

بازی‌ها چارسو

persian
games

شماره ۳
فروردین ماه
۹۳

طلوع آفتاب عدالت
یکی از هورد
انتظارترین بازی‌های ایرانی

شبگرد

سخن هدیر

با یک فصل تاخیر باز هم آمدیم. تا یادم نرفته سال نو شما فرخنده باد. امیدوارم سال خوبی برای حوزه‌ی گیم ایران در پیش داشته باشیم. اعتماد ما به بنیاد برای حمایت از راه اندازی و ادامه‌ی کار مجله باعث شد تا شماره‌ی سوم با تاخیر منتشر شود زیرا حمایتی که دکتر مینایی قولش را داده بود هیچ‌وقت کامل محقق نشد (!) شاید هم نگذاشتند. اما با همدلی بچه‌های تیم بازی‌های پارسی دوباره خدمت شما برگشتیم. جا دارد از گرافیست سابق، مهدی کرباسیان عزیز بابت زحماتش در دو شماره‌ی قبلی تشکر کنم که دیگر در میان ما نیست. هر چقدر سال ۹۲ تولیدات فاخر و ... کم‌تر بود اما تعداد رویدادهای گیم و هم‌چنین برنامه‌های صدا و سیما در دو ماه آخر سال بیش‌تر شده بود و امید می‌رود در سال ۹۳ این رویدادها و توجه‌ها بیش‌تر شود هر چند که بودجه‌ی ناچیزی اختصاص پیدا کرده است. ما هنوز منتظر تدبیر و امید با شاه کلید دکتر روحانی

سخن سردبیر

سلام و درود

خسته‌ی خانه تکانی‌ها و ناراحتی دور بودن از کنسول‌های خود نباشید! امیدوارم که حسابی به خانواده کمک کرده و صبح تا شب پای بازی ننشسته باشید!

پوزش فراوان بابت تاخیرهای عجیب و غریب! متاسفانه به مشکلات بسیاری برخوردیم که با همت و تلاش دوستان توانستیم از آن‌ها جان سالم به در ببریم و دوباره به خدمت شما برسیم و بگوییم بازی‌های ایرانی را فراموش نکنید. بازی‌هایی که با تیم‌های کوچک ساخته می‌شوند و با مشکلات ناجوان‌مردانه‌ی کپی رایت مواجه می‌گردند. بازی‌های مستقلی که در App Store امتیازهای ۴.۵ از ۵ می‌گیرند و نام ایران و بازی‌ساز ایرانی را به رخ همگان می‌کشاند.

سخن دبیر تحریریه

سالی که گذشت سال تناقض‌ها بود. سالی که از نظر اقتصادی به بسیاری از ماها سخت گذشت. ولی در عین حال سالی بود مملو از امید به آینده. می‌توانم راه مقاله را کج کنم و برسم به یک نوشته‌ی تماما سیاسی و بی‌فایده! ولی چون اصلا از سیاست و این‌جور چیزها سر در نمی‌آورم و بلد هم نیستم این شکلی فکر بکنم و بنویسم همان خط مستقیم خودم، خودمان را در پیش می‌گیرم. پس توضیح می‌دهم که می‌شود این تناقض را با امید به آینده کاملا نقض کرد! می‌شود سیاه نمایی نکرد و نیمه‌ی خالی لیوان را ندید و از همان نیمه‌ی پر برای سیراب شدن سود برد. مهم نیست سختی‌ها چقدر زیادند و سنگ‌های زیرپا، چوب‌های لای چرخ و جنس میزهای ریاست چقدر محکم و خوب! مهم این است که این وسط یک عشقی وجود دارد، یک امید و یک روزنه که از آن طرفاش نوری به سمت‌مان تابیدن گرفته که برای رسیدن به آن می‌شود هر نوع سختی و مشکلی را تحمل کرد. این عشق، همان امید به آینده است و امید به آینده هم همان عشق به ساختن بازی و تبلور ایده‌ها و سرانجام اعتلا و اوج

برای گیم ایران هستیم. با تغییر مدیرعامل بنیاد واقعا نمی‌دانیم اتفاق خوبی رخ خواهد داد یا خیر. پر افتخارترین سال را برای گیم ایران پشت سر گذاشتیم و امید است سال جدید با پشتوانه‌ی تجارب سال‌های قبل به بهترین‌ها دست پیدا کنیم. در شرایط کنونی یا باید بسازیم یا بسازیم. بسازیم نخست همان تطبیق با شرایط فعلی است اما بسازیم دوم سازندگی این حوزه در ایران خواهد بود که به امید خدا با تلاش و خون دل خوردن شکل می‌گیرد. منتظر دست حمایت دولت، بی‌فایده است و باید به شکلی مستقل دست به کار شد و هر کسی گوشه‌ای از این هنر–صنعت را بگیرد تا همه با هم آن را به کمال برسانیم. به شخصه از مستقل بودن در تمام کارهایم لذت می‌برم و امیدوارم شما هم این حس عالی را تجربه کنید. در آخر باز هم از تاخیر پیش آمده عذرخواهی می‌کنم و امیدوارم در ادامه بتوانیم با ارائه‌ای هر چه بهتر در خدمت شما باشیم. **حمزه آزاد**

اخبار

۴

دزد دو رگه

۷۳ باطری پاور

۷۸

روباه و کلاغ

ترمیناتور کار

۷۰ هدفاع

۶۰ بمبتر

۲۸ دینگو

۶۰ آدرنالین

۳۸ جزیره بیگانگان

۹۶

۳۴ نظرات بازی سازان خارجی

۳۴ طوطی کشاورز

۳۰ خیابان های خونین

۱۰۲ شیرجه شجاع

۷۲ سیر کشی

۸۱

۸۰ فروت گرفت

۳۶ مزرعه شادی

۳۶ فریاد آزادی

۷۴

شبگرد

۴۰

۷۶ هاجرای آوا

۸۷ زنبور بازیگوش

۷۰ گارد هیول

۲۸ مقالهات

۶۴ نگاه‌ی گذرا به گیم ایران ۲۲

۷۰ جایگاه قهرمانان بازی‌های ویدیویی در ایران ۲۵

۲۲ بان‌تو

۲۸ کیمیک

۶۴ کیمیک

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۸۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

۵۲

اعضای مجله

مدیر مسئول و صاحب امتیاز: حمزه آزاد
سردبیر: آیدین نوری
دبیر تحریریه: رضا قرالو
طراح گرافیک: سمیرا مختاری

تحریریه: فرهنگ هدایتی، مجید رحمانی، برهان قاسم زاده، حسین آدینه، کسری کریمی طار، امیر گلخانی، شایان ضیایی، سعید زعفرانی، امین شیروانی، قاسم نجاری، بهزاد شعبانی، آریا نیکخواه، میلاد رضایی منش، علیرضا پیر، امیر صلحی، محمد حسن بیگدلی و امید حسینجان زاده

مسئول تبلیغات و پخش: آیدین نوری، امید حسینجان زاده

با تشکر فراوان از علی فخار

دکتر مینایی رفت...!

در روزهای پایانی سال ۹۲، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای دچار تغییرات اساسی شد. سرانجام بعد از نزدیک به هفت سال، هیات مدیره و مدیر عامل بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تغییر کرد. هیات مدیره‌ی جدید شامل آقایان جعفری سولاری، افراسیابی، مینایی، استاد زاده و فیض آبادی است. آقای فیض آبادی نیز به عنوان مدیر

عامل جدید انتخاب شد. از شنیده‌ها حاکی است، آقای دکتر ذبیح الله فیض آبادی ثانی، ایشان فوق لیسانس الکترونیک از دانشگاه شریف هستند. از سوابق مدیریتی آقای فیض آبادی می‌توان به مدیرعاملی سابق رایتل، قائم مقام وزیر آموزش و پرورش در امور ICT، مدیرعامل تامین تله کام و عضو هیات مدیره شرکت ارقام ایران و

... اشاره کرد اما تا به حال در زمینه‌ی بازی‌های ویدیویی هیچ‌گونه فعالیتی نداشتند. بنابراین انتظار می‌رود که از سال آینده شاهد تغییراتی اساسی در بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای باشیم و امیدواریم که حمایت از بازی‌های خوب ایرانی بیش از پیش شود و بازی‌های ایرانی وارد عرصه‌ی رقابت جهانی شوند.

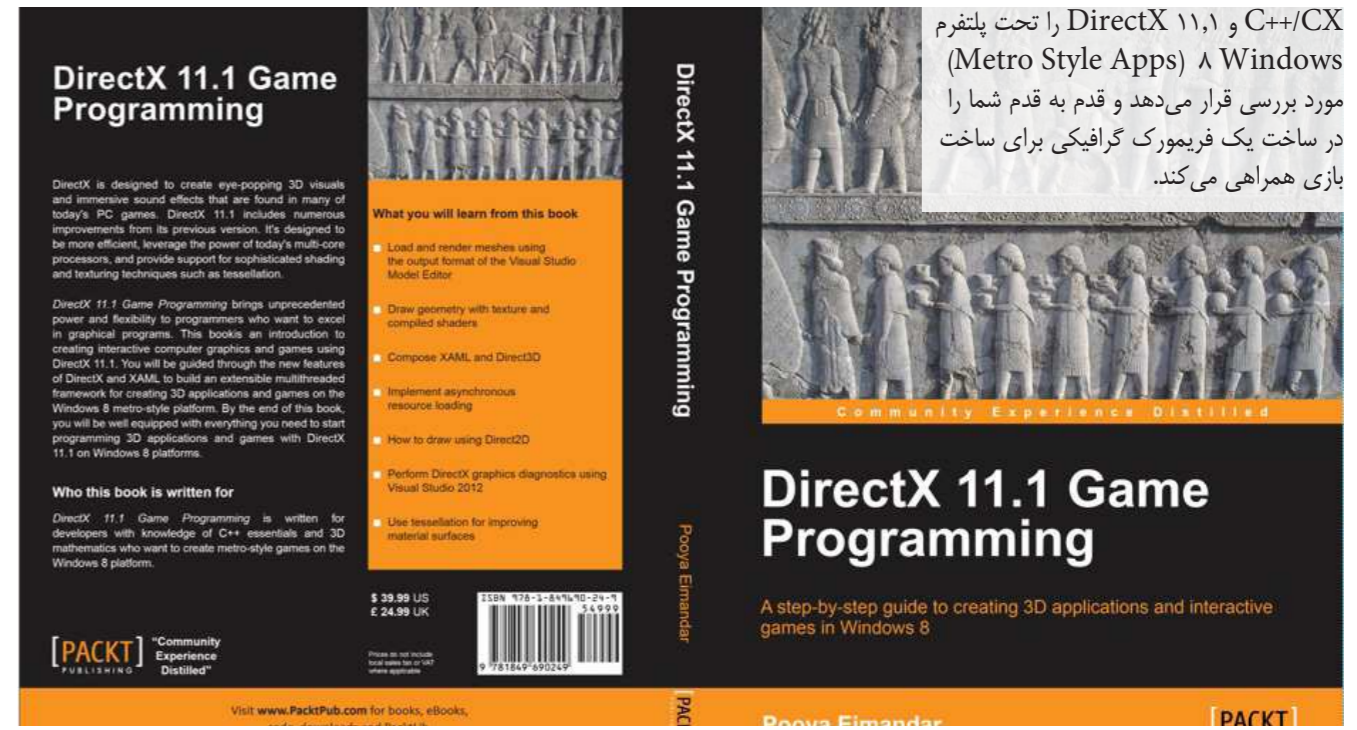


کتاب برنامه‌نویسی بازی با DirectX 11.1 به چاپ رسید

کتاب برنامه‌نویسی بازی با DirectX 11.1 از ۲۶ آگوست توسط انتشارات PackT به چاپ رسید. این کتاب توسط پویا ایماندار، برنامه‌نویس شرکت بازی پرداز (که در حال تولید بازی استاد سرآشپز هستند) نوشته شده و توسط Doron Feinstein، برنامه‌نویس شرکت RockStar، Stephan Hodes، برنامه‌نویس شرکت AMD در آلمان و Vinjn Zhang، برنامه‌نویس شرکت Nvidia در چین بازبینی فنی شده است. این کتاب، مفاهیم اولیه‌ی برنامه‌نویسی با

- ۱- آشنایی با Metro Style و بستری
- ۲- آشنایی با مفاهیم جدید DirectX 2D (نیاز بازی‌های Casual دو بعدی)
- ۳- کار با ویژگی‌های جدید HLSL
- ۴- آشنایی با Visual Studio 2012 Model Editor
- ۵- مدیریت Task ها و پیاده‌سازی Asynchronous resource loading
- ۶- پیاده‌سازی انواع دوربین در بازی
- ۷- استفاده از Mouse/Keyboard/ Touch در ویندوز ۸
- ۸- DirectX graphics diagnostics ساخت
- ۹- ساخت Editor برای موتور بازی
- ۱۰- استفاده از tessellation برای پیاده‌سازی Displacement Mapping و LOD
- ۱۱- مقایسه Compute Shaders و GPU AMP به منظور استفاده‌ی بهینه از CPU

C++/CX و DirectX 11.1 را تحت پلتفرم Windows 8 (Metro Style Apps) مورد بررسی قرار می‌دهد و قدم به قدم شما را در ساخت یک فریمورک گرافیکی برای ساخت بازی همراهی می‌کند.



یک بازی پلتفرم ناب

بازی بستور در مورد جوان‌ترین شخصیت شاهنامه است که با موتور قدرتمند UDK کار شده است. در بازی با چهار فصل سه مرحله‌ای روبه‌رو خواهیم بود که از مراحل مختلف و متنوعی تشکیل شده. از جمله مرحله‌ی غار آن که با سایه و نورپردازی و معماری ایرانی و هخامنشی درهم آمیخته و جلوه‌ی زیبایی به محیط داده است. گیم‌پلی بازی از مکانیک‌های مختلفی چون: پرش، لیز خوردن، بالا و پایین رفتن از سکوها و ... تشکیل شده و با الگوبرداری‌های خوب و دقیق

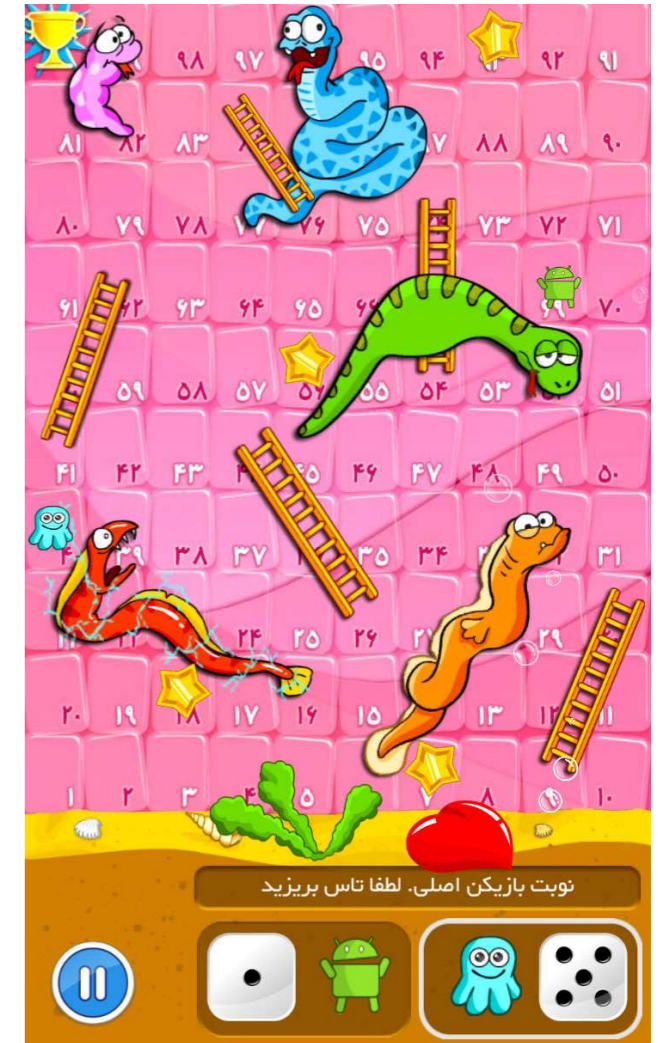
از بازی‌های Mario و Donkey Kong یک بازی پلتفرم ناب را به بازیکن تحویل می‌دهد. محیط بازی شامل انواع و اقسام سکوها (سکوهایی که بالا و پایین می‌روند، سکوهایی چرخشی، سکوهایی ریزشی و ...)، قارچ‌ها و راه مخفی است. دشمنان بازی به کلاغ‌ها، گیاه گوشتخوار، مار و ... تقسیم می‌شوند. امتیازات بازی با به‌دست آوردن سیب‌ها کسب می‌شود و اتفاقات غیرمنتظره در بازی هیجان خاصی به بازیکن تزریق می‌کند.

طی اتمام چند مرحله‌ی مشخص از بازی، قدرت‌هایی به دست می‌آید که استفاده از آن‌ها در بخش‌هایی از گیم‌پلی ضروری است. با گرفتن تمام سیب‌های محیط هم یک جایزه‌ی جالب و زیبا در انتظار بازیکن است. برای ادامه‌ی ساخت این عنوان جذاب، استودیوی دهکده‌ی سرگرمی‌های پارسه نیاز به حمایت دارد و امیدواریم بودجه‌ی مورد نیاز برای‌شان فراهم شود تا شاهد این بازی بر روی PC و احتمالاً iOS باشیم.



یاد و خاطره‌ی مار و پله، گرامی!

یکی از معروف‌ترین بازی‌هایی که بدون تردید خیلی از ما آن را تجربه کردیم «مار و پله» نام دارد که این بار توسط شرکت توسعه مجازی کادوس و استودیوی غول آخر در شکلی جدید برای تلفن‌های همراه هوشمند و تبلت‌های اندرویدی تهیه شده است. این بازی جذاب ما را به دوران کودکی خواهد برد و لذتی دوچندان را به بازیکن القا خواهد کرد. هم‌اکنون می‌توانید مار و پله‌ی آکواریمی را از بازارهای مختلف تهیه کنید.



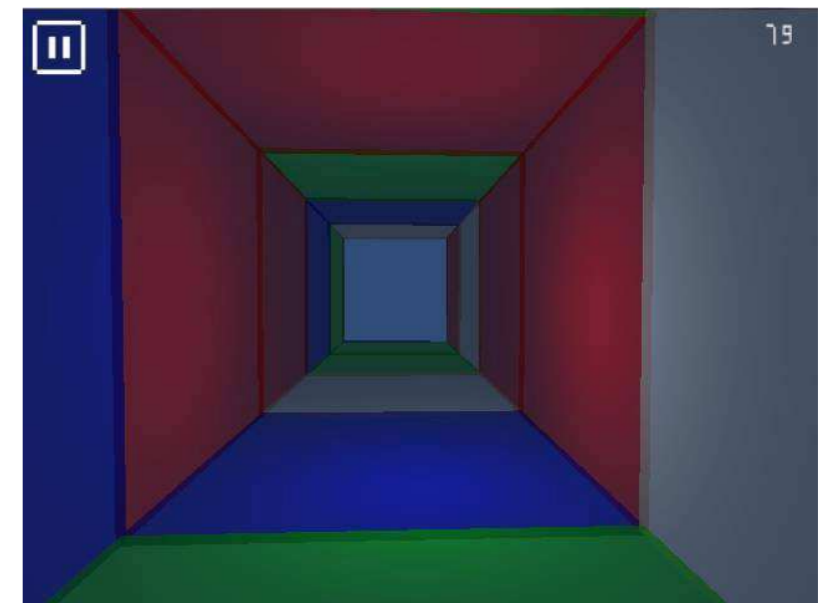
پیرزن مهربان و مخترع!

استودیوی بازی‌سازی آنو که با بازی «قهرمان ما» در بین مخاطبان شناخته شده است، در حال ساخت بازی جدید خود به نام «خاله قزی» است. این بازی در سبک پلتفرمر دو بعدی تولید می‌شود. از لحاظ هنری، سبک و سیاقی کاملاً شاد و رنگارنگ و فضایی معمایی دارد. خاله قزی، پیرزنی است که در اطراف شادی آباد زندگی می‌کند. بسیار باهوش و سرحال است و در عین حال هر روز منتظر بچه‌های دهکده است تا برای بازی کردن و درس خواندن به خانه‌ی او بیایند. سرانجام روزی فرا می‌رسد که هیچ یک از بچه‌ها به خانه‌ی او مراجعه نمی‌کنند. پس از پرس و جو، خاله قزی متوجه می‌شود که تمام بچه‌های دهکده دزدیده شده‌اند. خاله قزی هم به سراغ زیرزمین مخفی خود رفته و آخرین اختراع خود را که یک روبات شبیه به کدو تنبل است، راه می‌اندازد تا دزدی بچه‌ها را پیگیری کند. بازی دارای ۱۸ مرحله است و حدود سه ساعت گیمری دارد. تمام بک‌گراند‌های آن با دست طراحی و رنگ آمیزی شده‌اند. جزئیات در طراحی مراحل بسیار بالاست. از عنصر طنز در طراحی شخصیت‌ها استفاده شده و گیمری جذاب و فانتزی آن، روح تازه‌ای به آن دمیده است. این بازی بر روی ویندوز، مک، iOS و اندروید عرضه خواهد شد.



درس‌های تماشای زیاد تلویزیون

بازی جذاب دیگر استودیوی Team Snore راجع به یک کاراکتر تنبل است! که تمام وقت‌اش را صرف تماشای تلویزیون می‌کند تا این که در فضای پیکسلی تلویزیون گم می‌شود و سعی می‌کند خودش را از این توهم بیرون بکشد... نام این بازی Pixel Runner است؛ یک Runner سه بعدی با زاویه دوربین اول شخص که در یک سری راهروهای رنگی اتفاق می‌افتد و برای موفقیت در دویدن باید به ساختار رنگ‌های دیوار توجه کرد. این بازی با موتور Unity در حال تولید است و در نیمه‌ی اول سال ۹۳ بر روی Android و iOS منتشر خواهد شد.



بچه عقاب کوچک در تلاش و تکاپو

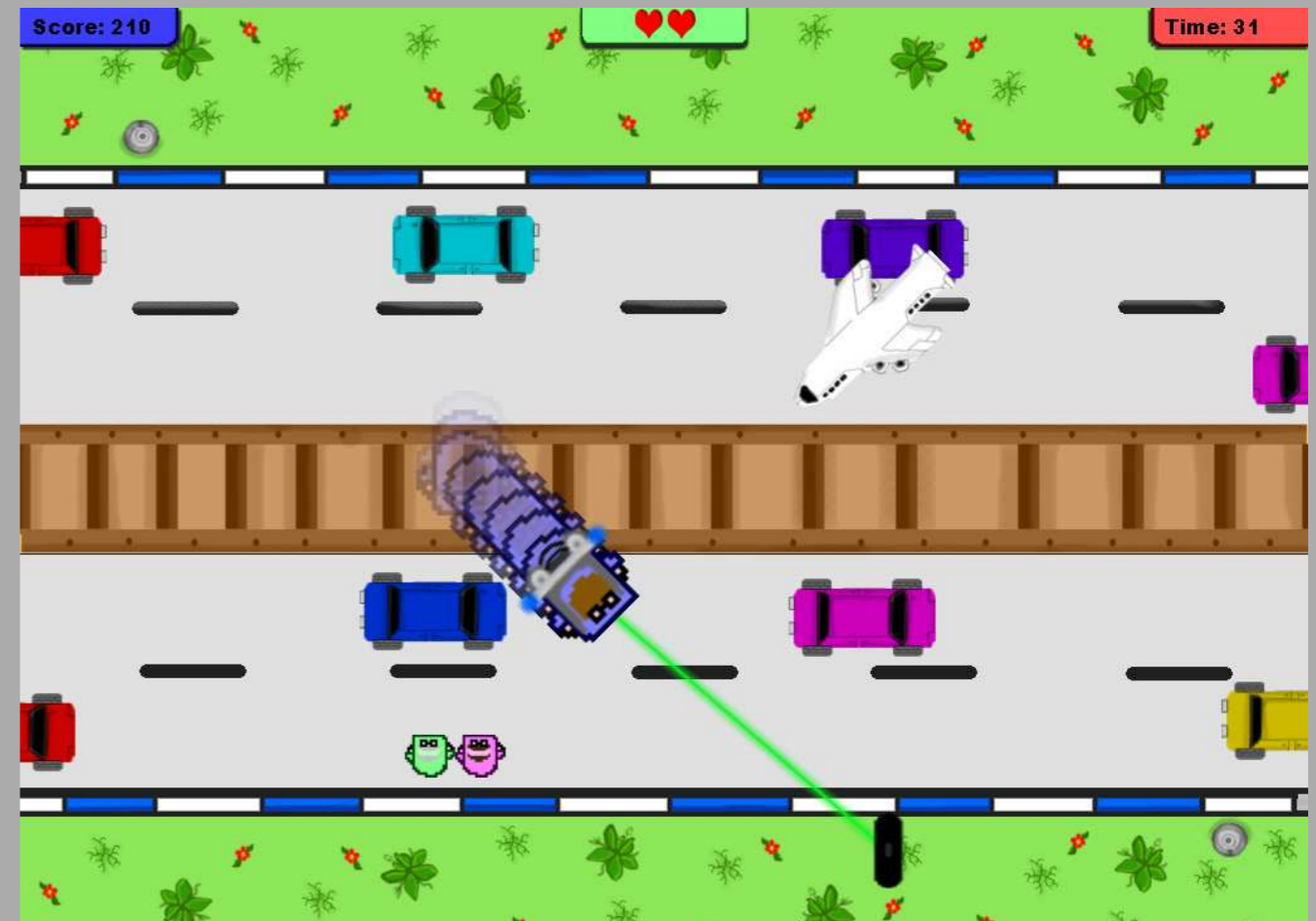
بازی زیگول بچه عقاب گمشده، یک بازی در سبک اکشن-ماجراجویی است و داستان یک بچه عقاب کوچک است که توسط کرکس حسود از خانه‌اش به پایین پرتاب می‌شود. زیگول باید طی هشت مرحله‌ی جذاب، با پرواز از کف جنگل و طی کردن مراحل متعدد و مبارزه با دشمنان عجیب و غریب (مانند کلاغ‌های موزی، بزهای نفهم و ...)، راه خود را به آشیانه بیابد. گیم‌پلی بازی بسته به توانایی و سطح مهارت بازیکن، از نیم ساعت تا یک ساعت به طول می‌انجامد.



این بازی به عنوان یکی از ۱۲ بازی برتر ایرانی در شاخه‌ی کژوال توسط بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای برگزیده شده و در نمایشگاه تخصصی کژوال کانکت سنگاپور مورد بازدید سایر بازی‌سازان قرار گرفته است.

سریع باش که من گرفتارم!

بازی من گرفتارم یا I'm Busy توسط یکی از بازی‌سازان مستقل کار خوب‌مان، محمد ملا محمد، در سبک آرکید ساخته و به رایگان عرضه شده است. در این بازی شما باید کیف‌های سیاه رنگ را در محیط جمع‌آوری کرده و امتیاز کسب کنید. اگر سریع این کار را انجام ندهید، وقت‌تان به پایان می‌رسد و شکست می‌خورید. در نسخه‌ی نهایی بازی، شاهد عبور قطار از وسط محیط، کمک به افراد مسن برای عبور از خیابان و اجرای دونفره‌ی بازی هستیم. همچنین «من گرفتارم» قابلیت ثبت رکورد را دارد و می‌توانید لیست ۱۰ امتیاز برتر را مشاهده کنید. در ساخت این بازی از موتور Game Maker ۸ استفاده شده و با این‌که شاهد گرافیک خوبی نیستیم ولی بازیکن را برای مدتی سرگرم می‌کند.



یک بازی عظیم دیگر از پتا گیمزها!

انقراض یا Dead August در سبک Adventure - Hidden Objects بازی استودیوی پتا گیمز، استودیویی که بازی جذاب شبان در کارنامه‌ی کاری‌اش می‌درخشد. داستان بازی در چند سال آینده رخ می‌دهد و از لحاظ جغرافیایی، کشور خاصی مد نظر نیست ولی مکان‌های مورد نظر از لحاظ معماری، یک شهر مدرن امروزی و تا حدودی غربی است. زمان بازی در ماه آگوست و تابستان است. ویروسی ناشناخته در سراسر زمین پخش شده و انسان‌ها را می‌کشد و بعد از مرگ دوباره آن‌ها را زنده می‌کند. اکثر سیستم‌های مخابراتی، برقی، رایانه‌ای و فضایی از کار افتاده و زندگی عادی مردم به کل مختل شده است. همه‌ی ارگان‌های دولتی مانند وزارتخانه‌ها، بیمارستان‌ها، ادارات پلیس و سازمان‌های خصوصی از بین رفته است. تنها دولت‌ها به کمک ارتش در حال از بین بردن مردگان متحرک (زامبی‌ها) هستند تا این‌که بتوانند مناطق و شهرهایی امن ایجاد کنند. این مناطق به نوعی قرنطینه شده‌اند و دورتادور آن‌ها حصار کشیده شده است. داستان بازی انقراض، چند ماه بعد از این اتفاق را روایت می‌کند. زمانی که بیش‌تر مردم روی زمین از بین رفته‌اند و تنها بازماندگان این اتفاق به‌سختی زندگی می‌کنند. بازی از چند شخصیت مهم و کلیدی تشکیل شده که هر کدام با پیشینه‌ی خاص خود به داستان عجیب بازی شکل می‌دهند.

Dead August با موتور WME در حال ساخت است و حدود ۵ ساعت گیم‌پلی برای آن در نظر گرفته شده. تابستان ۹۳ پلتفرم‌های ویندوز و مک شاهد یکی از بهترین بازی‌های ایرانی دیگر از سوی پتا گیمز خواهند بود.



اولین تقویم به سبک گیم ایرانی!

تقویم دیجیتال هستی، حاصل یک ماه بیداری شبانه و زحمات دو دانشجو است که با وجود هزاران مشکل و پروژه‌ی پایان نامه باز هم دست از کار نکشیدند. هستی، کاراکتری است که اواخر اسفند ماه ۱۳۹۲ از لابه‌لای کاغذهای به هم ریخته‌ی اتاق گرافیکست توانمند پروژه بیرون آمد و با زحمات برنامه‌نویس تیم بزرگ شده و در این مسیر توانسته موفقیت‌هایی را کسب کند. که از آن جمله کسب عنوان شایسته تقدیر در جشنواره دانشجوی بازی ساز است. هستی هم اکنون با ورودش به ویندوز و اندروید می‌خواهد به همه‌ی شما عید را تبریک بگوید و سال خوبی را برای‌تان آرزو کند.

موتور سواری ایرانی را تجربه کنید

و با استفاده از پکیج وی موتور (اولین سیستم فیزیکی موتورسواری در یونیتی) تهیه شده است. ساخت این بازی جذاب در تابستان ۹۳ به پایان می‌رسد.

بازی جدید ایرانی به سبک موتورسواری توسط استودیوی ورنال حدود یک ماه است که شروع شده و با موتور یونیتی ۴ و به صورت سه بعدی ساخته می‌شود که شامل موتورهای سنگین و سبک ایرانی و خارجی از جمله: هند، وپو، تریل و ... است.

در بازی علاوه بر مسابقه دادن با تیم‌های حریف، امکان انجام حرکت‌های نمایشی هم هست و به احتمال زیاد بخش شبکه و چند نفره که همچنان خاص خود را دارد به بازی اضافه خواهد شد. به صورت حرفه‌ای روی بخش هوش مصنوعی آن کار شده و تا جای ممکن باگ‌ها و قسمت‌های اضافی حذف و رفع شده‌اند.

طراحی‌های گرافیکی و منوهای بازی هم بسیار زیبا و جالب کار شده‌اند، همچنین منوهای بازی به صورت فارسی و با پکیج پرشین فیکس که ساخته شده‌ی همین استودیو است، تدارک دیده شده.

این پروژه به طور کلی از جمله کارهای فنی و فیزیکی بازی به دستان توانمند استودیوی ورنال



از مزرعه داری لذت ببر

بازی Nano Farm، بازی جدید استودیوی آنو است. یک بازی مزرعه داری با به همراه داشتن ۴۰ مرحله‌ی جذاب که شما را به هرچه بزرگ‌تر کردن

مزرعه ترغیب می‌کند. این بازی از بازی Farm Frenzy الگوبرداری کرده و برای رایانه‌های شخصی، اندروید و iOS در دست ساخت است.





هفت خوان رستم به سبک پازل

بازی هفت خوان رستم، با ژانر پازل و سبک ۲,۵ بعدی توسط ViperGame در حال ساخت است. بازی‌ای که به علت استفاده از داستان‌های

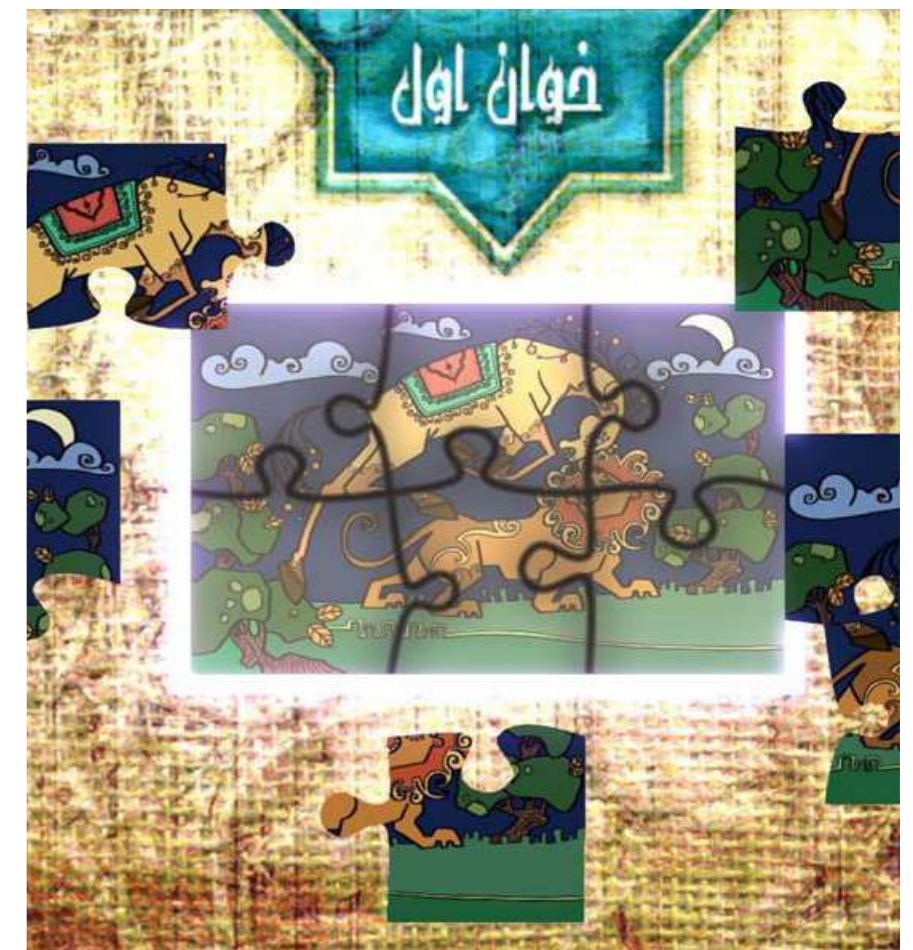
شاهنامه و البته هفت خوان رستم، هم جنبه‌ی فرهنگی و هم جنبه‌ی سرگرمی دارد. داستانی که امروزه فقط عنوان‌اش مطرح است و شرح و اطلاعاتی از اسم‌خوان‌ها نیست. در این بازی، اثر گران‌قدر فردوسی به شیوه‌ی فانتزی در قالب پازل طراحی و به تصویر کشیده شده است.

بازی دارای ۳ درجه‌ی سختی و هر درجه‌ی سختی دارای ۷ مرحله است که مکانیک بازی و قوانین آن بر اساس قوانین بازی‌های پازل است. یعنی باید به تعداد حرکات انجام شده و زمان پایان بازی توجه داشته باشید، چرا که در غیر این صورت قادر به آزاد کردن مرحله‌ی بعدی نخواهید بود.

در هر مرحله، تکه‌های پازل کوچک‌تر و بیش‌تر می‌شود و در هر درجه‌ی سختی تعداد راهنماها کم‌تر و انجام بازی سخت‌تر می‌شود.

محیط بازی و رابط کاربری آن به گونه‌ای طراحی شده که حس خوبی را به کاربر منتقل می‌کند. هسته‌ی بازی کاملاً دقیق طراحی شده و به User Interactionها بسیار دقیق پاسخ می‌دهد و روی پلتفرم‌های مورد نظر عملکرد خیلی خوبی دارد.

بازی هم اکنون در فاز ۵ بتاست و در تعطیلات نوروز ابتدا برای پلتفرم اندروید عرضه می‌شود و بعد از آن می‌توانیم شاهد این بازی جذاب بر روی رایانه‌های شخصی، iOS، ویندوز فون و ... باشیم.



ستاره دریایی جنگجو

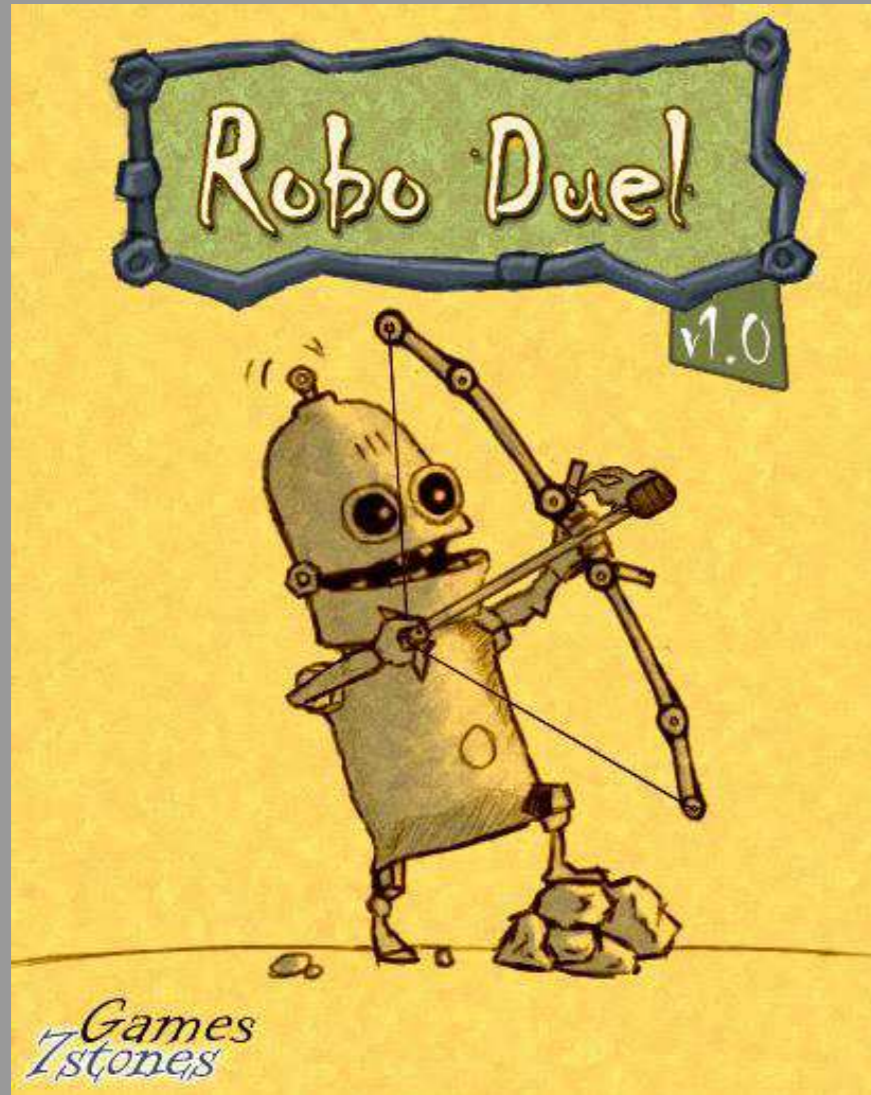
ستاره دریایی شگفت انگیز با تماشای ستاره‌های درخشان آسمان شیفته‌ی آن‌ها شده و تصمیم می‌گیرد به یک ستاره‌ی واقعی تبدیل شود! بنابراین سفر خود را به مقر پرتاب شاتل آغاز

می‌کند تا همراه آن به فضا سفر کند! اما اصولاً خرچنگ‌های اقیانوس موجوداتی نیستند که با دیدن یک ستاره‌ی دریایی چرب و نرم به سادگی از کنارش بگذرند. ستاره‌ی دریایی که

برای رسیدن به هدف خود کاملاً مصمم است با خرچنگ‌هایی که می‌خواهند او را به عنوان صبحانه خود میل کنند تا پای جان می‌جنگد. در راه با فراز و نشیب‌های زیادی روبه‌رو می‌شود و این سفر سخت و دراز، ستاره دریایی را به یک جنگجوی زنده تبدیل می‌کند.

این بود داستان ساده و جذاب بازی Super Sea Star یا همان ستاره دریایی شگفت انگیز، یک بازی مستقل در سبک اکشن فانتزی که برای سه پلتفرم وب، اندروید و iOS در دست ساخت است. تیم تولید کننده‌ی بازی متشکل از سه نفر است که امور برنامه‌نویسی، موسیقی و گرافیک را انجام می‌دهند. گرافیک بازی دو بعدی فانتزی و زاویه‌ی دوربین آن بالا به پایین است. برای تولید این بازی از موتور Starling که در حال حاضر قدرتمندترین موتور بر پایه‌ی زبان برنامه‌نویسی فلش است، استفاده شده. تولید این بازی از مهرماه ۱۳۹۲ کلید خورده است و نسخه‌ی انگلیسی بازی در فروردین ۹۳ آماده‌ی انتشار خواهد بود.





دوئل ایرانی با تیر و کمان

بازی Robo Duel توسط گروه هفت سنگ برای پلتفرم اندروید به صورت کاملا رایگان در حال پیاده‌سازی است. بازی در سبک Strategy-Artillery Game است و تنها از دو کاراکتر در صفحه‌ی بازی تشکیل شده. گیم‌پلی به صورت نوبتی دنبال می‌شود ولی محدودیت زمانی برای در دست داشتن نوبت وجود ندارد. بازیکن زمانی که نوبت‌اش فرا می‌رسد، وظیفه دارد هدف‌گیری مناسبی نسبت به موقعیت حریف انجام دهد. هدف‌گیری با تعیین زاویه‌ی کمان انجام می‌شود. همچنین بازیکن می‌بایست با جمع‌آوری آیتم‌هایی که به صورت تصادفی در صفحه تولید می‌شود بر حریف غلبه کند.

تنها مکانیک تعریف شده، هدف‌گیری و شلیک تیر است. با به‌دست آوردن آیتم‌ها می‌توانید از مزایایی چون: چند شلیک پشت سر هم، شلیک یک تیر با خاصیت آهن‌ربایی، شلیک تیری با حالت شوک الکتریکی، شلیک چند تیر هم‌زمان و با زوایای متفاوت و شلیک تیری آتشین که همه‌ی این‌ها اثرات خاصی را بر دشمن می‌گذارد، بهره‌مند شوید.

موتور استفاده شده برای ساخت بازی Unity3D است و به دلیل مشکلات پیش آمده برای اعضای گروه، گرافیک بازی کاملا ساده اما جذاب پیاده‌سازی شده است.

این بازی از ۲۰ اسفند ماه شروع شده و توسط سه نفر برنامه‌نویس پیگیری می‌شود.

اگر حمایت و استقبال بازیکن‌های ایرانی از این بازی خوب باشد، برای نسخه‌ی درست و حسابی

بعدهی قابلیت‌هایی مانند: وجود کلاس‌های مختلف از دشمنان، قابلیت رقابت با چند دشمن با درجه هوش‌های متفاوت، ارتقای گرافیک بازی، اضافه شدن سیستم جوی، افزودن آیتم‌های بازی



فرمانده به دنبال گروه‌اش در دروازه‌ی سیاه

بازی جدید استودیوی سپتا به نام دروازه‌ی سیاه به صورت مستقل و توسط دو نفر در حال ساخت است. داستان بازی در مورد یک گروهی از انسان‌هاست که برای کشف انرژی به یک سیاره‌ی دیگر رفتند. اما در راه، سفینه خراب شده و سقوط می‌کنند و فرمانده که شما باشید، تیمش را گم می‌کند و باید به دنبال پیدا کردن تیمش باشد. سازندگان بازی سعی می‌کنند هر ماه نسخه‌ی جدیدی از بازی را عرضه کنند، یعنی در هر نسخه،

بازی تمام نمی‌شود و ادامه‌دار خواهد بود و دنباله‌ی بازی در نسخه‌های آینده پیگیری می‌شود. زمانی که نسخه‌ی اول تکمیل شود به صورت کاملا رایگان برای دانلود در اختیار عموم قرار می‌گیرد. برای این عنوان Free to Play از موتور UDK استفاده شده و سبک بازی هم به صورت FPS دنبال می‌شود.





یعنی شهر فینالود با مردم سیاره‌های دیگر خرید و فروش انجام می‌دادند. انجین مورد استفاده NeoAxisEngine است و هسته‌ی اصلی گیم‌پلی شامل تیراندازی سوم شخص و هم‌چنین سکوبازی و حل معما است. اصلی‌ترین بخش گیم‌پلی بازی اکشن تفنگی است که به صورت دو زمانه از سلاح‌ها استفاده می‌کند. بازی جذاب شکارچی سیاره برای رایانه‌های شخصی در تابستان ۹۳ منتشر می‌شود.



فینادی‌های صلح دوست و راستگو

وجود، مردم سیاره‌های دیگر می‌دانستند که مردم فیناد هیچ‌وقت زیر بار حرف زور هیچ‌کس نمی‌روند برای همین حتی مردم قوی‌ترین سیاره‌ها هم به فینادی‌ها احترام می‌گذاشتند. خصوصیت مهم دیگر فینادی‌ها راستگویی آن‌ها بود. آن‌ها آنقدر راستگو بودند که مردم هیچ سیاره‌ای به یاد نداشتند که حتی یک دروغ از یک فینادی شنیده باشند. راستگویی و انصاف آن‌ها باعث شده بود که مردم همه‌ی سیاره‌ها به آن‌ها اعتماد کنند و برای خرید و فروش کالاهای مختلف از همه جای کهکشان به این سیاره می‌آمدند و در مرکز سیاره‌ی فیناد

بازی شکارچی سیاره توسط استودیوی یگانه افزار پویا در دست ساخت است. در روزگاران دور در کهکشان راه بروکلی، سیاره‌های کوچک و بزرگ زیادی وجود داشتند که پر از موجودات عجیب و غریب و هوشمند بودند. یکی از سیاره‌ها که نه خیلی کوچک و نه خیلی بزرگ بود، نام‌اش فیناد بود. مردم فیناد انسان‌های قوی و باهوشی بودند و همیشه سعی می‌کردند با مردم سیاره‌های دیگر کهکشان با دوستی و محبت رفتار کنند. فینادی‌ها در تمام کهکشان به صلح دوستی معروف بودند. با این



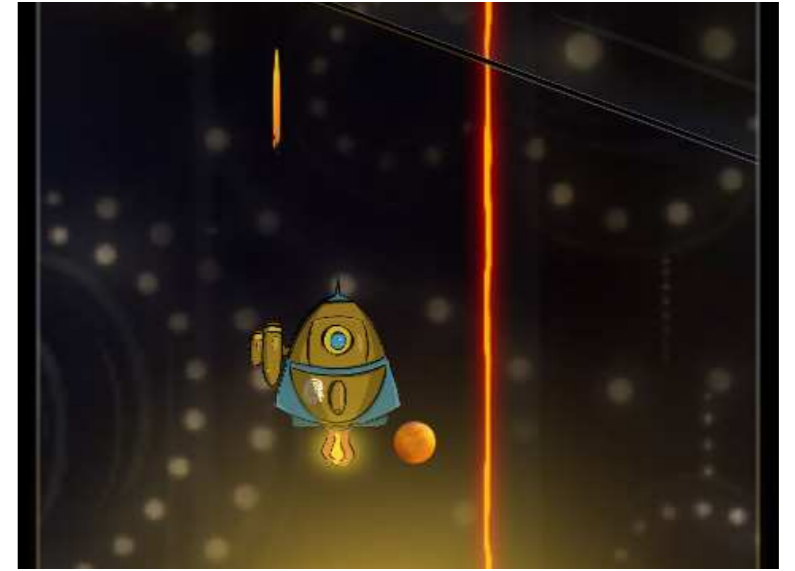
گیر افتادن نامه رسان در سیاره‌ی کله بشقابی‌ها

ژاکوب، پیرمردی بی‌اعصاب و خشن است که سال‌های سال وظیفه‌ی نامه رسانی بین سیاره‌ای را بر عهده دارد. اما در جریان یکی از سفرها، سفینه‌ی ژاکوب درون کرم چاله‌ای ناشناخته که بر روی نقشه‌های ماهواره‌ای وجود نداشته، گیر می‌افتد... ژاکوب از هوش می‌رود و پس از به هوش آمدن، خود را در یک سلول تاریک می‌بیند...

سیاره‌ی کله بشقابی‌ها نامی است که بر در و دیوار این سلول و تمامی محیط اطراف نقش بسته است. هم اکنون شما در نقش ژاکوب عصبانی، بدون دانستن این‌که کجا هستید بازی را آغاز می‌کنید.

در بازی شما سفینه‌ای را کنترل می‌کنید که در ابتدا قابلیت چندان‌ی ندارد اما با پیشرفت در مراحل، سلاح‌ها و قابلیت‌های جدیدی نظیر لیزر به‌دست می‌آورد. این بازی از سنسورهای حرکتی تلفن‌های همراه و تبلت‌ها استفاده می‌کند. مراحل بازی متنوع هستند و انواع دشمنان و موانع جذاب، پیشروی را برای شما دشوار می‌کنند.

بازی فرار از سیاره‌ی کله بشقابی‌ها توسط استودیوی غول آخر تولید شده و هم‌اکنون می‌توانید آن را از مارکت‌های معتبر ایرانی دریافت کنید.



نبردی زمینی، هوایی و دریایی

تیم مستقل کارخانه‌ی رویایی در چند ماه اخیر در حال کار بر روی یک پروژه‌ی مستقل و جذاب در سبک Race بوده و نسخه‌ی بتای آن به‌زودی به‌صورت کاملا رایگان از طریق وبسایت این تیم و سایت‌های مرتبط منتشر خواهد شد. تاریخ دقیقی از زمان انتشار این پروژه اعلام نشده اما

و آن استفاده از شخصیت‌های بازی‌های ایرانی در این بازی است که علاوه بر این شخصیت‌های بازی‌های خارجی نیز در این بازی حضور خواهند داشت و به سه صورت ریس زمینی، هوایی و دریایی با هم به جدال خواهند پرداخت.

تاریخ احتمالی‌ای که برای این پروژه در نظر گرفته شده است ۱۵ تیر ماه است. بازی سرعت کوچک: همه‌ی ستاره‌های بازی‌های ایرانی یک پروژه برای پلتفرم‌های رایانه‌های شخصی، اندروید و iOS است و از یک ایده‌ی جدید و کاملا جذاب بهره گرفته است



مراقب پشمولک‌های کوچولوی بانمک باش

هم‌چنین بازی از چهار شخصیت اصلی تشکیل شده که هر کدام ویژگی‌های منحصر به فردی دارند.

پشمولک‌ها توسط استودیوی بازی‌سازی ساینای طی مدت زمان ۱۵ روز ساخته شده و به مناسبت عید نوروز در تمامی مارکت‌های اندرویدی فارسی زبان منتشر خواهد شد.



پشمولک‌ها سالیان سال در کنار یک‌دیگر به خوبی و خوشی زندگی می‌کردند تا این‌که یک روز به دستور پادشاه ظالم سرزمین همسایه، به آن‌ها حمله کردند و بیش‌تر پشمولک‌ها از بین رفتند و تعداد اندکی از آن‌ها باقی ماندند. این پشمولک‌های باقی‌مانده به کمک بازیکن نیاز دارند! پس بازیکن عزیز نگذار صدمه‌ای به آن‌ها برسد! این بازی دارای ۳۰ مرحله‌ی متنوع و جذاب است که تمام مراحل دارای چالش‌های مختلفی هستند.

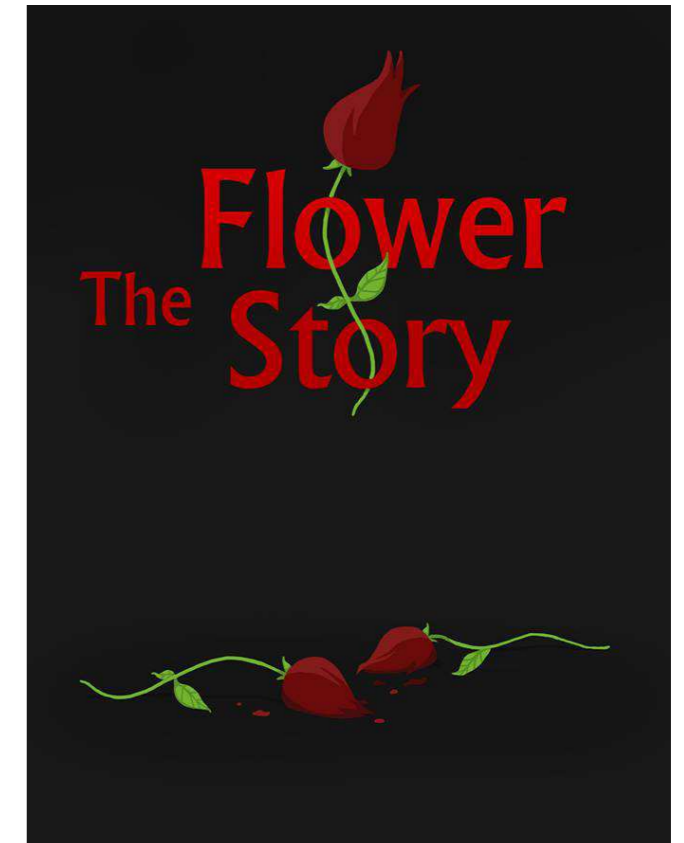
به روزهای خاکستری خوش آمدید

بازی اول شخص شوتر روزهای خاکستری از استودیوی هخامنش به تازگی در سراسر ایران منتشر شده است. داستان بازی از این قرار است که چند نفر از نیروهای حافظ صلح سازمان ملل در کشور گامبونا که به‌تازگی در آن کودتا شده و بین رییس جمهور سابق و کودتاکنندگان جنگ داخلی در گرفته است، مدارکی دال بر نسل‌کشی پیدا می‌کنند اما وقتی که می‌خواهند از گامبونا خارج شوند هوایم‌های آن‌ها را سرتنگون می‌کنند و نفرات باقی‌مانده پس از سقوط سعی می‌کنند که به همراه مدارک از کشور گامبونا خارج شوند. این بازی با موتور UDK تهیه شده و هم‌اکنون می‌توانید آن را بر روی رایانه‌های شخصی خود اجرا کنید.



یاد و خاطره‌ی Tetris و گیم‌پلی‌ای عجیب!

Team Snore که پیش از این بازی بسیار جذاب و فکری In Between را تولید کرده بودند (نقد آن را می‌توانید در شماره‌ی اول مطالعه کنید) هم‌اکنون در حال ساخت بازی عجیبی دیگر به نام The Flower Story هستند. در این بازی، شخصیت اصلی در حال تلاش برای جلب توجه معشوقه‌ی خود با بردن گل است که آن عزیز از شخصیت اصلی درخواست سختی می‌کند... گیم‌پلی بازی ترکیب Tetris با پازل و سکوبازی است! در حالت پازل، باید گل‌های موجود را جمع‌آوری کرد و بالاترین امتیاز را به‌دست آورد. رایانه‌های شخصی منتشر می‌شود.



حمله به زامبی‌های بیچاره!

بازی دو بعدی Poor Zombies توسط استودیوی ساینه در حال ساخت است و به زودی منتشر می‌شود. این بازی دارای سه شخصیت اصلی است و در هر فصل از بازی، بازیکن یک شخصیت جدیدی را تجربه می‌کند. داستان آن از جایی آغاز می‌شود که شخصیت اصلی بازی در کمپ نیروی ویژه در حال تعلیم است. سپس برای بازرسی به شهری فرستاده می‌شود، در میان راه متوجه می‌شود که کنترل این منطقه از دست نیروهای ویژه خارج شده و سعی می‌کند تا از این موضوع سر در بیاورد. کمی بعد پی می‌برد که شهر به ویروسی آلوده شده که حاصل از فعالیت شرکتی مرموز در منطقه است...

از امکانات بازی می‌توان به خرید ماشین‌های گوناگون، خرید انواع اسلحه‌ی جنگی، ارتقای خودرو (مثل نیتروژن) و وجود اچيومنت‌های متنوع و باس فایت اشاره کرد.

برای ساخت مراحل بازی زمان زیادی صرف شده و یکی از نکات مهم آن، مراحل بزرگ و پر جزییات‌اش است. عرضه‌ی این بازی برای فروردین ماه در نظر گرفته شده است.



ارتش قدرتمند راسپینا در مراحل آخر کار است

روند تولید بازی ارتش‌های فرازمینی به مرحله‌ی تست و عیب‌یابی نهایی رسیده است. با توجه به دستاوردهای اخیر این بازی و بازخوردهای داخلی و بین‌المللی، استودیوی راسپینا تصمیم گرفت با لحاظ کردن پیشنهادات و انتقادات بازیکن‌ها و نگاهی نو به ادامه‌ی روند پیاده‌سازی داشته باشد، تا علاوه بر برآورده کردن توقعات داخلی، نماینده‌ای شایسته در عرصه‌ی جهانی باشد. تابستان ۱۳۹۳ زمان ورود ارتش‌های فرازمینی به بازار ایران خواهد بود. زمان دقیق انتشار پس از انتخاب بهترین ناشر به صورت رسمی اعلام خواهد شد. راسپینا امیدوار است همان‌گونه که در عرصه‌ی تولید، بازی‌سازان ایرانی جریانی نو را شروع کرده‌اند، چرخه‌ی نشر نیز همگام با این جریان پیش رود. بهار ۹۳ با اطلاعات، تصاویر و ویدیوهایی جدیدی از E.T. Armies همراه شما بازیکنان خواهند بود و از سورپرایزی ویژه رونمایی خواهند کرد.



زامبی‌های بدبخت

فروشگاه سلاح ارتقا خودرو

بازوکا

یک وسیله نقلیه ایده آل برای له کردن زامبی‌ها، با سرعت بالا و کنترل مناسب! از نکات مثبت این وسیله می‌توان به شتاب بالا در زمان حرکت و کنترل مناسب در پیچ‌ها اشاره کرد! عجله کنید که زامبی‌ها برای له شدن آماده هستند!

قدرت: ██████████

کنترل: ██████████

سرعت: ██████████

خرید ↑

سکه ۵۰۰۰

از ابتدای سال ۹۲ شاهد دومین دوره‌ی مسابقات ملی بازی‌سازی ۴۸ ساعته در دانشگاه آزاد کاشان بودیم که تیم‌های مستقل از سراسر ایران گرد هم آمدند و با توجه به موضوع ارائه شده ظرف ۴۸ ساعت بازی مرتبط با آن را طراحی کردند. فراخوان سومین دوره هم منتشر شده است و اردیبهشت سال ۹۳ شاهد برگزاری آن خواهیم بود. بعد از آن نوبت به جشنواره و نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران می‌رسد که با استقبال بی‌نظیر مخاطبان و فعالان این حوزه مواجه شد و بار دیگر اهمیت این حوزه را برای همگان نمایان ساخت. دومین دوره‌ی جشنواره‌ی ملی دانشجوی بازی‌ساز نیز در دانشگاه مازندران مهرماه سال جاری به کار خود پایان داد و شاهد آثار مختلف و با کیفیتی در حوزه‌های مختلف بودیم. جشنواره‌ی رسانه‌های دیجیتال هم به صورت مههم فراخوانش اعلام شد و هنوز هم اطلاعات دقیقی از اختتامیه موجود نیست. در ادامه به یکی از مهم‌ترین مسابقات تاریخ گیر ایران اشاره می‌کنیم.

مسابقات جهانی دانشجوی بازی‌ساز

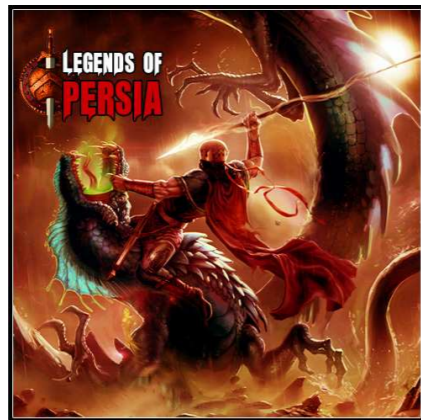
برای نخستین بار در دنیا آن هم توسط ایرانیان، مسابقات بازی‌سازی ۲۴ ساعته برگزار شد و ۵۰۰ شرکت کننده در قالب ۱۴۲ گروه از ۲۳ کشور مطرح دنیا شرکت کردند که از این بین ۶۲ بازی ارسال شد. حدود ۷۰ درصد شرکت کنندگان تیم‌های خارجی بودند و جالب این‌جاست ایران با شرکت ۳۰ درصدی توانست ۵۰ درصد تیم‌های کاندیدای مسابقات را به خود اختصاص دهد و هم‌چنین رتبه‌ی نخست مسابقات از آن ایران شد. شاید جالب‌تر از آن برگزاری این مسابقات در دانشگاه مازندران واقع در بابل‌ساز باشد که توان شهرستانی‌ها را به رخ جهانیان کشیده است. آری ایرانی می‌تواند و در عمل ثابت می‌کند نه در حرف! این دقیقاً کاری است که بازی‌سازان ایرانی انجام داده‌اند و ملقب به هنرمندان گمنام گشته‌اند.

جشنواره بازی‌سازان مستقل ایران

بی‌شک جامع‌ترین جشنواره در حوزه‌ی گیر ایران آن هم مستقل همین عنوان است. برای نخستین بار طرح جامع ساماندهی بازی‌سازان مستقل ایران هم در دستور کار این جشنواره قرار دارد. محفلی خودمانی مختص مستقل کاران که سرمایه‌گذاران و شرکت‌های بزرگ نیز استعداد یابی و سرمایه‌گذاری‌ها را از نخبگان این حوزه انجام خواهند داد. فراخوان از بهمن ماه ۹۲ آغاز شد و تا پایان فروردین ماه ۹۳ ادامه دارد. به نوعی سنت شکنی در این جشنواره رخ داده است و کلیه‌ی آثار به صورت آنلاین ارسال می‌شوند و امتیازات و نظرات داوران و کاربران در صفحه‌های جداگانه‌ی هر اثر قابل مشاهده خواهد



که ایشان هم به کل از حمایت در حوزه‌ی گیر سر باز زدند و آن را تنها وظیفه‌ی بنیاد دانستند. وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در دولت قبل به صورت جدی وارد صحنه شده و مبحث پارک‌های بازی‌های رایانه‌ای و ... را در دستور کار خود قرار داده بود اما نمی‌دانیم این چه آفتی بود که به دل دولت‌مردان ما افتاد که چشم دیدن گیر را نداشتند و این وزارتخانه هم کنار کشید. در این میان سپاه و بسیج هم به صورت محدود حمایت‌هایی را انجام دادند که در نوع خودش قابل تقدیر است. وزارت ورزش و جوانان با راه اندازی بخش ورزش‌های الکترونیک گام‌هایی برداشت که بیش‌تر در خفا بوده است. خود را بانی گیرها معرفی کرد اما واقعا حمایتی انجام داد؟ نمی‌دانیم شاید این گیر قهرمان جهان ما از دید آن‌ها مخفی ماند یا بودجه‌ای که به او رسید، ته کشید. در اواخر سال ۹۲ شاهد حمایت‌هایی از جانب سازمان فضای مجازی سراج هم بوده‌ایم که به گفته‌ی مسئولین آن در سال آینده شاهد حرکت‌ها و خبرهای خوب حمایتی توسط آن‌ها خواهیم بود.



فروش خارجی بازی‌های ایرانی

در این اوضاع و احوال سال ۹۲ که بی‌پولی و توقف خیلی از پروژه‌ها را شاهد بودیم، چند بازی ایرانی توانستند در بازارهای جهانی خوش بدرخشند و از فروش نسبتاً خوبی برخوردار باشند. بعضی از شرکت‌ها هم به خاطر بحث تحریم‌ها بازی‌های خود را به نام کشوری دیگر عرضه کردند و البته موفق هم بودند. این‌ها همه توان بالای تولید گیر در ایران را مشخص می‌کند و سرمایه‌گذاران باید از این بازار بکر نهایت استفاده و به این سمت گرایش پیدا کنند.

جشنواره‌ها و مسابقات در سال ۹۲

نتیجه‌گیری منصفانه از افتخارات

به نظر شما قله‌ای مانده است که بازی‌سازان مستقل آن را فتح نکرده باشند؟ دولت و بخش خصوصی چقدر به این حوزه بها می‌دهند؟ آیا افتخارات کسب شده متناسب با حمایت‌ها بوده است؟ آیا بودجه‌های تخصیص یافته از شروع تا به حال به اندازه‌ی یک بازی معمولی خارجی بوده است؟ این‌ها سوال نبود بلکه پاسخ‌هایی بود تا کمی تلنگر را احساس کنیم. بزرگ‌ترین رسانه‌ی دنیا در بخش مستقل در تسخیر ایران قرار گرفته است و نباید این فرصت ارزنده را از دست داد. سال ۹۳ بهترین زمان برای تثبیت جایگاه گیر ایران در منطقه، آسیا و دنیاست. با بی‌توجهی به آن و بودجه‌های اندک تنها به آن صدمه خواهیم زد. در ادامه به ارائه‌ی راهکارها می‌پردازیم.

بازی‌سازی ایران در سالی که گذشت

قبل از شروع سال ۹۲ جو ایجاد شده در بین بازی‌سازان سرشار از امید و انگیزه بود چرا که بودجه‌ای ده میلیاردی برای آن در نظر گرفته شده بود اما با آغاز سال و خبرهایی مبنی بر صفر شدن بودجه، موج نگرانی و اضطراب در ایران حاکم شد تا جایی که احتمال لغو و یا تاخیر در برگزاری سومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران هم به گوش می‌رسید. تاخیر در اعلام فراخوان جشنواره‌ی بازی‌های رایانه‌ای تهران از سویی دیگر فشارها را دو چندان می‌کرد. نامه‌ها و بیانیه‌های بازی‌سازان و فعالان این حوزه پی در پی به مجلس و وزارت ارشاد و نهادهای دیگر ارسال می‌شد اما توجه چندانی به آن نشد. البته بودجه‌ای مختصر برای برگزاری نمایشگاه و جشنواره‌ی گیر تهران اختصاص یافت و خوش‌بختانه مردادماه سال جاری شاهد استقبال بیش از یک میلیون و پانصد هزار نفر در پنج روز نمایشگاه بودیم.

بنیاد تنها حامی گیر در سال ۹۲

سال ۹۲ سپری می‌شد که نهادهای حامی گیر کم کم با روی کار آمدن دولت جدید خود را کنار کشیدند و تنها ناظر فعالیت‌های بنیادی بودند که با حساب‌های خالی و تقاضاهای حمایت مواجه شده بود. شورای عالی فضای مجازی در دوران دکتر اخوان، به عنوان یکی از حامیان اصلی و مطرح گیر در کشور فعالیت می‌کرد اما دیری نگذشت که با روی کار آمدن مهندس انتظاری کلیه حمایت‌ها و فعالیت‌های این حوزه بسته شد به طوری که حتی شاهد یک مصاحبه هم از ایشان در این باره نبودیم و حتی افتخار دیدار و نشست با ایشان! مرکز رسانه‌های دیجیتال با روی کار آمدن دکتر نجفی، امیدی تازه در دل بازی‌سازان منتقل کرد اما زمان زیادی نگذشت



ایران، صدرنشین بازی‌سازی کوتاه مدت در دنیا مشکل اساسی بازی‌سازی بلند مدت در ایران، عدم سرمایه‌گذاری مناسب

بازی‌های کژوال نصیب ایرانیان می‌شود، آن هم توسط یک تیم مستقل که بازی عشق و نفرت را ارائه کرده بودند به نتایج خیلی خوبی خواهیم رسید. تیمی که در مرکز رشد بنیاد واقع بود و با حمایت اندک معنوی توانست خوش بدرخشد.

سیاوش، شبگرد و ارتش‌های فرازمینی طلایه‌داران گیر ایران در انتخاب بهترین بازی‌های مستقل دنیا در indiedb ۲۰۱۳ بوده‌اند و رتبه‌های اول، دوم و چهارم را نصیب خود کرده‌اند. بازی روباه و کلاغ هم توانست جزو ۵ بازی مورد انتظار جای بگیرد که برای نخستین بار در تاریخ گیر ایران رخ داده است.

وقتی بازیکن ایرانی در بزرگ‌ترین و معتبرترین مسابقات دنیا یعنی WCG ۲۰۱۳ در چین قهرمان می‌شود و در سکوت خبری باقی می‌ماند چه می‌شود گفت؟! بله، کیوان جواد، نوجوان ۱۶ ساله‌ی اصفهانی توانست در بازی فیفا ۱۴ که با پوشش زنده‌ی تلویزیونی بیش از ۱۵ شبکه همراه بود قهرمان جهان شد اما دریغ از یک خبر کوتاه در ایران! بزرگ‌ترین افتخار گیر ایران و دنیا در سکوت خبری و بدون هیچ حمایتی به تاریخ پیوست!

برای نخستین بار در دنیا سبک بازی‌سازی MMO قرار داد چرا که در سال ۲۰۱۳ توانست در میان انبوه بازی‌های هم سبک خود در دنیا عنوان بهترین بازی مستقل سال را از آن خود کند. به گفته‌ی فرزام ملک آرا، این جایزه به نوعی اسکار گیر محسوب می‌شود که در آلمان برگزار شد.

وقتی نگاهی به گیر کانکشن آسیا می‌کنیم و از میان ۶۷ کشور مطرح، رتبه‌ی نخست در

بیشک سال ۹۲ را می‌توان سال طلایی گیر ایران از شروع تا به حال دانست و کارنامه‌ای درخشان را ارائه کرد. سربلندی حوزه‌ی گیر ایران بر کسی پوشیده نیست و جهانیان نیز در برخی رویدادها شاهد این امر بوده‌اند. سالی که در بدترین شرایط بودجه‌ای قرار داشت، به‌شکلی که خبر از صفر شدن بودجه در ابتدای سال به گوش می‌رسید و روح ناامیدی فضای گیر ایران را احاطه کرده بود. گرفتن حق هولوگرام از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یکی از بزرگ‌ترین ضربه‌هایی بود که بر این حوزه وارد شد چرا که پشتوانه‌ی محکمی برای بازی‌های ایرانی و تامین بودجه‌ی گیر به حساب می‌آمد. خیلی از پروژه‌هایی که حتی ناشر سراغ آن‌ها هم نمی‌رفت با تخصیص هولوگرام رایگان با رقم‌های بالایی فروخته می‌شد و بازی‌های ایرانی به خوبی در بازار پخش می‌شدند، حال شاهد به صف ایستادن بازی‌های خوب ایرانی برای پیدا کردن ناشر و پخش کننده هستیم.

بودجه‌ای کم‌تر از دو میلیارد تومان در سال ۹۲ آن هم به صورت قطره چکانی خیلی‌ها را از این حوزه راند و خیلی‌ها را به سمت تولید بازی‌های کوچک و بعضاً موبایلی پیش برد. البته نباید از چند پروژه‌ی فاخر تولید شده و در حال تولید سال ۹۲ چشم پوشید. پروژه‌هایی که اکثراً با بودجه‌ای مستقل تولید شدند یا با بودجه‌ای اندک به بقای خود ادامه می‌دادند.

بودجه‌ای کم‌تر از دو میلیارد تومان در سال ۹۲ آن هم به صورت قطره چکانی خیلی‌ها را از این حوزه راند و خیلی‌ها را به سمت تولید بازی‌های کوچک و بعضاً موبایلی پیش برد. البته نباید از چند پروژه‌ی فاخر تولید شده و در حال تولید سال ۹۲ چشم پوشید. پروژه‌هایی که اکثراً با بودجه‌ای مستقل تولید شدند یا با بودجه‌ای اندک به بقای خود ادامه می‌دادند.

وقتی نگاهی به گیر کانکشن آسیا می‌کنیم و از میان ۶۷ کشور مطرح، رتبه‌ی نخست در



هستند؟ به عنوان پشمک زعفرانی از آن‌ها یاد می‌شود! به گفته‌ی برخی‌های دیگر به این دلیل به بازیکن‌ها (گیمرها) بها داده نمی‌شود چون آن‌ها در هنگام بازی، ورزش بدنی نمی‌کنند. پس اگر این‌طور است شطرنج هم کم از بازی‌های ویدیویی ندارد. هر بازی ویدیویی مثل فوتبال و شطرنج از مجموعه قوانینی تشکیل شده که می‌تواند مخاطب خود را به چالش بکشد و بهترین بستر برای این است تا نشان دهد چه کسی حافظه، هوش و سرعت عمل بیشتری دارد. اما به راستی جایگاه قهرمانان بازی‌های ویدیویی در این مملکت کجاست؟ خود شما تا حالا اسم چند نفر از قهرمان‌های ملی گیم را شنیده‌اید؟ آیا رسانه‌ی ملی (صدا و سیما) تا به حال به قهرمان فیفا ۱۴ در جهان، آقای کیوان جوادی بها داده است؟ آیا مصاحبه‌ای با مربی‌اش مرتضی منتظرالظهور انجام داده؟ آیا خبری از مسابقاتی است که به این صورت قهرمان‌هایمان را پاسکاری می‌کنند. حالا بحث مالی به کنار! تا به حال چه حمایت‌های معنوی‌ای از آنان شده؟ آیا برای‌شان یک جلسه گذاشتند که دل‌خوشی به آن‌ها بدهند؟ آیا تا به حال مشکلات‌شان را جویا شده‌اند؟ اصلا می‌دانند با این اینترنت نفتی، این دوستان چگونه در مسابقات آنلاین شرکت می‌کنند؟ پس ما نتیجه می‌گیریم که در این کشور، اگر حتی قهرمان بازی‌ای هم در دنیا بشوید برای‌تان تاره هم خرد نمی‌کنند...

کلام آخر؛ این عزیزان، قهرمانان ملی ما هستند و تا به حال بدون هیچ حمایتی توانسته‌اند در سطح جهانی افتخار آفرینی کنند. لطفا تبعیض قائل نشوید؛ صدا و سیما، دولت، بنیاد و ملت، بیایید رویکرد خود را تغییر دهید و آنان را حمایت کنید. امیدوارم همه‌ی بازیکن‌هایی که بازی‌ای را به‌صورت حرفه‌ای دنبال می‌کنند هرکجا که هستند موفق و پیروز باشند.

امید حسینجان زاده



بیایید باهم در رابطه با جایگاه قهرمانان بازی‌های ویدیویی در ایران چند دقیقه تفکر کنیم. برای به نتیجه رسیدن این تفکر، اول باید چند سوال را مطرح کرد. ورزش فوتبال چیست؟ یک بازی با مجموعه قوانینی که با حرکات بدنی همراه است. فوتبال برای یک فوتبالیست احترام، پول و شهرت می‌آورد حتی اگر آن بازیکن در تیم‌های خارجی معروف بازی نکرده باشد. حالا ورزش شطرنج چیست؟ مثل فوتبال یک بازی با مجموعه قوانینی است که در آن حرکات بدنی وجود ندارد و به این دلیل به آن ورزش می‌گویند که مغز را تقویت می‌کند. حالا تعریف برخی مسئولین از بازی‌های ویدیویی چیست؟ یک چیز نه‌چندان خوب است که از طرف غربی‌ها برای سرگرم کردن کودکان آمده و هدف اصلی‌اش رواج خشونت بین ما ایرانیان است و هیچ فایده‌ی دیگری ندارد! حالا بر این اساس، بازیکن‌های حرفه‌ای چه کسانی

بود و دیگر نتیجه‌ای پشت درهای بسته صادر نمی‌گردد. پیش بینی می‌شود اختتامیه‌ی این جشنواره مردادماه ۹۳ در تهران برگزار شود. این نخستین جشنواره در سطح ملی و به این جامعیت است که به صورت خصوصی برگزار می‌شود.

چشم اندازی برای سال ۹۳

در سال ۹۳ بی‌شک شاهد آثار فاخری خواهیم بود که در متن بالا هم به آن‌ها اشاره شد و بازی‌های دیگری که در سال آینده رونمایی خواهند شد. شرکت‌ها و بازی‌سازان ایرانی بیش‌تر به سمت بازی‌های کوچک گرایش پیدا کرده‌اند چون بودجه‌ی مناسب جهت تولید بازی فاخر وجود ندارد پس شاهد ضربه‌ای بزرگ و جبران‌نشدنی برای ایران در سال آینده باشیم در حالی که کشورهای منطقه سرمایه‌گذاری‌های میلیاردی بر روی پروژه‌های ساخت بازی انجام داده‌اند. نگرانی ما از جهت منویات مقام معظم رهبری است که به اهمیت این حوزه بارها اشاره کرده‌اند اما مسئولین جز در حرف کار خاصی انجام ندادند. با این شرایط بعید است به چشم انداز در نظر گرفته شده برای این حوزه در سال ۱۴۰۴ نزدیک شویم.

راه حل و سخن پایانی

همبستگی نهادهای حمایتی که روزی حامی این حوزه بوده‌اند و حال بنیاد را با بودجه‌ی اندک سه میلیاردی تنها گذاشته‌اند، می‌تواند نقطه‌ی شروع و جهشی عظیم در این حوزه باشد. در رأس آن شورای عالی فضای مجازی با بودجه‌ی صد میلیاردی قرار دارد که توقع ما از آن شورا و شخص مهندس انتظاری حمایت هر چه بیش‌تر است. عزل و نصب‌ها شاید تاثیر اندکی در پیشبرد گیم ایران داشته باشد اما الگو قرار دادن منویات مقام معظم رهبری و عمل به آن می‌تواند چاره راه باشد چرا که در آن صورت همگی در راستای رسیدن به هدف که ارتقای جایگاه گیم ایران در دنیاست تلاش می‌کنند. وقت آن است تا خانه تکانی در سیاست‌ها رخ دهد و شاهد روابط حسنه‌ی نهادهای مختلف در این راستا باشیم. سال ۹۳ را می‌توان سال شکوفایی در حوزه‌ی گیم ایران تصور کرد. به امید پیشرفت روز افزون ایران و ایرانی به خصوص در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای.

حمزه آزاد



۲۵
مقاله

۲۴
مقاله

PROJECT HEIST

آماده‌ی حل معما و فرارهای تند و تیز باشید.

دزد دو رگه!

بازی پر از لیزر است. لیزرها در مراحل طوری جایگذاری شده‌اند که با ذهن بازیکن بازی می‌کنند و سلول‌های خاکستری او را به کار می‌اندازند.

معلوم نیست چه اتفاقی افتاده که همه به فکر ساختن بازی با موضوع دزدی افتاده‌اند! این بلای مردم سوز (!) بدجوری پیشرفت کرده و متأسفانه دیگر هر روز شاهد دزدی از جایی یا کسی هستیم. اتفاق ناگواری که گاهی اوقات باعث از دست رفتن عزیزانی می‌شود. بعد از Pay Day و Thief حالا شاهد یک بازی ایرانی-ایتالیایی با چنین موضوعی هستیم. آن دو بازی کاملاً خارجی به صورت اول شخص اکشن و مخفی کاری هستند اما این بازی دو رگه سبک متفاوت و جالبی دارد؛ معمایی با زاویه‌ی دوربین از بالا به پایین!

داستان بازی «عملیات دزدی» (Project Heist) درباره‌ی یک دزد بسیار حرفه‌ای است که همه به دنبال او هستند ولی هیچ‌کس نمی‌تواند مجاش را بگیرد. بازی، داستان زندگی روزانه‌ی او را روایت می‌کند. برای این که بازیکن فکر نکند به جای یک نفر بازی می‌کند و حس کند که خودش واقعا در بازی حضور دارد و کنترل همه‌چیز بر عهده‌ی اوست، برای دزد بازی هیچ اسمی انتخاب نشده است!

کل هسته‌ی اصلی بازی درباره‌ی دزدی است، به همین علت، کار اصلی بازیکن این است که از دست پلیس‌ها فرار کند و هیچ آژیوری را به صدا در نیاورد.

موتور بازی ساخته‌ی خود استودیو و به نام همان استودیو یعنی Inception است. زبان برنامه‌نویسی بازی HTML ۵ بوده و برای نسخه‌ی ویندوز آن به صورت C++ کامپایل می‌شود.

سبک موسیقی بازی، تکنو و هیپ هاپ خواهد بود که هیجان بازی را دوچندان می‌کند و کاملاً با ریتم بازی هماهنگ است. افکت‌ها و صداگذاری هم کمک زیادی به بازیکن می‌کند تا بتواند خطرات پیش رو را تشخیص دهد و به موقع عکس‌العمل مناسبی از خود نشان دهد. برای این بازی حدود ۴،۵ تا ۵ ساعت گیم‌پلی در نظر گرفته شده است.

سازنده‌ی بازی می‌گوید: «ما اول می‌خواستیم یک بازی Top Down Shooter با سبک و استایلی همانند بازی Pay Day ۲ بسازیم ولی بعد از آن به خودمان گفتیم که اگر قرار است

پیش نهایش

محیط بازی طراحی هنری مینی مالیستی «Minimalistic» دارد که خیلی با تم و جو بازی سازگار است.

به دلیل این که سازندگان، بازیکنان را هوشمند فرض کرده‌اند بازی راهنما نخواهد داشت و شاید کمی سخت به نظر برسد. به همین خاطر مراحل را طوری طراحی کرده‌اند که بازیکن به تدریج با مکانیزم‌های مختلف بازی آشنا شود. مثلاً اگر می‌خواهید ببینید دوربین امنیتی چگونه کار می‌کند، یک مرحله پر از دوربین وجود دارد و بازیکن بدون این که کمکی داشته باشد باید مرحله را پشت سر بگذارد.

هرچه در بازی پیش بروید معماها هم سخت‌تر می‌شوند و چالش بیش‌تری را برای شما فراهم خواهند کرد.

در بازی هیچ‌گونه سلاحی وجود ندارد. سازندگان بازی در این رابطه می‌گویند: «ما تصمیم گرفتیم سلاحی به کار نبریم تا بازیکن به ذهن خودش کمی فشار بیاورد و هر جا که می‌رود ماشه را نکشد»

بازی پر از لیزر است. لیزرها در مراحل طوری جایگذاری شده‌اند که با ذهن بازیکن بازی می‌کنند و سلول‌های خاکستری او را به کار می‌اندازند.

بازیکن، قدرت‌هایی را خواهد داشت که او را با یک دزد عادی متفاوت می‌کند اما هنوز مشخص نیست که چه قدرت‌هایی دارد و چگونه می‌توان از آن‌ها استفاده کرد.

دو نفر سازنده‌ی بازی هستند و استودیوشان در کشور کانادا قرار دارد و به نظر می‌رسد آن‌ها همکاری جالبی را با هم شروع کرده‌اند.

این بازی دورگه‌ی جذاب (!) روی Web، Mac، Linux و ویندوز به صورت دیجیتالی منتشر خواهد شد؛ احتمال انتشار آن بر روی iPhone و iPad هم هست. به شخصه منتظر این بازی هستم تا ببینم چطور می‌شود از سد معماهای عجیب و سخت آن گذشت.

آیدین نوری

سبک: پازل

پلتفرم: PC, Mac, Linux, Web

سازنده: Inception

ناشر: -





بمب بخور، سکه بگیر، رکورد بزنی و مانع را از بین ببر.

وجود آیت‌های کمکی متنوع و موانع مختلف در بازی، برای بازیکن سرگرم‌کننده خواهد بود و می‌توان گفت به نوعی اعتیاد آور است.

دیگر زمان آن رسیده است که به همه بگوییم بازی‌سازان مستقل ما حرفی برای گفتن نه در خاورمیانه بلکه در جهان دارند. سیر صعودی نمودار پیشرفت این بازی‌سازان کاملاً مشخص است. اگر شماره‌های پیشین این مجله را مطالعه کرده باشید قطعاً به این موضوع پی برده‌اید. به شخصه بازی‌های مستقل ایرانی‌ای را انجام داده‌ام که لذت‌اش برایم از برخی بازی‌های چند میلیون دلاری خارجی بیشتر بود! حالا وقت آن رسیده است که برویم سروقت یک بازی مستقل جذاب دیگر از بچه‌های تیرنام.

این بازی در سبک آرکید است و تمی فانتزی دارد. استودیوی سازنده‌ی این بازی، قبلاً عنوان طولی کشاورز را در کارنامه‌ی خود داشت که نقدش را می‌توانید در همین شماره بخوانید. همان‌طوری که در شماره‌ی قبل گفتیم برای سبک

بی‌پایان خواهد بود و باید زیر موج‌های موانع دوام آورد و امتیاز بیش‌تری کسب کرد.

امکانات بازی به شرح زیر است:

گزارش بازی: در این قسمت می‌توانید گزارش کاملی از کارهایی که در بازی انجام داده‌اید را مشاهده کنید.

فروشگاه: در این قسمت می‌توانید وسیله‌ی جدیدی بخرید تا راحت‌تر بازی کنید و بیش‌تر از بازی لذت ببرید.

موفقیت‌ها: در این قسمت با انجام کارهای خارق‌العاده در بازی می‌توانید به موفقیت‌های مختلف و متنوعی دست یابید.

بازی دارای محیطی شاد، جذاب و فانتزی است. رابط کاربری منوی بازی با اشکال و نماد تصویرسازی شده است. با تعداد بسیار کمی متن

برای بخش راهنما روبه‌رو هستیم تا حواس‌مان به متن پرت نشود و کلاً تعداد متونی که در بازی با آن برخورد خواهیم کرد، چه برای راهنما و چه برای قسمت‌های دیگر، بسیار کم است و بیش‌تر سعی شده بازیکن با خود گیم‌پلی در تعامل باشد. هر چند مرحله که می‌گذرد آیت‌ها و دشمنان

آرکید داستان خاصی در نظر گرفته نمی‌شود؛ این بازی هم همین‌گونه است. شخصیت اصلی بازی موجودی به نام بمبیتور است که می‌تواند بمب بخورد و با خوردن چند بمب، در شکم‌اش یک بمب قوی‌تر درست کند و با پرتاب آن به طرف مانع (که این مانع یک نوع موجود تخیلی است که فقط سر راه ما را گرفته تا نگذارد به مرحله‌ی بعدی برویم) او را از سر راه خود برداشته و به مرحله‌ی بعد برود.

رده سنی بازی بالای سه سال است، پس با خیال راحت از کودک گرفته تا پیشکسوتان دنیای بازی‌ها می‌توانند از این بازی کوچک لذت ببرند. کنترل بازی فقط توسط حرکت ماوس و کلیک چپ انجام می‌شود و به هیچ کلید دیگری احتیاج ندارد که سادگی بازی را بیش از پیش می‌کند.

بازی دارای پنجاه مرحله‌ی مختلف و جالب است، آبجکت‌های فراوانی هم در آن به کار رفته و دو حالت ماجراجویی و بی‌پایان دارد. در حالت ماجراجویی که شامل پنجاه مرحله است، بمبیتور با آیت‌های بازی آشنا شده و باید از تمام موانع عبور کند. در حالت بی‌پایان هم بازی به صورت

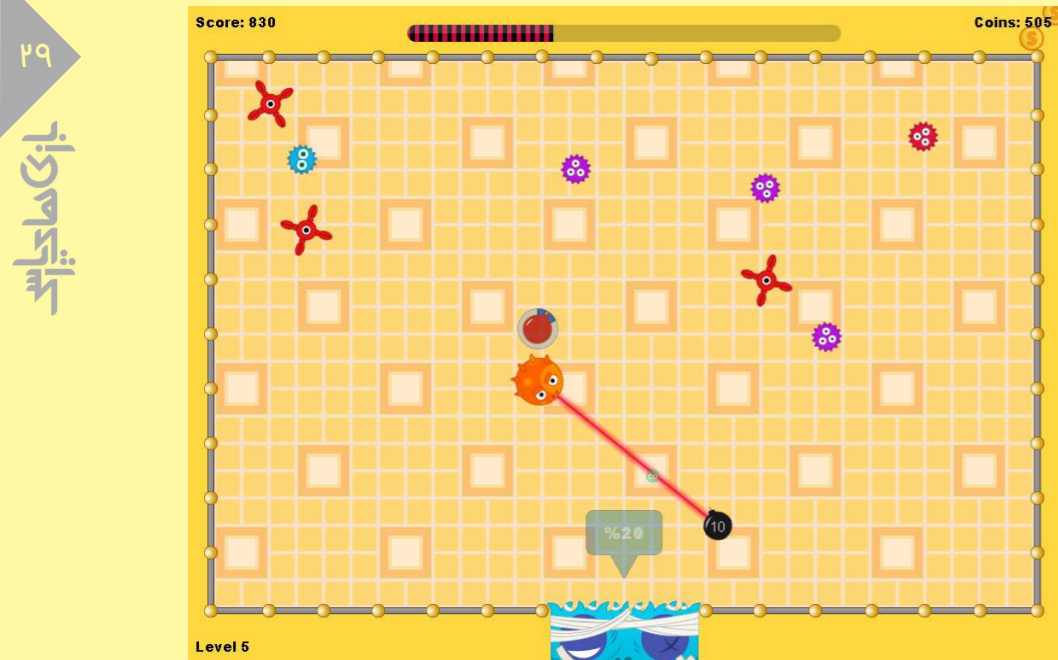
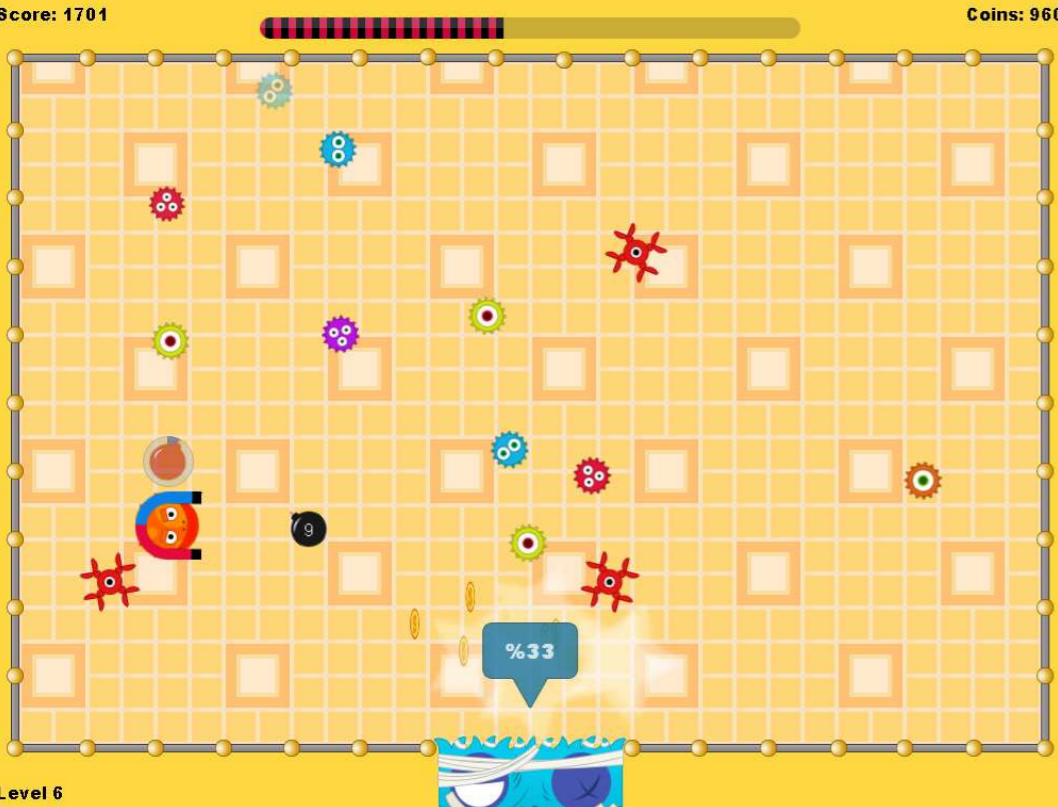
متنوعی به بازی اضافه می‌شود که از خستگی شما جلوگیری می‌کند و نمی‌گذارد مانند مشاهده‌ی بازی‌های دربی به خواب عمیقی فرو روید! صد البته که با پیشروی بیش‌تر، مراحل سخت‌تر هم می‌شوند، به مرور دشمنانی اضافه می‌شوند که با سرعت بیش‌تری حرکت می‌کنند و به سمت شما می‌آیند تا نگذارند شما به بمب برسید. برای نمونه یکی از دشمنان قیچی است که وقتی در محیط به حرکت در می‌آید و به بازیکن برخورد می‌کند او را قیچی می‌کند و باعث شکست می‌شود یا یک دشمن دیگر که شبیه به ماهی است به دنبال بازیکن می‌آید تا به او برسد و نابودش کند.

آیت‌های بازی هم برای هرچه ساده‌تر کردن بازی به کمک بمبیتور می‌آیند. برای نمونه یکی از آیت‌ها، آهن‌ربا است که بمب‌ها و سکه‌ها را به سمت او جذب می‌کند. دیگری حلزون است که به کمک آن می‌شود صحنه را آهسته کرد (Slow Motion) و به سرعت، بمب‌ها را گرفت.

با استفاده از سکه‌ها در بازی می‌توان وارد فروشگاه شد و وسایلی را تهیه کرد که با کمک آن‌ها می‌توان بازی را ساده‌تر انجام داد. با آسیب زدن به مانع، گرفتن بمب در همان زمانی که به وجود می‌آید و گرفتن صندوق سکه می‌توان تعداد سکه‌ها را افزایش داد.

در بازی از موسیقی و صداها‌ی جذاب و شادی استفاده شده که کاملاً با تم و پس‌زمینه‌ی بازی همخوانی دارد.

بازی بمبیتور، یک بازی بسیار ساده است که از گیم‌پلی جذابی برخوردار است. کنترل بازی بسیار ساده بوده و بازیکن فقط با حرکت دادن ماوس و کلیک کردن می‌تواند بازی را انجام دهد. وجود آیت‌های کمکی متنوع و موانع مختلف در بازی، برای بازیکن سرگرم‌کننده خواهد بود و می‌توان گفت به نوعی اعتیاد آور است. مراحل زیاد بازی باعث می‌شود زود از بازی دست نکشید و از آن نهایت استفاده را ببرید. قسمت بی‌پایان بازی در این حالت وجود ندارد. تمام مراحل بازی در یک محیط خواهد بود. هم‌چنین در همه‌ی مراحل قسمت ماجراجویی باید مانع را توسط بمب از میان برداشت و به مرحله‌ی بعد رفت. وجود صفحات گزارش، فروشگاه و موفقیت‌ها باعث می‌شود بازی هیچ‌وقت خسته‌کننده نشود. طبق نسخه‌ی اختصاصی‌ای که در اختیار ما قرار گرفته بود و چند مرحله‌ی آن را انجام دادیم، واضح بود که شاهد یک بازی مستقل جذاب دیگر خواهیم بود. پس شما هم خود را آماده کنید برای حمایت از بازی‌سازان مستقل و لذت بردن از این بازی جذاب آرکید. **آیدین نوری**



ورود به جنگلی که رفته رفته به سوی نابودی کشانده می‌شود-

قدم عقب‌تر را نخواهید داشت. البته این مسئله را خود سازندگان برای بازی در نظر گرفته‌اند تا برای به‌دست آوردن «آرب‌ها» دچار چالش شوید. شخصیت زیگول توانایی راه رفتن، دویدن، پریدن و همچنین از طناب آویزان شدن را دارد. برای کشتن دشمنان نیز با پرش روی آن‌ها، راه خود را برای پیشروی هموار می‌سازید. در بازی چهار نوع طناب وجود دارد که همه‌ی آن‌ها در عملکرد، تفاوتی ندارند و تنها ظاهر آن‌ها با یکدیگر متفاوت است. برای عبور از چاله‌ها و بعضی دیگر از مکان‌های صعب‌العبور به استفاده از طناب‌ها نیاز پیدا خواهید کرد. بازی دارای رابط کاربری زیبایی است. در صفحه‌ی بازی آیکن‌های زمان، قلب، میزان سلامتی و تعداد آرب‌هایی که جمع‌آوری خواهید کرد نمایش داده می‌شوند. در این بازی شاهد سه نوع آرب خواهید بود. آرب‌های طلایی که رنگ زیگول را از آبی به طلایی تغییر می‌دهند، آرب‌های آبی‌رنگ که به صورت تکی و دسته‌های ۳ تایی پس از کشتن تاسگال‌ها و فک‌گال‌ها بدست خواهید آورد و در آخر آرب‌های قرمز. این نوع آرب‌ها ارزشی ۵ برابر بیش‌تر از آرب‌های آبی‌رنگ دارند. در کل تنها مزیت بدست آوردن آرب‌ها، رسیدن سریع‌تر به جایزه‌هایی است که در انتها می‌توانید مشاهده کنید. از دیگر جمع‌کردنی‌های بازی می‌توان به «قلب‌ها» اشاره کرد. اگر یک جان کامل خود را از دست داده باشید، می‌توانید با جمع‌آوری ۳ عدد قلب، جان زیگول را کامل کنید. در بعضی از مکان‌های بازی نیز «نماد زیگول» یافت می‌شود و اگر تنها یک عدد از آن‌ها را پیدا کنید، نوار سلامت شخصیت بازی به صورت کامل پُر خواهد شد. نحوه‌ی کشتن دشمنان نیز به مانند رسم دیرینه‌ی عناوین دو بعدی سکوبازی، پرش روی دشمنان است. همان‌گونه که ابتدا به آن اشاره کردیم، در بازی سه نوع دشمن وجود دارد. برای کشتن تاسگال‌ها تنها با یک پرش روی سرشان شما موفق خواهید شد آن‌ها را از سر راه بردارید. فک‌گال‌ها نسبت به دشمن قبلی قوی‌تر بوده و باید با دو ضرب آن‌ها را بکشید. تنها دشمنانی که نابود نمی‌شوند، شیکول‌ها هستند. این نوع از دشمن‌ها جسمی آتشین دارند و بهتر است از آن‌ها دوری کنید. در جریان باشید، بازی زیگول که برای تمامی سنین در نظر گرفته شده، برخلاف ظاهری کودکانه‌اش بسیار چالش برانگیز است. تا زمان کامل شدن این بازی چیزی باقی نمانده و دست‌اندرکاران

برای شما جذاب خواهد بود. اگر داستان بازی نتواند شما را مجذوب خود کند، بخش گرافیکی بازی به طور حتم برای شما جذاب خواهد بود. محیط بازی بسیار شبیه به عناوین هم‌سبک خارجی، Braid و Rayman است. عمق محیط به همان اندازه‌ای که در عنوان Braid با آن روبه‌رو شده بودیم نیست، اما ترکیب رنگ‌های روشن و تیره با یک‌دیگر بسیار خوب انجام گرفته و حس نابودی جنگلی سرسبز توسط دشمنان سیاهی به خوبی شما را در برخواهد گرفت. تمامی جزئیات محیط نیز با ظرافت خاصی طراحی و یا بهتر است بگوییم نقاشی شده است. شخصیت‌های اصلی بازی نیز همگی طراحی مناسبی دارند و خوش‌بختانه در این بخش کمبود چندانی وجود ندارد. محیط بازی با توجه به تقلیدهای مثبتی که از عنوان Rayman کرده، بیش‌تر شبیه به یک بوم نقاشی شده است. بنا بر گفته‌ی سازندگان، شما نمی‌توانید زیگول را به هر اندازه که می‌خواهید به عقب بازگردانید و اگر دوربین بازی همراه با شخصیت اصلی جلو بیاید دیگر توانایی بازگشت به چند

محیط بازی با توجه به تقلیدهای مثبتی که از عنوان Rayman کرده، بیش‌تر شبیه به یک بوم نقاشی شده است.

بازی «زیگول» یکی دیگر از بازی‌هایی است که مانند سایر عناوین مستقل ایرانی، سبک دو بعدی را انتخاب کرده است. شما در نقش زیگول، قهرمان بازی، باید به نبرد خرابکارانی بروید که جنگل زیزگال، زادگاه زیگول را مورد هدف قرار داده‌اند. این خرابکاران، شیکول، فکال و تاسگال نام دارند. سردسته‌ی آن‌ها شیکال است که محل اقامت‌اش آتش‌فشان زیگال است. اکنون زیگول باید برای نابودی تمامی خرابکاران، جنگل زیزگال را عاری از دشمنان کرده و به آرزوی خود که همان ساختن یک قصر در جنگل زیزگال است دست پیدا کند. اگر بخواهیم به داستان بازی نگاهی کلی داشته باشیم باید گفت نجات سرزمین مادری از دست خرابکاران به یک داستانی کهنه تبدیل شده است، اما زمانی که پای یک بازی ایرانی و آن هم بازی مستقلی مانند «زیگول» در میان باشد حتی چنین داستانی نیز



کمک آن‌ها بخش عمده‌ای از مشکلات بازی را حل کنند. آن‌چه که ما در نگاه اول از بازی دیدیم نویدبخش یک عنوان بسیار خوب ایرانی در سبک سکوبازی است. پس امیدوار خواهیم ماند تا زمان انتشار بازی اصلی و کامل «زیگول» یک حامی پیدا شود تا بازی‌سازان مستقل کشورمان، خود را در این عرصه تنها نبینند.

استودیو به سختی در حال کار روی نواقصی که در بخش‌های مختلف بازی وجود دارد هستند. متأسفانه سازندگان بازی هم‌چنان موفق نشده‌اند یک حامی رسمی برای بازی پیدا کنند تا بتوانند با

استودیو به سختی در حال کار روی نواقصی که در بخش‌های مختلف بازی وجود دارد هستند. متأسفانه سازندگان بازی هم‌چنان موفق نشده‌اند یک حامی رسمی برای بازی پیدا کنند تا بتوانند با



سبک: دو بعدی سکوبازی

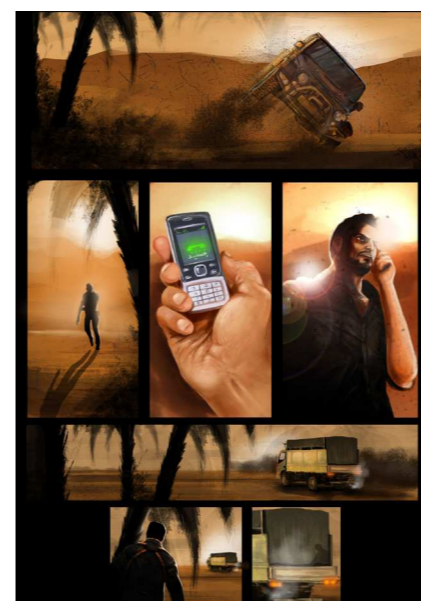
پلتفرم: PC

سازنده: انستیتو ملی بازیسازی

ناشر: -



کاوری یکی از اصلی‌ترین مکانیزم‌های بازی است



بازی طراحی هنری قابل قبولی دارد



جزئیات محیط همچنان نیازمند کار بیشتر هستند

کوروش می‌شود و در ادامه‌ی روند داستان وظیفه‌ی این را دارد تا کتیبه را از دست سارقان بازپس گیرد. داستان بازی در همین چند خط خلاصه می‌شود و روند بازی نیز به شکلی است که تاکید چندانی بر روی آن صورت نمی‌گیرد. مهم‌ترین نکته در رابطه با «بازگشت»، گیم‌پلی آن است. نسخه‌ای که در اختیار ما قرار گرفت، از نظر طراحی مرحله و نهایی شدن محیط‌ها و چیدمان در شرایط ایده‌آلی بود. اما متأسفانه با توجه به پولیش نشدن نسخه‌ی دمو، باگ‌های ریز و درشتی در آن دیده می‌شد. ماهیت کلی بازی با توجه به مراحل که ما تجربه کردیم، بیش‌تر بر مبنای تیراندازی و کاوری بنا شده است و در بخش‌هایی نیز کنترل خودرو به بازیکن سپرده می‌شود. فیزیک خودرو و حرکات آن در بازی دارای مشکلاتی است، اما با توجه به نهایی نبودن محصول، می‌توان از آن چشم‌پوشی کرد. همچنین سلاح‌های بازی نیز آن‌بالاتر لازم را ندارند که این مورد نیازمند کار و تقویت بیش‌تری نسبت به سایر بخش‌های گیم‌پلی است. در کنار گیم‌پلی، گرافیک بازی نیز با توجه به تعداد کم افراد تیم سازنده‌ی بازی و همچنین تجربه‌ی نه‌چندان طولانی مدت بازی‌سازان ایرانی در کار با موتور گرافیکی UDK، سازندگان توانسته‌اند تا خروجی مناسبی برای بازی ایجاد کنند و بازی نهایی - حداقل نسخه‌ای که ما تجربه کردیم - باگ گرافیکی فاحشی (البته به‌جز بارگذاری دیر هنگام برخی از بافت‌ها) ندارد. البته مشکلی که گریبان‌گیر بسیاری از عناوین داخل است، در «بازگشت» هم دیده می‌شود و آن این‌که بازی بر روی سیستم‌های متوسط و یا نسبتاً خوب بازار نیز به خوبی اجرا نمی‌شود. این بدین معناست که برای تجربه‌ی بازی می‌بایست یک رایانه با مشخصات گرافیکی شاخص یا به اصطلاح High End داشته باشید. البته سازندگان قول این را داده‌اند که عنوان نهایی برای اجرا بر روی تمامی سیستم‌ها برنامه‌نویسی می‌شود و کاربران از این بابت مشکلی نخواهند داشت. نظر دادن در رابطه با صدا و موسیقی بازی نیز همچنان زود است و به نظر می‌رسد که برای شنیدن بهترین خروجی ممکن می‌بایست تا نهایی شدن بازی صبر کرد.

نام‌اش را الگوبرداری، الهام گرفتن و یا هر چه که می‌گذارید؛ برداشت از یک اثر هنری و به کار بستن آن در اثر هنری دیگر خود نوعی هنر است. البته اگر این مهم به درستی و با ظرافت انجام بگیرد، می‌توان نام هنر را بر آن نهاد. هنر بازی‌سازی ایران، همیشه زیر سایه‌ی عمل «الهام گرفتن» از بازی‌های غربی و یا همان نمونه‌های موفق هنر هشتم بوده و هست. عنوان «بازگشت: کتیبه‌ی کوروش»، از ابتدای معرفی تاکنون به «الهام گرفتن» از سری بازی موفق و محبوب استودیوی نات‌داگ، «آچارتد» محکوم شده است. مسئله‌ای که خود سازندگان هم منکر آن نمی‌شوند و در تمامی اطلاعاتی که از بازی منتشر می‌کنند به آن اشاره دارند. در این مطلب سعی می‌کنیم تا ضمن پرداختن به جزئیات منتشر شده از عنوان «بازگشت»، دیدگاه‌های مربوط به الگوبرداری عناوین داخلی از نمونه‌های موفق را نیز بررسی کنیم.

اول بازی خوب، بعد خلاقیت

کدام یک را ترجیح می‌دهید: یک شبه آچارتد استاندارد و خوش‌ساخت، و یا یک عنوان بلندپروازانه و نصفه و نیمه با ایده‌های خام و اشکالات فراوان در مرحله‌ی تولید؟! پاسخ واضح است. اگر قرار است عنوانی بسازیم که مخاطب از آن لذت ببرد، قطعاً می‌بایست از فرمول‌هایی استفاده کنیم که پیش از این امتحان خود را پس داده‌اند. فراموش نکنید که ما از بازی‌سازی مستقل و عناوین کوچک صحبت نمی‌کنیم؛ بحث ما عناوینی است که قدمت ساخت‌شان در کشورمان حداقل به ۵ سال می‌رسد، اما نزدیک به سه دهه است که در بطن بازار این صنعت بر روی آن‌ها کار می‌شود. از عناوینی صحبت می‌کنیم که با بودجه‌های چند ده میلیون تومانی ساخته می‌شوند و از آن‌ها انتظار رقابت با عناوین چند میلیون دلاری بازار را داریم. دیدگاه من - و قطعاً بسیاری از همکارانم - این است که اگر قرار است عنوانی با ایده‌های خام در این هنر خلق شود، بهتر است که به «الهام گرفتن» از یک عنوان خارجی باشد و نه با ایده‌های خام و اجرای ضعیف.

ایندیانا جونز ایرانی

تصور می‌کنم که چند سطر ابتدایی برای شناساندن ماهیت «بازگشت» کافی باشد. بازی، یک اکشن سوم شخص با تمی آشناست. داستان اصلی آن روایت فردی با نام مازیار است که بر اثر اتفاقاتی درگیر ماجرای دزدیده شدن کتیبه‌ی

آرکید امیدوار کننده‌ی خوش‌ساخت



اگر فکر می‌کنید این صحنه از بازی خیلی شلوغ است هنوز شخصیت تحت کنترل تان را وسط صدها دشمن و خون و انفجار و آتش گم نکرده‌اید!

وقتی محیط‌های بازی را خوب طراحی کرده باشید و مکانیک‌های مختلف در آن بکارید، بازی خود به خود از حالت غیرتکراری بودن خارج می‌شود. در پنج مرحله‌ای که از نسخه‌ی دموی بازی تجربه کردیم همه‌ی این‌ها رعایت شده بودند.

هرچه صحبت و بحث درباره‌ی بازار خراب اقتصادی، نداشتن پشتوانه و عدم حمایت درست و کافی از بازی‌های رایانه‌ای ساخت داخل منطقی است، صحبت نکردن درباره‌ی گام‌های اصولی و آکادمیک برای آموزش و تربیت نسلی پویا جهت ساخت و توسعه‌ی بازی‌ها بی‌انصافی محض است. انستیتو ملی بازی‌های رایانه‌ای در کنار مرکز رشد بازی‌سازی چند مدتی است که با برپایی کلاس‌هایی سعی در آموزش آکادمیک تکنیک‌ها و اصول اولیه‌ی ساخت و توسعه‌ی بازی‌ها به علاقه‌مندان داشته‌اند. چند وقتی هم هست که بازی‌هایی را شاهد هستیم که مستقیماً از خروجی‌های این مراکز آموزشی هستند و می‌شود ردپای رعایت اصول، فرمول‌ها و طراحی مرحله را در همه‌ی آن‌ها دید. بازی «خیابان‌های خونین» (Bloody Streets) یکی از همین بازی‌هاست که از خروجی‌های مرکز رشد بازی‌سازی به حساب می‌آید و توسط استودیوی Headless Wizard طراحی و ساخته شده است. این استودیوی مستقل و کوچک برای ساخت بازی، سراغ موتورپایه‌ی



این همان قدرت خشم است! این شکلی نگاه‌اش نکنید، فعال کردن‌اش خیلی حال می‌دهد!

مکانیک‌های بازی و روند گیم‌پلی از آن‌ها تعریف هم بکنید، حتی اگر این تعریف و تمجید پیش نمایش‌تان را به نقد شبیه کرده باشد. امیدواریم بقیه‌ی مراحل بازی هم مثل این نسخه خوب و خوش ساخت باشند و در عین حال با روندی که در طی مراحل دیدیم با اضافه شدن مکانیک‌های جدید و باز شدن سلاح‌هایی که تجربه‌شان نکرده بودیم، تجربه‌ی مفصل‌تری برای مخاطب به همراه داشته باشند. منتظر می‌مانیم...

رضا قرالو

نکات مثبت: طراحی مرحله‌ی اصولی و ترو تمیز، مکانیک‌های لذت‌بخش، گرافیک، صداگذاری و موارد فنی استاندارد.

نکات منفی: سختی بیش از حد و نیاز به تکرار

ضروریات است. مثلاً اگر می‌شد در یک آن و مثلاً با غلطک ماوس نقشه‌ی بازی را به عقب کشید و وضعیت نقشه را سریعاً مورد ارزیابی قرار داد، رد کردن مراحل شلوغ بازی و رسیدن به هدف نهایی کمی آسان‌تر و در عین حال لذت بخش‌تر می‌شد. حتی می‌شد با قرار دادن یک نقشه‌ی کوچک و پویا در گوشه‌ای از کادر یا کنار HUD بازی این امکان را فراهم کرد. با این که این نوشته به نقد نزدیک‌تر بود تا پیش‌نمایش ولی فقط توصیف بازی و مکانیک‌هایش در چهار مرحله‌ی محدودی بود که در اختیار داشتیم. دلیل‌اش هم این است که معمولاً برای بازی‌های جمع و جور دستکاری پیش‌نمایش نمی‌نویسند که دلیل‌اش را در شروع متن توضیح دادم؛ صفر تا صد بازی‌های جمع و جور و مستقل خیلی کم است و اگر در همان اول کار تکلیف‌شان را با مخاطب روشن نکنند کلاه‌شان پس معرکه است. خیابان‌های خونین در همان سه چهار مرحله‌ی اول‌اش ثابت کرد بازی خوبی است. وقتی هم با یک بازی خوب طرف هستید چاره‌ای ندارید که در کنار توصیف

ولی می‌توان تا پر شدن کامل این خط صبر کرد تا مدت زمان استفاده از آن افزایش پیدا کند. وقتی کلید Q را فشار بدهید شخصیت تحت کنترل تان مثل فریره دور خودش می‌چرخد و دشمن‌ها را چرخ گوشت می‌کند! این یکی دیگر از مواردی است که می‌شود در آن اصول طراحی مرحله را دید؛ دادن جایزه برای خوب بازی کردن. این عامل باعث شده بود هدف من از کشتن دشمن‌ها فقط به تمام کردن موج‌ها و تمام کردن مرحله خلاصه نشود و هدف ثانویه‌ام جمع کردن گوی‌ها و فعال کردن قدرت خشم باشد. گلوله‌ها نامحدود نبودند و باید آن‌ها را از محل‌های خاصی که روی نقشه مشخص شده‌اند به دست می‌آوردیم. این محل‌های خاص که محل جان‌اضافی، نارنجک و حتی تعویض سلاح هم هستند به شکل تصادفی عمل می‌کردند. به این معنی که هر دفعه محل خروجی آیتم متفاوتی بودند. علاوه بر همه‌ی این‌ها مکانیک‌های دیگری هم برای مقابله با دشمن‌های بازی وجود داشت که کاملاً وابسته به محیط‌های بازی بود. ایستادن روی سکوهایی خاصی که شعله افکن‌هایی را فعال می‌کردند و دشمن‌ها را می‌سوزاندند یا ایستادن و کشاندن دشمن روی خط آهنی که یک قطار سریع‌السیر از روی‌اش رد می‌شد و متعاقباً دشمن‌ها را از بین می‌برد از جمله‌ی این مکانیک‌ها بودند. قوس سختی بازی هم اصولی بود و از زامبی‌های نسبتاً کند مراحل اولیه شروع و به موتانت‌ها و عنکبوت‌هایی که زهر به سمت‌تان پرت می‌کنند ختم می‌شد. در نسخه‌ای که ما دیدیم در مجموع هفت سلاح مختلف برای بازی در نظر گرفته شده بود. خوبی سلاح‌های بازی به این بود که طراحی آن‌ها کاملاً استاندارد و اصولی انجام شده بود. قدرت سلاح‌های مختلف فرق‌های اساسی با هم داشت و در عین حال استفاده از آن‌ها هم لذت بخش بود. گرافیک بازی که با کمک موتورپایه‌ی XNA توسعه پیدا کرده، ساده و در عین حال کاملاً منطبق با سبک بازی بود. نرخ تصویر در شلوغ‌ترین حالت تغییری نمی‌کرد و در عین حال شفاف و پرجزییات بود. صداگذاری و موسیقی هم قابل قبول بودند و علاوه بر این که حس خوبی به مخاطب می‌دهند در لذت بردن هرچه بیشتر از اکشن‌ها کمک حال‌اش هم خواهند بود. صدای شلیک‌ها، صدای برخورد گلوله و افکت‌هایی که به گیم‌پلی بازی ارتباط داشتند اصولی و خوب طراحی شده‌اند و به بازی رنگ و جلا داده‌اند. البته می‌شود توصیه‌ی کوچکی هم برای بهتر شدن بازی داشت. مثلاً از آن‌جایی که بازی شدیداً به استراتژی چیدن سریع شما برای مقابله با دشمن احتیاج دارد در دسترس بودن نقشه‌ی کامل از

شلوغ و پرجزییات طراحی شده بودند در خاطر مخاطب هم می‌ماندند. این خیلی مهم است چون دومین عاملی که در این گونه بازی‌ها نقش اساسی ایفا می‌کند، کاملاً وابسته به آن است. خیابان‌های خونین بازی بسیار سختی است. بازی‌های سخت هم نیاز به تکرار دارند و چیزی که در تکرار یک بازی به کمک مخاطب می‌آید طراحی محیط‌هایی است که در خاطر مخاطب بماند و در عین حال با کمک مکانیک‌های متعددش حوصله‌ی مخاطب را هم سر نبرد. وقتی محیط‌های بازی را خوب طراحی کرده باشید و مکانیک‌های مختلف در آن بکارید، بازی خود به خود از حالت تکراری بودن خارج می‌شود. در پنج مرحله‌ای که از نسخه‌ی دموی بازی تجربه کردیم همه‌ی این‌ها رعایت شده بودند.

وقتی بازی شروع می‌شود بالگردی شما را در جایی از نقشه رها می‌کند و از این به بعد است که موج‌های زامبی‌ها و موتانت‌های بازی شروع می‌شوند که باید تا پایان، بین سه تا چهار موج را تحمل کنید. سرعت بازی زیاد است و نقشه‌های بازی هم در هنگام اکشن‌ها به شدت شلوغ می‌شوند. امکانات شما برای مبارزه با دشمن، شامل یک چاقوی قدرتمند، سلاح‌های گرمی که در طی مراحل مختلف به دست می‌آورید و یک مکانیک جذاب است که در ادامه توضیح می‌دهیم. بعد از کشتن دشمن، گوی‌های نارنجی رنگی روی زمین می‌افتد که با جذب آن‌ها خط خشم شما پر می‌شود. می‌توانید به محض فعال شدن این قابلیت با زدن کلید Q آن را فعال کنید



در هنگام بارگذاری می‌توانید اسلحه انتخاب کنید؛ یک راه حل خوب برای قطع نهمین قسمت و روند بازی.

سبک: پازل

سازنده: Headless Wizard

پلتفرم: PC

ناشر: -



بازی فریاد آزادی سعی دارد ضمن رعایت استانداردهای یک اکشن اول شخص، با رخ دادن وقایعش در قرن هجدهم ما را با یک بازی جذاب دیگر روبه‌رو کند. اما مانند بسیاری دیگر از بازی‌های ایرانی، از مشکل گرافیک فنی رنج می‌برد. اما به قطع نمی‌توانیم سطح یک بازی را در گرافیک فنی آن خلاصه کنیم. پس فقط باید صبر کرد و دید که آیا پژواک گیمز و فریاد آزادی می‌توانند خود را ثابت کنند یا خیر!

بهزاد شعبانی



و جذابی در جبهه‌ی انگلیسی‌ها نیستیم که از جذابیت‌های داستانی بازی کم می‌کند. از آنجایی که داستان، عنصر مهم و تاثیرگذاری در یک بازی اکشن اول شخص نیست، سازنده‌ها سعی دارند تا یک اکشن اول شخص کاملاً استاندارد بسازند که هم از اسلحه و محیط‌های قدیمی استفاده می‌کند و هم از روند عناوین نامداری چون ندای وظیفه بهره گرفته است. در بازی فریاد آزادی با یک روند به اصطلاح بکش برو جلو (!) طرف نیستیم و با روند نسبتاً متنوعی روبرو هستیم؛ مثل مرحله‌ای که در آن باید از یک منطقه دفاع کرد یا از یاران خودی با اسلحه‌ی دوزن محافظت نمود. به‌علاوه استفاده از محیط و تخریب پذیری اشیاء هم می‌تواند تعیین کننده‌ی مسیر شما باشد. بخش‌هایی از بازی هم مخفی‌کاری است و سازنده‌ها سعی داشته‌اند تا با کار کردن بر روی هوش مصنوعی، مراحل مخفی‌کاری جذابی خلق کنند. سعی سازندگان بر این بوده که با وجود بسیاری از محدودیت‌های موتور گرافیکی ۳D Unity با هوش مصنوعی متعادلی روبرو باشیم که البته این مسئله در مورد توانایی یاران مان هم صدق می‌کند. اسلحه‌ی بازی یکی از نقاط قوت فریاد آزادی است. جالب است بدانید که سازندگان برای طراحی سلاح‌ها از اسلحه‌ی موجود در موزه‌ی رئیس علی دلواری در شهر بوشهر الهام گرفته‌اند. امیدواریم که در این بخش از بازی هم تنوع کافی وجود داشته باشد. یکی دیگر از قدم‌هایی که سازندگان برای جذاب‌تر شدن بازی برداشته‌اند، استفاده از

معماری‌های شهر بوشهر در قرن هجدهم بوده است. به گفته‌ی پژواک، طراحی محیط بازی با عکس‌برداری از همین بناها میسر شده است. رنگ بندی‌ها هم به جذابیت این فضاها کمک کرده تا محیط‌های بازی خسته کننده نباشند. با توجه به تصاویر و تریلرها و همچنین دریافت تندیس بهترین طراحی هنری از سومین جشنواره‌ی بازی‌های رایانه‌ای تهران می‌توان از جذابیت این طراحی‌ها اطمینان حاصل کرد. اما در طرف دیگر گرافیک فنی بازی قرار دارد. بدون شک ۳D Unity قادر نیست انتظار مخاطبان را از نظر فنی برآورده کند. خوشبختانه طراحی‌های هنری خوب بازی سرپوشی بر ضعف‌های گرافیک فنی بازی هستند. به هر حال با در نظر گرفتن شرایط بازی‌سازی در ایران می‌شود از این ضعف با ارفاق چشم‌پوشی کرد.

فریاد آزادی سعی دارد تا یک اکشن اول شخص کاملاً استاندارد باشد و علیرغم این که از اسلحه و محیط‌های قدیمی استفاده می‌کند، از روند عناوین نامداری چون ندای وظیفه بهره گرفته است. و باز هم یکی از وقایع تاریخی بهانه‌ای برای ساخت یک بازی رایانه‌ای شد. این بار استودیوی پژواک با بهره‌گیری از جنگ آزادی خواهانه‌ی ارتش‌های مردمی در جنوب ایران در برابر ارتش انگلستان، در حال ساخت اکشن اول شخص فریاد آزادی است؛ یک بازی که به گفته‌ی سازندگان اش تمامی استانداردها را رعایت کرده و با گریز از کلیشه‌ی اکشن اول شخص‌های مدرن سعی دارد تا ما را به قرن هجدهم و جنگ بوشهر ببرد. خسرو و خالو، دو شخصیت اصلی بازی هستند. آن‌ها در یک جبهه و علیه ارتش انگلستان و کمپانی هند شرقی می‌جنگند. این‌طور به نظر می‌رسد که پژواک گیمز از شخصیت پردازی غافل نشده و سعی کرده شخصیت‌های ایرانی قابل باوری خلق کند. خالو مردی پنجاه ساله است و ضمن جنگاور بودن، سعی شده تا نماد یک شخصیت با تجربه باشد. دوستی او با رئیس علی دلواری هم توانسته شخصیت او را واقع گرایانه‌تر و جذابیت‌های داستانی را بیش‌تر کند. دیگر شخصیت بازی، خسرو جوانی شجاع است که واژه‌های از جنگ با انگلیسی‌ها ندارد. البته شخصیت‌های ساختگی دیگری هم در بازی حضور دارند اما شاهد هیچ شخصیت فرعی

پلتفرم: PC

سبک: شوتر اول شخص

سازنده: Pejvak Games

ناشر: -



ولی گروه، سال ۹۳ را برای عرضه بازی در نظر گرفته که با توجه به شرایط حاکم بر روند تولید در ایران، ممکن است کمی جابه‌جا شود.

سخن آخر: با توجه به مطالبی که مطالعه کردید می‌توان از Fast ۲ Kill به عنوان یکی از موردانتظارترین بازی‌های ایرانی یاد کرد و امیدواریم که سازندگان آن هرچه زودتر بازی خود را عرضه کنند.

شایان ضیایی

مختلف مشکلی نخواهد داشت. نگاه تیم شیوا پرداز هم تنها معطوف به بازار داخل نیست و برنامه‌های زیادی برای انتشار بازی در سطح بین‌المللی دارد که با حمایت‌های خوانندگان و مخاطبان داخلی (همان‌طور که در نمایشگاه تهران شاهد آن بودیم) قابل دسترس به نظر می‌رسد. لازم به ذکر است که مراحل تولید بازی هم‌چنان ادامه دارد اما مثل بسیاری از بازی‌های ایرانی دیگر، هنوز ناشر بازی مشخص نشده است.

قابل قبول و متعادلی قرار دارد. تیم تولید نیز تمام تلاش خود را می‌کند تا سطحی بالاتر از حد معمول یونیتی و قابل عرضه در بازار جهانی را به نمایش درآورد. سلاح‌های متنوعی هم برای بازی طراحی شده است که با پیشرفت هرچه بیشتر در مراحل در اختیار شما قرار می‌گیرند (سلاح‌هایی مانند: شات‌گان‌ها، تک‌تیرها، نارنجک و ...). در کنار تنوع اسلحه، سیستم ارتقا نیز در نظر گرفته شده و مخاطب با توجه به امتیازی که در بازی کسب می‌کند، توانایی شخصی‌سازی هر سلاح را خواهد داشت.

هوش مصنوعی خوب دشمنان و همراهان در طول بازی از نکات قابل ذکر است که مصرف‌کننده ایرانی از آن خاطره‌ی خوبی ندارد اما شرکت شیوا پرداز قول ارائه‌ی تجربه‌ی متفاوت و در سطح بازی‌های مشابه خارجی را داده است. دشمنان از جهات مختلف، یک‌دیگر را پوشش داده و به سمت شما هجوم می‌آورند. کاراکتری که شما را در انجام مراحل یاری می‌کند، به اندازه‌ی شما در پیش‌برد مراحل سهیم و موثر خواهد بود. پس از پایان ساخت مراحل، تیم سازنده، برنامه‌هایی در راستای افزودن سیستم بازی دونفره یا Co-op دارد و امیدواریم که این امر محقق شود.

برای صداگذاری، همانند تمام بخش‌های تولید از نیروهای بومی استان کرمان استفاده خواهد شد و سعی بر این بوده که در صورت امکان از بهترین سطح صداپردازی و کیفیت، برخوردار باشند. باتوجه به رعایت استانداردهای تولید، بازی برای اجرا در سیستم‌های مختلف با سخت‌افزارهای

آن به شمار می‌رود با دوربین سوم شخص و ایزومتریک شناخته می‌شود. در گیم‌پلی «جزیره بیگانگان» مولفه‌ی سرعت نسبت به سایر مولفه‌های بازی مورد توجه بیشتر بوده است تا ضمن القای هیجان بیشتر به مخاطب، تجربه‌ی جدیدی به او ارائه شود. مکانیک‌های متنوعی هم برای بازی طراحی شده تا آن را از ابتدا به بیماری شایع «فقط بکش و برو جلو» دور نگه دارد که از بین آن‌ها می‌توان به تله‌های انفجاری، شیوه‌ی مبارزه خاص هر گولاخر و دشمن، تنوع تجهیزات و اسلحه و چندین و چند مکانیک دیگر اشاره کرد. توجه خاص تیم تولید به طراحی انیمیشن‌ها و مدل‌ها، موجب بالا رفتن کیفیت این دو بخش به موازات سایر بخش‌ها شده و در کل، حرکات روان شخصیت‌ها را در طول بازی شاهد هستیم. در بازی، از محیط‌های خالی و یک‌نواخت هم خبری نیست و آبجکت‌های متعددی طراحی شده‌اند که به محیط از نظر بهره‌گیری هرچه بیشتر از جزئیات کمک کرده است. محیط کلی جزیره، به‌صورت پوشش جنگلی است و البته مراحلی نیز در ساختمان‌های جزیره می‌گذرد. متناسب با داستان، اشیاء و مجسمه‌های نمادین خاصی در محیط وجود دارد که به حس درگیری مخاطب با محیط و داستان کمک شایانی می‌کند. و البته در این محیط گسترده، انواع مختلف دشمنان، با حرکات خاص خود همواره مانعی برای پیشرفت بازیکن خواهند بود.

برای تولید بازی از موتور یونیتی استفاده شده است، پس نورپردازی، سایه‌پردازی و افکت‌های آب، آتش، انفجار و درکل گرافیک بازی در سطح

به سمت منبع امواج حرکت می‌کنند و در جزیره مستقر می‌شوند. فعالیت‌ها و تغییرات مشکوک در جزیره، گروهی از انسان‌ها را نیز روانه‌ی آن‌جا می‌کند تا تقابلی ناخواسته بین دو گونه‌ی حیات شکل بگیرد.

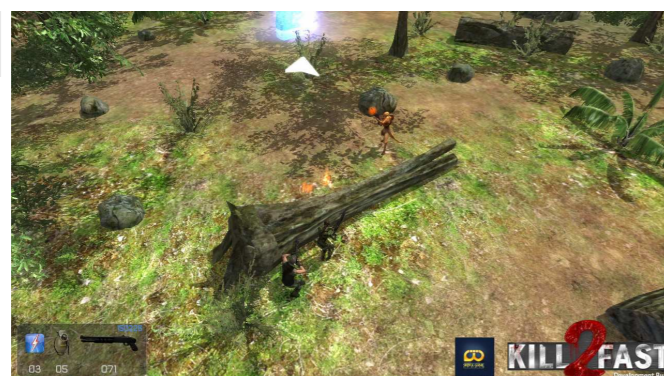
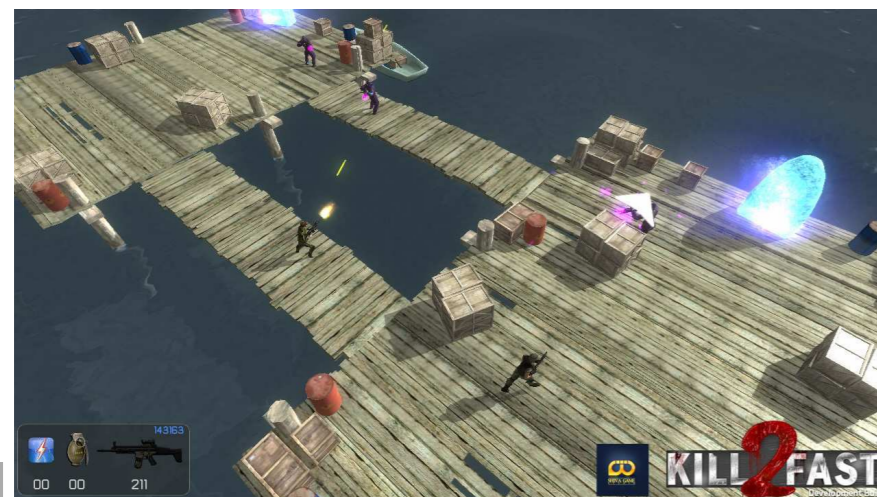
بازی Kill ۲ Fast یا جزیره بیگانگان (!) که پیرو سبک بسیار دوست‌داشتنی Top Down Shoot'em Up است، مخاطب را در نقش دو تن از اعضای گروه انسانی فرستاده شده به جزیره در داستان قرار می‌دهد اما در ادامه‌ی داستان ظاهراً هیچ چیز آن‌طور که به نظر می‌رسد پیش نمی‌رود و حتی بعد از پاک‌سازی جزیره، حادثه‌ای دیگر رخ می‌دهد که بسیار مشکوک و دور از انتظار است.

صنعت بازی‌سازی در ایران روز به روز در حال پیشرفت است اما هم‌چنان خلاهای زیادی در فعالیت شرکت‌های داخلی مشاهده می‌شود. یکی از این خلاها تمرکز بیش از حد روی سبک‌ها و عناوینی محدود است. مطمئناً مصرف‌کننده‌ی ایرانی که نمونه‌های درجه یک و چندین میلیون دلاری شرکت‌های بزرگ را به راحتی در اختیار دارد، تمایل زیادی به تجربه‌ی همان سبک و داستان‌ها، آن هم با کیفیتی به مراتب پایین‌تر، نشان نمی‌دهد؛ هرچند که این بازی‌ها برچسب «ساخت ایران» را یدک بکشند. با در نظر گرفتن این معضل و بررسی‌های فراوان دیگر، شرکت شیوا پرداز کرمان قدم در راه جدیدی گذاشت و تولید عنوانی در سبک Top down Shoot'em Up را کلید زد. این سبک که عناوین محبوبی چون Alien Breed از نمونه‌های برجسته‌ی

هوش مصنوعی خوب دشمنان و همراهان در طول بازی از نکات قابل ذکر است که مصرف‌کننده ایرانی از آن خاطره‌ی خوبی ندارد اما شرکت شیوا پرداز قول ارائه‌ی تجربه‌ی متفاوت و در سطح بازی‌های مشابه خارجی را داده است.

یکی از بهترین اتفاقات چند سال اخیر صنعت بازی ایران، تشکیل گروه‌های کوچکی است که با ایده‌های متفاوت و تا حدودی بهتر خود نسبت به سایر تیم‌ها، دست به ساخت بازی‌هایی می‌زنند که نه تنها در داخل و بلکه در خارج از کشور نیز مورد استقبال قرار می‌گیرد. این تیم‌ها معمولاً نه پشتیبانی مالی خاصی دارند و نه از سوی نهادهای دولتی (که البته ادعایشان بسیار زیاد است!) چندان حمایت می‌شوند. یکی از این تیم‌ها شرکت «شیوا پرداز کرمان» است که با بازی جدید خود قصد دارد سبکی را وارد بازی‌سازی ایران کند که شاید پیش از این شاهد آن (یا حداقل نه با این کیفیت) نبوده‌ایم.

داستان بازی حول عطش پایان‌ناپذیر انسان برای پی بردن به ندانسته‌هایش روایت می‌شود. جایی که انسان با مستقر کردن تجهیزاتی پیشرفته در جزیره‌ای متروک به دنبال برقراری ارتباط با حیات ماورای خود است. آن‌ها امواج الکترومغناطیسی پر قدرتی را به خارج از سیاره می‌فرستند غافل از این که این امواج قوی در سیاره‌ی دیگر و برای موجوداتی دیگر، نه تنها پیام آور صلح نیست بلکه اختلالاتی را نیز در زندگی آن‌ها ایجاد می‌کند. دسته‌ای روبات از طرف ساکنان سیاره‌ی ناشناخته



پلتفرم: PC

سبک: Shoot'em Up، Action

سازنده: شیوا پرداز کرمان

ناشر: -

شبگرد

پرونده اصلی این شماره





اودیسه‌ی مرد تتهای شب

طلوع افتاب عدالت

بگذارید صادق باشم. وقتی پای بازی‌های ایرانی به میان می‌آید، ترجیح می‌دهم تا قلم را کنار گذاشته و بیش‌تر یک خواننده باشم تا یک نویسنده. مهم‌ترین دلیل این عمل هم عدم انتقادپذیری بسیاری از بازی‌سازان داخل است. در این شرایط، نویسنده تنها دو راه دارد؛ یا قداست قلم‌اش را به حراج گذاشته و خلاف واقعیت را بنویسد، و یا این‌که بحث و جدل با چند ده نفر دست‌اندر کار تیم سازنده را به جان خریده و نظر واقعی‌اش را در رابطه با اثر، بیان کند. به شخصه و تا به حال، در هیچ یک از مطالبی که برای عناوین ساخت داخل نوشته‌ام، به تعریف و تمجید بیهوده از بازی نپرداخته‌ام. البته رعایت این استاندارد که بازی‌های داخلی را نباید با عناوین روز مقایسه کرد را همیشه مدنظر داشته‌ام، اما این‌که بخواهم ذره‌ای در نوشته‌ام اغراق کنم را هرگز نخواهم پذیرفت. تصور می‌کنم با توجه به مستقل بودن تیم «بازی‌های پارسی» از صنعت بازی ایران و مستقل بودن مدیریت این ویژه‌نامه، از عدم سوگیری ما در رابطه با بازی‌های ساخت داخل نیز به طور کامل مطمئن باشید. لذا اگر ادامه‌ی این مطلب را می‌خوانید، مطمئن باشید که در نگارش آن ذره‌ای اغراق و یا بزرگ‌نمایی لحاظ نشده و تمامی نکاتی که نوشته می‌شوند، دید واقعی و بدون سوگیری ما نسبت به عنوان ایرانی «شبگرد» است.

«زمانی که خلافکاران از دست عدالت فرار می‌کنند و در تاریکی شب، دنیا را به سمت تباهی می‌برند، مردی از جنس شب، از درون سایه‌ها علیه آن‌ها برمی‌خیزد. او شبگرد، فرشته‌ی شب و آواز عدالت است و ناخواسته وارد ماجرابی می‌شود که آینده‌ای مهیم دارد. قهرمانی که برای پی بردن به سرگذشت تاریکش به کاوس خلافکاران تبدیل می‌شود...» این چند خط خلاصه‌ای از خط داستانی اصلی بازی بوده و متنی است که تا به حال در تمامی رسانه‌های مرتبط با بازی منتشر شده است. این نحوه‌ی روایت و به طور کل، این خط داستانی تا حدی ساده به نظر می‌آید؛ اما اگر پای صحبت تیم نویسندگان شبگرد بنشینید، داستان متفاوت خواهد بود. داستان اصلی و سناریوی شبگرد در ابتدا به زبان انگلیسی و با توجه به ظرفیت‌های ادبیات انگلیسی به رشته‌ی تحریر درآمده است. این مسئله از دو زاویه قابل بررسی است. یکی محدودیت‌هایی که این شیوه‌ی داستان‌سرایی برای تیم نویسندگان ایجاد کرده و دیگری فرصت‌هایی که با استفاده از این روایت نصیب سازندگان شده است. صد البته که با توجه به هنارهای کنونی جامعه‌ی ایران و محدودیت‌هایی که در به کار بردن برخی از الفاظ و همچنین طراحی رفتارها وجود دارد، روایت بازی به زبان انگلیسی کار بسیار عاقلانه‌تری به

نوشته و طراحی شده است. شایان ذکر است که طراحی منوها و به طور کل اتمسفر بازی نیز تا حد زیادی این مسئله را به مخاطب منتقل می‌کند. علاوه بر این مسئله، یکی از بزرگ‌ترین نقاط قوت بازی که سازندگان نیز تأکید بسیاری بر آن داشتند، میان پرده‌های متفاوت بازی بود. میان پرده‌های بازی که به تنهایی در حدود ۴۰ دقیقه از ۵ ساعت زمان مفید بازی را تشکیل می‌دهند، با ظرافتی خاص طراحی و کارگردانی شده‌اند. نکته‌ی قابل ذکر دیگر در باب این میان پرده‌ها و به طور کل پروسه‌ی طراحی بازی، استفاده‌ی کامل تیم از یک استودیو برای Motion Capture بوده است. ظرافت و دقت سازندگان به اینجا ختم نشده و آن‌ها پس از وارد کردن حرکات Motion Capture به بازی، بسیاری از آن‌ها را با طراحی دستی بهبود بخشیده و حتی بخش‌های عمده‌ای از بازی را تنها با استفاده از نیروی انسانی طراحی کرده‌اند.

گم‌گشته در گذشته‌ای تاریک

گیم‌پلی بازی نسبت به عناوین ساخت داخل بسیار بهتر عمل کرده و به خوبی توانسته تا چند مکانیک پیچیده و در عین حال کاربردی را با یک‌دیگر ترکیب کند. قابلیت‌هایی هم‌چون کاورگیری، حمله با سلاح سرد و یا استفاده از حالتی شبیه به Rage در بازی گنجانده و به خوبی با اتمسفر و ریتم بازی هم‌سو شده‌اند. البته در این میان یک سری محدودیت‌ها در زمینه‌ی طراحی انیمیشن (خصوصاً انیمیشن تیراندازی) تا حدی تجربه‌ی بازی را زیر سوال می‌برد، اما به شخصه امیدوارم تا هنگام عرضه‌ی نهایی بازی این بخش‌ها نیز عاری از هرگونه باگ شده و به خوبی با دیگر بخش‌های گیم‌پلی یکسان شوند. البته یکی از نکاتی که تا حد زیادی به تنوع گیم‌پلی بازی کمک می‌کند، تنوع بالای محیط‌های بازی است. با توجه به زمان نسبتاً کوتاه بازی، شما هر لحظه خود را در یک منطقه و در حال انجام کاری متفاوت می‌یابید. لحظه‌ای در یک درگیری در مترو شهر و لحظه‌ای دیگر در حال صحبت کردن با دکتر روان‌پزشک شبگرد. یکی از نکات جالب دیگر، طراحی بیش‌تر مراحل بازی در شب است. با توجه به سوختگی سطح بدن و صورت شبگرد، وی نمی‌تواند تا در روز به سطح شهر بیاید و به همین خاطر است که برای یافتن آرامش، شب‌ها به خیابان آمده و بلای جان خلافکاران شهر خیالی بازی می‌شود. البته مرحله‌ی هم در روز در نظر گرفته شده‌اند تا در آن‌ها بازیکن کنترل نیروی پلیس و کارآگاهان بازی را در دست گرفته و بتواند داستان روان‌شناسانه‌ی شبگرد را از زاویه‌ی دیگری روایت کند. بازی در شهری

خیالی به وقوع پیوسته و تیم استودیوی پردیس به طور کل یک شهر را از ابتدا طراحی کرده تا مراحل شبگرد را در آن به سرانجام برساند.

صدا، تصویر، تاریکی!

بازی با استفاده از موتور گرافیکی معروف و محبوب UDK طراحی شده است. موتور گرافیکی‌ای که پیش از این و در بسیاری از عناوین خوش‌ساخت روز توانسته تا خود را به عنوان یک موتور گرافیکی قدرتمند به همگان معرفی کند. با این وجود و با توجه به عدم همکاری موسسات خارجی در زمینه‌ی آموزش کار با این موتور گرافیکی، تیم شبگرد توانسته تا نمایش نسبتاً خوبی را در بخش گرافیک تکنیکی به‌وجود بیاورد. البته گرافیک هنری بازی و طراحی Concept Art های بازی به جرئت با عناوین روز بازار غرب برابری می‌کند. طراحی اولیه و به طور کل کانسپت‌های بی‌نظیر محیط‌ها و شخصیت‌ها تنها توسط یک نفر انجام شده است که این مسئله ذوق هنری بالای استودیوی پردیس را می‌رساند. علاوه بر مباحث گرافیکی و بصری، بازی از نظر صداگذاری و موسیقی نیز یکی از بهترین‌های داخل محسوب می‌شود. موسیقی بازی توسط «پیام آزادی» آهنگساز بازی‌های محبوب و فاختری هم‌چون سیاووش ساخته شده است. آزادی در عنوان شبگرد نیز با تلفیق بی‌نظیر سبک‌های مختلف و خلق قطعات هیجان‌انگیز و دراماتیک، توانسته تا کار خود را به خوبی انجام داده و بازی را از نظر صوتی نیز به سر حد کمال برساند. صداگذاری بازی نیز با توجه به شخصیت‌ها و تنوع شخصیتی آن‌ها صورت گرفته است. هم‌چنین استفاده‌ی تیم پردیس از صداییشه‌گان حرفه‌ای رادیو و تلویزیون برای صداگذاری شخصیت‌های اصلی و هم‌چنین دیالوگ‌نویسی نسبتاً کامل تیم داستان، باعث شده است تا بازی از این حیث نیز کامل به نظر بیاید. البته در نهایت و با توجه به کامل نبودن مراحل ساخت بازی، نتوانستیم تا بخشی از مراحل بازی را با موسیقی و صدای کامل تجربه کنیم؛ اما بخش‌های کوچکی که با صدا و موسیقی بازی کردیم، رضایت‌بخش بودند و نوید یک عنوان کامل از نظر افکت‌های صوتی را می‌دادند.

نگاهی بر شخصیت‌های معرفی شده‌ی شبگرد تا به حال ۷ شخصیت از شخصیت‌های شبگرد معرفی شده‌اند. نکته‌ی جالب در رابطه با شخصیت‌های بازی، عدم وجود کاراکتر مونث در میان آن‌ها است. وقتی از تیم سازنده‌ی بازی در رابطه با این مسئله سوال کردیم، آن‌ها تنها دلیل این مسئله را محدودیت‌های ساخت بازی در داخل دانستند و عنوان کردند که اگر شخصیت

شبگرد، پرونده اصلی این شماره

زن در بازی قرار می‌گرفت، از نظر ظاهر و پوشش با اتمسفر بازی تضاد پیدا می‌کرد و این مسئله باعث ایجاد یک پارادوکس بزرگ در بازی می‌شد. در هر صورت شخصیت‌هایی که در ادامه و به صورت کوتاه معرفی می‌کنیم، آن‌قدر خوب پرداخت شده‌اند که بتوانند خلاء عدم وجود شخصیت مونث را پُر کنند.

شبگرد

شخصیت اصلی بازی است. وی که به دلیلی نامعلوم حافظه و بافت پوستی سطح صورت و بدن خود را از دست داده و به همین دلیل مبتلا به افسردگی شده است. او سعی می‌کند تا با وارد شدن به تاریکی شب، تاریکی گذشته و سرنوشت خود را فراموش کند.

سهراب جم

یکی از شخصیت‌های محوری بازی که در آخرین تریلر بازی نیز نقش مهمی دارد. وی که پیش از این یک بازیگر موفق تئاتر بوده است، به دلیل موفقیت در کارش، دشمنان بسیاری پیدا کرده و در یکی از درگیری‌ها، نیمی از صورتش می‌سوزد. این مسئله سبب شد تا جم ۴۵ ساله به اسکیزوفرنی مبتلا پیدا کرده و با توجه به سابقه‌های روانی‌اش، از همیشه خطرناک‌تر و مرموزتر شود.

پژمان رادمثنی

پژمان ۳۵ ساله مدرس جرم‌شناسی بوده و به تازگی به استخدام نیروی‌های پلیس درآمده است. مهارت او در کارش مثال‌زدنی و بی‌رقیب است؛ اما واقعا آن‌قدر توانایی دارد تا با پرونده‌ی مرموز شبگرد هم دست و پنجه نرم کند؟!

فرامرز شفیق

یک حقوقدان و صد البته خالفکار حرفه‌ای! شفیق را با پرونده‌های عظیم پول‌شویی و قاچاق مواد مخدر می‌شناسند. وی که پس از چندین سال سابقه و ۵۸ سال سن کم‌تر رقیبی برای خود می‌بیند، بسیار مورد توجه پلیس بوده و رفتارهایش به طور دائم کنترل می‌شوند.

داریوش مهرگان

مهرگان را می‌توان نقطه‌ی عطفی در روایت بازی دانست. وی که فارغ التحصیل رشته‌های روان‌پزشکی و فلسفه است، در حقیقت پزشک معالج شخصیت شبگرد است. بسیاری از گره‌های داستانی و خصوصاً پیشینه‌ی شخصیت شبگرد، به دست مهرگان ۶۸ ساله و گفت‌وگوی وی با شبگرد روشن می‌شود.

فرهاد آریافر

سرهنگ آریافر ۴۵ ساله، یکی از کلیدی‌ترین



شبگرد، پرونده اصلی این شماره

شخصیت‌های بازی است. وی که با شایستگی خود توانسته به درجه‌ی سرهنگی برسد و در حال حاضر کاردار انهدام باند‌های مواد مخدر است، رابطه‌ای تنگاتنگ با باند‌های قاچاق و شخصیت شبگرد خواهد داشت.

روح تاریک مترو

شخصیت مورد علاقه‌ی نگارنده! این شخصیت مرموز که در آخرین تریلر بازی نیز حضور دارد، تحت عنوان «روح تاریک مترو» شناخته شده و سال‌هاست که داستان‌هایی در رابطه با او بر سر زبان‌ها است. شخصیت تاریک وی و تقابل‌اش با شبگرد، به خوبی با ریتم بازی هم‌خوانی داشته و بازیکن را جذب خود می‌کند.



سخن آخر

در پایان و با توجه به سخنان تیم سازنده‌ی بازی، می‌توان شبگرد را تا پایان تابستان ۹۳ بر روی رایانه‌های شخصی و چندی بعد بر روی Mac تجربه کرد. چیزی که مشخص است این است که شبگرد در ضعیف‌ترین حالت نیز به یکی از فاخرترین و کامل‌ترین پروژه‌های داخلی تبدیل خواهد شد. امیدواریم که تیم پردیس در بازار جهانی نیز توفیق داشته و به افتخار آفرینی‌های خود ادامه دهند. **امیر کلخانی**

ShahgardGame.com



ShahgardGame.com

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

سلام، من مسعود غفوری هستم و مدیریت شرکت پردیس رایانه مهر را بر عهده دارم. از سال ۱۳۸۳ در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای در کشور فعالیت داشته‌ام که در این مدت توزیع ۴ بازی ایرانی لطفعلی خان زند، شمشیر نادر، روئین تنی و سیاره میترا و توزیع بازی‌های خارجی را به عهده داشته‌ام و تولید بزرگ‌ترین سایت بازی‌های رایانه‌ای کشور را هم انجام داده‌ام و در حال حاضر هم بر روی پروژه‌های مختلفی از جمله بازی شبگرد متمرکز هستم.

لطفا کمی درباره‌ی شبگرد صحبت کنید.

بازی شبگرد یک بازی اکشن سوم شخص است که ساخت آن به صورت تحقیقاتی از سال ۹۰ و تولید رسمی آن از سال ۹۱ شروع شد. این بازی با موتور پایه‌ی UDK توسعه یافته است. در حال حاضر هم مراحل پایانی ساخت را پشت سر می‌گذارد.

طرح اصلی داستان بازی چیست؟

داستان مردی است که طی اتفاقی مرموز حافظه خود را از دست داده است. او در راه این که گذشته خود را به خاطر بیاورد با گروهی از خلافکاران شهر به مبارزه می‌پردازد.

در رابطه با موتور بازی و محدودیت‌ها توضیح دهید.

همان‌طور که گفتم بازی با موتور پایه‌ی UDK یعنی بخشی از موتور Unreal Engine ۳ ساخته شده است. چون در این موتور پایه، بخشی از امکانات موتور Unreal Engine ۳ وجود ندارد کار برای ساختن بازی‌ای که بتوان همه‌ی ایده‌ها را در آن پیاده کرد کمی سخت است. یکی

از این محدودیت‌ها این است که شما به کد پایه‌ی موتور دسترسی ندارید و باید از اسکرپت نویسی خود انجین استفاده کنید. این باعث می‌شود که انعطاف‌پذیری کار شما بسیار افت کند و به‌سختی بشود ایده‌هایی را که مد نظر دارید، پیاده کنید.

چقدر روی سایه و نورپردازی کار کرده‌اید؟

یکی از بخش‌هایی که واقعاً زمان زیادی را از ما گرفت، بخش نور بود. یکی از عواملی که باعث می‌شود جلوه‌های بصری یک بازی خوب دیده شود، بحث نورپردازی است. در این بخش تمام تلاشمان را کرده‌ایم تا فضا سازی‌ای که بر اساس داستان و سبک بازی در نظر داشته‌ایم، پیاده‌سازی کنیم.

آیا شخصیت‌ها دارای Lip Sync خوبی هستند؟

در حد امکاناتی که ما در اختیار داشتیم سعی کرده‌ایم هم حرکت لب و هم اجزای دیگر صورت را داشته باشیم و وقت زیادی در این زمینه صرف شده است. ولی مسلماً امکانات ما قابل قیاس با بازی‌های روز نیست. به نظر من در این بخش کیفیت قابل قبولی را در بازی پیاده کرده‌ایم.

از چه بازی‌هایی الگوبرداری شده است؟

قبل از هر چیز، هدف ما در این بازی این بوده که یک بازی استاندارد بسازیم. برای این منظور از خیلی از بازی‌ها ایده‌هایی گرفتیم ولی کپی برداری از بازی خاصی نکرده‌ایم و صرفاً فقط از این بازی‌ها ایده گرفته‌ایم. برای مثال می‌شود به بازی‌هایی مثل Batman - Max Payne و Darkness - Bioshock و بازی‌های دیگری اشاره کرد.

آیا بازی شما توان رقابت با بازی‌های اکشن سوم شخص خارجی مانند Max Payne یا Hitman را دارد؟

توجه داشته باشید امکانات، بودجه و نیروی متخصص ما قابل قیاس با هیچ کجای دنیا نیست و اگر بخواهیم خودمان را با آن‌ها مقایسه کنیم اصلاً درست نیست. با توجه به امکانات فوق‌العاده محدود ما، فکر می‌کنم خیلی خوب کار کرده باشیم. امیدوارم که با حمایت مردم از بازی‌سازهایی که بازی خوب می‌سازند بتوانیم روزی با بازی‌های خارجی رقابت کنیم.

آیا این بازی در خارج از کشور هم عرضه می‌شود؟

هدف اصلی ما از ساخت این بازی عرضه در خارج از کشور بوده که امیدوارم با توجه به استقبالی که در شبکه‌ی استیم از بازی ما شده بتوانیم بازی را عرضه‌ی جهانی کنیم.

آیا قصد دارید بازی را روی کنسول‌های دیگر بپزیرید؟

در حال حاضر مشغول مذاکره با شرکت‌های ناشر جهت عرضه‌ی بازی روی Xbox ۳۶۰ و PS۳ هستیم و به توافقات اولیه هم رسیده‌ایم. امیدوارم که بتوانیم این بازی را بر روی کنسول‌ها هم عرضه کنیم.

ساخت شبگرد چه مدت به طول انجامید، چقدر هزینه صرف ساخت آن شد و آیا حامی هم داشته است؟

ساخت این بازی به‌صورت جدی از ابتدای سال ۹۱ آغاز شده و در حال حاضر در مراحل پایانی به سر می‌بریم. هزینه‌ی ساخت هم خیلی بیش‌تر از برآوردهای اولیه شده است. بله، بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم به عنوان حامی در ساخت این بازی مشارکت داشته است.

کمی در رابطه با تیم سازنده‌ی بازی بگویید.

تیم ما تیم کوچکی است و بچه‌های واقعاً با استعدادی در این تیم کار می‌کنند که فکر می‌کنم

توانسته‌ایم یک بازی خوب بسازیم. صداگذاری و موسیقی بازی به چه صورت است؟

در صداگذاری بازی چه دوبله و چه موسیقی از افراد حرفه‌ای استفاده کرده‌ایم. فکر می‌کنم یکی از نقطه‌های قوت بازی صداگذاری بازی باشد. موسیقی بازی هم کاملاً تعاملی است، یعنی با توجه به اتفاقاتی که برای بازیکن و در روند بازی رخ می‌دهد موسیقی هم تغییر می‌کند.

آیا برای بازی Co-Op و Multiplayer در نظر گرفتید؟

نسخه‌ی Co-Op خیر. چون در داستان بازی هم این قابلیت وجود نداشته و برنامه‌ای در این باره نداریم.

درباره‌ی نسخه‌ی چندنفره هم فقط به همین توضیح بسنده می‌کنم که در حال انجام کارهایی هستیم که بعد از عرضه‌ی نسخه‌ی تک نفره اطلاعاتی از آن منتشر خواهیم کرد.

آیا محیط‌های داخل بازی الگوبرداری شده از محیط‌ها و شهر تهران است؟

خیر. شهری که بازی در آن اتفاق می‌افتد کاملاً خیالی است و در طراحی مکان‌ها سعی کرده‌ایم از بافت‌ها و معماری‌ای استفاده کنیم که بتوانیم در بازار بین‌المللی حضور داشته باشیم و کاربران در همه جای دنیا به راحتی با فضا‌های آن ارتباط برقرار کنند.

با توجه به این که تعداد TPS بازی‌های ایرانی بسیار زیاد است و ما شاهد بازی‌های بسیار با کیفیت و پرفروش خارجی هستیم چرا شما از همان اول به چنین سبکی روی آوردید؟ آیا رقابت با آن بازی‌های بلاک باستر دسوار نیست؟

بله. سبکی که ما کار کرده‌ایم بسیار در ایران طرفدار دارد و ما واقعاً کار مشکلی برای طراحی این بازی داشته‌ایم.

توجه داشته باشید که ساخت بازی‌های این سبک بسیار مشکل‌تر از بازی‌های اول شخص است و واقعاً برای این که شما یک گیم‌پلی روان با انیمیشن‌های خوب داشته باشید بسیار کار سختی پیشرو دارید. بسته به سبک و سیاقی که داستان بازی ما نیاز داشت مجبور بودیم وارد این سبک شویم. البته اعتقاد دارم توانسته‌ایم یک گیم‌پلی روان داشته باشیم که بازیکن از اکشن بازی لذت ببرد. ولی قبلاً هم گفتم که هنوز خیلی فاصله با بازی‌های روز خارجی که در سطح AAA ساخته می‌شوند، داریم. ولی با حمایت کاربران و با خرید این بازی مطمئن هستیم می‌توانیم در بازی‌های بعدی بسیار بیش‌تر از این چیزی که در حال حاضر می‌بینید پیشرفت کنیم.

فکر می‌کنید شبگرد قدرت آن را دارد که جزو شخصیت‌های محبوب ایرانی باشد؟

ما سعی خودمان را در حد امکانات بسیار محدود کرده‌ایم که داستان بازی را خوب پیاده کنیم تا بازیکنان با شخصیت شبگرد ارتباط برقرار کنند. ولی ادعای زیادی است که بخواهم بگویم شبگرد جزو شخصیت‌های محبوب ایران قرار گیرد. با توجه به این که ما خیلی به داستان‌های آینده‌ی شبگرد توجه کرده‌ایم و شخصیت پردازی‌های خوبی برای شخصیت‌ها انجام شده امیدوارم مردم با حمایت‌شان به ما فرصت بدهند تا بتوانیم داستان این بازی را در آینده ادامه بدهیم.

به نظر شما جذاب‌ترین بخش بازی کدام است؟

سعی کرده‌ایم در طول بازی صحنه‌های جذابی داشته باشیم تا کاربر در تمام مدت از بازی لذت ببرد. بهتر است بعد از عرضه شدن بازی، کاربران خودشان بهترین صحنه را انتخاب کنند.

ایده و دلیل انتخاب نام شبگرد چیست؟

در واقع شبگرد لقبی است که مردم شهر و روزنامه‌ها به این شخصیت داده‌اند. این نام را برای این روی او گذاشته‌اند که این شخص از تاریکی شب استفاده می‌کند و به باندهای قاچاق حمله می‌کند و آن‌ها را از پای در می‌آورد. پس فکر کردیم نام خوبی برای این شخصیت باشد.

استقبال در سومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران از شبگرد چگونه بود؟

بی‌نظیر بود. واقعا همه از ما حمایت کردند و انرژی بیش‌تری به ما دادند.

حضور بازی شبگرد در نمایشگاه E3 و Gamescom چه تاثیری در جذب مخاطب و ناشر داشت؟

حضور در نمایشگاه‌های خارجی، تجربه‌ای بی‌نظیر

برای هر بازی‌ساز است که باید در طول حرفه‌ی خود تجربه کند.

ما در Gamescom جلسات خوبی با چندین ناشر داشتیم که تجربیات خیلی خوبی هم کسب کردیم. با چند ناشر هم به توافقاتی دست پیدا کرده‌ایم که در آینده خبر آن را منتشر می‌کنیم.

نقش شخصیت‌های فرعی در طول گیم‌پلی و داستان چگونه است؟

ما روی شخصیت پردازی کاراکترها در بازی بسیار کار کرده‌ایم و بیوگرافی کاملی از هر شخصیت وجود دارد. در بازی هم هر شخصیت نقشی کلیدی خواهد داشت و جذابیت بازی را زیاد می‌کند.

نظرتان راجع به این که خیلی از بازیکنان گفتند شخصیت شبگرد شباهت بسیاری به کاراکتر Rorschach در Watchmen دارد، چیست؟

ما شبگرد را از روی هیچ شخصیتی طراحی نکرده‌ایم. در واقع هر شخصیتی که باند روی بدن با کت و کلاه داشته باشد همه مثل هم می‌شوند. داستان ما نیازمند شخصیتی با این مشخصات بوده است. مطمئن باشید هیچ شباهتی بین خصوصیات و رفتار این شخصیت با شخصیت‌های دیگر وجود ندارد. در دنیای امروز دیگر شما هر کاراکتری که طراحی کنید بالاخره شبیه به یک شخصیت دیگر می‌شود.

چرا استودیوی شما از بازی‌های کوچک شروع نکرد و ناگهان و به شکل انفجاری شبگرد را رونمایی کرد؟

اولین دلیل آن این است که بازی‌های کوچک در ایران طرفدار و بازاری ندارند و سرمایه گذاری روی این بازی‌ها بسیار پر خطر است. ولی برنامه‌های زیادی بعد از بازی شبگرد روی

پروژه‌های کوچک روی پلتفرم‌های مختلف داریم. **آیا بعد از انتشار این بازی به فکر ادامه‌ای بر آن خواهید بود؟**

کاملاً بستگی به موفقیت بازی دارد. اگر از بازی استقبال شود و مردم بخواهند این داستان ادامه پیدا کند حتماً ما نسخه‌ی دوم را خواهیم ساخت. ولی داستان بازی، باز است و برای آینده‌ی آن بسیار ایده‌های خوبی داریم. در واقع داستان این قسمت تازه اول کار است و در این قسمت شبگرد تازه متولد می‌شود و تمام ایده‌های بزرگ ما در نسخه‌های بعدی انجام می‌شود.

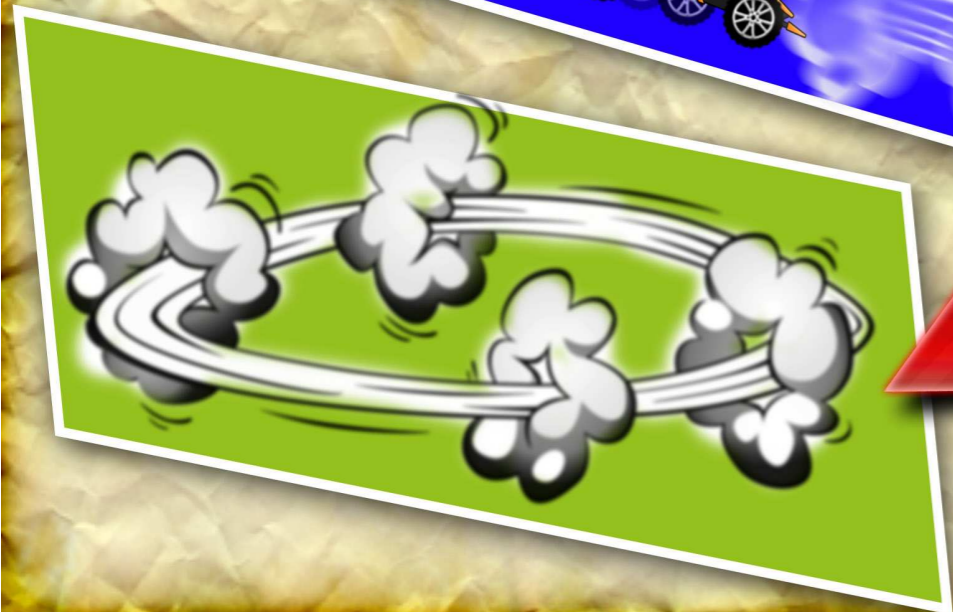
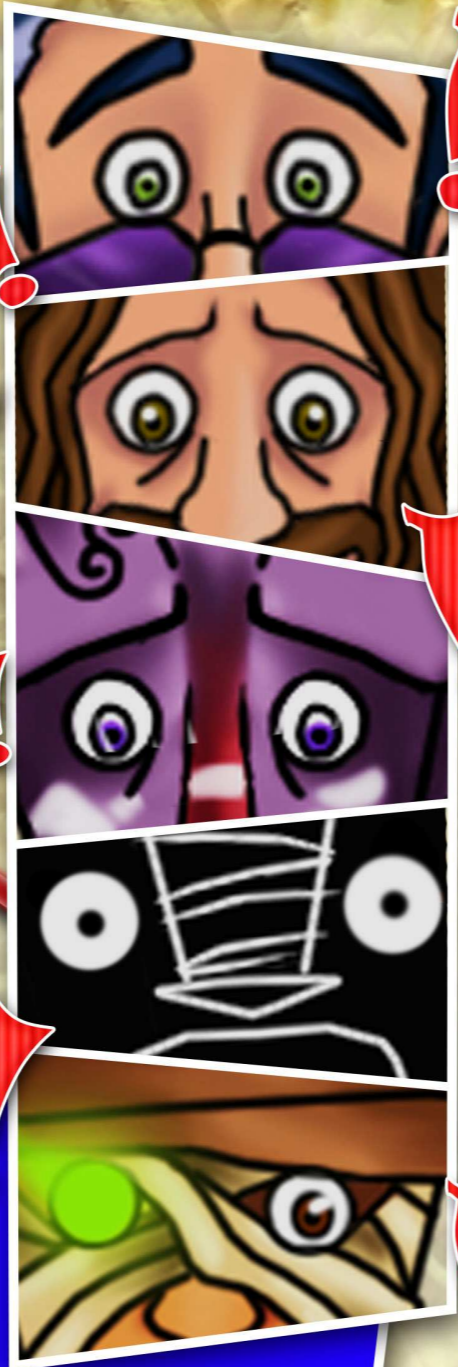
وقتی شما شبگرد را به نمایش درآوردید، آیا فکر می‌کردید به این شکل مورد استقبال بازیکنان ایرانی قرار بگیرید؟

من مدت ۱۰ سال است که در صنعت بازی‌سازی فعالیت می‌کنم و ناشر بیش‌تر بازی‌ها و سبک‌های مختلف در ایران بوده‌ام و روزانه با نظرات چندین هزار نفر در سایت پردیس گیم روبه‌رو شده‌ام. به‌خاطر همین برنامه‌ی ساخت چنین بازی‌ای را ریخته بوده‌ام. با کمک همکارانم که با امکانات محدودی که داشته‌ایم از لحاظ فنی و هنری شگفتی آفرینند و باعث شدند که این بازی مورد توجه مردم قرار بگیرد.

ممنون از این که وقت ارزشمند خود را در اختیار ما قرار دادید؛ اگر سخنی و یا پیامی برای خوانندگان دارید، لطفاً بیان کنید.

از شما و مجله‌ی پر بارتان که به‌صورت تخصصی روی صنعت بازی‌سازی ایران کار می‌کنید تشکر می‌کنم و امیدوارم کاربران ایرانی از محصولات ایرانی حمایت لازم را بکنند تا بتوانیم در این صنعت پیشرفت کنیم. **آیدین نوری**





طرح کاراکتر ها از بازی سرعت کوچک: همه ی ستاره های ایرانی

عید کوچک!



بچه ها شماره ی ۳ ی
مجله ی بازی های
پارسی اومد!



طراح: امیر صلیحی



YOU MUST
GIVE ME
THE AD
AND DO IT
QUICK!!!



تو که باز به
اینجا آمدی
اجنبی! آن
دفعه که حقت
را کف کله ی
کچلت ات
گذاشتم کافی
نبود؟

انگار این
یارو بدجوری
تنش میخاره!
بسپارش به
من گری
جون!





متفاوتی همراه با هیجان و خنده وجود دارد. در کل می‌توان گفت این بازی دارای گیم‌پلی جذاب و متفاوت است که تاکنون شبیه‌اش را ندیده‌اید. **خب اصلا بازی‌های زیاد هست شما از بین بهترین‌ها کدام را انتخاب می‌کنید، یعنی کدام یک از آن بازی‌ها را به عنوان الگو قرار دادید؟**

در دنیا، بازی‌های معمایی طرفدارهای خاص خود را دارند. در بعضی از کشورها مانند انگلیس، این سبک از بازی‌ها طرفداران بی‌شماری دارد و من نیز به شخصه از این سبک بازی‌ها لذت می‌برم ولی در کل، بازی ما کاملا معمایی نیست و هیجان‌های خاص خود را دارد. بنابراین من بازی خاصی را نمی‌توانم به عنوان الگو یا مشابه آن نام ببرم.

بازی با چه موتوری ساخته می‌شود و آیا گرافیک در حد قابل قبول است؟

این بازی با موتور WME ساخته شده و چندین نقطه‌ی قوت دارد که می‌توان برجسته‌ترین آن را گرافیک خوب آن دانست و تا الان تمام کسانی که با بازی ما آشنا شده‌اند از گرافیک آن لذت برده و تعریف کردند، چون هم متفاوت است هم جالب.

آیا اسپانسرری دارید که از بازی حمایت کند؟ یا به‌طور مستقیم توسط بنیاد حمایت می‌شوید؟

از ابتدا شرکت به این مبنا تاسیس شد که محصولات خود را به کشورهای دیگر صادر کند. در حال حاضر شرکت آنو دارای دو تهیه

یک شرکت چاه بازکنی در شهر Big City مشغول به کار است. در همان شهر، پروفیسوری زندگی می‌کند که یک محلول جدید کشف کرده که این محلول، دنیا را متحول خواهد کرد. این محلول همه چیز را به موجوداتی پلید تبدیل می‌کند. در مراسم معرفی این محلول، ناگهان بر اثر یک اتفاق ساده، شیشه‌ی این محلول شکسته و وارد فاضلاب می‌شود و تمام موجودات داخل فاضلاب، تغییر شکل پیدا کرده و شهر را به هم می‌ریزند. این شهر نیاز به یک قهرمان دارد. آیا جکی می‌تواند این موجودات را از بین ببرد؟ جکی به‌طور ناخواسته وارد این ماجرا شده و باید مشکل را حل کند.

گیم‌پلی بازی در چه حدی است و آیا می‌تواند یک گیم‌پلی موفق در بین بازی‌های ایرانی داشته باشد؟

گیم‌پلی این بازی کمی متفاوت است و تا زمانی که آن را بازی نکنید متوجه گفته‌ی من نخواهید شد. این بازی دارای معماهایی آسان و متوسط است البته در بعضی از مراحل خصوصا در مرحله‌ی آخر کمی سخت می‌شود. برای کسانی که دوست دارند در حل معما کمک بیشتری بگیرند راهنمای بازی را در نظر گرفته‌ایم که برای رسیدن به آن باید یک بازی کوچک انجام دهید. در هر مرحله، شما باید دست به مبارزه به روش دکمه زنی (QTE) بزنید تا بتوانید آن مرحله را رد کنید. در این بازی کسانی که در کنار شما نشسته‌اند و بازی شما را تماشا می‌کنند نیز بی‌بهره نخواهند بود و از روند داستان و گیم‌پلی لذت خواهند برد. چون در این بازی انیمیشن‌های

من سید مصطفی کیوانیان و دارای مدرک کارشناسی نرم افزار کامپیوتر هستم. حدود ۷ سال است که در زمینه‌ی انیمیشن و گیم فعالیت می‌کنم و ابتدا در پروژه‌های متعدد انیمیشن کار کردم و بعد در پروژه‌های «قتل در کوچه‌های طهران»، «مسیر عشق» و «سال‌های سیاه» مدیر دپارتمان ۳D آن‌ها بودم و در حال حاضر مدیر تولید پروژه‌های بازی‌های «قهرمان ما»، «توپ» و «بازگشت به زندگی» هستم.

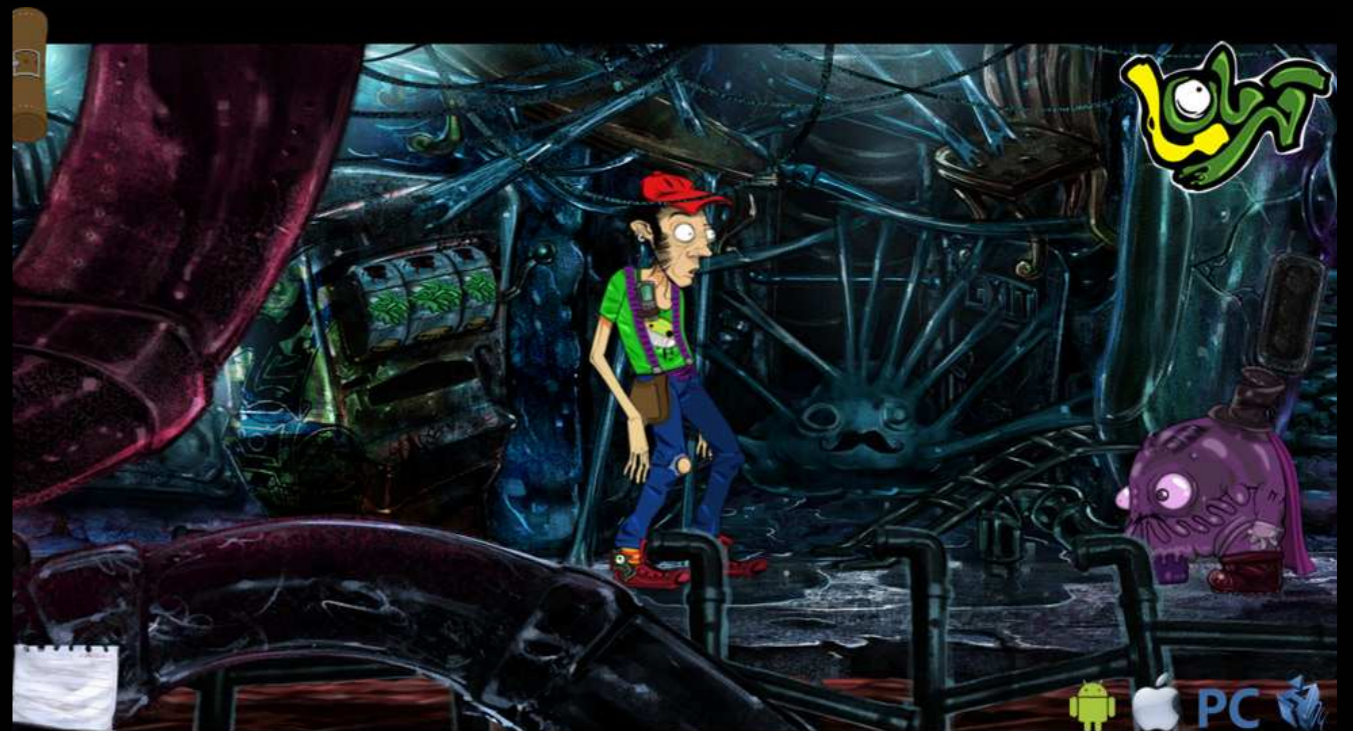
شرکت آنو حدود ۵ سال است که فعالیت خود را در زمینه‌های ساخت انیمیشن و بازی‌های کامپیوتری شروع کرده و در حال حاضر ۵ بازی در سبک‌ها و پلتفرم‌های مختلف در دست ساخت دارد که می‌توان از آن‌ها به بازی «قهرمان ما» که در مراحل پایانی کار بوده و در چند روز آینده به پایان می‌رسد، اشاره کرد. همین‌طور دو بازی برای iOS و Android که در اواخر تیر ماه به پایان رسید.

از پروژه‌های دیگر شرکت می‌توان به بازی «بازگشت به زندگی» که در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای، به عنوان بهترین داستان بازی کودک و نوجوان شناخته شده اشاره کرد و همچنین یک بازی دیگر در سبکی متفاوت و دو بعدی که در مرحله‌ی پیش تولید بوده و بعد از بازی «قهرمان ما» مراحل تولید آن آغاز می‌شود که اخبار آن را در آینده خواهید شنید.

در مورد داستان و شخصیت جالب بازی «قهرمان ما» توضیح دهید.

شخصیت اصلی داستان، فردی است به نام جکی که شخصیتی خنگ و احمق است و در





کننده است که هزینه‌ی پروژه‌های این شرکت را تامین می‌کنند و من در این جا از آن‌ها تشکر می‌کنم که ما را همراهی و پشتیبانی می‌کنند. در این شرکت، هدف ما اتکا به منابع و توانایی‌های داخل مجموعه بوده و تجربه نشان داده که اتکا به سازمان‌های دولتی باعث ایجاد مسائل اداری مختلف و کندی کارها شده و در نهایت باعث افت کیفیت پروژه خواهد شد.

برنامه‌ای برای عرضه‌ی جهانی دارید یا فقط نسخه‌ی فارسی بازی ساخته می‌شود؟

تمام محصولات شرکت آنو به قصد عرضه‌ی جهانی ساخته می‌شوند. البته بازار ایران را نیز باید در نظر داشت. چون بازار ایران دارای پتانسیل بالایی است اما دارای یک سری مسائلی است که باعث شده این بازار در حال حاضر بازار مطمئنی نباشد ولی در کل آینده روشنی دارد و ما برنامه‌هایی برای آن داریم.

ارزیابی شما از بازی‌های ایرانی چیست؟ بعضی از بازی‌های ایرانی بازی‌های خوبی هستند و قابلیت پیشرفت دارند. ولی به دلیل این که از این بازی‌ها به درستی حمایت نمی‌شود از بازار کنار می‌روند. البته با حمایت درست و صحیح و رفع مشکلات، این صنعت در ایران رشد خواهد داشت. به نظر من بازی‌سازان ایرانی دارای استعداد و پتانسیل بالایی هستند که با برنامه‌ریزی صحیح و ساخت بازی‌هایی با استانداردهای جهانی، قابلیت رقابت در بازارهای بین‌المللی را خواهند داشت.

امتیاز خودتان به بازی؟ آیا از عنوانی که ساخته‌اید راضی هستید؟

به نظر من بازی «قهرمان ما» یک بازی خوب در سبک معمایی است و من می‌توانم به جد بگویم که این بازی با داشتن داستانی خوب، تعداد زیادی بک گراند، انیمیشن‌های بامزه، موسیقی‌های متنوع و معماهای متفاوت و در نهایت گیم‌پلی جذاب، بازی خوبی خواهد بود.

تاریخ انتشار و قیمت حدودی بازی؟ ما زمان انتشار این بازی در ایران را در فصل زمستان در نظر گرفته‌ایم و قیمت آن در زمان انتشار مشخص خواهد شد.

حرف آخر؟

ساخت بازی‌های رایانه‌ای با کیفیت جهانی و دسترسی به بازارهای بین‌المللی کار بسیار دشواری است ولی دور از دسترس نیست و می‌توان با برنامه‌ریزی صحیح، پشتکار و حوصله و همچنین حمایت‌های مادی و معنوی و استفاده از استعدادهای داخلی و تجارب خارجی به این هدف دست یافت.

در پایان از تمام عوامل پروژه که ما را در ساخت و تهیه‌ی این اثر یاری کردند و همچنین از شما دوست گرامی تشکر صمیمانه دارم.

علی فخار



Kaman e Ahoraai
Sepita Game Studio

همان‌طور که در جریان هستی‌سال قبل، مسابقات ۲۴ ساعته‌ی جهانی دانشجوی بازی‌ساز با حضور ۱۴۲ تیم از ۲۳ کشور جهان در ایران برگزار شد. این مسابقه دارای ۵ داور ایرانی و ۷ داور خارجی بود که یک تیم ایرانی با ساخت بازی Light in shadow توانست نظر داوران را جلب کرده و رتبه‌ی اول را از آن خود کند. گروه ۳ نفره‌ی سازنده‌ی این بازی شامل آقایان آرش اسمعیلی (برنامه‌نویس)، حسام اسمعیلی (گرافیکست و طراح مرحله) و محمد کیانی فیض‌آبادی (موسیقی) بود. به سراغ دو برادر اسمعیلی رفتیم و مصاحبه‌ای تهیه کردیم.

با تبریک و تشکر، ممنون از این‌که وقت خود را در اختیار ما قرار دادید. لطفاً خودتان را معرفی کنید.

آرش اسمعیلی هستم ۲۲ ساله، دانشجوی سال سوم رشته‌ی دندانپزشکی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان.

حسام اسمعیلی هستم ۲۲ ساله، دانشجوی سال سوم رشته‌ی داروسازی دانشگاه علوم پزشکی اصفهان.

از چه سالی وارد عرصه‌ی ساخت بازی شدید و تا حالا در چند جشنواره شرکت کرده و چه مقام‌هایی به‌دست آورده‌اید؟

آرش اسمعیلی: خب تقریباً ۸ سالی هست که در زمینه‌ی بازی‌سازی کارمان را شروع کرده و در جشنواره‌های مختلفی شرکت کرده‌ایم. برای مثال سال ۹۰ در نخستین جشنواره‌ی بازی‌های رایانه‌ای تهران با بازی «مدافع جهان» شرکت کردیم که در دو بخش دانش‌آموزی و مستقل، نامزد دریافت تندیس و دیپلم افتخار شدیم. در سال ۹۱ با همین عنوان در نخستین جشنواره‌ی کشوری دانشجوی بازی‌ساز شرکت کردیم و در بخش فنی عنوان شایسته‌ی تقدیر را به‌دست آوردیم. در سال ۹۲ در دومین جشنواره‌ی ملی دانشجوی بازی‌ساز با بازی «کمان اهورایی» شرکت کردیم که مقام دوم را به‌دست آوردیم و همین‌طور در نخستین مسابقات جهانی ۲۴

ساعته‌ی دانشجویی موفق شدیم با بازی «Light in Shadow» مقام اول را به‌دست بیاوریم.

بازی کمان اهورایی به کجا رسید؟ چه چیزی باعث شده هنوز منتشر نشود؟

آرش اسمعیلی: ناهماهنگی‌های زیادی در بنیاد وجود دارد. مخصوصاً برای مایی که در تهران زندگی نمی‌کنیم به‌طور واضح مشخص نبود که در مسیر گرفتن مجوزها باید چه کاری انجام بدهیم (درست است که مسیرها مشخص بود ولی در واقعیت به راحتی پیش نمی‌رفت) و بعد از هر بار تماس با بنیاد و فرستادن اطلاعات، خبر به تکمیل نبودن اطلاعات برای اخذ مجوز به ما می‌رسید که این پروسه ماه‌ها وقت ما را گرفت. بعد از آن صحبت با شرکت‌های ناشر بود که مهم‌ترین مسئله برای آن‌ها شورای قیمت‌گذاری بنیاد بود که این قیمت‌گذاری با فرستادن اطلاعات به بنیاد بعد از ۲ ماه انجام شد (شورای قیمت‌گذاری هر ۲ هفته یک بار تشکیل می‌شود و چند هفته هم به علت بیمار بودن کارشناسان، شورا کار را انجام نداد!). شرکت ناشری که به مدت ۴ ماه با آن در تماس هستیم بعد از قیمت‌گذاری، این قیمت را قبول نکرد و حاضر به بستن قرارداد با چنین قیمتی نیست. این یکی از مشکلاتی است که نه فقط ما بلکه تمام بازی‌سازان مستقل با آن دست و پنجه نرم می‌کنند.

وقتی اولین بار عنوان ۲۴ ساعته را شنیدید فکر می‌کردید ساختن بازی در ۲۴ ساعت امکان‌پذیر باشد؟

آرش اسمعیلی: خب قبل از این مینی‌گیم‌های خیلی زیادی را ساخته بودیم و همین باعث شده بود که با دید مثبت و این‌که می‌شود یک بازی هرچند کوچک را در زمان ۲۴ ساعت ساخت، در این مسابقات شرکت کنیم. در وهله‌ی اول برنامه‌ریزی اولیه مهم است و این‌که چقدر زمان برای ساخت قسمت‌های مختلف بازی نیاز داریم. بعد از آن هم کار تیمی با این زمان محدود، شرط مهمی برای موفق شدن است.

آیا با کمبود وقت در بخش برنامه‌نویسی

کنیم.

در کل چند ساعت استراحت کردید و چند ساعت به ساخت بازی پرداختید؟

حسام اسمعیلی: زمان‌بندی، اصل این مسابقات است. با این حال ۶ ساعت از این ۲۴ ساعت را خوابیدیم. ولی برنامه‌نویس تیم به علت کار بیش‌تر فقط ۴ ساعت استراحت کرد.

به نظر شما این جشنواره‌ها برای پیشرفت بازی‌سازی ایران تاثیرگذار هستند؟

حسام اسمعیلی: مطمئناً مسابقات این چنینی با داورهای بین‌المللی واقعا می‌توانند این باور را در بازی‌سازان ایرانی ایجاد کنند که می‌شود در این صنعت با کشورهای تراز اول رقابت کرد. این‌که در چنین مسابقاتی خلاقیت و زمان محدود، حرف اول را می‌زند و کار در زمان کوتاهی انجام می‌شود، داشتن یا نداشتن امکانات ویژه تعیین‌کننده نیست و خلاقیت، عامل بسیار موثرتری است. ولی دقیقاً وقتی به کار در دراز مدت می‌رسیم و برنامه‌ریزی و امکانات، بیش‌تر خودشان را نشان می‌دهند، می‌بینیم که حرف زیادی برای گفتن نداریم.

از نظر شما عواملی که از پیشرفت بازی‌سازان و صنعت بازی‌سازی داخلی جلوگیری می‌کنند چه چیزهایی هستند؟

حسام اسمعیلی: وقتی بازیکن‌های ایرانی را می‌بینم که کیفیت بازی‌های ایرانی را با بازی‌های هم‌قیمت تولید خارج (بازی‌های کرک شده) مقایسه می‌کنند واقعا افسوس می‌خورم. چرا

که بازی‌های «اورجینال» ایرانی واقعا در مقابل بازی‌های «اورجینال» خارجی قیمتی ندارند.

فکر می‌کنم قانون کپی رایب در مورد بازی‌های خارجی هم اگر جدی‌تر گرفته شود محصولات بازی‌سازان داخل بیش‌تر به چشم می‌آید و این باعث می‌شود در آینده‌ای نزدیک‌تر صنعت بازی‌سازی قوت گرفته و سرمایه‌ی تیم‌ها بالاتر رفته و شاهد بازی‌های بسیار بهتری باشیم.

مشکل دیگری که در صنعت بازی‌سازی ایران وجود دارد، مشکل تبلیغات است. واقعا برای این صنعت که در بین ۳ صنعت بزرگ قرار دارد تبلیغات، مسئله‌ای حیاتی است. در ایران که بیش از ۲۰ میلیون مخاطب در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای وجود دارد، تبلیغات، مخصوصاً در رسانه‌هایی مثل تلویزیون، رادیو و روزنامه‌ها واقعا می‌تواند به پیشرفت این صنعت کمک کند. این‌که چرا بنیاد برای رفع این مشکل قدمی پیش نمی‌گذارد واقعا جای تعجب دارد.

و در آخر مشکلی که پیش‌تر به شرح توضیح داده شد. در عرضه‌ی بازی‌ها واقعا مشکلات زیادی وجود دارد که امیدواریم بنیاد بتواند رفته رفته

آن‌ها را حل و فصل کند.

چه برنامه‌هایی برای آینده دارید؟

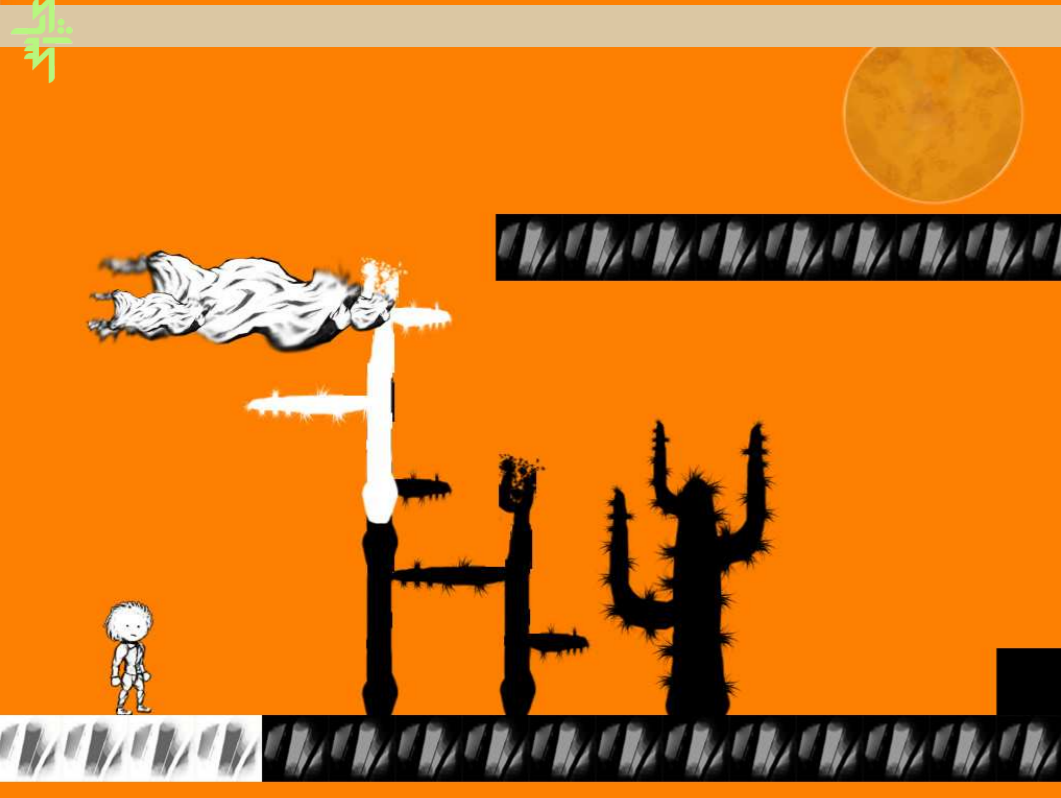
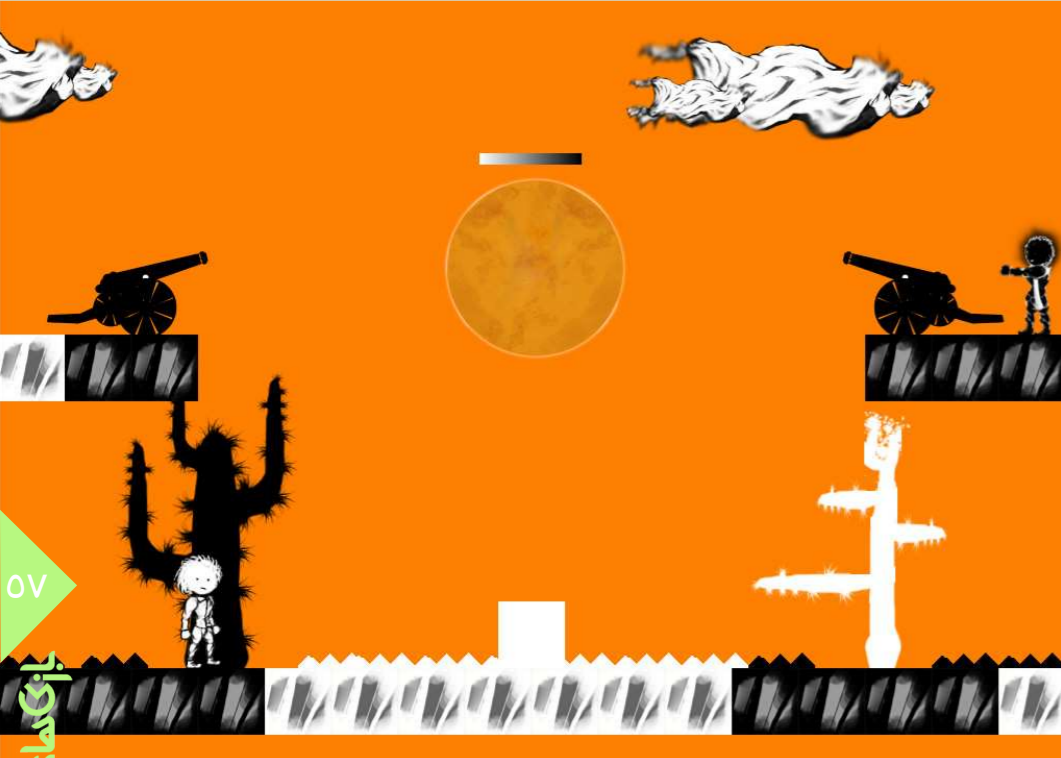
حسام اسمعیلی: خب جشنواره‌ی بازی‌سازان مستقل را در پیش داریم که مطمئناً در آن شرکت می‌کنیم و پروژه‌ی جدیدی که آن را شروع خواهیم کرد و به احتمال زیاد تا چند ماه دیگر خبری از آن منتشر می‌کنیم.

ممنون از این‌که وقت ارزشمند خودتان

را به ما دادید. به عنوان حرف آخر اگر هر کدام سخنی برای خوانندگان دارید لطفاً بیان کنید.

حسام اسمعیلی: امیدواریم هر سال موفقیت بازی‌سازان ایرانی را بیش‌تر در این عرصه ببینیم و مشکلات بازی‌سازان ایرانی به ویژه بازی‌سازان مستقل برطرف شود. ممنون.

امید حسینجان زاده



سرعت کوچک



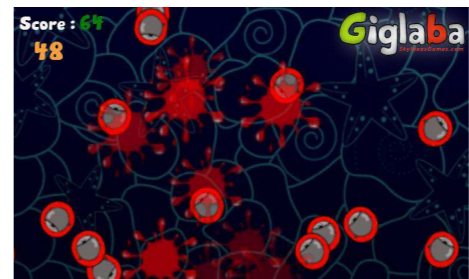
با این که «بیگلر»ها خندان هستند، اما لحظه‌ای را برای نابودی «گیگلر» از دست نخواهند داد-

Giglababa
SkyideasGames.com

فرار می‌کند شما باید بیگلرها را با زدن انگشت روی آن‌ها نابود کنید. کار چندان سختی به نظر نمی‌رسد اما پس از گذر زمان و رسیدن به انتهای بازی، به تعداد دشمنان افزوده شده و همچنین سرعت‌شان برای گرفتن گیگلر بیش‌تر می‌شود. همان‌گونه که گفته شد بیگلرها در ابتدا به صورت تخم‌های کوچکی رویت می‌شوند که با زدن روی آن‌ها، نابود نخواهند شد بلکه تنها زمانی قادر به کشتن آن‌ها هستید که صفحه به صورت خودکار آن زحمت کشیده‌اید از دست خواهد رفت. در طول گیم‌پلی بازی می‌توانید از چهار آیتیم استفاده کنید. اسپری‌های کورکننده، بمب، قرص و زمان اضافی این دسته از آیتیم‌ها را تشکیل می‌دهند. اگر کمبودهایی را که در مراحل بازی حس می‌شوند را کنار بگذاریم، می‌توانیم به بخش گیم‌پلی امتیاز خوبی بدهیم. گیم‌پلی، بسیار روان و استاندارد است. کشتن و نابود کردن بیگلرها بسیار مفرح است، اما اگر محدودیت زمانی و یا مراحل بیش‌تری وجود داشت به طور حتم گیگلایبا به یک بازی بسیار اعتیادآور تبدیل می‌شد. بخش گرافیکی بازی طراحی هنری بسیار زیبا و در عین حال ظریفی دارد. زیباییاتی که در نگاه اول شاید به چشم هم نیایند بسیار با دقت طراحی شده‌اند. دنیای شاد و همین‌طور موجودات درون آن، حس خوبی را به شما منتقل خواهند کرد. این تصاویر زمانی بیش‌تر خود را نشان می‌دهند که موسیقی بازی را که به صورت اختصاصی برای این بازی نواخته شده گوش بدهید. همه چیز به جز مشکلات و باگ‌های کوچک فنی خوب است. اما اگر محدودیت‌های زمانی در مراحل وجود نداشت می‌توانستیم امتیاز بیش‌تری را برای عنوان مستقل گیگلایبا در نظر بگیریم. گیگلایبا را می‌توانید با قیمت مناسب ۷۰۰ تومان از مارکت بازار خریداری کنید. **محمد امین شیروانی**

نکات مثبت: گرافیک هنری و فنی خوب، موسیقی گوش‌نواز، گیم‌پلی روان
نکات منفی: محدودیت زمانی، باگ‌های جزئی، نداشتن مراحل مختلف

مدتی است که بازار بازی‌های گوشی‌های هوشمند بسیار پررونق دنبال می‌شود. از این رو استودیوهای مستقل داخلی هم رفته رفته راه خود را برای ساخت برنامه و بازی‌های مختلف برای علاقه‌مندان به این نوع گوشی‌ها پیدا کرده‌اند. استودیوی «ایده‌های آسمان» نیز متشکل از چند دانشجوی مستعد است که اولین بازی خود با نام «گیگلایبا» را تهیه و در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران به معرض نمایش گذاشتند. گیگلایبا، نام دنیایی است درون آب که موجودی سبز رنگ با نام «گیگلر» در آن بدون هیچ مشکلی زندگی می‌کند، اما ناگهان موجوداتی سرخ‌رنگ با نام «بیگلر» به دنیای گیگلایبا یورش برده و آرامش را از گیگلر می‌گیرند. رفته رفته بیگلرها درون آبی که گیگلر در آن به سر می‌برد شروع به تخم‌ریزی کرده و به تعداد دشمنانی که قصد خوردن گیگلر را دارند افزوده می‌شود. این‌بار، شخصیت اصلی داستان قرار نیست یک قهرمان باشد و تنها یک چیز را به خوبی یاد گرفته که آن هم فرار از دست دشمنان است. قهرمانی که باید جان گیگلر را نجات دهد شما هستید. بعد از این که گیگلر درون صفحه‌ی گوشی شروع به



روی آن‌ها زوم کند. در این مدت کوتاه شما می‌توانید تخم‌ها را نابود کرده و از رشد کردن آن‌ها جلوگیری کنید. بازی مراحل خاصی ندارد و تنها در یک مرحله به صورت رکوردی به بازی خواهید پرداخت. متأسفانه کمبود مدهای گوناگون به شدت در بازی احساس می‌شود و ۶۰ ثانیه مدت زمانی است که سازندگان برای شما در نظر گرفته‌اند. اگر این ۶۰ ثانیه سپری شود بازی به اتمام خواهد رسید و امتیاز شما روی صفحه به نمایش گذاشته می‌شود. می‌توانید امتیاز خود را به صورت آنلاین ثبت کنید تا سایرین نیز از مقدار امتیاز کسب شده توسط شما آگاه شوند. البته همیشه سرور ثبت امتیازات به خوبی کار نمی‌کنند و امتیازی را که برای به‌دست آوردن

کشتن و نابود کردن بیگلرها بسیار مفرح است، اما اگر محدودیت زمانی و یا مراحل بیش‌تری وجود داشت به طور حتم گیگلایبا به یک بازی بسیار اعتیادآور تبدیل می‌شد.

مدتی است که بازار بازی‌های گوشی‌های هوشمند بسیار پررونق دنبال می‌شود. از این رو استودیوهای مستقل داخلی هم رفته رفته راه خود را برای ساخت برنامه و بازی‌های مختلف برای علاقه‌مندان به این نوع گوشی‌ها پیدا کرده‌اند. استودیوی «ایده‌های آسمان» نیز متشکل از چند دانشجوی مستعد است که اولین بازی خود با نام «گیگلایبا» را تهیه و در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران به معرض نمایش گذاشتند. گیگلایبا، نام دنیایی است درون آب که موجودی سبز رنگ با نام «گیگلر» در آن بدون هیچ مشکلی زندگی می‌کند، اما ناگهان موجوداتی سرخ‌رنگ با نام «بیگلر» به دنیای گیگلایبا یورش برده و آرامش را از گیگلر می‌گیرند. رفته رفته بیگلرها درون آبی که گیگلر در آن به سر می‌برد شروع به تخم‌ریزی کرده و به تعداد دشمنانی که قصد خوردن گیگلر را دارند افزوده می‌شود. این‌بار، شخصیت اصلی داستان قرار نیست یک قهرمان باشد و تنها یک چیز را به خوبی یاد گرفته که آن هم فرار از دست دشمنان است. قهرمانی که باید جان گیگلر را نجات دهد شما هستید. بعد از این که گیگلر درون صفحه‌ی گوشی شروع به

Terminator Car

ماشین، مانع، هرگ برای عبور از این بزرگراه باید نابودگر باشید!

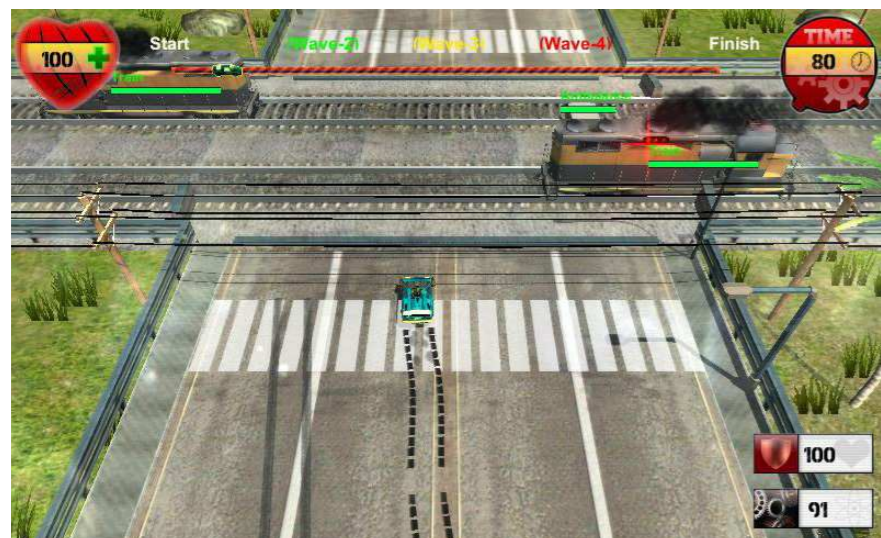


بازی‌های ایرانی نیست. در ضمیر ناخودآگاه ما نام بازی ایرانی مترادف است با حماسه‌های ملی، داستان‌های شاهنامه یا بازی‌هایی که درباره‌ی ایران هستند اما این بازی نه اسمش فارسی است و نه اتمسفرش و نه موسیقی‌ای که در طول گیم‌پلی آن پخش می‌شود میهنی است؛ اما چه اشکالی دارد؟ چه کسی گفته بازی‌های ایرانی باید در مورد ایران باشند؟ این بازی در مورد ماشین ترمیناتور است و خیلی هم جذاب هست.

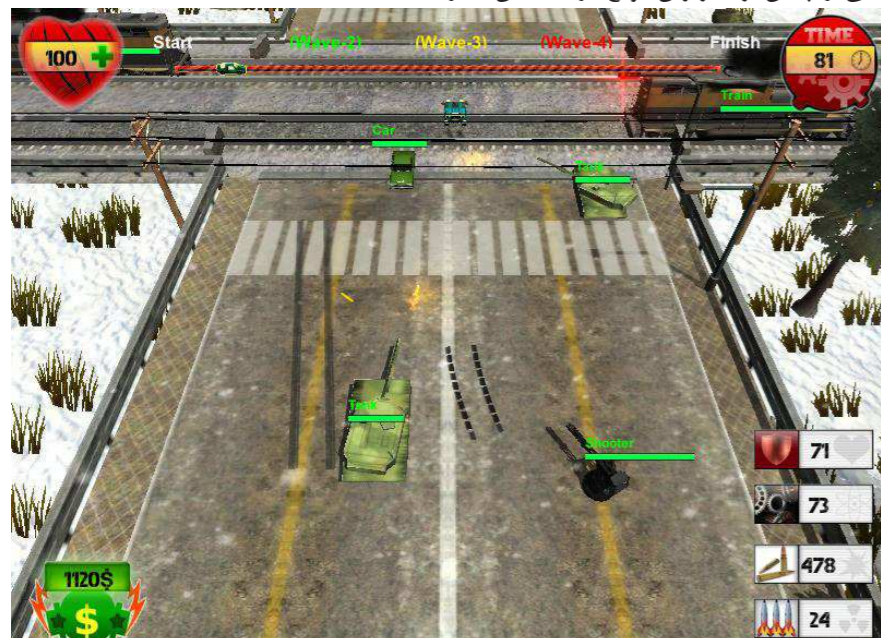
چه کسی گفته بازی‌های ایرانی باید درباره‌ی ایران باشند؟ این بازی ایرانی در مورد ماشین ترمیناتور است و خیلی هم جذاب هست.

این ماشین، ماشین نابودگر است. می‌توانید آن را هر چیزی در نظر بگیرید؛ ماشین ترمیناتور، ماشین آرنولد شوارتزنگر، ماشین T۱۰۰۰ یا هر چیز دیگری؛ اما چه کسی اهمیت می‌دهد؟ مهم این است که رانندگی با این ماشین و داخل این بزرگراه پرخطر، خیلی «باحال» است. گاهی اوقات محصولاتی به چشم‌مان می‌خورد که با امکانات کم ساخته شده‌اند اما از کیفیت بالایی برخوردار هستند و این ما را به تفکر وامی‌دارد که اگر این آدم‌ها امکانات بیش‌تر و وسیع‌تری در اختیار داشتند چه کار می‌کردند؟ Terminator Car یا ماشین نابودگر یکی از همین محصولات است. بازی، عنوانی مستقل است که توسط تیمی یک نفره (مهدی ربیعی) ساخته شده است! بگذارید همین اول متن اعتراف کنم که بازی به نسبت، از کیفیت بالایی برخوردار است. شاید تنها جرم ماشین نابودگر این باشد که زیاد شبیه

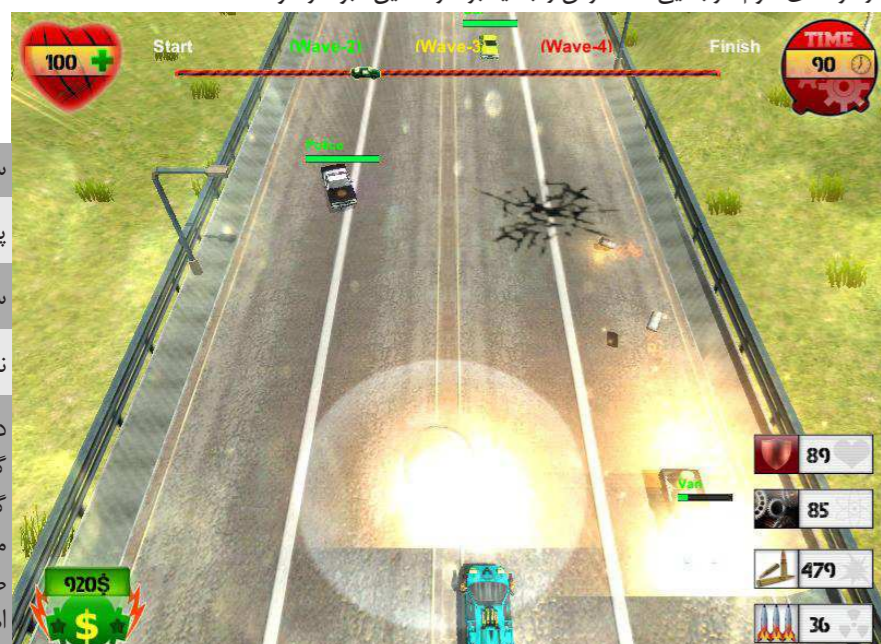
نقد و بررسی



یکی از چالش برانگیزترین موانع بازی، همین قطارها هستند.



در مرحله‌ی سوم هر بلایی که فکرش را بکنید بر سر ماشین نابودگر خواهد آمد.



مدت زمان بسیار کم بازی، گرفتار تورم است اما با کمی تلاش می‌توان بیش‌ترشان را به دست آورد و به دست آوردنشان مترادف است با آسان‌تر شدن بازی.

ماشین نابودگر از معدود بازی‌های مستقل - البته غیرمستقل - ایرانی است که از جذابیت‌های بصری قابل‌تحسینی برخوردار است و گرافیک‌اش هم جزو نکات مثبت آن به شمار می‌آید. البته طراحی دو اتومبیل، حرف خاصی برای گفتن ندارد اما گرافیک جاده و محیط‌های سه‌گانه‌ی بازی جای تحسین دارد. ریزه‌کاری‌ها و جزئیاتی که گوشه کنار جاده به چشم می‌خورند علاوه بر این که از کیفیت خوبی - البته با در نظر گرفتن قدرت موتور بازی - برخوردار هستند، محیط را پرجزئیات‌تر کرده‌اند و این برای بازی کوچکی مثل TC خیلی خوب است. به این‌ها افکت‌های نوری، افکت‌های صوتی انفجارها و البته موسیقی متن بازی را اضافه کنید تا باورتان شود ماشین نابودگر برخلاف خیلی از رقبا (چه داخلی و چه خارجی) ارزش بازی کردن دارد.

برای موسیقی متن بازی، فقط و فقط یک قطعه در نظر گرفته شده است که پس از مدتی کاملا تکراری و یکنواخت می‌شود. ای کاش برای هر مرحله یک موسیقی خاص در نظر گرفته می‌شد. این‌طوری به متنوع‌تر شدن بازی هم کمک می‌شد.

چیزی که ماشین نابودگر را در میان رقبا پیش سربلند می‌کند کیفیت بازی است. درست است که این عنوان ضعف‌هایی دارد اما جذابیت بازی به قدری است که بتواند مخاطبانی را که می‌خواهند فاصله‌ی بین بازی کردن Assassin's Creed و Call of Duty را پر کنند جالب باشد و آنان را به سمت خود بکشاند. ماشین نابودگر مطمئناً ارزش ۱۰۰۰ تومان قیمت‌اش را دارد، پس این بازی مستقل قابل توجه را از دست ندهید. **قاسم نجاری**

نکات مثبت: گیم‌پلی چالش برانگیز، گرافیک بسیار مناسب، افکت‌های نوری به روز، جذابیت نکات منفی: مدت زمان کم بازی، تناسب نداشتن موانع و قدرت گیم‌پلی در بعضی مواقع، موسیقی یکنواخت، نبود چک‌پوینت بین مراحل

به تناسب سه مرحله‌ی بازی، دوازده اتومبیل (با رنگ‌های تقریباً بی‌نهایت) در بازی گنجانده شده که قابل ارتقا هستند و این قابلیت را دارند که کرم آپگریدها را به جان مخاطب بیندازند. آپگریدهایی که شامل الحاق سلاح‌های مختلف به اتومبیل است. البته تعداد آپگریدها و قیمت‌شان نسبت به



یکی از نکاتی که باعث به چالش کشیدن بازیکن می‌شود و همین‌طور به جذاب شدن بازی کمک شایانی می‌کند، این است که شما می‌توانید در منوی بازی در قسمت ورود ثبت‌نام کرده و با رکورد زدن در صدر بالاترین رتبه‌ها قرار بگیرید و جوایزی را دریافت کنید.

بی‌تردید کلاه قرمزی یکی از محبوب‌ترین و بامزه‌ترین شخصیت‌های دوران کودکی همه‌ی دهه‌ی شصتی‌ها و مخصوصاً دهه‌ی هفتادی‌ها است که حداقل یک بار خنده را بر روی لب‌های ما نشانده و برای بیش‌تر ما دوست داشتنی‌ترین شخصیت عروسکی بوده و خواهد بود. سازندگان بازی، یعنی تدبیرگستران با استفاده از ترفند قرار دادن این عروسک محبوب در بازی خود، مخاطبان بسیاری از کودکان و خردسالان را به سمت بازی جذب کرده‌اند. به دلایلی توجه چندانی به اشکالات بازی نشده که یکی از دلایل کوچک آن می‌تواند همان مخاطبان کم سن و سال بازی باشد.

در این نسخه‌ی بازی، دوستان کلاه قرمزی از جمله: پسر خاله، بیعی، پسر عمه ز و فامیل دور که بیش‌تر ما در برنامه‌های تلویزیونی آن‌ها را می‌شناسیم، اضافه شده‌اند که می‌توانید با جمع کردن سکه آن‌ها را آزاد کنید.

سبک بازی "دونده" (Runner) است. در این ریزگونه از بازی‌های پلتفرم سکوبازی، شخصیت تحت کنترل شما به دنبال هدف خاصی می‌دود یا به نوعی فرار می‌کند. اما برای من جای سوال است که کلاه‌قرمزی در این بازی برای چه می‌دود؟! دوی صبحگاهی یا دویدن در کوچه‌ها و خیابان‌های تهران برای گشت و گذار؟ ساخت یک بازی، حالا در هر سبکی، خواستار اصول خاص همان سبک است و باید در راستای آن اصول به ساخت بازی دست زد؛ حداقل بازی را کامل بسازیم... ایرادها پیش‌کش‌مان! معمولاً این‌گونه بازی‌ها داستان خاصی ندارند و این عنوان هم نظیر تمام نسخه‌های هم‌سبک فاقد داستان است. گیم‌پلی بازی با چهار کلید چپ و راست و بالا و پایین انجام می‌شود که هر کدام به ترتیب برای حرکت به طرفین (راست و چپ) و پریدن و غلت خوردن مورد استفاده قرار می‌گیرد که انصافاً این حرکات به درستی و نرمی طراحی شده‌اند. برای این‌که در بازی پرش بلندتری نسبت به پرش معمولی بازی داشته باشید، می‌توانید از تلفیق کلید بالا و پایین بهره ببرید. نکته‌ای که در این‌جا وجود دارد این است که این حرکت

عنوانی در سبک Runner با همراهی پول سازترین عروسک تاریخ ایران، در کوچه پس کوچه‌های تهران---

نقد و بررسی



و جوایزی را دریافت کنید. هم‌چنین می‌توانید در قسمت «بالاترین رتبه‌ها» لیست ده نفر اول را مشاهده کنید. یکی دیگر از المان‌های خوب بازی، تنوع نقشه‌ها و محیط‌های بازی است. در هر بار بازی کردن، با محیط‌های متنوعی روبه‌رو خواهید شد و همین امر باعث تکراری شدن روند اصلی بازی و بالعکس باعث جذابیت بیش‌تر آن می‌شود. گرافیک این نسخه از نظر هنری بسیار عالی طراحی شده و با رنگ‌بندی متنوع و طراحی زیبا، شما را راضی خواهد کرد. اما متأسفانه یکی از نقاطی که به بازی لطمه‌ی فراوانی وارد کرده، گرافیک فنی بازی است که یکی از آن‌ها طراحی واقعا افتضاح محیط و ماشین‌هاست و ترجیح می‌دهم بیش‌تر از این درباره‌ی این بخش صحبتی نکنم! به جرات می‌توانم بگویم صداگذاری و موسیقی بازی بهترین بخش این نسخه به شمار می‌رود. موسیقی خاطره‌انگیز بازی (البته با کمی تغییر در سرعت و ریتم) به شخصه

با ویژگی‌هایی که در بالا ذکر شد توانایی‌های خودتان را به چالش بکشید و لذت بازی کردن را دوچندان حس کنید. **آریا نیکخواه**

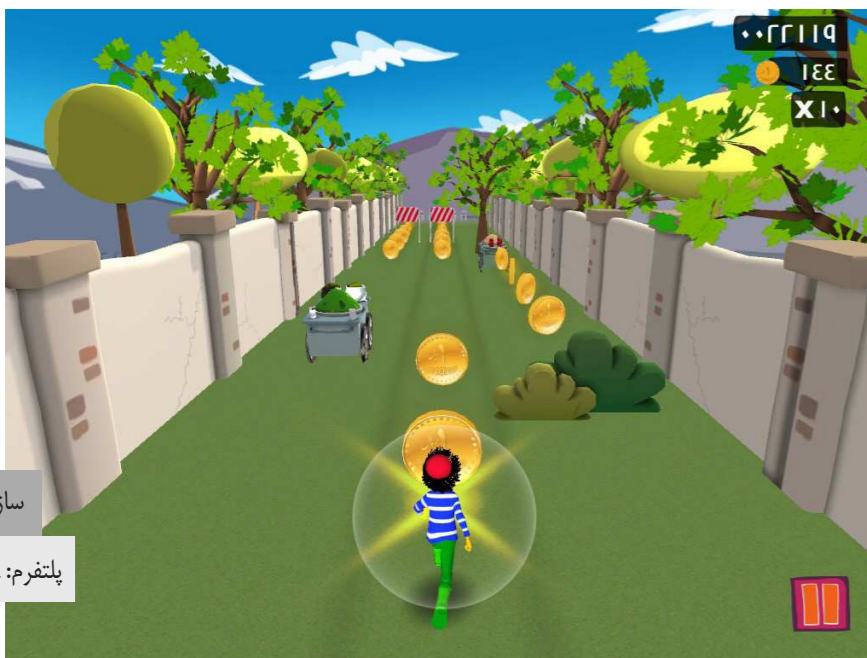
نکات مثبت: موسیقی خاطره‌انگیز، تنوع محیط، گرافیک هنری عالی
نکات منفی: گرافیک فنی افتضاح، دویدن بدون هدف، باگ‌های فراوان

تصویر یک: یکی از انواع باگ‌ها در بازی
تصویر دو: گرافیک هنری زیبا و رنگ‌بندی عالی



ما تحت تاثیر خود قرار داد و مطمئناً یکی از تاثیرگذارترین بخش‌های بازی محسوب می‌شود؛ چرا که بیش‌تر ما این موسیقی را می‌شناسیم و با آن خاطره داریم. هم‌چنین صدای کلاه‌قرمزی با صدای شگفتی آقای "حمید جبلی" با دیالوگ‌های بامزه با آن لهجه‌ی خاص خودش، همه را به وجد خواهد آورد. به‌طور کلی این بخش یکی از شاهکارهای بازی به حساب می‌آید. البته ناگفته نماند چند اشکال ریز هم در این بخش وجود دارد؛ یکی از آن‌ها قطع شدن بعضی دیالوگ‌ها در هنگام بازی است که البته لطمه‌ی چندانی بزرگی به بازی نمی‌زند و قابل چشم‌پوشی است.

تدبیرگستران می‌توانست با یک برنامه‌ریزی بهتر و کار بیش‌تر بر روی بخش‌های کلیدی بازی، یک عنوان خارق‌العاده را منتشر کند که بتواند با عنوان‌های هم‌سبک داخلی یا حتی خارجی به رقابت بپردازد. البته این را هم بگویم که با یک بازی بسیار بد روبه‌رو نیستید و می‌توانید



داستان: -
گیم‌پلی: ۶,۵
گرافیک: ۶
موسیقی و صداگذاری: ۹
امتیاز کلی: ۶,۵

ناشر: -

سازنده: تدبیرگستران

پلتفرم: PC, Android

سبک: Runner

عنوانی ماجراجویی، به همراه مشکلاتی در بخش‌های کلیدی



جعبه‌هایی در رنگ‌های مختلف که توضیحاتی درباره‌ی آن‌ها داخل متن داده شده است.

سازندگان برای بخش‌های اکشن بازی دو مکانیک برای تان در نظر گرفته‌اند؛ یکی تیراندازی و دیگری لگد زدن.

بدون شک خیلی از منتقدان و حتی خود سازندگان ایرانی، متوجه این مسئله شده‌اند که بیش‌تر بازی‌های ایرانی از روی عناوین خارجی الگوبرداری شده و حتی اغلب‌شان سعی بر این داشتند که استانداردهای آن‌ها را بر روی بازی خود پیاده سازی کنند. حتما این را هم می‌دانید که این‌گونه بازی‌ها در آخر به هیچ جایی نمی‌رسند و کلی هم از سوی بازیکن‌ها و منتقدان انتقاد می‌شوند! اگر به لیست بازی‌های ایرانی نگاهی بیاندازیم بدون شک اکثر بازی‌هایی که به چشم می‌خورند متأسفانه این رویه را پیش گرفته‌اند. اما بازی «دینگو» کاملاً از این مسئله مستثنی است و خوش‌بختانه یک عنوان جدید را تجربه خواهید کرد. همین امر این محصول جدید را از این نظر از سایر عنوان‌های دیگر داخلی متمایز می‌کند.

بازی دینگو یک عنوان سوم شخص ماجراجویی است که تقریباً تمام استانداردهای این سبک را رعایت کرده است؛ اما همیشه ایرادهایی وجود دارد که یک عنوان را آن‌طور که باید خوب جلوه ندهد.

بازی بدون هیچ مقدمه‌ای در جنگلی تاریک و ترسناک و با یک دیالوگ از سوی کاراکتر اصلی



نمونه‌هایی از دشمنان که در طول بازی به آن‌ها برخورد خواهید کرد.

می‌کند و همین امر اندکی از سنگینی بار نواقص بازی، کم می‌کند. تنوع آب و هوا نیز در بازی به چشم می‌خورد. از آب و هوای بارانی گرفته تا رعد و برق و ... در بازی دیده می‌شود. سازندگان برای بخش‌های اکشن بازی دو مکانیک برای تان در نظر گرفته‌اند؛ یکی تیراندازی و دیگری لگد زدن. همان‌طور که در بالا ذکر شد می‌توانید با استفاده از این دو مکانیک، به دشمنان خود صدمه بزنید و یا جعبه‌ها را باز کنید. مبارزات در بازی بسیار دشوار هست. این مبارزات آن‌قدر سخت و خسته کننده هستند که بعد از مدتی دیگر دل به بازی نمی‌دهید. در کل، وظیفه‌ی شما کشتن موجوداتی است که در طی مراحل بازی به آن‌ها برمی‌خورید. سازندگان می‌توانستند با یک داستان زیباتر و گیم‌پلی روان و متعادل، یک عنوان به یاد ماندنی را تحویل مخاطبان بدهند.

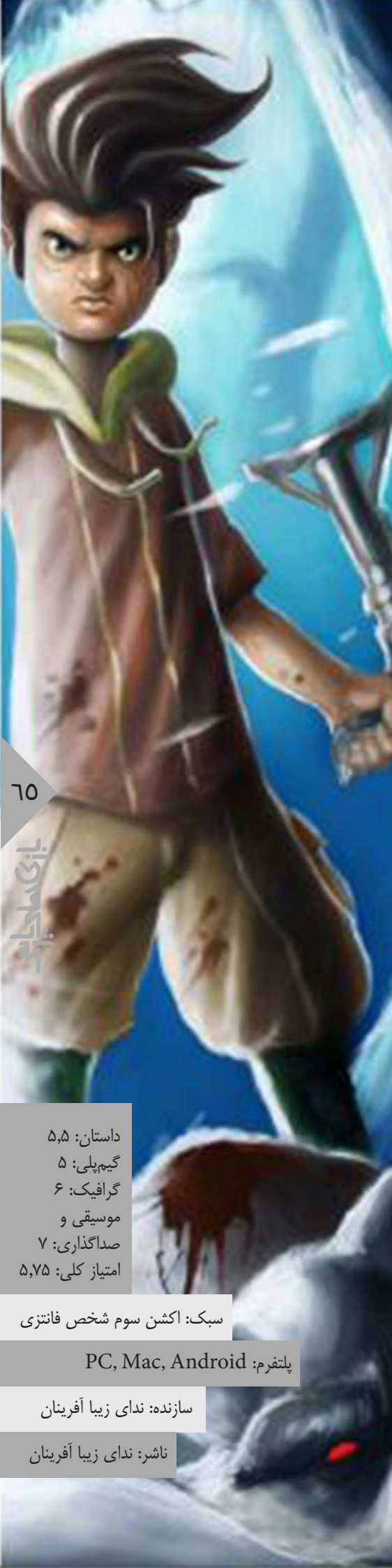
بازی از موتور پایه‌ی Unity ۳D بهره برده است. گرافیک تعریف چندانی ندارد. بافت‌های تاثیرگذاری در بازی دیده نمی‌شود و همین‌طور رنگ‌بندی اتمسفر بازی، چنگی به دل نمی‌زند. البته نمی‌توانیم انتظار یک گرافیک عالی از دینگو داشته باشیم اما می‌توانست در مقایسه با عنوان‌های هم‌سبک در داخل بهتر ظاهر شود. البته ما همه‌ی زحمات ندای زیبا آفرینان را تحسین می‌کنیم و برای‌شان احترام قائل هستیم و حمایت‌شان می‌کنیم.

موسیقی بازی متناسب با اتمسفر و محیط بازی است و تمی ترسناک دارد. همین‌طور هنگام شروع مبارزات ریتم موسیقی تغییر می‌کند. اما مشکلاتی در صداگذاری، این بخش را بی‌نقص به سرانجام نمی‌رساند. قطع شدن دیالوگ‌ها در بازی یکی از اشکالاتی است که به خوبی در بازی خودنمایی می‌کند و قابل چشم‌پوشی نیست. اما در کل، این بخش بهتر از سایر بخش‌های بازی است.

زحمت فراوانی پای ساخت این بازی کشیده شده و قطعاً قابل تحسین است. اما اگر همین زحمت را پای یک بازی کوچک‌تر می‌گذاشتند مطمئناً طرفداران بیش‌تری را به سمت بازی خود جذب می‌کردند. اگر تمام سازندگان ایرانی پله پله پیش بروند و یک دفعه قصد ساخت یک بازی بزرگ را نداشته باشند پیشرفت‌های به‌سزایی در آینده خواهند داشت. عنوان دینگو یک بازی بسیار ساده است که گاهی اوقات می‌تواند سرگرمی خوبی برای شما باشد. دینگو می‌توانست با توجه بیش‌تر سازندگان بر بخش‌های کلیدی بازی اعم از گیم‌پلی، عنوانی زیبا و شایسته‌ی این سبک، منتشر کند. **آریا نیکخواه**

نکات مثبت: موسیقی عالی، طراحی زیبایی بخش آموزشی، شبیه نبودن به عناوین خارجی

نکات منفی: داستان سطحی، گیم‌پلی خسته کننده، گرافیک نه‌چندان خوب



کارآگاه علوی

کارآگاه خسته!

شاید ساخت بازی خیلی زمان برده باشد اما هرچه باشد، ارزشش را داشته است!

به نظر می‌رسد که تمام گفتمان‌های بازی از سر اجبار در بازی قرار داده شده‌اند و نمی‌توانند مانند بازی‌های برتر سبک ادونچر (یا ماجرای) بازیکن را با خود درگیر کنند چرا که به سطحی‌ترین شکل ممکن نوشته شده‌اند.

دقیق به یاد ندارم، حدود ۴ یا ۵ سال پیش بود که به صورت اتفاقی در وب‌گردی‌هایم به چند وب‌سایت برخورد کردم و با بازی کارآگاه علوی آشنا شدم. اولین کاری که بعد از آشنایی با بازی انجام دادم، مراجعه به سایت رسمی آن و دانلود نسخه‌ی آزمایشی‌اش بود. نسخه‌ی آزمایشی شاید حداکثر ۱۵ دقیقه به طول انجامید اما به قدری من را نسبت به بازی مشتاق کرد که به سرعت با سازنده‌ی آن ارتباط برقرار کرده و برای یکی از رسانه‌ها درخواست مصاحبه کردم.

بدین شکل با آقای امیر هوشنگ امام جمعه، سازنده‌ی بازی، آشنا شدم. از همان صحبت‌های ابتدایی‌ام با ایشان متوجه شدم که کل پروژه تقریباً توسط ایشان و به تنهایی انجام می‌شود و در بعضی از بخش‌ها، برادرشان هم تا حدودی کمک می‌کنند. به عنوان یک پروژه‌ی تک‌نفره سه، چهار سال زمان متعادلی برای ساخت یک بازی به نظر می‌رسد. اما تاخیرهای پشت سر هم کارآگاه علوی تنها به دلیل ساخت آن نبوده است بلکه ظاهراً بعد از اتمام ساخت بازی، حدود یک

سال هم صرف پیدا کردن ناشر و داستان‌هایی از این قبیل (که امری رایج و طبیعی در صنعت بازی‌سازی ایران محسوب می‌شود) شده است. به هر حال هرچه باشد بالاخره بازی عرضه شده و مطمئناً از بسیاری لحاظ از آن بازی ۱۵ دقیقه‌ای که سال‌ها پیش تجربه‌اش کردم خیلی بهتر است! داستان بازی در سال ۱۳۲۰ شمسی و در شهر تهران به وقوع می‌پیوندد. ظاهراً در یکی از خانه‌های شمال شهر تهران، مهمانی و جشنی به مناسبت تولد یکی از افراد نزدیک به دربار حکومت، یعنی خانمی انگلیسی تبار به نام خانم روژان، برپا بوده است. اما در انتهای جشن، ایشان به قتل می‌رسند. بازی با یک میان‌پرده‌ی کوتاه آغاز شده و به سرعت بازیکن را در نقش کارآگاه علوی، شخصیت اصلی بازی، قرار می‌دهد. حال

بازیکن موظف به حل این پرونده خواهد بود. در طول بازی وهمانند تمام بازی‌های هم‌سبک، کارآگاه علوی دیالوگ‌ها و مونولوگ‌های متعددی دارد که البته چندان هوشمندانه انتخاب نشده‌اند. در واقع به نظر می‌رسد که تمام گفتمان‌های بازی از سر اجبار در بازی قرار داده شده‌اند و نمی‌توانند مانند بازی‌های ماجرای برتر، بازیکن را با خود

درگیر کنند. چرا که به سطحی‌ترین شکل ممکن نوشته شده‌اند. همچنین انتخاب خاصی برای دیالوگ‌ها وجود ندارد؛ یعنی بازیکن چندان در روند گفت‌وگوها دخیل نخواهد بود و صرفاً باید بنشیند و به دیالوگ‌هایی که برای‌اش انتخاب شده‌اند گوش بسپارد در حالی که اگر کمی حق انتخاب در دیالوگ‌ها وجود داشت می‌توانست روند بازی را جذاب‌تر کند.

از نظر گیم‌پلی، به نظر می‌رسد که بازی تا حدودی بلا تکلیف مانده است! روند بازی واقعاً به خوبی دنبال می‌شود. قرار دادن بازیکن در محیط‌های مختلف به متعادل‌ترین شکل ممکن انجام می‌شود اما در هر محیط و به هنگام عبور از هر بخش بازی، دایماً این احساس آزاردهنده وجود دارد که انگار معماها ناقص هستند و با صرف کمی وقت بیشتر می‌توانستند بهتر از این حرف‌ها عمل کنند. البته منظور این نیست که معماها ضعیف یا خسته کننده هستند؛ بیشتر می‌توان گفت که غیرمنطقی هستند تا خسته کننده! مثلاً در همان مراحل ابتدایی بازی، در اتاق خانم روژان جعبه‌ای پیدا خواهید کرد که دارای قفل بوده و باید رمز آن را بیابید. حال برای پیدا کردن رمز این جعبه مجبور به کارهای زیادی خواهید بود که ممکن است خسته‌تان کند در حالی که در واقعیت خیلی راحت می‌توان به همسر ایشان مراجعه کرد و رمز را از وی پرسید، که چنین گزینه‌ای در بازی وجود ندارد!

به صورت متعادل باید سه کار در روند هر مرحله دنبال شود. بررسی محیط، بازجویی از افراد حاضر در صحنه و حل کردن معماها. خوشبختانه آیتم‌های بسیار خوبی در جای جای محیط قرار داده شده است که بررسی هر یک علاوه بر این که زمان مفید گیم‌پلی را افزایش می‌دهد، به آن تنوع نیز می‌بخشد. گاهی اوقات هم آیتم‌هایی وجود خواهد داشت که لزوماً ربطی به گیم‌پلی ندارند. برای بازجویی با افراد هم باید وقت نسبتاً زیادی را صرف کنید که البته جزو بخش‌های نسبتاً جذاب بازی هم محسوب می‌شود. گاهی نیز بعد از بازجویی از هر یک از شخصیت‌ها ممکن است به اطلاعات جدیدی برخورد کنید که باعث می‌شود برای بار دیگر پیش آن افراد بروید و درباره‌ی مسائل جدید با آن‌ها صحبت کنید.

مانند تمام بازی‌های مشابه دو گزینه‌ی کمکی نیز در گیم‌پلی وجود دارد که می‌تواند برای بازیکن، کارآمد باشد. یکی از این گزینه‌ها، عکس یک ساعت در گوشه‌ی تصویر بازی است که با کلیک بر روی آن می‌توانید آیتم‌های قابل تعامل در هر محیط را شناسایی کنید. دومین آیتم هم دفترچه‌ی کارآگاه علوی است که اکثر رویدادهای

گیم‌پلی، معماهای حل شده، صحبت‌های هر یک از شخصیت‌ها و ... در آن یادداشت می‌شود و در هر لحظه از بازی می‌توانید برگردید و آن‌ها را مطالعه کنید.

گرافیک بازی مطمئناً برای افرادی که تنها بخش مهم بازی را گرافیک می‌دانند خوشایند نخواهد بود و البته باید این موضوع را به حساب تعداد کم افراد پروژه گذاشت. از لحاظ فنی، بی‌پرده باید گفت که گرافیک حرف چندان برای گفتن ندارد اما در عوض در گرافیک هنری، بازی عملکرد مناسبی از خود به نمایش می‌گذارد. تک تک محیط‌ها و آیتم‌های موجود در هر یک به خوبی طراحی و در بازی قرار داده شده‌اند. همچنین اتمسفر هر یک به خوبی می‌تواند جو حاکم بر سال‌هایی را که بازی در آن جریان دارد به نمایش بگذارد. طراحی چهره‌های شخصیت‌های مختلف، یکی از جالب‌ترین بخش‌هاست و واقعاً جالب انجام شده است. مثلاً چهره‌ی کارآگاه علوی کاملاً براساس چهره‌ی بازیگر سریال آن، یعنی احمد نجفی، انجام شده است و به خوبی شباهت شخصیت بازی به وی را احساس می‌کنید.

از نظر صداگذاری، کارآگاه علوی در سطح بسیار متوسطی قرار دارد. برخلاف بسیاری از بازی‌های جدید ایرانی که دایماً در پی استفاده از افراد و دوبلورهای مشهور برای صداگذاری شخصیت‌های خود هستند، در این بازی صدای همه‌ی شخصیت‌ها کاملاً معمولی بوده و ویژگی خاصی ندارند. گاهی نیز در انتقال احساس ضعیف عمل شده است اما در حدی نیست که جزو مشکلات بزرگ بازی تلقی شود.

سخن آخر: در آخر باید گفت که شاید کارآگاه علوی مشکلات کوچک و بزرگ زیادی داشته باشد؛ مشکلاتی که تا حدودی نابخشودنی بوده و جذابیت بازی را از بین می‌برند اما به هر حال باید توجه داشت که این پروژه بسیار بسیار کوچک و استانداردهای آن حتی از استانداردهای رایج بازی‌های مستقل هم کم‌تر است!

شایان ضیایی

پلتفرم: Windows

سازنده: اندیشه ویران

ناشر: نوین پندار

داستان: ۸

گیم‌پلی: ۷

گرافیک: ۶

صداگذاری و

موسیقی: ۷

نمره کل: ۷



دوربین و سکانس‌های مختلف بازی به قطع با بازی‌های روز دنیا در سبک مشابه رقابت می‌کنند.



تنوع محیط‌های بازی و البته وجود روز و شب تا حد زیادی از خسته‌کنندگی بازی کم می‌کند.



Defender مدافع

پرش سه گام بهترین بازی ایرانی، سلام!

«مدافع» دارای روند جذاب و خلاقانه‌ای است که از طراحی مرحله‌ی بسیار خویش نشات می‌گیرد. این بازی به راحتی برای مخاطبش «چالش» می‌سازد و اینقدر این کار را تکرار می‌کند و به سرعت سطح چالش‌ها را بالاتر می‌برد که مخاطب در این ریتم سریع گم می‌شود و نمی‌تواند دست از آن بردارد.

در راه بازی‌سازی مشکلاتی هست که مثل خوره در انزوا، روح بازی‌ساز - و ایضا بازیکن و منتقد- را آهسته می‌خورد و می‌تراشد. این مشکلات را نمی‌شود به همین راحتی از میان برداشت، اما می‌شود آن‌ها را با ترفندهایی به حداقل ممکن رساند و راه را برای راحتی روح و جان بازیکن باز کرد. گاهی برای رسیدن به آن‌چه هدف بازی‌ها است، یعنی سرگرمی، یک پرش سه‌گام لازم است.

گام اول: رفع موانع

بازی‌ساز در طول پروسه‌ی بازی‌سازی قطعا به هزاران مشکل خواسته و ناخواسته بر می‌خورد که در صورت تداوم، می‌تواند حتی روند ساخت بازی را متوقف کند. گاهی مشکلات به اندازه‌ای نیستند که باعث توقف پروژه شوند، در عوض، آن‌قدری هستند که در محصول نهایی نمود پیدا کرده و ارزش کار و تلاش بازی‌ساز را پایین بیاورند. اکثر قریب به اتفاق بازی‌های ایرانی که می‌شناسم با همین معضل روبرو هستند.

اما «مدافع» در گام اول توانسته مشکلات را به حداقل برساند. در نتیجه بازی حاضر دارای کم‌ترین ایرادات فنی، ساختاری و هنری است. با برطرف کردن مشکلات، از همان شکل‌گیری ایده گرفته تا ساخت نهایی بازی، در محصول به دست آمده کم‌ترین ایراد یافت می‌شود. گاهی مشکلات را می‌شود به راحتی دور زد و مثلا ایده را به گونه‌ای تغییر داد که در نهایت به ایراد منجر نشود. و یا مشکل کمبود بودجه را می‌شود با قانع شدن به «سادگی» و استفاده از خلاقیت به جای بلندپروازی‌های بی‌جا و زودتر از موعد کم‌رنگ کرد و محصول قابل‌قبولی تحویل داد. انعطاف در شکل‌دهی اثر، کاری است که اکنون سال‌هاست بسیاری از سینماگران ایرانی به آن می‌پردازند. سینماگرانی که کمبود بودجه، امکانات، گرانی‌های متعدد لوازم و ابزار فیلم‌سازی و ممیزی‌ها را با همین انعطاف‌پذیری منحصر به فرد خود دور زده‌اند و توانسته‌اند آثار فراتر از تصویری خلق کنند.

اگر بازی‌سازان ایرانی هم این روند را در پیش بگیرند قطعا به زودی شاهد موج

بازی‌های خوب و سرگرم‌کننده همچون «مدافع» خواهیم بود. مدافعی که با پشت‌سر گذاشتن گام اول، اولین نشان را هم دریافت می‌کند: «مدافع» را می‌شود بازی کرد!

گام دوم: پیروی از قواعد خالق «مدافع» بعد از این‌که با یک پرش بلند، خود را از بند مشکلات فنی و ساختاری اساسی رها می‌کند، با پیروی از قواعد بازی‌سازی در سبکی که بنا دارد ایده‌اش را در آن به منصه‌ی ظهور برساند یک بنای ساده اما کاربردی می‌سازد که در مرحله‌ی بعدی بتواند ایده‌های خلاقانه را در آن به اجرا بگذارد. در واقع یکی از مهم‌ترین ارکان ساخت یک اثر ارزشمند، برپا کردن همین ساختمان اصلی اثر است. «مدافع» که از بنای محکمی برخوردار است، با تکیه بر دانش خود و از آزمون و خطا به این‌جا نرسیده، بلکه از اصولی که قبلا امتحان خود را پس داده‌اند پیروی کرده است و برای هسته‌ی اصلی خود هیچ‌گونه اضافه‌کاری و بلندپروازی بی‌په‌وده‌ای در نظر نگرفته و سمت مصالح نامرغوب نرفته است. مثلا این‌که مرحله‌ی دوم بازی آسان‌تر از مرحله‌ی ابتدایی به نظر می‌رسد اصلا تصادفی نیست و جزو همین اصول است. شاید در این بخش از بازی، یعنی هسته‌ی اصلی گیم‌پلی شاهد تقلیدهای مکرر باشیم، اما عنایت به این نکته که همین مسئله باعث می‌شود بازی قابل انجام و سرگرم‌کننده باشد، موجب می‌شود تا به خوبی ارزش این

تقلیدها را درک کنیم. «مدافع» در پایه‌ریزی یک بنای محکم از گیم‌پلی گام دوم را بر می‌دارد و به جایی می‌رسد که دومین نشان را هم سهم خود می‌کند: بازی استاندارد و قاعده‌مند است.

گام سوم: تزریق ایده و خلاقیت بدون شک اگر «مدافع» را تا گام دوم دنبال کنیم، به یک بازی استاندارد و معمولی می‌رسیم که ارزش متوسطی دارد و در مرحله‌ی «بودن» متوقف می‌شود. چرا که برای بازی‌شدن و متمایز شدن تنها فرم داشتن و بدون ایراد بودن کافی نیست، بلکه بازی‌ساز باید از تمام توان خود برای سرگرم کردن مخاطبش استفاده کند. «مدافع» دارای روند جذاب و خلاقانه‌ای است که از طراحی مرحله‌ی بسیار خویش نشات می‌گیرد. این بازی به راحتی برای مخاطب‌اش «چالش» می‌سازد و اینقدر این کار را تکرار می‌کند و به سرعت سطح چالش‌ها را بالاتر

می‌برد که مخاطب در این ریتم سریع گم می‌شود و نمی‌تواند دست از آن بردارد. لذت فائق آمدن بر این چالش‌ها که خیلی درست و حساب شده سخت‌تر می‌شوند، اینقدر زیاد است که بازیکن را اسیر خود می‌کند و وی را به آن عادت می‌دهد. بازی در عین سادگی، خلاقانه و حساب شده المان‌های جدید به مخاطب می‌دهد تا این‌که بالاخره در یک نقطه گیر بیفتد. آن‌جاست که ارزش واقعی بازی مشخص می‌شود. وقتی یک بازی با حداقل مشکلات، ساختار حساب شده و طراحی مرحله‌ی قدرتمند و خلاقانه بتواند برای مخاطب خود سرگرمی ایجاد کند، کار بزرگی کرده است؛ اما اگر همین بازی با یک عنصر جادویی بتواند بازیکن‌اش را وادار کند که یک مرحله را بارها و بارها تکرار کند تا بالاخره رد شود، می‌تواند برای مدت‌ها در ذهن بماند. طبیعتا در یک پرش سه‌گام، گام سوم محکم‌تر و بلندتر برداشته می‌شود. «مدافع» این کار را می‌کند و به یک بازی سرگرم‌کننده، لذت بخش، خوب و متمایز تبدیل می‌شود و می‌تواند به عنوان سرآمدان عرصه‌ی بازی‌سازی قلمداد شود.

سعید زعفرانی
نکات مثبت: کم ایراد بودن بازی، ساختار اصولی، گیم‌پلی استاندارد، روند خلاقانه و هیجان‌انگیز نکات منفی: راهنمای گنگ، عدم وجود یادآوری برای خرید از فروشگاه بازی



گاهی اوقات فقط باید جاخالی بدهید! بعضی وقت‌ها صحنه آنقدر شلوغ می‌شود که کار دیگری از دستتان بر نمی‌آید.



گرافیک بازی راضی‌کننده است. انفجارها خوب طراحی شده و صداگذاری خوبی هم دارند.

آدرنالین

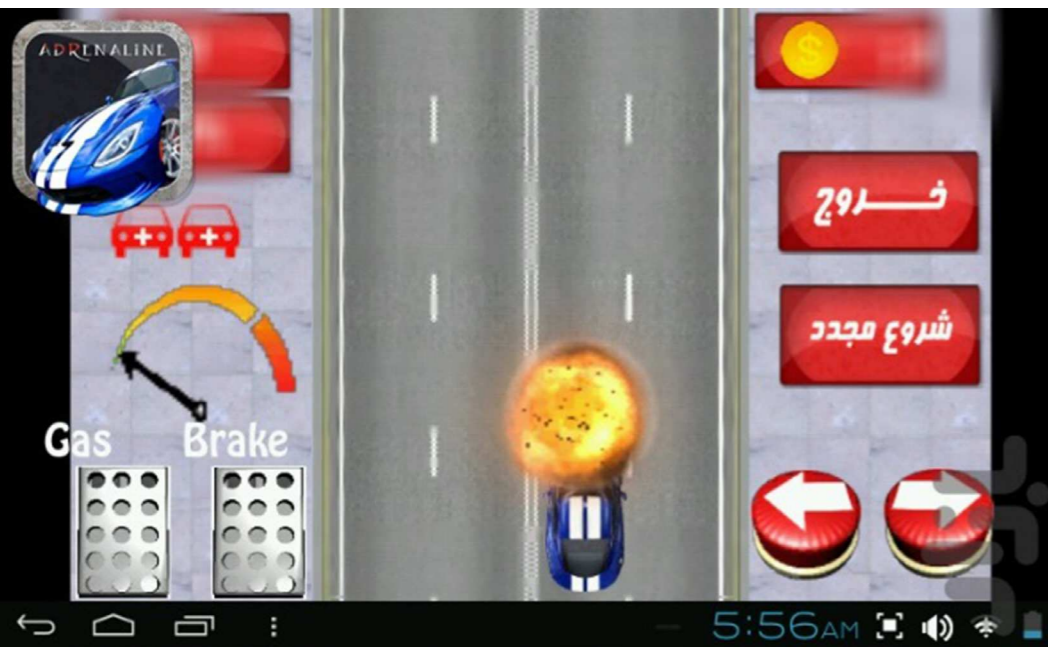
آدرنالین بیشتر با تزریق سرعت به موقع گاز بده، ترمز بگیر و تصادف نکن!

بازی آدرنالین در میان بازی‌های هم‌سبک از لحاظ گیم‌پلی هیجان بیش‌تری را برای شما به ارمغان خواهد آورد.

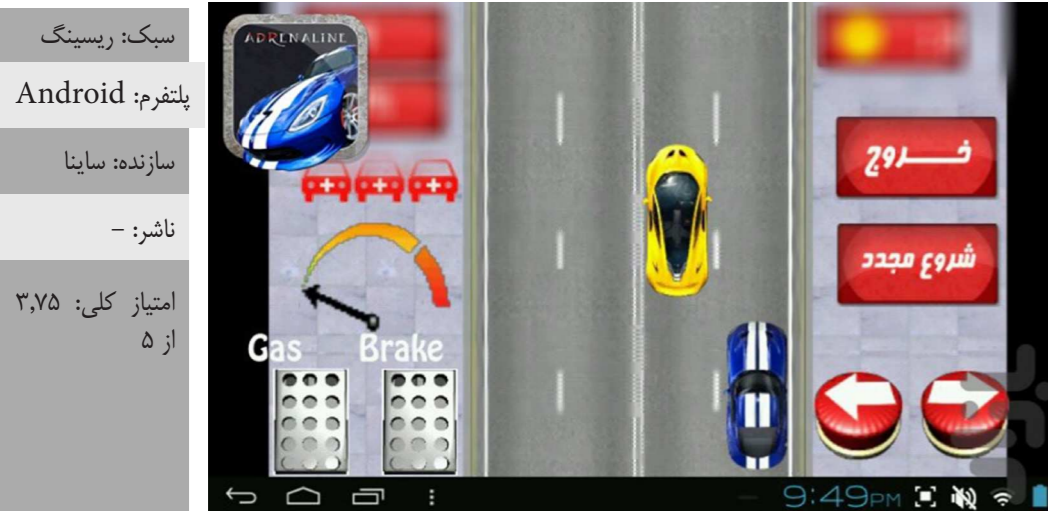
بازی ایرانی «آدرنالین» توسط استودیوی «ساینا» به صورت رایگان برای اندروید در فروشگاه‌های ایرانی قرار گرفته است. سبک بازی مسابقه‌ای رکوردی است و ملاک کسب امتیاز نیز به میزان سکه‌های جمع‌آوری شده و مسافت طی شده بستگی دارد. فعلا که نسخه‌ی ابتدایی بازی از لحاظ گرافیکی حرف چندان‌ی برای گفتن ندارد، اما با توجه به گفته‌ی سازندگان بازی قرار است در نسخه‌های بعدی شاهد پیشرفت چشمگیر این بخش باشیم. پس از ورود به منوی اولیه و انتخاب گزینه‌ی شروع، وارد محیط اصلی بازی خواهیم شد. دو طرف صفحه، گزینه‌های متعددی وجود دارد. با فشردن کلید Gas سرعت ماشین افزایش پیدا خواهد کرد، اما باید سرعت ماشین خود را با فشردن Brake کنترل کنید. اگر موفق به انجام این کار نشوید با سایر ماشین‌ها برخورد می‌کنید و با توجه به این‌که تنها سه بار مجاز به تصادف هستید، بازی به اتمام خواهد رسید و امتیاز بیش‌تری را صاحب نخواهید شد. در سمت راست تصویر نیز با کمک جهت‌های موجود باید مسیر مناسب را انتخاب کنید. بازی آدرنالین در میان بازی‌های هم‌سبک از لحاظ گیم‌پلی هیجان بیش‌تری را برای شما به ارمغان خواهد آورد. تنها مشکل بازی گرافیک نه چندان به‌روز آن است که همان‌طور که گفته شد در نسخه‌های بعدی این مشکل نیز رفع خواهد شد.

محمد امین شیروانی

نکات مثبت: گیم‌پلی مناسب، صداگذاری هیجان‌انگیز نکات منفی: گرافیک نیاز به کار بیش‌تری دارد، بعضی باگ‌های جزئی



پس از برخورد با هر ماشین، یک جان خود را از دست خواهید داد.



در هنگام مشاهده‌ی سایر ماشین‌ها مراقب انتخاب صحیح مسیر باشید.

نقد و بررسی

سبک: ریسینگ
پلتفرم: Android
سازنده: ساینا
ناشر: -
امتیاز کلی: ۳,۷۵ از ۵

سیرکشی

لذت‌بخش‌ترین سیرکشی تاریخ

در گوشه و کنار محیط بازی، سیم‌هایی پراکنده شده‌اند که باید با جهت دادن به آن‌ها بتوانید راه پریز را به سوی وسیله‌ی برقی مورد نظر پیدا کنید.

بازی «سیم‌کشی» «وایرینگ» توسط استودیوی «پرنگ» در سبک پازل و فکری، سال قبل توانست در دومین جشنواره‌ی دانشجوی بازی‌ساز حرف‌های بسیاری برای گفتن داشته باشد و از دید داوران جشنواره، جایزه‌ی «شایسته‌ی تقدیر» را کسب کند. در جشنواره‌ی ملی پردیس نیز سازندگان بازی دست خالی بازنگشتند و موفق شدند جایزه‌ی ویژه‌ی «فناپ» را دریافت کنند. اما در بازی سیم‌کشی قرار است چه کاری انجام دهید؟

شما در نقش یک برق‌کار باید سیم‌های جداشده‌ی برق را به یک‌دیگر متصل کنید تا میان جریان اصلی برق و وسیله‌ی برقی که شامل تلویزیون، رادیو و سایر وسایل برقی است ارتباط برقرار شود. در نسخه‌ی ابتدایی بازی ۴۰ مرحله وجود دارد و سختی بازی نیز با گذر از مراحل، افزایش پیدا خواهد کرد. بنابر گفته‌ی سازندگان،

جریان برق را وصل کن و در

جهان رکورد بزنا

خواهد داد. تمامی طراحی‌های گرافیکی بازی نیز توسط تیم سازنده انجام گرفته و از هیچ شی و بافت آماده‌ای استفاده نشده است. این امر با وجود حجم نه چندان بالای بازی، بسیار قابل توجه است. گرافیک بازی را می‌توان هم‌رده یا حتی سرت‌ر از نمونه‌های خارجی این سبک دانست. جلوه‌های فانتزی و طراحی محیط نشان داده که طراحان گرافیکی وقت زیادی برای آن صرف کرده‌اند. بدون شک، باید بازی سیم‌کشی را جزو عناوین بسیار خوب سبک فکری و پازل دنیای بزرگ اندروید دانست. قیمت پایین بازی (۹۵۰ تومان) نیز حرفی برای گفتن باقی نخواهد گذاشت و مطمئناً ساعت‌ها می‌توانید از مراحل چالش برانگیز آن لذت ببرید.

محمد امین شیروانی

نکات مثبت: گرافیک کارتونی و طراحی بسیار خوب محیط، صداپردازی مناسب، گیم‌پلی روان. نکات منفی: مراحل بازی می‌توانست بیش‌تر باشد، آپدیت نشدن سریع بازی.

امتیاز کلی: ۴ از ۵



همیشه برقراری ارتباط میان وسایل و پریز آسان نخواهد بود.



پلتفرم: Android

سازنده: پرنگ

ناشر: -

سبک: معمایی - پازل



پیچیدگی

یک بازی دسکتاپی معمایی سکوبازی سخت!

نیروی باتری در همان ابتدای کار چندین و چند مکانیک اصلی برای گیم پلی‌اش رو می‌کند که مطمئناً مخاطب را پس خواهد زد.

فرمول خیلی ساده است؛ مخاطب را سرگرم کن! خیلی از بازی‌های ساده و مستقلى که در این سال‌ها منتشر شده و به شهرت و اعتبار رسیده‌اند قبل از هر چیز سرگرم کننده بوده‌اند. یک نمونه‌ی خیلی مشهور و ماندگار این شکل آثار، بازی «پرنده‌گان خشمگین» است. ولی آیا می‌دانید رمز این سرگرم‌کننده بودن چیست؟ سادگی. سادگی در واقع گام دوم برای ساخت یک بازی اساساً سرگرم‌کننده است. کافی است تمام مثال‌های این شکل بازی‌ها را در ذهن‌تان مرور بکنید تا به این نتیجه برسید که همه‌ی بازی‌های موفق کوچک برای سرگرم‌کننده بودن طراحی پایه‌ی به شدت ساده‌ای دارند.

بازی «نیروی باتری» (Battery Power) یک بازی مستقل است که قرار بوده با تبعیت از همان فرمول، یک بازی سرگرم‌کننده‌ی دسکتاپی باشد. آیا چنین شده است؟ بگذارید قدم به قدم جلو برویم. وظیفه‌ی شما در بازی این است که شخصیت تحت کنترل‌تان را از روی سکوهایی جدا از هم به نقطه‌ی هدف برسانید. برای رسیدن به نقطه‌ی هدف، باید از چند مکانیک مختلف استفاده کنید؛ برداشتن باتری‌های قرمز برای حرکت دادن سکوهایی قرمز، برداشتن باتری‌های سبز برای حرکت دادن سکوهایی سبز و گلوله‌های رادیواکتیو برای از بین بردن موانعی که معمولاً نزدیک نقطه‌ی هدف کاشته شده‌اند و البته پریدن. مشکل بزرگ بازی این است که قاعده‌ی اول را نقض کرده است؛ نیروی باتری طراحی پایه‌ی ساده‌ای ندارد. بازی‌های درجه یک این سبک همیشه یک مکانیک اصلی ساده برای خودشان انتخاب می‌کنند و همین مکانیک را تا آخر حفظ کرده و فقط به آن شاخ و برگ می‌دهند. این شاخ و برگ دادن باعث می‌شود بازی‌شان از یک‌نواختی خارج شده و به یک اثر سرگرم‌کننده بدل شود. نیروی باتری در همان ابتدای کار چندین و چند مکانیک اصلی برای گیم‌پلی‌اش

رو می‌کند که مطمئناً مخاطب را پس خواهد زد. تغییر و حرکت دادن سکوها، تصمیم‌گیری برای این‌که اول روی کدام سکو بروید و کدام کلید را زودتر فشار بدهید، مدیریت تعداد باتری‌های‌تان با تعداد حرکت سکوها و مکانیک پریدن که از یک بازی سکوبازی قرض گرفته شده و وسط یک بازی دسکتاپی معمایی سردرآورده است. این قضیه‌ی پریدن به خودی خود چندان هم بد نیست ولی فرای این‌که به سر و شکل بازی نمی‌خورد به یک دلیل دیگر حسابی اذیت‌تان خواهد کرد. برای توضیح دادن این مشکل باید ابتدا بخش گرافیک بازی را مورد بررسی قرار دهیم. بازی را با موتور پایه‌ی «یونیتی سه بعدی» ساخته‌اند که چندان منطقی به نظر نمی‌رسد. زاویه‌ی دوربین در همه‌ی حالات از بالا به پایین و کاملاً ثابت است و اصلاً نمی‌شود درک کرد وقتی زاویه‌ی دوربین ثابت است چرا باید از یک موتور پایه‌ی سه‌بعدی استفاده کرد؟ همین موتور سه‌بعدی مشکلاتی در روند بازی ایجاد کرده چون سازنده‌ی بازی پرسپکتیو را پاک فراموش کرده است! در مواقعی که قرار است از سکویی به سکوی دیگر بپرید زاویه‌ی دوربین حسابی گول‌تان می‌زند؛ چون نمی‌توانید زاویه‌ی مناسب برای پریدن درست را پیدا کنید و پرت می‌شوید پایین. این مورد خصوصاً وقتی کلی از کارها را انجام داده و فقط باید بروید و روی نقطه‌ی هدف بایستید و یک دفعه به پایین سقوط می‌کنید، حسابی روی اعصاب است!

یا مثلاً وقتی قرار است با گلوله‌های رادیواکتیو موانع را نابود کنید؛ در این مواقع باید درست روبه‌روی مانع قرار بگیرید و بعد شلیک کنید. از آن‌جایی که زاویه‌ی دوربین اصلاً این موقعیت را برای‌تان مشخص نمی‌کند شلیک درست و درصد رسیدن به هدف پنجاه پنجاه و چه بسا کم‌تر است. در

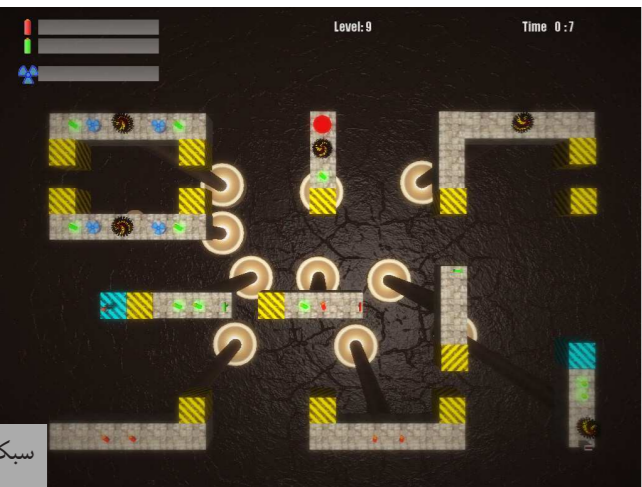
نقد و بررسی

منوی بازی ساده است و به راحتی جذب‌تان می‌کند.

چنین شرایطی که سادگی و شسته-رفته بودن گیم‌پلی به کلی از بازی رخت بر بسته، انتظار این‌که با چیزی به اسم قوس سختی مواجه باشیم انتظار گزافی است. همه‌ی مراحل بازی از اول تا پایان سخت هستند و چیزی که غلظت این سخت بودن را کم و زیاد می‌کند در پیچیدگی هر مرحله خلاصه می‌شود. هرچه در بازی پیشرفت کنید با مراحل پیچیده‌تری مواجه خواهید بود که در نگاه اول حسابی پس‌تان می‌زند. البته اگر طرز فکر‌تان در مواجه شدن با بازی چیزی به غیر از سرگرم شدن و وقت‌گذرانی باشد و بیش‌تر دوست داشته باشید تا کمی معما حل کنید، نیروی باتری بازی خوبی است، ولی اگر دنبال یک بازی دسکتاپی ساده مثل پرنده‌گان خشمگین می‌گردید که در آن فقط سرگرم شوید و به فکر‌تان استراحت بدهید نیروی باتری بازی شما نیست. **رضا قرالو**

نکات مثبت: چالش برانگیز بودن نکات منفی: پیچیدگی بدون اصول، تعدد مکانیک‌های بازی در مقایسه با بازی‌های ساده‌ی دسکتاپی، گرافیک سه‌بعدی، زاویه‌ی ثابت و بد دوربین.

مراحل بازی در نگاه اول به شدت پیچیده به نظر می‌رسند و البته به خاطر تعدد مکانیک‌ها تا پایان کار هم از غلظت این پیچیده بودن کم نمی‌شود.



سبک: سکوبازی معمایی

داستان: -

گیم‌پلی: ۶

گرافیک: ۴

موسیقی و

صداگذاری: ۵

امتیاز کلی: ۵

پلتفرم: PC

سازنده: Vernal

ناشر: -

سبک: سکوبازی معمایی

۷۲

چاپ‌سوم‌روز

۷۳

چاپ‌سوم‌روز

مزرعه‌های که با داستان شما شاد خواهد شد! عنوانی شاد و پر از گل و گاهی خسته کننده

می‌توانید به آن‌ها بپردازید. در کل همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، بازی از یک گیم‌پلی بسیار ساده و معمولی و در بعضی مواقع کسل کننده برخوردار است. مشکلی که بسیاری از عناوین هم سبک دارا هستند. در مجموع، پیاده‌سازی المان‌های این سبک، کمی دشوار است ولی اگر سازندگان کار بیشتری را بر روی پیاده‌سازی این بخش انجام می‌دادند، قطعاً می‌توانستند از یکنواخت بودن بازی بکاهند.

بهترین بخش بازی، بخش گرافیک است. گرافیک بازی بسیار هنری و زیبا همراه با رنگ‌های متنوع و زنده طراحی شده است. همین‌طور طراحی بازمه‌ی شخصیت‌ها و حیوانات و همین‌طور طراحی محیط و سایر آیتم‌ها در بازی، بی‌نقص و زیباست. خوش‌بختانه این بخش، ایراد قابل توجهی ندارد و مشکلات آن کاملاً قابل چشم‌پوشی است.

بخش موسیقی و صداگذاری بازی بسیار معمولی و در سطح متوسطی ظاهر شده است. هنگام ورود به بازی و همین‌طور در حین بازی، یک موسیقی شاد پخش می‌شود. موسیقی بازی با اتمسفر و محیط اطراف هماهنگی کامل دارد و حس کشاورزی را به مخاطب القا می‌کند. صداگذاری بازی، همانند بخش گرافیک ایراد چشم‌گیری ندارد. با کلیک بر روی آیتم‌ها صداهای روان و بی‌نقصی پخش می‌شود. همان‌طور که در بالا گفته شد، بخش موسیقی و صداگذاری بازی در سطح متوسطی قرار دارد و تقریباً بی‌ایراد است و از برترین بخش‌های بازی محسوب می‌شود.

کلام آخر: استودیوی KD Games، تمام تلاش خود را برای ساخت این عنوان انجام داده و تقریباً توانسته در بین دیگر عناوین، حرفی برای گفتن داشته باشد. متقابلاً ما موظف هستیم که آن‌ها را حمایت کنیم و ساده از کنار آن‌ها نگذریم. عنوانی که یک تجربه‌ی جدید و نو را در اختیار شما گذاشته و من پیشنهاد می‌کنم این تجربه‌ی جالب را از دست ندهید. **آریا نیکخواه**

نکات مثبت: طراحی زیبای محیط، صداگذاری بی‌نقص، گوناگونی آیتم‌ها
نکات منفی: پیاده‌سازی نه چندان خوب گیم‌پلی، یکنواخت بودن بازی، آزار موسیقی در حین بازی در بعضی مواقع



شما می‌توانید با قرار دادن آیتم‌های گوناگون، مزرعه‌ی خود را زیبا کنید و همین گوناگونی آیتم در بازی، یک امتیاز خوب محسوب می‌شود.

داستانی ساده را در حد و اندازه‌ی سبک عنوان خود، روایت کرده‌اند. عناوین متعدد و بسیاری در این سبک عرضه شده‌اند. یکی از معروف‌ترین آن‌ها Clash of Clans است. بدون شک از هر ۱۰ گوشی، ۹ گوشی، این بازی را دارند و بیش‌تر مخاطبان اوقات خود را صرف این بازی می‌کنند. سازندگان عنوان ذکر شده، توانسته‌اند با پیاده‌سازی درست گیم‌پلی، خیلی از خواسته‌های طرفداران را برآورده کنند. آن‌ها از همه‌ی جوانب توجه چشم‌گیری به بازی کرده‌اند و مجال است کسی از بازی کردن این بازی خسته شود. دقیقاً مشکلی که بسیاری از عناوین ما دارند و مزرعه شادی نیز از این مسئله مستثنی نیست. (یکنواخت بودن بازی) گیم‌پلی بازی در یک کلام بسیار ساده است. در ابتدا با راهنمایی بازی، یک زمین برای کاشت آماده می‌کنید و با توجه به سفارش‌هایی که دارید گل‌های مختلف می‌کارید که هر کدام از گل‌ها برای ساخت، مدت زمان خاصی را به خود اختصاص داده‌اند. در کل، کار شما در بازی همین است. به مرور مزرعه‌ی خود را گسترش می‌دهید و با گرفتن سفارش‌های مختلف پول‌دار می‌شوید. بخش راهنمایی بازی چنگی به دل نمی‌زند. عناوینی همانند Roads of Battle خیلی خیلی بهتر از مزرعه شادی در بخش راهنمایی ظاهر شده‌اند. همین‌طور بی‌هدف بودن بازی کمی مخاطب را خسته می‌کند. البته ناگفته نماند، شما می‌توانید با قرار دادن آیتم‌های گوناگون، مزرعه‌ی خود را زیبا کنید و همین گوناگونی آیتم در بازی، یک امتیاز خوب محسوب می‌شود.

در بازی شش شخصیت متفاوت با طراحی بازمه و زیبا حضور دارند که هر کدام از آن‌ها نقشی در بازی ایفا می‌کنند. همین‌طور غیر از مراحل اصلی، مراحل جانبی در بازی هست که در حین بازی تجربه‌ی کشاورزی، کاشت و برداشت و از این‌جور کارها، تجربه‌ی جالبی خواهد بود که ممکن است نصیب هر کسی نشود. تجربه‌ای که قطعاً بعد از برداشت محصول، حس و حال خاصی را در دل مخاطب به وجود می‌آورد و صد البته خیلی‌ها دوست دارند که حتی برای یک‌بار هم شده، آن را تجربه کنند. استودیوی KD Games توانسته این تجربه را برای همه، در دنیایی مجازی و در تلفن‌های همراه ارایه کند. این استودیو، فضای شاد و سرشار از گل، تقدیم مخاطب کرده تا بتواند عنوانی جدید با سبکی متفاوت را البته در بین عناوین ایرانی، عرضه کند.

داستان بازی از این قرار است که پسری به نام سهراب بعد از فارغ التحصیل شدن در رشته‌ی مهندسی کشاورزی قصد دارد کاری در رابطه با رشته‌اش دست و پا کند. او به همراه پدرش، بهادر، زمینی تهیه می‌کند که بتواند کار کشاورزی را در آن آغاز کند. انتظار زیادی از بازی‌های این سبکی نمی‌توان داشت که داستانی قوی و پر محتوا داشته باشند. داستان بازی بسیار ساده و در عین حال گیرا است. داستان، طوری در بازی تعریف شده که نمی‌توان ایراد قابل توجهی از آن گرفت. در واقع سازندگان،



نمایی از مزرعه‌ی شاد و دوست داشتنی در بازی



گوناگونی آیتم در این تصویر به چشم می‌خورد



هاجرای آوا – Ava's Quest

این دختر شجاع!

اگر برخی از مشکلات رفع می‌شدند مطمئنا هاجراجویی آوا بازی بسیار بهتری بود



و یافتن ۱۵ تکه پازل که در مراحل مختلف پخش شده‌اند شما می‌توانید اسلحه را نیز آزاد کرده و از آن استفاده کنید. هر مرحله در کنار تکه پازل‌های گفته شده، یک سری چالش دیگر نیز دارد که می‌تواند برای مدتی شما را به خود مشغول کند. برای مثال در هر مرحله، یک الماس وجود دارد که باید در محیط بگردید و آن را بیابید. یا هر مرحله، زمان مشخصی برای تمام شدن دارد و باید سعی کنید پیش از این که تمام شود، به خط پایان برسید. البته با وجود این که این چالش‌ها جذاب هستند و می‌توانند مدت زمان بازی را افزایش دهند اما هیچ دلیل خاصی برای انجام دادن آن‌ها وجود ندارد! به این منظور که شما هرچقدر هم تلاش کنید و امتیازهای مرحله‌ی خود را بالا ببرید در آینده کار خاصی نمی‌توانید با این امتیازها انجام دهید! حتی یک Leaderboard هم وجود ندارد که دل شما را خوش کند! پس کلا وجود این چالش‌ها تا حدی مسخره و بدون لزوم به نظر می‌رسد. البته فراموش نکنیم که این مشکل مربوط به نسخه‌ی موبایل بازی است و در نسخه‌ی رایانه‌های شخصی برای ورود به هر مرحله نیاز است که حداقل ۲ یا ۳ عدد از این چالش‌ها را به پایان برسانید. حالا قضاوت این که چرا دو نسخه باهم تفاوت دارند با شما!

از نقاط قوت بازی آوا طراحی مراحل آن است که انصافا به خوبی انجام شده است. به‌طور کل بازی دارای ۳ فصل و هر فصل شامل ۹ مرحله و ۱ مرحله‌ی اضافه به عنوان جایزه است که البته با یافتن ۵ تکه پازل می‌توانید به آن دسترسی داشته باشید. از همان ابتدا باید با دو نوع چالش در هر مرحله سر و کله بزنید. اول چالش‌های

باشد. ماجرای آوا (یا به اختصار آوا) برای دو سیستم عامل Android و Windows ساخته می‌شود و به نظر می‌رسد که به زودی شاهد نسخه‌ی iOS و Mac آن نیز باشیم. آوا همانند خیل عظیم بازی‌های هم‌سبک خود روند داستانی خاصی ندارد! شیوه‌ی روایت داستان به‌صورت کمیک بوده و از هیچ دیالوگ یا صدای خاصی هم برای آن استفاده نشده است. بازی با یک دموی آغازین بسیار ساده آغاز می‌شود و آوا را نشان می‌دهد که با دوستانش در حال خوش‌گذرانی است تا این که ناگهان موجود پلیدی از آسمان ظاهر می‌شود و دوستان او را می‌زدند!! حال آوا باید تلاش کند و با عبور از مسیرهای سخت و دشوار دوستانش را پیدا کند! داستان بسیار کوتاه و غیرقابل توجیه است! اصلا مشخص نیست که چرا یک موجود یا هیولا یا هرچیزی که می‌توان آن را نامید، باید ناگهان ظاهر شود و دوستان آوا را بدزدند! البته درست است که معمولا داستان نقش چندان مهمی در این‌گونه بازی‌ها (خصوصا بازی‌های موبایل) ایفا نمی‌کند اما به‌رحال انتظار من این است که داستان کمی قابل توجیه باشد.

بازی آوا همانند بازی‌های قدیمی کنسول‌های GameBoy یا Sega Master System با دو جهت اصلی و دو Action Key دیگر بازی می‌شود. دو جهت اصلی، آوا را به چپ و راست هدایت می‌کند و دو دکمه‌ی دیگر به آوا کمک می‌کنند تا بپرد یا با اسلحه خود شلیک کند. در ابتدای بازی آوا تنها می‌تواند از قابلیت پرش خود استفاده کند و خبری از اسلحه و شلیک به دشمنان نیست اما با پیشروی در هر مرحله

با وجود این که این چالش‌ها جذاب هستند و می‌توانند مدت زمان بازی را افزایش دهند اما هیچ دلیل خاصی برای انجام دادن آن‌ها وجود ندارد! به این منظور که شما هرچقدر هم تلاش کنید و امتیازهای مرحله‌ی خود را بالا ببرید در آینده کار خاصی نمی‌توانید با این امتیازها انجام دهید!

چندی است که بازی‌های سکوبازی دوباره به روزهای اوج خود بازگشته‌اند. معمولا بازی‌هایی که در قالب این سبک عرضه می‌شوند (چه در داخل کشور و چه در خارج) بازی‌های جذاب و خوش‌ساختی هستند. شاید اولین و بهترین بازی سکوبازی ایرانی بازی کوهنورد بوده که واقعا با پیروی از استانداردهای بازی‌های هم‌سبک، خود را به یکی از موفق‌ترین بازی‌های ساخته شده در ایران تبدیل کرد. اما خوب، به‌رحال کوهنورد هم مشکلات خاص خود را داشت که به آن لطمه وارد می‌کرد. اما چندی است که تیم‌های مختلف ایرانی در حال کار بر روی بازی‌های سکوبازی برای سیستم عامل‌های iOS و Android هستند. یکی از این بازی‌ها Shadow Blade است که با عرضه بر روی App Store به موفقیت چشم‌گیری دست یافت و حتی برخی از بهترین بازی‌های خارجی را نیز پشت سر گذاشت.

داستان: ۵
گیم‌پلی: ۸
گرافیک: ۷
صداگذاری و موسیقی: ۷
نمره کل: ۷

نقد و بررسی

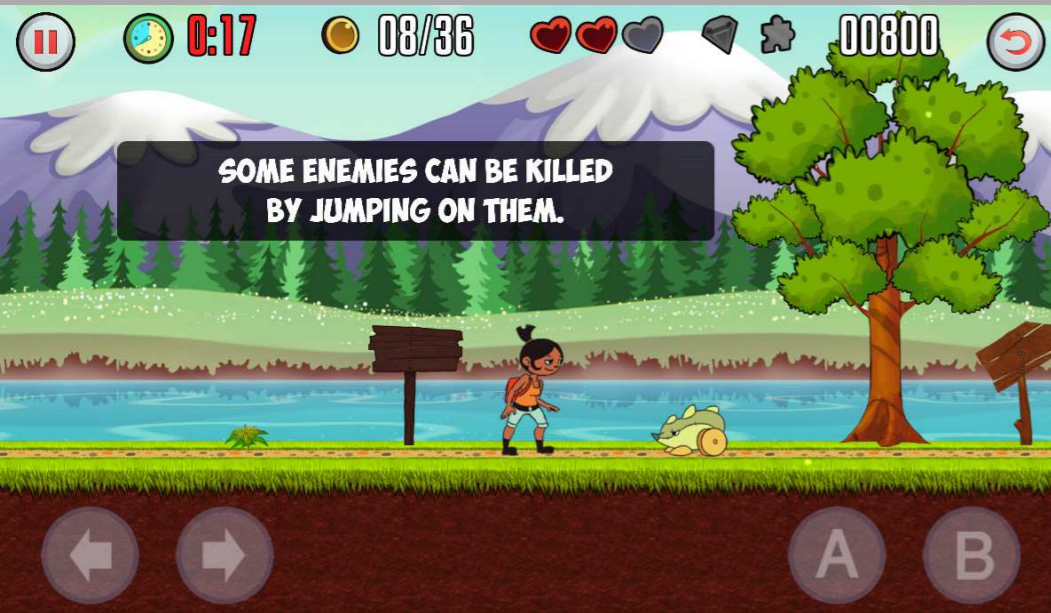
ناشر: -

سازنده: Nemo Games

پلتفرم: Android, Windows

سبک: پلتفرمینگ دو بعدی

نقد و بررسی



سکوبازی که بعضی اوقات از حالت استاندارد خارج می‌شود و اذیت‌تان می‌کند و دوم دشمنانی که در محیط وجود دارند. چالش‌های سکوبازی در ابتدا اکثرا شامل سکوهایی ثابت است اما با عبور از مراحل، سکوهایی متحرک و در حال ریزش نیز به بازی اضافه می‌شوند و جذابیت بازی را افزایش می‌دهند. البته کند بودن بازی در تشخیص ضربه‌ی دست بازیکن به صفحه‌ی لمسی موبایل برخی از اوقات باعث می‌شود به شکل احمقانه‌ای شکست بخورید، اما این مشکل در حدی نیست که جزو ایرادات بزرگ بازی تلقی شود.

دشمنان بازی هم شامل ۲۰ نوع از خزنده‌ها و پرنده‌ها و موجودات مشابه دیگر است که مثل بازی‌های کلاسیک ماریو یا کتاب جنگل در محیط حضور دارند و برخورد به آن‌ها موجب از دست رفتن یک جان از مجموعه ۳ جان آوا می‌شود. البته بازیکن قبل از دسترسی به اسلحه می‌تواند با پریدن بر روی هر یک از آن‌ها، دشمنان را نابود کند.



از نظر گرافیک و صداگذاری، آوا را در بهترین حالت می‌توان در رده‌ی بازی‌های متوسط موبایل دسته‌بندی کرد. طراحی پس‌زمینه‌ها و آبجکت‌های محیط در سطح خوبی قرار دارند و مشکل خاصی بر آن‌ها وارد نیست هرچند که مطمئنا می‌توانست خیلی بهتر از آن چه که اکنون هست باشد. از نظر صداگذاری هم، آوا شامل چند قطعه است که در پس‌زمینه پخش می‌شوند و هر از گاهی هم خود شخصیت آوا با انجام اعمالی مانند پریدن صدای خاصی از خود بروز می‌دهد (!) که حداقل باعث می‌شود احساس کنیم شخصیت اصلی بازی زنده است!

نتیجه‌گیری:

مراحل غول‌آخرا از بهترین مراحل بازی است.



آوا واقعا بازی خوبی است اما مشکل بزرگ آن کلیشه‌ای بودن بیش از حدش است. به عنوان یک بازی ایرانی می‌توان آوا را یکی از بهترین سکوبازی‌های ساخته شده در تاریخ بازی‌های ایرانی دسته‌بندی کرد اما به عنوان یک بازی بین‌المللی، آوا یک بازی متوسط رو به خوب است که احتمالا شانس زیادی هم در رقابت با بازی‌های فوق‌العاده‌ای که هر روز عرضه می‌شوند نخواهد داشت. در مجموع باید گفت آوا یک بازی خوش‌ساخت اما یک‌بار مصرف است!

شایان ضیایی

نکات مثبت: طراحی خوب مراحل، تنوع دشمنان، کنترل روان
نکات منفی: داستان ضعیف، برخی مشکلات

تنوع محیط و چالش‌های موجود در هر یک از مراحل واقعا عالی است.



ارسال آثار
تا
۳۰ فروردین ۹۳
IGDF.ir



جشنواره بازیسازان مسد

تقل ایران

- رایانه
- موبایل
- تحت وب
- کنسول

- بازی ویدئویی
- کاراکتر
- بازینامه
- مقالات
- نقد بازی
- فناوری

www.IGDF.ir



آهاده می کمک به روباه و تیراندازی باشید

روباه و کلاغ مکار

انتقام سخت کلاغها از روباه داستان



منوی بسیار خلاقانه‌ی بازی به زیبایی آن افزوده است.

آورد تیرها را آتشین و یا برقی کنید. بعضی از کلاغها سعی در نابودی موقت کمان خواهند داشت و تعدادی دیگر سعی می‌کنند با مسدود کردن راه تیراندازی، فرصت شما را برای نابودی کلاغها و بازپس‌گیری پنیرها کم کنند. موسیقی بازی نیز که در طول مراحل شنیده می‌شود، به حس فانتزی بودن بازی می‌افزاید. طراحی منوی اولیه‌ی بازی نیز بسیار جالب انجام شده و برای دسترسی به بخش مورد نظر باید به سوی آن تیر پرتاب کنید. بازی روباه و کلاغ مکار با قیمت تقریبی ۲ هزار تومان در بیش‌تر بازارهای ایرانی اندروید موجود است. مطمئن باشید بازی ارزش این قیمت را خواهد داشت و می‌تواند ساعت‌ها شما را سرگرم نگه دارد. امیدواریم در به‌روزرسان‌های بعدی، مراحل بیش‌تری نیز به بازی افزوده شود.

محمد امین شیروانی

الگوبرداری شده که خوشبختانه به نتیجه‌ی خوبی هم رسیده است. بازی در سه محیط



محیطهای متنوع یکی دیگر از نکات مثبت بازی است.

جریان دارد: جنگل، مزرعه و شرکت پنیرسازی. هر یک از این محیطها هم خود به ۶ مرحله تقسیم می‌شوند که سعی شده اکثرا متفاوت با یکدیگر باشند. در ساخت مراحل از هیچ مدل آماده‌ای استفاده نشده و هر آنچه که در محیط سه بُعدی بازی می‌بینید توسط تیم پنج نفره‌ی استودیوی «شیواپرداز کرمان» ساخته شده‌اند. در طول مراحل هر چه جلوتر بروید به درجه‌ی سختی بازی نیز افزوده خواهد شد و کار شما برای

خود جلب کند. داستان روباه و کلاغ برای ما ایرانی‌ها داستانی آشنا است که تداعی‌کننده‌ی نوستالژی‌های فراوانی هم هست. اما این بار قضیه، عکس آن چیزی است که ما در گذشته شنیده بودیم. حالا دیگر خبری از حیل‌های روباه نیست، بلکه این بار کلاغها هستند که به شرکت پنیرسازی خانوادگی روباه داستان حمله کرده و سعی در غارت و دزدیدن محصولات آن‌ها دارند. وظیفه‌ی شما در این بازی، کمک کردن به روباه جمع آوری محصولات بپردازد. گیم‌پلی بازی همان‌گونه که متوجه شدید شباهت‌هایی به بازی محبوب «پرنندگان خشمگین» دارد و به نوعی از روی آن امتیاز کلی: ۴,۵ از ۵ سبک: مبارزه ای ناشر: - پلتفرم: Android سازنده: شیوا پرداز کرمان



گیم‌پلی نبرد با کلاغها بسیار هیجان‌انگیز و سرعتی پیش می‌رود.

فروت کرفت / Fruit Craft

نبرد در میدان تره بار

با سبد پر از میوه‌تان به جنگ با هیوهای حریفان بروید!



بازی‌های آنلاینی است که تاکنون ساخته شده است. در اکثر بازی‌های مشابه، بازیکن کنترل گروه‌هایی از انسان‌ها، جانوران و یا موجودات دیگر را بر عهده می‌گیرد. ولی در این بازی شما فرماندهی میوه‌ها هستید. این چیزی است که فروت کرفت را از بقیه‌ی هم‌ردیف‌هایش متمایز کرده است.

تا قبل از ورود تلفن‌های همراه به دنیای بازی‌های ویدیویی، پیش‌بینی می‌شد که این دستگاه‌ها نمی‌توانند جایگاهی را برای خود در این صنعت به‌دست آورند و در برابر کامپیوترهای شخصی و کنسول‌های بازی رقابت را واگذار می‌کنند. ولی این تفکر درست از آب در نیامد و تلفن‌های همراه با اتکا به همه‌گیر بودن‌شان در جامعه توانستند به خوبی همه‌ی نگاه‌ها را به خود معطوف کنند. در اصل به همه ثابت کردند که برای لذت بردن از یک بازی، حتما لازم نیست که به کامپیوترهای قدرتمند و کنسول‌های بازی جدید دسترسی داشت. بلکه گاهی اوقات یک بازی ساده و کوچک موبایل می‌تواند طوری بازیکن را سرگرم و غرق در خود کند که حتی متوجه گذشت زمان نشود. با ورود تلفن‌های همراه هوشمند به بازار و داشتن قابلیت‌های جدید، بازی‌هایی که برای این دستگاه‌ها تولید می‌شد نیز دستخوش تغییر و تحول شدند. دست سازندگان برای ساخت بازی بازتر از قبل شد و در نتیجه بازی‌های مختلف در سبک‌های گوناگون برای این دستگاه‌های کوچک عرضه شد.

در این بازی شما فرماندهی میوه‌ها هستید. و این چیزی است که فروت کرفت را از بقیه‌ی هم‌ردیف‌هایش متمایز کرده است.

در این میان بازی‌های آنلاین و چند نفره توجه سازندگان زیادی را به خود جلب کردند و در مدت کوتاهی تبدیل به یکی از پرطرفدارترین بازی‌های موبایل شدند. در میان بازی‌های آنلاین، جای خالی یک بازی ایرانی در این سبک احساس می‌شد که به لطف استودیوی Turend on Digital این خلاء به خوبی پر شد. بازی ایرانی «فروت کرفت» اولین و یکی از بهترین

طوطی کشاورز

طوطی باغبان عنوانی که با تمام مشکلات و کمی و کاستی‌هایش ارزش بازی کردن را دارد

نقد و بررسی



است که در کنار کلاغ‌ها، چالش بیش‌تری را برای به‌تمام رساندن مرحله ایجاد می‌کند. باد به تنهایی نجات‌دهنده‌ی روند خطی و یکنواخت بازی نیست ولی به جذابیت آن بیش از پیش می‌افزاید. از میان مراحل بازی، تنها چهار مورد از آن‌ها را مراحل جانبی تشکیل می‌دهد که جای‌گیری آن‌ها در میان مراحل طوطی است که یک‌نواختی را از بین می‌برد. البته

سازندگان می‌توانستند با طراحی مراحل جانبی بیش‌تر، از خسته کننده شدن بازی بکاهند. زیرا هیچانی که در برخی از این مراحل هست در مراحل اصلی به ندرت یافت می‌شود. در طول مراحل بازی نیز، با انجام دادن برخی کارها مانند جمع‌آوری میوه‌ها قبل از رسیدن آن‌ها به زمین، بازیکن امتیازات ویژه‌ای را دریافت می‌کند که با رسیدن آن‌ها به حد معینی، یک تاج به او داده می‌شود. با دریافت امتیاز بیش‌تر، تاج‌های بهتری هم به‌دست خواهد آورد. از پول به‌دست آمده در پایان هر مرحله نیز می‌توان برای خرید آیتم‌ها و ارتقا‌های موجود در فروشگاه بازی استفاده کرد.

از بحث روند و گیم‌پلی که بگذریم، به بخش گرافیک و جلوه‌های بصری می‌رسیم. گرافیک بازی بسیار ساده است و از رنگ‌های شاد به مقدار زیاد در آن استفاده شده و بازیکنان بزرگسال را به یاد کتاب‌های رنگ آمیزی دوران کودکی می‌اندازد. شاید این نوع گرافیک فانتزی و کودکانه بیش‌تر به مذاق بازیکنان کم سن و سال و خردسال خوش‌تر بیاید تا بزرگسالان. البته این موارد چیزی از ارزش این بازی از لحاظ هنری کم نمی‌کند. ولی ایراد کلیشه‌ای استفاده نکردن از اعداد فارسی هنوز پابرجا است. حداقل انتظاری که از یک بازی ایرانی می‌رود این است که تماما فارسی باشد و این بازی نیز به دسته بازی‌های ایرانی‌ای که این مورد را رعایت نکرده‌اند اضافه می‌شود. صداگذاری مطلوب است و ایرادی به آن نمی‌توان گرفت. صدای باد، طوفان و سایر موارد به خوبی شبیه‌سازی شده‌اند و در این مورد مشکلی وجود ندارد. ملودی‌های بازی که تعدادشان از انگشت دست فراتر نمی‌روند نیز در حد متوسطی قرار دارند.

به پایان رساندن مراحل اولیه، کار دشواری نیست. ولی کم کم عوامل مختلفی به بازی اضافه می‌شوند و به جذابیت بازی می‌افزایند. هجوم کلاغ‌ها به باغ اولین موردی است که باعث سخت‌تر شدن بازی می‌شود.

پس از ورود متفاوت و موفق پرندگان استودیوی Rovio به دنیای بازی‌ها، استودیوهای زیادی در سراسر دنیا از ایده‌ی به‌کار رفته در بازی آن‌ها یعنی پرندگان خشمگین، برای ساختن بازی‌های خود الهام گرفتند. و از آن زمان بود که دوره‌ی جدیدی در بازی‌های سبک آرکید آغاز شد. در این میان یکی از استودیوهای ایرانی توانسته است که با استفاده از ایده‌ی ساخت بازی با محوریت پرندگان، عنوان نسبتاً خوبی را خلق کرده و به بازار داخلی عرضه کند. نام این بازی، طوطی کشاورز است. مراحل ساخت پروژه‌ی طوطی کشاورز (Framer Parrot) از خرداد ماه ۱۳۹۱ توسط استودیوی «تیرنام» کلید خورد و در طی ۱۴ ماه، کار ساخت و توسعه‌ی آن به پایان رسید.

از آن جایی که در بازی‌های سبک آرکید داستان اهمیتی ندارد، پس انتظاری نمی‌رود که شاهد روایت داستان در بازی باشیم. ولی در بخش معرفی بازی که در قالب سرود، ماجرای بازی بازگو می‌شود؛ متوجه شدیم که پیرمرد کشاورز قصد دارد که در باغ خود کلبه‌ای بسازد و به همین دلیل بقیه‌ی کارها را به طوطی‌اش می‌سپارد. با توجه به نام بازی انتظار می‌رفت که طوطی کشاورزی کند، ولی هنگامی که اولین مرحله شروع شد، متوجه شدیم که کار طوطی باغبانی است نه کشاورزی. و تا زمانی که پیرمرد حضور ندارد و یا درحال استراحت است، این طوطی است که زمام امور را به‌دست می‌گیرد.

در طول مراحل بازی که تعدادشان در کل به عدد بیست می‌رسد، باید کارهای مختلفی به‌وسیله‌ی طوطی انجام داد که اصلی‌ترین آن‌ها، جمع‌آوری میوه‌ها از درختان است. به پایان رساندن مراحل اولیه، کار دشواری نیست. ولی کم کم عوامل مختلفی به بازی اضافه می‌شوند و به جذابیت بازی می‌افزایند. هجوم کلاغ‌ها به باغ، اولین موردی است که باعث سخت‌تر شدن بازی می‌شود. آن‌ها میوه‌ها را برمی‌دارند و در چاله‌هایی که در زمین کنده‌اند می‌گذارند. پس علاوه بر این‌که باید میوه‌ها را جمع کنید، باید با استفاده از وسایل موجود در سطل زباله و اشیای دیگر، کلاغ‌ها را از بین ببرید. یکی دیگر از عواملی که باعث کم رنگ‌تر شدن روند یکنواخت بازی می‌شود، وجود وزش باد در بعضی از مراحل بازی

به خود را دارد و برای رسیدن به هدف خود پا به دنیای فروت کرفت گذاشته است. سیستم کسب تجربه یا XP مشابه دیگر بازی‌های آنلاین است و بسته به نوع نبردها و ماموریت‌ها مقدار خاصی XP به بازیکن تعلق می‌گیرد. با رسیدن این امتیازات به حد معینی درجه‌ی بازیکن ارتقا پیدا می‌کند. هر چه این درجه بالاتر باشد، قدرت در دفاع و حمله افزایش پیدا می‌کند. افزایش درجه باعث می‌شود که نظر قبایل به بازیکن جلب شود و او را به قبیله‌ی خود دعوت کنند.

یکی از نکات برجسته‌ی بازی، گرافیک هنری بسیار دل‌نشین آن است. محیط بازی در عین سادگی بسیار جالب است. ساختمان‌ها نیز متناسب با نوع کاربریشان طراحی شده‌اند. به عنوان مثال میدان نبرد به شکل آبمیوه‌گیری و ساختمان کارت‌ها به شکل صندوق میوه‌ها ساخته شده‌اند. پوشش میوه‌ها یکی دیگر از نکات جالب توجه بازی است. هر میوه با توجه به منطقه‌ای که در آن می‌روید لباس پوشیده است. مثلاً نارگیل لباسی شبیه به دزدان دریایی دارد و خرما لباس بادیه نشینان را پوشیده است. سازندگان در این قسمت نهایت دقت و ظرافت را به کار برده‌اند و باید به آن‌ها آفرین گفت.

نمی‌توان از بازی ایراد خاصی گرفت. ولی مهم‌ترین مشکلی که گریبان‌گیر بازیکنان است، قطعی‌های ارتباط با سرورهای بازی است که امیدواریم در آپدیت‌های بعدی این مشکل به حداقل خود برسد. بازی فروت کرفت بسیار سرگرم‌کننده و اعتیادآور است و مطمئن باشید اگر به آن دچار شوید دیگر رهایش نخواهید کرد. **میلااد رضایی منش**

نکات مثبت: به متن رجوع کنید.

نکات منفی: قطع شدن ارتباط با سرورها حتی در مواقع حساس و نبردها



در کل با توجه به مشکلات عدیده‌ی بازی‌سازی در ایران و محدودیت‌های مالی و سایر موارد، استودیوی تیرنام توانسته بازی خوبی را ساخته و روانه‌ی بازار کند. طوطی کشاورز عنوانی است که از ایده‌ی خوبی برای ساخت آن استفاده شده و بدون شک ارزش بازی کردن را دارد.

میلااد رضایی منش



مراحل جانبی همچنان بیش‌تری دارند و سرعت عمل بیش‌تری را می‌طلبند.

سبک: آرکید

پلتفرم: Windows

سازنده: تیرنام

نکات مثبت: سیستم آپگرید، مراحل جانبی جذاب

نکات منفی: تکراری شدن روند بازی پس از مدتی

گیم‌پلی: ۷

گرافیک: ۵

موسیقی: ۶

امتیاز کلی: ۶,۵

اگر نتوانید تعادل مناسبی را ایجاد کنید به طور حتم در مراحل پایانی برای از بین بردن دشمنان به مشکل برخورد خواهید کرد.

زمانی که بانته همراه با تعدادی از هم‌قبیله‌ای‌های خود برای شکار به بیرون از قبیله رفته بودند، ناگهان موجودات اهریمنی به آن‌جا حمله کردند و علاوه بر غارت، تمامی افراد قبیله را نیز کشتند. پس از آن، بانته قسم می‌خورد که تمامی افراد اهریمنی را از پای درآورد تا بتواند انتقام سرزمین، خون پدر و سایر افراد قبیله را بگیرد.

استودیوی کوهیاران، سازنده‌ی عنوان بانته راه چالش برانگیز و دشواری را برای داستان بازی در پیش نگرفته‌اند. داستان بازی همان بازپس گیری سرزمین از دست دشمنان است که در اکثر بازی‌های این روزها و حتی گذشته با آن به خوبی آشنا هستیم. اما به هیچ وجه این مسئله باعث کاهش جذابیت و میزان علاقه برای ادامه‌ی بازی نخواهد شد. سبک بازی Hero Defense و یا اصطلاح عامیانه‌ی آن، دفاع از قلعه است. نکته‌ای که باعث متمایز شدن این بازی با سایر عناوین هم‌سبک می‌شود، دفاع از چیزی به غیر از قلعه یا مکان است. شما در این بازی باید از شخصیت بانته دفاع کنید. چگونگی دفاع از او نیز بدین گونه است که دشمنان در مدت مشخصی به صورت گروهی حمله‌ور می‌شوند و باید با ضربه زدن به آن‌ها، دشمنان را کشته و مانع از نزدیک شدن به بانته شوید.

اگر دشمنان موفق شوند به بانته حمله‌ور شوند، نوار سلامتی‌ای که برای او در نظر گرفته شده است به سرعت کاهش پیدا خواهد کرد و مجبور به بازی از ابتدای مرحله خواهید شد. هسته‌ی اصلی گیم‌پلی، زمانی خود را نشان می‌دهد که به مراحل بالاتر برسید. هرچند مراحل ابتدایی بازی را سپری کنید، دشمنان قوی، بزرگ و بیش‌تر از قبل خواهند شد. در به‌روزرسان جدید، ۵۰ مرحله وجود دارد که به اتمام رساندن آن‌ها کاری بسیار سخت خواهد بود. در پایان هر مرحله نیز به عنوان هدیه، الماسی دریافت خواهید کرد که می‌توانید از آن برای ارتقا و قوی‌تر کردن سربازان خود استفاده کنید. به خاطر داشته باشید، به درستی از قدرت‌هایی که برای شما در نظر گرفته شده بهره ببرید چون اگر نتوانید تعادل مناسبی را ایجاد کنید، به طور حتم در مراحل پایانی برای از بین بردن دشمنان به مشکل برخورد خواهید کرد. برای جلوگیری از پیشروی دشمنان می‌توانید سربازان بیش‌تر و یا مانع‌هایی را در سد راه آن‌ها قرار دهید تا بتوانید با ضربات مختلفی که به تدریج یاد خواهید گرفت دشمنان را کشته و مراحل را به اتمام برسانید. ضرباتی نظیر ضربه، آتش و ... را می‌توان جزو ضربات اولیه‌ی بازی دانست که از نحوه‌ی استفاده‌ی آن‌ها اطلاع پیدا خواهید کرد. تمامی ضربات خود را همان‌طور که گفته شد می‌توانید با دریافت الماس‌های بیش‌تر قدرتمندتر از قبل کنید. استودیوی کوهیاران در زمینه‌ی گرافیکی نیز بسیار خوب و هنرمندانه عمل کرده

با بانته مشخص شد دیگر زهان سلطنت

عناوین خارجی به پایان رسیده است

است. جلوه‌های تصویری و طراحی شخصیت‌ها در سطح بالایی انجام گرفته‌اند و جای هیچ بحثی را در این زمینه باقی نگذاشته‌اند. بانته در دو نسخه برای گوشی‌های اندروید تدارک دیده شده است. نسخه‌ی معمولی برای گوشی‌های اندروید و همین‌طور نسخه‌ی HD که برای تبلت‌های اندرویدی پردازش شده است. در هر دو نسخه با توجه به به‌روزرسان‌هایی که سازندگان بازی منتشر کرده‌اند، باگ و مشکلات گرافیکی دیده نمی‌شود و یا به قدری کوچک هستند که از توانایی‌های سازندگان چیزی کم نخواهند کرد. در کنار دو بخش گیم‌پلی و گرافیک، بخش موسیقی هم هوشمندانه کار شده است. موسیقی با جریانات درونی بازی در یک ریتم و خط قرار دارد. هیجان اضافه‌ای را که در بازی به‌دست خواهید آورد را باید مدیون موسیقی آن دانست که در طول مراحل با شما همراه خواهد بود تا در هنگام مبارزات احساس تنهایی نکنید. بازی بانته را عوامل استودیوی کوهیاران با تلاش بسیار فراوانی ساخته‌اند و خوش‌بختانه باید گفت که هیچ یک از زحمات آن‌ها با توجه به بازی‌ای که هم‌اکنون در اختیار دوست‌داران این نوع سبک قرار داده‌اند بیهوده صرف نشده است. قیمت بازی با توجه به محتوای آن بسیار قابل قبول است و شما می‌توانید تنها با ۱۵۰۰ تومان، بانته را برای گوشی و یا ورژن HD شده‌ی آن را توسط تبلت خود خریداری کنید. **محمد امین شیروانی**

نهایت جذابیت



جریانات بازی در مکان‌های مختلف و متعددی رخ خواهند داد

نکات مثبت: گرافیک خوب، موسیقی هیجانی، گیم‌پلی مناسب و بدون باگ
نکات منفی: داستانی قدیمی، زمان بردن برای آشنایی کامل با نحوه‌ی مبارزات

یک الماس



کاملاً فارسی (حتی گوشی‌هایی که زبان فارسی پشتیبانی نمیکنند)



برای جلوگیری از پیشروی دشمنان می‌توانید از راه‌های زیادی دست به کار شوید

یک الماس



۵۰ مرحله متنوع و سرگرم کننده



شخصیت‌های متنوع دشمنان در طول مراحل

امتیاز کلی: ۴,۵

ناشر: -

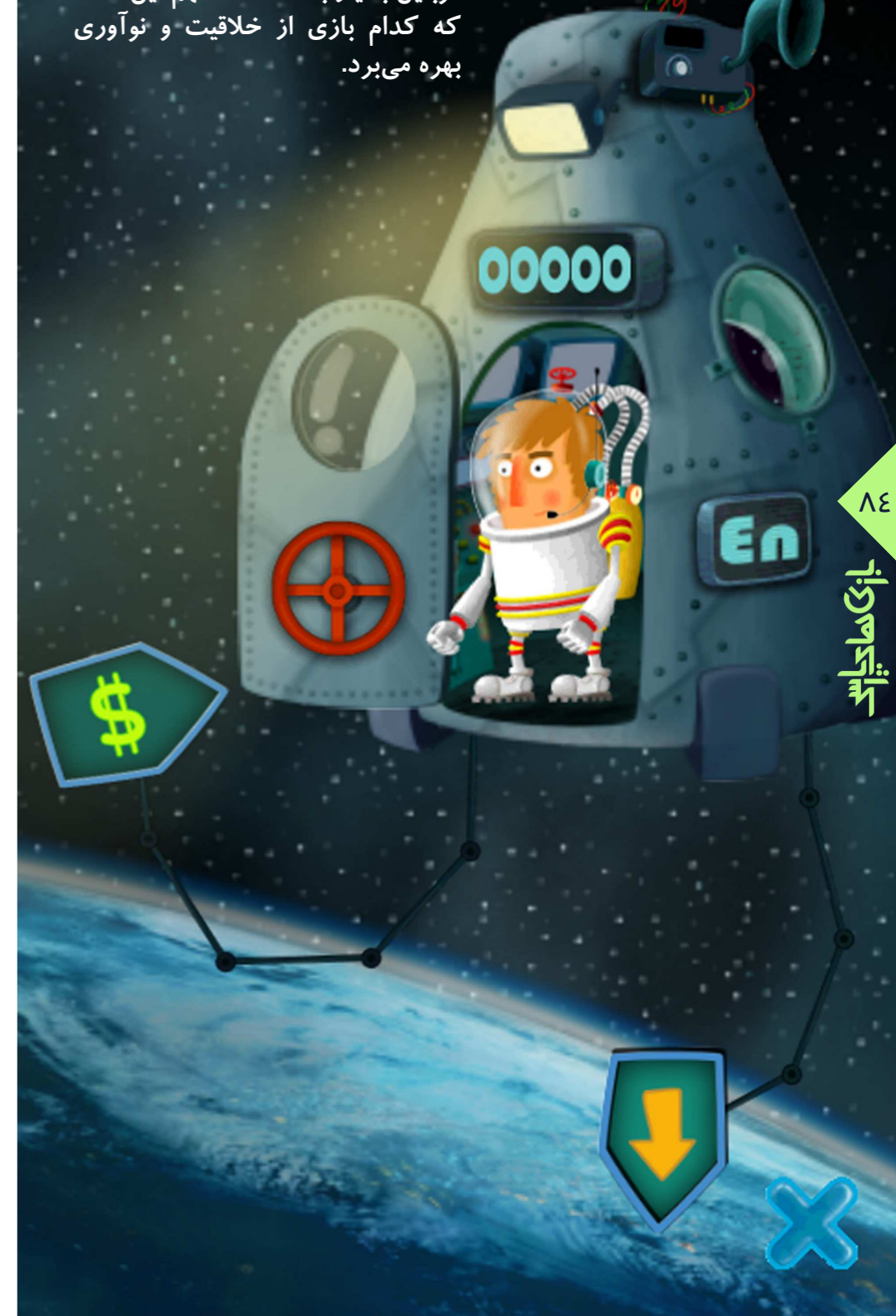
سبک: دفاع از قلعه

پلتفرم: Android

سازنده: کوهیاران

Daring Diver

این روزها تعدد بازی‌های اندروید و موبایل بسیار بالاست. اما مهم این است که کدام بازی از خلاقیت و نوآوری بهره می‌برد.



Daring Diver یک بازی کاملاً معمولی و ساده است که به شدت از نبود خلاقیت رنج می‌برد. و در کنار این عیب بزرگ، اصلاً از نظر کیفی، گیم‌پلی، گرافیک و صدا خوب نیست.

در زمانی زندگی می‌کنیم که خلاقیت و ایده‌پردازی در همه چیز حرف اول را می‌زند. هر چیزی که با عنوان سرگرمی برای انسان ساخته می‌شود، در درجه‌ی اول باید مورد پسند مخاطب قرار گرفته و بتواند او را ارضا کند. چه فیلم، چه موسیقی، چه کتاب و چه بازی. اگر نگاهی به دنیای اطرافمان بیاندازیم متوجه می‌شویم که دور و برمان پر از بازی و فیلم و سرگرمی است. سالیانه صدها و شاید هزاران بازی ساخته می‌شود. درصد بسیار بالایی از این حجم، مختص بازی‌های موبایل، مثل اندروید و iOS است. کافی است وارد Google Play شده و به بخش Games وارد شوید. سیلی از انواع و اقسام بازی‌های رنگارنگ بر روی صفحه‌ی مرورگرتان نمایان می‌شود که از تعداد موهای سرتان بیش‌تر است!

با این اوصاف و این همه بازی اندروید، چه چیز می‌تواند موفقیت و شهرت یک بازی را رقم بزند و مخاطب را راضی کند؟ بدون شک، خلاقیت و استفاده از ایده‌های نو. به عنوان مثال یک بازی ساده به مانند Angry Birds ایده‌ای نو همراه با خلاقیتی فوق‌العاده را وارد دنیای بازی‌های همراه کرد و به موفقیتی باورنکردنی رسید. بعد از آن ده‌ها بازی در همین سبک و سیاق ساخته شد، اما کدام‌یک از آن‌ها توانست کوچک‌ترین موفقیتی کسب کند؟ هیچ‌کدام، چرا که خالی از هرگونه خلاقیت و نوآوری بوده‌اند.

مدتی است بازی کوچکی برای سیستم عامل اندروید توسط استودیوی ایرانی Kirpi ساخته شده است. این بازی که Daring Diver یا شیرجه‌ی شجاع نام دارد، از ایده‌ی کلیشه‌ای بازی‌های اندروید استفاده کرده است. حرکت خودکار کاراکتر بازی به سمت بالا یا پایین و گیم‌پلی جابه‌جایی آن به سمت چپ و راست با سنسور حرکتی موبایل. در نگاه اول، این ایده بسیار تکراری است اما بازی‌های زیادی بوده‌اند که با همین ایده‌ی تکراری توانسته‌اند هواداران بسیار زیادی پیدا کنند. منتها المان‌هایی داشته‌اند که کاملاً ضعف ایده‌ی تکراری را پوشانده‌اند.

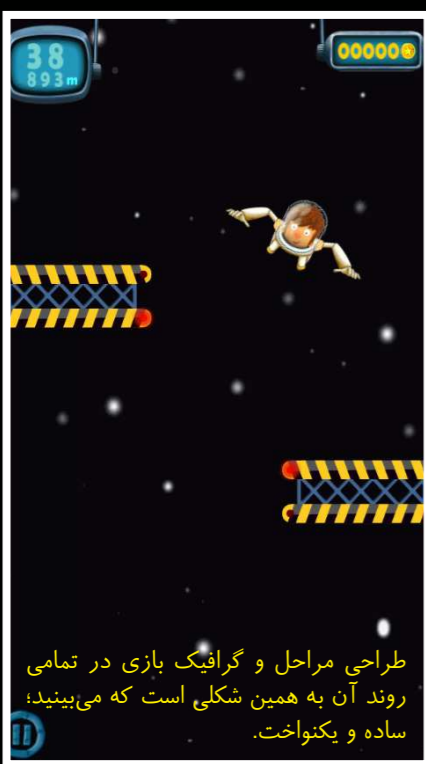
اما متأسفانه Daring Diver از نبود ذره‌ای خلاقیت و نوآوری رنج می‌برد و هیچ المان خاصی

هم ندارد که بتواند این معضل را بپوشاند. یک پسر شیرجه‌زن که از سقینه‌ی فضایی از ارتفاع بسیار زیادی می‌پرد و در مسیر باید سعی کند که به موانع و پرندگان و موشک‌ها نخورد. هم‌چنین ستاره‌های زرد رنگی در طول مسیر هستند که کاربر با جمع آوری آن‌ها می‌تواند امتیازات بیش‌تری کسب کند. تا به اینجای کار شاهد یک بازی معمولی با یک ایده‌ی کاملاً تکراری و عاری از هرگونه خلاقیت هستیم. اما مشکلات اصلی در انجام بازی، پس از مدت کوتاهی مشخص می‌شود...

در بدو ورود به بازی، منوهای وجود دارد که حتی کلمه‌ای به زبان فارسی یا انگلیسی ندارد و با علائم و نشانه‌هایی ناآشنا علامت‌گذاری شده‌اند. این موضوع کمی باعث سردرگمی است و کاربر را در ابتدا به اشتباه می‌اندازد. با وارد شدن به بازی، منتظر راهنما و Hint‌هایی بودم تا بفهمم که باید چکار کنم. اما بدون هیچ پیش‌زمینه‌ای و ناگهانی همه چیز شروع شد. فقط با توجه به ظاهر بازی متوجه شدم که باید موبایلم را برای حرکت بازیکن تکان بدهم. موانعی در سر راهم سبز می‌شدند و من با جاخالی دادن از کنار آن‌ها عبور می‌کردم. بعد از مدتی، خطوطی در تصویر نمایان شد که مات و مبهوت به آن‌ها نگاه می‌کردم که منظور چیست و چه اتفاقی قرار است بیافتد! و ناگهان موشک‌ها و هواپیماهایی وارد تصویر شدند و به کاراکتر برخورد کردند. عدم وجود راهنما، باعث شد در مدت بسیار کوتاهی چندین و چند بار بیازم. چراکه نمی‌دانستم چه اتفاقاتی خواهد افتاد. توازن و تناسب سنسور حرکتی بازی با موبایل در حد قابل قبول و خوبی است و اشکالی به آن وارد

نیست. اما ایراداتی در اجسام و موانع در مسیرها وجود دارد که کمی نامنتاسب با شکل ظاهری آن‌ها هستند. یعنی گاهی درحالی که در تصویر برخوردی صورت نمی‌گیرد، ضربه ایجاد شده و شکست می‌خورید. انیمیشن حرکتی کاراکتر نیز تنها یک عکس ثابت گرافیکی از پسری در حال سقوط است که کاملاً یکنواخت و کسل‌کننده است. نکته‌ی دیگر منفی بازی نیز موسیقی آن است. کل بازی تنها از دو موسیقی بسیار کوتاه استفاده کرده است که نه تنها اصلاً تناسبی با هم‌دیگر ندارند، بلکه کاملاً روی اعصاب هستند. یکی ریتمیک و تند و گوش‌خراش، و دیگری دارای ریتمی خواب‌آور و تکراری.

واقعاً زحمتی که تیم سه نفره استودیوی Kirpi برای این بازی کشیده است، ستودنی است و ساخت یک بازی اندروید هماهنگ با سنسور حرکتی کار ساده‌ای نیست. اما واقعاً هیچ چیز رضایت‌بخشی در بازی وجود ندارد. Daring Diver یک بازی کاملاً معمولی و ساده است که به شدت از نبود خلاقیت رنج می‌برد و در کنار این عیب بزرگ، اصلاً از نظر کیفی، گیم‌پلی، گرافیک و صدا خوب نیست. این بازی حتی با همین ایده می‌توانست بسیار بهتر از این حرف‌ها باشد که متأسفانه گویا وقت زیادی صرف زیبایی آن نشده است. **حسین آدینه**



طراحی مراحل و گرافیک بازی در تمامی روند آن به همین شکلی است که می‌بینید؛ ساده و یکنواخت.

نکات مثبت: هیچ چیز!

نکات منفی: عدم خلاقیت و نوآوری، گیم‌پلی ضعیف و تصاویری که هیچ‌گونه جذابیتی ندارد، موسیقی بسیار بد

سبک: پلتفرمر

پلتفرم: Android

سازنده: استودیوی Kirpi

ناشر: -

داستان: -

گیم‌پلی: ۴

گرافیک: ۵

صداگذاری: ۲

نمره نهایی: ۴

انتخاب نژاد

- نانسا
- هیول
- بیگانه

انتخاب شخصیت

هیول‌ها موجودات قوی و باهوشی هستند ولی مدام باهم نبرد میکنند و متحد نمی‌شوند. من یک نانسایم، نژادی برتر از سرزمین دیگر هستم.

تعدادی از هیول‌ها سراغ ما آمدن و میخواهند که من فرمانده آنان بشم.




+ نانسایها موجودات باهوشی هستند و میتوانند خود را بیشتر از نژادهای دیگر ارتقا بدهند.

- نانسایها قدرت مبارزه از نزدیک ندارند.

- میزان سلامتی نانسایها قبل از ارتقا کم است.

یک تخصص انتخاب کنید



تخصص نامی می‌توانم یا تخصص نامی خود سرایانم را انقدر تقویت کنم که دشمنانم با شنیدن صدای پای آنها از ترس فرار کنند.

است که بازی گارد هیول ۲ بیش از حد کوچک است. به هر حال من فکر می‌کنم که برخلاف موسیقی منوی سنگین و با ابهت این بازی، گارد هیول ۲ بتواند لحظات سرگرم کننده‌ای را برای کودکان رقم بزند. بهزاد شعبانی

باید یک تخصص را انتخاب و در آن پیشرفت کنید

کتاب 0 دانش (1/30) درجه 0 شکوه 0 (6/25) اسکاس

راهنما نقشه



تعداد و تنوع مراحل زیاد است

با کلیک کردن بر روی این یک سوراخ را برای بازی ایجاد کنید

بر طاق بر روی این سوراخ کلیک کنید تا سوراخ عمیق‌تر شود



زنبور بازیگوش

بازیگوشی در اندروید

مطمئناً پس از عرضه‌ی کامل بازی، زنبور بازیگوش مدت بسیار طولانی شما را سرگرم خواهد کرد.

زنبور بازیگوش، نام جدیدترین بازی استودیوی AS است که برای پلتفرم محبوب و پرمخاطب اندروید تدارک دیده شده است. در این بازی باید راه زنبور را به سمت کندوی عسل و در مسیرهایی پرچالش و خطرناک هموار کنید. در نسخه‌ی دموی قابل بازی که مدتی پیش توسط گروه سازنده به صورت رایگان منتشر شد تنها یک جهان که شامل ۱۲ مرحله و یا همان کندوهای عسل هستند وجود داشت. با ورود به منوی اصلی، علاوه بر گزینه‌های شروع و خروج، ۶ گزینه‌ی دیگر وجود دارد. این گزینه‌ها شامل قطع و وصل کردن موسیقی منو و یا مراحل، قطع لرزش گوشی در هنگام برخورد با سایر اشیای درون محیط و در آخر ۲ گزینه‌ی ارتباطی که همان دنبال کردن اخبار بازی در توییتر و فیسبوک است دسته‌بندی شده‌اند. البته نباید گزینه‌ی امتیازدهی به بازی را فراموش کنید. گرافیک بازی در میان سایر بازی‌های هم‌سبکی که توسط سازندگان ایرانی برای گوشی‌های همراه ساخته شده در جایگاه بسیار بالاتری قرار دارد. طراحی زنبور بسیار جالب و فانتزی انجام شده و با محیط شاد و رنگارنگ بازی به شدت هم‌خوانی دارد. سعی شده تا بیش‌تر اشیای موجود در محیط به صورت متحرک طراحی شوند تا شکل و شمایل بازی خسته‌تان نکنند. در کنار گرافیک هنری و فانتزی بازی سازندگان، در بخش گیم‌پلی نیز موفق عمل کرده‌اند. کنترل زنبور بازیگوش، توسط صفحه‌ی



در هنگام عبور از مانع‌های برقی باید بسیار مراقب باشید

لمسی گوشی شما انجام می‌گیرد. اگر بخواهید زنبور را حرکت دهید باید به وسیله انگشتان خود، به کنترل و جهت‌یابی او بپردازید. خوش‌بختانه در نحوه‌ی کنترل بازی مشکلی وجود ندارد و استودیوی AS Developer تمامی سعی خود را مبنی بر راحتی این بخش انجام داده. در راهی که باید برای هدایت زنبور به کندوی دورافتاده هموار کنید، چند مشکل وجود دارد. اولین دشمن زنبور بازیگوش، نرده‌های تیغ‌دار است که اگر کوچک‌ترین برخوردی با آنها داشته باشید به سرعت جان خود را از دست خواهید داد. روح‌های سرگردان نیز یکی دیگر از دشمنان او محسوب می‌شوند. برخی از آنها حرکتی نمی‌کنند و فقط منتظر خواهند ماند تا شما راه خود را به سوی آنها کج کنید تا جان شما را بگیرند. با گذر از مراحل بازی به دیواره‌های تیغ‌دار، آهن‌ریا نیز اضافه خواهد شد. با نزدیک شدن به آهن‌ریاها، شما جذب دیوار خواهید شد و باید مرحله را از ابتدا بازی کنید. تمامی دشمنان بازی به این چند نوع تقسیم نمی‌شوند و وجود مسیرهای برقی، راه شما را برای ادامه دادن دشوارتر می‌کنند. باید شرایط زمانی را به شدت در هنگام عبور از مسیرهای برقی کنترل کنید. در بخشی از محیط بازی، لامپ‌هایی وجود دارد که اگر با آنها برخورد کنید، شعاع نور بسیار کم‌تر خواهد شد و در مسیریابی محیط به مشکل برمی‌خورید. البته در مرحله‌ای که از این کم‌کننده‌ی شعاع نور استفاده شده بود پیچیدگی مسیر چندان دشوار نبود، اما ممکن است پس از کامل شدن بازی و اضافه شدن مراحل پیش‌تر، این پیچیدگی‌ها به مراتب بیش‌تر از قبل شوند. موسیقی بازی بسیار شنیدنی است؛ با ورود به بازی، موسیقی نیز پخش می‌شود که شما را در هنگام عبور از چالش‌های بازی بسیار آرام می‌کند. البته اگر با موسیقی فانتزی بازی مشکلی پیدا کنید می‌توانید آن را از منوی اصلی بازی قطع کنید. خوش‌بختانه بازی زنبور بازیگوش بسیار خوش‌ساخت است و با کم‌ترین مشکلات فنی، خود را در میان بازی‌های هم‌سبک اندروید جا کرده است. امیدواریم روند کامل شدن بازی بسیار سریع‌تر از گذشته انجام شود. متأسفانه مدت بسیار زیادی از انتشار دموی ۱۲ مرحله‌ای بازی توسط استودیوی AS گذشته و تا به حال خبری از انتشار بازی نبوده است. مطمئناً پس از عرضه‌ی کامل بازی، زنبور بازیگوش مدت بسیار طولانی شما را سرگرم خواهد کرد.

محمد امین شیروانی

نقد و بررسی



منوی کاربری بازی ساده و بدون پیچیدگی خاصی طراحی شده است.



موانع متنوع و مختلفی در مراحل بازی گنجانده شده تا شما را از رسیدن به کندو ناامید نکنند

در پاسخ باید گفت که طی ارسال مجله برای استودیوهای خارجی، از لطف و پیگیری خوب آن‌ها بهره‌مند شدیم که نظرات بسیار خوبی را در اختیار ما قرار دادند. دو استودیوی Ubisoft و Sony Computer Entertainment از ما درخواست کردند که اگر امکانش باشد، نقد بازی‌های Assassin's Creed IV: Black Flag و Rain را در مجله داشته باشیم (خودمان هم کف کردیم!)، تا آن‌ها نظر ما را راجع به بازی‌شان بدانند. ضمن لطفی که به ما داشتند، متوجه شدیم که با نقد این دو بازی می‌توانیم به بازی‌سازهای گرمای طرز ساخت و کیفیت آن بازی‌ها را نشان دهیم و بگوییم که نقاط قوت آن بازی‌ها چیست تا از آن‌ها الگوبرداری کنند: خواه از ایده‌های این بازی‌ها یا از مکانیک‌های مختلف گیم‌پلی و ... بنابراین در این شماره، نقد دو بازی نام برده شده را قرار دادیم و اگر ببینیم استقبال شما خوانندگان و بازی‌سازان عزیز و استودیوهای خارجی از این بخش زیاد است، حتما این روال را در شماره‌های آتی ادامه خواهیم داد.

Assassin's Creed IV: Black Flag

سوار بر امواج خروشان

گاهی در لباس تمپلار و گاهی در پوشش اسسین!

کار بیکار می‌گردد. چون او از زندگی راکد خود خسته شده بود و زنی را که بسیار دوست داشت نمی‌توانست به‌دست آورد، مثل بقیه‌ی مردهای آن زمان طَمَع طلا و مشهور شدن او را به دریایمی‌کشاند. ولی به جای گنج، Kenway با ظلم و ستم و انواع مشکلات مواجه می‌شود؛ این زندگی یک دزد دریایی است. وی هم‌چنان می‌تواند در اقیانوس آزادانه با Jackdaw سفر کند. در حالی که این آزادی خیلی خوشایند است اما باعث می‌شود که بازیکن سراسر اقیانوس را بگردد و با کشتی‌های دیگر بجنگد و وظایف اصلی‌اش را فراموش کند.

Edward به معنای محافظ ثروتمند است که از ead به معنای ثروتمند و خوش‌بخت و weard به معنای محافظ از زبان انگلیسی قدیم گرفته شده است. Kenway هم از یک نام قدیمی انگلیسی که به صورت Cynewig یا Cenwig نوشته می‌شود برگرفته شده است که ترکیبی از کلمات cyne به معنای سلطنتی یا cen به معنای شجاع و گستاخ است و wig به معنای جنگ است. در ضمن توجه داشته باشید که همه‌ی خالکوبی‌های روی بدن ادوارد معنای خاصی دارد و در روند بازی متوجه می‌شوید که چرا و به چه علت این خالکوبی‌ها بر بدنش نقش بسته‌اند.

ادوارد فقط برای کسب طلا و پول با هر فرقه‌ای همراه می‌شود و فرقه‌ی دیگر را به خاک و خون می‌کشد. در قسمتی در لباس تمپلارها ظاهر شده و اسسین‌ها را نابود می‌کند و در قسمتی دیگر یار اسسین‌ها می‌شود و تمپلارها را تار و مار می‌کند. ابتدا فقط به قصد مال اندوزی وارد این جنگ‌ها می‌شود اما بعدا با از دست دادن بهترین و

نسخه‌های قبلی این مجموعه به صورت یک عادت سالانه، هر سال منتشر شدند و یکی موفق و سربلند می‌شد و دیگری به شکست می‌انجامید! نسخه‌ی سوم این بازی با وجود نمرات خوبی که از منتقدان کسب کرد و نامزد بهترین بازی سال هم از دیدگاه VGA شد اما نتوانست خیلی از حالت تکراری بودن‌اش فاصله بگیرد و بازیکنان را راضی نگه دارد و برخی به امتیازات داده شده به بازی شکایت و گله داشتند. امسال نسخه‌ی جدیدی از این بازی که برای اولین بار هم شماره دارد و هم عنوانی را یدک می‌کشد منتشر شده که داستان‌اش به چند سال قبل از نسخه‌ی سوم برمی‌گردد و داستان زندگی پدر بزرگ Conner یا همان Ratonhnhaké:ton را بازگو می‌کند.

مروری بر خاطرات دزد دریایی

Darby Mcdevitt، نویسنده‌ی داستان بازی، پس از اتمام کارش در بازی Assassin's Creed: Revelations به سرعت شروع به نوشتن داستان جدیدی کرد که در مورد خانواده‌ی Kenway بود. Devitt خاطر نشان کرد که منابع تاریخی بازی، کتب A General History of the Pyrates Republic of Pirates بودند.

Edward James Kenway شخصیت اصلی داستان، یک دزد دریایی مغرور است که پیش‌تر به خاطر طَمَع‌اش برای به دست آوردن قدرت و ثروت آدم می‌کشد تا به خاطر عقاید و دستورات. او در گذشته یکی از فرماندهان ارتش بریتانیا بوده و در جنگ‌های مختلفی حضور داشته است. هنگامی که صلح و آتش بس می‌شود، از

می‌توان گفت تمرکز و نکته‌ی کلیدی این بازی «جست‌وجو و کاوش» است؛ یعنی دقیقا کلمه‌ی Adventure پیاده سازی شده و اگر می‌خواهید لذت واقعی را از بازی ببرید باید زیر و بم آن را در بیاورید.

«زمانی به خاطر یک پادشاه به سفرهای دریایی رفتم. از انسان‌های ثروتمند و دارای پُست و مقام اطاعت کردم. حال دیگر در برابر هیچ‌کس سر تعظیم فرود نمی‌آورم. تنها سوگندم برای همراهانم است و باهم هر آنچه را که حق ماست بازپس خواهیم گرفت. با خون و شمشیر مقابل قدرتمندان می‌ایستیم. کاپیتان‌ها با دیدن پرچم ما لعنت می‌فرستند و پادشاهان از آن وحشت دارند. تا زمانی که امپراطوری‌ها به ثروت بیش‌تری دست پیدا می‌کنند، ما آنجاییم تا این ثروت را از چنگ آن‌ها در بیاوریم و به یغما ببریم.»

این جملات، سخنان Edward Kenway، شخصیت اصلی چهارمین نسخه‌ی سری بازی معروف و محبوب Assassin's Creed است که با غرور تمام به زبان می‌آورد.

دزدان دریایی همیشه محبوبیت خاصی بین مردم و مخصوصا علاقه‌مندان به فیلم و سینما داشته‌اند. آن‌ها از قوانین هیچ کشوری پیروی نمی‌کنند و فقط قانون خاص خودشان را دارند و همین باعث وحشت و ترس از آن‌ها می‌شود. دزدان، ابتدا به خاطر فقر شدید و بعد از آن بیش‌تر به علت طمع داشتن ثروت زیاد به غارت کشتی‌ها می‌پرداختند. سازندگان شرکت بزرگ و ثروتمند Ubisoft از این داستان دزدان دریایی استفاده کرده تا تنوعی به این سری بدهند و از تکراری شدن‌اش جلوگیری کنند.

در داستان به تجربه‌های جالبی دست پیدا می‌کنید. برای مثال در لحظاتی از بازی می‌توانید از کشتی ادوارد به داخل آب شیرجه بزنید و تا ساحل شنا کنید و خشکی را بگردید؛ هم‌چنین می‌توانید شیرجه بزنید و به زیر آب رفته و اموال کشتی‌های غرق شده را بردارید. می‌توان گفت تمرکز و نکته‌ی کلیدی این بازی «جست‌وجو و کاوش» است؛ یعنی دقیقا کلمه‌ی Adventure پیاده سازی شده و اگر می‌خواهید لذت واقعی را از بازی ببرید باید زیر و بم آن را در بیاورید.

در این بازی چند شخصیت مهم تاریخی هم حضور دارند که روبه‌رویی و آشنایی با آن‌ها جالب توجه است:

Benjamin Hornigold، Jack Rackham، Charles Vane، Edward Thatch که به او Edward Teach هم می‌گفتند و هم‌چنین یارانش او را Blackbeard صدا می‌کردند، واقعا جالب توجه است، به خصوص طنزهایی که Thatch گاهی به کار می‌برد.

یکی از مهم‌ترین شخصیت‌های بازی که از آن به عنوان شخصیت دوم بازی هم می‌توان نام برد Jackdaw است. Jackdaw یک کشتی است که قاتل معروف، Edward Kenway آن را کاپیتانی می‌کند که به کمک اولین رفیقش زمانی که دزد دریایی بود و در کشتی‌های مسلح آن را کاپیتانی می‌کند که به کمک اولین رفیقش زمانی که دزد دریایی بود و در کشتی‌های مسلح کار می‌کرد، آن را به چنگ آورد. در بازی باید حسابی مراقب آن باشید و برای جنگیدن آن را آپدیت کنید.

داستان Desmond Miles هم دیگر به پایان رسیده و حال پرسش این است که شخصیت اصلی زمان حال کیست؟ این بخش بازی برخلاف تمام نسخه‌های قبلی به صورت

اول شخص و در جایگاه Sample ۱۷ دنبال می‌شود. این چیزی است که ما در این بازی می‌بینیم! یوبی‌سافت با این کار قصد داشته تا شما خودتان جای خالی Desmond را پر و حس کنید که مسئولیت سنگینی برای سیر در تاریخ بر دوش دارید.

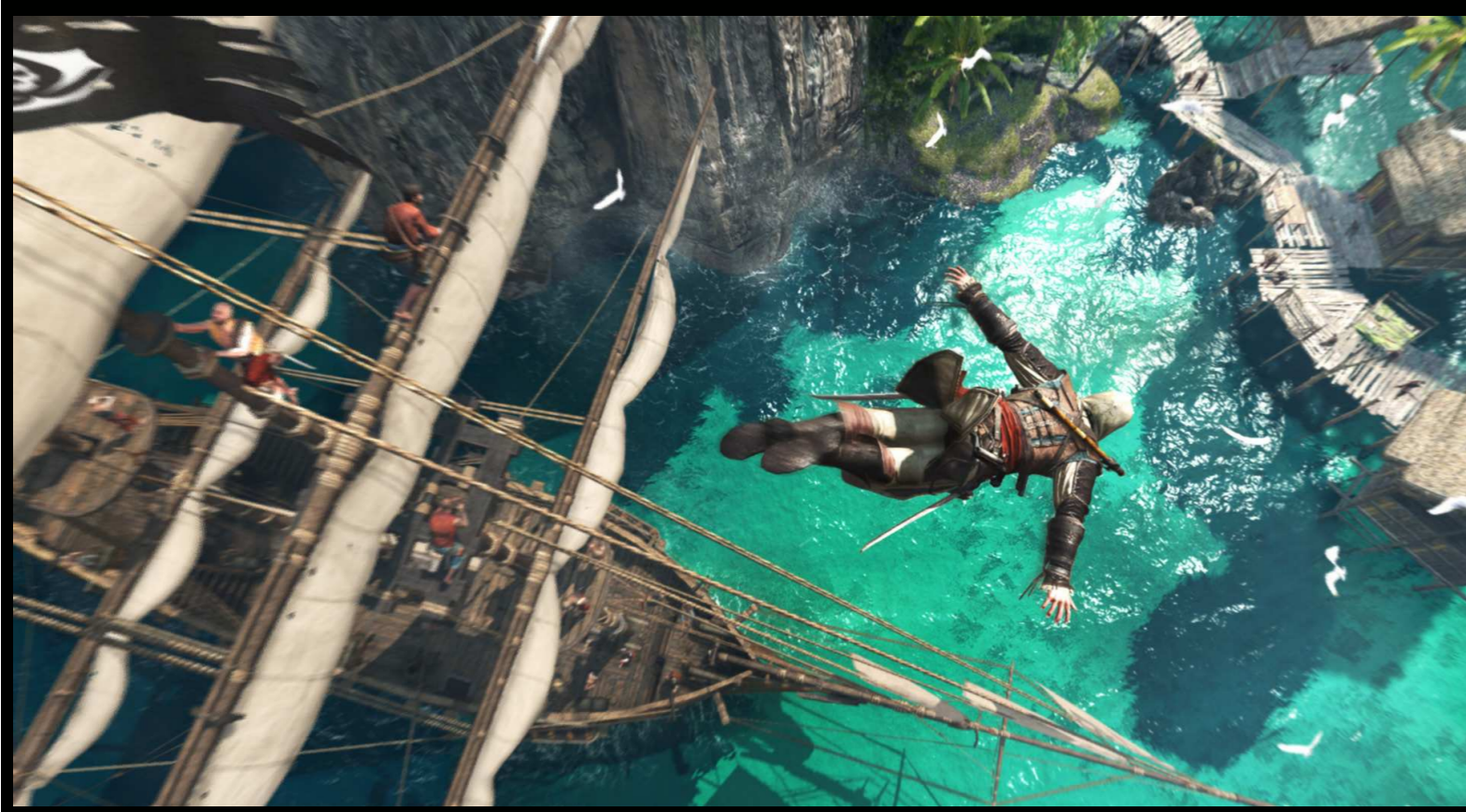
شما در جریان خط داستانی بازی حدود پنج بار دستگاه Animus را ترک خواهید کرد و یک سری کارهایی را انجام می‌دهید که در کل به بیش از نیم ساعت نخواهد رسید اما اگر خیلی دوست داشته باشید در زمان مدرن بچرخید و فضولی کنید و هر در و کامپیوتری را که دیدید هک کنید (سیستم هک جالب توجه است) حدود ۵ ساعت از بخش داستانی را به خودش اختصاص خواهد داد.

توضیحات دیگری راجع به این بخش از بازی همان یک ذره جذابیت‌اش هم از بین خواهد برد، بنابراین خودتان آن را تجربه کنید خیلی بهتر است.

برای اتمام کامل بازی به ۸۰ ساعت زمان نیاز دارید اما اگر حوصله‌ی این را ندارید که کامل بازی را زیر و رو کنید و فقط می‌خواهید هرچه زودتر بخش داستانی را تمام کنید و بروید سراغ بازی‌های نسل بعدی که سیل انتشار این بازی‌ها کم کم آغاز می‌شود، با ۲۰ ساعت زمان می‌توانید سر و ته آن را حمل بیاورید.

رنگ و لعاب نسل بعدی

در موتور بازی، یعنی Anvil Next تغییرات زیادی ایجاد شده است تا هم برای نسل بعد آماده شود و هم اشکالات متعددی که وجود داشت برطرف شوند، که خدا را شکر این کار به خوبی



صورت گرفته و دیگر با باگ‌های فراوان نسخه‌ی قبلی رویه‌رو نیستیم.

طراحی و معماری زمان دزدان دریایی و هند غربی شما را مجذوب خود خواهد کرد.

تفاوت درختان در سواحل و جنگل، زیبایی به خصوصی در بازی به وجود آورده و هم‌چنین حرکت آب و شعله‌های آتش بسیار طبیعی به نظر می‌رسند. نورپردازی و سایه‌گذاری فوق‌العاده است.

دنیای پرچم سیاه شامل ۵۰ محیط مختلف از جمله محیط‌های جنگلی، خرابه‌ها، جنگل‌ها، غارها، گنج‌های پنهانی و ... است.

فیزیک و تغییر شرایط آب و هوایی بسیار خوب کار شده و در جنگ‌های دریایی نقش بزرگی در تعیین شکست یا پیروزی شما دارند و طبق مشاهداتی که انجام شده (چون برای تجربه‌ی آن باید مقدار بسیار زیادی پول جمع کنیم!) سیستم باد در نسخه‌ی PS4 خیلی بهتر از دیگر نسخه‌هاست و کاملا واقع‌گرایانه است.

سه شهر در بازی وجود دارد که همگی با هم کاملا متفاوت‌اند و هر شهر عطر و طعم خاصی دارد. هاوانا شهری بسیار شلوغ با ساختمان‌ها و مکان‌های دیدنی بسیاری است. خیابان‌های تنگ و سقف‌های هایلایت شده‌ی خانه‌ها، زیبایی این شهر را به رخ همگان می‌کشاند؛ طعم اروپایی دارد و از شهر ونیز در AC II الگوبرداری شده است. کینگستون شهری با طبیعتی سرشار است. درختان و جانوران با ساختمان‌ها و خیابان‌ها آمیخته شده‌اند. این شهر، محیط‌های متراکم بسیاری دارد که دائما وقتی شما در حال آزادانه دزدیدن هستید ارتفاع‌تان تغییر خواهد کرد. ناسائو پناهگاه دزدان دریایی است. هرج و مرج در این

شهر حرف اول را می‌زند. خیابان‌ها یا باریک هستند یا پهن. شهر در یک سرایشی ساخته شده است که باعث شده تنوع زیادی در ارتفاع ساختمان‌ها به وجود آید. ناسائو یک جزیره در خود دارد و توسط کشتی‌های غرق شده و مردان جنگی احاطه شده است.

طبق گفته‌ی سازندگان و اطلاعات منتشر شده، در نسخه‌های نسل بعدی فرقه‌ی اسسین، شاخ و برگ درختان پویاتر است. قطرات آب بر روی سطوح به صورت ۳D و روشن است. در زاویه‌ی دید متفاوت، اشیا شفاف و واضح هستند. انعکاس‌های نور بر روی سطوح بسیار طبیعی‌اند. بافت‌ها از وضوح بالایی برخوردارند. سایه‌ها، شعله‌ها، پرتوهای خورشید و ... کاملا واقع‌گرایانه جلوه می‌کنند.

در نسخه‌ی رایانه‌های شخصی هم ویژگی‌های منحصر به فردی گذاشته شده مانند PCSS Shadows که سایه‌های نرمی را ساخته است. Optimized Godrays که افکت تابش آفتاب و نور مهتاب را بهتر و زیباتر نمایان می‌کند. HBAO+ که سایه‌های بسیار واقع‌گرایانه را به وجود می‌آورد، مخصوصا در صحنه‌های پیچیده که اشیا‌ی زیادی در آنجا وجود دارد. TXAA که از این تکنیک برای دیدن لبه‌های اشیا و مکان‌های مختلف هنگامی که دوربین بازیکن در حال حرکت است استفاده می‌شود. مثلا وقتی که به کشتی نگاه می‌کنید نور زیادی دارد و طناب‌های کشتی زیاد صاف و نرم دیده نمی‌شوند اما با قابلیت TXAA کاملا واضح و واقعی به نظر می‌آیند.

هیجان سوت و کور مخفی کاری

تعداد زیادی خشکی، جزیره و ساحل است که در

آنجا می‌توان گنج، محموله‌های مختلف و ملوانان گمشده و سرگردان را غارت و به همراهان ادوارد اضافه کرد.

غیر از خطراتی که بر روی خشکی ادوارد را تهدید می‌کند، در زیر آب حیوانات خطرناکی چون کوسه و وال‌های عظیم‌الجثه هم او را تهدید می‌کنند.

در جنگ‌های دریایی، می‌توان کاپیتان کشتی مقابل را هدف گلوله قرار داد، می‌توان با وسایل جنگی حمله‌ی هوایی انجام داد یا به داخل کشتی دشمن حمله کرد و آن‌ها را با شمشیر و اسلحه کشت. وقتی که تعداد مشخصی دشمن و ملوان کشتی را می‌کشید و دیگران را به زانو در می‌آوردید سه گزینه در اختیارتان قرار خواهد گرفت. با انتخاب گزینه‌ی اول می‌توانید افراد سوار بر کشتی را آزاد کنید و به همراهان خود بیفزایید که این کار بدنامی ادوارد (Level Wanted) را کاهش می‌دهد؛ می‌توانید کشتی را تصرف کنید و یکی از خدمه‌ها را در آن قرار دهید و سپس به ناوگان Kenway بفرستید و یا Jackdaw که در جنگ آسیب دیده است را تعمیر کنید. شما می‌توانید این کشتی‌های تصاحب شده را به ماموریت بفرستید و قدرت انجمن برادری خود را افزایش دهید که این‌چنین سیستمی را در نسخه‌ی Brotherhood بازی هم داشتیم. می‌توانید آن‌ها را برای مبادلات کالا بفرستید تا با کیسه‌ای از پول به سمت شما بازگردند، می‌توانید آن‌ها را به پایگاه دشمنان بفرستید تا آن‌جا را تصرف و پرچم شما را برپا کنند. بازیکنان هم‌چنین می‌توانند از وضعیت آب و هوا استفاده کرده و کشتی دشمن را به مکان‌هایی با آب و هوای طوفانی بکشانند و از این وضعیت سود ببرند.

غیر از تلاش برای پیدا کردن گنج، شکار در جنگل هم هیجان‌ات خودش را دارد زیرا مبارزه با حیوانات وحشی و کشنده‌ی جنگل نیاز به تاکتیک‌های پیشرفته‌تری دارد تا بتوانید پوست با ارزششان را به چنگ آورید. هم‌چنین شیرجه زدن نزدیک تپه‌های مرجانی و کشتی‌های غرق شده موجب پیدا کردن غارها و گودال‌های دریایی می‌شود که البته وجود عروس دریایی و کوسه‌ها آرامش‌کند و کاو را از شما می‌گیرند. با این وجود، خاطره انگیزترین صحنه‌ی بازی لحظه‌ی شکار کردن یک نهنگ سفید بزرگ با قایق بادبانی و کمی آذوقه و نیزه است که موج‌های سهمگین دریا و مقاومت کردن در مقابله‌شان و مانور دادن، هیجانش را چندین برابر می‌کند.

در طول بازی با غارت کردن، بر دشمن غلبه کردن و ماموریت‌ها را با موفقیت به پایان رساندن، می‌توان Jackdaw را آپگرید و به سلاح‌های جدید تجهیز کرد. ادوارد باید اعضای جدیدی را در طی جنگ‌های متعدد به گروه خود اضافه کند چرا که به علل مختلف مثل طوفان‌های سهمگین یا حمله‌ی کشتی‌ها، یارانش را از دست می‌دهد.

ماموریت‌های فرعی زیادی در بازی به چشم می‌خورد. برای مثال می‌توانید کشتی‌های بازرگانان را غارت کنید، دزدان دریایی را نجات دهید و یا به وال‌ها آسیب بزنید که هرکدام از این‌ها به سبک و روش بازیکن بستگی دارد. سیستم جدید Horizon به شما ماموریت‌هایی را در افق و دور دست نشان می‌دهد. مانند مشاهده‌ی متحدانی از شما که نیاز به دفاع در برابر حملات دشمنان را دارند یا می‌توان جزیره‌ی جدیدی را مشاهده کرد و به سمت آن رفت و کشف‌اش نمود یا نهنگی را ببینید و خودتان را

برای شکار آن آماده کنید.

شما به کمک وسیله‌ی Diving Bell می‌توانید به اعماق اقیانوس رفته و اشیای قیمتی را به دست بیاورید و برای نفس‌گیری به آن مراجعه کنید و دوباره به جست‌وجو بپردازید و دوباره متذکر این موضوع می‌شوم که مراقب کوسه‌های گرسنه باشید!

نحوه‌ی مبارزه‌ها در این قسمت بسیار شبیه به مبارزات نسخه‌ی سوم است اما با سلاح‌ها و انیمیشن‌های اضافه شده حس خواهید کرد که سیستم جدیدی پیاده‌سازی شده است. هر سلاح هم دارای Takedown منحصر به فرد و جذابی است.

محیط بازی چیزی حدود ۶۰٪ بزرگ‌تر از نسخه‌های قبلی است که بیش‌تر به‌خاطر اقیانوس پهناور و عظیم آن است. در این محیط، مناطقی به شدت محافظت شده وجود دارند که باید رازهای نهفته در آن‌جا را کشف کنید و به خدمه‌ی خود دستور دهید تا پول‌ها و سکه‌های آن‌ها را غارت کنند. بنابراین شما با یک عنوان کاملا Sandbox روبه‌رو هستید؛ زیرا برای این‌که بخواهید تمام نقشه‌ی بازی را با کشتی سپری کنید به ۱۵ تا ۲۰ دقیقه زمان نیازمندید.

مخفی کاری یکی از قابلیت‌های بسیار خوب این نسخه است. مناطق، ابزارها و سلاح‌های جدیدی برای عملیات‌های پنهانی ادوارد، تدارک دیده شده است که در زیر به شرح کوتاهی از آن‌ها می‌پردازیم.

Stalking Zones یا مناطق کمین از شاخ و برگ‌هایی به منظور پنهان شدن پیش از حمله به دشمنان یا فریب دادن آن‌ها هنگامی که شما را تعقیب می‌کنند، تشکیل شده است.

با استفاده از Berzerk Dart می‌توانید دشمن را به حالت جنون در بیاورید و یک گوشه نشسته و به نظاره‌ی مرگ همکاران آن دیوانه بنشینید. Blowpipe یکی از سلاح‌های کارائیبی‌هاست که می‌توانید با استفاده از آن نیزه‌ی زهرآگین و سمی خود را به سمت هر هدفی که خواستید نشانه بروید.

Hidden Blade یکی از معروف‌ترین سلاح‌های این مجموعه است که می‌توان گفت سلاح اصلی کل این سری هم هست و همه‌ی طرفداران با آن آشنا هستند.

به وسیله‌ی Sleep Dart می‌توانید دشمنان‌تان را تا وقتی که به کار‌تان می‌رسید به خواب فرو ببرید.

و در آخر Smoke Bomb یکی از سلاح‌های کلاسیک قاتل داستان است که در خیلی از بازی‌ها شاهد آن هستیم و استفاده از آن تا حدودی بازی را آسان می‌کند.

تعداد زیاد باگ‌های Assassin's Creed III را یادتان می‌آید؟ باگ‌هایی که گاهی باعث می‌شد چند روزی بازی را کنار گذاشته و به اعصاب خود آرامش دهیم؟ در Black Flag با ایجاد تغییرات و ارتقای موتور بازی، دیگر شاهد باگ‌های عظیم‌الجثه‌ی نسخه‌ی پیشین نیستیم اما هم‌چنان باگ‌هایی وجود دارند که خوش‌بختانه به افتضاحی نسخه‌ی قبل نیستند و به‌خصوص این‌که محیط بازی هم خیلی بزرگ‌تر شده است می‌شود با آن‌ها کنار آمد و بر آن‌ها خرده نگرفت. خوش‌بختانه بخش چندنفره کاستی‌های داخل بازی اصلی را جبران می‌کند. همه‌ی زرق و برق‌های بازی هم‌چنان وجود دارد و فعالیت‌ها با همان سرعت و شور و حرارت همیشگی انجام



داستان و کاراکتر بازی فراموش شدنی است، قسمت چندنفره از زمان AC III پیشرفت خاصی نداشته است، مشابه شدن برخی مراحل فرعی، وجود بمب‌های دودزا و خمپاره‌ها کمی بازی را ساده می‌کنند.



افزایش روی PS4 دارد که نشان می‌دهد بازی فقط از نظر گرافیکی با نسل هفتم متمایز نیست و تجربه‌های بهتری را فراهم می‌کند. نسخه‌ی مخصوص PC هم با قابلیت‌ها و ویژگی‌هایی که دارد یکی از شگفت‌انگیزترین کیفیت‌ها را برای ما رقم زده است. وقتی ۸ استودیو یا به عبارتی ۹۰۰ نفر روی ترکیب کوه‌ی بادام زمینی و شکلات کار می‌کنند می‌توان انتظار یک خوراکی عجیب و درخور توجه را داشت. به شخصه پیشنهاد می‌کنم کمی از وقت‌تان را به این قاتل بدهید و سیری در عصر طلایی دزدان دریایی داشته باشید.

آیدین نوری

نکات مثبت: جزایات اقیانوس و جنگل‌ها و ...، سلاح‌های بازی، صداگذاری بسیار خوب، موسیقی بی‌نظیر، شخصیت Blackbeard، جست‌وجو برای یافتن گنج، برخورد با آبریان مختلف در دریا، فرماندهی Jackdaw، سیستم پویای باد، افکت‌های آب و آتش، حالت بازی دسته‌ی گرگ‌ها و گیم لب در بخش چندنفره نکات منفی: نبردهای دریایی تکراری می‌شوند،

Tyler کسی که سابقه‌ی ساخت موسیقی بازی‌های مشهوری چون Far Cry ۳، Call of Duty: Modern Warfare ۲ و The Devil's Cartel را در کارنامه‌ی خود دارد برای این بازی هم موسیقی‌هایی ساخته که شما را کاملا درگیر فضا و اتمسفر حال و هوای عصر طلایی دزدان دریایی می‌کند. او از موسیقی فیلم Pirates of the Caribbean هم الهام و کمک گرفته است تا هرچه بیشتر حس بودن در آن زمان به ما دست بدهد.

صداگذاری و افکت‌های صدا عالی است. صدایشه‌گان به خوبی از پس کار خود برآمده‌اند و جای هیچ گله‌ای را نگذاشته‌اند، گاهی با دیالوگ‌های طنز خود کمی از جدیت دزدان دریایی فاصله گرفته و لبخندی را بر روی لبان‌تان می‌نشانند. صداهای امواج دریا، پرندگان دریایی، باد و بوران و ... همه و همه دست به دست هم داده‌اند تا این بخش کاملا بی‌نقص باشد و امتیاز کامل را دریافت کند.

سخن پایانی

این بازی تا ۶ ماه به صورت اختصاصی، محتوای

سیستم ساخت حالت بازی مورد علاقه‌ی خودتان، انواع و اقسام شخصیت‌های متفاوت با قدرت‌ها و سلاح‌های مختلفی در بخش چندنفره حضور دارند از جمله: Rabel، Jaguar، Mercenary، Navigator، Buccaneer و نقشه‌های بازی هم شامل Saba Island، Palenque، Tampa Bay، Saint Lucia و ... است.

نیازی به توضیح بیش‌تر راجع به بخش چندنفره جذاب این بازی نمی‌بینم و تجربه‌ی کامل آن را به شما می‌سپارم. زیرا یکی از خیرهای بسیار خوبی که تعداد کثیری از بازیکنان و به‌خصوص طرفداران این مجموعه را شاد کرد حذف Uplay Passport بود و این که دیگر نیازی نیست برای انجام بخش جذاب چندنفره‌ی این بازی هزینه‌ی هنگفتی را پرداخت کنید. حتما پیشنهاد می‌کنم که بخش آنلاین این بازی که به صورت رایگان در اختیار همه قرار گرفته است را تجربه کنید و از این بابت یوبی‌سافت را شاکر باشید.

نوایی دلربا و گوش نواز

سخن چندانی نمی‌شود راجع به بخش موسیقی گفت؛ زیرا آن قدر هیجان‌انگیز و جذاب است که جایی برای حرف زدن باقی نمی‌گذارد. Brian

می‌شوند. برای کسانی که تا به حال بخش چندنفره‌ی بازی را بازی نکرده‌اند می‌توان به صورت خلاصه گفت که Abstergo در حال تعلیم افراد زیادی از طریق دستگاه آیموس است که این مسئله به آن‌ها اجازه می‌دهد تا به عنوان اسسین و تمپلار مهارت‌های خود را محک بزنند. تجربه‌ی اصلی در بخش چندنفره در مورد شکار و محافظت از خود است. گاهی اوقات هم از طرف بازی دستوری برای کشتن یک فرد خاص دریافت می‌کنید؛ در این صورت باید به طوری که ناشناخته بمانید خود را به هدف برسانید. این مُد برای کسانی که تجربه‌ی بازی چندنفره را دارند یکی از بهترین حالت‌های حال حاضر است.

حالت دسته‌ی گرگ‌ها Wolf Pack که شامل همکاری ۴ بازیکن است، به بازیکنان برای قتل‌های هم‌زمان، کشتن با روش‌های خلاقانه و دفاع‌های هماهنگ پاداش می‌دهد. این بخش یکی از بهترین و هیجان‌انگیزترین حالت‌های رقابتی بازی محسوب می‌شود.

افزایش کردن بخش آموزشی، موانع بر سر راه بازیکنان جدید را از بین برده است. هیچ مرحله‌ی مقدماتی خسته کننده‌ای در این بازی به چشم نمی‌خورد. هم‌چنین حالت‌های دسته‌ی گرگ‌ها و گیم لب جذابیت خاصی را به بازی داده‌اند.

در قسمت دسته‌ی گرگ‌ها، هر قتل موفق امتیاز شما را افزایش می‌دهد که باعث اضافه شدن زمان شما و رسیدن به مرحله‌ی بعدی می‌شود. در قسمت گیم لب، شاهد بخش‌های جالبی خواهید بود که به شما تقریباً تمام مکانیک‌های بازی را پیشنهاد می‌کند، مثل

متیاز کلی: ۸,۷۵

ناشر: Ubisoft

سبک: اکشن - ماجراجویی / سوم شخص

سازنده: Ubisoft Montreal

پلتفرم: Xbox One, Wii U, PS4, ۳۶۰ Xbox, PC, PS3

Rain

رویای بارانی یک بازی زیبای دیگر در باران



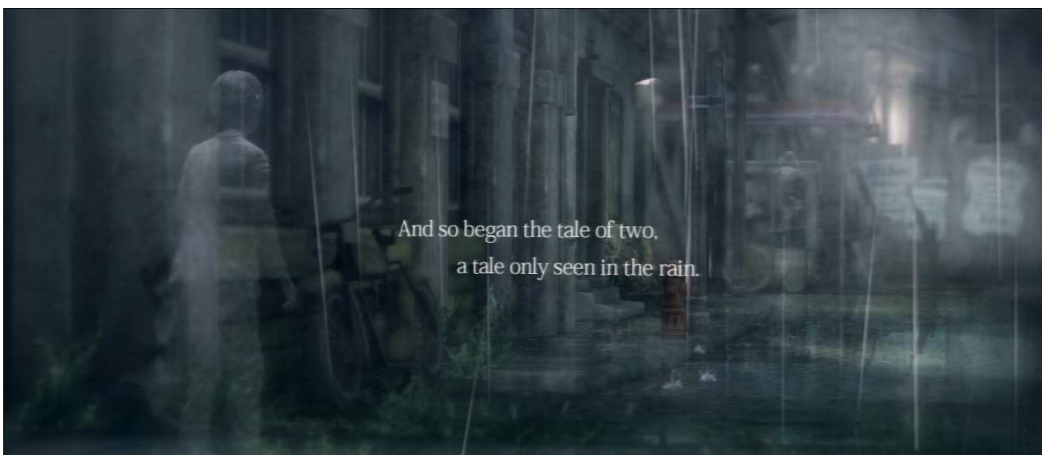
پیانویی که در پیش زمینه نواخته می‌شود آنچنان مسحورکننده است که باعث می‌شود روند داستانی و بازی را فراموش کنید و ساعت‌ها فقط به یک قطعه گوش کنید.

«باران» را می‌توان آخرین بازی انحصاری خوب سونی در نسل هفتم دانست. بازی‌ای که توسط یکی از معروف‌ترین استودیوهای خود سونی یعنی شعبه‌ی ژاپن ساخته شده است. استودیویی که شاهکارهایی مثل «تیم ایکو» و «سایه‌های کلوسوس» را خلق کرده است و از جدیدترین کارهای‌شان می‌توان به Gravity Rush و Soul Sacrifice برای پلی استیشن ویتا اشاره کرد. این بار شعبه‌ی ژاپن، یک بازی در سبک پلتفرمر و بقا به صورت انحصاری برای شبکه‌ی پلی استیشن ساخته است. باران در مورد پسر بی‌نام و نشانی است که نامریی شده و فقط بارش باران به روی‌اش باعث می‌شود تا دیده شود. او در کند و کاش این است که کجا گیر افتاده و چرا باران مری‌اش می‌کند که سایه‌هایی از یک دختر را می‌بیند که مثل خود او نامریی است و در زیر باران نمایان می‌شود. پسرک، کنجکاو و پرسشگر تلاش می‌کند تا به دخترک برسد که متوجه می‌شود آن‌ها در این روایا تنها نیستند. سیلی از موجودات خبیث در آن دنیا محبوس شده‌اند و در فکر شکار موجودات جدید (پسرک و دخترک) هستند. بنابراین مأموریت‌های پسر در این ماورا ۲ برابر می‌شود. دست یافتن به دخترک و نجات از شر موجودات پلید. بله! داستان کلیشه‌ای است ولی همچنان خوب و سرگرم کننده روایت می‌شود. به صورت هم‌زمان که در بازی پیش می‌روید داستان به صورت نوشته روی صفحه حک می‌شود که

آن نوشته کاملاً متناسب با سکانسی است که می‌بینید. هم‌چنین نویسندگان سعی کرده‌اند تا روایت بیش‌تر ادبی باشد تا عامیانه. سبک بازی بیش‌تر سکوبازی است. به این شکل که باید از سرپناه‌ها مثل سقف یک خانه یا اتاق‌ها یا راهروهای مسقف استفاده کنید تا مسیر بازی را پیش ببرید در حالی که دیده هم نشوید. برای این کار باید سکوبازی کنید، از بشکه‌ها بالا بروید یا از زیر دیوارهای خراب بخرزید. این را هم بدانید که قابلیت‌های پسرک تنها دویدن و پریدن است. ۳ نوع دشمن در بازی وجود دارد. دشمن معمولی که موجودی شبیه سگ است که بیش‌ترین تعداد را در بازی شامل می‌شود. دشمنان غول پیکر که معمولاً بعد از تعقیب شما، به در و دیوارهای بسته‌ای می‌خورند که شما نمی‌توانید به راحتی بازشان کنید و راه را برای‌تان باز می‌کنند و موجودات ریزی مثل خرچنگ که با تعداد بالا حمله می‌کنند و به قدری متحد هستند که می‌توانند بزرگ‌ترین موجودات را هم از بین ببرند. غیر از این دشمنان، یک موجود دیگر هم وجود دارد که جدی‌ترین تهدید در بازی به شمار می‌رود و کلا کاری ندارد غیر از این‌که شما را نابود کند. البته به لطف این موجود ناشناخته مراحل تعقیب و گریز هم به روند بازی اضافه می‌شود. بازی فیزیک خوبی دارد و این باعث می‌شود تا با خوردن به وسایل گوناگون آن‌ها را واژگون کنید. این کار، سرو صدا به پا می‌کند و باعث می‌شود تا هیولاها جای‌تان را پیدا کنند؛ از طرفی می‌توانید به این وسیله حواس‌شان را پرت کنید. هم‌چنین در مواقعی که نامریی می‌شوید برای این‌که بدانید کجا هستید کمک خوبی است. غیر از واژگون کردن میز و

صندلی، نواختن ادوات موسیقی یا محکم کوباندن پای‌تان در چاله‌های آبی که در اثر باران تشکیل شده‌اند هم حواس دشمنان را پرت می‌کند. غیر از چاله‌های آب، چاله‌های لجن هم در اثر باران تشکیل می‌شوند که اگر پسرک داخل آن‌ها برود تا زانوهای‌اش معلوم می‌شود حتی اگر زیر سرپناه باشد و این بهانه‌ی خوبی است تا توسط دشمنان شکار شود. محیط بازی خوب طراحی شده ولی به نظر می‌رسد برای جزییات وقت زیادی صرف نشده است. نکته‌ی مثبت بازی دوربین‌اش است که به هیچ عنوان با مشکل روبه‌روی‌تان نمی‌کند و اگر می‌خواهید بدانید دقیقاً ما را یاد بازی Resident Evil ۲ می‌اندازد. اما بدون شک نقطه‌ی قوت اصلی بازی، صداگذاری و موسیقی است که در یک کلام خارق‌العاده است. صداگذاری‌ها در حین سکانس‌های ثابت و زمانی که نامریی هستید فوق‌العاده هستند و به صورت کامل محیط را پویا می‌کنند. پیانویی هم که در پیش زمینه نواخته می‌شود آنچنان مسحورکننده است که باعث می‌شود روند داستانی و بازی را فراموش کنید و ساعت‌ها فقط به یک قطعه گوش کنید. در کل «باران» را باید بازی کرد. مثل «لیمبو»، مثل «گل» و مثل «سفر». در ضمن به خاطر داشته باشید که بازی یک خط داستانی پنهان هم دارد که با جمع‌آوری گوی‌های پنهان از آن هم باخبر خواهید شد. **فرهنگ هدایتی**

نکات مثبت: موسیقی و صداگذاری عالی، دوربین بازی، فیزیک خوب، محیط پویا و زیبا، مکانیک استفاده از باران
نکات منفی: معماهای ساده، رفتار متناقض برخی دشمنان



And so began the tale of two,
a tale only seen in the rain.





گنج قارون

در شماره‌ی قبل راجعه افرادی صحبت کردم که امکانات و سرمایه و نیروی انسانی ندارند ولی می‌خواهند بازی‌های بزرگ بسازند. در این شماره می‌خواهم راجع به کسانی حرف بزنم که می‌خواهند بازی‌های بسیار بزرگ بسازند ولی با چشمان بسته جلو می‌روند و شرط موفقیت را فقط در وجود سرمایه می‌دانند.



یا بهتر بگوییم... از زمین و زمان انتظار دارند امکانات و تجهیزات را در اختیارشان بگذارند تا بتوانند بازی بسازند.

یا خیلی بهتر بگوییم؛ نبود ناشر و حامی و امکانات را بهانه‌ای می‌کنند برای نساختن بازی و دائما از کشور و عدم حمایت، ایراد می‌گیرند. خوب، من هم نمی‌خواهم امکانات کم را تکذیب کنم، بلکه می‌گویم کشور ایران در زمینه‌ی وجود ناشر، وجود حامی و وجود امکانات برای ساختن بازی‌های AAA یکی از ضعیف‌ترین کشورها است. بگذارید یک مثال بزنم، بازی خدای جنگ.

استودیوی Santa Monica عضو یکی از کله گنده‌ترین و پولدارترین شرکت‌های بازی‌سازی دنیا است؛ یعنی، سونی. همه‌ی تجهیزات لازم را دارند؛ موشن کپچر؟ به تعداد زیاد خریداری شده. فضای بزرگ؟ به مقدار زیاد خریداری شده. کامپیوترهای پر قدرت؟ به مقدار زیاد خریداری شده.

با مثلا در بیش‌تر استودیوها (نیاز به نام بردن



نیست؛ اکثرا) کلکسیون‌ی از تفنگ‌ها را خریداری کرده‌اند تا فقط صدای‌شان را ضبط کنند.

گروهی از برنامه‌نویسان مجرب و حرفه‌ای جمع شده‌اند تا پیچیده‌ترین هوش مصنوعی را به دشمن‌ها و یارها بدهند و گروهی از برنامه‌نویسان تازه‌کار هم در کنار آن‌ها تربیت می‌شوند که در آینده در همان شرکت مشغول به فعالیت شوند. کارکنان این شرکت‌ها در خود شرکت، اماکن تفریحی دارند، گیم‌نت دارند، وقت استراحت



دارند، غذای آماده‌ی رایگان دارند، اتوبوس برای رسیدن به سر کار دارند و برای هر پروژه هم مقدار زیادی حقوق می‌گیرند و تشویق می‌شوند که بهتر و بیش‌تر کار کنند. کنار با تجربه‌ترین افراد می‌نشینند و هر روز چیز جدیدی یاد می‌گیرند. این‌ها را نگفتم که دل‌تان غش و ضعف برود و ساکت‌تان را جمع کنید و عازم شوید! گفتم که بدانید آن‌ها در چه شرایطی بازی می‌سازند و اگر ما در شرایط موجود ایران بخواهیم

بازی‌های بزرگ بسازیم شکست می‌خوریم. سعی نکنید خودتان را با «ما می‌توانیم» یا «خواستن توانستن است» گول بزنید. امید، خوب است ولی مسئله‌ای در کنار امید هم هست به نام «توان» که محدوده‌ی امید را مشخص می‌کند. صد در صد می‌توانید خیلی از کارها را بکنید اگر بخواهید

ولی اگر انتظار فراتر از توان خودتان را از خودتان داشته باشید و آن را در میان مردم به وجود آورید، شکست بزرگی خواهید خورد. (پیشنهاد می‌کنم مقاله‌ی ره صد ساله را از شماره‌ی قبل مطالعه بفرمایید). برویم سر اصل مطلب، اگر در چنین شرایطی دنبال چنین پروژه‌های بزرگی باشید، پروژه‌های بی‌کیفیتی (فکر نکنم نیازی به مثال باشد!!!) تولید می‌شوند که نه تنها به بازی‌ساز ضربه می‌زنند، بلکه مخاطب بیچاره‌ای را که به شما اعتماد کرده از خریدش پشیمان می‌شود و کلا آبروی گیم ایران می‌رود! و وقتی که علت را جویا می‌شویم، این را می‌شنویم: «ناشر نبود، حامی نبود، امکانات نبود، تقصیر کپی‌رایته!» فکر

نمی‌کنم که منطق این را رد کند که ساختن یک پروژه‌ی با کیفیت، مهم‌تر و بهتر از ساختن یک پروژه‌ی پر سر و صدا و تو خالی است. اگر به لیست بازی‌های مستقل آن ور آبی (!) نگاه کنیم، هزاران بازی مستقل موفق را می‌بینیم که هر کدام از آن‌یکی بهتر هستند. نمونه‌های خارجی را خودتان می‌شناسید، نمونه‌های ایرانی را (که آن‌ها را هم می‌شناسید!) مثال می‌آورم. شبان بازی‌ای بود که واقعا موفق شد!

جایزه

طراحی یک دنیا

از این شماره به بعد با بخشی روبه‌رو خواهیم بود به نام «طراحی یک دنیا». در هر شماره‌ی این بخش به شی‌ای کوچک از این دنیای بزرگ می‌پردازیم. دنیایی که در آن باید یاد بگیریم چگونه بازیکن را سرگرم و شاد کرد. چگونه می‌توان کاری کرد که بازیکن ساعت‌ها پای بازی میخکوب شود. چگونه از یک ایده‌ی به ظاهر چرت و مسخره ایده‌ای فوق‌العاده بیرون کشید. چگونه باید یک سند بازی طراحی کرد. چگونه باید داستان را طوری چید که بازیکن برای دانستن ادامه‌اش له له بزند! و چگونه... و همه‌ی این اطلاعات باید در مغز یک نفر باشد: «طراح بازی».

وقتی می‌گوییم: جایزه! فکرتان به سمت آن جامدادی یا دفتری که در ابتدایی و یا آن دوچرخه‌ای که در راهنمایی جایزه می‌دادند نرود! تعریف عامیانه‌ی جایزه این است: «چیز خوشایندی که بعد از تلاش برای به‌دست آوردن آن به‌دست می‌آید.» یا به تعریف علمی‌تر: «عاملی که یکی از نیازها را تا حد معینی ارضا می‌کند» یا «عاملی که یکی از تنش‌ها را تا حد معینی کم می‌کند.» (تنش، عاملی است که شما را به ارضای یک نیاز خاص تحریک می‌کند.) تا

یا بازی آسمان دژ هم که باز موفق شد و چنین جایزه‌هایی و چنین سودهایی برد! بدون امکانات، بدون تجهیزات و سلاح‌های مافوق بشری که چشم همه را کور کند! فقط اصول را رعایت کردند و با چشمان باز و با انتخاب بازار مناسب موفق شدند بازی‌های مناسبی تولید کنند که هم مخاطب می‌پسندند (مهم نیست اگر شما نپسندید، مهم قشر خاصی

از مخاطب است که می‌پسندد. در هر نوع و ژانر بازی‌ای یک قشر مخاطب و غیرمخاطب وجود دارد و اگر شما مثلا از بازی آنلاین خوش‌تان نمی‌آید مخاطب بازی آنلاین نیستید؛ پس اگر از آسمان دژ هم خوش‌تان نیامد مخاطب آن نیستید پس اگر مخاطب نیستید و از بازی خوش‌تان نمی‌آید، علت بر عدم موفقیت آن نیست) و هم بازی‌ساز از سود خویش راضی است.

امیر صالحی

پس ایرانی بودن (و کپی‌رایت و امکانات و ناشر و حامی و تحریم و فلان و فلان) را بهانه‌هایی بر نساختن بازی یا ساخت بازی‌های مسخره و بی‌کیفیت نکنید. شاید تمام این مدت مشکل خود شماست که نمی‌خواهید این مسئله را قبول کنید!

حالا به نقش جایزه در زندگی دقت کرده‌اید؟ ما کار می‌کنیم تا پول (پول در این‌جا مجاز است از خانه، غذاه آب، تلفن، ماشین، بودن زن کنار شوهر (!) ، کامپیوتر، کنسول و هر چیزی که به پول مربوط است) بگیریم. درس می‌خوانیم تا در آینده شغل مناسب داشته باشیم. همسر اختیار می‌کنیم تا کنارمان باشد. یا حتی ساده‌تر! غذا می‌خوریم تا گشنه نمانیم. آب می‌نوشیم تا تشنه نمانیم. نفس می‌کشیم تا نیازمان به اکسیژن تامین شود. از این رو می‌توان گفت علت زندگی کردن فقط جایزه است! و هم چنین می‌توان گفت: «هرکس برای هر کاری که می‌کند انتظار جایزه دارد.»



پس تا به حال باید متوجه اهمیت جایزه شده باشید. خوب حال بیاییم این قانون را روی بازی‌های ویدیویی پیاده کنیم. جایزه در بازی‌های ویدیویی دو نوع دارد:

۱- جایزه‌ی آشکار

جایزه‌ی آشکار جایزه‌ای است که خود مخاطب می‌فهمد چنین جایزه‌ای دریافت کرده و خود، آن‌را با نام جایزه می‌شناسد و به تعریف دیگر خود بازیکن سعی در کسب آن دارد.



جایزه‌ی آشکار می‌تواند به صورت‌های مختلفی خود را نشان دهد:

عنوان: عنوان‌ها غالبا خود را در قالب Trophy یا Achievement نشان می‌دهند. یعنی مثلا اگر ۱۰۰ نفر را در بازی بکشی عنوان قاتل حرفه‌ای را می‌گیری.

ACHIEVEMENT UNLOCKED
Not really, it's still locked

در واقع این عنوان‌ها به بازیکن اعتماد به نفس می‌دهند یا این که بازیکن با به رخ کشیدن این همه تروفی به بقیه‌ی بازیکن‌ها، احترام دریافت می‌کند و متعاقبا به خاطر گرفتن احترام، اعتماد به نفس

مقدار معینی برسد بازیکن می‌تواند امکانات جدید داشته باشد. XP در واقع واسطی برای امکانات (مجاز از اعتماد به نفس به خاطر داشتن امکانات و هم‌چنین کم شدن تنش در بازی) است. این واسطه، گاهی اوقات خود را با عنوان XP معرفی می‌کند، گاهی با عنوان پول و یا با هر عنوان دیگر.

امتیاز ساده: در این نوع امتیاز، بازی نه مستقیماً عنوان می‌دهد نه امکانات. این نوع امتیاز فقط برای این است که بازیکن یا برای خود اعتماد به نفس پیدا کند، یا به دیگران نشان دهد و از آن‌ها احترام دریافت کند و متقابلاً از جانب آن احترام دوباره اعتماد به نفس دریافت کند. فکر می‌کنم دیگر نسل این نوع امتیازها منقرض شده باشد. چون در بازی‌های جدید دیگر چنین امتیازی دیده نمی‌شود و تا آنجایی که یادم می‌آید، این نوع امتیازها در بازی‌های سگا و میکرو مانند شورش در شهر و ماریو وجود داشت.

امکانات: در این نوع امتیاز برخلاف XP، امکانات به صورت مستقیم به بازیکن داده می‌شود و نیازی به جمع کردن امتیاز نیست. مثلاً در بازی بتمن اگر یکی از مأموریت‌های فرعی را تمام می‌کردیم یک ابزار جدید می‌گرفتیم. یا مثلاً در بازی خدای جنگ اگر بازی را تمام کنیم، دفعه‌ی بعد که بازی را در همان درجه‌ی سختی می‌خواهیم بازی کنیم، می‌توانیم یک سلاح جدید و لباس جدید داشته باشیم. یا مثلاً وقتی یکی از گول‌های بازی را می‌کشیم، سلاح آن گول را جایزه می‌گیریم.



هم پیدا می‌کند.

واسطه (XP): کلمه‌ی XP اختصار کلمه‌ی (Experience Point) است که به فارسی باید به آن گفت امتیاز تجربه! این امتیاز اگر به مرحله: این هم یک نوع دیگر از انواع جایزه است که اگر فلان کار (لژوما اختیاری؛ چون اصولاً کار اجباری برای گرفتن جایزه در این نوع جایزه، منطقی نیست!) را انجام دهیم، فلان مرحله برای‌مان باز می‌شود. چیزی که بیش‌تر در بازی‌های Open-World می‌بینیم.

۲- جایزه‌های پنهان

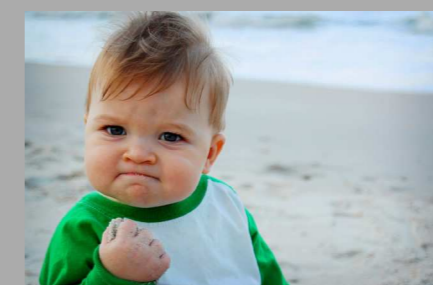
این نوع جایزه اصولاً به شکلی است که اگر

در زمینه‌ی جایزه‌ها تحقیق نکرده و اطلاعات نداشته باشید، متوجه حضور این نوع جایزه‌ها نمی‌شوید و حتی بعد از گرفتن این نوع جایزه‌ها شاید بگویید: «نمی‌دونم چرا ولی این بازی کلاً به حس خوبی بهم میده!» این نوع جایزه تفاوت بین یک بازی خوب و یک بازی عالی و یا حتی یک بازی چرت و عالی است! اگر دقت کرده باشید در تمامی جایزه‌های آشکار هم جایزه‌های پنهانی را که پشت جایزه‌های آشکار پنهان شده بودند را نام بردیم. در واقع بحث جایزه‌ها بحث یک روان‌شناس است که شغل‌اش این است که به نیازهای درونی انسان پاسخ دهد (که در بخش بازی‌سازی این مقوله محدود می‌شود به توانایی‌های یک بازی در رفع نیازهای انسان) معمولاً جایزه‌های پنهان خارج از حالات زیر نیستند:

اعتماد به نفس و احترام به نفس: یکی از علت‌های بازی کردن، محک زدن توانایی‌های خود است. در واقع فرد، چالش‌ها را قبول می‌کند تا توانایی خود را در نمونه‌ی واقعی آن چالش محک بزند تا در آن‌ها پیروز شود و اعتماد به نفس کسب کند و تا موقعی که پیروز نشود ول کن این چالش نیست! بازی‌ها بستر بسیار خوبی برای چنین چالش‌هایی هستند و در واقع نمونه‌ی شبیه‌سازی شده‌ی یک چالش واقعی می‌باشند که خطر یک چالش واقعی را ندارند. بازیکن بعد از به پایان



رساندن هر چالشی با توجه به درجه‌ی سختی آن چالش، مقدار نامعینی، بسته به خود فرد اعتماد به نفس کسب می‌کند و احساس خوبی پیدا می‌کند که حاصل از اعتماد به نفس به دست آمده است.



این نوع جایزه در همه‌ی انواع جایزه‌ها یافت می‌شود. در ضمن، این نوع جایزه اصلی‌ترین و مهم‌ترین نوع جایزه است.

پیشرفت و موفقیت: این هم نوع دیگری از نیازهاست که می‌تواند توسط بازی به عنوان جایزه در قالب‌های مختلف مثل عنوان یا جایزه یا پیشرفت در بازی به شخص تعلق گیرد. انسان‌ها ذاتاً از پیشرفت و موفقیت، بسته به میزانی که برای‌اش تلاش کرده‌اند، لذت می‌برند و این چیزی است که اگر بازی بتواند سختی‌ها و پیروزی‌ها اعتدال برقرار کند، می‌تواند به خوبی بازیکن را ارضا کند.

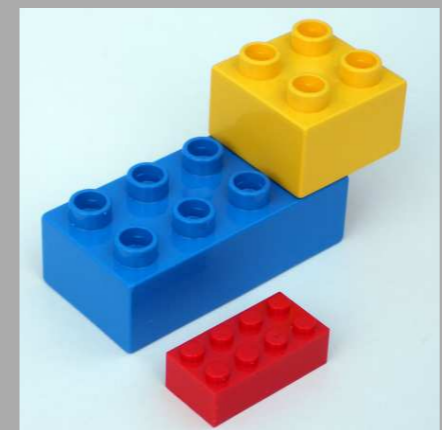
ارتباط: این نوع نیاز بیش‌تر در جنس مؤنث یافت می‌شود و در نوع بازی‌های اجتماعی یا بازی‌های



انفرادی‌ای که بخش چند نفره دارند این نوع جایزه به بازیکن تعلق می‌گیرد. در واقع بازیکن در حین انجام این بازی با دوستان خود تعامل دارد و این خود جایزه‌ای برای فرد است.

احترام از دیگران: این نوع جایزه در بازی‌های رقابتی و اجتماعی یافت می‌شود. وقتی پیروز می‌شویم، عنوان «پیروز» را به خود می‌گیریم و این عنوان علاوه بر اعتماد به نفس، احترام از دیگران (به عبارت دیگر همان تشویق دیگران) نیز نصیب ما می‌شود.

خلاقیت: و این هم از نیازهایی است که فرد از همان دوران کودکی سعی در ارضای آن دارد. از



همان دوران کودکی به وسیله‌ی ساختن خانه‌های شنی، نقاشی یا با بازی Lego سعی می‌کردیم نیاز خود به خلاقیت را ارضا کنیم. و بازی‌ها نیز بهترین شیوه برای ارضای خلاقیت هستند. شاید یکی از دلایلی که خیلی‌ها به بازی‌سازی به چشم یک بازی نگاه می‌کنند همین است! جایزه‌ی جنسی: در بازی‌های پورنوگرافی دیده می‌شود...

جایزه از طریق همزاد پنداری: معمولاً هر شخصی وقتی بازی می‌کند و به داستان بازی توجه کمی

به اهداف، منجر به خلق تراژدی می‌شود که از این بحث جداست. در حالت دوم جایزه نه از طریق داستان، بلکه از طریق گیم‌پلی به بازیکن منتقل می‌شود. مثلاً اگر سلامتی یا همان جان کاراکتر در گیم‌پلی کم شود، شما هم تنش پیدا می‌کنید و موقعی که سلامتی‌اش برگردد، تنش شما از بین می‌رود.

تنبیه تنبیه هم مفهومی دیگر در زمینه‌ی جایزه‌هاست.



هم داشته باشد خودش را جای خود کاراکتر تصور می‌کند و احساسات او را به خود می‌گیرد. یعنی اگر کاراکتر ناراحت شود او هم ناراحت می‌شود و اگر عصبانی شود بازیکن نیز با او همراه شده و عصبانی می‌شود.

این نوع جایزه خود نیز دو حالت دارد: در حالت اول این نوع جایزه، کاراکتر بازی پس از سختی‌هایی که در روند داستان بازی متحمل شده، خوشی و موفقیتی به دست می‌آورد که این احساس به بازیکن هم منتقل می‌شود. استفاده از این نوع جایزه بستگی به نوع بازی دارد و شاید اگر در جای نامناسبی استفاده شود اثر عکس نیز داشته باشد. برای مثال ناکامی کاراکتر در رسیدن

تنبیه یک ضد جایزه است یا به عبارتی عامیانه، «چیز ناخوشایندی است که در اثر اجرا نکردن انتظارات طرف مقابل متحمل می‌شویم.» یا به عبارتی علمی‌تر، «عاملی است که یکی از نیازهای شما را بیش‌تر می‌کند.» یا «عاملی است که ایجاد تنش می‌کند.» مثلاً اگر برای تنبیه



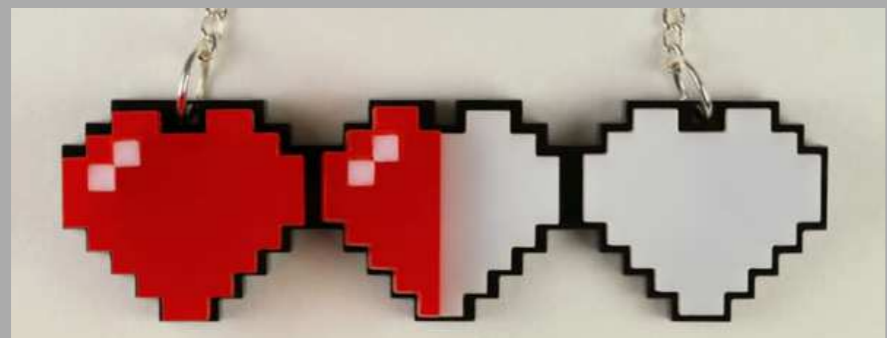
شما را می‌زنند، در واقع دارند به دلیل این‌که انتظارات طرف مقابل را برآورده نکرده‌اید، احساسی ناخوشایند در شما ایجاد می‌کنند یا به عبارتی علمی‌تر، نیاز شما را به سلامتی بیش‌تر می‌کنند؛ یا می‌توان گفت که در شما تنشی برای ارضای نیاز سلامتی ایجاد می‌کنند.

یا اگر شما را از غذا محروم می‌کنند، نیاز شما را به مواد مورد نیاز بدن بیش‌تر می‌کنند. حال اگر در بازی ببازید، تنشی در شما ایجاد می‌شود که شما را به ارضای نیاز اعتماد به نفس تحریک می‌کند. اگر جان‌تان در بازی کم شود، به دلیل این‌که عمل مورد انتظار بازی را به درستی انجام نده‌اید، بازی احساسی ناخوشایند در شما ایجاد می‌کند.

دو قانون کلی:

۱- هرچقدر سختی برای به‌دست آوردن جایزه بیش‌تر باشد، جایزه لذت بیش‌تری تولید می‌کند و اگر سختی نباشد، جایزه هم نیست. (همیشه باید حدی از سختی باشد ولی اگر سختی زیاد باشد، خستگی حاصل از سختی بر لذت حاصل از جایزه غلبه می‌کند و بازیکن از بازی لذت نمی‌برد.)

۲- اگر حدی از جایزه و تنبیه در فعالیتی نباشد، آن فعالیت بازی نیست و به عبارت دیگر، در هر بازی باید حدی از تنبیه و تشویق وجود داشته باشد. **امیر صلحی**



نگاهی اجمالی به وضعیت بازی‌های چند نفره اینترنتی در ایران



دشمنان را از پای درآورید پول و قدرت بیش‌تری کسب می‌کنید و می‌توانید هم‌چنان خود را قوی‌تر کنید. اما یادتان باشد وارکرفت هیچ‌گاه بن بست ندارد و همیشه دشمنان با طرح نقشه‌ای می‌توانند شما را در دام خود گرفتار کنند.



جی تی ای سن آندریاس (GTA San Andreas):

پول، قدرت و آزادی اگر چیزهایی است که به دنبالش هستید این بازی می‌تواند انتظار شما را برآورده سازد. جی تی ای یک بازی آنلاین آزاد به تمام معنا است. شما در این بازی می‌توانید دیگران را از پای درآورید، پول‌های آنان را در بانک بگذارید و برای خود خانه، ماشین و اسلحه بخرید. حتی می‌توانید با دوستان خود به تفریح در شهر بپردازید، در مسابقات ماشین شرکت کنید و ... اما باید حواس خود را جمع کنید چون همه در جی تی ای به دنبال کسب قدرت بیش‌تر هستند و می‌توانند شما را به چالش بکشند. اگر توان نبرد با آنان را دارید مبارزه کنید، در غیر این صورت



در گذشته‌ی نه چندان دور به دلیل نمایان نشدن اینترنت به شکل فعلی آن، بازی‌های چند نفره در میان کاربران جایگاهی نداشتند و آن‌ها بیش‌تر وقت خود را صرف بازی‌های دلربای آنلاین زمان خود می‌کردند و بخش چندنفره‌ی بازی‌ها به صورت دسته جمعی با یک کنسول انجام می‌شد. امروزه بازی‌های مالتی پلیر از طریق اینترنت نقش به‌سزایی در دنیای بازی‌ها ایفا می‌کنند و طرفداران خیلی زیادی را جذب نموده‌اند، به طوری که تمام شرکت‌های بزرگ بازی‌سازی سعی می‌کنند بخش آنلاین را در بازی‌های خود قرار دهند زیرا اضافه کردن آن مزایای زیادی دارد، از جمله درآمدهای شگفت‌آوری که می‌تواند تا مدت‌های زیادی پایدار بماند.

مخاطبان ایرانی بازی‌ها معمولاً به دلیل سرعت اندک اینترنت و استفاده از نسخه‌ی کپی و غیرقانونی بازی‌ها از بخش مالتی پلیر محروم هستند. ولی با این حال، یک سری از این بازی‌های چند نفره توانسته‌اند توجه طیف عظیمی از علاقه‌مندان را جلب کرده و برای خود طرفدارانی دست و پا کنند. با هم چند نمونه از این بازی‌ها را بررسی می‌کنیم.



کانتر (Counter): یک بازی اکشن فوق‌العاده جذاب و پر طرفدار! خیلی‌ها از خودشان می‌پرسند چگونه کانتر با این گرافیک ضعیف آن‌قدر در دل همه جا باز کرده است؟ در جواب باید گفت دلیل‌اش گیم‌پلی روان و انعطاف پذیر این بازی است. شما در کانتر می‌توانید تمامی تنظیمات مربوط به بازی را خودتان انجام دهید؛ از اندازه‌ی نشانه گرفته تا نوع اسپری. حتی این قابلیت را دارید بر سر یارهای خود بپريد و بالای جعبه‌ها کمین کنید، صدای پای دشمنان را بشنوید و به تعقیب آن‌ها بپردازید. ولی نکته‌ی مهم در مورد این بازی نیاز نداشتن به سرعت زیاد اینترنت و مصرف کم ترافیک است.

وارکرفت (Warcraft): وارکرفت یک بازی استراتژیک جنگی است که عاشقان زیادی دارد. در این بازی، تفکر حرف اول را می‌زند، شما باید با ترکیب وسایل مختلف آیتم‌های خود را بسازید و با ریختن نقشه و با همکاری متقابل با یارهای خود، دشمنان را تار و مار کنید. شما هر چه بیش‌تر

بازی سازی

نگاهی اجمالی به وضعیت بازی‌های چند نفره اینترنتی در ایران

اما معیار اکثر بازیکنان ایرانی برای اولویت قرار دادن یک بازی چند نفره چیست؟

همان‌طور که می‌دانید در ایران، بیش‌تر کاربران، اینترنت ترافیکی (حجمی) مصرف می‌کنند و معمولاً بازیکن‌های ایرانی بازی‌هایی را انجام می‌دهند که مصرف ترافیک اینترنت آن‌ها کم باشد و می‌توان گفت یکی از برترین معیارها برای آنان همین است. به علاوه برخی از بازی‌های چند نفره نیاز به سرعت زیاد اینترنت دارند و همین موجب ایجاد Lag (ایستادن بازی) و Delay (تاخیر حرکت) در بازی می‌شود به همین علت

نمی‌توان از بخش آنلاین، لذت حقیقی را برد و هم‌چنین لازم به ذکر است که برای مخاطب خیلی مهم است که بتواند بخش چند نفره‌ی بازی خود را به آسانی راه‌اندازی کند و سرورها به راحتی در دسترس باشند؛ به عبارتی نیاز به اضافه کاری نداشته باشد. و اما مهم‌ترین عامل برای جذب مخاطب ایرانی، ایده‌ی یک بازی است. در حال حاضر بازی‌های چند نفره‌ای توانسته‌اند طرفداران فراوانی برای خود دست و پا کنند که ایده‌ی بازی آنان جدید است. پس یک سازنده‌ی بازی باید بداند که از تکرار ایده‌ها جداً پرهیز کند؛ تکرار ایده به جز دفع مخاطب سود دیگری ندارد.

می‌خواهر برنامه نویسی شوره!

بازی ندای وظیفه را انجام داده باشید، همیشه

فاصله‌ی شما از مکان ماموریت، در صفحه نمایش داده می‌شود. اما واقعا این کار چگونه انجام می‌گیرد؟ جواب مسئله ساده است؛ به کمک ریاضیات!!! هر شی در موتورهای گرافیکی دارای یک مختصات برداری خاص است که موقعیت جسم در صحنه را مشخص می‌کند. در دوران دبیرستان خوانده ایم که برای به‌دست آوردن فاصله‌ی دو نقطه از هم در یک صفحه‌ی مختصات، باید از یک فرمول ساده استفاده کنیم!!

فرض کنید موقعیت بازیکن (x_1, y_1, z_1) و موقعیت ماموریت (x_2, y_2, z_2) باشد. برای محاسبه‌ی فاصله‌ی این دو نقطه کافیس از فرمول زیر استفاده کنیم:

اگر قصد وارد شدن به این صنعت را دارید و می‌خواهید فرد موفقی در این زمینه باشید، اولین کاری که باید انجام دهید این است که بعضی از مهارت‌های خود را تقویت کنید.

برنامه‌نویسان، مهمترین افراد یک تیم بازی‌سازی؛ به جرات می‌توان گفت مهمترین افراد در یک تیم بازی‌سازی، برنامه‌نویسان آن تیم هستند. برنامه‌نویسان در تمامی مدت ساخت بازی حضور دارند و بیش‌تر بار ساخت یک بازی را بر دوش می‌کشند. آن‌ها باید گیم پلی بازی را پیاده سازی کنند، هوش مصنوعی دشمنان را بسازند، فیزیک بازی را به واقعیت نزدیک کنند و یا حتی فراتر از این‌ها، یک موتور بازی بسازند.

اگر قصد وارد شدن به این صنعت را دارید و می‌خواهید فرد موفقی در این زمینه باشید، اولین کاری که باید انجام دهید این است که بعضی از مهارت‌های خود را تقویت کنید.

قدم اول این راه: ریاضیات!

اگر با برنامه نویسی آشنا باشید حتما می‌دانید که ریاضیات در جای جای برنامه نویسی وجود دارد. اگر می‌خواهید واقعا یک برنامه‌نویس خوب باشید، باید ریاضیات خود را تقویت کنید. همه‌ی ما در دوران دبیرستان با بردارها، دستگاه مختصات، انتگرال، مثلثات و ... آشنا شده‌ایم. در آن زمان از خودمان می‌پرسیدیم که این دروس چه کاربردی دارند و آن‌ها را با بی میلی می‌خواندیم. (به شخصه همیشه این سوال در ذهنم وجود داشت و تا قبل از دانشگاه با آن درگیر بودم.)

بگذارید یک مثال ابتدایی و ساده از کاربرد ریاضیات در برنامه نویسی برای شما بیاورم. اگر

بازی ندای وظیفه را انجام داده باشید، همیشه فاصله‌ی شما از مکان ماموریت، در صفحه نمایش داده می‌شود. اما واقعا این کار چگونه انجام می‌گیرد؟ جواب مسئله ساده است؛ به کمک ریاضیات!!! هر شی در موتورهای گرافیکی دارای یک مختصات برداری خاص است که موقعیت جسم در صحنه را مشخص می‌کند. در دوران دبیرستان خوانده ایم که برای به‌دست آوردن فاصله‌ی دو نقطه از هم در یک صفحه‌ی مختصات، باید از یک فرمول ساده استفاده کنیم!!

فرض کنید موقعیت بازیکن (x_1, y_1, z_1) و موقعیت ماموریت (x_2, y_2, z_2) باشد. برای محاسبه‌ی فاصله‌ی این دو نقطه کافیس از فرمول زیر استفاده کنیم:

اگر قصد وارد شدن به این صنعت را دارید و می‌خواهید فرد موفقی در این زمینه باشید، اولین کاری که باید انجام دهید این است که بعضی از مهارت‌های خود را تقویت کنید.

قدم اول این راه: ریاضیات!

اگر با برنامه نویسی آشنا باشید حتما می‌دانید که ریاضیات در جای جای برنامه نویسی وجود دارد. اگر می‌خواهید واقعا یک برنامه‌نویس خوب باشید، باید ریاضیات خود را تقویت کنید. همه‌ی ما در دوران دبیرستان با بردارها، دستگاه مختصات، انتگرال، مثلثات و ... آشنا شده‌ایم. در آن زمان از خودمان می‌پرسیدیم که این دروس چه کاربردی دارند و آن‌ها را با بی میلی می‌خواندیم. (به شخصه همیشه این سوال در ذهنم وجود داشت و تا قبل از دانشگاه با آن درگیر بودم.)

بگذارید یک مثال ابتدایی و ساده از کاربرد ریاضیات در برنامه نویسی برای شما بیاورم. اگر

سخن آخر...

کم کم با همه گیر شدن اینترنت در ایران، فرصت طلایی برای بازی‌سازان هوشیار این مرز و بوم پیش آمده تا با تولید بازی‌های چند نفره‌ی خود با ایده‌های نو و جذاب توسط فرهنگ ایرانی این خلاء را پر کنند. ما با داشتن فرهنگ غنی ایرانی ایده‌های زیادی در اطراف خود داریم که می‌توانیم با خلق آن‌ها، بازی خود را در جهان مطرح سازیم. امیدوارم به زودی شاهد پیشرفت‌های روز افزون بازی‌سازان ایرانی در این زمینه باشیم.

امید حسینجان زاده

برنامه نویسی به روش ساخت یافته، وقتی برنامه نویسی با یک مسئله مواجه می‌شود، تلاش می‌کند تا مسئله را به قسمت‌های کوچک‌تر تقسیم کند و این کار را آن قدر ادامه می‌دهد تا این‌که به چندین مسئله‌ی ساده و قابل حل می‌رسد و سپس شروع به حل این مسائل ساده می‌کند. در نهایت با قرار دادن این قسمت‌های ساده در کنار هم مسئله‌ی اصلی حل می‌شود.

در برنامه نویسی شی گرا، تمام برنامه در قالب یک شی در نظر گرفته می‌شود. به عنوان مثال، یک دانشجو را در نظر بگیرید. یک دانشجو دارای نام، نام خانوادگی، کدملی، شماره‌ی دانشجویی، معدل و ... است. در برنامه نویسی شی گرا تمام این خصوصیات را در قالب یک کلاس به نام دانشجو ذخیره می‌کنیم و روی شی‌هایی که از آن می‌سازیم مانور می‌دهیم.

در برنامه نویسی بازی، از برنامه‌نویسی شی گرا استفاده می‌شود. بنابراین، زبان انتخابی شما باید این ویژگی را پشتیبانی کند. چند زبان که این ویژگی را دارند عبارت‌اند از:

باید کدام زبان را انتخاب کرد؟ بگذارید نگاه دقیق‌تری به برنامه نویسی داشته باشیم. برنامه‌نویسی بر اساس طرز نوشتن برنامه، به دو دسته تقسیم می‌شود:

۱- ساخت یافته یا استراکچر (Structured)

۲- شی گرا یا آبجکت اورینتد (Object Or)

باید کدام زبان را انتخاب کرد؟ بگذارید نگاه دقیق‌تری به برنامه نویسی داشته باشیم. برنامه‌نویسی بر اساس طرز نوشتن برنامه، به دو دسته تقسیم می‌شود:

۱- ساخت یافته یا استراکچر (Structured)

۲- شی گرا یا آبجکت اورینتد (Object Or)

باید کدام زبان را انتخاب کرد؟ بگذارید نگاه دقیق‌تری به برنامه نویسی داشته باشیم. برنامه‌نویسی بر اساس طرز نوشتن برنامه، به دو دسته تقسیم می‌شود:

۱- ساخت یافته یا استراکچر (Structured)

۲- شی گرا یا آبجکت اورینتد (Object Or)

باید کدام زبان را انتخاب کرد؟ بگذارید نگاه دقیق‌تری به برنامه نویسی داشته باشیم. برنامه‌نویسی بر اساس طرز نوشتن برنامه، به دو دسته تقسیم می‌شود:

۱- ساخت یافته یا استراکچر (Structured)

۲- شی گرا یا آبجکت اورینتد (Object Or)

باید کدام زبان را انتخاب کرد؟ بگذارید نگاه دقیق‌تری به برنامه نویسی داشته باشیم. برنامه‌نویسی بر اساس طرز نوشتن برنامه، به دو دسته تقسیم می‌شود:

۱- ساخت یافته یا استراکچر (Structured)

۲- شی گرا یا آبجکت اورینتد (Object Or)

Microsoft® DirectX®

شرکت مایکروسافت در سال ۱۹۹۵ از گروه توسعه‌ی OpenGL جدا شد و با انتشار DirectX این امکان را در ویندوز فراهم نمود که برنامه نویسان توانایی دسترسی به سخت افزار را داشته باشند. تا قبل از آن به خاطر نوع طراحی ویندوز، برنامه نویسان توانایی دسترسی به سخت افزار را نداشتند. در واقع DirectX نیز مانند OpenGL یک کتابخانه برای دسترسی به سخت افزار گرافیک و کارت صدا و دسته‌های بازی و ... است. هم‌اکنون نسخه‌ی ۱۱ آن منتشر شده و کم‌کم باید منتظر نسخه ۱۱.۱ باشیم.

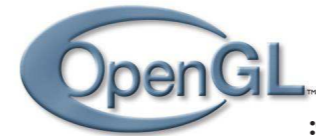
قدم چهارم: دستکاری و سرکشی!!

بعد از آن که در OpenGL و DirectX به مهارت کافی رسیدید، وقت آن می‌رسد تا از آن چه که در طی چند سال یاد گرفته‌اید استفاده کنید. یکی از موتورهای متن باز را دانلود کنید و شروع به خواندن کدهای آن کنید. هر کدی را که می‌خوانید تجزیه و تحلیل کنید. اگر با تابعی که تا به حال ندیده‌اید مواجه شدید به سادگی از آن رد نشوید. به دنبال کاربرد آن بگردید. با این کار، شما با روش استفاده از توابع آشنا می‌شوید. به علاوه با بخش‌های مختلف یک موتور و کاری که هر بخش انجام می‌دهد آشنا می‌شوید و می‌دانید که برای نوشتن یک موتور به چه چیزهایی نیاز دارید.

قدم پنجم:

یک انتخاب مهم برای ادامه کار!
تا شماره‌ی بعدی مجله باید صبر کنید!!

محمد حسن بیگدلی



Open GL

مخفف Open Graphic Library است و در واقع کتابخانه‌ی استاندارد است که برای دسترسی آسان به سخت افزار گرافیک استفاده می‌شود. این کتابخانه در سال ۱۹۹۰ توسط شرکت Silicon Graphics ایجاد شد و هدف آن آسان تر کردن استفاده از گرافیک و کار با آن بود. اما بعداً گروهی متشکل از شرکت های IBM, Dell, Microsoft, NVidia, ATI, Intel, SGI و ۳D Lab آن را گسترش دادند. با استفاده از API های OpenGL دیگر لازم نیست برای تغییر پلتفرم یک بازی، بسیاری از کدهای گرافیکی را تغییر داد. در واقع OpenGL یک کتابخانه مستقل از پلتفرم است و به راحتی می‌توان کدهای آن را از یک پلتفرم به دیگری پورت کرد. برای مثال شما یک کد در ویندوز با API های OpenGL می‌نویسید و سپس به راحتی می‌توانید آن را بر روی PS۳ پورت کرده و کد را اجرا کنید. در حال حاضر نسخه‌ی ۴.۴ این کتابخانه منتشر شده است.



زبان C++ محبوبیت بیش‌تری در بین بازی‌سازان دارد. تاکنون موتورهای زیادی بر پایه‌ی C++ نوشته شده‌اند که از میان آن‌ها می‌توان به موتور شرکت اپیک گیمز یعنی Unreal Engine و موتور شرکت CryTek یعنی CryEngine اشاره کرد.

زبان C++ دارای ویژگی خاصی است. این زبان ترکیبی از برنامه‌نویسی ساخت یافته و شی گرا است که در اصطلاح به آن هیبرید می‌گویند. یعنی شما هم می‌توانید در آن به روش ساخت یافته برنامه‌نویسی کنید و هم به روش شی گرا. یادگیری این زبان مشکل نیست و مرجع‌های زیاد و مناسبی برای آن وجود دارد. اما اگر یادگیری آن برای شما دشوار بود نگران نباشید! می‌توانید از Java و یا بقیه‌ی زبان‌ها استفاده کنید.

قدم سوم: استفاده از ای پی ای:

بعد از آن که در یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی به تسلط رسیدید، زمان آن می‌رسد تا شروع به استفاده از API های اوپن جی ال (Open GL) و دایرکت ایکس (DirectX) کنید.

API چیست؟

در واقع API یک حایل (میان) بین نرم افزار و سخت افزار است (مانند یک پل بین آن‌هاست) و این امکان را به ما می‌دهد تا به وسیله‌ی برنامه‌نویسی به سخت افزار دسترسی پیدا کنیم. با استفاده از API های OpenGL شرکت سیلیکون گرافیکس و DirectX شرکت مایکروسافت می‌توانیم به سخت افزار گرافیک و کارت صدا و ... دسترسی پیدا کنیم و از حافظه‌ی رم گرافیک و شتاب دهنده‌های گرافیکی و ... استفاده کنیم.

نظرات بازی سازان خارجی

در این بخش، شاهد نظرات بازی‌سازان و استودیوهای خارجی راجع به شماره‌ی اول مجله هستیم! متأسفانه چون اکثر درگیر پروژه‌های خودشان بودند نتوانستند نظرات کاملی به ما بدهند. اما همین که به صورت کوتاه نظر دادند و اصلاً این‌که فقط پاسخ ما را دادند، برای تیم بازی‌های پارسی بسیار ارزشمند بوده و هست. و جا دارد تشکر ویژه‌ای از Electronic Arts برای نظر بسیار جامع و کامل‌اش بکنم که به‌شدت اعضای مجله را تحت تاثیر خود قرار داد. شاید قبل از شروع کار مجله، آرزوی‌مان ارتباط با این استودیوهای بزرگ بود... واقعا جای

بسی لذت است که این بازی‌سازان خارجی برای درخواست شما احترام قائل‌اند و برای پاسخ به شما احساس مسئولیت می‌کنند. انشالله این روند در کشور خودمان هم نه تنها در بازی‌سازی بلکه در دیگر بخش‌ها اجرایی شود.

امیدوارم که مجله همین‌طور بتواند پله‌های ترقی را طی کند و هرچه بهتر و بیش‌تر بازی‌های ایرانی را در سطح جهانی معرفی کند و توان بازی‌سازان عزیزمان را با وجود داشتن مشکلات متعدد و فراوان به همگان نشان دهد. **آیدین نوری**

thatgamecompany

خیلی خوب. ما خوش‌مان آمد.

BiOWARE®

ممنون که با من تماس گرفتید. خیلی خوشحالم که از من خواستید تا در مورد مجله‌تان نظر بدهم اما زمان‌بندی خیلی مهم هست و من دارم به سفری می‌روم. زمانی که برگشتم حتماً مجله را مطالعه می‌کنم و نظرم را کامل می‌گویم. اما طی نگاه کلی‌ای که کردم واقعا جالب بود.



سلام. ممنون که با من تماس گرفتید. باعث افتخار است که راجع به مجله‌تان نظر بدهم. شروع بسیار خوبی است. تنها مشکل من قبل از بررسی کردن بازی‌هایتان این است که زبان فارسی نمی‌توانم بخوانم اما مجله‌ی شما انگلیسی است و الان دیگر می‌توانم به راحتی بخوانم. این مجله برای شما دروازه‌ی بزرگی را باز می‌کند تا بتوانید صنعت بازی ایران را در سطح بین‌المللی به نمایش بگذارید.

505 GAMES

با تشکر از این که مجله را در اختیار من قرار دادید. خیلی عالی است! به خاطر اولین مجله‌ی بومی بازی به شما تبریک می‌گویم. مطمئنم که این یک قدم بزرگ به سمت پیشرفت برای منطقه محسوب می‌شود.



telltalegames

چند وقت پیش نگاه کوتاهی انداختم. به نظر خوب می‌آید. قالب این‌که به هر بازی یک صفحه‌ی کامل اختصاص دادید کمی برایم غیر عادی بود. به عنوان کسی که از مجلات و وسایل ارتباطی غرب استفاده می‌کند، یک یا دو صفحه‌ی کامل معمولاً برای تبلیغات استفاده می‌شود، اما شخصاً این‌گونه طرح و ترکیب را بیش‌تر می‌پسندم. بسیار خوب!



سلام. ممنون. وبسایت و مجله‌تان خیلی حرفه‌ای به نظر می‌رسد و من را یاد مجله‌هایی می‌اندازد که منم قبلاً در آن‌ها کار کرده و زحمت کشیده بودم. لطفاً به من کمی زمان بدهید تا مجله را بخوانم و کاملاً هضم‌اش کنم تا بتوانم نظر خوب و سازنده‌ای را به شما بگویم.



ممنون که مجله را برایم فرستادید. فقط فرصت کردم یک مرور سطحی داشته باشم چون به‌شدت درگیر Ghosts هستیم. ولی حتماً سعی می‌کنم کل مطالب را بخوانم. تا این‌جا که خیلی خوب به نظر می‌رسد. عکس کاور را خیلی دوست دارم، خیلی باحال است.

داشتم یکی از مقالات را می‌خواندم، نقد میرمهنا بود که فکر می‌کنم جالب بود. یکی از چیزهایی که می‌خواهم بگویم این است که متأسفانه بازی‌سازان تازه‌وارد سعی می‌کنند بازی‌هایی که تا الان ساخته شده و موفق بودند را کپی برداری کنند.

دومین نکته این است که شما می‌دانید که FPS یکی از سخت‌ترین ژانرهاست. من کمپانی‌های کارآموده را دیدم که دوست داشتند و تلاش کردند که FPS بسازند و فکر هم کردند که چون در ساخت ژانرهای خودشان مثل RTS، MMO و ... حرفه‌ای هستند، ساخت بازی FPS هم برای‌شان آسان است و واقعا این‌طوری نیست و در این زمینه با شکست مواجه می‌شوند. یک چیزی که باید یادتان باشد این است که در بازارهای بازی‌سازی تازه ظهور کرده نقش خبرنگار بازی در موفقیت بازار خیلی اهمیت دارد. به عنوان یک بازی‌ساز، ممکن است گاهی اوقات آن قدر غرق یک سری کارها شود که اصلاً یادش برود که دلیل اصلی این‌که بازی می‌سازد، سرگرم کردن مردم است. بنابراین باید خبرنگارهای بازی برای صنعت بازی هم گوش و هم چشم باشند و مراقب باشند که بازی‌سازان روی کارشان و هدفشان تمرکز داشته باشند.

به هر حال باز هم ممنون برای مجله و برای‌تان آرزوی موفقیت می‌کنم.



SONY ONLINE ENTERTAINMENT

بابت این‌که دیر به شما پاسخ می‌دهم عذرخواهی می‌کنم.

این خیلی باحال است. من حتماً به طور کامل مجله را می‌خوانم و نظرم را بعداً برای‌تان ارسال می‌کنم.



ممنون برای پیام‌تان. مجله‌ی خوبی است. سعی می‌کنم یک زمانی پیدا کنم تا مجله را بهتر مطالعه کنم اما قول نمی‌دهم چون به شدت درگیر پروژه‌ی Witcher ۳ هستیم.



خیلی باحال است! مرسی که مجله را برایم فرستادید. من این ماه خیلی سفر در پیش دارم و در نتیجه به این زودی‌ها نمی‌توانم مجله را کامل بررسی کنم. سایت‌هایی هستند که مطمئنم از مجله‌ی شما به خوبی استقبال خواهند کرد. با من در تماس باشید تا شما را به آن‌ها معرفی کنم. به هر حال خیلی خوب است که شما این کار را دارید انجام می‌دهید. برای‌تان آرزوی موفقیت می‌کنم.



ممنون که با ما تماس گرفتید. هروقت که ممکن باشد و زمان داشته باشم مجله‌تان را نگاه خواهم کرد ولی به این زودی نمی‌توانم قول بدهم که نظرات‌مان را با شما در میان بگذاریم. چون این‌جا کمی کارها زیاد شده و اوضاع بهم ریخته. Angry Birds جدید هم بسیار کار را برای‌مان سخت کرده.

اما مجله خیلی جالب به نظر می‌آید و برای‌تان آرزوی موفقیت می‌کنم.



سلام. مجله خیلی خوب به نظر می‌رسد. واقعا عالی بود. منتظرم تا شماره‌های بعدی هم ببینم.



دوست عزیز

در ابتدا می‌خواهم بگویم که باعث افتخارم است که از من خواستید تا مجله‌ی شما را مرور کنم و راجع به آن نظر بدهم. و به شما تبریک می‌گویم که توانستید بعد از یک سال تلاش زیاد این مجله را منتشر کنید. تولید ۱ محصول جدید چه یک بازی، چه یک مجله یا چه یک بسته شکلات آسان نیست و من کاملا از تلاش بی‌وقفه و فراوانتان آگاهم.

بعد از این که شماره‌ی ۱ مجله‌ی شما را نگاه کردم و چندتا از مقالات‌اش را خواندم، اولین چیزی که به نظر رسید این بود که آیا من واجد شرایط نظر دادن هستم یا نه؟ ندانستن فرهنگ شما، محدودیت‌هایی که با آن‌ها مواجه هستید و ... باعث شده تا من نتوانم دقیق و عینی مجله‌تان را مرور و از آن انتقاد کنم. اما از آنجایی که از چالش‌ها فراری نیستم، تصمیم گرفتم تا مجله‌ی شما را از نظر طراحی و سبک بررسی کنم. ممکن است گاهی نظراتم شدید به نظر برسد ولی مطمئنم که شما می‌خواهید مجله‌ای که منتشر می‌کنید اعتباری برای شما، کشور و ملت‌تان باشد؛ در نتیجه سعی کردم تا نظرات درست و سازنده‌ای بدهم.

گرافیک:

تمام رنگی بودن مجله، نکته‌ی قابل توجه و مهمی است که باعث می‌شود خواننده‌ها به خواندن مطالب ترغیب شوند. عکس‌های استفاده شده بسیار زیبا و شکیل هستند و کاملا متناسب با صفحات طراحی و تعبیه شده‌اند. اما عکس‌هایی که از جریان بازی داخل مجله استفاده شده خیلی کم است. فضای زیادی برای عکس‌های زیبا و رنگی اختصاص داده شده و در نتیجه جایی برای عکس از محتوای بازی‌ها باقی نمانده. به عنوان کسی که برای اولین بار مجله‌ی شما را برمی‌دارد و می‌خواند از شکوفایی و رونق صنعت بازی‌سازی ایران شگفت زده شدم و می‌خواهم بیش‌تر راجع به جامعه‌ی بازی‌سازی و صنعت‌اش در کشورتان

بدانم. عکس‌های کوچک و کم باعث شد که اندکی گیج شوم و متوجه نشوم واقعا بازی‌های ایرانی چطوری هستند، در نتیجه می‌خواهم که با گذاشتن عکس‌های بیشتر و با کیفیت از روند درونی بازی‌ها من را بیش‌تر خوشحال کنید. نقد (مرور):

می‌دانم که این شماره‌ی اول مجله بوده و خیلی کار دارد تا سر و سامان بگیرد و کارتان روی غلتک بیافتد ولی تمرکز روی نقدها باعث شده که نتوانید از پیشرفت‌های جامعه‌ی بازی و بازی‌سازی در ایران صحبت کنید و آن را مورد بررسی قرار دهید. چطور است که چندتا تیتراژ جذاب برای پیش‌نمایش از بازی‌هایی که قرار است به بازار بیایند داخل مجله بگذارید تا خواننده‌ها مجذوب بشوند که بخوانند متن کامل را بخوانند و از بازی سر در بیاورند. مثلا دوست دارم در کنار نقدهایتان نظر چندتا از سازندگان خود بازی هم باشد که به نقدتان بیاید. در حال حاضر نقدها خیلی یک طرفه شده و من شخصا دوست دارم نقدهای متعادلی را بخوانم که نظرات سازنده‌های بازی هم درون‌شان باشد.

مصاحبه‌های شخصی با جامعه‌ی بازی، چه بازی‌سازان چه بازیکنان، چه همسر یا دوست ناراحت و عصبانی افراد گیمری که غرق دنیای بازی شده‌اند، یک بعد جدیدی را به مجله‌تان اضافه می‌کند. فکر می‌کنم که این چنین مصاحبه‌هایی به مجله‌ی شما رونق می‌بخشد. متوجه شدم که نقد بازی‌های بین‌المللی در مجله‌تان وجود ندارد که از نظر من لازم است که در مجله این کار را انجام بدهید همان‌طور که در چند صفحه این نکته گفته شده. دوباره این مسئله وجود دارد که من نمی‌دانم شما چقدر به منابع مختلف دسترسی دارید و محدودیتی برای بیان نظرات واقعی من وجود دارد. به نظرم اگر امکانش وجود داشته باشد و بتوانید در مورد عنوان‌های غربی (بازی‌های غرب) هم مقاله بنویسید، خیلی به شما کمک می‌کند. و هم‌چنین باعث جلب توجه افرادی می‌شود که فقط در بازی‌های غربی سرمایه‌گذاری می‌کنند، چون شما هر دو نوع بازی را در کنار هم بررسی می‌کنید.

سبک نگارش:

از دید نگارش غرب، خشک و کمی گیج‌کننده است. می‌دانم که انگلیسی زبان اول شما نیست اما نکته‌ای که به نظر من خیلی مهم است این است که اگر می‌خواهید کیفیت و سطح مجله را بالا ببرید، باید کیفیت نگارش نسخه‌ی انگلیسی به فارسی‌اش بخورد و تقریبا در همان سطح باشد. اگر اشکالی ندارد می‌خواهم این پیشنهاد را بدهم که از مترجم/نویسنده درجه‌ی یک استفاده کنید

که البته شاید به دلایلی ساده و آسان نباشد. پلتفرم‌ها:

خب متاسفانه من در این قسمت واقعا اطلاعات زیادی ندارم چون با جامعه‌ی بازی ایران آشنا نیستم. آیا پلتفرم دیگری هم به جز کامپیوتر وجود دارد؟ بازار، تمایل زیادی به عرضه‌ی بازی برای کامپیوتر دارد ولی بازار رشد زیادی در زمینه‌ی بازی‌های موبایل وجود دارد. سعی کنید که از این نیازها آگاه باشید و در مورد ژانرهای مختلف مثل: کامپیوتر، موبایل و کنسول‌ها هم بنویسید. فکر می‌کنم اگر زمان و فضای مناسبی داشته باشید می‌توانید راجع به پلتفرم‌های مختلف بنویسید که در نتیجه بازار گسترده‌تری از مجله استقبال خواهد کرد.

امتیازدهی:

در مقدمه‌ی مجله، حمزه آزاد گفته که امتیازدهی شما بر اساس سبک و ژانر است؟ یعنی منظورتان این است که FPS خود به خود امتیازش از مثلا MMO بیش‌تر می‌شود؟ از نظر من این کارتان کمی محدود کننده است و برای یک سری از بازی‌ها متعصبانه به نظر می‌آید. چیزی که باعث می‌شود یک بازی، خوب یا بد شود، ژانرش نیست بلکه محتوا و متن‌اش و هم‌چنین کمپانی خاصی که بر روی آن بازی زحمت کشیده، هست.

نتیجه‌گیری:

شما یک مجله‌ی با کیفیت درست کردید که یک بازار خانگی به شمار می‌آید و من به شدت حیرت زده شدم که با یک جامعه‌ی بازی آشنا شدم که تا قبل از این اصلا فکر نمی‌کردم وجود داشته باشد. گاهی اوقات با این قدر دانش و ارتباط حس می‌کنم که دنیا برایم کوچک‌تر شده و الان می‌توانم با افراد مشتاق در زمینه‌ی بازی ارتباط داشته باشم که هیچ اطلاعاتی راجع به فرهنگ‌شان ندارم. واقعا ممنون.

من نمی‌دانم چقدر در مورد ادبیات بازی‌های غرب می‌دانید ولی مجله‌ای که در این زمینه به آن افتخار می‌کنم Edge هست. اگر توانستید نسخه‌ای از این مجله را پیدا کنید شدیداً توصیه می‌کنم، مطالعه‌اش کنید. امیدوارم که توانسته باشم کمکی کنم و نظراتم آزار دهنده نبوده باشند و برای شما در این راه آرزوی موفقیت می‌کنم و منتظر دریافت نسخه‌های بعدی مجله‌تان هستم. اگر فکر می‌کنید می‌توانم برای شما مفید باشم، هر وقت که خواستید می‌توانید هر سوال و مشکلی داشتید بپرسید چرا که عبور از مرزهای بین‌المللی به این شکل باعث می‌شود بتوانیم جامعه‌ای که در آن زندگی و بازی می‌کنیم را بهتر درک کنیم و بفهمیم. خیلی ممنون



صبح بخیر. خیلی ممنون که این وب‌سایت و مجله را به من معرفی کردید. من از خواندن نقدها و این که فهمیدم ساخت بازی‌ها در ایران جریان دارد و بازی می‌شوند لذت بردم. تعداد خیلی کمی از آن بازی‌ها را می‌شناختم اما بقیه بازی‌ها برایم جدید بودند. بهترین آرزوها را برای تو و پیشرفت مجله دارم. موفق باشید.



ممنون که با من تماس گرفتید. به مجله‌تان نگاه کوتاهی انداختم، بسیار جالب بود. اما برای نظر دادنم راجع به مجله لطفاً دقیق به من بگویید که چه طور نظری می‌خواهید تا من بتوانم با نظراتم به شما کمک کنم و نظراتم برای‌تان سودمند و مفید باشد. درگیر پروژه Ryse هستم، اما بعد از آن حتماً کامل مطالعه خواهم کرد.



واقعا خوب است! از ظاهر و طرح و کیفیتش واقعا خوشم آمد. به کار عالی‌تان ادامه بدهید.



ممنون که با من تماس گرفتید و نظرم را پرسیدید. خیلی مجله‌ی خوبی است. از خواندن برخی مطالب لذت بردم و واقعا برایم جالب بود که در ایران هم بازی‌سازی انجام می‌شود.



ممنون که با ما تماس گرفتید. احتمالا جامعه‌ی بازی‌سازی و گیمری بزرگی در ایران وجود دارد چون که ایمیل‌های زیادی از بازیکن‌های ایرانی برای‌مان می‌آید. آرزوی موفقیت برای‌تان در این مجله‌ی خوب می‌کنم.



خیلی عالی. الان متاسفانه به شدت درگیر پروژه‌ی GTA V هستیم. حتماً بعداً کامل می‌خوانم و نظرم را برای‌تان ارسال می‌کنم. از تلاش دست نکشید و همیشه با قدرت ادامه بدهید. موفق باشید.



ORIGAME

سلام. از این کار خلاقانه و آغاز خوب‌تان شگفت‌زده شدم. خیلی خوب است. کیفیت طرح و ترتیب مجله غیرعادی است. بعضی وقت‌ها خوب است و بعضی وقت‌ها نه که به تصاویری که در مجله قرار می‌دهید بستگی دارد. رنگ‌بندی صفحه‌تان خوب است اما می‌توانید رنگ‌بندی را بیش‌تر کنید و خلاصه این‌طوری جذاب‌تر به نظر می‌رسند. تایپوگرافی هم خیلی خوب است. ارادتمند



UBISOFT™

سلام امیدوارم در کار مجله‌تان موفق باشید. خیلی خوب به نظر می‌رسد ولی من زیاد اهل خواندن مجله‌های بازی نیستم و زمان زیادی برایش صرف نمی‌کنم. در نتیجه نمی‌توانم خیلی نظرات مفیدی به شما بدهم. مواظب خودت و مجله باش.



خیلی عالی. واقعا از این مجله خوشم آمد و لذت بردم.



سطحی مجله را خواندم. کارهای بازی‌سازان مستقل جالب به نظر می‌رسد، بنابراین می‌توانید یک قسمت "indie watch" یا یک هم‌چنین چیزی اضافه کنید. شاید یک یا دو صفحه در مورد بازی‌سازان مستقل ایرانی بنویسید و بگویید که چه کارهایی انجام می‌دهند و قراره انجام بدهند. من فکر می‌کنم هر سازمان یا بخشی که نقد ارائه می‌کند باید یک صفحه هم در مورد پروسه‌ی نقد خودشان داشته باشد. چه مدت زمانی بازی می‌کنند تا نقد را بنویسند؟ چه معیارهایی استفاده می‌شود؟

یا حتی می‌توانید یک صفحه درست کنید که راجع به یک بازی‌ساز ایرانی صحبت می‌کند. راجع به یک بازی‌ساز حرفه‌ای می‌توانید صحبت کنید و از توانایی‌ها و موفقیت‌هایش بگویید. از دفترهای بازی‌سازی عکس بگذارید، از افراد کلیدی که آن‌جا کار می‌کنند، بعضی از بازی‌هایی که دارند روی‌شان کار می‌کنند یا بازی‌هایی که قبلاً ساختند و ... موفق باشید.



امیدوارم در کار مجله‌تان موفق باشید. خیلی خوب به نظر می‌رسد ولی من زیاد اهل خواندن مجله‌های بازی نیستم و زمان زیادی برایش صرف نمی‌کنم. در نتیجه نمی‌توانم خیلی نظرات مفیدی به شما بدهم. مواظب خودت و مجله باش.

بازی ماچاچا

persian
games

شماره ۳

فروردین ماه
۱۳۹۰

جشنواره بازیسازان مستقل ایران

www-IGDF-ir

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، عدم وجود قانون کپی‌رایت و ترسیدن سطح و کیفیت بازی‌های ایرانی به بازی‌های خارجی کمی با انصاف داده شده و تا حد امکان با بازی‌های خارجی مقایسه نشده است!