

گیمفا

DIGITAL

مجله الکترونیکی گیمفا پلاس - سال اول - شماره ۱۰ - شهریور ۱۳۹۲ - September 2013

صفحه ۹۰

www.Gamefa.com

Plus.Gamefa.com



تتبرگد طلوع تاریک

- ارتش‌های فرازمینی
- بیداری: خاکسترهای سوزان
- Beyond Two Souls
- Saint Row IV
- The Bureau XCOM Declassified
- Stealth Inc: A Clone In The Dark

■ معرفی بازی های مستقل ایرانی - قسمت اول

■ Grand Theft Auto Online - مصاحبه



وپژده سومپن جشنواره ونماپشگاه
بازی‌های وپدئوپي نهران

بازار گیم

مدیر مسئول: دانیال نوروزی

سردبیر: حامد افرومند

طراحی و صفحه آرایی: حامد افرومند

تحریریه (به ترتیب حروف الفبا):

امیر محمد جیرانی - روزبه سامانی

سجاد سعیدی - بهزاد شعبانی - امین شیروانی

عماد عامری - سید پرهام عبادی - شایان فارسی

مانی میرجوادی - سینا نادری - محمد رضا مصطفوی

حسن ناظر مظفری - قاسم نجاری - عادل نریمانی

حمیدرضا نعیمی - امیرحسین والی

هر گونه کپی برداری از مطالب این مجله بدون اجازه نویسنده و قید منبع ممنوع می باشد. گیمفا+ آماده ی دریافت مقالات شما در موضوعات مختلف مرتبط با این مجله می باشد. شما می توانید مقالات خود را به آدرس Plus@Gamefa.com بفرستید. گیمفا+ همیشه آماده ی دریافت نظرات، پیشنهادات و انتقادات شما می باشد. از تمام افرادی که ما را در تهیه و گردآوری این اثر یاری نمودند کمال تشکر را داریم.

گیمفا
GAMEFA
www.GameFa.com



دانیال نوروزی

مدیر مسئول



کمتر از یک ماه پیش نمایشگاه گیم تهران با بی برنامه‌گی کامل برگزار شد و به شخصه تجربه ای که از این نمایشگاه کسب کردم یکی از بدترین و سخت ترین تجربیات زندگیم بود. البته این اولین نمایشگاهی بود که گیمفا غرفه داشت و مسلماً کار غرفه داری بسیار سخت است ولی این سختی اگر در کنار بی برنامه‌گی باشد برای خودش فاجعه ای خواهد شد. از حق نگذریم ممنون بنیاد ملی هستیم که به ما فرصت حضور در این نمایشگاه را داد و با تمام سختی و بی پولی، این نمایشگاه را برگزار کرد ولی ای کاش بهتر و با صبر و حوصله ای بیشتر! کلاً تو کشورمون چیزی به اسم کار تیمی مداوم نیست و این مورد در همه ی زمینه ها وجود داره که یکی از اینها هم بازی سازی هست! تو نمایشگاه شاهد استودیو های بزرگ و کوچیکی بودیم که محصولاتی به شدت بی کیفیت رو برای عرضه و معرفی آوردن و تنی چند از بازی سازان محترم هم از سر ناچاری نمایشگاه رو تبدیل به فروشگاه کردن! که همین باعث شد خیلی ها در غرفه ی ما بیان و فکر کنن گیمفا بازی فروشیه! خلاصه اینکه این نمایشگاه در عین حال که برامون سود های معنوی و ایجاد کانکشن های بسیار عالی با شرکت های متنوع رو داشت، ولی از بی کیفیتی بسیار بالایی رنج میبرد! از این بحث که بگذریم، گیمفا تغییرات زیادی رو این ماه به خودش میبینه و بالاخره وارد مرحله ای جدید از فعالیت هامون خواهیم رسید. منتظر خبرهای بیشتر از ما باشید.

حامد افرومند

سردبیر



سلام. خوب هستید؟ امیدوارم از تاخیر این شماره ناراحت نشده باشید، چرا که دلیل موجهی داریم! حضور در نمایشگاه و همچنین مشغله های فراوان بعد از نمایشگاه که اینها نیز در جهت بالا رفتن هر چه بیشتر کیفیت سایت و مجله هستند. دلیل از این بهتر؟! در هر صورت ببخشید! همونطور که مشاهده می کنید تغییرات گسترده ای در ظاهر مجله صورت گرفته. همونطور هم که حتما می دونید از این به بعد قراره که مجله به صورت اپلیکیشن تحت iOS در iTunes منتشر شود و شاهد اجرای این اپ روی iPad و iPad Retina خواهید بود. همین موضوع سبب شد که دست به تغییرات کلی بزنیم که در ماه های آینده این تغییرات را به شکل بسیار محسوس تری حس خواهید کرد. همچنین نسخه های مربوط به اندروید نیز در راهند که اخبار تکمیلی رو می تونید در وب سایت گیمفا مطالعه کنید. مورد دیگه سیاست جدید گیمفا در مورد بازیهای ایرانیست که تصمیم گرفتیم فصلنامه ی گیمفاپلاس ایرانی را با گیمفاپلاس دیجیتالی ادغام کنیم و با تمرکز بسیار بیشتری به بازیهای ایرانی در کنار عناوین بزرگ خارجی پردازیم. خوشبختانه تیمهای مطرح بازی سازی کشور نیز همکاری نسبتاً خوبی با گیمفا برای معرفی عناوین خود داشتند که امیدواریم این همکاری ها بیشتر از این هم بشه. امیدوارم از این شماره لذت ببرید.

NEWS

۱۴ چه خبر از سایت؟

PREVIEW

۵

Beyond: Two Souls - شبگرد: طلوع تاریکی - ارتش های فرازمینی - بیداری: خاکسترهای سوزان

HYPE

۳۶

معرفی بازی های مستقل ایرانی - قسمت اول - بازگشت

PAUSE

۳۹

گزارش سومین دوره نمایشگاه بازی های رایانه ای - گزارش

۴۱

REVIEW

۴۴

Ava's Quest - Splinter Cell: Blacklist - Payday 2 - Road of Battle - Saint Row IV
Shadowrun Returns - Stealth Inc: A Clone in the Dark - The Bureau XCOM Declassified

ناتی داگ بهشت بازیبازها، جهنم بازیسازها - قسمت اول - ++

۷۲

INTERVIEW - Grand Theft Auto Online

۷۹

TECHNOLOGY

۸۵

PICTURE+

۹۰



DIGITAL

www.GameFa.com



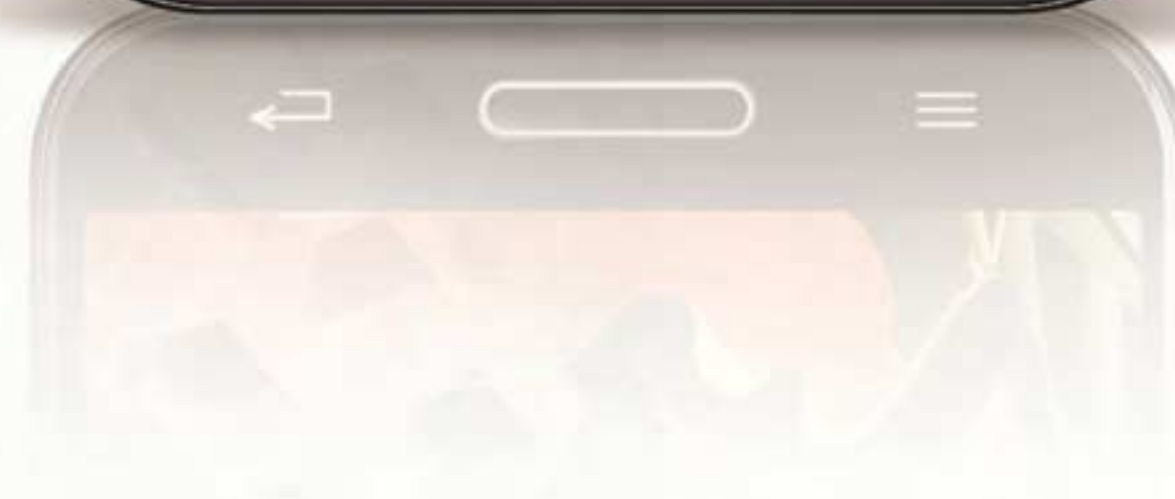
اینکاره‌ها حاضرید؟

ImaGination Begins

LG optimus **G Pro**



THE FIRST
5.5" FULL HD
IPS DISPLAY



چه خبر از سایت؟

برای مشاهده ی کامل خبر در وب سایت گیمفا، کافیست روی تصاویر کلیک کنید

شایعه:عنوان Far Cry 4 در سه ماهه ی چهارم سال آینده عرضه می گردد؛یک عنوان از سری Rainbow Six برای کنسول PS Vita در حال ساخت است



نقشه ی GTA V لیک شد



رونمایی شد : "گیمفاپلاس دیجیتال مولتی مدیا" بزودی در iTunes و دستگاه های iOS



سیستم خود را برای ذوب شدن آماده کنید!
سیستم مورد نیاز برای اجرای بتلفید ۴ اعلام شد



تریلر Call of Duty: Ghosts بخش تک نفره ندای وظیفه در فضا



طراح ارشد Halo 4 به Visceral پیوست

www.Gamefa.com

PREVIEW

بر روی تصاویر کلیک کنید



شبگرد: طلوع تاریکی ۱۴



بیداری: خاکسترهای سوزان ۶



ارتش‌های فرازمینی ۲۳



Beyond: Two Souls ۲۹

Bazi Resaneh
Adventure
PC . MAC



خاک‌سترهای سوزان

■ دانیال نوروزی - حامد افرومند

برگردان نوشتاری: قاسم نجاری

انقلاب‌های اخیر در خاورمیانه، بازتاب‌های سیاسی اجتماعی گسترده‌ای در رسانه‌های جهان داشتند. ما هم بنا به موقعیت و تناسب جغرافیایی کشورمان بیشتر با این انقلاب‌ها تعامل داشتیم. شاید اولین برخورد جدی دنیای بازی‌های رایانه‌ای با این انقلاب‌ها، مجموعه‌ی "بیداری" است که توسط تیمی خلاق در شرکت بازی رسانه در حال ساخت است. به همراه حامد سفر کوتاهی داشتیم به استودیو بازی رسانه، خوشبختانه استودیو جای بسیار خوبی بود و ظاهری آراسته و مرتب‌بندی داشت. استقبال گرم عوامل استودیو هم مثل آقای استادزاده قابل تحسین بود.



داستان بیداری...

حسن کریمی به ما میگوید، در سال ۹۱، طرحی سه خطی در قالب یک بازی سریالی به نام بیداری به بنیاد ملی بازیهای رایانه ای داده شد که حاوی مجموعه ای از بازیها به نام "بیداری" شناخته می‌شد که قرار بود در ۵ یا ۴ قسمت ساخته شود. این پروژه با استقبال بنیاد روبرو میشود و طی یک ماه، یعنی و اواخر آبان ۹۱ کامل میشود. قسمت اول بازی داستان بازی تحت نام خاکسترهای سوزان، برشی تاریخی از انقلاب تونس است. ایده ای نو که تا به حال هیچکس در ایران (و چه بسا در جهان) سراغش نرفته و به عقیده ی تیم پشت "بیداری" پتانسیلی برای یک بازی ادونچر را داراست. به گفتهی همین تیم، نگاه داستان به این انقلاب ها نگاهی بیطرفانه است و شخصیت‌های آن کم و بیش بر اساس واقعیت‌های موجود، طراحی شده اند. تاکیده تیم سازنده بر این است که این بازی سفارشی نیست.

شروین استاد زاده در این باره میگوید:

در ابتدا این دید بود که بازی بیداری سفارشی است. گفته میشد که به شما پول داده اند تا این بازی ساخته شود. ما میخواستیم دقیقاً خلاف این حرفها را ثابت کنیم. یعنی اینکه شما میتوانید از ما تمام تلاش خود را کردیم تا از دل یک اتفاق واقعی، داستانی جذاب در بیاورید در بیاوریم و دست به ساخت عنوانی بزنید بزنیم که آنقدر جذاب باشد تا خود بازی و داستانش بتواند مخاطب را جذب کند. کاری که در تمام دنیا ناجما انجام میشود. در تمام دنیا، یک سری تفکرات دارند وجود دارد و بر پایه آنکه سعی میکنند می شود با محصولات جذابشان مخاطبشان را جذب کنند. ولی متأسفانه در کشور ما میبینیم که با سفارشی شدن بازی، کیفیت اصلاً اهمیت پیدا نمیکند و فقط باید چیزی ساخته شود. این محصول سفارشی در آخر می‌رود و خاک می‌خورد و هیچکس آنرا نمی‌بیند و هیچ اتفاقی برایش نمی افتد.

در اولین مصاحبه ی گیمفا، با سازندگان این بازی، نکات قابل توجهی وجود دارد که نوید یک بازی استاندارد و درخور توجه را به علاقه مندان بازیهای ماجرابی میدهد. در نمایشگاه که بودم و اولین برخوردی که با بازی بیداری داشتم تصور اینکه این عنوان یک بازی استاندارد باشد برام مشکل بود، ظاهر بازی چیزی شبیه به پروژه های سفارشی نا موفق بود. انقدر پروژه های سفارشی بی کیفیت راهی بازار شده که ذهنیت مخاطبین نسبت به موضوعاتی مانند دفاع مقدس یا چیزهایی شبیه به بیداری واقعا خراب شده. فکر کنم روز سوم یا چهارم نمایشگاه بود که در کنفرانس خبری که آقای استادزاده وظیفه ی معرفی بازی بیداری رو داشتن شرکت کردم و در اون کنفرانس فهمیدم با پروژه ای با کیفیت و استاندارد در سبک ادونچر روبه رو هستم و از همه مهمتر این بازی سفارشی نبود! همین عامل سبب شد که تصمیم بگیریم با استودیو بازی رسانه ارتباطی برقرار کنیم و از نزدیک با این بازی آشنا بشیم. بر میگردیم به استودیو و نشستیم که با عوامل سازنده ی بازی داشتیم. آقای استادزاده به همراه آقای حسن کریمی مدیرعامل استودیو بازی رسانه و مدیر پروژه، آقای امین بآبادی طراح بازی و سعید جلابی مدیر هنری از جمله کسانی بودند که در این دیدار حضور داشتند.

این مصاحبه با حسن کریمی، مدیرعامل و مدیر پروژه، شروین استادزاده، یکی از طراحان بازی و امین بآبادی، مدیر فنی و سعید جلابی مدیر هنری بازی انجام شده است.

ایده ی بازی از کجا آمده است؟
 مدیر فنی پروژه بازی، آقای بابادی کریمی میگوید :
 ”سعی کردیم اولین شرکتی باشیم که بازی اپیزودی
 میسازیم. اول قرار بود یک خط داستانی در زمان حال
 هم داشته باشیم که این چهار اپیزود قسمت های بازی
 را به هم متصل میکند که به دلیل پاره ای از مسائل،
 این خط داستانی حذف شد و قرار شد ما ۴
 اپیزود قسمت هایی تولید کنیم که هرکدام به یک
 کشور میپردازد. اپیزود ۵، یا آنطور که سازندگان بازی
 به آن اشاره میکنند، ۱+۴ قرار بود ماجراهای این چهار
 اپیزود را در ایران به هم گره بزند. اما انگار بنیاد ملی
 بازیهای رایانه ای نظر دیگری داشته و بنظرشان اپیزود
 پنجم باعث گرفتن بوی سفرشی شدن به اثر میشده
 است. پس قرار شد این اپیزود حذف شود و پای
 ایران از قضیه کنار کشیده شود.“

حال شاید این سوال پیش بیاید که چرا سبک ادونچر
 برای بازی انتخاب شده؟ استاذزاده میگوید:
 ”محصولی که ما میخواهیم به آن برسیم، قرار است
 قابل مقایسه با رقبای خارجی باشد. ما قدرت تولید
 محصول خوب را داریم. ما قدرت تولید اینهمه آرتیست
 های ۲ بعدی کار خوبی را داریم. انیماتور ۲ بعدی خوب
 داریم داستان نویس خوب داریم. ایده ی من ما این
 بود که نباید ”ملک سلیمان“ بسازیم. ملک سلیمان
 میسازید، وقتی بخواهید مقایسه اش کنید، خوب
 نمیشود.“

اگر بخواهیم یک محصول داستان محور خوب بسازیم
 میشود رقابت کنیم. و بهترین ابزار و کم هزینه ترین
 ابزار برای روایت این داستان قطعا بازی های فکری و
 ماجراجویی هستند که تاثیرگذار ی تر زیادی دارند و
 فراهم خواهد بود.“





میگفتند، " اه، اینکه جالب شد! فارسیه و من میتونم باهش ارتباط برقرار کنم!". نکته ی دیگر که آقای کریمی گفتند. اینکه چقدر خوب است ما توانمندی هایمان را ببینیم. موسسه ی ما روی ادونچر خیلی تخصص دارند.



مدیر فنی پروژه نیز چنین اضافه می کنید: "البته این را هم تاکید کنم که ما هم داریم بازی ادونچر بزرگ میسازیم. یعنی بازی ای که دارد ساخته میشود کاملا قابل رقابت با بازیهای روز ادونچر دنیاست و سعی کردیم هیچ کم و کاستی نداشته باشد."

با توجه به مهجور بودن سبک ادونچر نسبت به سبکهایی چون FPS یا TPS هدف بازی کجاست؟ بازار خارج یا بازار داخل؟

مثل اینکه آقای کریمی این حرف را قبول ندارد. او معتقد است با اینکه سبک ادونچر طرفدار آنچنانی ندارد اما با زهم استقبال از بازی در نمایشگاه دیده میشود. وقتی سوال اصلاح میشود، میگوید:

بله، %۱۰۰ کمتر است، اما بازار خودش را دارد. یعنی هزینه ی تمام شده اش کمتر است و از آن طرف سود کمتری هم میتواند داشته باشد. اما از نظر من ساخت این بازی منطقی است، حتی برای ایران. با تمام این تفاسیر، سبک ادونچر هنوز هم ساخته میشود. اگر ادونچر سبک مرده ای بود، این شرکت بازی بیداری را نمیساخت شرکت ها و سازندگان بزرگ بازی های ماجراجویی نمی ساختند. به خصوص اینکه بازیهای iOS و Android نشان میدهد که ادونچر هنوز زنده است. همین Walking Dead که امسال بهترین بازی شد، ادونچر است. ادونچر مدرن شده است. ادونچر Point and Click نیست؛ اما توی هسته اش Point and Click وجود داشت.

استاد زاده:

من یک نکته ی دیگر تکمیل کنم. اینکه شناخت از سبک ادونچر کم است. خب، به زبان انگلیسی تولید میشوند و حجم زیادی از بازیکنان ماهم به همین دلیل انگلیسی بودن نمیتوانند با بازی ارتباط برقرار کنند و چون بازی ادونچر داستانش خیلی مهم است، حوصله ی خواندن و گوش دادن به متنها را ندارند. ولی من دقیقا در نمایشگاه دیدم که مخاطب به محض اینکه میفهمد شخصیتها فارسی صحبت میکردند.

و مکانیک‌های دیگری که جزو مشخصه‌های اصلی سبک ادونچر است.

آیا گیم پلی "بیداری"، چیز خاصی به عنوان نماد و شاخصه دارد؟
استادزاده :

راستش با به دنبال این نبودیم. تیم ما معتقد است که باید از کلیشه‌های ثابت این سبک استفاده کرد و یک بازی استاندارد ساخت تا یک عنوان نوآورانه با مکانیک‌های عجیب غریب که کسی نتواند با آن ارتباط برقرار کند. ما به این افتخار میکنیم که یک بازی استاندارد می‌سازیم. در نمایشگاه میشنیدیم که بعضی‌ها می‌پرسیدند "بازیتون چیز خاصی داه؟" یا "این بازی که شبیه بازیهای دیگه است". ما افتخار میکنیم که بازیمان شبیه بازیهای دیگر است و باید استاندارد باشد. من در شرایطی نیستم که بیایم و یک سبک جدید اختراع کنم.

شروین استادزاده، آماری میدهد که به نظر دلیل بسیار خوبی برای ساخت بازی است؛ او میگوید :
من در کارگاهی که در نمایشگاه داشتیم هم گفتیم؛ در کل بازیهای ادونچری که از سال ۷۴ شروع میشود و تا سال ۲۰۱۱ و ۲۰۱۲ می‌آید، کلاً ۸ بازی داریم که کار جدید [نوآورانه] کرده‌اند و اینکه همان دفعه‌ی اول بیاییم و یک کار جدید بکنیم، ما اصلاً دنبالش نبودیم و معتقدیم که کار اشتباهی است.

مدیر فنی بازی معتقد است بازیهای ایرانی، همه‌شان از افت ریتم گیم پلی رنج می‌برند. اول خوب شروع میشوند و بعد جذابیت گیم پلیشان را از دست میدهند.

علی شخصیتی است که خانواده‌اش در وضعیت مالی خوبی به سر نمی‌برند و در بازار دستفروشی میکند. پایه‌ی اصلی بازی "بیداری" همان معماهای کلاسیک است. گفته شده برای تنوع مکانیزم‌های دیگری نیز به بازی اضافه شده است که مهمترینشان همان مکانیک "پیدا کردن" معروف بازی ادونچر میباشد. همچنین دو مکانیک دیگر هم هست که گفته شد، تیم فنی بسیار روی آن کار کرده‌اند. اولین مکانیک اضافه شده، بازکردن قفل‌هاست که بوسیله‌ی دو سوزن و حرکت دادن آن انجام میشود و دومی هم شطرنج است که اصلاحاتی رو آن انجام شده و در بازی وجود خواهد داشت. اما جدا از همه‌ی اینها، حجم اصلی معماهای بازی، در پازل‌های کلاسیک است. همچنین پیدا کردن اشیاء و استفاده‌ی آنها در شرایط خاص

داستان بیداری چگونه پیش میرود و آیا بر اساس واقعیت است؟

شروین استادزاده حسن کریمی، یکی از طراحان بازی میگوید :

داستان بازی قرار بود براساس شخصیت محمد بوعزیزی باشد. محمد بوعزیزی اولین کسی بود که باعث شد جرقه‌ی انقلاب تونس بخورد و رفت خودش را آتش زد و به مردم گفت که ما کجا زندگی میکنیم و باعث شد چشمان مردم نسبت به حکومتشان باز شود. قرار بود داستان درمورد همچنین شخصیتی باشد و ۵۰٪ کار هم انجام شد اما به دلیل همین ماجرای خودسوزی، شخصیت عوض شد و قرار شد شخصیتمان کسی باشد به نام علی که از بوعزیزی الهام گرفته بود. او کسی است که بوعزیزی را در بازار میبیند.



بازی بیداری، ساختار سه پرده ای دارد و به عقیده ی آقای بابادی در پرده ی اول و دوم این سیر صعودی گیم پلی را به وضوح خواهیم دید و پ ۱ از لها و مکانیکهای مختلف بازی بیداری را افتادن به ورطه ی تکرار نجات خواهند داد. به عقیده ی وی، اتفاقات جدید میتواند مخاطب را خوشحال کند پس آنها در بازی اتفاقات جدید خواهند داشت. به گفته ی خود بابادی این سیر صعودی پرده ها، به قدری خوب است که خودشان پرده ی دوم را بیشتر از پرده ی اول میپسندند. تیم سازنده قول داده اند که این تنوع، تا آخر همراه بازی باشد و جذابیت، به مانند دیگر بازیهای ایرانی رفیق نیمه راه گیم پلی نباشد. البته گفته شد که هرچه هم که بازی جلوتر برود، طراحی معماها سخت تر و سخت تر خواهد شد، اما این سختی به شکلی نخواهد بود که مخاطب را اذیت یا دلزده کند. و در سطح معقولی میباشد.

مخاطب برای تمام کردن "بیداری" به چقدر زمان نیاز دارد؟ به گفته سازندگان کسانی که با مکانیکهای این سبک آشنا باشند، ۲ تا ۳ ساعته میتواند، از پس بازی برآیند. اما کسانی که تازه کار بوده و با این مکانیکها و این سبک گیم پلی آشنایی نداشته باشند نزدیک به ۴ ساعت باید وقت صرف "بیداری" کنند. البته قابل ذکر است که قابلیت Skip کردن دیالوگها هم در بازی گنجانده شده و اگر فرض کنیم که مخاطب همه ی متنها را خواند و به آنها گوش میدهد تا معماها را بهتر حل کند، تا همان ۳ ساعت بازی را به پایان خواهد رساند. آنطور که سازندگان بازی اشاره کرده اند، معماهای بازی، چیزهای بیبیطی به داستان نیست و به موازات داستان پیش میرود. یعنی اگر علی بخواهد جای برود، گاری اش خراب میشود. این گاری خراب شده حالا چرخی لازم دارد که درست کردنش همان معمای بازی خواهد بود. این یعنی معما در راستای داستان و در رستای ادونچر کلاسیک. با توجه به اینکه تیم سازنده ی بازی "بیداری" به توانایی های خودشان بای ساخت بازی آگاه هستند، وقتی سوال شد که این سبک در بازیهای بعدی هم یافت خواهد شد، جواب گرفتیم که این تیم میخواهد آنچه را که در توانش است بسازد و نمیخواهد بی گذار به آب بزند.



چند نوع انجین بیشتر برای ساخت بازی ادونچر نیست و موتور Wintermute بهترین گزینه برای ساخت بازی بیداری بوده است. استادزاده :

در ایران، به دلیل پشتیبانی Wintermute از زبان فارسی - با اینکه مشکلاتی هم دارد، اما بیشتر استفاده میشود. اما تاکید ما بیشتر بر روی آرت دو بعدی بازی بود و Wintermute آن توانمندی را برای اجرای ایده هایمان داشت و بهترین انتخابمان بود.

آقای جلابی ادامه می دهد:

کانسپت های بازی همه ۲ بعدی هستند و همه چیز به جز شخصیت های اصلی حالت ۲ بعدی دارند و این مشکل هماهنگ کردن کاراکتر ۳ بعدی در فضای ۲ بعدی برای تیم وجود داشته است. طراحی بازی براساس تصویرسازی است. تصویرهایی که براساس آن ذهنیت داستان نویس بازی و دیگر اعضای تیم انتخاب میشوند و آنطور که گفته شد، طرحی بازی با نیم نگاهی به بازی Dark Eye صورت گرفته است. این تیم سازنده، کسانی هستند که به گفته ی خودشان از بچگی با چنین بازی هایی رشد کرده اند و تا چشم باز کرده اند بازی های ادونچر دور و برشان دیده اند! اما این را هم بگویم که تمرکز کاملا بر روی Dark Eye نیست و فضای "بیداری" بین ۲ بعدی و ۳ بعدی تعدیل شده است. من به شخصه بازی Siberia را خیلی دوست داشتم و میخواستم بازی چیزی بین ۲ بعدی و ۳ بعدی شود. اما نورپردازی، کار را یک کم کند میکند. میتوان گفت در سرتاسر پروژه ۴۰ ۵۰ فضا داشتیم که این فضاها ۸ ماه از وقتمان را گرفت. چیزی که حتی در انیمیشن سازی خیلی کمتر زمان میبرد.

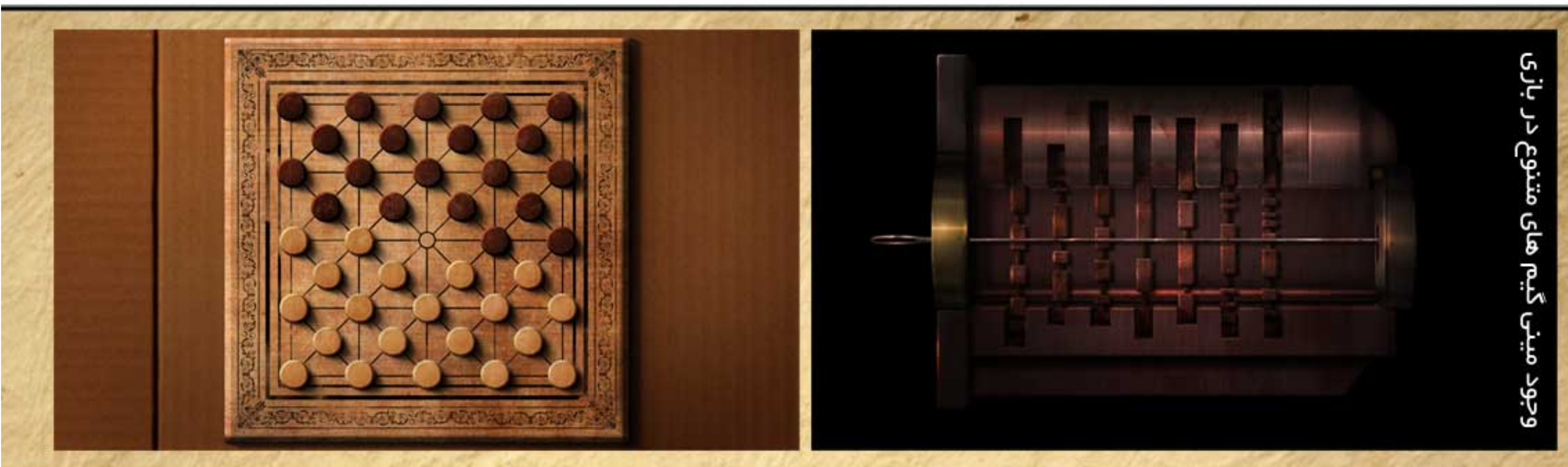
انجین بازی چیست؟

موتور بازی، Winter Mute است که البته سفارشی سازی هایی روی آن انجام شده و طبق آنچه گفته شد دو مکانیک جدید روی این انجین پیاده سازی شده است. در حال حاضر بازی "قهرمان ما" هم با همین موتور ساخته میشود و بازی "مسیر عشق: زیر صفر" هم که چندی پیش عرضه شد از همین موتور که مخصوص بازی های ادونچر است بهره برده بود. با اینکه WME انجین خوبی است و از Java Script زبان اسکریپت نویسی مانند java script پشتیبانی میکند و به نوعی خوش دست است اما مشکلاتی بازبان فارسی و مشکلاتی هم با بک گراند ها دارد. البته تیم "بیداری" این مشکلات را کنار زده اند و کارهای بیشتری با WM انجام داده اند که به پویایی هرچه بیشتر بازی کمک بسیاری میکند. مثلا یکی از این کارها، این است که در این بازی وقتی دو نفر دارند با هم صحبت میکنند، همینطور خشک نایستند و مثلا سرشان را بخاراندند! این قبیل عمل ها به پویایی بیشتر بازی کمک میکند. ابزاری تولید شده است که توسط آن می شود در زمان کمی، حجم زیادی از انیمیشن ها و دیالوگ ها را در داخل بازی کنترل کرد.

این را هم باید در نظر بگیریم که تیمی که بازی اول را با WM میسازند، در بازی دوم کاملا با زیر و بم این موتور آشنایی خواهد داشت و فکرش را بکنید که تا اپیزود چهارم در قسمت های بعدی، میتوان یک محصول پولیش شده از نظر گرافیکی را تجربه کرد که حاصل تجربه است.

اما چرا Wintermute؟

تیم سازنده، حق انتخاب زیادی در انتخاب انجین بازی نداشته اند. کلا در دنیا



وجود مینی گیم های متنوع در بازی





بیداری برای چه پلتفرمهایی منتشر خواهد شد؟

بیداری قرار است برای PC و Mac عرضه شود و اگر پروژه تا شهریور به سرانجام برسد، باید برآورد شود که چقدر کار میبرد تا بازی برای iOS و Android پورت شود. اما طبق قرار قرار داد تیم، سازنده قرار است بازی را تا ۳۱ شهریور به بنیاد (که ناشر بازی است) تحویل دهد و پس از آن بسته به نظر بنیاد است که بازی چه زمانی منتشر شود و مسلما در پاییز عرضه نمیشود و امکانش هست که بهار و برای عید نوروز منتشر شود. نابود میشویم اگر بازی در پاییز منتشر شود! گفتنی است که این بازی با ۳۰٪ کمک بنیاد ملی بازیهای رایانه ای و ۷۰٪ بودجه شخصی ساخته شده است که سازندگان در این باره به ما میگویند: با اینکه بنیاد ناشر ما بوده اما ۷۰٪ بودجه متعلق به شرکت بازی رسانه است. سرمایه گذاری بنیاد ملی بازی های رایانه ای و موسسه بازی رسانه انجام شده است.

به نظر میرسد بازی بیداری، بیش از هرچیز قرار است یک بازی استاندارد باشد و چه چیزی بهتر از یک بازی استاندارد و لذت بخش؟ باید منتظر ماند و دید داستان انقلابهای خاورمیانه، تا چه اندازه میتواند مخاطب را به "بیداری" جذب کند.

خیلی از بازی های ایرانی فقط سعی در رسیدن به برخی استانداردها را دارند و کمتر خلاقیت ها و توجه به برخی نکات در این دست بازی ها دیده می شود. اما بازی ایرانی "شبگرد: طلوع تاریکی" از همان ابتدای معرفی با داستان درگیر کننده و فضایی خاص، خود را از سایر شوترها مبرا کرد تا دروازه ی امیدی دیگر برای عرصه بازی سازی در ایران باشد. بازی شبگرد: طلوع تاریکی اولین تجربه ی استودیو Pardis Game محسوب می شود. در اولین نگاه خیلی راحت می توان پی برد که این بازی به راحتی خود را در سطح استانداردهای یک شوتر سوم شخص قرار داده تا حدی که مجوز ورود به E3 2013 را هم دریافت کرد و در گیمزکام ۲۰۱۳ هم حضور داشت تا یکی از نمادهای عرصه ی بازی سازی در ایران باشد. پروژه ی شبگرد توسط تیم فعلی از اوایل سال ۹۱ شمسی استارت خورد. تیم سازنده فعلی با دیدی کلی به یک شوتر سوم شخص ساخت شبگرد را به مراحل پایانی رساندند. اما همان طور که پیش از این اشاره شد، بازی سعی دارد بر خلاف بسیاری از شوترها داستانی درگیر کننده را ارائه دهد؛ داستانی روان شناسانه که در کنار اتمسفر خاص بازی و رعایت استاندارد های یک شوتر سوم شخص، باعث شده تا این بازی نمادی برای یک بازی ایرانی باشد.

Pardis Game Studio
Third person shooter
PC
2013

به نام فارپکی

■ بهزاد شعبانی

طلوع تاریکی



قهرمان تاریکی

در خیلی از بازی‌های ویدئویی شهرهای خیالی و سوپر قهرمان‌هایش را دیدیم اما بازی شبگرد علیرغم سعی در قهرمان‌سازی و رخ دادن وقایعش در یک شهر ساختگی، دقیقا همان چیزی نیست که ما را به یاد بتمن و شهر گاتهام بیاندازد. چرا که قهرمان بازی شبگرد یک سوپر قهرمان نیست بلکه یکی از افراد متوسط جامعه است که ناخواسته وارد نبردی می‌شود که نجات شهرش در گرو همین نبرد است. داستان بازی در ابتدا بر محوریت زندگی شخصی است که حافظه‌اش را طی واقعه‌ی عجیبی از دست داده است؛ قسمت‌هایی از بافت‌های پوستی او در اثر سوختگی از بین رفته و تنها پناهنش تاریکی است. او دیگر از خود بیگانه شده و روشنایی روز برایش برایش معنایی ندارد و به همین خاطر است که او را "شبگرد" می‌نامیم. پس از رخ دادن این وقایع نامعلوم برای او، شبگرد فقط قصد دارد که به سراغ گذشته‌اش برود. اما همه چیز آن‌طور فکر می‌کرد نشد و سرنوشت به کلی مسیر زندگی او را تغییر داد. شبگرد دیگر آن مردی نیست که فقط به دنبال گذشته‌اش بوده و او حالا کابوسی برای خلافکاران شهر است. شاید از خود بیگانه شدن او موجب شده تا شبگرد در مقابل سرنوشتش تسلیم شود و خودش را فدا کند و یک تنه به دل خلافکاران شب بزند. دقیقا در همین جا است که داستان بازی به سمت قهرمان‌سازی می‌رود؛ همان‌طور که آقای سعید عبداللهی، مدیر پروژه‌ی بازی شبگرد در این رابطه اذعان داشت: "شخصیت اصلی بازی کسی است که به هیچ وجه نمی‌خواهد که یک سوپر قهرمان باشد و خود ما هم از این لفظ برای این کارکتر در بازی استفاده نکردیم و یک آدم

معمولی است و فقط به دنبال گذشته‌ی خودش است ولی این شخصیت در روندی قرار می‌گیرد که در نهایت این انتخاب را می‌کند که خودش را فدا کند و برای هدف بزرگ‌تری بجنگد و در این جا، در نقطه‌ی آخر است که ما می‌خواهیم قهرمان‌سازی کنیم".

پیش از این هم گفتیم که داستان بازی سعی دارد

شناخته‌تر و محبوب‌تر می‌شد دشمنانش هم بیشتر می‌شدند. طی درگیری میان او افرادی ناشناس باعث شد که بخش‌هایی از صورت او دچار سوختگی شود اما بدشانسی‌های او بیشتر شد و پس از این درگیری دچار نوعی اختلالات روانی شد که باعث شد تا دیگر او همانند یک هنرمند با مردم رفتار نکند و از همه بیزار باشد.



یکی از مهم‌ترین انگیزه‌ها و اهداف شبگرد: طلوع تاریکی باشد و از این رو شخصیت‌های بیشتری در روند داستانی بازی تاثیر خواهند گذاشت. به گفته‌ی سازندگان بازی دارای هفت شخصیت است که در روند داستانی بازی تاثیرهای قابل توجهی خواهند داشت. به خصوص آنتاگونیست بازی. شخصیت منفی بازی شخصی به نام سهراب جم است.

سهراب یک هنرمند بود که در صحنه تئاتر برای خود طرفداران بسیاری داشت و هر چه که او

به گفته‌ی سازندگان گذشته‌ی شبگرد به سهراب جم هم مربوط می‌شود و چند Backstory می‌تواند به جذابیت‌های داستانی بازی بیافزاید. محوریت و نقش پررنگ داستان بازی و کشش خوب آن را می‌توان در میزان صحنه‌های سینمایی دانست. گفتنی است که وجود بیش از ۱۰۰۰ انیمشین و بیش از ۴۰ دقیقه میان‌پرده داستانی در شبگرد؛ طلوع تاریکی وجود دارد که نشان از کشش خوب داستان بازی دارد. اما در کنار تمام این‌ها، شخصیت پردازی هم از سایر نقاط قوت بازی، به خصوص در بخش داستانی است.

شبگرد

بعد از حادثه‌ای عجیب حافظه‌ی خود را از دست داد و به انسانی سرگردان تبدیل شد. اتفاقات و عوامل بسیاری رخ داد تا حافظه‌ی او از بین برود. بافت پوستی او آسیب جدی دیده و قسمت‌هایی از آن در اثر سوختگی از بین رفته که قرارگیری در نور خورشید برای او رنج بسیاری به همراه دارد، به همین دلیل او به تاریکی شب پناه برده. صدمات جبران ناپذیری که به روح و روان او وارد شده، پس از مدتی او را به بیماری افسردگی دچار کرده است. شبگرد هیچ چیزی برای از دست دادن ندارد، هیچکسی در این بین نمیتواند کمکش کند، او هیچ راهی جز تسلیم شدن در برابر سرنوشت نخواهد داشت اما...

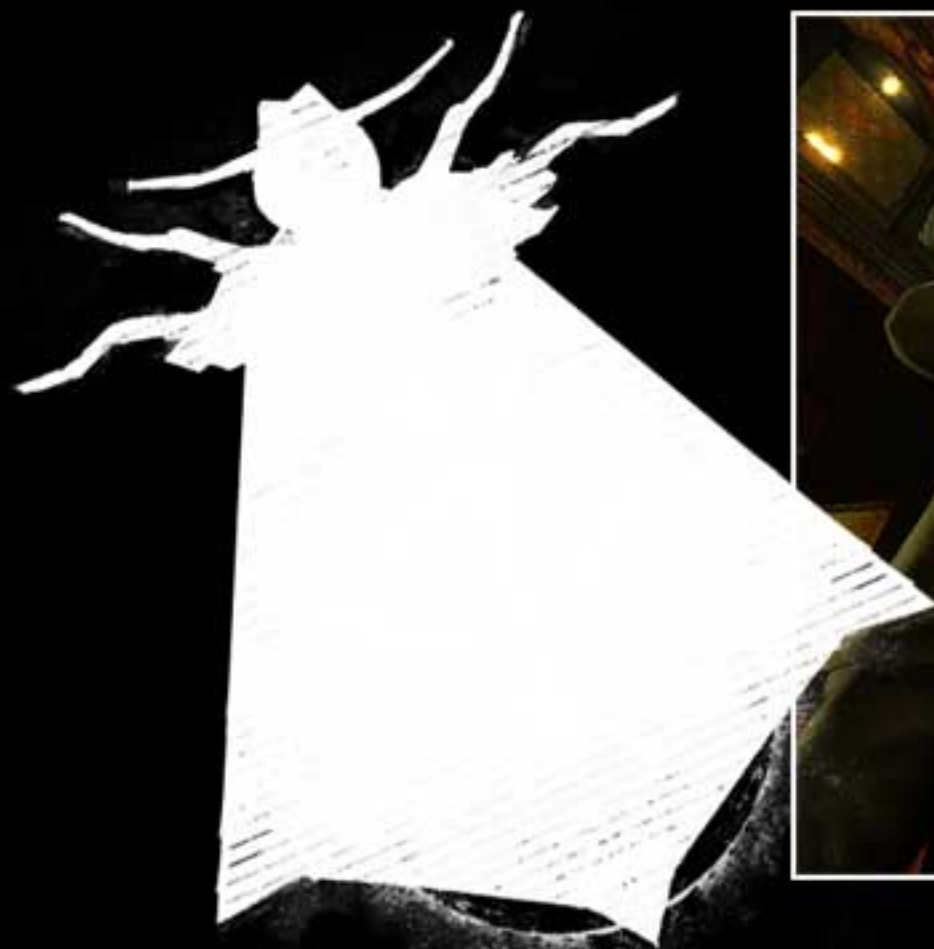


خود شخصیت شبگرد شخصی است که از خودش بیزار است؛ شخصیتی کم حرف که همین سکوتش کابوس عامل ترس بسیاری از خلافکاران است. در راستای قهرمان جلوه دادن کارکتر شبگرد، سازندگان برای او یک نماد هم در نظر گرفته اند که البته نمادش هم مانند تیپ و استایلش خاص است. حتی به گفته‌ی سازندگان، لباس‌های (غولآخرها) بازی هم شخصیت‌های منحصر به خود را دارند و به راحتی می‌توان کارکتر تمام شخصیت‌ها را درک کرد و با تک تک آن‌ها ارتباط برقرار کرد.

به طور کلی، واضح است که بازی شبگرد، علیرغم خیلی از شوترها که فقط اکشن آن‌ها انگیزه‌ی پیشبرد بازی است، داستان و شخصیت پردازی هم نقش مهمی در ایجاد این انگیزه دارد؛ تا جایی که پردیس گیم استودیو اطمینان خاطر داده که کشش این بخش این اختیار را به آن‌ها خواهد داد تا شبگرد را به یک فرانچایز تبدیل کنند.

شبگردی که تنها نیست!

خب چیزی که برای ما مقداری هیجان به همراه داشت، وجود یک شخصیت قابل بازی دیگر در عنوان شبگرد است! البته به این معنا نیست که بازیکن توانایی انتخابش را دارد. ظاهراً این شخصیت در یک جای بازی قابل کنترل است و روند داستانی را در بازی پیش میبرد. حال این شخصیت کیست یا چه قابلیت‌هایی دارد سوالاتی است که جوابشان را نمیدانیم ولی حداقل میدونیم که شبگرد تنها نیست!



چی شد که تصمیم به تشکیل این استودیو گرفتید و شبگرد را بسازید؟
 عبداللهی: ما در شرکت پردیس گیم در سال ۹۰ تصمیم بر این شد که فعالیت شرکت بیشتر به سمت تولید بازیهای رایانه ای سوق پیدا کند و از همین رو کار ما با ساخت بازی شبگرد شروع شد و تا به امروز ادامه داشته و پروژه های دیگری در حال حاضر در دست تولید داریم .

آیا شبگرد یک پروژه ی سفارشی است؟

عبداللهی: خیر، شبگرد یک پروژه ی سفارشی نیست و ساخت این پروژه خواسته ی آقای غفوری، مدیریت پردیس گیم بود که می خواستند این پروژه ساخته شود البته بنیاد ملی بازیهای رایانه ای هم در تولید بازی مشارکت داشته است .

ساخت شبگرد دقیقا از چه زمانی آغاز شد؟

عبداللهی: با توجه به اینکه زمان زیادی برای تحقیق و توسعه از ما گرفته شد و خیلی از کارهایی که قبل از سال ۹۱ انجام داده بودیم را دوباره ساختیم تولید رسمی بازی از سال ۹۱ شروع شد . البته تعدادی از دوستانمان نیز که قبل از سال ۹۱ با ما همکاری داشته اند بنا به دلایلی از ما جدا شدند و ما با تیمی جدیدتر کار را شروع کردیم .



با حضور در استودیوی ساخت بازی از نزدیک با سازندگان دیدار داشتیم و شاهد روند ساخت بازی بودیم. برای اولین بارمرحله ی جدیدی از بازی را شاهد بودیم. به جرات می توان گفت پس از گذشت چند روز از نمایشگاه، گرافیکی که در استودیو شاهدش بودیم نسبت به نمایشی که در نمایشگاه دیدیم بسیار بهتر بود و این بدان معناست که سازندگان با سرعت و توان بسیار بالایی مشغول آماده سازی بازی هستند. آقای عبداللهی راجع به مراحل ساخت بازی اینگونه توضیح داد: " ما به بخش پایانی ساخت بازی رسیده ایم و در حال پالیش کردن بازی هستیم ما تلاش بسیاری کرده ایم تا بازی خوبی بسازیم و از همه نظر بازی استاندارد را ارائه دهیم؛ چه از نظر گرافیکی و چه از نظر کوالیتی و گیم پلی. و تمامی اعضای تیم با کوشش فراوان سعی در زودتر به پایان رساندن پروژه دارند" در ادامه بیشتر پای صحبت ایشان و همچنین آقایان سحاف و خاتمی نشستیم و آنها به سوالات ما پاسخ دادند:

کمی در مورد کار با موتور گرافیکی UDK توضیح دهید

عبداللهی: کار با UDK سخت است و نیاز به تخصص دارد. در ساخت بازی شبگرد با انجین UDK سعی شده تا از بسیاری از ظرفیت های این انجین استفاده بهینه شود. اما مشکلات فراوانی برای پیاده سازی ایده ها و مکانیک ها پیش روی کسانی هست که می خواهند از این انجین استفاده کنند. چرا که UDK نسخه رایگانی از unreal engine ۳ هست و دسترسی های اصلی به یکسری از کلاس های پایه (Source Code) به صورت کاملا محدود در این نسخه گنجانده شده است.

چرا ترجیح دادید که با UDK کار کنید؟

دلایل زیادی دارد که ما به سمت UDK رفتیم. اولین دلیل کیفیت رندر این انجین بود. UDK دارای سیستم رندرینگ با کیفیتی است و جزئیات زیادی را می توان کار کرد. به عقیده ی ما این انجین خیلی کامل تر از سایر انجین های Free (رایگان) بود البته می دانید که این رایگان بودن فقط مربوط به استفاده از آن می شود و در انتها برای نشر تجاری بازی می بایست درصدی از فروش به شرکت epic پرداخت شود. البته استفاده از تمام ابزار های UDK نیازمند تجربه زیادی هست و مهارت زیادی را می طلبد.

اجازه دهید در مورد استودیو پردیس هم صحبتی داشته باشیم. آیا قبل از ساخت شبگرد، تولید دیگری هم داشته اید؟

سحاف: شبگرد اولین پروژه ی استودیو پردیس هست. البته خیلی از نفرات استودیوی ما پیش از این در ساخت بازی هایی مانند شمشیر نادر و لطفعلی خان زند هم دست داشته اند.

به همین دلیل او شب را برای پی بردن به گذشته تاریخ خود انتخاب می کند . بدلیل حادثه پیش آمده شخصیت اصلی بازی دچار مشکلات روحی فراوانی شده و در این راه تنها کسی که او را همیاری می کند دکتری به نام داریوش مهرگان می باشد .

فکر می کنید چرا خیلی ها وقتی بازی شبگرد را می بینند، در اولین نگاه یاد بایوشاک می افتند؟

عبداللهی: البته من خودم علاقه ی بسیاری به بایوشاک دارم و از طرفداران این بازی هستم. اما در مورد شباهت استایل شبگرد با بایوشاک باید بگویم که ما می خواستیم یک چیز خاص خلق کنیم. بازی شبگرد دارای استایل گرافیکی متفاوتی است برای مثال سعی شده در نورپردازی ها و رنگبندی ها اغراق بیشتری شود و اگر دقت کنید در استایل کارکتر ها هم این موضوع کاملاً رعایت شده و به همین خاطر به سمت گرافیک real رفتیم تا از نظر هنری، بازی شبگرد یک عنوان متفاوت باشد.

سحاف: درسته که بازی شبگرد شاید یادآور بازی ها و عناوین معروف شود چرا که برای استاندارد سازی بازی شبگرد مطمئناً از بازی های روز دنیا الهام گرفته شده است... اما در نهایت سعی شده بازی شبگرد یک تجربه منحصر به فرد در سبک خودش باشد.. تقریباً بعد از دهه ی نود نوآوری ها تموم شد و واقعا به کار بردن خلاقیت سخت است!!!

عبداللهی: حتی اگر هم شما یک نوآوری را پیاده کنید، ممکن فردا دقیقاً همان ایده را جای دیگری ببینید. برای مثال ما در بازی شخصی به نام مترومن داریم و یکی از شخصیت های یونیک است. زمان طراحی این شخصیت هنوز کریستوفر نولان بین جدید را معرفی نکرده بود. شما اگر در کمیک های بتمن دقت کنید بین به هیچ وجه این شکلی نبود که در فیلم بتمن کریستوفر نولان دیدیم و زمانی که تریلر این فیلم عرضه شد و همه بین را دیدند، شباهت های بین مترومن و بین کاملاً واضح بود. این مسئله در مورد کت شبگرد هم صدق می کند. ما خیلی پیش از این که از Watch Dogs رونمایی شود شخصیت شبگرد را با همین کت معرفی کرده بودیم.

به عنوان آخرین سوال مرتبط با بخش داستانی کمی هم در مورد شخصیت های بازی توضیح دهید.

عبداللهی: زیاد قصد ندارم که در مورد داستان بازی توضیح دهم چون ممکن داستان اسپویل شود چرا که ما سورپرایز های زیادی در بخش داستانی بازی داریم.

کمی هم در مورد داستان بازی توضیح دهید. این که ایده ی داستانی بازی مال چه زمانی است و روند داستانی بازی و شخصیت پردازی از چه مرحله ای آغاز شد؟

عبداللهی: طرح اولیه ای که برای بازی پیاده شده بود طرح خیلی بزرگی بود که متعلق به آقای محمود بلالی بوده و ساخت چنین پروژه ای به نظر من در ایران نمی گنجید. این طرح وسعت خیلی زیادی داشت و از توان تیم های ایرانی خارج بود. ما فقط طرح اولیه داستان را برداشتیم و کاملاً از نو به بازنویسی داستان پرداختیم و من و آقای شهریار ازهاریانفر این بازنویسی را انجام دادیم.



آیا سوم شخص بودن بازی در همان طرح اولیه هم وجود داشت؟

عبداللهی: سبک سوم شخص یکی از سبک هایی بود که در طرح اولیه هم وجود داشت و با همین کیفیت. اتفاقاً یکی از دلایلی که اجرای طرح اولیه را غیرممکن می کرد چند سبکی بودن آن بود. این طرح تقریباً تلفیقی از شش یا هفت سبک مختلف بود و این باعث پیچیدگی کار می شد.

گیم پلی طرح اولیه تقریباً مشابه چه عناوینی بود؟

عبداللهی: سیستمی که در طرح اولیه وجود داشت ترکیبی از بهترین گیم پلی ها بود و شاید بتوان از بازی های مشابه برای این سیستم گیم پلی به بازی Heavy Rain اشاره داشت که ساختار پیچیده ای دارد و به زمان و بودجه زیادی احتیاج دارد که فعلاً در ایران چنین چیزی تقریباً غیر ممکن هست.

کمی هم در مورد داستان بازی توضیح بدهید؟

داستان بازی درباره شخصی می باشد که طی حادثه ای حافظه خود را از دست داده و به دلیل جراحاتی که آن صانحه به او وارد شده تقریباً ۹۰ درصد بافت پوستی او از بین رفته و نور خورشید باعث صدمه دیدن بیشتر او می شود.

تا بتوانیم یک شوتر سوم شخص درگیرکننده ی کشش دار و استنادار دی ارائه دهیم.

در مورد شخصیت های منفی بازی هم توضیحی بدهید. در راس شخصیت های منفی چه کسی قرار دارد؟

عبداللهی: در راس کارکتر های منفی بازی شخصی به نام سهراب جم هست. البته ما توضیحات زیادی در مورد شخصیت های منفی نخواهیم داد چون می خواهیم پس از قرار گرفتن در روند بازی با آن ها آشنا شوند. اما سهراب جم بازیگر تئاتر بوده و پس از اتفاقاتی که برای خودش و صورتش افتاده و بخش های از صورت سوخته، به نوعی از مردم متنفر شده و یک سری گذشته هم با شخصیت اصلی بازی یعنی شبگرد هم دارد و back story هایی وجود خواهد داشت و اگر قسمت های بعدی ساخته شود، قطعاً به گذشته ی این دو نفر هم خواهیم پرداخت.



اگر قسمت بعدی بازی ساخته شود سبک گرافیکی هم تغییری خواهد کرد؟
عبداللهی: احتمال تغییر وجود دارد. خیلی از پابلیشر های خارجی از ارت استایل بازی ابراز رضایت کرده بودند چرا که گرافیک real در بازی های خارجی خیلی زیاد هست و این همان دلیلی است که باعث شده تا بایوشاک، بایوشاک شود و این متفاوت بودن ارت های بازی است که باعث این محبوبیت شده. همین مسئله در مورد Dishonored هم صدق می کند.

چرا سمت سبک گرافیکی سل شید نرفتید؟ سل شید یکی از شگرد هایی است که باعث می شود تا بسیاری از معایب نمایان نشود.

عبداللهی: ما نمی خواستیم که بازی مان سل شید باشد. این سبک هم خیلی تکرار شده و خیلی مخاطب را جذب نمی کند ولی ما می خواستیم که چیز جدیدی خلق کنیم.

در مورد ویژگی های شخصیت اصلی صحبت کنید مانند این که چرا شخصیت اصلی بازی این شکلی است؟

عبداللهی: خوب ببینید قطعاً دلیلی وجود دارد که شخصیت اصلی ما این شکلی است و اتفاقاتی رخ داده که باعث شده این کارکتر به این شکل باشد. در بخش اصلی داستانی بازی ما قواعدی را رعایت کرده ایم تا قهرمان سازی صورت گیرد

یعنی این احتمال وجود دارد که "شبگرد" تبدیل به یک فرانچایز شود؟

عبداللهی: شاید این امکان وجود داشته باشد. اگر استقبال خوب باشد حتماً این اتفاق خواهد افتاد. اتفاقاً داستان بازی طوری به اتمام می رسد که امکان ساخت ادامه را هم به ما می دهد البته این به معنا نیست که داستان بازی ناقص بماند. شخصیت اصلی بازی کسی است که به هیچ وجه نمی خواهد که یک سوپر قهرمان باشد و خود ما هم از این لفظ برای این کارکتر در بازی استفاده نکردیم و یک آدم معمولی است و فقط به دنبال گذشته ی خودش است ولی این شخصیت در روندی قرار می گیرد که در نهایت این انتخاب را می کند که خودش را فدا کند و برای هدف بزرگ تری بجنگد و در این جا، در نقطه ی آخر است که ما می خواهیم قهرمان سازی کنیم. اما بیشتر به دنبال این است که گذشته اش را پیدا کند و این که چه کسی باعث شده تا این اتفاقات برای او رخ دهد. البته این فقط داستان شخصیت اصلی بازی است و ما چند شخصیت جانبی هم داریم. شبگرد از معدود بازی های ایرانی هست که شخصیت پردازی در آن صورت گرفته یعنی هر کسی که در این بازی حضور دارد، تیپ و کارکتر منحصر به خودش را دارد.

در مورد شخصیت های منفی هم همین طور است و شخصیت پردازی برای آن ها هم صورت گرفته و روی تک تک دیالوگ های شخصیت ها فکر شده. ما در این بازی چند باس فرعی هم داریم که برخلاف بسیاری بازی ها، سعی کردیم داستانی را پشت هر باس قرار دهیم و میان پرده های داستانی را برای این بخش در نظر گرفته ایم.

آیا قهرمان داستان ما توانایی های فرا بشری هم دارد؟

عبداللهی: این یکی از همان اتفاقاتی بود که در طرح اولیه هم وجود داشت. مبنی بر این طرح قرار بود که شخصیت اصلی چند قابلیت فرا بشری هم داشته باشد البته همین الان هم ما دو قابلیت برای شخصیت اصلی در نظر گرفته ایم مانند قابلیت مارک کردن (یا همان علامت گذاری). ما قابلیت های زیادی می خواستیم برای این کارکتر در نظر گرفتیم اما فکر کردیم که شاید نتوانیم آن طور که باید از پس آن بر بیاییم اما فعلاً فقط به یکی دو قابلیت بسنده کردیم



ظاهرا نسخه ی آندروید و iOS بازی هم در حال ساخت است؟ درسته؟
عبداللهی: بله، تیم دیگری بر روی نسخه ی iOS کار می کند اما ساخت این بازی برای اندروید صحت ندارد.

آیا همین بازی که برای PC منتشر می شود برای iOS هم ساخته می شود؟
عبداللهی: قطعا خیر چون چنین چیزی غیرممکن است چرا که حجم و وسعت زیاد این بازی مانع این کار می شد و نسخه iOS از خیلی جهات مانند گرافیک و گیم پلی متفاوت خواهد بود.

علیرضا: البته فضا ها تقریبا یکسان هستند اما در بخش داستانی هم تفاوت هایی وجود دارد و این نسخه راوی زوایای دیگری از داستان بازی است.

این بازی برای چه زمانی آماده ی انتشار خواهد بود؟

سحاف: تاریخ دقیقی نمی توان اعلام کرد. تقریبا پنجاه درصد از روند ساخت این بازی تکمیل شده اما به جهت این که ما می خواهیم تمرکزمان بر روی نسخه ی اصلی باشد فعلا نمی خواهیم زیاد به نسخه iOS بپردازیم.



تصاویر هنری مربوط به نسخه iOS بازی



یعنی این مبارزات باعث تنوع خواهند شد؟

عبداللهی: حتما همین طور خواهد بود. سعی شده مبارزات تن به تن در بازی از تنوع خوبی برخوردار باشد.

مدل هایی که طراحی شده اند تا زمان عرضه بازی که تغییری نمی کنند؟

خاتمی: مدل هایی که در حال حاضر در بازی هستند، ۹۸ یا ۹۷ درصد آن ها نهایی هست و یک یا دو درصد از آن ها ممکن است دچار تغییراتی شوند.

تقریبا چند نوع دشمن در بازی وجود دارد؟

عبداللهی: در مورد شخصیت ها ما تقریبا هفت یا هشت شخصیت اصلی داریم که در پیشرفت روند داستانی بازی تاثیر دارند و تقریبا هم بیست مدل دشمن در بازی وجود خواهد داشت. برای مثال یکی از مراحل بازی در یک سالن تئاتر پیگیری می شود و بنا به نیاز ما مدل هایی را طراحی کرده ایم که با حال و هوای محیط تئاتر همخوانی داشته باشد.

کمی در مورد گیم پلی بازی توضیح دهید این که دقیقا چه استانداردهایی رعایت شده؟

سلمان رحمانی: یکی از این استانداردها سیستم کاورگیری نرم و انعطاف پذیر بازی است که پیش از این در هیچ بازی ایرانی دیگری دیده نشده. همین مسئله در مورد شوتر بازی هم صدق می کند یعنی شوتر نرم و کم نقصی را داریم. دیگر این که "شبگرد" تقریبا یک بازی بدون باگ است البته هیچ بازی بدون باگ نیست اما تقریبا شبگرد یک بازی بی باگ خواهد بود و اگر باگی هم دیده شود، به هیچ وجه باعث اختلال و اذیت نخواهد شد.

چه المان هایی قرار بود که در بازی استفاده شود اما به کار برده نشد؟

علیرضا: المانهای زیادی بوده که در ایده اولیه بازی وجود داشته ولی به علت کمبود بودجه و زمان آنها را ماکول کردیم به قسمتهای بعدی بازی.

آیا گیم پلی و داستان بازی کاملا به صورت خطی دنبال خواهد شد یا ممکن

است در جاهایی حق انتخاب هم داشته باشیم؟

عبداللهی: گیم پلی بازی به صورت خطی پیگیری می شود. داستان بازی هم خطی خواهد بود اما برخی از مواقع داستان از زوایای مختلفی روایت می شود.

آیا در طول بازی فقط شخصیت اصلی بازی مبارزه خواهد کرد یا در مراحل

شخص دیگری هم همراه او خواهد بود؟

عبداللهی: بازی بصورت همکاری ۲ نفره پیش بینی نشده ولی در بازی ۲ شخصیت قابل بازی وجود دارد.

در حال حاضر از نهایت قدرت UDK استفاده کرده اید؟

عبداللهی: با استایلی که بازی ما دارد و فریم ریت خوبی که خواهد داشت، سعی داریم از حداکثر قدرت UDK استفاده کنیم.

سحاف: البته ما طوری از قدرت های UDK استفاده کرده ایم که ضمن فریم دهی خوب، خیلی ها بتوانند این بازی را تجربه کنند و با مخاطبین عام هم در مورد این مسئله توجه داشته ایم تا خیلی ها بتوانند این بازی را تجربه کنند.

عبداللهی: البته ما Optimazation هایی را در بازی خواهیم داشت تا بتوانید سطح گرافیک بازی و رزولیشن را تغییر دهید.

سحاف: همان طور که گفتم ما عامه ی مردم را مخاطب قرار خواهیم داد و در خیلی دیگر از بازی ها هم دیده شده که دلیل عدم اجرای بازی، همین مسائل گرافیکی خواهد بود

عبداللهی: البته با تمام این اوصاف بازی گرافیک خیلی خوبی خواهد داشت. در این بخش باید به فریم بازی هم توجه داشت که در شبگرد بازی روی ۶۰ فریم اجرا خواهد شد اما خیلیها متاسفانه به همین موضوع فریم دهی توجه ندارند.

بازی دارای درگیری های تن به تن هم خواهد بود. این درگیری ها چند درصد از بازی را تشکیل می دهد و آیا این امکان وجود دارد که بازیکن، بیشتر

مراحل بازی را با استفاده از همین درگیری ها به جلو ببرد؟

عبداللهی: قطعا تعادل در این بخش حفظ شده است.



سیاهی، سلاح اوست!

بازی شبگرد: طلوع تاریکی سعی در ارائه یک شوتر سوم شخص استاندارد دارد و بیش از هر چیزی سعی دارند تا گیم پلی بازی را به استاندارد های این سبک نزدیک کنند. اخیراً سیستم کاورگیری یکی از شاخص های مهم سبک سوم شخص شده که یکی از مهم ترین مواردی است که باعث شده تا زاویه دید سوم شخص آن هم برای یک بازی شوتر محبوبیت بسیاری داشته باشد. بازی شبگرد: طلوع تاریکی هم از یک سیستم کاورگیری انعطاف پذیر بهره می برد؛ البته توانایی تعویض سایه هم در حین کاورگیری را دارید. اسلحه هایی که در بازی مورد استفاده شما و دشمنان تان قرار می گیرد، همان اسلحه های کلاسیک هستند. البته از الآن نمی توان در مورد تنوع سلاح نظری داد اما مطابق آن چه سازندگان مبنی بر رعایت استاندارد های این ژانر اصرار دارند، پس باید انتظار مراعات در این بخش را هم داشت. در مورد gunplay بازی هم می توان اطمینان خاطر داد که به هیچ وجه خشک و بی روح نیست و در کنار دو تا از مکانیک هایی که برای شبگرد در نظر گرفته شده، قطعاً روند هیجان انگیزی از بازی را رقم خواهد زد. یکی از این مکانیک ها قابلیت مارک کردن است که با استفاده از دکمه ی Q صورت می گیرد و دقیقاً مشابه همان سیستمی است که پیش از این در بازی های بسیاری از جمله Hitman Absolution هم دیده بودیم. البته نوار محدودیتی هم برای استفاده از سیستم مارک کردن هم در نظر گرفته شده است که فقط با کمی صبر مجدداً امکان استفاده از این قابلیت را به شما می دهد.

یکی از مشکلاتی که همواره به موتور گرافیکی

Unreal Engine وارد بوده، مشکلاتی است که در بخش هوش مصنوعی ایجاد می کند و UDK هم از این قاعده مستثنی نشده. سازندگان همواره سعی کرده اند تا هوش مصنوعی در بازی شبگرد یکی از مهم ترین نقاط قوت این بازی باشد. مطابق گفته ی سازندگان هوش مصنوعی در این بازی در چندین تایپ مختلف است. برای مثال برخی ها فقط به کاورگیری میل دارند و خیلی ها هم بی مهابا به سمت شما حمله می کنند. هوش های مصنوعی عادی هم باز هم به چند تایپ متفاوت تقسیم می شود و با توجه به عملکرد بازی باز واکنش می دهند. البته محیطی که در آن هستند هم روی عکس العمل های دشمنان تاثیر خواهد داشت. گفته شده که در روند بازی بارها شاهد کارهای گروهی از سوی دشمنان مان خواهیم بود؛ برای مثال یکدیگر را کاور می کنند تا چالش های شما در مراحل بیشتر شود. اما روند مراحل همین جا خلاصه نمی شود و چند باس فایت اصلی و فرعی هم طی مراحل در نظر گرفته شده به علاوه ی بخش QTE و درگیری های تن به تن که با استفاده از کلید F قابل اجرا است و به چند تایپ مختلف و با یک ضربه دشمن را از پای در می آورد. به طور کلی گیم پلی بازی آن طور که باید چیز جدید و خلاقیتی برای ارائه ندارد اما رعایت همین استاندارد ها ضمن داستانی جذاب که وعده اش داده اند، می تواند آن هیجان و انگیزه ی لازم برای به پایان رساندن یک شوتر سوم شخص را ایجاد کند. لازم به ذکر است که وجود بخش چند نفره در نسخه ی بین المللی این بازی هم تایید شده اما هنوز اطلاعاتی از آن در اختیار نداریم!





ارتشهاک فرازمین



ارتش امید

بهزاد شعبانی - دانیال نوروزی

Raspina Studio
First Person Shooter
PC
2013

دومین دوره ی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران بود که با یک بازی همه را متعجب کرد؛ بازی ارتش های فرازمینی یا همان E.T Armies از همان بدو معرفی اش نظر همه را به خود جلب کرد و حد جدیدی را برای توان بازی سازی در کشور تعریف کرد. خوشبختانه E.T Armies در دور سوم نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران هم حضور داشت تا با تریلری از گیم پلی بازی، همواره مورد توجه رسانه ها و مردم باشد.

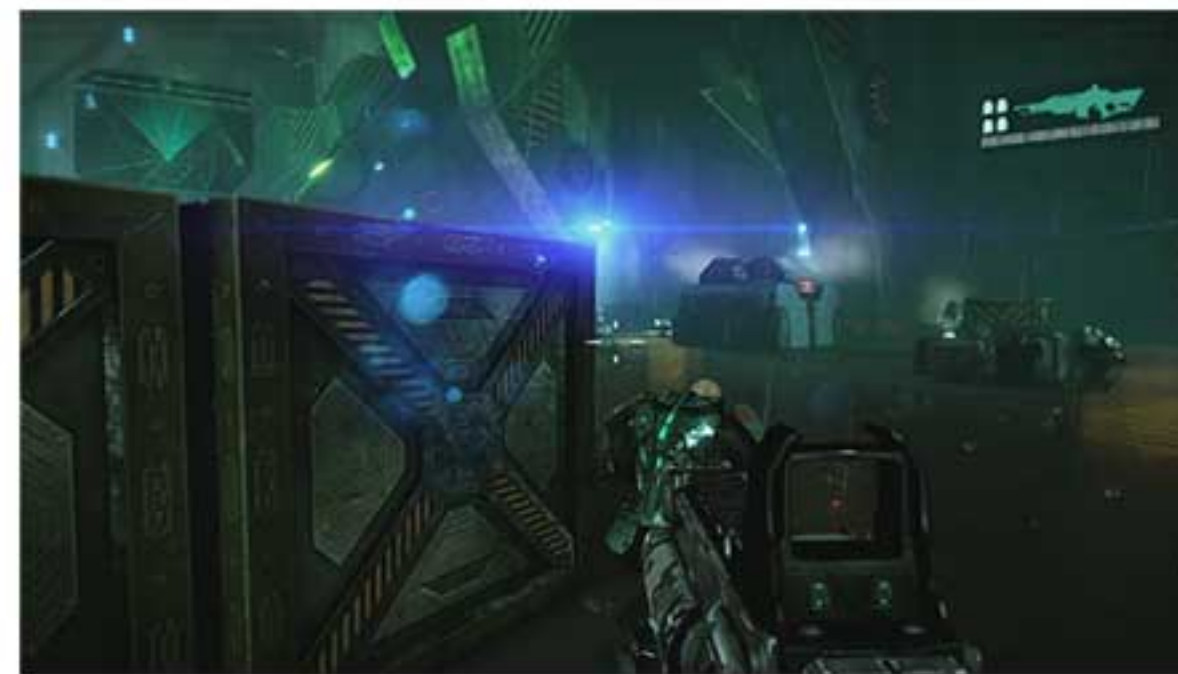
چیزی که بیش از هر چیزی بازی های ایرانی را آزار می دهد، عدم رعایت استاندارد هایی است که باعث شده تا فاصله ی بسیاری بین بازی های ایرانی و عناوین میلیونی خارجی باشد. استودیو راسپینا یکی دیگر از استودیو های بازی سازی ایرانی است ثابت کرد که علیرغم تمام مشکلات، می توان به این استاندارد ها رسید. حتی از نظر گرافیکی، خیلی ها این بازی را با FPS های مطرح قیاس می کنند و خلاصه این که همه چیز از یک شوتر هیجان انگیز حرف می زند.

داستان بازی هم در حد و اندازه‌هایی ظاهر شده که بتواند پاسخ‌گوی یک شوتر اول شخص باشد. داستان بازی باز هم به بحران‌های احتمالی آینده نگاه می‌کند. جایی که پیشرفت علم بشریت به جایی رسیده که انسان‌ها امکان زندگی در سایر سیارات را یافته‌اند. قطعاً اولین بحران احتمالی که در آینده رخ خواهد داد، همین کمبود انرژی‌ها خواهد بود و داستان ارتش‌های فرازمینی هم دقیقاً به همین موضوع خواهد پرداخت. درگیری که بین قدرت‌های جهان رخ داده باعث شده تا ناشی از این جنگ ویران‌کننده، زمین دیگر جای مناسبی برای زندگی نباشد و همین موضوع باعث شده تا مردم، سیارات دیگری را برای زندگی‌شان انتخاب کنند. مردم ایران هم توانستند از ویرانه‌ای به نام کره‌ی زمین فرار کنند اما خیلی‌ها بر روی زمین طرد شده ماندند. این افراد که نتوانستند از زمین فرار کنند طرد شدگان نام گرفتند و از همین‌جا داستان اصلی بازی آغاز می‌شود. طرد شدگان بر روی زمینی که هیچ تضمینی بر بقایش وجود نداشت متحد شدند و با ارتشی مجهز و آلات نظامی پیشرفته تصمیم به حمله به سایر سیارات گرفتند. یکی از این سیاراتی که مورد هجوم طرد شدگان قرار می‌گیرد، سیاره‌ای است که ایرانی‌ها در آن زندگی می‌کنند و در این جا قهرمان بازی باید با این متجاوزان مبارزه کند. هنوز اطلاعات دقیقی از شخصیت‌های بازی در دسترس نیست. اما به خاطر گیم‌پلی ۴ الی ۵ ساعته‌ی بازی شاید بتوان توجیه کرد که شخصیت‌های زیادی در روند داستانی بازی دخیل نیستند اما طبق آن چه که سازندگان گفته‌اند، شخصیت‌پردازی در ارتش‌های فرازمینی در حدی خواهد بود که در صورت احتمال برای اقدام به ساخت نسخه‌ی بعدی، محدودیتی ایجاد نکند. اما بدون شک مهم‌ترین چیزی که یک شوتر اول شخص قصد در ارائه‌ی آن دارد، اکشن جذاب است. چیزی که بازی ارتش‌های فرازمینی در بخش گیم‌پلی سعی در ارائه‌ی آن دارند حرکت بر روی استاندارد‌هایی است که برای یک شوتر اول شخص تعریف شده البته ضمن این که فضای علمی‌تخیلی بازی و رخ دادن وقایعش در آینده‌ای دور تأثیرات به‌سزایی بر روند گیم‌پلی بازی گذاشته تا از آن شوتر اول شخص دیکته وار Call of Duty ها فاصله بگیرد.

ارتش های فرازمینی یک روند سریع را در مراحل ارائه خواهد داد. خبری از کاورگیری ها و مخفی کاری ها نخواهد بود و این شما هستید که باید با سیل عظیمی از دشمنان مبارزه کنید و هدف مورد نظر خود برسید. اما یکی دیگر از مهم ترین مواردی که در یک شوتر اول شخص باید بیش از هر سبک دیگری رعایت شود، gunplay انعطاف پذیر آن است که در ارتش های فرازمینی به سبب دوری از اسلحه های کلیشه ای مدرن، کار سازندگان را سخت کرده است. اما آن چه که تجربه ی شخصی من ثابت کرد این بود که عاشق اسلحه هایی خواهید شد که در ارتش های فرازمینی قابل استفاده هستند. اسلحه های متفاوتی از جمله شاتگان و چند مدل رایفل و اسنایپ و پیستول خواهد بود. شما می توانید به طور هم زمان چهار اسلحه را با خود حمل کنید. با توجه به تنوعی که در سلاح ها وجود دارد، بدون شک هر چهار اسلحه مورد نیاز شما خواهد بود تا متناسب با سطح قدرت و هوش هر دشمن، از راهی متفاوت وارد شوید. یکی دیگر از قابلیت های مثبتی که فضای علمی تخیلی بازی در اختیار روند گیم پلی قرار داده این است که دشمنان در سطوح متفاوتی باشند و این سطح با اسلحه ها و زره های مختلف دیده می شوند. حتی برخی از دشمنان تان هم دشمنان پروازی هستند. هوش مصنوعی بازی هم به قابلیت های دشمنان تان توجه زیادی خواهد داشت؛ برای مثال دشمنانی که قادر به پرواز کردن هستند، پس از این که پشت دیوار، مانع یا هر سکویی پناه بگیرید، به هر نحوی شده باشد به سراغ تان خواهد آمد؛ چیزی که در مورد دشمنان دیگر صدق نمی کند و در صورت فرار از سایر enemy ها، دشمنان به سراغ یار های شما خواهند رفت. هوش مصنوعی یار ها هم کاملاً طبیعی به نظر می رسد؛ چیزی که در تریلر گیم پلی بازی در سومین دوره ی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران دیدیم این بود که یار های شما هم با جدیت مبارزه خواهند کرد و حضور آن ها در میدان نبرد فقط به اسم و پیکر و سلاح های آن ها خلاصه نمی شود. گفتنی است که در طول بازی هم space ship های جنگی دشمن چند باری سد راه شما خواهد شد و باعث تغییر مسیرتان می شود.



T R A I L E R



حالا که مقرر شد تا از UDK بهره ببریم، تا جایی که در توان ما است از قدرت رندر این انجین استفاده کنیم و بزرگترین قدرت UDK هم قدرت رندر انجین آن است و اگر قرار باشد از این قدرت به خوبی بهره ببریم قطعاً به سمت موتور های گرافیکی خواهیم رفت که کارکردن با آن ها آسان تر باشد مانند Unity یا خیلی دیگر از انجین ها اما UDK رندر انجین خیلی قوی تری را در اختیار ما قرار می دهد و حالا که این انجین را انتخاب کردیم باید از حداکثر توان آن در بخش رندر و نورپردازی ها بهره ببریم "یکی دیگر از مهم ترین شاخص های گرافیکی در بازی مانند ارتش فرازمینی، بخش هنری آن خواهد بود؛ چرا که سازندگان موظف اند تا بتوانند تم علمی تخیلی را حاکم بر محیط و فضاهای بازی کنند؛ از طرفی هم برخی بنا هایی که در بازی وجود دارند از الگوی معماری های ایرانی بهره برده اند و قطعاً جالب توجه خواهد بود که می توانیم در بخش هایی از این بازی این تلفیق جالب توجه را ببینیم.

به طور کلی همه چیز از یک شوتر اول شخص تمام عیار سخن می گوید. البته این مقاله نگاهی مختصر بر این بازی بود و طبق وعده ی راسپینا، به زودی اطلاعات جدیدی را از ارتش های فرازمینی منتشر خواهند کرد تا ببینیم شگفتی های این بازی ایرانی تا کجا پیش خواهد رفت.



هم فوق العاده ظاهر شده اند. کیفیت بی نظیر بافت ها باعث نشده تا از وسعت و جزئیات محیط چیزی کاسته شود و این طور که به نظر می رسد سازندگان از هر نظر سعی داشته اند تا حد جدیدی برای قابلیت های UDK تعریف کنند. آقای محمد زهتابی، کارگردان فنی ارتش های فرازمینی طی مصاحبه ای در خطاب به وب سایت گیمفا در مورد گرافیک بازی چنین گفت: "ما در هر دو زمینه به صورت تخصصی کار کردیم و یک نفر را فقط بر بخش نورپردازی متمرکز کردیم و شخص دیگری را هم مسئول بخش تکسچرینگ کردیم. به طور کلی روند کار های گرافیکی بازی خیلی پیشرفت خوبی داشته و تمام تلاش ما بر این بوده که از حداکثر قابلیت ها و قدرت UDK استفاده کنیم. به عبارتی

فیزیک بازی هم برای یک شوتر اول شخص آن انعطاف لازم را خواهد داشت (بنا به تجربه ی شخصی که از بازی داشتیم)؛ خوشبختانه ارتش های فرازمینی از هر نظر در بخش گرافیکی، عالی به نظر می رسد و البته این عالی بودن در گرو تلاش و زحمت های استودیو راسپینا و موتور گرافیکی Unreal Development kit یا به اختصار، UDK است. شاید گرافیک را بتوان مهم ترین دغدغه ی بازی های ایرانی دانست اما خوش بختانه در این زمینه، E.T Armies نه تنها از رقبای هموطنش یک سر و گردن بالاتر به نظر می رسد بلکه کاملاً هم سطح با عناوین هم سبک خارجی دیده می شود. کیفیت بافت ها در این بازی دقیقاً متناسب با بازی های روز دنیا هستند و نورپردازی ها و تکسچر ها

مصاحبه ای کوتاه با آریا اسرافیلیان، مدیریت استودیو راسپینا

+ در حال حاضر بازی در چه بخشی از مراحل تولید است؟
اسرافیلیان: ما در حال نزدیک شدن به مراحل پایانی بازی هستیم. در حال حاضر گیم پلی ها در مراحل بازی چیده می شوند و همزمان با این بخش سینماتیکیها هم تکمیل می شوند.

هم بر روی بخش صداگذاری و صداپیشگی کارکنان ما کار می کنیم. به زودی هم مراحل یعدی موشن کپچر انجام خواهد شد. البته در مورد موشن کپچر این نکته را باید اشاره کنم که در حال حاضر با سیستم فعلی حرکت برخی از اعضای بدن مانند انگشت ها کپچر نمیشود و انیمیت کردن این جزئیات و اصلاح نواقص بخشی زمانبر برای سینماتیکیها و انیمیشنهای بازی محسوب می شود.

+ در تریلری که طی سومین دوره ی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران از بازی به نمایش گذاشتید کمی افت فریم دیده شد. آیا این مشکل از بازی است یا سایر مسائل باعث شده تا این افت فریم مشاهده شود؟

اسرافیلیان: افت فریمی که از آن صحبت می کنید که ظاهر منظورتان بخش سینماتیک نخست است، مربوط به ویدئو است و در بازی به این صورت نیست. البته از آن جایی که بازی دارای محیط های سنگین و پرجزئیات و شلوغی خواهد بود، قطعا بستگی به سیستمی که بازی بر روی آن اجرا می شود دارد و ممکن است سیستمهای ضعیف تر با افت فریم هم مواجه باشند که این مختص تمام بازیهای پر جزئیات دنیاست و امری بدیهی و اجتناب ناپذیر است.. البته ما تنظیمات گرافیکی بازی را به فقط به سه گزینه ی LOW و Medium و High خلاصه نخواهیم کرد و شما می توانید بخش های

زیادی از جمله رزولیشن و تکسچرها و کنترل پارتیکل ها و خیلی دیگر از جزئیات را مطابق با قدرت سیستم تان تنظیم کنید.

+ آیا اجرای بازی بر روی کارت های AMD و Nvidia تفاوتی خواهد داشت؟

اسرافیلیان: اجرای ارتش های فرازمینی بین این دو کارت گرافیکی تفاوتی نخواهد داشت.

+ بازی فقط از دایرکت ایکس ۹ پشتیبانی خواهد کرد؟
اسرافیلیان: بله، فقط بر روی Direct X 9 خروجی خواهیم داشت. به دلیل محدودیت های UDK، از نظر مالی ارزشی نداشت که بر خروجی گرفتن روی دایرکت ایکس های ۱۰ و ۱۱ کار کنیم.

+ چرا به جای انودیا فیزیکس سراغ هاوک نرفتید؟
اسرافیلیان: هاوک هم فیزیک انجین فوق العاده خوبی را ارائه می دهد اما حق انتخابی وجود ندارد. UDK سورس کد ندارد، بنابراین این محدودیت مانع استفاده از ابزارها و میان افزارهایی مانند هاوک خواهد شد.

+ اجازه دهید کمی هم در مورد آینده ی استودیو راسپینا صحبت کنیم. آیا سبک پروژه ی بعدی شما مشخص شده است؟

اسرافیلیان: مایلیم تا پروژه بعدی بازی آنلاین باشد. البته از ابتدا هم دوست داشتیم که برای ارتش های فرازمینی بخش چند نفره در نظر بگیریم اما قادر نبودیم که تیم دیگری را بر این بخش متمرکز کنیم تا بتوانیم بخش تک نفره و چند نفره را به موازات هم پیش ببریم. از طرفی هم نمی خواستیم بخش چند نفره ی بازی کوچک و ضعیف ظاهر شود. هنوز تصمیمات نهایی در مورد پروژه ی بعدی ما

گرفته نشده و این امر نیازمند گذر زمان و مشاهده میزان استقبال از ارتشهای فرازمینی خواهد بود.

+ آیا عنوان بعدی شما، به E.T Armies هم مربوط می شود؟

اسرافیلیان: اول صبر می کنیم تا استقبال از E.T Armies را بسنجیم و اگر استقبال از نسخه ی اول عالی باشد، احتمال این وجود دارد که برای آن بسته ی الحاقی (DLC) عرضه کنیم ولی احتمالا پروژه ی بعدی ما کاملا مستقل از E.T Armies خواهد بود و باز هم با UDK کار خواهیم کرد.

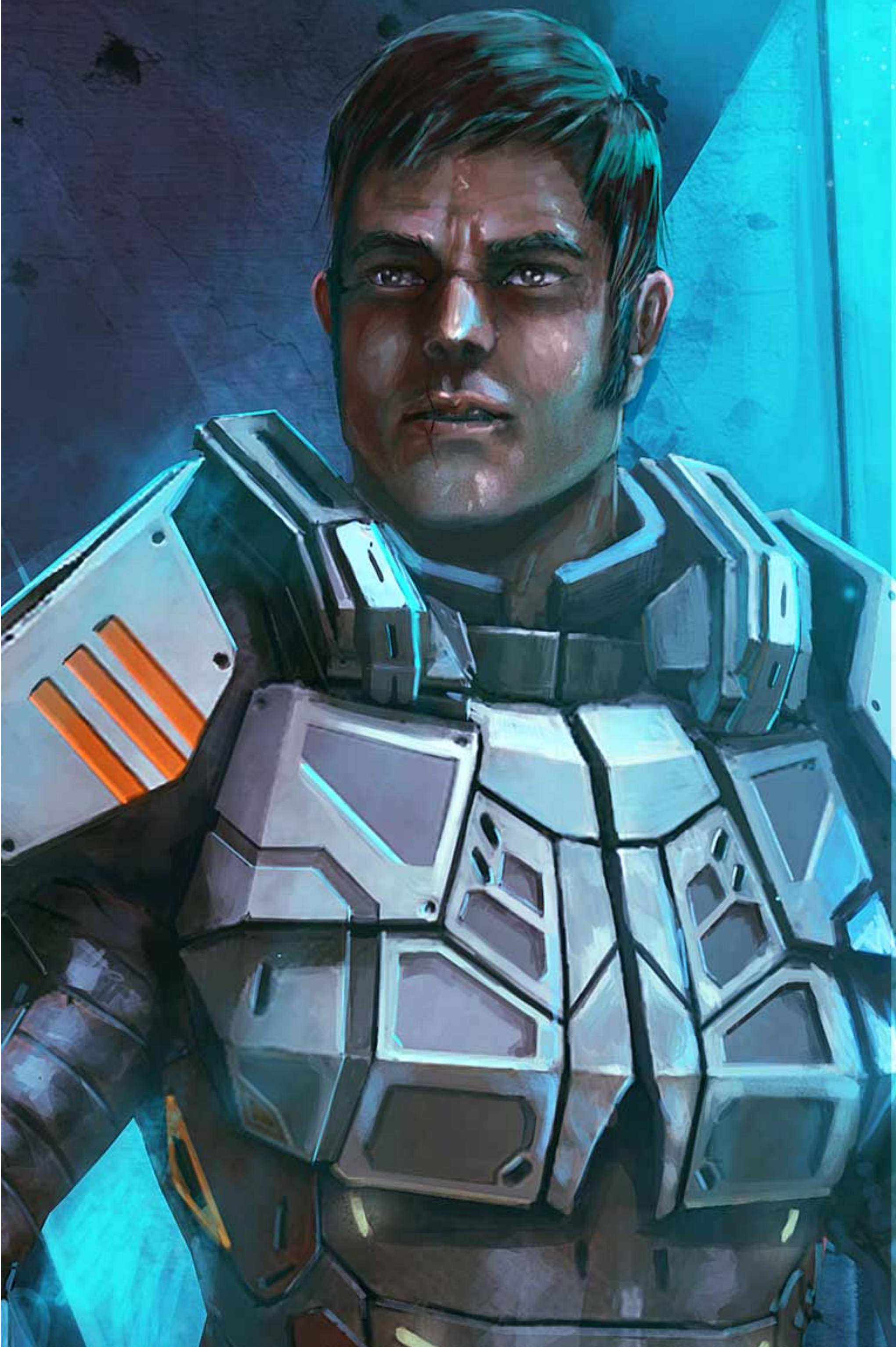
اسرافیلیان: "مایلیم تا پروژه بعدی بازی آنلاین باشد."

+ آیا دو پروژه ی لغو شده ی قبلی (تعهد سیاه و پارانویا) را ادامه نخواهید داد؟

اسرافیلیان: خیر به سراغ پروژه های قبلی نخواهیم رفت. البته باز هم می گویم هر چیزی ممکن است.

+ بنابر این پروژه ی بعدی شما یک بازی آنلاین چند نفره خواهد بود؟

اسرافیلیان: فعلا در حال آنالیز کردن جوانب ساخت یک بازی آنلاین هستیم. حتی این احتمال هم وجود دارد که با گرفتن نقرات جدیدتری پروژه ی دیگری را هم شروع کنیم و ساخت دو بازی را به صورت همزمان جلو ببریم. همانطور که پیشتر اشاره ای داشتیم تصمیم گیری در این مورد نیازمند زمان و در اختیار داشتن چند طرح متنوع بازی جهت انتخاب است.



تحلیلی کوتاه بر دقایقی از گیم پلی بازی

دو تریلری که از گیم پلی بازی طی این یک سال منتشر شد، باعث شد تا خیلی مشتاق، مانند بسیاری دیگر از بازیبازان ایرانی در انتظار تجربه ی هر چه سریع تر این بازی باشم اما به بهانه ی مصاحبه ای کوتاه و دریافت اطلاعاتی جدید از ارتش های فرازمینی، مفتخر شدم تا دقایقی این بازی را از نزدیک مشاهده کنیم

این ماموریت با یک کات سین آغاز شد؛ گرافیک بازی و جزئیات محیط در کات سن بی نظیر بود؛ فیزیک حرکت شخصیت ها هم همین طور. از همه ی این ها بگذریم. به میدان نبرد شلوغ و دوست داشتنی ارتش های فرازمینی پردازیم. با زاویه ی دیدی بی نقص و فیزیک انعطاف پذیر از همان آغاز ماموریت می گفت که با یک شوتر استاندارد طرف هستم. نکته ی بعدی که در روند بازی بیداد می کرد، شلوغی محیط بازی بود؛ علاوه بر جزئیات بالا، تعداد زیاد دشمن ها هم قابل توجه بود؛ به علاوه این که ضمن همان space ship طی مقاله هم به آن اشاره شد، چند Flying Drone هم حسابی گلوله باران مان می کردند و دشمن های معمولی هم بر روی زمین هم کمی مبارزه را شلوغ تر کرده بودند. نکته ی جالب توجه هوش مصنوعی بازی بود که بیشتر دشمنان روی زمین میل به کاورگیری را نشان می دادند. اما در مورد Flying Drone ها باید بگویم که خیلی سخت است که بخواهید ردتان را از آن ها گم کنید؛ به طرز عجیبی مصمم هستند تا هر جا که پنهان شده اید پیدایتان کنند؛ البته اگر بتوانید با شلیک چند گلوله به سمت آن ها، دخل این دوستان طرد شده ها را هم بیاورید، با انفجار چشم نوازی رو به رو خواهید شد. از طرف دیگر هم space ship با راکت پرتاب کردن هایش و تیرباران های مکررش حرکت را در محیط کمی سخت تر کرده بود. خوشبختانه هوش مصنوعی بازی، حداقل در همین یک ماموریت عملکرد خوب و امیدوار کننده ای داشت. اما در مورد گرافیک باید بگویم که علیرغم این که با یکی از محیط های شلوغ بازی مواجه بودم افت فریمی را ندیدم و این در کنار گرافیک فنی و تکنیکی خارق العاده ی بازی در کنار وسعت قابل توجه محیط، خبر از یک سنت شکنی در بین بازی های ایرانی را می داد. در مورد بخش دوبلاژ و موسیقی هم نظری ندارم. صدای اسلحه ها خیلی خوب کار شده بود اما در مورد صدای کارکتر ها و دشمنان بازی، هنوز نمی توان تحلیلی داشت چرا که این بخش ها تازه آغاز شده و به این ماموریت اضافه نشده بود.

پس از تجربه ی چند دقیقه ای از گیم پلی بازی، خیلی بیشتر از گذشته به این بازی خوش بین شدم و حالا هم بی صبرانه در انتظار تجربه ی کامل E.T Armies هستم.

عماد عامری ■

تا کجاست هست، زندگی باید کرد

BEYOND

T W O S O U L S™

Quantic Dream

Sony Computer Entertainment

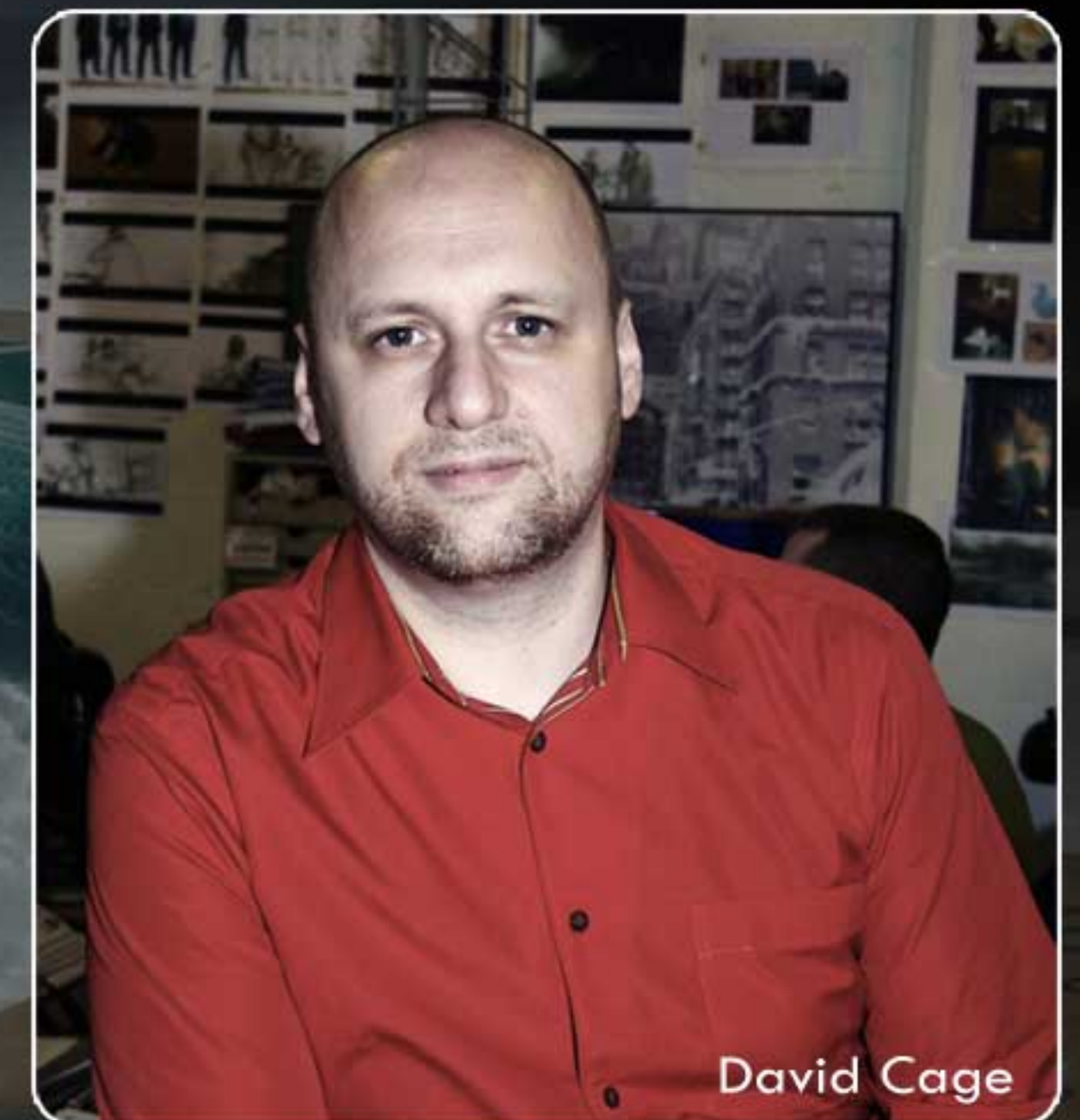
PlayStation 3

Interactive drama, action-adventure

8 October 2013



برای پول بازی نمی‌سازد. بازی‌سازی را یک هنر می‌داند. می‌گوید قصد دارد تحولی در بازی‌های رایانه‌ای ایجاد کند. کارگردانی خوانده است. می‌گوید همیشه قصد داشته نوآوری را وارد این صنعت کند. او، دیوید کیج است. فردی که چهره‌ای دیگر از هنر ساخت بازی‌های ویدئویی را به رخ همگان کشید. خیلی‌ها معتقداند عناوینی که وی می‌سازد، کم از فیلم‌های Blockbuster هالیوودی ندارد؛ عناوینی همچون Heavy Rain که به جرات می‌توان گفت از برترین بازی‌های تاریخ به شمار می‌رود. بار دیگر Cage دست به قلم شده است. داستانی را به رشته تحریر درآورده که گویی زندگیست؛ زندگی توام با ماورا. زندگی در ژرفای واقعیت. زندگی که مسیرش به دست وی نوشته می‌شود، و سکان هدایتش در دستان شماست. این، Beyond Two Souls است.



David Cage



اگر Heavy Rain یک عنوان سینماتیک با داستانی سینمایی و جذاب به شمار می‌رفت، BTS قاعدتا هم تراز با عناوین Blockbuster هالیوودی است. داستان بازی - برخلاف HR - بیش از این برپایه واقع‌گرایی نخواهد بود. داستان بازی پیرامون شخصیتی بانام جودی هولمز است. به نظر می‌رسد وی با یک روح - که از آن به عنوان یک دنیای دیگر یاد می‌شود و نام آن Aiden (Aed) می‌باشد - در ارتباط است. در واقع به نوعی این روح سعی دارد از جودی محافظت کند. خط داستانی بازی، سنین ۸ تا ۲۳ سالگی جودی را برایمان به تصویر می‌کشد؛ در واقع کنترل بازی نیز در بین این فاصله زمانی اتفاق می‌افتد و جودی را در اشکالی متفاوت، خواهیم دید. در طی این سال‌ها، اتفاقات زیادی برای جودی رخ خواهد داد. و مهمترین آن را می‌توان در ابتدای بازی دانست؛ زمانی که وی یک کودک است و گروهی از دانشمندان به ارتباط وی با یک روح و یا یک دنیای ناشناخته پی می‌برند. سرپرست این تیم محقق فردی است بانام Nathan Dawkins که Willem Dafoe نقش وی را برعهده دارد. البته نباید فراموش کرد وی در سرتاسر بازی، به خصوص در روایت داستان نقش پررنگی ایفا خواهد کرد. بازی مملو از احساسات، عواطف، و عکس‌العمل‌های واقع‌گرایانه و مبتنی بر یک زندگی واقعی است؛ تکنیکی که همیشه در عناوین ساخته شده به دست کیچ، وجود داشته است و تاثیر زیادی بر انتقال اتمسفر داستان، به مخاطب، دارد. کیچ را می‌شناسیم. به سراغ ساخت عنوانی نمی‌رود، مگر اینکه داستانی کاملا نوآورانه برای آن نوشته باشد. مهم‌ترین شاخصه عناوین وی، گیم‌پلی و داستان‌گره خورده با یکدیگر است؛ چرا که وی همیشه این آزادی عمل را در اختیار بازی‌باز قرار داده، تا مسیر روایت داستان را به دست خویش رقم بزند. خوشبختانه BTS نیز از این قاعده مستثنا نیست و در روند بازی، با راه‌های مختلفی برای اتمام بازی رو به رو خواهیم شد. این بدان معناست که در بازی Game Over وجود ندارد. شما به عنوان بازی‌باز به راه خود ادامه خواهید داد و هر حرکت شما در روند بازی، تاثیر خود را بر روی عبور از قسمت مربوطه خواهد گذاشت. همانند HR شما قادر هستید کنترل شخصیت را در دست بگیرید و در محیط به صورت آزادانه به جستجو بپردازید؛ اما اینبار تنها موضوع کنترل چند شخصیت باکارایی‌های بعضا یکسان نیست؛ بلکه در عین حال که شما کنترل جودی را برعهده می‌گیرید، کنترل Aiden را نیز برعهده خواهید داشت.



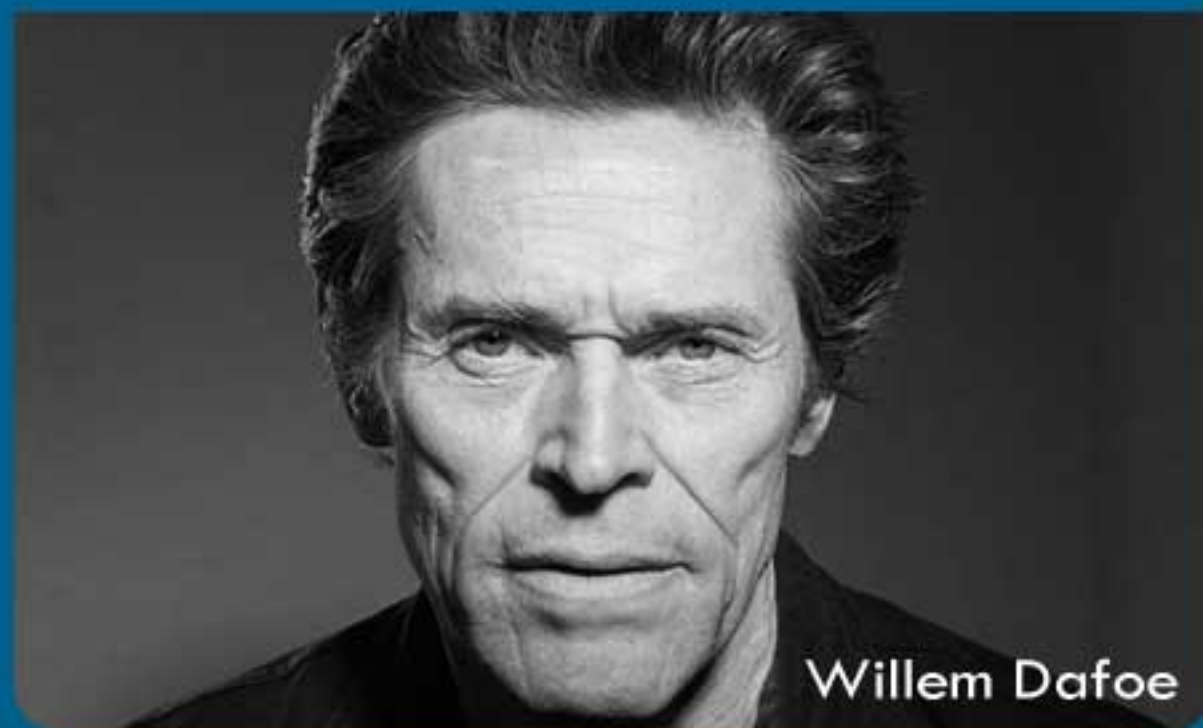
برای مثال یکی از نمونه‌های جالب که در اولین نمایش از بازی به عموم مردم معرفی شد، رفتن در بدن یک سرباز نیروها ویژه، و نشانه رفتن رسلحه به سمت دیگر سربازان است؛ البته شیوه‌های استفاده از این مکانیک در بازی، به اینجا ختم نخواهد شد و موارد زیادی برای استفاده از این مکانیک در بازی گنجانده شده است. نباید فراموش کرد که بازی برپایه **Multiple Choices** (انتخاب‌های چندگانه) پایه ریزی شده است. هر عمل، عکس العملی متناسب را در داستان بازی به همراه خواهد داشت. کوچکترین حرکت، می‌تواند مسیر بازی را به کل عوض کند و شمارا در جریانی متفاوت قرار دهد؛ چرا که کیج قصد دارد با شخصیت جودی هلمز، این ۱۵ سال را "زندگی کنید".

است بگوییم روح - تشکیل می‌دهد. همانطور که اشاره داشتیم، این روح در تمامی ۱۵ سال همراه جودی خواهد بود. از آنجایی که شما کنترل یک روح را برعهده خواهید گرفت، قادر خواهید بود از درها و دیوارهای مزاحم عبور کنید. اما از آنجایی که هدف **Aiden** محافظت از جودی است، کارهای وی به اعمال مرتبط با نجات جودی محدود خواهد شد. شما می‌توانید با نیروی **Aiden** جسمی را به سمتی حرکت دهید، وارد یک کامپیوتر شوید و آن را از کار بیاندازید، سیستم امنیتی را خاموش کنید، و مهم‌تر از همه شما قادر خواهید بود تا وارد جسم یک فرد شوید و کنترل وی را برعهده بگیرید. بعد از چیره شدن بر شخصیت و به دست گرفتن کنترل وی، قادر خواهید بود کارهای مختلفی انجام دهید.

جودی در محیط آزاد خواهد بود و شما کنترل وی را به صورت معمول برعهده خواهید داشت. از طرفی، این قابلیت را دارید تا در هر زمان بین این دو یعنی جودی و **Aiden** کنترل را سوئیچ کرده، و کارهای لازم با هر کدام را انجام دهید. مکانیک‌های گیم‌پلی در بخش جودی همانند **HR** در مبارزات تن به تن، جستجو در محیط، و کارهایی از این قبیل، به **QTE**هایی که در بازی گنجانده شده است ختم می‌شوند. اما در هنگام سوئیچ بین **Aiden** و جودی، با گیم‌پلی متفاوت و خلاقانه‌ای در بخش **Aiden** مواجه خواهیم شد. در این قسمت بازی باز با نمای اول شخص **Aiden** را کنترل خواهد کرد. تیم سازنده تمرکز زیادی بر روی ساخت این قسمت کرده است؛ چرا که محوریت داستان را این شخصیت - و یا بهتر



Hans Zimmer



Willem Dafoe

محفل بزرگان!

کیج بازی ساز بزرگی است. مطمئنا عنوان Heavy Rain تا سالها در خاطرمان باقی خواهد ماند. او فرد بزرگی است و همیشه در خلق عناوینش بلندپروازانه می اندیشیده. شاید بتوان گفت BTS یکی از عظیمترین پروژه های وی به شمار برود. حضور فردی همچون Willem Dafoe از یک طرف، و حضور آهنگ ساز اسطوره ای Hans Zimmer از طرفی دیگر، باعث می شود صبر طرفداران آقای کیج برای تجربه این عنوان کمتر از هر زمان دیگری شود. باید منتظرماند و دید شخص Hans Zimmer چه شاهکار دیگری برای بخش موسیقی این عنوان تدارک دیده است.

اما بعد از معرفی این عنوان، ابهامات زیادی در ذهن بسیاری ایجاد شد. Aiden کیست؟ از کجا آمده است؟ چه ارتباطی با جودی دارد؟ هنوز مشخص نیست. تنها در قسمتی از بازی هنگامی که Nathan Dawkins از او می خواهد تصویری از Aiden را برایش نقاشی کند، او تصویر یک شیء مرموز را که شباهتی به ابر دارد برای وی می کشد و نشان می دهد که این روح چگونه به او متصل شده است. داستان بازی فراز و نشیب های خاص خود را دارد. جودی که حال فردی غیر معمول و از طرفی قدرتمند شناخته می شود، برای ماموریت های خطرناکی به مناطقی همچون آفریقا اعزام می شود. البته در طول این ۱۵ سال وی آموزش های خاصی را پشت سر می گذارد که وی را به یک مامور حرفه ای تبدیل می کند.

مسیر زندگی

در اینکه عناوین ساخته شده به دست کیج دارای قالبی سینماتیک و احساسی هستند، شکی نیست؛ چرا که وی به تحصیلات در رشته کارگردانی پرداخته، و با انتقال مفهومی و عمیق احساسات و عواطف، آشنایی کامل دارد. باید گفت BTS نیز ادامه دهنده این راه سینمایی، این سناریو پیچیده، و این احساسات عمیق، از نگاه کیج خواهد بود. سناریویی که در دوهزار صفحه به رشته تحریر در آمده، و به قول معروف با وجود سیستم Multiple Choices حساب تمامی حرکات بازی باز، و تغییر روند داستان را پیشاپیش انجام داده است. داستان بازی تمرکز زیادی بر شخصیت اصلی "جودی هولمز" و عواطف وی دارد. ۱۵ سال روایت زندگی وی، شمارا کامل با احساسات او آشنا خواهد کرد.





همانطور که اشاره داشتیم، بازی بر روی انتقال احساسات و عواطف جودی به بازیباز تمرکز دارد. اینکه چگونه با وی زندگی می‌کنید، او را درک می‌کنید، و یا اینکه چگونه این ۱۵ سال را با وی پشت سر خواهید گذاشت. استفاده از Performance Capture های متعدد، همراه با بازی فوق العاده فردی همچون Willem Dafoe و شخص Ellen Page - که بازی در نقش جودی را بر عهده دارد - باعث می‌شود تجربه‌ای بی‌نظیر را از این ماجراجویی چندین ساله داشته باشید. داستان بازی در مکان‌های مختلف، و فواصل زمانی گوناگونی روایت خواهد شد. زمستان، تابستان، محیط‌های بیابانی، برفی، شهرهای گوناگون. همه و همه به بهترین نحو و با بالاترین گرافیک ممکن بر روی کنسول PS3 به تصویر کشیده خواهند شد.

اگر از تجربه عناوینی همچون Heavy Rain و Farenhite لذت برده‌اید، باید گفت BTS برای شما تجربه‌ای بی‌نظیر خواهد بود. خلاقیت بی‌حد و مرز شخص دیوید کیچ باعث می‌شود این عنوان به یکی از مورد انتظارترین عناوین سال ۲۰۱۳ تبدیل شود. باید منتظر ماند و دید کیچ برای هواداران خود، و دارندگان BTS چه چیزهایی در نظر گرفته است.

IMDb-DI MAG

مجله الکترونیکی آی ام دی بی - دی ال شماره ۸ - شهریور ۱۳۹۲ - September 2013

8



35 **Breaking**

سقوط هراقت نولد پک جتاپنکار
56 **Bad**

سینمای متفاوت حاتمی کیا

مصاحبه با امیر طهماسبی

موسیقی شناسی فیلم های سینمایی

- قسمت اول: پیانیست

بیوگرافی ناتالی پورتمن

نقد فیلم Man Of Steel

نقد فیلم

TOM CRUISE
OBLIVION



شماره هشتم منتشر شده

در چند سال اخیر خیلی دیدیم بازیهای اومدن که بعضا به اونها ارزشی یا سفارشی گفته شده و در باره ی ۸ سال دفاع مقدس بودن. با اینکه جنگ ۸ ساله ی ایران و عراق سوژه ی بسبار خوبی برای ساخت آثار با کیفیت هست ولی به همون میزان هم فضا برای ساخت بازی های بی کیفیت رو به بازی ساز نماها میده و با بازی هایی رو به رو میشیم که اصلا قابل انجام نیستند! اما در میان این همه بی کیفیتی و دید خراب بازیکنان به این سبک و سیاق داستانی، عنوانی از استودیو چشمه در حال ظهور هست که روایتی کاملا متفاوت از جنگ ۸ ساله نزدیک به استانداردهای جهانی رو قرار است به اجرا بذاره. بازگشت عنوانی در سبک شوتر اول شخص که داستان فتح خرمشهر و عملیات های موازی با اون رو دنبال میکنه. اما با این تفاوت که شخصیت های داستان اقتباس مستقیم از واقعیت نیستند و حتی داستانی که قرار است به موازات واقعیت دنبال شود واقعی نیست. در نگاه اول و تیپ سرباز و شخصیت اصلی به هیچ وجه متوجه این موضوع نخواهیم شد که بازی در حال روایت یکی از عملیات های بزرگ ۸ سال دفاع مقدس است! چون ما عادت به این کردیم سربازان آن زمان رو با چفیه و سربند ببینیم و مدام در فضای آرمانی عرفانی شاهدشان باشیم در حالی که جنگ ما علاوه بر اینکه مقدس بوده حاوی واقعیت هایی نیز بوده که استودیوی پارسه خواسته بدون جانب داری خاص بیشتر به سمت مدرنیزه کردن و نزدیکتر کردنش به سلیقه گیمرهای ایرانی بره. هیجان بالاتر، شخصیت هایی به مراتب سینمایی تر و فضا سازی مدرن تر. خوشبختانه استودیو چشمه تمام سعی خودش رو برای پیاده سازی گیم پلی استاندارد سبک شوتر اول شخص به کار گرفته و ما شاهد روند بسیار خوب در بازی هستیم. گرافیک بازی به کمک موتور یونیتی تا حدودی قابل قبول است ولی هنوز جای کار دارد. البته این بازی اگر تا قبل از عرضه ی نسل هشتم کنسول ها وارد بازار نشود به کل رنگ خواهد باخت.

منتظر میمانیم و میبینیم آیا بازگشت میتواند طلسم بازیهای بی کیفیت دفاع مقدس را بشکند یا خیر!

Cheshmeh Studio - First Person Shooter - PC - 2013



حامد شفایی از استودیو چشمه



معرفی بازی‌های مستقل ایرانی - قسمت اول

در طول بازی، شما می‌بایست با موجودات مختلفی از جمله زامبی‌ها و دیگر هیولاهای مبارزه کنید. سلاح‌های زیادی در اختیار شما قرار داده می‌شود. سلاح‌های زنگین، اره برقی، و یا مواردی مشابه، که هرکدام نقشی متفاوت را در از بین بردن این موجودات ایفا می‌کنند. گیم‌پلی مبتنی بر یک شوتر 2D، آن‌هم با نمایی از بالا، تنها به استفاده از سلاح‌ها بسنده نمی‌کند؛ بلکه پای خود را فراتر از مرز محدود کننده خلاقیت می‌گذارد و المان‌های خلاقانه‌تری را برای بازیباز به ارمغان می‌آورد. در بازی، سلاح دوم شما، استفاده از عوامل محیطی خواهد بود. زامبی‌ها را به سمت قسمت مورد نظر بکشانید و منتظر رد شدن یک قطار، با سرعت بالا از روی آن‌ها باشید؛ این موجودات احمق را به سمتی هدایت کنید که شعله‌های آتش آن‌ها را ذره ذره می‌سوزاند. بله؛ این Bloody Streets است؛ عنوانی که انتظاری می‌رود حرکتی مثبت و رو به جلو در این سبک، برای بازی‌های ایرانی، بردارد. بی‌صبرانه منتظر تجربه این عنوان بر روی پلتفرم PC هستیم.

Black Stone

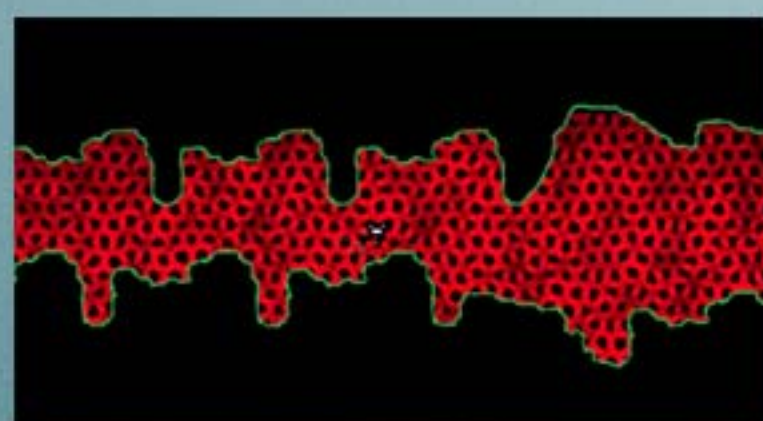
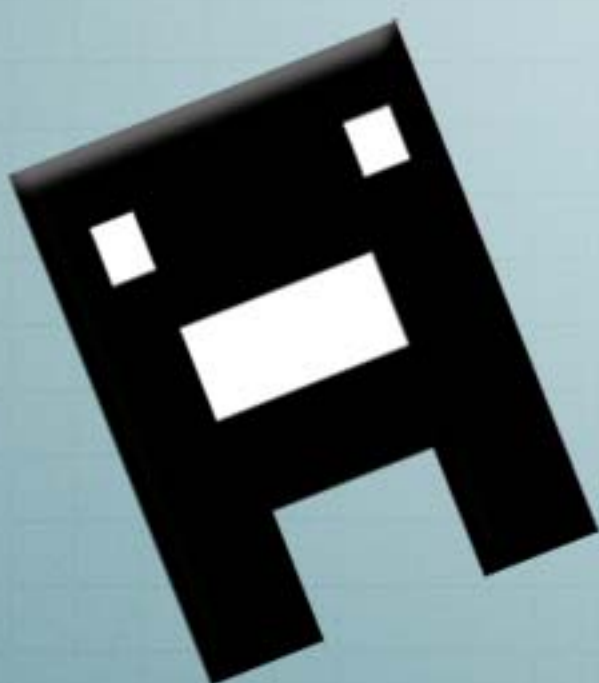
حامد افرومند - تکه سنگی که در اعماق زمین حبس شده و سعی در فرار دارد، اما بدون برخورد به دیواره‌ها! بله بازی طوری طراحی شده که بایستی با گرفتن و رها کردن کلید تعادل این تکه سنگ را حفظ کنید تا به سلامت به مقصد برسد. این عمل نیز نیازمند تمرکز بسیار بالاییست، به طوری که به شخصه پس از تجربه ی تنها دو مرحله از بازی به سختی قادر به ادامه ی آن بودم. ظاهر بازی تا حدودی شما را به یاد Super Meat Boy خواهد انداخت. سالم اربابی از Sa Game این بازی را به ما معرفی کرد. به زودی منتظر اخبار بیشتری از این بازی باشید.

Bloody Streets

عماد عامری - عنوان Bloody Streets را می‌توان یکی از خوش‌ساخت‌ترین عناوین ساخته شده به دست بازیسازان ایرانی دانست؛ چرا که گیم‌پلی روان، خلاقانه، پرهیجان و متفاوت را می‌توان محوریت اصلی این عنوان دانست. داستان بازی، روایت گر ماجرای یک سرباز حرفه‌ای است؛ فردی که در استفاده از اسلحه‌های مختلف بسیار مهارت دارد.



گویا بار دیگر، و در این تراژدی همه گیر (!) بیشتر مردم دنیا به زامبی تبدیل شده‌اند و شما وظیفه دارید آن‌ها را از میان بردارید. بازی در سبک 2D Top Down Shooter ساخته و پرداخته شده است؛ و اگر شما اینگونه عناوین را تجربه کرده باشید، مطمئناً می‌دانید مجاب کردن بازیباز برای ادامه بازی، و ایجاد انگیزه در وی، در این سبک، کاری بس دشوار است. اما تیم Headless Wizard به خوبی توانسته با خلق گیم‌پلی پرهیجان و بسیار سرگرم کننده، از این چالش به خوبی عبور، و بازیباز را به خود جذب کند. بازی با نمایی از بالا و به صورت دو بعدی به نمایش گذاشته می‌شود.



Giglaba

دانیال نوروزی- "گیگلایبا" (Giglaba) یکی دیگر از بازی های اندرویدی ایرانی است که برای اولین بار در نمایشگاه بازی های رایانه ایی تهران امسال به نمایش درآمد و تجربه خوبی را از انجام یک بازی اندرویدی به بازیکنان خودش ارائه داد. حال متوجه شدیم که این بازی خوش ساخت ایرانی بر روی کافه بازار عرضه شده و به همین مناسبت بد ندیدیم که اطلاعاتی از این بازی را برای شما ارائه دهیم.

و اما ماجرای بازی: در درون آیهای سرزمین گیگلایبا موجود کوچک، بامزه، شاد و آرامی به نام گیگلر زندگی میکند که یک روز متوجه میشود موجودات عجیب و غریبی به نام بیگلرها همه چیز را تغییر داده اند! بیگلرها که خندان و گرسنه هستند تصمیم دارن تا گیگلر قصه ی مارو بخورن!

وظیفه ی بازیکن این است که از گیگلر دوست داشتنی محافظت کنید و بیگلرها رو با انگشتان خود له کنید. در این راه میتونید از ابزارهایی مثل اسپری کورکننده بیگلرها و یا افزایش دهنده ی زمان و... استفاده کنید.

یکی از نکات قابل توجه در این بازی توانایی ثبت امتیاز آنلاین است که به راحتی فشردن یک کلیک انجام میشود و به دور از هرگونه دردسری می باشد، تا بازیکنان بتوانند با مقایسه مقدار و جایگاه امتیاز خود در جدول امتیازات به رقابت بپردازند. جدول امتیازات نیز به صورت آنلاین میباشد و شما میتونید با دیگر بازیکنان این بازی رقابت



داشته باشید. طبق گفته ی آقای سپهر پژوهش، مدیر پروژه ی بازی گیگلایبا و مدیر استودیو skyideasgames (ایده های آسمان) به گیملفا، این پروژه ۶ ماه زمان برد و ۵ نفر به طور مستقیم و سه نفر به صورت کمکی در ساخت بازی دخیل بودند.

Gears

عماد عامری- از آنجایی که چند وقتی است خلاقیت و نوآوری در بازی های رایانه ای، تنها به جلوه های بصری و پرجزئیات ختم می شود (!) تجربه عنوانی همچون Gears می تواند بسیار لذت بخش باشد. بازی در قالب یک پازل بسیار خوش ساخت جلوه می کند؛ پازل هایی که در عین سادگی در طراحی بصری آن ها، رفته رفته سطح جدیدی از چالش را پیش روی شما قرار می دهند. مکانیزم اصلی گیم پلی، حول محور اصلی بازی، یعنی "چرخ دنده" (Gears) می چرخد. مکانیک های بازی بسیار ساده، و در مجموع پازل هایی پیچیده را برایتان به ارمغان می آورد. کلیت گیم پلی را چرخ دنده هایی تشکیل می دهند که می بایست در یک جهت قرار بگیرند؛ در اصل وظیفه بازی باز قرار دادن آن ها در جهت پایین است. در ابتدا با پازل هایی آسان روبرو میشوید.



اما به مرور زمان، و با پیش روی در روند بازی، چالش بازی باز در عبور از مراحل، بیشتر از گذشته خواهد بود. بازی با یک شروع بسیار ساده کلید می خورد و رفته رفته، پیچیده تر و دشوار تر از گذشته جلوه می کند؛ از اضافه شدن تعداد چرخ دنده ها گرفته، تا سوئیچ شدن مسیر حرکتی یک چرخ دنده، بر روی چرخ دنده دیگر. همه و همه یک پازل دلنشین و صد البته سرگرم کننده را به مخاطب تحویل می دهند. اما نکته ای بارز در این میان وجود دارد؛ و آن، موضوع جلوه بصری بازی است. یک گیم پلی ساده و در عین حال دلنشین، که از جلوه بصری آن چنانی بهره نمی برد. به شخصه عقیده دارم اگر توجه بیشتری بر روی طراحی گرافیکی بازی شده بود، مخاطبین بیشتری از تجربه این عنوان لذت می بردند؛ چرا که این بازی در این بخش تاحدودی ضعیف عملکرده و از گروه ماسخین گیمز، انتظار بیشتری در این باب می رفت. گفتنی است که این عنوان برای پلتفرم PC و سیستم عامل Android در دسترس است.

زرشک برنزی: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

راستش رو بخواید نه اینکه مراسم بدی بود، اتفاقا خیلی هم خوبه که اینجور مراسم برگزار بشه. اما اینکه زرشک رو دادیم بهشون، به خاطر عدم برنامه ریزی خوب و درست بوده. باور کنید میتونست خیلی بهتر باشه. بی‌برنامگی متأسفانه بیداد می‌کرد. بودن عده‌ای که فکر می‌کردن اونجا شهر بازی و دنبال بازی‌های خارجی بودن! که این خودش به خاطر عدم اطلاع رسانی خوب بود. یا از مشکلا دیگه‌ای که همیشه بهش اشاره کرد این بود که غرفه‌ها تا ۲۴ ساعت قبل از شروع مراسم هنوز آماده نشده بودن که این هم از اون مشکلا بود! دم همه‌ی مسئولین برای ترتیب دادن همچین مراسمی گرم، ولی انصافا اگه دقت بیشتر بشه و برنامه ریزی‌ها بهتر بشه قطعاً مراسم خوبی برگزار میشه که در خورد طلایی‌ها باشه... نه زرشکی‌ها...

زرشک نقره‌ای: Rockstar

بله، خود خود Rockstar. که البته قبلاً هم بهش یه زرشک داده بودیم... ولی الان دیگه نزدیک عرضه‌ی GTA V هستیم و به هر ترتیب PC بازهای ناراحت و دل‌نگرانی وجود دارن که نمیدونن چی‌کار کنن! خب Rockstar عزیز... شما که انقدر غولی، این بازی غولتون رو برای PC هم عرضه کنید دیگه بابا... اگه هم نمی‌خواید عرضه کنید خب چرا شل کن سفت کن در میارید؟! بگین این بازی برای PC نمی‌آد! کار سختیه؟! حداقل این PC بازها می‌فهمن که برن دزدی کنسول از خونه همسایه‌شون یا نه! ای بابا!

زرشک طلایی: اول مهر!

بله... بله... باز هم بله... واقعا یعنی چی؟! تا مدرسه و دانشگاه شروع میشه سیل بازی‌هام سرآزیر میشه. همین خود من و شما، تو دو ماه اول تابستون داشتیم عین چی بز می‌چروندیم و مگس می‌پروندیم، ولی الان که باید بریم سراغ کیف و دفتر و مداد و پاک‌کنمون، دیگه پول نداریم بریم این همه بازی که اومده و قراره بیاد رو تهیه کنیم! این آخه اقباله؟! برای همین اول مهر زرشک طلایی رو درو کرد!



بیایید هر چی بازی هست رو منتشر کنیم درست وقتی که مدارس باز میشن



برنزی: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

راستش خودمون از کسایی بودیم که همیشه می‌گفتیم باید حمایت کرد. حالا هم کار خیلی درستی نیست که ما خیلی بخوایم از این مراسم انتقاد کنیم... مراسم مشکلائی زیادی داشت. ولی اینکه همچین مراسمی وجود داره جای شکرش باقیه. برای همین هم تصمیم گرفتیم که برنز رو به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای بدیم که حمایت خودمون رو از این مراسم اعلام کنیم. البته امیدواریم در آینده مراسم‌های به مراتب با برنامه تری برگزار بشه که ملت فک نکنن اونجا شهر بازیه!

نقره‌ای: همی PC بازهای دلشکسته

میدونم... خیلی سخته... میدونم... اینکه GTA V بیاد و بچه‌های همسایه که هنوز GTA و GTI رو تلفظ می‌کنه با ایکس باکس بشینه و بازیش کنه و یه PC باز که کار حسرت بخوره. میدونم خیلی سخته کل فضای مجازی پر باشه از عکسای GTA V و شما فقط غصه بخورید و نگاه کنید. میدونم... برای همه سخته... حالا دیگه بخند... آفرین... دنیا بزرگه... ما هم پیشتون هستیم... یه یا علی بگو اون چماقو بردار بریم به Rockstar بفهمنیم PC باز واقعی کیه! پاشو... غصه نخور! این نقره‌ای رو هم بگیر و بدون که هنوز MR. Zereshk باهاته! هنوز پشتته... بخند... دنیا دو روزه!

طلایی: شما مخاطبین عزیز

به قرآن اگه فک کنید قصد پاچه خواری داشته باشم! اصلا و ابدا. تنها هدف ما تشکر از شماست که باعث شدید ما تا اینجا بالا بیاییم و برای انجام دادن کارهای مجله و سایت شور و شوق داشته باشیم و با عشق کار کنیم. شما مخاطبین عزیز، عنوان طلایی رو دریافت می‌کنید، چرا که در سرما و گرما به بوفه‌ها نیومدید و مجله رو نخریدید و اون رو دانلود کردید. به هر حال اینم کار شاقیه دیگه... حجم اینترنت که مفت مفت نیست! کلی پول پاش رفته! خلاصه اینکه ما از همی شما ممنونیم و امیدواریم که بتونیم با شما پله‌ها رو با سرعت بیشتری طی کنیم و به حدی برسیم که لیاقت شما مخاطبین عزیز رو داشته باشیم. MR. Zereshk مودب! بعله!



سومین نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران از ۲۲ تا ۲۶ مرداد در مصلاي امام خميني (ره) برگزار شد. این نمایشگاه در فضایی بالغ بر ۲۴ هزار متر مربع که نسبت به پارسال رشد ۳۰ درصدی داشته و در بخش های مختلف طی ۵ روز برگزار شد. در نمایشگاه امسال ما شاهد حضور ۷ دانشگاه بودیم که هر یک حضوری مداوم و مؤثر در بازی سازی کشور دارند. دانشگاه های مازندران، کاشان، قم، علمی کاربردی و... که هر یک آثار خود را به حاضران در نمایشگاه در معرض عموم قرار میدادند یا باز هم در غرفه خود به آموزش بازی سازی میپرداختند؛ مانند دانشگاه کاشان که در غرفه خود ورکشاپ های کوچکی برگزار می کرد که با استقبال بینندگان قرار نگرفت و دلیلش هم چیزی جز تبلیغ نکردن نبود چون خود ماهم به صورت اتفاقی این اتفاق ارزشمند را مشاهده کردیم.

بخش دیگری که در نمایشگاه وجود داشت غرفه بازی سازان مستقل نام داشت که بازی سازان مستقل هر یک با داشتن یک فضای محدود در یک LCD ساخته های خودشان را به نمایش می گذاشتند. به جرئت میتوان گفت که بعضی از بازی های مستقلی که امسال ساخته شده اند ارزشی چند برابر نسبت به بازی های بزرگ دارند. بازی هایی از قبیل: خیابان های خونین، عشق و نفرت، سوپر غول های گرسنه، گیگلاپا و... که هر کدام حرفی برای گفتن در بازار های خارجی نیز دارند. غرفه اسرا نیز مانند سال های قبل بزرگ و باشکوه بنا شده بود و و رسالت خود را که آشنایی خانواده ها با بازی های کامپیوتری و تهیه بازی های متناسب با سن کودکان و نوجوانان و خود بود را به بهترین شکل ممکن انجام داد. بخش های خانواده دنیای بدون گیم نیز در نمایشگاه حضور داشتند که واقعا بازدید فوق العاده ای داشتند.

در بخش تولیدات که رکن اصلی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران است ما شاهد حضور اکثر شرکت های بازی سازی کشور بودیم که البته تعداد کمی از این استودیو های تولید، بازی جدیدی برای نشان دادن داشتند. بازی هایی از قبیل: بیداری، شبگرد، ارتش های فرازمینی و جاده های نبرد حضور فوق العاده خوبی داشتند که نظر اکثر بازدید کنندگان را به خود جلب میکرد. بازی های دیگری نیز در نمایشگاه حضور داشتند؛ مانند: دینگو، تراتئون، قهرمان ما، صدای فراموش شده، مسیر عشق: زیر صفر و ماجرای آوا که هر کدام با نمایش دموهایی از بازی نظر گیر ما را به خود جلب میکردند.

در بخش ورکشاپ ها ۳۰ کارگاه آموزشی برگزار شد که اساتید بازی سازی کشورمان از جمله: آیدین ذوالقدر، یاسر ژیان، عماد رحمانی، هادی اسکندری، متین ایزدی و سهیل دانش اشرافی در مدت زمان معین یک ساعته تجربیات خود را به دانش پژوهان منتقل کردند؛ این کارگاه ها که شما برای شرکت در آنها باید مبلغ بسیار کمی را پرداخت میکردید همانند پارسال یکی از بهترین بخش های نمایشگاه بود.

فروشگاه نمونه بازی های ایرانی غرفه ای بود که حاضران در نمایشگاه میتوانند ۵۰ بازی ایرانی را با قیمتی خیلی کمتر خریداری کنند. بخش دیگری که برای اولین بار امسال در نمایشگاه حضور داشت "پنجره" نام داشت که روند تولید بازی های ایرانی در طی ۲۰ سال گذشته در معرض دید بینندگان قرار گرفت.

امسال ۳۰ اثر بیشتر از سال گذشته به دبیرخانه جشنواره ارسال شد که در کل ۲۱۹ اثر در جشنواره شرکت کردند. یکی دیگر از برکات نمایشگاه حضور دوباره ی کنسول امپراطور بود که باز هم برای دومین سال شاهد حضور آبکی این کنسول چینی که مثلا ساخت ایران است بودیم! البته غرفه گیما هم امسال برای اولین بار در سومین نمایشگاه گیم تهران حضور پررنگی داشت. با وجود بدقولی های مسئولان اجرایی که غرفه را در ساعت های آخر قبل از شروع نمایشگاه به ما تحویل دادند؛ ما در روز دوم نمایشگاه با غرفه ای زیبا و شکیل میزبان شما خوانندگان وبسایت و مجله بودیم که انصافا حضور شما و حمایت های شما به ما انرژی داد که با انگیزه بیشتری به شما خوانندگان محترم خدمت کنیم.



سومین جشنواره و نمایشگاه
بازی های رایانه ای تهران

۲۲ الی ۲۶ مرداد ۱۳۹۲ - مصلاي امام خميني (ره)
ساعت بازدید ساعت ۱۰ الی ۲۰ | ۱۰:۰۰ - ۲۰:۰۰
Tehran Game Expo & Festival 2013
13th - 17th August 2013 - Musalla Imam Khomeyni Tehran
www.ingf.ir





نشست خبری
 دو روز قبل از برگزاری نمایشگاه
 با حضور وزیر وقت ارشاد و
 آقای میثایی،
 رئیس بنیاد ملی بازی های رایانه ای
 و حضور گیمفا در این نشست



استقبال
 بسیار گسترده ی
 مردم
 از نمایشگاه



در سومین دوره ی نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران، فرصتی برای گیمفا پیش آمد تا به عنوان پرمخاطبترین رسانه ی گیم کشور در نمایشگاه حاضر شود. غرفه ی گیمفا چیزی برای عرضه به مخاطبان نداشت و صرفاً جهت معرفی خود و حضور مستقیم و تهیه ی گزارش در نمایشگاه حضور داشتیم. در طی این ۵ روز افتخار پذیرایی از چند بازی ساز بزرگ کشور و همچنین پوش خبری مستقیم از خود نمایشگاه برای کاربران سایت را داشتیم. همچنین با چند شرکت بزرگ جهت همکاری آشنا شدیم که در آینده ای نزدیک ثمرات این همکاری ها را بیشتر شاهد خواهید بود. امیدواریم سال آینده با دست پر در خدمت دوستداران گیمفا باشیم.

REVIEW

پر روی تصاویر کلیک کنید



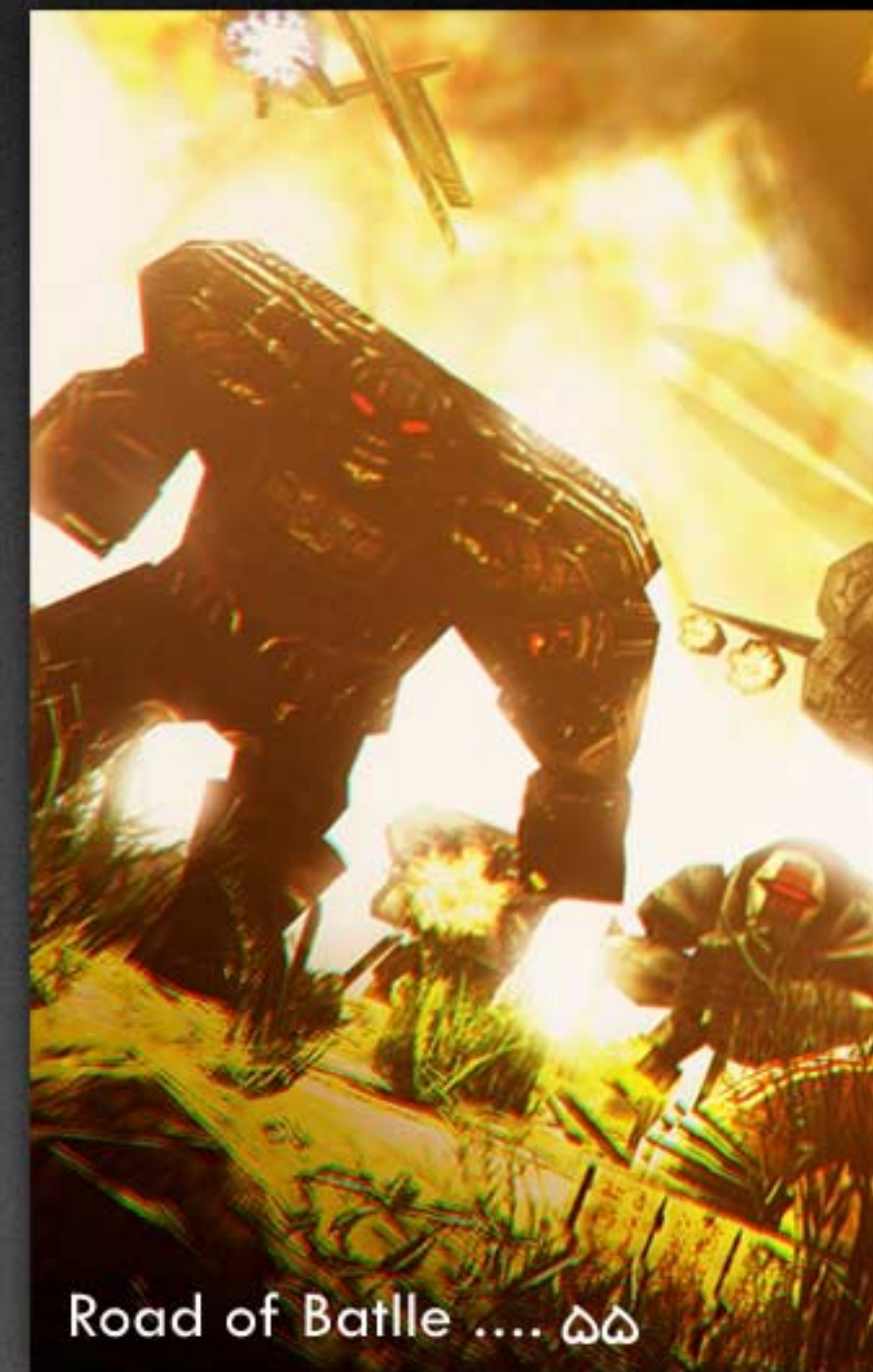
Ava's Quest ۴۵



Splinter Cell: Blacklist ۴۸



Payday 2 ۵۲



Road of Battle ۵۵



Saint Row IV ۵۸



Shadowrun Returns ۶۱



Stealth Inc: A Clone in the Dark ۶۴



The Bureau XCOM Declassified ۶۷

چرا که در انتهای هر بخش، وقتی با اسکرین شات‌ها و عکس‌های مختلف رو به رو می‌شویم و آن‌ها را از نظر می‌گذرانیم، باز هم انگیزه‌ای در ما ایجاد می‌شود تا بازی را ادامه دهیم. داستان بازی جالب و جدید بود و برای یک بازی دو بعدی، در قالب بازی های موبایل بسیار هم جذاب.



مانی میرجوادی

Ava's Quest

NEMO Game

PC . Andorid . iOS

platformer

روان بون گیمپلی، محیط‌های جذاب و دوست داشتنی، یک بازی دو بعدی دلنشین، نبود لودینگ آزار دهنده و مراحل چالش برانگیز

نبود نوآوری‌های لازم در بازی

80%

گیم پلی: بسیار روان و لذت بخش است و برای یک بازی دو بعدی بهترین حالت ممکن است. **گرافیک:** طراحی محیط به شدت عالی است. دقت زیادی روی محیط و طراحی آن شده است که قابل تحسین است. - **صداگذاری:** موسیقی‌ها در مراحل شبیه به موسیقی بازی‌های قدیمی به فرمت MIDI است که با این حال جالب به نظر می‌رسند. صدا گذاری داخل بازی هم در حد مطلوبی به سر می‌برد. - **داستان:** روایت داستان به سبک کامیک‌بوک است. البته بدون دیالوگ که با این حال روایت قابل قبولی دارد.

برای نقد یک بازی، قبل از هرچیز باید از خودمان بپرسیم از یک بازی چه انتظاراتی داریم؟ یعنی انتظار ما از بازی‌ها به جز سرگرم شدن چیست؟ این روزها و در بهیبه‌ی پیشرفت تلفن‌های هوشمند، همچنان وجود بازی‌ها ملاک مثبتی برای هر دستگاه به شمار می‌رود. تمام دنیا به ساخت بازی‌های مختلف برای گوشی‌های هوشمند اقدام کرده‌اند و در این بین، کشور ما هم بیکار ننشسته است.

یک بازی دو بعدی به نام Ava، برای گوشی‌های هوشمند ساخته شده است که تجربه‌ی بازی کردنش را داشتیم. این بازی با موتور 3D Unity ساخته شده که با توجه به این موضوع، سازندگان می‌توانند این بازی را بر روی موبایل‌ها و کامپیوترهای شخصی عرضه کنند. استفاده از این موتور کارآمد انعطاف پذیری خاصی به بازی‌های مختلف می‌دهد تا بتوانند به راحتی بر روی پلتفرم‌های مختلف عرضه شوند.

این بازی، شامل سه چپتر، یا سه بخش مختلف است، که هر بخش شامل ده مرحله است. در انتهای هر بخش، یک Boss Fight وجود دارد. نمی‌توانیم از کوتاه بودن بازی گله کنیم، چرا که این بازی قطعاً در آینده دارای به روز رسانی‌هایی خواهد بود و مراحل جدید و هیجان انگیز تری به آن اضافه می‌شود. البته برای بازیکنان با تجربه تر، بعد از اتمام هر بخش، پنج مرحله‌ی دشوارتر باز می‌شود که چالش برانگیز تر اند.

داستان بازی، درباره‌ی دختری به نام آواست. آوا دیگر بزرگ شده و دوستان زیادی پیدا کرده. توجه آوا به عروسک‌هایش کم شده و همین موضوع باعث ایجاد حسادت در یکی از عروسکانش به نام Witch (به معنای جادوگر) می‌شود. حسادت Witch تا جایی پیش می‌رود که تصمیم می‌گیرد با خواندن وردی، همه ی دوستان آوا را زندانی کند تا آوا تنها بماند. وقتی آوا از این موضوع با خبر می‌شود تصمیم می‌گیرد دوستانش را نجات دهد و به مقابله با عروسک قدیمی اش پردازد. باید گفت نحوه‌ی روایت داستان و اینکه چگونه بازیکن را در جریان داستان قرار داده‌اند تحسین برانگیز بود. در این بازی روایت داستان با تصویرهای مختلفی از آوا و دیگر شخصیت‌های بازی روایت می‌شود. هیچ دیالوگی رد و بدل نمی‌شود و هیچ نوشته‌ای در کار نیست. هنر روایت داستان در این بازی به شدت تحسین برانگیز است و نمی‌توان به راحتی از این نکته‌ی مثبت گذشت. از طرفی داستان برای همه‌ی سنین با ایجاد انگیزه همراه است.

بعضی دیگر بر پشتشان خار داشتند و اجازه نمی‌دادند شما بر روی آنها بپرید. بعضی از دشمنان پرواز می‌کردند. بعضی از آنها کلاغ‌ها و خفاش‌های بودند که بالا و پایین می‌آمدند و عده‌ای دیگر پرنده‌های بودند که بمبی را رها می‌کردند. شما با خواندن وضعیت هر کدام از این دشمن‌ها به یک بازی مشابه پی می‌برید. یک بازی مشابه که آوا از روی آن ایده گرفته. نمی‌توان گفت دقیقاً کپی برداری شده، اما تغییرات و دگرگونی‌های آنچنانی هم در بازی دیده نمی‌شد. شاید اگر وقت بیشتری برای ایجاد نوآوری در این بازی صرف می‌شد، بهتر بود. باس فایتهای بازی هم مرا یاد بازی‌های مختلف قدیمی می‌انداخت. خصوصاً باس فایت اول، که مرا یاد باس فایت سونیک در سگا انداخت که هر چند با زنده شدن خاطرات زیادی برای من همراه بود، اما باعث می‌شد علاوه بر آن آرزوی نوآوری بیشتری هم در آوا داشته باشم.

گیم پلی بازی بسیار روان و عالی کار شده است و شما از کنترل آوا لذت می‌برید. در این بازی Achievement هایی قرار داده شده. به عنوان مثال با جمع آوری تعداد مشخصی از تکه‌های یک پازل، شما می‌توانید اسلحه داشته باشید که برای پیشبرد مراحل به شما کمک زیادی می‌کند.



باید اعتراف کنم که این بازی مرا سرگرم کرد و مرا یاد خاطرات گذشته انداخت. حتی صداگذاری بازی هم شبیه به موسیقی‌های فرمت MIDI بود که حال و هوای گذشته را تداعی می‌کرد. اما در بین همه‌ی خوبی‌ها شاید عدم نوآوری آن چنانی تنها نکته‌ی کسل کننده‌ی بازی بود که می‌شد از آن هم گذشت. چرا که چالش برانگیز بودن مراحل مختلف بازی، به اندازه‌ی کافی می‌توانست ما را سرگرم کند و از طرفی، نباید از یک بازی دو بعدی که با حفظ چهارچوب‌های کلاسیک بازی‌های قدیمی پیش می‌رود انتظار نوآوری‌های آنچنانی داشت. اما شاید اگر یادآوری خاطراتمان با ذره‌ای نوآوری هم همراه می‌شد، بسیار لذت بخش تر بود.

وقتی از آوا صحبت می‌کنیم، نباید شخصیت دوست داشتنی‌اش را فراموش کنیم. چهره‌ی آوا با پوستی سبزه و موهای بلند می‌تواند یکی از چهره‌هایی باشد که تا مدت‌ها در یادمان باقی بماند. پس باید به تحسین برانگیز بودن شخصیت پردازی سازندگان هم توجه کرد که بدون دیالوگ و بدون هیچ نوشته‌ای بر روی تصویر، شخصیت‌ها را شکل دادند و یک آوای مهربان و یک عروسک که از روی حسادت سنگدل شده است را ساخته‌اند. عروسکی که نمی‌خواهد حقیقت بزرگ شدن آوا را درک کند و می‌خواهد دروغی بسازد که خودش در آن نقش پررنگ تری داشته باشد.

محیط فانتزی و کارتونی بازی، زیبایی خاصی داشت. در هر بخش با سه محیط و تم مختلف رو به رو می‌شویم. محیط بهاری، زمستانی و آتشفشانی. محیط‌های اشاره شده به خوبی طراحی شده‌اند و مشخص است کار زیادی بر روی آنها به عمل آمده است. بک‌گراند‌های مختلف بازی که با هر محیط تغییر پیدا می‌کنند و محیط جذاب بازی که قابل ستایش است. طراحی شخصیت آوا که به خوبی شکل گرفته است و سطوح قابل بازی که به خوبی با محیط‌های هر مرحله تطبیق داده شده‌اند. به هر ترتیب باید گفت نقصی در این بخش وجود ندارد به جز طراحی دشمنان آوا. دشمنان آوا دوست داشتنی به نظر می‌رسیدند و در چهره‌شان خیلی خبری از خشونت نبود. به همین دلیل شاید بتوان خرده‌ی کوچکی بر طراحی این بازی گرفت که از این هم می‌توان گذشت. بحث درباره‌ی دشمنان آوا را کمی گسترش می‌دهیم. به دشمنان آوا در بازی، به خوبی پرداخته شده بود، اما تنها نکته‌ی منفی وضعیت بعضی از آنها بود. در این بازی بعضی از دشمنان بر پشتشان هیچ نبود و شما می‌توانستید با پریدن روی سرشان، آنها را از بین ببرید.

باشد، اما نمی‌توان از طراحی بی نقص و زیبای محیط‌های مختلف این بازی گذشت که در نوع خود بسیار لذت بخش و هیجان انگیز بود. از طرفی، از نظر برنامه نویسی در حد بالایی قرار داشت و معلوم بود که وقت زیادی برای آن گذاشته شده. چرا که این بازی تا جایی که امکان داشت عاری از باگ‌های آزار دهنده بود و از سمتی، لودینگ بازی به شدت کوتاه بود تا حدی که شما حس می‌کردید در هیچ کجای بازی، لود وجود ندارد و این خودش باعث می‌شد شما با لذت بیشتری این بازی را پیش ببرید. ساخت این بازی هنوز به اتمام نرسیده است و باس فایتهای هنوز جای کار دارند. پس به نظر می‌رسد می‌توان یک بازی جذاب و سرگرم کننده برای گوشی‌های هوشمند انتظار داشت. Ava یک بازی سرگرم کننده است که برای کسانی که عاشق بازی با گوشی‌های هوشمند هستند، این بازی فراموش نشدنی و جذاب را توصیه می‌کنم.

از نکات قابل توجه در این بازی، می‌توان به دلخواه سازی وضعیت تاج اسکرین بازی هم اشاره کرد. در موبایل‌ها شما می‌توانید محل هر کدام از دستورات را خودتان انتخاب کنید که در نوع خود بسیار جالب است. در نسخه‌ی ویندوز هم می‌توانید دکمه‌ها را خودتان انتخاب کنید و با آن وضعیتی که مد نظرتان هست پیش بروید.

این بازی در حدود ۳۰ مگابایت است که با این حجم کم، می‌تواند حجم زیادی از ساعت‌های زندگی‌مان را لذت بخش کند. از دیگر نکات قابل توجه این بازی، پشتیبانی‌اش از دستگاه‌های قدیمی نظیر iPad 1 است.

به طور کلی، Ava یک بازی سرگرم کننده به شمار می‌رود که می‌تواند ما را تا جایی که امکان دارد سرگرم کند. هرچند شاید تنها نکته‌ی منفی این بازی استفاده از ایده‌های قدیمی باشد و نوآوری‌های زیادی در آن وجود نداشته





این که بدون این که با اسلحه ای سر و صدا راه بیاندازید و کسی متوجه حضورتان بشود و به مقصد برسید، کاری است که هر مامور ویژه ای در سیلی از سربازان دشمن از پس آن بر نمی آید. اما این کار برای سم فشر مانند آب خوردن است و او سال ها این کار را انجام داده تا کابوسی برای تروریست های Blacklist باشد.

در پنج قسمت اول سری بازی های Splinter Cell همواره شاهد تکامل شخصیت سم و روایت داستان های نظامی و سیاسی بودیم؛ داستان هایی که همگی نوشته ی تخیلات نویسنده ی نامدار، Tom Clancy بود و قدم به قدم شخصیت سم را به یک مامور، یا شاید بهتر باشد بگوییم به یک قهرمان نزدیک تر می ساخت. چیزی که Ubisoft مدنظرش داشت این بود که اوج این تکامل در SC: Conviction باشد؛ جایی در موازات یک داستان سیاسی نظامی، رابطه ی پدر و دختری سم و سارا هم به اوج می رسد و اگر این نسخه را تجربه کرده باشید خوب می دانید که سم برای رسیدن به سارا از چه موانعی گذر کرد. اما روند بازی در Conviction دور از آن Splinter Cell بود که فن های این سری از آن انتظار داشتند. البته این نسخه موفقیت هایی را کسب کرد تا همواره SC را نزد طرفدارانش محبوب نگه دارد اما وقتی سم با لیست سیاه بازگشت، خیلی از معادلات احتمالی به هم خورد و این بار Splinter Cell یک گام رو به عقب برداشت.

شاید مقصر SC Conviction باشد که نقش سم فیشر در روند داستانی بازی پر رنگ تر کرد تا شخصیت این مامور در داستان این سری جلوه بیشتری داشته باشد. در SC Blacklist هر چه از سم فیشر می دانستیم را باید به باد فراموشی بسپاریم. حقیقت این است که سم فیشر دیگر آن مامور جدی نیست و شاید در این قسمت بتوان او را یک نظامی خشن نامید؛ کسی که حتی به سربازانی که در گناهکار بودنشان هم شک دارد رحم نمی کند و منطقش را کنار می گذارد تا در یکی از مهم ترین سازمان های یکی از دشمنان قدرتمند ایالات متحده نفوذ کند. کسی که بی هیچ احساساتی با دخترش سارا صحبت می کند؛ تا حدی که اگر از کسی که به اسپلیتتر سل و سم فیشر آشنایی ندارد در مورد رابطه ی سم و سارا بپرسید قطعاً هر حدسی خواهد زد غیر از این که این دو، پدر و دختر هستند. سم فیشر در SC Blacklist مردی است که علیرغم افزایش سنش تکنیک های رزمی را انجام می دهد که در سال های جوانیش قادر به انجام آن نبود. مسئله این جاست که یوبی سافت هیچ توجهی به این نداشته که سم فیشر چند سالی است که در پردازش شخصیتش مسیر تکامل را طی کرده و ناگهان در SC Blacklist مردی را به عنوان شخصیت اصلی بازی معرفی می کند که فقط نامش سم فیشر است و اخلاقش بی هیچ توجیهی هیچ شباهت به آن سم فیشر چند سال پیش ندارد.

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Ubisoft Toronto

Ubisoft

Action Adventure / Stealth

PS3 . X360 . PC . Wii U

80%

داستان خوب به لطف Tom Clancy – روند جذاب مراحل در کنار مخفی کاری های هیجان انگیز – بخش Co-op – موسیقی دور شدن از شخصیت واقعی سم – شخصیت پردازی ضعیف – عدم بالانس هوش مصنوعی – عدم تعادل در کیفیت بافت ها – نبود آبرون ساید – سیستم checkpoint

گیم پلی: علیرغم یک سری تغییرات کوچک این بازی هنوز هم یک Splinter Cell است و شیوه های مخفی کاریش فقط در انحصار سم فیشر است و یکی از هیجان انگیزترین مخفی کاری ها را ارائه می دهد – **گرافیک:** ضمن فیزیک انعطاف پذیر، متاسفانه ایرادات قابل ذکری دامن گیر بخش گرافیک فنی بازی شده – **صداگذاری و موسیقی:** خوشبختانه بازی در این زمینه کاملاً سربلند هست فقط جای مایکل آبرون ساید خالی ست – **داستان:** هر چند پردازش شخصیت هر کسی در SC Blacklist به نحوی در سطوح مورد انتظار واقع نشدند اما این بازی با ارائه ی یک داستان سیاسی نظامی، به اندازه ی کافی بازیاب را درگیر خواهد کرد.



داستان بازی همچون بسیاری دیگر از عناوین نظامی باز هم تقابل یک کشور قهرمان و ناجی با تروریست هایی صریح و خطرناک را روایت می کند. اولین خط و نشان این گروه تروریستی در همان آغاز بازی است؛ جایی که تروریست ها که خود را مهندسين نامیده اند در جزیره ی گوام یک پایگاه نیرو هوایی را منفجر می کنند تا ایالات متحده آمریکا را وادار به عقب نشینی از کشور های خاورمیانه بکنند. اما دولت آمریکا بدون هیچ گونه توجهی به این تهدید تروریست ها، گروه Fourth Echelon را تاسیس می کند تا مانعی بزرگ برای تروریست ها باشد. دو عضو اصلی این گروه Sam Fisher و Anna Grimsdottir هستند که در قسمت های قبل این سری هم حضور داشتند. البته Charli Cole هکر و Briggs هم دو عضو کلیدی دیگر ۴th Echelon هستند. روایت واضح و دومینویی داستان بازی را از هر گونه پیچیدگی دور کرده اما با این وجود حدس پایان بازی و سرنوشت تک تک شخصیت ها به راحتی ممکن نیست. به خصوص این که با قرار دادن نام برخی کشور ها در مقابل ایالات متحده، جذابیت های داستانی بازی را بالاتر برد. به طور کلی بعد نظامی سیاسی داستان SC Blacklist با روایتی واقع گرایانه و اقداماتی متناسب، فوق العاده جذاب به نظر می رسد.

اما در همین جا باری دیگر شخصیت ها هستند که به بخش داستانی Blacklist آسیب زده اند. ضمن این که از سم فیشر واقعی در Blacklist دور شدیم، متاسفانه دو شخصیت نجسب هم سعی دارند تا در روند داستانی بازی موثر ظاهر شوند. برای مثال چارلی همواره سعی دارد تا نمادی از یک هکر نبوغ زده و تکمیل کننده ی بعد طنز بازی باشد ولی به هیچ وجه موفق ظاهر نشده و Briggs هم به کلی از هر گونه پردازشی در کارکترش مبرا شده؛ شاید اگر یوبی سافت کمی به کارکتر هایی که در Blacklist بازی داده اهمیت بیشتری می داد، می توانست در کنار داستان سیاسی خوب این بازی، یکی از نقاط قوت این بازی باشد!

اما گیم پلی بازی علیرغم این که در محوریت ها هیچ چیز جدیدی برای ارائه ندارد، اما به طرز محسوسی وسعت آن در Blacklist افزایش پیدا کرده تا مهم ترین نقطه ی قوت بازی باشد. در توصیف مخفی کاری های Splinter Cell، ابهت سم فیشر و حرکات او بیش از هر چیز دیگری جلوه می کند و همین عامل باعث شده تا ابهت سم فیشر در مقابل سایر کارکتر های مخفی کار همچنان همان ثبات گذشته را داشته باشد. در Blacklist ضمن تاکید بر همین اصالت، گجت ها و تکنیک ها و پلتفرمینگ های سم فیشر پیشرفت چشمگیری داشته؛ حتی در takedown کردن هم شاهد چندین حرکت جالب توجه از سوی سم هستیم. نکته ی مهم دیگر در هر بازی مخفی کاری هوش مصنوعی است که مهم ترین محوریت روند بازی در مراحل محسوب می شود. هوش مصنوعی در SC Blacklist انتظار ها را برآورده می کند به شرطی که از باگ های این بخش و عدم بالانس هوش مصنوعی بی هیچ اهمیتی بگذرید.

روند کلی مراحل در همان حال و هوای SC سیر می کند حتی جذاب تر از گذشته هم شده. با اضافه شدن چند حرکت رزمی جدید و افزایش سرعت در برخی از ماموریت ها ضمن همان انعطاف بی نظیر SC و کاورگیری و بهره گیری از نور و تاریکی، مخفی کاری های Blacklist به دل هر کسی می چسبد. خوشبختانه حرکات گروهی دشمنان و هوش مصنوعی آنان باعث شده تا تمام توان خود را بر این متمرکز کنید که بدون این که توسط دشمن شناسایی شوید به مسیر خود ادامه دهید چرا که شناسایی شدن شما توسط دشمنان به هیچ وجه خوشایند نیست و با میزان مهمات و gunplay بازی تطبیق ندارد و البته این از نکات مثبت بازی است که شما را همواره به تکیه بر مخفی کاری تشویق می کند. اما یکی از مواردی که در Blacklist کمی متفاوت از قسمت های قبلی SC ظاهر شده، پلتفرمینگ ها هستند. بالا رفتن از در و دیوار ها هر چند لذت بخش هستند اما در هیچ یک از مراحل کوچکترین چالشی ندارند و به کلی تاکیدی که بازی بر روند مخفی کاری دارد را زیر سوال می برد.

ولی تفاوت ها در این جا به پایان نمی رسد بلکه سیستم ورود به ماموریت ها اوج این تفاوت هاست. سیستم ورود به مراحل مانند بازی Mass Effect است. به این صورت که شما با در دسترس داشتن یک میز می توانید ماموریت های خود را انتخاب کنید و این ماموریت های می توانند مشمول بخش Co-op و یا Solo باشد. اما این که از محیط هواپیما تا چه حد برای وقت گذرانی استفاده شده، باید از واژه ی هیچ استفاده کرد؛ حتی صحبت کردن با افرادی که در این هواپیما حضور دارند فقط اتلاف وقت است و یوبی سافت هرگز توجه مناسبی برای این روند عجیب در Blacklist نداشته.

نکته ی بعدی هم در سیستم خرید اسلحه و تجهیزات است. شما با انجام هر حرکت تاکتیکی امتیازاتی با واحد دلار دریافت می کنید و می توانید از آن در خرید اسلحه و برخی شخصی سازی ها استفاده کنید. مسئله این جاست که دسترسی به تمام بخش های شخصی سازی تنها در صورتی ممکن است که ماموریت های فرعی بازی را هم انجام دهید و همین خرید تجهیزات، عاملی است تا نسبت به بخش Co-op بی تفاوت نشوید غافل از این که این موضوع به تنوع سلاح در بخش تک نفره ی بازی آسیب زده است. البته این بخش با داشتن سلاح های جدیدی از جمله چند نوع نارنجک و بمب های دودزا و هواپیما های بدون سرنشین هیجان دوست داشتنی تری را به روند مراحل تزریق کرده.

یکی دیگر از مشکلات بازی عدم تعادل در درجه های سختی بازی است. به خصوص سطح Rookie که با در اختیار گذاشتن مهمات نامحدود و هوش مصنوعی ضعیف، این قابلیت را به شما می دهد تا به هیچ وجه به سراغ اعمال مخفی کاری نروید. ضمن این که، یکی از ماموریت ها هم با زاویه دید اول شخص دنبال می شود؛ ما که خیلی سعی کردیم توجیهی برای این تغییر زاویه دید ناگهانی پیدا کنیم اما به هیچ نتیجه ای نرسیدیم.



ضمن این که به لطف موتور گرافیکی قدیمی بازی همچنان افت فریم و باگ ها بیداد می کنند.

در ساخت موسیقی SC Blacklist، کاوه کهن باز هم سربلند شد تا موزیک ها هیجان آور اسپلیتتر در لیست سیاه هم تکرار شود. این ضرب جذاب در تک تک مراحل در کنار صداگذاری خوب ناشی از محیط و اسلحه ها بازیها یک قدم به محل درگیری نزدیک تر می کند. اما همان طور که می دانید صدای پیشه ی سم فیشر دیگر مایکل آیرون ساید با آن صدای خشنش نیست و اریک جانسون جانشین او شده. هر چند جانسون خیلی خوب از عهده ی کارش برآمده اما با توجه به این که کمتر از ۳ سال پیش و برای پنجمین بار متوالی صدای سم فیشر را به لطف آیرون ساید می شنیدیم، کمی سخت بود که با این تغییر کنار بیاییم. خوشبختانه Blacklist در حد و اندازه های یک Splinter Cell ظاهر شد. لیست سیاه Splinter Cell خوبی است ولی سم فیشر خوبی ندارد. ضمن این که آن طور که شعارش را می داد به ریشه هایش باز نگشته اما هنوز هم در ارائه ی مخفی کاری به سبک و شیوه ی سم فیشر، یک اسطوره است.

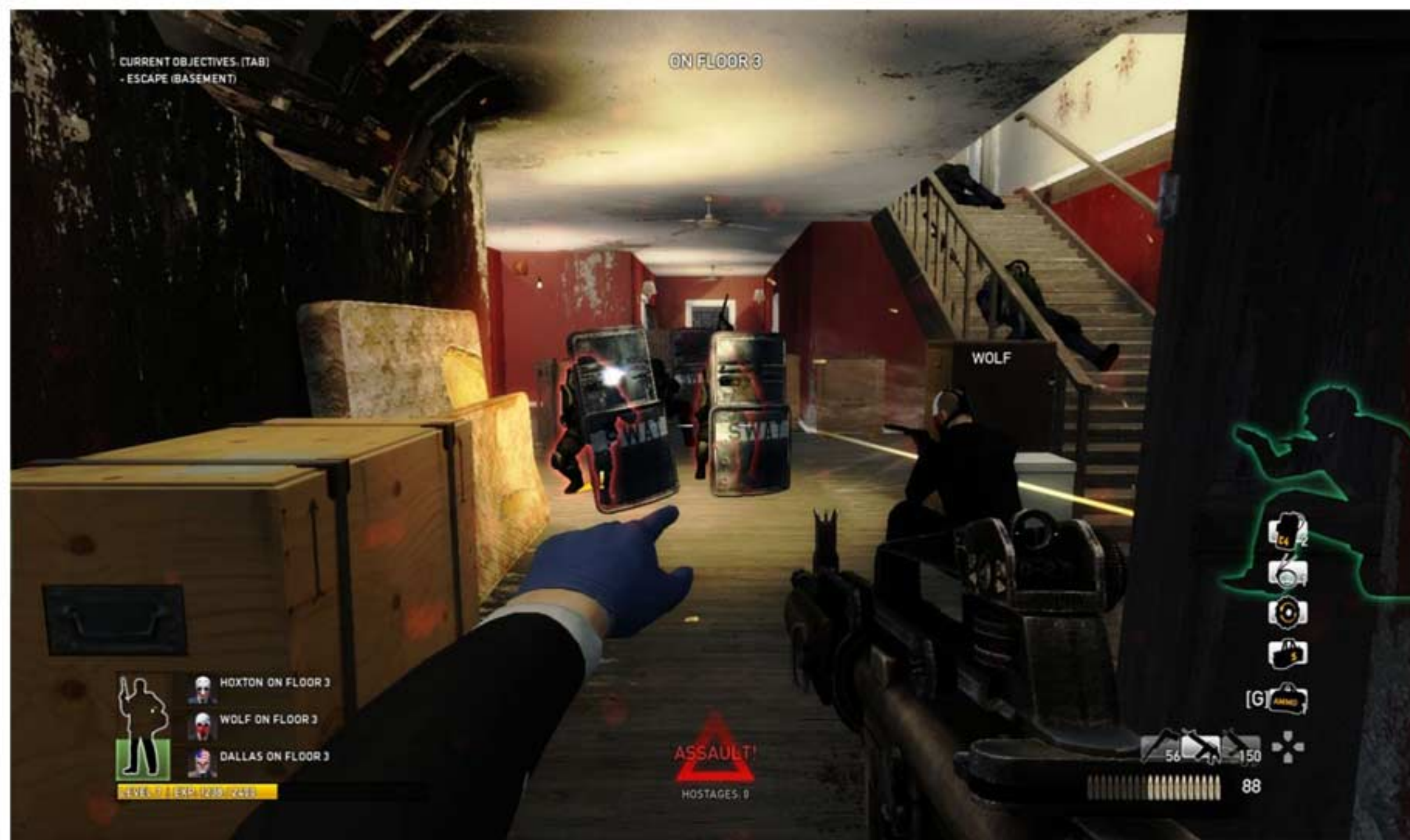
یکی از مهم ترین بخش از SC Blacklist بخش های چند نفره ی آن بود. از هر نظر بخش های Co-op و Deniable Ops سربلند هستند. اما بازگشت بخش Spies Vs Mercs که سعی در اثبات این دارد که Blacklist به ریشه ها بازگشته؛ در حالی که عدم جذابیت این بخش در مقایسه با چند نفره های عناوین نظامی امروزه در کنار اول شخص دنبال شدن این بخش باعث شده تا آن طور که باید تجدید خاطرات اتفاق خوشی نباشد.

Splinter Cell Blacklist با بهره گیری از Unreal Engine ۲.۵ ساخته می شود؛ انجینی که دیگر از هر نظر از کار افتاده محسوب می شود اما یوبی سافت حداقل در نسخه ی PC این بازی ثابت کرد که به چاشنی Havok در فیزیک بازی، هنوز هم می توان دود را از کنده بلند کرد. کیفیت بافت ها و تکسچر ها در فضا ها و اشیا محیط با دایرکت ایکس ۱۱ جلوه ی فوق العاده ای دارند؛ ضمن جلوه های بصری از جمله انفجار های فوق العاده و نورپردازی بی نظیر بازی. متأسفانه کیفیت بافت در طراحی لباس به طرز عجیبی بالانس گرافیک فنی بازی را بهم زده است.



شخصیت و یا وظایف آن تعریف نشده که از جمله کم کاری های بسیار سازندگان در جای جای بازی است. حق انتخاب شما در انتخاب اسلحه ها نیز تنها به تعداد انگشتان دو دست است و دیگر اسلحه هایی که در اختیار شما قرار خواهد گرفت ، تنها در شکل ظاهری و تعداد خشاب تفاوت خواهد داشت و در عمل

پس از عرضه نسخه اول Payday با عنوان The Heist و موفقیت تجاری نسبی آن، استودیو سازنده بازی ، OverKill Softwares ، تصمیم بر ساخت ادامه ای بر این عنوان گرفت و Pay Day 2 را با فاصله ای نزدیک به یک سال و نیم پس از انتشار نسخه اول منتشر نمود. PD2 علیرغم فاصله ی انتشار یک و نیم



تفاوت خاصی وجود نخواهد داشت. گیم پلی بازی بسیار کم جزئیات و سهل انگارانه کار شده است. هیچ خلاقیت و ابتکاری یا حتی تفاوت به خصوصی در گیم پلی نسخه دوم نسبت به نسخه اول حس نمی شود. هرچند که بازی در دقایق اولیه از ضرباهنگ خوبی بهره مند است اما پس از ورود به مراحل سرقت گاوصندوقها، به شدت از ضرباهنگ بازی کاسته خواهد شد.

ساله از عنوان پیشین خود ، پیشرفت های زیادی را به خود ندیده. بازی در بسیاری از وجوه بسیار سهل انگارانه کار شده است و پس از ساعات اولیه ، بسیار خسته کننده و طاقت فرسا جلوه خواهد کرد. حق انتخاب های شما در شخصی سازی کارکتر تنها در اختیار گرفتن کارکتر هایی با ماسک ها متفاوت است ، چرا که هیچگونه تفاوتی در قابلیت های

PAYDAY 2

عادل نریمانی



Overkill Software
Games 505
First-person shooter
PS3 . X360 . PC

35%

طراحی اسلحه ها- موسیقی در مواقعی ضرباهنگ خوبی به بازی می بخشد- صداگذاری اشیاء و محیط نسبتاً در سطح خوبی قرار دارند

گیم پلی کار نشده و کم جزئیات
گرافیک ضعیف - نداشتن داستان

گیم پلی: کم جزئیات ، بدون خلاقیت ، خسته کننده ، طراحی مراحل تکراری ، هوش مصنوعی بسیار ضعیف

گرافیک: در سطحی بسیار پایین قرار دارد. بافت های بی کیفیت ، طراحی محیط بسیار بد. افکت های ضعیف. طراحی هنری وجود خارجی ندارد!

صداگذاری و موسیقی: صداگذاری نسبتاً خوب اما ایراد در صداگذاری افکت ها و NPC ها. نقش موثر موسیقی در ضرباهنگ بازی

داستان: وجود خارجی ندارد!

هیچ وجه شخصیت ها پرداخت شده نیستند و شما در بازی نه از رابطه بین آنها ، چگونگی آشنایی شان ، هدف شان از دزدی ها و هیچ مورد دیگری مطلع نخواهید شد که مورد نیز از دیگر مثال های کم کاری سازندگان است.

بازی در بخش گرافیک هم عملکردی پایین تر از متوسط دارد. گرافیک بازی هیچگونه پیشرفتی نسبت به نسخه پیشین ندارد. نورپردازی بسیار ضعیف و سطحی است و بافت ها از کیفیت بسیار کمی بهره مند اند. طراحی محیط های بازی خالی از هر گونه جزئیات است. تمامی محیط ها در ماموریت های مشابه ، از ظاهر هایی مشابه و بدون کوچک ترین تغییری نسبت به مراحل قبل کار شده اند. افکت ها در سطح پایینی قرار دارند و به هیچ عنوان برای مخاطب راضی کننده نخواهند بود. طراحی NPC ها بسیار بسیار ضعیف است و بیش از یک نسل عقب ماندگی دارد. جزئیات صورت و لباس NPC بسیار پایین است و تقریباً با صورت هایی کاملاً صاف مواجه خواهید بود.

فیزیک بازی بسیار پر ایراد و پر باگ است ، در هم روی اشیاء و افراد کاملاً کار نشده است و هر فرد و هر شی ای در بازی در یکدیگر فرو خواهند رفت. باگ های دیگر فیزیکی در بازی مانند معلق شدن اشیاء و افراد در بازی آنقدر تکرار خواهد شد که در صورت ندیدن اینگونه باگ ها متعجب شوید. تخریب پذیری و افکت های گوناگون از جمله افکت خون و دود در بازی در سطح پایینی قرار دارند. چند ضلعی ها در بازی از جزئیات پایینی برخوردار اند و برای مخاطب آزار دهنده جلوه خواهند کرد.

طراحی مراحل بسیار بسیار ضعیف است. خالی از هر گونه طراحی یا نقشه یا هر مورد دیگری که به یک سرقت جذابیت ببخشد ، بدون هیچ پیچیدگی بدون کوچک ترین تفاوتی بین بسیاری از مراحل. در واقع طراحان بازی تعداد معدودی مرحله طراحی کرده اند و هر چه در بازی پیش بروید ، هیچ تغییری در مراحل ، طراحی مکان ها ، شیوه کار یا هر چیز دیگری مشاهده نخواهید نمود ، تنها چیزی که از مراحل آسان تا دشوار تغییر می کند ، کمیت هاست. کمیت وظایف شما و کمیت پلیس ها. از دیگر موارد آزار دهنده بازی نبود بالانس مناسب در بازی و ظاهر شدن دشمنان (پلیس ها) از در و دیوار مکان های گوناگون است که تنها برای سخت تر جلوه دادن بازی قرار داده شده است.

هوش مصنوعی نیز مانند دیگر وجوه گیم پلی در سطح بسیار پایینی قرار دارد ، هم سه همراه شما و هم هوش مصنوعی NPC ها و پلیس ها ، همه در سطح پایین قرار دارند. پلیس ها همواره در صورت رویت شما ، تنها به شما حمله ور خواهند شد ، یاران شما در درگیری عملکرد بسیار ضعیفی خواهد داشت و در بسیاری از موارد NPC ها بی دلیل به شما مشکوک خواهند شد. بازی به هیچ وجه از داستان خاصی بهره مند نیست که یک ضعف بزرگ دیگر برای این بازی به حساب می آید، چرا که راه برقراری ارتباط مخاطب با شخصیت ها و جذب شدن مخاطب و انگیزش او برای ادامه دادن بازی را از بین خواهد برد. شخصیت پردازی شخصیت ها نیز تنها به چند خط متن مختصر و بی جزئیات در رابطه با هریک از چهار نفر خلاصه می شود و به



خسته کننده، آزار دهنده و کسالت بار به شمار می آید. می توان گفت هدف استودیو سازنده برای خلق یک عنوان متفاوت، در شرایطی متفاوت و موقعیت تجربه نشده ی دزدی در یک اکشن اول شخص، به ترکیبی ناخوشایند بدل شده و به سرعت مخاطب را از بازی زده خواهد کرد. شاید اگر سازندگان وقت بیشتری را صرف ساخت بازی و کار بر روی جزئیات و مکانیک های بازی میکردند، با عنوان بهتر و لذت بخشی مواجه بودیم ولی محصول کنونی به هیچ عنوان مخاطب امروزی دنیای گیم را راضی نمیکند.

قابل قبول قرار دارد و در مجموع از میزان کسالت باری بازی می کاهد. با این وجود به خاطر تعداد قلیل موسیقی های بازی ، بخش شنیداری بازی نیز پس از چند ساعت خسته کننده و تکراری خواهد شد که برای بازی ای که هدف بر جذب مخاطب برای ساعت های متوالی در بخش های تک نفره و چند نفره دارد ، یک نقطه ضعف مهم به شمار می آید.

PayDay 2 در مجموع ، عنوان سطح پایین و سهل انگارانه است. بازی در تمامی بخش های دارای ضعف های متعددی است و یک عنوان

بازی در بخش طراحی هنری هیچ حرفی برای گفت نخواهد داشت. جزئیات کم محیط های بازی ، نبود تنوع در طراحی محیط ها ، بی توجهی به طراحی کارکتر ها و چندین مورد دیگر نشان از آن دارد که هیچ گونه طراحی هنری خاصی برای این عنوان به کار برده نشده است.

تنها نکته مثبت قابل ذکر در مورد بخش گرافیک بازی طراحی نسبتاً خوب اسلحه های معدودی است که برای شخصی سازی در اختیار خواهید داشت.

بازی در بخش موسیقی و صداگذاری بهتر از بخش های دیگر عمل می کند و عملکردی متوسط رو به بالا از خودش به نمایش می گذارد. صداگذاری اسلحه ها و وسایل و انفجار ها قابل قبول اند و ایرادات جزئی مانند تاخیرات در صداگذاری که گهگاه به وجود می آید ، از موارد قابل چشم پوشی به شمار می آیند. اما صداگذاری شخصیت ها نیز در سطح قابل قبولی قرار دارد اما صداگذاری NPC ها به هیچ وجه قابل قبول نیست و با کیفیت پایینی انجام پذیرفته است. همچنین صداگذاری افکت ها نیز در سطحی پایین تر انتظار قرار دارد و همواره صداهایی تکراری را در این دو بخش خواهید شنید.

موسیقی بازی را می توان بهترین بخش بازی قلمداد نمود ، چرا که در مأموریت های مختلف از گوناگونی مناسبی بهره مند است، ضرب آهنگبازی را به خوبی بالا می برد و در هیجان بخشیدن به مراحل گوناگون نقش موثری ایفا می کند. موسیقی بازی در منو نیز در سطحی





Road of Battle

Parseh Game Studio
Tower Defence
PC

کلیدش کشت!

گیم پلی روان / دوربین و فریم ریت عالی / ارزش تکرار بسیار بالا و اعتیاد آور / استفاده از موتور گرافیک بومی / پایه گذار سبک دفاع از قلعه در ایران

صداگذاری و موسیقی ضعیف / ضعف های گرافیکی در زوایای نزدیک / انیمیشن های غیر قابل قبول / داستان به مراتب آبکی

80%

چرا باید بازی سازان کشورمون به دنبال ساخت عناوین بلاک باستر یا سبک های کلیشه ای باشند؟ درست منظورم سبک شوتر اول شخص است که جز تعداد بسیار محدودی، بقیه ی آنها آثاری به مراتب ضعیف، بی کیفیت و به قولی داغون هستند که حتی ارزش یک بار نصب و اجرا هم ندارند ولی سازندگان آنها با اعتماد به نفسی بالا و بدون دیدن و حتی اطلاع داشتن از محصولات خارجی، سعی در بزرگ کردن محصولی را دارند که کیفیتش به نسل ششم هم نمیرسد. اما در میان بازی سازان کشورمون هنوز تعدادی هم وجود دارند که فکرشان و هدفشان چیزی غیر از اینهاست و سعی دارند با نوآوری در صنعت بازی سازی ایران، گامی رو به جلو بردارند. یکی از این استودیوها، پارسه نام دارد که با سنت شکنی هایی که در ساخت عنوانی به نام جاده های نبرد داشت، تونست نامی رو از خود به جا بزاره. اما جاده های نبرد چی بود و چه چیزهایی رو به همراه داشت که تا این حد لایق تحسین شدن را دارد؟

یکم عقبتر میریم و به زمانی که هنوز این بازی عرضه نشده بود، وقتی به سراغ آقای بیگ جانی مدیر استودیو و همچنین مدیر پروژه و طراح اصلی بازی رفتیم، سوالات زیادی رو درباره ی بازی داشتیم، یکی از این سوالات این بود که چرا این سبک و چرا این بازی؟

ما می دانیم که راه زیادی در پیش داریم و اصلا توانایی ساخت بازی AAA را نداریم. در همه جای دنیا هم همینطور است. هیچ گروه تازه تاسیس شده ای که افراد گروه هیچ تجربه ای در ساخت بازی ندارند در اولین پروژه خود تصمیم به ساخت بازی AAA نمی گیرند. ما نیز تصمیم گرفتیم که با توجه به توانایی های خودمان یک بازی بسازیم و کم کم در این راه قدم بگذاریم و پیشرفت کنیم. بینش صحیح استودیو پارسه در مورد توانایی های فنی در ایران قابل تحسین هست، همیشه باید واقعیت ها را بسنجیم و در مسیر درستی که امکانش هست قدم برداریم و در اون راه خودمون رو بزرگ کنیم. شروع ساخت یک بازی اون هم در سبکی که خوشبختانه در دنیا خاص است و تعداد کمی به دنبال ساختش میروند ولی در عین حال مخاطبین بسیار زیادی را دارد، ریسک بالایی را میطلبد. بازی سازان ایرانی مخصوصا نسل نوجوان اصلا با سبک دفاع از قلعه آشنایی ندارند و فکر میکنند این بازی هم چیزی شبیه به استارکرفت و دیگر بازی های استراتژیک است ولی متأسفانه این نکته رو نمیدونند که سبک استراتژیک دارای زیر شاخه هایی است که یکی از آنها سبک دفاع از قلعه است!



اول از همه به سراغ صحبت آقای بیگ جانی در مورد موتور گرافیکی بازی Segan X می‌رویم و جواب این سوال که چرا برای ساخت بازی به سراغ موتورهای آماده نرفتند :

”به سراغ موتورهای آماده نرفتیم زیرا استفاده از موتوری که خودمان توسعه داده بودیم و زیر و بم آن را می‌دانستیم برایمان صرفه زمانی و مالی بیشتری داشت. از سویی می‌توانستیم به راحتی مکانیک‌ها و گیم پلی‌هایی را که نیاز داشتیم در بازی اضافه کنیم و تلاش کنیم که تا حد امکان گیم یک مکانیک نرم و روان را تجربه کند. از دیگر مهمترین چالش‌های ما بهینه سازی موتور بود که می‌توانستیم با استفاده از نرم افزارهای آنالیز کد نقاط ضعف را یافته و برای آنها چاره ای اندیشه کنیم یا وقتی دوستانمان همچون آقای تقدیسیان نکته خاصی را عنوان می‌کردند می‌توانستیم آن را لحاظ کنیم. با توجه به اینکه صحنه‌ها و بعضی از مدل‌های ما دارای پلی‌گان‌ها و جزئیات زیادی بودند و صحنه‌های شلوغ با تعداد زیادی یونیت در کنار افکت‌هایی چون غبار و مه، آب، باران، بازتاب، انفجار، دود، سایه و ... داشتیم، نمی‌توانستیم روی موتورهای ارزان قیمتی که برای بازی‌ها کوچک عرضه می‌شوند حساب کنیم. زیرا این کار ریسک بالایی برایمان داشت. برای مثال به تصاویری که از ادیتور بازی منتشر شده دقت کنید. در پایین ادیتور صحنه (بدون حضور تاورها و یونیت‌های دشمن در خود بازی) تعداد رثوس و مثلث‌هایی که در هر فریم رسم می‌شوند نوشته شده است.

بینش صحیح استودیو پارسه در مورد توانایی‌های فنی در ایران قابل تحسین هست، همیشه باید واقعیت‌ها را بسنجیم و در مسیر درستی که امکانش هست قدم برداریم و در اون راه خودمون رو بزرگ کنیم. شروع ساخت یک بازی اون هم در سبکی که خوشبختانه در دنیا خاص است و تعداد کمی به دنبال ساختش می‌روند ولی در عین حال مخاطبین بسیار زیادی را دارد، ریسک بالایی را می‌طلبد. بازی بازان ایرانی مخصوصاً نسل نوجوان اصلاً با سبک دفاع از قلعه‌آشنایی ندارند و فکر میکنند این بازی هم چیزی شبیه به استارکرفت و دیگر بازی‌های استراتژیک است ولی متأسفانه این نکته رو نمیدوند که سبک استراتژیک دارای زیرشاخه‌هایی است که یکی از آنها سبک دفاع از قلعه است! یکی از قدم‌های مثبت استودیو پارسه در ساخت بازی جاده‌های نبرد، استفاده از موتور گرافیکی بومی و ایرانی بود. Segan X ساخته‌ی استودیو پارسه و با برنامه نویسی آقای بیگ جانی، به جرات یکی از پیشرفت‌های عظیم بازی‌سازی در ایران به شمار می‌رود. اگر ۵ بازی ایرانی در طول تاریخ بازی‌سازی باشند که جلوه‌های بصری خوبی را ارائه داده باشند، مطمئناً جاده‌های نبرد از جایگاه ویژه‌ای بین اون‌ها به سبب استفاده از دانش بومی برای ساخت برخوردار خواهد بود. در این نقد ما اصلاً قصد نداریم به ستایش گرافیک بازی بپردازیم چون جلوه‌های بصری با اینکه بسیار خوب کار شده‌اند ولی هنوز دارای مشکلاتی هم هستند.



را بگیرید. به شدت توصیه می‌شود که این بازی رو فقط در درجه ی سختی بالا اجرا کنید و به اتمام برسونید چون سختی در بازی که دفاع از قلعه است حرف اول را میزند! همین سختی و شاید باخت هایی که شما در بازی متحمل میشوید باعث بالا رفتن ارزش تکرار و به چالش کشیده شدن بازیکن میشود. تنوع تاورها قابل قبول است و سیستم ارتقاعی که برای تاورها تعیبه شده حرکتی هوشمندانه بود که از تکراری شدن بازی جلوگیری میکند. در کنار تاورها، بازیکن قابلیت های جانبی و پشتیبانی نیز در اختیار دارد تا در مواقع ضروری برای مثال دشمنان را فریز کند، تله بر سر راهشان بگذارد یا موشک باران کند. در مراحل جلوتر دشمنان حتی به تاورها حمله هم میکنند و بازیکن باید نسبت به ترمیم این تاورها آگاه باشد.

به نظر من جاده های نبرد تونست حداقل استاندارد گیم پلی یک بازی دفاع از قلعه رو پیاده سازی کنه و نقطه ی قوتش هم در این زمینه هست. در مورد صداگذاری و موسیقی بازی آنچنان صحبتی باقی نمی مونه! با اینکه سازنده ها در تلاش بودن تا این قسمت رو استاندارد کنن ولی هنوز ضعف در صداگذاری و موسیقی به شدت حس میشه! در جایی به کل صدای بازی قطع میشه، موسیقی آنچنان دل نشین نیست و حسی رو به بازیکن القا نمیکنه. جاده های نبرد در این بخش متوسط رو به پایین عمل کرد و ظاهرا تمرکز سازنده ها صرفا بر روی گیم پلی بازی و گرافیک بوده و به دیگر عوامل بازی به شدت دو عامل قبل حساسیت به خرج ندادند!



به طور کل جاده های نبرد رو میتوان یکی از افتخارات صنعت بازی سازی و پایه گذار سبک دفاع از قلعه در ایران نام برد و امیدواریم استودیو پارسه به خلاق بودن خودشون ادامه بدن و گیمهای ایرانی رو از خودشون ناامید نکنن.

تلاش استودیو پارسه و عوامل سازنده ی بازی جاده های نبرد واقعا قابل تحسین است. در واقع این استودیو دو محصول را ساخت! یکی موتور گرافیکی Segan X و دیگری بازی جاده های نبرد. یکی از چیزهایی که بسیار زیرکانه در ساخت بازی استفاده شد، طراحی جلوه های بصری بازی به صورت کاملا فانتزی بود. با اینکه در برخی مراحل مثل بیابان وقتی از دور مناظر رو تماشا میکنید حرکات واقعی باد و گرد و خاک را حس میکنید اما استودیو پارسه برای اینکه برخی ضعفها رو پوشش بدهد سعی در این داشت تا محیط بازی دشمنان و به طور کل جلوه های بصری را از حالت واقعگرا بودن خارج و به سمت فانتزی بودن ببرد. اگر چه وقتی بر روی محیط بازی و میدان های نبرد زوم میکنید، ضعف های گرافیکی و فنی مانند حرکت بسیار بد انیمیشن ها و نیروهای هوایی دشمن آزاردهنده خواهد بود. و یا در برخی مراحل ضعف تسکتچر های بازی واقعا مشهود است. اما یک چیزی که بازی را لذت بخش میکند، حرکت بسیار روان دوربین و خشک نبودن آن در کنار فریم ریت عالی بازی است که برخی ضعفهای بصری بازی را میپوشاند! مسلما این دو عامل برای گیمرها از درجه اهمیت بالایی برخوردار است طوری که اگر همه چیز جاده های نبرد استاندارد بود ولی دوربین بازی بدقلق بود، میتوانست کل پروژه را به نابودی بکشد.

اما چرا از داستان برای نقد شروع نکردم! راستش اصلا نمیخواستم در مورد داستان بازی صحبتی کنم چون عملا چند یک پس زمینه ی آبکی پشت بازی است. گروهی فضایی که به سیاره ی خوش و خرمی حمله میکنن، مردمی که بسیار ترسو هستن و هیچوقت نمیبینیشون و فقط تو پناهگاه هستن و شما که ناجی این مردم هستید باید با مدیریت صحیح منابع و سلاح های اتوماتیک جلوی دشمنان رو بگیرید خلاص! همین! واقعا نمیشد سازنده ها یک سری میان پرده ی کمیک یا حداقل راوی برای پیش بردن داستان بهره میبرند؟ شاید جوابی که دریافت کنم این باشه که سبک دفاع از قلعه که داستانی نمیخواد ولی آیا نمیشد؟؟ میشد!

رکن اساسی بازی جاده های نبرد گیم پلی اون هست. به مانند یک بازی دفاع از قلعه ی استاندارد، دشمنان بازی در یک مسیر مشخص به پایگاهی که در سوی دیگه ی نقشه وجود دارد حمله میکنند و شما وظیفه دارید با توجه به منابعی که در اختیارتان قرار دارد، تاورهایی رو در مسیر دشمن بچینید و جلوی آن ها

سید پرهام عبادی



Saint Row IV

Super Saint!

Volition Inc.
Deep Silver
Action Adventure
PC . PS3 . X360

دنبال کردن هدف اصلی بازی یعنی سرگرمی - گیم پلی فوق العاده
داستان جالب - لذت سوپر هیرو بودن!

عدم پیشرفت در گرافیک نسبت به نسخه ی قبل

87%

گیم پلی: این بخش از بازی را می شود فوق العاده خواند و بزرگترین نقطه ی قوت بازی نامید و نمی توان مشکلی اساسی از آن گرفت. - **گرافیک:** گرافیک بازی پیشرفت خاصی نسبت به نسخه ی قبل نکرده است و نمی تواند حرفی برای گفتن در مقابل هم سبک های خود داشته باشد از این نظر - **صداگذاری:** این بخش از بازی بسیار خوب است و متناسب با شرایط فضای بازی کار شده و دقت تیم سازنده بر این بخش قابل تحسین است. - **داستان:** شاید اول فکر کنید که داستان کلیشه ای است ولی با پیشروی داستان متوجه جالب بودن و متفاوت بودن آن می شوید

سری بازی Saints Row یکی از فاترین و بامزه ترین سری بازیهای است که در این نسل متولد شد. این بازی بسیار سریع طرفداران خود را پیدا کرد و توانست در شماره های بعدی خود به یک سری پرفردار تبدیل شود و هر ناشری را برای داشتن همچین بازی زیبا و پرفرداری ترغیب کند. دو شماره ی اول بازی از نظر کلی بازیهای جذاب و خیلی خوبی بودند ولی شماره ی سوم بازی بود که این سری را از کلمه های "خوب" و "خیلی خوب" جدا کرد و بیشتر به سمت "عالی" برد. شماره ی سوم بازی نه تنها توانست نظر منتقدان بزرگ و بازیبازان را جلب کند بلکه توانست به فروش فوق العاده ای دست پیدا کند که همین امر باعث شد عطش سازنده ی خوش فکر این بازی یعنی Volition برای ساختن بازی بعدی از این سری بیشتر شود. متأسفانه بعد از شروع پروژه ی بازی جدید آنها که ابتدا قرار بود یک DLC باشد مالک و ناشر این شرکت یعنی THQ به بن بست خورد و ورشکست شد و آنها مجبور شدند که دست از کار بکشند ولی دیری نگذشت که یک شرکت تقریباً نامی پیدا شد و شرکت با استعداد Volition را خرید که آن خریدار هم شرکتی نبود جز Deep Silver. در واقع DS به Volition Inc. بال و خریدار هم شرکتی نبود جز Deep Silver. در واقع DS به Volition Inc. پر تازگی داد و از آنها خواست که به کارشان ادامه داده و Saints Row را ادامه دهند که سرانجام این قضیه منتهی به این شد که این DLC بزرگ برای SR The Third به یک بازی بزرگ تبدیل شود و بتواند موفقیت عظیم این سری بازی خوش ساخت را باز هم ادامه دهد. حال SR جدید با پسوند و شماره ی IV عرضه شده است و بهتر از همیشه عمل کرده است و توانسته راه موفقیت و پیشرفت سری را به خوبی ادامه دهد.

داستان بازی شاید در ابتدا کلیشه ای به نظر بیاید. همان حمله ی فضاییان به زمین و گرفتن و تسخیر زمین همراه با زور و ... ولی مسئله فقط به اینجا ختم نمیشود و باید گفت که VI داستان بازی را با یک کلیشه تنها نگذاشته است و با استفاده از راه هایی گوناگون توانسته داستان بازی را از چاله ی کلیشه بیرون بکشد و داستانی شوخ و دندان گیری را تحویل طرفداران بدهد. واقعاً باید این موضوع را بیان کرد که طنز و شوخی های جالب به قدری زیبا در بازی به کار گذاشته شده اند که به جرئت می توان گفت که SR IV پایش را از یک اثر کمدمی معمولی جلوتر گذاشته شده است و می تواند با طنزهایش ساعتها سرگرمی را برای یک فرد عاشق اینگونه جزئیات فراهم کند. VI برای تنوع در این نسخه نقشه های فراوانی داشت و توانست نقشه های خود را با داستانی جالب و متفاوت از نسخه های دیگر عملی کند.

در این نسخه رئیس Third Street Saintها (میهن پرستان) که شما نقش آن را به عهده دارید رئیس جمهور ایالات متحده می شود ولی بعد از گذشت پنج سال خیلی هم اوضاع طبق مرادش پیش نمی رود و حکومت و دولتی که به دلخواهش و طبق قوانین Saintها درست کرده بود به راحتی به علت حمله ی موجوداتی فضایی موسوم به Zinها به خطر می افتد. مسئله موقعی خطرناکتر می شود که تمام اعضای گروه میهن پرستان توسط Zinyak یعنی رئیس Zinها دزدیده می شوند و فقط شما که رئیس جمهور کشورتان نیز هستید باقی می مانید و خودتان. حال وقت آن است که کمی شجاعت نشان داده و کشور خود و در نهایت نهایت سیاره ی خود را از دست Zinyak نجات دهید. ماجرا فقط به اینجا ختم نمیشود. دیوانه بودن دنیای بازی فراتر از این تفاسیر است. اگر قدرتهایی از بازیهای Prototype و inFamous به SR وارد شوند چه اتفاقی می افتد؟ اتفاقی که می افتد این است که دنیای Saints Row از همیشه دیوانه تر خواهد شد! شما در بازی فقط یک رئیس جمهور عادی دارای اسلحه هایی مثل Shotgun و Pistol و ... نیستید! با اتفاقاتی که در داستان بازی رخ می دهد تبدیل به یک Superhero می شوید که هیچ کس جلودار شما نخواهد بود. همین تغییر روند بازی و به نوعی سوپرهیرو شدن کاراکتر اصلی بازی توانسته تنوعی مثال زدنی را در بازی بوجود آورد که همراه با خود توانسته بسیاری از المانهای خوب را جایگزین المان های کهنه و قدیمی سری بکند.

مطمئناً با ورود قدرتهای سوپرهیرویی و ابرقهرمانانه به بازی المانهای جدیدی به بازی افزوده و سبب زیباتر شدن بازی و متنوع تر شدن گیم پلی سری شده است. بخش گیم پلی (Gameplay) سری بازی Saints Row مطمئناً نقطه ی قوت آن است و اینبار نیز قویتر از گذشته شده است. استفاده از قدرتهای سوپرهیرویی در بازی بسیار لذت بخش و در عین حال ساده و بدون هیچ سختی می باشد. همین سادگی در عین حال جالب بودن استفاده ی اینگونه قدرتها باعث شده تا جذابیت زیادی به این بخش اضافه شود. از انواع قدرتها میتوان به Blast و Super Jump و Telekinesis اشاره کرد که از جالبترین و پر استفاده ترین قدرتهای بازی میباشند. با استفاده از قدرت Blast میتوانید رگه هایی از یخ را به طرف دشمن مورد نظر پرتاب کرده و آن را یخ بزنید و بعد هر طور که بخواهید میتوانید با آن نگون بخت یخ زده که کاری از دستش بر نمی آید رفتار کنید.



به چشم نمی آید. سری SR هیچوقت با خود گرافیکی فوق العاده به همراه نیاورده است و این بار هم SR IV از این قاعده مستثنا نیست و گرافیک بازی را نمی توان جزو دسته ی "عالی" قرار داد ولی می توان گفت جزئیات قابل قبولی دارد. طراحی چهره ها در بازی در حد و اندازه های بازی های دیگر هم سبک نیست ولی به خاطر رنگ بندی بسیار زیبا و شاد بودن اکثر رنگهای لباسها و محیطها خیلی این مورد به چشم نمی آید و در واقع باز به همان می رسیم که SR اصلاً به دنبال بهترین گرافیکها نیست و هدف اصلی آن چیزی بالاتر از این حرفها است. هدف اصلی VI برای بازی خود سرگرمی است که بسیار خوب توانسته اند سرگرمی فوق العاده ای را برای طرفداران این سبک دست و پا کنند. Draw Distance بازی به مانند نسخه ی قبلی بسیار خوب است که همین نکته برای بازی شلوغی مانند SR یک نکته ی مثبت به شمار می آید. در کل باید در مورد بخش گرافیک بازی گفت که پیشرفت خاصی نسبت به SR The Third نداشته ولی همین هم خیلی بد نیست و میتوان آن را خوب نامید. Nolan North در SR IV آمده تا برای اولین بار بتواند نقش صداگذار رئیس جمهور کشورش را ایفا کند. به واقع شاید اکثر کسانی که SR IV را بازی کرده اند و کاراکتر خود را مرد انتخاب کرده اند صدای شخصیت خود را North انتخاب کرده اند. در SR IV صداهای متفاوتی را برای شخصیت خود می توانید انتخاب کنید و همینطور بعد از آن تن صدای شخصیت خود را می توانید به دلخواه بالا یا پایین ببرید. موسیقی این شماره نیز مثل گذشته خوب است و همانطور که فضا و جو این بازی می طلبد موسیقی به کار برده شده است و همینطور انواع و اقسام شبکه های رادیویی وجود دارد که می توانید در ماشین خود به آنها گوش دهید که در سری GTA هم همینگونه بود.

در کل باید گفت همانطور که انتظار می رفت Saints Row IV موفقیت سری را ادامه داده و حتی بهتر از Saints Row The Third هم ظاهر شده است و یکی از سرگرم کننده ترین بازیهای است که در این چند وقت عرضه شده است. تا آمدن GTA V که هم سبک نیز هستند زمانی باقی نمانده پس می تواند برای آماده شدن این عنوان عالی را بازی کرد. اگر به دنبال یک بازی فوق العاده و در عین حال سرگرم کننده هستید باید گفت پس منتظر چه هستید، این بازی را تهیه کنید!

قدرت Super Jump که بسیار هم مورد استفاده قرار میگیرد قدرتی است که به شما اجازه ی پرشی بلندتر از حد معمول را داده (خیلی بلندتر!!) و با این کار می توانید به جاهایی که با پای پیاده قادر به رسیدن به آن نبودید برسید و بسیاری کارهای دیگر که می توان با این قدرت جالب انجام داد. Telekinesis شاید بتوان گفت بهترین قدرت برای شلوغی و هرج و مرج درست کردن در خیابان میباشد. با این قدرت می توانید هر وسیله ای (از قبیل نقلیه و غیره) را برداشته و به هر طرف که دوست دارید بیاندازید. می توانید بر سر دشمنانتان یک وسیله ی نقلیه ی بزرگ بیاندازید تا فقط با همین کار!! کارشان تمام شود. البته که انواع زیادی قدرت در بازی وجود دارد ولی در اینجا فقط به توضیح در مورد همین سه قدرت (Power) بسنده می کنیم. مطمئناً گیم پلی بازی فقط حول محور قدرتهای سوپر هیرویی نمی باشد و هنوز هم میتوانید اسلحه به دست بگیرید و با آن دشمنان خود را سلاخی کنید.



البته این بار اسلحه های زیادتری در اختیار دارید که بسیاری از آنان هم ساخته شده توسط Zinهاست و می توانید از سلاح خودشان بر علیه خودشان استفاده کنید. سلاح Zinها علاوه بر ظاهر عجیبشان قدرت بالایی نیز دارند و شاید بتوانند در مبارزه ها کمکهای فراوانی بکنند. وسایل نقلیه هم که به مانند گذشته در اختیار شما قرار دارند و می توانید به آنها را Upgrade کرده و مهارت خود را افزایش دهید. اینبار وسایل نقلیه ی Zinها هم در شهر یافت میشود و می توانید لذت راندن با وسایل نقلیه ی Zinها را هم تجربه کنید. شاید شهر بازی که تغییر خاصی نسبت به نسخه ی قبل نکرده است ابتدا کمی در ذوق بزند ولی آنقدر چیزهای جدیدی منتظر شماست که شهر قدیمی خیلی

با هر سطح انتظاری به طرف Shadowrun Returns بروید، دست خالی باز نخواهید گذشت. حالا که تقریباً ۱۵ سال از ساخت اولین Shadowrun گذشته است، عنوان جدید آن توانسته به خوبی از ماموریت زنده کردن نام فرنچایزی تاثیرگذار سربلند بیرون بیاید.

در بازی داستان یک شادورانر را دنبال میکنیم که تقریباً هرکاری را در ازای پول انجام میدهد. حالا سال ۱۰۵۰ است و یکی از هم تیمی های همین شخصیت اصلی که سم واتس نام دارد یک ویدئوی ضبط شده پخش میکند و به شخصیت اصلی میگوید که تا حالا حتما مرده است و آخرین آرزویش این است که قاتلش پیدا شود. همچنین سم میگوید که ۱۰۰۰۰۰۰۰ نوین (واحد پول شادورانرها) منتظر کسی که این کار را کند است. پس شخصیت اصلی ما به محل زندگی سم، یعنی سیاتل میرود و تحقیقاتش را آغاز میکند.

Shadowrun Returns تلاشی است برای جذب هر نوع مخاطبی به یک بازی نقش آفرینی نوبتی که از هر نظر یک محصول ارزشمند قلمداد میشود. از چندین نظر، ارزشمندی این بازی قابل درک است.

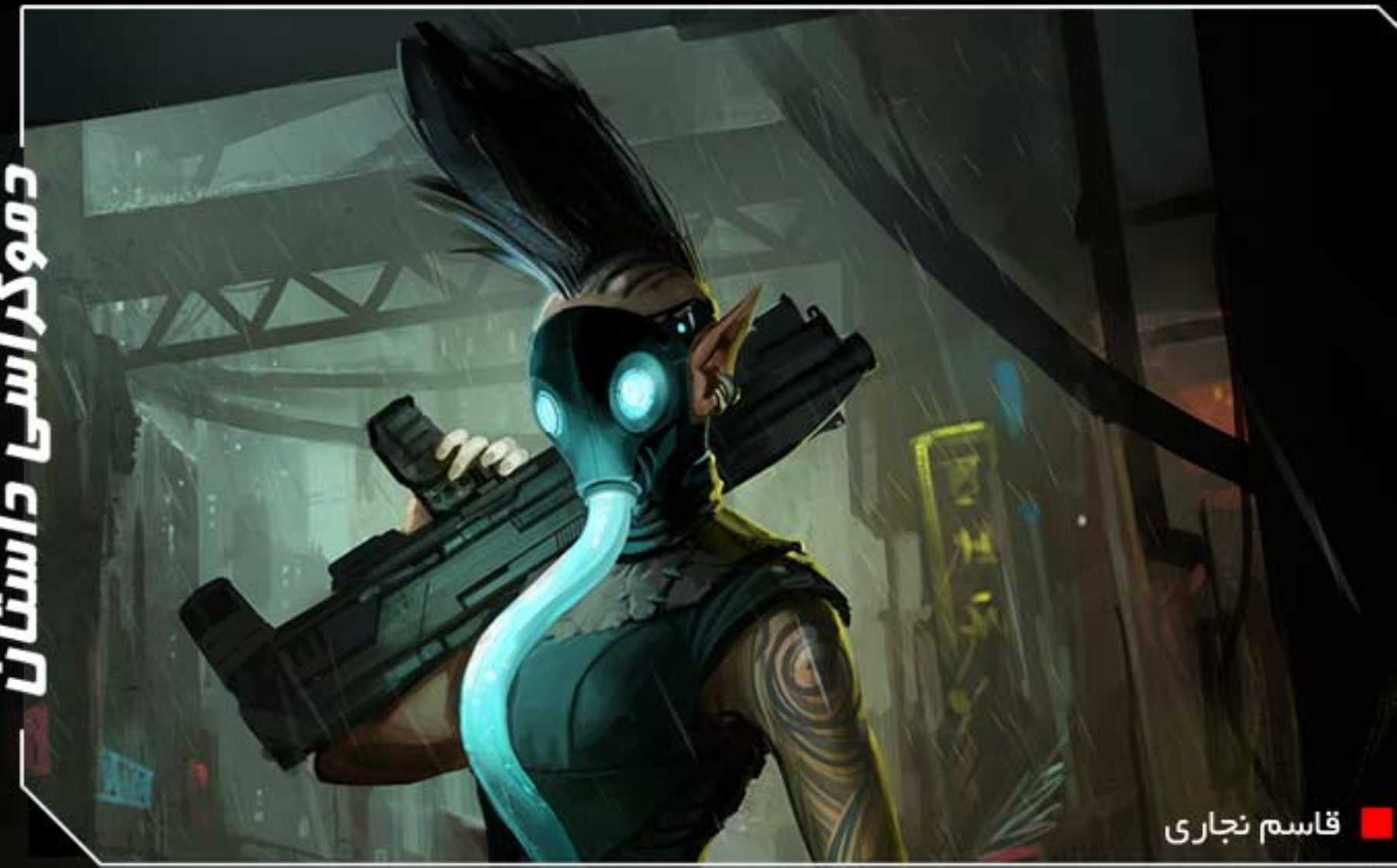
Shadowrun Returns

اولین و بهترین ارمغان بازی، خلق یک جهان سایبرپانک واقعی است. یعنی خلق دنیایی دیستوپیایی در آینده ای نزدیک، جایی که هکرها شبانه میتوانند کاری کنند که حتی رییس جمهور هم به زانو درآید. دنیای هک و هکرها، خلق دنیایی که انسانیتش رو موت است، چیزی نیست که همیشه و در همه ی بازی ها خوب از کار درآید. اما Shadowrun Returns این فضا را در حد توانش در می آورد.

اما همین دنیای ملموس هم در نیمه ی دوم بازی، آشکارا هدر میرود و تلف می شود. یعنی پس از گره گشایی و اطلاعات دادن نیمه ی دوم، همه ی آن خیابانهایی که جو فوق العاده ای بر آنها حاکم بود و میشد در گوشه گوشه اش گشت و گذار کرد و مات و مبهوت طراحی صحنه ها شد، کنار گذاشته میشود و بازی به فضاهای بسته که البته آنها هم کار شده اند، اما فاقد آن جو خوب فضاهای بیرونی هستند، محدود میشود.

این محدود شدن همانا و جلوگیری از کشف مکانها و چیزهای جدید همانا.

دموکراسی داستان



قاسم نجاری

Harebrained Schemes
PC, OS X, Linux, iPad, Android tablets
Tactical role-playing game

93%

محیط سایبرپانک بسیار کار شده / توجه به جزئیات و خصوصیات شخصیتی کاراکترهای اصلی و فرعی و حتی NPC ها / داستان فوق العاده گیرا / مبارزه های تاکتیکی / ادیتور Built-in هم مزیت بزرگی برای بازی است

سیستم سیو غیر قابل قول - باگهای گرافیک و گیم پلی کم توجهی به تم اصلی بازی

گیم پلی: کمرنگ کردن تدریجی بخش جست و جو نمیتواند ضربه ی زیادی به بازی بزند و بخش مبارزات تاکتیکی تا حد امکان شسته رفته از آب درآمده است. - **گرافیک:** میراثی از گذشته ی Shadowrun که همان دوربین ازومتریک ۲ونیم بعدی در محیطی به یادماندنی است که البته باگ هم دارد - **صداگذاری:** کم توجهی آشکار به موسیقی متن بازی در حالی که موزیک Shadowrun های قدیمی از بهترین نمونه های زمان خودشانند. - **داستان:** یک داستان پرو پیمان با ایده های قابل ستایش که توانایی جذب مخاطب را تا لحظات پایانی دارد



بر اکتشاف و جست و جو مبارزه های تاکتیکی استوار است. مبارزه ای تاکتیکی به لطف طراحی مراحل به جا، عنصر ارزشمندی به حساب می آید که البته اوایل بازی کمرنگ تر است اما تا انتهای بازی همانطور بیشتر و بیشتر خودنمایی میکند و البته با پیشروی، سخت تر هم میشود. این سختی میتواند برای تازه کاران کمی مشکل ایجاد کند و این مشکل هم فقط میتواند از آپگرید کردن کاراکتر باشد و گیم پلی بازی، هیچ وقت غیرمتعادل نمیشود. همانطور که گفتیم، بخش اکتشاف و جست و جو که به زودی از بین میرود اما در همان مراحل اول هم کاربردهای بسیار خوبی دارد. مثلا میتواند در ماموریت های فرعی، کمک حالی باشد بهتر کردن حال و هوای بازی. مثلا در قسمتی که باید به صحنه ی جرم بروید، میبینید که یک بی خانمان، به دلیل این قتل لباسهایش را گم کرده است. خب، باچ ندتا کلیک میشود لباسهایش را به این فرد پس داد و کمی هم با او صحبت کرد. اینطوری هم شهر بهتر شناخته شده و هم اطلاعاتی از قتل به دست می آید. از این قبیل ریزه کاری ها باید بیشتر میبود اما تا پایان بازی جز چند ماموریت فرعی کم اهمیت، چیز بیشتری رو نمیشود.

ای کاش فکری هم حال سیستم سیو بازی میشد چرا که کاملا روی اعصاب مخاطب راه میرود. چک پویتها فقط در نقاط خاصی هستند که البته خیلی دور از هم قرار گرفته اند و با این کار، بازی (به خصوص در مراحل پایانی) سخت تر میشود و میتواند به راحتی مخاطب را فراری دهد.

اما همه ی بازی، در خدمت داستان و این داستان است که دموکراسی اش را بر سراسر Shadowrun Returns عرضه میکند. داستان، بر روی لبه ی تیغ راه میرود و میلی متری ترین حرکت میتواند بازی را از آن طرف بام پرت کند. اما تا فصل پایانی به طرز غافلگیرانه ای این اتفاق نمی افتد و داستان همان روند استوارش را حفظ میکند. از اولین لحظات شروع، میبینیم که سوالات مدنظر، به هنرین شکل ممکن مطرح میشوند. جدا از سوالات، محک هایی که بر شخصیت اصلی بازی زده میشود، قابل تحسین است. محک هایی که ارزشهای داستان را رو میکند. جاهایی هست که میبینیم شخصیت اصلی بین پول و شرافت و رفاقت گیر میکند و شخصیتش در انتخابها شکل میگیرد. این به کنار، معرفی شخصیتها و در راس آنها معرفی "کایت" واقعا مثال زدنی است. زمینه سازی بینظیری که برای روبرو شدن با این شخصیت چیده میشود، از آن نقاطی است که حتما حرفه ای ها را عاشق بازی خواهد کرد. این ریزه کاریها در چنین بازی کوچکی که کار ساختش را با کیک استارتر شروع کرد و در سکوت تبلیغاتی هم منتشر شد، بسیار خوشایند است و حتی میتوان گفت که در حد بازیهای نقش آفرینی بزرگ پرداخت شده است.

اما ارزش بعدی S:R در به ارمغان آوردن یک نقش آفرینی نوبتی است که فکر میکنم طرفداران چنین سبک هایی باید ممنون سازنده ی این بازی باشند. با دوربین ایزومتریک و فضای دو نیم بعدی که از نسخه های اصلی بازی قرض گرفته شده است، پایه و مبنای گیم پلی،

Shadowrun Returns تجربه ای مدرن شده از یک عنوان کلاسیک دوست داشتنی است که البته به همان اندازه ی نقص و تر تمیز نیست اما میتوان از آن لذت برد. این عنوان تا جایی که توانسته و امکانش محیا بوده، سعی در مخاطبان اکشن پسند و امروزی تر داشته و در کنار آن، حتما چشم حرفه ای ها را هم خواهد گرفت. درست است که مشکلات گرافیکی (گرچه اندک) ممکن است جاهایی اعصاب خردکن باشند اما ابزار تنفر از بازی را فراهم نمیکند. اگر بتوانید با کمی انتظار کمتر و صبر و حوصله ی بیشتر به سراغ Shadowrun بروید، مطمئن باشید هشت ساعتی را در یک دنیای دیگر، به خوبی خواهید گذراند.

وجود چندین باگ مضحک، کرش کردن و چند خطای گرافیکی دیگر هم سبب میشود تا عیبهای دیگر بازی رو شوند اما به راحتی بخشیده میشوند چرا که طراحی محیط، بیش از هر چیزی فضای سایبرپانک و آینده نگرانه را به بازی تزریق کرده و در این راهش موفق بوده است. استفاده از جزییات هم برای چنین گرافیکی چیز جالبی است که توجه زیادی به آن شده است. به علاوه آن، مدل کارکترها و کانسپتهایی که در دیالوگ ها به نمایش در می آید، نشان از پراهمیت بودن این بخش برای سازندگان است. راستی حتما از ادیتور بازی هم استفاده کنید. با استفاده از ادیتور میتوان نقشه هایی به سبک هنری خود بازی درست کرد که میتواند سرگرم کننده و آموزنده باشد. این قسمت به خصوص برای کسانی که علاقه مند به بازیسازی اند بیشتر توصیه میشود چرا که این خلاقیت و نبوغ را بیشتر میتوان در آن بروز داد.

یکی از چیزهایی که همیشه میتواند الهام بخش محیطهای آینده نگرانه باشد، موسیقی است. موسیقی اینجاها آن قدر به کار می آید که میتواند همه چیز حتی بی اثر کند. اما Shadowrun با اینکه تاریخچه ی بسیار خوبی هم در زمینه ی موسیقی متن دارد، نتوانسته آنطور که باید مخاطب را از موزیک راضی نگه دارد. ریتم تند و اکشن موسیقی متن، برای چند مرحله میتواند خوب باشد اما بعد از مدتی به شدت تکراری میشود و باعث ناراحتی. برای ساخت موزیک برای چنین عنوانی، باید بیشتر از این توجه میشد و میشد که از موسیقی الکترونیک یا حتی موسیقی با خواننده استفاده کرد اما حیف که توجه ای به این بخش نشده است.



■ امین شیروانی



پس از به روی کار آمدن شبکه‌های لایو، عناوین ۲ بعدی جانی تازه گرفتند و به نوعی میدان را برای عناوین ۳ بعدی بسیار تنگ کردند. در این چند سال اخیر بازی‌هایی نظیر Braid، Limbo، Super Meat Boy و ... پرچمدار سبک ۲ بعدی بودند و هریک از آنها ویژگی‌های منحصر به فرد خود را داشتند. به طور معمول، در پشت همچنین بازی‌هایی تیم‌های بزرگ با بودجه‌های میلیونی قرار نگرفته است، اما تنها علاقه‌ی آن‌ها سبب ساخت این عناوین خلاقانه می‌شود. در سال ۲۰۱۱، استودیوی Curve عنوانی را با نام Stealth Bastard برای PC منتشر کرد که در آن بازی‌کننده در نقش یک کلون باید راه خروج را از یک منطقه‌ی بی نام و نشان پیدا می‌کرد. حال پس از گذشت ۲ سال باز هم این استودیو دست به انتشار این عنوان برای کنسول PS3 و کنسول دستی Ps Vita زد. در این نسخه باید به مانند گذشته با وجود تله‌ها و دشمنانی که بر سر راه قرار گرفته‌اند راه را پیدا کرده و گام به مرحله‌ی بعد بگذارید. البته تفاوتی که این نسخه با نسخه‌ی کامپیوتر دارد در نام آن است. همانطور که گفته شد در نسخه‌ی دو سال پیش نام این عنوان Stealth Bastard بود، اما اکنون باید به دنبال Stealth Inc:AcitD در شبکه‌ی PSN باشید. بازی داستان خاصی ندارد و تنها باید راه‌های خروج را در میان نزدیک به ۸۰ مرحله پیدا کنید. در این بازی به دنبال زندگی نامه‌ای برای شخصیت اصلی بازی نباشید. شما تنها نقش یکی از میلیون کلون‌ها را بازی می‌کنید که با کشته شدن هر یک از آنها پا بر جای یکی دیگر از کلون‌ها خواهید گذاشت.

Stealth Inc: A Clone In The Dark

Curve Studios
Platformers
PS3 . PS VITA

ورود به اعماق تاریکی

کنترل نرم، گیم‌پلی مناسب،
موسیقی ریتمیک

نداشتن بخش اشتراک گذاری مراحل،
آسانی بیش از حد بعضی از معماها

93%

گیم پلی: روان و بدون داشتن ایرادهای آزار دهنده - **گرافیک:** مطابق بر استانداردهای عناوین ۲ بعدی، اما دارای شباهت‌های زیادی با عنوان SMB - **صداگذاری:** موسیقی دارای ریتمی تند و هیجانی که بازی‌کننده را ترغیب به دنبال کردن بازی می‌کند - **داستان:** بازی داستان خاصی ندارد، تنها یک کلون به دنبال راه خروج.



نگرفته‌اند که همین امر یکی از بزرگترین اشکالات این بخش است. در بخش طراحی مرحله، دست شما برای اضافه کردن هر چیزی که در مراحل اصلی بازی وجود دارند به صورت کامل باز است و با هیچ محدودیتی روبه‌رو نخواهید شد. مراحل را که ساخته‌اید می‌توانید به ۶۴ مرحله‌ای که به صورت استاندارد در بازی وجود دارند اضافه کنید. فراموش نکنید در مراحل بازی مکان‌های مخفی نیز وجود دارد که اگر بتوانید آیتم‌هایی را که در آن مکان‌ها هستند پیدا کنید ۱۶ مرحله‌ی دیگر نیز به بازی اضافه خواهند شد.

دشمنان و تله‌های جدیدی به بازی اضافه می‌شوند. متاسفانه معماهایی که وجود دارند از لحاظ درجه‌ی سختی در سطح بالایی نمی‌باشند و بازی‌کننده را با چالش سختی روبه‌رو نخواهند کرد. شاید در ابتدا مراحل را که پشت سر می‌گذارید انتظار سختی بالایی را نداشته باشید چون به نوعی جهان اول تنها قرار است شما را با نحوه‌ی انجام بازی آشنا کند ولی با گذر زمان متوجه خواهید شد سازندگان قصد نداشته‌اند چندان بازی‌کننده‌ها را با دشواری روبه‌رو کنند. در SI یک Level Editor نیز وجود دارد که در آن می‌توانید مراحل را به دلخواه خود بسازید، اما متاسفانه بخشی برای به اشتراک گذاشتن مراحل در نظر

عنوان بازی به روشنی گیم‌پلی آن را روایت می‌کند. تا به حال مخلوطی از گیم‌پلی Metal Gear Solid و Super Meat Boy را تصور کرده‌اید؟

در این عنوان با تله‌هایی که در SMB نیز وجود داشتند روبه‌رو خواهید شد. اگر یک قدم اشتباه بردارید کلون خود را تبدیل به چند تکه گوشت خواهید کرد. در Stealth Inc باید سرعت، دقت و همچنین مخفی کاری را در دستور کار خود قرار دهید. اگر یکی از سه آیتم بالا را رعایت نکنید به طور حتم مرحله‌ی مورد نظر را باید از ابتدا آغاز کنید. بازی دارای ۸ جهان است که با پیشروی در مراحل،



بخش گرافیکی بازی نیز مطابق بر سایر عناوین همسبک است، اما با دیدن مراحل و نحوه‌ی گیم پلی بازی، اولین عنوانی که در ذهن تداعی می‌شود بازی Super Meat Boy است.

اگر به درون تله‌های چرخی بیافتید همانند شخصیت SMB تکه تکه خواهید شد. کلون شما می‌تواند در سایه‌ها مخفی بماند و اصلی‌ترین دشمن شما که همان دوربین‌های امنیتی هستند توانایی شناسایی شما را تاریکی نخواهند داشت. هر یک از این دوربین‌ها ویژگی خاص خود را دارند. یک دوربین می‌تواند با مشاهده‌ی کلون به سمت او لیزر پرتاب کند و دیگری قابلیت کشتن کلون را توسط شلیک گلوله دارد. به یاد داشته باشید که تاریکی تنها دوست و یاور شما خواهند بود، اما در بعضی از مراحل روی دیوار نکات راهنما کننده‌ای نیز به نمایش در می‌آید و توسط آن‌ها می‌توانید معماها را حل کنید. موسیقی متن نیز بسیار هیجان انگیز و شنیدنی است. موسیقی، ریتم تندی دارد و کاملاً مطابق بر عنوانی با سبک مخفی کاری است. اگر در جایی از مرحله کشته شوید و اجباراً مرحله را از ابتدا آغاز کنید دیگر نباید انتظار شنیدن موسیقی را از اول آن داشته باشید، بلکه موسیقی از همان جایی که از بین رفته‌اید ادامه پیدا خواهد کرد. تعداد موسیقی‌های SI بالا نیست، اما همین تعداد به روند ادامه دادن مراحل بسیار کمک خواهند کرد. در SI همه چیز به خوبی طراحی شده است. کنترل ششخصیت بازی به هیچ وجه دشوار

نمیباشد و در کنار آن دیگر ویژگی‌های بازی نیز بسیار خوش‌آیند هستند.

چند ساعتی که صرف بازی کردن SI شد با باگ خاصی روبه‌رو نشدیم، اما سادگی معماها بسیار آزردهنده‌تر از وجود باگ‌های ریز و درشت بود. شاید تصور کنید مخفی کاری در یک عنوان ۲ بعدی چندان لذت بخش نباشد، اما بهتر است تنها ساعتی را صرف بازی کردن SI کنید تا یک تجربه‌ی بسیار هیجان‌انگیز را کسب کنید. بهتر بود طراحان مراحل کمی سخت گیرانه‌تر عمل می‌کردند تا به طور کامل تجربه‌ی بازی یک سبک مخفی کاری واقعی را حس می‌کردیم. در کنار آن، یک نکته‌ی منفی دیگر نیز همانطور که در اوایل متن گفته شد وجود دارد و آن‌هم ناتوانی در اشتراک گذاشتن مراحل ساخته شده می‌باشد. نکات مثبت بازی به قدری بالا هستند که این نکات منفی ریز چندان به چشم نمی‌آیند و می‌توانید ساعت‌های زیادی را صرف بازی کردن SI کنید و در مراحل بازی به جست و جو بپردازید تا آیتم‌های مخفی را بیابید. اگر جزء افرادی باشید که در بازی‌ها به دنبال کسب تروفی هستید این عنوان می‌تواند انتخاب خوبی برای شما باشد. بهتر است فراموش نکنید کسب %۱۰۰ تروفی‌ها نیاز به صبر و همچنین بازی کردن زیادی می‌باشد.

در میان بازی‌هایی که هر هفته و هر ماه به شبکه‌ی بزرگ PSN اضافه می‌شوند، عنوان Stealth Inc با قیمت تقریبی ۱۰ دلار یکی از بهترین گزینه‌ها برای خریداری می‌باشد.



قاسم نجاری



The Bureau: Xcom Declassified

2K Marin
2K Games
Tactical Shooter
PC . PS3 . X360

ویلیام کارتر / اتمسفر دهه شصتی مراحل اولیه / اکشن تاکتیکی در مبارزات /
توجه به شخصیت‌های فرعی / پایان‌های چندگانه / طراحی هنری مراحل

گرافیک فنی پولیش نشده / دیالوگ‌های ضعیف و گاه غیرمنطقی / باگ‌های
صداگذاری / جزییات غیر ضروری نظیر یادداشتهای و نوارهای صوتی

70%

گیم پلی: اولین تجربه ی Xcom در فضای سوم شخص علیرغم مشکلات گرافیکی، تاکتیکیهای خاص خودش را دارد که لذت بخش است. - **گرافیک:** مشکلات فنی بسیاری دارد که باعث جلوگیری از خودنمایی محیط‌های کار شده ی بازی میشود - **صداگذاری:** با اینکه موسیقی و صداگذاری چیز به یادماندنی ای نیستند اما کارشان برای بازی خیلی خوب است - **داستان:** یک روایت سرراست با نقاط اوج و فرود و شخصیت پردازی صحیح که برای یک بازی بسیار خوب نوشته شده است

باید باور کنید

میتوانید با گرافیک بد کار بیابید؟ اگر جواب مثبت است، Xcom جدید بازی شماست. The Bureau از یک مشکل بزرگ رنج می‌برد و آن ضعف گرافیکی است. این مشکل، بسته به مخاطب، ممکن است افرادی را حتی از بازی دلزده کند و تا مرحله ی دردناک Uninstall شدن هم پیش ببرد. اما صبر کنید؛ The Bureau با وجود مشکلاتش، کاملاً ارزش بازی کردن دارد.

داستان بازی، اواخر سال ۱۹۶۲ اتفاق می‌افتد. در بهبوهه ی جنگ سرد میان شوروی و ایالات متحده، پرزیدنت کندی دستور ایجاد The Bureau را میدهد. این سازمان که قرار است کمک دست ارتش برای حملات احتمالی روسیه باشد، اما بزودی تبدیل به پایگاهی برای جلوگیری از تسخیر زمین توسط نیروهای بیگانه می‌شود. ویلیام کارتر، که عضوی از این سازمان است و در روز حادثه، در حال حمل کیفی مرموز بوده، به سازمان فرخوانده میشود تا با تیمی، باعث جلوگیری از پیشروی نیروهای فضایی بشوند.

موتور محرک بازی، داستان ویلیام کارتر است. یک کهنه سرباز جنگ کره، که با سابقه ی درخشانش، مورد توجه نیروهای نظامی ایالات متحده هم است. حالا بر حسب اتفاق فضایی‌ها، هوس حمله به زمین برسرشان زده و اوضاع به هم میریزد. درکل، منطق روایی چنین داستانهایی، آنقدرها که باید باور پذیر نیستند و چنان هم داستان تکراری است - هم از لحاظ تکرار در این سری و هم تکرار در همه ی رسانه های دیگر - که نزدیک شدن مخاطب را بسیار سخت می‌کند.

داستان حمله ی فضایی‌ها و تسخیر زمین و این حرفها، هزاران هزاران بار و به اشکال مختلف تکرار شده است. کاری که Xcom اینجا میکند، توجه به دیگر عناصر داستانی است که خوب جواب میدهد. برای مثال، بازی با این که هفتاد درصد از تمرکزش را روی این موضوع تکراری حمله ی فضایی‌ها میگذارد (حالا گیریم این دفعه بعضی از فضایی‌ها موجودات بدبختی هستند که میخواهند علیه رهبرشان قیام کنند، چه فرقی میکند؟) اما بیست درصد روی شخصیت پردازی و اعمال ویلیام کارتر حساب باز می‌کند و باقیمانده ی گنجایش داستان را هم با پرداختن به روابط دیگران پر میکند.



داستان گذشته‌ی کارتر، روایتی شبیه به پیش‌اپیزودهای Remember Me دارد. با همان استایل اما ضعیفتر. یعنی اینجا، کارتر در اتاقی تاریک به صندلی بسته شده و اطلاعاتی را تحویل‌مان می‌دهد که همذات‌پنداری با وی را آسانتر می‌کند. این برای یک XCOM خیلی خوب است و در این سری که به این چیزها ممکن است اهمیت زیادی ندهد، خیلی هم عالی است. چرا که همینها هستند که کارتر را تقریباً می‌سازند و از آن یک شخصیت تقریباً به یادماندنی درست می‌کنند.

اما دیدگاه کارتر در مقابل فضایی‌ها و آن اعتراف اولی بازی با آن موجود فضایی - که استارتر داستان هم هست - یکی از جنبه‌های توجه بازی به شخصیت اصلی است. این صحنه، با این که بخشی از شخصیت کارتر را برای ما روشن می‌کند، خیلی هم خوب نوشته شده و داستان را استارت می‌زند. The Bureau توجه خوبی هم به شخصیت‌های فرعی دارد. البته این جمله فقط در مورد آنجلا و فالک صدق می‌کند. شخصیت فالک و رابطه‌ی آنجلا و کارتر از نکات جذاب بازی است. فالک که خودش و رفتارهای عجیبش باعث متفاوت بودنش میشود. اما رابطه‌ی کارتر و آنجلا، توجه نوسندگان بازی به بخش رومنس داستان را میرساند. تلاش برای شکل‌گیری این رابطه خوب است اما چون برای شخصیتها مرزی مشخص نمیشود، بعضی دیالوگها، اصلاً باور پذیر نیستند و فقط می‌خواهند زمان بگذرانند. شما با اینکه Bureau را مخلوط Mass Effect و ته دیگ Max Payne 3 و کمس هم Bioshock بنامیم، مشکلی دارید؟ شما را نمیدانم، اما سازندگان که خیلی روی این کار حساب کرده‌اند. اولین تجربه‌ی سوم شخص در سری XCOM، مخلوطی است از آنچه در سه بازی نامبرده دیده ایم و البته روحی که از XCOM آمده است. پس از چند مرحله‌ی بازی، بیشتری شباهت را به Mass Effect پیدا میکند؛ از فضاها و آن حالت شهری و دهه ۶۰، انگاری به آینده میرود. اما با این حال، بخش تاکتیک‌ها که بهترین بخش گیم پلی هستند کاملاً انحصاری است. اما با این گرافیک درب و داغان، دیگر پیاده کردن ایده‌های بازیهای بزرگ چیست؟ گرافیک بازی، که قرار است در آن انعطاف‌پذیریهای گرافیکی عنوانی مثل Max Payne 3 را در آن مشاهده کنیم، کاملاً شکست می‌خورد. یادتان هست که مکس موقع باز کردن درها؛ مستقیماً به حالت تیراندازی میرفت؟ The Bureau هم می‌خواست همین کار را کند. بار اول جواب می‌دهد، بار دوم هم خوب است اما سوم الی آخر بیشتر مضحک می‌شود.

جدا از اینها، اگر گرافیک Xcom بهتر بود، گیم پلی اش درخشش بیشتری از خود نشان میداد. با همین حال، بسیار هم سرگرم کننده است. اجرای تاکتیکها و کمکهای تیمی، لذت بخش است. گاهی اوقات ممکن است خوب کردن حال هم تیمی ها ملال آور و اعصاب خردکن شود اما باز هم مخاطب را دلزده نمیکند و مزه ی یک شوتر تاکتیکی را کاملا حس خواهید کرد.

تنوع شمنان بازی در سطح خوبی است و چتایشان هم بسیار روی اعصاب. اما اگر از تاکتیکهای درست و به موقع استفاده کنید، میتوانید به راحتی از پای درشان بیاورید.

سیستم ارتقای تراز بازی، بسیار سراسر است و بدون پیچیدگی کار شده و معمولا دو گزینه بیشتر پیش رویتان نمیگذارد و واقعا هم به درد بخور هستند.

خب، این دوتا، و سومی هم Bioshock است و نمودش در یادداشتها و نوارهای صوت. نوشته ها و نوارهای صوت که کاملا از Bioshock Infinite تاثیر گرفته اند، عملا هیچ نقشی در روند داستانی ندارند و جز یکی دو مورد، حتی فضا سازی داستان را هم نمیتوانند درست انجام دهند. با اینکه مقایسه ی ناعادلانه ای است اما یادتان هست که در Bioshock Infinite نوشته ها چقدر قوی بودند که حتی داستانهای جداگانه تعریف میکردند؟ در Xcom نوشته ها فقط مروط به افرادی است که گزارش تبدیل شدن خودشان و خانواده شان به موجودات آلوده تعریف میکنند. البته استثنی هم هست و در جاهایی این نوشته ها کار میکنند، مثلا نوشته هایی که داخل جنگ پیدا میکنید. (اسلندری در کار نیست خیالتان راحت!)





موزیک بازی چیز به یادماندنی ای با خود ندارد اما فیت خود بازی است. هم به آن دوره و زمان میخورد و هم آن حالت اکشن خودش را حفظ میکند. کمک حال بازی هم هست و در هنگام مبارزات ریتم تندی را آغاز میکند که به هیجان انگیز تر شدن ماجرا کمک زیادی میکند. اما خب، موسیقی متنی است که فقط به درد خود بازی میخورد و نمیشود جداگانه گوشش داد. فقط برای بازی خوب است. همانطور که گفتم، پاشنه ی آشیل The Bureau گرافیکش است که اگر کمی بهتر بود و پولیش کاری میشد این عنوان را به یکی از بهترینهای سال تبدیل میکرد. چرا که کاملا این پتانسیل را دارد. داستانی دارد که در مدیوم خودش خیلی هم خوب است. گیم پلی اش با اینکه تلفیقی است، لذت بخش است و شخصیت اصلی اش دوست داشتنی است. در کنار همین گرافیک فنی ضعیف، محیطهای بازی بخصوص محیطهای شهری مراحل اول، خیلی خوب هستند و اتمسفر بازی را رقم میزنند. می خواهید و باید داستان نخ نمای بازی را باور کنید تا به جاهای خوب برسید، پس هنگام بازی کردن The Bureau کمی صبور باشید

من که برای گرفتن آپگریدها لحظه شماری میکردم. انتخاب هم تیمی، انتخاب چالش برانگیزی است و کاملا به سبک بازی کردن شما بر میگردد. حتی میتوانید سربازهایتان را هم خودتا بسازید و هر طوری که میخواهید از آنها استفاده کنید. هوش مصنوعی هم تیمی ها مشکل چندانی ندارد و هر وقت بخواهید، در دسترس هستند. دشمنان هم چنان احمق نیستند که با کله توی صورتتان بیایند یا آنقدر قایم شوند که نتوانید لهشان کنید. هوش مصنوعیشان خوب است و در مواقعی هم که به هم کمک میکنند دلتان میخواهد با یک Strike Shot مادر بزرگ فضایی شان را به عزایشان بنشانید. در حالی که از دل فضای ها صداهای مختلف و نامفهومی شنیده میشود، صداهای کارتر و دوستانش دلنشین است. با اینکه در دیالوگ نویسی بازی کار بزرگی انجام نشده و دیالوگهای تخت زیاد شنیده میشود اما باز هم صداها در حدی هستند که به سقف انتظارات ما نزدیک شوند. البته باگهای صداگذاری اینجا هم هستند و گاهی یک سفینه ی در حال پرواز، هیچ صدایی از خودش تولید نمیکند!

مجله شمشاد 4

مجله شمشاد 4

www.ftvs.ir

www.ftvs.ir/category/magazine



f fb.com/serialhaie.khareji

t @FTVShows

NAUGHTY DOG

ناتی داگ بهشت بازیها، جهنم بازسازها

(ساخت The Last of Us از ابتدا تا پایان) قسمت اول

زمان هایی میرسد که ما باید از چیزی عبور کنیم، چیزهای قدیمی را پشت سر بگذاریم و ریسک یک کار و عمل جدید را بپذیریم. برای ناتلی داگ میتوان عنوان موفق Uncharted را مثال زد که توانست بزرگی این استودیوی را نشان دهد. اما این استودیو برای نشان دادن خلاقیت های خود میدانست که باید سری موفق آنچارتد و کاراکتر محبوبش Nathan Drake را پشت سر بگذارد. آنها تصمیم گرفتند که عنوانی جدید را خلق کنند. عنوانی که ما آن را بازی کردیم و لذت بسیاری نیز از آن بردیم. اما نمی دانیم که چه سخته هایی پشت پرده ی ساخت این عنوان بوده است. در مصاحبه ای که وبسایت GameSpot با آقای Bruce و Neil Druckman و Starly داشته است با آنها از ابتدای ساخت بازی تا لحظات پایانی آن همراه شده است.

مشخص کردن هدفی جدید

زمانی که فیلم No Country For Old Man را دیدیم قطعا یکی از خشن ترین صحنه های تاریخ فیلم های سینمایی تا به امروز بود. زمانی که سه تیر شلیک شدند و هیچ موزیکی نیز در فیلم پخش نمی شد. بعد از این صحنه ها دهان من بسته شد و با خود گفتم: Ok. من تا بحال چنین صحنه ای را در فیلم های دیگر ندیده ام. این ها صحبت هایی است که خانم Carolyn Petrit خبرنگار گیم اسپات در رابطه با این فیلم کرده است. در همین رابطه خانم Petrit از آقای Bruce Starly در این رابطه پرسیده اند که مفهوم کلی و ایده ی اولیه ی The Last Of Us از کجا آمده است

Bruce Starly



ما (من و نیل) یک نگاه به ریشه‌ی سبک Survival انداختیم. در همین رابطه کتابی با نام City Of Thives نوشته‌ی David Beroff وجود داشت. این کتاب دارای محیط آخر الزماتی و وحشتناک بود اما کاراکترهای آن بسیار دوست داشتنی بودند. در این کتاب دو شخصیت مرد وجود داشتند که در تلاش بودند تا از طریق رابطه‌ی دوستیشان متوجه شوند که چه کسانی هستند. داستان این دو در زمان جنگ جهانی دوم اتفاق می‌افتد در حالی که اتفاقات و حوادث بسیاری نیز در اطراف آنها اتفاق می‌افتد. اگر رابطه‌ی آنها را به شکل دیگری بخواهم برای شما بگویم این است که تضاد بین دوستی و عهد و پیمان و اعتمادی که میتوانند به یکدیگر بکنند دنیای آنها را تشکیل می‌دهد. دلیل آن نیز تاریک دنیای بود که آنها در آن حضور داشتند بنابراین داستان این کتاب در دنیایی بی‌رحم و خشن شکل گرفته است که ما میتوانیم دانه‌های آن را در نحوه‌ی داستان گویی The Last Of Us مشاهده نماییم. در فیلم No Country For Old Man نیز می‌توان خشونت کامل را دید. زمانی که هرگلوله تاثیر خود را بر شما خواهد گذاشت و اگر نتوانید به درستی از آنها استفاده نمایید خواهید مرد. ما می‌توانیم این دانه‌ها را در گیم پلی بازی نیز ببینیم.



تصویر بزرگ

اما سری موفق آنچارتد چه می شود؟ یک موفقیت بزرگ که مطمئنا ناتی داگ می توانست آن را به عنوان پروژه ی بعدی خود انتخاب کند و به سود دهی بینظیری نیز برسد؟ آقای Bruce Starly می گوید:

ما نمی خواستیم که یک آنچارتد دیگر بسازیم. میدانید منظورم چیست؟ ما نمی توانستیم که یک آنچارتد دیگر را به عنوان یک IP جدید بسازیم. شما دو بار نمی توانید یک بازی Adventure بسازید. من فکر میکنم کاری که ناتی داگ با سری آنچارتد کرد فوق العاده بود. ما نمیخواستیم که با آن بازی رقابت کنیم. ما به نحوی مجبور بودیم که به سمت یک سبک دیگر قدم برداریم. بنابراین تصمیم گرفتیم که به سمت سبک Survival Horror برویم که به ما این اجازه را بدهد تا کاراکترها را کشف کنیم و تضادها را متوجه بشویم.

Neil Druckman



از آنها پرسیده شد که چه احساسی نسبت به کسانی که فکر نمی کنند این بازی انقلابی در بازی های ناتی داگ بود دارند؟ کسانی که این بازی را آنچارتد با طعم زامبی کشی میدانند؟ Neil Druckman کارگردان هنری بازی در رابطه با فرق اساسی این بازی بین بازی قبلی این استودیو یعنی آنچارتد توضیحاتی را می دهد:

در ساده ترین کلام، آنچارتد به مانند فیلم های تابستانی است. این بازی در رابطه با قدرت دنیای فانتزی و لذت بردن از فضای مبارزات است. اما با The Last Of Us چیزی که ما میخواستیم خلق کنیم احساس خشونت ناب و خالص بود. خشونتتی که من و Bruce زمانی در فیلم No Country For Old Man دیدیم و تجربه کردیم. می پرسید چگونه ما اینها را درون مکانیک و سیستم بازی قرار دادیم؟ بله. مشخصا ما بر روی آنچارتد کار کردیم و مشخصا خیلی از چیزهاست که ما از آن یاد گرفتیم. اما خیلی چیزها بود که در این بازی عملی نبود. میتوانم مثال سیستم بهبود سلامتی خودکار را برای شما بزنم. در این عنوان برای خشونتتی که ما احتیاج داشتیم ما باید بر سیستم سلامتی شخصیت اصلی پا فشاری می کردیم. همچنین ما به روش مخفی کاری و هوش مصنوعی ای احتیاج داشتیم که دشمنان توانایی ارتباط برقرار کردن با یکدیگر را داشته باشند و زمانی که نمیتوانند دوستان خود را پیدا کنند از وجود شما وحشت زده بشوند و این عمل به تنهایی به یک سیستم هوش مصنوعی کامل و پویا احتیاج داشت. بنابراین زمانی که شما این بازی را انجام خواهید داد شاید به نظرتان هوش مصنوعی به شکل سطحی باشد، اما تمام کار ما در زیر پوسته ی این قابلیت ها انجام شده است. و من این را به شما بگویم که تجربه کردن این عنوان قطعاً به شما احساس متفاوتی خواهد داد.

پیدا کردن گیم پلی، پیدا کردن شخصیت‌ها خبرنگار گیم اسپات در سوالی که پرسیده اند گفته اند که آیا داستان بازی از قبل نوشته شده است یا آیا همزمان با پیشروی در ساخت گیم پلی داستان نیز پرورش یافته است؟ آقای Druckman اینگونه پاسخ داده اند: برخلاف فیلم که شما قبل از تولید همه ی نقشه های لازم برای اجرای آن را دارید اما ما در ساخت این بازی هیچ ایده ی ساختی را از قبل نداشتیم. ما نمیدانستیم که چه مکانیکهایی عملی و چه مکانیک هایی عملی نخواهد بود و دلیل آن هم این بود که این بازی چیزی بود که تا بحال ساخته نشده بود. برای مثال یکی از ایده های اصلی ما از ابتدا این بود که الی به هیچ وجه تا آخر کار به غیر از آلوده شدگان شلیک نخواهد کرد و در آخر است که مجبور می شود جول را نجات دهد و اولین انسان را در طول عمرش بکشد. این یکی از نقشه هایی بود که ما از ابتدا برای کاراکتر او در سر داشتیم. اما سریعاً متوجه شدیم که این ایده عملی نیست زیرا بازیباز باید احساس زنده بودن او را در طول بازی میکرد. و از همان ابتدا بود که ما متوجه شدیم که نمی خواهیم کل بازی برای شما یک ماموریت محافظتی و اسکورت باشد و این چیزی بود که ما در همان ابتدای کار و در طول ساخت بازی متوجه آن شدیم.



بعد از صحبت های آقای Druckman کارگردان این عنوان آقای Bruce Starly در رابطه با فشار زیاد مردم بر روی ناتی داگ صحبت می کند و میگوید توقع ها از آنها بسیار بالا بوده است و آنها باید چیزی را میساختند که بتواند مردم را مثل گذشته راضی نگه دارد.

این سخت ترین مسئله برای ما بود که استودیوی ما را با نام "آچارتد" می شناختند. ما همچنین آن فشار باور نکردنی را هم زمان با خلق کردن یک IP جدید نیز داشتیم. زمانی که ما The Last Of Us را معرفی کردیم یقیناً بهترین معرفی ای بود که ما در تاریخ ناتی داگ انجام دادیم. بعد از آن مردم به سمت ما هجوم آوردند و سوال های بسیاری پرسیدند. "ما میخواهیم بیشتر در مورد این عنوان بدانیم" و من و Neil تا لحظه ی مرگ نیز کی رفتیم زمانی که به ما می گفتند: مطمئن نیستیم که این عنوان خوب عمل خواهد کرد یا نه.

ما در حال کار بر روی بزرگترین سیستم عامل و هسته بازی در طول تاریخ استودیو بودیم. سنگین ترین داستان و خلق کاراکتر در طول تاریخ استودیوی ناتی داگ بر دوش من و نیل بود. خلق کردن آن دو (داستان و کاراکتر) کار راحتی برای ما نبود و روزهایی میشد که من و نیل برای ناهار می رفتیم و من بر روی شانه ی نیل ناله می کردم و می گفتم هیچ گونه این ایده ها عملی نمی شوند. اما او مرا دلداری می داد و امید را به من برمیگرداند و ما میرفتیم و بر روی یک چیز دیگر کار می کردیم و باز هم شکست می خوردیم و در این حالت بود که مغز ما به سمت انفجار می رفت. بسیار برای ما سخت بود که در طول سه سال و نیم در حال کار بر روی ایده های اولیه ی این عنوان بودیم و این ایده ها تا زمانی که صدا و موزیک ساخته نشده بود با هم جور در نمی آمد. زمانی که موزیک ساخته شد، و اجرای عالی Troy و Ashley (صداگذاران شخصیت جول و الی) آمد، روشنایی نیز برای ما آمد. همچنین سیستم هوش مصنوعی که اولین چیزی بود که ما از ابتدای ساخت در حال کار بر روی آن بودیم. در این حال هیچکس نبود که به سمت ما بیاید و دست ما را بگیرد و بگوید: بله. شما دیگر کارتتان تمام است. اما کار ما تمام نشده بود و تازه در ابتدای کار بودیم.

حال جدا شدن هستیم و در این زمان بود که ما برخی از چیزها را دوباره از ابتدا ساختیم.

اهمیت برابری و هم‌سنجی

کاراکترهای بسیار زیادی در The Last of Us وجود دارند. اگرچه این کاراکترها در مبارزات با شما هم مسیر نمی‌شوند، مشخصاً بسیار کار شده است تا این کاراکترها در مکانیک بازی جور در بیایند. خانم Petrit گفته‌اند که اگرچه برخی از این کاراکترها مدت زمان زیادی در بازی نمی‌مانند، اما تاثیر بسیار قدرتمندی را بر بازی و مخاطب می‌گذارند. ایشان پرسیده‌اند که چگونه این کاراکترها خلق شده‌اند و چگونه هدف آنها در داستان مشخص شده است؟ آقای Druckman اینگونه پاسخ می‌دهند:

هرچه بیشتر شما بازیکنان را درگیر نقش‌های فرعی داستان بکنید، شما بیشتر جول و الی را درخشان‌تر و گیرا‌تر کرده‌اید. این مسئله برای دشمنان نیز صدق می‌کند. David و کاراکترهای دیگری را که شما با آنها مبارزه می‌کنید آنها را بیشتر به چشم یک انسان واقعی می‌بینید. شما بیشتر می‌توانید جول و الی را به سختی‌هایی که در راه خود کشیده‌اند ربط بدهید.

ناگهان پس از مدتی که ما در حال تولیدات بازی بودیم شروع به ضبط کردن حرکات بازیکنان کردیم و متوجه شدیم که این کار نیز عملی نیست. در این زمان بود که ما می‌بایست در رابطه با کل ساختار بازی از ابتدا فکر می‌کردیم. نه تنها یک صحنه و یک دیالوگ، بلکه کل داستان تا متوجه بشویم داستان به کجا خواهد رفت. پس ما به پله‌ی اول بازگشتیم و به طرح‌های اولیه فکر کردیم.

اگر الی از ابتدا توانا باشد چه خواهد شد؟ این قابلیت ما را به کجا خواهد برد؟ این داستانی است که دو شخصیت آن در نقش اصلی و اول قرار دارند و ما احساس کردیم که هر دو کاراکتر در انتها می‌بایستی دارای تغییراتی شوند. بنابراین ما به طور مداوم شروع به پروراندن این ایده‌ها در ذهنمان کردیم و نمی‌دانستیم که در آینده به چه شکلی در خواهند آمد. در طول تولید، ما چیزهایی را نیز تغییر دادیم و بعضی اوقات بود که داستان با این ایده‌ها، به طرز فوق‌العاده‌ای مطابقت می‌کرد. ما کلاس‌ها و نوع‌های بیشتری از آلوده‌شدگان را در بازی داشتیم و برخی از آنها نیز به شکل فوق‌العاده‌ای عالی بودند ولی ما احساس کردیم که از تم اصلی داستان در



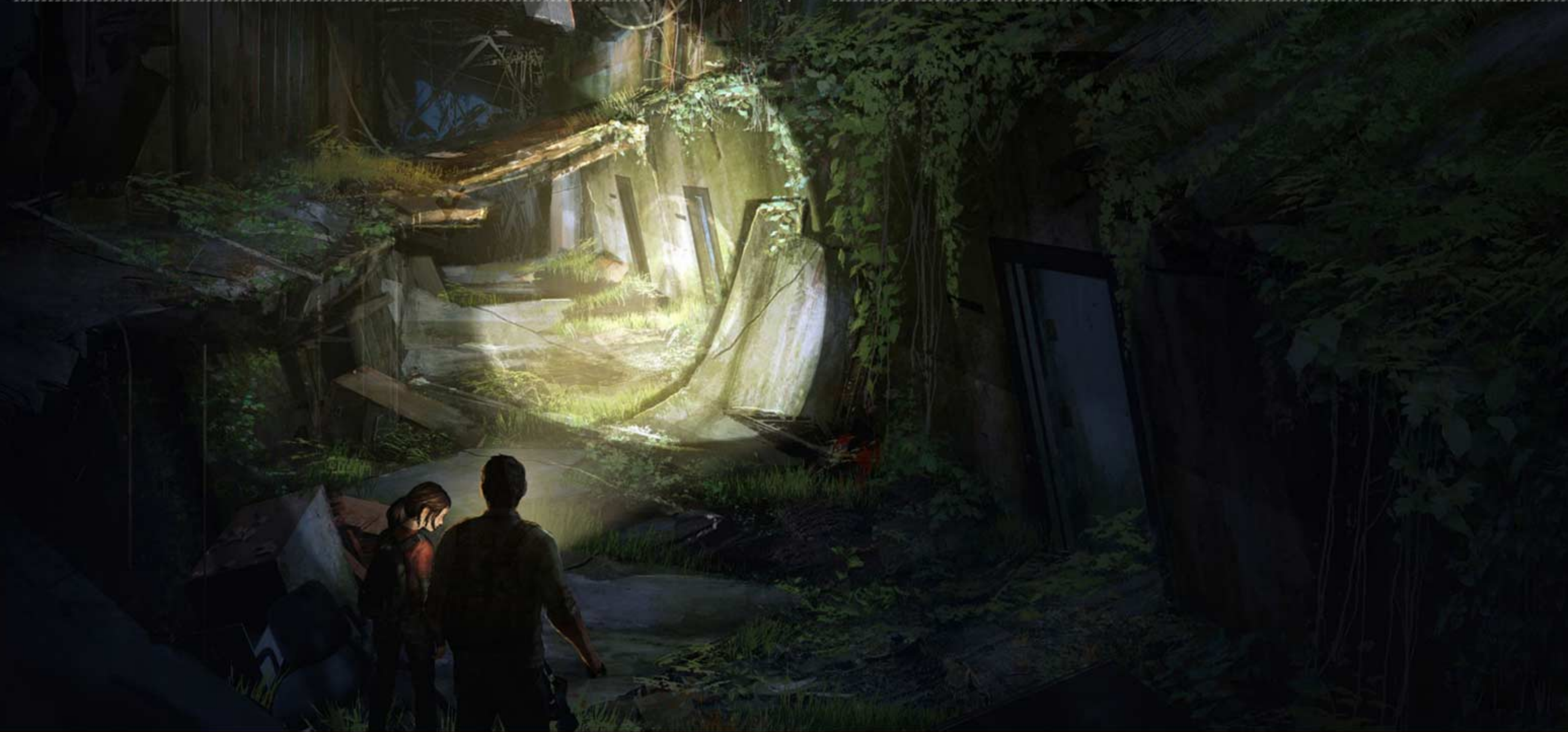


زمانی که من و Bruce اولین بار در حال ریختن طرح های اولیه ی این عنوان بودیم، هر بخش از بازی با یک محیط جدید و برخورد شما با شخصیتی منفی می شد. اما همچنین این سوال مطرح بود که رابطه ی Joel و Ellie چگونه است؟ آنها در این دنیای نابود شده به چه کسی می توانند پناه ببرند؟ بنابراین زمانی که شما به کاراکتر Bill نگاه می کنید، او این کلمه ها را برای کاراکتر جول معنی می کند. دلیل اینکه ما او را در بازی قرار دادیم این است که او می تواند نگرانی را از صدای جول متوجه شود. بنابراین جول در این لحظه به این لغات فکر میکند "من واقعا نمی خواهم مسئولیت این بچه را بر عهده بگیرم. من زندگی خود را با این کار در خطر قرار داده ام." اما او نمی تواند این جمله ها را بگوید زیرا این جمله ها حس طبیعی و واقعی بودن را نمی دهد. بنابراین در این لحظه شما می توانید متوجه بشوید که ما چرا بیل را در بازی قرار دادیم. دلیل آن نیز این است که او می تواند این جملات را به جول بگوید.

بنابر این بیل به آن نقطه ای که در زندگی می خواست رسیده بود و اینگونه می گفت که "من نمی خواهم به کسی وابسته بشوم و این دلیلی است که من در این دنیای نابود شده زنده خواهم ماند. اگر تو به کسی وابسته بشوی، اشتباه بزرگی را مرتکب شده ای و اجازه دادی احساساتت جلوی راحت را بگیرد."

بنابر این ما با خود فکر کردیم و گفتیم چه چیزی این کاراکتر را جذاب تر می کند؟ ما تصمیم گرفتیم که یک "تضاد" را به کاراکتر او اضافه کنیم و همانطور هم که شما در بازی دیدید چهره ی او به شما نشان می داد که برخلاف حرفهایش چه شخصیتی است.

در داستان گویی، مردم بسیار از این طرح های ابتدایی خوششان می آید. کاراکتری هر چه بیشتر تضاد و مخالفت داشته باشد بسیار جذاب تر خواهد شد. پس از آن این ایده به ذهن ما رسید که او یک همراه با نام Frank را داشته است و او به ارتباط دوستانه اش با این شخصیت اهمیت بسیاری می داده است. شما در ادامه متوجه خواهید شد که برخلاف گفته هایش، او فرانک را تنها نگذاشته است و این فرانک بوده است که او را ترک کرده است.



محافظ

معنای اصلی نقش محافظ تغییر می کند و شما دختری ۱۴ ساله را می بینید که تبدیل به یک محافظ چه در گیم پلی و چه در داستان اصلی می شود. ما یک بازی ای را ساخته ایم که شما می توانید به شکل های مختلف با کاراکترها ارتباط برقرار کنید. مطمئناً شما نمی توانید این کارها را در فیلم و کتابها انجام بدهید. زمانی که شما بیرون و در برف هستید، من دخال توصیف احساسات خودم هستم (آقای Druckman) اما به جای الی در حال بازی کردن هستم. من الی هستم و در حال شکار کردن هستم. من نگران جول هستم. این حالت این اجازه را به من میدهد که جول را از زاویه ی دیگر نیز ببینم. در بعضی اوقات از او گلایه کنم و بعضی اوقات او را تایید کنم. ما واقعا می خواستیم که این احساسات را به وسیله ای نفوذی قرار بدهیم.

در شکل های مختلف، جول یکی از برترین کاراکترهای موجود در بازی های ویدیویی است. او میداند که چگونه باید از اسلحه استفاده کند. او می داند که چگونه یک مرد را بدون هیچ احساسی تا حد مرگ بزند. اما در بیم نقطه ی مشخص، The Last of Us شما را از کاراکتر جول جدا میکند و به سمت الی می برد. بازی کردن به عنوان یک دختر بچه ی ۱۴ ساله مطمئناً یک چیز عادی در این بازی پر خرج نیست. خانم Petrit پرسیده اند که چرا آنها از راه سنتی وارد نشدند و اجازه ندادند که بازیباز تمام داستان را با جول تجربه کند؟ آقای Druckman اینگونه پاسخ داده اند:

ما می دانستیم که می خواهیم یک داستانی را جدا از محافظ های سنتی در بازی های دیگر تعریف کنیم. مطمئناً در برخی از مراحل بازی دیده اید که

مصاحبه ی گیم اسپات با Leslie Benzies در مورد GTA ONLINE

حسن ناظر مظفری



اگر شما چیزی نامتعارف را در بازی قرار دهید نتیجه میدهد: " این چیز به طرز فجیعی منو خوشحال نمیکند!!! باید حذف بشه" شما چنین احساسی دارید وقتی بازی می کنید. البته ما خوش شانسیم چون افراد باهوشی داریم که درک بسیار خوبی در مورد اینکه چه چیزی کارکرد مناسب دارد و چه چیز ندارد، دارند. پس در میان این افراد، ما میتوانیم احساس کنیم که GTA قرار است چه چیز باشد و چه چیز قرار نیست. به نظر من دیگر افراد نیز می توانند به ما در این رابطه بگویند چون GTA بر اساس دنیای واقعی ساخته می شود؛ در مورد ابر قهرمانان نیست. همچنین ما می توانیم بعضی چیز های عجیب را در بازی بگنجانیم چون Dan وقتی می نویسد یک نابغه ی تمام عیار است. او میتواند مسیر نوشتنش را در هر مورد پیش بگیرد، زمانی که ما نیاز داریم کمی خارج از مسیر اصلی حرکت کنیم او میتواند برای ما همه چیز را جفت و جور کند.



چه چالش هایی در سر راه برای ساختن چنین دنیایی وجود دارد؟ مرحله ی سخت کار کجاست وقتی می خواهید به این دنیا جان بخشیده در حالی که قدرتی فرا انسانی نیاز است؟ قابل باور ساختن آن، عجیب است، چون یک انیمیشن کوچک می تواند احساس مورد نظر را کاملا اشتباه القا کند. زمینه ی اصلی ما شهر Los Angeles است، پس هوا گرم است و مردم آرام آرام راه می روند پس عرق نمی کنند. این یکی از چیز های کوچک اما پر تعدادی است که می تواند تغییراتی در آنچه می خواهیم ایجاد کند. اگر شما کسی را ببینید که با عجله از خیابان عبور می کند بیشتر شبیه New York است چون در آنجا مردم با عجله حرکت میکنند. به همین دلیل است که ما افرادی را استخدام کردیم که در بیرون از کمپانی در حال عکس و فیلم گرفتن از جزئیات هستند. California نیز نسبت به بقیه ی جهان متفاوت است.

مصاحبه های Leslie Benzies چیزی که معمول باشد نیست و با توجه به ۹ عنوان از GTA مشخص است که او حرف های زیادی برای گفتن دارد. در ماه گذشته ما به بازدید از Rockstar North شعبه ی ادینبورگ رفتیم تا با Benzies در مورد تمام چیز های Grand Theft Auto از جمله عنوان تازه معرفی شده ی GTA Online که جاه طلبانه ترین عنوان چند نفره ایست که Rockstar تاکنون به خود دیده صحبت کنیم.



زمانی که Grand Theft Auto IV منتشر شد چه مسیر خلاقانه ای برای سری ایجاد کرد؟ پس از آن شما مشتاق به انجام چه کاری شدید؟

به یاد دارم که با Aaron Garbut, Sam Houser, Dan Houser در رابطه با اینکه بازی بعدی چه باشد به بحث نشستیم همان زمان بود که ایده ی کلی سرقت نقش بست، گشایش یک مرحله و وسیع ساختن آن. ما همچنین در مورد اینکه بر چه اساسی عنوان مورد نظر ساخته شود بحث کردیم، بنابر این بعضی از افراد تیم شروع به ساخت Map مورد نظر کردند چون Map بازی زمان زیادی برای ساخته شدن می طلبد. اما در کنار آن، ما آنچنان کاری از پیش نبردیم چون در حال کار روی Red Dead Redemption و L.A. Noir بودیم. پس تا یک سال فعالیتی روی این عنوان نداشتیم بعد از آن وقت کافی برای سر هم بندی پیچ و مهره های عنوان مورد نظر را پیدا کردیم.

هدف ما این بود که آنچه در دنیای بیرون است شبیه سازی شود تا کاری کنیم که احساس خوبی القا کند و تمام نقاط ضعف و لبه های زمخت GTA IV بر طرف شود. handling ماشین ها و همچنین gunplay و تیراندازی ها بینقص به نظر می رسید. و همچنین قسمت Online بازی نیز برای سال ها یکی از اهداف بود. چندی قبل تر از آن ما شروع به انجام این کار کرده بودیم اما هیچ وقت آن را پایان نبخشیدیم. اساسا این کاری بود که می خواستیم انجام دهیم، ما می خواستیم از قدرت کنسول ها تا جایی که امکان دارد استفاده ببریم، فکر می کنم ما هر انس قدرتی که از این جعبه ها (کنسول ها) بیرون می آمد را فشرده سازی کردیم.

شما تا چه حد نسبت به اینکه چه چیز باعث می شود یک عنوان Grand Theft Auto واقعاً یک Grand Theft Auto باشد آگاه هستید؟ آیا این چیزی است که شما آن را پس زمینه ی ذهنی خود قرار داده اید؟

همیشه. چیزی که به ما دیکته می کند که بازی قرار است چگونه باشد خود بازی است.



مزایای محسوس در داشتن یک تجربه ی عمیق در ساختن این فضاهای open world است؟ ما یک جورایی میدانیم که چه چیز قرار است مفید واقع شود و چه چیز نه. ما ایده های زیادی را در گذشته تجربه کردیم که کارایی خاصی نداشتند، اما مزیت دانایی این است که همیشه در حال تکامل است. همیشه سخت تر و سخت تر می شود. اگر سخت تر نشود معلوم است ما کارمان را به درستی انجام نداده ایم. افراد خلاق ما در گذر زمان چیز هایی را در می یابند که قبلا نمی دانستند پس ما چنین پی ریزی برای ایده هایمان داریم. راه هایی که باید رفت و راه هایی که نباید. اما همیشه چالش های جدید پیش رو هستند. ما باید به سمت ناشناخته ها برویم.

پروژه ی ساخت و توسعه ی شما در طول آخرین عناوین ساخته شده رشد داشته؟ تیم اصلی برای زمان زیادی است که ثابت مانده. ما میدانیم که چه جایگاهی داریم و دیگران که هستند. ما احتمالا نسبت به دیگر کمپانی ها در روشی نزدیک به یکدیگر با هم کار کردیم. فکر میکنم این یکی از دلایل اصلی باشد که ما هنوز می توانیم به ساختن چنین بازی هایی ادامه دهیم. مشخصا ما برای مدت زمان زیادی روی ابزارمان کار کردیم که کمک شایانی می کند. همچنین ارتباط خوبی میان استودیو هایمان نیز داشتیم. افرادمان در New York و San Diego. ما می دانیم برای آنچه نیاز داریم با چه کسی ارتباط برقرار کنیم. اما پیش از همه ما می دانیم که اینجا رئیس چه کسی است (منظور او به بازی است). بازی آن چیزی را دریافت میکند که به آن نیاز دارد، تا زمانی که همه چنین درکی داشته باشند مشکلی نداریم.

آیا این چیزی بود که شما را به سمت Los Santos باز گرداند؟

مکان منطقی بعدی ما آنجا بود. همه چیز درست به نظر می رسید. تصمیم Sam بود، به نظر من او در رابطه با آنچه قرار است اتفاق بیفتد درک درستی دارد. با رکود اقتصادی سال ۲۰۰۸ یکی از جاهایی در جهان که بیشتر در گیر آن بود کالیفورنیا بود، پس زمانبندی درست در می آمد.

آیا GTA Online بزرگ ترین ریسک شما در این سری بازی است؟

این طبیعت یک تجارت خلاقانه است. شما می توانید یک آلبوم رده اول را داشته باشید، و با توجه به آلبوم قبلی شما که کسی را تحت تاثیر قرار نداده. همه و همه یک ریسک است. ما نمی خواهیم آنچه بقیه می سازند را بسازیم. ما آنچه را می سازیم که به نظرمان جالب باشد و شانس زیادی در این صورت خواهیم داشت. ما دوست داریم کمی ریسک هم بکنیم.

جایی که شما در Edinburgh کار می کنید جای جالبی است، چون خیلی از این بازی هایی که روی آن کار می کنید دید وسیعی روی فرهنگ آمریکایی دارد. چگونه است که شما که یک استودیوی اسکاتلندی هستید و این همه بازی در مورد آمریکا می سازید؟ خیلی از افراد اینجا از طرفداران فرهنگ آمریکایی هستند به همان قدر که ما دوستش داریم. اینجا گیجی زیادی نیست به آن وجود دارد به خصوص در رابطه با کالیفورنیا که چنین بریتانیایی های نیش داری که ما هستیم برای ما خنده آور است. به عقیده ی من بازی چنین کاری می کند. نه در جهت منفی، ولی اتفاق های جالبی می افتد که ما دوست داریم به آن ها اشاره کنیم. Edinburgh یک معادل کامل از کالیفورنیا در جهان است.

شما چگونه به فکر ترکیب در یک محیط Online افتادید؟ این یک توازن ظریف بین آن دسته بازیکنانی که می خواهند به آن ها گفته شود بر علیه چه باید بازی کنند و آن هایی که دنیایی آزاد را ترجیح می دهند.

این یک مسئله است که ما در هر مرحله ی منحصر به فرد باید در مورد آن بدانیم. خیلی از مردم فکر می کنند که "اوه، بگذاریم واردش شوند و پیش روی کنند" اما وقتی شما اینکار را می کنید بعضی مردم فقط می ایستند و کاری از پیش نمی برند. پس در مرحله ی ابتدایی دید کلی از ماموریت مورد نظر داده می شود، چیزی که ما میبینیم این است که مردم مراحل را پشت سر هم دوباره و دوباره بازی می کنند که آن ها را طوری کامل کنند که در بخش تک نفره می کنند. استراتژی خود را برای بار دوم، سوم یا حتی چهارم با دیگر اشخاص اجرایی می کنید. ممکن است بار اول شما تیرانداز بوده و من راننده باشم و بعد از آن ما تغییر وضعیت می دهیم. اما این مطمئناً یک توازن است که ما هنوز روی آن کار می کنیم.

چه پتانسیلی بین رفتار خصمانه ی بازیکنان بین یکدیگر است؟ چه می شود وقتی من بخواهم ماشین شخص دیگری را بدزدم؟ یا همکارم سهم من را از سرقت مورد نظر به من ندهد؟ این امر به دو مسیر هدایت می شود، یکی مبارزه ی جالبی که بین دو بازیکن شکل می گیرد، و دیگری این است که "این یارو یک احمق بیشتر نیست بذار حذفش کنیم!!"، ما زمان زیادی را روی بخشی به نام Bad Sports صرف کردیم. هر کسی که به عبارتی بی ادبی کند، که شامل منفجر کردن ماشین شخصی یا با تیراندازی های بی مورد سوء استفاده کند، و هر چیزی که دیگران را عصبانی کند، ما می توانیم آن را ردیابی کنیم. و شما می توانید آن را گزارش دهید. اگر کسی یک Bad Sport باشد آن وقت سر و کارش با ماست.



چه موانعی را برای اینکه دیدتان نسبت به Grand Theft Auto Online اجرا شود پشت سر گذاشتید؟ آیا موفقیتی نیز حاصل شد؟ یا فقط می خواستیم این تخته سنگ را به بالای تپه برسانید تا به آن چیزی که شما را نسبت به آن خوشحال می کند برسید؟ فکر می کنم می دانستیم که کجا قرار است باشیم اما نمی دانستیم که به آنجا میرسیم یا نه؟ البته این به طرز بی رحمانه ای سخت است که با افراد زیادی کار کنید تا در آخر به آنجایی که مورد نظرتان است برسید. برای اینکه کاری انجام دهیم متفاوت با آنچه همیشه انجام می دادیم، ریسک های زیادی را می بایستد تقبل می کردیم. بعضی چیزها جواب نمی داد، اما ما آماده بودیم تا آن را انجام داده و ببینیم به کجا خواهیم رسید، همیشه بعضی چیزها هست که صدایی به پا میکند یا شاید هم نکند. بنابراین ما دوباره تلاش می کنیم یا از آن دست می کشیم. خوشبختانه هرچه ما روی بخش Online امتحان کردیم جواب داده. برای GTA شاید پلتفرم بهتری برای عرضه ی بخش چند نفره روی آن نباشد.

چرا برای شما اینقدر مهم بود که Grand Theft Auto Online را طوری بسازید که مستقل باشد به جای اینکه از امان های social استفاده کنید و آن را به بازی متصل کنید؟ ما می خواستیم که در درون دنیای خود توسعه پیدا کند و استاد خودش باشد. در دنیای online می توانیم چیزها را بزرگ تر جلوه دهیم یا تغییر دهیم یا به آن ها اضافه کنیم. چون جدا است، که ممکن است ما نمی توانستیم این کارها را روی آن انجام دهیم اگر به بخش تک نفره ی آن نزدیک تر بود. به ما برای انجام آنچه می خواهیم آزادی می دهد، ما برنامه های زیادی برای آینده ی آن خواهیم داشت که به ما این فرصت را می دهد به هر کجا و هر مسیر که خواستیم آن را پیش ببریم.





در طرف دیگر آن جایی است که گیم پلی جالبی شروع می شود، ما می خواهیم که این اتفاق بیفتد، ما می خواهیم که شما با پول ها فرار کنید و من به دنبال شما بیفتم، یا وقتی که فرار کردید با یک تماس تلفنی یکی از افرادم را برای کشتن شما استخدام کنم. آن وقت شخصی شما را می کشد و پول را از دست می دهید و من همه اش را بر می دارم. بنابراین اگر همیشه ما با یکدیگر در حال جنگ باشیم، بازی به ما یادآور می شود که "اوه، این همون یارو هست که هفته ی پیش عصابمو به هم ریخت !!!"، شاید بهتر باشد که یک گوشمالی درست به آن بدهید. این امر به شما یادآور می شود که دشمنان شما چه کسانی اند که باید به آن ها یک هشدار ویژه بدهید.

به نظر می رسد که شما تلاش زیادی برای پیاده سازی ایده هایتان در بدون در دسر ترین حالت ممکن صرف می کنید. مثل وقتی که بازیکنان همزمان در یک فضا حاضر می شوند یا شما بازیکنی را دعوت می کنید که در یک ماموریت به شما بپیوندد و آن ها سریعاً در کنار شما حاضر می شوند، چه روشی داشتید که این کار عملی شد ؟

این امر برای ما خیلی عظیم بود. پروسه چنین است که: شما فلان کار را انجام می دهید و سپس آن را تست می کنید. اگر اینکار جواب نداد دوباره اینکار را می کنید تا کامل شود. ما چندین راه را ساخته و تکرار کردیم که خوب بود اما نه به اندازه ی کافی. چیزی که من دوست دارم فشردن یک دکمه و انجام کار مورد نظر برای شما است. بازی تمام اطلاعات راجع به شما را می داند، چه کاری دوست دارید انجام دهید، یا با چه کسی مایل به بازی کردن هستید. هیچ ping یا Host یا Session وجود نخواهد داشت. شما فقط یک دکمه را فشار داده تا آنچه می خواهید انجام می شود.

من از بازی هایی که شما باید نشسته و بیشتر وقت خود را صرف منتظر ماندن برای بقیه کنید که آماده همبازی شدن با شما باشند متنفرم. پروسه ی ما خیلی سریع تر است.

چه میزان از طراحی دنیای بازی تحت تاثیر این بود که شما می خواستید بازی Online باشد ؟
ما معمولاً دنیای مورد نظرمان را حول بازی نمی سازیم. مشخصاً این کار را می کنیم اما نمی گوییم که ما چنین مرحله ای در بازی داریم پس قسمتی از دنیای بازی را چنین بسازیم. ما ساخت یک شهر شروع می کنیم، که من فکر می کنم راه درست آن باشد. سپس شما مقداری مرحله و ماموریت و جاهایی برای Live شدن بازیکنان دارید که باید ببینید چگونه در شهر جای گیری شوند. شما نمی توانید این کار ها را بکنید تا موقعی که Map بازی کامل ساخته شود که به نظر کمک شایانی می کند، همچنین در طراحی. شما می توانید یک جای مناسب برای CutScene پیدا کنید. مشخصاً شما باید یک ساختمان را از نو برای یک مرحله بسازید اما Map همیشه ابتدای کار ساخته می شود، مکان همیشه اولین چیزی است که روی آن کار می کنیم.



در سرقت ها که نقش مهمی در بخش چند نفره دارد و تمام چیز هایی که شما می توانید با پول خود بخرید، به نظر می رسد پول نقش مهمی در GTA Online دارد. شما چه می کنید تا اطمینان حاصل شود که این اقتصاد در طول بازی همچنان پر معنا می ماند؟ این یک مورد از توازن است. توازن ایجاد کنید، آن را بازی کنید، در آن پیشش ایجاد کنید. یکی از چیزهایی که ما در Online پیدا کردیم این است که شما باید همچنان بازی کنید و چشم از آن بردارید. و ما این کار را زمانی که عرضه شد انجام می دهیم. ما یک درون مایه ی پیچیده اما منصفانه طراحی کردیم تا بدانیم اشخاص چه می کنند، اقتصاد مورد نظر در بازی چگونه پیش می رود، بنابراین ما می توانیم پیشش هایی ایجاد کنیم که توازن در طول بازی برقرار باشد.

شما چه برنامه ای دارید که مطمئن شوید multiplayer همچنان تازه میماند؟ مخصوصاً برای آن دسته از بازیکنان که می خواهند غرق در بازی شده و زمان زیادی صرف آن کنند؟ ما به طور مداوم در حال ساخت محتوی خواهیم بود. سرعتی که ما با آن قادریم محتوی بسازیم غیر قابل باور است. با اجرا شدن بازی شما می توانید DeathMatch خود را طراحی کنید و دیگران تا ۲۰ دقیقه از آن استفاده ببرند. خیلی ساده است. همه این قابلیت را دارند که محتوی بسازند. ما یک سیستم امتیاز دهی برای ماموریت ها و مراحل داریم. اگر بازیکنان از ماموریت خوششان بیاید می توانند به آن امتیاز دهند، و سازنده ی ماموریت مورد نظر در درجه بندی بالاتری قرار خواهد گرفت. شما هر چیزی که دیگران می سازند را بازی نمی کنید بلکه می توانید چیز های خوبی که دیگران می سازند را بازی کنید.

آیا شما خودتان را کاملاً برای این حقیقت که به همان میزان که روی بخش چند نفره تلاش کردید قرار است وقتی بازی عرضه شد چیز های بیشتری یاد خواهید گرفت، آماده ساخته اید؟

ما آماده ایم، یک کابوس است چون ما قبلاً در این مقیاس چیزی انجام نداده ایم. وقتی شما بخش تک نفره ای را عرضه می کنید شما یک جورایی دیگر کار خود را به اتمام رسانده اید. اما این قرار است یک چیز مداوم باشد. هیچ استراحتی وجود نخواهد داشت.

با هدست Sound Band از شر هدفون های درون گوشی خلاص شوید



چه می شد اگر موقع استفاده از هدست برای گوش کردن به موسیقی لازم نبود چیزی وارد گوش خود کنید؟ ظاهراً که این امر شدنی است. ایده این بوده که برای ایمنی بیشتر با باز گذاشتن مجرای گوش، همزمان که موسیقی گوش می کنید بتوانید صداهای اطراف را هم بشنوید. Sound Band هدست بیسیمی است که برای رسیدن به این هدف صدا را با لرزش و از طریق گوش بیرونی انتقال می دهد. پخش کننده موسیقی آن در پشت گوش قرار می گیرد و در پشت گردن به وسیله ای متصل می شود که روی آن دکمه های تنظیم صدا و پاسخ به تماس تلفنی قرار دارند. این هدست در بازه ۸۶ هرتز تا ۲۰ کیلو هرتز صدا تولید می کند و یک تقویت کننده صدای بم نیز درون آن تعبیه شده Sound Band در خرده فروشی ها به قیمت ۱۸۹ دلار به فروش خواهد رسید.



تصویری لو رفته از تبلت ۱۲ اینچی سامسونگ

در خرداد ماه بود که یک سایت کره ای برای اولین بار اعلام کرد سامسونگ در حال کار بر روی تبلتی ۱۲ اینچی است. با توجه به کمبود منابع خبری، این شایعه چندان جدی گرفته نشد تا اینکه در تیر ماه بود که حساب معتبری طی تویییتی این موضوع را تایید کرد. از آن زمان تا کنون هیچ خبر دیگری در این رابطه منتشر نشده بود، تا اینکه سر انجام امروز تصویری رندر شده از این تبلت ۱۲ اینچی در اینترنت انتشار یافت. تبلت SM-P900 به احتمال زیاد گلکسی نوت ۱۲.۲ نامیده خواهد شد و انتظار می رود که دارای کیفیت تصویر ۱۶۰۰ x ۲۵۶۰ پیکسل باشد و از چیپ اکسینوس ۵ اکتا بهره ببرد. هنوز جزئیات بیشتری از مشخصات سخت افزاری این محصول منتشر نشده، اما با توجه به عضویت آن در خانواده گلکسی و ابعاد بزرگش، می شود منتظر ارائه قلم S-Pen نیز در کنار آن باشیم. احتمالاً این مدل در سایز ۱۰ اینچی نیز عرضه می شود که البته چیپ آن دستگاه اسپندرگون ۸۰۰ خواهد بود و نمایشگرش نیز همان کیفیت ۱۶۰۰ x ۲۵۶۰ پیکسلی برادر بزرگتر را ارائه می دهد. اگر واقعا سامسونگ ساخت چنین تبلتی را در دستور کار داشته باشد، به احتمال زیاد باید شاهد معرفی رسمی آن در نمایشگاه IFA 2013 باشیم.



گلکسی نوت ۳ با پخش صدای ۲۴ بیت/۱۹۲ کیلوهرتز و ضبط ویدیوی 4K؟

چرخ شایعات که به چرخش در آید، میچرخد و میچرخد تا بالاخره روی محصول واقعی باز ایستد. سامسونگ در حال به حرکت در آوردن زنجیره تولید برای دوربین ۱۶ مگاپیکسلی با لرزشگیر اپتیکال است که شاید به گلکسی نوت ۳ نرسد. ولی در عین حال گفته می شود که شاید دوربین این فبلت قادر به ضبط ویدیوهای 4K با رزولوشن ۳۸۴۰ در ۲۱۶۰ پیکسل و کیفیت ۸.۳ مگاپیکسل باشد.

لازم نیست پرسیم کسی هم به چنین کیفیت فیلمبرداری فوق العاده ای نیاز دارد یا خیر. جواب مشخص است: خیر! مگر اینکه ساخت راز بقا در کار باشد. اما شاید کیفیت صدای ۲۴ بیت/۱۹۲ کیلوهرتز یک ویژگی پذیرفتنی تر و ستودنی باشد. چیزی که ال جی نیز در G2 آن را معرفی کرد و تاکید فراوانی روی اش داشت. با توجه به اینکه هنوز دستمان به G2 نرسیده، نمی توانیم درباره کیفیت صدا اظهار نظری داشته باشیم. بسیار خوب؛ جمع بندی. یک فبلت با دوربین 4K و صدای ۲۴ بیتی/۱۹۲ کیلوهرتزی. فکر می کنید این شایعه یک قالب یخ باشد که در آفتاب شهریور آب می رود، یا مجسمه محصولی واقعی است.

۸۲۰۰ نقطه در اینچ است که می تواند خودش را بر روی هر سطحی کالیبره کند. این موس همچنین به دو صورت بیسیم و سیم دار قابل استفاده است. در حالت بیسیم تحت فرکانس ۱۰۰۰ هرتز عمل می کند که تاخیر را به حداقل رسانده و اطمینان کافی از ترجمه آتی حرکات دست را به شما می دهد. نکته جالب این است که در حالت بیسیم، این موس تنها با یک باتری AA تا ۱۲ ساعت بازی بی وقفه شما را همراهی می کند. لذا هزینه و وزن چندانی را به شما تحمیل نمی کند.



بهترین گزینه ها است و قبل از این شاهد استفاده از آن در تک محصولات تولید انبوه اپل بوده ایم. بنابراین سامسونگ هم با استفاده از آن برای محصولاتی دو سری گلکسی اس و گلکسی نوت، می تواند هزینه های تولید و فرآیند ساخت را بهینه کرده و سپس در صورت نیاز، آن را به سایر محصولات نیز گسترش دهد. علاوه بر این، گویا سامسونگ در حال مذاکره با تولیدکننده های ثانوی قطعات فلزی نیز هست تا بخشی از بار تولید را بر دوش بگیرند. مشخصا شرکت های چینی در این گزارش آمده اند. اما هنوز خبری از جزئیات طراحی محصول نیست. آیا تنها بخشی از بدنه فلزی می شود یا همه آن؟ باتری همچنان توسط کاربر قابل تعویض خواهد بود؟ اینها پرسش هایی برای آینده است که احتمالا با گلکسی S5 به پاسخ آنها خواهیم رسید.

Razer Oroboros، موس ۱۵۰ دلاری ویژه گیمرها

Razer یکی از شرکت های تولید کننده اختصاصی ابزارهای ویژه بازی است. این شرکت به تازگی موس بازی Oroboros را رونمایی کرده است. این موس ویژه بازی که به طور کامل قابل شخصی سازی است، با قیمت ۱۴۹.۹۹ دلار وارد بازار خواهد شد. این محصول ریزر در حقیقت یک موس ویژه بازی قابل برنامه ریزی دو دستی است که به کاربر اجازه می دهد حتی شکل ظاهری موس را هم برای کاربرد بهتر و جایگیری مناسب تر در دست تغییر دهد. بخشی از موس که کف دست قرار می گیرد، قابل تنظیم است و می توان آن را در هر زاویه ای قرار داد. پنل پشتی آن هم تاشو و جمع شدنی است و لذا می تواند در سه موقعیت مختلف قرار گیرد. علاوه بر این، قطعات بغلی موس هم قابل تغییر هستند. و مهمترین نکته اینکه شما ۱۱ دکمه در اختیار دارید که می توانید آنها را برای انجام کارهای مختلف درون بازی، پیکربندی نمایید. سنسور حرکتی این موس یک لیزر 4G با دقت

سامسونگ برپایی خط تولید بدنه فلزی برای سری گلکسی را کلید زده

طبق آخرین اخبار، غول صنایع تکنولوژیک کره جنوبی، سامسونگ، سرمایه گذاری در خط تولید بدنه های فلزی برای محصولات سری گلکسی را شروع کرده و سال ۲۰۱۴، سال دگرگونی خواهد بود. سایت etnews کره جنوبی می نویسد که سامسونگ برای هر چه تقویت کردن محصولات رده بالای خود از طریق استفاده از طراحی و متریال رقابتی، عزمش را جزم کرده و ۷ شهریور تصمیم نهایی برای برپایی خط تولید بدنه فلزی تا آخر سال، در شاخه تجارت بی سیم سامسونگ الکترونیکز گرفته شده و قرار است از منیزیوم و آلومینیوم در ساخت آنها استفاده شود.



کارخانه ای واقع در Gumi وظیفه تولید انبوه را بر عهده دارد و هدف از ساخت خط تولید جدید، آمادگی برای معرفی "محصولات ابتدای سال ۲۰۱۴" با متریال جدید است و نمونه سازی و تولید آزمایشی نیز در کارخانه Gumi ویتنام شروع شده. در همین راستا اخیرا سامسونگ تعداد زیادی مهندس قالب ریز را در کارخانه مستقر کرده که همگی دارای رده تخصصی A و بالاتر بوده اند. به نظر می رسد راه اندازی کامل این خط تولید تا پایان سال، بدون مشکل امکان پذیر باشد. هر چند تولید محصولات متنوع با استفاده از بدنه فلزی کاری مشکل به نظر می رسد ولی برای تولید یک یا دو محصول پر فروش، فلز جزو



بار دیگر پتنت ها علیه سامسونگ؛ آتیو کیو به بازار نیامده لغو می شود؟

گزارش های رسیده از رسانه های کره ای بیانگر این احتمال هستند که عرضه Ativ Q، محصول گردن دار و ۲در ۱ - سامسونگ که می توان از آن به عنوان تبلت یا نوت بوک استفاده کرد و دو سیستم عامل اندروید و ویندوز ۸ را نیز بر روی خود دارد، به دلیل مشکلات پتنتی کلا لغو خواهد شد. آتیو کیو دستگامی با دو سیستم عامل اندروید و ویندوز ۸ است که می تواند بدون نیاز به بوت مجدد بین این دو جا به جا شود. به نقل از نشریه Naver کره جنوبی، منابع آشنا با این قضیه گفته اند که سامسونگ در همین زمینه یعنی استفاده آتیو کیو از دو سیستم عامل دچار مشکل پتنتی شده و این می تواند محصول را بکشد. این خبر می تواند توجیهی باشد برای سکوت سامسونگ در قبال آتیو کیو که چندی پیش معرفی شد ولی هنوز به بازار نیامده. منابع مطلع می گویند سامسونگ سخت در حال تلاش برای رفع مشکل است ولی شانس موفقیت از مو باریک تر. البته این خبرها غیر رسمی است و سامسونگ هم هنوز اعلامی در خصوص آنها نداشته. ولی این حقیقت که آتیو کیو در سایت سامسونگ یافت نمی شود، باعث عدم خوشبینی به کل قضیه شده و حتی معلوم نیست ثبت پیش سفارش برای آن به کجا انجامیده. آتیو کیو با دو سیستم عامل، نمایشگر ۱۳.۳ اینچی با رزولوشن ۳۲۰۰ در ۱۸۰۰ پیکسل، ۴ گیگابایت رم، ۲۵۶ گیگابایت اس اس دی، و پردازنده Haswell معرفی شده بود.

پذیرفته، و سپس اطلاعات به کامپیوتر شما سرازیر می شود. این تغییر می تواند جنون سخت افزارهای قوی را متوقف کرده و امکان استفاده از سیستم عامل بر روی سخت افزاری متوسط را فراهم نماید. با این حال هر پلتفرم ابری، یک شاهرگ اصلی به نام شبکه اینترنت دارد که می تواند چالش بزرگی برای کاربران در کشورهای توسعه نیافته باشد. در اصل ویندوز ۱۰ (آنتور که WZOR گفته) یک سرویس ابری جدید از مایکروسافت خواهد بود که در بالای هرم خدمات این شرکت نظیر Office ۳۶۵ و Xbox Cloud مربوط به ایکس باکس وان، قرار می گیرد تا شرکت را به سمت یک اکوسیستم کاملا ابری سوق دهد. البته جای یادآوری دارد که این شایعات را معمولا باید با چند قاشق شکر مخلوط کرد. در عین اینکه فناوری برای داشتن یک سیستم عامل کاملا ابری به مرز مناسب رسیده، ولی مایکروسافت هنوز نیازمند زیرساخت هایی عظیم برای تبدیل آن به محصولی برای جریان اصلی بازار (کاربران عادی) است. اگر تلاشی از طرف مایکروسافت در جریان است تا ویندوز را به میان ابرهای پردازش و رایانش ببرد، باید گفت این می تواند چهره دنیای کامپیوتر را تغییر دهد ولی در عین حال موانع بلندی نیز سر راه هست.

ویندوز ۹ در سال آینده می آید، و ویندوز ۱۰ پلتفرمی ابری می شود؟

ویندوز ۸ دارد به سالگرد تولدش نزدیک می شود و نسخه جدید آن یعنی ویندوز ۸.۱ در دست نهایی سازی است. حتما می دانید که مایکروسافت معمولا چند سالی بین هر نسخه فاصله می اندازد تا ثباتی نسبی در جریان باشد. با این حال اوضاع بحرانی که منجر به کنار گذاشتن قریب الوقوع استیو بالمر شده، سرعت گرفتن امور در این شرکت باسابقه و عرضه ویندوز ۹ در سال آینده را تبدیل به یک احتمال بالقوه کرده. فردی که در اینترنت با نام WZOR شناخته می شود، خبر از معرفی ویندوز ۹ در سال ۲۰۱۴ داده. این خبرچین ناشناس که در پس پرده چندین درز خبر مایکروسافتی در گذشته نیز بوده، جزئیات خاصی را بیان نمی کند و تنها به این بسته کرده که در ویندوز ۹ شاهد بازگشت ویژگی Aero خواهیم بود که طرفداران زیادی دارد. بخش جذاب تر حرف های او به نسخه بعد از ویندوز ۹ بر می گردد. درباره ویندوز ۱۰ مهم ترین مورد این است: این نسخه جدید یک سیستم عامل ابری (cloud OS) خواهد بود، به این معنا که تمام عملیات پردازش و رایانش بر روی سرورهای مایکروسافت صورت



Windows® 8/9



مایکروسافت در حال کار بر روی سیستم تماس ویدیویی سه بعدی برای اسکایپ

طبق اخبار دریافتی مایکروسافت در حال کار بر روی پروژه ای است که بتواند از طریق آن تصاویر را به صورت ۳بعدی ضبط و پخش نماید. مارک ژیلت، مدیر ارشد Skype، از این موضوع در یکی از مصاحبه های خود پرده برداشته است. آقای ژیلت در سخنان خود چنین گفته: «ما پیشرفت زیادی را در زمینه نمایشگرها شاهد بوده ایم و اکنون کاربران تلویزیون ها و مانیتور هایی را خریداری می کنند که قابلیت پخش تصاویر ۳بعدی را دارا هستند». او ادامه می دهد: «اما هنوز دستگاه هایی که بتوانند تصاویر ۳بعدی را ضبط کند، گسترش چندانی پیدا نکرده اند. در حال حاضر اگر بخواهید از این تکنولوژی استفاده کنید باید چند دوربین را به کامپیوتر متصل کنید و آن ها را با زاویه ای خاص به نقطه ای متمرکز کنید، اما ما به دنبال سیستمی هستیم که کارآیی بسیار راحت تری داشته باشد.»

آنطور که آقای ژیلت در مصاحبه خود به آن اشاره کرده، مایکروسافت در حال حاضر نمونه های اولیه سیستم مورد نظر خود را طراحی و تولید کرده است، اما تصمیم دارد پیش از آنکه آن را به بازار عرضه کند، اکوسیستمی جامع را برای استفاده گسترده از آن به وجود آورد تا بتواند سود مورد نظر خود را از این تکنولوژی بدست آورد. با وجود اینکه می دانیم فناوری ویدیوی سه بعدی آنقدرها مورد استقبال مصرف کنندگان قرار نگرفته است.

ابزاری مهم و شخصی برای اغلب مردم است، اما گاهی پیش می آید که در لحظه ای خاص نیاز دارید با کسی صحبت کنید یا رو در رو حرف بزنید. اخیراً در یک نظرسنجی ۷۶ درصد از مردم گفته اند که مکالمات و مکاتبات ایمیلی آنها بعضاً منجر به افزایش نیاز به تماس تلفنی یا تصویری یا دیگر روش های ارتباطی شده. این لحظات، فرصت های نابی برای اسکایپ هستند و حالا کاربران اوت لوک، امکان ارتباط تصویری را داخل ایمیل و فقط با یک کلیک در اختیار دارند» اوت لوک پیش تر برقراری ارتباط با کاربران حساب های فیسبوک و جیمیل را فراهم کرده بود و آوردن اسکایپ به این سرویس ایمیل، یک گام به جلو در همین راستا محسوب می شود. مایکروسافت سال گذشته با بازنشسته کردن مسنجر خود و جایگزینی آن با اسکایپ، مسیر یکپارچه سازی را آغاز کرد. گوگل هم مدتی ست برای کاربران جیمیل، توسط گوگل هنگ اوت و گوگل پلاس، برقراری تماس شنیداری و دیداری را ممکن کرده است.



ایسوس معرفی تبلتی جدید در نمایشگاه IFA را تایید کرد

با نزدیک شدن زمان برگزاری نمایشگاه IFA، به مرور شرکت ها گوشه هایی از آنچه که می خواهند در این نمایشگاه معرفی کنند را به معرض نمایش می گذارند. در جدیدترین مورد ایسوس در فیسبوک خود عکس بالا را منتشر کرده که نشان می دهد این شرکت قرار است از تبلتی جدید در آلمان رونمایی کند. اما در مورد این تبلت چه می توان گفت؟ بسیاری از کارشناسان معتقدند که ایسوس در برلین از ترنسفرمر جدید خود رونمایی می کند که در آن از Tegra ۴ نیز استفاده کرده است. البته همزمان با این پیش بینی، طراحی محصولی نامشخص از ایسوس در اینترنت پخش شده که اطلاعات زیادی را بروز نمی دهد، و تنها می توان از آن نتیجه گرفت که این شرکت احتمالاً تبلتی ۱۰ اینچی را در دستور کار خود دارد. فارغ از اینکه تبلت مذکور از چه مشخصاتی برخوردار باشد، به نظر می رسد که پس از معرفی، خیلی زود به بازار عرضه خواهد شد.

مایکروسافت اسکایپ را در اوت لوک ادغام کرد

مایکروسافت در اردیبهشت امسال از تصمیم به ادغام دو سرویس بزرگ ارتباطی اسکایپ و اوت لوک خبر داده بود. حالا به وعده خود جامه عمل پوشانده و این سرویس در دسترس کاربران قرار گرفته است. در اطلاعیه این غول فناوری آمده که اسکایپ از طریق ایمیل اوت لوک در کشورهای آمریکا، کانادا، آلمان، فرانسه و برزیل قابل دسترسی ست. با بررسی نارنجی مشخص شد که این خدمت برای ایران هم فعال شده؛ یعنی از این پس کاربران اوت لوک می توانند خدمات پیام رسانی و تماس تصویری را مستقیماً در ایمیل خود داشته باشند. دان مارتینیک مدیر تولید گروه اوت لوک در وبلاگی نوشته: «ایمیل

و پایین آوردن حرارت، اقدام به خاموش کردن قسمت های مختلف خود کند. پردازنده گرافیکی این چیپ دارای ۱۵ هسته پردازشگر ویژه است که توانایی انتقال اطلاعات با سرعت ۲۰۰ گیگابایت بر ثانیه را دارا هستند. واحد صدای این چیپ هم خود به تنهایی دارای ۲ هسته پردازشی است. اما پردازنده ایکس باکس وان تنها قطعه به روز رسانی شده این کنسول نیست. کینکت نسل دوم، خود دارای یک پردازنده مجزا و همچنین روشی کاملا جدید برای درک محیط اطراف است. به کمک تکنولوژی یک شرکت کانادایی، کینکت جدید از فرایندی به نام "Time of flight" برای سنجش مقیاس اشیایی نظیر بدن انسان استفاده می کند. پردازنده اختصاصی کینکت نیز وظیفه افزایش سرعت و دقت محاسبات را بر عهده دارد. به لطف این موارد، کینکت ۲ قادر است اشیایی به کوچکی ۲.۵ سانتیمتر را نیز تشخیص دهد و به گفته یکی از مهندسان مایکروسافت، کینکت ۲ حالا قادر به تشخیص جهت و نوع حرکت مچ دست یک کودک خردسال نیز خواهد بود و تمام این اطلاعات پردازش شده در کمتر ۲۰ میلی ثانیه به ایکس باکس وان منتقل می شوند. این زمان در مقایسه با زمان ۹۰ میلی ثانیه ای کینکت ۱، ۴۵۰ درصد سریع تر است؛ بهبودی بسیار چشمگیر. سایر جزئیات تا زمان عرضه عمومی ایکس باکس وان پوشیده خواهد ماند.



XBOX ONE

طبق گفته این کارشناسان، در طراحی این چیپ جدید علاوه بر قدرت پردازش به ایمنی در برابر بالا رفتن بیش از حد دما در حین انجام محاسبات سنگین توجه ویژه ای شده. وقتی مایکروسافت در سال ۲۰۰۵ ایکس باکس ۳۶۰ را عرضه کرد، به دلیل مشکل داغ شدن و سوختن پردازشگر و آداپتور مجبور به تعویض تقریباً ۵۰٪ کل محموله تحویلی اولیه خود گردید. این بحران که برای مایکروسافت حدود ۱.۱ میلیارد دلار آب خورد، به دلیل طراحی نامناسب پردازشگر آن دستگاه بود. اما حالا که مایکروسافت با مسائلی نظیر فروش پایین ویندوز ۸ و تبلت های سرفیس دست و پنجه نرم می کند، دیگری جایی برای اشتباهات این چینی نیست. پردازنده جدید ۳۶۳ میلیمتر مربع مساحت داشته و بر پایه معماری ۲۸ نانومتری تولید شده. در مقایسه با پردازنده های نسل چهارم اینتل با کد هاسول که بر پایه معماری ۲۲ نانومتری تولید می شوند، ابعاد این پردازنده اندکی بزرگتر است، اما با توجه به وجود ۵ میلیارد ترانزیستور، یک میکروپروسور، پردازنده گرافیکی و ۴۷ مگابایت حافظه که همگی قرار است در معرض سنگین ترین محاسبات قرار گیرند، این اندازه در واقع بسیار کوچک می نماید. این پردازنده ۶۴ بیتی که دارای ۸ هسته پردازشی است، توسط جدیدترین تکنولوژی شرکت AMD موسوم به Jaguar تولید میشود. پردازنده مذکور میتواند در مواقع نیاز برای کاهش مصرف انرژی



مایکروسافت ایکس باکس وان سفید رنگ به کارمندانش هدیه می دهد

اگر فکر می کنید که رنگ سیاه بدنه ایکس باکس جدید مایکروسافت، بسیار خشک و بی روح است، باید آرزو می کردید که می توانستید جای یکی از کارمندان این کمپانی باشید. طبق اخبار دریافتی، مایکروسافت قصد دارد به منظور قدردانی از کارمندی که بر روی پروژه Xbox One کار کرده اند، نسخه ای ویژه از ایکس باکس به آنها هدیه دهد.



این نسخه ویژه علاوه بر رنگ سفیدی که دارد، با یک سال اشتراک رایگان Xbox Live و بازی هایی مختلف، در اختیار کارمندان قرار می گیرد. از زمان معرفی ایکس باکس تا کنون، از مایکروسافت هیچ گونه خبری مبنی بر تولید دستگاه در رنگ های دیگر، مخابره نشده و هنوز معلوم نیست که آیا این شرکت قصد دارد تا رنگ سفید را برای عموم نیز عرضه کند یا خیر. شایان ذکر است که کنسول جدید مایکروسافت قرار است از ماه آذر در آمریکا و برخی کشور های اروپایی، وارد بازار شود.

نگاهی به معماری و قدرت پردازنده ایکس باکس وان
طراحان چیپ های مایکروسافت در یک کنفرانس خبری به توضیح معماری و قدرت پردازنده ایکس باکس وان پرداختند.



www.Gamefa.com

GAMEFA

همراه با جوایز نقدی

GORZ

رایگان

بازی استراتژیک متفاوت آنلاین

WWW.GORZ.IR



بازی گرز، یکی از **متفاوت ترین بازی های آنلاین** تحت مرورگر در جهان و یکی از **موفق ترین بازی های آنلاین** در ایران است که توسط یک تیم کاملاً ایرانی، طراحی و تولید شده. این بازی در سبک استراتژیک - نبرد ساخته شده، با این حال حداقل در یک وجه اساسی با تمامی بازی های تحت مرورگر در این سبک تفاوت دارد، این بازی به صورت **زنده** بین کاربران سایت در جریان است!
در گرز، کاربران به صورت زنده با هم به نبرد می پردازند و پیشرفت می کنند. در این بازی از **آخرین تکنولوژی های اینترنت** برای کاهش اختلافات سرعت و افزایش سرعت بازی کاربران استفاده شده.

این بازی که طی یک سال فعالیت موفق شده بیش از **۱۵۰ هزار کاربر** جذب کند را حتما امتحان کنید!



ewalk
ENTERTAINMENTS