدری بالاست که غیر ممکن است بازیکنی عنوان کند که یک دو موتوری که در دو سال پیایی عرضه شده اند دارای یک کیفیت در ارائه تصاویر سه بعدی هستند ! البته گاهی نیز شاهد ادغام نسلی از موتورهای قدیمی با موتور جدیدتر هستیم .

جالب است که گاهی گامی در این تکامل برداشته می شود ولی تا مدتی به فراموشی سپرده می شود ! چنانچه که میبینیم گاهی نوآوری در یک بازی به کار رفته شده که تا مدتی و تا چندین سال بعد فبری از آن نشده، برای مثال در سال ۱۹۹۸ بازی Jurassic Park: Trespasser فیزیک را به بازی های FPS معرفی کرد اما تا موالی سال ۲۰۰۲ رایج نشد . و یا در ۲۰۰۱ بازی Red Faction تفریب پذیری را به نمایش گذاشت، میزی که تا چندسال بعد مرد توجه واقع نشد .
بین دهه های ۱۹۷۰ و ۱۹۸۰ بود که نخستین بازی های اکشن اول شفاف معرفی شدند . بازی هایی بسیار ساده که موتور آن ها از گرافیک "Vector" استفاده کرده بودند و بازیکن میبایست شلیک کند !
دو مدعی برای نخستین بازی های FPS وجود دارد . Maze war و Spasim . بازی ساده ای بود در سال ۱۹۷۳ که موتور آن دیدی ثابت ارائه میداد و بازیکن در دلان هایی شروع به شلیک می کرد . در Spasim نیز که جز نخستین بازی های شبکه ای بود ، بازیکن ها توانستند با استفاده از شبکه PLATO تا ۳۲ بازیکن را در بازی مشارکت دهند و در نوع فوید و در آن زمان کم نظیر بود .



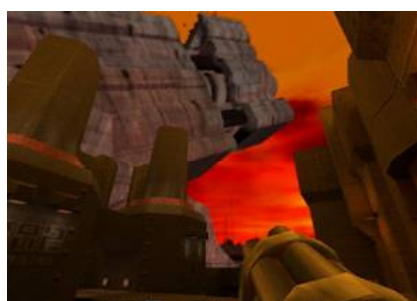
سال های نخست دهه ی ۹۰ بود که موتورهای به محیطی ۲.۵ بعدی ارتقاء پیدا کردند . به این صورت که تقریباً غیرممکن بود که بازیکن بالا و یا پایین فودش را ببیند . شرکت پیشرو در این نوع تکنولوژی را می توان ID Software در آن دهه معرفی کرد و هم اکنون نیز از سری Doom به عنوان معرفیکن این شیوه ها استفاده می شود . لازم به یادآوری این نکته هست که نخستین بازی ها در این گونه موتور ها فاقد بافت (Texture) بودند . استفاده از قابلیت های سفت افزاری و مدل های سه بعدی نخست در اوسط دهه ۹۰ میلادی و با عرضه شدن موتور هایی نظیر Quake شکل گرفت . هرچند که در این موتورها و بازی ها از بافت ها استفاده شد اما به شکلی بسیار ساده و بدون نور پردازی بود . حاصل این موتورها نیز ورود جاذبه و یا استفاده از DX مایکروسافت در ۱۹۹۸ در عنوان Half life بود .

اواخر دهه ۹۰ بود که با ورود تصاویر ۳۲ بیتی و استاندارد سازی GPU ها شرکت ها بازی سازی توانستند از سایه پردازی های ساده و همینطور نور پردازی استفاده کنند که با تکاملی که به سرعت پیش آمد و تقریباً با ورود به هزاره ی دوم موتورها توانستند جزئیات محیطی را بالا ببرند ، محیط فارمی برای بازی ترسیم کنند و فیزیک فاصی که موسوم به rag-doll است را در بازی ها به کار گیرند که این همه پیشرفت در نوع فوید جالب توجه بود زیرا که شاید به عنوان یک جهش نیز میتوان از آن نام برد . شکل گیری نسل ششم از کنسول ها نیز در این زمان رخ داد و کنسول هایی نظیر PlayStation ۲ و GameCube از آن دسته بودند . نا گفته نماند که موتور ۲ UnrealEngine در آن زمان شروع نسل ششم به مساب می آمد !

به طور خلاصه استفاده از DX ۷ و بالاتر مایکروسافت، استفاده از نور پردازی و سایه پردازی با تفکیک بالا که در ۳ Doom در اوج بود، استفاده از امکاناتی مانند AA یا AF که در موتورهای بازی سازی نقش مهم پیدا کردند و بالا رفتن فیزیک بازی ها از جمله پیشرفت های قابل توجه در اواست دهه ی کنونی بود . البته این ها فقط موارد اصلی هستند و سایر جوانب از جمله پیشرفت های سفت افزاری و استفاده از تکنولوژی های پردازش نور و سایه در آن ها و یا بازر شدن دست سازندگان موتورها برای به کار گیری انواع بافت و تکنولوژی های گرافیکی و یاد همچنین گسترده شدن نوآوری ها را نباید فراموش کرد .

دیگر به زمان مال و اواخر دهه کنونی میرسیم که شاید همه ما دیگر در جریان پیشرفت ها باشیم ! نزدیک شدن تصاویر به واقعیت و یا شبیه سازی های گسترده ای که در بازی های درمال گسترش هستند، همه و همه ما را در مال نزدیک کردن به تصاویر و محیطی مقیقی تر هستند که ارتقاء پیدا کردن GPU ها تعبیه شدن تکنولوژی های Shader Model ۳ یا ۴ در آن ها دست سازندگان را برای رسیدن به تصاویری نزدیک تر به واقعیت باز گذاشته است . ایجاد عمق در تصاویر ، شتاب دادن به دوربین و افیرا استفاده از بافت های مجازی روند تکامل برای رسیدن به تصاویر واضح تر را سریع تر کرده . از شرکت های پیشگام در رسیدن به تصاویر واقعی تر می توان

به Crytek و به سری بازی های CRYISIS اشاره کرد که نوید عرضه عنوانی بزرگ از نظر گرافیکی با نام ۲ CRYISIS را داده است .



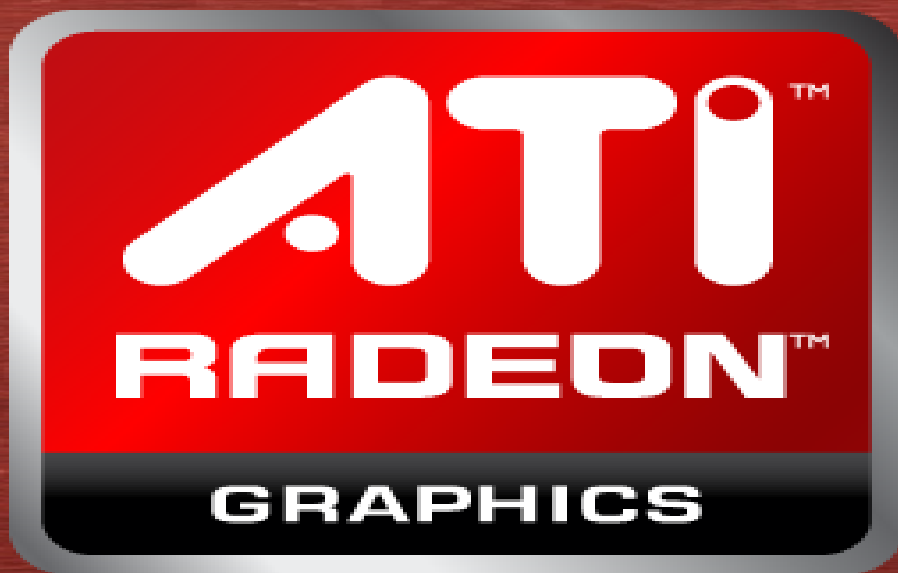
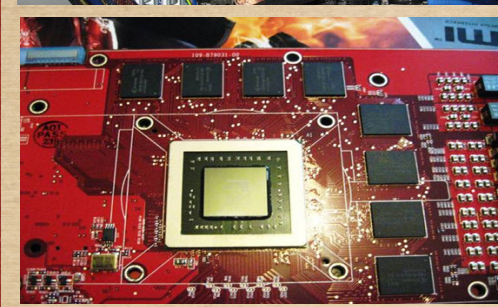
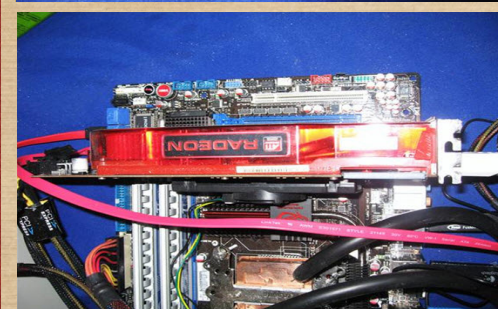
نویسنده : احمد

کلاس

Asus HD ۴۸۹۰ ادامه دهنده راه کارت بسیار موفق HD ۴۸۷۰ است . که در زمان خود بهترین کارت گرافیک دنیا به شمار می رفت. اما یکی دیگر از ویژه گی های جالب این کارت قابلیت بسیار بالای آورکلاک آن می باشد. به طوری که متی یک کاربر عادی هم می تواند این کارت را بدون هیچ مشکلی آورکلاک نماید. کارتی که در اینجا قصد بررسی آن را داریم از برند asus می باشد که توسط نماینده دفتر asus در ایران در اختیار سایت قرار گرفت که در اینجا لازم از تا از ایشان کمال تشکر را داشته باشیم.

مشخصات...

کارت HD۴۸۹۰ از یک هسته با یک معماری برتر نسبت به سایر محصولات هم رده بهره می برد. این کارت دارای هسته RV ۷۹۰ است. یکی از ویژگی های این هسته فناوری سافت آن است. این هسته از تکنولوژی سافت ۵۵ نانومتری بهره می برد. این موضوع باعث شده تا سطح DIE پردازنده گرافیکی به ۲۸۲ MM۲ کاهش یابد. همانطور که می دانید یکی از ایراداتی که به محصولات AMD/ATI وارد است درجه حرارت بالای این محصولات می باشد. اما این کارت به کلی این نظر را تغییر داد. به دلیل استفاده این کارت از هسته ۵۵ نانومتری درجه حرارت ، در وضعیت بسیار مطلوبی قرار داد. در بسیاری از موارد درجه حرارت ۶۲ درجه فراتر نرفت و این موضوع برای چنین کارتی در چنین کلاسی یک مسن محسوب می شود. در پردازنده Asus HD ۴۸۹۰ از ۹۵۹ میلیون ترانزستور استفاده شده است. همچنین این کارت از DX ۱۰.۱ پشتیبانی می کند که در بازی های آینده بیشتر از این DX استفاده می شود. البته قرار است DX ۱۱ به زودی جایگزین DX ۱۰.۱ شود. یکی دیگر از ویژه گی های منمصر به فرد HD ۴۸۹۰ نوع حافظه آن است. این کارت از حافظه ۵ GDDR بهره می برد که دارای سرعت فوق العاده ای است و تا کنون در هیچ کارتی استفاده نشده. HD ۴۸۹۰ دارای ۸۰۰ واحد سایه زنی به صورت ترکیبی می باشد. همچنین توانایی باز سازی ۱۳.۶ گیگا پیکسل در ثانیه را دارد و در ضمن توانایی باز سازی ۳۴ گیگا تکسل بافت را در ثانیه دارا می باشد. HD ۴۸۹۰ از یک رابط ۲۵۶ bit بهره می برد که به واسطه وجود این رابط دارای پهنای باندی معادل ۱۲۴.۸ گیگابایت در ثانیه است. HD ۴۸۹۰ دارای فرکانس هسته ۸۵۰ MHz و فرکانس حافظه ۹۷۵ (۳۸۰۰ MHz) می باشد. حافظه به کار رفته در این کارت از شرکت qimonda بوده و تعداد ۸ مپب ۱۲۸ mb از این حافظه در این برد به کار رفته است.



مدار رگولاتور...

این برد را بدون تغییر نسبت به برد مرجع ارائه کرده است بنابراین تغییری نسبت به مدل مرجع در این کارت دیده نمی شود. این کارت برای تامین توان فود نیاز به نصب ۲ اتصال ۶ پین دارد. این کارت در فشار کاری ۱۰۰٪ ۳۱۱ وات مصرف برق داشت. این کارت دارای مدار رگولاتور ۲ فاز می باشد که وظیفه تامین برق پردازنده گرافیکی را عهده دار می باشد. معمولا asus از مدار رگولاتور های بسیار با کیفیتی در محصولات فود به کار می برد. تمامی فازن های به کار رفته در این کارت از نوع فازن جامد و ژاپنی می باشد.

....Voltage tweak

یکی از قابلیت های جالب این کارت تغییر ولتاژ توسط برنامه عرضه شده همراه با این کارت می باشد. اگر تجربه آورکلاک کارت گرافیک را داشته باشید می دانید که برای تغییر ولتاژ نیاز به برنامه های جانبی و فلش کردن بایاس کارت گرافیکی بود و این کارها ریسک های فودش را داشت و اگر کمی اشتباه می کردید، این اشتباه به قیمت فراب شدن کارت تمام می شد. اما asus با ارائه این قابلیت دیگر نیاز به فلش کردن کارت را از بین برده و احتمال فراب شدن کارت بسیار کمتر از گذشته می شود.

....Smart doctor

همانطور که می داند اکثر شرکت های تولید کننده قطعات کامپیوتری همراه با محصولات فود نرم افزار هایی را به منظور مدیریت بهتر قطعات و آورکلاکینگ عرضه می کنند. asus هم چند سالی است که همراه با کارت های گرافیکی فود برنامه ای را به نام smart doctor به منظور مدیریت کارت گرافیکی و همچنین آورکلاک آن عرضه می کند. از جمله قابلیت این برنامه می توان به: تنظیم سرعت فن (در صورت وجود) و برنامه ریزی آن، آورکلاک کارت گرافیک و مانیتور کردن درجه حرارت پخش های مختلف کارت اشاره نمود. اما یکی از ویژه گی های که در این نسخه از برنامه عرضه شده است قابلیت تغییر ولتاژ می باشد (فقط در کارت HD ۴۸۹۰) که به واسطه آن علاوه بر آورکلاکینگ شما می توانید همزمان ولتاژ کارت فود را نیز افزایش دهید. یکی از مزیت های این کار سرعت در انجام عملیات آورکلاکینگ و همچنین سرعت در بنچمارک گرفتن می باشد.

ما به مدت ۳۰ دقیقه این تست را روی کارت انجام دادیم. تنظیمات برنامه به حالت پیشفرض قرار داشت. کارت ما توانست این تست را با موفقیت پشت سر بگذارد و این نشان دهنده قوی بود سیستم فنک کننده و همچنین کارت می باشد.

دمای بخش های مختلف...

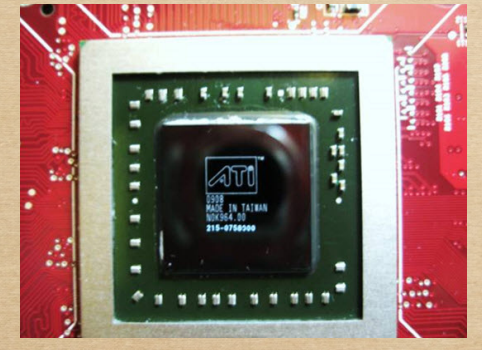
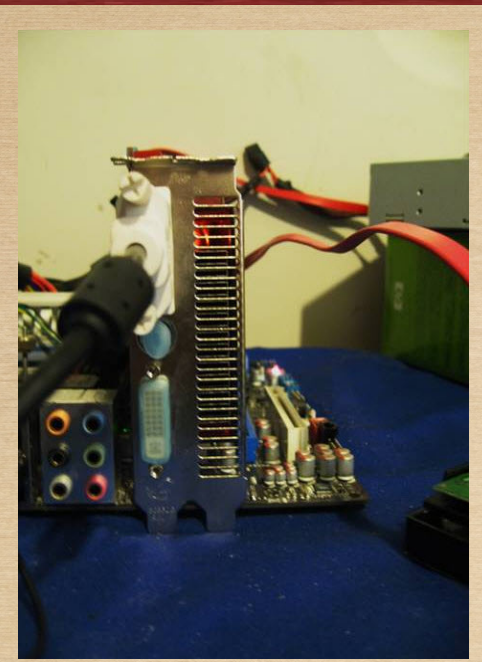
در مت تست برنامه furmark شروع به اندازه گیری پخش های مختلف این کارت کردیم. چون ما از تجهیزات تخصصی این کار بهره مند نبودیم مجبور شدیم از نرم افزار های مخصوص این کار استفاده نماییم. یکی از بهترین نرم افزار ها همان GPU-Z معروف می باشد دارای پفشی به نام سنسور می باشد که وظیفه مانیتورینگ تمامی پخش های کارت گرافیک را دارا می باشد.

GPU:
IDEAL: ۵۴ ° (FAN: AUTO)
LOUAD: ۷۷ ° (FAN: ۱۰۰٪)

MEMORY:
IDEAL: ۶۱ ° (FAN: AUTO)

از تمامی دوستان که من رو در این مقاله یاری کردن کمال تشکر را دارم .

نویسنده : ممد کلاه سیاه





LGA 1366 Ready

**Core™ i7
Compatible**

**Core™ 2
Extreme
Compatible**

**Core™ 2
Quad
Compatible**

**Core™ 2
Duo
Compatible**

**Athlon™ FX
64
Compatible**

**Phenom™
Compatible**

**Athlon™ X2
64
Compatible**

در عصری که فرکانس مرف اول را میزند به طور متم یک چیز انکار نا پذیر است ، مسلما تمام افرادی که کمی از مرز های سیستم فود بالاتر رفته اند با این پدیده نه پندان جالب برفورد داشته اند . دما . همانطور که میدانید افزایش دما همیشه نتیجه افزایش فرکانس در سیستم هاست . حال اگر کمی فود را فراتر از استاندارد امساز کردید و قصد کمی ماجراجویی داشتید تکلیف چیست ؟ همچون بسیاری از افراد مرفه ای به دنبال تهیه و سافت لوازم مرفه ای بروید ؟ ولی اگر قصد چنین ریسک هایی را نداشتید چه ؟ در اینجا قصدمان معرفی محصولی هست که علاوه بر رفع تشنگی چنین افرادی همچون بسیاری از لوازم مرفه ای ریسکی در پی ندارد و با کمترین تلاش بالاترین کارایی را در اختیار افرادی که با این مشکل درگیر هستند ، قرار میدهد .

در اینجا قصد بررسی یک از جدیدترین محصولات شرکت کولرماستر را داریم که به تازگی وارد بازار فودمان نیز شده است . V10 محصولی متفاوت که در مرکتی جالب با ترکیب سیستم های کولینگ اکستریم و ایر ، کولری ارائه کرده است که با اینکه اولین مدل در سبک فود نیست اما میتواند بهترین باشد . در این مدل این شرکت با به کار بردن صفحه T.E.C در ساختمان کولر و در کنار آن نوعی کولینگ برای فنک سازی غیره مستقیم رهم ها ، در نوع فود اولین میباشد . البته مسلما در این مدل ، فنک سازی رهم ها به صورت جریان هوا و بدون تماس آنها میگیرد که در اصل از مدل های کانسپت گذشته برگرفته شده است .

اما ایا کولر ماستر توانسته با بکار بردن تکنولوژی های مفهومی گذشته سلطان بی چون و چرای نهالیم ها را شکست دهد ؟ تنها راه تست کردن است که در اینجا ما نیز به همان میپردازیم .

مشخصات :

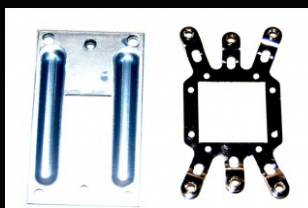
از مشخصات ظاهری این کولر در ابتدا میتوان به طراحی سه گانه آن اشاره کرد ، به طوری که سه واحد دفع حرارت توسط فنس های الومینیومی با ارتباط به ۱۰ لوله مرارتی عمل انتقال حرارت را انجام میدهند . به طور دقیقتر شش هیت پایپ متصل به دو واحد الومینیومی جهت فنک کنندگی اصلی و واحد افر با ۴ هیپت پایپ متصل به صفحه TEC مداکثر دفع حرارت را انجام میدهند . از دیگر مشخصات میتوان به دو فن مجهز به کنترلر PWM با جابجایی ۹۰CFM اشاره کرد . این فن ها از نوع ۴ پین میباشند و در مداکثر دور کاری فود ۲۰۰۰ دور صدایی معادل ۱۷ دسیبل تولید میکنند .



Model RR-BYP-UV10-GP
CPU Socket Intel LGA1366 & ۷۷۵, AMD ۷۵۴/۹۳۹/۹۴۰/AM۲
Dimension (L) ۹.۳۲ x (W) ۵.۱۱ x (H) ۶.۳۶ inches
Weight ۲.۶۵ lbs
Heat Sink Material Cu base, AL fin, ۱۰ heatpipes
Heat Pipes Dimensions ۶mm
Fan Dimension (L) ۴.۷۳ x (W) ۱.۰۰ x (H) ۴.۷۳ inches
Fan Speed ۸۰۰~۲۴۰۰ R.P.M
Fan Airflow ۹۰ CFM (max)
Fan Air Pressure ۲.۹۴mm-H₂O
Bearing Type Rifle Bearing
Fan Life Expectancy ۴۰,۰۰۰ hours @ ۲۵ °C
Fan Noise Level (dB-A) ۱۷ dB-A (min)
Connector ۴-Pin

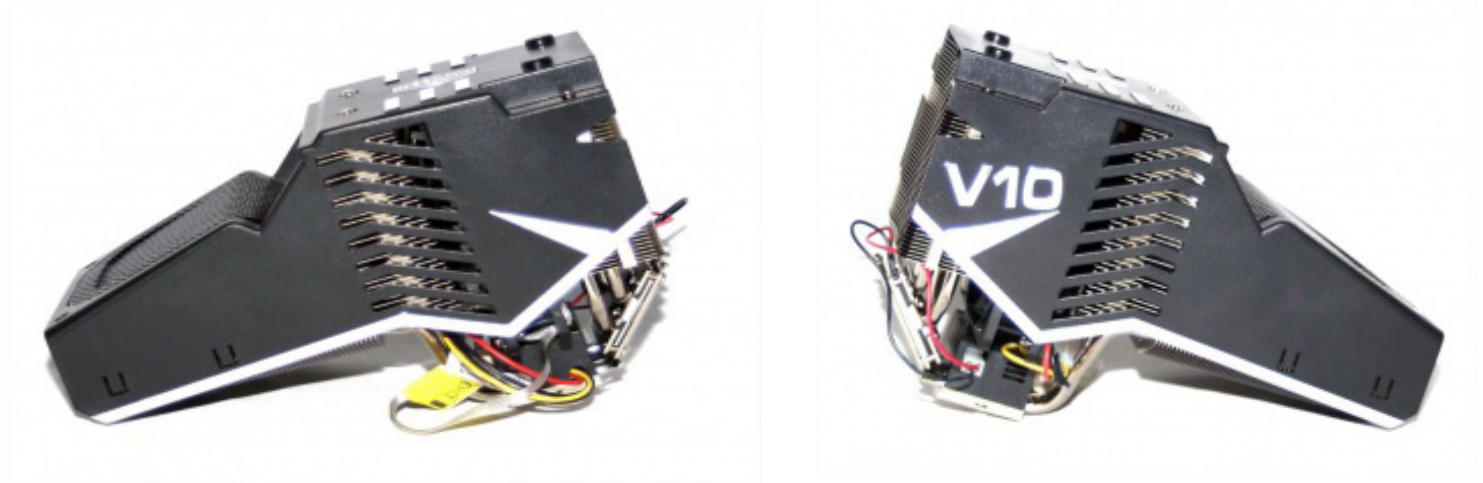
نگاهی نزدیک تر :

در نگاه اول ظاهر خارجی بسته بندی این کولر بسیار با کیفیت و جذاب به نظر میرسد. روی جعبه عبارت V10 به صورت کاملا قابل توجه درج شده و در سوی دیگر نیز علامت پشتیبانی از سوکت ۱۳۶۶ نیز ذکر شده است. در پشت جعبه نیز می توان اطلاعات بسیار جالب و کاملی در مورد کولر یافت.



با باز کردن جعبه دوباره عبارت V10 که در کنار کولر درج شده است خود نمایی میکند و باز هم همانند گذشته با پکیجی کامل و همپنین بسیار مناسب جهت جلوگیری از وارد آمدن صدمه به ممتویات رو به رو هستیم. از ممتویات جعبه میتوان به انواع و اقسام بست های متصل کننده کولر به اکثر سوکت های موجود اشاره کرد. همپنین در بسته یک خمیر مرارتی کولر مستر نیز یافت میشود.

با پیرون اوردن کولر اولین نکته ای که به نظر میرسد ، رو به رو بودن با بلند ترین کولر مال حاضر هست که درک ریزه کاری های ظاهری آن به تنهایی پندیدن ساعت زمان لازم دارد .

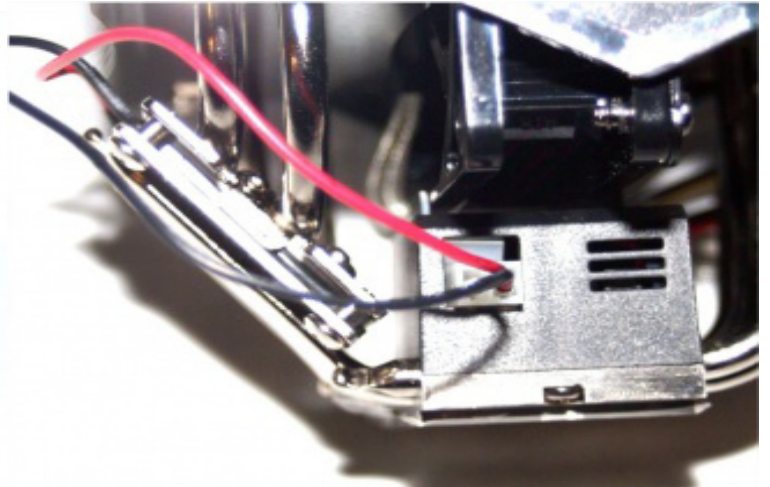


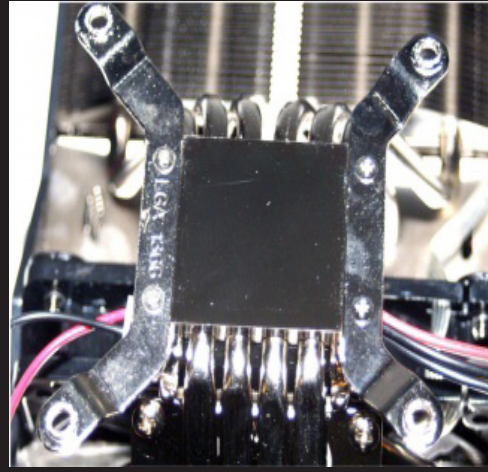
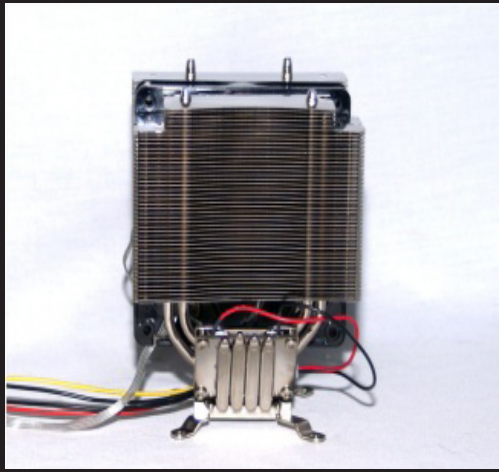
نمای بالایی کولر: بی شک جز زیبا ترین قسمت های این کولر میباشد ، نمای بالایی با وجود نمایش فن مجهز به LED در کنار لگوی کولر مستر بر روی سطح مشکی الومنیومی محافظ در نوع خود بسیار هیجان انگیز است .



کلام آخر

همونطور که در تصویر مشاهده میکنید نمای کناری کولر با دقت و مهارت فاضلی طراحی و نصب شده اند به طوری که بالاترین میزان انتقال حرارت را میتواند از آن انتظار داشت . همچنین پلیت اصلی صفحه TEC قابل مشاهده است . این پلیت توسط چهار هیتپایپ ، متصل به بلاک پردازنده هست .





نمای زیرین کولر جایی که کمتر مورد توجه قرار میگیرد دقیقا مهمی هست که عمل فنک کنندگی در این مدل را به عهده دارد. از نکات قابل توجه نداشتن محافظه کابل های متصل به صفحه فنک کننده است که ممکن است مشکل ساز شود. همچنین یکی از راه هایی که میتوان از فنک کنندگی کولر مطمئن شد دقت در بلاک پردازنده هست. سیقلی بودن بلاک نکته ایست که امروزه تمامی سازندگان به آن توجه میکنند و در این مورد نیز با توجه به تصویر منعکس شده کالا مشفص است که کولر مستر از این قسمت نیز به سادگی نگذشته است.

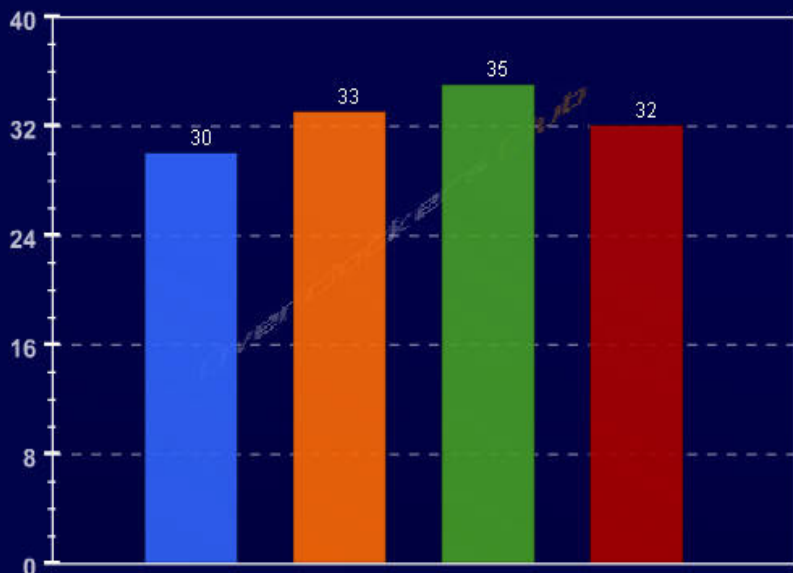


گذر از کولر و بستن آن به بورد کار بسیار ساده ای است، این کار به سادگی و توسط پیچ های موجود انجام میپذیرد و در این بین وجود پلیت مخصوص زیر بورد، نقش بسیار مهمی در نصب درست و وارد نشدن صدمه به بورد ایفا می کند. اما در نصب پردازنده، قسمت فنک کننده هم میتواند بسیار مشکل ساز باش. طراحی این قسمت به گونه ای است که تنها هم های با هیتسینگ استاندارد زیره آن جای میگیرند و هم های همچون دامینیتور کورسیر با استفاده از این کولر کاملا غیره ممکن هستند. پس اگر شما نیز قصد استفاده از این کولر را دارید بهتر است در انتخاب هم های خود دقت کنید.



- Cooler Master V10
- Noctua NH-U12P SE
- Gelid Silent Spirit
- Stock Intel HSF

Idle Test Stock

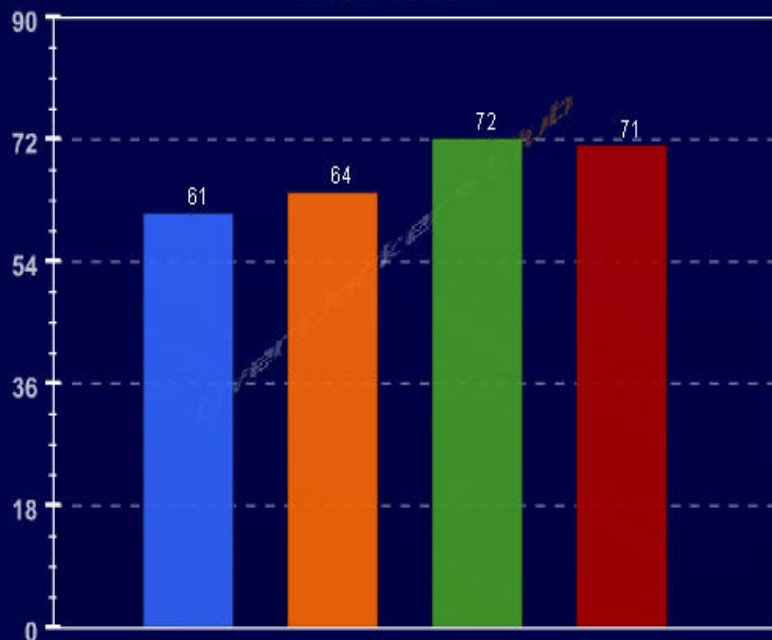


تست:
 برای تست بهتر از چهار حالت تست و همچنین چهار کولر متفاوت استفاده کردیم. در ابتدا تست در حالت بیکاری و در فرکانس دیفالت و سپس در حالت اورکلاک در فرکانس ۳.۳۳GHz با ولتاژ ۱.۱۲ که در این حالت پردازنده مورد آزمایش مصرفی حدود ۱۸۰ وات فواید داشت. همچنین برای رساندن پردازنده به حداکثر ظرفیت کاری فود از Prime95 استفاده شد و برای اندازه گیری دما نیز از alttemp استفاده شد.

Processor: Intel i7 940 (Stock & ۳.۳۳GHz)
 Motherboard: MSI Eclipse SLI
 Memory: Mushkin HP۳ ۱۲۸۰۰ ۷-۷-۷-۲۰
 Video Card: Nvidia Geforce GTX ۲۶۰
 Power Supply: Mushkin ۸۰۰w Modular Power Supply
 Hard Drive: Seagate ۱TB SATA
 Optical Drive: Lite-on DVD-RW
 Case: Cooler Master Cosmos S
 OS: Windows Vista Ultimate ۶۴bit
 Ambient Temperature: ۲۱° Celsius

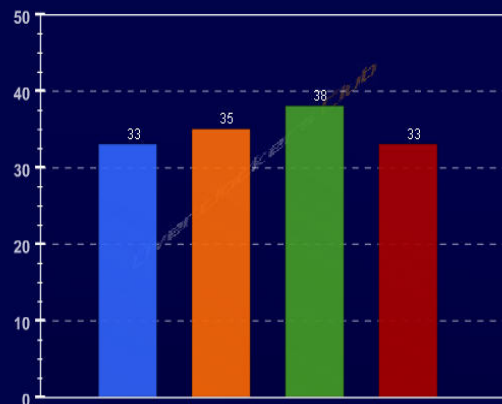
- Cooler Master V10
- Noctua NH-U12P SE
- Gelid Silent Spirit
- Stock Intel HSF

Load Test Overclocked



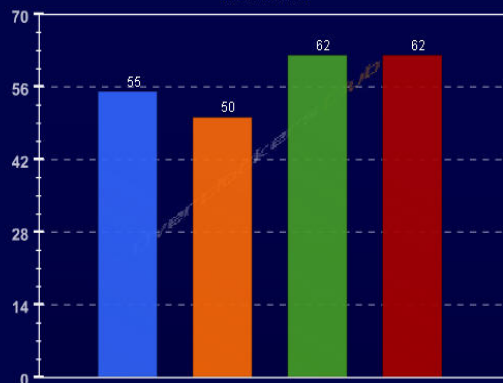
- Cooler Master V10
- Noctua NH-U12P SE
- Gelid Silent Spirit
- Stock Intel HSF

Idle Test Overclocked



- Cooler Master V10
- Noctua NH-U12P SE
- Gelid Silent Spirit
- Stock Intel HSF

Load Test Stock



مقایسه بین کولرها کمی متفاوت و سفت است. نکته جالب دمای ثابت کولر مستر در حالت بیکاری نسبت به فن استوک اینتل است. همچنین در فرکانس ۳.۳۳GHz و فول لود دیدن دمای ۶۰ درجه بسیار جالب است.

قضاوت در مورد V10 پندان مشکل نیست . فنک کننده ای که در نگاه اول اندازه ان فود نمایی میکند به همراه صفمه TEC جز بهترین کولرها محسوب می شود . بزرگی این کولر به مدی هست که علاوه بر پوشش مناسب پردازنده از پس ره ها بر میاد و متی بسته به اندازه و نوع کولینگ پیپ ست شمالی بورد را نیز پشتیبانی می کند.

صفمه TEC نیز که در این کولر به کار رفته است به فوبی قابلیت انتقال حرارت پردازنده به فنس ها را داراست و این در مالی هست که این قطعه در مداکتر قدرت فعلایت فود کار نمیکند .

اما از طرفی بزرگی این کولر میتواند در دسر ساز نیز باشد , در صورتی که هیتینگ های ره ها کمی بلند تر از مقدار استاندارد فود باشند مطمئنا با این کولر به مشکل بر میخورید . همچنین وزن و نوع طراحی کولر ممکن هست باعث کمی نگرانی بابت فرابی و یا صدمه دیدن بورد شود . البته مشکل خاصی گزارش نشده اما بسیاری از افراد ریسک نکردن را ترمیم میدهند.

در مورد فنک کنندگی این مدل صمبئی نیست هر چند که این مدل همانند بسیاری مدل های دیگر دمای مناسبی به ارمغان می آورد اما در زمان فشاری کاری بالاست که ، این مدل تازه کارایی فود را نشان میدهد و به عبارتی می توان گفت که کولر مستر این بار به فکر اورکلاک هایی بوده که به هیچ وجه ترسی از اورکلاک سیستم فود ندارند.

اما نکته اصلی که ممکن است بسیاری نارامت کننده باشد برپسب قیمت این کولر است . قیمت ۱۵۰ تا ۲۰۰ تومانی این کولر با توجه به مدل های موجود دیگر در بازار که مداکتر نصف قیمت این مدل را دارا هستند باعث شده است که افراد کمی اقدام به تهیه این مدل کنند و مدل های پایینتر ولی بسیار به صرفه تر را انتخاب کنند و یا اینکه افراد مرفه ای تر را ترقیب به تهیه و یا سافت سیستم های کولینگ مرفه ای از جمله واترکولینگ می کند . در این میان نباید فراموش کرد که سیستم های واترکولینگ با کارایی بهتر ولی در دسر بسیار بیشتر نیز در همین رده قیمتی قرار دارند.

کات مثبت :

اندازه بزرگ

طراحی شده برای پردازنده هایی با مصرف بالای ۲۰۰ وات

بلاک مسی

صفمه TEC دافلی

دوال فن

کارایی بالا

مناسب اکتر پلتفورم ها

لوازم نصب کامل

نکات منفی

قیمت بالا

نصب مشکل در کیس های کوچک

وزن زیاد

نویسنده : مساه (vandelin)



BFG GTX295 H2oc review

به جرأت می توان گفت بی اف بی (BFG tech) بزرگترین کمپانی تولید کننده کارت های گرافیک Nvidia است و قوی ترین بردها را در این صنعت دارد که نمونه اش را در سری OC و OCX یا اورکلاک شده می توان مشاهده کرد.

BFG با معماری خاص ، کارت های گرافیک را به صورت سفت افزاری اورکلاک می کند و در این شاخص از صنعت کارت های گرافیک ، ان ها را به بالاترین حد ممکن می رساند(سری OCX) و علاوه بر این ، باز هم قابلیت اور کلاک شدن بوسلهی کاربران را به فویی دارند.

این کمپانی بار دیگر دست به نوآوری جدیدی در زمینه ی کارت های گیمینگ (gaming) زده و ان چیزی نیست جز مشارکت coll it که این کارت را به چیزی فراتر از یک High end VGA تبدیل می کند!

Water cooling یا Liquid cooling از بهترین روش های فنک کاری ، قطعات کامپیوتری به مساب می اید و طرز کار ان تقریبا شبیه تمتم فنک کننده های مایع یا ابی است که نمونه اش را رد بسیاری از دستگاه ها ، فودروها یا ماشین ها و متی یخچال فان ها دیده ایم ، یعنی گرفتن گرما توسط یک مایع خاص و جابه جایی مایع گرم شده به یک رادیاتور برای از دست دادن گرمای ان که باعث فنک شدن وسیله مورد نظر می شود .

در تکنولوژی روز، بزرگترین بزرگترین مشکل قطعات کامپیوتری گرمای انهاست که باعث شده شرکت های مختلفی شروع به تولید محصولات برای حل این مشکل بکنند .

با گذشت زمان امروز رقابت شدیدی در زمینه فنک کننده ها در جریان است که باعث پیشرفت محصولات شده است که کمپانی Coll IT که یکی از سردم دارها در زمینه Water colling می باشد امروز وظیفه این غول BFG را بر عهده دارد و مهمترین عامل برای فاص شدن این کارت است .

ولی این نوآوری به اینجا تمتم نمی شود و BFG باز از روش فود برای فاص کردن یک کارت استفاده کرده است و با اورکلاک این کارت ، این محصول بزرگ Nvidia (بله ، همه می دانیم منظور GTX۲۹۵ است) تبدیل به یک ابر VGA کرده که با هم ان را بررسی می کنیم .

	GeForce 9800 GTX	GeForce GTX 260 Core 216	GeForce GTX 280	GeForce GTX 295
Stream (Shader) Processors	128	216	240	240x2
Core Clock (MHz)	675	576	602	576
Shader Clock (MHz)	1675	1242	1296	1242
Memory Clock (MHz) x2	1100	999	1053	999
Memory amount	512 MB	896 MB	1024 MB	1792 MB
Memory Interface	256-bit	448-bit	512-bit	448-bit x2
HDCP	Yes	Yes	Yes	Yes
Two Dual link DVI	Yes	Yes	Yes	Yes

در بالا مشخصات GTX۲۹۵ را که Nvidia معرفی کرده را می بینیم.

BFG GeForce GTX 295 H2OC clocks:

- Core frequency: 675 MHz (Texture and ROP units)
- Shader processors: 240 per GPU, 480 in total @ 1458 MHz
- Memory: 1792 MB (896 MB per GPU) at 2214 MHz



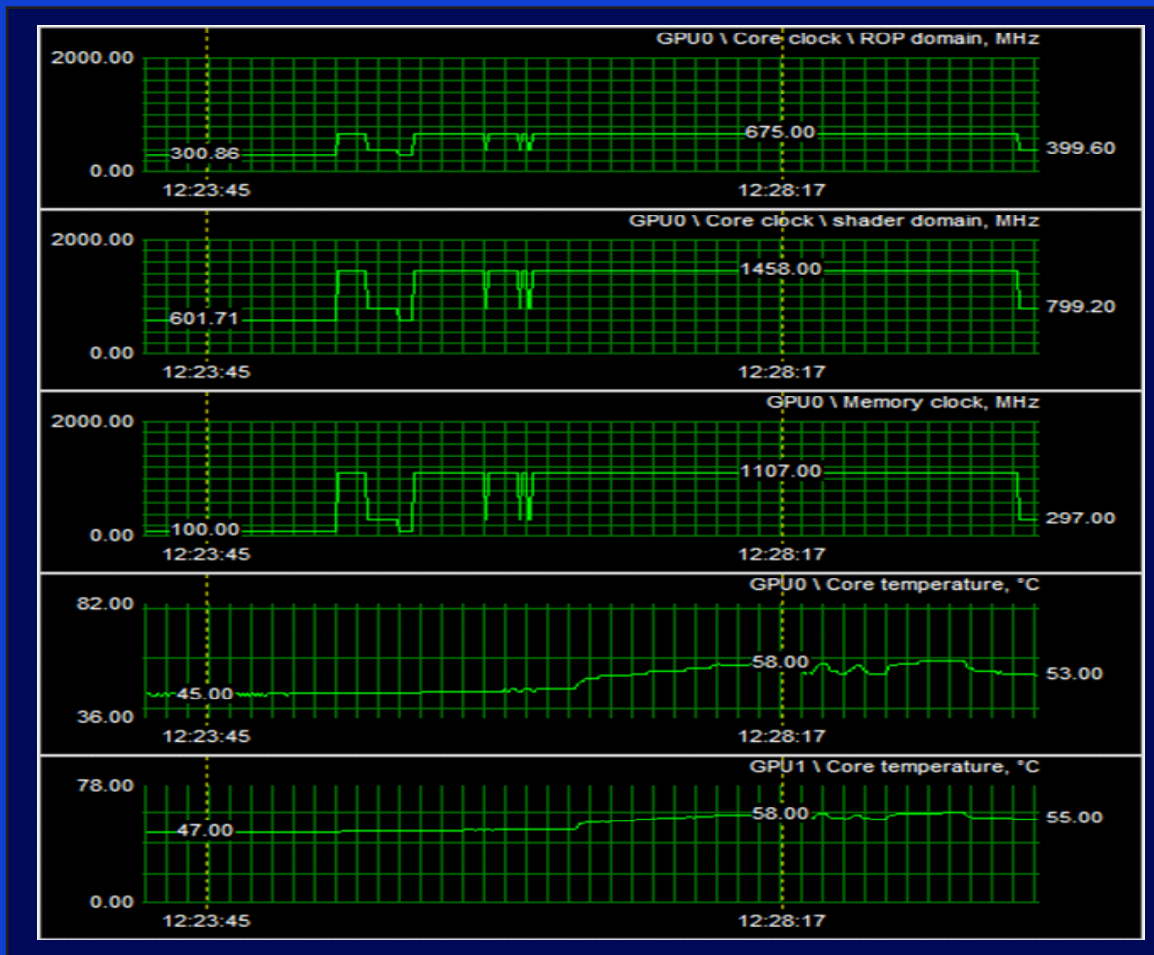
و این هم مشخصات H۲oc GTX۲۹۵ BFG : همانطور که می بینید این کارت را مدود ۱۷٪ کرده است علاوه بر اورکلاک اعمال شده از طرف BFG ، قابلیت اورکلاک دستی را نیز دارد که می توان از پیزی که هست فراتر برد.



محتویات جعبه این کارت :

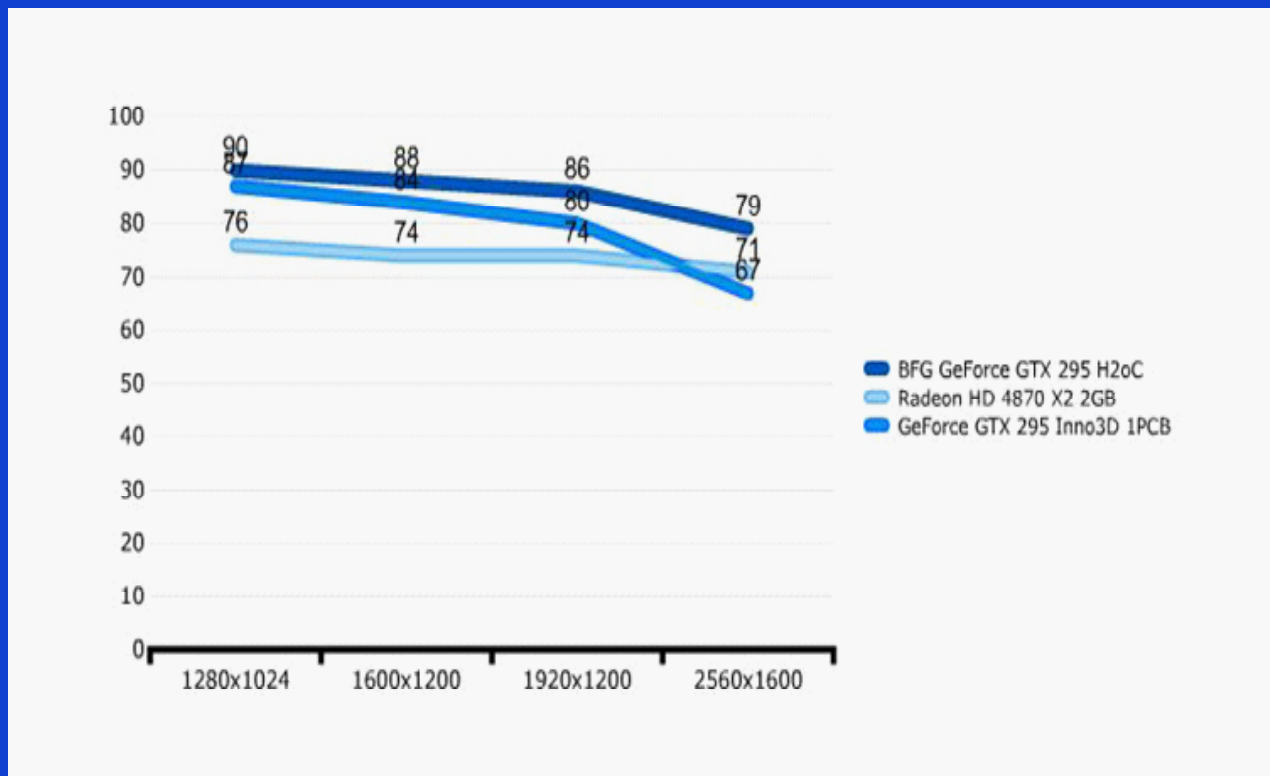
- یک عدد H۲oc GTX ۲۹۵ مدل LE
- یک عدد CD دارپور Nvidia
- یک عدد کابل HDMI
- دفترچه راهنما
- تبدیل DVI به VGA
- کابل S/pdif
- ۴ عدد پیچ برای رادیاتور
- این هم خود H۲oc GTX ۲۹۵ BFG

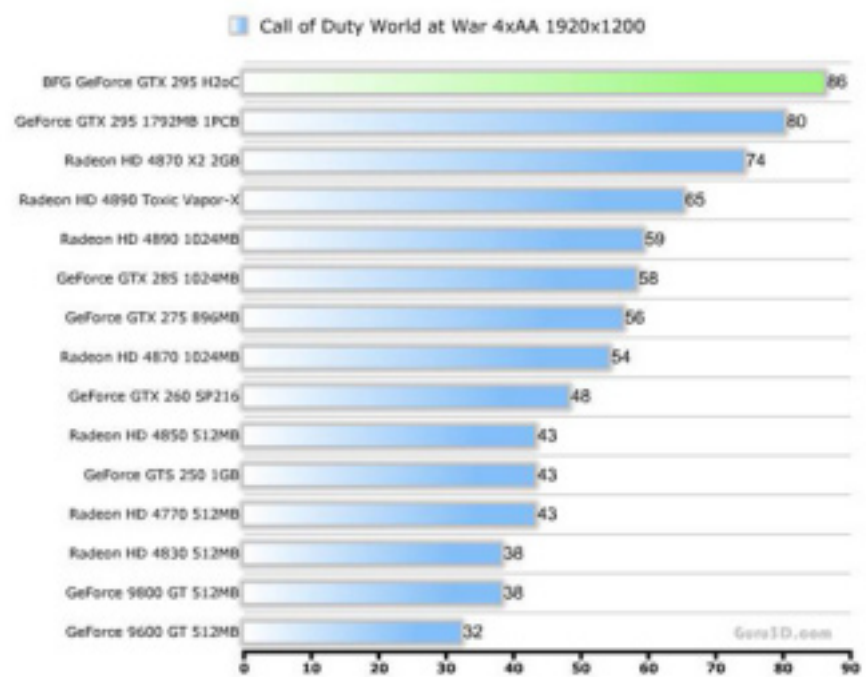




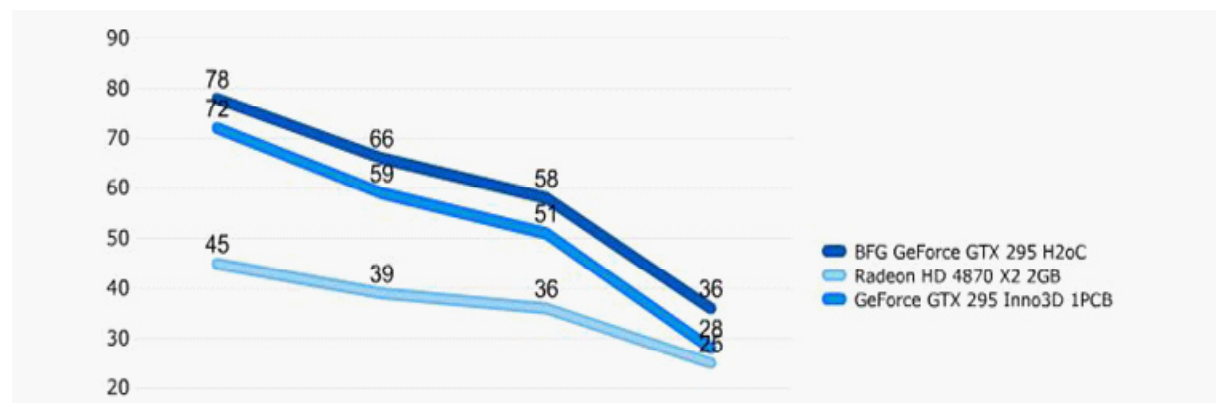
همانطور که می بینیم این کارت در حالت فول لود یا حداکثر کار در دمای نسبتاً پایین ۵۸ C قرار دارد ، این دما برای همین کارتی بسیار پایین است و BFG و Collit در این زمینه بسیار موفق عمل کرده اند. وقت آن رسیده است که ببینیم این کارت در عمل چگونه است .

Call of duty 5

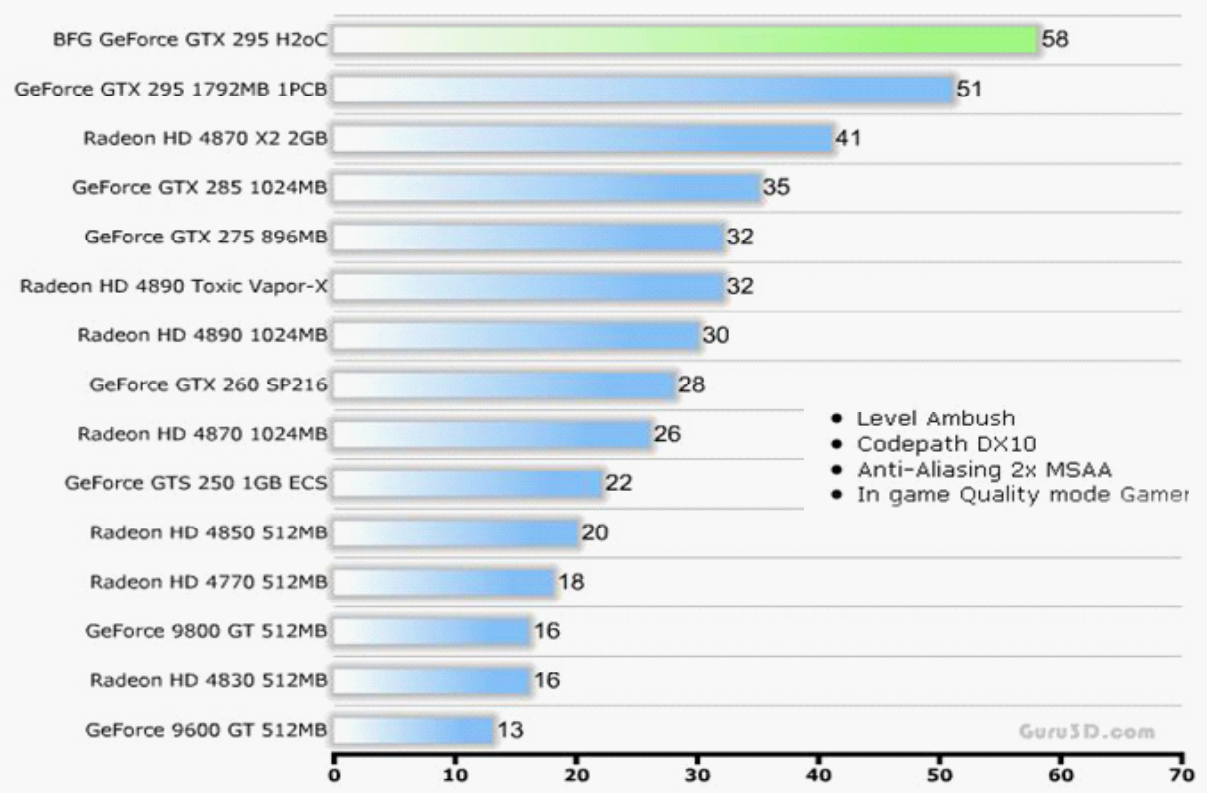




Crysis warhead

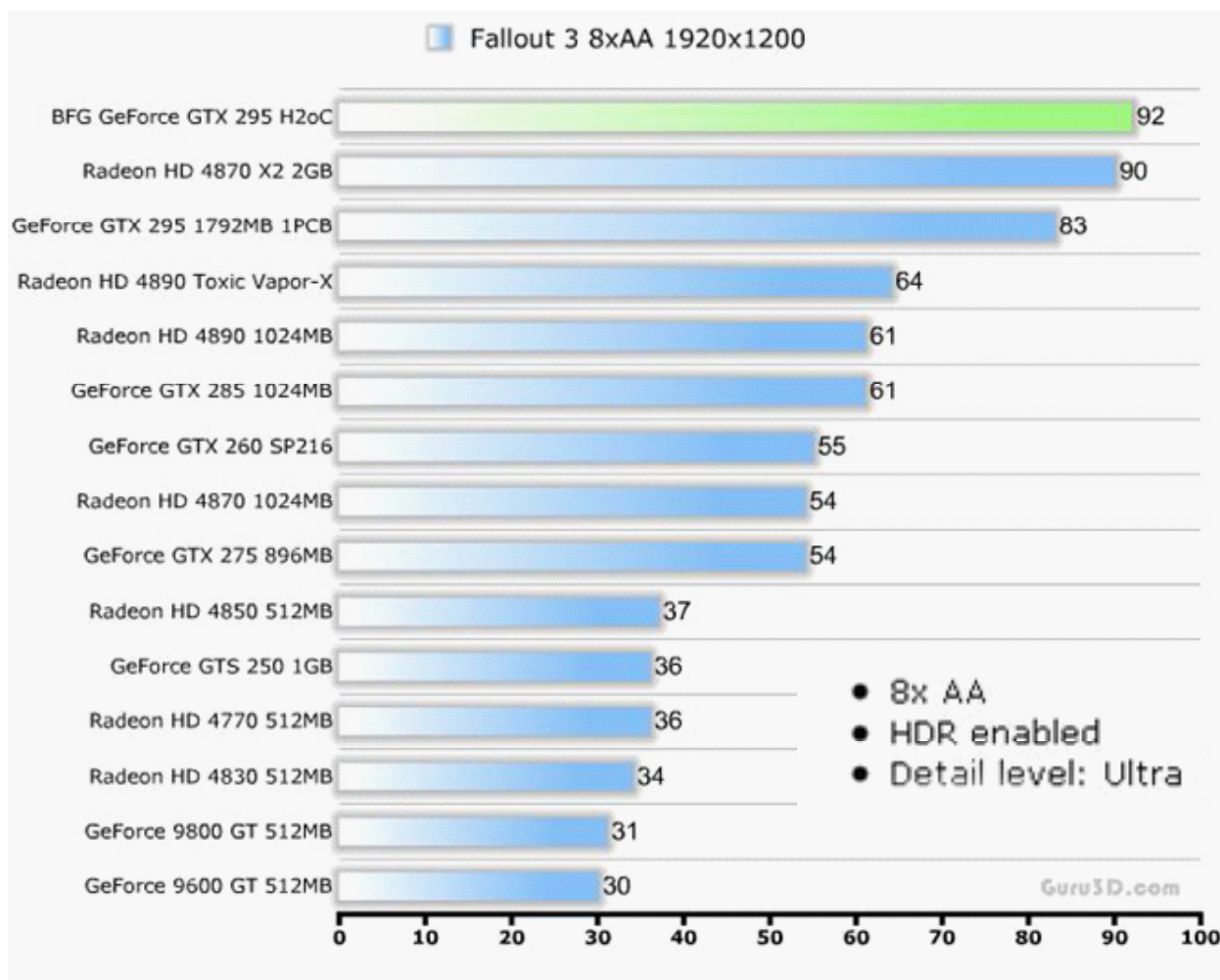
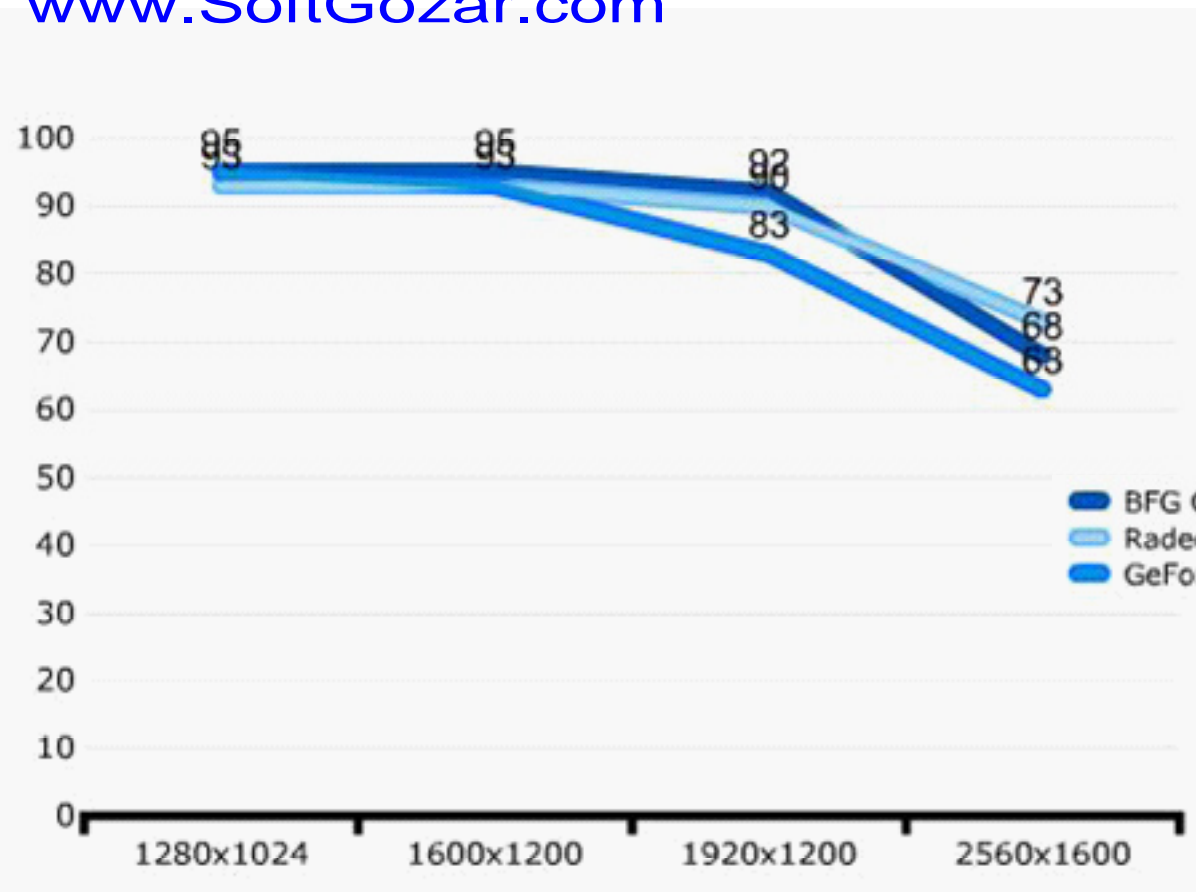


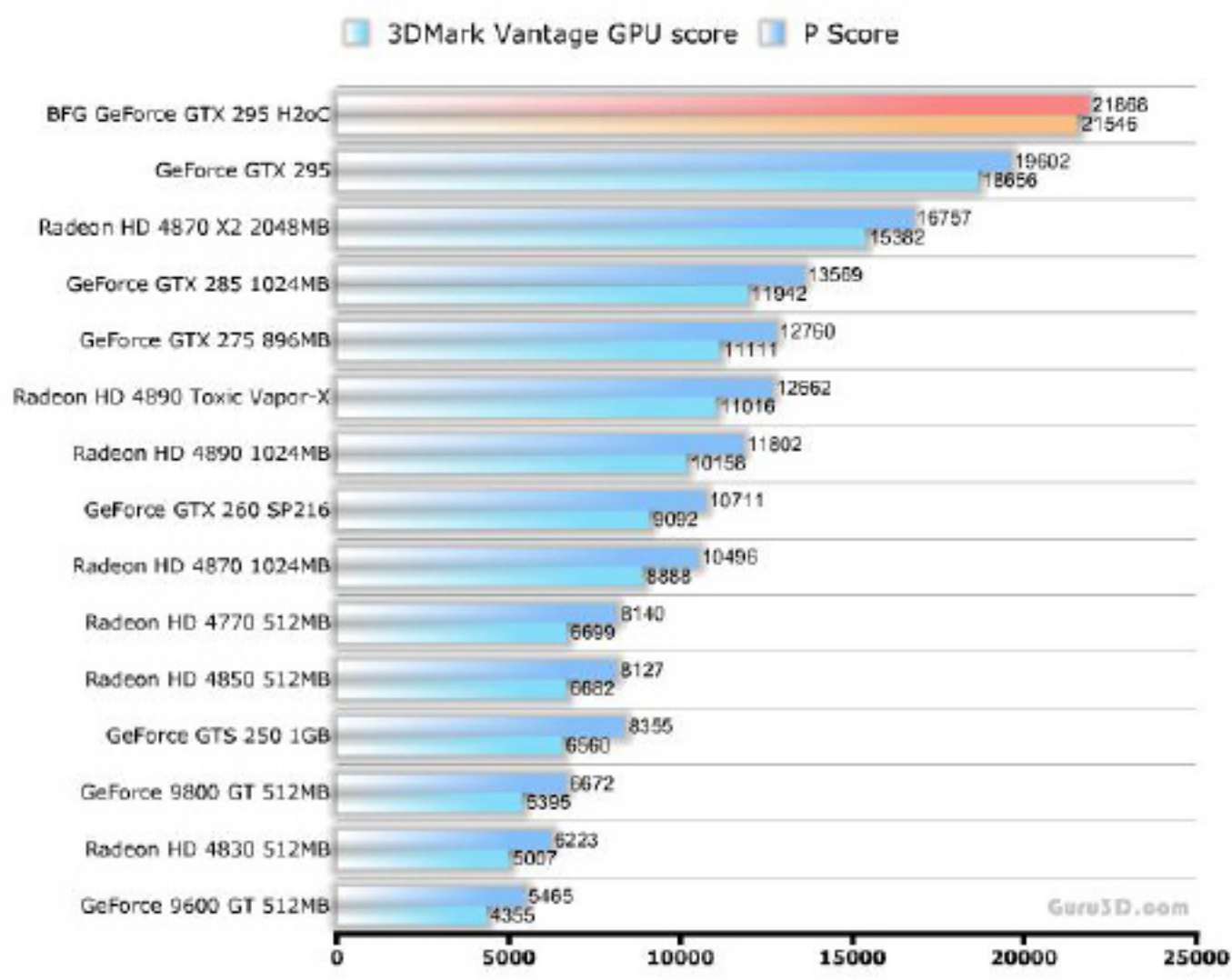
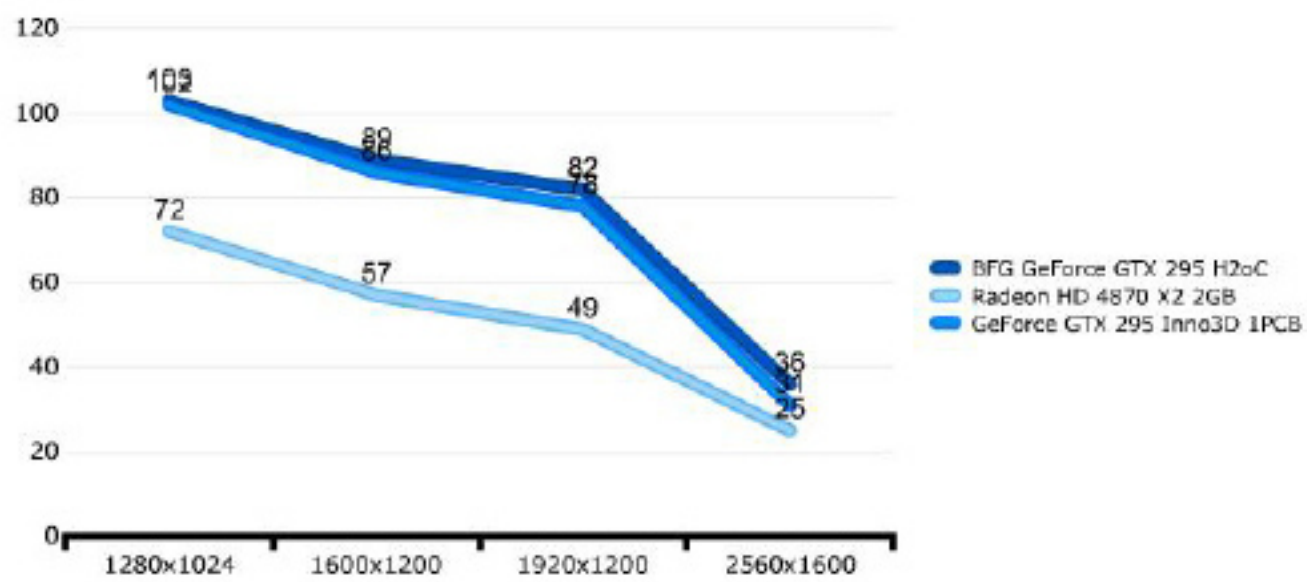
Call of Duty WarHEAD 2xAA DX10 1920x1200



- Level Ambush
- Codepath DX10
- Anti-Aliasing 2x MSA
- In game Quality mode Gamer

Call of duty





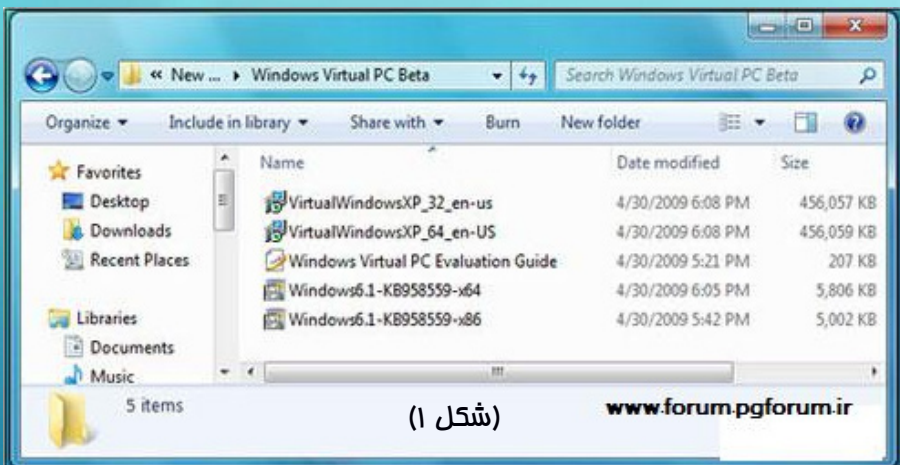
امروز قوی ترین کارت گرافیک روز دنیا را مورد بررسی قرار داده ایم یعنی نسخه ای از GTX ۲۹۵ که سمبل قدرت نمایی Nvidia است. همانطور که مشاهده کردید این کارت به طور متوسط ۸ تا ۱۰ فریم در ثانیه گیج های روز دنیا را اجرا می کند و بالاتر از این پییزی است که Nvidia معرفی کرده است که باید ممنون طراحان BFG باشیم که این محصول مرفه ای را در زمینه پردازش گرافیکی عرضه کرده اند. این کارت مانند تمام کارت های BFG از گارانتی مادام العمر برخوردار است و در تاریخ ۲۰ اگوست با قیمت ۷۰۰ دلار به صورت محدود یا Limited edition وارد بازار شده است .



امیدواریم از این بررسی (review) لذت برده باشید و مفید واقع شده باشد.

نویسنده : نریمان قاسمی

XP mod (Virtual WindwosXP Package)



(شکل ۱)

Virtual WindwosXP Package یا XP Mod در ویندوز ۷ به کاربران این امکان را میدهد که بتوانند ویندوز XP را تماماً بر روی این ویندوز اجرا کنند! این برنامه این امکان را دارد تا تمام محیط کار ویندوز XP و همه ی برنامه هایی را که بر روی این ویندوز اجرا میشوند را به صورت کامل و جداگانه ای بر روی ویندوز ۷ اجر کند!

شما می توانید با اجرا کردن این برنامه ویندوز XP را بر روی ویندوز ۷ اجرا کنید (متی دیسکتاب را)! من قصد دارم تا در این مطلب روش نصب و استفاده از برنامه را به صورت تصویری توضیح دهم و همچنین در بین توضیحات شما را با خصوصیات برنامه آشنا کنم!!! روش نصب و کنترل برنامه: (شکل ۱)

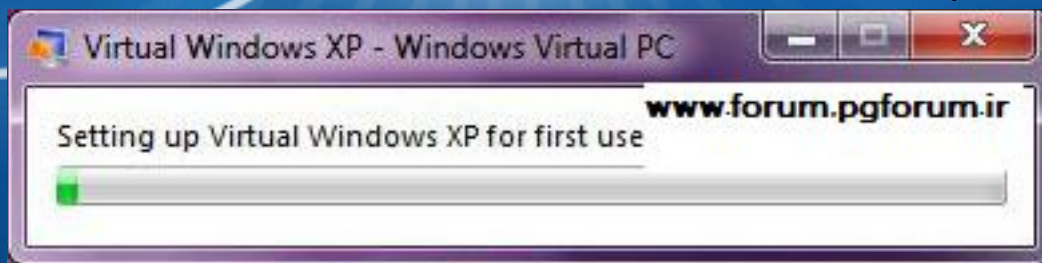


(شکل ۲)

در قسمت شما تعدادی از فایل های مربوط به نصب این برنامه رو میبینید. پس از نصب برنامه سیستم را ریستارت میکنید تا پس از ریستارت برنامه به صورت خودکار بالا بیاد و محیط ویندوز XP را در اختیارتان بگذارد. (شکل ۲)



پس از ریستارت کردن سیستم برنامه به صورت خودکار بالا میاید و یک صفحه مانند عکس بالا ظاهر میشود که باید در آن یوزر و پسورد را وارد کنید تا بتوانید وارد XPM شوید! پس از وارد کردن گزینه ی Remember credentials را تیک بزنید!

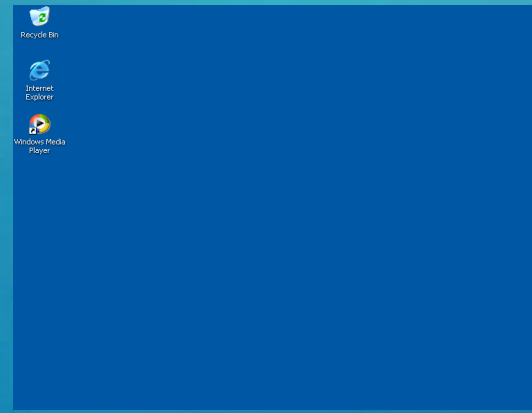
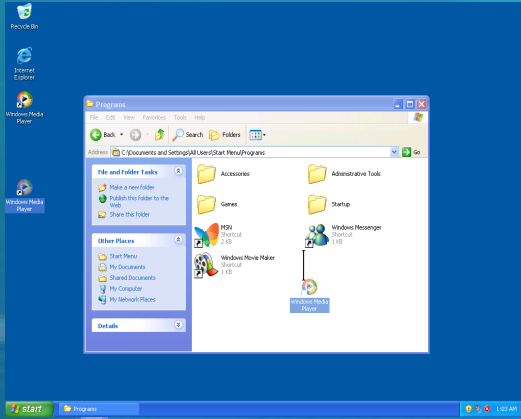


پس از تیک زدن Remember credentials ای مانند عکس بالا می آید که مدودا ۱۰ دقیقه باید صبر کنید تا ویندوز XP شما آماده کار شود! (پس از ۱۰ دقیقه برنامه کاملاً به صورت خودکار آماده میشود) اما در دفعات بعدی که شما برنامه را اجرا میکنید کمتر از ۲_۳ دقیقه این کار انجام میشود.

سپس کار های بالا پنجره ای باز میشود که به شما امکان نصب برنامه ها را میدهد ! با کلیک بر روی گزینه ی Continuc میتوانید به راحتی tool ها را روی XPM نصب کنید !

بعد از تکمیل مراحل پنجره ای باز میشود که در آن گزینه ی Finish را بزنید تا مراحل نصب برنامه تکمیل شود و بتوانید از این برنامه به عنوان یک ویندوز XP در WINDOWS 7 استفاده کنید و برنامه های کمه بر روی ویندوز XP داشتید را مجدداً بر روی این ویندوز اجرا کنید !

این برنامه به صورت وژوال بر روی ویندوز 7 اجرا میشود و تمام کار هایی را که شما با ویندوز XP می توانید انجام دهید به وسیله ی این برنامه در ویندوز 7 انجام دهید ! همچنین این برنامه دارای قابلیتی است که اگر شما میخواهید این برنامه را به صورت دائمی داشته باشید و استفاده کنید میتوانید با انجام دادن برفی تنظیمات در کنترل پنل این کار را انجام دهید ولی اگر میخواهید مدت کوتاهی از آن استفاده کنید میتوانید آن را به صورت یک برنامه ی در حال اجرا و در صفحه ای جداگانه اجرا کنید تا بتوانید موقتا از آن یا برنامه هایی که فقط بر روی XP اجرا میشوند استفاده کنید



چگونه از یک XP mod (Virtual WindwosXP Package) روی XP اجرا میشود در ویندوز 7 استفاده کنیم؟ ابتدا از فایل خود یک shortcut بگیرید

سپس بر روی start کلید راست کرده و گزینه ی open all users را انتخاب کنید .

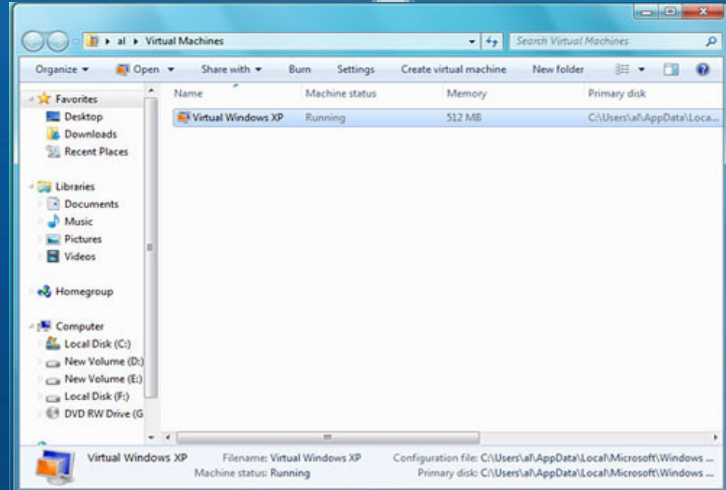
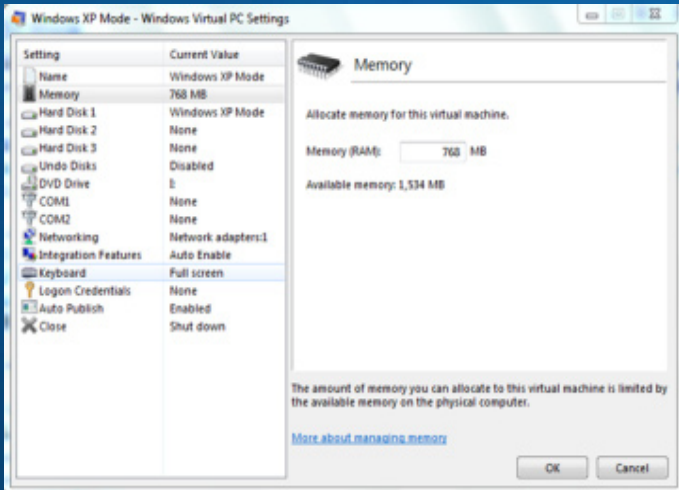
پس از آن که بر روی open all users کلیک کردید پنجره ای با همین نام برای شما ظاهر می شود ! در پنجره ی ظاهر شده فولدر programs را انتخاب کنید و shortcut ای را که از فایل مورد نظر ساخته اید در این جا کپی کنید .

به این صورت برنامه ی شما منتشر شده و میتوانید آن را از محیط ویندوز 7 به راحتی اجرا کنید (اما برنا مه ای که شما از ویندوز 7 اجرا میکنید در واقع تمت XPM اجرا میشود) .

و برای اجرا کردن برنامه شما باید به منوی Start در ویندوز 7 بروید ، گزینه ی all programs را انتخاب کنید سپس در قسمت PC windows virtual فایل خود را اجرا نمایید .

روش تنظیم برنامه :

با کیک بر روی گزینه ی PC windows virtual صفحه ای مانند عکس زیر برایتان ظاهر میشود :



بر روی فایل موجود در آن کلیک راست کنید و گزینه ی setting را انتخاب کنید تا بتوانید تنظیمات ویندوز XP را تغییر دهید .

در پنجره ی باز شده شما میتوانید تنظیمات کلی ویندوز را انجام دهید , می توانید مقدار رم تعیین شده برای اجرای XPM و پهنای باند قابل استفاده ویندوز XP را و کلی تنظیمات دیگر را در این قسمت انجام دهید .
برای تغییر دادن سرعت رم بهتر است که طبق اصول این کار را انجام دهید چون اگر برای مثال رم شما ۲GB باشد و شما ۱.۵ آن را برای XPM استفاده کنید سرعت ویندوز اصلی شما بسیار کمتر می شود .

نویسنده : Mohammad

LITTLE ADMIN

معرفی برنامه ای رایگان جهت از بین بردن مشکلات سیستم شما
این برنامه توسط سایت pgforum درست شده و کاربران سایت میتوانند به صورت رایگان این برنامه را دانلود و استفاده کنند.
توضیحات :

اگرچه به روز سیستم شما ویروس گرفت و برای مثال Task Manager تون Disable شد نگران نباشید!!!
این برنامه کارها و تنظیمات زیادی در سیستم عامل ویندوز Xp و Vista انجام میدهد و از این رو این برنامه کاربرد فراوانی برای افرادی که تنظیماتشون
دیگر مشکل شده دارد (که معمولا عامل اصلی این مشکل ها ویروس ها هستند)

فصویات :
پنهان/نمایان کردن (Recycle Bin, دکمه ی Logoff , Shutdown , Search)

فعال/غیرفعال کردن (Wi , Folder Option , Control Panel , Run -
Registry Editor , Windows Task manager , dows Update)

ویرایش کردن (نام مالک رایانه , نام سازمان , و مشخصات موصول)
سریال ویندوز))

اطلاعات شبکه رایانه (مشخصات و اطلاعات کانکشن ها , IP, تست سرعت
دانلود و درست کردن user bar (از سرعت)

Run (اجرا کردن برنامه , باز کردن فولدر , باز کردن سایت اینترنتی)

Task Manager (دادن اطلاعاتی در مورد برنامه های در حال اجرا و داشتن
امکان متوقف کردن آنها , امکان اتصال به رایانه دیگر توسط شبکه و
گرفتن اطلاعات برنامه های آن سیستم , نشان دادن مقدار استفاده از
CPU)

و تغییر نام Recycle Bin به اسم دلخواه شما !

برای دانلود برنامه به آدرس زیر بروید (متما باید عضو سایت باشید) :

<http://www.forum.pgforum.ir/showthread.php?t=۲۲۹۷>

ایمیل : Shayan.Underline@Gmail.com

اگر مشکل , سوال و پیشنهادی دارید در این تایپک مطرح کنید :

<http://www.forum.pgforum.ir/showthread.php?t=۲۲۹۷>

نویسنده : شایان (سازنده برنامه)



COPYRIGHT PGFORUM.NET

Little Administrator V0.3.5 (Beta)
Created By Shayan Shahidehpour (Bilky)
Copyright © PGForum.net 2009
L.A Is FreeWare And Not For Sale.

[Click Here To Write Review And Rate This Application](#)



این شماره که اولین تلاش سایت PGforum بود به پایان رسید امیدواریم که توانسته باشیم مجله ی فوبی را در اختیار شما قرار دهیم . همانطور که در مقدمه اعلام شد این شماره اولین تلاش ما بود به همین دلیل به صورت آزمایشی منتشر شد . در آفر میفواهم از دوستان زیر تشکر کنم :

سر دبیر و هماهنگی : رضا

مدیریت سایت : امد و میثم

صفحه آرا :
میثم و مسن

تمریریه:

رضا

ممد

مانی

امد

میثبی

ممد اجتهادی

ممد کلاه سپاه

مسام vandelin

نریمان قاسمی

نبی (افبار)

امیر رسول

شایان

میثم

راه های ارتباط:

www.pgforum.ir

www.forun.pgforum.ir

www.magazine.pgforum.ir

www.SoftGozar.com

با تشکر مدیریت کل سایت PGForum

Ahmad

Meysam

و دیگر دوستانی که در این راه به ما یاری رساندند

علی و مسن