

# PG E MAGAZINE

www.pgforum.net

تحت حمایت آسان دانلود

آموزش ساختن بازی پازل به کمک

## پرستین

## عبث



تاریخچه شرکت

پیش نمایش

بازگشت شیطان

سربازان آینده

بر روی آسمان ها

ورود مرگ

تصاویر اختصاصی مجله از نمایشگاه Japan Expo ۲۰۱۲

مجموعه ویژه  
Nintendo

FIFA 13

DIABLO

MCLANCY'S  
GHOST RECON  
FUTURE SOLDIER

BIO SHOCK  
INFINITE

DARKSIDERS II

THE WALKING  
DEAD

WATCH DOGS

DIRT  
SHOWDOWN

زبان ©





به نام خدا

معمولا در فصل داغ تابستان، تنور بازار بازی های کامپیوتری کم حرارت تر شده و به طور کلی بازیهای متنوعی را برای بازی ندارند. برخلاف سال های گذشته استدیوها و ناشران بازی ها ما را غافل گیر کردند، به طوری که می توان این فصل را یکی از بهترین فصل های سال از نظر کمی و کیفی بازی ها دانست. به همین منظور تیم PG E Magazine نیز که در این سه سال پله های ترقی را یک به یک بالاتر رفته با رویکردی متفاوت سعی بر آن داشته تا این حجم بازی ها را مورد پوشش کامل خود قرار دهد. در این شماره نیز آخرین بازی های عرضه شده زیر ذره بین منتقدان PG رفت و همچنین آخرین اخبار توسط خبرنگاران جمع آوری شد تا خوانندگان عزیز حتی یک لحظه هم از دنیای بازی ها به دور نباشند. به همراه مطالب همیشگی مجله مقالات ویژه ای نیز در این شماره منتشر شده که خواندن آن ها خالی از لطف نیست. لازم به ذکر است که همانند ماه گذشته که PG E Magazine در نمایشگاه E3 حضور فیزیکی داشت این ماه ما در Japan Expo نیز حاضر بودیم که تصاویر اختصاصی از این نمایشگاه را میتوانید در صفحات بعدی تماشا کنید. نکته دیگری که باید به آن اشاره کرد این است که به دلیل کمبود وقت در انتشار ویژه نامه E3، کلیه توضیحات مربوط به بازی های تجربه شده به وسیله ما در نمایشگاه E3 در این شماره چاپ شدند تا مخاطبان با خواندن این مطالب نگاهی درست از این عناوین را در ذهن خود تا عرضه رسمی بازی داشته باشند و بتوانند از این تجربیات استفاده لازم را ببرند. در پایان نیز باید بار دیگر از شما خوانندگان عزیز کمال تشکر را به عمل آورد، چرا که همین تعداد بسیار بالای دانلود این مجله در چند شماره گذشته نشان از آن دارد که شما بزرگواران علاقه به ادامه کار PG E Magazine دارید و همین مورد نیز مهم ترین انگیزه برای ادامه کار ما است که بدون دریافت هیچ مبلغی بهترین مقالات را حتی بالاتر از سطح مجلات چاپی در اختیارتان بگذاریم. از شما میخواهم تا همانند شماره های گذشته، این بار هم تمامی نظرات، پیشنهادات و انتقادات خود را در رابطه با این مجله در وبسایت PGforum.net مطرح کنید.

ارادتمند

سردبیر

سردبیر : فرنود سمیع یوسفی

صفحه آرایی : میثم خلیل زاده (با تشکر از احمد سیاوشی و حسین پور اسماعیل برای همکاری در بعضی مقالات)

مدیریت کل وبسایت : احمد سیاوشی و میثم خلیل زاده

تحریریه : میثم خلیل زاده - احمد سیاوشی - محمد سیاوشی - حسین پور اسماعیل - مهدی محمدی - محسن یزدان دوست - فرنود سمیع یوسفی - مجتبی فائزی - علی رضا کیخاونی - احمد رضا مصلی نژاد

آدرس سایت

آنجمن تخصصی

مجله

www.pgforum.net

www.forum.pgforum.net

www.mag.pgforum.net

در صورتی که آماده همکاری با مجله هستید از طریق آنجمن تخصصی یوزر Meysam و یا از طریق آدرس ایمیل mym.khalilzadeh@gmail.com آمادگی خود را اعلام کنید .

با تشکر از سایت آسان دانلود - میهن دانلود - سافت گذر برای حمایتشان از ما

clickkon.com

persianuser.com

gelorya.com

par30an.com

ketabnak.com

deltafoxy.com

softgozar.com

mihandownload.com

p30games.ir

gamedl.ir

gamefa.com

تشکر ویژه از سایت www.asandownload.com

سرمقاله

اخبار دنیای بازی

پیش نمایش

- ۲
- ۳
- ۶ DarkSiders II
- ۹ Assassin's Creed III **تجربه شخصی**
- ۱۱ God Of War : Ascension
- ۱۳ Need For Speed : Most Wanted **تجربه شخصی**
- ۱۵ Tomb Raider
- ۱۷ FiFa 13 **تجربه شخصی**
- ۱۸ Bioshock : Infinite
- ۲۱ Watch Dogs

نقد و بررسی اندروید

- ۲۲ Modern Combat 3
- ۲۲ Temple Run
- ۲۳ اخبار اندروید

مقالات

- ۲۴ تاریخچه Hitman **پرونده ویژه**
- ۲۶ تصاویر اختصاصی از Japan Expo ۲۰۱۲
- ۲۷ تاریخچه Nintendo **پرونده ویژه**
- ۳۱ بررسی کامل PlayStation Vita

نقد و بررسی

- ۳۵ Dirt : ShowDown
- ۳۹ LolliPop Chainsaw
- ۴۱ The Walking Dead - Part ۱
- ۴۲ The Walking Dead - Part ۲
- ۴۳ Diablo III
- ۴۸ Ghost Recon : Future Soldier

ادامه مقالات

- ۵۱ تاریخچه موتور بازیسازی CryEngine
- ۵۲ آموزش ساختن بازی پازل به کمک زبان C - قسمت اول
- ۵۵ نحوه ی Search درخت
- ۵۷ E3 به سبک ایرانی



# BATTLEFIELD 4

۴ Battlefield در دست ساخت.

امروز بازی ۴ Battlefield به طور رسمی معرفی شد. این بازی یکی از بزرگترین بازی های سبک خود خواهد بود که یکی از بزرگترین استودیوها یعنی Electronic Arts قرار است بعد از اتمام ساخت بازی Medal Of Honor بر روی آن کار کند.

طبق اعلام شرکت EA بر روی پورتال مخصوص خود یعنی همان Origin افرادی که بازی Medal of Honor: Warfighter را از الان پیش خرید کنند میتوانند به صورت رایگان امکان وارد شدن و تجربه ی نسخه ی بتا Battlefield ۴ را بدست می آورند. گرچه این کار EA چندان کار ....

## Video Games News

جدیدی نیست چرا که این شرکت قلا نیز با عرضه ی Medal of Honor: Tier ۱ به پیش خرید کنندگان امکان آزمایش نسخه ی بتا نسخه ی ۳ این بازی را داد. فعلا اطلاعات دقیقی از این بازی در دسترس نیست ولی شایعاتی مبنی بر اینکه بازی از موتور Frostbite ۳.۰ استفاده میکند در اینترنت منتشر شده است که البته هنوز صحت آنها معلوم نیست. همچنین تاریخ دقیقی برای عرضه ی بازی نیز از سوی EA تعیین نشده است ولی در چند روز آینده قرار است اطلاعات جدیدی از بازی منتشر شود.

# MONSTER HUNTER 4

جزئیات جدید از بازی ۴ Monster Hunter

سایت Famitsu تعدادی زیادی از تصاویر و جزئیات جدید را از بازی Monster Hunter ۴ که قرار است به صورت انحصاری برای DS ۳ عرضه شود را منتشر کرد. تاریخ عرضه ی این بازی برای ربع اول سال ۲۰۱۳ برنامه ریزی شده است. جزئیاتی که توسط آقای Kaname Fujioka کارگردان بازی منتشر شده را بتوانید در زیر ببینید:

- \* برای نام گذاری بازی از اعداد و حروف انگلیسی به جای ژاپنی
- \* دلیل این تغییر وجود تغییرات ریشه ای در بازی است.
- \* تریلر منتشر شده از بازی برخی از این تغییرات را نشان می دهد.
- \* شخصیتی که در تریلر مشاهده کردید پیش از همه ی شخصیت ها قابل انتخاب خواهد بود.
- \* در این نسخه بیشتر بر روی روند ماجراجویی تمرکز شده است.
- \* شکارچیان را میتوان قبل از کارناوال انتخاب کرد.
- \* در بازی تعداد زیادی از مناطق مختلف را بازدید خواهید کرد.
- \* روستاهای زیادی را در بازی خواهید که در آنجا میتوانید توانایی های خاص آنجا را یاد بگیرید.
- \* اولین روستایی که میروید Barubare نام دارد.
- \* این منطقه بازار مخصوص به کاراکترها را دارد.
- \* شکارچیان باید نام هایشان را در این منطقه ثبت کنند.
- \* بعضی از مناطق جاهایی دارند که نمیتوانید در مناطق دیگر آنها را پیدا کنید.



شایعه: بازی Halo ۲ Anniversary در دست ساخت است.

طبق خبری که یکی از افراد نزدیک به استودیو ۳۴۳ Industries منتشر کرده است این استودیو در حال کار بر روی عنوان جدیدی با نام " Halo ۲ Anniversary " است که البته اگر این شایعه صحت داشته باشد بازی ادامه ی بازی موفق Halo: Combat Evolved Anniversary خواهد بود. متأسفانه این منبع اطلاعات زیادی در مورد بازی منتشر نساخته است ولی گمان میرود که در سال ۲۰۱۴ استفاق خواهد افتاد.

## اخبار بازی های ویدیویی



بتا بازی LittleBigPlanet Karting در ۱۰ جولای منتشر می شود.

شرکت سونی اعلام کرد که نسخه ی بتا از LittleBigPlanet Karting به طور رسمی از ۱۰ جولای منتشر خواهد شد. همچنین افرادی که برای تست بازی انتخاب شده اند نیز از دو هفته ی دیگر میتوانند کارشان را شروع کنند. در نهایت نیز اعلام شده است که نسخه ی بتا در تاریخ ۳۱ همین ماه مسدود خواهد شد.





### تاریخ عرضه ی Gears of War: Judgment مشخصی شد.

مدیر تولید شرکت Epic امروز اعلام کرد که بازی جدید این شرکت Gears of War Judgment قرار است در ماه مارس سال آینده ۲۰۱۳ عرضه شود. البته این تاریخ نمیتواند تاریخ دقیقی باشد چراکه باز هم ممکن است تغییر کند چرا که این شرکت در حال کار بر روی داستانی بی نظیر برای این نسخه است و اکثر انرژی خود را بر روی ساخت داستانی بی نقص برای Gears of War صرف میکند. همچنین این مسئول درباره ی تمرکز تیم بر روی هوش مصنوعی بازی نیز تاکید کرد که درجه ی سختی S۳ یکی از درجه سختی های جدید برای Gears of War Judgment خواهد بود.

## Video Games News



### Machinarium برای PS Vita عرضه می شود.

بازی Machinarium یکی از بهترین بازی های فکری است که مطمئناً شما هم حد اقل یک بار آنرا امتحان کرده اید. این بازی در سال ۲۰۰۹ فقط برای PC عرضه شود و در سال ۲۰۱۱ نیز به PSN راه پیدا کرد. چندی پیش سازمان ESRB این بازی را در لیست بازی های درجه بندی شده ی خود برای PS Vita قرار داد و به آن درجه ی E را داد. این بدان معنی است که به زودی شاهد ورود بازی زیبا و جذاب Machinarium بر روی PS Vita نیز خواهیم بود. لازم است اشاره کنم که این بازی چند ماه پیش برای دستگاه های اندرویدی و IOS هم منتشر شد.



### ۳۰ جولای، رسمی شدن درجه بندی PEGI در بریتانیا

قرار است PEGI تبدیل به یگانه سیستم رسمی درجه بندی رده سنی بازی ها در بریتانیا شود. تاریخی که برای این امر در نظر گرفته شده ۳۰ جولای است. این سیستم قرار است جایگزین سیستم رایج در این منطقه یعنی ترکیبی از BBFC و PEGI شود. با وجود این سیستم، فروش بازی با درجه بندی های ۱۲، ۱۶ و ۱۸ به فردی با سن کمتر از این درجه غیر قانونی خواهد بود. مشخص کننده درجه بندی های PEGI شورای استاندارد بازی های ویدیویی خواهد بود که فروشندگان را ملزم به رعایت استانداردها می کند. " جهت آمادگی برای انتقال به سیستم جدید، تا کنون اقدام به برگزاری جلسات توجیهی با PEGI کرده ایم تا مطمئن شویم شرکت متوجه تغییراتی که باید اعمال کند هست. " Jo Twist، مدیر، UKIE

" ما قویا باور داریم که این اتخاذ یگانگی برای PEGI مسیر واضح و روشنی برای رده بندی سنی برای اولیا فراهم می کند و نیز ابزاری حیاتی برای کمک به آنها برای فهمیدن انواع بازی هایی که فرزندانشان باید بازی کنند، خواهد بود. "



### ۴ Metal Gear Solid از دستاورد های جدید Trophies بهره خواهد برد

آقای هیدئو کوجیما در مصاحبه ای با مجله ی فامیتسو اعلام کرد که بازی Metal Gear Solid ۴ که حدود ۴ سال پیش عرضه شد قرار است دستخوش دستاورد های جدید شود. با این حال آقای کوجیما از ارائه ی مدارک و جزئیات و تاریخ انتشار این بازی خودداری کرد ولی مدارک منتشر شده نشان میدهد که احتمالاً این اضافات برای بازی و همچنین جزئیات بیشتر در ماه بعد میلادی منتشر شود. همچنین در نهایت یادآور میشویم که کونامی و کوجیما ماه بعد جشن بیست و پنج سالگی سری بازی های Metal Gear Solid را جشن خواهند گرفت

## اخبار بازی های ویدیویی



### تاریخ عرضه "The Last Story" در آمریکای شمالی مشخص شد.

بعد از گذشت تقریباً یکسال و نیم از عرضه بازی در ژاپن و شش ماه در اروپا بالاخره صاحبان Wii در آمریکای شمالی شانس تجربه کردن The Last Story ی Mist-walker را در انتهای تابستان امسال (۲۰۱۲) خواهند داشت. تاریخ انتشار بازی در تاریخ ۱۴ آگوست ۲۰۱۲ توسط XSeed مورد تأیید قرار گرفته است.





Bungie پیرهنی را برای عنوان Destiny عرضه کرد.

پدر بازی بسیار معروف و پرفرودا Halo یعنی همان Bungie چندی پیش پیرهنی را معرفی و برای فروش قرار داد که به احتمال زیاد مربوط به یکی از عناوین مجهول این شرکت است. Destiny در واقع معروف است به اولین پروژه یابن گروه با شرکت Activision. فعلا اطلاعاتی در مورد بازی در دسترس نیست به جز اینکه بازی قرار است در سبک اول شخص و تخیلی باشد.

## Video Games News



کاراکترهای جدید برای Street Fighter X Tekken

شرکت کپکام اعلام کرد که دوازده کاراکتر جدید را برای نسخه ی PSvita بازی Street Fighter X Tekken در نظر گرفته است. همچنین این شرکت اعلام کرد که طرفداران این بازی میتوانند با قیمت \$۲۰ و یا با ۱,۶۰۰ Microsoft Points این کاراکترها را برای دیگر کنسولها از تاریخ ۳۱ جولای تهیه کنند.

Street Fighter : Blanka -Cody-Dudley-Elena-Guy-Sakura  
Tekken : Alisa Bosconovitch -Bryan Fury - Christie Monteiro- Christie Monteiro- Jack-X



آمار فروش بازیها از شبکه ی PSN تا آخر ماه قبل

شرکت سونی امروز اطلاعاتی را از روند فروش و رده بندی بازیهای پرفروش خود از طریق شبکه ی PSN ارائه نمود همچنین این شرکت آمار فروش بازیهای ویتا را نیز اعلام نمود. در این اطلاعات منتشر شده به چشم میخورد که بازیهای Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers ۲۰۱۳ در اکثر موارد در صدر جدول ایستاده اند. همچنین در بین بازیهای PS Vita بازی MGS HD Collection توانسته است صدر جدول فروش را بدست آورد.

لیست بازیها:

Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers ۲۰۱۳.

The Walking Dead – Episode ۱

Journey

I Am Alive

Batman: Arkham City movie.

Grand Theft Auto IV Digital

NBA JAM: On Fire Edition

inFAMOUS Festival of Blood

Fight Night Champion

Castle Crashers

Pure Chess .

Sonic CD

METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION

Gravity Rush

Table Top Tanks

Pure Chess PS Vita

Escape Plan

Pulzar

Resistance: Burning Skies

The Pinball Arcade PS Vita

LEGO Batman ۲: DC Super Heroes PS Vita

Plants vs. Zombies PS Vita

لیست بازیهای کنسول PS Vita:



کاراکترهای جدید برای PlayStation All-Stars Battle Royale تایید شد.

شرکت SuperBot Entertainment چندی پیش دو کاراکتر جدید را به مجموع کاراکترهای این بازی اضافه کرد گرچه این شرکت Heihachi Mishima و Toro Inoue را نیز هفته ی قبل برای این بازی تایید نمود اما حالا قصد دارد تا در comic-۲۰۱۲ con دو شخصیت دیگر نیز به این بازی اضافه کند. این دو شخصیت اضافه شده به بازی Cole McGrath و Jak & Daxter نام دارند. این بازی در ۲۳ اکتبر ۲۰۱۲ برای دو کنسول PlayStation ۳ و PlayStation Vita عرضه خواهد شد.

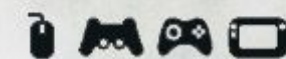
## اخبار بازیهای ویدیویی



Ubisoft : عرضه Spartacus Legends در ۲۰۱۳

چندی پیش شرکت Ubisoft رسماً اعلام کرد که قصد عرضه بازی Spartacus Legends را در سال ۲۰۱۳ برای کنسولهای PS۳, XBOX ۳۶۰ و Wii U دارد. همچنین اضافه کرد که این بازی مطابق با داستان نمایشی تلویزیونی با همین نام است. تصاویر منتشر شده از این بازی را می توانید در سایت مجله مشاهده کنید.





پلتفرم : PC PS3 Xbox360 Wii U

پیش نمایش

سبک : First-Person Shooter

ناشر : 2K Games

نویسنده : میثم خلیل زاده

تولید کننده : Ubisoft Montreal



# DARKSIDERS II

## DEATH LIVES





Death به ۳ دسته با نام های Slayer, Wanderer و Necromancer قابل تبدیل است که حسه RPG را در بازی قوت میبخشد. بر عکس بسیار از بازی ها که بعضی از کارکترها بعد از مدتی بسیار خنده دار به نظر می آیند اما در Darksiders II شخصیت Death به هیچ عنوان باعث خنده شما نخواهد شد. واقعا کنترل ترسناک ترین شخصیت چه حسی به انسان میدهد؟ به نظر من که واقعا میتونه سرگرم کننده باشه. با دو سلاح در دو دست Death بر میگردد تا نام برادر خود را پاک کند و به انسان ها کمک کند تا دوباره به دوره شکوه گذشته برگردند. با عبور از مراحل دشمنان بد نام و زشت که در گذشته بودند به همراه دشمنانی جدید و خطرناک تر به سمت ما حمله ور خواهند شد. فهم مرگ برای انسان ها در طول زمان دچار تغییرات شد و در بسیاری موارد برای اهدافی شخصی از مرگ سوء استفاده شده است. Death برای جلوگیری از این آمده!

#### از Reaper نترسید!

ابتدا Reaper روحی ترسناک، خطرناک می باشد. در ۲ Darksiders حرکتی که بر روی دشمنان انجام میدهید اساس و پنجه هایتان و چکشتان باعث باز شدن حرکت تمام کننده ای به نام Reaper می شود. برای دیدن قدرت واقعی این حرکت باید کمبو های بزرگی را در بازی انجام دهید. مسلما Reaper یکی از فرم های مورد انتظار است. با گشتن در بازی و گرفتن لول لازم و البته بعد از بالا بردن rage شخصیت Death میتوانید در فرم Reaper بازی کنید و یا از حرکاتی ترکیبی مانند بسیاری از بازی ها استفاده کنید. در بازی ایتمی برای پیدا کردن ارواح مخفی وجود خواهد داشت که البته به همراه Despair اسب Death او را در این بازی یاری خواهد کرد. Despair با شعله های سبز رنگ که از بدن پاره پوره و چشمان درخشانش بیرون زده است یکی از چهار اسب آخرالزمان است و در کل به خوبی طراحی شده است. Despair خود در بازی نقش مهمی خواهد داشت و امکانات مختلفی من جمله حملاتی از روی او در بازی گنجانده شده است. در بازی کلیدی برای دسترسی راحت تر به Despair قرار داده شده است. حالت Reaper Form قدرت ویژه مرگ است که مانند Chaos Form "جنگ" می باشد. حالت Reaper Form به مرگ اجازه میدهد تا با داس خود ضربات سنگینی را به گروهی از دشمنان وارد کند. بگر همراه مرگ در این بازی Dust کلاغی مشکلی رنگ است که همراه او خواهد بود. Dust بیشتر نقش یک غنما را دارد و بر روی دوش مرگ می نشیند. زندگی Dust مشخص نیست.

یکی از آخرین قهرمان ها مرگ در لباس مختلفی به سراغ ما می آید. مهم این است که به چه شکلی با آن روبرو می شویم. در شماره اول داستان War از افسانه Four Horsemen of the Apocalypse را دنبال کرده بودیم. داستانی که War برای حل مشکلات زمین به اینجا می آید اما برخلاف تصورش با مشکلات بزرگ روبرو می شود و دست آخر در زمین زندانی شده و راه را برای شماره دوم بازی باز میکند. در این شماره Vigil Games ما را وارد داستانی مجذوب کننده میکند با استفاده از خواب Death!

Death ماموریت آزاد سازی برادرش War را دریافت میکند و به هم دلیل وارد زمین می شود و شروع به مبارزه با ارواح میکند تا هم War را آزاد کند و هم آنها را به دنیای مردگان برگرداند. Death مانند War یکی از چهار Horsemen است. این چهار نفر Death، Fury، Strife و War نام دارند.

Han Randhawa مدیر طراحی Vigil Games یکی از عنصر های اصلی بازی Darksiders II است که وظیفه طراحی شخصیت اصلی داستان Death را بر عهده دارد. اون در مصاحبه با سایت رسمی playstation گفته بود که قصد داشته اند که شخصیت Death رو در شماره اول استفاده کنند و اعتقاد دارند که بهترین شخصیت چهار مرد اسب همان Death است اما به دلیل اینکه احساس می کردند Death نمیتواند با گروه بازی باز های مورد هدف اونها ارتباط درستی برقرار کند به همین خاطر War را در داستان اول استفاده کرده اند.

دیگر اینطور خطری وجود ندارد. در شماره اول با شخصیت War به قیامت قبل تاریخ موعود رفتیم و حال به سمت قدرتی میرویم که هر شخصی با آن روبرو خواهد شد. Death برای نجات Creation می آید. به اندازه مرگ جدیدست.

واریشتر قهرمانی شبیه به هیولا قدرت مند بود. طبق گفته Randhawa شخصیت "دث" بیشتر چابک است. اون در ادامه در رابطه با طراحی Death میگوید نمیخواسته اند که دث را مانند وار با زره های زیاد خفه کنند و به همین دلیل دث از زره کمتری استفاده میکند تا بتواند چابک تر شود. با عبور از مراحل این امکان به بازیکن داده شده است تا با المان های مختلف زره خودش رو قوی تر کنه و به مرور زمان تغییراتی در Death در طول بازی مشاهده خواهید کرد.

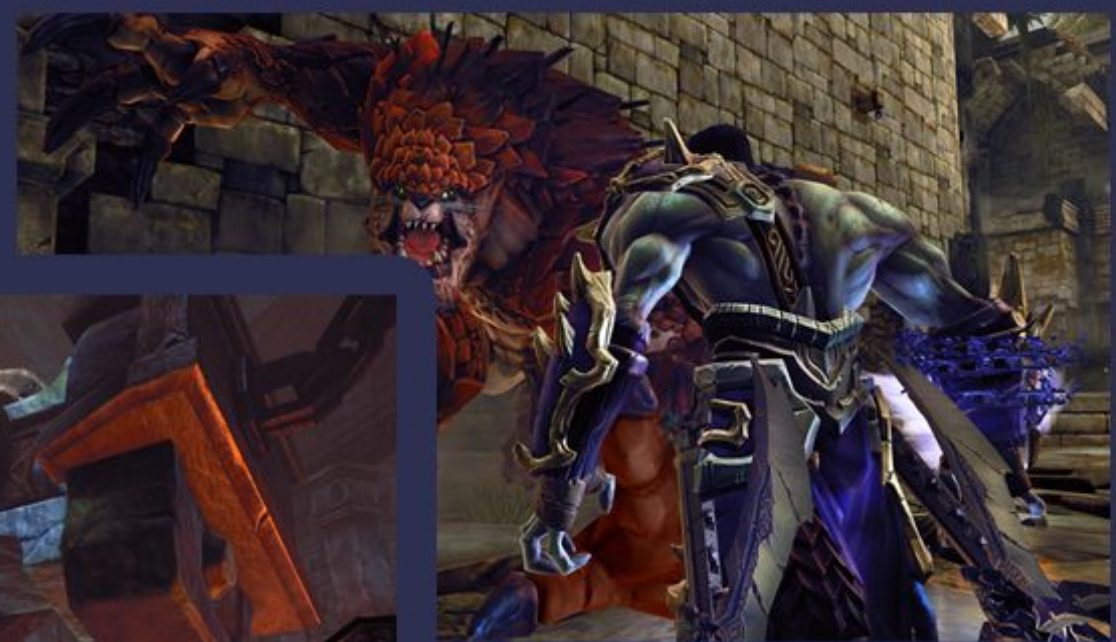
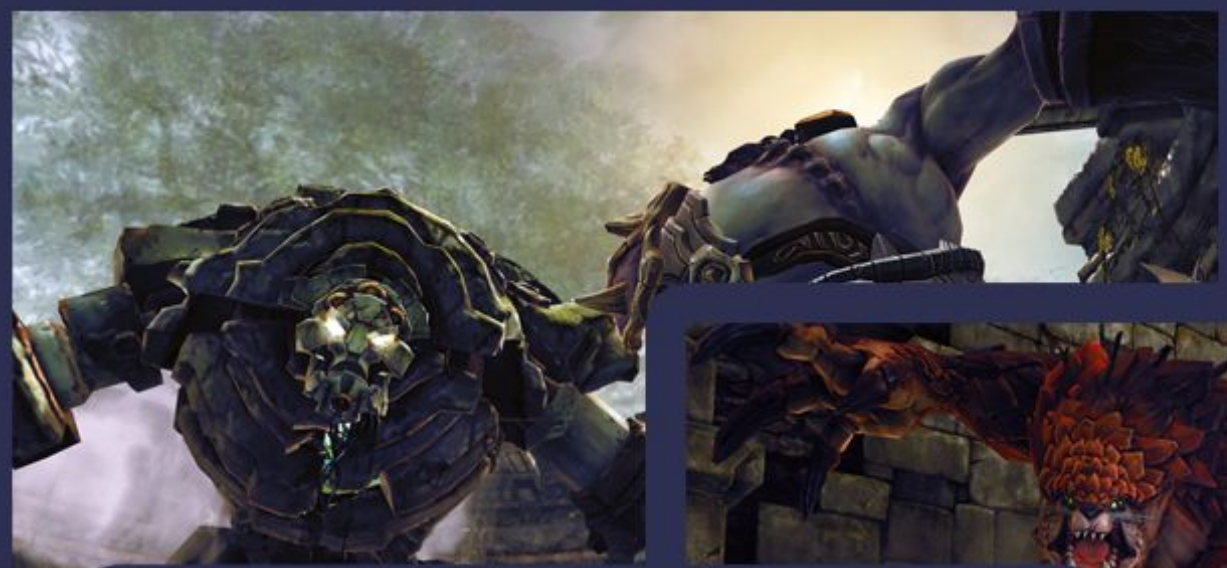


### قیامتی در بعدی جدید

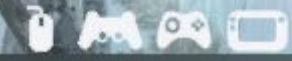
دنیایی که Death شخصیت اصلی داستان در آن به دنبال تمام کردن مأموریتش است واقعا بزرگ خواهد بود. در کنار مأموریت اصلی یعنی گرفتن جلوی Judgement Day مأموریت های جانبی هم برای افزایش قدرت Death در بازی قرار داده شده است. بازی در مکان هایی بزرگ طراحی شده است به جز زندان های غول آسا شهر های بزرگ در بازی به چشم می آید. مسلما در این مکان های بزرگ جانواران زیادی برای متوقف کردن ما منتظر خواهند بود و مطمئن باشید قدرت لازم برای این کار را نیز دارند. در طول بازی این جانوران تمام تلاش خود را برای متوقف کردن شما خواهند کرد و طبیعتا در بعضی مواقع باعث اعصاب خوردی شما نیز خواهد شد. اما برای مقابله با این دشمنان المان ها و آیتم هایی نیز در بازی موجود است. شخصیت Death هر چند به دلیل استفاده از دو سلاح در دو دستش بیشتر شبیه کلاس "Rogue" می ماند اما از مبارزه های نزدیک و جادو بی بهره نموده است. زیرا، برای مبارزات نزدیک بازی و جادو ویژگی هایی با نام های Necromancer و Harbinger قرار داده شده است.

در کنار تمام المان های جدید موجود در بازی یک عنصر جدید نیز قرار دارد. مانند بسیاری از بازی های RPG مأموریت های فرعی در بازی گنجانده شده.

در کل Darksiders II در کنار ویژگی های گفته شده بسیاری از امکانات خود را در هنگام عرضه به دیدگان بازیکن ها روشن می کند که مشکلات شماره اول را به فراموش خواهد سپرد.







پلتفرم : Pc P33 Xbox360 Wii U

سبک : Action

نویسنده : محمد سیاوشی

تجربه شخصی  
برای اولین بار

ناشر : Ubisoft

تولید کننده : Ubisoft Montreal

# ASSASSIN'S CREED III



حضور PG E-Magazine در نمایشگاه E3 به من این فرصت را داد که بعد از کنفرانس یوبی سافت به بازی با Assassin's Creed III که یکی از پرطرفدارترین بازی های Ubisoft است بپردازم و آنچه را که از بازی تجربه کردم را برای شما خوانندگان محترم بنویسم .

به عبارتی Assassin's Creed III یکی از بزرگترین عناوین و شاید هم بزرگترین عنوان حاضر در نمایشگاه امسال بود و همانطور که در دموی بازی نیز مشاهده کردید بازی دستخوش تغییرات بسیار زیادی شده است که قسمت اعظم این تغییرات به محیط بازی بر میگردد . در اولین نگاه و همینکه بازی را شروع کردیم این تغییرات هم در گیم پلی و هم در گرافیک و محیط به خوبی احساس شدند که البته از نظر ما تغییرات انجام شده به نحو احسن انجام شده اند و شاید بتوانند این نسخه را به محبوبترین و یا بهترین نسخه ی سلسله ی Assassin's Creed تبدیل کنند .

تغییرات چشم گیری در طراحی صحنه ها و گرافیک بازی رخ داده بود همچنین افت ها شفاف تر و چشم نواز تر شده از قبل شده اند . همانطور که می دانید موتور استفاده شده در بازی نسخه ی بهینه شده و بهبود یافته ی موتور Anvil یعنی Anvil 2 است که این امر به طور کل باعث بهبود انیمیشن ها ، گرافیک ، افکت های آب و حتی فیزیک بازی شده است که این تغییرات در همان ابتدای شروع دمو به خوبی احساس می شوند .

دمو بازی از جایی شروع میشود که در اطراف شخصیت اصلی بازی (کانر) نیرو های بومی آمریکا دیده می شوند و کانر پس از جدا شدن از آنها به داخل جنگلی پوشیده از برف وارد میشود که این قسمت همان قسمتی است که در دمو E3 مشاهده کردید ، تعدادی گرگ به او حمله می کنند و در اینجا برای اولین بار شما کنترل کانر را به عهده خواهید گرفت . به هر حال کشتن گرگ ها خیلی ساده بود و فقط برای نشان دادن تغییرات گیم پلی بازی بود که در ادامه مفصل به آن خواهیم پرداخت . جدیدترین چیزی که به بازی اضافه شده است فکر میکنم همین حیوانات باشند . یوبی سافت تعداد بسیار زیادی حیوانات مختلف را به بازی اضافه کرده است که در طول بازی شما در هر منطقه تعدادی از این حیوانات را خواهید دید به عنوان مثال من در طول بازی موفق به دیدن گرگ و خرگوش و دو آهو شدم که به گفته ی مسئول توضیحات در هر گوشه از نقشه بسته به موقعیت و محیط حیوانات خاصی وجود خواهد داشت .

سری Assassin's Creed همیشه بر بالا رفتن از ساختمان های و دیوار های بلند توجه داشته است اما در این نسخه این سیستم به کلی تغییر کرده و تغییرات جالبی مانند بالا رفتن از کوه های بلند و یا پریدن روی شاخه های درختان در آن صورت گرفته همچنین سرعت حرکت و پریدن روی دیوار ها و درختان نیز بیشتر و راحت تر شده و مشکلاتی که در نسخه های قبلی وجود داشتند با وجود این سیستم جدید همگی رفع شده اند . در ادامه کانر به یکی از اردوگاه های مخصوص انقلابیون آمریکا وارد میشود در داخل این اردوگاه افراد زیادی مشاهده میشوند که بعضی از آنها در حال گفتگو یا سیگار کشیدن هستند بعضی دیگر در حال آموزش دیدن برای جنگیدن هستند عده ای نیز زخمی شده و در حال مداوا هستند . همچنین در این محل شما میتوانید سلاح ها و تدارکات مورد نیاز خود را فراهم کنید و یا از سربازان برای انجام بعضی از ماموریت ها کمک بگیرید یا گوشت حیواناتی را که صید کرده اید بفروشید و پول در بیاورید و بسیاری کار های دیگر .

پس از خارج شدن از این اردوگاه دمویی نمایش داده میشود که بعد از حرکت در جنگل شما را به نزدیک چند تن از دشمنان میبرد . در این لحظه کانر پس از پریدن و کشتن یکی از سرباز ها وارد معرکه میشود و شما باید کنترل بازی را در دست بگیرید البته این قسمت بهترین قسمت برای آشنایی با سیستم مبارزات بود . سیستم مبارزات نیز همانگونه که قبلا هم بود بر پایه یه دفاع و حمله است اما اینبار سرعت این حرکات بیشتر شده و به همین دلیل هیجان بیشتری به بازی افزوده . و اما به Combo ها در این نسخه توجه خاصی شده است و این کومبوها در هنگام مبارزات نقش اساسی را ایفا میکنند همچنین کومبوها بسیار زیبا تر از قبل کار شده اند و حرکات جدید زیادی نیز به آنها افزوده شده است که لذت مبارزات را دو چندان میکند اما چیزی که توجه من را بیشتر از همه جلب کرد توانایی کشتن دشمنان با استفاده از کومبوهای پیاپی بود که در این حالت می توانید دشمنان خود را سریع و با حرکاتی دیدنی از بین ببرید .

بعد از اینکه دشمنان را که از بین بردم بازی به واسطه ی دمویی ما را به شهر Boston برد . هدف یوبی سافت از این کار نشان دادن دیدی کلی از شهر ها در این نسخه بود که حقیقتا Ubisoft تغییرات عجیبی را روی شهر اعمال کرده بود . شهر بوستون به شکل قدیمی به خوبی طراحی شده است حتی راه رفتن مردم و حرکات آنها نیز جالب طراحی شده است . بعد از قدم زدن در این شهر و بررسی محیط آن متوجه شدیم که با گفت و گو با مردم یا پول دادن به آنها میتوانید کار هایی را به آنها واگذار کنید . نکته جالب دیگر اینکه در این نسخه می توانید با پنهان شدن در گوشه ی دیوار ها سربازی را که از آن محل میگذرد از پای در بیاورید و با گفت و گو با مردم یا پول دادن آنها به شما کمک خواهند کرد که جنازه را پنهان کنید .

سلاح های بازی نیز دچار تغییراتی شده اند . از سلاح های همراه کانرمیتوان به تبری اشاره کرد که در احتمالا آنرا در همه ی تریپلر های بازی دیده باشید . این تبر همیشه همراه کانر است و به شما این امکان را میدهد که در نبرد ها سرعت بیشتری داشته باشید و همچنین در هنگام استفاده از چند کومبو پیاپی سریع تر دشمنانتان را بکشید . یقینا امکان استفاده از سلاح های گرم و دور برد رایج در آن زمان نیز برای شما امکان پذیر خواهد بود و برای اولین بار در این سلسله شما میتوانید از تفنگ های رایج آن زمان هم در مبارزات استفاده کنید . همچنین با استفاده از طنابی که همیشه همراه کانر است میتوانید سربازان را از درخت ها آویزان کنید .

متأسفانه به دلیل شلوغی بیش از حد بخش شرکت یوبی سافت نتوانستم قسمت Multiplayer یا مرحله ی کشتی که در کنفرانس سونی نشان داده شد را هم امتحان نمایم ولی در همین حد اگر از من بپرسید که بازی را چگونه دیدم باید بگویم که این نسخه تکامل یافته و بهبود شده ی نسخه ی 2 بازی خواهد بود و با این حال توانایی این را دارد که به بهترین نسخه ی Assassin's Creed تبدیل شود و اگر فکر میکنید که Assassin's Creed III ارزش بازی کردن را دیگر ندارد به شما پیشنهاد میکنم که حد اقل برای یک بار هم که شده آن را امتحان کنید حتما نظراتان عوض خواهد شد .



# GOD OF WAR

## ASCENSION™



پلتفرم : PlayStation 5

پیش نمایش

ناشر : Sony Computer Entertainment سبک : Action

تولید کننده : SCE Studios Santa Monica نویسنده : میثم خلیل زاده

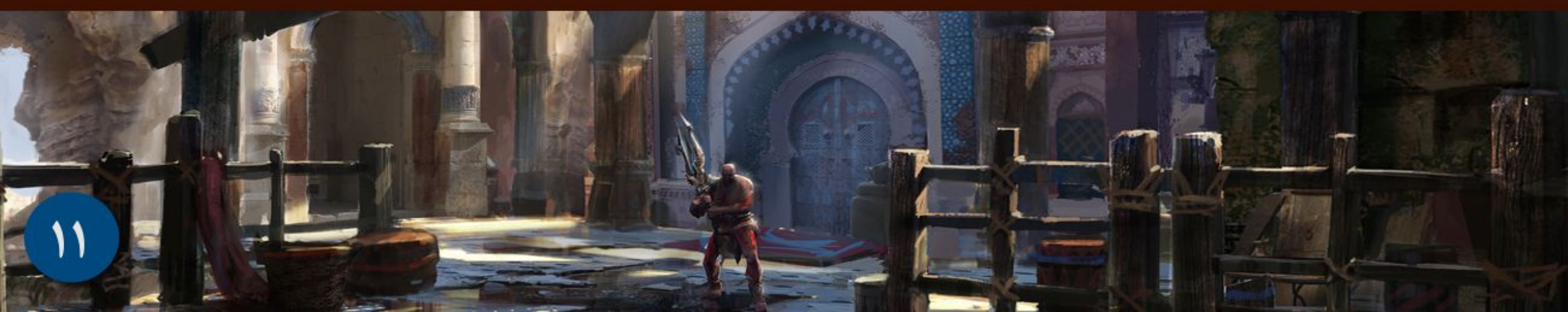
هنوز در رابطه با داستان بازی نمیتوانیم اطلاعات زیادی بدهیم به همین دلیل در ابتدا از همان نقطه شروع میکنیم که سازندگان بازی به آن توجه کرده اند یعنی حالت چند نفره .

بعد از شایعات بسیار و البته فراخوان هایی برای طراحان آنلاین در روزهای ابتدای تأیید رسمی بازی اعلام شد که بازی از حالت چند نفره پشتیبانی خواهد کرد . حالت سناریوی هرچقدر هم مهم باشد اما در این شماره شاهد مالتی پلیرنیز خواهیم بود . دلایل متفاوتی میتواند پشت قرار دادن حالت چند نفره در بازی وجود داشته باشد ؛ افزایش عمر بازی ، تجربیات جدید بازیها و از همه مهتر نقشه هایی برای آینده سری God Of War و ادامه این بازی ! بله ، جمله آخر متعلق به سرپرست طراحان Sony Santa Monica یعنی Mark Simon است . ظاهراً سانتا منیکا در حال امتحان امکانات مختلف برای God Of War هایی است که در آینده منتشر خواهند شد که البته در صورت صحت باعث خوشحالی است !

طبق اولین اطلاعات آمده Ascension در مجموع ۸ بازی کن را در حالت آنلاین پشتیبانی می کند . بازیها ۴، در برابر ۴ به مبارزه با یکدیگر می پردازد و تلاش می کنند در ابتدا از خود و سپس از مناطق خود محافظت کنند . بعد از گرفتن مناطق توسط یک گروه حال نوبت به مبارزه با باس های می رسد که در این مرحله نیز تماماً نیاز به کار گروهی می باشد . طبق ویدیو های منتشر شده در این مبارزات ۲ نفر باید حواس جانور را پرت کنند و در این حین ۲ نفر دیگر به او حمله کنند . همانطور که در ویدیوها مشخص بوده کار گروهی یکی از مهمترین شاخصه های حالت چند نفره می باشد . فرضاً زمانی که ۳ نفر با زنجیر Cyclops را گرفته اند یک نفر دیگر از فرصت بدست آمده استفاده کرده و تلاش میکند تا با در آوردن چشم (خشونت همیشگی GOW) ، دشمن را از پای در بیاورد . در کل یکی از مد های مالتی پلیر Ascension به این شکل است . در کل Ascension دارای چهار مد حالت چند نفره وجود می باشد که هم به صورت آنلاین و هم آنلاین قابل بازی خواهند بود . برای ۳ مد دیگر هنوز جزئیات کاملی منتشر نشده است .

بازی جدید God Of War معرفی شد تا انتظارات پایان یابد . باری دیگر PS۳ بازها با کراتوس دیدار خواهند کرد و اینبار به گذشته ای میروند که همیشه در تاریکی مانده و برای بازیها روشن نشده است.

God of War: Ascension به ۶ ماه بعد از کشتار خانواده اش بر میگردد . قهرمان ما با آرس قرارداد بسته و با گرفتن Blades of Chaos به راه می افتد . طبق گفته سازندگان این شماره از بازی به هیچ عنوان God Of War ۴ نبوده ، زیرا روایتی در بازی وجود ندارد که مربوط به ادامه شماره سوم باشد . در این شماره کراتوس را برعکس تمامی شماره های منتشر شده بیشتر شبیه انسان و البته ضعیفتر از سه شماره دیگر خواهیم دید . به نوعی با او آرام آرام بالا می رویم . در این عنوان مینی گیم ها و معما ها و المان های مانند اینها مانند شماره های گذشته قرار دارد .







خوب ما چه کسی را کنترل می کنیم ؟ در حالت سناریو مسلما کراتوس ، اما در حالت آنلاین سربازانی شبیه به اون را کنترل خواهیم کرد . سازنده ها ، برای برداشتن شباهت های میان شخصیت های آنلاین از بسیاری آیتم ها مانند زره ، لباس و سایر خصوصیات ویژه هر شخصیت استفاده کرده اند . این تفاوت ها با افزایش لول فقط در تصویر نیست و المان ها و قدرت ها نیز به مرور زمان و افزایش لول تغییراتی خواهند کرد . زره هایی که بعدا باز می شوند ، قدرتهای جدید و شمشیر ها و از این قبیل امکانات . طبیعتا در ابتدا نیز باید یک گروه را انتخاب کنید . Zeus , Ares , Hades و یا Poseidon را می توانید از حمایتش برخوردار باشید .

## MultiPlayer

زمانی که به گیم پلی MultiPlayer نگاه می اندازیم هم عناصر مبارزه نزدیک و هم استفاده از سلاح را میتوانیم ببینیم . یعنی در زمان مناسب با انجام کمبو های سریع می توانیم دشمن را از پای در بیاوریم در کنار این ، صحنه های پایانی و خونین نیز وجود دارد . از دیگر نکات این بازی با هر مرگ رقیبمان Orb های قدرت او به ما اضافه می شود .

## گرافیک

God of War: Ascension از موتور گرافیکی ارتقاء یافته ۳ God of War استفاده می کند . طراحی شخصیت ها ، جزئیات محیط ، فیزیک بازی و افکت های نور و آسمان همه و همه از ۳ God of War بهتر طراحی شده است . البته ویدیو هایی که مشاهده کردیم هنوز بازی به کیفیت لازم برای یک بازی انحصاری PS۳ نرسیده و جای پیشرفت دارد .

در پایان Ascension یکی از مورد انتظار ترین بازی های سال ۲۰۱۳ است . اگر هنوز صاحب یک PS۳ نیستید ، بد نیست که در سال ۲۰۱۳ با کاهش هرچه بیشتر قیمت PS۳ یکی از این کنسول بگیرید . به این شکل می توانید تمام بازی های این سری را بازی کرده و از انجام بازی ای با کیفیت بالا لذت ببرید . God of War: Ascension در سال ۲۰۱۳ و در انحصار PlayStation ۳ عرضه می شود .



# NEED FOR SPEED™ MOST WANTED

۸ ۹ ۱۰

پلتفرم : PS3 Xbox 360 PC PS VITA

سبک : Racing

نویسنده : محمد سیاوشی

تجربه شخصی  
برای اولین بار

ناشر : Electronic Arts

تولید کننده : Criterion Games



سری بازی های need for speed همواره یکی از بهترین و خاطره انگیز ترین بازی های سبک اتومبیل رانی بوده اند . ولی با این وجود شاهد آن بودیم که این بازی در چند سال اخیر نتوانست آن طور که باید رضایت طرفداران را بدست آورد . اولین شماره از need for Speed : most wanted در آن زمان خود را به یکی از محبوب ترین بازی های این سری و همچنین بازی های سبک اتومبیل رانی تبدیل کند . حال با گذشت حدود ۶ سال از عرضه ی اولین نسخه ی آن شرکت EA تصمیم گرفت که نسخه ی دوم این بازی را نیز در نمایشگاه E3 ۲۰۱۲ معرفی کند . و اما در اینجا قصد داریم تا به بررسی بازی و آنچه را که در نمایشگاه از بازی با دمو آن تجربه کردیم بپردازیم . هرچند که نسخه ای که برای بازی حاضران در نمایشگاه آماده شده بود نسخه ی کامل نبود و فقط در حد یک دمو کوتاه بود و فقط قابلیت انتخاب یک ماشین که همان پورشه ی زرد رنگ است را داشتیم و شهر نیز محدود به همان شهری بود که در گیم پلی منتشر شده از بازی در کنفرانس EA دیدید . اما با این حال به نظر می رسد که نسبت به نسخه های اخیر امیدوار کننده تر باشد .

بازی از در حالی شروع شد که دوربین از روی یک ساختمان مرتفع پایین آمد و در همین حال فوراً بازی شروع شد . همین که کنترل خودرو را در اختیار گرفتیم احساس کردیم که کنترل ماشین بیش از حد سنگین است و این امر مخصوصاً در هنگام دور زدن در پیچ های تند بسیار مخصوص بود که کمی بازی را سخت تر از قبل کرده بود .

نکته ی بعدی گرافیک خیره کننده ی بازی است . در واقع چشم نواز ترین حالت آن زمانی است که نور خورشید مستقیم به سمت شما می تابد و افکت های آن به زیبایی هر چه تمام تر کار شده . انعکاس نور در جاده و نیز آب ها هم به صورت عالی کار شده اند . همانطور که در دمو ی گیم پلی بازی نیز مشاهده کردید هنگامی که آب به جا مانده از باران بر روی سطح جاده میماند هم رانندگی سخت تر می شود و هم اینکه بازتاب عالی کار شده ی حاصل از آن مانع از دید شما می شود و در و در این مورد کمی بازی پیشرفت داشته و به طبیعی تر شدن نزدیک تر شده است گرچه واقعا نور پردازی بازی جایی برای صحبت باقی نمیگذارد .



البته مسئولی که در آنجا مشغول توضیح دادن در مورد بازی بود به این مورد اشاره نکرد که بازی در حال اجرا شدن در کدام کنسول است و از آنجا که وسیله درون یک جعبه ی بسته بود چندان متوجه نشدیم که آیا PC است که دسته ی ایکس باکس به آن متصل شده یا ایکس باکس باکس است ولی در هر حال امید می رود با لطف DX۱۱ بازی افکت های چشم نواز تری روی کامپیوتر از خود نشان دهد . گیم پلی بازی نیز نسبت به قبل تغییرات جزئی کرده بود که البته در بازی امکان تغییر حالت کنترل وجود نداشت به همین دلیل نتوانستیم به طور دقیق متوجه شویم که گیم پلی بازی به کل دستخوش چه تغییراتی شده ولی مسئول EA در بین توضیحات خود قول وجود حالت های مختلف و زیادی را در نسخه ی نهایی داد که گیم هر طور که راحت تر است میتواند آن را تنظیم کند . با این حال گیم پلی بازی بسیار عالی بود و واقعا حس یک NFS واقعی را داشت و بیشتر به نسخه ی ۱ نزدیک تر شده . صحنه های تصادفات من را یاد بازی Burnout Paradise انداخت و از نسخه های قبلی فاصله گرفته بود . ولی در کل خیلی خوب کار شده بود . خوب به اصل بازی برگردیم . بعد از این که مسابقه تمام شد باید از دست پلیس ها خلاص شوید در این حالت ۲ ثانیه محلت داید تا از آنها فاصله گرفته تا مخفی شوید .

هوش مصنوعی نیز به نحو قابل توجهی پیشرفت داشته . مخصوصاً در هنگام مسابقه زمانی که میبینید ماشین های جلو شما چگونه برای سبقت گرفتن همدیگر را از میدان خارج می کنند و یا در هنگامی که پلیس به دنبال شماست می بینید که چگونه شما را به دام می اندازند و فرار کردن از دست آنها چقدر سخت تر از قبل است . نیتروژن نیز مثل همیشه در بازی وجود دارد که در سمت راست تصویر دیده می شود که مانند نسخه ی اول فوق العاده است و تنها تفاوت آن با شماره ی اول در این است که در NFS : MW ۱ هنگام استفاده از نیتروژن تصویر کشیده میشد ولی در این بازی به صورت شعله ی آبی رنگ از اگزوز های ماشین خارج می شود .

حالا نوبت آن رسید که از بدی ها بازی هم بگویم . از مشکلات بازی میتوان از باگ های فراوان آن نام برد . اولین باگ بازی را هنگامی مشاهده کردیم که در اول بازی نفر جلو را از پشت زدیم و او را به دیوار کنار زدیم در این لحظه ماشین دیدم که ماشین به طور عجیبی در زمین فرو رفت . یا باگ های دیگر که عمده ی آنها در هنگام تصادفات رخ میداد مثل فرو رفتن در زمین یا در ساختمان ها . نکته ی بعدی این بود که در هنگام نزدیک شدن به بعضی ماشین ها هنگامی که خیلی به آن نزدیک می شدم احساس می کردم که در این لحظه ماشین با سرعت بیشتری به جلو حرکت می کرد که البته حس درستی هم بود چون اکثر افرادی که نسخه ی دمو را بازی می کردند متوجه این موضوع شده بودند .

گرچه فعلاً میتوان نام این ها را مشکل گذاشت چون نسخه ای که من با آن بازی کردم دمو ای بیش نمود و تا عرضه ی نسخه ی کامل بازی خیلی فاصله داریم که البته امیدواریم این مشکلات در نسخه ی نهایی حل شوند .

در نهایت اگر از من بپرسید که آیا بازی ارزش خریدن را دارد یا نه باید بگویم که یقیناً ارزش یک بار تمام کردن را خواهد داشت چون حال و هوای بازی خیلی به نسخه های خاطره انگیز قبلی مثل NFS : Carbon , NFS : most wanted نزدیک تر شده است .



# TOMB RAIDER



پلتفرم : PC PS3 Xbox 360

پیش نمایش

سبک : Action

ناشر : Square Enix

نویسنده : مهدی محمدی

تولید کننده : Crystal Dynamics





مطمئنا کمتر کسی را می توان یافت که همچین نامی را نشنیده باشد؛ نامی محبوب با عمری طولانی برای طرفداران صنعت بازی و همچنین برای علاقه مندان به سینما. در این نسخه از بازی شخصیت همیشگی بازی ها و فیلم ها یعنی لارا کرافت همچنان پا برجاست اما با چهره ای که دیگر هیچ شباهتی به گذشته ندارد البته تغییرات به همین جا ختم نمی شود زیرا دیگر لارا به دنبال گنجینه نیست و داستان بازی از جایی شروع می شود که لارا جوان سوار بر کشتی است اما ناگهان طوفانی در اقیانوس بر پا می شود و کشتی او به دو نصف تقسیم می شود اما خود او زخمی و تنها در جزیره ای نا آشنا سر از زمین بر می دارد اما این پایان کار نیست زیرا به نظر شرایط در این جزیره زیاد هم عادی نیست و حالا هدف اصلی لارا زنده ماندن است. لارا در این جزیره مرموز دشمنانی دارد از جمله حیوانات و انسانهایی که قصد کشتن او را دارند و همچنین قابلیت هایی مانند استفاده از کمان ، سلاح های گرم و سلاح هایی برای نبرده تن به تن که البته تمامی آن ها را از محیط بازی به دست می آورد و همچنین در بازی سیستمی وجود دارد که شما توانایی اپگرید کردن قابلیت های او را دارید.

شما در بازی ازادی های بسیاری دارید مثلا می توانید برای بدست آوردن غذا به شکار بروید یا به قسمت های مختلف جزیره سفر کنید که برای انجام آن قابلیت بنام fast travel را در اختیار دارید که قبلا در دیگر بازی ها نیز مشاهده شده است و نحوه کار آن به گونه است که در یک لحظه به هر جای جزیره که می خواهید می توانید بروید.



در آخرین نمایش بازی مشاهده شد که لارا را در غاری زندانی کردند و قصد کشتن او را دارند اما او به موقع از غار می گریزد و جان خود را نجات می دهد و همچنین مردی که به دنبال لارا است و همراه او در گیر می شود و لارا دست به اسلحه می برد که هنگام تیر اندازی بازی در حالت اهسته دنبال می شود علاوه بر اینها لارا می باید از کوه ها و دره های پر خطر نیز عبور کند و جان خود را نجات دهد. می تواند برایتان جالب باشد که بدانید در بازی ای با این گیمپلی متنوع المان های مخفی کاری نیز وجود دارد که قطعا گیمپلی را جذاب تر و متنوع تر می کند. گرافیک بازی نیز به لطف بهره بردن از موتور قدرتمند crystal engine دیگر جای حرفی را باقی نگذاشته و واقعا عالی کار شده و جزئیات فراوان ، کیفیت خوب بافت ها ، طراحی های عالی ، افکت های فوق العاده و زیبا ، سایه ها و نور پردازی های بی نقص و انیمیشن های قدرتمند از جمله صفات بارز گرافیک بازی هستند که همه را مجذوب خودش کرده است. در کل به نظر می رسد که همه چیز بازی عالی کار شده و موفقیتی بزرگ را برای سازنده خود یعنی Crystal dynamics به ارمغان خواهد آورد و هم چنین طرفداران را نیز از تغییرات خود راضی خواهد کرد.

این بازی در تاریخ پنجم مارس ۲۰۱۳ توسط شرکت Square Enix برای پلتفرم های ps3, x360, pc عرضه خواهد شد.







یکی دیگر از امکاناتی که به Fifa ۱۳ اضافه شده "First Touch" یا به فارسی (لمس اول) است .

برای مثال وقتی شما توپ را بلند برای یارتان که نزدیک دروازه تنها است می فرستید ممکن است یار شما نتواند توپ را به درست بگیرد و حفظ کند و با مشکل رو به رو شود و یا حتی ممکن است در بعضی حالا توپ را نیز از دست بدهد حتی اگر بازیکن قوی مانند مسی یا رونالدو نیز باشد گاهی ممکن است این مشکل برای وی پیش بیاید ولی این موضوع مستقیماً به قدرت بازیکن شما مربوط خواهد بود برای همین هرچه بازیکن شما قوی تر باشد در کنترل توپ برای وی کمتر مشکل پیش می آید و هرچه ضعیف تر باشد ممکن توپ را از دست بدهد و موقعیت را خراب کند و این نیز یکی از نکات جالب و جدید اضافه شده به بازی بود که در گیم پلی بازی تاثیر به سزایی داشت و ما از تجربه ی آن برای اولین بار بسیار لذت بردیم .

تکنیک های جدیدی نیز به بازی اضافه شده که البته هر بازیکن بسته به قدرت و مهارت خود میتواند از این تکنیک ها استفاده کند و نتیجه ی مطلوب را بدست آورد یعنی اگر بازیکن شما ضعیف باشد ممکن نتواند بعضی از این تکنیک ها را به درست انجام دهد . تکنیک ها و مهارت هر بازیکن در نسخه ی امسال تاثیر گذار تر از قبل شده اند و در بعضی مواقع که دفاع تیم حریف شما را محاصره کرده است میتوانید با انجام یک تکنیک از آنها عبور کنید در صورتی که به گفته ی سازنده این مورد در شماره های قبلی نقش کم رنگ تری ایفا میکرد .

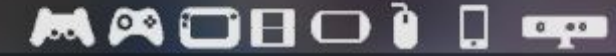
نکته ی جالب دیگری که مشاهده شد در هنگام زدن ضربه های آزاد بود . در هنگامی که شوت زده میشود شما و شما کنترل دیوار دفاعی را در اختیار دارید اگر با اولین پرش موفق به گرفتن توپ نشدید میتوانید چند بار دیگر هم بپرید که به نوبه ی خود نکته ی تاثیر گذار و جالبی بود .

به هر حال ما از اولین تست خود از بازی لذت کافی را بردیم و تغییرات در این نسخه قابل توجه بودند که به نظر میرسید در بین نسخه های اخیر فیفا بیشترین تغییر را داشت و تغییرات اعمال شده نیز به جا بودند .

همانطور که میدانید FIFA ۱۳ یکی از پرطرفدار ترین بازی های فوتبال است و شرکت EA Sports هر ساله با عرضه ی نسخه ای از این بازی تا مدت ها در صدر جدول فروش کشور ها می استند . و اما در E۳ امسال شرکت EA دموی این بازی را برا طرفداران به نمایش گذاشت و ما نیز از این فرصت استفاده کردیم و توانستیم این بازی را هر چند کوتاه تست کنیم .

بهترین پیشرفت هایی که در FIFA ۱۳ به چشم آمد پیش رفت چشم گیر هوش مصنوعی بازیکنان و تعادل بین آنها بود همچنین فیزیک بازی نیز به طور قابل توجهی پیشرفت کرده بود . حرکت بازیکنان حرکت توپ و ... هر چه بیشتر به واقعیت نزدیک تر شده بود . البته با این همه پیشرفت سعی شده تا گیم پلی بازی نیز همچنان مثل سابق جذاب بماند و طرفداران را راضی نگه دارد .

EA sport بیشتر وقت خود صرف بهبود هوش مصنوعی و گیم پلی بازی کرده است . گرچه FIFA ۱۳ در نگاه اول بسیار شبیه FIFA ۱۲ خواهد بود اما با شروع بازی از همان ابتدا متوجه سناریو های جدید و گیم پلی متفاوت و فیزیک عالی آن خواهید شد چیز هایی که در نسخه های قبلی به هیچ وجه وجود نداشتند . در نسخه های قبل هوش مصنوعی بازی قدرت این را نداشت که احتمالات زیادی را برای یک حرکت پیشبینی کند و بهترین آنها را انتخاب کند ولی در این نسخه شاهد آن بودیم که برای یک حرکت ثابت در بازی تعداد بسیار زیادی حرکت متفاوت و جدید تعریف شده و دیگر مانند نسخه های قبلی از دست بازیکنان دفاع و یا سایر بازیکنان اعصابتان خورد نخواهد شد زیرا با وجود این سیستم در بازی خطا ها و اشتباهات بازیکنان بسیار کمتر شده است . همچنین از تغییرات دیگر در این رابطه تغییر در تاثیر گذاری قدرت هر بازیکن بر روی نتیجه ی بازی است . به طوری که تعویض کردن یک بازیکن با بازیکن دیگر که قدرت کمتر یا بیشتری دارد به طور مستقیم و حتمی بر روی نتیجه ی بازی تاثیر خواهد داشت که این مورد در نسخه های پیشین بازی نیز وجود داشت ولی ما تاثیر آن را در این نسخه بیشتر از قبل احساس کردیم . همچنین در این نمایشگاه مسئولان EA برای بازیکنانی که در حال تست بازی بودند تعریف و تمجید های بسیاری از بازی ارائه میکردند . به گفته ی این افراد بر روی تعامل بازیکنان در هنگام حمله به دروازه ی حریف کار زیادی شده است به طوری که در این هنگام شما همه ی بازیکنان را در مکان درست خواهید یافت یا هیچ بازیکن اضافی در حمله سد راه شما نخواهد شد و اشتباهاتی از این قبیل دیگر در بازی وجود نخواهد داشت .



پلتفرم : PS3-X360-Wii U-3DS-Vita-PSP-PC-Android-IOS-Kinect

سبک : Sports

نویسنده : محمد سیاوشی

تجربه شخصی  
برای اولین بار

ناشر : Electronic Arts

تولید کننده : Electronic Arts







## Columbia City

شهری ساخته شده در آسمان؟ قبل از Bioshock بازی هایی بود که در زیر آب ساخته شده بودند اما در آسمان فکر کنم اولین بار باشد. بیایید به این شهر نگاهی بیندازیم. شهر Columbia از طرف آمریکا ساخته شده است. این شهر توسط بالن ها غول پیکر بر روی آسمان ها پرواز میکنم و تحت سلطه امپریالیسم آمریکا هدایت می شود. طبیعتا بعضی افراد مخالف این تفکر هستند. مخالفان امپریالیسم آمریکا باعث جنگ و در کل غیر قابل زندگی شدن Columbia می شوند. در ادامه مانند همیشه ما وارد ماجرای می شویم که مانند همیشه شانس با ما یار نیست. طبیعتا باید در شهر بچرخیم و ماموریت ها را انجام دهیم اما یک ماموریت اصلی داریم "نجات دختر زیبایی به نام Eliza-beth". الیزابت دختری با قدرت هایی خاص! الیزابت دختری که دلیل بودنش در این شهر را نمیداند و تنها یک موجود را میشناسد و آن پرنده ای آهنین است او هر چند بسیار معصوم به نظر می آید اما دارای قدرت های خاصی می باشد. البته با اینکه الیزابت دارای قدرت های خاص است اما نیاز به کمک ما دارد تا از شهر Columbia نجات پیدا کند. البته در این میان پرنده ای بزرگ و آهنین نیز از اون محافظت میکند. ولی داستان او چیست؟

## بر فراز آسمان ها

در سال ۱۹۴۶ از اعماق اقیانوس شهری بیرون آمد. اسمش Rapture بود. این شهر که توسط Andrew Ryan ساخته شده بود در مدت کوتاهی از افراد مشهور پر شد. طبیعتا در جایی که انسان ها باشند مشکلات و نیز به وجود می آید. بعد از مدتی که مشکلات و اغتشاشاتی در شهر پدید آمد گروهی در این حین بر زد رایان جبهه گرفتند. در کنار تمام اینها یک ماده به نام "ADAM" ساخته شد که آغاز کننده جریان بود. شهر Rapture دیگر جایی برای زندگی نبود و به شهری پر از ترس تبدیل شده بود. که وسط این شلوغی با یه حادثه هوایی روبرو میشویم. بازی اول به طور کل به این شکل شروع شده و با پایان های متفاوت خود ما را متعجب کرده بود. بعد از گذشت مدتی شرکت سازنده با عرضه شماره دوم بازی و ادامه شماره اول Bioshock را به یک سری تبدیل کرد. شماره دوم که دارای سناریوی متفاوتی بود از طرف بسیاری بازی موفق و از طرف کسانی بازی ای متوسط به پایین قلمداد شد. گروه دوم اعتقاد داشت بازی بدون نوآوری و بازی ای بیشتر شبیه یک بسته الحاقی بوده است. و حالا با یک تفاوت بزرگ Bioshock از زیر دریا به آسمان ها می پرد و پرواز میکند! بله با BioShock Infinite به آسمان ها می رویم..





شرکت سازنده بیشتر سوالات در این رابطه رو با بیان اینکه داستان الیزابت بسیار عمیق است به کنار زده است اما باز اطلاعاتی در این رابطه داده شده است. طبق افسانه ای که در شهر از زبانی به زبان دیگر میچرخد پایان شهر زمانی است که دختری ۲۰ سال به نام الیزابت بمیرد. طبیعتاً این افسانه باعث می شود مخالفت امپریالیسم آمریکا برای از بین بردن Columbia قصد به جان این دختر کنند. به همین دلیل مخالفان برای گرفتن قدرت به دنبال این دختر می افتند و این خود باعث دردسر های بیشتر ما می شود زیرا میخواستیم الیزابت را از شهر خارج و به جای امن تری ببریم تا ماموریت اصلی خود یعنی محافظت از جان الیزابت را انجام دهیم.

حال میرسیم به قدرت های الیزابت که مرگ به نوعی یقه او را ول نمیکند. او که میتواند کارهایی را انجام دهد که یک انسان عادی نمی تواند از عهده آن برآید دارای قدرت هایی مانند باز کردن یک پرتال و استفاده از آن برای انتقال اشیاء مختلف است الیزابت می تواند اجسامی را از بعدی دیگر برای محافظت از شما و خودش انتقال دهد. در صحنه ای شاهد آن هستیم که او می خواهد اسبی را به محیطی دیگر انتقال دهد اما به اشتباه شما را به وسط شهری انتقال میدهد و البته سریعاً این اشتباه را جبران می کند. یا می تواند ابر بارانی ای را بر سر دشمنان فرود بیاورد که بعد از ارسال برق توسط شما به ابر ها باعث ایجاد صاعقه و مرگ تمامی دشمنان شود و یا با مخلوط کردن اشیایی و ساخت گدازه ای به ما کمک میکند تا با پرتاب آن راهی را باز کنیم. اما این ها باعث می شوند تا الیزابت ضعیف شود. دلیل این موضوع نیز قدرت های او می باشد طبیعتاً الیزابت به راحتی می تواند دشمنان را از بین ببرد اما این موضوع عوض و عواقبی نیز دارد. با این حساب ظاهراً مراحل رو باید به همراه الیزابت به پایان برسانیم و کاری گروهی را انجام دهیم.

در این بازی Tonic ها و Plasmid ها جای خودشون رو به vigor ها و Nostrum ها داده اند که همین دو المان باعث بدست آمدن قدرت های جدیدی در بازی می شوند.

بیا بید به کارکتری که ما وظیفه هدایت آن را داریم بپردازیم. این شخصیت در گذشته یک مامور خصوصی بوده و به دلیل پول زیادی که در قمار از دست داده بود مجبور به قبول این ماموریت شده است، همونطور که گفتم ماموریتی که بهش داده شده محافظت از الیزابت است که توسط فردی مشکوک و با دستمزدی زیاد به او داده شده است. Booker DeWitt که وظیفه نجات دادن جان الیزابت و بیرون آوردن اون از زندان و انتقال به نیویورک را دارد. در ابتدا از واقعیت الیزابت خبر نداشته اما با ورود به شهر رویایی آمریکایی ها Columbia و با شنیدن اولین انفجار کم کم متوجه می شود که بیشتر این جنگ ها بخاطر همین الیزابت جوان است. Booker که به راحتی به الیزابت دست پیدا میکند. متوجه می شود الیزابت قصد خروج از شهر را ندارد تا زمانی که دلیل زندانی بودنش را متوجه بشود و جواب این سوال پیش ماموریت دهنده به Booker است.

Booker مانند الیزابت قدرت هایی را دارد که البته برای استفاده از این قدرت ها به Nostrum ها و Vigor هایی نیاز دارد که در طول بازی بدست می آیند. اگر بخواهیم قدرت ها را توضیح دهیم Nostrum ها به ما کمک میکنند که بدن خود را قویتر کنیم و در کنارش Vigor ها باعث می شوند تا بتوانیم قدرتهای ماورائی مانند حرکت اشیاء، ارسال الکتریسیته (برق) و غیره را بدست آوریم.

Vigor های مختلف معرفی شده:

**Bucking Bronco**: که باعث معلق شدن دشمنان در هوا برای زمانی کوتاه می شود.

**Electric Vigor**: به بوکر اجازه میدهد تا دشمنان را برای مدت کوتاهی بی حس کند که در نتیجه مانع از حمله آنها می شود. در تقابل با قدرت الیزابت می تواند باعث ایجاد رعد و برق و تغییر آب و هوا شود.

**Mesmerize**: باعث هیپنوتیزم شدن دشمنان بر ضد خود آنها می شود.

**Murder of Crows**: این قدرت باعث آمدن کلاغ ها و گنج شدن دشمنان میشود این قدرت تنها در یک تریلر توسط بوکر استفاده شده است.

**Telekinetic Vigor**: به بوکر اجازه میدهد اشیاء مختلف رو در هوا جابجا کند و یا دشمنان را خلع سلاح کند و در تقابل با قدرت الیزابت اجسام ساخته شده توسط او را پرتاب می کند.

**Weapon Slave**: باعث از کار افتادن سلاح دشمنان می شود.







Nostrum های مختلف :  
Winter Shield : در ارتباط با قدرت Skyline ها  
Spring-Heeled : برای حرکت  
Executioner : مبارزه

### گیم پلی بازی :

یکی از مهمترین ارکانی است که دچار تحول شده . اولین چیزی که در ویدیو های منتشر شده به چشم می آید وجود ریل های هوایی با نام Skyline است . این ریل ها که Booker با استفاده از Sky-Hook میتواند بر روی آن ها از جای جای شهر عبور کند بخش مهمی از گیم پلی بازی را شامل می شود . در بازی سلاح ها متفاوتی نیز مانند Pistol , Shotgun, Machine Gun , Rpg گنجانده شده اند که در کنار همکاری شما و الیزابت و البته قدرت های خاص هر دوی شما در بازی به کمک شما می آیند و قابل استفاده هستند . مطمئن حرکت با Sky-Hook و پرش از روی Sky-Line ها به تنهایی میتواند شما را سرگرم چرخش در آسمان Columbia کند . در جای جای بازی بوکر میتواند صندوق ها را باز کند و یا سطح ها را بگردد تا پول ها و آیتم های جدیدی را جمع آوری کند.

### گرافیک :

شهری شاد ، رنگارنگ و با جزئیات این ها توصیف خوبی برای Columbia و در نتیجه محیط طراحی شده در بازی هستند . گرافیک بازی در حد قابل قبولی است و نشان از کار خوب گروه دارد . آسمانی زیبا ، بالن های غول پیکر ، پرندۀ ای آهنین ، دشمنان هرچند شبیه هم اما زیاد ، افکت های انفجار زیبا همه و همه نشان از گرافیکی خوب و در حد انتظار از بازی است .

در آخر این بازی توسط Irrational Games برای ۳ پلتفرم در حال توسعه است و تاریخ عرضه آن مهر سال ۹۱ اعلام شده است . وظیفه انتشار این بازی به عهده ۲K Games خواهد بود .



# WATCH DOGS



پلتفرم : PC PS3 Xbox 360

پیش نمایش

سبک : Action

ناشر : Ubisoft

نویسنده : محمد سیاوشی

تولید کننده : Ubisoft Montreal

یوبی سافت در E3 امسال بازی جدید نسل بعد خود را با نام Watch Dogs را همراه با نمایش دقیقی از گیم پلی آن معرفی کرد. این بازی توانست در همان ابتدای معرفی طرفداران زیادی را کسب کند و این بازی یکی از بازی های سرشناس در کنار بازی های بزرگ دیگری مانند Assassin's Creed خواهد بود. در دمویی که از بازی نمایش داده شد چیزی که بیشتر از همه توجه ها را به خود جلب کرد گرافیک و فیزیک بی نظیر بازی بود همچنین حرکت های شخصیت اصلی بازی که بسیار طبیعی و زیبا کار شده بود نیز مورد توجه بسیاری از سایت های خبری قرار گرفت. گرچه این بازی یکی از اولین بازی های نسل بعد خواهد بود اما انتظار میرود در همان ابتدا به یکی از بهترین بازی های یوبی سافت و همچنین یکی از بهترین بازی های نسل بعد تبدیل شود دقیقا همانطور که شاهکار یوبی سافت یعنی Assassin's Creed توانست در ابتدای نسل حاضر موفقیت های بزرگی را کسب کند امید می رود که این بازی نیز بتواند همین موفقیت ها را در نسل آینده ی بازی ها بدت آورد.

داستان بازی قسمت بسیار عظیمی از بازی را تشکیل میدهد و خوشبختانه به گفته ی یوبی سافت داستان آن تقلیدی از بازی های دیگر نخواهد بود و با یک داستان جدید رو به رو خواهید بود و همچنین مراحل بی مورد و فرعی در بازی کمتر دیده خواهد شد و به همین دلیل بازی میتواند بازیکن را هرچه بیشتر در داستان درگیر کند.

داستان بازی در شهر نیویورک و در سال ۲۰۰۳ شروع می شود در این موقع فردی به نام "RAYMOND" ویروس کامپیوتری را انتشار می دهند و پس از حدود ۴ ساعت از انتشار این ویروس تمام سیستم های کامپیوتری شهر به این ویروس مبتلا می شوند. بازی بعد از ۱۰ سال از گذشت این اتفاق رخ میدهد که حالی که نشان داده میشود که همه ی شهر را سیستم های کامپیوتری مبتلا به این ویروس کنترل میکنند و شخصیت اصلی بازی توانایی کنترل و نفوذ به این سیستم ها را به واسطه ی یک کامپیوتر کوچک خواهد داشت. مالک این کامپیوتر شرکتی است به نام CTOS و CTOS توانایی کنترل همه ی سیستم های کامپیوتری شهر را از قبیل چراغ های راهنمای، دوربین های مدار بسته و حتی تلفن های همراه را دارد. و به دلیل ویروسی شدن تمام سیستم های شهر شخصیت اصلی بازی "RAYMOND" میتواند به وسیله ی همان دستگاه همراه همه ی این موارد را کنترل کند مثلا شما میتوانید در چهار راه ها چراغ رهنما را خراب کرده و باعث تصادف شوید و یا آنتن دهی موبایل فردی را که در حال صحبت با تلفن است را قطع کنید و خلاصه میتوانید هر وسیله ای را که به این ویروس مبتلا شده است به راحتی کنترل کنید. همچنین شهر بازی Open-World بوده و شما میتوانید آزاده در همه ی شهر بگردید و سیستم های کامپیوتری را دستکاری کنید.

و اما سوالی که پیش می آید این است که آیا یوبی سافت فقط بر روی داستان پردازی بازی توجه نموده است یا فیزیک و گرافیک و گیم پلی و ... بازی را نیز مد نظر دارد؟ در پاسخ به این سوال باید بگویم که اگر دموی ۹ دقیقه ای بازی را در نمایشگاه E3 دیده باشید میدانید که این بازی یکی از بهترین طراحی های محیط و همچنین فیزیک را در بین بازی ها خواهد داشت و البته چیزی که در تریلر این بازی به روشنی مشاهده شد همین فیزیک اجسام و کاراکتر ها و گرافیک بی نظیر بازی بود.

در ابتدای تریلر دیدیم که شخصیت اصلی بازی در حال رفتن به سمت یکی از کازینو های شهر برای بدست آوردن معلومات بود و هنگام رسیدن به آن محل با استفاده از دستگاه خود آنتن دهی موبایل نگهبانان را قطع کرد و با این کار توانست آنها را سرگرم نموده و با این روش به راحتی وارد کازینو شود. پس از ورود به کازینو او به گفت و گو با افراد میپردازد که شاید بتواند سر نخی از "دیماکرو" پیدا کند. "دیماکرو" یکی از افرادی است که کاراکتر بازی مدتی است که به میخواید وی را پیدا کرد بالاخره پس از صحبت های بسیار متوجه رابطه ی یکی از زنان با "دیماکرو" میشود. از اینجا ماموریت شما شروع میشود که باید در ابتدا به دنبال این زن گشته و پس از پیدا کردن او با استفاده از دستگاهی که همراه دارید به مکالمه ی تلفنی او گوش دهید. هنگام گوش دادن به تلفن هر شخصی پس از اتمام مکالمه ی او اطلاعاتی از او مانند شغل\_سن\_محل کار و ... بر روی صفحه نمایش داده می شود. پس از اتمام مکالمه ی این زن متوجه میشوید که "دیماکرو" در حال آمدن به آن محل است و در اینجا شما باید هر کاری را انجام دهید که او را متوقف کنید. برای این میگویم هر کاری زیرا شما در این قسمت میتوانید به هر روشی او را متوقف کنید برای مثال میتوانید با استفاده از دفتنگ و .. او را بگیرید یا با استفاده از دستکاری کردن چراغ راهنما ماشین او را متوقف کنید. پس از اینکه از کازینو بیرون آمدید علامت آبی رنگی بر روی نقشه نمایان میشود که نشانه ی ماشید دیماکرو است. در این لحظه شما باید منتظر بمانید که او به نزدیکی شما برسد و سپس او را به هر روشی که خواستید متوقف کنید. که در دمویی که از بازی نمایش داده شد بازیکن با استفاده از سبز کردن چراغ راهنما و ایجاد تصادف توانست ماشین او را نگه دارد.

به هر حال باید صبر کرد و منتظر انتشار تریلر های بیشتری از بازی باشیم تا بتوانیم در مورد جزئیات بازی بیشتر قضاوت کنیم ولی در نهایت باید بگویم که این بازی یکی از رقیبان سرسخت در در رقابت بازی های نسل آینده خواهد بود.



# نقد و بررسی TEMPLE RUN

کم کاری به چشم نمی آید صدا گذاری: به جنگل خوش آمدید

مقدار سرگرمی بازی: مواظب باش معناد نشوی بدلیل اینکه بازی پایان مشخصی ندارد و رکورد دهی آن نیز پایان ندارد می توانی با دوستان به مسابقه بپردازید

مکانیسم بازی: شما یک رنجر از سکه ها را جمع آوری می کنید صدایی مانند صدای زیلوفون شنیده می شود که من عاشق این صدا هستم و به خاطر شنیدن این صدا هم شده سعی می کنم تمام سکه ها را جمع آوری کنم صدای کارکتر هنگامی که به بالا می پرد و سپس به زمین برخورد می کند هم بسیار عالی کار شده است و بازهم این صدا من را به یاد لارا کرافت انداخت صدای پس زمینه هم بسیار عالی ساخته شده است و هنگام شنیدن این صدا خیال می کنم که واقعا در جنگل قرار دارم



متمایز نویسنده

گرافیک	۷
موسیقی	۸
داستان	۸
گیم پلی	۱۰
کل	۸,۵

کنترل بازی: بخش عمده ای از موفقیت چشگ گیر این بازی را تشکیل می دهد کنترل بازی در عین سادگی بسیار به جا و جالب است شما با کشیدن انگشت بر روی صفحه تاج دستگاه به بالا از روی مانع ها می پرید با کشیدن انگشت به سمت پایین تکل میروزی که باعث می شود از زیر مانع ها رد شوید و با کشیدن انگشت به سمت چپ و راست باعث تغییر حرکت کارکتر بازی می شوید و اگر دستگاه را کج کنید نیز می توانید به سمت چپ و یا راست راهی که روی آن می دوید منتقل شوید این بازی بدون حتی یک دکمه مجازی بسیار خوب در مورد کنترل بازی عمل کرده است و این راز فروش فوق العاده این بازی می باشد

فروشگاه بازی: نامحدود

شما در بازی می توانی با مراجعه در فروشگاه بازی با استفاده از سکه هایی که بدست آورده آید شخصیت بازی را ارتقا دهید شما در این بازی ۵ نوع قوت دارید که هر کدام ۵ سطح مختلف دارند: قدرت اول که آیکنی مانند سکه دارد باعث می شود که با پرش در حین بازی و عبور کردن از آیکن این قدرت تعدادی سکه به صورت یک جا بدست آورید

قدرت دوم مانند یک آهنربا عمل می کند و دیگر لازم نیست برای بدست آوردن سکه حتما ار نشان سکه ها رد شوید و خود ب خود با نزدیک شدن به سکه سکه نزد شما می آیند

قدرت سوم شما را نامرئی میکند طوری که می توانی از مانع ها عبور کنید

قدرت چهارم شما هم نامرئی می کنید و هم سرعت فوق العاده به شما می دهد

قدرت آخر به ازای هر مسافتی که شما یک پسته از سکه می دهد هر چه آنرا آنگرید کنید مسافت ظاهر شدن قدرت کمتر می شود شما علاوه خرید قدرت می توانی شخصیت های بازی را عوض کنید

اتمسفر بازی: ایندیانا جونز عجول

صدای جنگل و سبک گرافیک و شخصیت بازی که به محیط آشنایی ندارد شما را به یاد ایندیانا جونز می اندازد شخصیت های بازی هم با اینکه جزئیات زیادی ندارند اما اصلا این

# نقد و بررسی MODERN COMBAT 3 FALLEN NATION

این بار گیم لاقت با ایجاد عنوانی استثنایی خود از سایر دولوپر های آندروید حتی EA بالاتر نشان داد شاهکاری مثال زدنی گیم پلی عالی گرافیکی عالی بخش آنلاین جذاب بازی و موسیقی حماسی شاید شما با خواندن این ویژگی ها ذهنتان یک کال او دیوتی مدرن را تجس کند آری ام اینبار برای آندروید و با نام fallen nation:MC۳

و این شاهکار را زیر تیغ PG می خواهیم تجزیه و بررسی کنیم ابتدا به مهمترین بخش بازی (داستان) می پردازیم

روند داستانی بازی

شما در نقش سربازی به نام WALKER در گروهی کماندوی وابسته به ارتش آمریکا انجام وظیفه می کنید و در طول بازی ۱۷ ماموریت در قالب ۱۷ مرحله گوناگون چه از لحاظ محیط و چه از لحاظ ماموریت به شما واگذار میشود این مراحل و ماموریت ها در مکان های برفی ساحلی شهری روستایی و ... قرار گرفته شده اند

گوناگونی ماموریت ها بسیار زیاد میباشد شما Breach می کنید SNIPE می کنید سوار ماشین می شوید سوار هلی کوپتر میشود هوا پیمای های فراصوت را کنترل میکند و ... که بازیکن دیگر از بازی خسته نمی شود و این بسیار عالی است

گرافیک

گرافیک در حد عالی و حتی ممتاز که چشم هر بیننده ای را تسخیر می کند است جزئیات بسیار واضح و قابل درک هستند گوشه بسیار نرم می باشند و نورپردازی در این بازی به اوج خود رسیده است انفجار ها کمی غیر واقعی هستند و و بدلیل محدودیت آندروید میباشد که امید داریم با قوی تر شدن دستگاه ها آندروید موتور هاب بازی سازی برای آندروید نیز این نقصان را برطرف کند

در کل گرافیک در حد عالی میباشد و تقریبا تا این لحظه بهترین بازی گرافیکی آندروید میباشد

گیم پلی

گیم پلی بازی در اولین برخورد کمی ناخوشایند می باشد و آن بدلیل کمبود دکمه سخت افزاری بر روی دستگاه های آندرویدی میباشد ولی بازی با گذشت است

بخش چند نفره

بخش چند نفره بازی نیز بسیار عالی میباشد شما در بخش چند نفره بازی قابلیت های زیادی را بدست می آورید

اصلاحه خریداری می کنید موشک بر سر سایر بازیکن ها (دشمنان) میریزید مسلسل های خودکار را بر روی صپ بازی تمییه می کنید و رادار را از کار می اندازید

نقشه های بازی حدود ۱۲ نقشه متنوع و با طراحی دقیق میباشد که هر کدام glitch هایی نیز دارند و بازیکنان می توانند در آنها جای گیر مود های مولتی پلیر زیادی برای این بازی فراخوانی شده است مانند search and destroy, capture the flag, team battle free battle, ....



متمایز نویسنده

گرافیک	۸,۵
موسیقی	۹
داستان	۸
گیم پلی	۷
کل	۸,۲۵







### آفیس برای اندروید

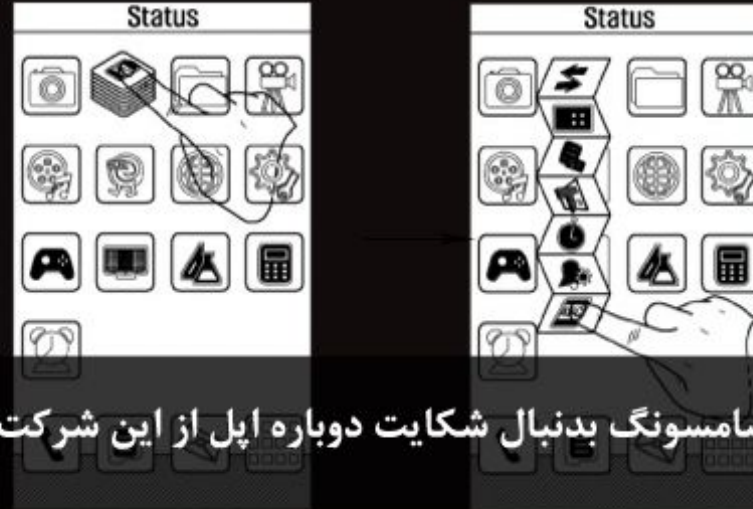
با وجود اینکه نرم افزار های زیادی در فروشگاه اندروید برای ویرایش و ساخت و خواندن اسناد موجود میباشد و هر کدام از آنها نیز قابلیت های جالبی دارند ولی آن طور که باید و شاید انتظارات مردم را برطرف نمی کنند و هرکدام نقص هایی دارد ولی هنوز مایکروسافت موفق به انتشار نسخه رسمی آفیس خود بر روی سیستم عامل اندروید نشده است اما شایعه هایی از جانب خود مایکروسافت حاکی از آماده بودن نسخه آزمایشی نرم افزار آفیس برای اندروید و کار کردن یک تیم مجزا از مایکروسافت بر روی این نسخه وجود دارد که امید داریم هرچه زود این نرم افزار در فروشگاه گوگل پلی قابل دسترسی باشد ولی به احتمال فراوان این نرم افزار در تاریخ ۱۰ نوامبر در فروشگاه گوگل و اپل قابل دسترسی میباشد اما هنوز اطلاعات دقیقی از قیمت و تاریخ دقیق عرضه در دسترس نیست.

### Android News



### بهبود Face Unlock در اندروید ۴.۱

در هنگام معرفی قابلیت Face Unlock اندروید خیلی ازش تعریف شد. اما بعد از مدتی، مشخص شد که این قابلیت خیلی هم امن نیست و به راحتی با قرار دادن عکس فرد مورد نظر میشه دورش زد. حالا با Jelly Bean امنیت این ویژگی خیلی بهتر شده و پیشرفت های خوبی کرده. در ورژن جدید اندروید، علاوه بر اینکه کاربر امکان گرفتن ۴ عکس در حالت های مختلف رو داره، قابلیت اضافه شده که زنده بودن رو چک می کنه. عملکرد این ویژگی به این صورته که بعد از تشخیص چهره، از کاربر می خواد که یک چشمک بزنه. اگر از اندروید ۴.۰ یا ۴.۱ استفاده کردید، به نظر شما آیا Face Unlock قابلیت کاربردی و مهمه یا یک ابزار سرگرم کننده؟

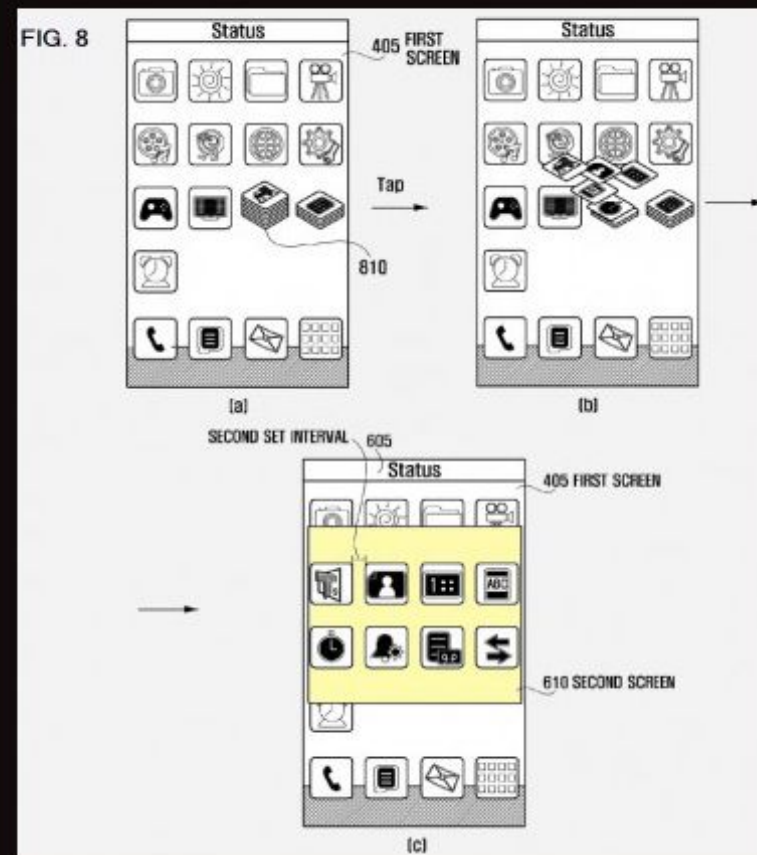


### ثبت اختراع جدید سامسونگ بدنبال شکایت دوباره اپل از این شرکت

پل که در مورد این بحث از سامسونگ شکایت کرده است و مدعی است که سامسونگ از اختراع اپل در مورد کار با پوشه ها در iOS که به پارادیم نیز معروف است سامسونگ را مورد دادخواهی قرار داد.

سامسونگ نیز پس از بوجود آمدن این مساله دست به اختراع جدیدی با نام USPTO زد این اختراع دو بخش دارد که بخش اول در مورد درگ کردن پوشه های موجود در منو اصلی به پایین و ظاهر شدن تعدادی از آیکون های داخل پوشه و حرکت آنها به صورت موجی شکل به طرف بالا برای نشان دادن بقیه آیکون میباشد به شکل زیر توجه فرمایید.

و بخش دوم این اختراع نیز در مورد لمس پوشه و نحوه ظاهر شدن محتویات آن میباشد به عکس زیر توجه کنید.



احتمالا بعد از مدتی سامسونگ یا با عرضه تاج ویز جدید و یا با انتشار کردن نسخه جدید اندروید ۴.۱ برای دستگاه های خود از این اختراع استفاده خواهد کرد.



### ادوبی ، فلش را برای اندروید ۴.۱ پشتیبانی نخواهد کرد!

در ماه نوامبر شرکت ادوبی از عدم پشتیبانی قریب الوقوع فلش از اندروید خبر داد ؛ به نظر می رسد این روزها فرا رسیده باشد! ادوبی در پستی در بلاگ رسمی خود اعلام کرد که موبایل و تبلت های که گواهی و مجوز عرضه فلش بر روی گوشی و تبلت مورد نظر را از سوی ما کسب کنند همچنان پشتیبانی و نسخه های فلش بر روی آنها عرضه خواهد شد. در غیر این صورت بدون کسب مجوز ، تبلت ها و موبایل ها هیچگونه پشتیبانی و عرضه ای از سوی ما نخواهند داشت . این قانون از تاریخ ۱۵ آگوست در پلی استور وضع خواهد شد . با توجه به این اظهار ، پیش بینی می شود که نصب ورژن های جدید فلش به این گونه خواهد بود که با نصب پلاگین فلش بر روی گوشی برای ادامه نصب به پلی استور متصل شده و موبایل یا تبلت شما را چک کرده و در صورت وجود در وسایل قابل پشتیبانی مجوز ادامه نصب به شما داده خواهد شد.

### اخبار اندروید



### دسته های برای اندروید بازی

بعد از گذشت عمری از اندروید با قدرتمند شدن خیره کننده پردازنده های گرافیکی دستگاه های اندروید آیا صفحه تاج گوشی ابزاری مناسب برای بازی کردن میباشد؟ شرکت nVIDIA با اخذ قرار دادی با شرکت خوشنام NyKO با ۱۵ سال سابقه طراحی و ساخت کنترلر های بازی تصمیم به تولید دو دسته بازی برای بازیبازان اندرویدی کرد این دو دسته بازی با نام های Playpad, Playpadpro در پاییز امسال تولید انبوه میشوند هنوز از قیمت این دو دسته بازی اطلاعاتی در دسترس نیست این دسته ها برای پردازنده های تگرا بهینه شده است و به اندروید ۳ و بالاتر نیازمند می باشد.



2013  
2012  
2011  
2010  
2009  
2008  
2007  
2006  
2005  
2004  
2003  
2002  
2001  
2000

Hitman : Absolution

Hitman : Blood Money

Hitman : Contracts

Hitman 2 : Silent Assassin

Hitman : Codename 47

# تاریخچه پرونده ویژه

سبک : stealth game

نام : Hitman

نویسنده : حسین پور اسماعیل

تولید کننده : IO Interactive

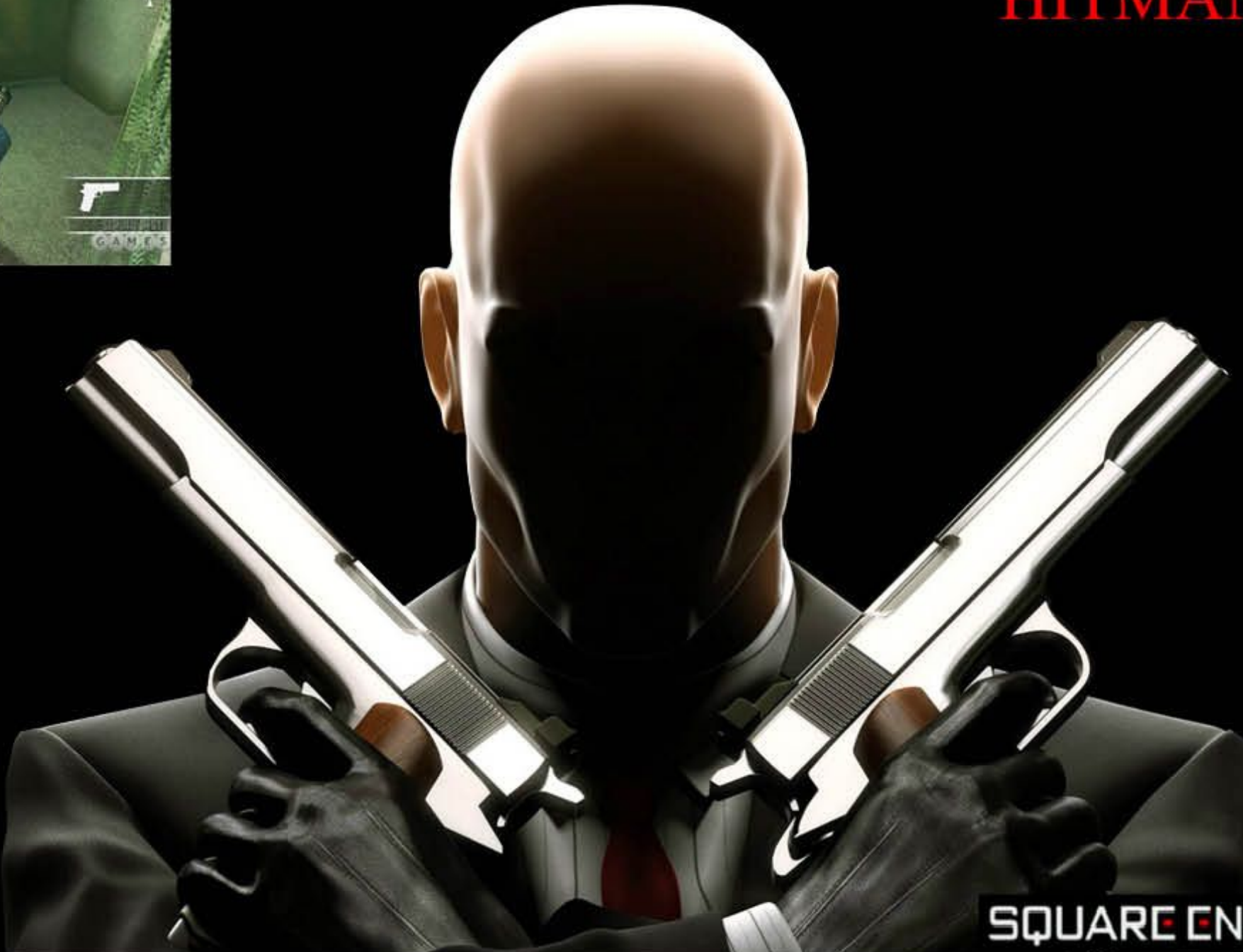


H I T M A N  
c o d e n a m e 47



# تاریخچه ی سری بازی های HITMAN

نویسنده و صفحه آرایی : حسین پور اسماعیل



SQUARE ENIX EIDOS INTERACTIVE Io-Interactive

دست کاری شده codename : Hitman ۴۷ یود جایگزین شد نسخه دیگری از این مجموعه که شامل هر چهار بازی آن یود در تاریخ ۱۷ جولای ۲۰۰۹ برای PC منتشر شد

## گیم پلی:

هدف اصلی برای بازیکن در این سری از بازی ها کشتن فرد خاصی می باشد (معمولا اهداف متعدد و گاهی اوقات اهدافی اضافه بر اهداف معرفی شده برای یادش اضافه نیز ارائه می شود)و در بیشتر لوقات HITMAN به شما اجازه می دهد تا گزینه های مختلف را برای سر به تست کردن اهداف انتخاب نمایید و همین باعث زیبایی دو چندان این سری بازی ها یوده و می باشد بازیکن در این سری از بازی ها کاملا مختار است و هر چه کار خود را تمیز تر انجام دهد ( به آرمی و در فضای کامل هدف خود را تایید کند) پاداش بیشتری دریافت خواهد کرد و می تواند صلاح ها و تجهیزات هیتمن را ارتقا دهد و یا صلاح جدید بخرد شما در این بازی می‌توانید لباس افراد مختلف(پلیس ها - مستخدم ها - نگهبانان و ...)را به تن کنید و مانند آفت به میان آنها نفوذ کرده و به اهداف خود برسد تمرکز هیتمن بر روی سایه ها و تاریکی تست شما با هیتمن در روشنایی کامل مخفی می شوید این همان چیزی است که هیتمن را محبوب کرده و باعث این شده که خشونت را هر چه بهتر به بازیکن انتقال بدهد.مأمور ۴۷ آنقدر به خود اعتماد دارد که مانند سم فیشر نیازی به تجهیزات آن چنانی ندارد نیازی به پرش و یا لا رفتن از دیوار ندارد (گر چه در مواردی بسیار محدود او از طرفی به طرف دیگر می پرد)و او تنها با یک طناب می تواند کار خود را در میان هزارن تن از افرادی که به خوش تشنه هستند انجام دهد او مانند سایر افراد عادی فقط از اسانسور پله ها بالا می رود و قربانی خود را با بالا رفتن از دریچه اسانسور خفه می کند!

یکی از ویژگی های بسزایی در بازی تنش سنج است(tension meter) که مقدار مشکوکی مأمور ۴۷ را نشان می دهد که وقتی زیاد می شود برایتان مشکل ساز خواهد شد برای مثال: شما لباس خدمتکاری را به تن می کنید و یا اسخه در دست از جلوی چشم نگهبان رد می شود او به شما شک می کند ودر عین حال شما می توانید اسلحه را در طرف غنا پنهان کنید و از همان جا با همان لباس رد شوید بدون اینکه نگهبان به شما چپ نگاه کند در اغلب موارد شما موظف هستید که چنانچه افراد کشته شده توسط خودتان را در کمد و یا زیر میز و یا در یک مکان تاریک و یا هر چیزی که کسی به آن جا توجه نمی کند قرار دهید تا کسی یا مشاهده چنانچه به شما شک نکنند این شیوه در HITMAN:Blood money متداول تر یود زیرا تمرکز این نسخه بیشتر بر روی علم شلیک گلوله به قربانیان و مواجه شدن با حوادث مختلف یود در نسخه دوم از این سری از بازیها HITMAN:Silent Assassin شما می توانید یا کشتن افراد بدون اینکه کسی به شما شک کند و آن هم فقط یک

گلوله امتیاز بدست آورید که این امتیاز در بالا بردن رتک شما که در آخر هر مرحله اعلام می شود می تواند تغییر مثبت ایجاد کند

## نشان هیتمن(لوگو):

لوگو معروف هیتمن به نظر می رسد که از تصاویر آخر بازی HITMAN-CODENAME ۴۷ به یادگار مانده است زیرا شما در سکانس آخر این بازی این علامت را روی دروازه های ورودی مقر دکتر اتو ولفانگ او آر تی مایر و روی دیوار روبروی استخر دکتر که در آن نفر چنانچه غرق در خون شده بودند قرار داشت همچنین این علامت در HITMAN-CONTRACTS بر روی کف آزمایشگاه شبیه سازی و بر روی کمر بند دکتر مایر نیز مشاهده شده است در HITMAN : BLOOD MONEY نیز بر روی اسلحه مأمور ۴۷ به صورت واضح قرار داشت و پس از آن نیز شاهد حضور این لوگو بر روی تمام تجهیزات مأمور ۴۷ یوده ایم.

سری بازی هیتمن این آزادی را به شما می دهد که هدف(یا هدف های) خود را منظور که می پسندید از زندگی محروم کنید

روش های ترورد: در این سری بازی هیتمن این آزادی را به شما می دهد که هدف(یا هدف های) خود را منظور که می پسندید از زندگی محروم کنید

از سر شما بردارد در همین نسخه از هیتمن نیز از سیستم مرگ تصادفی رونمایی شد که بعضی از افراد داخل بازی طبق این سیستم بدون اینکه شما دست به کار شوید می میرند (بعضی از این قتل ها در رتک شما تاثیر نمی گذارند هر فقط بعنوان حادثه در آخر بازی از آنها ذکر می شود)در هیتمن شما اگر کسی را بکشید و فردی دیگر شما را حتی از دور مشاهده کند رتبه اتان کاهش چشم گیری خواهد کرد پس اگر کسی را می کشید ابتدا به دور و بر نگاهی بیندازید

ضرب تلردلشما در بدست گرفتن سلحه هم باید حواستان را جمع کنید زیرا اگر کسی شما را با اسلحه ببیند شروع به داد و فریاد می کند پس اسلحه خود را از دیدگان مردم پنهان کنید زیرا هیتمن این قابلیت را هم دارد شاهدان علاوه بر داد و فریاد می توانند به پلیس و نگهبان خبر دهند و یا اینکه کلید هشدار ساختمان را نوازش کنند(فقط در HITMAN MONEY) که اگر اینطور شود شما باید آن روی مأمور ۴۷ که چنان تن به تن با اسلحه است را نشان دهید که مأمور ۴۷ میانه خوشی با این روش ندارد و ترجیح میدهد در آراش به قتل بپردازد شما در هیتمن وادار به خلاقیت می شوید زیرا می توانید یک فرد را به سونا بکشاید و در او برویش قتل کنید و یا همان فرد را یا توشیذنی مسوم از بین ببرید در هیتمن همه چیز به شما بستگی داردو این برتری هیتمن است

## شخصیت های تاثیر گذار:

### مأمور ۴۷:

مأمور ۴۷ حاصل ترکیب DNA ۵ تن از خطرناکترین جنایتکاران جهان است که او را قادر می کند در تمام مناطق جهان توانایی یکسان داشته باشد و نیز باعث بروز توانایی هایی مافوق بشری در او شده است نام او را میتوان از دو رقم آخر پارکد حک شده در پشت سر وی برداشت کرد که پارکد به صورت رویبرو است ۹-۰۵۰۹-۶۴۲-۱۴۷-۴۰ او فردی بلند قد با چشمان آبی و سری طلایی منزوی و کم حرف است و معمولا کت و شلوار سیاه کراوات قرمز پیراهن سفید و دستکش های چرمی می پوشد که چلباتی خاصی به او داده است مننی مأمور ۴۷ قاتلی حرفه ای سرعتی و با هوش است که او را از سایر قاتل ها متمایز کرده است مردم داند ۴۷ اینتا تمایل چنانخی برای برقراری ارتباط با وی نداشت ام پیدا از اینکه او را چندین بار نجات داد مهر SMITH به دل ۴۷ نیست اما در HITMAN-BLOOD MONEY مأموریت dance with the devil ۴۷ اسلحه خود با شفق



DAVID BATESON



HITMAN: BLOOD AND MONEY



HITMAN-CODENAME 47



HITMAN CONTRACTS



HITMAN-SILENT ASSASSIN

SMITH گذاشت اما او را نکشت SMITH در فیلم هیتمن بر خلاف تصوراتی که از وی در بازی ایجاد شده یود فردی بسیار مهربان می باشد او که موی سرش به خاطر اعتیاد و الکل در HITMAN: BLOOD MONEY ریخته شد و تا حدودی کچکل شده قیافه ای جناب تر پیدا کرده است

## MIE-LANG

زن جوانی است که از سرزمین اصلی خودش (چین)بریده شد و به فاحشه خانه ای در هنگ کنگ تبعید شد او که اطلاعاتی در مورد کارفرمای خودش به ۴۷ ارائه داد و ۴۷ بعد از ترور کارفرمایش او را نجات داد -MIE-LANG که ظاهرا اولین زنی است که موفق

به یوسپین ۴۷ شده در هیتمن ۳ با یک تبعیر عسله در اسم او مواجه شدیم که در این نسخه از بازی اسمش به LI-LANG تغییر داده شد

خالق مأمور ۴۷ است که به خاطر نظریه خود در مورد ایجاد تغییرات در DNA از جامعه علمی طرد شد و الان دارای آزمایشگاهی بسیار پیچیده در زیر اردوگاه پنهاند ها در رومانی میباشد او در این آزمایشگاه تلاش های بسیار ارزنده ای برای ایجاد فردی بی عیب و نقص انجام نمود و بخش اعظم زندگی ۴۷ را می توان مدیون دکتر مایر دانست که ۴۷ را تا زمان بلوغ کنار خود پرورش داد و برای انجام تست های نزدیک تر به واقعیت برای اولین بار در سالهای اخیر از آزمایشگاه خود با ۴۷ بیرون آمد و تست های مورد نظر را انجام داد سرانجام گردن خود را آگاهانه زد که دلش هنوز معلوم نیست



Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer

مردم داند ۴۷ اینتا تمایل چنانخی برای برقراری ارتباط با وی نداشت ام پیدا از اینکه او را چندین بار نجات داد مهر SMITH به دل ۴۷ نیست اما در HITMAN-BLOOD MONEY مأموریت dance with the devil ۴۷ اسلحه خود با شفق

فردی بی منلق و کله شق از سازمان cla می باشد که فقط تمایل به جاسوسی و شکنجه مردم داند ۴۷ اینتا تمایل چنانخی برای برقراری ارتباط با وی نداشت ام پیدا از اینکه او را چندین بار نجات داد مهر SMITH به دل ۴۷ نیست اما در HITMAN-BLOOD MONEY مأموریت dance with the devil ۴۷ اسلحه خود با شفق

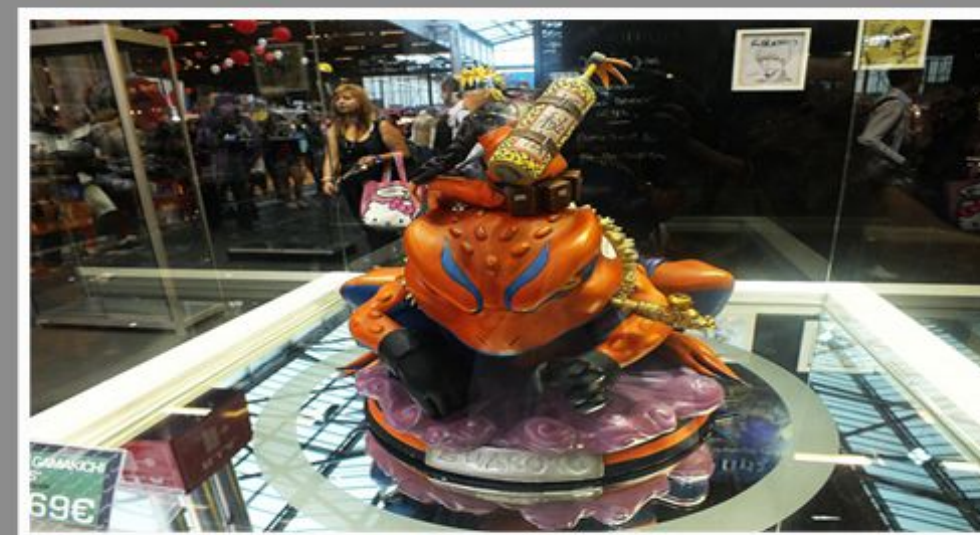


Vivienne McKee

دیانا مأمور بر ارائه ماموینها به ۴۷ میباشد که در انجام مامورینهای مختلف از طریق رادیو به ۴۷ کمک می کند دیانا معمولا فقط از طریق صدا یا ۴۷ ارتباط برقرار میکند و شاهد چهره او در بازی نیستیم اما هم در HITMAN-BLOOD MONEY و HITMAN-CONTRACTS در HITMAN-BLOOD MONEY دیانا دارای لهجه انگلیسی و رفتاری بسیا مودبانه در این سری از بازی ها می باشد که اهمیت این شخصیت در HITMAN-BLOOD MONEY دو چندان شد زیرا با کشتن مأمور ۴۷ ساختگی (غیر واقعی)باعث نجات جان ۴۷ شد صلی دیانا توسط خاتم Vivienne McKee ایجاد می شود

در فیلم هیتمن دیانا فقط از طریق تلفن و یا اینترنت با هشدار های لازم را به ۴۷ ابلاغ میکند مأمور SMITH فردی بی منلق و کله شق از سازمان cla می باشد که فقط تمایل به جاسوسی و شکنجه مردم داند ۴۷ اینتا تمایل چنانخی برای برقراری ارتباط با وی نداشت ام پیدا از اینکه او را چندین بار نجات داد مهر SMITH به دل ۴۷ نیست اما در HITMAN-BLOOD MONEY مأموریت dance with the devil ۴۷ اسلحه خود با شفق









# Nintendo®



# تاریخچه کامل شرکت



(قسمت اول)



هیروشی یاماچی به دانشگاه وسدا رفت. اما با مرگ پدر بزرگش او پست مدیریت کل شرکت نینتندو را بر عهده گرفت. او نام شرکت را از «یاماچی نینتندو و شرکا» به «نینتندو شرکت کارتهای بازی» تغییر داد و در سال ۱۹۵۱ نام شرکت عرضه کننده کارتها را از «ماروفوکو» به «نینتندو کاروتا» تغییر داد. در سال ۱۹۵۳ نینتندو اولین شرکتی در ژاپن شد که کارتهای بازی را از پلاستیک ساخت. این کار یک موفقیت بزرگ بود و باعث شد که نینتندو بازار کارتهای بازی را تسخیر کند.

در سال ۱۹۵۶ هیروشی یاماچی سفری به ایالات متحده داشت تا وارد مذاکرات با شرکت کارتهای بازی ایالات متحده، شود تا صنعت کارت بازی ایالات متحده را نیز تسخیر کند. یاماچی از اینکه میدید بزرگترین شرکت در

همان صنعت طوری برنامه ریزی شده که از یک دفتر کوچک استفاده میکنند شگفت زده شد. این یک نقطه عطف بود برای یاماچی که بعدها محدودیت های تجارت کارتهای بازی را دریافته بود.

در سال ۱۹۵۹ نینتندو یک قرارداد با شرکت دیزنی بنا بر اینکه شرکت دیزنی اجازه دهد که نینتندو از شخصیتهای کارتونی دیزنی در ساخت کارتها استفاده کند بست. قبلا میا کارتهای بازی غربی و کارتهای بازی مانند هانافودا و ماهجانگ تفاوت چندانی وجود نداشت و وسایلی برای قمار بودند. با پیوند دادن کارتهای بازی با شخصیتهای کارتونی دیزنی و فروش کتابهایی که در آنها انواع بازیهایی که میتوان با این کارتها کرد توضیح داده شده بود نینتندو میتواند محصولات خود را به خانه دارهای ژاپنی بفروشد. طرح پیوند دادن کارتها با شخصیتهای دیزنی بسیار موفقیت آمیز بود طوریکه نینتندو در هر سال حداقل ۶۰۰۰۰۰ بسته از این کارتها را به فروش میرساند. با این موفقیت در سال ۱۹۶۲ یاماچی سهام نینتندو را در بازار سهام اوساکا به فروش عموم گذاشت.

با به دست آمدن چنین موفقیتی نینتندو شرکت کارتهای بازی به شرکت نینتندو توسط هیروشی تغییر نام داده شد. نینتندو شروع به آزمایش در قلمروهای تجاری دیگر در پایتخت جدیدش کرد. در طول زمان میان دو سال ۱۹۶۳ و ۱۹۶۸ نینتندو یک شرکت تاکسیرانی، هتلهای زنجیره ای لاو و یک شرکت محصولات خوراکی تاسیس و محصولات دیگری مانند جاروبرقی و... تولید کرد. بیشتر این ریسکها به شکست انجامیدند بجز در مواردی که مربوط به اسباب بازی بود زیرا که این شرکت از قبل بواسطه فروش کارتهای بازی تجربه هایی در این زمینه داشت. در سال ۱۹۶۴ هنگامیکه ژاپن به خاطر بازیهای المپیک توکیو در رونق اقتصادی به سر میبرد نمودار رشد و سود صنعت کارتهای بازی از صعود به پیکناختی تغییر کرد. خانه دارهای ژاپنی دیگر کارتهای بازی نینتندو را نمیخریدند و ارزش سهام نینتندو از ۹۰۰۰۰۰ یین به ۶۰۰۰۰۰ یین سقوط کرد.

در سال ۱۹۶۵ نینتندو گانهایی یوکوی را برای مسئولیت مهندسی نگهداری از دستگاه های بسته بندی خط تولید استخدام کرد. اما یوکوی زود به خاطر مهارتش در تعمیر چرخ تقاله معروف شد.

## • شرکت اسباب بازی

غرق شده در بدهی نینتندو تلاش میکرد تا همچنان در صنعت اسباب بازی ژاپن سرپا بماند اما هنوز برای این کار کوچک بود و بازار توسط شرکتهایی قوی تاسیس مانند باندا و تامی تسخیر شده بود. به دلیل فرآیند کوتاه تولید اسباب بازیها و همچنین عمر کوتاه آنها شرکت تولید کننده همواره باید ایده ها و محصولات جدیدی ارائه میداد این آغاز یک عصر تاریخی بزرگ برای نینتندو بود.

## نویسنده : علیرضا کیخاونی

## صفحه آرایی : احمد سیاوشی

نینتندو توسط فوساجیرو یاماچی تاسیس شد و کار خود را با یک کسب و کار کوچک در ۲۳ سپتامبر سال ۱۸۸۹ با نام نینتندو کوپای آغاز کرد. جای آن در شهر کیوتوی ژاپن بود و کار آنها تولید و پخش کارتهای بازی هانافوتا بود. بخاطر اینکه کار این شرکت با کارتهای بازی بود نام نینتندو به معنای «شانس را به بهشت واگذار کن» است. این کارتها که همگی دست ساز بودند زود شهرت پیدا کردند و یاماچی مجبور بود تا کارگران بیشتری را برای به تولید انبوه رساندن این کارتها و هماهنگی با تقاضا استخدام کند.



فوساجیرو یاماچی فرزند پسری برای اینکه این کسب و کار خانوادگی به او برسد نداشت. پس به پیروی از یک سنت ژاپنی او پسری را به نام سیکیریو کاندو (سیکیریو یاماچی بعد از به فرزندی گرفته شدن) به فرزند خواندگی گرفت. در سال ۱۹۲۹ یاماچی از شرکت بازنشسته شد و به سیکیریو یاماچی اجازه داد تا شرکت را به عنوان مدیر کل در دست بگیرد. در سال ۱۹۳۳ سیکیریو یاماچی یک سرمایه گذاری مشترک با یک شرکت دیگر تاسیس کرد و نام شرکت را به یاماچی نینتندو و شرکا تغییر داد.

در سال ۱۹۴۷ سیکیریو شرکت ماروفوکو را تاسیس کرد تا کارتهای هانافودا را مانند دیگر کارتهایی که توسط نینتندو معرفی شدند را عرضه کند. سیکیریو یاماچی هم فقط فرزندان دختر داشت پس پسری را به نام شیکانوجو اینابا که بعد از به فرزندی گرفته شدن به شیکانوجو یاماچی تغییر نام داد را به فرزند خواندگی گرفت و او را به خانواده وارد کرد. شیکانوجو هرگز مدیر کل شرکت نشد زیرا خانواده اش را رها کرد. پس پسرش هیروشی توسط پدر بزرگ و مادر بزرگش جایگزین او شد. هیروشی بعدها شرکت را بجای پدرش در دست گرفت.





در سال ۱۹۷۰ هیروشی یاماچی از کارخانه هانافودا بازدید میکرد. او متوجه یک دست فنی مرتجع شونده شد که توسط مسئول مهندسی نگهداری از دستگاه ها، گانهی یوکوی، برای تفریح خودش ساخته بود. یاماچی به یوکوی سفارش داد تا برای تولید این دست یک خط تولید مناسب بسازد تا بتواند این محصول را برای فصل کوتاه خریدهای کریسمس به بازار عرضه کند. عرضه شده با نام داولترا هند، یکی از اولین اسباب بازیهای تولیدی نینتندو مانند بمب سد شکستهای نینتندو را با فروشی یک میلیونی شکست. هیروشی بر اساس قولی که به یوکوی داده بود او را از بخش خط به بیرون آورد. یوکوی زود از بخش مسئولیت نگهداری و مراقبت از خط تولید به بخش ارتقاء تولیدات جابجا شد.

با پیش زمینه ای که وی در مهندسی الکترونیکی داشت، زود مسلم شد که گانهی مهارت زیادی در ارتقاء و ساختن اسباب بازیهای الکترونیکی دارد. این دستگاه ها از نظر نوآوری ارزش بیشتری از اسباب بازیهای سنتی داشتند که به نینتندو اجازه میداد قیمت بیشتری روی هر کدام این نوع از تولیداتش بگذارد. یوکوی سراغ ارتقاء بسیاری دیگر از محصولات، شامل پازل ده میلیون تکه ای، یک دستگاه پرتاب توپ بیس بال به نام اولترا میشین، و دستگاه لاو تستر رفت. یکی دیگر از اختراعات او در همکاری با ماسایوکی اومرا از شرکت شارپ، بازی نینتندو بیم گان، پیشرو در ان ای اس زیپر بود.

در سال ۱۹۷۷ نینتندو شاهد استخدام شدن شیگرو میاموتو، مردی که (به همراه یوکوی) که به یک افسانه زنده در دنیای بازیها تبدیل شد و همچنین راز طول عمر زیاد نینتندو بود.

۱۹۸۹-۱۹۸۳

در سال ۱۹۸۲ نینتندو سیستم اولیه ۸ بیت ادونسد ویدئو سیستم را ارتقا داد طوریکه دارای کنترلرهایی مانند ان ای اس شد و همچنین دارای امکانات جانهی مانند یک دراپو برای کاسه، یک دسته بازی و یک اسلحه سبک شد و همراه اینها سیستم آن از یک کامپیوتر ساخته شده بود مانند کنسولهای آتاری ۵۰۰ و کومودور ویک-۲۰ و کومودور ۶۴، اما این کنسول هرگز به بازار نیامد ولی در مغازه های نینتندو برای نمایش گذاشته شد. در جولای ۱۹۸۳ نینتندو اولین فیکوم (کامپیوتر خانوادگی) خود را در ژاپن به بازار آورد که اولین تلاش آنها در زمینه کنسولهای هسته ای (پردازشگر دار) بود. این سیستم بیشتر از ۵۰۰,۰۰۰ دستگاه در طی دو ماه با قیمتی نزدیک ۱۰۰ دلار آمریکایی فروخت.



اما بعد چند ماه فروش خوب این کنسولها، نینتندو اعتراضهایی مبنی بر اینکه این کنسولهای فیکوم هنگام باز کردن برخی بازیهای خاص گیر میکنند دریافت کرد مشکل پیدا شده در درست عمل نکردن یکی از چیپها بود و نینتندو تصمیم به بازگرداندن همه ی دستگاه های فیکوم موجود در فروشگاه ها گرفت که این کار برای آنها نزدیک به نیم میلیون دلار آمریکایی هزینه در بر داشت.

در این مرحله زمانی تمایل نینتندو برای بردن فیکوم به بازار آمریکا افزایش یافت. از آنجایی که این شرکت تجربه کمی در بازارهای آمریکا داشت، پس از قبل اقدام به بستن قراردادی با آتاری برای ارائه و عرضه سیستمهایش در آمریکا کرد. اما شکستی که دامنه گیر بازیهای کولنگ و دانکی کونگ شد رابطه میان این دو شرکت را خدشه دار کرده بود و طی مذاکرات آتاری پاسخ رد به کنسولهای نینتندو داد. سقوط بازیهای کنسولی سال ۱۹۸۳ زود نه تنها آتاری بلکه بخش وسیع و عمده بازار آمریکا را نیز از میدان به در کرد. نینتندو همچنان روی پاهای خود سر پا ماند.

نینتندو مصمم شده بود تا اشعههایی را در آمریکا شرکت آتاری کرده بود تکرار نکند. بدلیل گسترده بودن بازیهایی که از آنها بعنوان بدترین بازیهای ساخته شده یاد میشد، تجارت و صنعت بازی بطور کامل در آمریکا مُرد. نینتندو برای جلوگیری از مواجه شدن



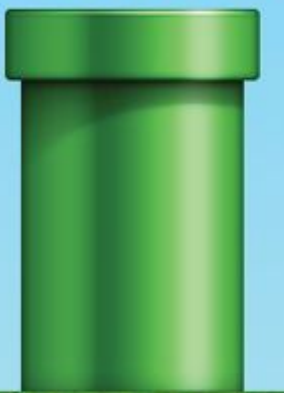
با چنین مشکلات مشابهی، فقط به بازیهایی که مُهر تایید کیفیت داشتند اجازه فروش برای فیکوم میدادند و همچنین چیپهایی به نام انس در این کنسولها برای قفل کردن و یا جلوگیری از اجرا شدن بازیهای فاقد مجوز کار گذاشتند. در سال ۱۹۸۵ نینتندو اعلام کرد که در حال ارائه فیکوم به بازارهای جهانی با یک طراحی جدید و با نام سیستم سرگرمی نینتندو (ان ای اس) است. آنها برای مقابله با چهره ی بدی که در رسانه ها از بازیهای ویدئویی نشان داده میشد کار عرضه را با سرعت بالایی انجام دادند. آنها همچنین کنترلرهای آربابویی را که به دستگاه متصل میشد و با بازی هماهنگ میشد را نیز به بازار ارائه دادند.

## • بازیهای الکتریکی



این دفعه نینتندو دید که چه موفقیتی بازیهای کنسولی وجود دارد و فعالیت خود را در آن زمینه افزایش داد. اولین قدم آنها در این راه انحصاری و امن کردن حق خود در بخش کردن مانگاووپ اودیسی در ژاپن در سال ۱۹۷۵ بود. در همان زمان کنسولهای بازی خانگی پشتت کمیاب بودند حتی کنسول اولیه آتاری پونگ هم هنوز راهی طولانی برای تولید بیشتر در پیش داشت. بعد از دیدن یک موفقیت چشمگیر در این زمینه نینتندو آغاز به ارتقاء دادن بازیهای خودش برای کنسولهای خانگی و کنسولهای آرکید کرد.

در سال ۱۹۷۷ شرکت میسویی الکتریک پیشنهاد همکاری در ارتقاء دستگاه رنگی گیم تلویزیونی، را داد. در سال ۱۹۷۷ آنها بازی رنگی تلویزیونی ۶ و بازی رنگی تلویزیونی ۵ را به بازار ارائه دادند. (منظور از عددهای ۶ و ۵ تعداد بازیهای آنهاست) اولین بازی کنسولی آرکید آنها ای وی آر ریس در سال ۱۹۷۵ بوده؛ شمار زیادی از دیگر شرکتها هم در زمینه بازی از آنان در سالهای بعد پیروی کردند. رادار اسکوپ و دانکی کونگ هم معروفترین بازیهای آنها بودند. دهه ۹۸۰ در اوایلش برخی از معروفترین بازیهای دوران خود را دید که توسط بخش ویدئو گیم نینتندو به رهبری یوکوی تولید شده بودند.





برای مطمئن شدن از اینکه بازیهایی که توسط توسعه دهندگان شخص سوم تولید میشد دارای بالاترین کیفیت هستند، نینتندوی آمریکا شمار بازیهایی را که این شرکتها در طول یک سال میتوانند ارائه دهند را به ۵ محدود کرد.

کونامی، نخستین شرکت شخص سومی بود که به آن اجازه داده شده بود تا پردازشگر برای فمیکوم بسازد و همچنین برای دور زدن قانون یک شرکت دیگر به نام اولترا گیمس تاسیس کرد تا بازیهای بیشتری در طی یک سال به بازار عرضه کنند. بقیه شرکتها هم زود از همین تاکتیک استفاده کردند. همچنین در سال ۱۹۸۵ برادران ماریو برای فمیکوم در ژاپن به بازار عرضه شد که به یک موفقیت بزرگ تبدیل شد.



نینتندو سیستم سرگرمی نینتندو، را در بازار نیویورک در ۱۸ اکتبر سال ۱۹۸۵ آرمود. آنها این آزمایش را در فبریه ۱۹۸۶ تا لوس آنجلس در ادامه تستهایشان در شیکاگو و سان فران سیسکو گسترش دادند. آنها سال ۱۹۸۶ را در حالی به پایان رساندند که ۱۵ بازی را بصورت جداگانه فروخته بودند. در آمریکا و کانادا آنقدر فروششان بالا بود که با اختلاف بسیار از رقیبانشان پیشی گرفتند. همچنین این سالی بود که بازی متروید و ورژن واپنی بازی ماریو بروس ۲ عرضه شدند. همچنین در سال ۱۹۸۷ بازی افسانه زلدا با تحسین منتقدان عرضه شد. در سال ۱۹۸۸، از نینتندو پاور رونمایی کرد، یک خبر ماهانه و یک مجله استراتژیک از آن نینتندو که کارش تبلیغ بازیهای جدید بود. اولین شماره از آن که منتشر شد سری آگوست/ژون دبود که درباره بازی ان ای اس سوپر ماریو بروس ۲ مطالبی گفته بود. نینتندو پاور همروزه همچنان منتشر میشود با شماره دویستمش که در فبریه ۲۰۰۶ منتشر شد.

در سال ۱۹۸۹، نینتندو که یک موفقیت بسیار بزرگ در گیم اند واچ دیده بود، گیم بوی را عرضه کرد(که هردوی آنها توسط یوکوی ساخت و طراحی شدند)، که بازی تتریس هم همراه آن بود. بخاطر قیمتش، بازی و همچنین عمر نسبتا خویش گیم بوی فروشی بسیار عالی داشت و بالاخره تبدیل به پرفروش ترین سیستم گیمینگ دستی دور آنها شد. بعدها بازی سوپر ماریو لند برای گیم بوی هم عرضه شد که ۱۴ میلیون نسخه از آن در کل جهان به فروش رفت. همچنین ۱۹۸۹ سالی بود که نینتندو آخرین ورژن فمیکوم را سوپر فمیکوم اعلام کرد.

در دوره عرضه سوپر ان ای اس اوضاع تغییر کرد، تا جایی سگا مجالی برای راه انداختن یک جنگ کنسولی بر ضد نینتندو با کنسولهای سگا مگا درایو و گیم گیر یافت. این اتفاق بار دیگر هم در سال ۱۹۹۶ هنگامی که سونی پلی استیشن را عرضه کرد افتاد.







شرکت منتشر کننده : Sony  
 نام کامل : PlayStation Vita  
 نویسنده : محمد سیاوشی - میثم خلیل زاده



## بررسی جدیدترین کنسول سونی PlayStation Vita

کنسول Playstation Vita آخرین کنسول قابل حمل شرکت سونی است که توسط Sony Electronics روانه ی بازار شده است . اما این دستگاه چه امکاناتی را به همراه خود دارد ؟ این چیزی است که قصد داریم در ادامه ی مطلب به بررسی آن هر چند کوتاه و مختصر بپردازیم . این کنسول دارای دو صفحه ی تاچ جلویی و پشتی دستگاه میباشد که صفحه ی اصلی آن با ۵ اینچ صفحه نمایش OLED قابلیت چند لمسی (Multi Touch) را داشته و همچنین پد لمسی پشتی دستگاه نیز از قابلیت چند لمس هم زمان به خوبی پشتیبانی می کند . قلب تپنده ی این دستگاه را یک CPU چهار هسته ای ARM Cortex-A9 تشکیل میدهد که یکی از قوی ترین پردازنده های موبایل به شمار میرود . همچنین PS Vita از پردازشگر گرافیکی چهار هسته ی SGX543MP4+ بهره میبرد که کار با محیط کاربری LiveArea را زیبا تر و کاربر پسند تر کرده است .  
 در زیر بهترین امکانات کلیدی این دستگاه را می بینید :

Display: ۵-Inch OLED capacitive multi-touch display with ۱۶-million colors  
 Resolution: ۹۶۰ x ۵۴۴ pixels  
 Dimensions: ۷.۲ x ۳.۳ x ۰.۷۳ inches  
 Weight: ۹.۸ ounces  
 Processor: Quad-core ARM Cortex A9  
 Memory: ۵۱۲ MB  
 Wifi/۳G: Both Available

## بررسی منوی کنسول دستی PS VITA

صفحه ی نمایش :

مهم نیست که شما در حال بازی هستید یا در حال فیلم و عکس دیدن . صفحه نمایش ۵ اینچی این دستگاه از نوع صفحه نمایش های OLED با رزولیشن ۹۶۰\*۵۴۴ بوده که تصاویری بسیار شفاف و رنگ های زیبا و چشم نوازی را به نمایش میگذارد . همچنین به لطف این صفحه ی نمایش رنگ ها در زاویه های تند هم به خوبی خود دیده میشود و تغییری نمی کنند و نیز Brightness بالای این صفحه موجب شده است تا تصاویر آن به راحتی در زیر نور شدید خورشید دیده شوند و رنگ های سفید و سیاه نیز بسیار عمیق و شفاف نمایش داده می شوند .

منو ها :

### Friends

بخش Friends یا دوستها در کل مانند نسخه موجود در PS3 است توسط این بخش میتوانید به دوستان خود پیام دهید و یا از آنلاین بودن آنها آگاه شوید . در ضمن میتوانید تروفی های دوستانتان را نیز مشاهده کنید.

### Ps Store

در بخش Ps Store بازی هایی را که به تازگی منتشر شده اند را میتوانید به صورت آنلاین خریداری کنید . در این فروشگاه میتوانید دمو های مختلف را دانلود و یا تریلر و انواع DLC های منتشر شده برای بازی ها را دیده و دانلود کنید . در ضمن برای دانلود بازی های PSP میتوانید از این بخش اقدام کنید . البته اصولا این موارد پول هست و نیاز به PSN کارت برای خریداری آنها دارید .





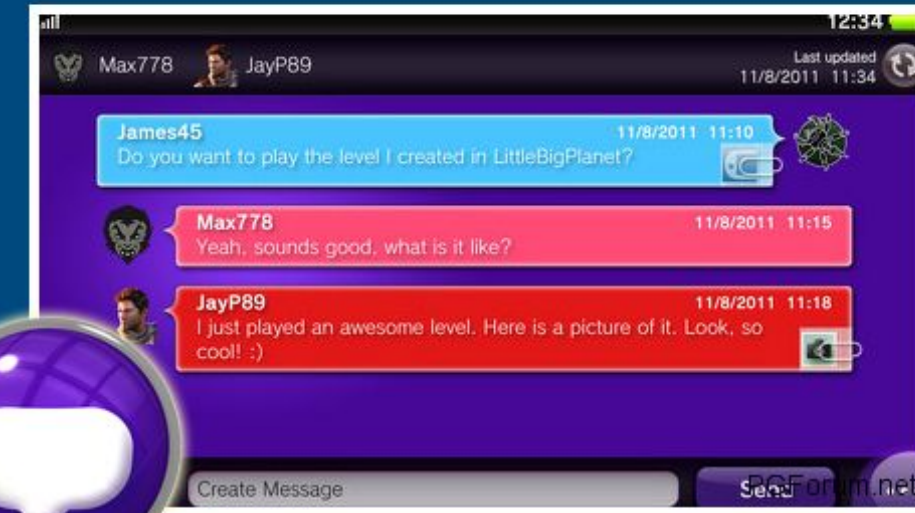
## Photos

در بخش Photos میتوانید با دوربین عکسبرداری کنید و در ضمن تصاویری که در دستگاه ریخته اید را مشاهده کنید.



## Group Messaging

نرم افزار Group Messaging به شما این امکان را می دهد تا بتوانید پیام ها دسته جمعی ارسال کنید.



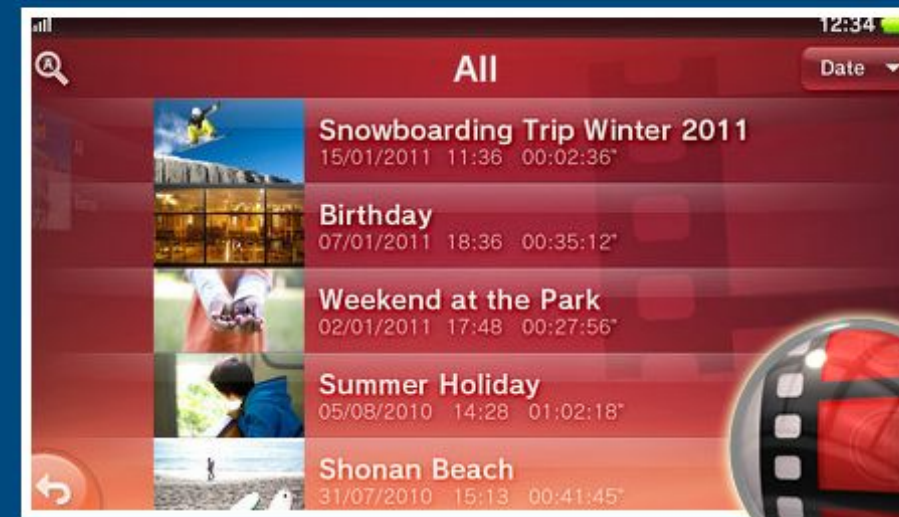
## Party

به کمک Party میتوانید به صورت گروهی چت رومی درست کنید و توسط صدا با یکدیگر در ارتباط باشید و به بازی بپردازید. در بازی های آنلاین کمک زیادی می کند.



## Videos

در قسمت ویدیو، ویدیو هایی که از PS Store دانلود کرده اید و یا ویدیو های خود را در آن می توانید قرار دهید.



## Browser

قسمت Browser همانطور که از نامش مشخص است برای ورود به سایت های مختلف و مرور سایت های مورد نظر خود است.



## Trophies

در قسمت Trophies میتوانید جوایز خود را که توسط بازی ها بدست می آورید مشاهده کنید در ضمن در صورت داشتن اکانت PSN برای کنسول PS3 خود میتوانید امتیازات مربوط به بازی های PS3 را نیز مشاهده کنید.



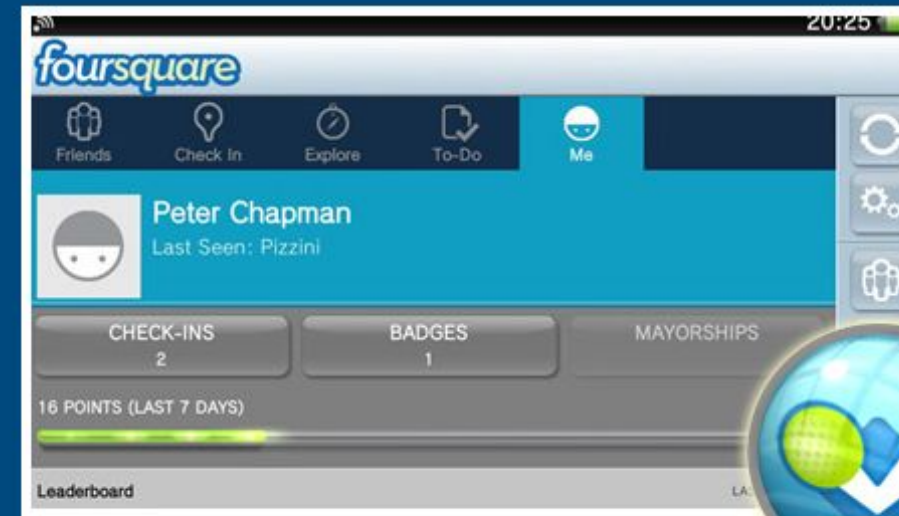
## Near

شاید مهمترین امکان موجود در PS Vita خصوصیت Near است. توسط این سیستم می توانید تمامی ویتا های در محدوده ۳ km خود به همراه بازی ها شخص و در صورت موجود بودن ID شخص صاحب کنسول را ببینید. برای آشنایی با ویتا دار ها روش خوبی است.



## FourSquare

بخصوص دارندگان مدل G+WiFi از امکان FourSquare استفاده زیادی خواهند کرد. با استفاده از این App میتوانید مکان هایی که در آنها قرار دارید را با دوستانتان به اشتراک بگذارید و badge ها متفاوتی ببرید. در کشور های خارجی اگر از فروشگاه های بازی Check-in شوید میتوانید تا برنده شده کارت PSN پیش بروید! (درایران این امکان وجود ندارد متأسفانه!)





## Tweet



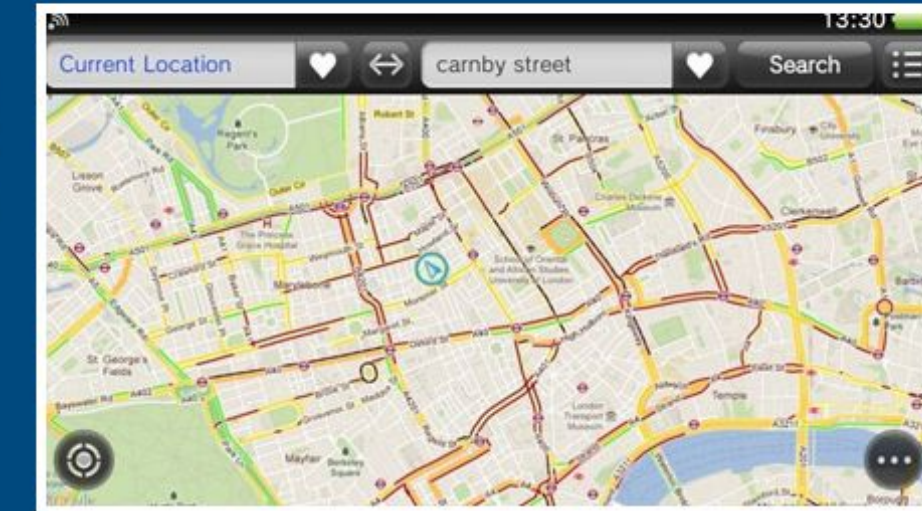
## Facebook

شاید بزرگترین سایت اجتماعی میباشد. طبیعتا استفاده کننده های این سایت میخواهد در همه حال دسترسی به اکانت خود داشته باشند. با عرضه ویتا در اروپا و آمریکا سونی این نرم افزار رو در PS Store برای دانلود قرار داد اما بعد از بروز مشکلاتی در سیستم و شکایات مشتری ها سونی نرم افزار رو از store برداشت اما در روزهای گذشته دوباره برای دانلود در Store قرار داده شده است. در این سیستم چت زنده وجود ندارد. اما با آپدیت های جدید این امکان اضافه شود. با این حال دیدن تصاویر خود و دوستان خود در فیس فوک توسط صفحه ویتا واقعا سرگرم کننده است.



## Maps

امکان Maps به خصوص در کنسول های 3G دار کمک میکند تا توسط GPS دستگاه مکان خودتون رو تعیین کنید.



## Flickr

سرویس تصویری یاهو Flickr در PS Vita نیز تعبیه شده است. متاسفانه به دلیل پایین بود کیفیت تصاویر گرفته شده توسط ویتا، تصویر زیادی برای به اشتراک گذاشتن در flickr نخواهیم داشت. اما App زیبا طراحی شده است. توسط Flickr موجود در ویتا میتوانید تصاویر دیگران را دیده و نظر خود را ارسال کنید. طبیعتا دیدن این تصاویر توسط تصویر 5 اینچی ویتا سخت است. تنها مشکل با چپ راست بردن ویتا (تکان دادن) نمی توان تصاویر را به طور کامل مشاهده کرد.



## یکپارچگی با PS Network :

یکی دیگر از امکانات جالب PS vita قابلیت یکپارچگی کامل با شبکه ی پلی استیشن یا همان PS Network است. در این سیستم کافی است شما یک اکانت PSN داشته باشید و با یک بار وصل شدن به آن در ویتا میتوانید تمام اطلاعات مربوط به PS3 خود را مشاهده و با ویتا به اشتراک بگذارید. به همین سادگی ویتا قادر خواهد بود تا خود ر به اکانت PSN شما اضافه کند و اطلاعات را از آن دریافت کند.

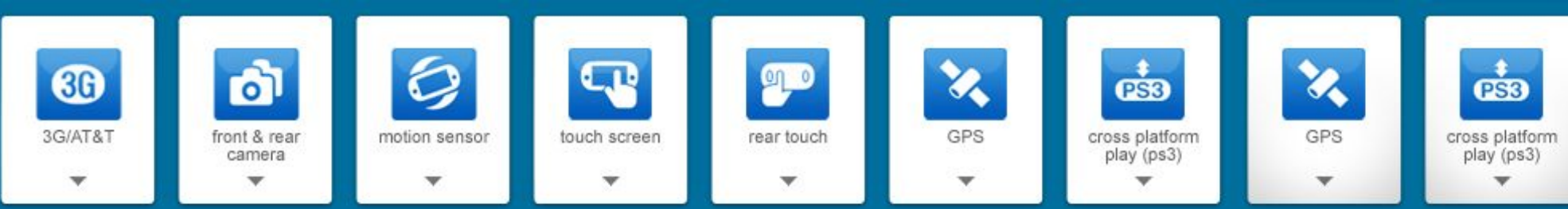
## کنترلر :

دو عدد joystick تعبیه شده در ویتا این کنسول را بسیار به دسته های PS3 شبیه کرده اند و از همین جهت باعث شده اند که بازیکن بتواند کنترل بهتری روی بازی داشته باشد. این دو joystick کمی کوچکتر از joystick های PS3 هستند اما با این حال به سادگی قابل استفاده بوده و چندان آزار دهنده نخواهند بود در عین حال بسیار مفید نیز هستند. صفحه های لمسی پشتی و جلویی دستگاه نیز آنقدر حساس نیستند که در هنگام بازی برای بازیکن مشکل ایجاد کنند.

همچنین کاربر میتواند با استفاده از برنامه ی عرضه شده همراه ویتا Welcome Park این تاج پد ها را تنظیم یا غیر فعال کند که به کمک این نرم افزار میتوان در مدت کوتاهی این تنظیمات را به نحو دلخواه انجام داد. شبکه های اجتماعی: تعدادی زیادی از برنامه های شبکه های اجتماعی برای ویتا عرضه شده است از Fa-cebook و Twitter و ... گرفته تا شبکه هایی مانند Foursquare. تمام این نرم افزار ها به صورت رایگان از فروشگاه Vita قابل دانلود هستند. اینترفیس ویتا این امکان را می دهد که هنگام بازی، بازی را متوقف کرده و رکورد یا هر چیز دیگری را در Facebook و یا Twitter با دوستان خود مستقیما به اشتراک بگذارد.

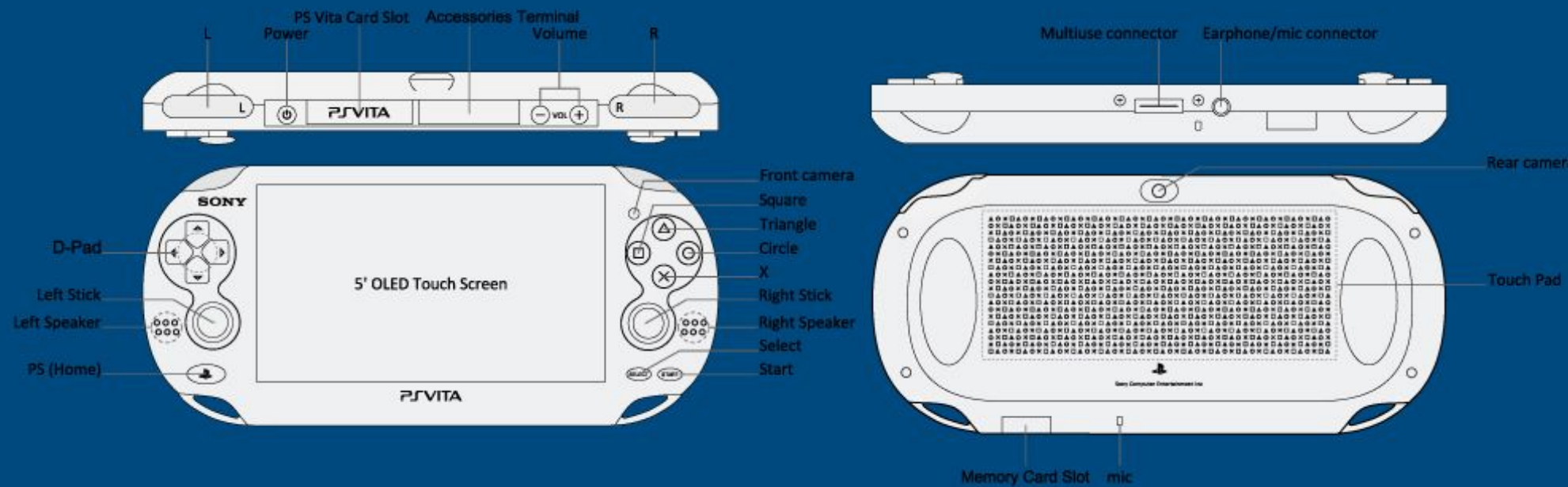






# بررسی جدیدترین کنسول سونی PlayStation Vita

مشخصات سخت افزاری :



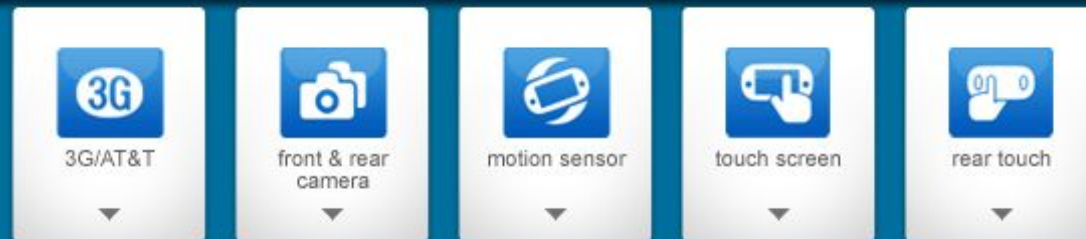
سونی در این کنسول از قوی ترین چیپ چهار هسته ای موجود استفاده کرده و این امر موجب شده است تا بازی های ویتا بتوانند از افکت ها بیشتر و جزئیات بیشتری برخوردار شوند .

CPU استفاده شده در این دستگاه از نوع CPU های سری ARM بوده یعنی مدل quad-core ARM Cortex-A9 MPCore و از چهار هسته استفاده میکند که البته فقط سه هسته ی آنها در نرم افزار ها قابل استفاده خواهد بود که به همراه آن GPU SGX543MP4+ چهار هسته ای نیز دستگاه را تکمیل میکند .

همانطور که میدانید در این دستگاه دو دوربین عقب برای تصویر برداری و جلو برای تماس ویدیویی قرار گرفته است که هر دوی آنها ۰.۳ megapixel بوده و از رزولیشن ۶۴۰\*۴۸۰ (VGA) با ۶۰ frames/s و یا رزولیشن ۳۲۰\*۲۴۰ و با ۱۲۰ frames/s بره می برند که البته ناگفته نماند که کیفیت مطلوبی ارائه نمیدهند .

از امکانات دیگر سخت افزاری این دستگاه میتوان به اسپیکر های با کیفیت و استریو و میکروفون اشاره کرد . سنسور شتاب سنج ۳ محور و gyroscope و سنسور های حرکت سنج ۶ محوره و electronic compass نیز به دستگاه اضافه شده که علاوه بر تأثیری که در بازی ها دارند باعث افزایش دقت GPS نیز میشوند اگر چه GPS فقط در مدل ۳G ارائه می شوند .

بلوتوث این دستگاه نیز نسخه ی ۲.۱ (Bluetooth ۲.۱+EDR) بوده و نسخه ی ۳ در آن استفاده نشده است . مقدار رم در نظر گرفته شده برای ویتا ۵۱۲ مگابایت حافظه ی RAM و برای VRAM ۱۲۸ مگابایت در نظر گرفته شده است .



حافظه خارجی :

PS Vita قابلیت استفاده از کارت حافظه های اختصاصی خود و همچنین کارت های حافظه ی معمولی SD Card را دارد . PlayStation Vita card ها یا همان کارت حافظه ی اختصاصی ویتا در حجم های ۴GB تا ۳۲GB عرضه شده و قابل تهیه می باشند

در نهایت این کنسول در دو مدل ۳G و مدل ارزان تر Wifi قابل خریداری می باشد که مدل ۳G آن توسط اپراتور های NTT DoCoMo در ژاپن و AT&T در آمریکا و اپراتور Vodafone در اروپا و استرالیا عرضه می شود .







پلتفرم : Pc PS3 Xbox360

## نقد و بررسی

سبک : Racing

ناشر : Codemasters

نویسنده : میثم خلیل زاده

تولید کننده : Codemasters

# DIRT SHOWDOWN







این هم به نظر ویژگی خوبی شده است، زیرا در DiRT ۳ اتومبیل ها خود به خود آزاد می شدند و این نمیتوانست هدفی برای انجام هرچی بیشتر مسابقات برای شما باشد. جدای از اینها مد های مسابقات موجود در Showdown Tour هر یک در جای خود سرگرم کننده و البته متفاوت هستند. فرضا اگر یادتان باشد در Destruction Derby مدی وجود داشت که در یک مکان با توپیدن خودروها به یکدیگر میتوانستید امتیازاتی جمع آوری کنید. حالتی دیگر مانند فرار کردن به مدت زمانی خاص از سایر ماشین هایی که میخواستند با شما برخورد کنند، یا تلاش شما برای بیرون انداختن سایر ماشین ها از منطقه بازی، انجام مسابقاتی در ball ۸ و سایر حالت هایی که در Destruction Derby موجود بود در Showdown Tour نیز قرار داده شده است. یعنی اونطور که متوجه شدید مد های مختلفی برای انجام مسابقات گنجانده شده است.

گزینه دیگر موجود در منو بازی Joyride است. در این حالت ۲ نقشه وجود دارد. در این نقشه ها میتوانید هرچقدر که میخواهید بچرخید و ماموریت های مختلفی را جمع کنید تا در آخر بتوانید لوگوهای Dirt Showdown را پیدا کنید. بطور کلی حالتی است برای استراحت و البته انجامش میتواند به خوبی شما را سرگرم کند. Multiplayer همانطور که می دانید حالت چند نفره است. در این حالت از طریق اینترنت و یا با تقسیم کردن صفحه PC به دو قسمت میتوانید با دوستان خود به انجام بازی بپردازید.

در بدو ورود به منو بازی شاهد منویی بی کیفیت و سخت در زمینه کاربرد روبرو می شوید. برای من هم سوال شده Codemasters کی میخواهد منویی منطقی برای طرفداران این سری طراحی کند. در این منو به نوبت گزینه های Showdown Tour, Joyride, Multiplayer و Chal- lenges موجود می باشد. Showdown Tour قلب تپنده بازی و حالت اصلی بازی است. در این حالت به نوبت مسابقاتی که برای شما نمایش داده می شود را انجام می دهید و سعی می کنید تا پیروز Showdown Tour شوید. حالت Showdown Tour نسبت به شماره های قبلی کوتاه تر در نظر گرفته شده است البته این کار منطقی به نظر می آید و نباید با دید منفی به آن نگاه کرد.

در DiRT ۳ می شد که هنگام بازی مد اصلی بازی دچار کسالت و خستگی شوم. اما در Show-down اینطور حسی به من دست نداد. تازه در Showdown Tour پول نیز راه خود را به درون بازی باز کرده است و با پیروزی در مسابقات و با دریافت مبالغی میتوانید ماشین های جدید و یا ابزاری جدید برای ارتقاء خودرو خود بپردازید.

بعضی شرکت ها هستند که روی سبک خاصی کار میکنند و عنوان خود را به بالاترین سطح در سبک مربوطه میرسانند. Codemasters یکی از این شرکت ها است. سالهاست، هرگاه عنوانی ریسینگ منتشر میکنند، در بین سایر بازی های هم سبک موفق تر از آب در می آید. البته این دیدگاه من است، ولی این موضوع برای کد مستر نیز روشن شده است و طبق اعلام رسمی خود شرکت قرار نیست بر روی سبکی به غیر از Racing فعالیت کنند. آیا تصمیم درستی است. حداقل از نظر من بله.

سال گذشته در همین ماه بود که DiRT ۳ وارد بازار شد و اکنون بعد از حدود یک سال شماره جدیدی از این بازی با نام Showdown جای خود را در فروشگاه های بازی گرفته است.

این عنوان در بین DiRT ۳ و DiRT ۴ جای گرفته است و نسبت به شماره های گذشته تفاوت های زیادی دارد.

بدلیل تفاوت های موجود در این عنوان به نظر می آید، Codemasters میخواهد تا حدودی شماره های بعدی DiRT را با تغییراتی خاص عرضه کند. در هر حال بیایید ببینیم این تفاوت ها مثبت بوده یا منفی.

**برای پیروزی در مسابقات باید به مقدار کافی عصبی بازی کنید.**

قدیمی ها میدانند قبل از DiRT: Showdown عنوانی با نام Destruction Derby بود.



DIRT Showdown برعکس سایر عناوین Codemasters از Steamworks استفاده میکند که به همین دلیل بسیار موفق است. تنها نقطه ضعف این قسمت نبود افرادی زیادی برای انجام بازی هست. فکر میکنم همه Diablo III بازی میکنند و شاید هم قیمت بازی را زیاد دانسته اند و هنوز آن را خریداری نکرده اند.

قسمت دیگر موجود در حالت چند نفره Codemasters Race.net است که این حالت را میتوانید با اتصال به اینترنت انجام دهید. حال که نامش به میان آمده است از حالت net صحبت کنیم. زین پس بازی های Codemasters از ویژگی Race.net استفاده خواهد کرد، Race.net یک سایت آماری است. اگر در این سایت یوزری بسازید و یوزر خود را به بازی متصل میکنید میتوانید آمارهای متفاوتی از خود را مشاهده و یا با برای دوستان خود مقایسه کنید.

با هرچه بیشتر مسابقه دادن level خود را افزایش می دهید و میتوانید جوایزی را نیز دریافت کنید. به نظر من واقعا سیستم خوبی شده است.

حال میرسیم به آخر حالت بازی Challenges. این مد را میتوانید به مورد مشابهی در NFS با نام Autolog شباهت دهید. این حالت بعد انجام مسابقه و در پایان آن از شما سوال میکند که آیا میخواهید با دوستان خود مسابقه دهید یا خیر. در صورتی که بخواهید مسابقه دهید، بهترین زمانی که کسب میکنید برای دوستانتان ارسال می شود و آنها سعی در بهتر کردن زمان ثبت شده توسط شما خواهند کرد. به همین شکل دوستان شما نیز میتوانند شما را به مبارزه دعوت کنند. اگر دوستانی دارید که عاشق سبک ریسینگ هستند این حالت نیز میتوانند به مقدار کافی سرگرم کنند باشد.



## برخورد روبرو دو اتومبیل! گیم پلی

بعد از صحبت در رابطه با جزئیات بازی حال نگاهی به گیم پلی می اندازیم. DIRT شرکت کد مسترز هرچه قدر هم یک شبیه ساز ۱۰۰ در ۱۰۰ نباشد اما باید قبول کرد که تا حدودی واقعیت را به نمایش گذاشته است. هرچند این موضوع با DiRT: Showdown از بین می رود، زیرا گیم پلی Showdown بسیار آسان و نهایتا شبیه به یک بازی آرکید است. دیگر لازم نیست مانند NFS در ویراژها بر روی ترمز کلیک کنید. البته این تفاوت بیشتر طرفداران پروپا قرص DiRT را ناراضی خواهد کرد. حداقلش برای من که سرگرم کننده بوده و با جو Showdown سازگار بوده. در ضمن در این شماره هر زمان که بخواهید میتوانید از نیتروژن نیز استفاده کنید. طبیعتا این موضوع در رابطه با رقیبان شما نیز صدق میکند.

هوش مصنوعی در این شماره بسیار عصبی شده است. رقیبان شما تمام تلاش خود را برای بیرون انداختن شما از پیست انجام می دهند. اگر میخواهید پیروز شوید باید از نیتروژن به موقع استفاده کرده و مانند رقیبان خود تمام تلاشتان را برای بیرون انداختنشان از پیست انجام دهید.







# DIRT SHOWDOWN



سرگرم کننده به همراه مد های مختلف، گرافیک موفق ، گاز ،موزیک و برخورد !



طرفداران سری را راضی نمی کند ، حالت آنلاین می توانست بهتر باشد ، ایرادات کوچکی در جای جای بازی دیده می شود.

حالت آنلاین

۸  
۸.۳  
۸.۵  
۹

گیم پلی

گرافیک

صداگذاری

امتیاز کل

۸.۵

در غیر این صورت اول شدن در مسابقات بسیار سخت خواهد بود . تا به اینجا همه چیز زیبا است اما دوربین های کابین Codemasters نشانگر سرعت و راه های کوتاه را نشان نمی دهد . حال کابین را به بیخیال می شویم اما نبود نشان گر سرعت واقعا خنده دار شده است و جایش در بازی خالی است . در حین مسابقه می شود که خود به خود سرعت شما کم می شود تا جایی که یکی از شما سبقت می گیرد. بدلیل اینکه با این مورد زیاد روبرو شده ام نبود نشانگر سرعت واقعا اعصاب خورد کن است . دیگر نکته منفی بازی کم بودن نقشه های بازی نسبت به شماره های گذشته DIRT است که این را نیز میتوانید از نقطه ضعف های بازی در نظر بگیرید. جدای از اینها همانطور که از نام Showdown مشخص است . بازی در کل یک نمایش بزرگ به حساب می آید. به ویژه خساراتی که در هر برخورد به وجود می آید عالی شده. برای این ویژگی Codemasters از المان های بازی ای با نام "Crashback" استفاده کرده است . بعد از یک برخورد زیبا با کلیک بر روی "F1" می توانید با فریم بالا و آهسته برخورد خود را مشاهده کنید و اگر آرزو کنید میتوانید آن را در یوتیوب مستقیما به اشتراک بگذارید .

دادن مسابقه با غروب آفتاب ، سرگرم کننده است یا خیلی سخت ؟ گرافیک

موتور گرافیکی DiRT : Showdown مانند تمامی بازی های Codemasters و ۱۰۰ البته شماره های قبلی DiRT همان EGO است . به همین دلیل با گرافیکی مانند شماره های قدیمی DiRT رو برو هستیم . البته جزئیات و افکت های جدیدی در Showdown قرار دارد . به ویژه سیستم تصادف ارتقاء زیادی یافته است ، اما نمیخواهم با گفتن این جمله که اینطور سیستمی باید در یک بازی مانند DiRT وجود داشته باشد از این موضوع عبور کنم . در کنار این ها نورپردازی و فیزیک خود اتومبیل ها زیباتر از گذشته شده است . دیگر قسمت ها هرچی در شماره قبلی بود عینا کپی شده است . نمیخواهم این رو به دید منفی و ضعف بازی بگیرد زیرا Showdown گرافیکی که از یک بازی ریسینگ انتظار داریم برای شما محیا کرده است . اما مشکلات کوچکی در رابطه با افت فریم و البته سیستم بهینه سازی بازی به چشمم برخورد کرد که هرچند کم اما از شرکتی مانند Codemasters بیشتر از این انتظار میرفت . وجود افت FPS در بازی میتواند باعث خستگی شما شود . البته این قبیل مشکلات با آپدیت های جدید قابل رفع است .

صداگذاری و موسیقی

با نگاهی کلی به صدا گذاری ها و موسیقی های موجود در بین بازی و البته منو ، در کل میتوان گفت -Codemas ters در این زمینه موفق بوده است . به ویژه افکت اتومبیل ها و صدایی که در هنگام برخورد پخش می شود ، صداگذاری را به مراتب قوی تر نشان می دهد . میتوان کم تک تک خودرو های موجود در بازی صدای موتور خاص خود را دارند.

موسیقی های موجود در Showdown ، خلاصه بخوام بگم "عالی" است . Codemasters اینبار موسیقی ها را به خوبی انتخاب کرده و با جو بازی به خوبی مچ شده است . به عنوان کسی که تمام شماره های DiRT را بازی کرده است این را میگویم " Showdown بهترین موسیقی متن را در سری DiRT دارد . "

تنها نقطه ای که در صداگذاری باب طبع من نبوده گزارشات احمقانه مجری در مسابقات است . مجری با گزارشات احمقانه خود شاید باعث خنده و شاید باعث عصبانیت شما در حین مسابقه شود . بگزارید یک نمونه از این گزارش را برای شما به عنوان مثال بیاورم . زمانی که دو ماشین از روبرو به هم برخورد میکنند سریع گزارشگر وارد میشود و اعلام میکند " دو ماشین شاخ به شاخ با هم برخورد کردند ، این برخورد مانند بوسه دو معشوقه است!" شاید در نظر Codemasters این جملات خنده دار و زیبا بیاید اما در نظر من فقط جملاتی بی مزه و نابجا است.

زمانی که میخواهید Showdown را بازی کنید تمام شماره های قبلی DiRT را فراموش کنید! کلام آخر :

Codemasters در همان ابتدای تائید DiRT : Showdown اعلام کرده بود که این بازی ای زیر نام DiRT اما متفاوت از شماره های قبلی خواهد بود. همانطور گفته شده بود Showdown تفاوت های زیادی با دیگر شماره ها داشت . با گیم پلی راحت تر و مد ها مختلف در نظر من Showdown عنوانی موفق بوده است . به ویژه با مد های مختلف موجود و البته حالت چند نفره ای که قرار داده شده این عنوان یکی از موفق ترین عناوینی است که Codemasters برای سرگرم کردن بازی بازها منتشر کرده است . برعکس DiRT ۳ که با هرچه بیشتر بازی کردنش باعث خسته می شد ، Showdown باعث سرگرمی هرچی بیشتر من شد . باشه مسابقات رالی نیست ، نشانگر سرعت نیست ، دوربین درون کابین نیست ، گیم پلی راحت ، منویی بیخود و به درد نخور در ابتدا منتظر شما است اما این بازی واقعا سرگرم کننده است . اگر شما هم دلتان برای Destruction Derby تنگ شده و از DiRT های قبلی خسته شده اید . DiRT : Showdown عنوانی مناسب برای شما خواهد بود .

من هنوز هم منتظر ۲ GRID هستم اما تا زمان تائید و عرضه آن به نظر می آید فعلا باید با Showdown سرگرم شویم .





همیشه بازی هایی که امضای Goichi Suda یا بهتره بگم Suda 51 را دارند عجیب می شوند. Lollipop Chainsaw هم یکی دیگر از این عناوین است. این عنوان توسط Grasshopper Manufacture ساخته شده و به ویژه کارکتر اصلی آن به دلیل نحوه پوشش و حرکاتی که انجام میدهد بیشتر باعث بحث بین بازی باز ها شده است. وجود نام Lollipop در ابتدا و کنترل یک دختر دبیرستانی، نشان دهنده گرفته شدن این نام از دو کلمه Lolita و Pop است. شاید یک اشاره ی مخفی شده باشد. در کل بازی ای ساخته شد و منتشر نیز شد که فقط وظیفه ما کنترل شکارچی زامبی ای به نام Juliet Starling است.

اشغال زامبی

Lollipop Chainsaw، داستان حمله زامبی ها به دبیرستان San Romero و مبارزه Juliet دختر PonPon این دبیرستان را روایت میکند. اینکه زامبی ها از کجا آمده اند در همان مرحله اول مشخص می شود. به همین دلیل نیازی به بیان جزئیات نیست، بهتر است در هنگام انجام بازی خود مشاهده کنید. بازی با بیدار شدن ژولیت و نمایش تصاویری از داستان خانواده اش در کنار اشاره کوتاهی به دوست پسر ژولیت شروع می شود. در همان ابتدا شباهت بازی با مانگا های ژاپنی هم سبک نظر شما را به خود جلب می کند. در ادامه وقت رفتن به دبیرستان و شروع مبارزه بزرگ با زامبی ها است.



من نسخه PS3 این عنوان را بازی کردم. در ابتدای شروع بازی هیچ بارگزاری خاصی انجام نمی شود. اما درست در ابتدا مرحله اول جایی که ژولیت با دوچرخه در حال حرکت است صفحه بارگزاری یکمی طولانی است. حملات در بازی با دو دکمه مثلث و ضربدر انجام میگیرد. مثلث برای ضربات مستقیم و ضربدر برای حملات رو به پایین و دشمنانی که بر روی زمین هستند استفاده می شود و مربع برای حملات خاص ژولیت. البته این حملات با اره برقی صورتی و توپ های pon pon انجام میگیرد. ضربات وارده با مربع یا همان (حمله Ponpon) بسیار سریع و برای بیهوش کردن زامبی ها معمولی استفاده می شود. دکمه های کناری هم برای استفاده از lolipop ها برای خوب کردن جان استفاده می شود که در سمت چپ بالای تصویر قرار دارد. اما در کل حداکثر 5 lolipop قابل حمل است. در آخر هم دایره برای بلند شدن از زمین، پرش و فرار کاربرد دارد. با ترکیب حرکات مختلف می توانید کمبو هایی خاص را انجام دهید. فرضا با زدن دکمه های مختلف میتوانید بر روی زامبی ها بپرید و با زدن دکمه ای دیگر کمبوی خود را کامل کرده و زامبی را به دو قسمت تقسیم کنید. به همین شکل با زدن دایره و مربع میتوانید پریده و رو هوا لقد بزنید. شاید خیلی خشن به نظر بیاید اما بعد از بریدن زامبی ها بجای خارج شدن خون قلب ها و ستاره هایی خارج میشود که تا حدودی از خشونت بازی میکاهد. حرکت ها فقط از این ها عبارت نیستند و در فروشگاه chop2shop.com (کیوسک هایی که در جای جای بازی قابل دسترس هستند) کمبو ها بیشتری منتظر شما است.



# Lollipop CHAINSAW

داستان	۷
گیم پلی	۸
گرافیک	۷
صداگذاری	۹
امتیاز کل	۸

**نقد و بررسی**  
 پلتفرم: PlayStation 3 Xbox 360  
 ناشر: Warner Bros. Interactive  
 سبک: Action  
 نویسنده: میثم خلیل زاده  
 تولید کننده: Grasshopper Manufacture





### دشمنانی متفاوت

در LP در کل ۳ نوع زامبی وجود دارد. این ها را به سه نوع معمولی، قوی و باس ها میتوان تقسیم کرد. با زامبی های معمولی زیاد رو برو می شوید. البته خود این زامبی در قالب اشکال مختلفی مانند زامبی هایی که در حال سوختن هستن و یا زامبی هایی که مواد منفجره به همراه دارند به شما حمله می کنند. زامبی های قویتر یا از روی روال عادی داستان مقابل شما ظاهر می شوند و یا به دلیل تبدیل انسان های که نجات نداده اید ( میتوانید با نجات انسان ها از دست زامبی ها پلاهایی را بدست بیاورید ) به وجود می آیند. این زامبی ها در بالای سر خود باره سلامت دارند. طبیعتا ضرباتشان صدمات بیشتری را وارد میکند و در آخر باس ها که در جای جای مراحل قرار دارند. هریک از این باس ها ویژگی های خاص خود را دارند.

در Lollipop قبل از ورود به مراحل یک نقشه بر روی نمایشگر می آید. در این نقشه راه هایی که باز هستند را میتوانید مشاهده کنید هرچند بعد از تمام شدن مرحله می توانید از نو شروع کنید. در تصویر نقشه می توانید از مد داستانی به رتبه بندی منتقل شوید. رتبه بنده به سه قسمت Score, Time و Medal تقسیم می شود. هر کدام را که بخواهید میتوانید انتخاب و انجام دهید. با توجه به نتیجه ای که می گیرید در رتبه بندی جهانی قرار خواهید گرفت.



صداگذاری در کل خوب است. صدای پیشگی Juliet توسط Tara Strong که قبلا در عناوینی مانند Shadows of the Damned, Rage, Batman: Arkham City کار کرده و Harley Quinn با صدای آن آشنا شدیم، انجام می شود. خوبی این صداگذاری های انجام شده زمانی مشخص می شود که ژولیت تعجب میکند و یا چیزی را سریع می گوید. در رابطه با سایر کارکتر ها نیز به همین شکل است. بعضی دیالوگ ها واقعا خنده دار است. فرضا بعد کشتن معلمی که زامبی شده گفتن جمله "نمرت رو C دادم" در نوع خود جالب است.

در زمینه موسیقی Lollipop Chainsaw می تواند وارد بهترین موسیقی متن ها شود. بر روی این موسیقی ها امضای هنرمند بزرگی با نام Akira Yamaoka قرار دارد. درضمن از آهنگ های بزرگانی مانند Arch Enemy نیز استفاده شده است.

در کل Lollipop Chainsaw شباهت زیادی به مانگا High School of the Dead از نظر جو کلی دارد. در بازی ژولیت با مزاح ها و حرکات خاص خودش بیشتر دیده می شود. البته بد نیست بگم که بازی کوتاه است. زیاد زیاد ۵-۶ ساعت شما را درگیر خواهد کرد. البته زیر این زمان هم می توانید بازی را تمام کنید. برای کامل کردن بازی جمع کردن لباس های بیشتر و یا گرفتن رتبه های بالا برد جهانی لازم است که چند باری بازی را انجام دهید.

همانطور که بالا اشاره کردم بازی راهی معینی را برای شما قرار داده است و همین موضوع باعث به وجود آمدن مشکلاتی در رابطه با گرافیک شده است. جو کلی بازی واقعا رنگین است. جو زیبا و همراه با رنگ های شاد در رابطه با روایت داستان نیز که به صورت کمیک ها انجام میگیرید صدق می کند. هرچقدر هم که از موتور گرافیکی Unreal ۳ استفاده می شود به دلیل تنوع رنگ ها و گیم پلی بسیار فعالش از واقعیت به دور است (در مورد گرافیک). به همین دلیل در رابطه با گرافیک باید جور دیگری نظر داد. اگر بخواهیم از جهت اینکه بازی چه چیزی را در مقابل ما قرار می دهد و چه جوی در بازی وجود دارد بررسی کنید Lollipop Chainsaw از نظر گرافیک بازی موفقی بوده است. در کل میتوان مشکلات گرافیکی بازی را تحمل کرد و باعث عصبانیت شما نخواهد شد.

حال که از Nick گفتم بزارید در این رابطه صحبت کنیم. قبل از عرضه بازی در اسکرین شات های منتشر شده از بازی کله نیک را می دیدیم که به کمر ژولیت وصل شده بود. حال میدانیم که این کله خود راهی برای بعضی مینی گیم ها است. به این شکل که، بعضی از راه هایی که به این مینی گیم ها راه دارند بسته است که برای باز کردنشان باید کله Nick را جای بدن بی کله زامبی ای که در بین قرار دارد، قرار دهید. این راه که به صورت Quick Time Event طراحی شده است باید دکمه هایی که بر روی صفحه نمایش داده می شود را به ترتیب فشار دهید. تا بتوانید بعد از باز شدن راه از آن عبور کنید. البته بازی به این ها محدود نمی شود. از طریق Chop۲shop میتوانید Nick را آپگرید کنید. در ضمن ویژگی ای با نام Nick Ticket است. این نیز در فروشگاه فروخته می شود. با کلیک بر روی L۳ میتوانید آن را فعال کنید. بهتره خودتون این ویژگی را امتحان کنید و من چیزی در این رابطه نگویم.

در گوشه پایین تصویر باری هست که با هر زامبی ای که می کشید با ستاره هایی که بر زمین می افتد پر می شود. تنها کاری که باید در زمان پر شدن این بار کنید زدن R۲ است. حال قدرت ژولیت آزاد می شود و به ویژه در جاهای شلوغ کاربرد بسیار زیادی دارد و کار شما را برای کشتار زامبی ها راحت می کند. Quick Time Event زیاد دیده میشود. فرضا در بعضی از صحنه ها از ونی که به سمت شما می آید باید فرار کنید و یا از روی کله زامبی ها یکی یکی بپرید. از این صحنه ها در بازی زیاد دیده می شود.

بزارید حال که از فروشگاه ها صحبت کردم بیشتر این موضوع را باز کنیم. در این فروشگاه ها ژولیت میتواند Strength، سلامت، Homing Distance و Recovery را افزایش دهد. فرضا با افزایش ریکاوری، ژولیت بعد از افتادن بر زمین سریع تر بلند شود. خلاصه بخوایم بگیم این ها عواملی برای ارتقاء کارکتر هستند. در Chop۲shop به غیر از این ها آیتم های دیگر مانند لباس، Mp۳ ها مختلف و Artwork های از بازی قرار دارد. دریافت این ها در برابر اجرتی است که باید در حین بازی و با جمع کردن طلاها بدست بیاورید. طلاهای مورد بحث با از بین بردن زامبی ها، از طریق افرادی که نجات می دهید و یا از محیط اطراف بازی به دست می آید. در کنار این ها ویژگی ای دیگر با نام Sparkle Hunt وجود دارد. اگر در یک زمان کله ۳ زامبی را باهم از بدنشان جدا کنید این ویژگی به شما طلا و یا پلاتین بیشتری می دهد.

### در راهی که کسانی هستند پا نگذار!

بازی دارای جوی فانتزی است. راهی که میرویم مثل روز روشن است. راه و یا گذرگاهی اضافه بر چیزی که برای شما معین شده است که بتوانید از راه اصلی جدا شوید در بازی گنجانده نشده است. خنده و شوخ طبعی بازی اصولا در خود مرحله خلاصه می شود. فرضا با ورود به سالن بسکتبال در دبیرستان شاهد مسابقه بسکتبالی با پیروزی زامبی ها با امتیاز ۱۰۰ بر ۰ هستید. تنها کاری که ما باید انجام دهیم این است که با پرتاب کله زامبی ها به تور های بسکتبال امتیاز بدست بیاوریم. این ها المان هایی هستند که بازی را هرچه بیشتر سرگرم کنن. ژولیت با سلاح خود زامبی ها را از بین میبرد و از وسط به دو قسمت تقسیم می کند البته این کارها را با حرکاتی زیبا انجام می دهید. اگر بخوایم از جهات دیگر به بازی نگاه کنید فرضا بعد از اینکه دوست ژولیت یعنی Nick توسط زامبی ها گاز گرفته میشود قبل از تبدیل شدن نیک به زامبی ژولیت با ترفندی عجیب تصمیم میگیرد کله نیک را از بدنش جدا و او را به کلیدی وصل کند در این هنگام شاهد تاریک شدن صفحه نمایش هستیم مانند فیلم های قدیمی بعد از مشاهده کلمه "FIN" شاهد دوباره ظاهر شدن ژولیت در صفحه نمایش هستیم. زمانی که داریم کله نیک را از بدنش جدا میکنیم، نیک دوباره زنده شده و فحش هایی را به ژولیت میدهد که در جای خود جالب است. کلا در بین دیالوگ ها بازی به قدر کافی کلمات ناجور خواهید شنید.



## نقد و بررسی



پلتفرم : PC PS3 Xbox 360

سبک : Adventure

ناشر : Telltale Games

نویسنده : میثم خلیل زاده

تولید کننده : Telltale Games

# THE WALKING DEAD

TELLTALE GAMES SERIES

- داستان ۷.۵
- گیم پلی ۹
- گرافیک ۸
- صداگذاری ۸.۵
- امتیاز کل ۸.۵

### مردن سخت تر است یا ماندن و دیدن مرگ دیگران ...

در سال های اخیر با بازی هایی که از سری تلویزیونی موفق ساخته شده اند بسیار روبرو شده ایم ( Game of Thrones, Prison Break ... ) و رویه ای که قابل مشاهده است نشان دهنده این موضوع می باشد که در آینده نیز با بازی هایی از این قبیل روبرو خواهیم شد . حال نوبت یک سریال دیگر است ، سریالی که موفق بوده و توانسته حداقل زامبی ها را محبوب کند . The Walking Dead بازی با سبک ماجراجویی (Adventure) که توسط Telltale Games منتشر شده است یکی دیگر از این بازی ها می باشد . بیایید ببینیم آیا Telltale Games توانسته موفق باشد یا خیر .

همانطور که از تیترا مقاله مشخص است The Walking Dead مانند بعضی از بازی ها به صورت قسمت قسمت منتشر خواهد شد . بازی در کل دارای ۵ قسمت خواهد بود که در زمان های مشخص منتشر خواهند شد . به نوعی سازندگان خواسته اند حسی مانند دیدن سریال به شما دست بدهد . ابتدای هر قسمت ، روایت کوتاهی از قسمت قبل برای یاد آوری به شما نمایش داده می شود (یک Previously on The Walking Dead) . هرچند این موضوع شبیه به سریال بازی است اما بیشتر به کتاب وفادار می باشد . یعنی داستانی متفاوت از سریال منتظر شما است . حال به جزئیات بازی می پردازیم .

در راه بلند و اتوبانی بین ایالت ها ، در یک ماشین پلیس ، قهرمان ما که با دستبند پلیس در صندلی عقب ماشین نشسته است . Lee EVERETT . بله قهرمان ما Lee در صندلی عقب صحبتش را با پلیس شروع می کند . ما هم در این گذرگاه با پاسخ های خودمان به این صحبت می پیوندیم.مهمترین کار ما انتخاب دیالوگ های مناسب در بازی است . به شکلی که ، بعضی مواقع نباید سریع گزینه ای را انتخاب کنید . بله همین انتخاب های شما میتواند آینده بازی را برای شما تغییر دهد و یا بودن و یا نبودن سایر کارکتر ها را در مراحل بعدی مشخص کند. از همان تم اولیه ی بازی - وجود حسه نداشتن اعتماد باعث می شود تا شما با دادن جواب هایی اشتباه ناخواسته باعث به وجود آمدن جبهه ای از دشمنان برای خود شوید . به همین دلیل سیستم دیالوگ The Walking Dead بخش اصلی ای از داستان بازی می باشد .

اگر بخواهیم به سفر قهرمانمان با پلیس برگردیم ، با اینکه در این راه طولانی صحبت های شما و پلیس به خوبی پیش میرود در میانه اتوبان چیزی دیده می شود ، با تمام هشدار که دادیم حادثه ای شدید رخ می دهد و خودمان را در حال بیدار شدن در بین ماشین پلیس که متلاشی شده است میبینیم . درست در همین لحظه همه چیز متفاوت می شود . کم کم که سعی میکنیم بیدار شویم . با کمی هوشیاری خود را در صندلی عقب اتومبیل پلیس ، طوری که گیر کرده ایم می بینیم . در حالی که Lee سعی میکند از این گیرودار خود را نجات دهد . بازی دینامیک های کنترل را به ما نشان می دهد . کنترل کلاسیک Point-Click و در جای جای بازی وجود quick time event ها در کل گیم پلی موفق را به نمایش می گذارد . البته از همان ابتدا بازی انتخاب های سختی پیش روی شما گذاشته می شود . اولین انتخاب راهنمای شما در طول بازی برای نشان دادن نکات مهم در بازی است . انتخاب بعدی ، این است که شما باید همه چیز را خود بررسی و پیدا کنید .

بعد از تلاش Lee برای خروج از اتومبیل اینجاست که او حقیقت را متوجه می شود . اوج هیجان بعد از بررسی محیط اطراف توسط شما و مشاهده زامبی شدن مامور پلیس توسط یک زامبی است . بعد از این واقعه حمله تمام زامبی های اطراف ما بازی تازه شروع می شود. دیگر نمیخواهم از این بیشتر ابتدای بازی را روایت کنم تا کیف انجام آن از دست برود . کلا چون قسمت اول از سری ۵ تایی است بازی تا حدودی کوتاه می باشد . میخواهیم نقد بازی را بیشتر بر روی مسائل فنی متمرکز کنیم .

Part 1

The Walking Dead به دلیل Adventure بودن طبیعتا باید با محیط اطراف در ارتباط بیشتری باشد . به همین دلیل آیتم هایی که در طول بازی جمع آوری کرده ایم برای عبور از موانع و یا برای حل معما های موجود در بازی قابل استفاده است . قابل استفاده گفتم زیرا برای استفاده از این آبجکت ها نیازی به تلاش زیاد ندارید ، زمانی که نیاز داشته باشید اتوماتیک انتخاب هایی می آید و از آنها استفاده می شود . در کل سیستم استفاده از آیتم ها اتوماتیک است . یکی دیگر از خصوصیات بازی دکمه هایی است که باید در زمان مناسب فشار دهید . زمانی که توسط یک زامبی مورد حمله قرار میگیرید این سیستم وارد می شود و برای فرار از دست زامبی باید سریع دکمه هایی را پشت سره هم برای اجرای کمبو فشار دهید و یا از شما می خواهد از آبجکت های اطراف استفاده کنید . نتوانید ... Game Over !

در رابطه با گرافیک The Walking Dead از چیزی که منتظرش بودم بهتر است . در کل بازی اتمسفر کمیک استریپ وجود دارد که موفق شده است . از نظر طراحی این جو موفق ترین قسمت بازی است . در کل طراحی زامبی ها خوب شده اما نباید از بعضی از مشکلات گرافیکی و البته طراحی در بازی عبور کرد . اما کلا موفق بوده .

صداگذاری و موسیقی مطمئنا The Walking Dead در جایگاه بالایی قرار میگیرد . به ویژه صدای ترسناک زامبی ها و صدایی که در زمان حمله ها بلندتر می شود و موزیک هایی که باعث افزایش آدرنالین خون شما می شود در کل باعث موفقیت صداگذاری و موسیقی متن بازی شده است .

در کل The Walking Dead - Part ۱: A New Day که اولین شماره از سری پنجگانه است می توانید باعث شود تا خریدار شماره های بعدی بازی در آینده باشید . سبک ماجراجویی خدا روشکر در ماه های اخیر موفق تر از قبل بوده و جانی دوباره گرفته است و بعد از عرضه Yes-terday که موفق هم بود ، عرضه این بازی نوید دهنده آینده خوبی برای طرفداران این سبک است .

در پایان این را می توانم بگویم . اگر طرفدار سریال این بازی هستید ، اگر از زامبی ها خوشتان می آید ، طرفدارا سبک Adventure هستید ، از بازی های FPS خسته شده اید و می خواهید بازی جدیدی را امتحان کنید . The Walking Dead - Part ۱: A New Day می توانید شما را راضی نگه دارد ، یعنی برای بازی کردن The Walking Dead - Part ۱: A New Day دلایل زیادی وجود دارد .



# THE WALKING DEAD

## Part 2

TELLTALE GAMES SERIES



پلتفرم : PC PS3 Xbox 360

سبک : Adventure

نویسنده : میثم خلیل زاده

## نقد و بررسی

ناشر : Telltale Games

تولید کننده : Telltale Games

داستان ۷  
گیم پلی ۹  
گرافیک ۸  
صداگذاری ۸.۵  
امتیاز کل ۸.۵



### جمعا ۱۵۰ کلیک!

اگر بخوام از جهت ماجرا نگاه کنیم در EP۲ صحنه های اکشن نیز وجود دارد. زمانی که تلاش میکنیم زامبی ها را از پای در بیاوریم و یا، در مکان هایی از بازی برای عبور از در قفل شده با لقمه سعی در باز کردنش می کنیم ... ولی در اینجا دو حرکت مختلف داریم. همانطور که لازم میشود بر روی یک دکمه پشت سره هم کلیک کنیم، نیاز است که هدف گیری نیز کنیم. تمامی اینها در زمانی که نیاز باشد در صفحه نمایش داده می شود.

در زمینه گرافیک درست نیست که توقع تغییراتی را داشته باشیم. فقط میتوان گفت که به دلیل سیر داستانی بازی بعضی از صحنه های شباهت هایی به سری Silent Hill دارد. اما به نظرم نیازی نیست که بازی هایی به این شکل که در زمانی کوتاه پشته سره هم و به صورت قسمت قسمت منتشر می شود، به بررسی گرافیک بپردازیم چون هر ۵ قسمت مانند قسمت اول خواهد بود. در این قبیل بازی ها داستان باید بیشتر مد نظر باشد. چون مدتی از عرضه "A New Day" میگذشت، در رابطه با داستان قسمت اول بعضی نکاتی بود که فراموش کرده بودم. سازندگان به این موضوع توجه کرده اند و در ابتدای بازی روایت کوتاهی از شماره اول کرده اند.

داستان Starved For Help را باید خوب دنبال کنید. زیرا زمانی که اصلا انتظارش را ندارید سوالی و یا معمایی در مقابل شما ظاهر می شود. برای پاسخ دادن وقت کوتاهی دارید و سریع باید پاسخ بدهید. در ضمن با توجه به جوابی که می دهید، امکان تغییر آینده بازی وجود دارد. هرچند تمام اینها در حدود ۲ ساعت گیم پلی فشرده شده است برای من سرگرم کننده بود.

### باید انگلیسی خوب بلد باشید.

مانند همه بازی ها Walking Dead نیز از فارسی پشتیبانی نمی کند و به همین دلیل در این قبیل بازی ها، انگلیسی باید خوب بلد باشید یا حداقلش متوجه بشید منظور داستان رو، هرچند در صحنه های اکشن نیازی پیدا نمی کنید اما برای حل معما ها و یا انتخاب جواب درست در این عنوان از اهمیت زیادی برخوردار است. برای انجام EP۲ باید حتما EP۱ بر روی کامپیوتر شما نصب شده باشد و البته شماره اول را تمام کرده باشید. وگرنه نصب و اجرا امکان پذیر نیست. در کل باید از نظر داستانی کاملا از داستان شماره اول خبردار باشید در غیر اینصورت متوجه نمی شوید که چرا یکی با شما خوب است یا کسانی به شما حمله می کنند.

بعد از موفقیت قسمت اول سری پنجگانه The Walking Dead یعنی The Walking Dead - Part ۱: A New Day، شماره دوم بازی با نام The Walking Dead - Part ۲: Starved for Help منتشر شد. Telltale Games که با نامش در عناوین مختلفی مانند Jurassic Park آشنا شده بودیم بعد از تائید Walking Dead توجه بسیاری را شاید بخاطر سریال آن به خود جلب کرده بود. هرچند بازی بیشتر شبیه به یک کمیک است اما به دلیل وجود زامبی ها برای ما تفاوتی نمی کند.

\*\*\* خطر مشخص شدن داستان شماره اول !!

در پایان قسمت اول، در یک هتل ۶-۵ نفر بودیم و بعد از قطع شدن ناگهایی برق بازی تمام شده بود. در EP۲ دقیقا از جایی که شماره اول تمام شده، شروع می کنیم. ۳ ماه بعد از شروع وقایع. هنوز بلایی بر سر کسی نیامده و سعی میکنیم تا زندگی خود را بگذرانیم. طبیعتا کارکتر های جدیدی نیز اضافه شده اند، اما قدیمی ها سخت می توانند به کارکتر ها جدید نزدیک شوند. زیرا یکی از بزرگترین مشکلات خورد و خوراک است.

خلاصه بخوام بگم مشکلاتی که برای ما به وجود می آید به دلیل سفری هست که برای پیدا کردن غذا انجام می دهیم. البته نمی خوام در رابطه با داستان اطلاعات زیادی بدهم تا هدف انجام آن از بین برود ولی اگر Game of Thrones را دیده باشید می دانید، اگر بحث گرسنگی باشد عاقبت کارکتر ها هیچ وقت مشخص نخواهد بود. در Starved for Help نیز کارکتر ها در زمانی که اصلا منتظرش نیستید امکان خارج شدن از جریان بازی را دارند.



در رابطه با تاریخ عرضه قسمت سوم ماه آگوست نشان داده شده هست که با این حساب اواخر مرداد باید منتظر شماره جدید باشیم.

هنگام انجام EP۲ مانند شماره اول واقعا کیف کردم. با اینکه کار زیادی ندارید برای انجام دادم. Telltale Games به خوبی توانسته تناسبی بین هیجان و داستان بازی برقرار کند. به ویژه در این روز ها که شاهد عرضه بازی های ماجرابی هستیم. فکر میکنم انجام این بازی مانند قسمت اول بد نباشد.



# نقد و بررسی

پلتفرم : PC

سبک : Third-Person Action

ناشر : Blizzard Entertainment

تولید کننده : Blizzard Entertainment نویسنده : میثم خلیل زاده

# DIABLO

[www.pgforum.net](http://www.pgforum.net)





منو های بازی مانند سایر بازی های بلیزارد ساده و زیبا طراحی شده است.

به فکر یک تبلیغ تلویزیونی می آید " افسانه ها نمی میرند ، فقط تغییر شکل می دهند .. " کوتاه ترین جمله برای معرفی Diablo ۳ می تواند این باشد . به هر حال در حال صحبت در رابطه با بازی ای هستیم که قشر خاصی از طرفداران را دارد . اگر بخواهیم تاریخچه کوتاهی از عرضه دیابلو بگوییم .

اولین دیابلو در سال ۱۹۹۶ منتشر شد و تا تاریخ ۲۰۰۱ بیش از ۲.۵ میلیون نسخه از آن به فروش رفت این خود یکی از دلایل محبوبیت و پیشرفت بلیزارد بود. این بازی به دلیل سبک منحصر به فرد خودش Hack and Slash (اصولا به بازی های این سبک میگویند " بازی هم سبک Diablo " ) شناخته شود عنوانی محسوب می شد که نمونه اش هیچگاه در دنیای بازی های رایانه ای دیده نشده بود. بعد از مدتی برای اولین بار بسته الحاقی Diablo: Hellfire توسط Sierra Entertainment منتشر شد . اولین دیابلو بعد از موفقیت های زیاد و دریافت جوایز بی شمار باعث شد تا بلیزارد بعد از ۴ سال ، سال ۲۰۰۰ را برای عرضه Diablo II انتخاب کند . مسلما تمامی طرفداران دیابلو با من هم فکر هستند که شماره دوم این بازی جایگاه خاص خود را دارد . آمار فروش نیز که در حدود ۲ برابر شماره اول بود خود نشان دهند این واقعیت است . نباید فراموش کرد که Diablo II از معدود بازی هایی می باشد که بعد از ۱۲ سال از تاریخ عرضه اش هنوز دارای محبوبیت بوده و توسط بازی باز ها انجام می شود .

بیاییم به موضوع اصلی ، در یکی از سایت ها در رابطه با اتفاقاتی که بین دو شماره دوم و سوم برای طرفداران این بازی اتفاق افتاده بود رو خوانده بودم . این متن که با مزاح نوشته شده بود یک واقعیت را اشاره داشت . اینکه در طی ۱۲ سال نسل جدیدی از گیمر ها وارد این عرصه شده اند. در حالی که همه بعد از انتشار شماره دوم پس از ۴ سال فکر نمی کردند که باید ۱۲ سال دیگر انتظار برای شماره سوم بکشند. این نا خداگاه یک منطق را برای ما تدایی میکند شماره اول ۱۹۹۶ ، شماره دوم ۲۰۰۰ و شماره سوم ۲۰۱۲ با این حساب یا باید ۴ سال دیگر منتظر شماره چهارم باشیم و یا با تاریخی روایی مانند شماره سوم روبرو شویم . البته به این راحتی ها هم نیست بلیزارد در سال ۲۰۰۸ خبر انتشار شماره سوم را داده بود و ما بعد از ۴ سال از تاریخ اعلام رسمی به این بازی رسیدیم . هرچند دلیل این تاخیر چند ساله را قوی کردن زیرساخت اعلام کرده اند اما در ادامه میبینیم که آیا موفق بوده اند یا نه . در ابتدا میخواهم خیلی کوتاه داستان Diablo III را برای شما روایت کنم اما کوتاه میگویم چون به نظرم ، خود شما باید در هین بازی با داستان روبرو شوید و به نوعی لذت ببرید.



افسانه .. صبر .. انتظار .. نتیجه ؟  
روز موعود ۱۵.۰۵.۲۰۱۲ .. ۱۲ سال انتظار ... آمار پیشفروشش یک رکورد بود . سازنده افسانه ای Blizzard عهده دار ساخت آن بود... نام این افسانه اینبار Diablo ۳ است و وظیفه ما نگارش نقدی کامل از این بازی می باشد . من هم سعی کردم این کار را به خوبی انجام دهم .

# DIABLO



داستان دیابلو ۳ در حدود ۲۰ سال بعد از وقایع شماره دوم اتفاق می افتد. آنهایی که شماره دوم را بازی کرده اند میدانند در پایان بازی تمام شیطان ها ( Diablo, Mephisto و Baal کشته شده و Worldstone از بین برده شده بود . طبیعتا بعد از گذشت ۲۰ سال همه فکر میکردند که زندگی جدیدی رو در آرامش شروع خواهند کرد . به غیر از یک نفر . Deckard Cain که توانسته از بین تمام آن خرابه ها جان سالم به در ببرد متوجه بعضی اتفاقات عجیب می شود که نشان دهند فلاکت های آینده است . او که برای بررسی این اتفاقات پیش Tris-tam می رود ناگهان متوجه بارش شهاب سنگ از آسمان می شود که شروع فلاکتی برای Sanctuary می باشد . Ne-phalem با دیدن برخورد شهاب سنگ ، به مکان مربوط می رود. بازی ای با این وسعت را به این کوتاهی تعریف کردم واقعیتش برای خودم نیز عجیب آمد اما همانطور که گفتم بعد از ۱۲ سال خودتان باید در حین بازی از داستان خبردار شوید . مانند هر بازی دیابلو در دیابلو ۳ نیز داستان برای کسانی که تازه شروع کرده اند به صورت خلاصه روایت می شود . کسانی که در گذشته هیچ یک از بازی های دیابلو را انجام نداده اند توصیه میکنم به دنبال داستان شماره های قبل در سایت های طرفداران این سری بگردند و از داستان خبردار شوند . این کار هم باعث می شود داستان شماره سوم را بهتر متوجه شوید و هم باعث احترام شما به این سری بزرگ Diablo خواهد شد !



**: Barbarian**

این کلاس به تنهایی یک مبارز مخرب و قدرت مند است در عین حال نشان دهند قدرت و استقامت نیز میباشد. کارکتر ما که با یک زره بزرگ پوشانده شده است و از شماره های قبلی با آن آشنایی داریم شاید بزرگترین نقطه ضعفش در برابر کلاس های دوربرد range باشد .



**: Demon Hunter**

خصوصیات این کلاس دقیقا در مقابل Barbarian است . Demon Hunter که اصولا از سردمداران دوربرد است در جادو نیز موفق می باشد . نقاط قوت و ضعف Demon Hunter که با سرعت زیادش نیز مورد توجه است به این شرح می باشد .



**: Monk**

Monk یکی از کارکترهایی است که ماموریتی الهی دارد و آن مقابله با دروغ و دفاع از صداقت است . کلاس Monk از نظر سرعت و چابکی مورد توجه می باشد . با وجود قدرت Dodge که فقط در Demon Hunter و Monk وجود دارد می توانند به سرعت از حملات فرار کنند .



**: Witch Doctor**

یکی از محبوبترین کارکترها در دیابلو ۳ مسلما Witch Doctor است . که دلیل آن جادوهای پرکاربردش می باشد .



**: Wizard**

آخرین کلاس دیابلو ۳ . همانطور که از نامش مشخص است دارای قدرت مرکزی ای می باشند و میتوانند دشمنان را از فاصله ای خاص از بین ببرند . در ضمن به دلیل اینکه می تواند در حملات نزدیک نیز موفق باشد یکی از کلاس هایی است که زیاد انتخاب می شود . این شخصیت باهوش و چابک است و میتواند جادوهای خوبی را انجام دهد.

نقاط قوت : زره قوی ، امکان حملات قوی و در مبارزات نزدیک تقریبا غیر قابل برد است .

نقاط قوت : حمله از دور range ، قابلیت حملات سریع و با سرعت بالا ، تقریبا تمامی قدرت هایش نیازی به Cooldown ندارد .

نقاط قوت : قدرت Dodge ، سرعت زیاد ، قدرت خوب کردن سلامت خود و همراهانشان .

نقاط قوت : جادوهای پرکاربرد ، موفقیت در مبارزات با فاصله ، قدرت های بسیار تاثیر گذار

نقاط مثبت : جادوها تاثیر گذار ، بیشتر Skills هایش به Cooldown نیاز ندارد و داشتن قدرت هایی دارد که میتواند در مبارزات با فاصله دور تاثیر گذار باشد .

نقاط ضعف : در برابر حملات دور ضعیف است و بلند بودن Cooldown های Skill هایش

نقاط ضعف : به دلیل سرعت بالا از زره (Armor) ضعیفی برخوردار است و در مبارزات نزدیک ضعیف می باشد .

نقاط ضعف : در برابر حملات Range به دلیل Melee بودن و مانند سایر کلاس ها زره ضعیف

نقاط ضعف : بعضی از قدرت هایش Cooldown زیادی دارد و زره ضعیف

نقاط ضعف : مانند سایر کلاس ها armor پایینی دارد .



منوی تنظیمات بازی ، با جزئیات زیادی می باشد.



## : Blacksmith

شما در جایی از بازی باید با کمک به همسر اون ، اعتمادش را جلب کنید. این کارکتر قادر به تجزیه ی آیتم های بازی (Salvage کردن آنها) است . در ضمن اون برای اینکه بتواند آیتم های مختلف را تجزیه کند نیاز به ارتقاء دارد . Stat های آیتم هایی که میسازد تصادفی است.

## : Jeweler

زرگران نیز قابلیت هایی خاص خود را دارد و میتواند با کمک Gem ها قابلیت های خاصی را به بازی بدهد..درضمن می توانید جادوهایی را نیز این شخصیت خریداری کنید .

در ضمن Crafting Materials در بازی نقش مهمی را ایفا میکند و شما میتوانید آیتم های نادری را تهیه کنید که البته شرایط خاص خود را دارد .



## : گیم پلی :

اگر بخواهیم از گیم پلی دیابلو ۳ صحبت کنید . سبک Hack'n Slash به همراه ویژگی کنترل کارکتر Klavye+Mouse به خوبی کار شده است . در کل klavye فقط برای انجام سریع بازی استفاده می شود . تمامی کار ها با ماوس انجام میگیرد. کلیک چپ برای حمله های اصلی و کلیک راست برای حملات فرعی و Skill ها استفاده می شود . هرچند بعضی وقت ها شاید دچار مشکل در کنترل شوید اما این مشکلات به هیچ عنوان باعث آزار شما نمی شود . اگر بخواهیم در حالت کلی به گیم پلی نگاه کنیم هرچقدر در ۳ Diablo بازی دسته جمعی انجام دهید به همان میزان امتیاز جمع می کنید .

تکیه اصلی دیابلو ۳ بر روی آیتم ها می باشد . در تمام بازی باید تمام آبجک های قابل شکستن را بشکنید یا شاید لازم باشد هر باس را چند باری بکشید .در کل آیتم ها به چهار قسمت تقسیم میشوند : اول آیتم های معمولی که در جای جای بازی دیده میشوند و قابلیت های خاصی ندارند دوم آیتم های magic که علاوه بر قابلیت ویژه که ای دارد شما میتوانید با تجزیه این آیتم توسط آهنگر ، آیتم های بهتری را تولید کنید سوم آیتم هایی با نام Rare هستند که هم کمیاب هستند و هم کارآمد این آیتم ها را هم میتوانید تجزیه کنید و هم با پول واقعی در فروشگاهی که در ادامه مقاله خواهیم گفت بفروشید و در آخر آیتم ها شدیداً کم یاب با نام unique type که به ندرت دیده میشوند و البته بسیار می ارزند. اینکه چه آیتمی در چه جای دیده شود مشخص نیست . از نظر تکنیکی بازی واقعا گستره است . درضمن بعضی از آیتم ها فقط در درجه سختی بالا قابل دریافت است .

در مراحل مختلف با کارکتر های 'Non-Playing Character' (NPC) یا همان کارکترهای غیر قابل بازی رو برو می شوید . مهمترین این کارکتر ها آهنگران و زرگران هستند . همانطور که از اسمشان مشخص است با مراجعه به آنها می توانید آیتم های خوبی را به دست بیاورید . که البته برای این کار نیاز به ارتقاء آنها به وسیله طلا دارید. هدف از وجود NPC ها به چند مورد - خوب کرد جان ، تعمیر سلاح و یا تجارت تقسیم می شوند. Artisans ها کلا در انواع زیر می باشند «

درسته شاید کمی مانند راهنما شد اما لازم است که اطلاعات اولیه ای را در رابطه با کلاسی که انتخاب میکنید داشته باشید . در نتیجه زمانی که کلاسی را انتخاب میکنیم دلایل زیادی است که تصمیم شما را تغییر دهد. مانند سایر بازی ها اول با سختی Normal وارد بازی می شود و با پایان هر بازی درجه سختی جدیدی باز می شود . این درجات سختی به ترتیب Normal, Nightmare, Hell و Inferno است.درضمن با ادامه بازی و رسیدن به لول ۱۰ سختی Hardcore آزاد می شود . اگر لول Hardcore را انتخاب کنید و کشته شوید -که احتمالش زیاده- باید با کارکتر و تمام آیتم ها و لول ها خود خدا حافظی کنید . یک جمله پر ادعا Blizzard را به یاد می آورم که در برابر بازی کنانی که از کوتاه بودن دیابلو ۳ شکایت میکردند به زبان آورده شده بود. این شرکت در جواب این افراد با گفتن جمله "سعی کنند در حالت Hardcore بازی را تمام کنند!" به نوعی هم ناراحتی خودشان را از اینکه افرادی بعد از ۱۲ سال تا این حد میخواهند بازی را سریع تمام کنند به زبان آورده است و هم به نوعی این افراد را به مبارزه طلبید .

بعد از عرضه دیابلو ۳ شاهد انتقادات خنده دار از بلیزارد هستیم که در کنار خود بلیزارد بعضی از سایت هایی که دارای عقل سلیم هستند نیز مجبور به "طرفدارای از شیطان" شده اند . بازی در حالت solo نزدیک به ۱۶-۱۵ ساعت به طول می انجامد. هرچند بهترین جواب به کوتاه بودن بازی را فن های قدیمی دیابلو داده اند ، اما مشاهده امتیازات نظیر "صفر" در برخی از سایت ها واقعا غیر قابل باور است و فکر میکنم بهترین پاسخ را فقط بلیزارد میتواند بدهد . از دیگر انتقادات وارده بر بازی وجود ایراد در سیستم لول است . کارکتر ما تا لول ۶۰ میتواند ارتقاء یابد . باید بگویم اصلا با این موضوع موافق نیستم که بعد از رسیدن به این لول بازی باعث تکرار و خستگی می شود . در نتیجه این بازی امضای بلیزارد را به همراه دارد و هیچ کسی نمیداند در پیج های آینده که برای بازی منتشر می شود چه امکاناتی به آن اضافه خواهد شد . با توجه به اینکه تا سال گذشته بلیزارد پیج هایی را برای دیابلو ۲ منتشر می کرد ، فکر میکنم میتواند با پیج های جدید تازگی بازی را تا مدت ها نگه دارد .



از دیگر خصوصیات بازی Followers ها یا همان پیروان شما هستند . در کل ۳ نوع مختلف وجود دارد Kormac the Templar, Lyndon the Scoundrel, و Eirena the Enchantress که شما می توانید آنها را در Camp که با تله پورت قابل دسترسی است و بیشتر کارکتر ها از جمله آهنگر و زرگر نیز در آنجا هستند ، دست پیدا کنید . این شخصیت ها در طول بازی شما را همراهی می کنند و هرکدام دارای گذشته ای خاص هستند که توضیح آنها از حوصله این مقاله به دور است در طول بازی آنها خود گذشته خود را برای شما تعریف می کنند . پیروان Skills های مخصوص به خود را دارند.



اگر بخواهیم گرافیک بازی را بررسی کنیم ، دیابلو ۳ تمامی توقعات من را برآورده کرد . البته بعضی انتقادات نیز در این جهت شنیده می شود . فرضا تاریک بودن بیش از حد محیط بازی ، هرچند از نظر من به دلیل داستان و کلا جو بازی دیابلو باید این تاریکی زیاد باشد اما خوب نظرات در این رابطه متفاوت است . پوشش کلی گرافیک، افکت ها و جزئیات خوب شده است . جانور ها (به غیر از برخی باس ها) و توپ های آتشین اطراف بازی و محیطی که ایجاد میکنند واقعا شایسته یک بازی دیابلو است . البته ایرادات کوچکی وجود دارد که با پچ های آینده قابل حل است . به همین دلیل در رابطه با آنها صحبت نمیکنم .



مبارزات نفس گیری در مراحل مختلف در خواهد گرفت.

اگر بخواهیم به رابط کاربری اصلی بازی بپردازیم . در این رابطه بلیزارد قبل از عرضه بازی سخنان پرادهایی را بر زبان آورده است . بلیزارد ادعا داشت که از رابط کاربری بهینه شده ای استفاده خواهد کرد . در نتیجه ترکیب آیتم و قدرتهای موجود در بازی باید بسیار خوب شده باشد. ۴ Stat در دیابلو ۳ وجود دارد . از این ها هوش ، قدرت ، چابکی و انرژی است . در ضمن سیستم قابلیت ها به دو قسمت اکتیو و پسیو تقسیم شده است . از بین ۱۵ تکنیک می توانید ۳ تکنیک را بسته به شرایط خود انتخاب کنید . بسته به شرایط می گویم زیرا بعضی مواقع واقعا بعضی از این قابلیت ها به درد نمی خورد . خوبیه این سیستم این است که هر زمان که خواستید می توانید قابلیت های دیگری را امتحان کنید و کلا دست شما را در این رابطه باز گذاشته است .

حال بیاییم به بزرگترین مشکل دیابلو ۳ که باعث افت امتیاز بازی در بسیاری از نقد و بررسی ها شد یعنی آنلاین نشدن بازی .در دیابلو ۳ برعکس سایر دیابلو ها، اجباری مبنی بر همیشه آنلاین بودن شما وجود دارد . اما این چطور با این سرور های مشکل دار بلیزارد امکان پذیر است ! از ابتدای عرضه بازی بازیاز ها مشکلات زیادی با این سیستم یعنی ارتباط دائمی با اینترنت در هنگام بازی دارند . درسته بحثه شلوغی به از حد سرور است که خود بلیزارد نیز به آن فکر نکرده بود اما این دلیل موجهی نیست زیرا این شرکت زمان بسیار زیادی در حدود ۱۲ سال را برای پیاد کردن زیرساختی موثر داشت و وظیفه این شرکت بود که در این زمان تست های لازم را انجام میداد. واقعیت انتقادات در این زمینه از نظر من منطقی است .



تنوع جانوران و باس ها در بازی بسیار زیاد است.

Auction House ... این اسم که در گذشته با آن آشنایی نداشتیم سیستمی است که در آینده بیشتر با آن روبرو خواهیم شد. شاید بزرگترین سوپرایز دیابلو ۳ خرید فروش آنلاین در سیستم با نام Auction House است .این فروشگاه که برای خرید فروش آنلاین آیتم های درون بازی است به نظر موفق خواهد بود . البته لازم است که بگویم در این فروشگاه آنلاین که آیتم های مجازی با پول واقعی خرید و فروش می شود شرکت بلیزارد عجرت ۱۵ درصدی خود را بر می دارد.

اگر بپرسید بهترین قسمت دیابلو ۳ چیست ، Co-Op را خواهم گفت. اگر از من بپرسید به شما میگویم که این مده بازی برای دور هم جمع کردن دوستان قدیمی واقعا کار آمد است. ویژگی Co-op اون خاطرات گذشته ای که در پشت PC گشنه و تشنه به بازی ادامه میدادیم را برای ما زنده میکند . حالت Co-op از چهار نفر پشتیبانی می کند . در ضمن ویژگی (PvP) Player vs Player ) که در محیط "Battle Arenas" انجام می شود نیز میتواند این کیف دور همه را به نهایت برساند . که البته در یک پچ منتشر می شود .

اکنون وقت گفتن آخرین صحبت ها است . بدون هیچ اغراقی ۳ Diablo مهمترین عنوان سال ۲۰۱۲ است . اگر بلیزارد در زمینه زیر ساخت تلاش بیشتری میکرد مسلما میتوانست از بسیاری سایت ها امتیاز کاملی دریافت کند . از نظر گرافیک و جلو های ویژه بازی تمام توقعات من را برآورده کرده است . مخصوصا اون سینماتیک های خاص خودش این کمال را به نهایت میرساند . موسیقی و صداگذاری نیز کاملا در شان یک عنوان دیابلو است . موسیقی متن موجود در بازی کاملا در انس با اتمسفر بازی است و به خوبی میتواند شما را جوگیر کند .

بازی ای که بیشترین انتظار برای عرضه اش میرفت ، بیشترین پیش فروش را داشت ،تند ترین فروش در یک هفته (۶.۵ میلیون نسخه) را به خود اختصاص داد . توانست یکی از بلند ترین نقد و بررسی های در بین بازی های مختلف را داشته باشد . در کل امیدوارم از این نقد و بررسی لذت برده باشید و به عنوان آخرین پیشنهاد این بازی را از دست ندهید .

داستان	۹
گیم پلی	۱۰
گرافیک	۹
صداگذاری	۸.۵
موسیقی	۹
امتیاز کل	۹.۵



## نقد و بررسی



پلتفرم : PC PS3 Xbox 360 NDS

سبک : Third-Person Shooter

نویسنده : مجتبی فائزی

ناشر : Ubisoft

تولید کننده : Ubisoft Paris

داستان  
گیم پلی  
گرافیک  
صداگذاری

۷  
۸  
۷  
۹  
۸

امتیاز کل



# TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

در نسل قبل وقتی لگوی Ubisoft در باکس شات یا ابتدای بازی مشاهده می شد می توانستیم به راحتی به کیفیت آن بازی اعتماد کنیم، اما در این نسل اعتماد کردن به بازی های Ubisoft کمی سخت شده است. متأسفانه در سال های اخیر این شرکت سیاست تک محصولی را پیش گرفته و بازی بازان فقط در هنگام خرید Assassin's Creed می توانند اطمینان داشته باشند که بازی با کیفیتی را خریداری می نمایند. Prince Of Persia از جمله بازی هایی هست که قربانی این سیاست شد. Tom Clancy's Ghost Recon از جمله بازی های شناخته شده ی شرکت Ubisoft است. بعد از گذشت ۵ سال از آخرین نسخه ی این بازی یعنی Ghost Recon Advanced Warfighter ۲ که اتفاقاً از کیفیت راضی کننده ای برخوردار بود، شاهد عنوان دیگری از این سری به نام Ghost Recon: Future Soldier خواهیم بود. این عنوان می بایست خیلی زودتر عرضه می شد، اما به دلیل تصمیم شرکت Ubisoft مبنی بر هماهنگ سازی این بازی با دستگاه Kinect با تاخیر طولانی مدتی روبه رو شد تا اینکه در اواخر ماه می برای پلت فرم های XBOX ۳۶۰ و PS۳ و در اواخر ماه جون برای PC عرضه گشت. از FS نمی توان انتظار داستان فوق العاده ای را داشت. داستان حول چهار سرباز کهنه کار و باتجربه می گردد که قصد دارند از قاچاق اسلحه در نیکاراگوئه جلوگیری کنند. نقشه ی آنان به خوبی پیش می رود، اما در یک لحظه بمبی در نزدیکی آنان منفجر می شود و تمام اعضای گروه نابود می شوند. بعد از این اتفاق گروهی دیگر از سربازان به نام Hunter، مامور می شوند تا از راز این اتفاق پرده برداری کنند. مراحل داستانی در کشور های آفریقایی و آمریکای جنوبی و کشور های مثل پاکستان و روسیه اتفاق می افتد. از مشکلات خط داستانی نبود شخصیت پردازی خوب و حتی متوسط است. در FS انتظار دیالوگ های خوب را هم نمی توانید داشته باشید، دیالوگ ها و لحن بیان آنها بسیار خشک



و بی روح هست و تنها فایده ی دیدن میان پرده ها فهمیدن داستان است. در کل با اینکه FS نیازی به داستان قوی ندارد، اما این بازی می توانست با شخصیت پردازی بهتر و دیالوگ ها و میان پرده های زیبا، داستان را بهتر روایت کند.

گیم پلی ترکیبی از سه بازی Call Of Duty ، Gears Of War و Splinter Cell: Conviction است. مراحل کاملاً خطی هستند و اختیاری در انتخاب مراحل به بازی باز داده نمی شود. بعضی از مراحل را باید به صورت مخفی کاری و بعضی مراحل را به صورت اکشن به پایان ببرید. خوشبختانه مرحله ای که می توانید آنها را به اختیار خود، با مخفی کاری یا اکشن جلو ببرید کم نیست. FS به هیچ وجه کژوال نیست و حتی در درجه های سختی پایین نمی توانید با Run & Gun بازی را جلو ببرید. مخفی کاری لذت بخش است و هوش مصنوعی خوب دشمنان در بخش مخفی کاری این لذت را دو چندان کرده است. پیدا کردن اجساد، شناسایی و عکس العمل سریع از دشمنان نشان از وسواس تیم سازنده بر هوش مصنوعی دشمنان است. هوش مصنوعی همزمان نیز بسیار خوب کار شده است و هر کدام از شما را در ادامه ی ماموریت به صورت مخفیانه یاری می کنند و در تمام مراحل اطلاعات دشمنان و محل قرار گیری آنان را به شما تذکر می دهند.



مخفی کاری کاملاً شبیه مخفی کاری در Splinter Cell: Conviction است. FS حتی سیستم مارک کردن را نیز از Splinter Cell: Conviction به ارث برده است، اما با این تفاوت که این بار می‌توانید حداکثر ۴ نفر را مارک کرده و آنان را به کمک هم‌زمان خود از پای در آورید. تفاوت دیگر سیستم مارک کردن محدود نبودن آن است. در Splinter Cell: Conviction برای بدست آوردن قابلیت مارک باید یک نفر را مخفیانه به قتل می‌رسانید که این مورد در FS دیده نمی‌شود. اگر در حال انجام مأموریت به صورت مخفیانه شناسایی شوید باید سبک بازی خود را به اکشن تغییر دهید و FS همچون بازی‌هایی مثل MGS نیست که دشمنان حافظه‌شان فقط ۹۹ ثانیه باشد و بعد از آن بیخیال شما شوند. FS در بخش اکشن نیز قوی ظاهر می‌شود. کاور گیری بسیار عالی و ترکیبی از دو بازی Geow و SC است. کژوال نبودن بازی اینجا نیز خود را نشان داده و بازیباز نمی‌تواند مدت زیادی را پشت کاور سپری کند. اکشن بسیار پر زد و خورد است و لحظه‌ای بازیباز را آرم نمی‌گذارد. هوش مصنوعی در بخش اکشن نیز بسیار خوب ظاهر می‌شود. دشمنان به خوبی پشت کاور پنهان می‌شوند و از قدرت تیراندازی دقیقی نیز برخوردارند. حرکت دوربین پشت کاور و هنگام تیراندازی بسیار عالی است و حس واقعی جنگ را منتقل می‌کند. اسلحه‌های متعددی در بازی وجود دارد که می‌توانید با توجه به نیاز خود قبل از هر مرحله آنها را شخصی‌سازی کنید. بعد از شخصی‌سازی اسلحه‌ها می‌توانید آنها را در میدان تیر امتحان کرده، تا بتوانید آنطور که می‌خواهید اسلحه‌ی خود را تنظیم کرده باشید. در FS به هیچ وجه مشکل کمبود تیر نخواهید داشت و از این بابت اطمینان داشته باشید که ارواح دسته‌پر به میدان آمده‌اند. پاشیده شدن خون به صفحه‌ی نمایش را در بازی‌هایی مثل Call Of Duty دیده‌ایم اما این بار خیلی بهتر و زیبا تر خواهیم دید. خون به زیبایی و روان روی صفحه‌ی نمایش حرکت و حسی فوق‌العاده را القا می‌کند. خط جان در بازی وجود ندارد. اطلاعات اسلحه، مانند تعداد تیر و خشاب نیز کنار اسلحه‌ای که از آن استفاده می‌کنید دیده می‌شود.



در بعضی از موارد تقلید به شدت خود نشان می‌دهد. به طور مثال، مجروح شدن تا حد مرگ شخصیت بازی را به زمین انداخته و در این مواقع بازیباز باید از هم‌زم خود درخواست کمک کند. این چیزی است که در بازی‌هایی مثل Geow مشاهده کردیم. شکستن در و وارد شدن به صورت صحنه‌ی آهسته را نیز در COD و MOH دیده‌ایم و قرار است در FS نیز به وفور ببینیم با این تفاوت که FS سوم شخص است. نامرئی شدن نیز Crysis از وام گرفته شده است اما این بار محدودیت زمانی در استفاده از قابلیت وجود ندارد. البته این قابلیت بدون محدودیت نیز نیست. از این ویژگی فقط در مواقعی می‌توان استفاده کرده که خم شده یا سینه خیز هستید. دیگر محدودیت آن دیده شدن توسط دشمنان در صورتی نزدیک شدن بیش از حد است. نامرئی شدن را می‌توان از مهم‌ترین و پر استفاده‌ترین ویژگی‌ها دانست. برای پیشبرد مراحل بازیباز از امکانات کاملی برخوردار است. غیر از نارنجک، سنسورهای تشخیص دهنده در بسیاری از مراحل به کمک شما می‌آیند. به کمک این سنسورها محل دقیق دشمنان و تعداد آنان مشخص می‌شود. غیر از سنسورها رباط پرنده‌ای به نام Drone همراه شما خواهد بود که می‌تواند دشمنان را شناسایی کند و قابلیت دیگر آن مارک کردن دشمنان برای تیراندازی است. گیم پلی با اینکه به وضوح از خیلی از بازی‌ها تقلید می‌کند، اما وقتی که در اکشن سریع و پر زد و خورد پای می‌گذارید یا در هنگام مخفی کاری نفس خود را در سینه حبس می‌کنید به این فکر نخواهید کرد که FS تقلید از کدام بازی‌هاست. بدون مشکل بودن دوربین، کاور گیری خوب، ترکیب عالی مخفی کاری و اکشن، اسلحه‌های پر تعداد و نکات مثبت دیگر باعث می‌شود گیم پلی را یکی از نقاط قوت این بازی بشناسید. FS در بخش گرافیک فوق‌العاده عمل نمی‌کند و در بعضی از مواقع نیز بسیار زنده ظاهر می‌شود. گرافیک تکنیکی در اکثر مواقع خوب عمل می‌کند، اما گرافیک هنری در بعضی مراحل خوب و در بعضی مراحل زیر خط فقر است. در مراحل ابتدایی، داستان در روز و در کشور های آفریقایی سپری می‌شود اما رفته رفته محیط‌ها، تنوع زیادی پیدا می‌کنند. محیط‌ها جزئیات زیادی دارند ولی کیفیت بافت و تکسچرهای محیط بسیار سطحی کار شده‌اند. نورپردازی خیلی بهتر از گرافیک خود را نشان می‌دهد. برخورد نور خورشید با ذرات هوا، یا بازتاب نور روی زمین خیس بسیار عالی کار شده‌اند.





تخریب پذیری در سطح خوب قرار می گیرد، تخریب کاور از جمله نقاط مثبت تخریب پذیری است. صداگذاری حرف خاصی ندارد. صدای همزمان در سطح متوسط باقی می ماند و همانطور که اشاره شد در میان پرده ها لحن گفتار بسیار خشک و بی روح است. صداگذاری دشمنان نیز متوسط است و اکثر صداهای آنان بسیار به یکدیگر شبیه اند. برعکس صداگذاری شخصیت ها، صداگذاری اسلحه ها بسیار خوب است. هر اسلحه صدای مخصوص خود را دارد و با شخصی سازی هر اسلحه با توجه به نوع تغییرات صدای آنها تغییر می کند. موسیقی در بخش مخفی کاری نسبتاً خوب عمل می کند اما در بخش اکشن با وجود زد و خورد بسیار چیز زیادی به گوش نمی رسد. در بخش گرافیک و صداگذاری با اینکه FS نمره ی قبولی را کسب می کند، اما انتظارات در این بخش از این بازی بیشتر از اینها بود.

در کلام آخر می توان گفت Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier یک بازی خوب و لذت بخش است و مطمئناً ارزش یک بار امتحان کردن را دارد. با اینکه نقاط ضعف متعدد باعث می شود FS یک بازی فوق العاده نام نگیرد اما نقاط مثبت بسیاری را می توان یافت که این بازی را ارزشمند می کنند. داستان متوسط، گیم پلی عالی، گرافیک قابل قبول و صداگذاری خوب چیزی است که در این بازی Ubisoft به ارمغان آورده است. در این فصل که بازی های خوب کم هستند، می توان با FS ساعاتی را سرگرم شد و اگر بتوانید آن را به صورت CO-OP بازی کنید، لذتی چند برابر را تجربه خواهید کرد.





# تاریخچه موتور بازی سازی CryEngine

CryEngine ۲



نویسنده: محمد سیاوشی  
صفحه آرایی: احمد سیاوشی

در این شماره از مجله قصد داریم به بررسی هر چند کوتاه موتور بازی سازی کرایتک یعنی همان موتور قدرتمند CryEngine پردازیم. در این مقاله سعی شده تا فقط اطلاعات لازم و ضروری را برای شما عزیزان بنویسیم و از اطلاعات اضافه و نحوه ی کار این موتور خودداری کرده ایم. همانطور که همه میدانند این موتور گرافیکی یکی از قوی ترین موتور های بازی سازی حال حاضر است و بهترین مثال برای آن بازی کرایسس است که همانطور که می دانید در زمان ورودش در سال ۲۰۰۷ کمتر سیستمی توانایی اجرای آن را مخصوصا با نهایت گرافیک داشت و همه ی این جزئیات و کیفیت به لطف همین موتور کرای انجین صورت گرفته بود. در ادامه ی این مقاله میخواهیم در باره ی این موتور و خصوصیات هر ورژن آن اطلاعاتی مختصر به شما عزیزان بدهیم.

نسخه ی جدید این موتور گرافیکی CryENGINE ۲ در بازی های نسل جدید Crytek یعنی همان Crysis استفاده شد و سپس پس از گذشت مدتی از عرضه ی نسخه ی یک این بازی ورژن آپدیت شده ی CryENGINE ۲ که همان ورژن بهینه شده ی موتور اصلی کرایسس برای کامپیوتر های ضعیف تر و همچنین اجرای روان تر بازی بود بر روی Crysis Warhead استفاده شد. در ماه مارس ۲۰۰۹ در کنفرانس Game Developers Conference نسخه ی جدید یعنی Cry Engine ۳ جایگزین نسخه ی قدیمی تر خود یا همان نسخه ی ۲ شد و همچنین کرایتک اعلام کرد که این ورژن از موتور توانایی اجرا شدن در کنسول های پلی استیشن ۳ و ایکس باکس ۳۶۰ را نیز خواهد داشت ک همین امر موجب شد که نسخه ی دوم بازی کرایسس علاوه بر کامپیوتر بر روی کنسول ها نیز عرضه شود.

در ۱۱ صی ۲۰۰۷ کرایتک اعلام کرد که قصد دارد بازی جدیدی را بر پایه ی این موتور معرفی کند که جدا از کرایسس خواهد بود یا بهتر بگوییم اصلا بازی اول شخص نخواهد بود که البته پروژه ی این بازی بسته شد و دیگر از آن خبری نشد. در ۱۷ September ۲۰۰۷، کالج هنر و طراحی Ringling College توانست لیسانس این موتور گرافیکی را برای اولین بار به منظور آموزش به افراد بدست آورد.

معرفی موتور بازی سازی  
CryEngine

CryEngine ۲



CryEngine ۱



در ۱۱ مارس ۲۰۰۹ کرایتک اعلام کرد که قصد دارد در کنفرانس Game Developers Conference همان سال که در تاریخ ۲۵ March to ۲۷ برگزار شد ورژن سوم این موتور را به طور رسمی معرفی کند. این موتور برای اجرای بازی ها بر روی کنسول های مشاهده پتانسیل و قدرت این موتور آن را به دنیای بازی های کامپیوتری وارد کرد. پس از گذشت مدتی از عرضه ی کارت گرافیک های جدید با ساپورت ۳۰۰ vertex and Shareds توسط شرکت های تولید کننده شرکت کرایتک نسخه ی بهینه شده و بهبود یافته ی CryEngine را معرفی کرد که نام آن را ورژن ۱.۲ نامید که تنها تغییر آن استفاده ی بهتر از قدرت کارت گرافیک های جدید بود. پس از مدتی از عرضه ی نسخه ی ۱.۲ این موتور کرایتک نسخه ی ۱.۳ را معرفی کرد که توانایی پشتیبانی از HDR lighting را داشت. در این زمان لیسانس استفاده از این موتور به شرکت NCsoft برای MMORPG, Aion, Tower of Eternity داده شد. در تاریخ ۳۰ March ۲۰۰۶ شرکت یوبی سافت مالکیت معنوی این CryENGINE را برای استفاده در بازی farcry بدست آورد و اولین بازی ساخته شده با این موتور در این زمان ساخته شد.



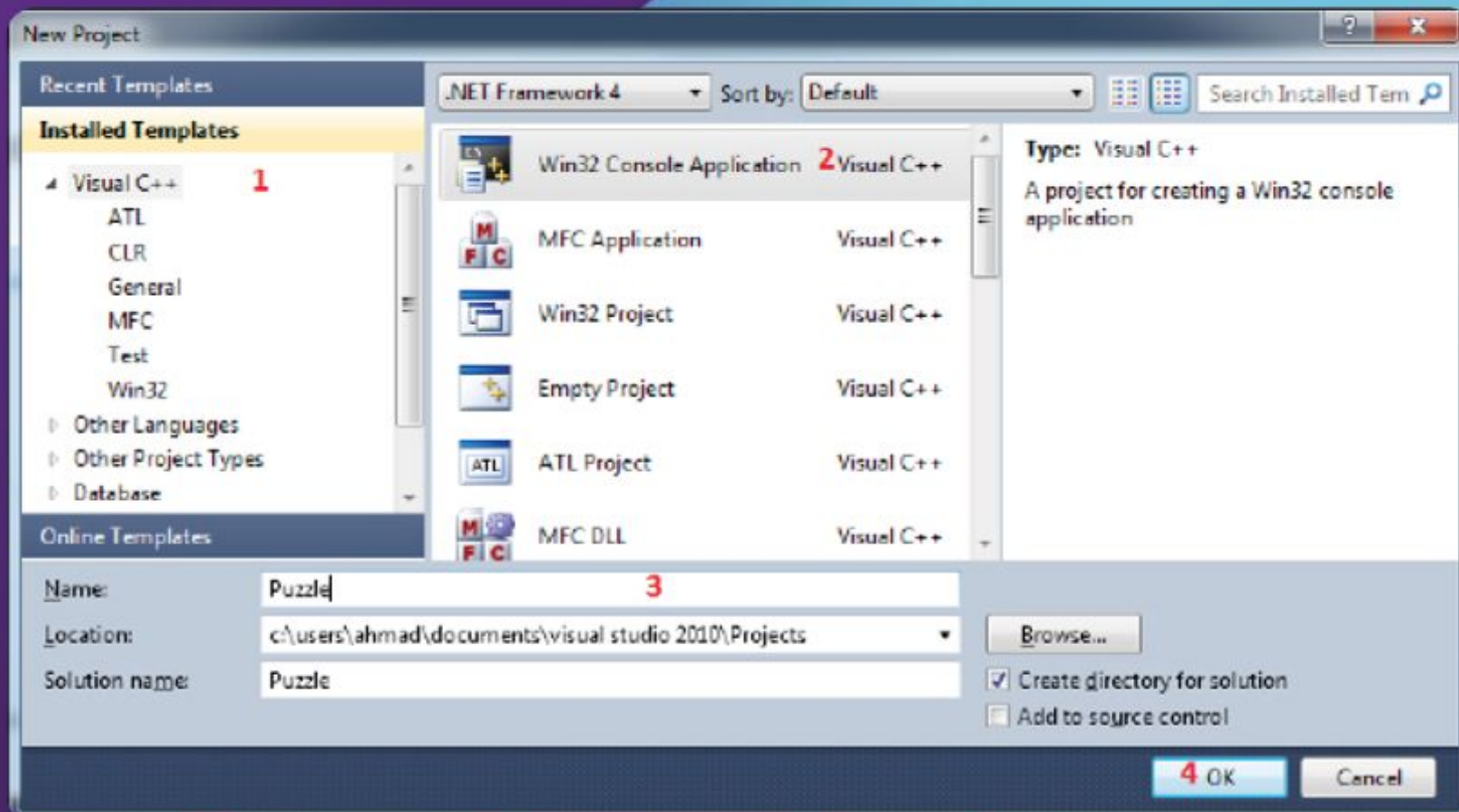


# آموزش ساختن بازی پازل به زبان

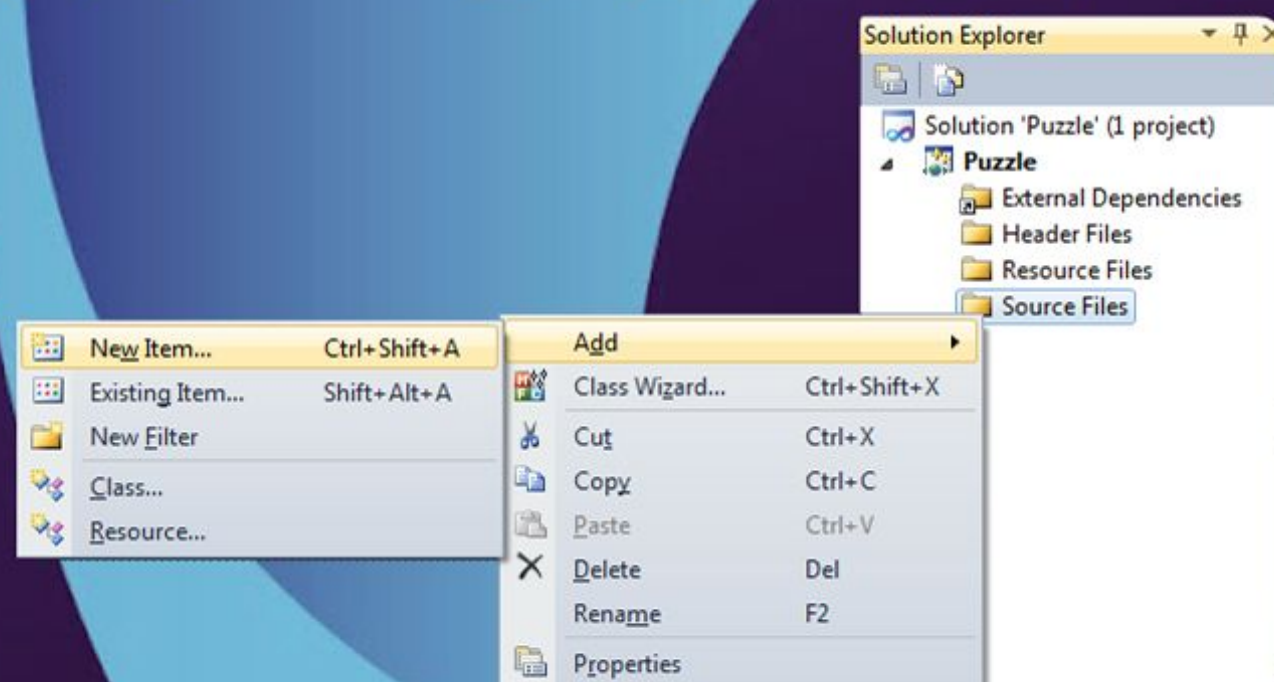
C (قسمت اول)

نویسنده: احمد سیاوشی  
صفحه آرایی: احمد سیاوشی

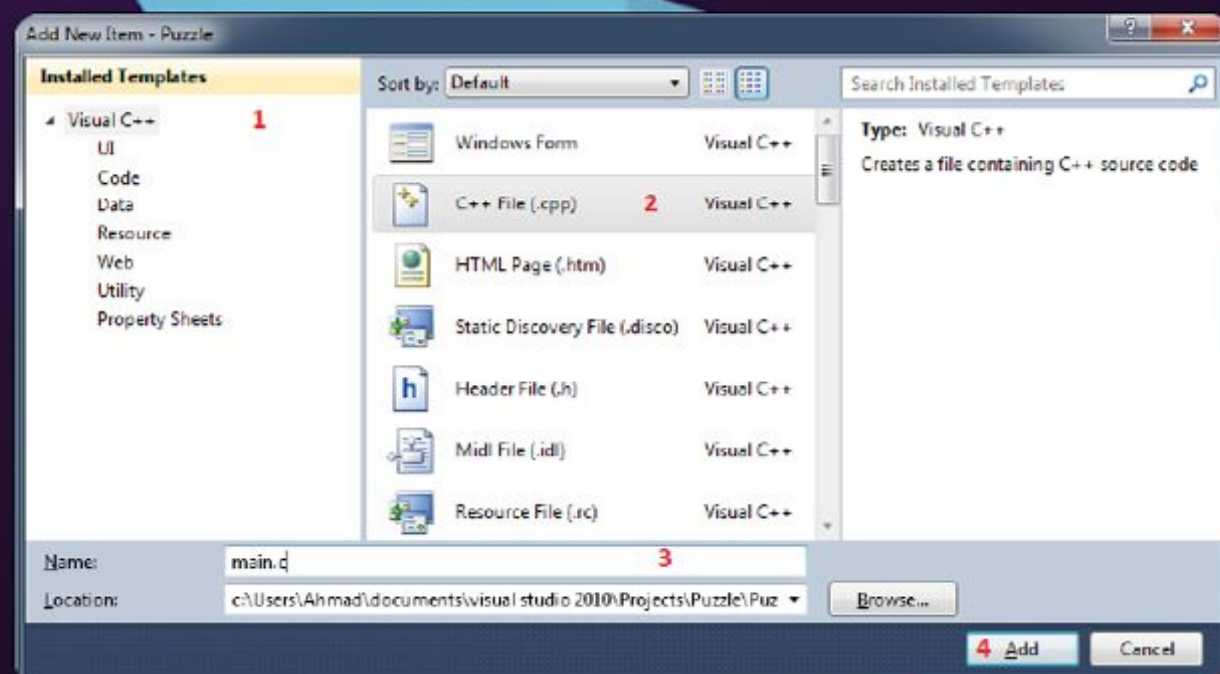
6	1	2	3	-
11	7	8	9	4
16	12	13	14	5
21	17	18	19	10
22	23	24	20	15



سپس در پنجره باز شده Next را انتخاب کنید. در صفحه بعدی Empty Project را تیک زده و Finish را بزنید. در این مرحله کلید های Ctrl + Alt + L را فشار داده و در قسمت باز شده روی Source Files کلیک راست کنید. از Add, New Item... را انتخاب کنید.



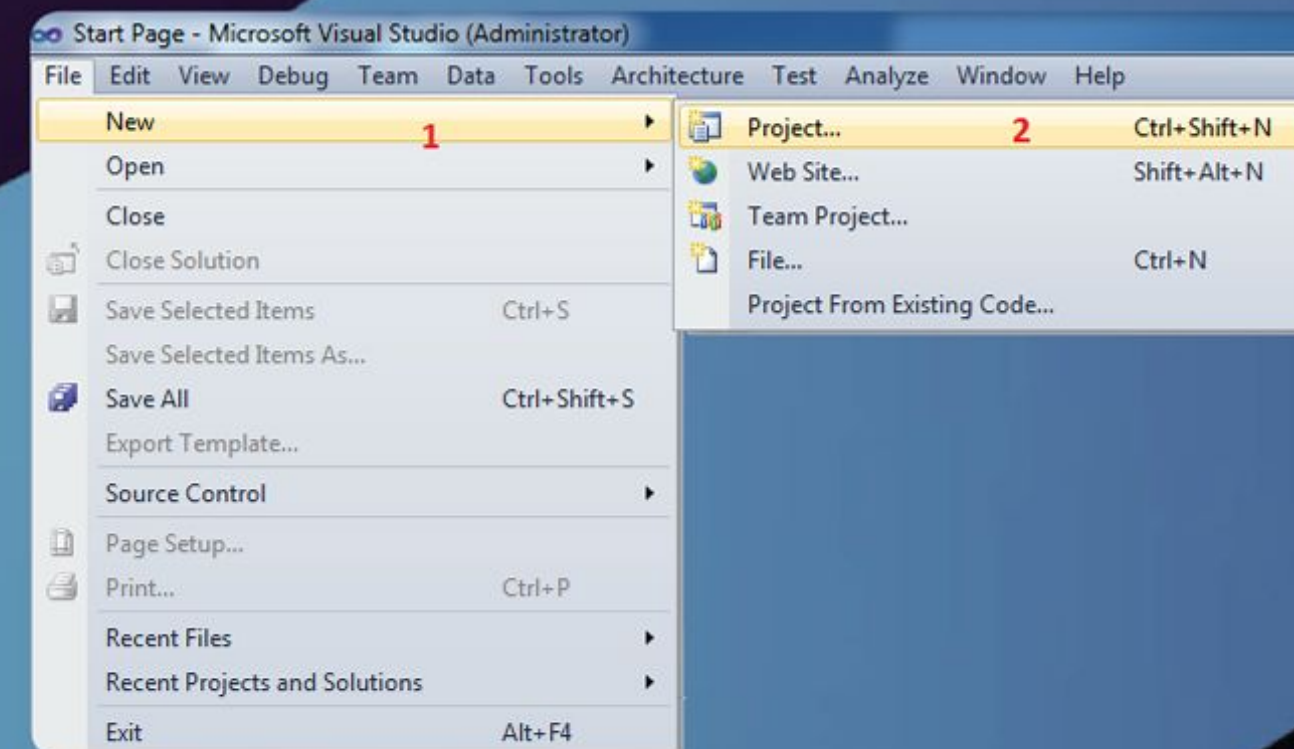
File را انتخاب کنید و برای فایل خود یک اسم انتخاب کنید. دقت داشته باشید که پسوند اسم انتخابی C++ است. برای مثال main.c. سپس Ok کنید.



در این مقاله سعی شده تا یک بازی پازل به کمک زبان برنامه نویسی C در محیط MS Windows طراحی شود. با این فرض که خواننده گرامی با زبان استفاده شده جهت برنامه نویسی آشنایی دارد، با این وجود از به کار بردن اصطلاحات خودداری شده است. در صورت تمایل به یادگیری این زبان و مفاهیم پایه برنامه نویسی می توانید با مطلع ساخت مجله در شماره های بعدی شاهد مقالات آموزشی در این زمینه باشید. بازی که قرار است بنویسیم یک پازل با ابعاد 11x11 است که با گرفتن درجه سختی از کاربر اعداد بهم ریخته ای را در جدول میریزد و سپس کاربر به کمک صفحه کلید شروع به مرتب کردن خانه ها میکند.

برای انتقال ساده تر مطالب، تقریباً تمامی کارها به توابع کوچک تجزیه شده اند. همینطور محیط پیشنهادی برای برنامه نویسی Microsoft Visual C++ است. که آموزش ساختن پروژه در آن در ادامه قرار می گیرد ولی خواننده به دلخواه خود می تواند از سایر محیط ها از قبل، Wascana، CodeBlocks و حتی Notepad هم استفاده نماید.

بعد از اجرا کردن Microsoft VC++ از منوی File گزینه New، و سپس Project را انتخاب کنید (یا کلید های Ctrl + Shift + N را فشار دهید).



در پنجره باز شده از سمت چپ Visual C++ را انتخاب کرده و در آیتیم های سمت راست Console Application Win32 را انتخاب کنید. نام پروژه خود را در فیلد Name مشخص کنید و کلید Ok را بزنید.



کد :

```
// Draws the table of the game.
void DrawTable()
{
    int i,j;
    int x,y;
    for(j=0,x=y=0;j<=BoardSize;++j){
        for(i=0;i<BoardSize;++i)
            printf(« ----»);

        y+=4;
        gotoxy(x,y);
    }
    gotoxy(x=0,y=1);
    for(j=0;j<=BoardSize;++j){
        for(i=0;i<BoardSize;++i){
            printf(« | \n»);
            gotoxy(x,++y);
            printf(« | \n»);
            gotoxy(x,++y);
            printf(« | \n»);
            gotoxy(x,++y);
            printf(« \n»);
            gotoxy(x,++y);
        }
        x+=6;
        gotoxy(x,y=1);
    }
}
```

ابعاد جدول و خانه های آن ثابت در نظر گرفته شده اند. شما میتوانید ابعاد را به صورت define در آورده و جدول را انعطاف پذیر تر کنید. بعد از تعریف تابع در تابع main زیر دستور system تابع DrawTable را فراخوانی کنید. در هر مرحله از تعریف یک تابع جدید فراموش نکنید که Prototype های توابع ( یا همان Declaration ها ) را بالا برنامه بنویسید، در غیر این صورت ممکن است حین ساختن برنامه ( Build ) ، با ارور Linker مواجه شوید. توضیح ای مباحث خارج از حوصله ی این بحث است. حالا همه چیز آماده است که بازی اجرا شود! بنابراین تابعی با نام StartGame به شکلی زیر مینویسیم :

کد :

```
// The Game Begins.
void StartGame(void){
    int i;
    int **board = (int **)malloc(BoardSize * sizeof(int));
    for(i=0;i<BoardSize;++i)
        board[i] = (int *)malloc(BoardSize * sizeof(int));
    GenerateNums(board);
    HashNums(board);
    PutNumsInTable(board);
    GameControl(board);
}
```

بسیاری از توابع فوق را می توان در هم ادغام کرد اما همانطور که در ابتدا نیز اشاره شد برای روشن تر بودن کارها ترجیحا توابع را کوچک تر کرده ایم.

ابتدا صفحه بازی را به شکل یک Array ( آرایه ) تجسم میکنیم، برای این آرایه حافظه فراهم میکنیم ( به کمک تابع malloc ) سپس اعداد را در این صفحه ( همان آرایه ) میریزیم ( تابع GenerateNums ) و اعداد درون این آرایه را نا مرتب میکنیم ( HashNums ) ، میزان به هم ریختن اعداد جدول بستگی به میزان سختی مشخص شده توسط کاربر خواهد داشت.

خب تا اینجا شما فایل خود را ایجاد کرده اید. در ادامه کدهای بازی در این فایل قرار خواهند گرفت. صورت مسئله مشخص میکند که در ابتدا و قبل از هر چیزی باید از کاربر ابعاد جدول و میزان سختی ( یک عددی صحیح است ) را دریافت کنیم. این مقادیر در مکان های متفاوتی از برنامه مورد استفاده قرار می گیرند بنابراین منطقی به نظر می رسد که برای ذخیره سازی آن ها از متغیر های Global استفاده کنیم. بنابراین برای شروع برنامه را به شکل زیر تعریف میکنیم :

کد :

```
#include <Windows.h>
#include <stdio.h>

int BoardSize,Hardness;

int main()
{
    printf(«Enter the dimension of the table : «);
    scanf(«%d»,&BoardSize);
    printf(«\nEnter level of hardness : «);
    scanf(«%d»,&Hardness);
    system(«cls»);

    return EXIT_SUCCESS;
}
```

header های مورد نیاز برای برنامه تا اینجا دو هدر stdio.h (برای تابع های printf و scanf) و هدر windows.h برای عبارت EXIT\_SUCCESS هستند. ( هر چند برای این کاربر می توان از stdlib.h نیز استفاده کرد ولی به علت استفاده از هدر windows.h در سر تا سر برنامه از همین ابتدا اقدام به include کردن آن می کنیم. ) بدیهی است که بعد از گرفتن اطلاعات از کاربر باید دیگر نیازی به متون چاپ شده روی صفحه نداریم، بنابراین صفحه را به کمک تابع system(«cls») پاک میکنیم.

چیزی که برای ساختن یک بازی با شکل و شمایل به ذهن می رسد ، طراحی ظاهر آن است. نیاز داریم که یک جدول n در n بر روی صفحه بکشیم. خب کشیدن که با چاپ کردن حروف انجام می شود اما مسئله اینجاست کاراکتر ها پشت سر هم نیستند و نیاز داریم در صفحه کنسول به مختصات خاصی حرکت کنیم. برای این کار تابعی می نویسیم که با گرفتن یک نقطه از صفحه مختصات ( همان کنسول که نقطه شروع آن بالا سمت چپ است و جهت های مثبت آن سمت های راست و پایین هستند. ) برای اینکه وارد مبحث API و چستی آن نشویم تابع زیر را به فرومی که هست بپذیرید :

کد :

```
// Moves the curser to the given place.
void gotoxy(int x, int y)
{
    //Initialize the coordinates
    COORD coord = {x, y};
    //Set the position
    SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE), coord);
}
```

خب حالا یک ابزار برای حرکت دادن محل چاپ کاراکتر در اختیار داریم، هر بار که این تابع را فراخوانی کنیم و مختصات نقطه ای از صفحه به آن بدهیم، سپس چاپ کنیم ، نتیجه چاپ کاراکتر در آن نقطه خواهد بود.

در Defination این تابع از Structure ی به نام COORD که حاوی یک x,y برای نشان دادن مختصات یک نقطه در صفحه است و یک تابع برای تغییر محل اشاره گر کنسول استفاده شده است که Declaration های آنها در هدر Windows.h قرار دارد.

حالا شروع به رسم جدول میکنیم. کار ترسیم جدول را به تابعی با نام DrawTable محول می کنیم. این تابع قرار است به کمک تابع gotoxy جدول را ترسیم کند.

Defination تابع DrawTable به این شکل خواهد بود :



حال اعداد را درون جدول قرار میدهم ( روی صفحه چاپ میکنیم ) ( PutNumsInTable ).

تا اینجا همه چیز محیاست ! فقط باید کنترل بازی را به کاربر بسپاریم و این کار به کمک صفحه کلید توسط کاربر انجام می پذیرد. ( GameController )

برای اجرای برنامه (بازی) تا این مرحله می توانید از کد زیر استفاده کنید ( عمدا قسمت هایی از کد Comment شده اند. )

ادامه کد :

```
// Draws the table of the game.
void DrawTable()
{
    int i,j;
    int x,y;
    for(j=0,x=y=0;j<=BoardSize;++j){
        for(i=0;i<BoardSize;++i)
            printf(« ----»);
        y+=4;
        gotoxy(x,y);
    }
    gotoxy(x=0,y=1);
    for(j=0;j<=BoardSize;++j){
        for(i=0;i<BoardSize;++i){
            printf(« |\n»);
            gotoxy(x,++y);
            printf(« |\n»);
            gotoxy(x,++y);
            printf(« |\n»);
            gotoxy(x,++y);
            printf(« \n»);
            gotoxy(x,++y);
        }
        x+=6;
        gotoxy(x,y=1);
    }
}
```

انشالله در شماره ی بعدی به ادامه مطلب می پردازیم.

کد :

```
/* Puzzle Game Project.
 * Written By : Ahmad Siavashi,
 * Summer 2012 - 1391.
 */
#include <Windows.h>
#include <stdio.h>

void gotoxy(int x,int y);
void DrawTable(void);
void StartGame(void);

int BoardSize,Hardness;

int main()
{
    printf(«Enter the dimension of the table : «);
    scanf(«%d»,&BoardSize);
    /*printf(«\nEnter level of hardness : «);
    scanf(«%d»,&Hardness);**/
    system(«cls»);
    DrawTable();
    return EXIT_SUCCESS;
}

// The Game Begins.
void StartGame(void){
    int i;
    int **board = (int **)malloc(BoardSize * sizeof(int));
    for(i=0;i<BoardSize;++i)
        board[i] = (int *)malloc(BoardSize * sizeof(int));
    /*GeneratingNums(board);
    HashTheNums(board);
    PuttingNumsInTable(board);
    GameController(board);**/
}

void gotoxy(int x, int y)
{
    // Initialize the coordinates
    COORD coord = {x, y};
    // Set the position
    SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE), coord);
}
```



برای پیاده سازی این روش نیاز به Stack داریم و باید از Root شروع کنیم و آن را داخل Stack قرار دهیم و بعد بچه های آن را...همینطور تا آخر!

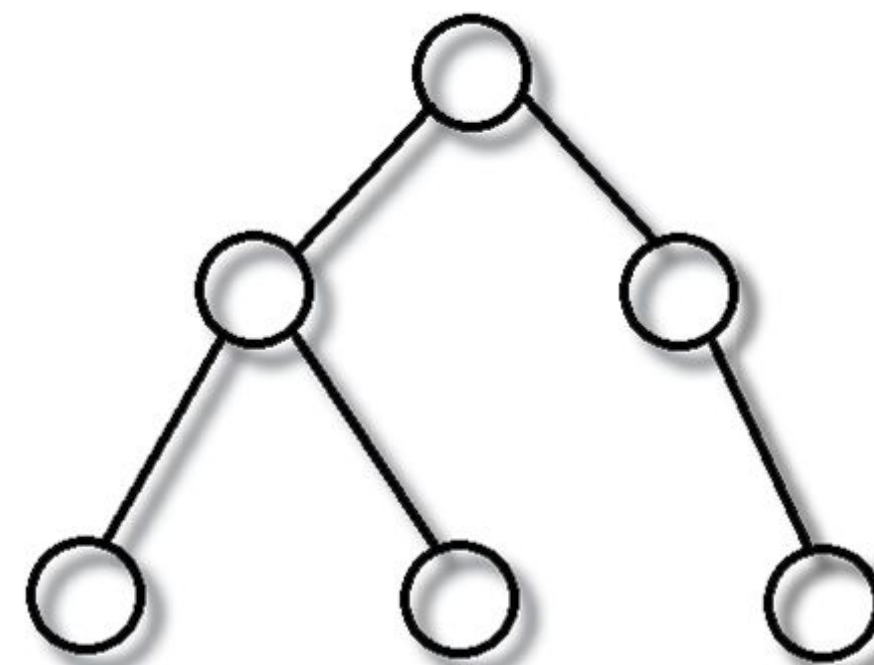
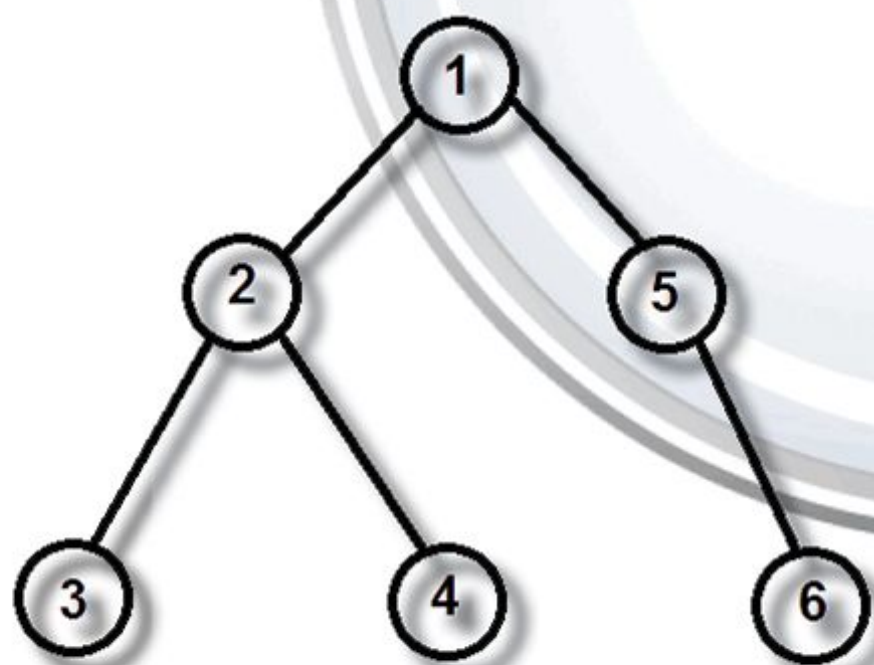
## نحوه ی Search درخت

نویسنده: احمدرضا مصلی نژاد



پس اول ۴ بررسی می شود و بعد ۳ و بعد ۲ و آخر کار ۱!

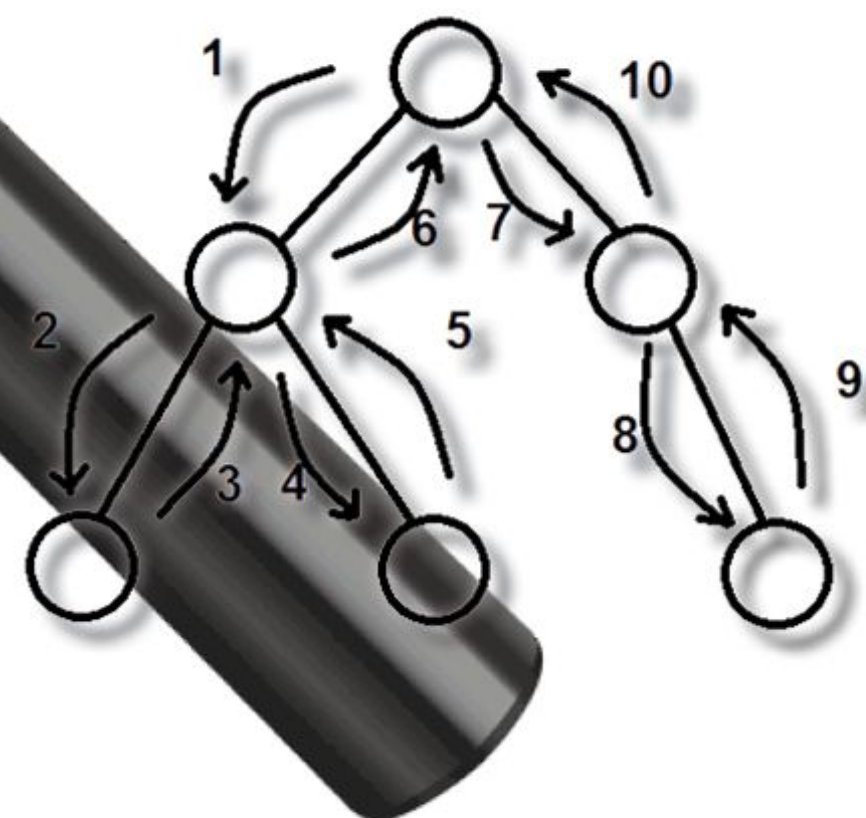
برای نوشتن کد نیازی به پیاده سازی Stack نداریم، چون ساختار بازگشتی، این Stack را برای ما ایجاد می کند. برای مثال برای درخت زیر تابعی می نویسیم که کل عددهای درخت را چاپ کند:



برای Search کردن Data داخل یک درخت روش های متعددی وجود دارد که مهمترین آن ها DFS و BFS می باشد. شایان ذکر است که این روش ها در نوشتن بازی های ساده بسیار پر کاربرد هستند، از این رو در ادامه به بررسی آن ها می پردازیم.

### • DFS :

DFS نحوه ی Search کردن درخت به صورت عمقی می باشد. یعنی به این صورت که یک شاخه را در نظر گرفته و تا آخر آن را بررسی می کند و بعد سراغ شاخه های بعدی می رود. مثلا اگر درخت ما به این شکل باشد، به صورت شکل زیر بررسی می شود.



```
void DFS(struct tree *root){
    if( root != NULL ){
        DFS(root->left);
        printf(«%d»,root->data);
        DFS(root->right);
    }
}
```

کد:

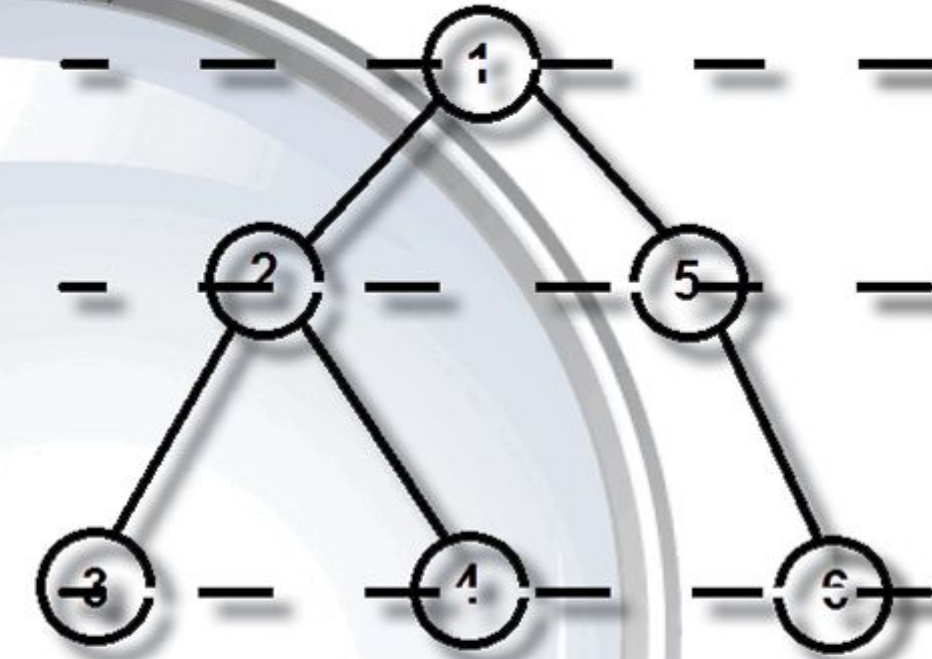
خروجی:

۳۴۲۶۵۱

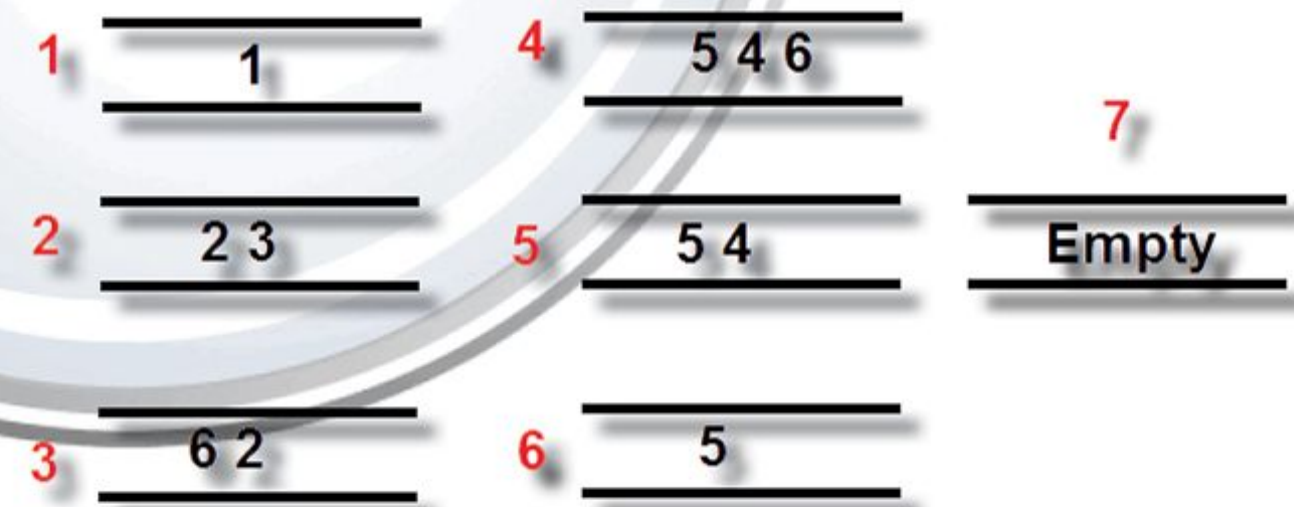
یا اینکه می توان مسئله n-Queens را حل کرد که کد آن به زبان Python در سایت هست!



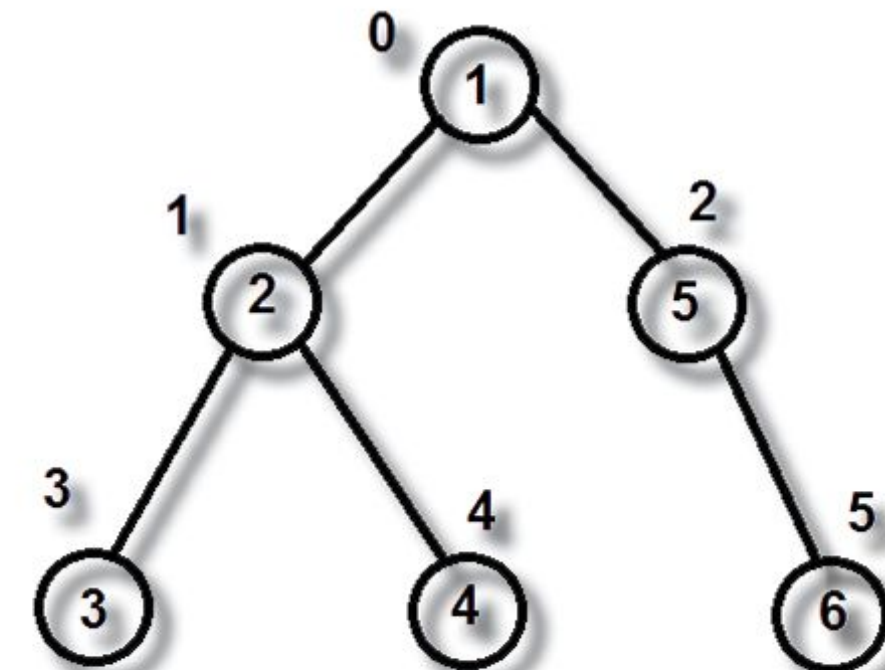
سرچ کردن درخت به صورت لایه ای است یعنی اول Root و بعد بچه های آن و بعد بچه ی بچه های آن و ... تا آخر ! مثلا اگر درخت به این شکل باشد شکل زیر نحوه ی سرچ کردن را نشان می دهد.



برای پیاده سازی BFS نیاز به Queue داریم (First In, First Out) و ابتدا Root را وارد Q کرده و بعد بچه های آن ... برای مثال در درخت بالا Q به این صورت عوض می شود.



به عنوان مثال برای درخت زیر تابعی می نویسیم که اعداد را چاپ کند. ( درخت به صورت ماترس مجاورت ذخیره شده. )



کد :

```
#include <queue>
queue <int> Q;
void BFS(){
    int temp;
    Q.push(0);
    visited[1] = 0;
    while ( !Q.empty()){
        tmp = Q.front();
        Q.pop();
        for( int i= 0; i < 6 ; ++i)
            if ( tree[tmp][i] == 1){
                Q.push(i);
                visited[i] = 1;
            }
        printf(«%d»,tmp);
    }
}
```

علاوه بر این نحوه ی استفاده از این شیوه ی پیمایش گراف برای نوشتن بازی Tic Tac Toe در سایت قرار داده شده است.

• از کدام استفاده کنیم ؟

برای حل اکثر مسئله ها می توان از هر ۲ الگوریتم استفاده کرد اما اگر جواب مسئله در لایه های بالایی درخت باشد بهتر است از BFS استفاده کنیم اما اگر جواب در لایه های پایین یا در عمق درخت باشد ( مانند n-queen ) بهتر است از DFS استفاده کنیم. DFS دارای Order پایین تری است اما حافظه ی بیشتر اشغال می کند ( حتی ممکن است Stack پر شود و مجبور شویم سائز Stack را حتی تا 1 GB افزایش دهیم !!! ) اما BFS جای کمتری می گیرد اما دارای Order بالاتری می باشد.





# روزنوشتی از دومین نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای تهران

نویسنده: محسن یزدان دوست

## E3 به سبک ایرانی



که یکی از فعالترین شرکت ها تولید کنند بازی گرشاسپ بود که با داشتن دو غرفه به بازدیدکنندگان دو پوستر متفاوت اهدا میکردند و تمام تلاش خود را برای جذب بازی باز های جدید، برای شماره بعدی گرشاسپ میکردند. حال به سراغ بخش سرگرمی نمایشگاه که نسبت به سایر بخش ها کامل تر بود می رویم. بخش سرگرمی توانست غشری زیادی را به خود جذب کند در این بخش همه کنسول ها از کنسول چینی امپراطور گرفته تا Wii, Kinect, Xbox, PS3 وجود داشت حسابی بازدید کنندگان را مشغول خودش کرده بود.

شرکت ال جی هم با مانیتور های سه بعدی خود به نمایشگاه آمده بود و با بازی های FIFA, KillZone 3 و با عینک های سه بعدی بازدید کنندگان را به سمت خود می کشاند و که ما هم طعم لذت بازی به صورت 3D را کشیدیم. بازی Forza هم با صندلی و فرمان های مسابقه ای به صورت سه بعدی آمده بودند که هیجانی مطلق را بوجود می آورد آن هم به همراه عینک سه بعدی و صندلی مخصوص بازی و فرمان گاز و ترمز!

بریم سراغ بخش های دیگر در گوشه ای از نمایشگاه بخش ESRA که برای مشاوره به خانواده ها درباره ی بازی کردن بچه هایشان و چیزهایی که مناسب آنها نیست و غیره به آنها در این باره مشاوره می دادند این غرفه از استقبال زیادی برخوردار بود.

مجلات دنیای بازی، بازی نما و بازی رایانه هم آمده بودند غرفه بازی رایانه که با اهدای رایگان یک شماره از مجله بازدیدکنندگان خود را مشغول می کرد. در مقابل آن بازی نما با فروختن تقویم بازی اش و همینطور اهدای تصاویر بازی در کاغذ های کوچک توانسته بود غرفه شلوغی داشته باشد. میماند غرفه ی دنیای بازی که به نظر شخص خودم بهترین غرفه نمایشگاه بود این غرفه با ارائه تخفیف مشغول به فروختن کتاب های داستانی و تقویم بازی و مجله هایشان بودند. از اینها که بگذریم میرسیم به PS VITA که مجله «دنیای بازی» با این کارش حسابی همه ی ما را غافلگیر کرد و با دو دستگاه پی اس ویتا و بازی های Uncharted, Unit 13 در داخل غرفه ی خود آنها را برای بازدید کنندگان گذاشته بود. البته XBOX 360 و PS3 نیز در این غرفه قرار داشتند. اعضای تحریریه هم مثله همیشه خوش برخورد بودند و PS Vita را برای امتحان به ما دادند. جالب اینجاست که آنقدر بازی کردیم تا خسته شدیم و کسی مانع بازی کردنمان نمی شد.

در برگزاری نمایشگاه هم هرروز یک شماره از نشریه روزانه بازی که به اخبار و پیرامون نمایشگاه مربوط بود منتشر می شد. به جزء اینها در انتهای شبستان بازی هایی از جمله فوتبال دستی، راه رفتن روی بند، تیر اندازی با کمان و ..... وجود داشت که استقبال زیاد و پر هیاهویی از این بخش شده بود.

اما برسیم به بیکارترین غرفه نمایشگاه یعنی غرفه بنیاد ملی بازی های رایانه ای که اصلا وجود آن ها در نمایشگاه رنگ وبوی خاصی نداشت و بهتر بود که آنها غرفه نداشته باشند چه را که حتی یک نظر سنجی برای نمایشگاه نگذاشته بودند. البته ممنونیم از این بنیاد که این نمایشگاه را زدند، اما بهتر است که به عیب و نقص آن هم توجه کنند.

این نمایشگاه هم آمد و رفت و با خوبی و بدی هایش به پایان رسید. ما هم از آن لذت کافی را بردیم امیدواریم در دیگر شاهد نمایشگاهی بهتر باشیم.

دومین نمایشگاه بین المللی بازی های رایانه ای تهران امسال در مصلی امام خمینی (ره) برگزار شد. نخستین دوره این نمایشگاه در اردیبهشت ۹۰ در برج میلاد به مساحت ۵ هزار متر مربع با حضور ۷۰ شرکت داخلی آغاز به کار کرد. امسال نمایشگاه در مساحت ۱۹ هزار متر مربع به کار خود ادامه داد که از استقبال زیادی برخوردار بود.

امسال نیز شاهد تغییرات زیادی در نمایشگاه بودیم که در برنامه اجرایی آنها بخش های متنوعی همچون کارگاه های آموزشی بازی سازی، بازی نویسی و کنفرانس های مربوط به این حوزه را پوشش می داد.

در حاشیه این نمایشگاه بخش های آفرینش های دانش آموزی برگزار شد که بخش اصلی آن مسابقه بازی های بزرگ، مسابقه بازی های آنلاین، مسابقه بازی های موبایل، مسابقه بازی های کوچک، مسابقه طراحی کارکتر، مسابقه بازی نامه نویسی بود.

بخش دانش آموزی نیز دارای مسابقه بازی های رایانه ای، مسابقه طراحی کارکتر، مسابقه ایده های نو بوده است و همینطور مسابقه طراحی بازی آنلاین و مسابقه ایده های قرآنی بخش جانبی بود.

رشد تعداد بازدید کنندگان در نمایشگاه امسال واقعا چشم گیر بود و به قولی میتوان گفت که جای سوزن انداختن نبود. البته برگزاری نمایشگاه بدون عیب و ایراد نبود و مطمئنا بنیاد بازی های رایانه ای باید بیشتر به آنها توجه کند تا شاهد نمایشگاهی هرچی بهتر در سال ۹۲ باشیم.

خوب امسال همه چیز در نمایشگاه بود از غرفه های گوناگون تا سرگرمی های فراوان که مردم برای بازی کردن آنها صف کشیده بودند. البته بعضی ها هنوز نمی دانستند که چجوری باید بازی کنند و چجوری دسته ها رو روشن کنند و برن بازی کنند و بدتر از آن این بود که کسانی که مثلا به عنوان مسئول آنجا بودند تا بازی ها را اجرا کنند و همه را به نوبت به سراغ کنسول ها بفرستند اصلا کار با کنسول ها را بلد نبودند. به عنوان مثال بازی fifa که تا یک بازی انجام می شد و نفرات بعدی برای بازی می آمدند و می خواستند تیمشان را عوض کنند آن مسئول وقتی به داخل منوی بازی میرفت نمی دانست که چه کار کند و همینطور یک چیز را انتخاب میکرد حتی یک دفعه رفت که بازیکن بسازد که واقعا این بی تجربگی و قرار ندادن مسئول آگاه به دنیای بازی بر سر کنسول ها خنده دار و عجیب بود. فرضا شاهد روشن خاموش کردن کنسول Xbox 360 توسط مسئولان بودیم که بخاطر آگاه نبود به تنظیمات بازی انجام میگرفت. اگر بخواهیم ایراد بگیریم آنقدر حرف برای گفتن هست که فکر کنم صلاح به گفتن آنها نباشد.

امسال نزدیک بر ۱۳۰ شرکت ایرانی و ۱۱ شرکت خارجی شرکت کرده بودند که هر یک دارای غرفه ای مجلل بودند. از بازی ها هم میتوان به گرشاسپ، معبد اژدها، شبان، گاندو، مبارزه در خلیج عدن، فریاد آزادی، شتاب در شهر و میرمهنا و... اشاره کرد بازی های آنلاین هم حضور داشتند و علاقه مندان خاص را به خود جذب کردند بازی هایی مثل عصر پادشاهان که برای خودشان یک دژ ساخته بودند و یکی از غرفه های قابل توجه در نمایشگاه بود. بازی آسمان دژ هم حضور داشت. یک نکته ی قابل توجه حضور باشگاه پرسپولیس بود که آنها هم با یک بازی آنلاین به نام رد کاپ در نمایشگاه حضور پیدا کرده بودند.