



ایچان

چرا Sekiro بهترین بازی سال شد؟

معرفی اسطوره بازیسازی

بررسی بازی Control و جایزه کارگردان هنری

به نام خالق هستی

هفته نامه اول، آخر بهمن ماه ۹۹، مجله پیکسل

صاحب امتیاز: MHD GAMES  
مدیر مسئول: متین محمدوست  
تیم محتوا: پارسا ذبیح حسینیان  
امیر مهدی ایل بیگی، مهیار حلمی  
حامیان این شماره: حامد آرون  
جمیل نیک اندیش  
ارتباط با ما:

Mhd.Games 

InfoMhdgames@Gmail.com  
InfoMagazinePixel@Gmail.com

## فهرست

- ۱- صحبت های مدیر مدیر مسئول
- ۳
- ۲- بررسی بهترین کارگردانی هنری سال (کنترل)
- ۴
- ۳- بهترین بازی سال (سکیرو)
- ۴- اسطوره
- ۷
- ۵- بازی پیشنهادی هفته ( PC , کنسول ها)
- ۱۰
- ۶- بازی پیشنهادی هفته موبایلی
- ۱۳
- ۷- (روز شمار)
- ۱۴
- ۸- ارتباط با ما
- ۱۵
- ۱۷





## مدیر مسئول

سلام گرم به همه ی علاقه مندان به دنیایی رنگارنگ بازی ها، مادر مجله پیکسل قرار است باهم سری به جهان بازی ها بزنیم ، قرار است باهم ببینیم باهم بخوانیم باهم بازی کنیم؛ مجله پیکسل فقط مخصوص گیمر ها به تنهایی نیست و بسیاری از مطالب در پیکسل برای بازیسازان کشورمان گرده آورنده شده است.

در پیکسل تلاش هرچه بیشتر می کنیم که تا تمام مطالب در حوزه بازی و بازیسازی از دستمان در نرود و به توانیم به خوبی انرا به شما انتقال دهیم. در پیکسل مطالب طوری نوشته شده اند که همه بتوانند از آن استفاده کافی را ببرند. در پیکسل موضوعاتی مثل نقد و بررسی، مقالات تخصصی، زندگی نامه اسطوره های دنیایی بازی... وجود دارد. امیدوارم شما هم از مجله اول پیکسل راضی باشید.

متین محمد دوست



همین چند وقت پیش بود که وقتی اسم رمدی (REMEDY) می‌اومد همه یاد بازی جذاب و فاطره ساز Max Payne می‌افتادند ولی از کنفرانس سونی در ۲۰۱۸ این تفکر تغییر کرد و بعد از ۱۸ سال وقت این رسیده بود تا دوباره رمدی همه ی نگاه ها رو به خودش جذب کنه

کنترل جدید ترین سافته این استدیو فنلاندی غوغا کرد. میشه گفت کنترل از اون دسته بازی هایه که اگه بشینی چندین بار هم بازی کنی شاید یک ذره هم موصلت سر نره و فسته نشی در واقع کنترل تلفیقی از سیستم مبارزه نوآورانه و جذاب در کنار طرامی محیطی فوق‌العاده زیبا و لذت بخش است ولی فب نمیشه مپ گیج کننده و لگ های هنگام مبارزه رو در نظر نگرفت. فب بریم سراغ داستان متفاوت کنترل:

جسی فیدن شخصیت اصلی داستان با صدایی در ذهنش ارتباط برقرار میکنه و اون صدا اون رو به آسمان فراشی در ممله منهن نیویورک راهنمایی میکنه که اون سافتمان مرکز نیروهای فدرال آمریکاست ولی اون از این بی فبره که چه اتفاقاتی در انتظارشه جسی به ممض وارد شدن به این ممل به فاطره فواسته اون صدا در ذهنش ریاست جدید این سازمان رو به عهده میگیره و اسلمه سازمانی که میشه گفت یکی از نماد های اصلی هست رو بر میداره. در همین زمان یک عامل ناشناخته به نام هیس کنترل تمام سافتمان قدیمی ترین فانه و بعضی از اعضای سازمان را به عهده گرفته ومالا وظیفه جسی اینه که این عامل ناشناخته رو شکست بده و سافتمان رو به حالت قبلی بازگردونه.

مراصل بازی این جوریه که وقتی وارد سافتمان میشی کم کم با اعضای سازمان رو به رو میشی و باید به مرفای این افراد کامل گوش کنی که خیلی میتونن فوب به تو در پشت سر گذاشتن پالش ها کمک کنن. یکی از ویژگی هایه که تو بازی خیلی به چشم میخوره مرکات و تکنیک های جنگی که جسی برای مقابله با دشمنانش به کار میبره قدرت انتقال اشیا خیلی به جذابیت این بخش کمک کرده. در مورد اصله هم به همین صورت هست در بازی ما از یک اصله بیشتر نمیتونیم استفاده کنیم ولی همین یک اصله از ۵ حالت تشکیل شده مثل تیر بینهایت و غیره.

یکی دیگه از بخش های بازی که به زیبایی کمک کرده کنترل پویکت هست که در این بخش ما میتونیم با استفاده از قدرت فودمون اون تغییراتی که هیس در سافتمان انجام داده رو به حالت قبل برگردونیم.

در کل کنترل یک بازی فوق‌العاده جذاب هست که میتوان اون رو جزء بهترین بازی های این دهه افیر دونست و متما ارزش مذاقل یک بار بازی کردن رو داره.











## بهترین بازی سال ۲۰۱۹: Control, Death Stranding, Super Smash Bros. Ultimate, Resident Evil 2

### Sekiro: Shadows Die Twice, The Outer Worlds,

بازی های بالا نماینده جایزه بهترین بازی سال بودند که در نهایت بازی سکیره برنده جایزه همه ساله، گیمها در سراسر جهان در مراسم **The Game Awards** را پیش بینی می کنند. برخی از بزرگترین نام های صنعت بازی سازی همه به امید دریافت جوایز بیشتر در خانه گرد هم آمده اند.

به عنوان بازیکن، همه ما انتظارات و نظرات خود را در مورد اینکه به کدام بازی ها باید اهدا شود، داریم. و بعضی اوقات عنوانی که به عنوان بازی سال به آن تعلق می گیرد جای تعجب ندارد، مانند زمانی که God of War در سال 2018 جایزه را به خانه برد.

اما در این حال، سال هایی مانند این بود، که همه ما را شوکه کرد. حتی کسانی از ما که برای پیروزی به Sekiro رأی دادند، وقتی واقعاً جایزه **GOTY** را به خانه بردند، متعجب شدند. و در حالی که عده ای هستند که از این پیروزی پیش بینی نشده ناراحت هستند، که احساس می کنم که واقعا شایسته آن است. به چند دلیل که بهشون اشاره خواهیم کرد.

1- داستان کامل و بی نقص که داشت و دور از واقعیت بود یکی از دلایل اصلی بردن جایزه **GOTY** بود. نکته بعدی که به آن میشه اشاره کرده شخصیت های قدرت مند که به بازیکن حس بهتری ارائه خواهد کرد و باعث خسته نشدن بازیکن میشود.

2- مورد بعدی که میتوان بهش اشاره کرد شرکت بازی سازی **From Software** است از حق نگذریم یکی از دلایل که میتوان نام برد میتوان میزان شهرت و اعتبار این شرکت بازی سازی باشد.

3- یک طراحی تازه و نو و خلاقیت در ساخت بازی و ریزه کاری هایی که در طول بازی انرا مشاهده خواهید کرد.

خلاصه بازی: شخصیت اصلی داستان ((گرگ یک دست)) یک جنگ جو زخم خورده است. که از مرگ نجات پیدا کرده. او بعد اینکه فرمانده اش ربهوده شد و بازویش هم قطع شد و به ظاهر کشته شد. که توسط یک فرمانده سامورایی در دوره سنگوکو ژاپن در اواخر قرن شانزدهم اتفاق افتاد. این شینوبی که توسط یک بوشی (کشیش بودایی) درمان و دستش با یک دست پروتزی تعویض شده. حالا هدف او نجات اربابش و گرفتن انتقام است که در این راه سلاح او یک شمشیر کاتانا است و یک بازو آهنین که به آن قابلیت نصب wصلاح های متنوع را می دهد.















امروز می‌فواهیم درباره یکی از افرادی که دنیای گیم و نینتندو سویچ به آن مدیون هستند. ساتورو ایواتا در یکی از شهرهای شمالی ژاپن متولد شد، او از دوران دبیرستان شروع به «برنامه نویسی» کرد و تمصیلات دانشگاهی اش را در رشته «علوم کامپیوتر» در دانشگاه تکنولوژی گذراند؛ زمانی که نینتندو و رویه کاری اش را به سافت بازی های ویدیویی تغییر داد (این شرکت قبل از تولید بازی های ویدیویی، بازی های کارتی و رومیزی تولید میکرد) ایواتا سن زیادی نداشت او بر فلافل میل خانواده اش، علاقه داشت تا به صنعت بازی ویدیویی وارد شود. ایواتا پس از مدتی به عنوان کارکردن در شرکت ژاپنی توانست خود را به یکی از شرکت های زیر شافه نینتندو برساند، او در شرکت **HAL** شروع به کار کرد و در نهایت مدیر استودیوی **HAL** شد و پس از آن هم در سال ۲۰۰۰ عنوان به یکی از مدیران ارشد نینتندو تبدیل شد، سامورایی (ساتورو ایواتا) در سال ۲۰۰۲ مدیر کل نینتندو شد، مدیر افسانه ای نینتندو سویچ که او اولین مدیر بود که از فاندان یامائوچی نبود؛ او در دوران مدیریت سامورایی به افر نسل هفتم باز میگردد، زمانی با اقتدار فروان، نینتندو هم در کنسول های فانگی و هم در کنسول های دستی توانست، کمپانی های رقیب خود یعنی ماکروسافت و سونی را کنار بگذارد. **NDS** بیش از ۱۵۰ میلیون وامد و **Wii** بیش از ۱۰۰ میلیون وامد فروخت و در زمان خود رتبه دوم پرفروش ترین کنسول ها قرار داد. مدیر افسانه ای نینتندو سویچ با تصمیماتش توانست از بافت مسلم به سونی نجات داد و در نتیجه توانست دوتا از بهترین کنسول های تاریخ پدید آورد. او در سن ۵۵ سالگی به دلیل سرطان صفراوی در گذشت، و ماهمیشه به یاد او هستی او برای همیشه در صنعت بازی جاودانه فواهد ماند.







در کارت ویزت من ، یک رییس شرکت هستم، در ذهن من یک برنامه نویس هستم، اما در قلب من همیشه یک گیمر هستم.



البته هیچ وسیله سرگرمی واحدی نمی تواند تا ابد از محبوبیت برخوردار باشد.

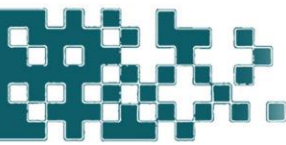


من هیچوقت به این فکر نمی کنم که چگونه میتوانیم با سایر شرکت ها رقابت کنیم. تمرکز اصلی ما این است که مصرف کنندگان منحصر به فرد بودن و جذابیت محصولات ما را احساس کنند.

به اشتیاق خود اعتماد کنید، به رویایی خود ایمان داشته باشید.







ساخته DEAD MAGE بیش از هر چیزی، مثل یک شاهکار هنری است؛ بگذارید از تجربه شخصی خود بگویم: به ممض ورود به بازی متوجه گرافیک بازی که به سبک پیکسلی است این نو از گرافیک که طرفدار بسیار زیادی دارد ولی عده ای زیادی طرفدار بازی های سبک پیکسلی ولی بازی CHILDREN OF MORTA فارغ از اینکه طرفدار این سبک بازی باشید جذب میشوند. در بازی میتوان شخصیت های مختلفی انتخاب کرد در AI وایل بازی دوشخصیت قابل انتخاب است ولی در ادامه چهار شخصیت اضافه میشود و شما میتوانید با دوستان خود Co-Op بازی کنید؛ در کل بازی CHILDREN OF MORTA اثری موفق از ایرانی DEAD MAGE است که توانسته بازفورد موافقی را از کاربران بازی خود بگیرد امتیاز بازی در وب سایت OPENCRITIC.COM بر اساس ۸۶ نقد امتیاز آن ۸۳ شده است و ۹۱ درصد منتقدان توصیه می کنند بازی را تجربه کنید. در مجموع بازی فرزندان مورتا یک اثر هنری فوق العاده است ولی نقص های در بازی وجود دارد مانند باگ خوردن و تکراری شدن به مرور و شاید نبودن زبان پارسی ولی می توان گفت CHILDREN OF MORTA یکی از بهترین بازی های ایرانی است و متما توصیه میشود تجربه بازی کردن CHILDREN OF MORTA از دست

برای اولین مجله بخش بازی پیشنهادی به خودم گفتم چه بازی معرفی کنم بسیار جذاب و مهیج باشه و داشتم دافل فروشگاه مختلف میچرفیدم که دافل فروشگاه ماکروسافت یک عنوان به چشم خورد که بسیار جالب بود بازی "CHILDREN OF MORTA" یا عنوان فارسی آن "فرزندان مورتا" که یکی ساخته های شرکت بازی DEAD MAGE که توسط شرکت ابیت استدیوز منتشر شده است. سبک بازی CHILDREN OF MORTA اکشن/نقش آفرینی و روگ لایت است؛ مالا کمی به داستان بازی و گیم پلی بپردازیم. بازی در همه زمینه مرفی برای گفتن دارد بازی از همان لحظه های ابتدایی بسیار چشم نواز است و همان اول بازی میبیند کلی ایده ناب در بازی به کار برده شده است. بازی با یک ویدیو آغاز میشود، که در آن شاهد مسلط شدن نیروی های اهریمنی و از میان رفتن روشنایی ها میشود و پس از آن با خانواده برگسن آشنا میشویم که برای مبارزه با نیروهای شیطانی آماده میشوند. شاید بهترین توصیف بازی را راوی بازی میکند « این، نه داستان نبرد و نه داستان فیروشر است. این داستان یک خانواده است؛ داستان یک عشق. » نقطه قوت بازی نه در داستان فوق العاده اش است نه در گیم پلی سرگم کننده آن مخفی شده است.

ندهید.







Go To Chapter Select



This hideout makes me feel slightly worried. I don't even know why I have a bad feeling about it.





## لگ چیست؟

لگ، اصطلاحی که معمولاً گیمرها در برابر مشکلاتی که در مین بازی به وجود می‌آید به کار می‌برند. فب این شبهه که همه ما مرتکب میشیم امروز باید بفهمیم که لگ دقیقاً به چه چیزی می‌گن.

لطفاً به کند شدن بازی نگرین لگ پشون اسمش FPS یا همون frames per second هست، اول اینکه لگ مشکل شبکه اس و هیچ ربطی به کامپیوتر شما مثل کارت گرافیک یا پردازنده ندارد. زمانی که شما از سرورهای بازی دور هستید لگ برای شما اتفاق می‌افتد. برای درک این موضوع یک مثال براتون می‌زنم: فرض کنید یک گیم در اروپا مشغول بازی است که سرورهای این بازی در آمریکا قرار دارد این زمان لگ یا همان تاخیر ایجاد می‌شود شاید الان بشه بیشتر معنی لگ رو فهمید.



## بازی موبایلی هفته

صیبار حلمی

گیم بازی های موبایلی



## معرفی بازی Dancing Line

پس از تمام کردن هر مرحله شما به مرحله جدیدی فواید رفت و با چالشی جذاب رو به رو فواید شد.

در حال حاضر امتیاز این بازی در گوگل پلی ۴.۸ از ۵.۰ کسب کند و با به روز رسانی‌های گوناگون و مپ‌های زیاد شما را سرگرم کند. شما متی با این گیم پلی ممیج و زیبا پشم‌هایتان را ببندید و فقط با موزیک بازی ریتم را کنترل کنید و مس شنوایی خود را به چالش بکشید. شما میتوانید تا جایی پیش بروید که لازم به نگاه کردن به

صفحه موبایل نداشته باشید و فقط با گوش دادن به

صدای بازی ریتم را کنترل کنید.

این بازی یکی از موفق‌ترین بازی‌های آرکید است که هم در گوشی‌های اندروید و هم در گوشی آیفون میتوان آن را نصب کرد.

سبک بازی: آرکید ریمیتیک

شرکت سازنده: Cheetah Gamee

گیم پلی Dancing line بازی جذاب و در عین حال پرترک، ریمیتیک، گیم و چالش برانگیز است. وظیفه بازیکن این است که قطی را که بر روی ریتم در حرکت است را با کلیک بر روی اسماارت فون تغییر جهت بدهد و به مانع بر خورد نکند و از موزیکی که در حرکت شما بر روی ریتم هست لذت ببرید. در هر مرحله ۱۰ الماس وجود دارد که شما به گرفتن آنها پاداش دریافت فواید کرد و به مرحله بعدی فواید رفت و در مرحله جدید تماشاگر موزیک متفاوت و زمین متفاوتی که چالش بر انگیز هست رو به رو فواید شد. شما پس از هر بار دریافت پاداش میتوانید صندوق‌های جدید دریافت کنید و در آن گلد یا مپ جدید باز کنید.





تو سال ۲۰۱۹ که گذشت بازی های با کیفیت و خوبی رو مشاهده کردیم. مانند Sekiro: Shadows Die Twice و Call of Duty: Modern Warfare و Control... حال وارد سال ۲۰۲۰ شده ایم و بخشی بازی های در حال انتشار وجود دارد که میخواهیم به آنها پردازیم.

Devil May Cry ۵

کیکام



اسفند ۱۳۹۸

The Last of Us Part II



ناتی داگ



خرداد ۱۳۹۹

Resident Evil ۳

کیکام



فروردین ۱۳۹۹

CrackDown ۳

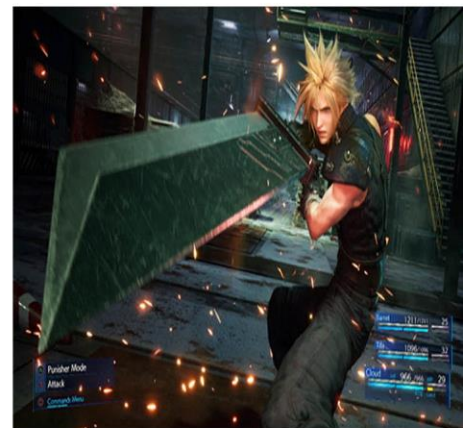


سومو دیجیتال



تاخیر خورده (نا معلوم)

Square Enix



فروردین ۱۳۹۹

Avengers



Square Enix



شهریور ۱۳۹۹





### Ghost of Tsushima



SuckerPunch/Sony



تابستان ۱۳۹۹

### Cyberpunk ۲۰۷۷



CD Projekt Red



### Watch Dogs Legion



Ubisoft



شهریور ۱۳۹۹

شهریور ۱۳۹۹

### ORI AND THE WILL OF THE WISPS

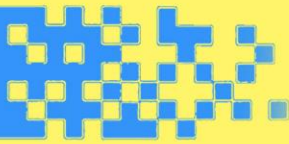


ماکروسافت / Moon Studios



۲۱ اسفند ۹۸





# اجه Pixel

**انتقادات پیشنهادات خود را برای ما ارسال کنید:**

**Mhd.Games** 

**InfoMhdGames@Gmail.com**

**InfoMagazinePixel@Gmail.com**

**برای تبلیغات در مجله و شبکه های اجتماعی ما به نشانی زیر  
مراجعه کنید:**

**MhdGamesAds@Gmail.com**