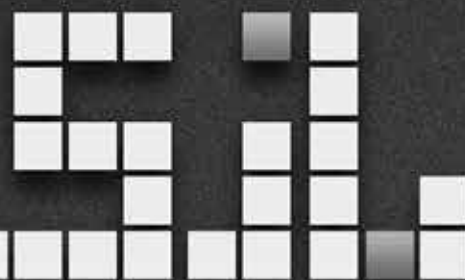


شماره سه - بهمن ماه ۹۷
کانون بازی‌های رایانه‌ای
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



اولین نشریه تخصصی دانشجویی در زمینه بازی‌سازی

بررسی موتور بازی‌سازی



نقد و بررسی بازی

FIFA 19

روش‌های درآمدزایی بازی

انیمیشن شاهزاده‌ی روم

تاریخچه کنسول‌های بازی





انگیزه مانند آتشی در درون خود فرد است.
اگر فرد دیگری بخواهد این آتش را درون
شما روشن کند، شانس کمی برای
شعله‌ور کردن آن خواهد داشت.



استیون کاوی
نویسنده و سخنران انگیزشی





بازی جو - نشریه دانشجویی

شماره سه | بهمن ماه ۱۳۹۷
فصل نامه هنری، فرهنگی و اجتماعی

شماره مجوز: ۱۷۴۶۷/ص/۹۵/۴



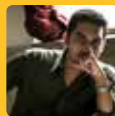
فهرست

- ۲ سخن دبیر کانون
- ۳ سخن سردبیر
- ۴ تاریخچه کنسول ها
- ۷ روانشناسی
- ۸ سبک شناسی
- ۱۰ روش های درآمدزایی بازی
- ۱۳ موتور یونیتی
- ۱۶ نقد و بررسی فیفا ۱۹
- ۱۹ بازی استراتژیک عصر پادشاهان
- ۲۰ استودیو سورنا
- ۲۲ شاهزاده روم
- ۲۴ بازی ایندی

صاحب امتیاز:

کانون دانشجویی بازی های رایانه ای
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب

مدیر مسئول: سهیل طاهرپور



سردبیر: مهیار خسروی فراهانی



طراحی و گرافیک:

محمدتقی تاتاری، آرمین شالچیان

هیئت تحریریه:

آراد سعدآبادی، محمد امین بهاری، رضا جافری،
ایلیا اسماعیلی پور، آریا فرهنگ، پوریا حیدری، الیاس پاتو

اعضای کانون:

محمد مهدی لقایی آستانه، ایمان علیزاده نوحی،
حمید فلاحی غیاث آبادی، لیلی واشقانی فراهانی،
صبا مدنی، علی آقاشفیعی، محمدرضا کریمی خدایی،
پرهام شاهسار، سید هانی حسینی، آرمین شالچیان،
صدف محمدی

با تشکر از:

سرکار خانم دکتر پروین داداندیش ریاست واحد تهران غرب
و مسئولین مربوط در واحد دانشگاهی تهران غرب

بسمه تعالی



بازی، نقطه تلاقی آموزش و سرگرمی است که در آن آموزش به صورت غیر مستقیم انجام می شود و بسیار شاهد هستیم که اگر این آموزش به صورت مستقیم انجام شود، کاربران به ویژه کودکان، رغبتی به آن نشان نمی دهند. بازیها در مرحله نخست برای تفریح و سرگرمی ساخته می شوند ولی به صورت معمول همراه با آموزش هستند و یک ابزار کمک آموزشی قدرتمند به حساب می آیند. جای تردید وجود ندارد که بعد آموزش در همه بازیها به شکل نهفته وجود دارد.

در سال ۲۰۰۹ در دانشگاه شیکاگو، تأثیرگذاری سه رسانه سمعی مانند رادیو، رسانه سمعی و بصری مانند سینما و تلویزیون و رسانه سمعی، بصری و تعاملی همچون بازیهای رایانه ای مورد بررسی قرار گرفت که نتایج آن شگفت انگیز بود. اگر از طریق رسانه سمعی، میزان مشخصی از اطلاعات در یک بازه زمانی خاصی به مخاطبی که از ضریب هوشی متوسط به بالایی برخوردار است، منتقل شود و این اطلاعات در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، مخاطب بعد از این زمان، ۱۰ تا ۱۵ درصد آن اطلاعات را به خاطر دارد. در رسانه های سمعی و بصری این مقدار از اطلاعات به ۲۵ درصد می رسد؛ اما در رسانه های سمعی، بصری و تعاملی اگر میزان مشخصی اطلاعات به کاربر با ضریب هوشی متوسط داده شود و در ۲۴ ساعت آینده تکرار نشود، کاربر بعد از این زمان حدود ۶۰ تا ۷۵ درصد اطلاعات را به خاطر دارد، از این رو دنیا به بازیها اقبال نشان داده است.

ساخت بازیهای رایانه ای در جهان حدود ۴۵ سال سابقه دارد، در صورتی که این صنعت در ایران بسیار جوان است و لذا ضروری است به سمت بازیهای رایانه ای با ویژگی سرگرمی به همراه آموزش حرکت کنیم. بازیهای رایانه ای را می توان نزدیک ترین رسانه به جهان واقعی دانست چراکه کاربران در بازیهای رایانه ای با امکاناتی که دارند، می توانند از میان گزینه های مختلف دست به انتخاب بزنند؛ در صورتی که به ندرت چنین موقعیت و تجربه ای در زندگی واقعی برای آنها به وجود می آید. در بازیهای رایانه ای یک هویت مجازی برای کاربر وجود دارد که با استفاده از آن در فضای مجازی دست به انتخابهایی می زند که هیچگاه در جهان واقعی امکان آن انتخابها را ندارد و به تدریج می تواند این هویت را به جهان واقعی نیز منتقل کند.

برخی به بازیهای رایانه ای به عنوان رسانه منفی نگاه می کنند، در صورتی که این رسانه می تواند بهترین آورده را برای خانواده ها داشته باشد و در عرصه های مختلفی همچون اقتصاد مقاومتی، اقتصاد دانش بنیان و ظرفیت های دیگر می توان از آنها بهره برد. برخی بازیها راهکارهای مبارزه و برخورد با موقعیت های مختلف را به صورت تکنیک و تاکتیک به کاربران آموزش می دهند؛ اما برخی دیگر از بازیها، راهبردی هستند و با نظام چینی، ارتباط عرصه های مختلف اقتصاد، فرهنگ و دیگر حوزه ها را به کاربران آموزش می دهند. در دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران غرب از سال ۱۳۹۵ تمرکز بازی های رایانه ای بعنوان یکی از تمرکزهای تخصصی رشته کارشناسی کامپیوتر گرایش نرم افزار به دانشجویان ارائه می گردد که با استقبال دانشجویان بسیاری نیز مواجه شده است. نکته قابل توجه اینکه باستناد بخش نامه اخذ دروس مازاد به شماره ۳۰/۴۵۲۰۹ مورخ ۹۷/۸/۷، دانشجویان مقطع کارشناسی سایر رشته های تحصیلی نیز می توانند حداکثر تا سقف ۲۰ واحد درسی مازاد، بر اساس علاقه مندی خود از دروس سایر رشته/گرایشها اخذ نمایند که این امکان می تواند فرصت بسیار مناسبی را برای مهارت آموزی دانشجویان بویژه در زمینه کسب مهارت ساخت بازی های رایانه ای فراهم نماید.

دکتر پیمان بابایی

مشاور کانون بازیهای رایانه ای

سخن دبیر کانون

در عصر امروز، با پیشرفت تکنولوژی، تمامی اتفاقات و موارد روزمره با تکنولوژی و آیتی دخیل شده و با آن در تعامل هستند.

با توجه به ساده سازی‌های انجام شده و پیشرفت‌های موجود، به صورت تخصصی در زمینه بازی‌سازی، به نسبت گذشته فرآیند تولید و ساخت یک انیمیشن یا بازی، ساده‌تر شده و کنار هم قرار دادن ماژول‌های مختلف به سادگی امکان پذیر است.

هم اکنون در دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران غرب، گرد هم آمده‌ایم و با توجه به بستر فراهم شده در این فضا، توانسته‌ایم تا در حوزه بازی‌سازی و انیمیشن فعالیت کرده و در سطح دانشجویی به تولید محتوا برسیم.

کانون بازی‌های رایانه‌ای برنامه‌ها و مسابقات و دوره‌های مختلفی برای علاقه‌مندان به فعالیت در این حوزه در نظر دارد که به زودی اطلاع‌رسانی‌های مربوط به آن انجام خواهد شد.

نشریه فعلی تحت عنوان بازی‌جو به صورت فصل‌نامه در نظر گرفته شده است که جهت آگاهی از مطالب مربوط به عصر امروز بازی‌ها و تکنولوژی، آگاهی عمومی و آموزش منتشر خواهد شد.

از حوزه‌های فعالیت کانون می‌توان به انیمیشن‌سازی، سناریو نویسی، گرافیک و نقاشی، انیماتوری و کد نویسی بازی اشاره کرد. در پایان با اشاره به این موضوع که شماره فعلی نشریه به علت برخی از موضوعات، با تاخیر زیادی به چاپ و نشر رسیده، از تمامی دوستان و عزیزانی که در این مسیر ما را همراهی کردند تشکر میکنم، به ویژه سرکار خانم دکتر داداندیش، ریاست محترم واحد و سایر مسئولین که از ما حمایت داشته‌اند.

سهیل طاهرپور

دبیر کانون بازی‌های رایانه‌ای
دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران غرب

سخن سردبیر

نشریه بازی‌جو از اولین نشریه‌هایی می‌باشد که در حوزه‌های بازی‌سازی، انیمیشن، گرافیک و... به صورت مستقیم فعالیت دارد تا انگیزه‌ای برای طرفداران این زمینه ایجاد نماید.

با توجه به قدیمی بودن برخی از مطالب این نسخه، لازم به ذکر است که به علت برخی از موضوعات، این شماره از نشریه با تاخیر به مرحله چاپ رسیده است.

قطعا این قصور از جانب کانون پذیرفته شده و در شماره‌های بعدی جبران خواهد شد.

نشریه بازی‌جو در این شماره به دنبال نقطه قوت جدید و شروعی مجدد خواهد بود و به دنبال جذب نیرو و برانگیختن انگیزه در مخاطبان است.

امید است فعالیت این مجموعه روز به روز رو به پیشرفت باشد و بتوانیم نظر مخاطبان را جلب کنیم. در آینده برنامه‌های جالب و مهیجی برای دنبال‌کنندگان اخبار کانون و نشریه خواهیم داشت...

مهیار خسروی‌فراهانی

سردبیر نشریه دانشجویی بازی‌جو





تاریخچه کنسول ها

آراد سعدآبادی
دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



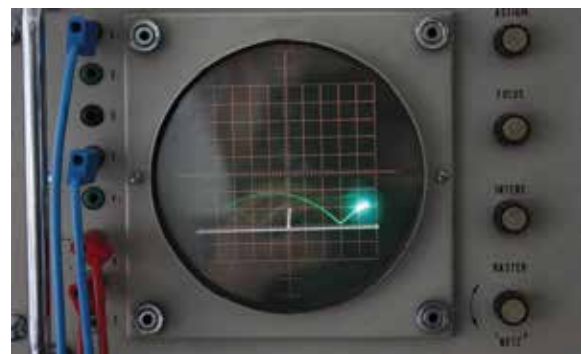
تبدیل یخچال‌های گنده به سفینه‌های فضایی کوچک

اگر از هرکسی بپرسند اولین کنسول بازی چی بوده است به احتمال قریب به یقین می گوید Atari. ولی ماجرا برمی گردد به زمان‌هایی که سن اکثرمان به آن قد نمی‌دهد (حداقل سن من که قد نمی‌دهد). در حال حاضر که وسط نسل هشتم هستیم و همه از جنگ جهانی پلتفرم‌ها (بین نیروهای متحدین کنسولی و ارتش متفقین PC) خبر داریم، بد نیست نگاهی به اجداد آنها بیاندازیم و یادمان بیاید که پلتفرم‌های اولیه (که با انسان های اولیه چند میلیون سالی فاصله دارند) چه بودند!!

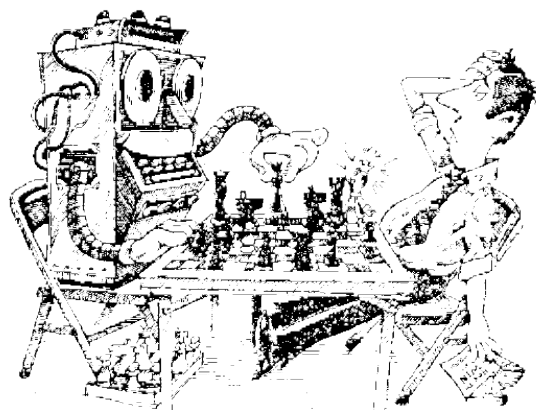
نسل منفی چهارم: کنسول های غارنشین

در افسانه ها آمده که آن زمانها کامپیوترها اندازه اتاق بوده اند. در آن زمان (۱۹۴۷)، با استفاده از اوسیلوسکوپ، اولین دستگاه بازی با نام cathode-ray tube amusement device را درست کردند که صفحه نمایش داشت و هدف در آن هدایت یک منحنی و منفجر کردن هواپیما (مانند) ها بود. ولی چون تمامی قطعات آنالوگ بودند و هیچ جایی از آن وسیله، دیجیتالی استفاده نشد بازی دیجیتالی به حساب نیامد (البته از نمونه اولیه دست ساز هم جلوتر نرفت).

همزمان با تولید بازی مذکور، اولین بازی نوشته شده توسط آلن تورینگ و دیوید چمبرنون ساخته شد. بازی شطرنج شبیه سازی شده به اسم Turochamp. البته هیچوقت روی کامپیوتر امتحانش نکردند چون برای دستگاه های آن زمان پیچیده بود با اینحال آقای تورینگ آنرا در یک بازی واقعی رقابت شطرنج در سال ۱۹۵۲ امتحان کرد.



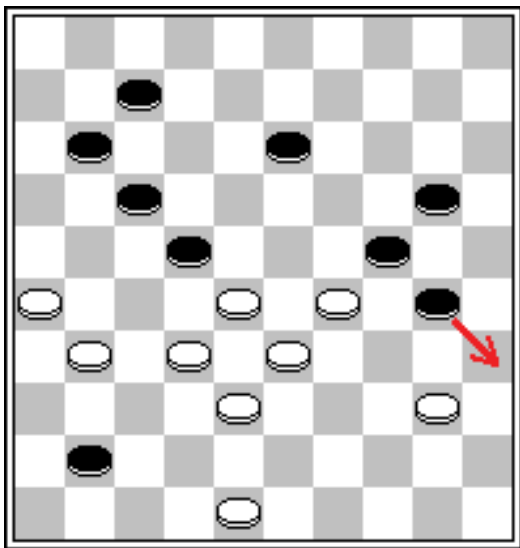
cathode-ray tube amusement device



Turochamp



Bertie the Brain



نسل منفی یکم: تشکیل شهرهای کنسولی اولیه

در سال ۱۹۶۱، با کوچکتر شدن وسایل کامپیوتری، دانشگاه ها به دانشجویان و کارمندان اجازه دادند در ساعات بی استفاده دستگاه، از آن ها استفاده کنند که منجر به ساخت بازی Space war توسط راسل و ویتان از هاروارد و MIT بر روی PDP-۱ شد. بازی از بیشتر منابع دستگاه استفاده می کرد با هر اجرا، مرحله متفاوتی داشت. این بازی بین اکثر برنامه نویسان و صاحبان دستگاه پخش شد ولی به دلیل قیمت زیاد دستگاه (۱۲۰ هزار دلار) و فروخته شدن تنها ۵۵ دستگاه (برخی بدون صفحه نمایش)، تجاری نبود. پیرو این بازی، در دانشگاه های دیگر نیز بازی ها و شبیه سازهای دیگری ساخته شد.

بعد از به وجود آمدن زبانهای برنامه نویسی همگانی مانند BASIC، بازی ها گسترش بیشتری پیدا کردند زیرا امکان اجرا بر روی دستگاه های دیگر به وجود آمد.

نسل منفی سوم: کنسول های نئاندرتال

در سال ۱۹۵۰ اولین کنسول بازی دیجیتالی، در همایش ملی کانادا با نام Bertie the Brain به ثبت رسید؛ و بازی معروف XO را برای اولین بار معرفی کرد. این دستگاه که فقط همین بازی را انجام می داد، ارتفاعی ۴ متری داشت و از چراغ های حبابی استفاده می کرد ولی به دلیل درگیری های زیاد سازنده اش در پروژه های دیگر، فراموش شد.

یک سال بعد کامپیوتر Nimrod در نمایشگاه بریتانیا به مدت ۳ هفته به نمایش گذاشته شد. دستگاهی اختصاصا برای بازی Nim و با عرض ۶/۳ متر، ارتفاع ۵/۱ متر و عمق ۷/۲ متر ساخته شده بود. البته هدف، نمایش توانایی های معماری کامپیوتر و برنامه نویسی شرکت Ferranti بود ولی مردم بیشتر جذب بازی شدند. اولین بازی برای کامپیوترهای چند منظوره نیز برای این دوره است (بازی checkers توسط کریستوفر استرچی).

نسل منفی دوم: کنسول های متمدن شده

در سال ۱۹۵۲ اولین دستگاه ها با قابلیت نمایش تصویری بر صفحه نشان داده شدند (دو بازی با مضمون XO که با شماره گیر چرخشی تلفن کنترل می شد) ولی در آن زمان صفحه نمایش تا زمان تغییر داده، ثابت می ماند. اولین دستگاه ها با قابلیت نمایش همزمان (۴۰ آپدیت در ثانیه) توسط دستگاه ساخت دانشگاه میشیگان در سال ۱۹۵۴ با بازی بیلیارد نمایش داده شد. در سال ۱۹۵۸ اولین بازی با تنها هدف سرگرمی و عنوان تنیس ساخته شد و در آن جا، احتمال برخورد با تور و زاویه ضربه محاسبه شده بود.

از سال ۱۹۵۷ تا ۱۹۶۱ بازی های دیگری برای نمایش قدرت کامپیوتر ساخته شد. برخی بازی های نیز برای سرگرمی بود که عموماً توسط دانشجویان ساخته می شد. چند بازی نیز با استفاده از قلم نوری ساخته شد مانند موش و ماز که با استفاده از قلم، مازی طراحی می کردند. در انتهای این دهه، با وجود ساخته شدن بازی های متعدد، هیچ بازی تجاری نبود و همه ی بازی ها با هدف مخصوص یا به صورت فردی ساخته شده بود.



نسل صفر: آغاز حکومت بازی ها

دو گروه تصمیم به استفاده از Space war بر روی دستگاه های سکه‌ای گرفتند. اولی سازندگان دستگاه Galaxy Game (پیتس و تاک) و دومی سازندگان دستگاه Computer Space (بوشنل و دینی). اولی به دلیل بی برنامه‌گی تجاری و هزینه های زیاد شکست خورد. راز موفقیت گروه دوم؟ به جای استفاده از یک کامپیوتر کامل، فقط از قسمت های لازم برای اجرای بازی استفاده کردند که هزینه دستگاه را از \$20,000 گروه اول، به \$100 رساند. پس از تست در سال ۱۹۷۱ و پیدا شدن ناشر، گروه دوم دستگاه خود را عرضه کردند و به موفقیت مالی دست یافتند پس بلافاصله شروع به کار روی بازی بعدی کردند و برای اینکار، شرکت Atari را تاسیس کردند.

دستگاه بعدی که از همان صفحه نمایش دستگاه قبل استفاده می کرد در ابتدا قرار بود بازی مسابقه ای باشد اما اولین کارمندان، الکون، یکی از پیشنهاد های اولیه بوشنل را ادامه داد و بازی Pong که یک بازی تنیس روی میز بود به وجود آمد. بدلیل پیدا نشدن سازنده مناسب دستگاهشان، تصمیم گرفتند این کار را خودشان انجام دهند. در ۱۹۷۲ کابینت های آنها بیش از ۸۰۰۰ دستگاه فروخت و به معنای واقعی بازار را منفجر کرد که باعث بوجود آمدن تقلید کنندگان (و فروشندگان چوب های اسکی) در سرتاسر دنیا شد.

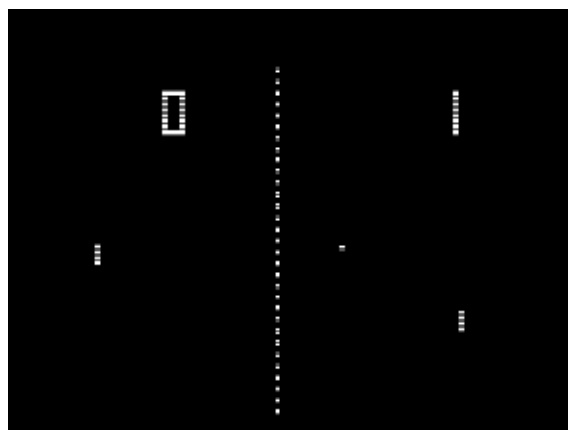
در همان سال دستگاه Magnavox Odyssey منتشر شد. یعنی اولین کنسول خانگی که قابلیت اتصال به تلویزیون ها را داشت. سازنده این دستگاه از سال ۱۹۵۱ در تلاش بود که آخرین نمونه اش جعبه قهوه ای بود. اما بدلیل محدودیت های تکنولوژی موفق نشده بود. قیمت این دستگاه تنها \$100 بود و به همراه چند بازی داده می شد که یکی از آنها بازی پینگ پونگی شبیه بازی بوشنل بود (البته بوشنل با دیدن تبلیغ این بازی از آن الهام گرفته بود). در فاصله ۳ سال، این دستگاه ۳۵۰,۰۰۰ عدد بفروش رساند و نسل جدیدی برای بازی های کامپیوتری را شروع کرد که در آن شاهد دستگاه های آرکید و کنسول هایی با بازهای پر رنگ و لعاب و سیستم های قویتر بودیم (مثل کنسول های خانگی آتاری و نسخه های بعدی Odyssey).



Space war



Space war



Pong

روانشناسی و تاثیر بازی های رایانه ای بر روی نوجوانان و کودکان

آرش لاهوتی

دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



اگر در شماره های قبلی نشریه ی بازی جو بخش روانشناسی را دنبال کرده اید متوجه محوریت این مقاله نیز خواهید شد. در شماره ی اول مقدمه ای کوچک از روانشناسی بازی ها گفته شده بود که در شماره ی دوم همین مورد در بازی بتل فیلد بررسی شد اما در این شماره قصد بسط دادن مقدمه گفته شده را داریم؛ به طوری که با توجه به نظریه ها و تحقیقات انجام شده سعی بر بررسی تاثیرات بازی های خشونت آمیز بر کودکان و نوجوانان را داریم.

در بیشتر بازی های رایانه ای خشونت حرف اصلی را می زند و اما تاثیر این نوع بازی ها بر رفتارها کودکان و نوجوانان موضوعی است که در خصوص خشونت در بازی های رایانه ای به بررسی آن خواهیم پرداخت. خشونت در بازی های رایانه ای به انواع مختلفی تقسیم می شوند: کشتار و آزاردنی و روحی جانداران شامل انسان و حیوان و حتی تخریب وانفجار در بازی های ساده فریاد کشیدن و دشنام و...

به طور کلی شرکت های بازی سازی به دلایل زیر بازی های خشن طراحی می کنند: ۱- جذابیت در جهت اهداف سودگرایانه، ۲- القا حس قدرت هرچند کاذب به بازیکنان، ۳- شبیه سازی محیط های جنگی جهت تخلیه هیجانات روحی و القای اهداف سیاسی.

در اشاره به جدیدترین آمارهای روز صنعت بازی های ویدئویی دنیا در زمینه خشونت بیان می کند که ۸۹ درصد بازیهای ویدئویی پرفروش دنیا از محتوای خشونت آمیز برخوردارند. علاوه بر این یک نوجوان به طور متوسط ۱۵ ساعت در هفته صرف انجام بازیهای ویدئویی می کند. همچنین در طی پژوهشی مشخص شده است که ۸۷ درصد پسران زیر ۱۷ سال، بازی های بیش از حد خشونت آمیز دارای رتبه بندی M یا بالای ۱۷ سال بازی می کنند و ۷۰ درصد بازی هایی که دارای رتبه بندی E یا برای «همه سنین» هستند، دارای محتوای خشونت آمیز می باشند.

سرگرمی و اوقات فراغت در دوره نوجوانی اهمیت ویژه ای دارد با گسترش علم و دانش استفاده از بازی های رایانه ای در نوجوانان بیشتر شده است و در حال حاضر مسئله تاثیرگذاری خشونت در بازی های ویدئویی بر بازیکنان به خصوص قشر کودک و نوجوان، امری پذیرفته شده است و به غیر از تحقیقات معدودی که تاکید بر تاثیر گذار نبودن این گونه بازی ها دارند، اغلب پژوهش هادر نهایت تاثیرگذاری این بازی ها را بر ادراک، احساس و رفتار پرخاشگرانه تایید می کنند.

در بیشتر بازی های رایانه ای خشونت حرف اصلی را می زند. ناپود کردن، از کار انداختن غیرجاندار، تخریب اموال، بالا بردن صدا با هدف ترساندن، درگیری تن به تن با هدف آسیب رساندن فیزیکی، گرفتن حیات موجود زنده از نمونه های مشاهده شده در بازی های رایانه ای است.



سبک شناسی

محمد امین بهاری

دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



بازی‌های اکشن، قدیمی‌ترین سبک بازی‌های تاریخ هستند. بازی اکشن، بازی ای است که بیش‌تر، چالش‌هایی را به بازی‌کننده ارائه می‌دهد که به نوعی توانایی‌های فیزیکی او را به چالش می‌کشد مانند هماهنگی بین چشم و دست؛ و به دلیل آنکه اکثر بازی‌های اکشن دارای سرعت بالا هستند عکس العمل‌ها باید بسیار سریع باشد تا بتوان از سد چالش‌های بازی بخوبی گذشت.

در بسیاری از موارد چالش‌های دیگری نظیر چالش‌های منطقی، چالش‌های وابسته به گشت، گذار و چالش‌های تاکتیکی هم به پایه‌های اکشن اضافه می‌شوند. بازیهای اکشن به دو قسمت عمده اکشن شوتر و غیر شوتر تقسیم می‌شوند:

اکشن‌های شوتر

محبوب‌ترین و قدیمی‌ترین سبک اکشن است که در بازی‌های اکشن تیراندازی، بازی‌کننده همیشه از سلاح‌های دوربرد مانند تفنگ برای مبارزه و شکست دادن دشمن استفاده می‌کند.

خود اکشن‌های تیراندازی به دو زیر شاخه شوترهای دو بعدی و سه بعدی تقسیم می‌شوند که همانطور که از اسمشان پیداست تفاوت عمده این دو شاخه در سبک و زاویه دوربین می‌باشد.

از معروف‌ترین بازی‌های سبک اکشن شوتر سه بعدی می‌توان به Call of Duty و Battlefield اشاره کرد و از نمونه‌های دوبعدی هم میتوان به بازی معروف Shank اشاره کرد.

اکشن‌های غیرتیراندازی خود به چندین زیر شاخه تقسیم می‌شود:

۱- بازی‌های مبارزه ای

بازی‌های مبارزه ایی بازی‌هایی هستند که در آن می‌توانید با دشمن مقابل خود که هوش مصنوعی و یا دوستانتان هستند به مبارزه تن به تن بپردازید که این بازی‌ها عموماً دارای تعداد راند مشخص هستند که هرکسی که زودتر در این راندها پیروز شود برنده مسابقه است.

در این بازی‌ها نبردهای تن به تن با حرکات رزمی مختلفی که از سبک‌های مختلف رزمی الهام و یا الگو برداری شده اند مدل سازی می‌شود و همچنین در بعضی بازی‌ها از سلاح‌های سرد مثل شمشیر استفاده می‌شود. اکشن‌های این سبک شامل «حمله کردن»، «دفاع»، «ضد حمله» و «ضربات دنباله دار» می‌شوند.

از معروف‌ترین‌های این شاخه هم می‌توان به بازی‌های Mortal Kombat و Tekken اشاره کرد.



۲- معماهای سریع

خیلی از شماها بازی هایی همچون Tetris و یا Candy Crush رو دیدید به همچین بازی هایی بازی های معمای سریع میگویند که در آن بازی کننده باید معماهای پیش رو را با سرعت و دقت بسیار حل کند. این دسته از بازیها عموما برای مخاطب های غیر حرفه ای ساخته می شود که به طور مثال بدنال یک سرگرمی برای کوتاه کردن مسیر بازگشت به خانه بعد یک روز سخت می گردند!

تفاوت اصلی این دو زیر شاخه در بکارگیری اسلحه ها و نحوه مقابله با دشمن می باشد که در بازی های شوتر پلیر از اسلحه هایی استفاده می کند که قابلیت شلیک رو دارا هست ولی در شاخه غیر شوتر پلیر عموما از نبردهای تن به تن و یا اسلحه های سرد استفاده می کند.

۳- اکشن های ریتمیک

این بازی ها موزیکال هستند و پایه بازی هم بر اساس همین موزیک می باشد و در بازی درک شما از ریتم موسیقی مورد چالش قرار می گیرد و به دلیل نداشتن خشونت اکثر افراد جامعه حتی پدر مادرها هم با این سبک از بازی ها ارتباط برقرار می کنند اگه می خواهید یک بازی شاد و موزیکال رو با دوستان و یا خانواده تجربه کنید و ببینید که چه کسی بهتر گیتار می نوازد و می خواند این سبک از بازی ها را حتما امتحان کنید.

عموما اکثر بازی های این سبک، دسته ها و لوازم جانبی مخصوص به خود را دارند.

از معروف ترین های این سبک هم می توان به guitar hero و just dance اشاره کرد.

چالش های عمومی بازی های اکشن

جان (Life)

سنجش واکنش

هماهنگی چشم و دست

موج دشمن ها

غول های مرحله اخر (boss fight)



سبک دوم: بازی های سکوبازی

بی شک همه شما بازی ماریو را تجربه کرده اید؛ لوله کشی که برای نجات پرنسس قلمروش دل به خطر میزند.

بازی های سکوبازی یا پلتفرمر به بازی های دو بعدی گویند که در آن باید پیایی از سکویی به سکوی دیگر بپرید تا بتوانید مراحل را به اتمام برسانید.

این دسته بازی ها معمولا کارتونی هستند و در آن ها یک شخصیت مثل ماریو وجود دارد که حرکات محدودی رو می تواند انجام دهد که این حرکات فقط در جهت افقی و پرش های عمودی امکان پذیر است.

این بازی ها فیزیک کاملا غیرواقعی دارند بطور مثال پرش دوباره وقتی که هنوز بسبب پرش اول روی هوا هستید که در هیچ قانون فیزیکی نمی گنجد ولی در بازی قادر به انجام دانش هستید.

حالا بیاییم کمی درباره سکوها صحبت کنیم؛ به هر چیزی که کاراکتر بازی بتواند روی آن بپرد و بایستد «سکو» می گویند.

خود سکوها چند مدل دارند، سکوهای «ثابت»، «متحرک»، «دائم» و یا «موقتی».

روی هر سکو موانع و یا اشیایی هستند که سر راه بازی کننده قرار می گیرند و به نوعی باعث بوجد آمدن چالش در بازی می شوند این موانع هم همانند سکوها می توانند «ثابت» یا «متحرک» باشند برای درک بهتر موانع متحرک به تیرهای بزرگی که در بازی ماریو هر از چند گاهی ظاهر می شدند توجه کنید. و از بازی های معروف این سبک به جز ماریو میتوان به sonic و ray man legends اشاره کرد.





در این مطلب شما را با روش هایی آشنا می کنیم که به کمک آن ها در کنار بازی، درآمدزایی هم داشته باشید. اگر شما هم جزو آن دسته از افرادی هستید که روز و شب، ساعت ها پشت کنسول یا رایانه خود به تجربه بازی های مختلف می پردازید و این سرگرمی فراگیر به جزئی جدانشدنی از زندگی شما تبدیل شده است، شاید فکر کنید که در حال هدر دادن عمر و زندگیتان هستید؛ اما می خواهیم راه و روش هایی را به شما معرفی کنیم که نظراتان را در این باره تغییر دهد.



۲. سراغ بازی های آنلاین چند نفره بروید

همانند فوتبال، پینگ پنگ، شطرنج و خیلی از ورزش های دیگر، E-sports هم این روزها دیگر یک ورزش بین المللی به حساب می آید. تورنومنت های بازی در کشورهایی نظیر آمریکا، بریتانیا و کره جنوبی بسیار شایع هستند و معمولاً بازی هایی چون Warcraft، Count-er-Strike، Call of Duty و ۲ Starcraft از محبوبیت بالایی در این مسابقات برخوردارند.

با پیروزی در چنین رقابت هایی، می توانید جوایز میلیونی بدست آورید؛ اما هرکسی توانایی قهرمانی در چنین مسابقات سختی را ندارد. اگر انتظار دارید که با تجربه بازی ها در خانه بتوانید چنین مهارتی کسب کنید، کاملاً در اشتباهید.

گیمرهای حرفه ای طبق یک برنامه ریزی دقیق و سختگیرانه، باید روزانه ۱۰ ساعت بازی کنند و در کنار آن نیز رژیم غذایی سالمی داشته باشند. سایت هایی نظیر لیتکوین (Litcoin) به شما اجازه می دهد تا با سایر گیمرها بصورت آنلاین رقابت کنید و در صورت پیروزی، پول مجازی بدست می آورید که در ازای آن می توانید کالاهای مختلفی خریداری کنید. البته سایت هایی نظیر Major League Gaming نیز وجود دارند که به شما اجازه

باورتن می شود که به کمک همین بازی ها می توانید درآمدی میلیونی داشته باشید؟ اگر باور ندارید باید بگویم که سخت در اشتباهید. مدت ها است که این صنعت بزرگ، سود دهی عظیمی از خود برجای گذاشته و بازی هایی نظیر GTA V و Call of Duty ثابت کرده اند که صنعت بازی می تواند حتی از سینما هم درآمدزایی بیشتری داشته باشد. به هر حال، اگر دوست دارید که از این پس والدینتان کمتر نگران آسیب رسیدن به چشمانتان باشند و بازی را عامل هدر رفتن عمرتان ندانند، بهتر است در این مطلب همراه ما باشید.



۱. بازی های در حال توسعه را تست کنید

استودیوهای سازنده بازی معمولاً تمایل دارند تا قبل از عرضه بازی های خود، آن را در معرض آزمایش قرار دهند. دلیل اصلی چنین کاری این است که سازندگان باید مطمئن شوند که بازی آن ها هیچ مشکلی اعم از باگ، اشکالات برنامه نویسی و برخی مشکلات دیگر نداشته باشد. انتشار بازی بدون اینکه تست شود، می تواند زیان های فاجعه باری برای سازندگان دربر داشته باشد. حداقل حقوق برای یک تستر بازی چیزی در حدود ۱۸ هزار دلار است و اگر در این زمینه حرفه ای هستید، می توانید تا ۵۵ هزار دلار هم درآمد داشته باشید.

البته باید توجه داشته باشید که این شغل دایمی نیست و یک شغل موقتی به حساب می آید. به طور کلی امنیت شغلی مناسبی برای این کار وجود ندارد و به جز حقوقی که دریافت می کنید، مزیت خاصی در کنار آن برای شما وجود نخواهد داشت. پرداخت حقوق بر اساس تعداد ساعاتی است که شما بازی را انجام می دهید و اگر بیش از ساعت مقرر بازی کنید، شاید حقوق اضافه کاری هم بگیرید.

اگرچه به نظر می رسد با بازی کردن بیشتر می توانید پول بیشتری هم به جیب بزنید؛ اما باید بدانید که حقوق اضافه کاری در شرایطی پرداخت می شود که سازنده بازی آن را در قرارداد قبول کرده باشد. با توجه به بودجه محدود، اکثر بازی سازان از پرداخت حقوق بیشتر امتناع می کنند.



معمولا همه گیمرها اکانت‌هایی دارند که مملو از بازی‌های مختلف، اچیمنت‌ها، جایزه‌ها و ارزهای مختص بازی است. قطعا هر چقدر که بیشتر در اکانت خود وقت صرف کنید، ارزش آن را بالاتر می‌برید. همیشه برخی افراد تنبل و بی‌حال پیدا می‌شوند که حاضرند به جای ساخت اکانت مخصوص خودشان، با پرداخت پول اکانتی با ارزش و پر از بازی‌های مختلف تهیه کنند. همه این‌ها باعث می‌شود تا سایت‌ها یا به عبارت بهتر بنگاه‌هایی برای خرید و فروش اکانت نظیر League of Trading به وجود آیند. حتی اگر به این سایت‌ها هم اطمینان نداشته باشید، می‌توانید آگهی خود را در سایت eBay ثبت کنید و منتظر هجوم خریداران باشید.



۵. آیتم‌های داخل بازی را بفروشید

همانطوری که در یک بازی می‌توانید آیتم‌های مختلفی را خریداری کنید، توانایی فروش این آیتم‌ها را نیز دارید. برای مثال اسلحه یا شمشیرهای مخصوصی را که در یک بازی بدست می‌آورید، می‌توانید با پول واقعی به فروش برسانید. حتی معاملاتی به ارزش ۳۰۰ هزار دلار هم در زمینه خرید آیتم به ثبت رسیده است.

البته برای فروش آیتم‌های داخل بازی نمی‌توانید از سایت‌های پربازدیدي نظیر eBay استفاده کنید؛ زیرا این سایت اساسا فروش کالاهای مجازی را ممنوع کرده است. سایت‌هایی مثل Player Auctions و Armory Bids که محل خرید و فروش اکانت هستند، امکان فروش آیتم‌های درون بازی را هم برای شما فراهم خواهند کرد. این خرید و فروش به قدری پر رونق است که در بازی Diablo ۳ یک بخش کاملا جداگانه برای چنین مواردی گنجانده شده است.

این گونه خرید و فروش‌ها نه تنها مانعی ندارد، بلکه مورد تشویق و حمایت سازندگان بازی نیز قرار می‌گیرد. چرا که برای آنان هم درآمدی دارد. برای مثال، کمپانی بلیزارد به ازای فروخته شدن هر آیتم، یک دلار از پول حاصل را برمی‌دارد و اگر این مبلغ در درگاه پی‌پل پرداخت شود، پانزده درصد دیگر از مبلغ هم دوباره به بلیزارد تعلق می‌گیرد. قطعا هیچ شرکتی نیست که از چنین درآمدزایی خوبی گریزان باشد.

یکی از کاربران وبسایت ردیت با ارائه تصاویری مستند از حساب خود در پی‌پل، ادعا کرده است تاکنون مبلغ ۱۰ هزار دلار را بصورت کاملا قانونی از این طریق به جیب زده است. کاربر دیگری نیز ادعا دارد که با استفاده از خرید و فروش آیتم‌های درون بازی، درآمدی برابر با ۸۰ سنت در هر

شرکت در لیگ‌ها و تورنمنت‌های بازی را می‌دهد و در ازای پیروزی، پول واقعی به شما پرداخت می‌کنند.



۳. از بازی خود ویدیو درست کنید

اگر ویدیوهای مربوط به بازی را در یوتیوب دنبال کنید، احتمالا با جوان سوئدی ۲۷ ساله‌ای به نام فلیکس آروید اولف شلبرگ که بیشتر با نام مستعار پیودی پای (PewDiePie) شناخته می‌شود، آشنا هستید.

او از سال ۲۰۱۰ کار خود را در یوتیوب شروع کرد و حتی بخاطر اینکه تمرکز بیشتری روی ویدیوهایش داشته باشد، از دانشگاه انصراف داد که به شدت موجب ناراحتی والدینش شد. بر اساس گزارشی از وال استریت ژورنال در ژوئن ۲۰۱۴، پیودی پای در سال ۲۰۱۳ درآمدی بالغ بر ۴ میلیون دلار داشته است. او این موضوع را از طریق حساب کاربری خود در ردیت نیز تایید کرده است.

در دسامبر ۲۰۱۶، پیودی پای از سوی مجله فوربز به عنوان پردرآمدترین فرد در یوتیوب لقب گرفت که درآمد سالانه‌اش به ۱۵ میلیون دلار می‌رسید. بعد از پیودی پای، افرادی نظیر مارکی پلایر و جک اسکیتیسای دنباله رو او شدند و حتی در برخی از ویدیوهای پیودی پای هم حضور داشتند و بازی‌های مختلف را گزارش کردند.

تنها چیزی که برای انجام چنین کاری نیاز دارید، این است که بازی‌های خود را گزارش کنید و از همین پروسه ویدیویی تهیه کرده و با سایر گیمرها به اشتراک بگذارید و آن‌ها را هم به تجربه بازی موردنظر تشویق کنید.



۴. به خرید و فروش اکانت بپردازید



هم گزینه مناسبی برای این کار است. حتی آمازون یا سایت مستقل خودتان هم می‌تواند محل خوبی برای فروش کتاب‌های الکترونیکی شما باشد.



۸. بازی‌های تبلیغاتی را تجربه کنید

اگر با سایت‌هایی نظیر Inbox Dollars و Swagbucks آشنا باشید، احتمالا می‌دانید که با مشاهده تبلیغات یا شرکت در برنامه‌ها و بازی‌ها تبلیغ شده توسط چنین سایت‌هایی، می‌توانید درآمد داشته باشید. تنها کافی است یکی از بازی‌های موجود در سایت را انتخاب کرده و پس از ثبت نام، مشغول بازی شوید تا پول موردنظر هم به حساب شما واریز شود.



۹. راهنمای گام به گام بسازید

اگر با زیر و بم بازی‌ها آشنا باشید، ساخت یک راهنمای گام به گام، بصورت متنی یا ویدیویی، ایده بسیار خوبی است. اگرچه برخی معتقدند که چنین راهنماهایی نوعی تقلب به حساب می‌آیند؛ اما معمولاً بیشتر گیمرها آن را به عنوان اطلاعاتی مفید و به درد بخور تلقی می‌کنند. برای انجام این کار دو روش وجود دارد:

روش اول که شاید کمی نیاز به زمان و حوصله داشته باشد، انتشار راهنمای گام به گام بازی بصورت متنی و در قالب کتاب‌های الکترونیکی است. از آن جایی که نویسنده راهنما باید زودتر از بقیه بازی را به اتمام رسانده باشد، شاید چندان از این روش استقبال نکنید.

روش دوم ساخت راهنماهای ویدیویی است که هم زمان کمتری نیاز دارد و هم اینکه بسیار دقیق‌تر از یک راهنمای متنی است. البته برای این کار هم شما نیاز دارید تا نسخه مخصوص نقد و بررسی بازی را یکی دو روز قبل از عرضه رسمی در اختیار داشته باشید. معمولاً ناشرها چنین امکانی را برای رسانه‌های خبری فراهم می‌سازند. پس اگر فکر می‌کنید که سایت شما از بازدید خوبی برخوردار است، می‌توانید ویدیوهای راهنما را هم به مطالب خود اضافه کنید.

ساعت نصیبش می‌شود.

با وجود تمام نکات مثبتی که این شیوه کسب درآمد دارد، برخی معتقدند که رونق گرفتن این روش باعث می‌شود تا ارزش آیتم‌های درون بازی رفته رفته کاهش یابد و در نتیجه قیمت‌ها نیز پایین‌تر بیاید.



۶. مربی دیگر گیمرها شوید

تأثیری که این روزها صنعت بازی بر زندگی گذاشته است، غیرقابل انکار و بعضاً شگفت‌آور است. معمولاً افراد برای یادگیری چیزهایی که نمی‌دانند، حاضر هستند بهترین استادها را در اختیار داشته باشند و در این راه از پرداخت هر میزان پول، ابایی ندارند. حال، اگر شما فکر می‌کنید که در یک بازی بسیار حرفه‌ای هستید و هیچکسی نمی‌تواند مجتاز را بخواباند، بهتر است آگهی‌های خود را برای آموزش مهارت‌های خود به دیگران، در سایت‌های مختلف پخش کنید.

در کنار این، برخی از گیمرها هم هستند که به جای نیاز به یک مربی، به یک همکار یا یک فرد کمکی در بازی نیاز دارند. افراد زیادی هستند که در بازی‌های چندنفره می‌خواهند نفر اول باشند و اچویمنت‌های بازی را درو کنند. آن‌ها در قبال پرداخت مقدار مشخصی پول از شما می‌خواهند که به او کمک کنید تا بتواند امتیاز بیشتری در بازی بدست آورد. این مورد، از جمله روش‌های شایعی است که این روزها در بازی‌های چندنفره زیاد به چشم می‌خورد.



۷. دانش خود را نشر دهید

حرفه‌ای بودن در بازی‌هایی مثل Warcraft، Overwatch و سایر بازی‌های آنلاین، می‌تواند دانش و اطلاعات وسیعی را برای‌تان به ارمغان بیاورد. اطلاعات مهمی که شاید برای عملکرد موفقیت‌آمیز در بازی موردنظر، بسیار کلیدی باشد. شما می‌توانید با نوشتن کتاب‌های الکترونیکی در این زمینه و اشتراک گذاری آن در سایت‌های همچون Killer Guides مبلغ قابل توجهی را بدست آورید. سایت Make Use Of

آشنایی با موتور بازی سازی



ایلیا اسماعیلی

دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



صنعت بازی سازی یک صنعت پر طرفدار و محبوب است. با ساخت بازی های جدید توسط شرکت های بزرگ، میل مردم عادی نیز برای ساخت بازی بیشتر شده. این امر باعث شده تا شرکت هایی مانند اپیک گیمز، اتودسک و... موتورهای بازی سازی متنوعی بسازند تا کسانی که دانش برنامه سازی بالایی هم ندارند، بتوانند با آنها بازی دلخواهشان را بسازند. Unity3D، که توسط شرکت Unity Technologies ساخته شده، یک موتور قدرتمند و انعطاف پذیر است. یونیتی جزو بهترین موتور بازی سازی حاضر محسوب می شود؛ این موتور نه تنها قابلیت ساخت سبک های مختلف بازی را دارد، بلکه می تواند به بیش از ۲۰ پلتفرم مختلف از جمله اندروید، PS4، Xbox و... خروجی بدهد. بازی های زیادی از جمله Temple Run، Assassins Creed: Identity، Subway Surfers و... با این موتور ساخته شده اند و از آنجایی که یونیتی نسبت به موتورهای مشابه بهینه سازی بسیار خوبی برای موبایل دارد، حتی شرکت های بزرگ نیز برای ساخت بازی موبایل از یونیتی استفاده می کنند.

۱. انیمیشن:

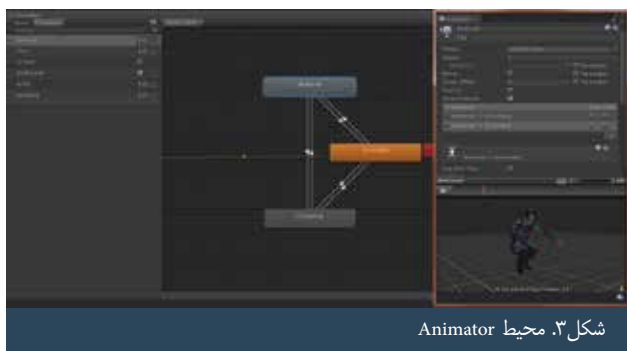
یونیتی ابزاری برای تحلیل و ساخت انیمیشن مدل های سه بعدی دارد. به کمک این ابزار می توانید انیمیشن های ساخته شده در برنامه های سه بعدی را تحلیل کنید یا آن ها را به اجسام متفاوت نسبت دهید. همچنین با این ابزار می توانید انیمیشن های خودتان را از صفر بسازید و به جسم متحرک (انیمیت شده) تبدیل سازید. از نسخه ی ۴ یونیتی سیستم مکانیم (Mecanim) را ساخت که به کاربر اجازه می دهد هر مدل انسان مانند (Humanoid) را در داخل تنظیم کننده بررسی کند و حتی انیمیشن های آن را بدون نیاز به تبدیل به مدل انسان مانند دیگری بدهد. مثل عوض کردن Skin (پوست) یک شخصیت بدون به هم خوردن انیمیشن های حرکتی اش.



شکل ۱. محیط تنظیم کننده ی یونیتی (Unity Editor)

کنترل محیط در یونیتی با پرواز در همه ی جهات و کشاندن اجسام از پوشه ی بازی و انداختن آن در محیط (Drag and Drop) است. کار ساخت بازی با یونیتی ۷۰ درصد در محیط تنظیم کننده (Editor) و ۳۰ درصد کدنویسی است. جدیدترین نسخه ی یونیتی از زبان های کدنویسی Cg، Mono، C# (C Sharp) و HLSL پشتیبانی می کند.

همچنین یکی از ویژگی های مهم یونیتی استفاده از موتور میان برنامه ی PhysX برای مبانی فیزیک است. موتور PhysX شباهت خیلی زیادی به فیزیک دنیای واقعی دارد و یونیتی به کمک ابزار یا کدنویسی به کاربر اجازه می دهد تا از همه ی قابلیت های آن آزادانه استفاده کند. به همین علت است که از یونیتی فقط برای ساخت بازی استفاده نمی شود، بلکه افراد زیادی با یونیتی شبیه سازهای طبیعی ساخته اند. در این مقاله قصد داریم توضیحی اجمالی برای ابزارها و قابلیت های این موتور قوی داشته باشیم.



شکل ۳. محیط Animator

۲. نورپردازی:

یونیتی از سیستم Enlighten برای نورپردازی استفاده می کند. این سیستم از فناوری هایی مانند PBR و GI بهره می برد که باعث طبیعی شدن گرافیک بازی می شوند. کاربر با استفاده از این ابزار می تواند گرافیک بازی را به دلخواه تغییر دهد و با استفاده از فناوری های نورپردازی یونیتی، بازی نزدیک به واقعیت بسازد. (Physically Based Rendering) فناوری نوینی است که با استفاده از آن نورپردازی یک جسم براساس فیزیک و قوانین بازتابش انجام میشود. (Global Illumination) GI نیز به معنی نورپذیری از منابعی مانند آسمان و اجسام نورانی علاوه بر منابع معمولی نور است. منابع معمولی نور در یونیتی شامل نور خورشید، نور چراغ، نور پروژکتور (Spotlight) و نور سطح است که رندر آن ها در لحظه (Real-time) انجام میشود.

ابزارها

یونیتی مانند بسیاری از موتورهای دیگر دارای ابزارهایی برای راحتی ساخت بازی است. در این جا به معرفی آن ها می پردازیم:



شکل ۲. مثالی از استفاده ی ابزار انیمیشن





شکل ۶. مثال یونیتی



شکل ۴. نمایی از یک خانه که توسط یونیتی در لحظه (Real-time) رندر شده

۵. Occlusion Culling:

یکی از شاخصه های اصلی یک بازی با گرافیک بالا بهینه سازی آن است. برعکس برنامه های سه بعدی مثل مایا که رندر یک فریم در زمان زیاد انجام میشود، در بازی ها رندر حداقل ۴۰ فریم باید در یک ثانیه انجام شود و نتیجه ی همان رندر طبیعی ارائه شود! پس بازی سازها علاوه بر بهینه ساختن کدها و مدل هایشان نیاز به ابزارهای بهینه سازی دارند. ابزار Occlusion Culling یونیتی یکی از بهترین ابزار بهینه سازی آن است. با استفاده از این ابزار رندر یک صحنه فقط در محدوده ی دید کاربر انجام میشود و مابقی محیط مثل پشت دوربین یا دیوار خالی است، این موضوع کمک بزرگی به دستگاه کاربر از لحاظ محاسبات میکند که اجازه می دهد بازی روان تر اجرا شود.



شکل ۷. مقایسه محیط هنگام روشن و خاموش بودن Occlusion Culling

۶. LOD System:

LOD (Level Of Detail) یک ابزار بهینه سازی است که با استفاده از آن جزئیات یک مدل سه بعدی در اثر دور شدن دوربین کم میشود. از آنجایی که یک جسم در دوردست کوچک است و جزئیات آن قابل مشاهده نیست، این سیستم مدل آن جسم را با یک مدل بدون جزئیات تعویض میکند و وقتی که دوباره نزدیک شد، جزئیات را برمی گرداند. این امر به پردازش دستگاه کاربر کمک میکند و اجازه میدهد تا بازی روان تر اجرا شود.

یونیتی برای کم کردن جزئیات فقط فاصله ی جسم از دوربین را مدنظر نمی گیرد، بلکه عواملی مثل اندازه ی جسم و میزان وضوح آن در صفحه را نیز حساب می کند.



شکل ۸. LODهای یک لیوان و شمار مثلث های مدل آن

۳. ابزارهای فیزیک:

همانطور که گفته شد یونیتی امکانات زیادی برای شبیه سازی فیزیکی بازی دارد، از این امکانات میتوان به مفصل ها، شبیه ساز لباس، انواع برخوردکننده ها (Colliders) و کنترل کننده ی پلیر اشاره کرد؛ همچنین یونیتی از نسخه ی ۴ به بعد ابزارهای ویژه ای برای بازی های ۲ بعدی به موتور افزود. ابزارهای فیزیک ۲ بعدی یکی از مهم ترین آن ها است. در یونیتی میتوان به اجسامی که می چرخند (مثل چرخ ماشین) قابلیت Wheel Collider را گذاشت که باعث میشود جسم در برخورد با سطح مانند یک چرخ روی سطح بلغزد، یا برای اجسامی که دارای لولا هستند (مثل در) میتوان از Hinge Joint که یک کامپوننت آماده است استفاده کرد و به همین ترتیب برای هر پدیده ی فیزیکی در یونیتی ابزار مرتبط وجود دارد.



شکل ۵. مثالی از استفاده ی مفصل Configurable

۴. UI:

یونیتی از نسخه ی ۴ به بعد ابزار جدیدی به اسم UI (User Interface) را آورد که جایگزین سیستم قدیمی GUI (Graphic User Interface) شد. با این ابزار میتوان دکمه ها و منوهای بازی را بدون نگرانی از سایز صفحه ی مانیتور یا موبایل ساخت.

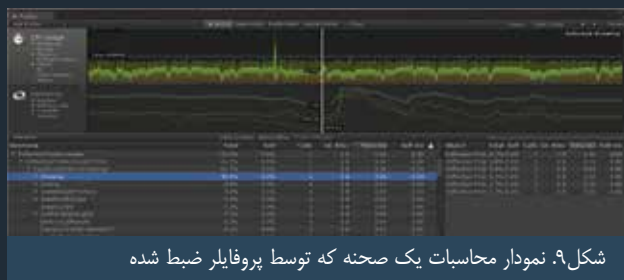
این قابلیت یونیتی برعکس GUI برای چیدن نیازی به کدنویسی ندارد و در فضای تنظیم کننده انجام میشود. با UI یونیتی میتوان انواع دکمه ها، Scroll، پنل، متن و افکت هایشان مانند سایه و Outline را به بازی افزود. همچنین خلاف سیستم قدیمی، میتوان UI را با ابزار انیمیشن یونیتی متحرک کرد؛ مثلاً هنگام ورود به بازی دکمه ها از بیرون صفحه به داخل صفحه پرواز کنند.

جدا شدن UI از کدنویسی مشکلی برای کد ندارد؛ چرا که یونیتی هنگام آوردن UI یک ابزار جدید به نام Event System برای فرستادن دستور اضافه کرد. با Event System میتوان دستورات کدنویسی را از دکمه به کد به صورت مستقیم فرستاد.

۷. Profiler :

همانگونه که اشاره کردیم برای طراحی یک بازی با گرافیک بالا لازم است که بازی تا حد ممکن بهینه شود. تنظیم کننده ی یونیتی این قابلیت را به شما می دهد که هر صحنه را بدون نیاز به Build در تنظیم کننده تست کنید. هنگام تست صحنه با استفاده از ابزار Profiler میتونید استفاده ی بازی از پردازش دستگاه مثل CPU و Memory را ببینید. پروفایلر برای هر عاملی یک نمودار دارد و همچنین نشان می دهد که این پردازش مربوط به کدام جسم یا قسمت از بازی شما است تا بتوانید با بهینه کردن آن بازی را روان تر کنید.

پروفایلر محاسبات رندر، فیزیک ۳ بعدی، فیزیک ۲ بعدی، صدا، شبکه و محاسبات کلی CPU برای کدهای داخل بازی را نمایش می دهد. این اطلاعات، بهینه سازی بازی را هدفمند میکند.



شکل ۹. نمودار محاسبات یک صحنه که توسط پروفایلر ضبط شده

۸. سیستم مسیریاب:

در گذشته ساختن یک جسم متحرک که مسیری را با موانع بتواند بگذراند خیلی سخت بود و باید هزاران خط کد نوشته می شد. اما امروزه و با سیستم Navigation یونیتی این کار به راحتی انجام می شود. با این ابزار میتوان به یک جسم متحرک هدفی داد و آن جسم کوتاه ترین مسیر به آن هدف را شناسایی کرده و از کنار موانع نیز عبور میکند. محاسبات مسیر را این ابزار انجام می دهد و چیزی که کاربر در کد خود می نویسد فقط تعیین هدف است!

مثلا یک کاراکتر را در نظر بگیرید که زیر یک پل و دقیقا وسط است؛ با سیستم مسیریاب یونیتی به آن دستور می دهیم که سمت راست روی سطح پل برود، یونیتی حساب می کند که اگر کاراکتر از سمت راست پل برود سریع تر به مقصد می رسد پس کاراکتر به جای سمت چپ از سمت راست می رود.

حرف آخر

در این مقاله ابزارهای مهم یونیتی بررسی شد و به ابزارهای دیگری مثل شبکه، Assets Bundle، VR و... اشاره ای نشد. درکل یونیتی از سال ۲۰۰۵ تاکنون نسخه های موفقی داشته که هرکدام نسبت به زمان خود و موتورهای مشابه برتر بوده اند. همانطور که قبلا گفتیم یونیتی یک موتور انعطاف پذیر است؛ به این معنی که برای ساخت هر سبک بازی مناسب است و هرکس با کدنویسی یا استفاده از پکیج ها و پلاگین های موجود در استور یونیتی می تواند بازی دلخواهش را بسازد، چه یک مدلر یا یک کدنویس معمولی باشد. خوش ساخت بودن و ابزارهای یونیتی باعث شده تا این موتور از پس ساخت هر نوع بازی بر بیاید.





FIFA 19



نقد و بررسی فیفا ۱۹ از دید سایتهای معتبر دنیا

مهیار خسروی

دانشجوی کارشناسی کامپیوتر
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



فیفا ۱۹ با اینکه تغییراتی انقلابی در مقایسه با نسخه سال گذشته ندارد، اما یک تجربه جذاب و لذت بخش از فوتبال به حساب می‌آید. همیشه روزهای اول پاییز، برای طرفداران سری فیفا حس و حال خاصی دارند؛ چرا که در این روزها نسخه جدید این سری محبوب منتشر می‌شود و علاقه‌مندان، این شانس را دارند تا جدیدترین دستاورد الکترونیک آرتز در زمینه شبیه‌سازی فوتبال را تجربه کنند و البته چه بسا افرادی که تا یک سال قرار است با این بازی سرگرم شوند. فیفا در سال‌های گذشته، با ارائه یک تجربه کامل از فوتبال، باعث شده تا خیلی از طرفداران بازی‌های ورزشی جذب این اثر شوند و نسخه امسال هم با یک سری تغییرات وارد میدان شده و در این بررسی، نگاهی به نقاط قوت و ضعف آن خواهیم انداخت و به این سوال جواب خواهیم داد که آیا فیفا ۱۹، آنقدر جذاب و جدید است که بتوانیم برای مدت طولانی آن را تجربه کنیم یا خیر. در این مطلب، مروری بر نمرات بازی فیفا ۱۹ از دید سایت‌های معتبر دنیا خواهیم داشت.

پس از انتشار فیفا ۱۹ تصمیم گرفتیم تا مطابق روال همیشه، نگاهی هم به بررسی بازی از دید سایت‌های معتبر و نمرات آن داشته باشیم. ما در بازیجو نمره ۸٫۵ را برای بازی در نظر گرفتیم و از این گفتیم که فیفا ۱۹، با وجود تغییرات به ظاهر جزئی، تجربه‌های متفاوت و متمایز نسبت به نسخه سال گذشته ارائه می‌دهد و مواردی چون آزادی عمل بالایی که بازی در زمینه گیم پلی دارد یا اضافه شدن حالت‌های جدید Kick Off و مسابقات اروپایی را از نقاط قوت آن دانستیم.

فیفا ۱۹ با اینکه مشکلاتی چون حالت Career Mode تکراری یا سیستم بدقلق Timed Finishing دارد، اما هنوز هم یک شبیه‌ساز فوتبال جذاب و دوست‌داشتنی است که با گیم پلی مناسب و ویژگی‌هایی چون حالت آلتیمیت تیم پرمحتوا و بخش جدید لیگ قهرمانان اروپا، می‌تواند برای مدت یک سال آینده طرفداران سری فیفا را سرگرم نگه دارد.

فیفا ۱۹ در ششم مهرماه رسماً منتشر شد و امروز، به بررسی بازی فیفا ۱۹ در بازیجو می‌پردازیم. جدیدترین شبیه‌ساز فوتبال الکترونیک آرتز، امسال ویژگی‌های جدیدی دارد؛ ویژگی‌هایی چون اضافه شدن رقابت‌های لیگ قهرمانان اروپا و لیگ اروپا که تا سال گذشته، مجوز استفاده از آنها در اختیار کونامی بود و امسال، EA آن را به دست آورده است. بازی FIFA 19 همچنین یک سری مکانیزم‌های جدید هم در گیم پلی دارد؛ مکانیزم‌هایی مثل سیستم Active Touch که به موجب آن، شاهد نرم‌تر شدن نحوه کنترل توپ توسط بازیکنان هستیم یا سیستم جدید شوت زنی بازی که با نام Timed Finishing شناخته می‌شود و عملکرد آن، به این شکل است که پس از زدن کلید شوت برای بار اول، می‌توانید یک بار دیگر هم این کلید را بزنید و اگر زمانبندی درستی داشته باشید، ضربه شما با دقت بیشتری روانه دروازه می‌شود و اگر هم زمانبندی شما اشتباه باشد، درصد خطا رفتن توپتان بالا می‌رود.

فیفا ۱۹ همچنین با سیستم Dynamic Tactics این امکان را برای کاربرانش فراهم می‌کند که برای شرایط مختلف بازی، ترکیب‌ها و تاکتیک‌های متفاوتی تعیین کنند و در جریان مسابقه، صرفاً با استفاده از یک کلید این تاکتیک‌ها را تغییر بدهند. فیفا ۱۹ همچنین یک سری ویژگی‌های جدید در بخش آلتیمیت تیم دارد و قسمت The Journey بازی هم که امسال سومین و آخرین بخش از ماجراجویی‌های الکس هانت را روایت می‌کند، سه کاراکتر مختلف دارد که بازیکنان می‌توانند بین آنها سوییچ کنند.



FIFA 19

سازنده و ناشر: Electronic Arts
سبک: ورزشی (شبیه‌ساز فوتبال)
تاریخ انتشار: ۶ مهر



سایت بعدی که نگاهی به بررسی آن انداختیم، گیم اینفورمر است. این سایت اعتقاد دارد که با وجود اینکه بخش هایی مثل Career Mode در بازی پیشرفت خاصی نداشته اند و آلتیمیت تیم هم بیشتر مناسب بازیکنانی است که به دنبال یک تجربه شدیداً رقابتی هستند، اما در مجموع بازی گیم پلی راضی کنندهای دارد و در آن، شاهد دقایقی هستیم که شاید در نسخه های پیشین مجموعه، هرگز رخ نمی دادند و به لطف ویژگی های جدید این نسخه نظاره گر آنها هستیم. گیم اینفورمر همچنین نگاهی هم به حالت های مختلف بازی داشته و اعتقاد دارد که قسمت The Journey، آن جذابیت نسخه سال گذشته را ندارد و در جریان آن، شاهد دقایق اضافی زیادی هستیم. از طرف دیگر، گیم اینفورمر اعتقاد دارد که بخش آلتیمیت تیم بازی، تغییرات مثبتی مثل حالت Division Rivals یا کاهش تعداد بازی ها به 30 بازی در ویکند لیگ را داشته است، اما مشکل این بخش، این است که شاید نتواند آنطور که باید، بازیکنان غیر حرفه ای را که نمی توانند در ویکند لیگ حرف زیادی برای گفتن داشته باشند، جذب کند.

در مجموع، به عقیده این سایت، فیفای امسال پیشرفت بزرگ و خاصی که بتوان از آن به عنوان یک تغییر انقلابی یاد کرد، ندارد، اما سازندگان بازی در استودیو ونکوور الکترونیک آرتز، آنقدر تغییرات در بازی اعمال کرده اند که این نسخه، تجربه ای متفاوت از نسخه سال گذشته باشد و مخصوصاً به لطف مواردی مثل گیم پلی غیرقابل پیش بینی تر یا جلوه های بصری مناسب، بازی در کل تجربه موفق است که البته با بی نقص بودن هم فاصله دارد.



IGN به عنوان یکی از سایت های معتبر نقد و بررسی بازی، نمره خیلی خوب ۸۲ از ۱۰۰ را برای بازی در نظر گرفته است. به اعتقاد این سایت، سیستم جدید کنترل توپ بازی، در ابتدا به همان اندازه که باعث خلق دقایق جالبی میشود، دقایقی را هم پدید می آورد که در آنها، توپ از بازیکن به شکل عجیبی فاصله می گیرد و در نتیجه، موقعیت از دست می رود. با این حال پس از اینکه گیمر بتواند به این سیستم عادت کند، متوجه خواهد شد که Active Touch تا چه حد به جذابیت بازی اضافه کرده است. این سایت همچنین اعتقاد دارد که سیستم Timed Finishing بازی، با اینکه میتواند شانس گل شدن توپ را افزایش بدهد، اما پس از چند بار استفاده از آن، این حس به سراغ بازیکن می آید که شاید استفاده از این سیستم، ارزش ریسک کردن را نداشته باشد و درصد خطا رفتن توپ ها، به مراتب بیشتر از درصد گل شدن آنها است.

اما جدا از این موارد، فيفا همیشه توانسته در زمینه ارائه یک تجربه زیبا از فوتبال موفق باشد و آيجيان اعتقاد دارد که نسخه امسال، به لطف اضافه شدن مواردی مثل رقابت های لیگ قهرمانان اروپا و لیگ اروپا، حتی در این زمینه بهتر از همیشه هم ظاهر میشود. همچنین این سایت، موارد دیگری مثل اضافه شدن لایسنس کامل لیگ اسپانیا، اضافه شدن دو گزارشگر جدید برای بخش لیگ قهرمانان بازی و بهبود جزئیات ریز گرافیکی بازیکنان را از دیگر نقاط قوت فيفا ۱۹ می داند و در مجموع، اعتقاد دارد که شاید همه مکانیزم های جدید فيفا ۱۹ به شکل بی نقصی عمل نکنند، اما در مجموع با تجربه ای رو به رو هستیم که عملکرد بهتری در مقایسه با نسخه های اخیر دارد و از آن مهم تر، در طولانی مدت هم می تواند جذاب تر باشد.

۹۰
۱۰۰

gamesradar+

اضافه شدن لیگ قهرمانان اروپا، باعث شده است تا بازی در زمینه محتویات لایسنس شده، بهتر از همیشه باشد و جدا از آن، فیفا ۱۹ از نسخه سال گذشته هم درس گرفته و در نتیجه، در داخل زمین فوتبال هم یک تجربه به مراتب بهتر و جذاب تر ارائه می دهد.

۸۵
۱۰۰

DualSHOCKERS

با اضافه شدن لایسنس لیگ قهرمانان اروپا و همچنین مکانیزم های جدید گیم پلی، فیفا ۱۹ هم بیش از پیش به واقعیت نزدیک شده است و هم اینکه بازی کردن آن یک تجربه مفرح به حساب می آید.



۸۰
۱۰۰

HARDCORE GAMER

شاید فیفا ۱۹ نتواند باعث شود که بتوانیم EA را برنده امسال در زمینه بازی های شبیه ساز فوتبال معرفی کنیم، اما این بازی، آنقدر ویژگی خوب هم دارد که حداقل بتواند ما را برای نسخه بعدی مجموعه که امیدواریم یک تجربه کاملاً جدید و انقلابی باشد، هیجان زده نگه دارد.

در مجموع، می توان گفت که اکثر سایت های معتبر دنیا، بر این باور هستند که فیفا ۱۹ یک تجربه بی نقص نیست اما آنقدر جذابیت دارد که بتوان از بازی کردنش لذت برد. پس اگر شما هم از طرفداران همیشگی این مجموعه هستید، فیفا ۱۹ میتواند تجربه مناسبی برایتان باشد.

۷۰
۱۰۰

GAMESPOT

آخرین سائیتی که نگاهی مفصل تر به بررسی آن داریم، گیم اسپات است که نمره خوب و شاید حتی بتوان گفت متوسط 70 را برای بازی در نظر گرفته است. به اعتقاد این سایت، یکی از ویژگی های مثبت فیفا 19، بخش آلتیمیت تیم آن است که مثل همیشه، یک تجربه درگیرکننده ارائه می دهد و میتواند برای مدت زمان طولانی هم بازیکنان را سرگرم نگه دارد. علاوه بر این، بخش The Journey هم موردی است که گیم اسپات در بررسی خود واکنش مثبتی نسبت به آن نشان داده و اعتقاد دارد که این بخش، یک تجربه منحصر به فرد و متفاوت از بازی کردن فیفا ارائه می دهد و به همین دلیل هم ارزشمند است. همچنین حالت های جدید Kick Off بازی مثل حالت Survival، موارد دیگری هستند که گیم اسپات از آنها به عنوان یک نقطه قوت برای بازی یاد کرده است و در نهایت هم این سایت اعتقاد دارد که فوتبال ارائه شده در فیفا 19، پیشرفت خوبی نسبت به نسخه های گذشته دارد.

با این حال این سایت، زمانی که فیفا 19 را با PES 2019 مقایسه می کند، به این نتیجه می رسد که ساخته کونامی، فوتبال بهتری ارائه می دهد و اگر بخواهیم از مقام مقایسه به این دو بازی نگاه کنیم، متوجه خواهیم شد که PES 2019 در بسیاری از زمینه ها از جمله فیزیک توپ و شوت ها، شرایط بهتری دارد. همچنین به عقیده گیم اسپات، بخش های Career Mode و Pro Clubs بازی، مواردی هستند که الکترونیک آرتز باید هر چه زودتر فکری به حال آنها کرده و تغییراتی اساسی در آنها اعمال کند. در مجموع گیم اسپات بر این باور است که الکترونیک آرتز، با توجه به بازخوردهایی که بازیکنان از نسخه سال گذشته ارائه کرده اند، توانسته تجربه فوتبالی بهتری در فیفا 19 ارائه بدهد، اما بازی هنوز هم برای تبدیل شدن به اثری بی نقص، راهی طولانی در پیش دارد.

۹۲
۱۰۰

Forbes

فیفا ۱۹ از نظر بصری واقعا عالی است و جدا از آن، یک تجربه عمیق و سرگرم کننده هم به حساب می آید. با وجود داشتن یک سری مشکلات جزئی، بازی بهترین نسخه از مجموعه تا به امروز است و همه ویژگی های مثبت و دوست داشتنی این سری را ارائه می دهد.



آریا فرهنگ

دانشجوی کارشناسی
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



نمونه ای موفق از استراتژیک

سیستم مبارزات بازی به صورت Hard counter است؛ این بدین معناست که در ساختار بازی برای هر استراتژی نظامی ممکن در بازی، یک راه خنثی کردن وجود دارد برای مثال سواره نظام در برابر نیزه دار شکست می خورد.

در نسخه ی جدید، بخش داستانی بازی و تمدن های موجود در بازی اصلی به صورت دست نخورده باز می گردند و تمامی بازسازی در بخش های فنی انجام گرفته است. داستان بازی مانند نسخه اصلی تاریخ تمدن های ابتدایی را بازگو می کند و ۱۶ تمدن باستانی قابل بازی بوده و دارای داستان تاریخی خود می باشند.

به گفته تیم سازنده ویژگی های مهم نسخه جدید گرافیک، ۴K soundtrack های جدید اما با همان سبک و سیاق و گیم پلی بهینه سازی شده است که می توانند این بازی را برای گیمر های جدید نیز جذاب کند. اگر در ۲۰ سال پیش شانس تجربه AoE را نداشتید اکنون این فرصت هست که نسخه امروزی آن را تجربه کنید که در اوایل سال ۲۰۱۸ میلادی منتشر می شود؛ اگر تا آن زمان نیز تحمل ندارید حساب کاربری xbox live ساخته و به جمع تست کنندگان بازی بپیوندید.

آنچه ما را نگران می کند

اگر به خاطر داشته باشید شرکت مایکروسافت با معرفی کردن سیستم windows live در ویندوز ۷ و ۸ سعی داشت تجربه موفق Xbox live را در pc تکرار کند ولی این ایده شکست خورد و نه تنها گیمر ها بلکه سازندگان هم از آن روی گردان شدند. حال به نظر می رسد که مایکروسافت بدون توجه به تجارب قبلی باز خواستار تحمیل این سیستم به گیمر هاست.

طبق اطلاعات منتشر شده از تیم سازنده، بازی فقط در windows shop و فقط در ویندوز ۱۰ قابل اجرا می باشد که این موضوع نه تنها به فروش گیم لطمه می زند بلکه گیمر ها را از دسترسی به سرویس های محبوبی چون استیم نیز محروم می سازد. به هر حال امیدواریم که تا زمان انتشار بازی، مایکروسافت موضع خود را تغییر دهد و اجازه دهد که این بازی بر روی سرویس های دیگر هم منتشر گردد.

اگر مایکروسافت با سیاست های هوشمندانه اش! ما را از تجربه این بازی محروم نکند این بازی مطمئناً جزو عناوینی است که باید در سال آینده میلادی منتظر آن باشیم.

گیم های استراتژیک در چند سال اخیر مورد بی مهری بازی سازان قرار گرفته و عناوین جدید خیلی کمی در این سبک منتشر شده ولی خوشبختانه به نظر می رسد که این روند رو به تغییر است. امسال شاهد معرفی شدن گیم های زیادی در این سبک بودیم؛ یکی از آن ها که در این مطلب به معرفی آن می پردازیم Age of Empires Definitive edition است.

گیمر های قدیمی به طور حتم سری Age of Empires (AoE) را به خاطر دارند؛ اولین نسخه ی این سری حدوداً ۲۰ سال پیش توسط استودیو Ensemble ساخته شد. این سری به طور کلی کنترل تعدادی از تمدن ها را در یک دوره تاریخی به عهده گیمر می گذاشت؛ گیم پلی کلاسیک و روان و قابلیت direct play در آن دوره این بازی را یک سر و گردن از همتایان خود بالاتر قرار داد.

این موفقیت در نسخه بعدی حتی از این هم بیشتر شد ولی ستاره ی بخت این سری، با انتشار نسخه سوم رو به افول گشت و این نسخه نتوانست موفقیت های قبلی را تکرار کند و با بسته شدن استودیو سازنده، این سری (AoE) نیز به دست فراموشی سپرده شد؛ ولی بخشی از طرفداران این سری با تشکیل استودیوی Forgotten Empire در سال های اخیر و با انتشار ماد و پیچ های (نه یک گیم کاملاً جدید) متفاوت این بازی را زنده نگه داشتند و توانستند توجه مایکروسافت را نیز به این موضوع جلب کنند. حال این امید وجود دارد که همین طرفداران، این سری را به جایگاه گذشته خود برگردانند.

در مورد خود بازی، اکثر گیمر ها تجربه ی گیم های استراتژی نظیر C&C Warcraft، و... را داشته اند. این سری نیز مانند گیم های ذکر شده دارای دو بخش مدیریت منابع و مدیریت ارتش است اما توانایی ها و ضعف های هر تمدن منحصر به فرد بوده و همین میزان تنوع در انتخاب، استراتژی را به شدت بالا می برد. همچنین در بازی های تیمی نیز هم تیم بودن با یک تمدن خاص دارای مزایای منحصر به فرد است و این موضوع ارزش بازی آنالاین را بسیار بالا می برد.

نکته دیگری که این بازی را منحصر به فرد می سازد وجود ۴ منبع (غذا، چوب، طلا و سنگ) در گیم پلی بازی است که ایجاد توازن میان این منابع، از مهارت هایی است که گیمر باید در طول بازی کسب کند.





معرفی استودیو بازی سازی ایرانی



SOURENA
GAME STUDIO

سورنا

رضا جافری

دانشجوی کارشناسی
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



امروزه اگر از گیم‌های ایرانی درباره‌ی نام استودیوهای بازی سازی خارجی سوالی بپرسیم بی‌درنگ از سوی آن‌ها با پاسخ مواجه خواهیم شد که از مهم‌ترین دلایل این پاسخ سریع، می‌توانیم به معروفیت و کیفیت بازی‌های ساخته شده توسط این شرکت‌ها اشاره کنیم.

اما اگر همین سوال را درباره‌ی شرکت‌های بازی سازی ایرانی بپرسیم با پاسخ‌های اندکی مواجه خواهیم شد بی‌شک مربوط به معروفیت و کیفیت بازی‌های ساخته شده از سوی استودیوها داخلی است که آن‌ها را در سطحی بسیار پایین‌تر از رقبای خارجی قرار داده است.

ما در این مطلب سعی داریم به معرفی استودیوهای بازی سازی داخلی بپردازیم تا بتوانیم گیم‌های داخلی را با این استودیوها آشنا سازیم تا به سوی بازی‌های ساخت داخل رفته و با انجام دادن این بازی‌ها، شرکت‌های سازنده را با نواقص بازی‌های خود آشنا کنیم و به آن‌ها کمک کنیم تا سعی در برطرف کردن نواقص خود برآیند تا بتوانند بازی‌های خوش‌ساختی در بازار رقابت عرضه کرده و حتی رقیبی سرسخت برای رقبای خارجی خود باشند. اگر بخواهیم به سابقه‌ی استودیوهای بازی سازی در ایران بپردازیم باید به تاریخچه‌ی تاسیس شرکت‌های بازی سازی در ایران رجوع کنیم که این صنعت پولساز در ایران چندان جدی گرفته نشده است که از شرکت‌های ثبت شده در این حوزه به این جمله واقف خواهیم شد، در ایران حدود ۱۴ شرکت بازی سازی شاخص ثبت شده است که از این تعداد ۱۲ شرکت در تهران و ۲ شرکت در کرج مشغول فعالیت هستند که قدیمی‌ترین شرکت در سال ۱۳۸۲ و نوپاترین آن در سال ۱۳۹۱ ثبت رسمی و مشغول به فعالیت شده‌اند که برای این صنعت اصلاً عدد قابل توجهی نیست.

اولین شرکتی که قصد معرفی آن را داریم "استودیو بازی سازی سورنا" می‌باشد که یک تیم تولید و نشر بازی‌های رایانه‌ای کنسول و موبایل است که از سال ۱۳۸۴ در زمینه تولید نرم‌افزار و بازی‌های رایانه‌ای پا به عرصه صنعت سرگرمی‌های دیجیتال نهاده و با تکیه بر تجربه، کارشناسان متعهد و همچنین توانمند خود با ۱۰۰ درصد دانش بومی شرکت، به افق‌های روشنی در آینده می‌نگرد.

شرکت سورنا بازی‌های خود را در قالب و پلت فرم‌های کامپیوتر رومیزی، کنسول‌های نسل هشتم و موبایل عرضه می‌کند که خود برتری ویژه و قابل تحسینی برای این شرکت و سازندگان آن است اما قطعاً یکی از دلایل موفقیت و پایداری این شرکت تا به الآن عرضه‌ی بازی‌های خود در خارج از کشور است که علاوه بر درآمد ارزی از فروش این بازی‌ها، دریافت بازخوردها از سوی گیم‌های خارجی می‌باشد که دانش و تجربه کافی را به سازندگان اضافه می‌کند و آن‌ها را در ارائه بازی‌های بهتر و خوش ساخت‌تر یاری می‌کند.

این شرکت همچنین دارای فروشگاه اینترنتی می باشد که می توانید از طریق سایت خود استودیو یا سایت فروشگاه بازی های آنلاین سرگرمی اقدام به خرید بازی های این شرکت و یا دیگر شرکت های داخلی و خارجی نمایید.

همانطور که اشاره شد این استودیو هم در قالب تولید کننده و هم در قالب ناشر اقدام به فعالیت می کند که در زیر به معرفی آن ها خواهیم پرداخت اما مهم ترین بازی تولید شده توسط این شرکت بی شک بازی موفق "سیاوش یا سیاوش" است که با موفقیت خوبی هم از لحاظ فروش و هم بازخوردهای مثبت کاربران مواجه شد. همینطور در دومین نمایشگاه بازی های رایانه ای در سال ۱۳۹۱ موفق به کسب دریافت جایزه ی بهترین بازی سال و بهترین دستاورد شد اما قطعا کسب جایزه ی بهترین دستاورد فنی رو باید مدیون تیم بومی شرکت خود باشد که در تولید این بازی از هیچ گونه تکنولوژی و ابزار خارجی استفاده نکرده است که در پایین به معرفی آن ها خواهیم پرداخت:

موتور گرافیکی: (Sourena Engine) KGE موتور رسمی و متن باز شرکت تولید کننده بازی (استودیو بازی سازی سورنا)
 ادیتور بازی: سیمرغ ادیتور (ادیتور رسمی شرکت تولید کننده بازی)
 زبان اسکریپت بازی: Cyrus Script زبان اسکریپت متن باز شرکت تولید کننده بازی (استودیو بازی سازی سورنا)
 هسته بازی (موتور بازی): پیاده سازی شده با معماری Component base (استودیو بازی سازی سورنا)
 موتور صدا: Bass sound engine
 تولید شده در شرکت تولید کننده بازی (استودیو بازی سازی سورنا)



از شاخص ترین بازی هایی که این شرکت تولید کرده است می توان به بازی های:

۱- سیاوش

۲- راش

۳- Legends of Persia

۴- Supper Infinite Digger

۵- Unsight

۶- Wobbly Jungle

اشاره و از مهم ترین بازی هایی که این شرکت به عنوان ناشر منتشر کرده است، می توان بازی های

۱- Zula

۲- Travian Legend

۳- Travian Fire & Sand

۴- Live TV

۵- Illusion

۶- Tanki Online

ارا نام برد.

همانطور که اشاره شد، حوزه ی بازی سازی و عرضه ی بازی های متنوع در ایران جدی گرفته نمی شود اما اگر بخواهیم منصفانه به این قضیه نگاه کنیم، استودیو سورنا علیرغم ضعف ها و مشکلاتی که صنعت بازی و سرگرمی در ایران و دیگر استودیوهای بازی سازی با آن مواجه هستند از قبیل:

۱- استفاده نکردن از موتور بازی سازی فوق العاده

۲- نبود گرافیکست ماهر و گرافیک فوق العاده برای خلق بازی

۳- و البته شاید مهم ترین مشکل و ضعف بازی سازی در ایران عدم وجود یه خط داستانی قوی و یک فیلمنامه ی فوق العاده برای یک بازی سرگرم کننده است

بازی های آنلاین این استودیو در مقایسه با دیگر استودیوهای بازی سازی، گزینه ای مناسب خواهد بود و خریداری بازی های این شرکت، شما گیمر عزیز را راضی از پای کامپیوتر بلند خواهد کرد.

باشد که این نوشته بتواند کمکی هرچند کوچک به شناسایی نیروهای بومی صنعت بازی سازی کرده باشد.





الیاس پاتو
دانشجوی کارشناسی
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



شاهزاده روم

PRINCESS OF ROME

باید اعتراف کنیم چهره پردازی ها استاندارد لازم را دارد و هنر انیمیشن سازان در آن دیده می شود. ممکن است فضاهای تکراری بسیاری دیده شود ولی روح فضاها و اشیاء قابل تحسین است. انیمیشن شاهزاده روم را می توان آغازی بر انیمیشن سازی استاندارد در ایران دانست که هنر لطیف و فانتزی که کالبد یک انیمیشن خوب است را در قالب گرافیک سه بعدی و قابل هضم به نمایش درآورده است.

ابتدای انیمیشن با صدایی که اعصاب و روان را آزار می دهد شروع میشود؛ سپس فرشته ای در کالبد پروانه ای نمایان می شود که از سوی خداوند برای کمک به بانو ملیکا مأمور شده است. در ادامه تیتراژی بسیار زیبا و موسیقی دل نواز، آن صدای خشن ابتدایی را از یاد می برد و آرامشی نسبی برای شما فراهم می کند، به راستی تیتراژ ابتدایی شاهزاده روم خود به تنهایی یک اثر هنری است.

با وجود تقریباً دو سال زحمتی که بر روی انیمیشن کشیده شده تا محصول باکیفیت ایرانی تولید شود ولی به دلیل عجله برای حضور در جشنواره فجر ایرادات زیادی در آن دیده می شود. از همان ابتدا ایرادات فنی نمود پیدا می کنند، در بعضی از قسمت ها این ضعف ها قابل چشم پوشی است و در بعضی قسمت ها کمی آزاردهنده است. فضاسازی شهر روم آن طور که باید باشد نیست. مردمان رومی، رومی نیستند و بیشتر سلیقه ی کارگردان در طراحی ها نمود پیدا کرده است، شما شاهد صحنه هایی هستید که نه تنها بیانگر فرهنگ رومی نیستند بلکه جلوه ی ایرانی دارند. ضعف در صداگذاری بارها و بارها دیده می شود، ضعف در گرافیک و رندرها سرتاسر انیمیشن را فراگرفته است.

شاهزاده ی روم روایتگر داستان بانو ملیکا، شاهزاده ی رومی است که از نوادگان شمعون و از حواریون حضرت عیسی (ع) است. زنی پاک دامن و مؤمن مسیحی که از سوی خداوند انتخاب شد تا همسر امام حسن عسگری (ع) و مادرمنجی بشریت، امام زمان (ع) باشد. داستان این انیمیشن ایرانی از روم آغاز و تا سامرا ادامه پیدا می کند و یک انیمیشن دینی است که با سرمایه خصوصی تدوین و تهیه شده است.

انیمیشن شاهزاده روم آکنده از صحنه های دراماتیک و لطیفی است که روح آدمی را جلا می دهد، رویاهای شاهزاده ملیکا همان دراماتیکی است که از آن حرف می زنم و چه زیبا حضور حضرت مریم و حضرت عیسی (ع) به تصویر کشیده شده است؛ گل های نورانی در نگاره انسانی. آن سکانسی که بانو ملیکا در حضور مادر امام حسن عسگری شهادتین را ادا می کند و مسلمان می شود را می توان جزء زیباترین و عرفانی ترین سکانس ها یاد کرد.

فضای انیمیشن با توجه به گروه سنی هدف انتخاب شده و حالت فانتزی دارد که برای این رنج سنی انتخاب قابل تحسینی است، البته انیمیشن همیشه محل خلاقیت و درهم آمیختگی حقیقت و خیال است به همین سبب است که باعث شده مخاطبین بزرگسال هم جذب انیمیشن شوند. گروه سازنده شاهزاده روم تمامی تلاش خودشان را کرده اند تا فضایی لطیف و معنوی، خیالی و واقعی خلق کنند که باب پسند مخاطب کودک و همچنین مخاطب بزرگسال باشد.



شخصیت پردازی را نه می توان تحسین کرد و نه می توان به آن ایرادی وارد کرد، قابل قبول بهترین کلمه ای است که به ذهنم می رسد. شخصیت ها آن طور که باید معرف مردمان رومی و مسلمان نیستند. سنت های رومی و اسلامی در فیلم دیده می شود اما با رسوم و سنت ایرانی درآمیخته است و آن جزئیات رئالیسمی (واقع گرایی) خود را ندارد. شاید برخی از شما، انیمیشن با جزئیات کاملاً رئالیسمی-تاریخی را خسته کننده بدانید ولی باور کنید انیمیشن سازی محل خلاقیت است و می توان یک شاهکار هنری تاریخی خلق کرد.

تقابل خیر و شر در فضایی نمادین و فانتزی، پاک دامنی و عابدی بانو ملیکا کاملاً زیبا به تصویر کشیده شده است. قسمت هایی از فیلم به کودکانی توجه شده است که با وجود آنکه سندی تاریخی مبنی بر وجود این کودکان در داستان واقعی نیست اما حضورشان برای جذب مخاطبین کودک، کاری زیرکانه و بجایی است البته شیطننت های پسرشرطه سرشار از بدآموزی برای مخاطبین کودک است.

در آخر انیمیشن شاهزاده روم را با وجود درصدی ایرادات فنی می توان آغازگر عرصه ای جدید در زمینه انیمیشن سازی در ایران دانست، انیمیشنی که جرات کرد تا در جشنواره فیلم فجر شرکت کند و برای دیگر انیمیشن سازان ایرانی این شجاعت را بیافریند تا در عرصه های بین المللی وارد رقابت شوند.

اگر بخواهم از ضعف های فنی صداگذاری و گرافیک نیز چشم پوشی کنم، داستان انیمیشن از دو جنبه قابل نقد است. داستان را از یک جنبه می توان تحسین کرد و آن را یک شاهکار و از سوی دیگر آن را کلیشه ای و خسته کننده دانست، به این دلیل می توان آن را شاهکار دانست که داستان سرشار از صحنه سازی های هنری، ادبی، نمادین و عرفانی است؛ انتخاب یک پروانه به عنوان مأمور الهی و نماد خیر و همچنین انتخاب خفاش به عنوان نماد شر کاملاً هوشمندانه به نظر می رسد اما جنبه دیگر که خسته کننده می باشد، داستانی است که اکثر آن در روم اتفاق می افتد و قسمت سامرا که باید مهم ترین قسمت باشد تقریباً ده دقیقه را به خود اختصاص داده که آن هم شامل پرشی یک ساله و پر از ابهامات است.

صداگذاری که بر روی کاراکتر پروانه صورت گرفته، بسیار آزاردهنده است و آزاردهنده تر هم می شود، زمانی که حضور پروانه بارها و بارها تکرار می شود و در بعضی از سکانس ها لزومی در حضور پروانه دیده نمی شود. صداپیشگان که اکثراً از پیشکسوتان عرصه ی دوبله هستند کار خود را بسیار عالی و ممتاز انجام داده اند و نقصی در صداپیشگی دیده نمی شود اما صداگذاری ها در بسیار قسمت ها بیننده را سردرگم می کند. مانند هم زمان نبودن صدا و تصویر و یا وجود صداهایی که به فضاها و اتفاقات مختلف نامربوط هستند.





پوریا حیدری
دانشجوی کارشناسی
دانشگاه آزاد واحد تهران غرب



بازی ایندی چیست؟

بیشتری از بازی را باز می کنند. محیط شاد و رنگارنگ به همراه موسیقی زیبا، این اثر را به یکی از آرامبخش ترین اثرات سال تبدیل کرده است. به طور کلی اثر Slime Rancher را باید اثری سرگرم کننده دانست که بازیکن را ساعتها سرگرم می کند. اگر شما به دنبال بازی آرام بخش و جهان باز هستید و تنها برای وقت گذرانی به دنبال بازی نیستید Slime Rancher مختص به شما است.



کارتونی که بازی شد

پس از تأخیر و کلی انتظار بالاخره اثر محبوب و چشم نواز CupHead انتشار یافت. این بازی با الهام از کارتونهای دهه ۳۰ میلادی ساخته شده است. بازی CupHead چالشی جذاب به همراه جنگهای نفس گیر را در مقابل بازیکن قرار داده است، گیم پلی روان به همراه موسیقی زیبایی جاز و امکان کوآپ (co-op) جذابیت این اثر را دو چندان کرده است. در این بازی بازیکن به عنوان CupHead یا Mug Man (اگر بازی در حالت کوآپ باشد) وارد بازی شده و در نقشه شروع به گشت و گذار می کند همچنین با دشمنها و باسها مبارزه می کند. پس از پایان هر مرحله، بازیکن حرکات ویژه، سلاحهای جدید و .. به دست می آورد. می توان گفت CupHead بازی مهیج و نفسگیری است که بازیکن را به اتمام سریع تر خود با بهترین امتیاز تشویق می کند. اگر شما به دنبال هیجان هستید و می خواهید با دوستانتان این بازی را به اتمام رسانید عنوان CupHead مخصوص شماست.



بازگشت به خانه

عنوان Night In The Woods یک بازی ماجراجویی متمرکز برای گشت و گذار است. این عنوان، امسال پس از دریافت سرمایه لازم از یک استارتر موفق به انتشار شد. بازیکن در بازی Night In The Woods نقش گربه ای به نام Mae Bukowski بازی می کند. Mea پس از اینکه از دانشگاه اخراج می شود به شهر خود (Possum Springs) باز می گردد، او در تلاش است تا به روند زندگی قبلی خود برگردد و با دوستانی که قبلا رها کرده بود، دوباره ارتباط برقرار کند اما هیچ چیز مانند قبل نیست. خانه مادری او تغییر کرده و دوستان او بزرگ شده اند و ... طراحی جذاب و محیط دو بعدی که فصل پاییز را به زیبایی نمایش می دهند، داستان و NPC های گوناگون که تقریباً با همه آن ها می توان ارتباط برقرار نمود، این عنوان را بسیار سرگرم کننده کرده است و بازیکن متوجه گذر زمان نمی شود. اگر شما از طرفداران بازی LIFE IS STRANGE هستید این عنوان ممکن است برای شما جذاب باشد.

بازی های ایندی یا به عبارتی بازی های مستقل، بازی هایی هستند که به طور معمول بدون پشتیبانی مالی توسط پبلیشر تولید می شوند. یک استارتر ها (Kickstarter) سایت هایی هستند که روی پروژه ها سرمایه گذاری می کنند. بازی سازان در این سایت ها پروژه های خود را تعریف می کنند یا نمونه ای از کار خود را ارائه می دهند و کاربران دیگر به آن ها جهت جمع آوری بودجه کمک می کنند.

در نگاه کلی می توان گفت با اینکه هر ساله هزاران هزار بازی ایندی تولید می شود اما تعداد اندکی از آن ها به دلایل مختلفی مانند داستان زیبا، سبک بصری خاص، گیم پلی ای ویژه و یا صرفاً خلاق بودن، پر طرفدار می شوند. با من همراه باشید تا تعدادی از بازی های مستقل که به تازگی پرطرفدار شده اند را معرفی نمایم.



bendy and the ink machine chapter3

برادر ترسناک میکی

داستان بازی از آنجایی شروع می شود که شخصیت اصلی داستان، هنری (Henry) به دنبال نامه ای که شریک و همکار سابق او نوشته است به استودیو انیمیشن سازی که قبلاً در آن کار می کرده بازگشته و با اتفاقات اسرارآمیزی روبرو می شود. داستان قسمت سوم این بازی از آنجا آغاز می شود که هنری پس از فرار از دسته بندی تازه متولد شده از ماشین جوهر، با بوریس (Boris) آشنا می شود و تلاش می کند با کمک او از استودیو فرار کند.

از لحاظ بصری محیط بازی مانند قبل بسیار جالب و چشم نواز است. اگر شما از طرفداران بازی های تاریک با چاشنی ترس باشید حتماً از این اثر راضی خواهید بود. همچنین می توان گفت که قسمت سوم نسبت به قسمت های پیشین یکی از طولانی ترین قسمت ها است اما تکراری ترین و خسته کننده ترین قسمت نیز می باشد. این امر تنها به دلیل انجام ۳ ماموریت پیاپی در یک نقشه است همانند جمع آوری چند قطعه از یک بخش و سپس بازگشت به همان بخش جهت از بین بردن دشمنان در حالی که باز با NPC (کاراکترهایی که سیستم کنترل می کند) که قبلاً از بین برده اید مواجه می شوید.



Slime Rancher

ژله داری مدرن

Slime Rancher داستان مزرعه داری به نام باتریکس لبو (Beatrix Leboa) است که منزل خود را ترک کرده و به سیاره ای با میلیارد ها سال نوری فاصله مهاجرت کرده است تا با کشت و نگهداری اسلایم (Slime) درآمد زایی و زندگی کند. در این بازی بازیکن با گشت و گذار در محیط و جمع آوری اسلایم مزرعه خود را ارتقاء می دهد و همچنین محیط های

فراخوان جذب عضو

۱. گرافیک



۲. انیمیشن



۳. بازی سازی



از دانشجویان و علاقمندان دعوت به عمل می‌آید تا در کانون بازی‌های رایانه‌ای شرکت کرده و ما را در بخش‌های مختلف همراهی کنند.

برای همکاری، عضویت و شرکت در برنامه‌های کانون می‌توانید به دانشکده فنی مهندسی طبقه چهارم اتاق ۴۰۴ مراجعه کنید.





کانون بازی‌های رایانه‌ای
دانشگاه آزاد تهران غرب

