

بازی ماه چارس

persian
games
شماره ۳



persian-games.com

تراشون
یکی از
مورد انتظارترین
بازی های ایرانی

سخن مدیر

باز هم آمدیم ...

سیاس، شایسته‌ی خداوندی است که ما را در این راه قرار داده است و درود بر خوانندگانی که همچنان ما را همراهی کرده‌اند. تحقق وعده‌های بیان شده در ایران کمی بیگانه است اما تلاش ما بر این بوده که این فرهنگ را به جا آوریم و در نسخه‌ی پیش رو به آن عمل کرده باشیم. شروع هر کاری با سختی‌هایی مواجه است و ما نیز از آن مستثنی نیستیم و همراهی و همکاری فعالان و علاقه‌مندان حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند سرعت بخش کار ما باشد. اعتماد از دیگر مواردی است که در کشور ما حداقل در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای کم‌رنگ است و ما نیز هم خواهان آن و هم در حال به دست آوردنش از شما هستیم.

مجله‌ی بازی‌های پارسی راه طولانی‌ای در پیش دارد تا

سخن سردبیر

سلام و درود بر شما خوانندگان عزیز و ارجمند.

شماره‌ی نخست مجله‌ی بازی‌های پارسی در تیرماه منتشر شد و با استقبال بسیار خوبی روبه‌رو گشت که واقعا غیر قابل انتظار بود و باعث شد برای ادامه دادن مجله قدرتی دوچندان داشته باشیم و با انرژی کار کنیم. تا جایی که حتی بزرگ‌ترین باشگاه خبری فارسی زبان دنیا، عصر ایران، فارس نیوز، خبر فارسی، قطره، برنامه‌ی تلویزیونی به‌روز در شبکه‌ی سه سیما خبر انتشار مجله را منتشر کردند.

هم‌چنین برای نسخه‌ی انگلیسی مجله، مدیرعامل THQ، استودیوی Ubisoft Montreal، آهنگساز بازی محبوب Journey، یکی از کارکنان Origames، صداگذار و بازیگر شخصیت اصلی Dead Space 3، یکی از کارمندان ایرانی –Rock star، یکی از سازندگان سری بازی‌های Rayman و ... نظرات سازنده و تاثیرگذاری دادند که باعث شادی بسیار ما شد.

منتظر شما در سومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران از ۲۲ تا ۲۶ مرداد ماه در غرفه‌ی مجله‌ی بازی‌های پارسی هستیم.

سخن دبیر تحریریه

شماره‌ی دوم نشریه‌ی بازی‌های پارسی؛ این یعنی تصمیم برای ادامه و در کنار آن راهی طولانی برای رسیدن به هدف. خیلی از شما خوانندگان می‌توانید هدف از انتشار این نشریه را هر چیزی تعبیر کنید؛ تبلیغ، کار رسانه‌ای، کمک به اعتلای صنعت بازی‌سازی داخلی، ولی من در شماره‌ی دوم هدف تازه و نوبی را در مقابل می‌بینم؛ کمک به اعتلای بازی‌سازی بازی‌سازهای مستقل. این از آن دست مقوله‌هایی است که تا واردش نشده باشید برای تان قابل درک نیست. این‌که بیایی و به جای دل سوزاندن برای استودیوهای بزرگ و بازی‌های فاخر برای بازی‌های ساده و جمع و جور مستقل و سازنده‌های کم امکاناتشان دل بسوزانی فقط وقتی قابل درک است که این حجم انبوه بازی‌های ساده و کم ادعا ولی به واقع فاخر را دیده باشی. توجه به این قشر انبوه و به واقع با استعداد تنها راه رساندن صنعت بازی‌سازی داخلی به استانداردهای رایج این صنعت در دنیا است.

نه تنها در ایران بلکه در سراسر دنیا این صنعت–هنر ایران را معرفی کند و قدمی در راه پیشرفت آن بر دارد. نسخه‌ی انگلیسی مجله گامی نوین در حوزه‌ی اطلاع رسانی بازی‌های ایرانی در فرا مرزها بوده است و هم چنین وبسایت دو زبانه‌ی بازی‌های پارسی نیز مکمل این حرکت است. شادابی و اشتیاق فعالان و علاقه‌مندان این حوزه، غیر قابل توصیف است. بله فصلی نوین آغاز شده و همدلی و توان ایرانیان نمایان گشته است. هدف و رسالت این مجله نیز معرفی و حمایت از بازی‌های ایرانی و فعالان آن است و برداشتی جز این ظلمی به مجموعه‌ی بازی‌های پارسی است چرا که این مجموعه کاملا مستقل اداره می‌شود و وابسته به هیچ نهادی نمی‌باشد. سخن را کوتاه کرده و منتظر رهنمودهای شما هستیم.

حمزه آزاد

مصاحبه با محمود سلطانی
۱۶
آلبوم عکس
۱۸

پیششید... فکر می‌کنم دیگر زیادی حرف زدم چون از شدت خوش‌حالی نتوانستم جلوی خودم را بگیرم و این شادی را با شما تقسیم نکنم. و بالاخره این هم شماره‌ی دوم با وجود کلی تغییرات در همه‌ی قسمت‌ها طبق قولی که در شماره‌ی قبل داده بودیم به همراه اطلاعاتی از بازی‌های مستقل جذابی که شاید تا به‌حال حتی اسم آن‌ها را هم نشنیده باشید! بخش‌های جدیدی مانند اخبار، دانشگاه، پیشنهادش، کمیک و بازی‌سازی اضافه شده است که امیدواریم مورد قبول و رضایت شما واقع شود. متأسفانه یک سری مشکلات و بدقولی‌های برخی از عزیزان باعث شد که برای رساندن مجله به نمایشگاه با فشارهای زیادی دست و پنجه نرم کنیم و نتوانیم آن‌طور که باید و شاید مجله را آماده کنیم. تمام تلاش خود را خواهیم کرد تا در شماره‌ی سوم کم و کاستی‌های موجود را با انتقادات و پیشنهادهای شما به حداقل برسانیم. در ضمن، تمام مطالب و اطلاعاتی که در مجله خواهید خواند کاملا اختصاصی هستند و بر طبق همکاری ما با استودیوهای بازی‌سازی و بازی‌سازان مستقل ایرانی به رشته‌ی تحریر درآمده‌اند. **آیدین نوری**

ما در کشورمان استعدادهای فراوانی برای ساخت بازی داریم. آدم‌هایی که به خاطر شکل بازار بازی‌های کپی خارجی طی مدتی نسبتا طولانی، بازی‌های زیادی را با هزینه‌های اندک تجربه کرده‌اند. اگر با نگاهی دولتی به قضیه نگاه بکنیم باید داد و هوار سر بدهیم که واولیا که خارجی‌ها با بازی‌های‌شان فرهنگ خود را به خورد جوانان و نوجوانان و کودکان ما می‌دهند و این خطرناک است. ولی باید نیمه‌ی پر لیوان را هم دید؛ بسیاری از مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای در داخل ایران به دلیل تجربه کردن حجم انبوهی بازی، اصول کار را بلدند. ممکن است از نظر تئوریک و اصطلاحات و جنبه‌های علمی نتوانند دانسته‌های خود را بروز بدهند ولی به شکل ناخودآگاه اصول طراحی مرحله، فرق بین بازی بد و خوب و خیلی از اصول مهم بازی سازی را می‌دانند. این مثل یک دانشگاه بزرگ عمل کرده و نسلی را تحویل جامعه‌ی تازه و جوان بازی‌سازی داخلی

پرونده اصلی

پیش نمایش ترانتون ۱۳	پیش نمایش دینگو ۸
هروری بر داستان بازی ۱۵	هفت خوانک ۹
مصاحبه با محمود سلطانی ۱۶	راه فراموش شده ۱۰
آلبوم عکس ۱۸	طوطوی کشاورز ۱۱
	بخش چند نفره مبارزه در خلیج عدن ۱۲

نقد و بررسی

بازی سازی	نقد و بررسی	پیشنمایش	سایر
کانس تراکت سازه ای محکم ۳۵	سرزمین روبای بازگویی داستان ۲۱ صدای فراموش شده ۲۲		هروری بر آخرین اخبار ۳
هن ایپک ۲۲ سال دارما ۳۸	مردان کپسولی ۲۳ مسیر عشق زیر صفر ۲۴		حوزه دانشگاهی بازی های رایانه ای ۷
ره صد ساله ۴۰	چرخ دنده ها ۲۵ نقد هلیوم ۲۶		کمیک کوچک ۱۹
این جعبه کوچک ۴۱	افسانه سرباز وظیفه ۲۷ جاده های نبرد ۲۸		
	نقد گیلمو ۲۹ حادثه در تهران ۳۰		
	نقد ترکمانچای ۳۱		
	کمان اهورایی و جاذبه ۳۴–۳۳		

فهرست

کارکنان

مدیر مسئول و **صاحب امتیاز**: حمزه آزاد
سردبیر: آیدین نوری
دبیر تحریریه: رضا قرالو
گرافیست: مهدی کرباسیان، مهدی پولادی
تحریریه: مجید رحمانی، برهان قاسم زاد، حسین آدینه، کسری کریمی طار، علی شریفی،امیر گلخانی، شایان ضیایی، سعید زعفرانی، امین شیروانی، قاسم نجاری، بهزاد شعبانی، محمدرضا مصطفوی، علیرضا پیر و **امیر صلحی**
تیم ترجمه: ارکین زاهدی، صدرا شریفی و **مرتضی یزدانی**
مسئول تبلیغات و پخش: آیدین نوری
با تشکر فراوان از سید طه رسولی و علی فخار

انجمن صنفی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی ایران در شرف تاسیس است:

اواخر سال ۹۱ زمزمه‌هایی برای از سرگیری تاسیس انجمن بازی‌سازان به گوش می‌رسید و خدا را شکر که صحت داشت. هم‌زمان دو گروه از بازی‌سازان با هم اقدام به تاسیس انجمن کردند و در نهایت به نظر واحد رسیدند و این هم اندیشی به تاسیس انجمن صنفی تولیدکنندگان بازی‌های رایانه‌ای و ویدیویی ایران منجر شد. هرچند هنوز هم حرف و حدیث‌هایی مبنی بر اختلافات جزئی به گوش می‌رسد اما مهم این است که این کار به شکل خوبی در حال پیگیری است و نسخه‌ی اولیه‌ی اساسنامه نیز تنظیم و برای شرکت‌ها ارسال شده است تا نقطه نظرات خود را بیان کنند و در صورت لزوم به ویرایش اساسنامه بپردازند. به امید خدا طی ماه‌های آینده شاهد راه اندازی رسمی این انجمن صنفی خواهیم بود و امید است همه‌ی شرکت‌های بازی‌سازی با وحدت هم در این امر مهم مشارکت داشته باشند. تاسیس انجمن مزایای زیادی را برای صنعت-هنر بازی‌های رایانه‌ای در ایران به همراه خواهد داشت چرا که دولت تدبیر و امید نیز وعده‌ی واگذاری امتیازات دولتی به انجمن‌های صنفی تخصصی را در مناظرات داده است.



گانگسترهای بی‌رحم در مافیو

"مافیو" یک بازی اینترنتی تحت وب است که به صورت آنلاین، شما را در نقش یک گانگستر قرار می‌دهد. شما باید به تشکیل خانواده پرداخته و در پی پیشی گرفتن از سایر گانگسترها باشید. شما می‌توانید برای خود کسب و کار راه بیندازید یا در پی دزدی، سرقت بانک و گروگان گیری باشید یا می‌توانید سایر گانگسترها را کشته و از اموال آن‌ها بهره ببرید. در مافیو همه‌چیز ممکن است و فقط کافی است بی‌رحم باشید!



حسن خوب رانندگی با بازی رایانه‌ای شوفر

"شوفر" یک بازی مستقل ایرانی با سبک رانندگی است که توسط استودیوی "ژووری مانگ" در حال توسعه است. یکی از ویژگی‌های مهم این بازی استفاده از طیف مختلف اتومبیل‌ها از جمله اتومبیل‌های ایرانی است. گیم‌پلی‌ای که برای آن در حال ساخت است بر اساس قوانین واقعی فیزیک شبیه‌سازی شده است. هم چنین ویژگی‌هایی به آن اضافه می‌گردد تا مکانیک اتومبیل به سمتی سوق داده شود که مخاطب احساس هیجان بیش‌تری نسبت به واقعیت داشته باشد. لوکیشن‌های بازی در محیط‌های کوهستانی زاگرس اتفاق می‌افتد، در طراحی مسیرها بسیار سعی شده است که اتمسفر آن‌ها علاوه بر واقعیت، سبک و سیاق ایرانی داشته باشند. هم‌چنین سازندگان بازی برای طراحی اتومبیل‌های داخلی از تکنولوژی اسکن سه بعدی بهره می‌برند که این امر باعث می‌شود اتومبیل‌ها کاملاً واقعی به نظر برسند. تخریب پذیری اتومبیل‌ها کاملاً داینامیک است و نسبت به شدت و زاویه‌ی ضربه‌ها محاسبه می‌شوند که این ویژگی باعث می‌شود صحنه‌ی تصادفات، واقعی‌تر به نظر برسد. موسیقی این بازی نیز طیف جدیدی از موسیقی بومی هر منطقه را شامل می‌شود و از لحاظ ریتمیک در موازات با گیم‌پلی حرکت می‌کند و به نحوی مکمل آن محسوب می‌شود. این بازی با موتور قدرتمند UDK در حال ساخت است و طبق برنامه‌ریزی‌ای که در استودیو انجام شده، قرار است از حداکثر قدرت آن در کلیه‌ی ابعاد استفاده کنند.



مواظب فریادهای عجیب بازی فریاد جنگ باشید!

بازی در مورد یک گروه تروریستی است که بر اثر کمبود انرژی، غذا، امکانات کافی برای زندگی و به رسمیت شناخته نشدن توسط دیگران، تصمیم به حمله به کشوری قدرتمند به نام ایران گرفته، ایرانی که از سال ۲۰۷۶ میلادی به یک ابر قدرت تبدیل شده است. در این زمان، ایران از لحاظ نظامی حرف اول را می‌زند و از نظر منابع مورد نیاز برای زندگی و هم‌چنین انرژی، کشوری غنی به حساب می‌آید. در این زمان دیگر فقط نفت اهمیت ندارد، بلکه فقط و فقط انرژی الکتریکی مورد نیاز است. گروهی تروریستی برای تأمین انرژی مورد نیاز خود، حمله به کشورهای قدرتمند که ایران نیز شامل آن‌ها است را شروع می‌کنند. ساخت بازی فریاد جنگ یا WarWhoop در سبک تیراندازی اول شخص از ۱ خرداد ۱۳۹۲ شروع شده است و طبق صحبت‌های سازندگان، بازی برای کنسول Xbox 360 هم عرضه می‌شود.



مرحله‌ی Thunder Run با طعم کرای انجین!

علیرضا خواجه علی راجع به بازی Thunder Run می‌گوید: "ماه می‌سال ۲۰۱۱ بود که خبر انتشار SDK رایگان CryENGINE 3 را شنیدم. به عنوان یک تازه وارد، ثبت نام و موتور را برای اولین بار دانلود کردم. اوایل کار زیاد آسانی نبود. بعد از ماه‌ها استفاده از آموزش‌های موتور (با توجه به وجود نداشتن هیچ منبع فارسی) در آگوست ۲۰۱۲ پروژه‌ی Operation Desert Eye به عنوان یک بازی تک مرحله‌ای که اولین بازی من بود کلید خورد (در واقع مسیری بود برای یادگیری اصول بازی‌سازی و در واقع خود موتور). این پروژه برگرفته از مرحله‌ی Thunder Run Battle- field 3 بود. برای یک تازه وارد، کار بسیار دشواری بود و حتی این پروژه بارها برای ماه‌ها خوابید و هیچ تصمیمی برای ادامه دانش نبود. ماه‌ها گذشت و با دنبال کردن آموزش‌ها و یادآوری این‌که "این پروژه فقط جهت یادگیری موتور کلید خورده بود" در جون ۲۰۱۳ این پروژه دوباره زنده شد اما این بار با اطلاعات بسیاری که در دو سال اخیر کسب شد این پروژه با موفقیت بسیار خوبی روبه‌رو شد. ضمناً نام پروژه از Operation Desert Eye به Thunder Run تغییر کرد. هرچه بیش‌تر مرحله‌ی Thunder Run Battle- field 3 را بازی می‌کنم و بیش‌تر عکس و ویدیو برای بازی‌سازی تهیه می‌کنم، بیش‌تر به عمق این مسئله که بازی‌سازان در DICE چه مهارت انکار ناپذیری دارند پی می‌برم و با رفتن در جزئیات می‌بینم که حتی برترین بازی‌سازان دنیا هستند. کار کردن بر روی یک نقشه با وسعت ۴ در ۴ کیلومتر مربع آن هم به صورت تک نفره و این‌که تمام کارها از قبیل صداگذاری، نور پردازی، هوش مصنوعی، تکسچرینگ و ... بر عهده‌ی یک نفر باشد کار بسیار دشواری است و من هرگز نخواهم توانست Thun- der Run را آن طور که هست بازسازی کنم. درحال حاضر حدود نیمی از پروژه تکمیل شده و نیم دیگر در انتظار آپدیت بعدی SDK یعنی CryENGINE ۳.۵.۱ است تا از حداکثر توان موتور استفاده شود. و من کم‌کم از پشتیبانی بی‌پایان و گرم تمامی دوستان بسیار سپاسگزارم و قول گرچه یک مرحله‌ی کوتاه و فاقد استانداردهای روز، ولی تجربه‌ای شیرین با طعم Battle- field 3 را به همه هواداران CryENGINE می‌دهم."

چتر باز شجاع روی تلفن‌های همراه هوشمند شیرجه می‌زند

بازی "شیرجه‌ی شجاع" یا Driver Daring داستان چتربازی را روایت می‌کند که در آرزوی شکستن رکورد پرش از ارتفاع، پرش خود را از لبه‌ی فضا انجام می‌دهد، غافل از این‌که مسیر سقوط او برخلاف انتظارش هموار نیست...

این بازی به سبک دونده یا Endless Runner بوده و برای گوشی‌های همراه هوشمند با سیستم عامل اندروید توسط شرکت "کیمیا رسانه پویا" (Kirpi Studio) طراحی شده است. کنترل بازی توسط سنسور شتاب سنج گوشی همراه و لمس صفحه امکان پذیر بوده و کنترل کاملی برای حرکت کاراکترها و قابلیت‌های ویژه‌ی سه کاراکتر قابل بازی را به بازیکن می‌دهد.

بازی در چهار فضای مختلف با موانع منحصر به فرد جریان دارد. موانع در انواع مختلف به صورت ثابت، متحرک و ریتمیک در طراحی‌های مختلف نسبت به فضای بازی در برابر بازیکن قرار گرفته و با پیشرفت در بازی عکس‌العمل بازیکن را به چالش می‌کشد. در هر دور از بازی آیتم‌های جمع کردنی در فضای بازی پخش شده که با جمع آوری آن‌ها بازیکن می‌تواند از فروشگاه داخل بازی، آیتم‌های ارتفاعی و کاراکترهای ویژه را آزاد کرده و به کمک آن‌ها پیش‌روی بیش‌تری داشته و رکورد قبلی خود را بهبود دهد. با افزایش مهارت بازیکن، درجه‌ی سختی بازی نیز بیش‌تر شده و همواره موانع، به نسبت مهارت در برابر بازیکن قرار می‌گیرند.

هم اکنون می‌توانید این بازی جذاب و سریع را از کافه بازار دریافت کنید.



جلوگیری از آلوده شدن زمین با سیر کردن شکم گول‌ها!

بازی "سوپر گول‌های گرسنه" یا Super Monster Hungry در ژانر بازی‌های آرکید بوده و در دسته بازی‌های کژوال موبایل قرار می‌گیرد و برای پلتفرم‌های iOS مانند iPad، iPod، iPhone و تبلت‌ها و گوشی‌های هوشمند با سیستم عامل اندروید در تابستان سال ۱۳۹۲ منتشر می‌شود. داستان بازی در مورد یک هواپیمای آلوده شده به زامبی‌هایی است که در جنگلی سقوط کرده و مسافرین آن که حالا زامبی شده‌اند در حال سقوط به داخل جنگل هستند و بازیکن باید با پرتاب کردن این زامبی‌ها در دهان دو گول خوش آب و رنگ که در دو طرف صفحه منتظر و گرسنه هستند، از آلوده شدن زمین جلوگیری کند!

اخبار بیش‌تر در مورد این بازی را از سایت سازنده‌ی آن به آدرس www.AidinZolghadr.com پیگیری کنید.



تلاش آشپز تازه کار و شیطنتهای دستیار سر آشپز

داستان از اولین روز کاری یک آشپز تازه کار و بی تجربه در محله‌ای از تهران آغاز می‌شود که تمام تلاش خود را برای حفظ شغل، پیشرفت و یادگیری پخت غذاهای مختلف و فنون آشپزی از استادش به کار می‌گیرد ولی در این راه با سخت‌گیری‌های استاد سر آشپز و شیطنتهای دستیار او همراه می‌شود تا جایی که ... این آشپز تازه کار در این راه با شیطنتهای دستیار حسود ولی دست و پا چلفتی و خرابکار که تلاش می‌کند جلوی پیشرفت او را گرفته و از کار بیکارش کند روبه‌رو می‌شود زیرا استاد سر آشپز به دنبال فردی قابل اعتماد است تا از او آشپزی ماهر بسازد و همین موضوع حس رقابت را در دستیار سر به هوایش زنده می‌کند. بازی از هفت مرحله تشکیل شده است که شامل ۴ مرحله‌ی اصلی و ۳ مرحله‌ی امتیازی است. مثلاً مرحله‌ی کله پزی اصلی است و مرحله‌ی زمین کشاورزی امتیازی است. بازیکن به سه طریق می‌تواند بازی را انجام دهد:

۱. با استفاده از PS3 Move

۲. با استفاده از Microsoft Kinect

۳. با استفاده از ماوس و کیبورد

در مرحله‌ی اول درباره‌ی منوی غذا، طریقه‌ی امتیازدهی، جریمه‌ها، ضربه ۱۰، Combo Knife و جدول امتیازات توضیحاتی به بازیکن داده می‌شود و در قسمت بعدی بازی آغاز می‌شود. در پایان هر مرحله‌ی اصلی، سر آشپز نزدیک آمده نگاهی به غذا می‌کند و بازیکن را تایید یا رد می‌کند. بازی جذاب استاد سر آشپز یا The Master Chef تاپستان امسال منتشر می‌شود.



بازی قهرمان ما به زودی منتشر می‌شود

بازی ایرانی "قهرمان ما" که توسط استودیوی آنو در حال ساخت است به زودی عرضه خواهد شد. بخش روابط عمومی این استودیو اعلام کرد که تیم سازنده منتظر دریافت مجوز پخش بازی است و پس از گرفتن مجوز، مقدمات پخش آن آغاز خواهد شد.

بازی "قهرمان ما" در سبک اشاره و کلیک بوده و دارای داستان فانتزی و ویژگی‌هایی منحصر به فرد است. داستان در "شهر بزرگ" اتفاق می‌افتد. یک پروفیسور دیوانه با تغییرات شیمیایی، مایعات فاضلاب‌ها را دستخوش تغییر کرده و به آن‌ها جان بخشیده است. جکی، شخصیت اصلی بازی یک لوله بازکن ساده است که به صورت کاملاً ناگهانی درگیر اتفاقات شهر می‌شود.

در ادامه جکی بایستی برای جلوگیری از پیشرفت این اتفاقات دست به کار شده و با رد کردن موانع اوضاع را به حالت اول بازگرداند. معماهای بازی، درجات سختی متفاوتی را شامل می‌شود. اما در مجموع، معماها به گونه‌ای طراحی شده‌اند که تعادل در درجه‌ی سختی آن‌ها حفظ شود. قهرمان ما در مجموع از ۵ لوکیشن متفاوت و ۶۰ پس‌زمینه تشکیل می‌شود که تنوع بالایی به بازی داده است. همچنین با پیش‌روی در بازی قابلیت‌های جدیدی به بازیکن داده می‌شود که جذابیت بازی را افزایش خواهد داد.

همچنین تیم سازنده، برنامه‌های زیادی برای حضور فعال در سومین دوره‌ی جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران در نظر گرفته است. استودیوی آنو یک مرحله‌ی اختصاصی برای نمایشگاه ساخته است که حالت مسابقه‌ای و رکوردزنی دارد و علاقه‌مندان می‌توانند با حضور در غرفه‌ی این استودیو در این مسابقه شرکت کرده و شانس خود را برای رکورد زدن و کسب جایزه امتحان کنند. از طرفی تریلر گیم‌پلی این بازی نیز به زودی منتشر خواهد شد تا بازیکن‌ها را با فضای بازی و همچنین معماها آشنا کند.



پازل‌های متفاوت با قوانین فیزیک و نقاشی دیجیتال!

داستان بازی Insectronic حول محور شخصیتی است که ناخواسته وارد دنیای ناشناخته‌ای شده و سعی در خروج از آن‌جا و بازگشت به خانه را دارد و در این میان درمی‌یابد برای خروج از آن‌جا باید به ساکنان این سرزمین کمک کند. در این بازی، پازل‌های متنوع در مراحل جداگانه قرار گرفته‌اند که بازیکن با حل کردن آن‌ها در بازی پیشرفت می‌کند. پازل‌ها به صورت ترکیبی فیزیکی (حرکت دادن اجسام با اعمال قوانین فیزیک) و منطقی طراحی شده و در مراحل پایانی هوش و دکاوت و سرعت عمل بازیکن را به چالش می‌کشد. گرافیک غالب بازی به صورت دو بعدی با ترکیب المان‌های سه بعدی بوده و فضای روشن و شادی را ارائه می‌کند. تمام المان‌های گرافیکی این بازی به صورت دستی و با تکنیک نقاشی دیجیتال و متحرک سازی‌ها ترکیبی از کات اوت و فریم به فریم اجرا شده. (نمونه‌ای از طراحی‌های پیش تولید این بازی را در زیر مشاهده می‌کنید) کنترل بازی با لمس و حرکت دادن انگشت روی صفحه انجام می‌گیرد و به شکلی طراحی شده که با یادگیری آسان حرکت کاراکترها در فضای بازی، بازی را برای بازیکن ساده کرده و کمک می‌کند که او در هر لحظه به تمامی حرکت‌ها و فضای بازی تسلط کامل داشته باشد. این بازی با عنوان جدیدی از شرکت "کیمیا رسانه پویا" در سبک پازل پلتفرمر برای گوشی‌های هوشمند با سیستم عامل اندروید هم اکنون مراحل تولید خود را سپری می‌کند. زمان عرضه‌ی این بازی، فصل پاییز اعلام شده است.



خون و خون ریزی در خیابان‌هایی پر از زامبی

بازی Bloody Streets یا "خیابان‌های خونین" یک عنوان ایرانی جدید است که توسط تیم Headless Wizard ساخته شده است. در Bloody Streets بازیکن در طول ۲۵ مرحله در قالب چهار فصل با استفاده از سلاح‌های متنوع و المان‌های محیطی به مبارزه با دشمنان بازی از جمله زامبی‌ها، زالوها، عنکبوت‌ها و ... می‌پردازد.

این عنوان یک بازی Top Down Shooter یا اکشن ایزومتریک است که از جمله ویژگی‌های آن می‌توان به داشتن خشونت و خون ریزی اشاره کرد. در هر مرحله از بازی، بازیکن با چند موج از دشمنان مواجه می‌شود که با از بین بردن آن‌ها مرحله، پاک سازی می‌شود. بازی را می‌توان در رده بازی‌های هاردکور رده بندی کرد و برای بازی کردن خصوصاً در مراحل بالا بازیکن نیاز به مهارت بالایی دارد. تیم سازنده‌ی بازی که به طور متوسط مدت زمان یک سال را صرف ساخت بازی کرده‌اند، متشکل از پنج نفر است و به جرات می‌توان گفت این افراد تمام سعی و تلاش خود را برای یک گام جلوتر بودن از دیگر بازی‌های ایرانی کرده‌اند. بازی خیابان‌های خونین در این دوره از جشنواره‌ی بازی‌های تهران حضور دارد.



نخستین شرکت بازی‌سازی مازندران آغاز به کار کرد

شرکت بازی‌سازان جوان از اوایل تابستان به صورت رسمی در شهر بابل مستقر شد. این شرکت پروژه‌هایی در حال تولید دارد که از میان آن‌ها می‌توان به "فوتبال دستی" و "جنگ کاغذی" اشاره کرد. همچنین بازی "هلیوم" نیز مرحله‌ی نهایی تولید را پشت سر گذاشته و آماده‌ی انتشار است. بیش از نود درصد اعضای این شرکت را دانشجویان تشکیل می‌دهند و در شرف گرفتن مجوز برای دانش بنیان شدن است. همچنین برای آشنایی با محصولات می‌توانید به نشانی www.YGD.ir مراجعه نمایید.



نبرد زمین، دریایی و هوایی همراه با ستارگان بازی‌های ایرانی و خارجی

بازی ایرانی "سرعت کوچک: همه ستاره‌های بازی‌های ایرانی" ساخته‌ی استودیوی مستقل "کارخانه‌ی رویایی" (Dream Factory) است که به زودی توسط این تیم به‌صورت کاملاً رایگان منتشر خواهد شد. بازی تمی فانتزی و طنز خواهد داشت و المان‌های شوخی و طنز در بازی کاملاً قابل رویت خواهد بود.

دعوت نامه‌هایی از طرف یک کمپانی ناشناس برای ستاره‌های بازی‌های رایانه‌ای ایرانی فاد کوهنورد، گرشاسپ، گاندو، تگ، نادرشاه، ببری خان، الیسان، پولوتو، دینگو، شبان و شبنم فرستاده شده و از آن‌ها خواسته شده در مسابقات سرعتی که در سه بخش زمینی، هوایی و دریایی شکل گرفته بود شرکت کنند. هدف از این مسابقات هنوز نامشخص است و هیچکس نمی‌داند که چه کسی پشت این قضایا قرار دارد اما یک چیز کاملاً مشخص بود و آن این موضوع بود که تنها شرکت کنندگان این مسابقه، ستاره‌های بازی‌های ایرانی نبودند بلکه از تمام ستاره‌های بازی‌های ویدیویی دنیا شرکت کننده در این مسابقه شرکت کرده بود و همه‌ی آن‌ها هم علیه ستاره‌های ما قد علم کرده بودند. بنابراین این ۱۱ ستاره‌ی بازی‌های رایانه‌ای ما تصمیم گرفتند در قالب سه تیم که به اسم تیم الف، ب و تیم ج اسم گذاری شد به مصاف این شرکت کنندگان بروند و آن‌ها را شکست دهند و راز این مسابقات را کشف کنند. تیم الف: تیم مسابقات زمینی: فاد کوهنورد موظف شد تا تیم الف که بخش زمینی را پوشش می‌دهد، رهبری کند و با گرشاسپ و نادر شاه هم تیمی شد. تیم ب: تیم مسابقات هوایی: تیم ب که رهبری آن را گاندو بر عهده داشت از ببری خان، شبنم و الیسان تشکیل شد. تیم ج: تیم مسابقات دریایی: و تیم ج هم با رهبری تگ از شبان، دینگو و پولوتو شکل گرفت. دشمنان شما در بازی شامل: سونیک، ماریو، الطائر، نمسیس، کریتوس، کراش، گوردن فریمن، جوکر، ریمن و ... هستند که طیف وسیعی از کاراکترهای مورد علاقه‌ی بازیکنان ایرانی را تشکیل می‌دهد. شما در بازی به وسیله‌ی تجهیزات جنگی و انهدامی که بر روی وسیله‌ی نقلیه خود نصب می‌کنید با سایر رقبا خواهید جنگید. همچنین امکان خرید تجهیزات و امکانات دیگر نیز در بازی گنجانده شده و شما می‌توانید با مراجعه به فروشگاه بازی این موارد را برای وسیله‌ی نقلیه و شخصیت خود خریداری کنید و هیجان و جذابیت بازی را برای خود بیش‌تر کنید. بعد از انتشار بازی قرار است که یک بسته‌ی الحاقی عرضه گردد که بخش جدیدی با عنوان دهه‌ی شصت را شامل می‌شود که شما در آن قادر خواهید بود با کاراکترهای دهه‌ی شصت مانند باگزبانی، فوربال، دیک تریسی، الکس و ... رقابت کنید. در مورد

گرافیک بازی می‌توان از روی تصاویر منتشر شده حدس زد که با یک بازی ایرانی با گرافیکی قابل قبول روبه‌رو خواهیم بود. طراحی شخصیت‌ها و پس زمینه‌های بازی کاملاً استاندارد و با معیار بازی‌های این‌چنینی ساخته شده است و به گونه‌ای حالت جالب بازی در طراحی شخصیت‌ها کاملاً ملموس است. تیم کارخانه‌ی رویایی زمان انتشار این بازی را تابستان امسال اعلام کرده است.

آیدین نوری



نگاه اجمالی به حوزهی بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه‌های ایران

انگار همین دیروز بود؛ حدود چهار الی پنج سال پیش به صورت پراکنده همایش‌هایی در حوزهی بازی‌های رایانه ای در سطح دانشگاه‌های ایران برگزار شد، پیشنهاد این گونه کارگاه‌ها و همایش‌ها، دانشگاه شریف، علم و صنعت و شمال آمل بودند. چرخه‌ی خوبی بود برای شعله‌ور شدن آتش بازی‌سازی و توجه ویژه به این حوزه، اما پایدار نبود و از آن به درستی استفاده نشد. همایش‌ها و کارگاه‌هایی که فقط "برگزار" شدند و سپس هم در تاریخ محو شدند. اما بزرگ‌ترین و اساسی‌ترین حرکت را برای همه‌گیر شدن این حوزه می‌توان تأسیس نخستین انجمن علمی دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای در دانشگاه مازندران دانست. انجمنی که در اردیبهشت ماه سال ۹۰ با تأیید وزارت علوم شروع به کار کرد و طی دو سال فعالیت، مقام انجمن برتر کشور را از بین پنج هزار و پانصد انجمن به دست آورد. این انجمن جشنواره‌ی ملی دانشجویی بازی ساز، نمایشگاه استانی روز بازی و مسابقات جهانی دانشجویی بازی‌ساز را بنیان گذاری کرد.

و اما ترین‌های حوزه بازی‌های رایانه‌ای در سطح دانشگاه‌های کشور:

برترین دانشگاه: دانشگاه مازندران

برترین رئیس دانشگاه: دکتر دیاری (دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان)

فعال‌ترین مسئول دانشگاهی و مرکز رشد: دکتر طباطبایی (مرکز رشد دانشگاه قم)

برترین جشنواره: جشنواره ملی دانشجویی بازی‌ساز دانشگاه مازندران

برترین مسابقات: مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان

نمایشگاه برتر: نمایشگاه استانی روز بازی دانشگاه مازندران

تخصصی‌ترین مرکز: دانشگاه علمی کاربردی بازی‌سازی تهران

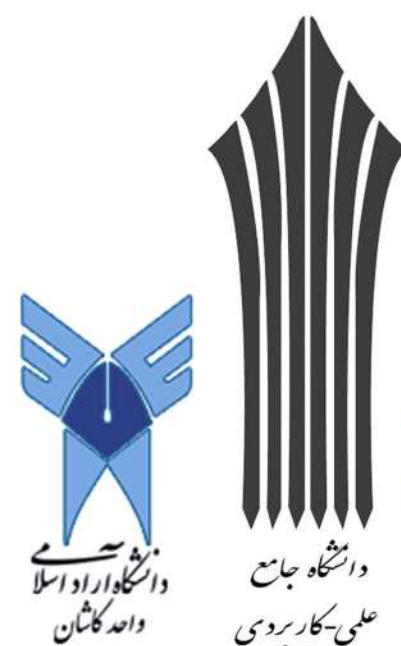
برترین انجمن علمی دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای: دانشگاه مازندران

هم‌چنین لازم به ذکر است که انتخاب عناوین با توجه به کارهای انجام شده و رویدادهای برگزار شده تا به امروز است. ترین‌های بعدی را شما انتخاب کنید: info@persian-games.com حمزه آزاد

هم اکنون بیش از ده انجمن در سطح دانشگاه‌های سراسر کشور بعد از این جنبش راه اندازی شده و بعضاً از اساسنامه‌ی انجمن فوق بهره برده و اکثر آن‌ها در وب سایت www.irgames.ir گرد هم آمده‌اند. جنبش‌های مهم دیگری هم رخ داده که به معرفی آن‌ها نیز خواهیم پرداخت. یکی از آن‌ها مسابقات ملی بازی‌سازی رایانه‌ای دانشگاه آزاد اسلامی واحد کاشان است که در سبک ۴۸ ساعته برگزار شد و بی‌شک یکی از موثرترین مسابقات برای ارتقای سطح بازی‌سازی بود. البته به نحوه ی برگزاری و داوری‌ها همیشه انتقاداتی وارد است اما در این مقاله قصد ما فقط معرفی رویدادها است. مرکز رشد دانشگاه قم نیز با ورود جدی به حوزهی بازی‌های رایانه ای اقدامات مفیدی را در سطح استان قم انجام داده که قابل تحسین است. حمایت از شرکت‌ها و گروه‌های بازی‌سازی و برگزاری مسابقات از جمله فعالیت‌های این مرکز است. یکی از مهم‌ترین اقدامات در سطح دانشگاه‌ها، راه اندازی نخستین واحد دانشگاهی بازی‌سازی است.



این واحد علمی کاربردی که به همت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شده از سال ۹۱ در مقطع کاردانی اقدام به جذب دانشجو کرده است اما کم لطفی مسئولین به این واحد باعث شده تا این جنبش و حرکت فراگیر به کندی پیش برود و تنها شاهد همان تک واحد باشیم و در دیگر استان‌ها هم خبری نباشد. چشم انداز روشنی را می‌توان در حوزهی بازی‌های رایانه ای در سطح دانشگاه‌های ایران پیش بینی کرد چرا که روز به روز تعداد آن‌ها پیش‌تر می‌شود و شاهد ارتقای سطح آن‌ها هستیم. یکی از مهم‌ترین مسائلی که به پیشرفت هر چه سریع‌تر این حوزه در دانشگاه‌ها کمک خواهد کرد، ارتباط بین وزارت علوم با سایر وزارت خانه‌ها و نهادهای مرتبط است. چرا که ظرفیت‌های بسیار مناسبی وجود دارد و اکثر دانشگاه‌ها از آن غافل هستند.



دانشگاه مازندران



جزیره‌ی بیکانوس به منزل‌گاه اهریمن تبدیل شده! این موضوع آرامش جنگل را به هم زده است. آرامش جزیره در شلیک‌های بی‌امان دینگو نهفته شده است. تنها یک شخص در مقابل اهریمن سر فرود نیاورده! مایابی کجاست؟!

بازی دینگو، بازی جدید استودیوی ندای زیبا آفرینان است که در سبک سوم شخص اکشن فانتزی است و تمی ترسناک دارد. این استودیو قبلاً تجربه‌ی ساخت بازی جذاب سیم‌های خطرناک را در کارنامه‌ی خود داشته (که می‌توانید نقد آن را در شماره‌ی قبل بخوانید). داستان بازی از این قرار است که شیاطینی به جزیره‌ی پروفوسوری حمله کرده‌اند تا بدی را در جزیره‌ی محل زندگی او گسترش بدهند و همه را دیوانه کنند. بنابراین پروفوسور بررسی می‌کند که چطور می‌تواند این مشکل را حل کند. او از دینگو که یک سرباز است کمک می‌خواهد تا به تحقیقات بپردازد. دینگو به دستور پروفوسور به جنگل سفر کرده که تنها موجود سالم مانده از دست شیاطین را که مایابی (یک نوع حیوان تخیلی است) نام دارد را برای آزمایش به نزد پروفوسور ببرد. دینگو در طول این سفر باید بر ترسش غلبه کرده و دشمنان عجیب و غریب خود را از میان بردارد.



گیم‌پلی بازی به صورت بز و برو است و مکانیک‌های آن شامل قِل خوردن، لگد زدن و از طناب بالا رفتن است. شخصیت اصلی بازی قابلیت احیای خودکار سلامتی را ندارد و باید به وسیله‌ی قمقمه و خوضچه‌ی مخصوص سلامتی، سلامتی خود را بازیابی کند. کوله پشتی دینگو مهم‌ترین یار او است که شامل قمقمه و اسلحه است. رابط کاربری بازی بسیار ساده و تعاملی طراحی شده و از زیبایی منحصر به فردی برخوردار است. فقط یک نوع اسلحه با طراحی تخیلی در بازی موجود است که به وسیله‌ی باتری شارژ می‌شود و با استفاده‌ی زیاد داغ می‌کند. در بازی شش نوع دشمن و سه غول‌آخر وجود دارد. بازی حدود پنج دمو‌ی بین مرحله دارد و فقط در شب روایت می‌شود و می‌توانید آب و هوای صاف، بارانی و رعد و برق را در آن تجربه کنید.

بازی همانند سری Assassin's Creed دارای یک درجه‌ی سختی بیش‌تر نیست که احتمالاً برای بعضی افراد کار را کمی دشوار می‌کند. هم‌چنین قابلیت ذخیره سازی ندارد و از چک‌پوینت استفاده می‌کند. کم شدن خون دشمن‌ها به صورت درصدی نمایان می‌شود و کاهش سلامتی غول‌آخرها هم با افکتی قرمز رنگ نشان داده می‌شوند. عمق میدان بازی (Draw Distance) زیاد جالب نیست و درختان و اشیا در دوردست به رنگ سفید دیده می‌شوند. بعضی بافت‌های بازی هم مانند سنگ‌های غول پیکر و کوه‌های سنگی بر اساس تصاویر اختصاصی که به دست ما رسیده، خوب کار نشده‌اند.

دینگو سربازی شجاع در دل جزیره‌ای مخوف

بزن، بکش و برو تا به هدف‌ت برسی!

جعبه‌هایی در بازی وجود دارد که داخل آن با نورهای سبز، آبی و قرمز ترزین شده‌اند و باعث افزایش سلامتی یا خشای شما می‌شوند. برای ساخت بازی موتور پایه‌ی Unity 3D به کار برده شده و برای بخش برنامه نویسی هم از زبان‌های جاوا، سی شارپ و سی پلاس پلاس استفاده شده است. طبق صحبتی که مدیر پروژه ی بازی با مجله‌ی بازی‌های پارسی داشته سایه‌ها و نور پردازی در بازی دینگو حرف‌های زیادی برای گفتن دارند. مدت زمان زیادی برای نورپردازی و پردازش سایه در ای ای سی گیمز بحث شده و زمان بسیاری نیز بر روی اجرای آن صرف شده است و حالا باید صبر کنیم و ببینیم که آیا واقعا این اتفاق خوب رخ داده است یا خیر؟

"کوله پشتی دینگو مهم‌ترین یار او است که شامل قمقمه و اسلحه است."

موسیقی، حال و هوای فانتزی دارد و صداگذاری هم بر مبنای القای ترس و وحشت انجام شده است. بازی در استودیوهای معتبری دوبله شده است و دارای دیالوگ‌های متعددی است. بر اساس گفته‌ی "علی نجفی"، مدیر پروژه‌ی بازی دینگو، استودیو در حال مذاکره با چند شرکت معتبر خارجی برای عرضه‌ی بازی در خارج از کشور هم هست. هم‌چنین طبق گفته‌ی ایشان در پروژه ی دینگو سعی شده دینگو شبیه دینگو باشد و اگر جایی از بازی شبیه به بازی خارجی و یا داخلی شده باشد اتفاقی بوده است. بازی دینگو از بهترین تکنیک‌های روز دنیا در مبحث تولید و طراحی هنری استفاده کرده که مسلماً دارای مشکلاتی بوده که اشکال زدایی کرده‌اند و اشکالات و باگ‌ها را به پایین‌ترین حد ممکن رسانده‌اند. از ابتدای فعالیت روی این پروژه شرکت ندای زیبا آفرینان به صورت اختصاصی کار کرده و هیچ‌گونه ارگان دولتی یا خصوصی از آن‌ها حمایت نکرده است. حدود ۶۷ میلیون تومان هزینه صرف ساخت بازی شده و سه نفر روی این پروژه مشغول کار بوده‌اند. یک نفر نیمه وقت و دو نفر روزی حدود ۱۵ ساعت کار می‌کرده‌اند. حدود یک سال هم ساخت بازی به طول انجامیده است. رده بندی سنی بازی ۱۲+ سال است. این نسخه فقط دارای بخش تک نفره است اما استودیوی سازنده قول یک بازی تحت شبکه را از همین رسانه در سال آینده به شما خوانندگان عزیز می‌دهد.

بازی روی سیستم عامل ویندوز، مک و تلفن‌های همراه مجهز به سیستم عامل‌های اندروید و iOS عرضه می‌شود و تا به حال تصمیمی برای عرضه‌ی بازی بر روی کنسول‌های ایکس باکس و پلی استیشن گرفته نشده است. این بازی مرداد ماه امسال در سومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران به صورت فیزیکی و دیجیتالی توسط ای ای سی گیمز عرضه می‌شود. **آیدین نوری**





یکی از تحسین‌برانگیزترین نکات بازی‌سازی ایران، استفاده‌ی درست و به‌جا از داستان‌ها و اساطیر ایرانی است که جذابیت فراوانی به بازی می‌بخشند و در عین حال نیز تاریخ غنی ایران را به جهان نشان می‌دهند. در این بین از شاهنامه‌ی فردوسی برای خلق داستان‌های بازی‌های مختلفی استفاده شده بود اما هنوز جای خالی شخصیت بزرگ رستم در یک بازی رایانه‌ای ایرانی حس می‌شد. شخصیتی که به‌خاطر عظمتش، هیچ بازی‌سازی رغبت چندانی به ساخت بازی براساس وی نداشت چرا که ریسک بسیار بالایی داشت. اما برای اولین بار تیم استودیوی چشمه (که چند بازی دیگر مثل چریک و مسیر بی‌بازگشت را نیز در دستور کار خود دارد) دست به ساخت یک بازی جالب بر پایه‌ی این کاراکتر زده که انصافا خیلی خوب از آب درآمده است.



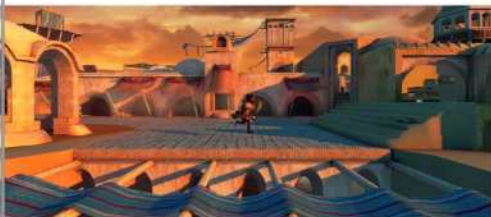
خوشبختانه سبک بازی سکوبازی است که با توجه به این که جز چند مورد خاص هنوز شاهد بازی ایرانی جالبی در این سبک نیستیم جای بسی خوش‌حالی دارد. هفت خوانک تمام سعی خود را کرده تا به ریشه‌های سبک پلتفرمینگ نزدیک باشد اما مشخصا بخش‌های زیادی در بازی هستند که با پلتفرمینگ ضعیف عمل کرده باشند. بزرگ‌ترین این‌ها، شیوه‌ی چیدمان سکوها و مکانیک‌های سکوبازی است که (با توجه به تریلر گیم‌پلی بازی) از معیار درست و استاندارد‌ی پیروی نمی‌کند و صرفا شما باید از روی یک سری مانع عبور کنید. این درحالی است که این بخش یکی از مهم‌ترین بخش‌های بازی‌های سکوبازی بزرگ است و باید به گونه‌ای طراحی و اجرا شود که در طول بازی موجب خستگی مخاطب نشود. البته اگر این را به خاطر بسپاریم که بازی کلا از هفت مرحله و گیم‌پلی نسبتا کوتاهی تشکیل شده شاید بتوانیم از این بخش چشم‌پوشی کنیم و آن را به حساب اولین تجربه‌ی ساخت این سبک بازی بگذاریم.



گرافیک بازی به لطف موتور Unity در سطح خوبی قرار دارد و فضا‌سازی مراحل به بهترین شکل ممکن انجام شده است. در ۷ مرحله‌ی بازی، شاهد ۷ محیط کاملا متفاوت و جذاب هستیم که هریک ویژگی‌های خاص خود را دارد. البته با اشاره به این نکته که بازی کاملا فانتزی است و مخاطبان اصلی آن کودک و نوجوانان هستند باید گفت که در فضا و انیمیشن کاراکتر تا حدی از بار طنز و حرکات خنده‌دار استفاده شده است. مثلا در انیمیشن حرکت و مبارزه‌ی شخصیت اصلی و NPCها از اغراق فراوانی استفاده شده است که واقعا جالب به‌نظر می‌رسد.

سخن آخر:

متأسفانه بیش از این اطلاعاتی از هفت خوانک در دسترس نبود و این تمام چیزی بود که از بازی دیدیم و می‌دانستیم! اما با همین اطلاعات جزیی می‌توان نتیجه گیری کرد که هفت خوانک جزو بازی‌های جذاب و مهم ایرانی است و نگارنده‌ی این مطلب برای تجربه‌ی بازی سر از پا نمی‌شناسد! **شایان ضیایی**



هشت سال دفاع مقدس و عملیات‌های مهم و سرنوشت سازش بستر مناسبی برای ساخت بازی‌های ایرانی به حساب می‌آیند. از همان اولین قدم‌های ساخت بازی در کشورمان عنوان‌های زیادی با موضوع دفاع مقدس تولید شده که بعضی از آن‌ها با حمایت سازمان‌های دولتی ساخته شده‌اند. از طرفی عرضه شدن موتورهایی مثل UDK باعث شده تا گروه‌های بازی‌سازی داخلی با سر و کله زدن با موتورهای روز دنیا شانس‌شان را برای گرافیک و روند بازی بهتر امتحان کنند. استودیو آماج بستر برنامه‌نویسی «راه فراموش شده» را از سال ۱۳۸۹ آغاز کرده و این روزها آخرین مراحل تولید بازی‌اش را سپری می‌کند. سازندگان اطلاعاتی را در اختیارمان گذاشتند تا قبل از انتشار بتوانیم نگاه دقیق‌تری به بازی بیاندازیم.



راه فراموش شده در سبک اول شخص ساخته شده و قرار است داستان دل‌آوری رزمندگان را در عملیات «والفجر ۸» تعریف کند. رزمندگان در طول این عملیات موفق شدند با خلاقیت‌ها و استراتژی‌های متنوع خود منطقه‌ی استراتژیک فاو در خاک عراق را فتح کنند. سازندگان سعی کرده‌اند با قرار دادن قسمت‌های مختلف این عملیات مثل شناسایی، حمله و دفاع جذابیت بهتری را برای بازی‌کننده‌های ایرانی فراهم کنند. به علاوه بیش از ۲۰۰۰ انیمیشن مختلف با کمک موشن-کپچر ضبط شده تا با کمک کدهای بهینه‌شده‌ی بازی شخصیت‌ها و محیط های طبیعی‌تری به تصویر کشیده شوند.

با توجه به تریلری که از بازی منتشر شده شخصیت‌ها انیمیشن‌های خوب و روانی دارند و در موقعیت‌های مختلف واکنش‌های متفاوتی از خود نشان می‌دهند. همین جا باید به جزئیات و طراحی خوب محیط‌ها هم اشاره کنیم که معلوم است با دقت زیادی ساخته شده‌اند. به هر حال دوست داریم به جای مشکلات گرافیکی، با نرخ فریم بالاتری بازی کنیم و یک عنوان استاندارد را به افت فریم و بهینه نبودن موتور بازی ترجیح می‌دهیم. از طرفی سازنده‌ها قول داده‌اند که شخصیت‌های جانبی و دشمنان هوش مصنوعی خوبی داشته باشند و در مسیریابی، سنگ‌گیری و هدفگیری رفتارهای مناسبی از خود نشان دهند. ظاهرا راه فراموش شده به رسم بازی‌های اول شخص روز، صحنه‌های مخفی‌کاری نیز خواهد داشت که توسط یک همراه، رهبری می‌شود. کیفیت هوش مصنوعی این همراه تاثیر زیادی در لذت بردن از این صحنه‌های سینمایی و جذاب دارد که امیدواریم همان‌طور که قول داده شده قابل قبول و استاندارد باشد.



به گفته‌ی استودیوی آماج در صورتی که بازی‌کننده در مراحل شکست نخورد و روند طبیعی آن را طی کند تمام کردن راه فراموش شده حدود سه ساعت زمان می‌برد. تجهیزات مختلفی مانند بالگردهای نظامی و تانک‌ها و نفربرهای زرهی نیز در بازی حضور دارند تا به تنوع مراحل آن کمک کنند.

فعلا تمرکز اصلی سازندگان روی بخش تک‌نفره خواهد بود اما نسخه‌ی تحت شبکه‌ی بازی که قرار است سناریوهای مختلفی داشته باشد چند ماه پس از عرضه‌ی بخش داستانی منتشر می‌شود. به هر حال تنها یک روند بازی استاندارد باعث می‌شود تا از همه‌ی آن‌چه گفته شد لذت ببریم. هنوز که هنوز است بیش‌تر بازی‌های ایرانی از نبود یک روند قابل بازی و استاندارد رنج می‌برند. نمی‌توان تنها با توضیحات سازنده‌ها و تریلر بازی به کیفیت روند آن پی برد. اما چیزی که در همین تریلر مشخص است این است که یک شخصیت جانبی در مأموریت‌ها همراه‌تان خواهد بود. ویژگی دیگر بازی نقشه‌های بزرگ آن است که به شما اجازه می‌دهد با تحرک و پویایی بیش تری بجنگید و اگر توانستید دشمن را از مسیرهای متفاوت غافلگیر کنید. با این‌که بازی اول شخص است و نشانه‌گیری دقیق و اسلحه‌های خوش‌دست حرف اول را می‌زنند اما پناه گرفتن نقش مهمی در مبارزه‌ها و حفظ خط سلامتی خواهد داشت. هم‌چنین به جز اسلحه‌های گرم می‌توانید از یک چاقوی کمری نیز برای درگیری‌های نزدیک استفاده کنید. بازی به صورت خودکار در نقطه های معینی ذخیره می‌شود و احتمالا همین نقطه‌ها در حکم چک‌پوینت‌های مرحله‌ها نیز خواهند بود. بد نیست سازنده‌ها فکری هم به حال واسط کاربری و HUD بازی بکنند که بیش از حد ساده است و می‌تواند طراحی بسیار بهتری داشته باشد.

«راه فراموش شده» اگر به وعده‌هایی که داده عمل کند می‌تواند به یکی از بازی‌های خوب ایرانی تبدیل شود که حرف‌های زیادی برای گفتن خواهد داشت. از این‌ها گذشته می‌توانیم امیدوار باشیم تا بالاخره یک بخش چندنفره‌ی درست و حسابی را در یک بازی اول‌شخص ایرانی ببینیم. یک دموی قابل بازی به خوبی می‌تواند مشکلات و باگ‌های بازی را قبل از عرضه‌ی نهایی آشکار کرده و سازنده‌ها را در ساخت یک بازی کم‌نقص یاری کند. **علی شریفی**

کشاورزی همان چیزی است که به ظهور تمدن منجر شد. همان چیزی است که باعث به وجود آمدن انواع مختلف مواد غذایی شد تا انسان‌ها شکم خود را سیر کنند و حیوانات هم بتوانند بهره‌ای از آن ببرند و در یک کلام کشاورزی یکی از واجبات زندگی بوده، هست و خواهد بود! همیشه انسان‌هایی هستند که در نقش کشاورز زحمات فراوانی را می‌کشند و در گرما و سرما آماده‌ی خدمت هستند. حالا نوبت به طوطی‌ای رسیده است تا در زمینه‌ی کشاورزی خودی نشان دهد!

برای انجام این بازی، شما به هیچ دانش قبلی نیاز نخواهید داشت و حتی یک کودک شش ساله می‌تواند به خوبی بازی را انجام دهد.

بازی طوطی کشاورز یا Farmer Parrot در سبک آرکید با تمی فانتزی است. برای این‌گونه بازی‌ها داستان خاصی تعریف نمی‌شود و اصولا از ساده و کلیشه‌ای بودن این قسمت می‌شود چشم پوشی کرد. اما این بازی مدیریت با داستان پیرمرد و طوطی‌اش شروع می‌شود. پیرمردی که همراه با طوطی‌ای در باغی زندگی می‌کنند؛ روزی پیرمرد تصمیم می‌گیرد تا کلبه‌ی جدیدی در باغ بسازد و به همین ترتیب وظیفه‌ی کشاورزی و جمع‌آوری میوه‌های باغ را به طوطی می‌سپارد و این شما هستید که در نقش طوطی ظاهر می‌شوید و باید باغ را اداره کنید. کنترل بازی فقط توسط ماوس و کلیک‌های آن انجام می‌شود. بازی شامل ۲۰ مرحله است که ۱۶ مرحله‌ی آن به سبک ماجراجویی و ۴ مرحله‌ی آن به صورت مینی گیم است. این بازی امکانات جالبی دارد که به شرح زیر است: گزارش بازی: در این قسمت، می‌توانید گزارش کاملی از کارهایی که در بازی انجام داده‌اید را مشاهده کنید. خرید و ارتقا: در این قسمت، می‌توانید اجزای داخل بازی را ارتقا دهید و یا وسیله‌ی جدیدی بخرید و بیش‌تر از بازی لذت ببرید.

دریافت درجه: در این قسمت، با کسب تجربه در بازی می‌توانید درجه‌های بالایی کسب کنید و تاج‌های ارزشمندی صاحب شوید. آرشیو مدال: در این قسمت، با انجام کارهای خارق‌العاده در بازی می‌توانید صاحب مدال‌های مختلف و متنوعی بشوید.

آیدین نوری



پلتفرم: PC

سازنده: تیرنام

سبک: آرکید



بازی دارای محیطی جذاب، شاد و فانتزی است و مراحل کاملاً متنوع با آبجکت‌های فراوانی دارد. گیم‌پلی جذاب آن با کنترلی ساده هیجان خاصی به مخاطب می‌بخشد. موسیقی و صداهای جذاب و شادی در آن به کار رفته است. فیزیک باد کاملاً در بازی پیاده‌سازی شده است و روی تمامی اجزای بازی تأثیر می‌گذارد. درجه‌ی سختی بازی کاملاً با روش بازی کردن مخاطب هماهنگ است. چند عنصر سبک مدیریت، استراتژی، اکشن، حمله و دفاع، زمان بندی و پیش‌روی در آن ادغام شده است و مخاطب را به چالش می‌کشد. رازهایی نهفته در بازی موجود است که مخاطب با صبر و تلاش می‌تواند آن‌ها را کشف کند و لذت ببرد. بازی طوطی کشاورز، از گرافیک نسبتاً خوبی برخوردار است که برای خردسالان و نوجوانان بسیار مناسب است. گرافیک هنری این بازی ما را به یاد دوران دبستان و کتاب‌های فارسی (!) می‌اندازد. برای انجام این بازی، شما به هیچ دانش قبلی نیاز نخواهید داشت و حتی یک کودک شش ساله می‌تواند به خوبی بازی را انجام دهد. بازی از روند مناسبی برای سخت شدن و معرفی اجزای بازی استفاده کرده است، به طوری که شما هیچ وقت با تکرار یک مرحله و یا یک وظیفه روبرو نخواهید بود. وظیفه‌ی شما در مراحل ماجراجویی بازی، جمع کردن میوه‌های مورد نیاز است، اما گیم‌پلی بازی تنها به این مکانیک ختم نمی‌شود. با گذراندن مراحل بازی باید از سنگ‌ها و اشغال‌های داخل باغ استفاده و با کلاغ‌ها مبارزه کنید. در مرحله‌ی که حاوی گلابی و خیار است، باید اشغال سب‌های پیرمرد را جمع‌آوری کرد، وقتی کلاغ چاله می‌کند تا میوه‌ای را خاک کند، باید کلاغ را فراری داد و با بیلیجه چاله را پر کرد و چندین مکانیک دیگر. یکی از امکانات بسیار عالی بازی طبق گفته‌ی سازنده‌ی آن، هوشمند بودن درجه‌ی سختی در شهرپور ماه باشید!



آن است که وجود این قابلیت، این امکان را به بازی می‌دهد تا همه‌ی سنین را به چالش بکشد، به طوری که بازی طوری آسان می‌شود که یک کودک شش ساله با مهارت متوسط می‌تواند به خوبی بازی را انجام دهد و هم چنین بازی طوری سخت می‌شود که یک مخاطب ۲۰ ساله با مهارت بالا را به چالش می‌کشد و حالتی Hard-core ایجاد می‌کند. یکی دیگر از قابلیت‌های عالی بازی این است که هیچ متن و نوشته‌ای در بازی وجود ندارد. تمام قسمت‌های منو، رابط کاربری و آموزش بازی به صورت تصویری و گویا طراحی شده است که باز هم این قابلیت، بازی را برای همه‌ی سنین مناسب می‌کند. مثلاً User Interface های بازی جالب طراحی شده است و یکی از آن‌ها به صورت دایره‌ای است که نوار قرمز رنگ آن، فرصت در اختیار مخاطب را نشان می‌دهد و عدد سمت راست تعداد میوه‌های لازم که باید جمع‌آوری شود را نمایان می‌سازد. خیلی نکات دیگر در مورد بازی وجود دارد که بهتر است خود مخاطب آن‌ها را کشف کند تا لذت دوچندانی را تجربه کند. پرندگان بازی شباهت‌های محسوسی به پرندگان بازی معروف و جذاب پرندگان خشمگین "Angry Birds" دارند. بازی برای رده‌بندی سنی بالای سه سال مناسب معرفی شده است. به نظرم یکی از اشکالات بازی منتشر نشدن‌اش بر روی تبلت‌ها و تلفن‌های همراه است که در حال حاضر سهم عظیمی در صنعت/هنر بازی‌ها دارند. امیدوارم که بعداً تصمیمی برای عرضه‌ی بازی روی سیستم عامل‌های Android و iOS هم بگیرند و شاهد فروش خوبی باشند. حدود ۱۳ نفر به ساخت این بازی جذاب پرداختند و همه‌ی بخش‌های متفاوت آن را بر عهده گرفتند. منتظر طوطی کشاورز بر روی رایانه‌ی شخصی خود در شهرپور ماه باشید!

از روز اول معرفی مبارزه در خلیج عدن تا هنگام عرضه‌ی نسخه‌ی نهایی بازی، همگان بر این باور بودند که خروجی تیم آمیتیس با استفاده از موتور یونیتی، بسیار فراتر از حد انتظار است. در باب عظمت کار تیم در این بخش، همین بس که مبارزه در خلیج عدن، اولین عنوان تجاری در ژانر اکشن اول شخص بود که با این وسعت در یونیتی ساخته می‌شد. از ابتدای معرفی این عنوان – به مانند بسیاری از پروژه‌های هم‌سبک ساخت داخل – سازندگان وعده‌ی حضور یک بخش چندنفره‌ی مناسب و قابل قبول را از طریق عرضه‌ی یک DLC Pack دادند. خوشبختانه آمیتیس به قول خود عمل کرد و در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال سال گذشته، با دست پُر پا به میدان نهاد و توانست با رونمایی از نسخه‌ی Beta این Mode، به قول خود عمل کرده و ثابوی عدم وجود بخش چندنفره در عناوین داخلی را بشکنند. تجربه‌ی چندین ساعتی بازی در نمایشگاه و نشست پای صحبت‌های شاهین صیاد حقیقی، مدیر پروژه‌ی مبارزه در خلیج عدن و تیم‌اش سبب شد تا بیش از پیش به سختی کار آمیتیس در این پروژه پی ببریم. بزرگ‌ترین سختی تیم سازنده در راه گسترش بخش چندنفره‌ی بازی، جذب مخاطبان دیگر بازی‌های چندنفره در کشور است. خیل عظیمی از کاربرانی که به بازی کردن بخش چندنفره‌ی بازی‌ها بر روی رایانه‌های شخصی خود مشغول‌اند، یا درگیر عناوین و مادهای شناخته‌شده‌ای هم‌چون کانتر-استرایک بوده و یا در شبکه‌هایی هم‌چون استیم، مشغول بازی کردن COD و BF3 هستند. دور کردن این مخاطبان از این عناوین سطح یک و جذب آن‌ها به مبارزه در خلیج عدن، یکی از سخت‌ترین اهداف پیش روی تیم آمیتیس بوده، هست و خواهد بود. جدا از این رقابت ناخواسته، بخش چندنفره‌ی مبارزه در خلیج عدن یک امتیاز نسبت به دیگر عناوین ساخت داخل دارد و آن هم پیشرو بودن این عنوان در زمینه‌ی عرضه و گسترش بخش چندنفره است. به طور کل هر عنوانی که در یک بخش "اولین" باشد، می‌تواند بسیاری از ضعف‌ها و

کنور کردن مخاطبان از عناوین سطح یک و جذب آن‌ها به مبارزه در خلیج عدن، یکی از سخت‌ترین اهداف پیش‌روی تیم آمیتیس بوده، هست و خواهد بود.

خبرهایی که از بخش چندنفره‌ی مبارزه در خلیج عدن منتشر شده‌اند، تنها به چند اسکرین‌شات ساده و چند خط توضیح ختم می‌شوند. در پایان می‌توان این‌طور نتیجه گرفت که اگر بازی بر طبق وعده‌های پیشین سازندگان به صورت یک DLC رایگان عرضه شود، می‌تواند به راحتی جای خود را در بین عناوین داخل باز کرده و یک بخش چندنفره‌ی تمام ایرانی را رقم بزند. البته اگر این محتوا به صورت فیزیکی به بازار برسد و کاربر را مجبور کند تا برایش مبلغی پرداخت کند، آینده‌ی آن و موفقیت نسبی‌اش در هاله‌ای از ابهام قرار می‌گیرد.

امیر گلخانی

بخش چندنفره‌ی مبارزه در خلیج عدن تحولی در شوترهای ایرانی؟!

آیا مبارزه در خلیج عدن می‌تواند بخش چندنفره در شوترهای ساخت داخل را بشکند؟



الهام گرفتن از نقشه‌های عناوین موفق، از جمله نکات مثبت بازی است.



بدون شرح...!



پلتفرم: PC
ناشر: اربطان
بیس: پویا
سازنده: موسسه رسانه پرداز
امیتیس
سبک: شوتر اول شخص



تیم رسانا افزار شریف را می‌توان یکی از اولین تیم‌هایی نامید که در ایران به صورت جدی و هدفمند به ساخت بازی روی آوردند. البته تیم‌های دیگری هم بودند که به صورت موزی و با همان اهداف به ساخت بازی می‌پرداختند اما رسانا افزار شریف (یا به اختصار "راس") یکی از مهم‌ترین پروژه‌های بازی‌سازی را کلید زد؛ یعنی بازی عصر پهلوانان. برای آن دسته از دوستان که آشنایی ندارند باید گفت که عصر پهلوانان یک بازی نقش‌آفرینی بود که داستان‌های برخی از اساطیر ایرانی را بازگو می‌کرد. البته عصر پهلوانان را چندان نمی‌توان یک بازی نقش‌آفرینی به حساب آورد چرا که این سبک بازی‌ها از المان‌ها و عناصر خاص خود بهره‌مندند که به هر دلیلی (مثل امکانات کم، دسترسی به منابع مالی محدود و ...) در عصر پهلوانان و روین تنی (قسمت دوم آن) پیاده‌سازی نشده بودند.

تراثون (که در ابتدا متامورفیسس نام داشت) بازی جدید تیم راس است که اهداف نسبتاً بلندپروازانه‌ی را دنبال می‌کند. تراثتون هرچند که دچار تغییرات فراوانی نسبت به عصر پهلوانان شده است اما در کل ادامه‌ای بر آن محسوب می‌شود. این‌بار و در تراثتون ما با پابندی بیش‌تری به سبک نقش‌آفرینی مواجه هستیم و بازی از جهات بسیاری، تغییرات فاحش و عمده‌ای نسبت به عصر پهلوانان داشته است. تراثتون در قالب سه نسخه و با سه شخصیت قابل بازی مختلف دنبال می‌شود؛ بنابراین با تنوع فراوانی در گیم‌پلی و داستان مواجه خواهیم بود چرا که مسلماً هر شخصیت ویژگی‌ها، توانایی‌ها و داستان خاص خود را خواهد داشت. البته دو نکته را باید به خاطر سپرد: ۱. شخصیت‌ها قابل انتخاب نیستند؛ بلکه در هر نسخه شما کنترل یک شخصیت از پیش تعیین شده را به دست خواهید گرفت. ۲. هر سه شخصیت از نظر داستانی به یک‌دیگر وابسته‌اند که ارتباط میان آن‌ها تا حد زیادی در نسخه‌ی سوم مشخص خواهد شد. با توجه به این‌که هر سه نسخه از نظر شخصیت اصلی کاملاً متفاوت هستند، پس می‌توان به این نتیجه رسید که ما با سه نوع گیم‌پلی مختلف هم سر و کار خواهیم داشت. "مهرداد" (کاراکتر اولین قسمت) توانایی کلی‌اش در استفاده از سلاح‌های سنگین مثل پتک و چیزهایی از این دست است و در حالت کلی تر یک جنگجو محسوب می‌شود. دو کاراکتر دیگر نیز "آثار" و "ادار" نام دارند که به ترتیب هنرمند و مغ هستند.



گیم‌پلی بازی را بیش‌تر می‌توان ادای احترامی به سبک پیچیده و جذاب نقش‌آفرینی دانست چرا که با وجود تمام محدودیت‌ها سعی بر این بوده است که المان‌های حیاتی این سبک در بازی قرار داده شود. البته با توجه به این‌که بخش عمده‌ای از مخاطبان ایرانی نسبت به این سبک آشنایی ندارند و یا علاقه‌ای از خود برای تجربه‌ی آن نشان نمی‌دهند (حتی نسبت به نمونه‌های پرپر خارجی آن)، سازندگان بر بخش اکشن بازی هم توجه ویژه‌ای داشته‌اند تا قشر بیش‌تری از مخاطبان را به بازی خود علاقه‌مند سازند.

در تراثتون علاوه‌بر فعالیت‌های رایج خط داستانی، کارهای جالب دیگری هم برای انجام دادن وجود دارد؛ مثلاً بازار یکی از جاهایی است که می‌توانید وقت زیادی را در آن بگذرانید و به خرید و فروش آیتم‌های مورد نیاز و یا غیر ضروری خود بپردازید. یا می‌توانید در کنار خط داستانی به مراحل فرعی کوتاهی که در جای جای محیط وجود دارند بپردازید. یک‌سری آیتم هم در محیط وجود دارند که با کمی گشت و گذار می‌توانید به آن‌ها دست یابید. البته بگذریم از این‌که بعضی از آن‌ها را در عجیب‌ترین حالت ممکن خواهید یافت! (مثلاً در مراحل اولیه‌ی بازی شما با یک صندوق بزرگ مواجه خواهید شد که ظاهراً راهزنان آن را در وسط بیابان رها کرده‌اند و از قضا محتویات با ارزشی هم دارد! حالا این‌که چرا راهزنان، این صندوق با ارزش را اینجا گذاشته‌اند دیگر به ما و شما مربوط نیست!) در نسخه‌ای که ما بازی کردیم سیستم مبارزه‌ی تراثتون یکی از ضعیف‌ترین بخش‌های گیم‌پلی بود که صدمات زیادی به بازی وارد کرده است.

بنابر آنچه دیدیم کلاً استراتژی درستی برای مبارزه وجود ندارد! شما فقط می‌دانید که باید بزنی به دل دشمن و هر کسی که سر راهتان هست را بکشی! به همین دلیل دچار مشکلات فراوانی خواهید شد چرا که در بسیاری از مواقع بین خیل زیادی از دشمنان گیر می‌افتید و عملکرد ضعیف بازی در GUI سبب می‌شود که خیلی راحت از پای درآیید. پس تنها یک راه برای مبارزه باقی می‌ماند! این‌که دائماً بروید جلو، ۱۰ ضربه بخورید، بعد از مشقت فراوان یک ضربه بزنید، برگردید عقب! و آنقدر به همین شیوه بازی را دنبال کنید تا تمام دشمنان بمیرند! البته تقریباً این همان شیوه‌ای است که در بازی‌های مطرح نقش‌آفرینی (مثل Dragon Age) مورد استفاده قرار می‌گیرد اما عدم پیاده‌سازی درست آن لطمه‌ی فراوانی به گیم‌پلی زده است که امیدواریم در نسخه‌ی نهایی این‌طور نباشد (هرچند که نسخه‌ای که بازی کردیم تقریباً نهایی بود و در مراحل پولیش به سر می‌برد!)

اما خوب، گیم‌پلی نکات مثبت فراوانی هم دارد؛ مثلاً این که شما با دشمنان نسبتاً متنوعی در طول بازی مواجه خواهید شد که سیستم مبارزه با هریک از آن‌ها نسبت به بقیه متفاوت است و گاهی باید با چند نوع دشمن مختلف

به مبارزه بپردازید که واقعا چالش‌برانگیز و جذاب است. دشمنانی از قبیل گرگ‌های درنده، موش‌های غول‌پیکر و سایر دشمنان رایج این سبک بچکنید. البته مسلماً نبرد با انسان‌ها و راهزنان هم وجود خواهد داشت و در این راستا سورپرایز بسیار جالبی هم وجود دارد که می‌توانید هنگام انتشار بازی آن را تجربه کنید. البته این همه‌اش نیست! در کنار دشمنان، باس‌فایت یا غولاخرهای جالبی هم در بازی قرار دارند که روند بازی را از خسته‌کنندگی نجات داده و به عناصر جذاب آن افزوده است. البته آن‌طور نیست که مبارزه با این غولاخرها چندان عذاب آور و سخت باشد، بلکه مبارزه با آن‌ها تنها کمی حوصله و تلاش بیش‌تر می‌طلبد و در کل مشکل‌چندانی در روند بازی ایجاد نمی‌کند و تنها به آن تنوع می‌بخشد. با توجه به این‌که با یک بازی نقش‌آفرینی طرف هستیم پس Inventory نقش مهمی در بازی ایفا می‌کند و دائماً باید حواستان به محتویات آن باشد. دو نوار سلامتی و استقامت کماکان از عصر پهلوانان وجود دارند و با هر مبارزه از آن‌ها کاسته می‌شود و با نوشیدن اکسیرهای جان و استقامت می‌توانید به بازیابی آن‌ها بپردازید.



اولین چیزی که در تراثتون خودنمایی می‌کند گرافیک چشم‌نواز بازی است که به عنوان یک بازی ایرانی درخور توجه فراوانی است. محیط‌های بازی نسبتاً باز هستند و مخاطب از گشت و گذار در آن و یافتن آیتم‌های مورد نیاز لذت خواهد برد. محیط بازی و ساختمان‌ها ضمن این‌که نسبت به سبک و سیاق ایرانی و اسطوره‌ای پایبند بوده از عناصر خلاقانه‌ی فراوانی هم بهره می‌برد که اتمسفر جالبی به بازی بخشیده است. اتمسفری که از همان ابتدا و با شروع بازی، هر بازی‌کننده‌ای را به خود جذب و در خود غرق می‌کند. روند گیم‌پلی با وجود زمان کوتاهی که دارد (حدود ۴-۳ ساعت) گیر را در محیط‌های مختلفی مانند بیابان، زایل سوخته، زنان و چند محیط دیگر قرار می‌دهد که جای تمجید زیادی از بازی باقی می‌گذارد. یکی از مهم‌ترین و زیباترین بخش‌های گرافیک، تنوع در طراحی شخصیت‌های بازی است. تنوع NPC (شخصیت‌های غیرقابل کنترل) بازی واقعا زیاد است و مشکل چندانی در این بخش وجود ندارد هرچند که در جاهایی که نیاز فروانی به تعداد زیادی NPC هست (مانند قصر یا بازار) عدم تنوع تا حد زیادی مشهود اما قابل چشم پوشی است. به هریک از این NPCها و شخصیت قابل بازی هم انیمیشن‌های قابل قبولی اختصاص داده شده است. انیمیشن‌های اصلی شخصیت اصلی مثل دویدن و جنگیدن از طراحی خوبی بهره‌مند است و در شرایط مختلف عکس‌العمل‌های مناسبی از خود نشان می‌دهد. مثلاً وقتی شخصیت تحت کنترل‌تان در نبردی زخمی شود پهلوی خود را می‌گیرد، خم می‌شود و البته توانایی اش هم کاهش می‌یابد. نورپردازی نیز یکی دیگر از بخش‌های قدرتمند بازی است که واقعا خوب از آب درآمده.

منابع نوری با دقت فراوانی در محیط قرار گرفته‌اند و تمام چیزهایی که لازم است به مخاطب نشان داده شود به خوبی نمایان‌اند. البته این سامانه چندان هم همه‌چیز تمام نیست و بعضی از اوقات خصوصاً در مرحله‌ی زایل‌داری مشکل است چرا که سازندگان سعی داشته‌اند که با کم کردن منابع نوری و تیره کردن محیط بازی، آتش‌سوزی اتفاق افتاده در زایل را به نمایش بگذارند اما اگر کسی از داستان بی‌خبر باشد، متوجه منظور سازندگان نشده و فکر می‌کند با یک گرافیک ضعیف و باگ طرف است! اما در کل نورپردازی بازی در سطح بالایی قرار دارد و همین مسئله سبب شده که با سایه‌پردازی بسیار خوبی هم مواجه باشیم. سایه‌ها کاملاً پویا هستند و با حرکت

شخصیت اصلی به‌خوبی واکنش نشان می‌دهند و بزرگ، کوچک، تیره و پررنگ می‌شوند. جزئیات یکی از عناصری است که همواره جلوی چشم بازیکن است. مثلاً در قصر، شاهد جزئیات فراوانی مثل کاشی‌کاری‌های زیبای زمین، مشعل‌های روی دیوار، چلچراغ آویزان از سقف و صدالبته سربازان و افراد دیگری که هر یک به کار خود مشغولند هستیم. صداگذاری یکی از آن بخش‌هایی است که معمولاً در بازی‌های ایرانی به خوبی انجام می‌شود و این را مدیون دوبله‌های مجرب و متبحر ایرانی هستیم. مثل سایر بازی‌ها، تراثتون از صداگذاران مطرح ایرانی برای شخصیت‌های خود استفاده کرده که در القای تم بازی نقش مهمی ایفا کرده است. هم‌چنین ساندترک‌های بازی کاملاً اورجینال هستند و با فضای بازی هم‌خوانی کامل دارند. البته در بخش افکت‌های صوتی مطمئناً مشکلات ریز و درشت مختلفی وجود دارد که از جذابیت آن کاسته است مثلاً در نسخه‌ی آزمایشی صدای راه رفتن شخصیت اصلی شباهت عجیبی به صدای سم اسب داشت و هنگام

دویدن او این احساس به من دست می‌داد که چندین راس اسب در حال عبور از محیط هستند! یا صدای شمشیر و برخورد آن با دشمنان کمی مصنوعی و غیر واقعی است که از جذابیت مبارزات می‌کاهد. اما در کل باید گفت که تراثتون یکی از مورد انتظارترین بازی‌های ایرانی است که ضمن پابندی به اصول حیاتی سبک خود، حرف‌های زیادی برای گفتن دارد و هم‌چنین با استفاده از داستان‌های اساطیر ایرانی، الگوبرداری از کتاب شاهنامه‌ی فردوسی و توجه به فراوان به آیین‌های باستانی ایرانی، بستر داستانی مناسبی برای یک بازی ایجاد کرده است. سایر بخش‌های بازی هم مثل گیم‌پلی به خوبی خود را با این بستر داستانی وفق داده‌اند و یک دیگر را تکمیل کرده‌اند. این را به خاطر بسپاریم که شاید هنوز چند سالی با بازی‌های استاندارد و گرافیکی خارجی فاصله داشته باشیم اما تراثتون مطمئناً یکی از ارزشمندترین بازی‌های ایرانی است که با کمی توجه به وضعیت سازندگان آن می‌توان به عظمت بازی پی برد.

شایان ضیایی



تراتئون

قسمت دوم: هروری بر داستان بازی

پروژه‌ی تراتئون از نظر داستانی واقعا بلندپروازانه است. وقتی طرح اصلی یک عنوان ایرانی از ابتدا بر مبنای یک سه‌گانه پایه‌ریزی می‌شود، یعنی سازندگان اثر این توانایی را در خود می‌بینند که از نظر کشش داستان، گیم‌پلی و گردش مالی، پروژه‌ی خود را تا زمان انتشار آخرین نسخه ی آن، سرپا نگه دارند. هنوز زود است تا در رابطه با آینده تراتئون و سیاست فعلی تیم رسانه‌ا افزار شریف قضاوت کنیم؛ اما چیزی که مشخص است این است که کوچک ترین لغزشی در شیوه‌ی روایت بازی، سری تراتئون را با یک شکست بزرگ مواجه خواهد کرد. متأسفانه تا به این لحظه و با وجود پیگیری تیم بازی‌های پارسی، جزئیات چندانی از خط داستانی عنوان اول سری فاش نشده است و تنها اطلاعات ما از خط داستانی، محدود به چند خط توضیح سازندگان و تجربه‌ی چند دقیقه‌ای روند بازی می‌شود. خالقان این اثر در توضیحات خود نوشته‌اند: «ماجرای بازی در شهری اسطوره‌ای که زیر درختی بزرگ که منبع برکت و بخشش است رخ می دهد. در این زمان قدرتی ماوراءالطبیعه به نام "میترا" به زمین فرود آمده است تا از درخت و دنیا در مقابل هیولایی پلید که خود را به شکل حاکم خردمند زایل درآورده، محافظت کند. قهرمان این قسمت "مهرداد" نام دارد، او جنگجوی بسیار شجاع، تومند و کمی کله‌شق است که با انجام ماموریت‌ها به روش خود، به میترا و سرزمین کمک می‌کند. ماموریت‌هایی مانند جنگیدن با هیولاها و یا کارهایی ساده‌تر مانند گشت‌های شبانه در شهر...».



با توجه به حجم پایین اطلاعات منتشر شده از داستان بازی، در ادامه سعی خواهیم کرد تا نگاهی موشکافانه‌تر به توضیحات سازندگان داشته باشیم. اولین مسئله‌ی مورد توجه در رابطه با قدرت "میترا"، میزان شباهت آن به قدرت‌های اساطیری ایران است. اگر نگاهی به پیشینه‌ی داستان‌های اساطیری پارسی بیندازید، حتماً با قدرت‌های فرابشری بسیاری برخورد خواهید کرد، باید منتظر ماند و دید که در تراتئون، سازندگان از این منبع عظیم اطلاعاتی استفاده می‌کنند و یا به سادگی از آن می‌گذرند. این مسئله، یعنی الهامات تاریخی در رابطه با طراحی شخصیت‌ها و شهرهای بازی نیز صادق است. برای مثال شهر زابل بارها در فیلم‌های سینمایی و سریال‌های داخلی مورد استفاده قرار گرفته است و مخاطب یک ذهنیت کلی نسبت به آن دارد. لذا تصویری که تیم سازنده ارائه می دهد، می‌بایست منطبق بر حافظه‌ی بصری پیشین مخاطب نیز باشد.

آخرین نکته‌ی قابل ذکر در رابطه با داستان بازی – البته با وجود این اطلاعات محدود منتشر شده – شخصیت پردازی مهرداد است. شخصیت مهرداد یک تناقض بزرگ برای مخاطب امروزی دارد و آن هم نام اوست. شاید اگر مهرداد نام‌اش تهمتن یا چیزی شبیه به آن بود، بیش‌تر می‌توانست با مخاطب ارتباط برقرار کند. اما وقتی مخاطب نام مهرداد را – که امروزه نیز نامی رایج است – در بازی می‌شنود، انتظاریش به طور کل تغییر کرده و از شخصیت اساطیری خود، انتظاری یک تیپ امروزی و یک شخصیت‌پردازی مدرن را دارد. البته شخصیت مهرداد به هیچ‌وجه به تنهایی قابل تحلیل نیست و هنگامی می توان دقیق‌تر آن را بررسی کرد که به دو شخصیت اصلی دیگر نیز بپردازیم. نکته‌ی جالب توجه در رابطه با دو شخصیت دیگر و در واقع دو عنوان دیگر، آن است که از یک نظر کار برای سازندگان ساده‌تر و از جهتی دیگر، دشوار می‌شود. سادگی کار در این خواهد بود که سازندگان می‌توانند با استفاده از دو شخصیت دیگر، سوراخ‌های روایی دیگر شخصیت‌ها را پوشش داده و به نوعی آن‌طور که می‌خواهند قصه را پیش ببرند. البته این ساده شدن روایت از این طریق و ایجاد برداشت‌های روایی با توجه به کاشت های قدیمی‌تر در انتهای بازی گریبان سازندگان را می‌گیرد و سبب می‌شود تا در پایان‌بندی و در سرهم کردن خط‌های داستانی تا حدی با مشکل مواجه شوند. البته به لطف سبک بازی و المان‌های نقش‌آفرینی شناخته شده هم‌چون جادو و ... می‌توان انتظار یک پایان نیمه ماوراءالطبیعه را نیز از بازی داشت.

امیر گلخانی

تراتئون

قسمت سوم: مصاحبه اختصاصی با محمود سلطانی



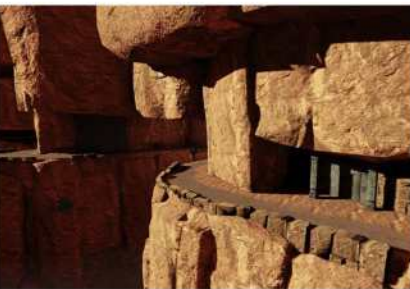
آیا شخصیت‌ها دارای Lip Sync خوبی هستند؟
نه زیاد. از نظر ما Lip Sync در حد متوسطی است. و ما خودمان هم زیاد روی این بخش حساسیت نشان ندادیم و در این نسخه از آن به عنوان یک نکته‌ی حاشیه ای یاد و برخورد کرده‌ایم.

از چه بازی‌هایی الگوبرداری شده است؟
سعی شده در کل و در نسخه‌ی سوم یک بازی RPG ساخته شود. خیلی سعی نکردیم از روی بازی خاصی الگوبرداری کنیم، بیش‌تر سعی کردیم بازی‌هایی را ببینیم و الگوبرداری کنیم که به کارمان می‌آیند و شرایطش را داریم که آن‌ها را بسازیم و از نظر بازار و آن چیزی که مخاطب بیش‌تر به آن علاقه نشان می‌دهد را کار کردیم. سعی شده User Interface ساده باشد و المان‌های RPG خیلی پیچیده‌ای در نسخه‌ی اول نداشته باشد. با وجود این‌که هنوز هم فیچرهای آن‌ها کامل نوشته نشده و در نسخه‌ی سوم کامل‌تر می‌شوند.

آیا بازی شما توان رقابت با بازی‌های RPG خارجی مانند Skyrim یا Witcher را دارد؟
آن بازی‌ها با تیم‌های بزرگ حداقل بالای صد نفر و با بودجه‌های خیلی کلان ساخته می‌شوند. پس ما می‌توانیم بگوییم که حداقل از نظر بودجه و نیروی انسانی اصلاً با آن‌ها قابل مقایسه نیستیم. پس سعی نمی‌کنیم محصول خود را با آن‌ها مقایسه کنیم. از طرف دیگر هدف ما این بوده که بتوانیم در سه نسخه این مسیر را ارتقا بدهیم و کاملش کنیم تا شاید در نسخه‌ی سوم به عنوان یک بازی ای که بشود تا حدودی در استانداردهای جهانی آن قابل قبول دانست پیش برویم.

آیا این بازی در خارج از کشور هم عرضه می شود؟

فعلاً که چند استودیو در نمایشگاه‌های مختلفی که حضور داشتیم (که آخرین آن هم نمایشگاه گیمز کانکشن در سانفرانسیسکو بود) خواستند که بازی را ببینند و علاقه مندی خودشان را نشان دادند که پای میز مذاکره بنشینند ولی چون بازی تازه تمام شده، هنوز صحبت‌های جدی‌ای برای این موضوع با هیچ ناشری نداشته‌ایم.



سلام، لطفا خودتان را معرفی کنید و از سابقه‌ی کاری خود در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بگویید.

من محمود سلطانی هستم. کار برنامه‌نویسی بازی‌های رایانه‌ای را انجام می‌دهم و قبلاً سابقه‌ی کار در بازی‌های عصر پهلوان ۱، عصر پهلوان ۲ یا همان روبین تنی و یک سری بازی‌های کوچک دیگر را داشتم و نهایتاً آخرین کاری که کرده‌ام تراتئون بوده.

لطفا کمی درباره‌ی تراتئون صحبت کنید.
تراتئون در اصل یک بازی با داستانی از شخصیت‌های مختلف است. سبک این بازی قرار است در نسخه‌ی نهایی RPG باشد و این‌که در نسخه‌ی اولی که کار کردیم داستان شخصیت اصلی بازی، یعنی مهرداد را متوجه می‌شویم که از کجا شروع می‌شود و کجا به اتمام می‌رسد. بازی سعی کرده بر مبنای RPG پیش برود.

تراتئون به چه معناست؟ چرا اسم بازی از متامورفسیس به تراتئون تغییر کرد؟
تراتئون برگرفته از یکی از نام‌های باستانی ایرانی است و بر اساس آیین میتراایسم انتخاب شده. متامورفسیس که کلاً یک اسم انگلیسی بوده و باید اسم فارسی انتخاب می کردیم تا بنیاد هم قبول کند.

در رابطه با موتور بازی و محدودیت‌ها توضیح بدهید.

ما برای ساخت بازی از موتور UDK استفاده کردیم. بزرگ‌ترین محدودیتی که داشتیم محدودیت نیروی انسانی و بودجه بوده است.



چقدر روی سایه و نورپردازی کار کرده‌اید؟
کلاً ما خیلی روی بخش گرافیک کار و سعی و تلاش کردیم. روی همه‌ی المان‌های بازی چه هوش مصنوعی، چه گیم‌پلی، چه بحث داستان چه بحث گرافیک کار کردیم. بخش سایه زنی و نورپردازی هم از این قواعد پیروی می‌کند. ما سعی کردیم در نسخه‌ی اول بازی روند کلی و گیم‌پلی را در آن بیاوریم. تا حدودی هم سعی کردیم مدل‌ها و فضاها مناسب‌تر باشند. و خیلی بیش‌تر از این‌ها، هم توانایی و هم امکان‌اش است که بازی از نظر فنی بهتر شود ولی در این نسخه تا همین حد کار کردیم. یعنی سعی شده در حد معقول و آن‌چه که نیاز کاربر را برطرف کند، باشد.

به نظر شما جذاب‌ترین بخش بازی کدام است؟

به نظر من بیش‌تر، فضاها و مخصوصاً داستان می‌تواند جذابیت داشته باشد. اگر روی قسمت‌های دیگری مثل کامپت و یک مقداری هم در بخش کوئست‌ها بیش‌تر کار کنیم بازی جذاب‌تر می‌شود.

تراثون پرونده اصلی این شماره

قسمت سوم: آلبوم عکس



آیا محیط‌های داخل بازی الگوبرداری شده از محیط‌ها و معماری ایرانی است؟

نه! ببینید تا حدودی! ما خیلی خودمان را مقید ندانستیم که همه‌ی فضاها، ایرانی-اسلامی بشوند. فضا باستانی است و داستان، داستانی اسطوره‌ای. وقتی در بازی دیو وجود دارد، دیگر نمی‌توانیم بگوییم که این دیو، دیو ایرانی است! خیلی خودمان را محدود نکردیم. از طرف دیگر خیلی سعی نکردیم که فضاها و معماری‌ها مان از فرم و شکل ایرانی‌اش دور شود. سعی نکردیم که یک معماری ژاپنی یا یونانی داشته باشیم.

چقدر از بازی عصر پهلوانان تجربه کسب کردید و توانست به بهتر شدن این بازی کمک کند؟

داشتن تجربه در ساخت بازی قطعاً تاثیرگذار است. یکی از بیش‌ترین نکاتی که متوجه آن می‌شویم افزایش تمایل ذاتی‌ی مخاطب عام به گرافیک در ایران است. البته قطعاً گرافیک پارامتر خیلی مهمی در بازی است ولی فکر می‌کنم در ایران یک مقداری بیش‌تر اهمیت دارد. پس سعی کردیم روی این مسئله خیلی کار کنیم. اگر نگاه کنید خیلی روی کاراکترها و فضاها کار کرده‌ایم که البته آن‌ها هم با توجه به محدودیت‌ها و زمان آن موقع ساخته شده اند. از طرف دیگری هم فکر می‌کنیم که خیلی راه زیادی داریم. باید خیلی کار انجام شود تا بتوانیم به یک کار استاندارد و موفق برسیم.

فکر می‌کنید مهرداد قدرت آن را دارد که جز شخصیت‌های محبوب ایرانی باشد؟

این را باید کسی که بازی می‌کند بگوید ولی در کل فکر می‌کنم که صنعت گیم در ایران خیلی جوان است که بخواهیم با چنین کلماتی در مورد کاراکتر بازی صحبت کنیم. شاید در مورد سینما بخواهیم بگوییم که مثلاً یک کاراکتر معروف کیست یا مثلاً می‌گوییم فیلم فلان محبوب‌ترین کاراکترش کیست؟ شاید این‌طوری بشود گفت؛ ولی در مورد بازی فعلاً نمی‌شود چنین نظری داد و خیلی کار دارد. ولی از سوی دیگر به نظر من اگر کاراکتری خیلی بخواهد برای گیم در ایران جذاب باشد لازمه‌اش این است که حتماً از آن بازی چند نسخه ارائه شود تا تکرار آن شخصیت موجب گردد در ذهن گیمر باقی بماند.

می‌دانید که همه از دنباله‌ی یک بازی انتظارات زیادی دارند و باید نسخه‌ی جدید از قبلی بهتر باشد. چقدر شما روی نسخه‌های بعدی کار خواهید کرد؟ صد در صد. من فکر می‌کنم که مخاطب در نسخه‌های بعدی‌مان در بخش کامبت و کوئست‌ها چیزهای خیلی بهتری خواهند دید. این چیزی که ما در نسخه‌ی اول گذاشتیم یک چیز خیلی پایه‌ای (Basic) است و بیش‌تر برای این است تا کارها پیش برود. ممنون از این که وقت ارزشمند خود را در اختیار ما قرار دادید؛ اگر سخنی و یا پیامی برای خوانندگان دارید، لطفاً بیان کنید. ممنون از شما. صحبت خاصی ندارم. فقط این که امیدوارم همواره در ایران بازی ساخته شود و مدام بازی‌هایی که ساخته می‌شوند از بازی‌های قبلی بهتر باشند تا نهایتاً به این شکل هم گیمرها و هم صنعت در مسیری که هستیم به یک نتیجه‌ی خوب برسیم. **آیدین نوری**

آیا در بازی قابلیت استفاده از کدهای تقلب هم می‌گنجانید؟

بله. دوتا از کدهای تقلب هستند که در بازی وجود دارند. برای برنامه‌نویسی از چه ابزار و زبانی استفاده کردید؟ کلاً کسانی که بخواهند با موتور UDK کار کنند دو ابزار بیش‌تر ندارند. یکی از آن‌ها آنریل اسکریپت است که اسکریپت داخل خود موتور هست که باید با آن برنامه نویسی شود. از طرفی دیگر ما یک سری کتابخانه‌ها که با زبان ++C نوشته بودیم را به صورت DLL به پروژه اضافه کردیم. یک سری ادیتورها و ابزارهای دیگر هم استفاده کردیم که با ++C نوشتیم که ابزارهای دیگری مثل همین کوئست ادیتور بوده.

صداگذاری و موسیقی بازی به چه صورت است؟

مدیر دوبله‌ی بازی آقای محمدرضا علیمردانی بودند. تیم ایشان در این زمینه به ما کمک کردند. دیالوگ‌ها و متن داستان بازی را هم آقای مازیار میر حکیمی نوشتند.

ساخت تراثون چه مدت به طول انجامید؟ و آیا چقدر هزینه صرف ساخت آن شده است؟ و آیا حامی داشته است؟

تقریباً دو سال کار شده است. این پروژه با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ساخته شده و هزینه هم دقیق نمی‌دانم چون مدیر فنی پروژه هستم و مدیر پروژه نیستم.

با توجه به این که تعداد RPG بازهای ایرانی زیاد نیست چرا شما رو به چنین سبکی آوردید؟

ببینید به نظر ما یکی از دلایلی که بازی RPG در ایران رواج خاصی ندارد مشکل زبان گیمرهاست. اصولاً بازی RPG از داستان‌های خیلی بزرگ و پیچیده تشکیل شده اند که کاربر باید بتواند این فضاها و داستان را کشف کند. بتواند آن روند و مسیری که خودش دلش می‌خواهد را ادامه دهد و پیش برود و داستان را متوجه شود. پس ما احساس می‌کنیم که یکی از اصلی‌ترین دلایلی که گیمرها به بازی‌های نقش آفرینی علاقه‌مند نبودند، مشکل تسلط به زبان انگلیسی بوده است. اولاً که زبان بازی ما فارسی است. نکته‌ی دوم اینجاست که داستان و آن اتفاقاتی که داخل داستان می‌افتد از لحاظ فرهنگی خیلی غنی است. شما اگر بازی RPG دیگری را هم نگاه کنید، می‌بینید که داستان در یک بازی نقش آفرینی بر خلاف یک بازی اکشن، خیلی نقش مهمی ایفا می‌کند. ما ادعایمان می‌شود که فرهنگ، داستان‌ها و اساطیر ایرانی خیلی غنی است و هنوز آن‌طوری که شایسته است معرفی نشده. به این خاطر فکر می‌کنیم که ژانر RPG ژانری هست که اگر خوب کار شود خیلی بهتر می‌توانیم این مسائل را در آن معرفی کنیم. دلیل سوم‌اش هم این است که ما سعی‌مان بر این است که بازی‌ای بسازیم که علاوه بر این که گیمر بازی‌اش می‌کند بتواند واقعا یک تاثیر خوب فرهنگی هم بر او بگذارد و از نظر فکری هم او را ارتقا بدهد. داستان ما هم این شکلی است و روند خیلی پیچیده‌تری دارد. ما دوست داریم مخاطبان که بازی را بازی می‌کنند در قسمت‌های تصمیم‌گیری هایش، تصمیم‌های بهتری بگیرند.

آیا قصد دارید بازی را روی کنسول‌های دیگر ببرید؟ و با وجود این که سیاره میترا بر روی کنسول Xbox 360 عرضه شد. آیا ما شاهد تراثون هم روی این کنسول هستیم؟

بله. کلاً بازی با موتور UDK ساخته و به صورت Cross Platform کار شده است. یعنی قابلیت این را دارد که روی کنسول‌های PS3 و Xbox 360 هم اجرا شود. یعنی مسئله‌ی فنی نداریم. مسئله‌ای که ما داریم بحث لایسنس موتور هست. از طرف دیگری اگر ناشر خارجی‌ای بازی ما را بخواهد منتشر کند، ما و آن‌ها اولین کاری که می‌کنیم این هست که لایسنس موتور را بتوانیم تهیه کنیم تا بتوانیم بازی را روی آن دوتا کنسول هم عرضه کنیم. یعنی مشکل ما نداشتن لایسنس موتور است، نه مشکل محدودیت فنی استودیو!



کمی در رابطه با تیم سازنده بازی بگویید.

ما نیروی انسانی‌ای که در ایران بخواهند کار گیم انجام دهند خیلی محدود داریم، خیلی‌ها هستند که در همه‌ی پروژه‌های گیم ایران حضور دارند و کار می‌کنند. مثلاً برای بخش موسیقی، آقای پیام آزادی که روی خیلی از عناوین ایرانی کار کرده‌اند، ساخت موسیقی بازی ما هم برعهده دارند. یک سری دوستانی داشتیم که کارشان خیلی درخور و مهم بوده. یکی از آن‌ها، آقای امید مرادی است که کار ساخت کاراکترها را برعهده داشتند. مخصوصاً این که کاراکترهای بازی‌مان جز قسمت‌های خیلی خوب بازی است. سعی کردیم روی بخش موسیقی نسخه‌ی اول خیلی کار کنیم که آقای پیام آزادی این کار را انجام دادند. طراحان مراحل هم بودند؛ تقریباً می‌شود گفت اولین پروژه‌ی بزرگ آن‌ها بوده که با UDK کار می‌شده و دوستان دیگری که زحمت کشیدند و کار کردند.

آیا در آخر عرضه‌ی سه نسخه از تراثون، ما شاهد نسخه‌ای هستیم که سه نسخه را باهم در یک بسته داشته باشد؟

بله. صد در صد. اصلاً هدف اصلی ما همین موضوع است. اصلاً اگر ما محدودیت‌های مالی، محدودیت‌های زمانی، محدودیت‌های مدیریت کاری و ... را نداشتیم، ایده‌آل ما این بود که یک باره همان نسخه‌ی کامل را آماده کنیم.

آیا برای بازی بخش Co-Op و Multi-Player در نظر گرفتید؟

خیر. کلاً بازی تراثون امکان Multiplayer یا Co-Op ندارد.

کمیک کوچکا!

طرح کاراکتر ها از بازی سرعت کوچک: تمام ستاره های ایرانی



سرزمین رویا: بازگویی داستان

همراه شدن با الیسان برای نابودی تاریکی جذاب‌تر از گذشته شده است!



اما این بازی قرار است برای ما چه داستانی را روایت کند؟ "الیسان" شاه سرزمین رویا برای انتقام گرفتن از "جارجار" شاه تاریکی رهسپار سرزمین "جارجاروس" می‌شود. او هم چنان نتوانسته مرگ "نیکس" همسر خود را فراموش کند. الیسان بعد از تلاش‌های فراوانی که انجام می‌دهد متوجه می‌شود خود او نیز مرده و کاری بیش‌تر از این از دست اش برنمی‌آید. اما این پایان داستان نیست، الیسان تصمیم می‌گیرد با بازسازی حافظه‌ی خود به اصل ماجرا و پیدا کردن راهی برای گرفتن انتقام دست پیدا کند. همان‌طور که خود سازندگان نیز گفته‌اند، داستان بازی بر اساس داستان اصلی سرزمین رویا تنظیم شده است. اما برای تکراری نشدن بیش از حد آن، تغییرات اندکی نیز در ساختار داستانی آن انجام داده‌اند. معمولاً در عناوین بازسازی شده نمی‌توان چندان راجع به داستان نظر داد چون قبل از آن، یک بار همان ماجرا را شنیده‌ایم. اما با توجه به تغییراتی که ایجاد شده باز هم برای دنبال کردن روند بازی بهانه‌ای وجود دارد. طراحان بازی تمامی تلاش خود را کرده‌اند تا ما بتوانیم خاطرات گذشته‌ای را که با الیسان داشتیم، این‌بار با حسی تازه‌تر تجربه کنیم. گیم‌پلی بازی نیز چندان تفاوتی با نسخه‌ی اصلی ندارد و تمامی ضربات و حرکات مطابق بر بازی اصلی طراحی شده‌اند. تفاوت عمده‌ای که در گیم‌پلی بازی ایجاد شده، همان نرم تر شدن حرکات است. حرکات اصلی شخصیت الیسان به چند بخش پرش، دویدن و راه رفتن روی دیوارها تقسیم می‌شوند و تمامی آن‌ها توسط راهنمایی‌های متنی برای شما نمایان خواهند شد.

"تمامی جزئیات از شخصیت الیسان گرفته تا محیط‌هایی که او در آن‌ها پا می‌گذارد از نو طراحی شده‌اند."

گیم‌پلی بازی نیز مانند بخش داستانی، چهره‌ی جدیدی به خود گرفته، اما زمانی که به بخش گرافیک بازی می‌رسیم همه چیز تغییر می‌کند. دلیل اصلی‌ای که باعث شده اکنون با عنوانی نظیر سرزمین رویا: بازگویی داستان روبه رو شویم، بخش گرافیکی بازی است. سازندگان می‌خواستند با عرضه‌ی این نسخه، جسم و ظاهر جدیدی را به ماجراجویی‌های الیسان تزریق کنند.

سفری جدید به سرزمینی آشنا

اگر بخواهم با خوانندگان این مطلب صادق باشم، باید بگویم که رسانا شکوه کویر تنها شرکت ایرانی است که من مشتاقانه روند ساخت بازی‌های‌شان را دنبال می‌کنم و برای تجربه‌ی محصولاتش سر از پا نمی‌شناسم! رسانا شکوه کویر را می‌توان مستعدترین تیم ساخت بازی در ایران دانست؛ زیرا علاوه بر این‌که به ساخت چندین و چند عنوان در آن واحد مشغول است، بازی‌هایی را به جامعه‌ی گیم‌ری ایران ارائه می‌دهد که با سبک خود سازگاری کامل داشته و جزو نمونه‌های استاندارد آن به شمار می‌آیند. به‌طوری که یکی از آخرین بازی‌های این شرکت، یعنی قتل در کوچه‌های طهران، توسط Lace Mamba Global (ناشر بازی‌های دیگری چون Super Meat Boy) به‌صورت جهانی عرضه شد! "صدای فراموش شده" جدیدترین بازی ساخته شده توسط این شرکت و استودیوی هورخش است که تا چندی دیگر وارد بازار خواهد شد. صدای فراموش شده نمونه‌ی بارز یک بازی فوق‌العاده‌ی ایرانی در سبک "اشاره و کلیک" (Point "n" Click) است که اگر از خیلی از نمونه‌های مشابه خارجی خود قوی‌تر نباشد، ضعیف‌تر هم نیست.



آتش افروزی با سنگ چخماخ؛ معمایی منطقی اما با مکانیزم غیرقابل درک!

اولین چیزی که در صدای فراموش شده جلب توجه می‌کند، داستان بی‌نظیر آن است که شباهت فراوانی به داستان‌های زیبای ایرانی مثل قصه‌های هزار و یک شب دارد. داستان حول شخصیتی جالب به نام "شهباز" می‌چرخد. شهباز، فرزند پادشاه ایران، عاشق شهبانویی به‌نام "شمسه" بوده و در شب ازدواج این دو، خبر می‌رسد که پادشاه در بستر بیماری است. شهباز پس از عبادت از پدر، به این فکر می‌افتد که شاید ساز قدیمی مادر مرحومش (که برای مدت‌های بسیار نواختن آن ممنوع بوده است) چاره‌ی درمان پدر بیمارش باشد. پس شهباز ساز قدیمی را می‌یابد و آن را برای پدرش می‌نوازد. در لحظاتی که پدر نسبت به این ساز واکنش نشان می‌دهد وزیر به همراه چند سرباز وارد اتاق پادشاه شده، شهباز را دستگیر کرده و به زندان می‌اندازند. وزیر در طی این مدت، تارهای ساز را جدا می‌کند و در مکان نامعلومی قرار می‌دهد. در سوی دیگر نیز شهباز به کمک شهبانو از زندان فرار می‌کند و به جنگل سیاه پناه می‌برد تا مادر جنگل را پیدا کند و جواب سوالاتش را از وی بپرسد...

روند اصلی و ابتدایی داستان بدین شکل است که البته در ادامه و با ورود شهباز به جنگل سیاه پیچیده‌تر و جالب‌تر نیز می‌شود اما متأسفانه پرداختن به آن از حوصله‌ی مطلب خارج است و صداالبته که سورپرایزهای داستانی را از بین می‌برد. صدای فراموش شده در بخش گیم‌پلی، استادی بر این موضوع است که دوستان‌مان در استودیوی رسانا شکوه کویر به خوبی از تجربیات‌شان در بازی‌های قبلی درس گرفته و استفاده کرده‌اند.

صدای فراموش شده صدا را به‌خاطر بیاورا

صدای فراموش شده را می‌توان بهترین بازی ایران، ساخته شده تا به امروز دانست!

برای گفتن دارد؛ مثلاً انیمیشن‌های بازی نسبت به بازی‌های پیشین پیشرفت خوبی داشته‌اند که هرچند کمی خشک و مصنوعی به‌نظر می‌رسند اما از تنوع قابل‌قبولی بهره‌مندند.



گرافیک هنری و فنی هر دو جز نقاط قوت بازی هستند.

اما خیف است اگر در کنار تمام این‌ها توجهی به صداگذاری و موسیقی بی‌نظیر صدای فراموش شده نکنیم! بدون اغراق باید گفت که از نظر موسیقی، صدای فراموش شده یک رقیب سرسخت برای تمام بازی‌های هم‌سبک خود چه در داخل و چه در خارج است. هرچند که مقایسه‌ی موسیقی‌های صدای فراموش شده با سایر بازی‌های ایرانی کاری عجیب است چرا که این بخش در صدای فراموش شده فرای استانداردهای رایج بازی‌های داخلی است و هیچ‌چیز کم از بازی‌های خارجی ندارد! تمام موسیقی‌های بازی به صورت بی‌کلام هستند که در بعضی از آن‌ها از صدای آقای مصطفی راغب به عنوان بک‌وکال استفاده شده است.

در کنار موسیقی بی‌نظیر، استفاده از دوبلورهای مطرح و نامی ایرانی برای صداگذاری شخصیت‌های اصلی سبب شده است که صداگذاری به بهترین و حرفه‌ای‌ترین بخش بازی تبدیل شود و خود را یک سر و گردن از بسیاری از بازی‌های ایرانی بالاتر قرار دهد. البته دو مشکل کوچک در این بخش وجود دارد؛ اول این‌که بعضی از مواقع متن زیرنویس با آنچه که صداگذار بیان می‌کند متفاوت است! و دوم این‌که کیفیت صداپردازی کمی پایین بوده و صداها کم و زیاد می‌شوند! اما این دو مشکل کاملاً قابل چشم‌پوشی هستند.

در آخر باید گفت که بازی‌سازی ایران و بالاخص استودیوی بازی‌سازی رسانا شکوه کویر فاصله‌ی چندان‌ی با نمونه‌های برتر خارجی ندارد. دیگر وقت آن رسیده که خود را گول نزنیم و باور کنیم که با کمی تجربه، استعداد، حمایت و صداالبته بودجه‌ی بیش‌تر می‌توانیم بازی‌هایی بسازیم که دنیا را به تعجب و احترام وا دارد. فقط کافی است که خواننده‌ی این مطلب، در هنگام انتشار بازی، کمی دست در جیب خود کرده و در کنار سایر بازی‌های کمی، این بازی را نیز بخرد! **شایان ضیایی**

نکات مثبت: گرافیک هنری محشر، گیم‌پلی منطقی، موسیقی مثال‌زدنی، داستان زیبا

نکات منفی: عدم پیاده‌سازی درست برخی از معماها، انیمیشن‌های خشک، مشکلات کوچک در صداگذاری

پلتفرم: PC

ناشر: عصر بازی پارس

سازنده: رسانا شکوه کویر

سبک: اشاره و کلیک دو بعدی

داستان: ۹
گیم‌پلی: ۹
گرافیک: ۹

موسیقی و صداگذاری: ۹.۵
امتیاز کل: ۹

در هنگام بیماری تنها مردان کپسولی خواهند بود که توانایی حفاظت از بدن شما در مقابل ویروس‌ها را خواهند داشت!



این دو همان مردان کپسولی قابل انتخاب بازی هستند.

بدن ما انسان‌ها شامل بخش‌های مختلفی می‌شود که هر یک عهده‌دار مسئولیتی خاص هستند. مغز، کنترل کننده ی تمامی اجزای بدن و در واقع مرکز اصلی تبادل اطلاعات است. در هنگام بیماری‌ها سیستم دفاعی، بدن را تجهیز کرده و گلبول‌های سفید که مدافعان بدن ما هستند را به سوی محل وقوع بیماری هدایت می‌کند تا بدین ترتیب مانع از گسترش و تکثیر آن در سرتاسر بدن شود. این ایده در نگاه اول برای ساخت یک بازی جدید، جالب و جذاب به‌نظر می‌رسد به‌خصوص اگر بتوان این عنوان را به زبان فارسی و حال و هوایی ایرانی تجربه کرد. بازی‌ای که در ادامه قصد بررسی کردن آن را خواهیم داشت "مردان کپسولی" نام دارد که در واقع با هدف‌های آموزشی و بهداشتی تولید شده تا بستری مناسب را برای آشنا کردن مخاطبان خود با مقوله‌ی ذکر شده فراهم کند.

با توجه به محتوای مردان کپسولی، داستان بازی نیز در واقع به نوعی با مریضی و انسان‌ها گره خورده است. در ابتدای بازی پسری با نام "کامران" را خواهید دید که مشغول بازی کردن با رایانه خود است و پس از خارج شدن مادرش از خانه به دوست خود تلفن می‌زند تا به برف بازی مشغول شوند. اما کامران از پوشیدن لباس گرم غفلت می‌کند و به همین دلیل دچار سرماخوردگی نسبتا شدیدی می‌شود. بعد از آن دوست وی که نگران حال او است کامران را به درمانگاه می‌برد. در درمانگاه دکتری مسن و سال خورده وی را معاینه می‌کند و تنها راه علاج او را در تزریق آمپولی که حاوی مردان کپسولی است می‌داند. پس از رخ دادن این واقعه مخاطب به منوی اصلی بازی هدایت می‌شود و در آن‌جا می‌تواند یکی از دو مرد کپسولی را با توجه به شکل ظاهری‌اش انتخاب کند. اولین مشکل در این بخش خودنمایی می‌کند زیرا با وجود تفاوت‌های ظاهری میان این دو شخصیت، در داخل بازی و گیم‌پلی هیچ تفاوتی را میان آن‌ها شاهد نخواهید بود و هر دو کاملا مشابه و بدون هیچ‌گونه حرکت مخصوص و منحصربه‌فردی به ایفای نقش خواهند پرداخت. البته اگر کمی با عینک خوش‌بینی به بازی نگاه کنیم به لطف گیم پلی نسبتا متنوع آن، می‌توان از این مشکل چشم‌پوشی کرد. در طول مراحل، شما می‌توانید از سه سلاح که هر یک کاربردهای متنوعی دارند و همین‌طور نارنجک

استفاده کنید. البته تمامی این موارد از ابتدا در دسترس بازیکنان خواهند بود. بهتر بود که هر یک از این سلاح‌ها و قابلیت‌ها را در بخش‌هایی از سیستم دفاعی بدن قرار می‌دادند تا پس از رسیدن به آن بخش علاوه بر به دست آوردن سلاح جدید، از مکانیزم‌های منحصربه‌فرد هر یک برای نابودی دشمنانی خاص بهره گرفته شود.

تدارک دیده‌اند تا علاوه بر تنوع بیش‌تر در گیم‌پلی، موجبات نابودی هرچه راحت‌تر ویروس‌ها را نیز فراهم سازند. این دو مکانیزم شامل ماشین‌های جنگی و تیربارها می‌شوند که با زدن دکمه‌ی E می‌توان کنترل آن‌ها را در اختیار گرفت و به تار و مار ساختن ویروس‌ها پرداخت. سیستم ذخیره‌ی بازی نیز با رسیدن به رادارهای ذخیره فعال می‌شود و بدین وسیله می‌توان بازی را ذخیره کرد. در زمینه‌ی گرافیکی متاسفانه شاهد ضعف‌های بی‌شماری خواهید بود. البته معدود نکات مثبت گرافیک بازی می‌تواند مخاطبان را کمی امیدوار کند تا روزی فرا برسد که در این زمینه نیز همانند عناوین روز دنیا با کیفیتی قابل قبول روبه‌رو باشیم. در بعد گرافیک تکنیکی به واقع شاهد نقص‌های بسیار زیادی بودیم که از میان آن‌ها می‌توان به انفجارهای بی‌روح و سرد، عدم وجود افکت خون که با وجود رخ دادن وقایع در بدن انسان کمی عجیب به‌نظر می‌رسد و حتی وجود مراحلی در آب نیز اشاره کرد. تنوع محیط‌های ساخته شده بسیار کم بوده و کم و بیش تمامی بخش‌ها در نگاه اول به یک شکل به‌نظر می‌رسند و تنها با کمی دقت درخواهید یافت که با اندک تغییرات، وارد بخشی مثلا جدید شده‌اید. جزئیات به‌کار رفته در گوشه و کنار محیط نیز که تقریبا وجود ندارد و نمی‌شود از تنوع آن ایراد گرفت و تنها می‌توان گفت که چیزی برای بررسی کردن وجود ندارد. تنها نکته‌ی مثبت را می‌توان در طراحی هنری شخصیت‌ها و هم‌چنین تجهیزات بازی دانست که تا حدودی می‌تواند باعث دلگرمی و دل‌خوشی شما شود. البته انیمیشن‌هایی که در میانه‌ی مراحل به نمایش در می‌آید نیز جای چندان تعریفی ندارد اما به واسطه‌ی کارگردانی‌های قابل قبول صحنه‌ها می‌توان این بخش را راحت‌تر تحمل کرد. خوشبختانه در زمینه‌ی صداگذاری و انتخاب دیالوگ‌ها وضعیت به‌طور کامل دگرگون می‌شود و تمامی شخصیت‌های بازی به شکلی جالب با شما ارتباط برقرار خواهند کرد. مهم‌ترین نکته را



یکی از غول آخراهی بازی که موجودی هشت پا مانند است و قیافه و صدای جالبی دارد.

می‌توان در وجود المان‌های طنزآمیز در دیالوگ‌هایی که بیان می‌شود دانست. به عنوان مثال در صحنه‌ای از بازی پس از انفجار یک بالگرد خالی، فرمانده می‌گوید: «مشکلی نیست، مسیرو پیاده طی کنید چون کارت سوخت بالگرد تموم شده بود و دیگه به دردمون نمی‌خورد.» از این دست طنزهای تلخ در بازی کم نیست و در صورتی که موفق به اتمام بازی شوید می‌توانید از دیالوگ‌های بامزه مردان کپسولی لذت ببرید. اگر هنوز تصمیم نهایی برای خرید این بازی را نگرفته‌اید فکر می‌کنم تا حد زیادی پس از مطالعه این مقاله با زیر و بم بازی آشنا شده باشید و بتوانید تصمیم بهتری را اتخاذ کنید. البته به عقیده‌ی من اگر تنها به جهت بالا بردن دانش علمی و بهداشت مخاطبان کم سن و سال پیرامون خود هستید این بازی می‌تواند انتخاب خوبی باشد اما در غیر این صورت و برای رده‌ی سنی نوجوان این بازی چندان جالب و سرگرم کننده نخواهد بود. **برهان قاسم زاده**

ژانرهای بازی‌های ویدیویی نمی‌میرند اما لازمه‌ی بقای آن‌ها، خلاقیت است. خلاقیتی که در "مسیر عشق: زیر صفر" آن طور که وعده داده بودند وجود نداشت. اگر فکر می‌کنید این بازی می‌خواهد یک بازی ماجراجویی با محوریت مخفی کاری و هوش مصنوعی باشد، باید بگوییم که سخت در اشتباه هستید. این بازی مانند همان چهار بازی پیشین رسانا شکوه کوپر در بخش محوریت کوله پستی و پازل‌ها موفق بوده و روندی که مراحل بازی در پیش گرفته‌اند، فاصله‌های این ادونچر سوم شخص را با یک بازی مخفی کاری کم‌تر نکرده است.

قهرمان بازی؟!

بازی مسیر عشق: زیر صفر، هر چند که یک اشاره و کلیک جمع و جور است، اما داستانی دلچسب برای خود انتخاب کرده. داستانی از دوران دفاع مقدس که به سمت دیگری می‌رود و مانند شوترها ما را در وسط میدان نبرد با یک اسلحه در کنار سربازان قرار نمی‌دهد. داستان بازی وقایع ناخوشایند ناشی از یک عملیات، در منطقه‌ی هورالهویزه را روایت می‌کند. عملیاتی که خون بسیاری از سربازان را بر زمین جاری می‌کند. اما فقط این نیست و از سویی دیگر یکی از خلبانان نیروی هوایی ارتش ایران به نام عاصف محمودی به دام عراقیان می‌افتد. بد اقبالی بزرگ‌تر هم اسناد حیاتی‌ای است که همراه با خلبان محمودی به دست عراقی‌ها افتاده است. مطمئنا در چنین شرایطی هر حرکت دیپلماسی سرانجام روشنی ندارد و تنها راه چاره اعزام یکی از برجسته‌ترین تکلوران به منطقه است تا مدارک، مورد سواستفاده‌ی عراقی‌ها قرار نگیرد. رسول، شخصیت اصلی بازی آدمی باهوش است و با فداکاری‌هایش عشق به وطنش را به رخ می‌کشد. اما همه چیز آن طور که باید پیش نمی‌رود و وخیم تر شدن اوضاع بوی خیانت را به مشام می‌رساند.



طراحی شخصیت اصلی از یک طرف، هوش مصنوعی آن آقای عراقی هم از طرف دیگر!

بازی همواره سعی در قهرمان پروری دارد. داستان بازی و شخصیت‌ها و تم دراماتیک به همراه روایت این که عاصف و رسول، جان خود را برای وطن به خطر انداخته اند، سعی در قهرمان پروری دارد. اما روند مراحل هرگز به این خواسته کمک نمی‌کند چرا که فقط و فقط تفکر این افراد را به تصویر می‌کشد؛ دموهای بین مراحل بی‌آلایش و کوتاه اما گویای بازی هستند و مسیر عشق را به قهرمان پروری نزدیک می‌کنند ولی از آن جا که این دموها بخش کمی از طول ساعات بازی را تشکیل می‌دهند، بدیهی است که مخاطب با شخصیت‌های بازی به عنوان قهرمان ارتباط برقرار نکند. فضاسازی‌ها هم تم داستانی بازی را درخشان‌تر کرده است. به تصویر کشیدن مناطق مرزی و کوچه و خیابان‌های دهه شصت و دوران دفاع مقدس، باعث شده تا بیش از پیش خود را در چنین

جوی قرار دهیم و ارتباط قوی‌تری با داستان نسبتا دراماتیک بازی برقرار کنیم. دیالوگ‌های بازی بسیار ساده، کلیشه‌ای و تکراری هستند اما حقیقت این است که بازی در این سبک نیازی به دیالوگ‌های عمیق ندارد. متاسفانه یا خوشبختانه در بازی های ادونچر، حرف زدن شخصیت اصلی بازی با خودش از عادات خدشه ناپذیر این ژانر شده. چیزی که در مسیر عشق هم شاهدش بودیم اما چه نیازی بود که رسول یا عاصف با مخاطب هم صحبت کنند؟ متاسفانه این بخش بازی به اتمسفر نسبتا سنگین و جدی بازی ضربه زده است چرا که منجر به لحظاتی مضحک و خنده دار می‌شود.



طراحی شهر و جزئیات محیط، هرکسی را تحت تاثیر قرار می‌دهد.

وقتی تفکر مسیر صحیح باشد... وقتی حرف از خلاقیت می‌شود، بسیاری ترکیب سبک‌ها را بهترین راه چاره برای رسیدن به نوآوری می‌دانند. سازندگان مسیر عشق هم سعی داشته‌اند تا با تلفیقی از دو سبک ادونچر و مخفی کاری به همراه اتمسفر و داستان متفاوت، خلاقیت را سرلوحه‌ی مسیر عشق قرار دهند اما حقیقت این‌گونه نیست. مسیر عشق: زیر صفر تنها سایه‌ای از مکانیک‌های مخفی کاری را در خود گنجانده است. بزرگ‌ترین مشکل گیم‌پلی بازی همین است که بر خلاف وعده‌ی سازندگان، خبری از مخفی کاری نیست در عوض پازل‌های بازی جذابیت گیم‌پلی مسیر عشق را تامین کرده‌اند. به طور کل این روند مراحل در کنار اشاره و کلیکی بودن بازی است که مانع مخفی کاری شده. برخی مواقع هوش مصنوعی بازی به معنای واقعی کلمه مضحک می‌شود. بارها شنیده بودیم که عراقی‌ها چشم دیدن ایرانی‌ها را در دوران دفاع مقدس نداشتند و مطابق همین اصطلاح، در مسیر عشق هم سربازان عراقی با مکافات می‌توانند از فاصله‌ی یک متری شما را ببینند!

"بزرگ‌ترین مشکل گیم‌پلی بازی همین است که بر خلاف وعده‌ی سازندگان، خبری از مخفی کاری نیست در عوض پازل‌های بازی جذابیت گیم‌پلی مسیر عشق را تامین کرده است."

همان‌طور که اشاره شد پازل‌های بازی روح و چالش‌های گیم‌پلی بازی را حفظ کرده‌اند. پازل‌ها از نظر تنوع موفق شده‌اند تا بازی را از یکتواختی در بیاورند و روند نسبتا چند خطی بازی هم همواره بر تنوع مراحل تاکید داشته. جستجو در محیط برای یافتن آیت‌ها و حفظ آن‌ها در کوله پشتی به لطف راهنمای بازی یعنی کلید اسپیس راحتی این بخش را به حد استاندارد رسانده است. البته بازی موقع استفاده از این آیت‌ها همواره شما را وادار به تفکر می‌کند و این دقیقا همان چیزی است که هر بازی ادونچری بر پایه‌ی آن بنا شده است.

مسیر عشق، مسیر پیشرفت رسانا شکوه کوپر شدا

به طور کلی، اگر مسیر عشق: زیر صفر را یک بازی ادونچر سوم شخص بدانیم دور از انصاف است که چالش پازل‌های مراحل بازی را جزء نکات مثبت آن ندانیم.

هم زشت و هم زیبا

با نگاهی به اسکرین شات‌های منتشر شده قطعا متوجه مناظر پس زمینه‌ی فوق‌العاده زیبایی بازی خواهید شد. زیبایی‌های این مناظر هم گرافیک فنی و هم گرافیک هنری بازی را جلا داده‌اند. کیفیت بافت‌ها در پس زمینه ها به اوج خود رسیده که در کنار نورپردازی‌های زیبا، جذابیت چشم نوازی را به این بخش داده و با دورنماهای جالب توجه، محیط‌های چشم نوازی را پدید آورده است. درست است که مسیر عشق: زیر صفر یک بازی ۲.۵ بعدی است اما از آن جایی که همین محیط‌های دو و نیم بعدی پایه‌ی بخش اعظمی از گیم‌پلی بازی شده‌اند توانسته‌اند تا مخاطب را مجذوب خود کرده و اجازه ندهند ضعف در طراحی شخصیت‌های اصلی بازی دیده شود. به، متاسفانه طراحی شخصیت اصلی وصله‌ی ناجور و متضاد با آن چیزی است که در پس زمینه‌های چشم نواز بازی دیدیم. به علاوه برخی از افکت‌ها مانند انفجار قایق عراقی‌ها در مراحل اولیه‌ی بازی، اوج ضعف در گرافیک فنی بازی را نمایان می‌کند. به علاوه‌ی این که مسیر عشق هم از دردسری به نام باگ رنج می‌برد. برای مثال، از باگ‌های بازی می‌توان به دو مشکل فریز شدن یا جامپ کردن شخصیت اصلی به نقاط دور از دسترس اشاره داشت. دومین وصله‌ی ناجور بازی هم نشانگر موس است. چکمه؟! چه اصراری بر گذاشتن این چکمه به نشان فرمان حرکت بود، من نمی‌دانم. این هم یکی دیگر از مواردی است که با تم سنگین و جدی بازی تضاد به وجود آورده است.

نوای وظیفه!

خوشبختانه مسیر عشق در بخش موسیقی و صداگذاری عملکرد موفقی داشته. هر چند دیالوگ‌ها ضمن این که در خور سبک بازی است جذابیت‌های لازم را ندارند. اما به لطف صدایشنگی نسبتا دلچسب می‌توان این بخش را از نقاط قوت بازی دانست. متاسفانه بر روی صداها، ناشی از محیط و تاثیر پذیری‌های آن کار نشده است. موسیقی‌های بازی هم خوب و مناسب کار شده است. جای تحسین دارد که سازندگان، تمی ایرانی را برای موسیقی‌های بازی انتخاب کرده‌اند تا همواره مسیر عشق: زیر صفر اتمسفر ایرانی-اسلامی بودنش را حفظ کند. هر طوری که حساب کنید، حیف است از کنار تجربه‌ی مسیر عشق: زیر صفر به راحتی بگذرید. این بازی هر چند شباهت‌های بسیاری با عناوین پیشین رسانا شکوه دارد اما داستان و اتمسفر متفاوت بازی تا حدودی ارزش تجربه‌ی بازی را تضمین می‌کند. **بهزاد شعبانی**

نکات مثبت: داستان و اتمسفر بازی، برخی از پازل‌های چالش برانگیز، گرافیک و طراحی فوق العاده‌ی یک گراند‌ها، موسیقی

نکات منفی: شخصیت پردازی، هوش مصنوعی، طراحی بد شخصیت‌ها و عدم بالانس گرافیکی، حرف زدن شخصیت اصلی بازی با مخاطب بازی

نکات مثبت: تنوع نسبتا قابل قبول در گیم‌پلی و تعداد سلاح‌ها – طنزآمیز بودن برخی از دیالوگ‌ها

نکات منفی: گرافیک تکنیکی و فنی بسیار ضعیف – صداگذاری نه چندان مناسب – عدم وجود راهنما در طول مراحل

داستان: ۵
گرافیک: ۴.۵
گیم‌پلی: ۶.۵
موسیقی و صداگذاری: ۶
امتیاز کلی: ۵.۵

پلتفرم: PC
ناشر: مدرن
سازنده: رسانا
شکوه کوپر

سبک: ادونچر سوم شخص

داستان: ۷
گیم‌پلی: ۶
گرافیک: ۷
موسیقی و صداگذاری: ۸
نمره‌ی کلی: ۷

در کشور ما تعداد علاقه‌مندان به ساخت بازی روز به روز بیشتر می‌شود و خوشبختانه تعداد زیادی از همین علاقه‌مندان دست به ساخت بازی‌های مستقل می‌زنند. در بین این بازی‌ها، محصولات خوش ساختی را می‌توان پیدا کرد که توان عرضه در سایت‌های خارجی را دارند که خوشبختانه این هم اتفاق افتاده و بازخوردهای خوبی از بازی‌های موفق مستقل‌مان داشته‌ایم.



منوی بازی پر از خلاقیت است. همه‌ی عناصر بازی را اشکال و حرکات چرخ دنده‌ها تشکیل می‌دهند.

بازی چرخ دنده‌ها یکی از محصولات مستقلی است که دو تن از بازی‌سازان خوب‌مان آقایان "محمدنژاد" و "برومند" دست به ساخت آن زده‌اند. این بازی با موتور پایه‌ی یونیتی ساخته شده است. بازی داستان خاصی ندارد و مکانیک کلی‌اش بر این اساس است که شما باید جهت چرخ دنده‌های هر مرحله را به سمت پایین بچرخانید. همان‌طور که گفتیم و مشخص است ایده‌ی بازی تکراری است. شاید این نوع معما را که در آن باید چرخ دنده‌ها را به یک سو تنظیم کرد در بازی‌های مختلف دیده باشید اما در این بازی مکانیک‌ها فرم دیگری دارند.

نکات مثبت و منفی:
مثبت: موسیقی مناسب، بالانس مراحل، ایده‌ی خوب

منفی: گاهی اوقات خسته کننده می‌شود، خیلی زود تمام می‌شود!

گیم‌پلی: ۸
 گرافیک: ۶
 موسیقی و صداگذاری: ۷
 امتیاز کلی: ۷.۵

بازی ۴۵ مرحله دارد و در همه‌ی مراحل شما باید جهت چرخ دنده‌ها را به طرف پایین تنظیم کنید؛ در صورت یک بار کلیک کردن بر روی هر چرخ دنده، خود آن و یا چرخ دنده‌های رابط آن ۹۰ درجه به سمت راست می‌چرخند. شاید این کار در مراحل اولیه آسان باشد، اما هرچه جلوتر برویم بازی سخت‌تر می‌شود. بازی از نظر گیم‌پلی به خوبی توانسته ایده‌های خود را پیاده کند. شاید با خود بگویید این بازی که چیزی ندارد تا بخواهد خودش را به خوبی نشان بدهد! اما جواب این است که بازی با همین ایده‌ی ساده، خودش را به بهترین شکل نشان داده و این نکته‌ی مثبت آن است. امکانات موجود در بازی انگشت شمارند اما همین سیستم‌های ساده مثل راهنما، دفعات حرکت چرخ دنده ها، چرخیدن چند چرخ دنده باهم و ... چون خوب پردازش شده‌اند مخاطب را پای بازی نگه می‌دارند.

"مکانیک کلی بازی بر این اساس که شما باید جهت چرخ دنده‌های هر مرحله را به سمت پایین بچرخانید."

سیستم راهنمای بازی شاید در اوایل به دلیل سادگی مراحل به کار مخاطب نیاید، اما هرچه بازی سخت‌تر می‌شود نیاز به راهنما را بیش از پیش احساس می‌کنید. اما سیستم راهنما چگونه کار می‌کند؟ راهنمای بازی به شکلی است که اگر آن را فعال کنیم، و موس را بر روی هر چرخ دنده‌ای ببریم با نور سبزی که پشت هر چرخ دنده روشن می‌شود، مشخص می‌شود که اگر روی آن چرخ دنده کلیک کنیم کدام یک از چرخ دنده‌ها همراه با آن خواهند چرخید. در بازی، چرخ دنده‌هایی هستند که اگر بر روی‌شان کلیک کنید، یک یا چند چرخ دنده‌ی دیگر هم همراه آن‌ها می‌چرخند. کادری در بالای هر مرحله وجود دارد که تعداد دفعات حرکت چرخ دنده‌ها را نشان می‌دهد و مشخص می‌کند که شما در هر مرحله چند بار چرخ دنده را چرخانده‌اید. دیگر بخشی که در بازی وجود دارد که یکی از بهترین بخش‌های بازی است، این است که حرکات چرخ دنده‌ها را ثبت می‌کند که هر چه حرکات چرخ دنده‌ها کمتر باشد رکورد بهتری برای شما ثبت می‌شود.



پس زمینه‌های بازی بسیار متنوع و زیبا کار شده‌اند و رنگ بندی مناسبی دارند.

بازی از لحاظ گرافیک دارای پس‌زمینه‌های بسیار خوب و زیبایی است و عناصر در بازی از جلوه‌های بصری نسبتاً خوبی بهره می‌برند. نکته‌ی مثبت گرافیک بازی، منوی آن است که هم از لحاظ فنی و هم هنری بسیار خوب کار شده و جذابیت خاصی به بازی بخشیده است. البته یک نکته‌ی منفی وجود دارد که نوشته‌های فارسی داخل مراحل هستند؛ این نوشته‌ها کادر مخصوصی ندارند. این ایرادهای ریز اشتباهات سازنده است و اگر کمی بیش‌تر سلیقه و دقت به خرج می‌داد، با بازی بی‌نقصی از لحاظ گرافیکی روبرو بودیم.

از دیگر بخش‌هایی که به شخصه از آن خیلی خوشم آمد رعایت کردن حق کپی رایت بود. سازندگان بازی برای بخش موسیقی بازی از موسیقی مجوزدار رایگانی استفاده کرده و به نام آهنگ ساز و آهنگ هم اشاره کرده‌اند. در بازی یک بخش دیگر نیز وجود دارد که مسابقه‌ی زمانی نام دارد. شما در این بخش که به سه درجه‌ی سختی دشوار، متوسط و آسان تقسیم می‌شود، باید در کمترین زمان ممکن تعداد مراحل بیش‌تری را حل کنید. در کل بازی چرخ دنده‌ها از آن دسته بازی‌هایی است که ارزش خرید و حل کردن معماهای جذاب‌اش را دارد و آن را می‌توان یکی از بازی‌های خوب مستقل کشورمان دانست.

پلتفرم: PC
سازنده: محمدصادق برومند و احمد محمدنژاد
سبک: پازل



شروع بازی شما را با قابلیت‌های گرافیکی و فنی ان آشنا کرده و کاری می‌کند که لذت رانندگی در هلیوم را حس کنید.

بازی سال دانشجویی ۹۱ ایران بی‌شک ارزش آن را دارد که ساعت‌ها با آن سر کنید و از گیم‌پلی فوق‌العاده و حساب شده‌اش لذت ببرید چرا که بارها سازنده، تغییرات زیادی در آن اعمال کرده تا احساس خستگی به مخاطب دست ندهد.

این بازی در نسخه‌ی اولیه دارای شانزده مرحله بود اما با تغییرات اعمال شده این تعداد به یازده مرحله کاهش یافته و نوآوری‌های جدیدی را به آن اضافه کرده که در عین سادگی برای شما لذت بخش باشد. چهار ماشین به کار گرفته شده در بازی می‌تواند جوابگوی این سبک و دربرگیرنده‌ی تمامی ذائقه‌ها باشد. فراموش نکنید که انتخاب ماشین مناسب در هر مرحله هم از ارکان اصلی بازی بوده و همه چیز هم حسابی حساب شده است. هر کدام از ماشین‌ها با توجه به ویژگی‌های منحصر به فردی که دارند، برای شما خسته کننده نخواهند بود و جذابیت بازی را حفظ می‌کنند.

هلیوم با بازی سال دانشجویی ۹۱ آشنا شوید

رانندگی در جاده‌ی مستقیم کوهستانی پوشیده از برف



نداشتن فیزیک را می‌توان از نقایص بازی دانست اما با توجه به سبک پیاده شده‌ی بازی، زیاد به آن نیازی نیست و همین منفجر شدن موانع و کاهش سرعت و توقف به خوبی در دل گیم‌پلی نشست و کافی به نظر می‌رسند. موانع در بازی نقشی کلیدی دارند زیرا با نزدیک شدن به یکی از آن‌ها سرعت شما افزایش پیدا می‌کند و با نزدیک شدن به مانع دیگر و فشردن کلید Ctrl باز هم شاهد افزایش سرعت خواهید بود که باعث می‌شود بفهمید هیچ چیزی در این بازی بلااستفاده نیست.



موفقیت در مرحله‌ی پایانی بازی به وسیله‌ی ماشین چهارم با چاشنی مهارت و تسلط، امکان پذیر است.

گرافیک بازی قابل قبول است و جلوه‌های ویژه و افکت‌ها نیز در آن خودنمایی می‌کنند. هم‌چنین قابلیت ذخیره کردن بازی و بارگذاری و تنظیمات گرافیکی از نکات مثبت بازی هستند.

در کل می‌توان هلیوم را یک بازی مستقل جذاب دانست که مکانیک‌های محدودی دارد و البته برای ۱۱ مرحله‌ای که پیش رو دارید، کافی است.

این بازی هم اکنون مرحله‌ی نهایی تولید را پشت سر گذاشته و حاضر و آماده برای ناشرین علاقه‌مند است.

حمزه آزاد

نکات مثبت:
نوآوری در ایده و پیاده‌سازی، پردازش تصویری فوق‌العاده، گیم‌پلی جذاب

نکات منفی:
محدودیت‌های فنی

شما باید طی زمان کم‌تری نسبت به نفر اول به خط پایان برسید. البته نفر اول خیالی! چرا که بازی دارای هوش مصنوعی نیست و رکوردها از قبل تعریف شده است و شما باید در زمانی کم‌تر از آن‌ها مراحل را به پایان برسانید. وقتی صحبت از اتومبیل‌رانی می‌شود اکثر شما یادای سری بازی‌های Need For Speed می‌کنید و نیتروژنی که شما را با سرعتی نجومی رو به جلو هدایت کند. خوشبختانه در این بازی نیز دو ماشین این قابلیت را دارند و طراحی و برنامه‌ریزی برای استفاده از آن‌ها و هم چنین دسترسی، به شکل قابل قبولی انجام شده است و احساس یکنواختی را از بازی دور می‌کند.

"با سرعت در جاده‌ی مستقیم پیش رو حرکت کن و سعی کن با موانع برخورد نکنی و رکورد زمانی را بزنی."

حتما مشتاق هستید که این بازی متفاوت با نوآوری‌هایی که هنوز از آن‌ها صحبتی به میان نیاورده‌ام را امتحان کنید. چرا که به هر کجای این بازی بخواهیم برسیم ما را غرق در ویژگی‌های منحصر به فرد خود می‌کند و مجال بررسی دیگر بخش‌ها را از ما می‌گیرد. هر چند بازی دارای نقایصی هم هست که البته در مقابل خوبی‌ها و نوآوری‌های آن قابل چشم پوشی است.

بی‌شک رویای ساخت بازی‌های بزرگ با استانداردهای جهانی فکر اکثر بازی‌سازان ایرانی را درگیر خود کرده و آن‌ها را از ساخت بازی خوب و نو بازداشته است. نتیجه هم این بوده که آن‌ها ساخت بازی‌های بزرگ و نه چندان با کیفیت را سرلوحه‌ی کارشان قرار داده‌اند. هلیوم با درایت و علاقه‌ی وافر سازنده‌ی آن توانست تحولی جدید را در سبک اتومبیل‌رانی سه بعدی و رکورد زنی ایجاد کرده و خود را از بازی‌های موجود هم سبک مستقل خودش متمایز کند. پردازش تصویر و جلوه‌های فوق‌العاده‌ی آن گویی خبر از موتورهای قدرتمند می‌دهد.

همه‌ی مراحل دست به دست هم می‌دهند تا شما را برای نبرد نهایی آماده کنند. بله مرحله‌ی آخر بازی مستلزم توانایی بالای شما و تسلط به قوانین این بازی است. ماشین چهارمی که آزاد می‌شود شما را با لذت رانندگی در هلیوم آشنا می‌کند و باعث می‌شود از ویژگی‌های آن لذت ببرید.

خلاقیت، ابزار کار و احاطه‌ی کامل بر استفاده از این ابزار سه عنصر مهم برای خلق یک محصول کامل هستند. این که کاری را بلد باشی و از نظر فنی بدانی قرار است چه چیزی سرهم کنی به تنهایی کافی نیست. اگر می خواهی چیزی که ساخته‌ای یک محصول خشک و خالی فنی نباشد باید خلاقیت، استعداد و هنر را با آن بیامیزی تا ساخت‌ات به دل مخاطب بنشیند. حالا ربط این توضیحات با بازی مستقل "افسانه‌ی سرباز وظیفه" چیست؟! یک ربط خیلی خوب و مثبت!

"بازی طراحی مرحله‌ی خیلی خوبی دارد که اصول اولیه را رعایت کرده و از مراحل اولیه‌ی آسان برای یاد دادن مکانیک‌های بازی و دشمن‌های خل وضع شروع و به مراحل دشوار و دشمن‌های سخت جان ختم می‌شود."

افسانه‌ی سرباز وظیفه یک بازی مستقل است که توسط "میثم پازیریک" ساخته شده. او، بازی را با "گیم میکر ۷" ساخته و سپس آن را با نسخه‌ی هشتم همین موتور پایه ی جمع و جور و اصلاح کرده است. ابزار کار بسیار ساده به نظر می‌رسد ولی نباید ظاهرین بود. مهم نیست ابزار کارت چیست؛ مهم محصولی است که یک ذهنیت را به عینیت بدل کرده است و پازیریک این کار را با خرج کمی خلاقیت، عالی به سرانجام رسانده.

بازی یک اکشن پلتفرمر دید از کنار است و داستان یک سرباز وظیفه‌ی بدبخت نفهم ولی جسور را تعریف می‌کند که در زمان جنگ جهانی اول در حال انجام وظیفه است. طراح بازی کاملاً بر این موضوع واقف بوده که بازی‌ای که می‌سازد برای مخاطبی است که بازی‌های سه بعدی خفن با گرافیک‌های غول آسا را تجربه کرده است. برای چنین مخاطبی بازی کردن یک بازی دو بعدی ساده باید به قدری جذابیت داشته باشد که او را پای بازی میخکوب کند. اصول کار می‌گوید باید از طراحی درست و منطقی مراحل شروع کرد که خوشبختانه سازنده این کار را خیلی شیک و تر و تمیز انجام داده است. بازی طراحی مرحله خیلی خوبی دارد که اصول اولیه را رعایت کرده و از مراحل اولیه‌ی آسان برای یاد دادن مکانیک‌های بازی و

دشمن‌های خل وضع شروع و به مراحل دشوار و دشمن های سخت جان ختم می‌شود.

این بازی هیچ وقت یک‌نواخت و خسته کننده نمی‌شود چون نمی‌توانید در طی پانزده مرحله‌اش یک چینش واحد و یک شکل از حمله‌ی دشمن‌ها یا مکانیک‌های توزیع شده روی نقشه را ببینید. دشمن‌های بازی هم متنوع و خوب هستند؛ بعضی را می‌توانید راحت بکشید و بعضی برای‌تان چالش ایجاد می‌کنند و حتی ممکن است دادتان را دریاورند. البته یادتان باشد وقتی حس کردید از کشته شدن چند باره‌تان شاکی شده‌اید آن را به حساب طراحی بد مراحل نگذارید؛ بدانید که برای‌تان چالش خلق شده است و چالش، یکی از عناصر کلیدی یک بازی خوب است. بازی غول‌آخر هم دارد؛ از فرمانده‌های خشنی که با گام‌های استوار و بدون ترس به سمت‌تان می‌آیند تا آن تانک رعب آور مرحله‌ی آخر که با وجود طراحی کارتونی کج و کوله‌اش فرار کردن از دست‌اش کلی استرس به مخاطب وارد می‌کند!

سرباز پیچاره‌ی قصه‌ی ما فقط یک اسلحه‌ی کج و کوله دارد ولی این اسلحه در یک کلام با حال است؛ تیرش کم تر خطا می‌رود، صدای‌اش به دل می‌نشیند و خلاصه این که خوش قلق است و کشتن دشمن به وسیله‌ی آن به مخاطب لذت می‌دهد. وقتی به دشمنی تیر می‌زنی به خاطر اثر برخورد تیر به دشمن، صدای شلیک گلوله و خشاب گذاری، استفاده از اسلحه حسایی حال می‌دهد. بازی البته مکانیک‌های اکشن دیگری هم دارد و شما می‌توانید علاوه بر استفاده از این اسلحه، از تیربارهای داخل نقشه، نارنجک، ترکاندن بشکه‌های سوخت و گلوله‌هایی که اسلحه‌تان را از خشاب‌گذاری بی‌نیاز می‌کنند هم برای مقابله با دشمن‌ها استفاده کنید که بازی را حسایی پر و غنی کرده‌اند. سرباز تحت کنترل شما خیلی کند راه می‌رود و این ممکن است حسایی حرص‌تان را دریاورد ولی وقتی بازی را تمام بکنید خواهید فهمید کند راه رفتن سرباز جزو مکانیک اصلی بازی است و سایر خاصیت‌های گیم‌پلی بر اساس آن تنظیم شده‌اند؛ کشتن دشمن‌ها یا جا خالی دادن به مین‌ها یا فرار از دست آن تانک مرحله‌ی پایانی را با قدم‌های تند سرباز تصور کنید تا بفهمید سرعت، می‌توانست تعادل بازی را به هم بزند.

ولی هیچ کدام این‌ها بدون ویژگی‌های تصویری و صوتی بازی راه به جایی نمی‌بردند و به اوج نمی‌رسیدند. به هر حال بیش‌تر مکانیک‌های داخل بازی را در بازی‌های پلتفرمر دیگر هم دیده‌ایم. به همین خاطر سازنده‌ی بازی گیم‌پلی بازی‌اش را با ویژگی‌های تصویری و صوتی خلاقانه‌ای ترکیب کرده تا به نتیجه‌ی نو و تجربه‌ای تازه دست پیدا کند. به همین دلیل اولین چیزی که با وارد شدن به محیط بازی یقه‌تان را می‌گیرد نه گیم‌پلی است و نه طراحی مرحله‌ی بازی، جادو در سبک هنری و گرافیکی بازی و ترکیش با عناصر شنیداری خاص آن پنهان است. طراح بازی سعی کرده با ترکیب سبک هنری کاریکاتورها و نقاشی‌های دهه‌های ده و بیست قرن بیستم با مکتب مریض و جفنگ (!) "دادانسیم" و مخلوط کردن‌اش با مارش‌های نظامی شوروی سابق به یک ساختار دیداری و شنیداری جذاب برسد که خوشبختانه رسیده است. این ساختار تصویری، سبک منحصر به فرد هنری بازی را سر و شکل داده است؛ یک جبهه‌ی جنگ آخرالزمانی سیاه و درب و داغان با سربازهایی که طراحی کاریکاتوروار دارند و بیش‌تر می‌خنداند تا این که ترس به دل‌تان بیندازند. از طرفی این سربازهای مشنگ وقتی تیر می‌خورند و می‌ترکند خشونت و سبعت جنگ از همه جای‌شان به بیرون فوران می‌کند و در کنار آن موسیقی حزن‌انگیز و حماسی، معجونی متضاد و غریب از کاریکاتور و واقعیت و جفنگ‌سیم (!) ارائه می‌دهند. صداگذاری‌ها هم عالی هستند؛ یک مکمل خوب برای رسیدن و به جو حضور در یک جبهه‌ی جنگ مریض هجوآمیز.

افسانه‌ی سرباز وظیفه همه‌ی این خواص جذاب دیداری و شنیداری و گیم‌پلی را کنار هم جمع کرده و یک مجموعه ی کوچک و در عین حال با ارزش را پدید آورده است. مجموعه‌ای که مثل یک فیلم کوتاه خوش ساخت به دل مخاطبی که تجربه‌اش کرده می‌نشیند و به این زودی‌ها از پادش نخواهد رفت. پس حتماً آن را بازی کنید چون وقت زیادی از شما نمی‌گیرد و مهم‌تر این که ثابت می‌کند برای تجربه کردن یک بازی خوب لازم نیست آرم پوبی ساقت یا EA را در شروع آن ببینید. خلاقیت، مهم‌ترین اصل است و از آن مهم‌تر باهم خلاقیت است و خلاقیت و خلاقیت به علاوه‌ی باز هم خلاقیت!



می‌توانید پشت این سنگرها پناه بگیرید، می‌توانید با این مسلسل دشمن‌ها را آبکش کنید یا می‌توانید بایستید و مردن مشنگ سرباز بدبخت داستان را تماشا کنید!

به جز آسمان بقیه‌ی عناصر موجود در تصویر ضدنور و سیاه هستند و این تداعی گر یک انیمیشن قدیمی یا کاریکاتوری از نشریات اوایل قرن گذشته است.

پلتفرم: PC
تهیه‌کننده: Happy Ending
سازنده: میثم پازیریک
سبک: پلتفرمر دوبعدی



این بازی می‌تواند تا حدی لذت بخش و سرگرم‌کننده باشد، اما نمی‌تواند برای مدتی طولانی بازی‌کننده را در کنار خود نگه دارد.

"جاده‌های نبرد، یک بازی متوسط است در سبکی که طرفدار چندانی ندارد و همین مسئله این بازی را خاص می‌کند."

بازی قطعاً در زمینه‌ی گرافیک جایگاهی کسب نمی‌کند. با این که طراحی‌ها در بازی، شمایل یک‌دست و خوبی به موارد گفته شده داده است، اما به ندرت شاهد یک تنوع خوب و یک خلاقیت بارز در این زمینه هستیم و مخصوصاً در مورد سلاح‌ها، کارایی‌ها با اندک تغییراتی در ظاهر، از زمین تا آسمان فرق می‌کند. این‌گونه طراحی را بیش‌تر در بازی‌های تحت مرورگر مشاهده می‌کنیم، با این تفاوت که آن‌ها، نیازی به کیفیت بالای ظاهری هم ندارند؛ گرچه اغلب آن را هم فراهم می‌کنندجاده‌های نبرد، در به تصویر کشیدن بافت‌های حتی متوسط هم باز می‌ماند و جای تأسف است که بازی‌سازان ما، مجبورند از نهایت تلاش و دست‌رنج خود، کیفیت دیداری عقب‌مانده ای را تحویل دهند. موسیقی و صداگذاری بازی، درست مثل گرافیکش موجودیت متوسطی است که خوب به نظر می‌رسد!

باز هم صحبت از یک بازی ایرانی است و نمی‌شود تا وقتی که بازی‌سازان ایرانی با تحمل زحمت فراوان و با از میان برداشتن محدودیت‌های داخلی و خارجی متعدد در حال ساختن بازی هستند از آن‌ها انتظار شکستن شاخ غول داشت. خوش‌بختانه عنصر سرگرمی در میان بازی های ایرانی هنوز به طور کامل محو نشده است و می‌شود به آینده‌ی آن امیدوار بود. **سعید زعفرانی**

مثبت: استفاده‌ی خوب سازندگان از معلومات به دست‌آمده‌شان از دیگر بازی‌های استراتژیک

منفی: تکراری شدن بازی، استفاده از ترفندهای منسوخ شده برای سرگرم کردن مثل مینی گیم

مشکل هم دقیقاً همین‌جاست؛ تا جایی که من به یاد دارم هیچ بازی مشابهی وجود ندارد که مثل جاده‌های نبرد از ابتدا تا انتها یک روند را در پیش گرفته و آن را تکرار کند. هرچند می‌شود این روند به وجود آمده را موفق نامید و از آن تمجید کرد، اما بازی به تغییرات ناگهانی و تنوعی بیش‌تر از تغییر آب و هوا و اضافه شدن تدریجی سلاح‌ها نیاز دارد.



استفاده از دوربین سینماتیک به بازی کمکی نمی‌کند، مگر برای برملا کردن ضعف‌های متعدد گرافیکی.

جاده‌های نبرد برای مخاطب یک بازی، دست و دل‌باز به حساب می‌آید. این بازی در اوج تنگ‌دستی فنی سازندگانش هر آن‌چه از تسلیحات، نیروها، دشمنان و جاده‌های نبرد را که به فکر خطوط می‌کند به بازی‌کننده پیشنهاد می‌دهد و از بازی‌کننده‌ی خود انتظار دارد از امکاناتی که تحویل گرفته نهایت استفاده را بکند و تلاش سازنده را ارج نهد. قطعاً تلاش زیادی برای خلق همه‌ی برچک‌ها، سلاح‌های خاص، دشمنان و مکانیک‌های استفاده از آن‌ها صورت گرفته و مشخصاً خلاقیت خاصی در به وجود آوردن بسیاری از این موارد به خرج رفته است. علاوه بر این، سازندگان این بازی به وضوح توانسته‌اند تا حد امکان، از بازی‌های مشابه خارجی درس بگیرند و هر آن‌چه از آن بازی‌ها آموخته‌اند در بازی خود پیاده کنند که جای خوشحالی دارد و نباید با بدبینی به آن نگاه کرد. بدین ترتیب، یک بازی در سبک دفاع از قلعه به وجود می‌آید که دارای منطق و تعادل است و در مقابل مخاطبی قرار گرفته که دیگر باید بداند انتظارش از بازی ایرانی را در چه حدی ثابت نگه دارد.

جاده‌های نبرد را با دو دیدگاه کاملاً متفاوت می‌شود نقد کرد. منصفانه‌اش این است که ابتدا یک سوزن به خود بزنیم و ببینیم که این بازی، با تمام خوبی‌ها و بدی‌هایی که دارد، با چه محدودیت‌هایی ساخته شده و با همین دیدگاه می‌شود ضعف‌های بازی را کم‌تر نمایان کرد و اجازه داد تا مخاطب با بازی کنار بیاید و طعم آن را بچشد. طعمی که این روزها نه فقط در میان بازی‌های داخلی، بلکه حتی در میان بازی‌های بین‌المللی هم کم پیدا می‌شود. جاده‌های نبرد، یک بازی متوسط است در سبکی که طرفدار چندانی ندارد و همین مسئله این بازی را خاص می‌کند.



بازی پر است از چیزهای مختلف و متنوع و اعدادی که به این زودی‌ها ته نمی‌کشند!

بزرگ‌ترین ضعف جاده‌های نبرد که یک بازی در سبک دفاع از قلعه است در یک کلام، تکراری شدن بازی پس از چند ساعت تجربه کردن آن است. با این‌که سازندگان نهایت تلاش خود را در ایجاد تنوع در بازی به کار بسته اند اما رفته رفته در می‌یابید که این بازی برای موفقیت به چیزی بیش‌تر از تنوع عددی دشمنان، سلاح‌ها و مراحل نیاز دارد. شاید تکراری شدن بازی به خاطر این است که بازی‌کننده خیلی سریع می‌تواند قلق بازی را پیدا کرده و از آن برای پیروزی مداوم استفاده کند. متأسفانه بازی نه از ابزار داستان‌گویی برای ایجاد تداخل در این روند تکراری کمک می‌گیرد و نه سناریوهای جدید مطرح می‌کند. بازی، یک هسته‌ی مشخص دارد که خوب از کار درآمده و یک گیم‌پلی قرص و محکم برای آن تشکیل داده و سعی می‌کند این هسته را تا پایان یکپارچه نگه دارد.

گیلمو گیلمو دوست داشتنی هن

این عنوان فلش یکی از بهترین آثار مستقل چند سال اخیر است

«تمامی چیزهای بزرگ، آغاز کوچکی داشتند.» این یکی از دیالوگ‌های مشهور فیلم پرمّو ساخته‌ی کارگردان مشهور آمریکایی رایدلی اسکات است که امیدوارم بتوانم روزی آن را در وصف سازندگان عنوان «گیلمو» به کار ببرم! این عنوان که در ابتدا یک پروژه‌ی دانشجویی بوده در حال حاضر قابل بازی است و بر اساس تجربه‌ای که ما داشتیم می‌تواند به یکی از بهترین آثار مستقل چند سال اخیر مبدل شود؛ هرچند عاری از مشکل نیست. گیلمو عنوانی دو بعدی است، از آن دسته عناوینی که داستان در آن اهمیتی نداشته و همه چیز به گیم‌پلی خلاصه می‌شود. البته نمی‌توان از یک تیم مستقل هم انتظار خلق داستان عظیم را داشت.

هدف شما این است که گیلمو را که یک جسم مکعبی محسوب می‌شود، به مقصدش برسانید.



طراحی مراحل، جالب و قابل قبول کار شده است

پلتفرم: PC
سازنده: Gilas Entertainment
سبک: پلتفرم دو بعدی

در بخش گرافیکی با عنوانی خوش رنگ و لعاب سر و کار دارید که یادآور روزهای خوب عناوین دو بعدی است. همانند بسیاری از پلتفرم‌های دو بعدی تنها هدف شما رفتن از نقطه الف به ب است و البته باید از طریق پرش و حل معما به آن دست پیدا کنید. در این میان با جمع کردن سیب، امتیاز بیش‌تری کسب می‌کنید. مراحل بازی عموما کوتاه هستند و طی چند دقیقه به اتمام می‌رسند.

“گیلمو عنوان جالبی است. شاید عالی نباشد و حتی نتوان لقب خیلی خوب را به آن داد، اما به شدت امیدوار کننده است.”

طراحی مراحل به گونه‌ای است که بیش‌تر اوقات باید با زمان بندی مناسب از موانع عبور کرده و گیلمو دوست داشتنی را به مقصد برسانید. البته سازندگان برای جذابیت بیش‌تر، یکسری موانع جانبی طراحی کردند تا بازیازها با پریدن روی آن‌ها امتیاز بیش‌تری کسب کنند؛ هرچند طراحی مکانیک پرش دارای مشکلاتی است. در موانع و نوع پرش ناهمگونی دیده می‌شود و ممکن است گاهی اعصاب بازیباز را خرد کند. علاوه بر این گاهی اوقات به علت استفاده از کیبورد، پریدن بسیار سخت می‌شود طوری که ممکن است کیبورد رایانه‌تان به سرنوشت بدی دچار شود! شاید پشتیبانی از جوی استیک بسیاری از این مشکلات را رفع می‌کرد. در مورد همه چیز صحبت کردیم به جز یکی از اصلی‌ترین المان‌های بازی که کاراکتر مکعبی ما اجازه‌ی پرواز کردن در محیط را به ما می‌دهد. البته این موضوع تنها به یک صفحه محدود شده و برای معماها از آن استفاده می‌شود. با این وجود پرواز برای گیلمو المان مناسب و البته جالبی محسوب می‌شود. نباید فراموش کنیم یک عنوان فلش از محدودیت زیادی رنج می‌برد و استفاده از چنین حقه‌هایی می‌تواند به جذابیت بازی کمک فراوانی کند.



و این هم گیلمو دوست داشتنی با قابلیت پرواز

البته شاید گیلمو در بخش تکنیکی و آن هم به عنوان یک اثر فلش حرف زیادی برای گفتن نداشته باشد، اما در بخش هنری چشم نواز است. بخش گرافیکی بازی در کل قابل قبول است اما در مورد بخش موسیقی مشکلات بزرگی وجود دارد. سمپل‌هایی که سازندگان از آن استفاده کرده‌اند به شدت بی‌روح و خسته کننده هستند و علاوه بر این نمی‌توانند وظیفه‌ی خود را انجام دهند. موسیقی به عنوان یک بخش اصلی در اینجا به جای جذب، باعث دفع مخاطب شده و حتی همین ریتم کسل کننده می‌تواند به جای قرص خواب، شما را به سمت تختخواب هدایت کند! گیلمو عنوان جالبی است. شاید عالی نباشد و حتی نتوان لقب خیلی خوب را به آن داد، اما به شدت امیدوار کننده است. انتظار می‌رود تیم سازنده در آینده‌ای نزدیک پروژه‌ی جذاب‌تری را عرضه کند. ما که به این موضوع به شدت خوشبینیم.
کسری کریمی طار

نکات مثبت: طراحی هنری زیبا، پیروی از سیستم پلتفرم‌های مشهور، طراحی مراحل قابل قبول

نکات منفی: موسیقی به شدت ضعیف

حادثه در تهران: ترور دانشمندان انرژی هسته‌ای

اگر بیش از حد شن در هشت جمع کنیم، سرانجام از هر درزی سرریز خواهد کرد!

در حال حاضر پیشروی در بازی چیزی نیست جز کشتن دشمنان در یک مرحله و رفتن به محیطی دیگر و تکرار همان کار. بدتر از همه این‌که حتی توضیح ماموریت هر مرحله نیز به طور علنی به مخاطب نشان داده نمی‌شود. شما برای دیدن آن باید یا بازی را متوقف کنید یا کلید Tab را نگه دارید. البته جای شکرش باقی است که نشانگری موقعیت هدف را به شما نشان می‌دهد و هم چنین با زدن Tab، نوری روی زمین حرکت کرده و راهنمایی‌تان می‌کند، هر چند که بود و نبودش تفاوتی ندارد، زیرا ساختار مراحل به شدت خطی است، معمولا با تخطی کردن از مسیر خواسته شده‌ی مرحله یا با مردن یا با دودیدن‌های بیهوده تنبیه می‌شوید لذا نیازی به یک راهنمای ثانویه دیده نمی‌شود.

‘ده دقیقه‌ی ابتدای هر بازی، چه ایرانی و چه خارجی، دقیق طلایی آن هستند. مخاطب با دیدن این دقیق ابتدایی است که تصمیم می‌گیرد بازی ارزش تجربه کردن دارد یا خیر.’

مورد دیگری که می‌تواند به شخصیت پردازی و در نتیجه بهبود داستان کمک کند، صدایشگی است. اجازه می‌خواهم به این بهانه قیل از پرداختن به گیم‌پلی، به صداگذاری و موسیقی بازی نیز اشاره کنم. موسیقی بازی به تنهایی خوب کار شده اما گاهی با اتفاقات اطراف هم‌خوانی ندارد. به عنوان مثال در همان مرحله‌ی تمرینی، موسیقی ضرب‌اهنگی تند پیدا می‌کند حال آنکه اکشن‌ترین کاری که در حال انجام آن هستید، عمل بسیار سختی است به نام قدم زدن! صداگذاری از نقاط نسبتا خوب بازی است. صدای اسلحه‌ها با این‌که طبیعی است ولی بسیار بلند است. گویا سازنده می‌خواسته به نشانه‌ی احترام به سربازهایی که در میدان تیر خدمت می‌کنند ما را زورکی به هم‌دردی با آن‌ها وارد دارد، خدا را شکر می‌کنم که جای **RPG-7** در بازی خالی است! تیر زدن به لامپ‌ها یا قوطی‌ها و شیشه‌هایی که در اطراف می‌بینید نه تنها باعث شکسته شدن یا خرد شدن آن‌ها می‌شود بلکه معمولا با صدایی مناسب نیز همراه است. نکته ی دیگر این‌که شخصیت اصلی و دشمنان، دیالوگ‌هایی را با دهان بسته ادا می‌کنند طوری که آخرش متوجه نشدم که کدام یکی صدای شخصیت اصلی و کدام صدای دشمن است. شاید به این دلیل که تقریبا به جز هنگام درگیری، دیالوگ دیگری نمی‌شنویم. ولی ظاهرا عامل دیگری باعث این موضوع شده است. به نظر می‌رسد تمام فایل‌های صوتی بازی روی موسیقی، یک تریگر یا چیزی مشابه ردیف شده‌اند به این معنی که بعد از پخش اولین دیالوگ می‌توانید در یک نقطه بایستید و تمام دیالوگ‌ها یا صداهای جانبی مثل صدای هلیکوپتر در مرحله‌ی آموزشی را بشنوید! نتیجه‌ی کار واقعا مضحک است. هنگام تیراندازی به دشمن‌ها یکی از طرفین فریاد می‌کشد "دست‌ها بالا" چه یک تروریست این حرف را بزند و چه سربازی که تروریست‌ها قصد جانش را داشتند، در هر دو حالت حرفی مسخره و به دور از منطق است. بدتر از همه این‌که دشمنی که دقیقی پیش کشته شده و به خاطر گشتن‌اش برای کسب مهمات بیش‌تر جسدش غیب شده است، با گفتن جمله‌ی "تکون بخوری می‌کشمت" شما را تهدید می‌کند! فیزیک بازی خوب است؛ همان‌طور که اشاره شد می‌توان با شلیک به لامپ‌ها محیط را کمی تاریک کرد، علاوه بر این برخورد با بعضی از آیتم‌ها مثل صندلی یا قوطی‌ها روی آن‌ها تاثیر می‌گذارد.

حادثه در بازی: ریزش ساختارها

گرافیک بازی برای موتور "یونیتی" بد نیست ولی فکر می‌کنم بیش‌تر از این‌ها نیز می‌شد از آن کار کشید. سایه ها نیز طبق استاندارد بازی‌های ایرانی دندانه‌دار هستند! به جز پشتک و لگد زدن، سایر انیمیشن‌های بازی چندان خوب کار نشده‌اند و شخصیت تحت کنترل شما در حالتی شبیه به چهارزانو و به صورت نشسته در پشت سنگرها پناه می‌گیرد. پیتر مولینیو از نوایغ صنعت بازی می‌گوید: «مشکل ما این است که از صبح تا شب و از شب تا صبح برای ساخت بازی وقت می‌گذاریم ولی برای بازی کردن بازی خودمان وقت نداریم. باید از صبح تا شب و از شب تا صبح بازی‌هایی که می‌سازیم را بازی کنیم.» متأسفانه به وضوح مشخص است که "حادثه در تهران" نه تنها هیچ مرحله‌ی تستی نداشته بلکه به اندازه‌ی کافی نیز توسط تیم سازنده بازی نشده است. گیم‌پلی بازی مثلا از مکس پین الهام گرفته است؛ از سکانس شروع بازی و فلش پک زدن گرفته تا مکانیک آهسته کردن زمان. سرگرد می‌تواند در دو حالت ایستاده و نشسته پشت موانع پناه گرفته و از اطراف آن به دشمن شلیک کند، هرچند که عدم وجود توانایی شلیک کور به شدت اذیت می‌کند. ضمنا برای اولین بار در جهان می‌توانید روی دیوار نامرئی نیز پناه بگیرید!



بعد از سومین پست نکهبانی نمبرید زیرا صفحه‌ی لودینگ ثابت می‌ماند، نمی‌توان از بازی خارج شد و مرحله را هم باید از ابتدا آغاز کنید!

هرچند که بازی به شما آموزش نمی‌دهد اما می‌توانید با نزدیک شدن به دشمنان و زدن کلید F آن‌ها را از بین ببرید. نکته‌ی جالب آن‌جاست که در مواقع مخفی‌کاری برخورد بدن کاراکتر با دشمن‌ها هیچ تاثیری در آگاهی آن‌ها ندارد. متأسفانه افت فریم و حتی گیر کردن دوربین به در و دیوار نیز در بازی وجود دارد و در مواقعی باعث کشته شدن شما می‌شود. با هشدارت کردن دشمنان می‌توانید نوار مربوط به آهسته کردن زمان خود را پر و با زدن کلید Shift آن را فعال کنید ولی در کمال تعجب اغلب در این حالت نیز دشمنان کاهش سرعت ندارند و مثلا اگر قرار باشد به پشت یک سنگر بروند تقریبا با همان سرعت، اندکی کم‌تر به حرکت ادامه می‌دهند. طراحی مراحل اصلا خوب نیست از پارکینگ گرفته که با کشتن هنرپیشه‌های میان پرده می‌توانید ساختار بازی را بشکنید تا چک پوینت‌های افتضاح، قرار دادن دشمنان در تاریکی مطلق، دیده شدن به محض برخورد با نقطه اثر دید دشمنان یا ایستادن در حالی که فاصله‌ی زیادی با آن‌ها دارید و هم‌چنین قرار گرفتن در یک محیط بزرگ و بدون محدودیت در مرحله‌ی سوم که نیم ساعت طول می‌کشد از یک سر نقشه به سر دیگر رفت. شاید "حادثه در تهران: ترور دانشمندان انرژی هسته‌ای" از لحاظ فروش برای سازنده راضی‌کننده باشد اما به عنوان یک بازی یعنی محصولی سرگرم‌کننده، اصلا موفق نیست.

مجید رحمانی

پلتفرم: PC

ناشر: شرکت اربطان بیست پویا

سازنده: توسعه صنعت بازی اورمزد پارسه

سبک: اکشن سوم شخص



EECgames.ir

ناشر آنلاین سرگرمی‌های الکترونیکی بصورت دیجیتال و فیزیکی در ایران



کشور عزیز ما همواره یکی از مظلوم‌ترین ملت‌های جهان در طول تاریخ بوده است. اتفاقات ناگوار، حوادث، جنگ‌ها، وطن‌فروشی‌ها و خیانت‌ها وقت و بی‌وقت به سراغ ایران آمده و مشکلات عدیده‌ای برای مردم این سرزمین ایجاد کرده است. دوران سلطنت قاجار (خصوصا تا قبل از سلطنت ناصرالدین شاه) یکی از تاریک‌ترین و ننگین‌ترین حکومت‌های تاریخ ایران را شکل داده است. بعد از اشتباهات و وطن‌فروشی‌هایی که آغامحمدخان قاجار بر سر کشورمان آورد، فتحعلی شاه، راه او را ادامه داد و با توافقات شرم‌آوری که با شوروی انجام داد، خیانت را به کمال رساند. رابطه‌ی ایران با روسیه در دوره‌ی قاجار خصوصا در زمان زمامداری فتحعلی شاه، خصمانه و حالت درگیری همیشگی داشت. هدف اصلی روسیه، دسترسی به دریای آزاد کاسپین (خزر) بود و علت دیگر مقابله‌ی ایران، دست‌اندازی روس‌ها به خاک قفقاز بود که ساکنان آن خواستار خودمختاری و جدایی‌طلبی بودند. هم‌چنین قفقاز مرکزی و جنوبی جزئی از خاک ایران محسوب می شدند و خود مردم آن مناطق هواخواه حکومت ایرانی بودند. از طرف دیگر، مردم مناطق قفقاز شمالی (در خاک روسیه) یعنی گنجه، شیروان، تالش و باکو، علاوه بر مسلمان بودن، طرفدار ایران بودند و این موجب نارضایتی روس‌ها می‌شد.

“بازی ترکمنچای در سبک تیراندازی اول شخص FPS ساخته شده و بازیکن کنترل دو شخصیت آراز و آصف را برعهده می‌گیرد.”

این اختلافات دائمی و خودخواهی‌های سران دو کشور موجب شد جنگ‌های طولانی در بین سال‌های ۱۸۸۳ تا ۱۲۰۶ شمسی میان ایران و روسیه در مناطق شمال غربی کنونی کشورمان (محصور به کشورهای ایران، ارمنستان، آذربایجان، گرجستان و روسیه کنونی) رخ دهد. این جنگ ها به دو بخش اصلی قبل و بعد از عهدنامه‌ی گلستان تقسیم می‌شوند. در دوره‌ی اول، پس از شکست ایران در جنگ اصلاندوز در سال ۱۸۸۸، فتحعلی شاه در صدد صلح برآمد و طی مذاکرات تهران و مسکو، عهدنامه‌ی ننگین گلستان بین دو کشور وضع شد. بر طبق این معاهده، شهرهای قره‌باغ، گنجه، شکی، شیروان، قوبا، دربند، باکو، تالش، داغستان و مناطق کشور گرجستان کنونی از ایران جدا، و در اختیار شوروی قرار گرفت. بعد از چندسال آرامش و صلح، به خاطر مشخص نبودن مرزهای بین دو کشور و نامنی‌هایی که در مناطق مرزی ارس و خصوصا ایروان ایجاد شده بود،

موجبات شروع دوباره‌ی جنگ فراهم شد. تا این که در سال ۱۲۰۴ شمسی، جنگ بزرگ گنجه روی داد. فتحعلی شاه، ولیعهد خود عباس میرزا را به عنوان فرمانده‌ی ارتش ایران منصوب کرد و طی حملاتی غافلگیرکننده، ایران توانست بسیاری از مناطق مذکور در معاهده‌ی گلستان از جمله شهر بزرگ گنجه را به تصرف در بیاورد. روسیه که از این اتفاق به شدت خشمگین شده بود، با اکثریت سپاه خود، جنگی خونین را به پا کرد. بعد از بازگشت روس‌ها به میادین جنگ، شکست‌های پیاپی ایران آغاز شد و تلفات شدیدی به سپاه عباس میرزا وارد شد تا این که گنجه دوباره به تصرف کامل روسیه درآمد. تزارها که خشمگین بودند، دست از جنگ برنداشتند و با سپاه خود به سوی پایتخت ایران پیشروی می‌کردند. بعد از تصرف کامل تبریز، عباس میرزا که چاره‌ای جز عقب‌نشینی نمی دید، نماینده‌ی خود را نزد بایسکوج (فرمانده‌ی وقت سپاه روسیه) فرستاد و تقاضای صلح کرد. پس از انجام مذاکرات پی در پی، دو کشور عهدنامه‌ی ترکمنچای را در ۱ اسفند سال ۱۲۰۶ شمسی به امضا رساندند.



مفاد این عهدنامه از این قرار بود: واگذاری خانات ایروان و نخجوان به دولت روسیه و تالش و مغان از سپاه ایران، پرداخت ده کرور (۵ میلیون تومان) به طور اقساط از طرف ایران به روسیه به عنوان غرامت جنگی، اجازه عبور و مرور آزاد به کشتی‌های تجاری روسی در دریای خزر، رضایت به انعقاد یک عهدنامه‌ی تجاری بین ایران و روسیه و حق اعزام کنسول و نمایندگان تجاری به هر منطقه از مناطق ایران که روس‌ها لازم بدانند، حمایت روسیه از ولیعهدی عباس میرزا و کوشش در به سلطنت رساندن وی پس از مرگ شاه، استرداد اسرای طرفین، اعطای حق قضاوت کنسولی به اتباع روس و دراختیار قرار گرفتن تمام بازار ایران بدون هیچ مانعی به روس‌ها. اگرچه داستان عهدنامه‌ی ترکمنچای همراه با یادآوری خاطرات بد و ناراحت‌کننده است که شرافت و آبروی ایران در سطح بین‌المللی را نیز کمرنگ کرد، و اگرچه در بیش‌تر موارد حکومتی‌ها و سران مملکت مایه‌ی سرافکندگی ایران و ایرانی شدند، اما نباید انصاف را کنار گذاشت و به راحتی از کنار رشادت‌های دلیرمردان ایرانی در جنگ‌های آن دوران گذشت. همان‌طور که در تاریخ نوشته شده، دلاوری‌ها و رشادت‌های سربازان ایرانی در جنگ‌های بین ایران و روسیه، همیشه مایه‌ی افتخار بوده و هست. این موضوع هیچ‌گاه از چشم ایرانیان دور نمانده و همواره داستان‌های آن وقایع ارزشمند در جای جای تاریخ ذکر شده است. شرکت بازی‌سازی اسپریس پویانما، نیز از این موضوع مستثنی نیست و با اشراف بر رشادت های مردم سرزمینمان، دست به ساخت بازی ایرانی ترکمنچای زده‌اند. بازی ملی ترکمنچای، با موضوع نبرد ناعادلانه و تاریخی مردم پاک سرزمینمان با تزارهای

روسی در طول جنگ‌های بین ایران و روسیه داستان خود را روایت می‌کند. وقایع بازی حدود نیم قرن بعد از اتفاقات بازی میرمهنا (بازی قبلی همین سازنده) اتفاق می‌افتد و قصد دارد رشادت‌های مردم آذری ایران را که در آن سال ها با خون خود می‌جنگیدند را به نمایش بگذارد و بتواند به نوعی آموزه و عبرتی برای نوجوانان و جوانان باشد. در این بازی با شخصیت عباس میرزا و هم‌چنین افراد موثر و فرماندهانی که در آن نبرد مردمی حضور داشتند بیش‌تر آشنا می‌شویم که سعی شده است روایت اصلی داستان حول محور دو عهدنامه‌ی گلستان و ترکمنچای و با هدف آشنایی بیش‌تر این معاهده‌ها، ساخته شود. خط اصلی داستانی بازی ترکمنچای، ماجراهای دو دوست و رزمنده با نام‌های آراز و آصف را بازگو می‌کند. این دو شخصیت، سندیت تاریخی در اتفاقات آن زمان ندارند، اما به طور کامل از شیرمردان غیور آذری در آن دوران الگوبرداری شده‌اند. آراز و آصف که از جنس مردم هستند، رهبری گروهی از مردم بومی آن مناطق را بر عهده دارند و با هوش، ذکاوت و سخاوتی که دارند، همیشه در صف اول مبارزه قرار داشته و خواهان صلح و آزادی برای کشورشان بوده‌اند. بیش از این نمی‌توان از داستان ترکمنچای گفت، حالا اجازه بدهید به بررسی فنی این بازی ایرانی بپردازیم. بازی ترکمنچای در سبک تیراندازی اول شخص "FPS" ساخته شده و بازیکن کنترل دو شخصیت آراز و آصف را برعهده می‌گیرد. شخصیت اصلی یا به عبارتی Main Character ترکمنچای، آراز است و در بیش‌تر مواقع بازیکن دنیا را از چشمان او می بیند. متنها در مواردی خاص، کنترل آصف به‌دست بازیکن خواهد افتاد. طوری که همان روایت اصلی داستان را از زاویه‌ای دیگر دنبال می‌کند. شخصیت‌پردازی کلی بازی، در سطح مطلوبی قرار دارد و با توجه به امکاناتی که در اختیار سازندگان بازی در ایران وجود دارد، ارضا کننده است. هرچند که می‌توانست بسیار بهتر باشد.



یکی از ویژگی‌هایی که احتمالا باعث می‌شود رده‌ی سنی بازی ترکمنچای بالا برود، خون است. شما در بازی شاهد خونریزی دشمنان و خودتان خواهید بود.

تجهیزاتی که در اختیار گیمِر قرار می‌گیرد از تنوع خوبی برخوردار است. آراز دو نوع اسلحه به عنوان اصلی و فرعی استفاده می‌کند که معمولا سلاح اصلی از چند مدل تفنگ ساده و بلند قاجاری و اسلحه‌ی فرعی از چند مدل تپانچه‌ی کوچک و جیبی تشکیل شده است. معمولا چند چاقو نیز همراه بازیکن هست که علاوه بر استفاده در درگیری‌های نزدیک، می‌توان آن‌ها را به سوی دشمن پرتاب کرده و از فاصله‌ی دور آن‌ها را از پای درآورد. این چاقوها هم‌چنین قابلیت استفاده‌ی دوباره دارند. یکی از المان‌های جالبی که به این بازی اضافه شده و در کم‌تر بازی ایرانی دیده بودیم، درگیری‌های تن به تنی است که بین مبارزین ایجاد می‌شود. یکی از قابلیت‌های ویژه‌ی بازی ترکمنچای، توانایی استفاده از وسیله‌های خاصی مثل قایق یا توپ است.



در مواردی، مسیر پیش‌رو رودخان‌های عمیق است و تنها راه عبور از آن، استفاده از قایق می‌باشد. بنابراین بازیکن سوار آن قایق کوچک شده، در حالیکه تصاویر به صورت سوم شخص در می‌آید، به پارو زدن اقدام می‌کند و در موارد لازم، دشمنان را با گلوله از بین می‌برد. در چند مورد نیز توپ‌هایی در جای‌جای محیط بازی قرار دارند که با استفاده از آن‌ها می‌توان کشتی‌های دشمن یا درب های بزرگ را از بین برد. تخریب‌پذیری بازی در سطح جالبی قرار ندارد. به جز مواردی که به عنوان المان خط داستانی باید از بین بروند (مثل درب یا کشتی) اگر با توپ های عظیم خود به مناطق دیگر شلیک کنید، شاهد هیچ تغییری نخواهید بود. حتی اصابت گلوله‌ی تفنگ‌ها با دیوار و اجسام نیز هیچ تاثیری نخواهد داشت. این موضوع شاید با توجه به موتور گرافیکی بازی کمی قابل توجیه باشد، اما انصافا می‌توانست بهتر از این حرف‌ها باشد. انفجارها با افکت آتش خوبی همراه است و جلوه‌های ویژه‌ی دود و بخار، بسیار عالی هستند.

هوش مصنوعی همراهان و دشمنان در ترکمنچای در سطح متوسط و البته قابل قبولی قرار دارد. همراهان آراز و آصف، به خوبی از حضور دشمن آگاه هستند و در کشتن آن‌ها به شدت کمک می‌کنند. دشمنان نیز با کاورگیری‌های متفاوت و هم‌چنین حرکت به این سو و آن سو، سعی بر سخت‌تر کردن اوضاع دارند. آن‌ها از نشانه‌گیری خوبی بهره می‌برند و معمولا قصد کشتن شما که به نوعی فرمانده هستید را دارند. حتی گاهی ممکن است محیط مبارزه را دور زده و از پشت به سمت شما حمله‌ور شوند. اگر بخواهیم درباره‌ی گرافیک بازی ترکمنچای صحبت کنیم، می‌توان آن را خوب و قابل قبول، اما نه عالی، توصیف کرد. ترکمنچای از موتور گرافیکی TGEA استفاده کرده که در نوع خودش موتور متوسط و البته ساده‌ای است. طراحی چهره‌های کاراکترهای بازی دارای جزئیات نسبی و خوبی هستند و همراهان تنوع مناسبی در چهره و پوشش دارند. اما دشمنان از کمبود تنوع طراحی چهره رنج می‌برند. آب و هوای بازی دارای سه حالت صاف، ابری و بارانی است که در دو زمان روز و شب اتفاق می‌افتند. جلوه‌پردازی‌های نور خورشید و حرکت ابرها در سطح مناسبی قرار دارند و افکت‌های باران و باد، زیبا کار شده‌اند، هرچند می‌توانست بهتر باشد. محیط‌ها و مناطق طراحی شده در بازی، تماما از الگوهای دنیای واقعی هستند. مناطق جنگلی برگرفته است از محدوده‌های سرسبز و حاصل‌خیز گرجستان و نواحی دریای خرز و کیفیت تصاویر درخت‌ها و چمنزارها مورد قبول است. بناها و شهرها ترکیبی از الگوهای ساختمان‌ها و قصرهای تاریخی ایران، ارمنستان و آذربایجان هستند و به خوبی تداعی‌کننده‌ی سبک زندگی در آن دوران هستند. اگر تاکنون سفری به مناطق باستانی شمال غرب کشورمان داشته‌اید، قطعا با دیدن این مناطق در ترکمنچای، خاطرات آن سفرها در یادتان زنده خواهد شد. یکی از نقاط ضعفی که در نسخه‌ی پیش‌نمایش بازی تجربه کردم، عدم هماهنگی کامل افکت تصویری شلیک گلوله به انجام آن فعل بود. طوری که انجام شلیک گلوله و کشته شدن دشمن، کمی با انیمیشن شلیک توسط کاراکتر نامتناسب بود. دیگر مشکل جزئی وارد بر بازی، بارگذاری‌های طولانی بین مراحل بود که اگرچه سازندگان وعده داده‌اند تا زمان انتشار نهایی بازی، تمامی این مشکلات رفع خواهند شد. دیگر بخش مهمی که در هر بازی وجود دارد، صداگذاری و موسیقی است.

صداگذاری کلی بازی، دارای نقاط ضعف و قوت متعددی است. صداهای شلیک‌ها، ضربات حرکت روی چمنزار، برخورد گلوله با دیوار و غیره بسیار خوب و با کیفیت بالایی ضبط شده‌اند. اما در سوی دیگر، صدای واکنش آب به گلوله یا حتی قدم زدن در رودخانه یا تعویض خشاب اسلحه، جالب از کار در نیامده و شباهت کم‌تری با صدای واقعی آن وجود دارد.



موتور گرافیکی ترک TGEA یکی از موتورهای سطح متوسط محسوب می شود. سازندگان از نهایت قدرت این موتور استفاده کرده‌اند و انصافا از منظر گرافیکی، با توجه به امکانات، کوتاهی خاصی نمی‌بینیم.

صدایبشگی کلی بازی در مجموع عالی است. برای اولین بار، همراهان و افرادی که در کنار آراز و آصف قرار دارند، در جریان گیم‌پلی، با یک‌دیگر حرف می‌زنند، به هم هشدار می‌دهند و یا وضعیت خود را به اطلاع دوستانشان می‌رسانند. دشمنان نیز از دوبله‌ی روسی بسیار جالبی بهره می‌برند که این به نوع خودش پیشرفت بسیار خوب و قابل تقدیری در زمینه‌ی صدایبشگی بازی‌های ایرانی محسوب می‌شود. همان‌طور که حتما می‌دانید، بازی ترکمنچای اولین بازی ایرانی است که دارای دو صوت دوبله‌ی کاملا جدا به زبان‌های فارسی و آذری است. قبل از شروع بازی و در هر زمانی، می‌توان از داخل منوی اصلی، صدای گفتگوهای ترکمنچای را تغییر داد. صدایبشهی شخصیت اصلی یعنی آراز برعهده‌ی سید محمدمهدی قاسمی در زبان فارسی، و فرزاد شیرمحمدی در زبان ترکی است. صدای آصف را علی‌اصغر قره‌خانی در زبان فارسی و علیرضا سنخور در زبان ترکی بازی کرده‌اند. مدیریت دوبلاژ کار را مهرداد میراکبری (دوبلور و هنرپیشه‌ی صدا وسیم) بر عهده داشته که همراه با نظارت کیفی ولی‌الله مومنی (هنرمند صدای کشورمان)، به طور کلی جای هیچ ایرادی را برای بخش صدایبشگی بازی نگذاشته است. در زمینه‌ی موسیقی نیز ترکمنچای در جایگاه بسیار خوبی قرار دارد. موسیقی ایرانی همواره یکی از بهترین‌های جهان بوده و هست. خصوصا آثار تاریخی و ماندگار فارسی-آذری در طول ادوار مختلف کشورمان، همیشه مورد استقبال مردم قرار گرفته و نواهای به‌یادماندنی را به جای گذاشته است. آهنگسازی بازی ترکمنچای توسط پیام آزادی (که سابقه‌ی کار در بازی‌های میرمهنا، گرشاسپ و عصر پهلوانان را داشته است) انجام شده و همچون همیشه توانسته کارهای با کیفیت و شنیدنی را خلق کند. تنوع آهنگ‌های ساخته شده نیز در سطح مطلوبی قرار دارد و موسیقی متن جذاب و هماهنگی را بشوا هستیم. برطبق گفته‌های مدیر ارشد پروژهی ترکمنچای، جناب مرتضی رضایی، بازی ایرانی ترکمنچای مراحل نهایی تولید خود را پشت سر گذاشته و در نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال تهران (۱۸ الی ۲۷ مهرماه ۱۳۹۲) به صورت رسمی و نهایی رونمایی خواهد شد و قابل بازی خواهد بود. هنوز تاریخ انتشار دقیقی در دست نیست، اما به گفته‌ی جناب رضایی، بازی ترکمنچای به‌زودی (حدود پاییز) برای کامپیوترهای خانگی و بر روی لوح فشرده‌ی نقره‌ای، توسط شرکت آفرین رسانه ماندگار منتشر خواهد شد. **حسن آدینه**

۳۲

تاریخ انتشار: ۱۳۹۲

نکات مثبت: صدای شلیک‌ها، درگیری های تن به تن، صدایبشگی عالی، موسیقی خوب و جذاب، جلوه‌های ویژه‌ی دود و بخار

نکات منفی: مشکلاتی در گیم پلی، صدای تعویض خشاب و قدم زدن، بارگذاری‌های طولانی بین مراحل، تخریب پذیری

پلتفرم: PC
ناشر: آفرین رسانه
ماندگار
سازنده: اسپریس پویانما
سبک: تیراندازی اول شخص

داستان: ۷
گیم‌پلی: ۶
گرافیک: ۶
صداگذاری و موسیقی: ۶.۵
امتیاز کلی: ۶.۵

کمان اهورایی، آرش، خداوند تیر شتابان

کمان اهورایی تنها یک بازی نیست، بلکه آمده تا راوی قصای کُهن باشد!



این‌ها تنها بخشی از داستان بازی است و باید پس از شنیدن آن توسط راوی خوش‌صدا، خود را برای نبرد با دشمنان آماده کنید. خوش‌بختانه برخلاف اکثر بازی‌های ایرانی، افرادی که برای بخش صداپردازی شخصیت‌ها تدارک دیده شده است حرفه‌ای هستند. "حسام اسمائیلی"، طراح گیم‌پلی و مراحل بازی کمان اهورایی، چندی پیش اعلام کرد از افراد رادیو اصفهان برای روایت داستان و هم‌چنین صدای شخصیت‌هایی که در میان پرده‌های بین مراحل بازی می‌شنویم استفاده کرده‌اند. این نکته را می‌توان جزء نکات مثبت عنوان کمان اهورایی دانست که سبب دو چندان شدن جذابیت بازی شده است. در کنار صداپردازی شخصیت‌ها، موسیقی متن بازی نیز به صورت انحصاری نواخته شده و ضرب آهنگ آن با توجه به رویدادهای درون بازی تغییر می‌کند. برای ساخت این قطعات موسیقی به صورت کامل از سازهای ایرانی استفاده نشده، اما پس‌زمینه‌ی ایرانی بودن آن‌ها به وضوح قابل شنیده شدن است و ریتم آن‌ها با عنوانی نظیر کمان اهورایی که سبکی کُهن دارد هم‌خوانی دارد. اگر صداگذاری و موسیقی خوب کمان اهورایی را کنار بگذاریم به بخش گرافیک بازی خواهیم رسید. بخشی که سازندگان سعی کرده‌اند با توجه به تمامی محدودیت‌هایی که موتور گیم میکسر دارد از آن سربلند خارج بشوند.

"محیط‌های بازی نیز به مانند مکان‌های کُهن ایران طراحی شده‌اند و جزئیات به کار رفته در آن‌ها کافی هستند."

طراحی تمامی شخصیت‌ها، محیط‌ها و اشیای موجود در محیط توسط طراحان خود استودیو انجام گرفته و از مدل های آماده به ندرت در طراحی محیط استفاده شده است. برای طراحی میان پرده‌هایی که پس از اتمام هر مرحله پخش می‌شود از مدل‌های استفاده شده در خود بازی کمک گرفته‌اند. میان پرده‌هایی که در سایر بازی‌های ایرانی دیده بودیم بیش‌تر از جنس انیمیشن‌های CG و از پیش رندر شده بوده‌اند، اما برای ساخت چنین میان پرده‌هایی علاوه بر بودجه باید تیمی چندنفره نیز حضور داشته باشد. عنوان کمان اهورایی به غیر از این‌که بودجه ای نداشته، تیمی با تعداد افراد بالا را هم در اختیار نداشته است. به گونه‌ای می‌توان این بازی را جزء عناوین مستقل دانست که تنها قدرت و پشتوانه‌ی آن، استعداد و علاقه‌ی سازندگان آن است. همین دو نکته باعث شده که کمان اهورایی را از سایر بازی‌های ایرانی، به خصوص عناوین مستقلی که منتشر شده یک سروگردن بالاتر بدانیم. عضو و مدیر اصلی بخش گرافیک بازی را آقای "محمد دوست نیا" برعهده داشته و انصافا کار خود را به خوبی انجام داده است.

اما کمان آرش بسیار قوی‌تر از شمشیر است و تنها با یک تیر می‌توانید دشمن خود را با هر قدرتی که دارد از سر راه بردارید. فراموش نکنید که تیرهای کمان محدود و تعداد آن‌ها در گوشه‌ی بالای سمت چپ تصویر قابل شمارش هستند. شلیک تیرها نیز به وسیله‌ی کلید راست ماوس انجام می‌گیرد. علاوه بر آن‌ها، می‌توانید به وسیله‌ی کلید E از خنجر آرش در حملات نزدیک استفاده کنید. ضربات ترکیبی نیز یکی از ترفندهای مناسب برای سریع‌تر از پای درآوردن دشمنان است که در مراحل اولیه‌ی بازی به صورت کامل معرفی می‌شوند. هوش مصنوعی دشمنان در ابتدای بازی چندان بالا نیست، اما رفته رفته با صعود به مراحل بالاتر و هم‌چنین اضافه شدن دشمنان جدیدتر، کشتن دشمنان به چالش سخت‌تری تبدیل می‌شود. بعضی از مراحل از قابلیت کلیدزنی نیز بهره برده‌اند و باید در سریع‌ترین زمان ممکن کلیدی را که روی تصویر مشاهده می‌کنید را فشار دهید. متأسفانه یکی از مشکلاتی که در هنگام حلی کردن مراحل برای ما زجرآور بود، نداشتن هیچ نقطه‌ی آسایش و یا همان نقاط ذخیره بود. اگر بخشی از مرحله را طی کرده باشید اما در صحنه ی بعد دچار مشکل شوید و جان خود را از دست بدهید مجبور هستید تمامی مرحله را از ابتدا آغاز کنید.

سنگ بنای بازی‌های مستقل، استفاده از ایده‌های بکر و دست نخورده است. ایده‌هایی که بعضا برای اولین بار دیده می‌شوند و چیز شگفتی در خود دارند. خاصیتی دارند که محصولی کوچک را در چشم مخاطب بزرگ جلوه می دهند. اما این یک اصل است و قانون نیست؛ چرا که بسیاری از برترین بازی‌های مستقلی که می‌شناسیم ایده های چندان بکری نداشته‌اند و مشاهده هم می‌کنیم که بعضی از آن‌ها از تفکرات و امکانات بازی‌های دیگر (بیش تر بازی‌های قدیمی) استفاده کرده و با ارجاعاتی به آن‌ها توانسته‌اند به موفقیت برسند. یک مثال درست در این زمینه عنوان "برید" است که اساسا مخاطب را به یاد "ماربو" و گمشده‌اش می‌اندازد. مثال‌ها در این بحث زیادند. یکی از بازی‌های داخلی و بسیار کوچکی که توانسته از چنین ایده‌هایی استفاده کند، بازی "جاذبه" ساخته‌ی تیم "زینی دی استودیو" است.

مطمئنا در اولین نگاه به بازی (به خصوص ورود به فصل اول) به یاد بازی محبوب "بانسی" در گوشه‌های نوکیا می‌افتید. اما این فقط ظاهر ماجراست. "جاذبه" مکانیزم های کارآمدی دارد که در رو کردن‌شان هم عجله نمی کند و قابلیت‌هایش را به ترتیب به نمایش می‌گذارد.



همان‌طور که گفتیم در نگاه اول همه چیز شبیه بانسی است.

با یک موسیقی خیلی آرام که در منو پخش می‌شود به قسمت مراحل بازی وارد می‌شوید. فصل اول را که انتخاب کنید، شمااید (البته به عنوان یک توپ آبی)، چند دیوار، چندتا ستاره و یک مقصد شفاف. کار شما ساده به نظر می‌آید: باید ستاره‌ها را بگیرید و خودتان را به مقصد برسانید. اولین مکانیزم بازی همین است: "جاذبه". استفاده از جاذبه، وارونه کردن آن و برخلاف آن کار

جاذبه، کوچک بی ادعا

جاذبه، معجونی است از پورتال + بانسی و هقداری هم خلاقیت

امیدواریم این مشکل در نسخه‌ی نهایی به‌طور کامل حل شود، اما اگر چنین اتفاقی از سوی سازندگان انجام نگیرد لذت بازی کردن از بازی‌کننده‌ها سلب خواهد شد. مدت زمان گیم‌پلی بازی چندان طولانی نیست و می‌توانید خیلی سریع هر ۶ مرحله‌ی بازی را به اتمام برسانید، اما برای سرگرم شدن بیش‌تر، سازندگان یک حالت بازی دیگر با نام Vs Player را در منوی بازی قرار داده‌اند که می‌توانید با نفر دیگری به وسیله‌ی کنترل بازی کنید. رفته رفته باید پرونده‌ی نقد بازی را ببندیم، اما به لطف استودیوی جوان و خوش‌ذوق سپیتا، بازی کردن عنوان ایرانی کمان اهورایی را یکی از تجربه‌های بسیار خوب اخیر در بین بازی‌های PC می‌دانم. بدون هیچ‌گونه تعارف باید گفت کمان اهورایی نیز عنوان بی نقصی نیست، اما نکات مثبت آن بسیار بیش‌تر از نکات ضعف آن می‌باشند و اگر از بازی‌کننده‌های پرتوقع نباشید و بازی را تنها در گرافیک‌های سه‌بعدی نمی‌دانید، عنوان کمان اهورایی همانی است که می‌تواند شما را برای مدتی هرچند کوتاه سرگرم نگه دارد و مهم‌تر از آن، شما را با یک داستان اصیل پارسی آشنا کند. استودیوی سپیتا موفق شده به بهترین نحو، داستان اصلی کتاب را به صورت خلاصه و مفید تبدیل به یک بازی رایانه‌ای بکند.

کردن، مکانیک‌هایی هستند که جاذبه وارد گیم‌پلی می کند. با توجه به چارچوب کلی بازی، این مکانیزم به خوبی پیاده سازی شده و تقریبا در هیچ مرحله‌ای از بازی اذیت نمی‌کند. اما اگر سازندگان بازی می‌توانستند با توجه به بازی‌های هم سبک، قدرت پرش از روی لبه‌ها را هم به بازی اضافه کنند، می‌شد قسمت‌های عذاب آور سقوط را کمی بهتر از آب درآورد. در فصل اول بازی که دارای ۱۲ مرحله است، هرچه پیشروی می‌کنید مراحلی سخت‌تر در انتظارتان است. از مرحله‌ی هشت به بالا، سختی کمی بیش از حد مجاز می‌شود و البته نمی‌شود گله‌ای داشت؛ به هر حال باید مفر را هم به کار انداخت! در مراحل ذکر شده، جاذبه تازه به شکلی جدی ایجاد چالش می‌کند و البته بعضی مواقع هم اعصاب خردکن می‌شود، اما می دانید که بالاخره راه حلی پیدا می‌شود. در فصل بسیار کوتاه دوم که از چهار مرحله تشکیل شده است، مکانیزمی به بازی اضافه می‌شود که بی‌شک اولین کلمه‌ای که در توصیف‌اش به ذهن مخاطب می‌رسد، "پورتال" است. روزنه‌هایی که اگر داخل آن‌ها شوید از قسمتی دیگر سر برو خواهید آورد. شکل‌شان هم همان‌طور است که در بازی پورتال مشاهده کردید. اما اینجا پلتفرمر است و باید از یک طرف به آن‌ها نگاه کنید! استفاده از این پورتال‌ها لذتی دوباره به گیم‌پلی بازی تزریق می‌کند اما همین که تازه مراحل بیش‌تری می‌خواهید، بازی تمام می‌شود. یعنی اگر بخواهید یک سره بازی را انجام دهید، نیم ساعت هم طول نمی‌کشد که تمام‌اش کنید. با رو کردن پورتال‌ها می‌شد حداقل هفت یا هشت مرحله‌ی خوب دیگر (بدون آب بستن!) به بازی تزریق کرد که مسلما باعث جذابیت دوچندان جاذبه می‌شد اما به نظر می‌رسد سازندگان به همین ۱۶ مرحله اکتفا کرده‌اند. اما ای کاش این بازی به صورت سه بعدی ساخته نمی‌شد. سه بعدی شدن بازی مساوی است با گرافیکی بسیار نازل که خیلی خنده دار به نظر می‌رسد. این توپ داستان ما که یک دایره بیش‌تر نیست اما سایه‌ای بسیار بی‌کیفیت پشت سرش در حال حرکت است که اگر نمی‌بود هم چیز زیادی از ارزش بازی کم نمی‌شد. هم‌چنین مدل‌های سه بعدی چوب‌های

اگر پیشنهاد ما را بخواهید، پس از عرضه‌ی کمان اهورایی برای بازی کردن آن لحظه‌ای درنگ نکنید.

محمد امین شیروانی



با صعود به مراحل بالاتر تنوع و تعداد دشمنان بیش‌تر می‌شود.

نکات مثبت: گرافیک هنری خوب، روایت داستانی مناسب، صداپردازان حرفه‌ای، طراحی ظاهری شخصیت‌ها

نکات منفی: قطع شدن ناگهانی بعضی از دیالوگ‌ها، حرکات نه چندان نرم شخصیت‌ها، نبود نقاط ذخیره (چک پوینت)، صفحه‌ی منوی نه چندان زیبا



فصل دوم و پورتال‌ها بسیار خوب اما بسیار کوتاه!

بازی، گاهی دچار باگ می‌شوند و از مشکلات چشمگیر بازی به حساب می‌آیند. در ۱۲ مرحله‌ی فصل اول، پس زمینه‌ی نارنجی به شدت چشم را اذیت می‌کند. مسلما بدترین رنگی که می‌شد برای این فضا انتخاب کرد همین رنگ گرم نارنجی بوده که پس از مدتی بازی کردن کاملا مخاطب را دل‌زده می‌کند. جای تعجب دارد که این رنگ از لحاظ ترکیب رنگ با هیچ‌کدام از اشیای دیگر مراحل فصل اول هم‌خوانی ندارد، کما این‌که بعضی مواقع با رنگ چوب‌ها تداخل پیدا می‌کند و واقعا آزار دهنده می شود. اما انگار خود سازندگان در یافته‌اند که فصل اول چشم را اذیت می‌کند چون در فصل دوم رنگ آبی به پس زمینه زده‌اند تا راحت‌تر بتوان به آن خیره شد. این‌جا همه چیز بهتر می‌شود و می‌توان تجربه‌ی بهتری از بازی جاذبه داشت. شاید دلیل این‌که فصل دوم از ابتدا قابل بازی کردن است هم همین باشد! جاذبه، حجمی معادل ۱۲ مگابایت دارد و بازی واقعا کوچکی است، هم از لحاظ ساینز و هم از لحاظ مراحل و ... اما، این دلیل نمی‌شود که بازی سرگرم کننده نباشد. جاذبه با قرض گرفتن امکاناتش از بازی‌های خوب، تجربه‌ی کوتاهی است از بازی کردن پورتال و بانسی به علاوه‌ی خلاقیت. این نشان می‌دهد که قرض گرفتن، همیشه به معنای تقلید نیست و بعضی جاها خوب جواب می‌دهد. البته اگر ایده های خلاقانه هم کنارش قرار بگیرد."

نکات مثبت: استفاده ی موثر از بازی‌های موفق، جذابیت، طراحی خوب مراحل

نکات منفی: گرافیک بد، استفاده از سایه ها اصلا لازم نیست، بازی خیلی کوتاه است

گیم‌پلی: ۸
گرافیک: ۴
موسیقی و صداگذاری: ۶
امتیاز کلی: ۷

قاسم نجاری



راوی، ماموریتی را که باید به سرانجام برسانید قبل از آغاز مرحله برای شما بازگو می‌کند.

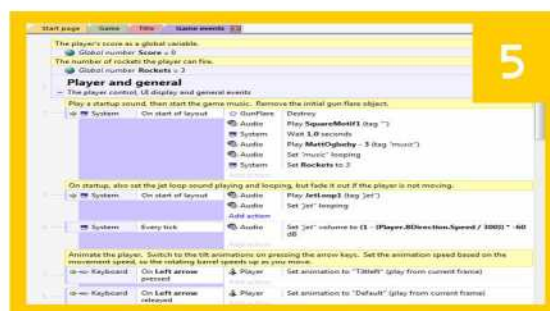
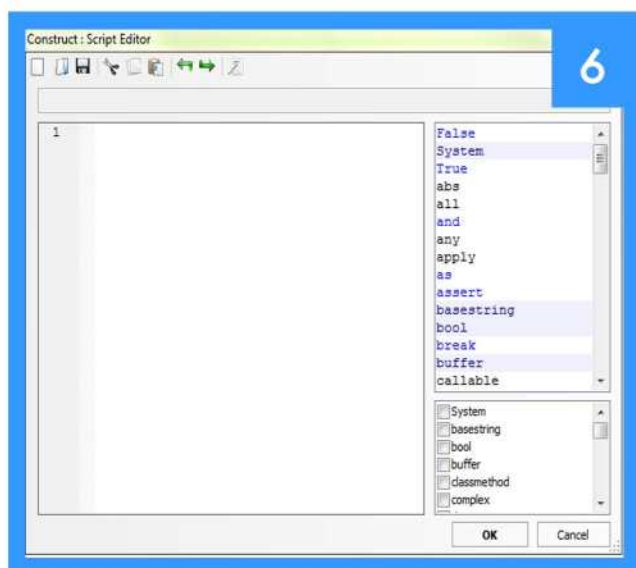
سبکی که سازندگان برای کمان اهورایی در نظر گرفته‌اند در انگلیسی به آن Beat'em Up می‌گویند و در فارسی می‌شود به آن بزَن لِه‌شون کن (!) هم گفت. این سبک جزو یکی از با سابقه‌ترین انواع گیم‌پلی است که در بین بازی‌کننده‌های ایرانی بسیار آشنا و خاطره انگیز است. به طور حتم هیچ‌یک از ما لذت بازی‌کردن عناوینی همچون Street of Rage یا همان شورش در شهر را فراموش نخواهیم کرد. قبل از این‌که بخواهیم وارد مباحث فنی عنوان کمان اهورایی بشویم، بهتر است با داستان آن کمی آشنا شویم. داستان بازی برگرفته از کتاب "آرش کمانگیر" نوشته‌ی "محمد رضا یوسفی" است. مقدمه‌ی داستان توسط یک راوی و قبل از شروع مرحله‌ی اول روایت می‌شود؛ "نامم آرش است، فرزند تیرداد، جنگ، پدرم و بسیاری از پهلوانان سرزمینم را از ما گرفته است و حال مادرم ایرانا می‌خواهد که من کمانگیر لایقی بشوم تا انتقام پدرم را از تورانیان بگیرم. از این رو به شاگردی پهلوان پیرانه درآمده‌ام و او نگهبانی از کمان اهورایی را به من سپرده است تا آن را برای روزی که قرار است پهلوانی از ایران‌زمین آن را به زه بکشد و تبری با آن یرتاب کند آماده نماید ..."

پلتفرم: PC

سازنده: استودیوی سپیتا

سبک: اکشن مبارزهای

داستان: ۸.۵
گیم‌پلی: ۷
گرافیک: ۸
موسیقی و صداگذاری: ۷.۵
امتیاز کلی: ۸



اگر بخواهیم از افکت‌های آن صحبت کنیم، حرفی برای گفتن ندارم، همه چیز گویاست! رندرینگ و سیستم افکت که در کانستراکت کلاسیک از DirectX و در کانستراکت ۲ از WebGL بهره می‌برد جای هیچ ایرادی برجا نگذاشته است. اگر هم حرف من را باور نمی‌کنید می‌توانید خودتان دانلود کرده و ببینید!

فکر می‌کنم کانستراکت در رابطه با تعداد افکت رکورد زده و با لیست بلند بالایی از افکت‌ها روبرو هستیم. در رابطه با ایمپج ادیتور هم باید عرض کنم که کانستراکت کلاسیک اکثر نیازها را برطرف کرده (و البته انتظار نداریم قشوقاش باشد! فقط یک ادیتور معمولی باشد کافی است). ولی کانستراکت ۲ در این زمینه بد عمل کرده اما با توجه به این‌که کانستراکت ۲ تقریباً ماهی یکبار یا چند بار آپدیت می‌شود می‌توان گفت این ایراد هم کم کم از بین خواهد رفت.

ممکن است به خاطر این‌که این‌قدر اصرار به دانلود دارم فکر کنید دارم اغراق می‌کنم، ولی در ارتباط با نورپردازی واقعا تحت تاثیر کانستراکت قرار گرفتم. نورپردازی بسیار زیبا و واقع گرایانه طراحی شده و هیچ جای ایرادی باقی نمی‌گذارد.

در ضمن، اگر می‌خواهید نمونه کارهای گرافیکی بیش تری ببینید می‌توانید در YouTube نام موتور را جستجو کنید.

به جرات می‌توانم بگویم مدیریت منابع کانستراکت لنگه ندارد! خودتان امتحان کنید. ۱۰۰۰ آیجکت در صفحه بسازید و به هر کدام یک افکت سنگین بدهید. اگر دیدید از سی پی یو یا کارت گرافیک بد کار کشید بیا باید و یقه من را بگیرید!

از دیگر امکانات گرافیکی می‌توان به سیستم پارتیکل، شعله و Motion Blur اشاره کرد.

دانلود:

در سایت، پستی با عنوان پیوست‌های کانستراکت گذاشتم که شامل لینک‌های مربوط به کانستراکت می‌شود. برای مشاهده کل پست‌های مربوط به کانستراکت در سایت به این بخش مراجعه کنید:

سایت ← آموزش بازی‌سازی ← موتورها ← Con-struct

انشالله آموزش‌های مربوط به کانستراکت در آینده‌ای نزدیک روی سایت قرار می‌گیرد. یادتان باشد که هر چند وقت یک بار سایت را برای دیدن آموزش‌های جدید چک کنید. در ضمن، منتظر سورپرایز ما در ارتباط با

Construct 2 باشید! **امیر صلحی**

معمولا کسانی که اولین بار سراغ بازی‌سازی می‌روند، از موتورهای پایه‌ی دو بعدی شروع کرده و از اسپریت‌ها و صداهای آماده استفاده می‌کنند. خوب ما هم این قضیه را رد نمی‌کنیم؛ کار خوبی می‌کنند! ولی اگر از همان اول شروع کرده و با موتور پایه‌ای کار کنند که جواب نیازهای یک بازی‌ساز را نمی‌دهد، نه تنها وقت خود را تلف می‌کنند، بلکه روی ابزار کارشان هم متعصب می‌شوند و آن را به دیگر موتورهای پایه ترجیح می‌دهند. یا در بعضی موارد می‌گویند که می‌خواهند تا انتها روی همان موتور پایه کار کنند و دیگر حاضر نیستند وقت خود را صرف یادگیری ابزارهای دیگر کنند. پس بهتر است تا پیش‌تر از این دیر نشده بهترین ابزار ممکن را برای شروع کار خود انتخاب کنید. ما هم تصمیم گرفتیم تمام موتورهای پایه را (چه از نظر خودمان خوب باشد چه نه) معرفی کنیم و خوبی‌ها و بدی‌هایش را عنوان کنیم و آن‌ها را مورد مقایسه قرار دهیم تا بازی‌سازان عزیز کشورمان را در این راه یاری کرده باشیم. در این مقاله قصد دارم موتور پایه‌ای را معرفی کنم که کم‌تر کسی (در ایران) با آن آشنایی دارد. هر موقع خواستم راجع به آن صحبت کنم نسبت به آن موضع گرفتند و برخلاف آن چیزی که ارزشش را دارد بسیار مورد کم لطفی قرار گرفته است.

موتور پایه‌ی "کانستراکت" (Construct) توسط یک گروه مستقل به نام Scirra ساخته شده است.

تا به حال ۲ نسخه‌ی کلی از کانستراکت تولید شده. Construct Classic اولین نسخه‌ی این مجموعه است.

Scirra در سال ۲۰۰۷ اولین نسخه از کانستراکت را منتشر کرد و تا مدت‌ها به پشتیبانی و رفع باگ کانستراکت کلاسیک که یک موتور پایه‌ی متن باز بود پرداخت و آن را تا نسخه‌ی Construct Classic R2 ادامه داد ولی بعد از آن در سال ۲۰۱۳ آن را رها کرد.

ولی برای این کار خود دلیل داشت! Scirra تمرکز خود را روی نسخه‌ی امروزی‌تر این موتور یعنی Con-struct 2 گذاشت.

این نسخه برای یک موتور امروزی بودن پتانسیل بالاتری دارد. چون از هسته‌ی WebGL و HTML5 استفاده می‌کند و نه تنها می‌تواند خروجی آنلاین بدهد، بلکه قادر است خروجی برای گوشی‌های هوشمند هم بدهد.

ظاهر برنامه:

در رابطه با ظاهر چون سلیقه‌ای است هر کس نظر خاص خودش را دارد ولی از نظر من کانستراکت در این بخش کاملا درست عمل کرده. در واقع ظاهر این برنامه در دو کلمه خلاصه می‌شود: ظاهر آفیس! از هر نظر بخواهید نگاه کنید ساختار ظاهری دسترسی به گزینه‌ها و عنوان‌ها همانند Microsoft Office 2007 طراحی شده است. آیکن‌های درشت در نواری بزرگ و پنل‌هایی در سمت چپ و راست و میان برهایی روی نوار عنوان و یک آیکن درشت از برنامه در بالا سمت چپ که همان منوی File است. از لحاظ تم هم هر سه تم آفیس در این نرم افزار به همراه چند تم دیگر گنجانده شده است.

گرافیک:

خوب... فکر کنم رسیدیم به مبحث مورد علاقه‌ی من. کانستراکت در واقع برای ساخت بازی‌های دو بعدی ساخته شده و ادیتور سه بعدی ندارد. ولی در کانستراکت کلاسیک این قابلیت گنجانده شده که مدل سه بعدی وارد کنیم ولی فقط از طریق برنامه‌نویسی می‌توان آن را کنترل کرد و این کار را بسیار سخت می‌کند. جالب این جاست که فیزیک سه بعدی هم قابل اجراست!

پایه‌ها



او بعد از ورود خود، طی یک حرکت حرفه‌ای و آکروباتیک (!) اقدام به استخدام تعدادی نیروی جدید کرد که از بین آن‌ها می‌توان به "کلیف بلزینسکی" (Cliff Bleszinski) اشاره کرد (Ski) و "جیمز شمالز" (James Schmalz) اشاره کرد که برنامه‌نویس‌هایی فوق‌العاده، ولی ناشناخته بودند. (البته توجه کنید که این گروه هنوز یک‌دیگر را ملاقات نکرده اند و تمام این اتفاقات از طریق چند مودم روی داده است!)



مهندسی مکانیک در دانشگاه مریلند بود افتتاح کرد. (البته ایده‌ی افتتاح این شرکت داخل تخت خوابش شکل گرفته بود و اولین مکان شرکت هم گاراژ خانه‌شان بود! بنابراین افتتاح را با افتتاح اشتباه نگیرید!) طبق گفته‌ی خود تیم، او از ده سالگی به ساخت بازی و برنامه‌نویسی علاقه‌مند بود.



این تصویر، تصویر اولین بازی ساخته شده توسط این شرکت است که در همان سال منتشر شد! کم کم این شرکت با عنوان "اپیک مگا گیم" (Epic Mega Game) شناخته شد و متعاقباً بازی‌های دیگری را منتشر کرد که می‌توان از بین آن‌ها به Epic Pinball, Brix, Dare to Dream, Jill of the Jungle و ... اشاره کرد. (منظور از این شرکت؛ همان‌چنان تنها و تنها خود سووینی است!)

بعد از کسب موفقیت‌های زیادی در این زمینه، برنامه نویسی ساکت و ماهر ما تصمیم گرفت یک نفر دیگر را هم با خودش شریک کند! کسی که بیش‌تر از خودش قادر باشد با دیگران ارتباط برقرار کند! و این گونه بود که "مارک رین" (Mark Rein) وارد اپیک شد! او نیز البته در زمینه‌ی نرم افزار و برنامه‌نویسی مهارت بالایی داشت. به‌علاوه مردم را هم به‌خوبی می‌شناخت و می‌شناسد! بنابراین یک انتخاب عالی بود. رین عملاً در اپیک سمت معاونت را به دست گرفت.

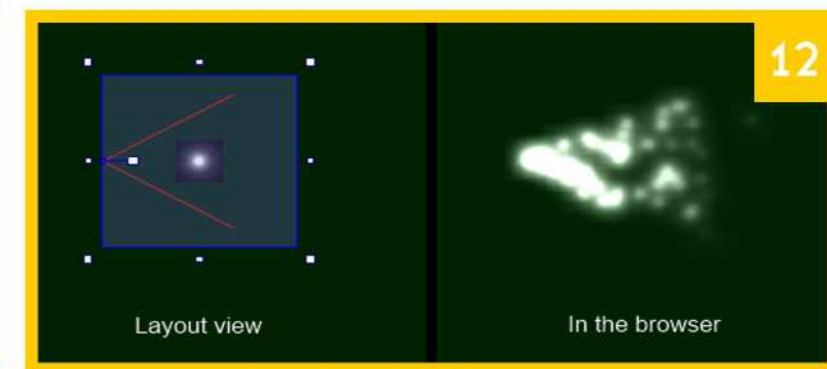
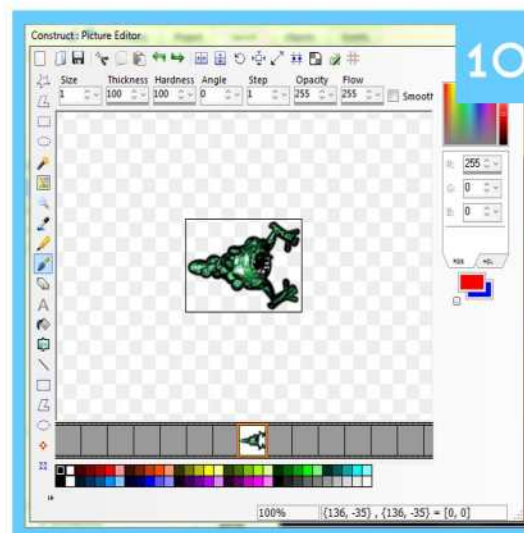
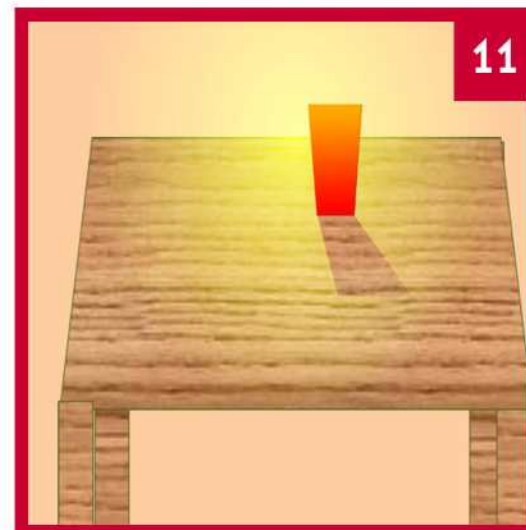
در این مقاله قصد داریم تا شما را با یک جوان موفق ۲۲ ساله یعنی شرکت بزرگ "اپیک" (Epic) آشنا کنیم. جوان تنومندی (بر خلاف پدر و موسس‌اش!) که تا به حال محصولات زیادی را به دنیای بازی‌های رایانه‌ای ارائه داده است. کمتر کسی است که به حیطه‌ی بازی و بازی‌سازی علاقه‌مند باشد و اسم اپیک را نشنیده باشد. این شرکت را بیش‌تر به خاطر موتور فوق‌العاده قدرتمند آنریل و همین‌طور سری بازی‌های "چرخ‌های جنگ" (Gears Of War) می‌شناسیم.

اپیک از کجا آمده؟!!

در یک روز سرد زمستانی در سال ۱۹۹۱ (البته هیچ مدرکی برای سرد بودن هوا در آن زمان وجود ندارد و فقط برای توصیف اتمسفر و جو حاکم این شکلی نوشته ام!) اپیک با نام "پوتومک کامپیوتر" (Potomac Computer) توسط فردی به نام "تیم سووینی" (Tim Sweeney) در ایالت مریلند (Maryland) آمریکا دیده به جهان گشود!



تیم سووینی متولد ۱۹۷۰، جوانی شکنده! با یک عینک ته استکانی بزرگ و چشمانی کوچک بود که تمام برنامه نویسی‌ها و بازی‌سازی‌ها را با همین چشم‌های کوچک، مانند یک تک ستاره‌ی هنرمند انجام می‌داد! او شهرت خود را مدیون همین کمپانی و موتور پایه‌ی آنریل است. تیم، شرکت خود را زمانی که دانشجوی



معلمنا چهره‌ی کلیف بلزینسکی برای‌تان آشناست، چون احتمالا چهره‌ی او را در نمایشگاه E3 که مشغول بازی کردن دموی Gears Of War بود دیدهایم! بلزینسکی متولد ۱۲ فوریه ۱۹۷۵ و طراح مرحله است که از سال ۱۹۹۳ وارد اپیک شد و در ساخت سری بازی‌های چرخ‌های جنگ و Jazz Jackrabbit با تیم همکاری کرد. اولین بازی او Dare to Dream نام داشت که یک بازی اشاره و کلیکی ماجراجویی بود که در واقع عامل ورود او به شرکت اپیک محسوب می‌شد، زیرا این بازی را برای سوونی فرستاد و او هم با رغبت تمام از کلیف دعوت کرد تا به آن‌ها ملحق شود. کلیف، بهترین الگوی خود را "شیگورو میاموتو" (Shigeru Miyamoto) سازنده‌ی نینتندو می‌داند.

در طی این دوران، اپیک بازی‌های بازی‌سازهای دیگر را نیز منتشر می‌کرد و به فروش می‌رسانید، که می‌توان به عنوان مثال از شرکت نرم افزاری "سافاری" (Safari Software) نام برد.

در ۱۹۹۶ اپیک مگاگیم اولین بازی اکشن تیراندازی خود را با نام "جنگ آتشین" (Fire Fight) ساخت که بعدها توسط الکترونیک آرتز به صورت تجاری منتشر شد. در سال ۱۹۹۷ کل این گروه در واترلوی کانادا جمع شدند (جایی که کلیف از آن متفر بود!) در همان سال شرکت نرم افزاری سافاری به طور کامل به زیر مجموعه‌ی اپیک تبدیل شد و یک سال بعد این شرکت اولین سری از موتور پایه‌ی قدرتمند خود، یعنی Unreal را که یک موتور بازی‌سازی سه‌بعدی بود منتشر کرد. همین‌طور این شرکت از همان زمان اقدام به فروش امتیاز موتور پایه‌ی خود، به سایر سازندگان بازی کرد.

و تولد اپیکی که ما می‌شناسیم...! در سال ۱۹۹۹ و در یک روز سرد زمستانی دیگر (!) این شرکت نام خود را به اپیک گیمز (Epic Games) تغییر داد و به سرعت به همراه کل ساختمان‌ها و کارکنانش به کارولینای شمالی منتقل شد. البته که برای پیک نیک به آن‌جا نرفته بودند! این محل جدید شرکت شان و مبدأ شروع اختراعات بیش‌تری بود و البته این اولین استودیویی بود که این شرکت برای خود اختیار می‌کرد!

در سال ۲۰۰۶ اپیک یکی از پرفروش‌ترین بازی‌های خود برای Xbox و PC را با عنوان "چرخ‌های جنگ" (Gears of War) منتشر کرد و در همان سال، کار بر روی بازی آنلاین خود که یک اکشن اول شخص به نام "آنریل تورنمنت ۳" (Unreal Tournament 3) بود را برای PC, Xbox, و PS۳ به پایان رساند. در ۷ نوامبر سال ۲۰۰۸، اپیک، سری دوم بازی چرخ‌های جنگ را که ادامه‌ای برای سری اول بازی بود منتشر کرد. اپیک با بازی Infinity Blade وارد دنیای iOS شد که در ۹ دسامبر ۲۰۱۰ آن را منتشر ساخت. همین‌طور در ۲۰ سپتامبر ۲۰۱۱، سری سوم از بازی‌های چرخ‌های جنگ را وارد عرصه‌ی بازی کرد.

این شرکت هم‌چنان هم در صنعت بازی‌سازی فعال است و با سیاست‌های عالی خود در مورد موتور پایه‌ی آنریل هر روز در حال جذب تعداد بیش‌تری از شرکت‌های بازی سازی و بازی‌سازان مستقل است. امروز علاوه بر دفتر مرکزی در کارولینا، نمایندگی‌های دیگری از این شرکت در کشورهای چون انگلیس، ژاپن، کره و شهر واشنگتن در حال فعالیت هستند.

این شرکت با نسخه‌ی سوم موتور پایه‌ی خود و فروش تکنولوژی هسته‌ی آن، به صورت نامحدود برای شرکت های دیگر امکان ساخت بازی‌های مورد نظرشان را فراهم آورد، علاوه بر این چیزی که بیش‌تر از همه جالب است، توجه این شرکت به بازی‌سازان مستقل است. به طوری که یک نسخه‌ی به روز شونده از موتور پایه‌ی خود را با نام اختصاری UDK که به تمامی امکانات موتور پایه‌ی اصلی و لایسنس شده مجهز است (به غیر از دسترسی به هسته‌ی آن)، به صورت کاملاً رایگان در اختیار مستقل‌سازها قرار داده است.

خوب! به نظر به اندازه‌ی کافی با اعداد و ارقام و تاریخ و این‌ها حرف‌های خردمان را زدیم! اما... واقعاً چه چیزی اپیک را اپیک کرد؟!

تیم سوونی ۲۰ ساله که یک مهندس مکانیک بی‌پول بود در ذهن خود چه داشت که از یک شرکت بدون ساختمان (!) یک شرکت بزرگ و شیک ساخت؟ در واقع نکته‌ی همیت‌جاست! باز هم نکته‌ای برای بازی سازان گرامی! هدف، مهم‌ترین چیزی است که یک فرد

رین شرکت اپیک را شرکتی توصیف می‌کند که همواره برای رسیدن به نقطه‌ای متعالی نیاز دارد! این اپیک ۲۲ ساله نتیجه‌ی هدفمند بودن فعالیت تیم ۲۰ ساله بود! او به کارش عشق می‌ورزید و با پشتکار، کار می‌کرد، حتی با این که از سمت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای آمریکا (!) بودجه‌ای دریافت نمی‌کرد. در واقع این کیفیت کارش بود که بودجه را به سمتش جذب کرد. کیفیتی که حالا ماهانه چندین هزار دلار برای صاحبش سود به همراه دارد.

کیفیتی که از یک گاراژ، این شرکت را به یک ساختمان بزرگ و مجلل رسانید:

می‌دانست چه بوده و در آینده قرار است چه چیزی بشود و همین موضوع از فروش آن به خریدارهای بی‌شمار جلوگیری می‌کرد.

داستان شرکت اپیک، داستان پر فراز و نشیبی است، اما هدف پایه‌گذاران آن بسیار قوی‌تر از مشکلات این شرکت بوده است.

و حالا انجین جدید! شرکت جدید!

ساختمان جدید شرکت اپیک، که به طور اختصاصی برای کار بر روی آخرین و جدیدترین ورژن انجین گرافیکی این شرکت، یعنی آنریل انجین ۴ اختصاص داده شده است! انجینی که به جرات می‌توان از دموهای آن گفت که یک جهش بسیار بزرگ را در صنعت بازی‌سازی شکل خواهد داد.

یک ایده‌ی قوی همراه با پشتکار، می‌تواند از تیم سوونی لاغر با عینک ته‌استکانی، این چنین شرکتی بسازد.

علیرضا پیر



همه می‌دونیم که شکست، حاصل تصمیم اشتباهه و تصمیم اشتباه حاصل تفکر اشتباه. تفکر اشتباه به تجربه تبدیل می‌شه به تفکر درست. همه‌ی ما می‌دونیم که بازی‌سازی تو ایران خیلی قدمت نداره و بازی‌سازمون خیلی با تجربه نیستن و همین عامل شکستمون می‌شه. پس هممون باید یاد بگیریم که از تجربه‌ی دیگران به درستی استفاده کنیم تا شکست نخوریم! بگذارید مسئله را با یک سوال شروع کنم یا بهتر است بگویم یک مثال. شما می‌توانید با آتاری دستی کرایسیس ۳ بازی کنید؟



اگر آری که هیچ، ولی اگر نه پس باید متوجه باشید که از هر چیزی باید در حد قابلیت‌های خودش انتظار داشت. یا اجازه دهید مسئله را جور دیگری توضیح بدهم؛ با ۱۰۰۰ تومان می‌توانید «پراید» یا «پسته» بخرید؟! مسلماً با خیلی بیش‌تر از این‌ها هم نمی‌توان چنین چیزهایی خرید! و اگر خودتان را بکشید و سعی در انجام چنین کاری بکنید هم شکست خورده باز خواهید گشت!

یک تفکر غلط بین گروه‌های مستقل ایرانی این است که رویایی فکر می‌کنند. همه‌ی ما آدم‌ها در زندگی علاقه‌مند به یک چیزهایی می‌شویم و آن چیزها را الگو و قهرمان خودمان قرار می‌دهیم و سعی می‌کنیم خودمان را شبیه به آن الگوها بکنیم. ولی این مسئله در بازی‌سازی مستقل ممکن است به ضرر تیم تمام شود. مثلاً گروهی را در نظر بگیرید که مستقل عمل می‌کند و شامل چند فرد علاقه‌مند به بازی سازی هستند؛ بدون حمایت و جیبی خالی و بیچاره! خوب حالا اعضای این تیم، علاقه‌ی بسیاری به بازی Need For Speed دارند و آن را الگوی خود قرار داده‌اند و می‌خواهند بازی خود را به تقلید از آن بسازند؛ آن هم بدون تجربه‌ی قبلی! تازه قصد دارند سه بعدی هم بسازند و بفروشند! حالا این جدا که قصد دارند آن را تبدیل به یک بازی AAA هم بکنند!

بیا باید با هم رو راست باشیم. تحقیق بکنید و ببینید بازی‌هایی که ما کشته مردی آن‌ها هستیم مثل Call Of Duty یا Need For Speed یا Crysis ۳ و ... چند نفر در ساختن شان دست داشته‌اند و چه حمایت‌های مالی‌ای پشت‌شان بوده؟ باید این حقیقت را قبول بکنیم که هر کسی هم که ادعای عاشقی و شیفتگی نسبت به بازی‌سازی بکند انگیزه‌ی اصلی‌اش همیشه پول است! این چرک کف دستی که نه تنها انگیزه خلق می‌کند، بلکه کیفیت و امید را هم با خود می‌آورد!

این یک تفکر کاملاً اشتباه بین بازی‌سازان (بیش‌تر اوقات بازی‌سازان!) ماست که بازی خوب باید حتماً در سطح بازی‌های پر دخل و خرج و پر حمایت باشد و اگر غیر این باشد حتماً چرت و پرت است! متوجه نمی‌شوم چرا فکر می‌کنند بازی‌های کم خرج و دوبعدی موفق نمی‌شوند.

فکر نمی‌کنم دیگر کسی در دنیا باشد که بازی‌های ویدیویی را بشناسد و نداند Angry Birds چیست! یا بگذارید نمونه‌ی ایرانی بیاورم؛ اکثراً بازی موفق «شبان» را می‌شناسید که توسط BigFish منتشر شد. اتفاقاً اگر از خود انتظار ساخت بازی‌های سنگین را داشته باشیم شکست می‌خوریم. و این مثال همان اجرای کرایسیس روی آتاری است! سعی کنید اول از بازی‌هایی شروع کنید که به وسعتان می‌رسد. کم کم که پیشرفت کردید و تحت حمایت قرار گرفتید (یا به حدی رسیدید که دیگر خودتان بازی‌های دیگر را حمایت کنید!) و توانستید بازی‌های بزرگ‌تر بسازید، باز هم در حد وسعتان بازی بسازید! **شدیدا** پیشنهاد می‌کنم تاریخچه‌ی شرکت‌های بزرگ که در همین مجله قرار می‌گیرد را بخوانید و ببینید آیا آن‌ها هم از بدو تولد شروع به ساختن بازی‌های AAA کرده‌اند؟ **امیر صلیحی**





🔍

SHOP ANDROID APPS

این جعبه کوچکی!

Play Our Favorites



World of Goo
2D BOY
----- "Game of the Year" - MetaCritic, IGN, TouchArcade, Rock Paper Sh...
★★★★★
RS 24.40 BUY



Jamie's 20 Minute Meals
ZOLMO
Jamie's App is finally here! Please note: This app requires 110MB of SD stora...
★★★★★
RS 24.40 BUY



SHADOWGUN
MADFINGER GAMES, A.S.
One of the best-looking mobile games ever created - ign.com ★ Version for Teg...
★★★★★
RS 24.40 BUY



Osmos HD
HEMISPHERE GAMES
Absorb, or be absorbed... ★★★★★ 40% off for a limited time!
★★★★★ The hit iO...
★★★★★
RS 24.40 BUY



TuneIn Radio Pro
TUNEIN
Browse and listen to radio -- live, local and global. Browse and listen to ra...
★★★★★
RS 24.40 BUY



I Just Forgot - Little Critter
OCEANHOUSE MEDIA, IN.
"I didn't forget to use soap. I just don't like soap." ★ All Little Critter A...
★★★★★
RS 24.40 BUY

این حالت مخصوصا برای این طراحی شده که وقتی آیکون‌های اپل را می بینیم شبیه هم باشند و حس یکسانی را منتقل کنند. دقیقا برعکس چیزی که ما می خواهیم. البته منظور من این نیست که آیکون‌های شرکت اپل بد است! منظور این است که اگر از آن‌ها استفاده کنیم باعث به وجود آمدن احساسی تکراری در بیننده می شود.

سادگی

آیکون‌ها کوچک و ساده‌اند و این یعنی ساده‌ترین روش برای معرفی بصری بازی، و سادگی در آیکون‌ها چیزی است که همه‌ی ما می دانیم باید در طراحی شان رعایت شود. اول از همه، از متن دوری کنید. متن، یک نهی بسیار بزرگ در طراحی آیکون است. آیکون باید بصری باشد و انا قابل تشخیص. خواندن متن همیشه نسبت به نگاه کردن به یک تصویر سخت تر است. مخصوصا وقتی با چنین جعبه‌ی کوچکی سر و کار داریم، در مرحله‌ی دوم؛ از شلوغی دوری کنید. عناصر زیاد، آیکون شما را زشت و سردرگم نشان می دهند و باعث می شوند مردم از تصمیمشان نسبت به دانلود بازی شما منصرف شوند!

آخرین نکات

وقتی می گوئیم آیکون باید ساده باشد منظوریان این نیست که بی روح و بی مزه باشد! به جزئیات کوچک اهمیت بدهید. جزئیات می توانند از یک آیکون خوب یک آیکون معرکه بسازند! سایه ها، طیف ها، پرامدگی ها و ... می توانند بسیار مهم باشند. شاید فکر کنید چون آیکون کوچک است این چیزها به چشم نمی آیند ولی این تصور اشتباهی است و این را تجربه اثبات کرده است! هرچه قدر بیشتر روی آیکون کار کنید، نتیجه بهتر است. امتحان کنید

هیچ قانونی وجود ندارد که بگوید شما نمی توانید آیکون خود را قبل از ثبت آن به بقیه نشان دهید. در واقع شما باید این قانون را برای خودتان تعریف کنید که شما باید آیکون طراحی شده اتان را به بقیه نشان بدهید! به دوستان و خانواده تان نشانش بدهید و بعد به افرادی که بی طرف اند و عادلانه راجع به آیکون شما قضاوت می کنند. مجبورشان کنید که بگویند وقتی آیکون شما را می بینند چه حسی پیدا می کنند. از آن‌ها پرسید این آیکون چطور بازی ای را توصیف می کند؟ هرچه قدر حدس آن‌ها درست تر باشد موفق تر خواهید بود. **امیر صالحی**

عدم تناقض

آیکون باید تا جایی که ممکن است بازی را معرفی کند. معرفي از معرفي اين نيست كه يك صحنه از بازی را در آن مربع کوچک بیچاره بچپانیم! آیکون باید دو مشخصه از بازی را در خود نمایش بدهد؛ حالت بازی و عناصر اصلی. برای مثال اگر بازی تم کارتونی دارد و راجع به میوه است، یک تکه میوه‌ی کارتونی را در آیکون بگنجانید. در اینجا، میوه عنصر اصلی و کارتونی بودن، تم بازی است.

این مسئله کاملا واضح است اما تعداد بسیار زیادی از بازی‌ها چنین نکته‌ی ساده‌ای را رعایت نمی کنند و متاسفانه آیکون بازی‌ها هیچ ربطی به خود بازی ندارند. مردم هم بالاخره انتظاراتی از آیکون دارند و یکی از این انتظارات، مربوط بودن آیکون به محتوای بازی است و اگر آیکون نامربوط باشد گمراه می شوند و این راه خوبی برای شروع ارتباط با خریدار نیست.

برتری

قبل از این که بخواهید طراحی را شروع کنید ببینید بازی های مشابه چکار کرده اند. این کار ممکن است یک سری چیزها را به شما الهام کند ولی مهم تر از آن این است که به شما نشان می دهد که باید در مقابل، برای برتری نسبت به آن‌ها چکار کنید. یکی از تم‌های آیکون‌ها که بسیار زیاد مورد استفاده است، حالت شیشه‌ای اپل است.



وقتی یک بازی می سازید، چه برای موبایل و چه برای رایانه‌های شخصی، یکی از چیزهایی که نیاز به طراحی آن دارید، آیکون بازی است. آیکون یکی از بخش های مهمی است که متأسفانه کمتر از آنچه ارزش دارد به آن توجه می شود.

فرقی نمی کند چطور بازی ای طراحی می کنید، آیکون چیزی است که روی صفحه ی اصلی یا دسکتاپ مخاطب، محتوای بازی را شرح می دهد. ولی در صورتی که برای گوشی موبایل بازی می سازید، آیکون بازی در کنار خود بازی به هويت و نشانه اش بدل می شود. چون اگر بازی شما برای موبایل باشد، اولین چیزی که خریدار در فروشگاه می بیند آیکون آن است.

Top Grossing Apps

یک آیکون خوب برای شما میانبری است در بازار بسیار شلوغ بازی های تلفن همراه. در واقع اگر یک آیکون ضعیف نتواند مردم را از خریدن بازی های شما منصرف کند، یک آیکون قدرتمند به شدت قادر است مردم را ترغیب به خریدن بازی شما بکند.

ما یک مجموعه اصول را برای راهنمایی شما در ساخت یک آیکون زیبا (که مردم را ترغیب به کلیک کردن روی آن می کند) جمع آوری کردیم.

ما در این اصول بیش تر روی تلفن همراه تمرکز کرده ایم زیرا دیدن آیکون در آن‌ها اصلی ترین ویژگی ای است که استفاده کنندگان قبل از دانلود یا خرید روی اش متمرکز می شوند. برعکس بازی های رایانه ای که مردم بعد از خرید، آیکون آن را می بینند.

توجه! ما راجع به آیکون حرف می زنیم نه لوگو!

persian-games.com

بازی‌ها چارگ

persian
games

شماره



persian-games.com

تمام حقوق مادی و معنوی مجله‌ی الکترونیکی بازی‌های پارسی متعلق به مجله و سایت بازی‌های پارسی است و هرگونه برداشت و نقل مطالب درج شده در این مجله فقط با اجازه‌ی کتبی از مدیر مجله و نویسنده‌ی آن مطلب امکان پذیر است و در غیر این صورت پیگرد قانونی دارد. امتیازات و نظر منتقد مجله‌ی بازی‌های پارسی کاملاً شخصی است و نظر مجله و دیگر اعضای آن نمی‌باشد و این مجله هیچ مسئولیتی در قبال نوشته‌های منتقدان ندارد. ضمناً امتیازات داده شده به بازی‌ها بنا به ایرانی بودن، برخی مشکلات ساخت و نرسیدن سطح و کیفیت بازی‌های ایرانی به بازی‌های خارجی کمی با انصاف داده شده و تا حد امکان با بازی‌های خارجی مقایسه نشده است!