

۹۱
شهریور

گیم فا

وبگاه اطلاع رسانی تخصصی بازی های رایانه ای و سرگرمی - شماره اول بازی های ایران

GAMEFA.COM
PLUS.GAMEFA.COM

رونمایی اختصاصی از:
WARTIME 2

پیش نمایش

ترانئون
شتاب در شهر
تب یخ زده
ترکمنهای
مسیر عشق
صدای خراموش شده

ارتش های خرابی ملی تمامی محدودیت های سافت بازی در ایران را شکست و کیفیت را به رو گیمرها میگذرد که شاید در مشابه فارسی هم مشاهده نشود به زودی باید شاهد انفجاری مهالی در صنعت گیم ایران و تاثیر گذارش بر روی این صنعت در سراسر دنیا باشیم.

اختصاصی برای اولین بار در ایران

ارتش های خراب از مینی

+ مصاحبه اختصاصی و داغ با تیم استودیو راسپینا

+ تصاویر جدید و پیش نمایش عظیم از بازی

+ اطلاعاتی از "عهد سیاه" و پروژه ی لغو شده ی راسپینا



طرحی از:
رادنی امیر ابراهیمی

1397

گالری +



فهرست مطالب

بخش پیش نمایش	۲۶
صدای فراموش شده	۲۷
تب یخ زده	۲۹
مسیر عشق	۳۰
سرعت در شهر	۳۳
تراتسون	۳۵
ترکمنچای	۳۷
زمان جنگ ۲	۳۹
بخش پرونده ی ویژه	۴۰
پیش نمایش اختصاصی	۴۱
ارتش های فرازمینی	
مصاحبه با عوامل استودیو راسپینا	۴۵
بخش نقد و بررسی	۵۰
مبارزه در خلیج عدن	۵۱
گرشاسب، معبد راز اژدها	۵۴
قتل در کوچه های تهران	۵۶
گره ی قدری	۵۹
سیاوش	۶۱
زمان جنگ ۱	۶۳
کاندو	۶۷
سخن آخر	۶۹

به گیمفایلاس خوش آمدید	۱
بخش نمایشگاه	
بررسی دومین نمایشگاه بین المللی	۳
بازیهای رایانه ای تهران	
بررسی نمایشگاه استانی	۶
بازی های رایانه ای مشهد	
بخش مصاحبه	
استودیو آروین تک	۷
استودیو فطرس پویا رایانه	۹
استودیو نیو	۱۱
استودیو پاسارگاد	۱۳
استودیو پژواک	۱۵
استودیو رویاگران	۱۶
استودیو تصویرگران	۱۷
استودیو امیتیس بازی رایان	۲۱
مصاحبه با اهنگساز پیام آزادی	۲۳



با سلام و عرض ادب و احترام به همه ی مخاطبین مجموعه ی گیمنفا و کسانی که افتخار دادند تا این ویژه نامه را مطالعه کنند. ویژه نامه ی گیمنفپلاس پس از تلاش های فراوانی که در پیشبرد اهداف وب سایت گیمنفا صورت گرفت، یکی از پروژه هایی است که مجموعه ی ما به خوبی استارت آن را زد و از آنجایی که گیمنفا همیشه به دنبال خاص بودن و ارائه ی مطالبی منحصر به فرد بود، اینبار نیز یک کار بسیار تمیز و همچنین استثنائی را توانستیم ارائه بدهیم. همانطور که میدانید، در یکی دو سال گذشته مجلات الکترونیکی به خصوص در زمینه ی بازیهای ویدئویی رشد چشمگیری داشته اند. متأسفانه این رشد آنچنان هم مفید واقع نشده و در میان انبوه مجلات الکترونیکی که در سطح اینترنت شاهد آن هستیم، موارد بسیار اندکی بوده اند که استانداردهای لازم را برخوردار بوده اند و مجلات دیگر با کیفیت های بسیار پایین نه تنها ذهنیت ها را نسبت به این نوع از نشریات بد و زشت کرده، بلکه بستر سازی بی فرهنگی ها و بحث های بسیار زشت و زننده بین اعضای این مجلات در سراسر اینترنت شده است.

گیمنفپلاس نه برای رقابت با مجلات دیگر، بلکه برای خدمت به جامعه ی به اصطلاح گیمری ایران پا به میدان مجلات الکترونیکی گذاشت و اهداف بسیار والایی را دنبال خواهد کرد. شماره ی اول از ویژه نامه ی گیمنفپلاس همانطور که شاهد هستید، به صنعت بازی سازی ایران و محصولات پیرامون این صنعت پرداخته است. خوشبختانه استودیوهای بازی سازی و به نام کشور حمایت بسیار شگرفی در پیشبرد اهداف گیمنفپلاس کردند و باعث شدند مطالب ارزشمندی را برای شما خواننده ی گرامی تدارک ببینیم. اتفاق جسته ی دیگری که با انتشار ویژه نامه ی گیمنفپلاس همزمان شد، دو سالگی وب سایت خبری/تحلیلی بازیهای ویدئویی گیمنفا است. وب سایت گیمنفا در طول دو سال خدمات ارزشمند خود توانست جایگاه بسیار خوبی را به خصوص در یک سال اخیر بین گیمرها باز کند و هم اکنون جزو پنج وب سایت برتر پارسی زبان بازی های ویدئویی ایران قرار گرفته است. در آخر از حمایت بی چون و چرای شما مخاطب عزیز نهایت تشکر را داریم و این را بگویم که مجموعه ی گیمنفا پروژه های متعددی را در نظر دارد که گیمنفپلاس تنها بخش کوچکی از پروژه های درحال بررسی ما است و در آینده ای نزدیک شاهد سورپرایزهای بسیار شگفت انگیزی از ما خواهید بود. به امید روزهای روشن تر...

دانیال نوروزی مدیریت وب سایت گیمنفا و ویژه نامه گیمنفپلاس.

فهرست تحریریه :

مدیرمسئول و سردبیر : دانیال نوروزی

دبیر تحریریه : آیدین نوری

گرافیک و صفحه آرا : حمیدرضا حق شناس

طراح لوگو و کاور : دانیال نوروزی

حامد افرومند - حمیدرضا حق شناس

تیم تحریریه : امیرگلخانی - بهزاد شعبانی

عکاس: حمیدرضا حق شناس

قاسم نجاری - شایان ضیایی - رسول خردمند

با تشکر از : آریا اسرافیلیان

(مدیریت استودیو راسپینا) و رضا حسینی

(از اعضای تیم آپیدمیک)

مسئول تبلیغات و پخش : آیدین نوری

گزارشگران : محمدرضا مصطفوی

آیدین نوری

ویراستار : آیدین نوری

با تشکر از حمایت سازمان ها، نهادهای،

وب سایت ها و استودیوهای :

استودیو راسپینا

استودیو آمیتیس بازی رایان

استودیو آپیدمیک

شرکت تعاونی رسانه شکوه کوپر

وب سایت پردیس گیم

وب سایت داندلودها

وب سایت میهن داندلود

وب سایت آسان داندلود

بنیاد ملی بازی های رایانه ای

و تمامی دوستان و همکاران ارجمندی که مارا

برای ارائه ی این اثر ارزشمند یاری کرده اند

تمامی حقوق مادی و معنوی مجله ی الکترونیکی گیمنفپلاس متعلق به وب سایت خبری/تحلیلی بازیهای ویدئویی گیمنفا میباشد و کپی برداری از تمام یا بخشی از مطالب آن بدون ذکر منبع پیگرد قانونی خواهد داشت. نظر نویسنده ی گیمنفپلاس صرفاً نظر مجله نمیشد و گیمنفا هیچ مسئولیتی در قبال نوشته های نویسندگان ندارد.

فروش بازی **WAR TIME**

به زودی از سایت **گیمفا** و تمامی فروشگاه های اینترنتی

WAR TIME



دانلود جدیدترین Artwork و Wallpaper های بازی های کامپیوتری

[HTTP://BAZIKHOONE.COM](http://BAZIKHOONE.COM)

بازی خونه

نمایشگاه بین المللی

بازی های رایانه ای تهران

محمد رضا مصطفوی

بازی زیبایی بود و همچنین دانشگاه قم هم حضور داشت و دانشگاه های شهرهای دیگر بخش بعدی سازندگان بود. این بخش نیز بخش شلوغ و پرکاری بود. غرفه فن افزار شریف که بازی گرشاسپ: راز اژدها را برای معرفی داشت، غرفه رسانا شکوه کویر بود و غرفه نیو استودیو که با ایشان صحبتی کردیم و مصاحبه ای هم داشتیم.

نمایشگاه از نظر مساحتی رشد خوبی داشت؛ سه و نیم برابر بزرگتر بود و مساحتش به بیست و دو هزار متر مربع می رسید و غرفه هایش هم شکل و شمایل بدی نداشتند.

با استودیوی راسپینا هم یک مصاحبه ی بلندی داشتیم و اطلاعات زیادی که می تونید در ادامهی مجله بخونید. هم چنین با دکتر احمدی، مدیر پروژه ی بازی شتاب در شهر، نیز مصاحبه داشتیم. واقعا بازی جذابی بود. تست این بازی پرخرج بسیار لذت بخش بود. بعد از آن بازی های شبان، خانم طلا، قریاد آزادی، شتاب در شهر و بازی های دیگر نسخه ی بتای خودشون رو به نمایش گذاشته بودن که تستی از آنها هم داشتیم. بخش فروشگاهی نمایشگاه خیلی بخش شلوغی بود. بعضی از بازی ها هم تخفیف داشتند و مردم چه بی تخفیف چه با تخفیف خرید می کردند. تو بخش سرگرمی هم یک فوتبال دستی بزرگ بود که خیلی شلوغ بود. شرکت ال جی هم حضور پر رنگی داشت. تلویزیون های سه بعدی و با کیفیت و بازی های متنوع زیبا. همچنین کنسول امپراطور که خودتون می دونید چی هست حضور داشت و ای کاش حضور نداشت تا مردم نبینند چه کنسولی هست؛ کنسولی که در اصل چینی است و گرافیکه آن حتی به سگا هم نمی رسد! بخش بعدی، بخش کنسول های قدیمی بود.

استودیوی راسپینا که می شد گفت بهترین حضور در نمایشگاه رو داشت و همچنین بازی هایی دیگر. در کل ۱۸۷ بازی در جشنواره مورد بررسی قرار گرفت که ۳۷ بازی کوچک، ۱۷ بازی آنلاین، ۱۹ بازی موبایل، ۴۱ طرح شخصیت و کاراکتر بازی، ۱۹ بازی نامه، ۳۵ بازی دانش آموزی و ... به دبیرخانه دومین جشنواره بازی های رایانه ای تهران ارسال شده بود. در بخش آخر متن برندگان مسابقه و داوران جشنواره را معرفی می کنیم. حالا برمی گردیم به نمایشگاه امسال، نمایشگاه از نظر مساحتی رشد خوبی داشت؛ سه و نیم برابر بزرگتر بود و مساحتش به بیست و دو هزار متر مربع می رسید و غرفه هایش هم شکل و شمایل بدی نداشتند. شاید اون اولش که به نمایشگاه قدم می ذارید غرفه ی عصر پادشاهان شما رو به خودش جذب می کرد. ما که خیلی لذت بردیم منتجی که کنارش بود و اون سکه های طلای توی قلعه خیلی زیبا بودند. بعد از اون شاید بشه گفت رسانه های بازی هم حضور پر رنگی داشتند از جمله نشریات دانش و کامپیوتر، عصر شبکه، عصر ارتباط، بازی رایانه، دنیای بازی، ماهنامه بازی نما، علم روز، بازی های رایانه ای، سایت JADID GAME، وب سایت بازی ستر، کافه بازی و دانستنی ها که واقعا غرفه های شلوغی هم بودند.

دانشگاه های متعددی هم در نمایشگاه حضور داشتند که چهل بازی را دانشگاه مازندران تولید کرده بود و سی و دو بازی را دانشگاه کاشان! همچنین دانشگاه تهران هم حضور داشت و با دانشجویان این دانشگاه صحبت کردم که یک بازی برای آپید ساخته بودند؛

سلام عرض می کنم خدمت همه ی خوانندگان ویژه نامه ی گیمفا پلاس. خب، بنده هم مسافت زیادی رو برای نمایشگاه سپری کردم تا اوادم پایتخت تا پنج روز مهیون نمایشگاه باشم. اول از همه نسبتا بنیاد تبلیغات خوبی داشت در مورد نمایشگاه از جمله: مجلات بازی، سایت های بازی، سایت بنیاد، بیلبردهای تبلیغاتی و تبلیغات در سیما که برای یک نمایشگاه تازه وارد خیلی خوب بود و پشرفت قابل قبولی از نظر تبلیغات نسبت به سال قبل داشت. مکان نمایشگاه امسال مصلاهی امام خمینی (ره) بود که خیلی مکان بهتری نسبت به سال قبل بود. سال قبل نمایشگاه در برج میلاد برگزار شد که به دو طبقه تقسیم می شد: یک طبقه سازندگان و نشریات و یک طبقه هم سرگرمی بود که هم از نظر مکانی جای مناسبی برای نمایشگاه نبود و هم ظاهر زیبایی برای یک نمایشگاه نداشت. مخصوصا اینکه یک طبقه از نمایشگاه پارکینگ باشد! به هر حال خود بنیاد مشکل را برطرف و نمایشگاه را در مصلاهی امام خمینی برگزار کرد. نمایشگاه از ششم تیر شروع شد و تا یکشنبه دهم تیر ادامه داشت. در کل نمایشگاه نسبت به سال قبل خیلی بهتر بود اما از این لحاظ بد بود که چرا سطح بازی ها بالا نرفته و آیا قرار نیست که پیشرفتی را شاهد باشیم؟ البته همه ای ها ناشأت از این می گیرند که بازی های داخلی آن طور که باید و شاید مورد استقبال واقع نمی شوند.

حرف تمام بازی سازان این بود: "حمایت نمی شویم!" به هر حال بگذریم؛ امسال واقعا بعضی بازی ها پیشرفت قابل قبولی داشتند از جمله ارتش های فرازمینی

دیزاین زیبایی داشت و با آثاری‌ها و تلویزیون‌های قدیمی که با خاموش شدنشان یک نقطه پر نور در وسطش نمایان می‌ماند وجود داشت. واقعا کار زیبایی بود و بسیار لذت بردیم از بازی‌هایش و تداعی شدن خاطرات قدیم. بخش بعدی مکانی بود که ورود آقایان ممنوع بود فقط بچه‌ها می‌توانستند بروند و بازی کنند. مکانی دیگر مخصوص خانم‌ها بود که می‌توانستند خانم‌ها بازی کنند و مردان اجازه ورود نداشتند. همچنین استودیوی سیم‌چم هم حضور داشت که به صورت زنده به مردم نشان می‌دادند چطور باید از تکنولوژی موشن کپچر استفاده کرد.

همچنین کنسول امپراطور که خودتون می‌دیدید چی هست حضور داشت وای کاش حضور نداشت تا مردم ببینند چه کنسولی هست؛ کنسولی که در اصل چینی است و گر افکت آن حتی به ساکام نمی‌رسد!

خوب حالا می‌رسیم به بررسی ورک شاپ‌ها یا کنفرانس‌های آموزشی که بسیار بسیار مفید بودند. ورک شاپ مدیریت اسکریم حدود سه ساعت بود و بسیار نکات آموزشی‌ای در اون مطرح شد در مورد مدیریت درست و به‌روز همانطور که گوگل و شرکت‌های بزرگ مدیریت می‌کنند. آقایان فرهود فرمند، سهیل دانش اشراقی، متین ایزدی، آیدین ذوالقدر، طه رسولی، امیر حسین فصیحی و چندین بازی‌ساز و کارشناس، ورک شاپ‌هایی خوب و عالی‌ای داشتند که هر ورک شاپ زمان بندی خاصی داشت و معمولاً زمان یک ساعت داشتند. از موضوعات ورک شاپ‌ها می‌توان گفت: مبانی انیمیشن، مبانی برنامه‌نویسی، بازی نامه‌نویسی، ساخت بازی‌های ایندی و بررسی بازی‌های موفق مانند انگری بردز، آنچارتد، ریم و چندین بازی دیگر. در کل ورک شاپ‌هایی که انستیتو ملی بازی‌سازی گذاشته بود واقعا مفید بودند و همچنین چون رایگان بود استقبال نسبتا خوبی هم داشت.

معرفی

بعد از توضیحی در مورد نمایشگاه می‌رسیم به بخش معرفی سازمان اسرا:

اسرا:

سازمان رده بندی نرم افزارهای سرگرم کننده، یک سیستم رده بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای هست که از سال ۸۶ آغاز به کار کرد. مدیریت اسرا را جناب آقای مجد بر عهده دارند که یک تیم تحقیقاتی متشکل از ۱۷ روانشناس و ۸ جامعه شناس اون رو تشکیل می‌دهند که در پنج فاز مختلف بازی‌ها بررسی می‌شوند.

در تعیین رده بندی سنی بازی‌ها، اسرا چندین معیار را در نظر می‌گیرد:

- ۱- خصوصیات جسمی و حرکتی
- ۲- خصوصیات ذهنی و روانی
- ۳- خصوصیات عاطفی
- ۴- خصوصیات اجتماعی

خوب حالا رده بندی سنی‌ها را معرفی و بررسی می‌کنیم:

- بالای سه سال (دوران خردسالی)
- بالای هفت سال (دوران کودکی)
- بالای دوازده سال (ابتدای دوران نوجوانی)
- بالای پانزده سال (نیمه دوم دوران نوجوانی)
- بالای هجده سال (دوران بزرگسالی و مجردی)
- بالای بیست و پنج سال (دوران بزرگسالی و متأهلی)

خوب در بخش زیر هفت محتوا رو معرفی و مورد بررسی قرار می‌دهیم که اسرا از آن‌ها استفاده می‌کند:

خشونت: یعنی رفتاری که برای آسیب رساندن به دیگری استفاده می‌شود و برای مثال می‌توان گفت از کار انداختن غیر جاندار، تخریب اموال و دارایی و آسیب رساندن و نابود کردن.

استفاده از تنباکو و مواد مخدر: مشاهده مصرف تنباکو و یا مواد مخدر در بازی‌ها می‌تواند یک چراغ راهنمایی باشد به سوی هدفی پوچ که تابوی درونی - اجتماعی مصرف نکردن آن‌ها را برای مخاطب شکننده کند.

محرك‌های جنسی: تنوع‌طلبی جنسی، روابط جنسی خارج از هنجارهای اجتماعی و غیره در بازی‌ها می‌تواند منجر به آسیب‌های روحی و جسمی و یا حتی جنسی مرتبط با نیاز جنسی مخاطب و موقعیت اجتماعی او گردد که خطر بزرگی است.



صداگذاری و افکت

تندیس غزال زرین: آیدین رادکیا صداگذار
بازی گرشاسپ: راز اژدها

دیپلم افتخار: امیر صادق وند صداگذار
بازی مبارزه در خلیج عدن

طراحی شخصیت

تندیس غزال زرین: سهیل دانش اشراقی
طراح شخصیت بازی گرشاسپ: راز اژدها

دیپلم افتخار: حسن تبریزی برای طراحی
مجموعه کاراکترهای بازی ترانتون

لوح تقدیر: کامیار نصری فر برای طراحی
شخصیت بازی اوبار

طراحی سینماتیک

دیپلم افتخار: معین صدی برای بازی طلای
سیاه و مجید برزگر برای بازی چریک

مدیر فنی

دیپلم افتخار بهترین دستاورد فنی: حسن
مهدی اصل برای بازی سیاوش

دیپلم افتخار بهترین پیاده سازی فنی: محمد
کاظمی مقدم برای بازی طلای سیاه

کارگردان هنری

تندیس غزال زرین: فاطمه کشفی برای بازی
شیان

لوح تقدیر: شیرین صیاد حقیقی برای بازی
مبارزه در خلیج عدن و عماد رحمانی برای

بازی گربه فنجری

بازی دانش آموزی

تندیس غزال زرین: عادل سلیمی تولید
کننده انواع بازی جولداز، کامران آریان

پور برای بازی آرزوی سفید و میر مقصود
طباطبایی برای بازی توپ سر به هوا

بهترین بازی برخط

تندیس غزال زرین: هیچ بازی‌ای!

دیپلم افتخار: بازی ناور از سامان قائد
حسینی

بهترین بازی دوبعدی

تندیس غزال زرین: شیان

بهترین بازی سه بعدی

تندیس غزال زرین: گرشاسپ راز اژدها و
سیاوش

برندگان جایزه

خوب در نهایت روز نوزدهم تیر ماه نود
و یک مراسم پایانی در تالار وحدت
برگزار شد که در حین آن برندگان
مسابقه معرفی شدند. در این بخش می
خواهیم برندگان مسابقه را برای شما
خوانندگان عزیز معرفی کنیم:

بهترین بازی موبایل

تندیس غزال زرین: ترمویکس از میلاد
صالحی

لوح تقدیر: شیطانک از فاطمه خدایی و
جینگو از حسام حیدری

بهترین بازی مستقل

تندیس غزال زرین: اکسیر سیاه از آیدین
ذوالقدر

لوح تقدیر: دنیای بیرنگ از محمد جواد
محمدی، بابل آب و هلیوم از صادق زینی

آستانه، قدرت باتری از مهدی ربیعی
دیپلم افتخار: رویای سه دکمه و سرزمین

گمشده

بازی‌نامه مقاومت و پایداری

تندیس غزال زرین: برادریم سهیل از علی
مرادی

لوح تقدیر: نقاص از سروش عباسیان

بازی‌نامه حماسی و اسطوره‌ای

تندیس غزال زرین: ترانتون از متین ایزدی
لوح تقدیر: گرگین از آرمان آردین

بازی‌نامه کودکان و نوجوانان

تندیس غزال زرین: دردسر همستر از
فرهود فرمند، بازگشت به زندگی از سید

مهدی نخلی

طراحی بازی

تندیس غزال زرین: گنج پنهان و طلای
سیاه از شهاب کشاورز و بابک عظیمی

دیپلم افتخار: بازی شیان از ابراهیم

مسجدیان و سید حسن مسبوق

موسیقی

تندیس غزال زرین: پیام آزادی آهنگ
ساز بازی شیان

دیپلم افتخار: امیر محمد رضایی آهنگ
ساز بازی افسانه روزه

توس: نوعی احساس درونی مبنی بر عدم
امنیت و نیز بی‌اعتمادی به فضای موجود
و جامعه است. این احساس درونی می
تواند در ستین مختلف منجر به آسیب
هایی نظیر استرس‌های مزمن، لکنت زبان
در کودکی و بیماری‌های قلبی - تنفسی و
همچنین حس بدبینی و رفتارهای محافظه
کارانه در محیط اجتماعی گردد.

نقض ارزش‌های دینی: نقض ارزش‌های
دینی منطبق با اصول اسلامی در نظر
گرفته خواهد شد. چند مولفه مهم آن:
۱. نقض اصول اساسی یا باورهای دینی
(چگونگی نمایش بهشت و جهنم)
۲. توهین به اماکن مقدس (توهین به
مسجد، کلیسا و یا مکان‌های مقدس)

نقض هنجارهای اجتماعی: استفاده از
کلمات رکیک و رفتارهای ناشایست و یا
اعمالی دور از فرهنگ ملی کشور که
منجر به هنجارشکنی اجتماعی می‌شود، از
آسیب‌های اجتماعی است که کودکان و
نوجوانان در بازی‌ها با آن آشنا می‌شوند.
نامیدی: معیار ناامیدی در بازی‌ها مرتبط
با احساسی است که بازیکن برخلاف میل
خود مجبور است عملی را انجام داده و یا
انجام ندهد. این اتفاق باعث ایجاد نوعی
عذاب وجدان و احساس گناه در او می
شود.

در کل خواسته‌ی اسرا این است که بازی
برای افرادی که قصد خرید بازی دارند
یک رده بندی سنی ایجاد کند و هرکس
مطابق با سنش بازی را انتخاب نماید تا
هیچ آسیب روانی و اجتماعی‌ای به او
وارد نشود.

خوب همین‌جا هم ما از سازمان اسرا یا
در اصل از بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
تشکر می‌کنیم بابت بناسازی این بستر که
اگر خانواده‌ها هم اراده کنند و نگذارند
فرزندانشان بازی بیشتر از سن خودشان را
بازی کنند باعث جلوگیری بسیاری از
ناهنجاری‌های اجتماعی می‌شود.

گزارشی از نمایشگاه بازیهای رایانه ای مشهد

آیدین نوری

بنیاد ملی بازیهای رایانه ای پس از دومین نمایشگاه بازیهای رایانه ای در تهران به فکر برگزاری نمایشگاهی دیگر در یکی از استانهای پرجمعیت ایران افتاد و با توجه به اینکه تعداد زیادی از گیمرهای ایران را هم مشهدیها تشکیل می دهند برگزاری دومین نمایشگاه استانی به شهر مشهد سپرده شد.

دومین نمایشگاه استانی بازیهای رایانه ای در مشهد با هدف ترویج نظام ملی رده بندی سنی بازیهای رایانه ای ESRA، نمایش توانمندیهای متخصصان و هنرمندان ایرانی، توسعه همکاریهای بازیسازهای استانی در زمینه صنعت بازیهای رایانه ای و ارتقای سطح دانش فنی و تامین امکانات و تجهیزات سخت افزاری و نرم افزاری تولید در کشور، برپا شد. دومین نمایشگاه استانی بازیهای رایانه ای در قالب بخشهای تولیدات، مسابقات، خانواده، بازی و سرگرمی، کارگاههای تخصصی و فناوریها برپا شد.

تولیدات ایرانی، تولیدات خارجی، انیمیشن و بخش فناوریها شامل شرکت های نرم افزاری، شرکت های سخت افزاری، تجهیزات فنی تولید و موبایل است.

معرفی نظام ملی رده بندی سنی بازیهای رایانه ای ESRA، ترویج فرهنگ استفاده صحیح از بازیهای رایانه ای، آشنایی خانواده ها با بازیهای رایانه ای، تبیین نقش بازیهای رایانه ای در آموزش و ... در بخش خانواده مورد بررسی و توجه قرار گرفت. بازیهای شبکه ای، بازیهای کنسولی، فن آوریهای جدید بازیهای الکترونیکی، بازیهای کابینی، دنیای بدون بازیهای رایانه ای و ... قسمت های مختلف بخش بازی و سرگرمی را تشکیل دادند. متأسفانه به دلیل تبلیغات نسبتاً ضعیف با بازدید کم مردم و گیمرها در روزهای اولیه نمایشگاه روبرو بودیم که تا حدودی در روزهای بعدی جبران شد.

دومین نمایشگاه استانی بازیهای رایانه ای در فضایی بالغ بر سه هزار و پانصد متر مربع، ۴ شهریور ماه از ساعت ۱۰ صبح تا ۱۰ شب در محل دائمی نمایشگاه بین المللی مشهد برگزار شد.



مصاحبه با شرکت آروین تک سازنده ی عنوان سرعت در شهر

امیر گلخانی

ساخت عناوین ریسینگ آن هم مطابق با استانداردهای روز، کاری بسیار سخت و وقت گیر است. این عمل با توجه به امکانات و نیروی متخصص در ایران، سخت تر نیز می شود. در طول نمایشگاه شاهد عنوانی متفاوت با نام "شتاب در شهر" بودیم. عنوانی که با نمایش یک محیط Open World و آزادی عمل نسبی، توانست نظرات مثبت بازدید کنندگان و هم چنین منتقدین را به خود جلب کند. در ادامه مصاحبه ای با مدیریت استودیوی "آروین تک" آقای حسین احمدی را برایتان ترتیب دادیم که اطلاعات نسبتاً خوبی را از روند بازی در اختیارتان قرار می دهد.

شما عنوان خود را در چه زیرشاخه ای از سبک ریسینگ طبقه بندی می کنید؟
بازی شتاب در شهر یک عنوان ریسینگ ایرانی به سبک Open World است. برای طراحی مناطق بازی، ما یک فضای شهری به وسعت بیش از ۱۰۰ کیلومتر مربع را در نظر گرفتیم که خود شامل بخش های درون شهری و برون شهری است. بازیاز می تواند آزادانه در شهر رانندگی کرده و با انجام ماموریت های مختلف به ماشین های بهتری دسترسی پیدا کند.

محیطی که برای شهر طراحی کردید از عنوان خاصی هم چون Need For Speed یا Burnout Paradise الهام گرفته شده است و یا از شهرهای واقعی هم چون تهران به عنوان الگو استفاده کردید؟

سعی شده است تا محیط بازی شبیه به شهرهای ایران باشد و از هیچ بازی خارجی در آن الهام گرفته نشود. در رابطه با پیست های خارج از شهر نیز سعی کردیم تا یک طراحی نو و ابتکاری ارائه دهیم تا برای مخاطب جذابیت داشته باشد. هم چنین طرح و حالت کلی گیم پلی بازی نیز کاملاً نو بوده و از عنوان خاصی اقتباس نشده است. در ضمن، ماموریت های بازی به مسابقه ی صرف محدود نشده و بخش های مختلفی هم چون پرش ارتفاع و ... نیز برای بازی در نظر گرفته شده است.

قبل از هر چیز تشکر می کنم از وقتی که در اختیار ما قرار دادید. لطفاً خودتون و شرکت آروین تک رو به طور کامل معرفی کنید.

بنده حسین احمدی هستم، مدیر پروژه ی عنوان شتاب در شهر، محصول مشترک آروین تک و بنیاد ملی بازی های رایانه ای. این بازی تنها عنوان از محصولات شرکت آروین تک هست که به این مرحله از توسعه یعنی توزیع سراسری رسیده و روند تولید آن بیش از چهار سال به طول انجامیده است.

شرکت شما تنها در زمینه ی بازی های ویدیویی فعالیت دارد؟

شرکت ما تنها در زمینه ی تولید و گسترش بازی های ویدیویی شرکت داشته و در زمینه های دیگر هم چون تولید انیمیشن و کتاب های کمیک استریپ فعالیت ندارد.

گفتید که بنیاد بازی های رایانه ای حامی شما در ساخت بازی است. همکاری با بنیاد را چگونه ارزیابی می کنید؟

به طور کل در هر همکاری مشکلاتی نیز وجود دارد، ولی ما به نسبت از بنیاد و نوع همکاری این نهاد راضی هستیم. در ضمن بنیاد در طول چهار سال مراحل ساخت این عنوان حامی ما نبوده و در حدود یک سال و نیم است که رسماً با بنیاد همکاری داریم. پیش از این و در حدود دو سال، پروژه با بودجه ی شخصی پیش می رفت.

بازی شتاب در شهر یک عنوان ریسینگ ایرانی به سبک Open World است. برای طراحی مناطق بازی، ما یک فضای شهری به وسعت بیش از ۱۰۰ کیلومتر مربع را در نظر گرفتیم که خود شامل بخش های درون شهری و برون شهری است.





بازی در نهایت چند ساعت گیم پلی خواهد داشت؟

برای فردی که برای اولین بار بازی را انجام می‌دهد با توجه به وسعت طراحی مراحل، می‌تواند بیش از ۲۴ ساعت گیم پلی مفید را در بازی تجربه کند. اما اگر بخواهید بازی را بیش از یک بار به اتمام برسانید به زمان بیش‌تری احتیاج خواهید داشت.

در صحبت‌هایتان اشاره کردید که بازی شامل مسابقات خیابانی خواهد بود. آیا با توجه به ممنوع بودن این مسابقات در کشور با مشکلی روبرو نشدید؟ در رابطه با لایسنس کردن خودروهای داخلی چگونه؟

مسابقات شتاب در شهر، در سطح خیابان‌ها صورت می‌گیرد. اما این بدین معنی نیست که این مسابقات غیر قانونی باشند؛ بلکه محیط پیست با استفاده از حفاظ بسته شده است و به نوعی شباهتی به رالی‌های درون شهری دارد. در رابطه با خودروها نیز هم از برندهای خارجی استفاده کرده‌ایم و هم از نمونه‌های ایرانی، اما سعی شده تا این عمل‌طوری صورت بگیرد که هیچ‌گونه تبلیغاتی برای این خودروها نباشد.

کمی هم در رابطه با تیم تولیدکننده ی بازی صحبت کنیم. این تیم چند نفر هست و تعداد اعضای آن از ابتدای پروژه تاکنون چه تغییری کرده است؟

ما ابتدا کار را با ۴ نفر آغاز کردیم و به مرور تیم را توسعه دادیم. اما در حال حاضر بیش از ۱۰ نفر بر روی این عنوان کار می‌کنند. لازم به ذکر است که علت طولانی شدن این پروژه طراحی موتور گرافیکی بازی توسط خود اعضای تیم بوده است.

آیا برنامه‌ای برای عرضه ی جهانی بازی و گسترش آن در این مسیر دارید؟

خیر؛ فعلاً تمرکز ما بر بازار ایران است. اگر پروژه طبق برنامه پیش برود بازی تا پایان تابستان امسال عرضه خواهد شد. اگر سخنی با مخاطبین گیمفا پلاس دارید، بفرمایید....

بنده به علاقه‌مندان سبک Open World Racing پیشنهاد می‌کنم که بازی ما را تهیه کرده و از آن لذت ببرند، زیرا ما در بازی، مکانیک‌هایی را معرفی خواهیم کرد که صنعت بازی‌های ویدیویی در ایران را متحول می‌سازد.



مصاحبه با شرکت فطرس سازنده ی عنوان Outland

آیدین نوری

درباره ی گرگین هم میشه توضیح کوتاهی بدین؟

گرگین یک بازی اسطوره ای اکشن هستش که بازم برگشت به گذشته اش و تو سیر داستان سیمرغ رو می گیرن و این باید بره نجات بده و ادامه ی داستان.

از بازی های خارجی هم تاثیر

گرفتین؟

والا الان هر بازی ای که بسازین اگه اکشن باشه می گن God of War ساخته، اگه شوتر باشه می گن Call of Duty ساخته ولی ما سعی کردیم نه God of War باشه نه Call of Duty. تمام تلاشمون رو کردیم که یک بازی ایرانی بسازیم.

می خواین که این بازی رو خارج از

کشور هم عرضه کنین؟

صد در صد. صد در صد!

نظرتون در مورد حضور آقای فرمند

چی؟ خودشون گفته بودن که به من

یک پیشنهادی داده بودن و بعدش

دیگه هیچ فعالیتی نداشتن! چطور

بوده؟

والا الان چون تو حالت پیش تولید هستیم

با آقای فرمند هم ما داریم مذاکره می

کنیم. حالا من زیاد هم در جریان کار

نیستم. اما تا اونجایی که اطلاعات دارم

در حال همکاری هستیم فعلا.

شما کارهای دیگه ای هم غیر از

ساخت بازی انجام می بدین؟

من غیر از داستان نویسی، بازینامه نویسی

و گیم دیزاین، یک مدتی مدل و طراحی

فضا می زدم. هنوزم کم و بیش کار می

کنم ولی تمرکز بیشتر روی بازینامه

نویسی و گیم دیزاین هستش.

آیا شما قصد دارین بازی رو بر روی

کنسول های دیگه، تلفن های همراه و

تبلت ها هم ببرین؟

تمام بازی هایی رو که داریم برای An-

droid و iOS منتشر می کنیم.



سلام، لطفا خودتون رو برای خوانندگان عزیز ما معرفی کنین و از سابقه ی کاریتون در زمینه ی بازی های رایانه ای بگین.

محسن حسین دوست اسکوپی هستم. یک پنج سالی هستش که تو کار گیم فعالیت می کنم و در قسمت داستان نویسی و طراحی مرحله و ... هستم.

تا حالا چند بازی ساخته شده توی

استودیوتون؟

حدود ۷ تا بازی ساخته شده. منطقه ی تاریک، جنگ کاغذی، فانوس، قلب گمشده، Outland، سرزمین گمشده. این ها بازی های دوبعدی مون بودن. گرگین در حال ساخت است و همچنین عینک تاریکی.

می شه کمی درباره ی Outland توضیح

بدین؟

یک بازی دو بعدی هستش که یک شخصیتیه که سرزمینش رو دارن می دزدن و این در صدد این بر میاد که سرزمینش رو نجات بده. بازی اونچره، دیپلم بهترین بازی ایندی رو گرفت و تا چند وقت دیگه میاد تو بازار. همچنین ما چند وقت پیش توی مسابقات Global Games Jam جهانی ۴۸ ساعته شرکت کردیم که اون مسابقات تو گینس ثبت شد و ما رتبه ی اول رو گرفتیم.

در رابطه با انجین بازی ها هم یک

مقدار صحبت کنین ممنون می شم.

ما Multimedia builder بوده ماله سرزمین گمشده و خارج از سرزمین. ماله قلب گمشده WMD. ماله فانوس Game Maker.

بقیه هم که اولین بازی ای که ساختیم همون منطقه ی تاریک FPS Creator بود. گرگین و عینک تاریکی UDK هستش و جنگ کاغذی هم Gamer Maker بود.



محدودیت‌هایی که انجین‌های Game Maker و FPS Creator داشته چطور بوده؟

FPS Creator که اولین بازی‌ای بود که باهاش ساختیم حدوداً پنج، شش سال پیش بود ما همچین تجربه‌ای نداشتیم ولی گیم میکر محدودیت داره اما خب ما از پشش بر اومدیم دیگه.

گرگین چه زمانی عرضه می‌شه؟
گرگین تو مرحله‌ی پیش تولید. از زمانی که تولیدش شروع بشه انشالله یک سال بعدش عرضه می‌شه.

ساخت Outland چقدر طول کشید و چقدر هزینه برآش صرف کردین؟
والا هزینه‌اش رو که نمی‌دونم اما حدود چهارماه ساختش طول کشید.

حدود دو سال پیش داشتین خارج از سرزمین رو می‌ساختین چطور شده که این بازی تازه عرضه شده؟

والا چی بگم از بنیاد بپرسین! چون ما دو سال پیش با بنیاد قرارداد بستیم و بهشون دادیم خاک خورد تا امروز که حالا بالاخره یک‌بخش کنند پیدا شد.

ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو در اختیار ما قرار دادین؛ اگر سخنی و یا پیامی برای خوانندگان دارین، لطفاً بیان کنین.

ما بزرگ‌ترین مشکلون به عنوان بازی سازان ایران اینه که بازی‌ای که می‌سازیم خوب پابلیش و عرضه نمی‌شه. امیدوارم این مشکل حل شه. اگه حل نشه مجبورن خود بازی‌سازها خودشون بازی‌شون رو بخش کنن و بفروشن! دیگه کاری هستش که از دستشون بر میاد. یعنی اگه این اتفاق نیوفته مطمئناً این کودک نوپا بازی‌سازی خیلی سریع‌تر از اون چیزی که فکرش رو بکنین نابود می‌شه.



مصاحبه با آقای فرهود فرمند مدیر استودیو نیو

آیدین نوری

شدن که حمایتشون رو به عنوان تهیه کننده داشته باشن از پروژه ولی خب باعث شد که این پروژه صدماتی بهش وارد شه و برخی از دوستان از پروژه برن. **بودجه‌ی ساخت بازی چقدر بوده؟** تبیان حدوداً ۳۹ میلیون پرداخت کرد که ما یک چیزی حدود ۵ میلیون از اون مبلغ رو بیمه‌ی مالیات رد کردیم و رفت که حدوداً ۳۴ میلیون مونده که می‌شه گفت بخش مالی‌ای بود که تبیان سرمایه‌گذاری کرد بقیه‌اش هم بابت اون هفت ماه ما خودمون سرمایه‌گذاری کردیم که در واقع رقم پروژه رو به ۸۰ میلیون می‌رسوند.

بودجه‌ی اولیه ۳۹ میلیون تومان بوده یا بعداً اضافه‌تر هم شده؟

نه بودجه‌ی اولیه که ۲۷ میلیون بود. بعد با متمم رسید به ۳۹ میلیون.

آیا الان پروژه‌ای برای ساخت در دست دارین؟

ما فعلاً یک سری طرح و پروتوتایپ داریم که داریم روشن کار می‌کنیم و انشاالله اگه کلید خورد به صورت پروژه‌ای و بعد به زمان ریلیزش رسید اون موقع معرفی می‌کنیم کار رو.

از گرگین چه خبر؟

خبرها یک مقدار زود بخش شد هنوز اصلاً به صورت یک پروژه کلید نخورده و فقط یک صحبت اولیه انجام شد اما در واقع خیلی درگیر پروژه‌های خودمون و پایان پروژه کوهنورد بودیم هم شرکت فطرس درگیر دوتا پروژه‌ی در دست ساخت خودشون بودن. ما فقط یک صحبت ضمنی کردیم و سعی کردیم در واقع یک جو‌ری رو محتوای کار پیش

سلام، لطفاً خودتون رو برای خوانندگان عزیز ما معرفی کنین و از سابقه‌ی کاریتون در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بگین.

من فرهود فرمند هستم، فوق لیسانس رشته‌ی گرافیک. حدوداً تا به امروز نزدیک ۱۲ سال سابقه‌ی تولید دارم؛ در زمینه‌ی تصویرسازی، همکاری با جراید و نشریات، تولید انیمیشن، انیمیشن تبلیغاتی، فیلم کوتاه و بازی‌های کامپیوتری. بازی کوهنورد سال گذشته موفق شد که عنوان بهترین بازی سال رو ببره که حاصل سه سال تلاش ما بود.

در مورد فروش بازی کوهنورد و استقبال از این بازی توضیح بدین و بگین که چه سازمان‌هایی از اون حمایت کردن؟

کوهنورد در واقع تهیه‌کنندگی تبیان رو داشت و استقبال تا اینجایی که من دیدم توی نمایشگاه اول و دوم ازش خوب بوده. خب نتیجه‌اش رو که در نمایشگاه اول همه‌ی ما دیدیم. از آمار فروشش اطلاع دقیقی ندارم ولی اینطور که نشریات و جراید به چاپ رسوندن گویا فروش قابل قبولی داشته.

کار با تیم سازنده چطور بود؟ آیا در ساخت بازی با مشکلاتی مواجه شدین؟ نه ما مشکل خاصی نداشتیم تا اونجا که متأسفانه تبیان مردد شد که برای تکمیل پروژه حمایتش رو از ما ادامه بده و خب حمایت مالی‌اش رو توی فاز هفت ماهه‌ای قطع کرد، به این امید که پروژه با همون مبلغ قرارداد اولیه به اتمام برسه ولی خب این واقعیت نداشت و نمی‌تونست اتفاق بیفته که در نهایت بعد از هفت ماه راضی





Niv Entertainment Studio

www.NivStudio.co

برطرف کنه بنابراین این مشکلات باقی
موند و متاسفانه نه می‌شه براش پچی داد و
نه با پچ این مشکل رو برطرف کرد.
**ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو
در اختیار ما قرار دادین؛ اگر سخی و
یا پیامی برای خوانندگان دارین، لطفاً
بیان کنین.**

امیدوارم عنوان‌های بعدی بتونه نظرشون
رو توی همه‌ی زمینه‌های بازی مخصوصاً
بخش فنی جلب کنه. متشکر از فرصتی که
به من دادین.

بریم خب برای یک پروژه بزرگ این
زمان خیلی طولانی خواهد بود. من
امیدوارم که بتونیم این شانس رو داشته
باشیم که این پروژه رو کلید بزنیم.
تیم شما از چند نفر تشکیل شده؟

تیم ما توی کوهنورد تقریباً ۱۶ نفر بود که
۷ الی ۸ نفر آرتیست بودن و یک نفر مدیر
فنی ارشد و من خودم کدنویسی کوهنورد
رو انجام دادم و بقیه ماجرا.

**نظرتون درباره‌ی اینکه خیلی‌ها
اعتراض کردن که بازی بیش از حد
باگ داره چیه؟**

بازی باگ نداشت! شما خطای آنجانی
نمی‌تونن توی حرکات فاد آزش بگیرن
اگه منظورون واژه‌ی باگ! عرضم به
خدمت شما اگه در مورد هنگ‌هاست که
بازی متاسفانه به دلیل اینکه از یک انجینی
کمک گرفت که خود انجین هم مثل
دیگر انجین‌ها در حال بروز شدن و بهینه
شدن هستش خب به هر حال نواقص
خاص خودش رو داره. اون زمانی که ما
از گیم میکر استفاده کردیم یک سری
کاستی‌هایی که توی زمینه‌ی مدیریت
مموری داشته که این باعث می‌شه حدوداً
(البته بستگی به سخت افزار مخاطب داره)
بین یک تا دو ساعت بعد از بازی کردن
مداوم، بازی فریز بشه یا هنگ کنه. این
مشکل رو می‌شه فقط با Restart کردن
بازی بعد از یک الی دو ساعت برطرف
کرد.

**چرا برای دوست کردن این مشکل پچ
ندادین تا بازی‌بازان با این مشکل دیگه
مواجه نشن؟**

همونطوری که عرض کردم خدمتتون
چون مشکل بر می‌گرده به موتور بازی و
اینکه موتورهای بازی ساختار بسته‌ای
دارند و تیم فنی اصلاً دسترسی به هسته‌ی
اون موتور رو نداره تا اینکه مشکلات رو



مصاحبه با موسسه فرهنگی هنری هنر سه بعدی پاسارگارد

آیدین نوری

چقدر هزینه تاکنون برای گاندو صرف شده و ساخت این بازی چه مدت به طول انجامیده؟

بازی گاندو حدود یک سال و سه چهار ماه طول کشید و میزان هزینه‌ی تولیدش از ۱۲۰ میلیون تومان بالاتر شد ولی خوب توی زمینه‌ی بخشش متأسفانه به مشکلات متعدد خورد که یک سال و نیم هم طول کشید تا این بازی بخواد بیرون بیاد. چه نهاد یا سازمانی از بازی شما حمایت کرد برای نشر یا ساخت؟

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یک حمایتی انجام داد و الآن لوح زرین نیکان در حال بخش اونه.

در ساخت انجین از چه زبان برنامه نویسی استفاده کردین؟

والا برای زبان برنامه‌نویسی از دلفی استفاده شد و در زمینه‌ی ۳D از نرم افزار مایا و مکس. گرافیک هم که فتوشاپ و پریمیر و ...

تیم شما از چند نفر تشکیل شده و آیا در طول ساخت بازی با مشکلاتی مواجه شدین؟

مشکلاتی وجود داره یعنی الی‌الخصوص تولید یک بازی که یک کار خیلی تخصصی هستش و جمع کردن یک بخش هنری با یک بخش مهندسی باید انجام شه خیلی معضلات مختلفی وجود داره. تیم تولیدی ما حدود ۱۵،۱۶ نفر ثابت بودن که در واقع یک سری افراد هم حدود ۱۰، ۱۱ نفر هم میومدن کار می کردن و قسمت‌های مختلف پروژه‌ای داشتن.



موسسه فرهنگی هنر سه بعدی پاسارگارد

سلام، لطفا خودتون رو برای خوانندگان عزیز ما معرفی کنین و از سابقه‌ی کارتون در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بگین.

حسین خداشناس هستم، مدیر اجرایی شرکت هنر سه بعدی پاسارگاد. ما تولید کننده بازی‌های رایانه‌ای هستیم که حدود هشت، نه سال هست که در زمینه‌ی تولید بازی‌های رایانه‌ای فعالیت می‌کنیم. درباره‌ی بازی گاندو توضیحاتی بدین.

گاندو یکی از محصولاتی هست که ما سه سال پیش روی اون کار کردیم و متأسفانه امسال بیرون اومده اواخر سال ۹۰، اسفند بود. بازی گاندو یک بازی مولتی ژانر فانتزی است. جزو اولین بازی‌هایی است که در واقع گیم پلی‌های متعددی در اون به کار رفته. از لحاظ گرافیک هم یک گرافیک فوق‌العاده زیبا و با رنگ‌های خیلی زیادی که داره؛ به قول خیلی از دوستان سمفونی رنگ‌ها شناخته شده این بازی. داستان بازی گاندو یک تمساح پوزه کوتاه که در واقع برای نجات دوستش کوالا وارد شهر بازی و باغ وحش شروع به حرکت می‌کنه که با مشکلات متعددی روبرو می‌شه.

درباره‌ی انجین بازی هم توضیحاتی بدین.

انجین بازی گاندو تولید خودمون بوده (حالا خیلی از دوستان اینو قبول ندارن و حرف‌هایی هم زده می‌شه اما ما پیگیر این حرفا نیستیم). از گرافیک گرفته تا گیم پلی متفاوتی که کار شده. این انجین هم در واقع ما از تولید کارهای قبلیمون بوده مثلاً تولید ده‌کده‌ی خوشبختی، مامور ویژه ۱ و ۲، گاندو و یکی دوتا بازی تلویزیونی هم بود که با همین انجین کار کردیم.



توی ایران باید فوق قوی بشه چون توزیع به ایران خیلی ضعیفه. ما یکی از معضلات بزرگی که داریم توی ایران توزیع بازی‌های رایانه‌ای هستش.

مشکلاتی وجود داره ولی ارزش گذاری باید توی بازی انجام بشه. گاندو ارزش گذاریش انجام شده ولی اینکه بخواد توی خارج مطرح بشه ما یک رو مطرح نکردیم ولی برای دو، صد در صد این کار رو انجام خواهیم داد.

درباره‌ی استودیو و برنامه‌های آینده
ای که داریم به غیر از گاندو ۲ بگیریم. عرضم به حضور شما که ما یک بازی جدید به زودی رونمایی می‌کنیم که یک بازی شوتر سوم شخصه با نام مردان کپسولی که یک بازی فوق‌العاده خوب هستش. این بازی همین الان هم چندین شرکت خارجی هستن که تقاضا کردن و می‌خوان و ما تو فکر خارجی انجام دادن این بازی هستیم. بازی‌های دیگه‌ای هم هستن که حالا بزودی مطرح می‌شه و در جریان قرار خواهید گرفت.

ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو در اختیار ما قرار دادین؛ اگر سختی و یا پیامی برای خوانندگان داریم، لطفاً بیان کنید.

بازی‌سازی کار سختیه؛ ما نباید انتظار داشته باشیم که مانند پروژه‌های Ubisoft و EA Games و پروژه‌های بزرگ خارجی، کار داشته باشیم توی ایران. چون الان فعلاً بازی توی ایران یک شوخیه؛ یعنی نوع رفتار مسئولین ما فعلاً برای بازی یک صنعت نیستش. برای اینکه یک صنعت در نظر گرفته بشه فکر کنیم باید کار خیلی بیشتری انجام بدن، هزینه‌های بیشتری صرف کنن، کلاس‌های آموزشی ایجاد کنن و سمینارهای مختلفی برگزار کنن و ... این کارها رو باید انجام بدن تا یک صنعت بشه که بتوانه جا باز کنه توی ایران و خارج از ایران مخصوص بستر توزیع

قصد داریم گاندو رو بر روی کنسول‌های دیگه مثل PS3 و XBOX ۳۶۰، تبلت‌ها و تلفن‌های همراه هم ببریم؟

عرضم به حضور خدمتتون در حال حاضر گاندو ۱ رو که نه ولی گاندو ۲ رو ما حتماً شروع می‌کنیم ان‌شاءالله و الان هم در بحث ایده پردازی اون شروع به کار شده چون گاندو یک بازی‌ای بوده که توی ایران خیلی طرفدار پیدا کرده و توی نمایشگاه هم بازخوردش رو می‌تونین ببینین و گاندو جزو اولین کاراکترهای فانتزی ایران هستش که مختص به ایرانه. ما کاراکتر فانتزی شاید تو ایران طراحی کرده باشن ولی کاراکترهای فانتزی‌ای هستن که نماد یک کشور نیستن ولی گاندو چون تمساح پوزه کوتاه ایرانی هستش و در سیستان بلوچستان زندگی می‌کنه از این لحاظ یک کاراکتر ایرانیه و ما این کاراکتر رو مطمئناً گسترش خواهیم داد حالا با کمک دوستان و نهادهای مختلف اگه حمایت کنن؛ چون الان هم شرایط خیلی سخت شده برای تولید و هرچه هم جلوتر می‌ریم مشکلات بیشتر می‌شه.

قصد داریم بازی رو در کشورهای خارجی هم منتشر کنیم؟

برای گاندو ۲ قصد داریم اما برای گاندو ۱ نه! بازی باید بخش‌های استاندارد داشته باشه من نمی‌گم گاندو استاندارد نداره؛ گاندو نسبت به تمام بازی‌هایی که ساخته شده یک بازی یوزر فرند هستش. به قول یکی از دوستان می‌گفت شرکت شما برای بازیکن ارزش قائله. حالا شاید یک سری معضلات و باگ‌هایی توش داشته باشه، ما قبول داریم باگ وجود داره،



مصاحبه با سام افشار برنامه نویسی شرکت پژواک

آیدین نوری

سازمان یا نهادی از شما حمایت کرده؟

بله الان ما با بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای قرار داد داریم.

آینده‌ی بازی‌سازی ایران را چگونه می‌بینین؟

بینید آینده بازی‌سازی ایران خیلی به مخاطبان مربوطه. ما خیلی دوست داریم مخاطبان حمایت کنن از بازی‌ها و وقتی اون‌ها یک بازی ایرانی رو می‌بینن اول شروع می‌کنن ایرادهاشو گرفتن! خوب بله اگر ما تیمون با صدها نفر با سال‌ها

تجربه با امکانات زیاد کنار هم قرار می‌گیریم، مطمئن بازی‌هامون خیلی کیفیتش بهتر می‌شد ولی با این حال که اکثر گروه‌ها کوچک هستند و خیلی از امکانات

توی ایران کمتره ما داریم تلاشمونو می‌کنیم و امیدواریم که تو این زمینه

گیرهای عزیز هم حمایت کنن و توقع‌ها رو کم‌تر کنن و بازی قابل قبول‌تری ارائه کنیم.

ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو در اختیار ما قرار دادین؛ اگر سخنی و یا پیامی برای خوانندگان دارین، لطفاً بیان کنین.

متشکر، بله من فقط درخواست و سخنه همین‌که گیمرهای ایرانی حمایت کنن و امیدوارم این کار انجام گرفته بشه و گیمرهای ایرانی دوست داشتنی باشه.

با توجه به اون محدودیت‌هایی که وجود داره برای عرضه‌ی بازی برای PS3 و Xbox ۳۶۰ می‌تونید اون‌ها رو بگذرونید و این بازی رو برای اون‌ها عرضه کنین؟

بله، مطمئن. فقط چون اون‌ها کنسول هستن برنامه‌نویسیش به مقدار اضافه‌تره و کدهای اضافه‌تر می‌خوان و به مقدار زمانه که اجازه نمی‌ده ما اینکار رو انجام بدیم برای این بازی. ولی برای کارای بعد که ما به مقدار زمان بیشتری داریم امیدوارم انجام بدیم.

آیا در ساخت فریاد آزادی از بازی‌های هم سبک خارجی الگوبرداری کردین؟

بله مطمئن ما در سطح جهانی هم می‌بینیم که بازی‌های این سبک اکشن اول شخص مخاطب بیشتری داره. مطمئن بازی‌هایی مثل Call of Duty خیلی تاثیر گذاشته روی کارمون ولی خیلی تلاش کردیم با دادن فضای ایرانی و تاریخی از اینکه بازی خیلی به اون شبیه بشه و دقیقاً تقلید اون باشه جلوگیری کردیم ولی مطمئن تاثیر گذار بوده.

برنامه‌ی آینده‌ی شما برای ساخت بازی چیه؟

ما در آینده احتمالاً برنامه‌مون همین اکشن اول شخص هست ولی همونطور که گفتم احتمالاً برای موبایل، بازی‌های فانتزی خواهیم داشت و آگه هم خدا بخواد تو فکر آنلاین کردن بازی‌هامون هستیم.

چقدر هزینه تاکنون برای فریاد آزادی صرف شده و ساخت این بازی چه مدت طول کشیده؟

فریاد آزادی تقریباً دو سال و چند ماهه که روش کار شده و راجع به هزینه‌ش من نمی‌تونم صحبت کنم ولی علاوه بر هفت نفر چند نفر دیگه هم کار کردن.

سلام، لطفاً خودتون رو برای خوانندگان عزیز ما معرفی کنین و از سابقه‌ی کاریتون در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بگین.

سلام، متشکر، من سام افشار هستم، برنامه نویسی شرکت پژواک، حدود پنج ساله که تو زمینه گیم فعالیت دارم و الان روی بازی فریاد آزادی: تنگستان داریم کار می‌کنیم که انشالله تا چند ماه دیگه ریلیز می‌شه.

درباره‌ی بازی فریاد آزادی

توضیحاتی بدین.

بازی فریاد آزادی بازی تاریخی‌ای است که مربوط می‌شه به نود و چند سال پیش در جنوب ایران، استان بوشهر و شخصیت‌های بازیومون بارهای رئیس علی دلواری هستند که در مناطق تنگستان دلواری که از کشورشون در برابر انگلیسی‌ها دفاع می‌کردن. این بازی دو شخصیت اصلی دارد که بازیکن با هر دو بازی می‌کنه و بازی اول شخص هستش.

در رابطه با انجین بازی هم آگه ممکنه توضیح بدین.

انجین بازی یونیتی هستش.

از چه زبان برنامه نویسی‌ای استفاده کردین؟

ما از زبان C# استفاده کردیم.

آیا شما قصد دارین بازی رو بر روی کنسول‌ها، تبلت‌ها و تلفن‌های همراه هم برین؟

والا این بازی فقط برای PC ارائه می‌شه ولی برای بازی‌های بعد فعلاً داریم برای ایکس باکس تصمیم جدی می‌گیریم و احتمال داره جدا از اون بازی‌هایی بسازیم که فانتزی باشه که برای دستگاه‌های موبایل اندروید و iOS هستش. PS۳ هم یک مقدار مشکل‌تره اما آگه امکانش باشه حتماً.



مصاحبه با آقای شهاب کشاورز شرکت رویاگران نرم افزار

آیدین نوری

بازی چه زمانی عرضه می‌شود؟
فکر می‌کنم بازی تا حداکثر یک ماه دیگر بیرون بیاید. کاراش تموم شده کارای ناشرش هم انجام شده تو مرحله ای هست که بره تکثیر و بسته‌بندی و بازی پخش بشه.
ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو در اختیار ما قرار دادین؛ اگر سختی و یا پیمایی برای خوانندگان دارین، لطفاً بیان کنین.
نه ممنون. امیدوارم بازی‌های ایرانی بهتر از دیروزشون بشن.

در رابطه با انجین بازی هم یک مقدار صحبت کنین ممنون میشم.
انجین بازی در واقع انجینی هست که خودمون نوشتیمش از بیس نوشته شده و همش هم مربوط به خودمون هستش چیز خاصی وجود نداره به خاطر همین دستمون بازه هر جا خواستیم تغییر می‌دیم.
با چه زبانی انجین رو نوشتین؟
با ++C نوشته شده.
ساخت این بازی چه مدت به طول انجامید؟

بازی تقریباً از سه سال پیش کاراش شروع شده و الان تقریباً سه سال شده کاراش تموم شده. بازی که در موقعیت‌های زمانی افراد تعدادشون متغیر بوده ولی در مجموع حدوداً ۱۶ نفر روی بازی کار کردن که به سر و سامان رسیده و به این مرحله‌ای رسیده که می‌بینیدش.

چقدر هزینه تاکنون برای طلای سیاه صرف شده؟

هزینش رو هم اجازه بدید نگم (خنده).
کار با تیم سازنده چطور بود؟ آیا در ساخت بازی با مشکلاتی مواجه شدین؟
بالاخره هر کار تیمی که افراد زیاد و مختلفی توش شرکت کردن و دو یا سه سال طول بکشد قطعاً مسائلی پیش میاد و چیز عجیب و غریبی هم نیست و خوب به هر حال خدا رو شکر تیم خوبی داشتیم همه بچه‌ها با هم بودن به هر حال اینقدر خوب بودن که بتونن این خروجی رو بدن دیگه.

بازخورد مخاطبان در نمایشگاه‌ها نسبت به طلای سیاه چگونه بود؟

خوب هستش. ما تو نمایشگاه مشکل خاصی نداریم هر نمایشگاهی بودیم بر عکس چیزی که مردم فکر می‌کنن سبک استراتژی سبک مهجوره و دوست دارن که بازی اکشن باشه استقبال خوبی هست و مشکلی وجود نداره.

سلام، لطفاً خودتون رو برای خوانندگان عزیز ما معرفی کنین و از سابقه‌ی کاریتون در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بگین.

به نام خدا من شهاب کشاورز هستم تقریباً از سال ۸۴-۸۳ تو زمینه بازی‌های کامپیوتری کار کردم الان هم مهم‌ترین محصولاتی که ما داریم که مدیر پروژه بازی‌های طلای سیاه و گنج پنهان هستم که طلای سیاه با همکاری بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ساخته شده و گنج پنهان هم که سفارش کانون پرورش فکری کودکان هست.

درباره‌ی دو بازی توضیحاتی بدین.

بازی طلای سیاه یک بازی استراتژی tycoon هستش در رابطه با نفت. خیلی بازی‌های tycoon تو دنیا هست که روی یه چیز خاصی فوکوس می‌کنن مانند: zoo tycoon که در زمینه باغ وحش تمرکز می‌کنه یا چیزهای مختلفی که وجود داره. ما فکر کردیم با توجه به اینکه نفت یکی از مهم‌ترین تولیدات ایران هست تو تاریخ صد سال اخیر خیلی مهم بوده یک بازی استراتژی tycoon در رابطه با نفت بسازیم همونطور که تو دنیا خیلی IP مهمی در این زمینه وجود نداره احساس کردیم می‌شه این بازی رو در ایران عرضه و مطرح کرد.

آیا شما قصد دارین بازی رو بر روی کنسول‌های دیگه، تلفن‌های همراه و تبلت‌ها هم بپزین؟

در زمینه تبلت‌ها و یا تلفن‌های همراه ایده‌هایی وجود داره. همونطور که گفتیم ما بیشتر به فکر این هستیم که در واقع این IP بازی نفت رو حفظش بکنیم احتمالاً این بازی رو برای اسمارت فون‌ها یا تبلت‌ها عرضه کنیم ولی Xbox ۳۶۰ و PS۳ نه جزو برناممون نیست و این سبک بازی‌ها هم بر روی این دسته کنسول‌ها پورت نمی‌شن.



مصاحبه با آقای علی بخشی مدیر علمل شرکت تصویر گران رویا

آیدین نوری

نفراتی که لازم بود برای پروژه که پیدا نکردیم و هم گرافیک بازی که خیلی تاکید داشتیم خیلی بالاتر از حد معمول باشد و قابل رقابت باشد با بازی‌های خارجی باعث شد که زمان پروژه طولانی تر بشه و یک سال ما به سه سال تبدیل بشه. مبلغ پروژه برای همون یک سال پنجاه میلیون در نظر گرفته شده بود که با سه ساله شدنش مطمئناً هزینه‌ها خیلی بالاتر رفت و سه برابر شد.

انجین بازی رو خریداری کردین یا از نسخه‌ی کرک شده استفاده کردین؟

ما تو اوایل کارمون برای اینکه آشنا بشیم با انجین از نسخه‌ی کرک شده فقط برای آشنایی استفاده کردیم ولی بعد برای این پروژه که زیر نظر بنیاد بود دقیقاً نسخه‌ی اصلی رو از سایت Game Studio

خریداری کردیم و سندش هم به بنیاد تحویل دادیم.

از چه زبان برنامه نویسی‌ای استفاده کردین؟

Lite C هست که خیلی زبون نزدیکی به ++C هستش.

آیا شما قصد دارین بازی رو بر روی کنسول‌ها، تبلت‌ها و تلفن‌های همراه هم بیرون؟

انجینی که ما استفاده می‌کنیم متاسفانه نمی‌تونه در حال حاضر رو کنسول‌های دیگه خروجی بده ولی مطمئناً سوئیچ بکنیم تو گیم بعدی روی یک انجین قوی تر، انجینی مثل یونیتی رو فعلاً تو فکرمون هست برای استفاده که این انجین می‌تونه روی کنسول‌های دیگه خروجی بده و تو گیم بعدی به این فکر هستیم. سازمان ما نهادی از شما حمایت کرده؟

غیر از بنیاد که به صورت شراکتی تو این پروژه حضور داشت و از ما حمایت کرد هیچ جای دیگه‌ای حمایت نشده متاسفانه از این بازی.

همین طور مثلاً در طول بازی حداکثر سرعت یوزر باید به حد نصاب مشخصی برسه که ما تو بازی مشخص کردیم. در حالی که ما داریم تشویقش می‌کنیم به سرعت بالاتر هم زمان ازش می‌خوایم که بر خورد کم‌تری داشته باشه با آبجکت‌های اطراف خودش. همه‌ی این‌ها کنار هم امتیاز داره و شما صرف اینکه اول رد بشی از خط پایان باعث نمی‌شه اول اعلام بشی. ممکنه اول رد بشی اما دوم در

مجموع اعلام بشی پس باید تمام پارامترهایی که توی هر مسابقه مهمه اونا رو بهش برسی. این تفاوت اصلی بازی ما با بازی‌های دیگه هستش.

در رابطه با انجین بازی هم اگه ممکنه توضیح بدین.

انجین بازی ما Game Studio هستش که یک مقدار قدیمی شده ولی به خاطر تجربه‌ی نصفه و نیمه‌ای که ما قبل از تولید این بازی با Game Studio داشتیم ترجیح دادیم که از این تجربه‌ای که داشتیم توی Game Studio و دقیقاً بازی ما بشینی بود تجربه‌ی قبلیمون هم استفاده بکنیم که یک نتیجه‌ی سریع‌تر و بهتری رو تو این بازی بگیریم ولی خوب در عمل یک مقدار بیشتر طول کشید این پروژه و مسلماً برای گیم بعد سوئیچ می‌کنیم به انجین قوی‌تر. با این حال خروجی‌ای که تا الان توی این پروژه از Game Studio گرفتیم مطمئناً جزو بهترین خروجی‌هایی هستش که توی سایت Game Studio می‌تونین ببینین.

چقدر هزینه تاکنون برای هنر سرعت صرف شده و ساخت این بازی چه مدت طول کشیده؟

تقریباً سه سال زمان برای این پروژه صرف شد. قرار بود این پروژه یک ساله بشه ولی به دلیل مشکلات زیادی‌ای که توی هم

سلام، لطفاً خودتون رو برای خوانندگان عزیز ما معرفی کنین، از سابقه‌ی کاریتون در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بگین و توضیحی‌ای هم در مورد بازی‌تون بدین.

من علی بخشی هستم، مدیرعامل شرکت تصویر گران رویا، تولیدکننده بازی هنر سرعت. بازی یک بازی اتومبیلرانی هستش که ماشین‌های ایرانی ده عدد که هر کدام از آنها در چهار کلاس مختلف، چهار اسپورت مختلف و چند سطح مختلف ساخته شده‌اند. جاده‌های ایرانی توی این بازی هستش اون هم به تعداد ده مسیر که از طبیعت ایران عکاسی و ساخته شده. این بازی بیشتر فضایی Rally داره تا Race. توی این بازی User از ماشین‌هایی با سطح پایین‌تر شروع می‌کنه، از اون‌ها استفاده می‌کنه و با برنده شدن توی مسابقات ماشین‌های بیشتر و قوی‌تری رو آزادی می‌کنه و بازی رو ادامه می‌ده. تفاوت اصلی این بازی هم با بازی‌های خارجی توی گیم پلی اصلی این بازی. در تمام بازی‌ها تاکید بیشتر روی برنده شدن توی مسابقه‌ست درحالی‌که توی مسابقات هنر سرعت در هر مسابقه برنده شدن یکی از امتیازهایی هستش که باید دریافت کنین؛ امتیازهای دیگه مربوط به هنر رانندگی‌تون است که اسم بازی هم داره روی اون تاکید می‌کنه. منظور از این اسم اینه که شما مثلاً سر پیچ حتماً از Drift استفاده کنین که حرکتی‌ایه که یک راننده‌ی حرفه‌ای انجام می‌ده. شما می‌تونید بدون دریافت از پیچ عبور کنید ولی ما یک امتیاز مشخصی رو توی بازی برای دریافت گذاشتیم که تو اگه می‌خوای توی هر مرحله بهترین امتیاز رو کسب کنی باید دریافت هم انجام بدی. بر حسب هر Level ما مقدار معینی دریافت مشخص کردیم که به همون اندازه باید دریافت بکنید



قصد داریم که بازی رو توی خارج از کشور هم منتشر کنیم؟

با توجه به اینکه نسخه‌ی لایسنس دار این موتور استفاده شده این امکان وجود دارد که ما این بازی رو تو خارج از کشور هم برای فروش اقدام کنیم. فعلا در حال صحبت هستیم تا امکان سنجی بکنیم که ببینیم امکانش هست یا نه؟

از ماشین‌های خارجی هم استفاده کردین برای این بازی؟

خب ماشینی که کاملا داخلی باشه و کاملا تو ایران ساخته بشه تقریبا نداریم. می‌شه گفت خیلی از قطعات همین ماشین‌هایی که تو داخل ایران هستن وارد می‌شه همین الان. بنابراین بین ماشین‌هایی که توی ایران هستن شاید فقط مثلا باید پراید یا ۱۹۰ یا ۴۰۵ رو بگیریم که داخلی هستن ولی مثلا تو یوتا کمری، مورانو و ... این‌ها ماشین‌های بیشتر وارداتی هستن که داخل منتاژ می‌شن و به دست مصرف کننده می‌رسن. با این حساب باید ماشین‌هایی که توی این پروژه استفاده شده رو بگیریم ماشین‌هایی هستن که بیشتر تولید خارج‌اند ولی همین الان توی خیابون‌های تهران دیده و استفاده می‌شن.

سیک ریسینگ توی ایران ممنوع نیست؟ به خاطر اون مسابقه دادن و

پیش از حد سرعت رفتن و ...

خب یک دیدی وجود داشت؛ ما هم اویل این دیدو داشتیم که فکر می‌کردیم اگه بازی‌ای با این سبک ساخته بشه ممکنه که فرض بکنید اون حساسیتی رو که برخی مراکز دولتی دارن باعث بشه اونا جلوی پروژه رو بگیرن. ولی واقعیتش این بود که این حساسیت وجود نداشت، فقط تو ذهن ما بود. عملا این اتفاق نمی‌افتاد و شاید خود این حساسیت بود که باعث شد ما بیشتر به محیط‌های خارج شهری کشیده بشیم ولی این حساسیت رو عملا ما ندیدیم

چون در حد یک بازی هستش و توی یک بازی یوزر می‌خواد چیزی رو تجربه کنه که تو واقعیت امکانش نیست. شما نمی‌تونن توی خیابون با یک سرعت خیلی بالا حرکت بکنی اگر هم تصادف نکنی پلیس حتما جلوت رو می‌گیره ولی توی بازی تو می‌خوای به این هیجان برسی که اگه من توی خیابون با همین سرعتی برم نتیجه اش چه ۱۹؟ اون هیجان رو می‌خوای داشته باشی. بنابراین توی بازی با اینکه این حرکت غیر ممکنه توی واقعیت ولی اجازه پیدا کرده که این حرکت انجام بشه و این حساسیت فعلا وجود نداره.

لطفا بگین که تیم شما از چند نفر تشکیل شده و آیا در طول ساخت بازی با کارمندان با مشکل مواجه شدین؟

تیم اصلی پروژه ۵۶ نفر بودن و تقریبا ۱۱،۱۲ نفر به صورت پروژه‌ای به خصوص برای ساخت ماشین‌ها و ساخت بعضی از آبجکت‌های محیط استفاده شده بود. مشکل اصلی ما این بود که Game Studio چون انجین قدیمی‌ای شده بود نفرات کم تری داشتیم به خصوص تو قسمت برنامه نویسی ولی توی سایر قسمت‌ها نه. اصلی ترین مشکل ما تو بحث بودجه بود که با توجه به تاکید خودمون روی کیفیت بازی به خصوص گرافیک بازی و طولانی شدن زمان انجام پروژه هزینه‌های پروژه خیلی بالا رفت و متأسفانه بنیاد هزینه رو همون یک سال در نظر گرفت و این براش مهم نبود یعنی توجیه پذیر نبود که ما زمان بیشتری رو صرف کردیم رو گرافیک و ارزش داره و باعث فروش بیشتر می‌شه. این هزینه متأسفانه جبران نشد.

بازی چه زمانی منتشر می‌شه؟

با توجه به اینکه اصل تولید بازی تموم شده و چندان باگ باقی مونده رو داریم رفع می‌کنیم، مراحل تولید بازی تموم

شده. دیگه بقیه مراحل بستگی به این داره که بنیاد زودتر یا پخش کننده‌های بازی‌ها جلسه بذاره اونا رو دعوت بکنه، بازی‌ها رو بررسی بکنن، قیمت گذاری بکنن و آماده بشه برای اینکه بره تو بازار. این دیگه بستگی به نظر پخش کننده داره که چه میزان و چه زمانی رو می‌خواد صرف تبلیغات بکنه و بعد بازی رو راهی بازار بکنه. احتمال می‌دم که ظرف چند ماه آینده وارد بازار بشه.

آیا از بازی‌های خارجی هم الگوبرداری کردین؟

بله خب تقریبا می‌شه گفت همه‌ی بازی سازه‌های ایرانی توی گیم اولشن نگاه به بازی‌های خارجی دارن حتی بازی‌های خارجی هم به گیم‌های مشابه‌شون نگاه و سعی می‌کنن که ضمن اینکه اونا رو مرور می‌کنن و نقاط قوت و ضعفشون رو بررسی می‌کنن، گیمی که تولید می‌کنن متفاوت باشه. تا بازی‌های دیگه رو بررسی نکنن نمی‌تونن خودتون رو متفاوت بکنن و همین‌طور نقاط قوت اون‌ها رو سعی بکنن که توی پروژه خودتون هم داشته باشن ما هم همین‌طور بودیم تو پروژه اولمون با توجه به خارج شهر بودن Race و والی بودن این مسابقه، ما پروژه های مشابه‌ای مثل Pro Street و Dirt رو بیشتر ملاک قرار دادیم و سعی کردیم به اونا نزدیک بشیم.

کمی دربارهی استودیو و برنامه‌ی کاری آینده‌تون هم بگین.

استودیو ما یک استودیوی کوچیکه که برای این بازی تشکیل شد بچه‌ها دور هم جمع شدن و شروع به کار کردن برای این پروژه. قبل از این ما یک تیم فنی بودیم تو دل یک شرکت دیگه که اون پروژه به نتیجه نرسید و این استودیو تشکیل شد. اما برای ادامه‌ی کار مطمئنا با نتیجه‌ی مثبتی که از پوزرها در نمایشگاه دیدیم و انشاالله



با فروش خوبی که این پروژه داشته باشه مطمئنا روحیه‌ای که به ما می‌ده باعث می‌شه که ما به فکر یک کار بزرگ‌تری باشیم و این توی رشد گروه و این تیمی که دور هم جمع شدیم تاثیر داره. ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو در اختیار ما قرار دادین؛ اگر سختی و یا پيامی برای خوانندگان دارين، لطفا بيان كنين.

دوتا پيام دارم: يکي خطاب دارم به کسانی که علاقه دارن به ساخت بازی؛ اينکه با دید باز بيان فکر نکنن که صرف علاقه باعث موفقیت می‌شه؛ علاقه‌شون باید با دانش کافی همراه باشه و همراه با بازاریابی یعنی دقیقاً بدونن اون بازی‌ای که می‌سازن مناسب باشه برای بازار و فروش داشته باشه و از طرفی واقعا برآورد هزینه‌شون درست باشه. با بدبینانه‌ترین حالت ممکن برآورد هزینه کنن چون مطمئنا درگیر پروژه که می‌شن هزینه‌ها متفاوت می‌شه از اون چیزی که پیش‌بینی کردن! پيام ديگه‌ام خدمت کسانی هستش که می‌خوان کمک کنن به بازی‌سازان. خیلی خیلی بیشتر از اینا باید کمک بشه چون باید درک بکنن که ما اوایل کار هستيم. هر پیش‌بینی‌ای که نسبت به پروژه داشته باشين مطمئنا خطا داره توش. ما سعی می‌کنیم که پیش‌بینی‌هامون درست از آب دربیاد نسبت به زمان و هزینه‌ی پروژه ولی به خصوص توی پروژه اول واقعا خطا خیلی زیاده چون دید درستی راجع به خود پروژه حتی تیم سازنده نداره بعد، بعد از اینکه درگیر کار می‌شه بیشتر متوجه می‌شه که چقدر حجم کار بزرگ‌تر از اون پیش‌بینی اولیه بوده. تمام خواهش من اینه که تیم‌های بعدی‌ای که میان توی پروژه های اولشون نهادهایی مثل بنیاد بیشتر ازشون حمایت بکنن و این زمان اضافی‌ای که ایجاد می‌شه تو پروژه‌ها به انجام دهنده‌گان پروژه‌ها حق بدن و ازشون حمایت کنن و ترجیحا از اون زمان اضافه شده به پروژه هم به صورت نقدی حمایت بکنن که هزینه‌شون جبران بشه.



مصاحبه با شاهین صیاد حقیقی مدیر عامل شرکت آمیتیس بازی رایان

دانیال نوروزی
امیر گلخانه‌ای

تشکر کنم، که جدا از قرارداد و مباحث مالی، برای کار سنگ تمام گذاشتند. ما در حدود ۲۵ ساعت فقط ضبط صدا داشتیم و برای رسیدن به استانداردهای دل خواهمان، خیلی از بخش‌ها را چندین بار ضبط کردیم. به نظر بنده در بخش صداگذاری، صدای اسلحه‌های بازی، به خوبی بخش‌های دیگر نیست. علت این امر هم بودجه‌ی محدود و هم چنین مشکلاتی بود که برای مجوز صدابرداری نیاز داشتیم.

در این بخش، آیا همکاری با ارتش تأثیری در کسب مجوز نداشت؟
بله، اتفاقاً همکاری‌های خوبی نیز صورت گرفت و تیم ما در منجیل و انزلی در کمپ تمرین تکاورها نیز حضور پیدا کرد. در رابطه با استفاده از صداهای واقعی در بخش اسلحه‌ها، متأسفانه پرسه‌ی این عمل بسیار زمان‌بر می‌شد و پروژه را تا حد زیادی تحت الشعاع قرار می‌داد. برای صداهایی هم که در حال حاضر در بازی قرار داده شده‌اند، سعی شده است تا تمامی آن‌ها Free باشند که برای نشر بین المللی بازی مشکلی پیش نیاید.

در رابطه با بودجه‌ی بازی، آیا بودجه‌ی بازی با میزان فروش آن تناسبی داشت؟

در پروژه‌های دولتی، سعی می‌شود تا مبلغ بودجه تا حد ممکن فاش نشود، اما ما تصمیم گرفتیم تا از ابتدا شفاف‌سازی کرده و بودجه‌ی پروژه یعنی ۱۲۰ میلیون تومان را در همه جا اعلام کنیم. لازم به ذکر است که ۵۰٪ از این سرمایه خصوصی بوده است.

این هزینه در فروش جبران شد؟
همان‌طور که در وب‌سایت هم اعلام کردیم، فروش بازی از ۱۸۰ هزار نسخه عبور کرده و به شخصه معتقدم این عدد نشان‌دهنده‌ی اعتماد مخاطب ایرانی به کار ماست.

در رابطه با تیم سازنده‌ی بازی توضیح دهید و این که آیا افراد تیم در زمینه‌ی ساخت بازی تازه کار بودند و یا سابقه‌ی قبلی داشتند؟

در رابطه با تیم، بنده خودم پیش از این پروژه در چهار عنوان دیگر که به بازار عرضه شده‌اند، حضور داشته‌ام. این چهار بازی را معرفی کنید. نجات بندر، راه افتخار و دو پروژه‌ی دیگر... در ابتدای تشکیل استودیو، ما تنها با چهار نفر کار را آغاز کردیم و بزرگ‌ترین هدف ما این بود که نظر مخاطب ایرانی را نسبت به بازی‌های رایانه‌ای ساخت داخل تغییر دهیم.

در بازار ایران، تیم‌های مستقل بسیاری هستند که از نظر کیفیت کار در سطح بسیار بالایی قرار دارند و اگر بازار مناسبی برای عرضه‌ی عناوین این شرکت‌های کوچک بود، صنعت بازی در ایران پیشرفت زیادی می‌کرد. در رابطه با آمیتیس، بنده فکر می‌کنم تیم ما جزو استثناها بود که نتوانست خود را در بازار رقابتی نه چندان منصفانه‌ی کشور به اثبات برساند.

در رابطه با موتور گرافیکی و هم چنین صداگذاری بازی توضیح دهید.

در رابطه با موتور گرافیکی ما از یونیتی و نسخه‌ی ۳.۴.۱ این موتور استفاده کردیم. هوش مصنوعی بازی از پایه کدنویسی شد و شیدرهای جدید برای بازی نوشته شد. هدف کلی ما در این پروژه این بود که بتوانیم حداقل استانداردهای عناوین شوثر را رعایت کنیم که با توجه به

بازخورد بازی تا به این لحظه، حس می‌کنم در این امر موفق بوده‌ایم. در رابطه با صداگذاری بازی نیز که خود به چند بخش تقسیم می‌شود، باید در بخش صداپیشگی از آقای مجید حمیدی

با عرض سلام و خسته نباشید خدمت شما. لطفاً خودتان و استودیوی

آمیتیس را به طور کامل معرفی کنید. شاهین صیاد حقیقی هستم، مدیر عامل شرکت آمیتیس و مدیر پروژه‌ی بازی مبارزه در خلیج عدن. شرکت ما از سال ۱۳۸۹ تأسیس شده و در حال حاضر در کنار پروژه‌ی مبارزه در خلیج عدن که به بازار عرضه شده است، پروژه‌های دیگری را نیز در دست اجرا دارد.

ایده‌ی کلی مبارزه در خلیج عدن چگونه شکل گرفت؟ آیا ایده‌ی ساخت بازی از تیم سازنده بود و یا از نهاد و سازمان دولتی خاصی گرفته شده بود؟

مبارزه در خلیج عدن برای اولین بار در نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای که در برج میلاد برگزار شد به نمایش درآمد. در طول نمایشگاه ما تصمیم داشتیم که تنها از عنوان "ملینا" ویدیوهای را به نمایش بگذاریم، اما در روز دوم نمایشگاه، ویدیویی از خلیج عدن نیز به نمایش گذاشتیم که مورد استقبال بسیار خوبی قرار گرفت و باعث شد که بر روی این پروژه بیش‌تر تمرکز کنیم و برای ساخت بازی قرارداد امضا کرده و در زمان محدود یک سال، بازی را آماده و عرضه کنیم.

آیا انتخاب ایده‌ی بازی از سوی فرد و یا نهاد خاصی ارائه شد؟

ایده‌ی ابتدایی کار توسط مدیر هنری ارتش و در رابطه با اتفاق‌هایی که در خلیج عدن به وقوع می‌پیوندد، ارائه شد. در کنار این ایده، اعضای تیم نیز چند طرح ارائه کردند که مجموع این طرح‌ها و ایده‌ی ابتدایی، شالوده‌ی کلی اثر را شکل داد. این ایده‌ی کلی برای صنعت بازی‌های ویدیویی در ایران بسیار نو و بکر بود، به همین خاطر تصمیم گرفتیم تا با جدیتی هر چه بیش‌تر مراحل ساخت بازی را پیش ببریم.

این رسانه پتانسیل‌اش را دارد تا با این جوانان، تبدیل به یک صنعت پول‌ساز شود. در این زمینه، آموزش در مدارس و دانشگاه‌ها نیز تا حد بسیاری موثر خواهد بود.

با تشکر از وقتی که در اختیار ما قرار دادید...

آیا پروژه‌ی دیگری در دست تهیه ندارید؟

پیش از عرض‌ی خلیج عدن، پروژه‌ی ملینا در دست طراحی بود که به امید خدا طی چند ماه آینده قصد عرض‌ی آن را داریم. هم‌چنین تصمیم داریم تا دامنه‌ی کار خود را از سبک FPS گسترش داده و به سبک‌های دیگر نیز توجه نشان دهیم.

برای عرض‌ی بازی بر روی کنسول‌ها برنامه‌ای ندارید؟

پیش از این کار، ما باید بازی را به یک سری استانداردهای مشخص برسانیم. هنگامی که به این استانداردها رسیدیم، برنامه‌هایمان را در این زمینه پی‌گیری می‌کنیم.

از همکاری با بنیاد بگوئید...

پروژه‌ی ما در مقایسه با دیگر پروژه‌ها، تا حد بسیاری به صورت خصوصی صورت گرفت. البته جا داره همین‌جا از کمک‌های بنیاد و خصوصا آقایان علیزاده و مینایی تشکر کنیم. خصوصا آقای مینایی که شخصا اقدام و کار ما را در کسب مجوز تا حد بسیاری راحت کردند. البته چیزی که مشخص است این می‌باشد که مبلغ‌های پرداختی به پروژه‌ها باید افزایش پیدا کند؛ زیرا آ‌پندهی رسانه‌های جمعی در دست این صنعت است...

در انتها چه پیشنهادی برای بهتر شدن صنعت بازی در ایران دارید؟

همان‌طور که پیش‌تر اشاره کردم، تیم‌های مستقلی که در داخل کار می‌کنند از نظر سطح کاری در سطح بسیار بالایی قرار دارند و عناوینی که تولید می‌کنند در صورت توسعه پا به پای عناوین روز حرکت می‌کنند. اما متأسفانه میزان حمایت از این تیم‌ها و بودجه‌ای که به آن‌ها اختصاص داده می‌شود بسیار محدود و ناچیز است.

از واکنش نشریات و وبسایت‌های داخلی نسبت به بازی راضی بودید؟

فکر می‌کنم در رابطه با خلیج عدن کم لطفی شد. البته به عقیده‌ی خودم این کم لطفی بیش‌تر به خاطر رده‌بندی سنی بازی بود، اما به طور کل اگر حساب کنیم ۹۰ درصد بازخوردها مثبت بود.

در رابطه با نقدهای بازی هم، ما تنها انتظار تقدیر از وبسایت‌ها و مجلات را نداریم و اتفاقاً از این که بازی ما نقد می‌شود و مورد بررسی قرار می‌گیرد، استقبال هم می‌کنیم. دو ابتدای پروژه با توجه به بودجه‌ی محدودی که برای تبلیغات بازی در نظر گرفته بودیم، تصمیم گرفتیم تا خود دست به کار شده و هر چند وقت، یک تریلر از گیم‌پلی بازی منتشر کنیم. این تریلرها و باز خورد آن‌ها سبب شد تا مخاطب را بهتر بشناسیم و انتقادهایش را راحت‌تر بپذیریم.

به نظر شما مبارزه در خلیج عدن چه نوآوری‌هایی نسبت به دیگر عناوین شوتر دارد؟

سبک شوتر اول شخص با توجه به گسترش دنیای بازی‌ها و هم‌چنین سرمایه‌گذاری شرکت‌های بزرگ بر روی این سبک، نوآوری‌های بسیاری را به خود دیده است. ما در خلیج عدن سعی کردیم تا آلمان‌های رایج این سبک را با توجه به محدودیت‌های موجود پیاده کنیم. البته برای نسخه‌ی بین‌المللی بازی که Persian Gulf Soldiers نامیده می‌شود نیز برنامه‌هایی داریم تا بازی را تا حد زیادی نوآورانه جلوه دهیم.

در رابطه با Persian Gulf Soldiers بیشتر توضیح دهیم... این عنوان در حقیقت یک DLC برای بازی اصلی خواهد بود و به عنوان نسخه‌ی بین‌المللی بازی شناخته خواهد شد. این پک، شامل یخش چند نفره و هم‌چنین برخی مراحل حذف شده از بازی اصلی می‌باشد، که به زودی عرضه خواهد شد.



مصاحبه با پیام آزادی آهنگساز

آیدین نوری

می‌زدن یا بالاخره نوازندگی می‌کردن، از زیون موسیقی خیلی راحت‌تر می‌تونستم باهم صحبت کنم. ولی خب توی پروژه های دیگه هم بود. ما الان پروژه‌ای که خیلی روش داریم مانور می‌دیم و در آینده سی‌دی‌اش به صورت یک سی‌دی موسیقی میاد توی بازار به غیر از بازی، تراتون است، ورژن بعدی عصر پهلوانان! که این کار رو در واقع ما نزدیک ۲۰ نوازنده داریم استفاده می‌کنیم و کاملاً می‌تونم بگم سبیل خیلی توش محدود شده و از ساز زنده داره استفاده می‌شه و این کار احساس می‌کنم به زودی زود خیلی سر و صدا خواهد کرد چون که با توجه به این روندی که هست توی موسیقی گیم که تازه دارن به موسیقی گیم اهمیت می‌دن، احساس می‌کنم که این کار چون نسبت به کارهای قبلی بودجه‌اش بهتر بوده و براش دارن واقعا دلخواهانه می‌بینن موسیقی‌اش رو من احساس می‌کنم این کار فعلاً کاری باشه که من خیلی دوستش داشته باشم حالا بعد از گرشاسپ.

به جز تراتون هم پروژه‌ای در دست آهنگسازی دارین؟

الان در حال حاضر که دارم باهاشون صحبت می‌کنم تراتون هست و شهرپور ماه گرشاسپ ۲ استارت می‌خوره. ولی فکر می‌کنم پروژه‌ی دیگه‌ای رو فعلاً صحبت نکردم اما شاید سال‌های سیاه و شروع کنیم به همراه همکارم آقای مهرداد اسماعیل پور. ولی نه فعلاً به جز این کارهایی که بهتون گفتم چون تراتون هنوز تموم نشده کار داره، گرشاسپ ۲ از شهرپور ماه استارت موسیقی‌اش می‌خوره و همینطور سال‌های سیاه هم فکر کنم به موازات گرشاسپ هستن. دو تا کار دیگه هست که من مطمئنم سال آینده شرکت می‌کنن. یک کاری هست به اسم شبرگرد مال پردیس

حتما توی اون زمینه من قبلش موسیقی های مختلفی رو گوش می‌دم. برای اینکه یک ذره با حال و هوا آشنا بشم، برم تو قالب فضاش قرار بگیرم. وقتی که در واقع اون فیدبک‌هایی که می‌خواستم رو گرفتم، شروع می‌کنم به ساختن. منتهی این دفعه با کبی رایت و موسیقی خودم. شاید الهام بگیرم از موسیقی‌های خارجی و ایرانی ولی در آخر ملودی خودمو و اون فضای کبی رایتی که هست (چون می‌دونیم که استفاده‌ی مستقیم کردن از اون ترک‌ها خب قطعاً اشکال و پیگرد قانونی داره) اما سعی می‌کنم که گوش بدم و توی اون فضایی که قراره بسازم خودم رو یک هفته‌ای درگیر اون فضا می‌کنم. اگه قراره مثلاً فرض کنید یک کاری مثل گرشاسپ رو بسازم حتماً این اتفاق هم افتاد سر بازی گرشاسپ من و یک دوره موسیقی‌های God of War ها رو شنیدم منتهی با ملودی خودم، با چارچوب خودم و با سازبندی خودم پیاده‌اش کردم. اما این کار، کار خیلی خوبیه!

کدوم یکی از کارهای خودتون رو بیشتر بهش علاقه دارین؟

من تو کارهایی که تا حالا کردم، فکر می‌کنم خودم گرشاسپ رو بیشتر دوست داشتم اما نمی‌تونم خیلی فرق بذارم، نمی‌تونم بگم به گرشاسپ از نظر موسیقی بگم ۱۰۰ بقیه کارها رو بگم ۵۰. تمام کارهایی که انجام دادم، نهایت تونم رو گذاشتم. اما خب فضایی که گرشاسپ داشت خیلی نزدیک به فضایی بود که طرز فکر خودمه؛ به خاطر همین باهاش سریع‌تر رابطه برقرار کردم و تیم گرشاسپ هم خیلی به من کمک کرد چون اکثر بچه‌هایی که توی تیم گرشاسپ بودن خودشون هم با ساز

سلام، لطفا خودتون رو برای خوانندگان عزیز ما معرفی کنید و از سابقه‌ی کاریتون در زمینه‌ی بازی‌های رایانه‌ای بکین.

من پیام آزادی هستم. از سال ۸۶ با پروژه‌ی عصر پهلوانان آهنگسازی گیم رو در ایران آغاز کردم. بعد به مرور گرشاسپ، میرمنا، سیاره میترا، شبان، ترکمنچای و سیاوش هم که این اواخر کار کردم. **بازی خارجی هم بوده که بخواین آهنگسازی رو بکنین؟**

بازی خارجی نه، تا بحال نبوده. شاید گرشاسپ و شبان بازی‌هایی بودن که اون ور منتشر شدن. گرشاسپ فیدبک خوبی داشت، توی گیمز کام هم از موسیقی‌اش خیلی خوب نوشته شده بود. و همینطور شبان که من وقتی فروم‌ها رو می‌خوندم می‌دیدم راجع به موسیقی بازی‌های شبان هم خوب نوشته شده بود. ولی بازی‌های ایرانی‌ای بوده که رفته، منتشر شده توی خارج از ایران و خب فیدبک در واقع موسیقی‌اش داشته. ولی بازی‌ای که صرفاً خارجی باشه نه، تا بحال کار نکردم.

چقدر وقت خودتون رو برای آهنگسازی یک بازی صرف می‌کنین؟

بستگی به پروژه‌ای که انجام می‌شه داره. من نهایتاً قراردادی که اعضا می‌کنم برای پستن یک کار نزدیک به یک دو هفته‌ای درگیرش هستم. دو هفته که تموم شد استارت کار رو می‌زنم، تم اصلی موسیقی کار رو می‌سازم و بسته به مراحل که داره و تعداد موسیقی‌هایی که لازم داره معمولاً بین دو تا سه ماه زمان منو می‌گیره برای اینکه کاملاً کل پروژه ساخته بشه چون بالاخره کات‌سین‌ها هم هست.

از ساندتراک‌ها و تراک‌های خارجی هم الهام و تاثیر می‌گیرین؟

بین حتماً این اتفاق خواهد افتاد. بسته به کاری که شما دارین انجام می‌دین اگر گیم تون یک گیم اکشنه، اگه گیم تون یک گیم ترسناکه، فانزیه، کود کاست



خیلی راحت زیون کارگردان رو می فهمید، خیلی راحت فضاها رو در کم می کنید، شاید موسیقی‌ای که براش یک هفته وقت می گذاشتید توی دو روز سریعاً بهش برسین! این دیگه چیزهایی هستش که لازمه و تلاش و ممارستی است که باید انجام بشه.

آینده‌ی بازی‌سازی ایران را چگونه می‌بینین؟

بینید من آینده‌ی بازی‌سازی ایران رو بسیار بسیار خوب می‌بینم به یک شرط! به شرطی که بودجه‌هایی که تعریف می‌شه از الان خیلی بالاتر باشه. الان بودجه‌ای که برای ساخت بازی‌های ایرانی صرف می‌شه برابری می‌کنه با پیش تولید یک بازی خارجی! مبلغ ۱۰۰ میلیون یا ۲۰۰ میلیون تومان هزینه‌ای که صرف ساخت یک بازی می‌شه برای مثلاً فرض کنید گرسنا، اگه قرار باشه با همین Quality در خارج از کشور، یک تیم خارجی به همین اندازه و همین اشل بدن بیرون مطمئن باشین ۱۰ برابر این هزینه می‌شه. یعنی زمانی که یک تیم می‌شینن که با هم صحبت کنن که ما می‌خوایم گیم مثلاً Assassin's Creed رو بسازیم نزدیک ۱۰۰ هزار دلار، ۱۵۰ هزار دلار در ابتدای کار هنوز هیچی انجام نشده هزینه و خرج می‌شه که ما بر اساس این مبلغ از صفر تا صد داریم یک گیم رو می‌سازیم. خب حساب کنید اون ور از بابت صدها از بابت موسیقی، از بابت تمام برنامه‌نویسی، موتور بازی، تمام اتفاقاتی که در آرٹ بازی می‌افته، برای موسیقی از نزدیک به صد تا نوازنده و استودیوهای خیلی بزرگ استفاده می‌کنن یعنی واقعا مثل یک موسیقی فیلم مثلاً فرض کنید هزینه ای که برای فیلم گلابتور، تروی و کینگ آر تور می‌شه به همون اندازه هزینه می‌شه برای یک موسیقی گیم، یعنی به همون اندازه بزرگ می‌بینش.

گیمه و یک کار دیگه هم هست به اسم پرونده‌ی سیاه که خوب فکر کنم مخصوصاً عواملش هنوز درباره‌اش زیاد صحبت و تبلیغ نکردن که خیلی بکر به‌منه یا در واقع اسم دیگش ابر سیاه هم می‌گن. این دوتا فکر کنم ماله سال آینده باشه.

به کسانی که به ساخت موسیقی علاقه دارن چه توصیه‌ای می‌کنین؟

موسیقی مخصوصاً ژانر گیم به این راحتی ها نمی‌شه واردش شد. حتماً یک پیش نیازهایی می‌خواد، شما آهنگسازی رو باید بدونید، سازشناسی، ارکستراسیون، هارمونی، تئوری موسیقی رو باید بدونید، این‌ها چیزهایی هستش که لازمه! و بعد از دوستن این‌ها آزمون و خطا لازمه. شما باید روانشناسی خوبی داشته باشید. عواملی که باعث می‌شه یک کار، کار اکشنی باشه چیه؟ یک کار اکشن تفاوتش با یک کار فانتزی کودکانه چیه؟ شناختن این‌ها، شناختن فضا و حالته‌ها. اینکه کارگردان کار از شما یک حس توهم می‌خواد، یک حس شاد می‌خواد، یک حس ترس می‌خواد و پیاده کردن این‌ها بر اساس زبان موسیقی. این‌ها چیزهایی هست که نیاز. دوره‌ی موسیقی و آهنگسازی باید طی بشه، وقتی که شما مراحلش رو گذروندین و دوره‌ی آهنگسازی رو تموم کردین بعدش باید وارد بشین و شروع کنین به کار کردن حالا از گیم‌های کوچک‌تر، گیم‌های پژوهشی، گیم‌های دانشجویی، شروع کنید برای اینکه خیلی فرق می‌کنه که شما داخل یک پروژه تمام داشته‌ها و تئوری‌هایی که یاد گرفتین رو حالا بخواین عملی کنید؛ این خیلی مهمه! سخته این‌ها هم همینجاست دقیقاً یعنی چیزهایی که تا حالا شما یاد گرفتین و حالا می‌خوان پیادش کنید. اما وقتی این اتفاق افتاد خیلی خوب دستتون سریع می‌شه؛ یک کار، دو کار، سه کار، کار چهارم کاملاً دیگه روی غلطک می‌افتید،

ممنون از اینکه وقت ارزشمند خود رو در اختیار ما قرار دادین؛ اگه سختی و یا پیامی برای خوانندگان دارین، لطفاً بیان کنین.

در مورد حمایت از بازی‌های ایرانی خیلی دلم می‌خواد که واقعا کپی صورت نگیره و واقعا بازی‌ها اورجینال خریداری بشه چون الان بازی‌ها خیلی به قیمت ناچیزی هستش و بازی‌های خارجی میاد تو بازار و با قیمت ۱۰۰۰ تومن یا ۲۰۰۰ تومن می‌شه خرید. این حمایت رو می‌خوام از همه کسانی که واقعا دلسوزن برای صنعت گیم در ایران. و اینکه امیدوارم هرچه بیشتر به این صنعت بها داده بشه و مخصوصا به بخش موسیقی و صدای گیم. چون به نظر من ۵۰ درصد یک گیم یا یک فیلم یا یک انیمیشن، موسیقی و صداس هست. من یک مطلبی رو بگم خدمتون. شما حتما گیم F.E.A.R رو بازی کردین. توی گیم FEAR شما اسپیکر کامپیوتر رو خاموش کنین به هیچ عنوان دیگه نمی‌ترسین! می‌خوام بگم چقدر موسیقی مهم هست توی یک گیم و چقدر باید بهش بها داده بشه و واقعا به اندازه‌ی یک کسی که موتور یک بازی می‌نویسه، کسی که برنامه می‌نویسه، کسی که Level رو دیزاین می‌کنه، موسیقی و صدا مهم هست. شما برای الفای ترس با موسیقی و افکت خیلی راحت می‌تونین اینکار رو انجام بدین تا اینکه بخواین هزینه کنین و یک کاراکتری رو به گیمتون اضافه یا از یک سری انیمیشن‌ها استفاده کنین. یک صدای خاص، یک موسیقی خاص می‌تونه همون ترس رو الفاکنه و با یک قیمت شاید خیلی کمتر و با هزینه و زمان کمتر. این در واقع حرفی است که من دارم.

نمی‌گم ده برابر بودجه! اما واقعا ۳۰، ۴۰ درصد از همین هزینه هم که هست یا نهایتا ۵۰ درصد افزایش پیدا کنه خروجی بازی‌ها در ایران واقعا تغییر خواهد کرد و من مطمئنم با توجه به شرایطی که دارم می‌بینم کاملا هم استعدادش وجود داره، هم بکر بودن داستان‌های مختلفی رو ما داریم که می‌تونیم گیم کنیم و ... در واقع مسائل دیگه‌ای که هست. فقط می‌گم تنها چیزی که هست دست و پای بچه‌های موسیقی رو کمبود بودجه بسته که متأسفانه مجبور می‌شن از هزینه‌ها و Quality ty بزبن برای اینکه کار رو به سرانجام برسون و همین باعث می‌شه که شاید Quality بیاد یا بین تر. من مطمئنم اگه بازی ای مثل گرشاسپ که در واقع در خارج از ایران منتشر شده مقایسه بشه و چند نفر از کسانی که مثلا فرض کنید God of War رو ساختن بیان مصاحبه کنن با بچه‌های گرشاسپ مطمئنا باورشون نمی‌شه که با یک همچنین هزینه‌ای گرشاسپ ساخته شده! مطمئنم یعنی هرچه قدر بچه‌های گرشاسپ بگن او‌نا باور نمی‌کنن چون می‌گن این پولی که شما باهاش این گیم رو ساختین ما مثلا شاید یک Level اش رو بخوایم بسازیم! اما بسیار خوب می‌بینم آینده رو. ولی این اتفاق اگر بیفته ما شاید الان توی خاورمیانه حرف اول رو داریم می‌زنیم، اون موقع شاید واقعا با حتی شرکت‌های درجه ۲ اروپا و آمریکا کاملا بتونیم رقابت بکنیم.



پیشرفت و آینده‌ی روشن صنعت بازی‌سازی ایران

P R E V I E W

مسیر رو به پیشرفت و آینده‌ی روشن صنعت بازی‌سازی ایران

صنعت بازی‌های ویدیویی مانند تمامی صنعت‌ها و تکنولوژی‌های دیگر، روز به روز در حال پیشرفت و ترقی هستند. این امر در کشور ما، ایران نیز دیده می‌شود. اگر نگاهی به ۴ سال پیش ببینیم تقریباً هیچ بازی ایرانی دهن پرکنی را مشاهده نمی‌کنید ولی این روزها با توجه به کسب تجربه‌ی بازی‌سازان کشور در کنار آشنایی آن‌ها با فناوری‌های روز دنیا، شاهد پروژه‌های قوی و عناوین سرشناسی هستیم که نه تنها آوازه‌ی آن‌ها در ایران، بلکه در دنیا نیز پیچیده است. البته روند رشد صنعت بازی‌سازی ایران یک ماشین بسیار کند است که با شیب کمی به سمت بالا می‌رود. عمده دلایل کند بودن نحوه‌ی این پیشرفت را می‌توان هماهنگ نبودن بازی‌سازان داخلی و بودجه‌های ناچیز نسبت به بودجه‌های عظیم کشورهای خارجی برای این صنعت دید. بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای یکی از ارگان‌هایی است که سهم به‌سزایی در پیشرفت صنعت بازی‌سازی ایران داشته و کمک‌های شایانی هم به بازی‌سازان داخلی کرده، ولی آیا این کافی است؟ اگر نگاهی به هر کدام از بازی‌های ایرانی ببینیم، هر کدام ویژگی‌ها و نقاط قوتی دارند که در بازی‌های دیگر نیست. آیا وقت این نرسیده است که بازی‌سازان کشور به فکر همکاری بیشتر با یکدیگر باشند و با یکی کردن استعدادهای خود، پروژه‌ها و بازی‌های عظیم بسازند؟

البته یکی از مشکلاتی که نه تنها گریبان‌گیر این صنعت، بلکه دیگر صنایع کشور نیز هست، نوعی چشم و هم‌چشمی و حسادت‌های کور گورانه‌ای می‌باشد که باعث می‌شود اتفاقات ناگوار و بسیار زشتی را در این محیط رقابتی شاهد باشیم. نمی‌دانم اطلاع دارید یا نه، ولی در جریان دومین نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران، پس از نمایش خیره‌کننده‌ی عنوان "ارتش‌های فرازمینی" درست یک روز بعد وب‌سایت این استودیو به وسیله‌ی افرادی ناشناس هک شد! چرا؟ چه کسانی پشت این ماجرا بوده‌اند؟ آیا یک چنین حرکت‌هایی در نقاط دیگر دنیا و کشورهای پیشرفته مانند آمریکا و ژاپن هم روی می‌دهد؟ اخلاق سالم در رقابت، متأسفانه چیزی است که هنوز در جامعه‌ی ما به درستی جا نیوفتاده است و همین عامل سبب می‌شود ضربات بسیار سهمگینی به پیکره‌ی صنایع مختلف کشور مانند صنعت نوپای بازی‌سازی وارد گردد.

آینده‌ی بازی‌سازی ایران بسیار روشن است و ایران می‌تواند تبدیل به قطب جدیدی در این صنعت بسیار زیبا و پرسود شود. تنها به شرط اینکه بازی‌سازان کشور مقداری دوجهی همکاری با یک دیگر را بیش‌تر کنند و دست به دست یکدیگر بدهند، بودجه‌ها افزایش یابد و مراکز آموزشی/پژوهشی برای یادگیری مبانی بازی‌سازی تأسیس شود. به امید اینکه این مهم نیز تحقق یابد.

۱. صدای فراموش شده
۲. تب یخ زده
۳. مسیر عشق
۴. شتاب در شهر
۵. ترانتون
۶. ترکمنچای
۷. زمان جنگ ۲

مرد پارسی تنها

پیش نمایش بازی صدای فراموش شده

شایان ضیایی

سرزمین با داستانی متفاوت مربوط به آن سرزمین مواجه می‌شود که در نوع خود بسیار جالب توجه است. "صدای فراموش شده" پیرو سبک بسیار محبوب اشاره و کلیک ۲ بعدی است. در طول بازی شما تنها شخصیت شهباز را کنترل می‌کنید و به کمک او بایستی مراحل مختلفی که البته شامل معماهای فکر شده‌ی زیادی نیز هست را پشت سر بگذارید. خوشبختانه برعکس بعضی از بازی‌های هم‌سبک قرار نیست که در طول بازی شاهد مراحل یا به بهره‌گیری از "QTE" (Quick Time Event) قابل عبور هستند، باشیم! خبری از گیم‌پلی اکشن هم نخواهد بود و کل بازی برپایه‌ی معما و دیگر عناصر رایج بازی‌های اشاره و کلیک ۲ بعدی دنبال می‌شود. جالب اینجاست که خلاقیت‌های بازی‌سازان در طرح معماها حد و مرزی نمی‌شناخته است و حتی معمای جالبی بر مبنای نواختن ساز نیز در بازی قرار داده‌اند. گرافیک بازی را می‌توان یکی از مثال زدنی‌های سبک اشاره و کلیک ۲ بعدی چه در میان بازی‌های ایرانی و چه در میان نمونه‌های خارجی دانست. طراحی شخصیت‌ها و محیط‌های مختلف به زیباترین شکل ممکن انجام شده‌اند و جای هیچ صحبتی باقی نمی‌گذارند و در کنار آن استفاده از عناصر متحرک (مانند آب‌های جاری یا پارچه‌هایی که در باد می‌رقصند)، جلوه‌ای هنری و البته ایرانی به بازی بخشیده و کاملاً یادآور داستان‌های ایرانی باقی مانده از گذشتگان است. با توجه به آنچه که در تریلر بازی دیدیم، به نظر رسید که انیمیشن‌های کاراکتر شهباز (مانند دویدن) در حد قابل قبولی

به هر کاری برای اینکه پسرش شایستگی حکومت‌رانی را داشته باشد، بزند اما نتیجه‌ای نمی‌گیرد. این موضوع باعث می‌شود که وزیر دربار از این وضعیت سو استفاده کرده و در شب عروسی شهباز و شهبانو، پادشاه را با استفاده از طلسم، به خوابی عمیق فرو برد. شهباز که وضعیت را برای خود دشوار می‌دید ناامیدانه به زیرزمین می‌رود، ساز مادرش را برداشته و شروع به نواختن می‌کند که شاید پادشاه تحت تاثیر صدای دل‌نواز این ساز از خواب برخیزد. پادشاه تا حدی از خواب بیدار می‌شود و تکان‌هایی می‌خورد اما ناگهان وزیر سر می‌رسد و دستور می‌دهد،

بازیاز در نقش شهباز باید ۴ تکه ساز را که چهار سرزمین مختلف به نام‌های "سرزمین آفتاب"، "سرزمین آب"، "سرزمین جنگل" و "سرزمین بی‌رنگ" قرار دارند را بیابد و پادشاه را از خواب عمیق خود بیدار کند.

شهباز را زندانی کرده و ضمن تکه تکه نمودن ساز، آن را در چهار جهان قرار دهند. پس از این اتفاق وزیر بدذات استفاده از ساز و نواختن آن را در تمام کشور ممنوع می‌کند. اما در سوی دیگر شهبانو نزد شهباز می‌آید و او را از بند سیاهچال می‌رهاند. این داستان بخش‌های ابتدایی بازی است و پس از این بازی آغاز می‌شود و بازیاز در نقش شهباز باید ۴ تکه ساز را که چهار سرزمین مختلف به نام‌های "سرزمین آفتاب"، "سرزمین آب"، "سرزمین جنگل" و "سرزمین بی‌رنگ" قرار دارند را بیابد و پادشاه را از خواب عمیق خود بیدار کند. جالب اینجاست که بازیاز با ورود به هر

شاید بزرگ‌ترین مشکلی که گریبان‌گیر بازی‌سازان داخلی است، این باشد که برای بازی‌های خود از ایده‌های خوبی بهره‌می‌برند اما گاهی به دلیل کمبود امکانات و عدم سرمایه‌گذاری مناسب قادر به ساخت یک بازی بر مبنای ایده‌ی بسیار جذاب خود نیستند و در انتها به ساخت یک بازی که مسلماً از جذابیت کمتری برخوردارند رو می‌آورند. اما گاهی هم پیش می‌آید که این ایده‌ها به بهترین شکل ساخته و پرداخته می‌شوند و به بهترین شکل ممکن از آب درمی‌آیند. برای مثال بازی‌های "طلای سیاه" و "کوهنورد" از بهترین نمونه‌های موجود در بین بازی‌های ایرانی هستند که علی‌رغم مواضع موجود به بازی‌های بسیار زیبا و خاصی در سبک خود تبدیل شده‌اند. "صدای فراموش شده" را می‌توان سومین بازی موفق ایرانی در این زمینه دانست که از یک ایده‌ی جذاب اما قابل پردازش در یک بازی رایانه‌ای استفاده می‌کند. همه چیز در "صدای فراموش شده" زیباست؛ از آهنگ‌های دلنشین گرفته تا گرافیک هنری و چشم‌نواز. فضای کلی "صدای فراموش شده" و زیبایی بی‌حد و حصر آن حتی کمی یادآور بازی‌های موفق‌ی همچون Mikami و Flower نیز هست و همانند آن‌ها شما را در اتمسفر فکر شده و عمیقش غرق می‌کند. داستان "صدای فراموش شده" درباری گذشته‌ای دور است. زمانی که پسر به نام شهباز در ایران زمین زندگی می‌کرد و پدرش پادشاه این مرز و بوم بود. متأسفانه شهباز از دیدگاه پدرش لیاقت فرمان‌روایی بر این کشور را نداشته است. این جدال میان پدر و پسر سبب می‌شود که پادشاه دست

سازنده : رسانا شکوه کویر

ناشر : عصر بازی پارس

سبک : ادونچر دو بعدی

پلتفرم : PC

تاریخ انتشار : نامشخص

شده است. البته تعداد و مدت زمان این آهنگ‌ها مشخص نیست اما تا به امروز موسیقی‌های مختلف نسبتاً زیادی از بازی شنیده‌ایم که در حد فوق‌العاده‌ای قرار دارند.

سخن آخر:

در هر صورت باید گفت که صدای فراموش شده بتانسیل بسیاری برای تبدیل شدن به یک بازی استاندارد جهانی را دارد و با توجه به اینکه پیش از این مطلبی در باب این بازی در سایت بسیار معتبر Adventuregamers.com قرار گرفته است می‌توان انتظار داشت که از این بازی در خارج از کشور استقبال مناسبی به عمل بیاید و نگارنده‌ی این مطلب نیز آرزوی موفقیت برای شرکت رسانا شکوه کویر و بازی صدای فراموش شده دارد.

هستند اما هنوز جای کار دارند. البته برای جبران این مشکلات، سازندگان تعدادی انیمیشن فرعی دیگر در نظر گرفته‌اند که بازی را از خسته کننده‌گی نجات می‌دهد مثلاً اگر مدتی شهباز را حرکت ندهید او خسته شده و واکنش جالبی از خود نشان می‌دهد. از این بحث که بگذریم باید گفت که جزئیات در طول محیط نیز بسیارند و در گوشه گوشه‌ی هر پس زمینه‌ی محیط می‌توانید شاهد جزئیات و عناصر تصویری بسیاری باشید.

بد نیست بدانید که در یکی از تریلرها شاهد محیطی بودم که در آن بر روی دیوار از اشکال رایج فرقه‌ی فراماسونری (مانند هرم و چشم جهان‌بین) نیز استفاده شده بود که متوجه نشدم قضیه‌ی آن چیست!

قابل تحسین ترین کار سازندگان این بوده است که بیشترین تلاش خود را به کار بسته‌اند تا علاوه بر ترکیب سبک هنری کشورهای مختلف مانند هندی، گوتیک و رومی، فضای بازی را ایرانی نگاه دارند و البته در این کار کاملاً موفق بوده‌اند.

طراحی کلی محیط و شخصیت‌ها (با توجه به بهره‌گیری بازی از سبک هنری تاش)، (اگر راستش را بخواهید) علی‌رغم انتظار من به خوبی انجام گرفته و به نورپردازی و رنگ‌بندی اجزای محیط (که مهم‌ترین لازمه‌های این سبک هنری هستند) توجه ویژه‌ای شده است. در کل گرافیک بازی را می‌توان بهترین بخش آن دانست که کاملاً با استانداردهای روز جهان برابری می‌کند.

متأسفانه در بخش صداگذاری اطلاعات چندانی در دست نیست اما می‌توانم این نوید را به شما بدهم که "صدای فراموش شده" در بخش موسیقی فوق‌العادست و آهنگ‌های آن جنال بسیار زیبایی که هم خوانی کاملی با بازی دارند در آن استفاده



ربات ایرانی ناجی آخرالزمان تب یخ زده

رسول خرمند

نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای در تهران منتشر شود ولی تا به امروز خبری از این بازی در دسترس نیست ولی می‌دانیم که ساخت بازی به اتمام رسیده است و شاید تیم سازنده بر روی قسمت باگ گیری کار می‌کنند. بدون شک بازی تب یخ زده با گرافیک بسیار خوب و گیم پلی زیبای خود می‌تواند در سطح جهانی یک بازی قابل قبول باشد.

تا زمان عرضه‌ی بازی این مشکل حل شود و با یک بازی قابل قبول از لحاظ گرافیکی همراه باشیم. البته طراحی شخصیت اول بسیار به طراحی آیزاک کلارک در بازی Dead Space شبیه است و فقط در مدل رنگ با هم فرق دارند!

در بخش صداگذاری بازی تب یخ زده شاید هنوز برای قضاوت زود باشد ولی وقتی زبان اصلی بازی فارسی است باید حداقل از دوبلورهای ماهر و کاربلد استفاده کنند. البته صداگذاری‌ای که در بخش قابل بازی تب یخ زده بازی‌ها شاهد بودند در سطح قابل قبولی قرار داشت ولی باز تأکید می‌کنم که می‌توانست بهتر از این باشد. به هر حال در قسمت صداگذاری با یک عنوان کاملاً استاندارد و قابل قبول روبه‌رو خواهیم بود.

گیم پلی همان‌طور که از تم علمی تخیلی بازی به نظر می‌رسد دارای قسمت‌های تیراندازی است. البته این بازی یک اکشن تیراندازی محض نیست و برای جلوگیری از تکراری شدن بازی و حفظ جذابیت آن، المان‌های پلتفرمر نیز در گوشه و کنار محیط بازی دیده می‌شود. ولی به نظر بنده آیا فقط با یک پرش ساده بین پلتفرم‌ها، بازی روندی تکراری را طی نمی‌کند؟! دشمنان موجود در بازی نیز بسیار متنوع هستند و روبات‌های پرنده، خرنده و ... در آن دیده می‌شود. هر چند با توجه به اطلاعات منتشر شده بازی دارای ۵ ساعت گیم پلی است و زمان زیادی برای یک بازی تیراندازی نیست که باعث خستگی بازی‌باز شود. بازی تب یخ زده قرار بود که پس از

یکی از جنجالی‌ترین بازی‌هایی که شاید در آینده نزدیک در داخل و خارج ایران خبرساز شود چیزی نیست جز بازی تب یخ زده که در زبان لاتین به Frozen Fever مشهور است. این بازی توسط شرکت PTP در دست ساخت قرار دارد. در وهله اول بازی‌بازهای ایرانی با دیدن تریلرها با صراحت کامل می‌گویند که این بازی یکی دیگر از بازی‌های تقلیدی است؛ ولی بنده انکار نمی‌کنم که تقلید کرده‌اند ولی صرفاً یک تقلید مطلق نبوده و نوآوری‌هایی نیز دیده می‌شود که در ادامه‌ی این مطلب به آن می‌پردازیم. داستان بازی در زمان آینده اتفاق می‌افتد. در آینده ربات‌ها در زندگی بشر نقش بیش‌تری پیدا کرده‌اند تا آن‌جا که دست به طغیان زده و سعی در نابودی گونه انسان دارند. دانشمندان در طی یک اقدام، سعی در ساخت روبات‌هایی برای دفاع از خود کرده‌اند ولی در کمال تعجب روبات‌ها هک شده و مهمی روبات‌ها برای نابودی انسان دست به دست هم داده و برای حذف کردن انسان‌ها قدم کرده‌اند. دکتر سایروس (!) یکی از دانشمندان ایرانی در زمان آینده، دست به خلق روباتی انسان گونه به نام H۲۵ زد و تنها امید برای نجات انسان‌ها را همین روبات دانسته و بازی‌باز باید در بازی هدایت این روبات را به دست بگیرد و وارد ماجراجویی‌های این روبات شود. نکته‌ای که در بخش داستانی بسیار حائز اهمیت است در وجود عاملی ناشناخته‌ای می‌باشد که باعث هک روبات‌های خودی شد. البته انیمیشن‌های کاراکتر اصلی بازی و محیط کمی خشک و بی روح به نظر می‌رسد ولی امیدواریم که

سازنده: پویندگان توسعه‌ی پارس

ناشر: مشخص نیست

سبک: اکشن سوم شخص

پلتفرم: PC

تاریخ انتشار: پاییز ۹۱



تکاور شجاع پیش نمایش بازی مسیر عشق

قاسم نجاری

بازی در ابتدای مرحله میتواند یک ادونچر کاملاً سنتی باشد مثلاً چالش رد شدن از عرض یک رودخانه؛ و پس از آن عناصر مخفی کاری وارد کار میشود. میتوانی لباسهای خود را به لباسهای یکی از نهبانان تغییر داده و وارد اردوگاه مورد نظر شوی. خب این خیلی هیجان انگیز و سرگرم کننده است، به علاوه طبق گفتههای سازنده ی بازی، In-terActive در مسیر عشق حضور خواهند داشت. بهخصوص قسمت تغییر لباس، نقش مهمی در گیم پلی ایفا خواهد کرد و اگر خوب پیاده شود میتواند به یکی از نقاط مثبت بازی تبدیل گردد.

در خدمت داستان یک داستان عالی و یک گیم پلی متفاوت و متنوع دیگر چه چیزی کم دارد تا بتواند به یک عنوان خوب تبدیل شود؟ بله، گرافیک. گرافیک بازی از موتور WME بهره میبرد. Winter Engine یک موتور نسبتاً قوی است که در آن آجکتها برای ساخت اشیا در بازی و از تصاویر گرافیکی برای پس زمینه میتوان استفاده کرد و این موتور قابلیت ساخت بازیهای دوبعدی، دو و نیم بعدی و سه بعدی را دارد. البته رحمانی، سازندهی بازی، میگوید این موتور کاملاً شخصیسازی و برای ساخت "مسیر عشق" خیلی روی آن کار شده. در اسکرین شاتهایی هم که از بازی مشاهده کردیم محیط بسیار عالی از آب درآمده و در طراحی فصل سوم به روزه کاریهای زیادی توجه شده است که جای تحسین دارد. بالاخره این بازی قرار است به بازارهای جهانی هم برود و قطعاً باید از یک گرافیک خوب بهره ببرد تا بتواند پیام خود را به خوبی برساند و باید گفت که گرافیک هنوز هم جای کار دارد.

او را داخل داستان بازی حل خواهد کرد. همانطور که گفتیم بازی در سه فصل روایت میشود، و همین به تنوع بازی بسیار کمک خواهد کرد. در فصل اول باید داستان عاصف و رسیدن او به رسول را دنبال کنید، در فصل دوم ماجرای یافتن اسناد که یکی از ضربات داستانی اینجا اتفاق میافتد و فصل سوم و ماجرای دستگیری خان توسط رسول که موجب میشود فصل سوم بازی در خاک ایران اتفاق بیفتد.

در طول بازی شاهد فلش بکهایی به گذشته خواهیم بود و در ۲۰ دقیقه روایت سینمایی بازی که با تکنیک موشن کپچر هم ساخته شده هرچه بیشتر در جریان داستان بازی قرار خواهیم گرفت.

بیشتر در مورد داستان صحبت کنیم؛ داستانی که نوشتهی خود عماد رحمانی است و آن را بسیار دراماتیک و عمیق میداند. در چنین عنوانی که قرار است بار دراماتیکش زیاد باشد، حتماً باید شاهد شخصیتهای پرداخت شده باشیم تا ارتباط برقرار کردن با بازی لذت بخشتر و راحتتر باشد، پس در طول بازی شاهد فلش بکهایی به گذشته خواهیم بود و در ۲۰ دقیقه روایت سینمایی بازی که با تکنیک موشن کپچر هم ساخته شده هرچه بیشتر در جریان داستان بازی قرار خواهیم گرفت.

توکی و اِدونچر سنتی و مخفی کاری و اکشن
در خصوص گیم پلی، طبق گفتهی سازندهی بازی شاهد یک ادونچر سنتی و بعضاً مخفی کاری و در جاهایی اکشن خواهیم بود. گیم پلی فصل اول را تصور کنید، که قرار است در هور اتفاق بیفتد.

دوران سخت جنگ تحمیلی عراق علیه ایران بستر ساز حوادث بسیار زیادی بوده است که میتواند دستمایهی آثار شاخصی در زمینهی بازیهای رایانهای باشد، اما به دلایلی تاکنون در این حیطه نه تنها عنوان قابل قبولی به چشم نخورده، بلکه همان عنوان محدود هم اکثراً از فرط فاجعه بودن غیرقابل بازی بودند! مشکل اینجاست که بازیسازان ما فکر میکنند بازی ساختن دربارهی جنگ تحمیلی یعنی ساختن یک "تدای وظیفه"!

اما خب... عماد رحمانی، مدیر پروژهی "مسیر عشق" زیر صفر "اینگونه فکر نمیکند. کسی که معتقد است در زمینهی بازیهای رایانهای دفاع مقدس اجحاف شده است، در حال ساختن یک بازی ادونچر ماجراجویی در همین باب است.

قلب دشمن

هواپیمایی در حال سوختن است؟ رسول که زخمی شده سعی در فرار دارد، اما نه... عراقیها... او کندتر از آنست که پای گریز داشته باشد و به اسارت نیروی بعث در میآید. اما داخل هواپیما چه بوده؟ اطلاعاتی محرمانه که حال در خطر بزرگی افتاده است، چه کسی باید از این اطلاعات محرمانه حفاظت کند و چه کسی باید آنها را برگرداند؟ عاصف، تکاور ارتش، مامور میشود تا این اطلاعات را بازگرداند و البته رسول را هم از جنگ عراقیها آزاد کند.

داستان "مسیر عشق" در طی روند اتفاقات خود به پیچ و خمهای زیادی خواهد رسید، وقتی بدانید که عاصف از طرفی دوست صمیمی رسول است و جز دغدغهی کاری، دغدغهی همجنسگرای نیز محسوب میگردد و همچنین شوکهای که در طول بازی به بازیباز وارد میشود،

صدای بزرگان

میرسیم به آخرین بخش بازی و مطمئناً یکی از نقاط قوت آن. در دل یک داستان داراماتیک و گیم پلی ادونچر فقط جای یک موزیک تاثیرگذار خالی است تا با یک محصول دلنشین و لذت بخش روبهرو شویم. سازندگان بازی که کاملاً به این موضوع آگاه بوده‌اند از اساتید توانایی در خلق صدا و موسیقی بازی بهره گرفته‌اند که از جمله‌ی آن می‌توان به صدای پیشگی استاد منوچهر اسماعیلی، پیشکسوت عرصه دوبله ایران، در نقش عاصف اشاره کرد و با توجه به اینکه استاد اسماعیلی در این روزها کار سینمایی هم قبول نمی‌کنند، حضور ایشان می‌تواند به یکی از برگه‌های برنده "مسیر عشق" تبدیل شود.

موسیقی بازی توسط "کیارش پارسا" یکی از آهنگسازان خوب کشورمان تنظیم شده؛ با توجه به اینکه برای هر مرحله و هر فصل موسیقی‌ای با تمی مخصوص برای جو و حال و هوای آن مرحله نوشته شده است جای نگرانی برای موسیقی نمی‌گذارد و بوی یک موسیقی اورجینال به مشام می‌رسد.

گفتنی است در تیتراژ انتهای بازی، ترانه‌ای در خصوص دفاع مقدس با صدای فرزند فرزین شنیده خواهد شد که سورپرایزی برای طرفداران این خواننده‌ی جوان نیز محسوب می‌شود.

زیر صفر" تا ۳۱ شهریور توسط ناشر (عصر بازی) گلدست‌ر شده و به احتمال زیاد آذرماه به بازار عرضه می‌شود.

"مسیر عشق: زیر صفر"

با داشتن یک مدیر پروژه‌ی دلسوز و تیمی کاربلد و حرفه‌ای در پروژه‌های کاملاً خصوصی و بدون هیچ کمک خارجی به کار ساخت یک بازی متفاوت در موضوع دفاع مقدس دست زده‌اند و با توجه به اینکه برخلاف بعضی، کار خودشان را دوست و به آن ایمان دارند، می‌توانند اثری درخور مخاطب ایرانی و جهانی تولید کنند، که اگر یک شاهکار نباشد، حداقل یک بازی "خوب" باشد.

سازنده: رسانا شکوه کویر

ناشر: عصر بازی

سبک: ادونچر/اسوم شخص

پلتفرم: PC

تاریخ انتشار: آذر ۹۱



پخش در تمامی مراکز فروش محصولات فرهنگی سراسر کشور



بازی رایانه ای

سلاح در خط مقدم

پشتیبانی: ۰۲۱-۷۷۶۸۲۷۱۵

پشتیبانی مستقیم

www.AmytisGames.com



تجربه ی یک اتوموبیل رانی ناب ایرانی پیش نمایش بازی سرعت در شهر

رسول خردمند

شاید مهارت لازم را برای پیشرفت در بازی کسب کنند. همین امر، شاید موجب دلزدگی بسیاری از بازیهای کم سن و سال شود ولی در بازی شتاب در شهر بنا به گفته ی سازنده ها این امکان نیز وجود دارد که بازیهای کم سن و سال نیز از این بازی لذت ببرند. یکی از قابلیت های بسیار جذاب بازی، شخصی سازی است. این قابلیت توسط گاراژهایی در قسمت های مختلف شهر انجام می شود و بازیاز می تواند ماشین مورد علاقه ی خود را کاملاً بنا به دلخواه خود بسازد. علاوه بر گاراژ، تعمیرگاه هایی نیز در بازی وجود دارد که بازیاز می تواند ماشین خود را ارتقا بخشد و به قدرتمند شدن ماشین در حین بازی کمک کند و به نظر می رسد که ارتقا کاری بهبود نیست و با عوض کردن ائز کنورها، سیستم سوخت رسانی تقویت شده و ماشین شتاب بیش تری می گیرد. مسلماً بهینه سازی ماشین ها کاری رایگان نیست و نیازمند هزینه می باشد.

این هزینه را بازیاز با برنده شدن در مسابقات مختلف می تواند به دست بیاورد. نکته ای که به جذابیت بازی می افزاید در این است که اگر بازیاز در یک مسابقه شکست نخورد به عنوان جریمه هزینه ای از او کم خواهد شد! همین حرکت جسورانه به گیم پلی، روحیه رقابتی می دهد و عطش بازیاز را به کسب بیش تر پول در مسابقات شعله وری می سازد که اصلاً کار آسانی نیست چون با تراز گرفتن بازیاز، هوش مصنوعی دیگر رقبا نیز ارتقا می یابد و منحنی سختی بازی در طول بازی به صورت یکنواخت افزایش پیدا می کند. یکی از قابلیت های منحصر به فرد دیگر

و داینامیک طراحی شده است و در بازی شاهد گردش روز و شب هستیم. هم چنین فیزیک محیط به مدد PhysX بسیار زیبا طراحی شده و به نظر طبیعی می رسد. هم چنین برای رندرینگ از Direct X و Ogre استفاده شده است. در قسمت گرافیکی و فنی، تیم سازنده سنگ تمام گذاشته و بازیازها نیز از گرافیک این بازی به وجد خواهند آمد. بخش صداگذاری توسط Fmod ساخته و پرداخته شده است. تیم سازنده ی بازی از صدای جذاب و منحصر به فرد آقای منوچهر والی زاده، دوبلور ماهر سینما و تلویزیون در سرتاسر بازی استفاده کرده و بخش صداگذاری با صدای آقای والی زاده به یکی از برجسته ترین قسمت ها در این بازی تبدیل شده است.

محیط بازی شتاب در شهر به صورت پویا و داینامیک طراحی شده است و در بازی شاهد گردش روز و شب هستیم.

همان طور که اشاره شد بازی محیط بازی یا همان Open world می باشد و بازیاز به عنوان یک راننده ی تازه کار قدم در شهری می گذارد که رقبا ی زیادی برایش وجود دارد. بازیاز نیازی به پلی کردن یک خط داستانی محدود را ندارد و کاملاً مختار است که بنا به علاقه و اختیار خود مسابقات مختلف را انتخاب و در آن شرکت کند. بنا به ادعای سازندگان، افرادی که در این سبک آماتور هستند نیز می توانند از این بازی لذت ببرند و به طور کاملاً آزاد در شهر خیالی مشغول به بازی شوند. ولی در بازی های مشابه و یا شبیهشبه ساز بازیازها مجبورند که چندین ساعت به بازی مشغول شوند تا

بازی شتاب در شهر شاید یک بازی معمولی در سطح جهانی باشد ولی در صنعت داخلی، این بازی می تواند یکی از بهترین بازی های سال ۱۳۹۱ شود. این جمله اخیر یک شعار نبود و استقبال گرم بازیازها در نمایشگاه بازی های رایانه ای تهران سندی بر این ادعاست. به طول انجامید و تیم سازنده ی آن یعنی آروین تک بسیار سعی کرده تا عنوانی در حد استاندارد های جهانی بسازد و به نظر بنده و دیگر بازیازهای ایرانی بازی شتاب در شهر با دیگر بازی های ماشین سواری ایرانی تفاوت دارد. بدون شک ۴ سال برای ساخت یک بازی زمان کمی نیست و انتظار می رفت که این بازی، قدرتمند ظاهر شود و همین طور هم شد و بازی شتاب در شهر با ویژگی های بسیار عالی خود توانست سیل عظیمی از هواداران را به خود جذب کند.

بازی شتاب در شهر همانند دیگر بازی های خارجی در زمینه ی آرکید است و کاراکتر اصلی بازی می خواهد که به برترین راننده ی شهر تبدیل شود. هم چنین شهر موجود در بازی یک شهر خیالی است که به گفته ی سازنده های بازی حدود ۱۰۰ کیلومتر مربع وسعت دارد و بازیازها برای اتمام بازی برای بار اول به حداقل ۶ ساعت زمان نیازمند هستند. نکته ی جالبی که این بازی را با دیگر بازی های مشابه ایرانی متمایز می کند در سیستم Open World آن است که هر بازیاز ایرانی با شنیدن اینکه این بازی یک بازی دنیای باز است انگشت به دهان می ماند. این حیرت به همینجا ختم نمی شود. محیط بازی شتاب در شهر به صورت پویا

سازنده: آروین تک با همکاری

بنیاد ملی بازیهای رایانه ای

ناشر: مشخص نیست

سبک: ریسینگ دنیای باز

(Open-World)

پلتفرم: PC

تاریخ انتشار: تابستان ۹۱

حسین احمدی در ژانر ورزشی از سوی بنیاد ملی بازیهای رایانه ای مجوز تولید گرفته است. بی صبرانه منتظر نسخه ای ابتدایی بازی شتاب در شهر هستیم. این بازی قرار بود که در تیر ماه منتشر شود ولی هنوز خبری از انتشار این بازی به بیرون درز نکرده است.

در بازی شتاب در شهر، وجود کارت های ستاره ای است. کارت های ستاره ای در شهر پراکنده شده اند و بازی باز با به دست آوردن هر ستاره با یک قدرت کاربردی بر روی ماشین خود روبه رو خواهد شد. به عنوان مثال سرعت ماشین برای مدت کوتاهی بیش تر می شود یا ماشین پراید دو کمال ناپاوری برای مدت کوتاهی ضد ضربه می گردد! ماشین های موجود در بازی نیز از تنوع قابل قبولی بهره می برند. از اتومبیل های رونمایی شده می توان به پراید، پژو ۴۰۶، سمند DX، رنو، BMW، لکسوس، استون مارتین و لامبورگینی اشاره کرد. نکته ای که در لیست ماشین ها، بازی بازهای ایرانی و بنده را می آزارد در این است که کمبود ماشین های ایرانی در بازی به شدت احساس می شود. در ابتدای بازی نیز بر طبق عادت مرسوم بازی های هم سبک شتاب در شهر، بازی باز مجبور است با ماشین های ساده و کم قدرت همانند رنو و پراید بازی را آغاز کند و با پیشرفت در بازی و کسب اعتبار و پول، ماشین های جدیدتر و بهتر را آزاد کند. بازی شتاب در شهر قابلیت آنلاین ندارد ولی بازی بازها می توانند امتیازات خود را در بانک اطلاعاتی بازی ثبت کنند. ناشر بازی یعنی شرکت "سرزمین رایانه پیشواز" به برترین امتیازات بازی بازها جوایز نفیسی اهدا خواهد کرد.

می توان به موفقیت بازی شتاب در شهر با تغییراتی که در طی ۴ سال ساخت خود پیدا کرده است امیدوار بود. همان طور که در ابتدای پیش نمایش ذکر شد شاید این بازی در مقابل عناوین خارجی نتواند ایستادگی کند ولی در برابر عناوین ایرانی با یک بازی بسیار زیبا و قدرتمند روبه رو خواهیم بود. گفتنی است که شتاب در شهر ۲ به تازگی به نویسندگی



پهلوان باستان

پیش نمایش بازی تراتئون: سفر مهرداد

قاسم نجاری

منشاء دیوان میباشد، و راه پر خطری را در ۸ مرحله‌ی اصلی بازی که هر کدام داری ۶ مرحله‌ی فرعی هستند، دارد.

طبق گفته‌های "برقعی" مدیر پروژه، داستان در این بازی نقش بسیار مهمی دارد و پیام‌های نهفته‌ای در آن واقع است که بازیاز پس از بازی کردن سه گانه‌ی تراتئون و ربط دادن سه شخصیت اصلی بازی و همچنین کشف حقیقت از دید این سه، میتواند این پیام را به خوبی دریابد...

در تنها تریلری که از بازی و در نمایشگاه بازیهای رایانه‌ای سال ۹۱ منتشر شد، مشاهده کردیم که این عنوان از گرافیک خوبی بهره میبرد و نگرانیها در مورد گرافیک بازی که با موتور UDK ساخته شده است برطرف شد. در طراحی محیطهای خارجی، سایه‌های خوب و طراحی قابل قبولی دیدیم و نورپردازی بازی هم از نکات قابل توجه در این تریلر بود. اما همچنین که گرافیک نیست، هست؟

در تنها سند تصویری از گیم پلی بازی و در تریلر ذکر شده دیدیم، این بخش مهم بازی، بسیار ضعیف است! البته کار بر روی این بخش حتما ادامه دارد و حتما سازندگان برای این بخش نقشه‌هایی دارند. در این ویدیو مهرداد را میبینیم که در حال مبارزه با چندین موجود است اما ضربه‌های وی هیچگونه اثری بر روی آن موجودات ندارد و گویی مگسی در حال اذیت کردن این موجودات کره‌ی است! همانطور که گفتیم کار بر روی این بخش ادامه دارد و امید است این مشکلات تا زمان انتشار برطرف شود و شاید هم نشود (!) زیرا این استودیو اکشن بازی را هدف نمیداند و بیشتر به دنبال یک روایت پرمحتواست تا گیم پلی روان و قابل قبول!

چند سال پیش بود که در فروشگاههای بازی، چشمانمان به عنوانی با نام عصر پهلوانان افتاد. یک بازی که از اولین بازیهای ساخت داخل کشور و اولین بازی نقش آفرینی ایرانی محسوب میشد. عصر پهلوانان که برداشتی از شاهنامه بود مشکلات عدیده‌ای داشت و این مشکلات لذت بردن از این عنوان را بسیار سخت میکرد.

اما اکنون استودیوی رسانا افزار شریف در حال ساخت یک ادامه‌ی نه چندان مرتبط برای بازی قبل است و آن را تراتئون نام نهاده.

اولین چیزی که توجه را به خود جلب میکند نام بازی است که انصافا بسیار خوب انتخاب شده و به بطن بازی مینشیند. تراتئون در اصل کلمه "تره‌اته‌اونه" است که همان فریدون و دارنده‌ی سه نیرو معنی میدهد. این سه نیرو به یکی از اصیلترین ویژگیهای تراتئون اشاره میکند و آن سه گانه بودن این بازی است.

بله... با یک سه گانه طرف هستیم که داستان را با مهرداد جنگجو و تنومند شروع، با ادار ادامه داده و با آتار نیز به پایان میرسانیم. همانطور که گفته شد، مهرداد شخصیت قابل بازی نسخه‌ی اول تراتئون است و کاراکتر بعدی که خوب معرفی شده آتار است. "آتار" در اوستا به معنی آذر و آتش است.

"سرزمین سیستان به تسخیر دیوان درآمده و بوراس فردی است که مردم زابل را به شهر جیرفت میبرد. اما جیرفت در پای درخت گورکان بنا شده و درختی مرموز مینمایاند، از طرفی مهرداد که در خدمت سپاه بوراس است به دنبال پیدا کردن

سازنده: رسانا افزار شریف با

همکاری بنیاد ملی بازیهای رایانهای

ناشر: مشخص نیست

سبک: اکشن سوم شخص / نقش آفرینی

پلتفرم: PC

تاریخ انتشار: پاییز ۹۱



اما میرسیم به یکی از بخشهای خوب تراثون، و آن طراحی خوب شخصیت اصلی و دشمنان است. طراحی مهرداد با توجه به خلق و خوی جنگاوریاش، در صورت خشن و بدن ورزیده‌ی او نمایان است که با انیمیشن قابل قبول حرکات وی خیلی خوب از کار درآمده است. طراحی دشمنان نیز به لطف UDK مناسب می باشد اما هنوز هم جای کار دارد.

باید ببینیم سازندگان بازی که قول داده بودند شخصیتها غیر واقعی و تخت جلوه نکنند از پس این قولشان برمیآیند یا نه؟ تراثون نقش آفرینی است، اما انتظار یک نقش آفرینی عمیق را نداشته باشید. به گفته‌ی سازندگان بخش اکشن بازی به دلیل ناآشنا بودن بازیهای ایرانی با این سبک به بخش نقش آفرینی آن میچرید تا لذت بازی کردن این عنوان بیشتر شود. هنوز چیزی از صداگذاری و موسیقی بازی در اختیار نداریم اما همان قطعه موسیقی که در تریلر بازی شنیدیم بسیار خوب و حماسی ساخته شده و اگر دیگر موسیقیهای بازی نیز همینگونه ساخته شود میتوان امید یک موزیک حماسی را در یک بازی حماسی داشت. با توجه به گفته‌های تیم سازنده، کار ساخت بازی تا اواخر تابستان به اتمام خواهد رسید و شاید بتوانیم این عنوان را در پاییز ۹۱ تجربه کنیم.

تراثون از یک تیم ۱۰ نفره در هستهی اصلی و چندین برنامه‌نویس و مدلساز و ... تشکیل و ساخته شده که حالا پس از ساخت بازیهای مشابه تجربه‌ی کسب کرده و ایجاد توقعی نموده که این کار استودیو را کمی سخت میکند. بالاخره ساختن یک بازی نقش آفرینی برای بازیهای که ویچر ۲ را بازی کرده‌اند کاری بس سخت است!

روایتی از توطئه ای بزرگ پیش نمایش بازی تر کمینچای

آیدین نوری

دوباره به همان شخصیت اصلی باز خواهیم گشت و مثل بعضی از بازی‌های خارجی با داستان چند خطی‌ای روبرو نیستیم. به گفته‌ی مرتضی رضایی، مذاکراتی با همان شرکت پخش‌کننده‌ی میرمنا برای عرضه در خارج از کشور صورت گرفته و به زودی همزمان با پخش داخلی، فروش خارج از ایران آن نیز صورت می‌پذیرد. در تر کمینچای به دلیل دارا بودن صحنه‌های سینمایی، دیگر مشکل پایان ناگهانی مرحله‌هایی که در میرمنا داشتیم را شاهد نخواهیم بود. مرتضی رضایی در رابطه با این مشکل در میرمنا از کاربران عذرخواهی کرد و گفت: به دلیل داشتن اولین تجربه و محدودیت‌ها و بودجری کم نتوانستیم به خوبی پایان‌ها را تنظیم کنیم. انشالله ما تلاش می‌کنیم که بتوانیم محصول به محصول، قدم به قدم کیفیت رو بهتر و جذاب‌تر کنیم.

صحنه‌های سینمایی این بازی تاریخی به ۷ زبان زنده دنیا زیرنویس شده که عبارتند از: ارمنی، انگلیسی، عربی، آلمانی، روسی، فرانسوی و ترکی استانبولی.

روی انجین Torque برای راحت‌تر شدن و اضافه کردن المان‌های مختلفی مانند دو زبانه کردن بازی و اضافه کردن المان‌هایی در گیم پلی، کارهای متفاوتی انجام و کدهایی اضافه شده است. در این بازی شخصیت‌ها به دو زبان فارسی و آذری سخن می‌گویند که قابلیت انتخاب زبان شخصیت‌ها توسط گیم‌ر در این بازی وجود دارد. صدای شخصیت‌های دشمن در این بازی به زبان روسی است. هم‌چنین صحنه‌های سینمایی

کشورمان و خصوصاً تاریخی که خیلی برای ما در این دوره اهمیت دارد را به گروه نوجوانان و جوانان ارائه مطلب بدهیم و این گروه بتوانند از این مطالب درس‌ها و پندهایی را بگیرند.

با توجه به تریلر بازی، فقط دو وضعیت آب و هوایی را مشاهده می‌کنیم که یکی هوای بارانی و دیگری هوای صاف و ابری است که بیش‌تر مراحل بازی هم در آب و هوای بارانی سپری می‌شود. آفتاب و روشنایی صبح و تاریکی و سیاهی شب، مراحل بازی را تشکیل می‌دهند.

تنوع زیادی در تعداد دشمن‌ها به چشم نمی‌خورد اما گویا تنوع سلاح‌ها نسبت به میرمنا بهبود داشته است.

تنوع زیادی در تعداد دشمن‌ها به چشم نمی‌خورد اما گویا تنوع سلاح‌ها نسبت به میرمنا بهبود داشته است.

بازی دارای ۱۲ مرحله است که حدود ۵۰ دقیقه صحنه‌های سینمایی-روایتی دارد که ۲۲ کات سین سه بعدی و ۶ کات سین ۲ بعدی آن را شکل می‌دهند که ماجراهای عهدنامه‌ی تر کمینچای در اون شفاف‌سازی و بیان می‌شود. روند بازی از لحاظ زمانی نسبتاً طولانی است.

در بازی تر کمینچای شخصیت‌های داستانی بازی طی گذر زمانی ۱۰ ساله پیرتر و از جوانی به میان سالی و از میان سالی به پیری تبدیل می‌شوند و تغییرات چهره‌شان کاملاً مشخص است.

شخصیت بازی را گیم‌ر انتخاب نمی‌کند بلکه در روند بازی و در یک مرحله جای شخصیت اصلی بازی با دوستش عوض می‌شود و بعد از اتمام آن مرحله خاص

بازی تر کمینچای یک بازی در سبک اکشن اول شخص شوتر (FPS) است که به موضوع نبرد تاریخی دوران قرارداد باطل و ناعادلانه‌ی تر کمینچای در زمان قاجار می‌پردازد. در این بازی رایانه‌ای، داستان نیم قرن پس از شجاعت‌ها و رشادت‌های میرمنا و یارانش، در شمال غرب اتفاق می‌افتد که موضوع مبارزات عباس میرزا و مردم آذربایجان علیه نیروهای تزاری روس را به نمایش می‌گذارد. در این بازی با شخصیت‌های موثر در دفاع مردمی

آذری‌ها و هم‌چنین شخصیت عباس میرزا و لیهید آشنا می‌شویم. این بازی هم یک روایت تاریخی دارد از داستان عهدنامه‌ی تر کمینچای و عهدنامه‌ی گلستان که در اصل داستان حول دوتا دوست می‌چرخد

که ما در بازی، جای این دوتا شخصیت بازی می‌کنیم. شخصیت‌ها دارای سندیت تاریخی هستند یا اگر به خاطر نوع روایت داستانی‌ای که بازی دارد شخصیتی تازه سعی کرده‌اند که مشابه آن شخصیت‌ها در تاریخ وجود داشته باشد. ولی یک

سری شخصیت‌های معروف تاریخی و شخصیت‌هایی که قرار است که زمان و مکان و اتفاقات، حول آن‌ها کلید بخورد بیش‌تر همان شخصیت‌هایی هستند که در

تاریخ بوده‌اند. داستان این بازی نسبت به میرمنا طولانی‌تر است. مرتضی رضایی، مدیر پروژه‌ی تر کمینچای، گفت: عملاً می‌توان گفت به عنوان یک بازی تاریخی با

توجه به استقبال خیلی خوب مردم از بازی قبلی، خیلی انتظار داریم که با توجه به اینکه مردم بیش‌تر روی این عهدنامه‌ها آگاهی و شناخت دارند، بتوانیم انشالله موفقیت بیش‌تری را در شناساندن تاریخ



ویلاک رسمی بازی میرمنا

درس می گیرن و یک ذره از خاکمون رو تسلیم دشمن نخواهند کرد. من، آراز، قول می دم که تر کمینچای؛ عقده ای شده که خودش مانع تکرار خودش خواهد بود. فقط نسل به نسل باید منتقل بشه. باید داستانش به هر زبانی تعریف بشه تا غبار تاریخ اون رو محو نکنه.

عهدنامه ی تر کمینچای قراردادی است که در ۱ اسفند ۱۲۰۶ پس از پایان جنگ ایران و روسیه در قفقاز جنوبی و آذربایجان، بین روسیه و ایران امضا شد. مفاد این عهدنامه به شرح عناوین زیر است:

۱- واگذاری ایران و نخجوان (علاوه بر سرزمین هایی که در عهدنامه ی گلستان به روس ها واگذار شده بود) به دولت روسیه و تخلیه تلاش و مغان از سپاه ایران.

۲- پرداخت پنج میلیون تومان به طور اقساط از طرف ایران به روسیه به عنوان غرامت.

۳- اجازه عبور و مرور آزاد به کشتی های تجاری روسی در دریای مازندران.

۴- رضایت به انعقاد یک عهدنامه ی تجاری بین ایران و روسیه و حق اعزام کنسول.

۵- حمایت روسیه از ولیعهدی عباس میرزا و کوشش در به سلطنت رساندن وی پس از مرگ شاه.

۶- استرداد اسرای طرفین.

۷- اعطای حق قضاوت کنسولی به اتباع روسیه.

سازنده: اسپرس پویانما

ناشر: لوح زرین نیکان

سبک: اکشن اول شخص

پلتفرم: PC

تاریخ انتشار: مشخص نیست

بخشی از سناریو و گفته های آراز، شخصیت اصلی در بازی تر کمینچای: من سال های زیادی را در جنگ بودم. بهترین سال های عمرم رو. جنگ هایی که یا اجنبی ها به ما تحمیل کردند و یا خیانت یک عده دیگه باعث روشن شدن آتیششون شد. جنگ هایی که هم من خیلی از مهم ترین چیزهای زندگیمو توش از دست دادم، هم خیلی از مردم کشورم و هم خود کشورم. ما با تمام توان از کشورمون دفاع کردیم، اما شاید تمام توانمون کافی نبود. ما با دشمنمون مردانه جنگیدیم و از جون مایه گذاشتیم. من وجدانم راحته که کم فروشی نکردیم. این وسط فقط عده ی کمی بودن که خائن و یا بی کفایت بودن. اما مشکل اینجاست که اون افراد خائن و بی کفایت در نتیجه جنگ، موثرتر از کسانی بودن که وطن پرست بودن و تمام زندگیشون رو برای دفاع خرج کردن. ما در جنگ شکست خوردیم و خیلی خسارت دیدیم. این یک حقیقته! ما قسمت های زیادی از خاک کشورمون رو از دست دادیم و استقلال کشورمون تحت تاثیر نتیجه جنگ قرار گرفت. کسی که نمی تونه منکر خسارت های بشه که نه تنها به مردم، بلکه به سرزمینمون وارد اومد. ضررهایی که ما توی این جنگ بهمون وارد شد و حقارتی که کشیدیم مثل به بغض شد تو دل تمام مردم با وجدان این سرزمین. من و تمام مردم این بغض رو به فرزندانشون و اون ها هم به فرزندانشون انتقال می دن. این بغض نسل به نسل با ما است تا روزی اگه دوباره اجنبی فکر تجاوز به خاک ما از سرش گذشت، سر باز کنه. وقتی اون بغض سر باز کنه، فرزندان ما اون رو سر دشمنشون خالی می کنن و من می دونم که اون ها مردونه خواهند جنگید. فرزندان ما از ما

این بازی تاریخی به ۷ زبان زنده دنیا زیرنویس شده که عبارتند از: ارمنی، انگلیسی، عربی، آلمانی، روسی، فرانسوی و ترکی استانبولی. موسیقی بازی به دلیل فضا و دربرداشتن موسیقی های سنتی آذربایجانی کاملاً نسبت به میرمنا عوض شده و پیام آزادی که موسیقی های جالبی را برای میرمنا ساخته بود دوباره روی تر کمینچای هم کار کرده و وقت گذاشته است. و نکته ی خوبی که این بازی نسبت به میرمنا دارد این است که در کات سین ها با قطع شدن ناگهانی موسیقی روبرو نخواهیم بود اما شاید در خود بازی دوباره شاهدش باشیم! مدیر پروژه می گوید: قیمت این محصول در بازار ایران یک دهم قیمت جهانی این بازی در خارج از ایران تعیین گردیده است و احتمالاً قیمتی حدود پنج هزار تومان خواهد داشت. بازی ایرانی تر کمینچای برای گروه سنی بالای ۱۲ سال طراحی شده که با توجه به سبک اکشن این بازی، یکی از پرطرفدارترین گزینه های انتخابی گروه سنی نوجوانان و جوانان ایرانی می باشد. و خبر خوشی هم که به گیمرها می دهم این است که به پکیج میرمنا یک بسته ی الحاقی اضافه می شود و به جای ۸ مرحله ۱۲ مرحله دارد؛ یعنی ۴ مرحله اضافه می شود تا داستان را تقریباً کامل کند. این پکیج از آبان ماه قابل تهیه و استفاده است. مراحل تولید بازی تر کمینچای تمام شده و مراحل پولیش اش در حال سپری شدن است. برنامه ریزی شده که بازی تر کمینچای در مهر یا آبان سال جاری روانه ی بازار شود تا مخاطبان در اتفاقات عهدنامه ی تر کمینچای به چالش کشیده شوند.

وقتی روی کثیف جنگ نمایان میشود اولین رونمایی از بازی زمان جنگ ۲

دانیال نوروزی

آینده محل‌های دیگری هم به بازی اضافه شود، و این محل‌ها قرار است تا حد ممکن از روی مدل اصلی خود شبیه‌سازی شوند. داستان اصلی بازی در مورد حمله‌ی جنگنده‌های رژیم صهیونیستی به یکی از مراکز تولید سوخت هسته‌ای ایران است که ایران هم تصمیم می‌گیرد در اقدامی تلافی‌جویانه چند مرکز مهم نظامی اسرائیل را هدف بگیرد. جنگنده‌های ایرانی پس از موفقیت در انجام مأموریت مورد اصابت ضد هوایی‌های اسرائیلی قرار می‌گیرد که یکی از این هواپیماها سقوط کرده ولی خلبان جان سالم به در می‌برد. حال این خلبان که از سربازان قهار ارتش هم محسوب می‌شود تصمیم می‌گیرد به دل دشمن بزند و اهداف مهمی را از بین ببرد. نسخه‌ی قبلی Wartime که مادی برای بازی کرایسیس بود در سال ۱۳۹۰ موفق به اخذ مقام بهترین ماد سال ایران شد ولی حالا سازندگان آن ماد با تیمی تکمیل‌تر به سراغ پروژه‌ای مستقل رفته‌اند و باید منتظر یک بازی کامل باشیم.

با این اوصاف باید منتظر یکی از قوی‌ترین بازی‌های ایرانی باشیم که مراحل اولیه‌ی ساخت آن شروع شده است، و امیدواریم که بازی‌سازان ایرانی بتوانند هر روز به استانداردهای جهانی بازی‌های رایانه‌ای نزدیک‌تر شوند و حتی بتوانند با بازی‌های خارجی به رقابت بپردازند.

طرح اولیه‌ی بازی Wartime ۲ چندی پیش توسط آقایان مسعود معاوی (مدیر استودیو اپیدمیک) و رضا حسینی (مدیر Designer استودیو اپیدمیک) مطرح شد که در آغاز به صورت یک خط داستانی ساده روایت می‌شد اما با گذشت زمان داستان این نسخه از Wartime به یکی از پیچیده‌ترین و پراکشن‌ترین بازی‌های ایرانی تبدیل شده که قصد دارد بازیازان را از همان لحظه‌ی اول بازی وارد یک نبرد خونین کند. طبق اطلاعاتی که آقای رضا حسینی در اختیار گیمفا پلاس قرار داده است، نشان می‌دهد که Wartime ۲ یکی از بهترین گیم پلی‌ها را در بین بازی‌های ایرانی خواهد داشت زیرا سعی شده در این بازی از لحاظ گرافیک، گیم پلی، صداگذاری و ... به حد استانداردهای جهانی برسد. سازندگان این بازی اذعان داشتند که تمام تلاش خود را خواهند نمود تا از تمام پتانسیل‌های موتور بسیار قوی شرکت Crytek یعنی CryENGINE ۳ استفاده کنند. زیرا در حال حاضر تنها استودیویی که در ایران توانسته به بهترین نحو از این انجین استفاده کند استودیوی Epidemic Entertainment بوده است که گاهی این شرکت را Crytek IR نیز می‌نامند. در Wartime ۲ قرار است شما در نقش چند نفر از اعضای نیروهای مختلف ارتش جمهوری اسلامی ایران نقش آفرینی کنید و تا به اینجای کار مکان‌هایی که از سوی سازندگان اعلام شده تهران، مرزهای بین لبنان و رژیم صهیونیستی، سوریه و ترکیه (!) بوده است که شما در این مناطق به جنگ خواهید پرداخت! و همین‌طور سازندگان بازی اعلام کرده‌اند که قرار است در

سازنده: اپیدمیک

ناشر: مشخص نیست

سبک: اکشن اول شخص نظامی

پلتفرم: PC

تاریخ انتشار: مشخص نیست

WARTIME 2

پروژه ویژه

Special case

استودیوی بازی سازی راسپینا (پردیس هنر راسپینا) که اول با نام تیگرا شناخته شده بود، در سال ۱۳۸۸ تأسیس شد و فعالیت خود را در زمینه طراحی و ساخت بازی های رایانه ای آغاز کرد. در طول ۳ سال گذشته با اینکه استودیوی راسپینا هیچ محصولی در شاخه ی بازی های رایانه ای ارائه نداده ولی در کارنامه ی حرفه ای خود، پروژه های اعجاب انگیزی را مانند عنوان نیمه کاره ی تعهد سیاه دارد و هم اکنون در حال ساخت بازی ارتش های فرازمینی، یک عنوان شو تر اول شخص با موتور UDK است. شاید بتوان از ارتش های فرازمینی به عنوان نقطه ی عطف جلوه های بصری در صنعت بازی سازی ایران اشاره کرد. برنامه نویسان و طراحان جوان و پرکار این تیم با پشت سر گذاشتن موانع و مشکلات بسیاری که در راه ساخت بازی کشورمان است، به سختی در حال پیشبرد پروژه هستند و به زودی شاهد این عنوان عظیم خواهیم بود.

استودیوی راسپینا در حرکتی بسیار هوشمندانه، به جای عرضه ی بازی به صورت سالانه و با کیفیت های متوسط، در طول سه سال گذشته به مطالعه ی دقیق موتور گرافیکی UDK و تکمیل کردن پروژه ی خود، ارتش های فرازمینی، به صورت آهسته و پیوسته پرداختند که بسیار ستودنی است. شاید اگر پیش تر بازی سازان کشور به جای عجله در ارائه ی بازی مقداری بر روی مباحث دیگر تحقیقات لازم را انجام می دادند، شاهد کیفیتی به مراتب بالاتر نسبت به چیزی که داریم می بینیم، بودیم.

علاوه بر پروژه ی ارتش های فرازمینی، استودیوی راسپینا دو پروژه ی متوقف شده دارد که بگی تعهد سیاه است که به آن اشاره کردیم و دیگری یک عنوان در سبک ترسناک است که هیچ گونه اطلاعاتی از این بازی تاکنون به بیرون درز نشده و هنوز سرنوشت این بازی مشخص نیست.

در پرونده ای که پیش روی شماست مصاحبه ای اختصاصی و داغ را با آقای آریا اسرافیلیان، مدیر استودیو و کارگردان عنوان وهم چنین آقای محمد زهتابی، کارگردان فنی و برنامه نویس تیم تدارک دیدیم که به نکات جالبی در مورد این پروژه و دیگر کارهای استودیو اشاره شده است. بعد از مصاحبه، پیش نمایشی بزرگ از عنوان مورد انتظار ارتش های فرازمینی با توجه به مشاهدات صورت گرفته از استودیو و هم چنین تست بازی و گیم پلی آن در داخل استودیو به نکارش درآمده است.

E.T. ARMIES



ارتش های فرازمینی

RASPINA

WWW.RASPINA.CO/ETARMIES

پیش‌نمایش عنوان "ارتش‌های فرازمینی"

روشنه‌ی امید صنعت بازی‌سازی ایران

دانیال نوروزی

اختیار ایران است. شخصیت اصلی بازی که نام آن هنوز افشا نشده است، به همراه گروهی برای مقابله با حمله اعزام می‌شوند.

اگر توجهی به داستان بازی داشته باشید، به صورت کاملاً غیرمستقیم متوجه شباهت آن با داستان سری "کیلزون" می‌شوید. داستان این بازی هم در مورد ملتی است که بر روی سیاره‌ای طرد شدند ولی آن‌ها تصمیم به تجهیز خود می‌گیرند و علیه حکومت زمین طغیان می‌کنند. داستان "ارتش‌های فرازمینی" در بین دیگر داستان‌های داخلی در ژانر اول شخص، یک سرگردن بالاتر است و پتانسیل‌های بسیاری برای تبدیل شدن به داستانی پر چالش و عمیق را دارد. البته طبق گفته‌ی سازندگان بازی، به علت کم بودن امکانات و گیم پلی چهار یا پنج ساعته‌ی بازی، نباید انتظار که باید و شاید انتظار شخصیت پردازی‌های عمیق و چند بعدی داشته باشیم ولی تمام سعی سازندگان این است که حداقل استانداردهای بین‌المللی در یک بازی شوتر اول شخص رعایت شود.

ما اجازه داده شود تا نگاهی نزدیک از استودیو و بازی داشته باشیم. در ادامه‌ی پیش‌نمایش به بررسی نکات مهم بازی، گرافیک، گیم پلی و خط داستانی آن خواهیم پرداخت و مشاهدات زنده و تجربه‌ی گیم پلی این بازی را از نزدیک برای شما خواننده‌ی عزیز ویژه‌ی نامه‌ی گیم‌فایلاس بازگو خواهیم کرد.

مزه‌ی تلخ جنگ را بچشید

به راستی انتظار ما از یک عنوان شوتر اول شخص با دیدن بازی‌هایی مانند ندای وظیفه که داستانی عمق‌گرا و شخصیت‌پردازی مطلوبی دارند در چه حدی خواهد بود؟ حال این انتظارها را باید از یک بازی ایرانی داشت؟ اگر این سوال را سال پیش می‌پرسیدم جوابش برایم بسیار سخت بود ولی حال، جوابم را با "ارتش‌های فرازمینی" خواهم داد. داستان بازی در آینده‌ای دور روایت می‌شود. جایی که زمین به دلیل کمبود منابع انرژی و جنگ‌هایی که در آن رخ داده، محل نامناسبی برای زندگی شده است و کشورهایی که به پیشرفت‌های شگرفی رسیده‌اند، قدم بر روی سیاره‌های دیگر به امید یافتن منابع انرژی بیش‌تر و قوی‌تر گذاشته‌اند. یکی از کشورهایی که توانست از بحران زمین بگریزد، ایران بود. کسانی هم که نتوانستند از زمین بگریزند "طرشدگان" نام گرفتند و مجبور شدند بر روی زمینی که به سوی نابودی می‌رود زندگی کنند. اما داستان به همینجا ختم نمی‌شود. پس از سال‌ها، گروه "طرشدگان" با تجهیز خود و ایجاد ارتشی عظیم، تصمیم به حمله علیه سیارات دیگر می‌گیرند. یکی از این سیارات که مورد هجوم قرار می‌گیرد در

بازی‌های ویدیویی در سراسر دنیا به عنوان صنعتی بسیار سودآور و مهم در سال‌های اخیر مطرح شده و پیشرفت‌های روزافزون این صنعت باعث گشته توجه بسیاری در ایران نیز به این مهم جلب شود. در چهار پنج سال گذشته ما شاهد رشد صنعت بازی‌های ویدیویی و تأسیس استودیوهای مختلف برای ساخت بازی‌های ایرانی بودیم و با اینکه این رشد به خاطر کمبود امکانات کند است ولی باز هم جای تعجب را باقی می‌گذارد که جوانان و استودیوهای محصولاتی را تولید می‌کنند که مشابه تولیدات میلیونی خارج از کشور است. یکی از این استودیوها، استودیوی راسینا است. دومین دوره‌ی نمایشگاه بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران بود. ازدحام جمعیت در نمایشگاه به نسبت دوره‌ی قبل بسیار بیش‌تر بود و حاضران در این نمایشگاه هم افزایش پیدا کرده بودند. در گوشه‌ای از سالن جمعیت کثیری روبه‌روی غرفه‌ی استودیوی راسینا جمع شده و انگشت به دهان چشم به LCD تبلیغاتی آن دوخته‌اند. وقتی نزدیک شدم تا تبیین اوضاع از چه قرار است یا صحنه‌ی بسیار عجیب و حیرت‌انگیزی روبه روی شدم. تریلر بازی ارتش‌های فرازمینی همگان را یاد بازی‌های میلیون دلاری آمریکایی و اروپایی انداخته بود. گرافیک خیره‌کننده و فضا‌سازی بسیار ریلیستیک در کنار گیم پلی باورنکردی و سینماتیک حتی بعضی از حضار را به شک و تردید در مورد صحت چیزی که می‌بینند، انداخت. پس از صحبت‌هایی که با تیم سازنده داشتیم قرار شد پرونده‌ی ای ویژه‌ی این بازی که شامل پیش‌نمایش و مصاحبه‌ای اختصاصی است تهیه و به

از زیبایی بصری تا زشتی جنگ !!

مهم‌ترین و اصلی‌ترین دغدغه‌ی بازی سازان ایرانی، نبود امکانات و دانش کافی برای استفاده از موتورهای گرافیکی قدرتمند برای گرفتن خروجی‌های با کیفیت و راضی‌نگه داشتن طیف عظیم و پرتوقع بازی‌سازان ایرانی است. به علت نبود امکانات، بودجه‌ی کافی و مراکز آموزشی معتبر برای بازی‌سازی، ما شاهد بازی‌های ایرانی در سطح بازار داخلی هستیم که از گرافیک نسل قبل برخوردارند و به هیچ وجه پاسخگوی نیاز بازی‌سازان ایرانی که بیش‌تر انتظار گرافیک‌های خارق‌العاده را دارند، نیستند.

"ارتش‌های فرازمینی" و تیم کارکشته و خلاق استودیوی راسپینا، در گام اول خود سعی در رفع مشکلات و محدودیت‌های گرافیکی دارند و در این امر بسیار موفق بودند. اولین تریلر منتشر شده از بازی که در نمایشگاه بین‌المللی تهران اجرا شد، به طور کامل خروجی گرافیکی موتورUDK را به رخ می‌کشید. فضا‌سازی بسیار زیبا و داینامیک، سیستم ذرات معلق و تکسچرها، پرکیفیت در کنار نورپردازی قابل قبول، گواه این را می‌دهد که با عنوانی بسیار قوی از نظر گرافیکی روبه‌رو هستیم. تیم راسپینا در گام اول با موتور Unity که بسیار در بین بازی‌سازان ایرانی (موتوری که در بازی مبارزه در خلیج عدن استفاده شد) محبوب است شروع به کار کردند ولی پس از انتشار موتور UDK در سال ۲۰۰۹ توسط شرکت Epic Games، تیم راسپینا تصمیم گرفت با در اختیار گرفتن یک موتور، پروژه‌های خود را بر مبنای UDK پایه گذاری کند. اولین پروژه‌ای که با این

موتور آغاز شد، عنوان فانتزی **تعهده سیاه** بود و دموی تکنیکی از این بازی نیز توانستند منتشر کنند ولی به علت عدم فضای کاری مناسب در داخل کشور، پروژه به صورت نیمه کاره رها شد و تیم راسپینا تمرکز خود را بر روی عنوان ارتش‌های فرازمینی گذاشت. بسیاری پس از دیدن اولین تریلر بازی ارتش‌های فرازمینی، آن را انیمیشنی از پیش‌رندر شده دانستند که هیچ ربطی به بازی ندارد. ولی یک چنین چیزی صحت ندارد! در طول بازدیدید که تیم مجله‌ی گیم‌فاپلاس از استودیوی راسپینا داشت، سازندگان بازی اجازه‌ی دیدن و حتی بازی کردن مقداری از گیم پلی را دادند. انتظاراتی که ما قبل از دیدن گیم پلی داشتیم بسیار بالا بود ولی گیم پلی فراتر از انتظار بود.

از نحوه‌ی راه رفتن کاراکتر بازی شروع می‌کنم. نحوه‌ی حرکت کاراکتر و دید او به محیط فراتر از حد استاندارد است که شاید در بازی‌های بزرگ سبک اول شخص مشاهده شده است. نحوه‌ی تکان خوردن و حرکت کاراکتر به بازیکن حس واقعی بودن این حرکت را می‌دهد و زاویه‌ی دید کاراکتر و وضوح دیدش که به خاطر گرد و غبار صحرایی مقداری کم سو و خدشه دار گشته، بسیار واقعی و تمیز کار شده است.

چیزی که توجه ما را بسیار جلب کرد، جزئیات بالای بازی چه در محیط و چه در شخصیت و سلاح‌های بازی بود. وقتی گلوله‌ای به دیوار شلیک می‌شود، برخلاف بازی‌های دیگر که فقط جای سوراخ شدن را می‌بینیم، در صدم ثانیه‌ی اول برخورد، سرخی جای گلوله قابل مشاهده هست و اگر گلوله به جای بسیار سختی برخورد کند، جرقه‌هایی تولید می‌شود. فیزیک واقعی این جرقه‌ها توجه ما

را بسیار جلب کرد. با اینکه بازی از فیزیک داخل موتور بهره می‌برد و هیچ گونه موتور جانبی برای ایجاد فیزیک در کار نیست، ما در دموی قابل بازی هیچ‌گونه فرو رفتگی اجسامی را مشاهده نکردیم. حتی ذرات جرقه‌ای که به آن اشاره داشتیم پس از به وجود آمدن، به اجسامی که در سر راه حرکت آن‌ها هستند برخورد و مسیرشان تغییر می‌کند تا به زمین برسند. طراحی آتش، چیزی بود که توجه‌مان را جلب کرد. حرارت آتش و زیاده‌های آن به خوبی قابل حس بود. خروجی UDK در بازی ارتش‌های فرازمینی واقعا عالی است.

با اینکه اشکالاتی از قبیل دیر لود شدن تکسچرها در هنگام آغاز شدن دموی مشاهده شد ولی گرافیک بصری بازی موثرترن ما سیخ کرد. تیم راسپینا تمامی مهارت‌های خود را رابطه با موتور UDK را بیش‌تر به سبب تلاش و کوشش شبانه روزی خود برای یادگیری آن به صورت تجربی می‌دانند و به دست آوردند.

برخلاف تصور کسانی که تریلر بازی را مشاهده کرده‌اند، "ارتش‌های فرازمینی" دارای محیط‌های متنوع هم از نظر آب و هوایی و هم از نظر محیطی است. در تصاویر هنری که از بازی منتشر شده، ما می‌توانیم محیط‌های یخی، پالایشگاه و منطقه‌ای صحرایی را مشاهده کنیم که هر کدام شرایط آب و هوایی ویژه و طراحی‌های دشمنان بازی و ایجاد حرکت در آن‌ها صرفا انیمیشنی از پیش تعیین شده نخواهد بود و طبق اعلام سازندگان، حتی برای NPC‌های بازی نیز موشن کپچر انجام خواهد شد تا شاهد حرکات طبیعی و با حداقل تکرار باشیم.



به نوعی بر روی خط استانداردهای جهانی که توسط بازی‌هایی مانند "کیلزون" یا "کرایسیس" تعریف شده حرکت می‌کند و سیر صعودی را طی می‌کند.

جهشی ایرانی برای هدفی جهانی

استودیوی راسپینا تمام تلاش خود را می‌کند تا بتواند یک استایل خاص را در بازی‌سازی ایران پیاده کند و محصولاتی را ارائه دهد که تحولات عظیمی را ایجاد کند. زمزمه‌هایی از حمایت‌های خارجی از این محصول به گوش می‌رسد و سازندگان بازی نیز این را تایید کرده اند. احتمال انتشار بازی بر روی کنسول‌ها نیز تکذیب نشد و اگر بشود با استودیویی خارجی مذاکره کرد تا بازی را برای کنسول‌ها پورت کنند شاید بشود "ارتش‌های فرازمینی" یا "E.T. Armies" را در بازارهای جهانی مشاهده کرد. هنوز هیچ تاریخ انتشاری برای بازی درنظر گرفته نشده است ولی سازندگان بازی تابستان سال آینده را زمان فرود بازی بر بازارهای داخلی اعلام کرده اند.

نام: ارتش‌های فرازمینی

سازنده: پردیس هنر راسپینا

ناشر: نامشخص

سیک: شوتر اول شخص

پلتفرم: PC

تاریخ انتشار: زمانی نامعلوم در سال ۹۲

وجود دشمنان پر تعداد و تعدادی یار که در کنار شما حضور خواهند داشت به ضرب آهنگ اکشن بازی کمک خواهند کرد. هنوز سازندگان بازی تایید نکرده اند که آیا بازیکن می‌تواند از وسایل نقلیه نیز استفاده کند یا خیر ولی این امر را دور از ذهن توصیف نکردند. از دیگر ویژگی‌های گیم پلی بازی می‌توان به هوش مصنوعی دشمنان اشاره کرد. برنامه‌نویسان استودیوی راسپینا سعی دارند با ارائه‌ی تعاریف مختلف از موقعیت‌های متنوع، عکس‌العمل‌های متفاوتی را برای دشمنان رقم بزنند. در طول مصاحبه‌ای که با عوامل بازی داشتیم، بحث هوش مصنوعی و انواع آن در بازی‌های مختلف مطرح شد، اگر در بازی "فار کرای ۲" توجه کرده باشید، وقتی دشمنی را از ناحیه‌ی پا و از فاصله‌ی دور مورد اصابت گلوله‌ی تک تیرانداز قرار می‌دهید، دشمنان دیگر در منطقه سعی می‌کنند فرد زخمی را از محل دور کنند یا در بازی "کیلزون ۳" بیش از ۱۰۰ نوع مرگ برای دشمنان برنامه‌نویسی شد، با این اوصاف و مثال‌ها، سوال شد که آیا یک چنین چیزهایی را در "ارتش‌های فرازمینی" نیز مشاهده خواهیم کرد؟ جواب سازندگان بازی مثبت بود و گفته شد سعی می‌شود بهترین هوش مصنوعی ممکنه را برای هر کدام از عوامل داخل بازی برنامه‌ریزی شود و بازی هر چه بیش‌تر به سمت واقعیت برود. ولی تنها مشکل بر سر راه تحقق کامل این هدف، مهیا کردن هزینه‌های پروژه است که فعلا بودجه بسیار محدود شده. ولی با این تعاریف، گیم پلی "ارتش‌های فرازمینی"

سرباز ایرانی یا سرباز جهانی؟

در سال‌های اخیر، تعاریف بسیاری برای گیم پلی در ساختار بازی‌های ژانر اول شخص از نو پایه‌گذاری شده است. در شاخه‌ی شوترهای نظامی، سه بازی "تدی و طیفه"، "تلفیلد" و "آرما"، هر کدام به ترتیب گیم پلی‌های آرکید/سینماتیک، واقع‌گرایانه/سینماتیک و شبیه‌ساز کامل جنگ را ارائه دادند. در سوی دیگر، شوترهای علمی تخیلی وجود دارند که از نظر ساختاری خود را به شوترهای نظامی نزدیک کرده‌اند. مانند چیزی که در عنوان "کیلزون" شاهد هستیم، محیطی تخیلی ولی گیم پلی واقع‌گرایانه و ریتمی نظامی. اما بازی ایرانی "ارتش‌های فرازمینی" در کدام شاخه قرار خواهد گرفت؟

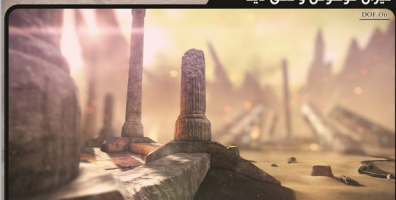
"ارتش‌های فرازمینی" طبق گفته‌ی سازندگان بازی دارای ریتمی تند و کاملا اکشن خواهد بود. هیچ‌گونه المان مخفی‌کاری در بازی وجود نخواهد داشت و بازیکن عمدتاً خود را در میان درگیری‌های سنگین خواهد دید. البته این بدان معنا نخواهد بود که سبک گیم پلی بازی چیزی شبیه به بازی‌هایی مانند سام مصمم باشد، بلکه مخلوطی از ویژگی‌های سینماتیک عناوین مطرح مانند ندای وظیفه و اتمسفرهای تخیلی "کیلزون" یا "کرایسیس" خواهد بود. به مانند تمامی شوترهای استاندارد دنیا، اسلحه دارای هدف‌گیری از روی نشانگر هم خواهد بود و آنطور که مشاهده کردیم شخصیت بازی قادر به حمل ۳ اسلحه بود که شاید این رقم در آینده کاهش یا افزایش پیدا کند. بازیکن در طول مراحل همیشه تنها نیست و به دلیل



مطمئن باشید میازهای هم
یا این سفینه‌ها داشته باشیم



میازان فوکوس و عمق دید



DOF ON



ET: THE GREAT BEYOND



DOF OFF



ET: THE GREAT BEYOND

طراحی اسلحه و زاویه دید
بسیار جالب و پرجزئیات کار شده است



مصاحبه با عوامل استودیو راسپینا

دومین نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای تهران عناوین متفاوتی را به خود دید، اما اگر از افرادی که از این نمایشگاه بازدید کردند در رابطه با یک عنوان که بیش از همه توجه آن‌ها را به خود جلب کرد سوال کنید، حتماً نام "ارتش‌های فرازمینی" و استودیوی خالق آن یعنی "راسپینا" را خواهید شنید. عنوانی که با نمایش گرافیکی خیره‌کننده‌ی خود همگان را حیرت زده و توجه همه را به سمت خود معطوف کرد. اگر پای حرف‌های بازدیدکنندگان این رویداد نشسته باشید حتماً شنیده‌اید که ویدئو پخش شده در نمایشگاه امسال یک Footage از خود روند بازی بوده و با استفاده از موتور پایه بازی به اجرا درآمده است. به شخصه نمی‌توانستیم این را درک کنم که چگونه یک استودیوی بازی‌سازی داخلی به چنین سطحی از کیفیت در بخش جلوه‌های بصری برسد. به همین خاطر به همراه دانیال نوروزی، مدیریت گیمفا، به استودیوی این تیم اخلاق رفتیم و با دو تن از افراد نام‌آشنای این تیم، یعنی آقایان آریا اسرافیلیان و محمد زهتابی گفت‌وگویی را صورت دادیم. روز عید فطر، جای و ساعت‌ها حرف‌های ناگفته از ارتش‌های فرازمینی و صنعت گیم ایران...

در رابطه با این متن سعی شده است که از حالت خشک یک مصاحبه خارج شده و به نوعی مکالمه‌ی چند ساعته‌ی اعضای گیمفا با راسپینا بدون هیچ گونه کم و کاستی به رشته‌ی تحریر درآید.

اول از همه این که چند درصد از پروژه تا به این لحظه پیش رفته است؟

بین ۱۵ تا ۲۰ درصد...

یعنی هنوز به مرحله‌ای نرسیدیم که یک گیم‌پلی خاص رو تجربه کنیم؟
ما توی برنامه‌ها مشخص کرده بودیم که در آبان یا آذر ماه، یک گیم‌پلی کامل داشته باشیم. و ایده‌ی کلی ما این بود که ادامه‌ی قرارداد ما با بنیاد ملی در طول فصل تابستون بسته خواهد شد و علاوه بر تغییر مکان استودیو و جذب عضو برای تیم، پروژه را با بازده بالاتری ادامه خواهیم داد.

در حال حاضر تیم شامل چند نفر هست؟

اعضا متغیر هستند. ۹ الی ۱۰ نفر در حال حاضر در تیم هستند که البته برای بخش‌های مختلف اعضای دیگری نیز به تیم اضافه می‌شوند.

شما با هیچ استودیوی دیگری همکاری ندارید؟

در مباحث تکنیکال ساخت بازی تماماً اعضای خود استودیو بر روی ساخت بازی فعالیت دارند.

در رابطه با کمک‌های بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای هم صحبت کنیم...

راستش رو بخواید ما انتظار حمایتی فوق العاده و خارج از چهارچوب‌های فعلی را داشتیم که این امر محقق نشد و در حال حاضر در حال مذاکره با این نهاد جهت دریافت حمایتی شایسته‌ی ارتش‌های فرازمینی هستیم.

به طور کل این پروژه از چه زمانی آغاز شد؟

دقیقاً روز ۱۵ شهریور ماه پارسال ما طرح رو به بنیاد ارائه دادیم.

طرح‌ریزی کلی کار چطور؟

به طور کل تمامی مراحل پیش تولید و ابتدایی کار، تابستان پارسال صورت گرفت. یعنی تمامی ArtWork‌ها، طراحی‌ها، بخش‌های داستانی و... به طور کامل نوشته شد و به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای ارائه شد. البته فاز بررسی پروژه و عقد قرارداد پروتوتایپ در بنیاد ۴ ماه طول کشید.

خُب با توجه به این کمبود بودجه و

این‌ها امیدیه هست که بازی سال

دیگه عرضه بشه؟

بازی که با توجه به محدودیت زمانی تیم تولید باید به طور قطع تا پایان سال آینده عرضه شود.

مشکل ما جای دیگری هست. در حال حاضر تیم ما نیاز به چند عضو جدید دارد تا کارها طبق روال پیش رود. اما وقتی بودجه‌ای نباشد، چگونه می‌توانیم این اعضا را جذب کنیم؟ این ملحق شدن افراد مختلف علاوه بر نیاز مالی برای تامین حقوق به یک مکان مناسب هم جهت فعالیت نیاز دارد.

این افراد را در چه بخش‌هایی نیاز دارید؟

مدل‌سازی و بیشتر انیمیشن. البته بخش‌های دیگر هم چون Composition Video و برنامه‌نویسی نیز نیاز به افرادی داریم، اما اصل نیاز ما مدل‌سازی و خصوصاً انیمیشن است.

یک نکته‌ای در رابطه با داستان بازی.
چندی پیش خبری منتشر شد مبنی بر این که "ارتش‌های فرازمینی نشان دهنده‌ی روحیه‌ی صلح‌طلبی ایرانیان است." آیا این شعار از ابتدا در کار شما بود و یا بعد از همکاری با بنیاد، بازی با این رویکرد طراحی شد؟

آن قدر عمیق خواهند شد که هم چون کابینان پرایس در مجموعه COD مخاطبان را به دنبال خود بکشاند یا خیر؟

ما Squad کلی بازی را شخصیت پردازی کرده ایم، اما این که تا چه حد بتوانیم ایده های مختلف خود را در روند بازی بگنجانیم باز هم بستگی به بوجهی ما در ادامه ی پروژه و جذب نیرو دارد.

روند بازی منحصر به عناصر اکشن است و یا المان هایی از دیگر سبک ها هم چون پلتفرمینگ نیز در آن دیده می شود؟

و یا برای مثال مخفی کاری؟!

بخش های Stealth که به هیچ وجه؛ زیرا با ضرب آهنگ کلی که ما برای بازی در نظر داشته و داریم در تضاد است. اما در رابطه با پلتفرمینگ، المان هایی از این سبک در روند بازی وجود دارند، اما این عناصر تا حدی زیاد نیستند که ریتم بازی را تحت الشعاع قرار دهند.

زهنابی: البته پلتفرمینگ که مطرح می شود به خشکی عناوین دیگر نیست. سعی شده است تا در کنار این عناصر در گیم پلی المان های اکشن نیز گنجانده شوند که بازی هم چنان نفس گیر باشد. در واقع بازی ما جنگ های سنگین و پر زد و خوردی را به تصویر می کشد. به جرات می توان گفت که در بازی هیچ محیطی علاوه بر یک سرباز تنها نخواهد یافت. به علاوه شما چند همراه در طول بازی خواهید داشت که خود به شلوغ تر شدن روند بازی کمک شایانی می کند.

در طول بازی با چند نوع دشمن روبرو خواهیم شد؟

طرد شدگان خود در طول بازی

خیر؛ داستانی کاملاً خطی برای ارتش های قرازمینی در نظر داریم و تمرکز خود را بر روی روایت بازی از دید یک نیروی ایرانی قرار داده ایم.

جایگاه ایران در این عنوان به چه صورت است؟

ایران جزو معدود کشورهایی است که توانسته به سیاره ی دیگر برود و شرایط زندگی را مهیا کند.

پس روند داستان چگونه به جایی می رسد که سربازی را بر روی زمین در حال جنگ می بینیم؟

اون سیاره زمین نیست!

پس چرا در قسمت هایی از تریلر

بقایایی از تخت جمشید را می بینیم؟

آنها بقایایی از تخت جمشید نبودند! کارگردان هنری بازی تلاش کرد تا از معماری ایرانی برای خلق محیطی بدیع بهره گیرد و برای این منظور معماری تخت جمشید پتانسیل کافی را داشت، لذا به این صورت که در تریلر نیز مشاهده شد بر روی معماری تخت جمشید مانور داده ایم.

داستان بازی تا چه حد عمیق گرا

است؟ یعنی در طول روند بازی با

شخصیت پردازی کاملی رو به رو

خواهیم بود و یا نه، داستان تنها یک

پوششی بر گیم پلی بازی است؟

سعی بر آن است تا شخصیت هایی که معرفی می شوند در روند داستان دخیل باشند و تنها محدود به سینماتیک های بازی نشوند، اما با توجه به زمان گیم پلی که بین ۳ الی ۵ ساعت بسته به بودجه ی پروژه در نظر داریم، شخصیت پردازی کاراکترها آن گونه که مطلوب است و ذکر شد کاری مشکل خواهد بود.

بیشتر در رابطه با شخصیت ها صحبت کنیم. آیا در طول روند بازی شخصیت ها

به هیچ وجه همکاری با بنیاد تأثیری بر محتوای کلی پروژه نداشته است و هدف ما از ابتدا این بوده که این موضوع در بازی به نمایش گذاشته شود. اتفاقاً اعضای تیم از ابتدا سعی داشتند تا این مطلب را که ایرانیان مردمی صلح جو هستند را در بازی بگنجانند. یک نکته ی دیگر در رابطه با این مطلب این است که بازی ما تا حد زیادی گیم پلی محور است، لذا تلاش نموده ایم تا داستان را پس از طراحی بازی بر روی آن سوار کنیم.

از داستان گفتیم. به طور کل

محوریت داستان بازی چیست؟

داستان کلی بازی زمانی را روایت می کند که جنگ های آینده، کره ی زمین را به سمت نابودی می کشانند و با از بین رفتن منابع انرژی دیگر زمین قابل سکونت نیست و زندگی بر روی سیارات دیگر و با منابع انرژی جدید دنبال می شود. کسانی که توانایی رفتن از کره ی زمین را نداشتند، "طرد شدگان" نامیدیم. طرد

شدگان برای بقای خود با مرگ دست و پنجه نرم می کنند و پس از مدتی ارتشی تجهیز می کنند تا به سیاره هایی که شرایط خوبی برای ادامه حیات دارند حمله و از منابع انرژی آنها استفاده کنند. یکی از این سیاره ها در اختیار ایران است. بازیکن در قالب سربازی ایرانی در یک گروه نظامی کنار سایر گروه های اعزامی به دفاع می پردازد.

ممکن هست که بازی نهایی دارای چند خط داستانی باشد؟ برای مثال سربازی که در حال جنگ بر روی یک سیاره ی دورافتاده است و یک "طرد شده" که برای زنده ماندن بر روی زمین تلاش می کند؟

چندین و چند ماه کار ما برای Program-ming این موتور به تاخیر افتاد...

نوامبر سال ۲۰۰۹ که موتور عرضه شد، ما تنها موتور رو باز می کردیم و کدهای برنامه نویسی رو می خوندیم! منبع قوی و خاصی به زبان انگلیسی و چه فارسی در اون روزها برای کار با این موتور نبود. در حدود یک سال از کار کردن اعضای تیم با این موتور گذشت که ما پروژه ی "تهد سیاه" رو آغاز کردیم. هم چنین تونستیم یک Technical Demo هم برای این عنوان عرضه کنیم. نکته ی جالب توجه این پروژه داستان عظیم و دیالوگ های بسیار زیادش بود که در بین بازی های ایرانی نظیر نداشت.

سبک بازی دقیقاً چه بود؟

به نوعی Hack'n Slash، اما طراحی کلی بازی به صورتی بود که هر گیمیری با هر سلیقه ای، موارد مورد علاقه ی خود را در بازی می یافت و از آن لذت می برد.

از شباهت بازی با Witcher بگوئید...

اتفاقا به نکته ی خیلی جالبی اشاره کردی! قبل از نمایشگاه رسانه های دیجیتال ما آشنایی با عنوان Witcher نداشتیم. در طول نمایشگاه هر کس که بازی را می دید از شباهت آن به این بازی می گفت. ما هم کنجکاو شدیم و Witcher رو تهیه کردیم و دیدیم که طراحی شخصیت های اول دقیقاً مانند یکدیگر است!

خب از تهد سیاه بگذریم! یک سوالی هست که همیشه از بازی سازان داخلی پرسیده می شود، اما تا به حال جوابی قاطع داده نشده است. این سوال این است که چرا روی بازی های کنسول کار نمی کنید؟

این مسئله را به طور کل باید فراموش کرد! اول از همه مسئله موتور گرافیکی

یعنی هیچ گونه قدرت فراطبیعی هم چون Singularity و یا Bioshock در بازی وجود نخواهد داشت؟

به هیچ وجه!

می رسیم به یکی از بزرگ ترین شایعات پیرامون پروژه! خیلی از مخاطبان هنگامی که با تریلر بازی مواجه شدند بدون هیچ تردیدی اون رو CG دانستند و ادعاهای استودیو Gameplay Footage به بودن آن را به طور کامل رد کردند. شما در رابطه با این موضوع چه صحبتی برای گفتن دارید؟

اتفاقا یک بحث داغی هم در این باره در وب سایت به راه افتاد و یکی از کاربرها نمایش بازی را با نمایش Killzone ۲ در E3 سال ۲۰۰۵ توسط سونی مقایسه می کرد...!

ما این حق را برای مخاطبین عزیز قائلیم و علش را خروجی های ضعیفی که تا به امروز شاهد آن بودیم می دانیم. مقبول بودن مدعای ما نیازمند زمانی است تا تولید بازی به اتمام رسد تا مخاطبین خود شاهد اتفاقی بزرگ که در صنعت گیم ایران رخ می دهد باشند.

در رابطه با موتور گرافیکی بازی توضیح دهید. چه شد که به سمت

UDK رفتید؟

قبل از عرضه ی UDK با موتور Unity کار می کردیم. این موتور جزو User Friendly ترین موتورهای عرضه شده است. اوضاع با Unity خوب پیش می رفت تا زمانی که UDK عرضه شد.

در همان روز عرضه این موتور رو دانلود کردیم و تصمیم گرفتیم به این موتور Switch کنیم. که البته چندین و چند ماه کار ما برای Programming این موتور به تاخیر افتاد...

تفاوت هایی با یکدیگر خواهند داشت و شامل انواع مختلفی از جمله، Guardian، Sniper، Assault trooper و ... می شوند. علاوه بر این ها جنگ هایی نیز با Space Shipها، Flying Droneها و Turretها نیز خواهیم داشت.

در واقع ما از ابتدای کار به دنبال این بودیم که به جای اجرای عناصر مختلف و گوناگون در گیم پلی بازی، عناصر محدود موجود را با بالاترین کیفیت و جزئیات در روند بازی بگنجانیم. برای مثال در بازی در حدود ۵ الی ۶ اسلحه وجود خواهد داشت که هر کدام دارای دو حالت شلیک خواهند بود...

هنگامی که تریلر در نمایشگاه پخش می شد بین جمعیت ایستاده بودم و به حرف های مردم گوش می کردم.

عده ای عقیده داشتند بازی شبیه به

Crysis هست و عده ای هم به Killzone اشاره می کردند. خود بنده به شخصه حس می کردم بازی از نظر قاب بندی و کارگردانی شبیه به Singularity است. نظر خود شما در رابطه با این مسئله چیست؟

در رابطه با دو عنوان اول که خود از بزرگان FPS هستند و با توجه به ژانر بازی احتمالاً شباهت هایی با آن ها خواهیم داشت. باید این نکته را متذکر شوم که تلاش زیادی برای استاندارد سازی صورت گرفته و با بررسی بهترین هم سبک های خود مکانیک ها و المان های موفق و قابل اجرا را جمع آوری نموده ایم و با تغییر آن ها آن گونه که در قالب بازی ارتش های فرازمینی قرار گیرند سعی کردیم تا هر چه بیشتر بتوانیم در عرصه رقابت وارد شویم.

سختی‌های خودش رو داره، ولی به جرأت می‌گم تا به حال در هیچ زمینه‌ای کار ما رو زیر سوال نبرده و همیشه چیزی رو که خواستیم ارائه داده. برای مثال در بخش ساخت سینماتیک، امکانات این موتور کم از امکانات ادیتورها و تدوین گران فیلم‌ها ندارد، در رابطه با برنامه‌نویسی نیز همین طور.

چرا با Cry Engine کار نکردید؟

متأسفانه این موتور نسبتاً دیر عرضه شد و Switch کردن بر روی آن کار مشکلی برای تیم ما بود. البته که کار با CE دست ما را بیشتر باز می‌گذاشت، اما زمان، هزینه و انرژی بسیاری می‌طلبد...

CE به معنای واقعی کلمه شعار What You See, What You Play هست و از نظر انیمیشن، و قابلیت رندرینگ، یک سر و گردن بالاتر از UDK هست، البته زبان برنامه‌نویسی بی‌نظیر UDK را هم نمی‌توان از یاد برد. اما آقای اسرافیلیان هم گفت که رفتن به این موتور در حال حاضر کار صحیحی نیست.

به طور کل مسئولیت شما در این پروژه چیست؟

کارگردان و مدیر پروژه. محمد جان هم کارگردان فنی بازی و سرپرست برنامه نویسی هستند.

بازی بر روی چه DirectX اجرا خواهد شد؟

با مقایسه‌ی Shaderهای نسخه‌های مختلف و با توجه به وسعت پروژه تصمیم گرفتیم تا از Direct X ۹ استفاده کنیم.

به یک نکته‌ی اشاره کنم و اون این که ما برای طراحی هوش مصنوعی بازی، دست Level Designerها را باز گذاشتیم تا

به نظر شما و به عنوان یک تیم با تجربه در زمینه‌ی ساخت بازی، آیا تحصیلات آکادمیک در ایران می‌توانند به یک بازی‌ساز در گسترش یک پروژه کمک کنند؟

به نظر من کمتر از ۳۰ درصد! برای مثال در رشته‌ی کامپیوتر، و در زیر شاخه‌ی هوش مصنوعی، مباحثی که در دانشگاه‌ها تدریس می‌شوند، بسیار جلوتر از این مطلب در بازی‌های ویدئویی است، زیرا تاکید دروس دانشگاهی بیشتر بر داده‌های آماری است تا پیاده‌سازی این محسّ. در کنار این و در بحث تدریس الگوریتم، الگوریتم‌هایی که در یک دانشگاه در سطح کشور معرفی می‌شوند، بیشتر مربوط به مسائلی به‌جز بازی‌های ویدئویی هم چون شبکه‌های عصبی و ... هستند.

بازخوردهای بازی در ایران و خارج از ایران به چه صورت بود؟

نمی‌دونم باید خوشحال باشم یا ناراحت، ولی نظر مردم خارج از کشور نسبت به مردم داخلی مثبت‌تر بود! گرچه در داخل هم به نسبت با نظرات بسیار مثبتی رو به رو شدیم اما نکته‌ی جالب برایم این بود که بعضی از اشخاص به فیزیک بازی خرده می‌گرفتند. فیزیک بازی در یک تکنیکال دمو سینمایی! واقعا آدم تعجب می‌کند از این حرف‌ها...

این فرهنگ واقعا بد در ایران جا افتاده است. در کنار این مطلب به نظرم خیلی از بازی‌بازان اگر از عنوانی خوششان نیاید، کلاً آن عنوان را از پایه زیر سوال می‌برند و روی نظر دیگران هم تأثیر می‌گذارند.

از امکانات UDK راضی هستید؟

اسرافیلیان: بله، مگر می‌شود با آرتیل کار کرد و ناراضی بود؟! البته این موتور هم

هست. اگر انجین آماده باشد، باید لایسنس آن خریداری شود. برای مثال برای UDK که تخصص ماست برای خرید مجوز پورت بازی بر روی X۳۶۰ و PS۳ باید هزینه‌ای بسیار گزاف را پرداخت. مشکل بعدی خرید Development Kit از مایکروسافت و سونی است، که اگر موفق به تهیه‌اش بشوید نیز باز هم بسیار پرهزینه است. حالا تصور کنید همه‌ی این امکانات باشد! علم ساخت بازی برای کنسول در ایران هست؟! واقعا این مسئله زمان، هزینه و تلاش بسیاری را می‌طلبد.

البته اگر بازی بر روی PC عرضه شود امکان پورت بازی توسط شرکت‌های خارجی هست...

البته ما در برنامه‌هایمان بازار بین الملل را نیز کاملاً مد نظر داریم.

از سختی‌های کار بگویید...

سرتاسر بازی‌سازی تا امروز برای ما دشوار بود، از شروع کار در یک اتاق ۹ متری با ۸ نفر گرفته تا نبود نیروی متخصص کافی و کمبود بودجه و تجهیزات و دیدگاه اشتباه مردم و مسئولین نسبت به بازی سازی. به نظر من بیشترین چیزی که امروز خانواده‌ی بازی‌سازی به آن نیاز دارد تصحیح نگاه‌هایی است که به آن می‌شود، به هر حال این حوزه در محل تلقی هنر و تکنولوژی و صنعت و خانواده‌ی بزرگی به نام پلیمر واقع شده، که متأسفانه هر فردی که در مورد بازی‌سازی نظر می‌دهد یک‌طرفه قضاوت می‌کند. برای مثال یک پلیمر به مسائل مالی و تجاری خیلی توجهی نمی‌کند و در مقابل مسئولین تجاری برای بازخوردهای منفی و مثبت مخاطبین عام با هنری ارزش چندانی قائل نیستند.

در هنگام تنظیمات مرتبط با AI را نیز خود پردازش و طراحی کنند.

ببینید، بزرگ ترین هدف ما این است که ارتش های فرازمینی یک عنوان

سینماتیک و در عین حال با یک هوش مصنوعی داینامیک و انعطاف پذیر باشد.

به همین منظور هم Level Designer های بازی درخواست کردند تا برنامه نویسی

را به گونه ای پیش ببریم که دست آنها برای ایجاد انواع مختلف هوش مصنوعی

تا حد زیادی باز باشد.

برای دشمنان از Motion Capture استفاده خواهید کرد؟

۱۰۰ درصد...

گیم پلی بازی بیشتر شبیه به کدام عنوان هم سبک خواهد بود؟

بازی بیشتر Realistic خواهد بود یا Fantasy ؟

تمامی تمرکز ما بر این است که بازی حالت واقع گرایانه خود را حفظ کرده و

برای مخاطب قابل لمس باشد. در رابطه با خط زمانی بازی و به وقوع پیوستن آن

در آینده نیز باید بگویم که آینده ی تعریف شده در بازی چندان هم دور از

دسترس نیست و سعی شده است تا حد ممکن یک آینده ی معقول تعریف

شود. در رابطه با این که بازی شبیه به چه عنوانی خواهد بود هم تصور می کنم

بازی ترکیبی از المان های موفق عناوین مختلف، صحنه های سینماتیک و

نوآوری در طراحی مرحله خواهد بود.

بازی المان خاصی خواهد داشت که برای مخاطب جدید باشد؟ چیزی

شبیه به اده کردن دشمنان در Gears ...Of War

اثمام نرسیده اند و نمی توانم دقیقاً یک المان Unique از بازی نام ببرم.

محیط های بازی شامل چه بخش هایی خواهند بود؟

در این حد بدانید که محیط های بازی بسیار متنوع هستند. از یک بالایشگاه

نفت گرفته تا مناطق برفی و کوهستانی و منطقه ی کویری که در تریلر به نمایش

درآمد.

در بازی بخشی وجود خواهد داشت تا بازیاز شخصیت خود را به نوعی

Upgrade کند؟

با توجه به سبک بازی و روندی که برای آن در نظر داریم سعی شده است تا

تمرکز بازی بر جنگ ها و تیراندازی ها معطوف شود و از قرار دادن این المان ها

اجتناب کردیم.

در این راستا سعی کردیم تا تنوع اسلحه ها، حالات تیراندازی آنها و هم چنین

دشمنان بازی را تا حد زیادی بالا ببریم.

در رابطه با تریلری که در نمایشگاه منتشر شد، خیلی از افراد معتقد بودند

از نظر کارگردانی و دید سینمایی بسیار قوی عمل کرده است و از نظر

قاب بندی و ... یک سر و گردن از دیگر عناوین ایرانی بالاتر بود. آیا

شما پیش از این تجربه ای در این زمینه داشتید؟

خیر؛ همه ی اعضای تیم با ذوق و علاقه ی خود و بدون هیچ گونه تحصیلات

آکادمیک این بخش ها را طراحی می کنند. و در ضمن به خاطر وقت محدود

و برخی از مشکلات، تریلر پخش شده را تنها در دو هفته ساختیم!

در رابطه با صداگذاری بازی هم صحبت کنیم...

مراحل صداگذاری کلی بازی تا به حال آغاز نشده است، لذا تریلر به طور

جداگانه صداگذاری شد و به دلیل کمبود بودجه و هم چنین وقت، از یکی

از اعضای تیم به عنوان صدایپیشه استفاده کردیم. برای صداگذاری، دوبله و

آهنگ سازی بازی برنامه های بسیار خوبی در نظر داریم.

مسائل هک وب سایت به کجا رسید؟ آیا شکایت کردید؟

این که چه کسانی هک کردند که نهایتاً برای ما مشخص شد، اما تصمیم گرفتیم تا

از حاشیه خارج شده و از شکایت صرف نظر کنیم.

برنامه ای برای آینده ی این عنوان ندارید؟ برای مثال تبدیل بازی به یک

Trilogy و یا عرضه ی DLC ؟

به شخصه ترجیح می دهیم تا یک عنوان را در یک نسخه به پایان برسانیم؛ اما اگر بچه

های تیم یاری کنند و بستر مناسب هم ایجاد شود، شاید به ساخت ادامه ی این

عنوان هم فکر کنیم.

به احتمال قوی بعد از عرضه ی بازی حالت شبکه و چند نفره را به بازی اضافه

خواهیم کرد...

در کنار این عنوان پروژه ی دیگری نیز در دست ساخت دارید؟

این عنوان در حقیقت یک پروژه ی روانشناسانه تحت عنوان Paranoia با جنون

بود که داستانی بسیار عظیم و فلسفی رو روایت می کرد. بازی با دوربین اول

شخص در دست ساخت بود و ...

حس می کنم شما بر روی زاویه ی اول شخص اصرار دارید! واقعا این گونه است؟

خیر، در رابطه با این پروژه تصمیم گرفتیم تا با قرار دادن دوربین در این حالت،

نهایت ترس را به مخاطب منتقل کنیم.

کلام آخر شما با مخاطبین ما...

ببینید، ما برای وسواسی که در کار به خرج می دهیم، بعد از ۴ سال فعالیت حتی یک

عنوان کامل هم عرضه نکرده ایم. در رابطه با ارتش های فرازمینی نیز این وسواس را

حفظ کرده ایم و تلاشمان این است تا نشر این عنوان را خود بر عهده بگیریم تا

دلسوزی در این مرحله از کار نیز موجبات رضایت مخاطبین عزیز را نیز فراهم آورد.

تشکر ویژه از بچه های گیمفا و حمایت بی دریغ شما عزیزان...

نقشه و بررسی

R e v i e w

آیا مشکل ما فقط گرافیک است؟

گرافیک و جلوه‌های بصری یکی از مهم‌ترین عوامل تاثیر گذار در موفقیت یک بازی می‌تواند باشد. ولی آیا همه چیز گرافیک است؟ شاید موج گرافیک پرستی و به نوعی گرایش‌های گرافیکی از زمان ظهور کنسول پلی استیشن یک، شروع شد؟ زمانی که هنوز عواملی مانند داستان پردازی و گیم پلی، حرف اول را می‌زد. در نسل حاضر، گیم‌های رده سنی بین ۱۲ تا ۱۶ سالی را مشاهده می‌کنیم که تنها چیزی که برایشان مهم است، گرافیک و جلوه‌های بصری بسیار قوی است و به راحتی از عناوینی که گرافیک‌های پر زرق و برق ندارند رد می‌شوند. یکی از این رده عناوین بازی‌های داخلی هستند. البته، بازی‌های داخلی از مشکلات عدیده دیگری نیز رنج می‌برند ولی تعدادی از این عناوین هم دارای داستان پردازی‌های قوی و گیم پلی‌های بسیار زیبا هستند. مانند عنوان قتل در کوچه‌های طهران. چند درصد از گیم‌های رده سنی ۱۵ سال در کشور به سراغ این بازی می‌روند؟ چرا باید شاهد کم لطفی حتی از داخل باشیم؟

بهتر است نگاهی به جامعه‌ی گیم‌های ژاپن بیاندازیم. خیلی از شماها حتی برای یک بار هم که شده جدول فروش هفتگی بازی‌های ژاپن را مشاهده کردید و از تعجب شاخ در آورده‌اید. در ده بازی برتر شاید ۸ بازی وجود داشته باشد که حتی اسمشان را هم نشنیده باشید و به ندرت بازی‌های غربی را در این رده بندی می‌بینید. خیلی از این عناوین هم گرافیک‌های سنگین مانند

کرایسیس یا آنچارتد ندارند ولی تنها چیزی که سبب می‌شود مردم ژاپن به بازی‌های خود بها بدهند، فرهنگ‌سازی و اهمیتی است که دولت کشور آن را پیاده سازی و اجرا کرده است. وقتی در کشوری هیچ یک از قوانین جهانی که برای بازی‌ها رعایت می‌گردد، دیده نمی‌شود و حق کپی رایب به راحتی و حتی قانونی!! شکسته و نادیده گرفته می‌شود، نمی‌توان انتظار این را هم داشت که یک گیم‌ر ایرانی با دلی خوش به سمت بازی ایرانی برود. ما اگر به دنبال موتورهای قدرتمند بازی‌سازی هستیم اول باید از سد تحریم‌هایی که بر کشورمان تحمیل شده، گذشت و بعد از آن بودجه‌های میلیاردی را برای گرفتن لایسنس استفاده از این موتورها کنار گذاشت. برای مثال موتور گرافیکی CryEngine ۳ قیمت تمام شده برای گرفتن لایسنس‌اش یک میلیون و سیصد هزار دلار است که به تومان چیزی حدود ۲ تا ۳ میلیارد تومان برای ما تمام خواهد شد.

صنعت بازی‌سازی ایران مسیر رو به پیشرفتی را دارد، ولی اگر وضعیت به همین شکل باقی بماند و شاهد تحریم‌های خارجی حتی از سوی شرکت‌های بازی‌سازی معتبر دنیا باشیم، نمی‌توان امید چندانی به این صنعت در ایران بست و عناوین نادری شاید هر دو سال یک بار در بین بازی‌های ایرانی شاهد باشیم که حداقل استانداردهای جهانی را دارند.

۱. مبارزه در خلیج عدن

۲. گرشاسپ

۳. قتل در کوچه‌های طهران

۴. گریبی قبری

۵. سیاووش

۶. زمان جنگ ۱

۷. گاندو

ندای گمنام

نقد و بررسی بازی مبارزه در خلیج عدن

دانیال نوروزی

آن‌طور که باید و شاید به بازیکن نمی دهند. داستان مبارزه در خلیج عدن، پتانسیل شخصیت پردازی چه در دشمن و چه در شخصیت اصلی بازی را به خوبی داشت ولی متأسفانه داستان، بازیکن را کاملاً ناامید خواهد کرد و هیچانی که در نیمه پایانی بازی به بازیکن داده و ناکهان رها می‌شود، بسیار برای بازی گران تمام می‌شود.

اسلحه‌ی نیمه پر

ندای وظیفه‌ی ایرانی: این لقبی است که وب‌سایت پورویگیم به بازی مبارزه در خلیج عدن داده است. به راستی هم کسانی که حتی یک بار ندای وظیفه‌ی بازی کرده‌اند با دیدن خلیج عدن، متوجه شباهت‌های آن خواهند شد. خوشبختانه این گیم پلی به خوبی ساخته و پرداخته شده و استانداردهای لازم در آن رعایت گشته است. نحوه‌ی حرکت شخصیت بازی تا شلیک و هدف‌گیری، همه و همه در سطح قابل قبولی قرار گرفته‌اند. البته نکته‌ای که در هدف‌گیری مقداری اذیت می‌کرد، حرکت سریع دست بود که باعث می‌شد نشود کارهایی مثل هدشات را زیاد انجام داد. چاقو، سلاحی که در بیش از ۹۰٪ بازی‌های شوتر اول شخص وجود دارد نه تنها در این بازی نیست، بلکه چیزی به اسم Melee Attack نیز در خلیج عدن وجود ندارد که این بسیار می‌تواند به گیم پلی بازی آسیب برساند. اما از نحوه‌ی کنترل شخصیت و اسلحه که بگذریم، به نکاتی مثل هوش مصنوعی دشمن یا یاران خودی می‌رسیم. هوش مصنوعی در یک کلام بسیار ضعیف کار شده است. برای مثال در مرحله‌ای از بازی ما باید در منطقه‌ای

شروع می‌شود که به تسخیر دزدان دریایی درآمده است. شاید بتوان گفت بازی در آغاز نوید یک روند متنوع می‌داد که پس از انجام این مرحله کم‌کم این ذهنیت پاک می‌شود. طراحی کشتی، باران شدید و تکان‌های آن، بازیکن را به شدت یاد مرحله‌ی حمله به کشتی باری، در اول بازی ندای وظیفه ۴ می‌اندازد؛ با این تفاوت که در این جا بازیکن نقش یکی از خدمه‌های کشتی را دارد که باید خود را به مرکز مخابراتی کشتی برساند و وضعیت را به مرکز کنترل ایران خبر دهد. متأسفانه ما در بازی، هیچ شخصیت پردازی‌ای را حتی به صورت سطحی نه در شخصیت خود بازیکن، نه یاران و نه در دشمن شاهد نیستیم. تنها چیزی که در بازی مشخص شد، شخصیت اربه ماهی، سرده‌ی دزدان دریایی بود که اصلاً خوب به آن پرداخته نشد. شخصیت بازی نه گذشته‌اش مشخص است و نه سن و سالش. عمق گرایی و پرداخت، هیچ معنایی ندارد و هدف فقط نشان دادن یکی از عملیات‌های ارتش در مقابله با دزدان دریایی بود. حتی میان پرده‌های زیبای بازی که به صورت Real-Time در بازی گذاشته شده بود، فدای زمان کم گیم پلی و ضعف داستان شد. گذشته از داستان، دیالوگ‌های بازی با اینکه از صدایشان بسیار خوبی استفاده شده بود، در حد چند خط دستور و سفارش است. شما در بازی هیچ رابطه‌ی مقابلی از نظر دیالوگی میان کاراکترها نمی‌بینید و فقط فرمانده است که به گروه دستور و راه را نشان می‌دهد. میان پرده‌های مراحل بازی، بسیار خشک و بی‌روح طراحی شده‌اند و اطلاعاتی در مورد مرحله آن

سیک شوتر اول شخص نظامی در یک دهه‌ی اخیر به عنوان یکی از پرمخاطب‌ترین سبک‌های موجود در بازی‌های ویدیویی شناخته شده است. عناوینی مانند میدان نبرد یا ندای وظیفه، به عنوان نمادی برای این سبک قد علم کرده‌اند و فروش میلیونی این عناوین نوانسته از آن‌ها قطب‌های سودآوری را به وجود بیاورد. در کشور ما و در بین گیم‌های ایرانی نیز این سبک جایگاه بسیار ویژه‌ای دارد و بعید است بازی‌بازی باشد که با این عناوین غریب باشد. از سوی دیگر، بازی‌سازان کشورمان از این محبوبیت سعی دارند نهایت استفاده را ببرند و بازی‌هایی را به مرحله‌ی تولید برسانند. یکی از این عناوین که توانست هم از نظر کیفی و هم محبوبیت خود را به حداقل استانداردهای لازم در سبک شوتر اول شخص برساند، مبارزه در خلیج عدن، ساخته‌ی شرکت آمیتیس بازی رایان است. در ادامه به نقد و بررسی این عنوان خواهیم پرداخت.

از ندای فاتح تا خلیجی ساکت

مبارزه در خلیج عدن بازی بسیار تمیز و خوش ساختی است ولی به هیچ وجه بی‌عیب نیست. داستان بازی با اینکه پتانسیل بالایی داشت تا بازیکن را درگیر خود کند، ولی کاملاً سرسری و بسیار گنگ دنبال می‌شود. مبارزه در خلیج عدن، روایت‌گر مبارزه‌ی دریاداران جمهوری اسلامی ایران با گروهی از دزدان دریایی خطرناک نواحی خلیج عدن و کشور سومالی است که مدتی می‌باشد برای کشتی‌های تجاری کشورهای مجاور و ایران ایجاد مزاحمت می‌کنند و آن‌ها را به غارت می‌برند. داستان بازی از یک کشتی تجاری ایرانی در شبی طوفانی

می‌گردد. اما جدا از این مسائل، افکت های انفجار، تیراندازی، صدای اسلحه‌ها و سیستم گرد و غباری که با حال و هوای کشور سومالی مطابقت داشت، بسیار خوب کار شده بود. شلیک به شبکه‌های سوخت باعث انفجار و منهدم شدن سنگر های دشمن می‌شود و اسلحه‌های سنگین مثل RPG یا ماشین‌گان می‌تواند سلاح‌های سرگرم‌کننده‌ای در خلیج عدن باشد. در کل، مبارزه در خلیج عدن معجونی ناقص از بهترین تکنیک‌های به کار رفته در سبک شوتر اول شخص است که می‌توانست خیلی بهتر از این‌ها خود را نشان دهد. شاید نبود بخش چند نفره در بازی بسیار آزاردهنده باشد ولی طبق خبرهایی که از آمیتیس به گوش می‌رسد، قرار است یک DLC که حاوی بخش چند نفره‌ی بازی است، اواخر تابستان یا اوایل پاییز منتشر شود. برنامه‌هایی نیز برای پخش نسخه‌ی جهانی این بازی با نام "سربازان خلیج فارس" در حال آماده سازی است که امیدواریم در این نسخه باگ‌گیری‌های لازم را انجام دهند و بتواند نظر مخاطب خارجی را هم به خود جلب کند.

در پیاده‌سازی گیم پلی و صحنه‌های سینماتیک، به بازار عرضه کند.

جنگ زیبا یا زشت؟

وقتی به بحث گرافیک یک بازی ایرانی می‌رسیم، باید تمام حواسمان به این باشد که داریم در مورد یک بازی ایرانی صحبت می‌کنیم. بازی‌ای که شاید با کم‌ترین امکانات و افراد ساخته و پرداخته شده است. این قاعده در مورد خلیج عدن هم به کار می‌رود ولی فرق اساسی خلیج عدن با دیگر بازی‌های ایرانی، استفاده از قدرت موتور گرافیکی Unity به بهترین شکل است. نورپردازی بازی مشکل خاصی ندارد و شاید قوی‌ترین بخش گرافیک خلیج عدن همین نورپردازی است. از تابش نور خورشید تا سایه پردازی‌ها و یا نورپردازی مرحله‌ی اول در کشتی، همه و همه به خوبی کار شده است. ولی وقتی به مبحث بافت در بازی می‌رسیم مقداری خلیج عدن رنگ می‌بازد. بافت‌های بازی از فاصله‌ی دور بسیار خوب هستند ولی هرچه نزدیک‌تر می‌شویم عیب‌های خود را نشان می‌دهند. البته باز می‌گویم، آمیتیس به خوبی از پس گرافیک خلیج عدن برآمده و به نوعی گل سربسبب بازی‌های حال حاضر ایران محسوب می‌شود. انیمیشن‌های بازی در سطح معمولی قرار دارد و در بعضی جاها گرفتار باگ‌های تو رفتگی هم در خود بدن و هم در اجسام می‌گردد. تقریباً می‌شود گفت برای مرگ دشمنان هیچ انیمیشنی تعریف نشده و دشمن پس از اصابت گلوله کاملاً رها می‌شود. این مشکل در مرحله‌ی قایق سواری به اوج خود می‌رسد! هیچ فیزیک خاصی بر جنازه‌ها وارد نیست و حتی در مواردی پرت شدن غیرعادی دشمن مشاهده می‌

شود. جلوی تعداد زیادی از دشمنان بازی دفاع کنیم تا هلیکوپتر به محل رسیده و ما را از مهلکه نجات دهد. اما صبر کنید! کدام مهلکه؟ دشمنان بازی طوری برنامه‌ریزی شده‌اند که شاید بازیکن در طول بازی، آن‌ها را از فاصله‌ی کمتر از پنج متر هم نبیند. شما در این مرحله می‌توانید پشت یک سنگر تا رسیدن هلیکوپتر کمین کنید و تا رسیدن آن حتی گلوله‌ای شلیک نکنید! دشمنان بازی اصلاً پیشروی نمی‌کنند و فقط از راه دور به شما و یاران نامیرایتان شلیک می‌نمایند. از ضعف هوش مصنوعی دشمنان که بگذریم به ضعف هوش مصنوعی یاران خودی می‌رسیم. یاران خودی وجود شما را بسیار کم احساس می‌کنند و فقط وقتی می‌فهمید وجود دارید که به شما دستوری داده می‌شود یا یاران خودی سنگرشان را با شما عوض نمی‌کنند، از جلوی راه شما کنار نمی‌روند و اینکه هیچ هيجانی در آن‌ها مشاهده نمی‌شود. البته نباید از مبارزه‌ی خوب آن‌ها در میدان نبرد چشم‌پوشی کرد که انصافاً یاران خوبی در مقابل سیل دشمن هستند. در قسمت اول نقد از مشکلات عدیده‌ی داستان سخن گفته شد، ولی مشکل اصلی نشان دادن توانایی‌هایی است که از آن کم‌ترین استفاده شده است. شاید بهترین صحنه‌های سینمایی Real Time که می‌توان در یک بازی ایرانی دید، فقط در خلیج عدن قابل تجربه است. ولی همین صحنه‌های سینمایی بسیار کم کار شده و مجالی برای در اوج بودن بازیکن نمی‌دهد. شاید اگر داستان بازی گسترش پیدا می‌کرد و زمان مفید گیم پلی بازی از حد اکثر ۱ ساعت و نیم به ۵ ساعت می‌رسید، تیم آمیتیس می‌توانست یک شاهکار به تمام معنا را با توجه به داشتن پتانسیل‌های عالی



نام: مبارزه در خلیج عدن
سازندگان و تهیه کنندگان: شرکت آمیتیس بازی رایان با همکاری ارتش جمهوری اسلامی ایران
ناشر: اربطان بیست پویا
سبک: شوتر اول شخص نظامی
پلتفرم: PC (رایانه های شخصی)

نکات مثبت: رعایت استانداردهای گیم پلی سبک شوتر اول شخص - نورپردازی و گرافیک قابل قبول - صداگذاری خوب کاراکترهای بازی
نکات منفی: هوش مصنوعی ضعیف - داستانی بسیار کوتاه و گنگ - عدم شخصیت پردازی - باگ های متنوع گرافیکی - نبود دیالوگ و تعامل بیشتر بین شخصیت های بازی

داستان: ۱۰/۴

گیم پلی: ۱۰/۸

گرافیک: ۱۰/۷

موسیقی و صداگذاری: ۱۰/۶.۵

امتیاز نهایی: ۱۰/۶.۵

واژه آسان

نقد و بررسی گرشاسپ: راز اژدها

بهزاد شعبانی

هیتاسپ مامور یافتن گرز شده بود، می توانست به این موضوع کمک کند اما داستان بازی به خوبی و راحتی تام جولو می رود و گرشاسپ با هیچ مانعی مواجه نمی شود مگر چند دیو که کشتن آن ها کار سختی برای گرشاسپ نبود.

یک شمشیر قدرتمند!

از یک Hack & Slash ماجراجویی چه توقعی دارید؟ گیم پلی متنوع و زیبا؟ اندکی ماجراجویی و تفکر؟ روش های متفاوت برای از بین بردن دشمنان؟ گیم پلی روان و جذاب؟

گرشاسپ: راز اژدها گیم پلی چندان تنوع پذیری ندارد، ماجراجویی ندارد و تنها برای باز کردن چند در بایست اندکی سرعت در کنار کمی فکر کردن برای حل معمای فوق ساده به خرج دهی. همه چیز دم دست است. با هیچ در بسته ای مواجه نمی شوید. گیم پلی بازی به طور میانگین ۴ ساعت طول می کشد و این برای یک Hack & Slash/Action Adventure مدت کمی است ولی expansion pack بودن این

بازی می تواند این مورد را توجیه کند. اما انتشار این بازی پس از دوسال از انتشار نسخه اصلی صورت گرفت و این مسئله باعث شد که در ظاهر این عنوان، خود بازی مستقلی محسوب گردد. کوتاه بودن زمان گیم پلی بازی، مانع داشتن تنوع در محیط، اسلحه و روش های کشتن دیوها می شد. گرشاسپ تنها با یک شمشیر آن همه دیو را از بین می برد. حتی در ابتدای بازی او پیش بینی مبارزه با اژدها را هم می کند و ظاهراً اگر قرار بود او با اژدها درگیر شود، به نظر با همان شمشیر قصد انجام این کار را داشت. نبردهای سینماتیک هم در بازی موجود است.

سوار شد و سپس پایان بازی را دیدیم. حال راز اژدها چگونگی هم دستی اژدها و گرشاسپ در گرشاسپ: گرز ثریت را نیز روایت می کند. گرشاسپ به گرز دست می یابد و چون گرز ثریت از آن جد او یعنی طورگ و از میراث اوست، اژدها که همان نگهبان ناشناس گرز بوده از گرشاسپ و برادرش حمایت می کند.

داستان بازی میرا از مسائل گنگ و احساساتی است که باعث می شود تا بازیکن به راحتی پایان بازی را حدس بزند و تشویق چندان از سوی بازی برای به اتمام رساندن آن نداشته باشد. متأسفانه با توجه به این که این بازی Hack & Slash بوده و محیط بازی در مناطقی وسیع مانند جنگل رخ می دهد و داستان بازی روایت گر ماجراجویی یک شخص است، جا داشت که شخصیت های اصلی پیش تری در بازی وجود داشته باشد اما این بازی تنها از سه شخصیت اصلی گرشاسپ، اوروخش و آگوره بهره مند بود و البته اطلاعاتی اندک درباره ی جد گرشاسپ، طورگ در بازی موجود است که این اطلاعات به طرز جذابی توسط گرشاسپ کسب می شود. بدین صورت که کاغذهای کاهی نسوزی که از دفترچه ی شخصی که به دنبال گرز بوده، جدا شده و در مسیرهای فرعی و اصلی پراکنده است که نوعی خلاقیت در بازی های رایانه ای را در بخش روایت داستان به مرحله اجرا در می آورد.

هیچ اختلالی در داستان بازی وجود ندارد. حضور اژدها و ترس از حمله ی ناگهانی او به گرشاسپ و یا غافلگیر شدن گرشاسپ توسط آگوره، که با توجه به کاغذهای پراکنده در بازی از سوی

اواخر پاییز سال ۸۹ بود که انتشار بازی ای به نام گرشاسپ: گرز ثریت خیلی ها را به آینده ای درخشان برای صنعت بازی سازی در کشورمان امیدوار کرد. داستان این بازی از شاهنامه گرفته شده و با گیم پلی جذاب محبوبیت فراوانی بین گیمبرهای ایرانی کسب کرد. از افتخارات این بازی می توان به بهترین بازی سال شدن (ایران) در سال ۸۹ و انتشار این بازی بر روی شبکه استیم آن هم با قیمت ۲۰۵ اشاره کرد. هم چنین اینکه بسیاری از سایت های معتبر از جمله Gamespot این بازی را مورد نقد قرار داد و اینکه متای ۵۳ نصیب این بازی شد. حال پس از دو سال یک Expansion pack از این بازی با نام راز اژدها منتشر شده که روند چندان روبه رشدی نسبت به نسخه ی قبل نداشته اما مارا همچنان به آینده ی این IP امیدوار نگه داشته است.

رازی نهفته

گرشاسپ: راز اژدها یک expansion pack از بازی گرشاسپ: گرز ثریت محسوب می شود به همین جهت داستان این دو بازی کاملاً به هم مرتبط اند. بازی روایت گر تلاش گرشاسپ برای رسیدن به گرز ثریت است که پس از رفتن به جنگلی در سیستان که در آن گرز وجود دارد، متوجه می شود چیزی باعث شده تا هیچ دیوی بلدان گرز دست نیابد. هم چنین متوجه حضور اژدهایی در آن جا می شود. در این بازی گرشاسپ به همراه برادرش، اوروخش، سعی در رمزگشایی رازهای نهفته ی این جنگل و دستیابی به گرز ثریت که میراث آن هاست، دارند. در پایان گرشاسپ: گرز ثریت، اژدهایی به سراغ گرشاسپ آمد و گرشاسپ بر او

فرامی‌خواند. آنچه که ما هم اکنون به نام موسیقی حماسی از آن یاد می‌کنیم. اصلیت این موسیقی در چین نبردهای تن به تن در زمان‌های دور بوده است و در فیلم‌های تاریخی کشور ما از این سبک موسیقی بارها یاد شده. موسیقی بازی گرشاسپ از همین سبک است و حق را به جانیاورده‌ایم که اگر بگویم این موزیک هیچ هیجان و تشویقی برای نبرد در بازی نداشته است. اما صداگذاری کاراکترها با دیالوگ‌های کلیشه‌ای کوتاه واقعا این بخش قابل احترام بازی‌های رایانه‌ای را در گرشاسپ: راز اژدها قابل هضم نمی‌سازد. صدایی هم از محیط شنیده نمی‌شود. صداهایی مانند صدای باد، راه رفتن، دویدن، تکان خوردن گیاهان و درختان و ... که می‌توانست در بازی گرشاسپ: راز اژدها جا داده شود.

نام: Garshasp: The Secret of the Dragon (گرشاسپ: راز اژدها)
سازنده: DeadMage Inc (فن افزار شریف)
ناشر: لوح زرین نیکان
سبک: Hack & Slash/Action Adventure
پلتفرم: PC

نکات مثبت: موسیقی زیبا - شمشیربازی دلچسپ - گرافیک هنری اساطیری
نکات منفی: گیم پلی یکنواخت -
گرافیک فنی ضعیف - داستان ساده -
افت فریم بی دلیل

داستان: ۱۰/۶.۵
گیم پلی: ۱۰/۶.۵
گرافیک: ۱۰/۶.۵
موسیقی و صداگذاری: ۱۰/۶.۵
امتیاز نهایی: ۱۰/۶.۵

شده، ساخته شده است. موتوری که نمی‌شود از آن توقع یک گرافیک real و فوق العاده را داشت. همان‌طور که می‌دانید داستان بازی برگرفته از داستان‌های اساطیری شاهنامه است. داستان‌های اساطیری در تصویر از نوعی تم هنری بهره‌مند هستند که فن افراز شریف از همین تم هنری برای ایجاد گرافیک بازی نشأت گرفته که می‌توانست بهتر از این‌ها پس آن برآید. سایه‌ی اشیا به خوبی کار نشده و برخی ریزه‌کاری‌ها واقعا در حد این نسل نیستند. مثل طراحی دست‌ها و قرار گرفتن سلاح یا هر وسیله‌ی دیگری در دست کاراکترها و دشمن‌ها، و یا طراحی بافت لباس گرشاسپ. طراحی چهره هم با توجه به سبک گرافیکی بازی، در سطح قابل قبولی جای گرفته است. همان‌طور که می‌دانید و بارها اشاره شد محیط بازی یک جنگل باستانی است. طراحی درخت‌ها واقعا به تم هنری اساطیری احترام گذاشته و طراحی قابل قبولی دارند. نورپردازی‌ها با توجه به انجین مورد استفاده در سطح خوبی قرار دارد و پیشرفت قابل توجهی نسبت به نسخه‌ی قبل داشته‌اند. در کل، بازی از گرافیک هنری قابل قبولی بهره می‌برد اما جای کار زیادی دارد. قابل ذکر است که در برخی مواقع افت فریم مشاهده می‌شد که این مسئله برای بازی با این گرافیک فنی، جای تعجب دارد.

موسیقی حماسی، تشویقی برای فرید

موسیقی‌هایی با ریتم و ضرب تند را در بسیاری از بازی‌ها و فیلم‌ها شنیده‌ایم. چیزی که هیجان و تشویق و پیشروی به

برای کشتن دیوهای ضعیف با فشردن یک دکمه به راحتی با حرکتی سینماتیک او از پای در می‌آید اما برای شکست دادن دیوهای سرسخت و قوی‌تر ابتدا باید با استفاده از شمشیر خود از سلامتی آن‌ها بکاهید و سپس تعامل کنید و در صورت لزوم سرعت عمل خود را به کار گرفته و کلیدهایی که بازی به شما نشان می‌دهد را در زمان معهود بفشارید تا شاهد یک صحنه‌ی سینماتیک باشید که این روش به نحوی خود، جای تحسین را برای سازندگان برمی‌انگیزد. صحنه‌ی مبارزه با آگوره در مرحله‌ی آخر را به یاد آورید. سرعت عمل حرف اول را در آن مبارزه می‌زند و میدان نبرد کاملا حال و هوای Action Adventure دارد. ای کاش از این میدان نبردها در بازی بیش‌تر می‌دیدیم. گرشاسپ با جمع آوری گوی‌های قرمز مهارت رزمی کسب می‌کند؛ مسئله‌ی کلیشه‌ای اما بی‌نقص. البته میزان مبارزات گرشاسپ در کسب مهارت چندان بی تاثیر هم نیست. این مهارت‌های رزمی روش‌های متفاوت استفاده از شمشیر با فشردن چند دکمه خاص به صورت همزمان است. اما یک ایراد دیگر این است که هیچ چیزی در بازی وجود نداشت که مدیریتش را به دست گیرم بسپارد. در بخش درجه‌ی میزان سختی بازی دو لول آسان و متوسط واقعا ساده هستند. به عبارتی برای به پایان رساندن بازی گرشاسپ: راز اژدها کار چندان سختی در پیش ندارید. چه در مواقع نبرد و چه در موارد فکری ماجراجویی.

چنگلی سرسبز

بازی با استفاده از موتور In-House که از open AL و OGRE ۳D و PhysX تشکیل

شرلوک هلمز ایرانی! قتل در کوچه های تهران

شایان ضیایی

هلمز، پوآرو یا افشار؟

داستان بازی به عنوان یک بازی ماجراجویی کاملاً حرفه‌ای نگاشته شده است. در این داستان، بازی‌باز به چند دهه قبل یعنی سال ۱۳۱۲ طهران، باز می‌گردد. قاتلی ملقب به "صغرافعی" (۱) در بخش های جنوبی شهر طهران به کشتار کودکان می‌پردازد و هیچکس نمی‌تواند پرده از این راز که او کیست بردارد و در سوی دیگر داستان، کارآگاه افشار (که شما هدایتش را در بازی به عهده دارید) مامور حل این معما می‌شود و اینجاست که پیچیدگی‌های داستان کم‌کم خود را آشکار می‌سازند. البته نگارنده بیش از این از داستان بازی توضیح نمی‌دهد تا هم جذابیت این بازی ماجراجویی از بین نرود و هم سورپرایزهای داستانی آشکار نشوند. نکته قابل توجهی که از ابتدا به چشم می‌آید، معماهای کاملاً منطقی بازی هستند که هیچگاه بازی‌باز را دچار مشکل نمی‌کنند البته گاهی نیز بازی شما را مجبور به کارهای مشخصی می‌کند اما راهنمایی که در اختیار شما قرار می‌دهد چندان کارآمد نیست و ممکن است مدتی طولانی صرف گذر از همین بخش شود که چندان خوشایند نیست. البته نباید فراموش کرد که تحت عنوان یکی از اولین بازی‌های ماجراجویی ایرانی، این مشکلات قابل چشم‌پوشی هستند اما از آن‌جایی که قتل یک بازی استاندارد و در کلاس جهانیست من هم کمی آن را با بازی‌های هم‌سبک خارجی مقایسه می‌کنم.

حالیست که قتل در کوچه‌های طهران، برخلاف بازی‌های گرشاسپ، سیاره مینرا و شبان از داخل به صورت جهانی منتشر می‌شود. در هر حال تا به امروز کم‌لطفی نسبت به این بازی چه از طرف بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای و چه از طرف مخاطبان بسیار بوده است اما به جرئت می‌گویم که رسانا شکوه کویر با این بازی ثابت کرده است که پتانسیل‌اش برای ساخت بازی‌های "ماجراجویی" (Adventure) خیلی بیش‌تر از این حرف‌هاست. قتل در کوچه‌های طهران تا به امروز سختی‌های بسیاری را پشت سر گذاشته است. جالب است بدانید که در ابتدا، بازی قرار بود به صورت "آبعبدی و نقاشی" شده با دست ساخته شود و مراحل کار نیز تا حد زیادی پیش رفت اما بی‌مهری و کم‌لطفی مخاطبان سبب شد که کارکنان رسانا شکوه کویر تصمیم به ساخت نسخه "آبعبدی بازی بگیرند که انصافاً پیشرفت چشم‌گیری داشته است. در هر صورت با تمام سختی‌ها، امروز این بازی در مرحله انتشار وجود دارد و ممکن است زمانی که شما این مطلب را مطالعه می‌فرمایید در بازار موجود باشد.

جالب است بدانید که در ابتدا، بازی قرار بود به صورت "آبعبدی و نقاشی" شده با دست ساخته شود و مراحل کار نیز تا حد زیادی پیش رفت اما بی‌مهری و کم‌لطفی مخاطبان سبب شد که کارکنان رسانا شکوه کویر تصمیم به ساخت نسخه "آبعبدی بازی بگیرند که انصافاً پیشرفت چشم‌گیری داشته است.

بازی‌های ایرانی چند سالیست که به موفقیت‌های چشم‌گیری در این صنعت دست یافته‌اند. احتمالاً این جمله را در نقد نویسنده‌های ایرانی بسیاری شنیده‌اید. جمله‌ای که کاملاً حقیقت دارد اما هیچ‌گاه نمی‌تواند عمق کام‌روایی و درخشش بازی‌های ایرانی را در عرصه‌ی جهانی بیان کند. درخششی که شاید بتوان آن را مدیون تلاش بدون چشم‌داشت و مستمر بازی‌سازان داخلی نامید. پس از اینکه بازی‌های "گرشاسپ: گرز تریث" و "شبان" نمایشی بسیار خوب از خود در کشورهای خارجی به جا گذاشتند این بار نوبت به "قتل در کوچه‌های طهران" رسیده است که خود را به عنوان یک بازی ادوینگر کلاسیک و کاملاً استاندارد در بازارهای داخلی و خارجی به نمایش بگذارد. نکته‌ی جالب توجه و بسیار مهم درباره‌ی قتل در کوچه‌های طهران این است که آینه‌ی نزدیک، این بازی به ۹ زبان مختلف، در ۱۶ کشور خارجی و توسط ناشر بسیار معتبر خارجی یعنی Lace Mamba Global (که پیش از این انتشار بازی‌های موفق و چون Super Meat Boy، To The Moon و Machinarium را برعهده داشته است) عرضه خواهد شد.

اما در کنار این، مسئله‌ای که دائماً ذهن من را به خودش مشغول می‌کند این است که چرا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای (که خود را حامی اصلی بازی‌سازان ایرانی می‌نامد) هیچ‌گونه پشتیبانی (چه از نظر مالی و چه تبلیغاتی) از این بازی به عمل نمی‌آورد و حتی این بازی را در نمایشگاه Gamescom ۲۰۱۲ به نمایش نگذاشتند و به بازی‌های قدیمی اکتفا کردند و این در

اشاره، کلیک و قتل!

سبک بازی "قتل در کوچه‌های طهران" اشاره و کلیک است و تا حدی پایبند این سبک نیز هست. این بازی (از دیدگاه من) مثل یک پازل است که بعضی از قطعاتش به درستی سر جای خود قرار نگرفته‌اند. در واقع هنگام بازی این حس در بازیباز به وجود می‌آید که در حال انجام یک بازی ناقص است. هرچند که این نقصان چندان تأثیری بر گیم‌پلی نگذاشته اما بازی را دچار مشکل کرده است. مثلاً از جمله مشکلات، آیتم‌هایی است که بازیباز با آن‌ها تعامل دارد. برای اینکه واضح‌تر شود می‌توان از جایی یاد کرد که کارآگاه افشار می‌بایست کلیدی را از روی میز کارش برمی‌داشت اما قسمتی که بازیباز با آن تعامل دارد در یک نقطه ی پرت و نامناسب است.

بخش اعظمی از گیم‌پلی به جست‌وجو در محیط اختصاص دارد که یکی از جالب‌ترین بخش‌های آن است. در کنار آن مثل همه‌ی بازی‌های ماجراجویی می‌توان با تعدادی شخصیت دیگر ارتباط برقرار کرد. البته دیالوگ‌های در نظر گرفته شده از دو مشکل رنج می‌برند؛ ۱. تعدادی از دیالوگ‌ها به صورت کاملاً کلیشه‌ای دنبال و موجب خستگی بازیباز می‌شوند. ۲. بعضی از دیالوگ‌ها با آنچه که در پایین صفحه به عنوان زیرنویس وجود دارد هماهنگی ندارند.

اما برخلاف دیالوگ‌ها، مونولوگ با تک‌گویی‌ها به شکل بهتر و قابل قبول‌تری دنبال می‌شوند. با هر تعاملی، کارآگاه افشار مونولوگ‌هایی بیان می‌کند که هم به درک مسئله کمک می‌کند و هم باعث می‌شود که روحی در بازی دمیده شود. در کنار همه‌ی این مسائل جا دارد به تم و فضای غالب بازی نیز اشاره شود. سازندگان به خوبی توانسته‌اند تم حدود ۷۰ سال پیش طهران را در بازی قرا راز اسامی افراد گرفته تا تبلیغات و ساختمان‌ها دهند. همه چیز رنگ و بوی قدیمی دارد؛ حتی این مسئله در دیالوگ‌ها نیز رعایت شده و کارآگاه افشار به جای پرونده می‌گوید "دوسیه" که برای خود

من بسیار زیبا و جالب بود.

حتما هر کسی که بازی شیطن‌های علیمردان‌خان را انجام داده است با من موافق است که تجربه‌ی ترکیب آیتم‌ها در این بازی یک کابوس به تمام معنا بود! اما خوش‌بختانه چنین مشکلی در "قتل در کوچه‌های طهران" وجود ندارد و آیتم‌های ترکیبی از منطق بیش‌تر و بهتری برخوردارند. البته بعضی از آیتم‌هایی که باید در طول بازی جمع‌آوری کنید ممکن است کمی نامعقول باشند هرچند که در آینده کارآمد می‌شوند. در روال بازی‌های بزرگ ماجراجویی معمولاً آیتم‌های کارآمد در زمان نیاز به‌دست می‌آیند و این بازی تا حدی از این رویه به دور است.

ساده زیباست!

گرافیک بازی انصافاً یکی از بهترین بخش‌های آن است و گواه تلاش بسیار زیاد تیم سازنده بر این قسمت است. این خبر می‌تواند آن دسته از بازیبازهای ایرانی را که تنها گرافیک را ملاک یک بازی خوب می‌دادند (و البته اکثریت را تشکیل می‌دهند) را تا حد زیادی راضی نگاه دارد. البته بخش خوب بازی در گرافیک هنری بازیست و در گرافیک فنی مشکلات ریز و درشت بسیاری دیده‌می‌شود. مهم‌ترین مشکلی که در طول بازی خودتمایی می‌کند طراحی شخصیت‌های بازیست که علی‌رغم بهره‌گیری از جزئیات نسبتاً زیاد، در بافت و "قدیله‌ها" (Anti-Aliasing) حرف چندان‌ی برای گفتن ندارند. اما در کنار این‌ها طراحی ساختمان‌ها، ماشین‌ها، جزئیات و ... کاملاً با بازی‌های هم‌سبک خارجی رقابت می‌کند و حرفی برای گفتن باقی نمی‌گذارد. برخلاف اکثریت بازی‌های ایرانی، صداگذاری در این بازی از اهمیت بسیاری برخوردار بوده و به‌خوبی نیز انجام شده است. شاید بزرگ‌ترین سورپرایز بازی در بخش بهره‌گیری از صدای استاد "بهرام زند" (دوبلور شخصیت شرلوک هلمز که همه‌ی ما با آن خاطره داریم) برای کارآگاه افشار باشد که سطح بازی و صداگذاری آن را

یک سر و گردن بالاتر برده است. در کنار این، صداگذاری سایر شخصیت‌ها نیز به‌خوبی انجام شده‌اند (هرچند که در برابر استاد زند کمی ناشیانه و غیر حرفه‌ای به نظر می‌رسد) موسیقی‌های استفاده شده در بازی نیز از فضای مورد نیاز بازی برخوردار هستند و به درک اتمسفر حاکم بر بازی کمک شایانی می‌کنند.

سخن آخر:

در آخر باید گفت که قتل در کوچه‌های طهران یکی از بهترین‌ها در میان بازی‌های ایرانی محسوب می‌شود و توجه بسیاری از کشورهای خارجی را به خود جلب کرده است. با امید اینکه فروش خوب بازی (خصوصاً در ایران) سبب شود تا ما شاهد بازی‌های بیش‌تر و استانداردتر از شرکت رسانا شکوه کویر باشیم. این را از نگارنده بپذیرید که با قیمتی ناچیز (حتی ارزون‌تر از بازی‌های کپی که می‌دانم همه‌ی شما تهی می‌کنید) می‌توانید صاحب یک بازی ایرانی جذاب شوید.

نام: قتل در کوچه‌های طهران

سازنده: رسانا شکوه کویر

ناشر: Lace Mamba

سبک: اشاره و کلیک

پلتفرم: PC

نکات مثبت: گیم‌پلی استاندارد،

گرافیک هنری مثال‌زدنی،

صداگذاری عالی برای شخصیت‌ها،

داستان زیبا و پیچیده

نکات منفی: ایرادهای جزئی در گیم

پلی، گرافیک فنی نه چندان جالب

داستان: ۱۰/۸

گرافیک: ۱۰/۸.۵

صدا و موسیقی: ۱۰/۹

گیم‌پلی: ۱۰/۸

امتیاز: ۱۰/۸.۳

فروش به زودی از سایت **گیمفا** و تمامی فروشگاه های اینترنتی

WAR**TIME**



/EpidemicEntertainment



شیطنت‌های گریه‌ی قهری خان!

شایان ضیایی

است. برای مثال در یکی از بخش‌های بازی، بری خان می‌خواهد حرفی را به ناصرالدین شاه بفهماند اما نمی‌تواند لذا از طوطی شاه که حرف‌زدن بلد بوده است کمک می‌گیرد تا منظورش را بفهماند و همین عنصر داستانی کوچک باعث پیدایش یکی از بهترین معماهای بازی (یعنی فهماندن منظور به شاه با استفاده از پیدا کردن حروف مشابه در زبان این دو حیوان) شده است. کارهای جانبی کوچکی نیز در بازی هست که انجام دادنشان نه تنها خنده‌دار است بلکه بازی را از خطر خستگی بازیاز باز نجات می‌دهد. مثل تمام بازی‌های ادوچر بخش عمده‌ی بازی در رابطه با جمع‌آوری آیت‌ها می‌باشد. استفاده از آن‌ها در جای مناسب است اما سازندگان حتی با این ویژگی نیز شوخی کرده‌اند که ترجیحاً آن را برایتان بازگو نمی‌کنم تا خودتان تجربه‌اش کنید. یکی از نکات مثبت "گریه‌ی قهری" این است که به شما اجازه می‌دهد آیت‌هایتان را به راحتی به دست آورید اما شما را با استفاده از آن‌ها دچار مشکل می‌کند. مثلاً در بخشی شما می‌خواهید با تلفن همراه خانم مرغه (!) با یک شماره تماس بگیرید اما این کار به مشکل می‌خورد چرا که خانم مرغه در عوض دادن موبایل به شما انتظار دارد که کاری برای الاغ انجام دهید! اعیان‌انگیزترین بخش گریه‌ی قهری گرافیک آن است که در یک حرکت بسیار زیبا از تکنیک تایپوگرافی برای طراحی اجزای محیط آن استفاده شده است. تایپوگرافی با ایده‌ی سینا پاکزاد و با توجه به کارهای رضا عابدینی در بازی قرار گرفته است و به قول "عماد رحمانی"

و جالب اینجاست که این خرافه واقعا صورت می‌پذیرد و شاه بهبود می‌یابد و اینجاست که این حیوان از جایگاه یک گریه‌ی معمولی به جایگاه گریه‌ی دربار تغییر مکان می‌دهد و تبدیل می‌شود به حیوان محبوب دربار! داستان بازی از جایی شروع می‌شود که این گریه بیچاره (یا به عبارت دیگر بری خان!) با یک پیشی کوچولوی خوشگل در بغل (!) زیر بازار گیر افتاده است و شما باید او را از این وضعیت فلاکت‌بار نجات دهید! در طول بازی شما از محیط‌های مختلفی عبور می‌کنید که هریک بخش‌های مختلف داستان این گریه از ابتدا تا تبدیل شدنش به سوگلی دویار و پس از آن روایت می‌کنند. تمام بار داستان و دیالوگ‌ها بر دوش راوی بازست که بازی را با لهجه (و گاهی با زبان) شیرین آذری روایت می‌کند و این کار را به جالب‌ترین شکل ممکن انجام داده است. حال این سبک روایتی جالب را با جمله‌های بسیار خنده‌داری که در آن استفاده می‌شود، جمع کنید تا متوجه شوید با چه طنزی دلچسبی در گریه‌ی قهری مواجه هستید! البته در نسخه‌ای که در اختیار ما قرار گرفت مشکلات ریز و درشت بسیاری مانند هماهنگ نبودن زیرنویس و صحبت راوی وجود داشت که امیدواریم در نسخه‌ی آخر برطرف شده باشند. گیم پلی گریه‌ی قهری به حق بهترین بخش آن است. آزادی اعمال بازیاز این بار خیلی بیش‌تر از گذشته است و معماهای موجود نیز به‌خوبی طراحی شده‌اند. نسبت به "شیطنت‌های علی‌مردان‌خان" در "گریه‌ی قهری" شاهد معماهای بیش‌تر و منطقی‌تری هستیم که حلشان واقعا لذت‌بخش

رسانا شکوه کویر را می‌توان موفق‌ترین شرکت بازی‌سازی ایرانی دانست که واقعا مخاطب و انتظاراتش را می‌شناسد و تا حد زیادی هم آن انتظارات را در بازی‌هایش رفع می‌کند. برای مثال "گاندو" برای گروه سنی خردسال منتشر شد اما روند بازی به گونه‌ای بود که اصلا مناسب این قشر سنی نبود و این در حالیست که بازی "شیطنت‌های علی‌مردان‌خان" با اینکه تا حدی از مشکلات مختلفی رنج می‌برد اما در برقراری ارتباط با کودکان و بهره‌گیری از عناصر طنز موفق‌تر بود. البته نباید از مشکلات "شیطنت‌های علی‌مردان‌خان" (مانند نوشتن کلمه‌ی "شقاب" با "غ") یا تعدادی از معماهای غیرمنطقی آن (مانند ریختن چسب در دستگاه اهر برقی که حداقل برای من مفهوم چندانی ندارد!) چشم‌پوشی کرد اما در هر صورت این بازی سکوی پرتاب مناسبی برای رسانا شکوه کویر بود که به ساخت بازی گریه‌ی قهری روی آورد. گریه‌ی قهری یک بازی اشاره و کلیک و داستان آن بر گرفته از یک انیمیشن ساخته‌ی استودیوی هورخش است.

روایت شده است که در روزی از روزها ناصرالدین شاه قاجار، دچار بیماری سختی می‌شود و هیچ چیز بر درد او علاجی نیست. روزی گریه‌ی یکی از بانوان حرم‌سرا وارد اتاق شاه می‌شود و بعد از ورود او در اتاق بسته می‌شود. گریه که راهی برای فرار نمی‌یابد به ناچار در کنار بستر شاه دراز می‌کشد و فرزندان خود را به دنیا می‌آورد و بنابر خرافه‌ای قدیمی (که اگر گریه‌ای بر بستر شخصی کودک کانش را بزاید، آن شخص بهبود می‌یابد) این اتفاق به فال نیک گرفته می‌شود

نام: گریه ی قجری
سازنده: رسانا شکوه کویر

ناشر: Lace Mamba

سبک: اشاره و کلیک-معمایی

پلتفرم: PC

نکات مثبت: تکنیک تایپوگرافی،
داستان و روایت جذاب آن،
معماهای منطقی

نکات منفی: ضعف در بخش
ساندترک، ناهماهنگی بعضی
دیالوگ‌ها با زیرنویس

داستان: ۱۰/۹

گرافیک: ۱۰/۹.۵

صدا و موسیقی: ۱۰/۸

گیم‌پلی: ۱۰/۸.۵

نمره کل: ۱۰/۸.۷

آن‌جایی که این بازی کاملاً استاندارد است برای من کمی دشوار است که آن را با دیگر بازی‌های مشابه خارجی مقایسه نکنم!

در کل از آن‌جایی که گرافیک "گریه ی قجری" در بخش هنری بسیار فوق العادست علاقه‌ای ندارم که بیش از این به آن بپردازم تا سورپرایزهای بازی برایتان از بین نرود!

متأسفانه صداگذاری نسبت به بخش‌های دیگر بسیار کم‌رنگ است و همان‌طور که اوایل مطلب هم عرض کردم کل دیالوگ‌ها توسط راوی داستان بیان می‌شود اما این کمبود با گذاشتن اصوات نامفهوم بر روی شخصیت‌هایی مانند ناصرالدین شاه چیران شده و بار طنز بازی را نیز بیش‌تر کرده است. به‌جای دیالوگ سعی شده که بیش‌تر بر روی افکت‌های صوتی و سایر صداها مانند گریه ی بچه‌ی ببری خان توجه شود. در طول بازی کلا آهنگ‌های چندانی شنیده نمی‌شود و اصلاً بودن یا نبودن آن تأثیر چندانی نیز در طول بازی ندارد. البته نباید اهمیت صداگذاری را در یک بازی دست کم گرفت اما با توجه به نکات مثبت زیاد "گریه ی قجری" این مشکل قابل چشم‌پوشی است.

سخن آخر:

در آخر باید گفت که به‌زودی این بازی در دست‌رسان قرار خواهد گرفت و در آن زمان اگر مشغول به انجام بازی‌هایی مثل Sleeping Dogs یا Darksiders ۲ بودید، خوب است اگر در کنار آن‌ها به انجام یک بازی ایرانی و خنده‌دار بپردازید که ساعت‌ها شما را به خود مشغول خواهد کرد و قول می‌دهم از دیدگاه هنری و جذابیت این بازی هیچ کمبودی در برابر بازی‌های یاد شده ندارد.

(کارگردان بازی) یک خرق عادت واقعیت. در این تکنیک از هنر خوش نویسی ایرانی برای خلق اشیاء و ساختمان‌ها استفاده شده و به خوبی با فضای سیاه و سفید بازی سازگار گشته است. بحث سیاه و سفید شد و باید گفت که بخش عمده‌ای از بازی به‌صورت سیاه و سفید، که در بین بازی ماجرایی بسیار رایج است، و باقی آن به‌صورت رنگی و در قالب روای ببری خان دنبال می‌شود. انیمیشن به کار رفته در بازی بسیار جالب بوده و از تنوع خوبی برخوردارند. انیمیشن حرکت ببری خان با توجه به اینکه یک گربه است خیلی بامزه طراحی شده و در کنار آن، انیمیشن‌های کوتاه اما خوش‌ساختی برای سایر شخصیت‌ها مثل ناصرالدین شاه قرار گرفته است. گرافیک بازی در بخش هنری نیز یک خرق عادت کامل است چرا که در طراحی ساختمان‌ها و سایر جزئیات علاوه بر اینکه توجه ویژه‌ای به دوران قاجار شده، عناصر مدرن جالبی نیز در آن‌ها استفاده شده است. مثلاً در طول بازی می‌توانید شاهد وجود یک کولر آبی، کنسول دستی PSP، کافی نت و ... باشید که همگی در نوع خود جذابند.

در طول بازی تا حد قابل قبولی از عناصر متحرک مانند باران یا ماهی‌های داخل حوض استفاده شده است که هرچند تأثیر چندانی در بخش گرافیک هنری ندارند اما آن را هرچه بیش‌تر به واقع‌گرایی نزدیک کرده‌اند البته نباید فراموش کرد که ما در حال نقد یک بازی ایرانی هستیم و مسلماً همه‌ی این تکنیک‌های بخش گرافیک، بین دیگر بازی‌های ایرانی یک تفاوت بزرگ محسوب می‌شود اما از آن

سیاوش...

دیابلو ایرانی!!

امیر گلخانی

را از بازی خود حذف کرده‌اند. برای مثال نوار جادو (مانا) خود به خود پر شده و این مسئله خود چالش برانگیز بودن بازی را زیر سوال می‌برد. و یا تعداد دشمنان در صحنه‌های مختلف از تعداد مشخصی تجاوز نمی‌کند. البته این سادگی تا حدی در مبارزه با Boss Fight بازی رنگ می‌بازد، اما باز هم برای یک RPG بازی حرفه‌ای پیش پا افتاده است.

اگر بخواهیم بازی را با دیابلو مقایسه کنیم - که این کار تا حد زیادی اشتباه است - می‌توان سیاوش را یک "ماد" در این عنوان وسیع نامید. البته این مسئله که بازی را یک ماد از دیابلو بنامیم چندان صحیح نیست، اما بهترین راه برای مقایسه سیاوش با بهترین عنوان هم‌سبک خود است.

یک نکته‌ی مهم دیگر در رابطه با گیم‌پلی تغییر شخصیت بازی است که در بررسی بخش داستانی به آن اشاره کردیم. این تغییر شخصیت‌ها با وجود این که به روایت بازی لطمه می‌زند، اما با توجه به تنوع این شخصیت‌ها ساعات مفید گیم پلی را افزایش داده و تجربه‌ی آن را متفاوت‌تر می‌کند.

به طور کل اگر قبل از انجام بازی اندکی انتظارات خود را پایین آورید و توقع یک گیم‌پلی ساده نسبت به دیگر عناوین این سبک را داشته باشید، از گیم‌پلی بازی لذت خواهید برد.

از دو خصیصه‌ی اصلی یک عنوان RPG یعنی گیم‌پلی و داستان که بگذریم، سیاوش در زمینه‌های دیگر نیز حرف‌هایی برای گفتن دارد. در رابطه با جلوه‌های بصری یا به اصطلاح گرافیک بازی می‌توان این عنوان را سرآمد بازی‌های

فضاوت ما از آن‌ها محدود به دیالوگ‌های شخصیت اول در رابطه با وی شود. به‌جز موارد یاد شده بازی از نظر داستانی مشکل چندانی ندارد و حتی شانه به شانه‌ی نمونه‌های خارجی حرکت می‌کند. اما در یک عنوان نقش‌آفرینی یک عنصر بسیار مهم‌تر از داستان خودنمایی می‌کند و آن چیزی نیست جز: گیم‌پلی. همان‌طور که پیش از معرفی بازی نیز اعلام شده بود، بازی با الهام از عنوان افسانه‌ای دیابلو ساخته شده است. عنوانی که میلیون‌ها گیم‌ر را از سراسر جهان مشغول خود کرده است و همگان آن را جزو پیشگامان سبک نقش‌آفرینی می‌دانند.

متاسفانه بزرگ‌ترین مشکل خط داستانی هنگامی خودنمایی می‌کند که به شخصیت کیخسرو رسیده و بازی به شخصیتی دیگر Switch می‌کند. این تغییر شخصیت‌ها در بازی سبب می‌شود تا بازیاز آن‌طور که باید و شاید با قهرمانان بازی ارتباط برقرار نکند.

با این وجود، گیم‌پلی بازی از دو جهت قابل بررسی است: یکی بررسی اجمالی روند آن و دیگر مقایسه با دیابلو. اگر بدون توجه به عناوین هم‌سبک گیم‌پلی بازی را بررسی کنیم با یک بازی خوش‌ساخت، حرفه‌ای و در عین حال همه‌پسند طرف هستیم. این که بازی را همه‌پسند می‌نامیم به این علت است که سازندگان بازی برای این که تمامی مخاطبان را جذب خود کنند، یک‌سری از مسائل مرتبط با عناوین RPG حرفه‌ای

صنعت بازی‌های ویدیویی در کشور ما جزو صنعت‌های نوپا و محدود است. صنعتی که با مشکلات، محدودیت‌ها و بی‌مهری‌های بسیاری روبه‌رو است. ساخت یک بازی در سبک RPG که تا به حال مشابه آن در کشور ساخته نشده است، هزینه، انرژی و شجاعت بسیاری می‌طلبد. تیم استودیوی سوزنا با شجاعت تمام ریسک ساخت چنین عنوانی را پذیرفت و با الهام از افسانه‌های غنی ایرانی، عنوانی را با نام سیاوش خلق کرد. حال این که سیاوش تا چه حد موفق بوده است، سوالی است که در پایان این متن به آن پاسخ خواهیم داد.

از داستان بازی شروع می‌کنیم. داستان بازی در رابطه با پهلوانی است که به دنبال وارث سیاوش بوده و برای رسیدن به وی همه‌ی تلاش خود را می‌کند. داستان بازی تا اینجا به خوبی پیش می‌رود و خط روایی خود را حفظ می‌کند. اما متاسفانه بزرگ‌ترین مشکل خط داستانی هنگامی خودنمایی می‌کند که به شخصیت کیخسرو رسیده و بازی به شخصیتی دیگر Switch می‌کند. این تغییر شخصیت‌ها در بازی سبب می‌شود تا بازیاز آن‌طور که باید و شاید با قهرمانان بازی ارتباط برقرار نکند. البته نباید زمان کوتاه گیم‌پلی بازی را نیز در این امر بی‌تأثیر بدانیم. علاوه بر این موضوع، سازندگان تمرکز چندانی روی شخصیت‌های فرعی بازی نداشته‌اند. یعنی هنگامی که با یک فردی روبه‌رو می‌شوید و وی از شما خواهش‌های دارد، نه در نوع دیالوگ‌های وی و نه در خواسته‌هایش نمی‌توان اثری از خشم و یا حتی دوستی دید. این طراحی ضعیف شخصیت‌های فرعی سبب می‌شود تا

استاندارد و صاحب سبک بازی کنید و مطمئن باشید که بازی ارزش این را دارد که چند ساعت دیابلو و یا وارکرفت را فراموش کنید و غرق دنیایش شوید...



نام: سیاوش
سازنده: استودیو بازی سازی سورنا
ناشر: استودیو بازی سازی سورنا
سبک: نقش آفرینی
پلتفرم: PC

نکات مثبت: یک RPG موفق ایرانی، گیم پلی لذت بخش، داستان کهن و گیرا.

نکات منفی: مشکلات شخصیت پردازی، صداگذاری و موسیقی خسته کننده، رنگ بندی و نورپردازی بی روح، نبود بخش چند نفره.

گیم پلی: ۱۰/۸
گرافیک: ۱۰/۷
صداگذاری و موسیقی: ۱۰/۵.۵
داستان: ۱۰/۷
ارزش: ۱۰/۶.۸

داخلی دانست. موتور گرافیکی بازی توسط خود تیم سازنده بازی طراحی شده و توسعهی آن از سال ۸۵ تا کنون به طول انجامیده است. گرافیک بازی برای یک عنوان RPG با دوربین ایزومتریک مناسب بوده و به خوبی مخاطب را راضی نگاه می دارد. اما یکی از نکات ضعف آن رنگ بندی بی روح و هم چنین محیط های خلوت (از نظر اشیاء و آبجکت های محیطی) است. مسئله ی رنگ بندی بیش تر از هر چیز دیگری در بازی به چشم می آید و مخاطب را تا حدی از بازی خسته می کند. هم چنین طراحی منوها و آیکن های مرتبط با آن ها نیز می توانست بهتر از این باشد، اما در هر صورت طراحی بازی با یک موتور گرافیکی ابتکاری و مستقل، عملی قابل ستایش است. در کنار مبحث گرافیکی بازی، بحث صداگذاری و موسیقی بازی مطرح است که مجموعاً جزو ضعیف ترین بخش های بازی هستند. در رابطه با صداگذاری، صدای شیه گان نقش خود را آن طور که باید و شاید ادا نکرده و لحن صحبت کردن آن ها بیش تر شبیه یک مستند علمی است تا یک بازی ویدیویی! صداهای محیط و هم چنین سلاح ها نیز تعریف چندانی ندارد. موسیقی بازی نیز با وجود تمی حماسی و ضرب آهنگی اساطیری دچار مشکل تکرار بوده و بعد از یک ساعت تجربه ی بازی ترجیح می دهید تا بازی را بدون صدا ادامه دهید.

در پایان و با توجه به نکات منفی و مثبت ذکر شده در این متن پیشنهاد ما این است که سیاوش را نه به عنوان یک بازی ایرانی، بلکه به عنوان یک نقش آفرینی

زمان جنگ ۱

زمان را نگه دارید...هم اکنون زمان جنگ است

دانیال نوروزی

در جای جای مناطق بازی حضور دارند و کار را برای پشروی شما سخت میکنند. سناریوی بازی بیشتر حالتی اکشن دارد و ریشمی بسیار تند را دنبال میکند. سیر صعودی مراحل بسیار عالی کار شده و بازیکن همیشه در اوج قرار دارد. تنها مشکلی که در روایت داستان بازی وجود دارد، نبود میان پرده برای باز کردن و آشنا کردن هر چه بیشتر بازیکن با داستان و روند بازی است. با اینکه مشکلاتی مانند نبود امکانات موشن کپچر برای روایت

میان پرده ها وجود داشت، ولی تیم سازنده ی این ماد میتوانستند با ارائه ی میان پرده های کمیک، جای خالی روایت داستان را پر کنند.

وقتی عقربه ها کندتر میچرخند

در این بازی مانند دو بازی اول کرایسیس، لباس نانو دارای همان سه ویژگی سرعت، قدرت و نامرئی شدن است. ولی بکه قابلیت منحصر به فردی به لباس شما اضافه شده که نماد اصلی این قسمت نیز محسوب میشود. کند کردن

زمان. سازندگان بازی با ارائه ی این ویژگی منحصر به فرد و بسیار جالب در بازی، توانسته اند گیم پلی اکشنتر و جذابتری را به وجود آورده باشند. شما با کند کردن زمان میتوانید تعداد زیادی دشمن را در چند ثانیه هداشات کنید و یا انفجارهای مهیبی را با استفاده از این تکنیک به وجود بیاورید. تقریباً در بعضی نقاط بازی، مخصوصاً مراحل آخر، اگر بازی را بر روی درجه دلتا تنظیم کرده باشید، به هیچ وجه قادر نخواهید بود بدون استفاده از این ویژگی از سد دشمنان بسیاری که در این مراحل هستند عبور

War-time توانست عنوان بهترین ماد/بازی سال ۲۰۱۱ ایران را از آن خود کند، War-۱ time با CryENGINE ساخته شد و داستان این بازی ادامه ای بر بازی Cry-sis: Warhead بود. با اضافه شدن رضا حسینی به اپیدمیک، این استودیو مشغول گذراندن مراحل پیش تولید بازی جدید خود به نام War-time ۲ است که قرار است با موتور پر قدرت CryENGINE ۳ ساخته شود...

ماموریت ناتمام

داستان بازی دقیقاً پس از رخداد های کرایسیس وارهد اتفاق میافتد. در انتهای قسمت قبل شاهد بودیم نیروهای آمریکایی پس از جنگی سخت با دشمنان بیگانه و نیروهای نظامی کره ی شمالی تصمیم به ترک جزیره و عقب نشینی میگیرند. ولی در این میان گروهی از سایکو که سربازی شجاع و جسور است تصمیم میگیرد به جزیره بازگشته و کار سربازان کره ای را یک سره کند. از طرفی نیروهای بیگانه هر لحظه پیش از پیش در جزایر پیشرفت میکنند و اوضاع بسیار نا به سامانی را به وجود آورده اند. هدف اصلی گروهی از سایکو از بین بردن نیروهای کره ای و به خصوص رهبر آنها، کیم لی است که تمام اتفاقات بازی و بحرانهای به وجود آمده به خاطر کارشکنی و خودخواهی های این فرد است. سایکو برای جلوگیری و از بین بردن این فرد عازم مناطقی میشود که قبلاً رهبر نیروهای کره ای در آنجا دیده شده است. این راه بسیار سختتر از قبل است و سایکو مجبور است یک تنه به دل صدها سرباز کره ای و همچنین سربازانی که به لباس نانو مجهز هستند بزند. در این میان بیگانگان

در سالهای اخیر مخصوصاً بعد از ظهور نسل هفتم، عناوین اول شخص دچار تحولات اساسی چه از نظر گیم پلی و چه از نظر جلوه های بصری شدند. در چنین روزهایی بود که شرکت کرایتیک، سازنده ی بازی فار کرای و طراح موتور قدرتمند کرای انجین، بازی بعدی خود تحت عنوان کرایسیس را معرفی کرد. این بازی به همراه نسخه ی دوم موتور گرافیکی کرای انجین معرفی شد که جلوه های بصری آن باعث شگفتی همگان

شد. امتیازات بالا و استقبال خوب از این عنوان انحصاری PC باعث شد طراحان بازیهای کامپیوتری هم جذب موتور گرافیکی این شرکت بشوند. به همراه بازی یک ادیتور سندباکس رایگان تعبیه شده بود که کسانی که علاقه به طراحی و بازی سازی داشتند میتوانستند با استفاده از این ادیتور به ساخت ماد مشغول شوند. موتور گرافیکی کرای انجین به خاطر داشتن محیط کاربری بسیار زیبا و راحت، و اینکه خود یک موتور همه کاره بود (تمامی میان افزارهای صدا، فیزیک و ... به صورت اختصاصی در این موتور وجود دارد) توانست توجه بازی سازان زیادی را جلب کند. تا به امروز ماد های زیادی برای این فرانتایجز ساخته شده است ولی در میان تمامی این ماد ها، یک ساخته وجود دارد که از همه کاملتر و بسیار پیشرفته تر است: زمان جنگ

استودیو بازی سازی اپیدمیک توسط آقایان مسعود و مبین معاوی در سال ۲۰۰۷ تاسیس شد، این استودیو از سال ۲۰۰۹ اولین پروژه ی خود را آغاز نمود و توانست در سال ۲۰۱۱ بازی ای با نام War-time را به معرض نمایش بگذارد.

مخفی کاری طی کند، موسیقی بازی هنوز در اوج قرار دارد و باعث میشود بازیکن اقدام به قطع کردن موسیقی از تنظیمات بازی بکند! صداگذاری ها همگی همانی هستند که در وارهد نیز شاهد آن بودیم ولی در زمان جنگ صدای انفجار را بیشتر از هر چیزی خواهیم شنید. به طور کل از نظر صداگذاری بازی در سطح خوبی قرار دارد و ایراد زیادی را نمیتوان با توجه به کم بودن امکانات سازندگان از آن گرفت.

مادی در حد یک بازی کامل

کرایسیس: زمان جنگ یک ماد ایرانی از بازی کرایسیس با استفاده از موتور کرای انجین ۲ است که با حداقل امکانات و به پشتوانه ی استعداد دو برادر ایرانی ساخته شد و توانست یکی از برترین ماد های ساخته شده بر اساس فرانچایز کرایسیس شود که بازخوردی جهانی نیز داشت. علاقه مندان میتوانند از طریق وب سایت معتبر Moddb.com این ماد رایگان را به طور کامل دانلود کنند و از آن لذت ببرند.

استودیو اپیدمیک قصد دارد با استفاده از تجربیاتی که از اولین حرکت خود کسب کرده اند عنوان Wartime ۲ را با موضوعی مستقل و داستانی جدا از سری کرایسیس و با استفاده از موتور کرای انجین ۳ بسازند و به زودی از آن رونمایی خواهد شد.

استفاده از همان ابزارها و ویژگی های کرایسیس وارهد مرحله ی را بسازند که برای هر کسی که این سری را بازی کرده است جذابیت و تازگی داشته باشد. برای مثال مرحله ی دوم بازی که هوای طوفانی و مه آلودی را شاهد هستیم. این مرحله طراحی منحصر به فرد و اتمسفری جالب را دنبال میکند و نشان دهنده ی عمق تغییرات جزیره است. مرحله ی سوم بازی بازیکن به پایگاه زیر زمینی کره ای ها نفوذ میکند. این مرحله طراحی بسیار سرد و بی روحی را دارد که به بازیکن حس تنهایی و ترس را القا میکند. اسلحه و دستنشان یخ زده و حتی دید کاملی از محیط نیز ندارید که این باعث میشود نبردهایتان با سربازان ویژه ی کره ای در این پایگاه یا به نوعی غار زیر زمینی سخت شود. یکی از اشکالات مراحل، مخصوصا مراحل بالا، طولانی بودن بیش از حد آنها است. در مرحله ی آخر بازی بازیکن قادر خواهد بود سوار بر هواپیماهای مخصوص آمریکایی شود و به نوبه رهبر نیروهای کره ای که پر از سرباز است حمله کند ولی این قسمت بسیار کم است و پس از فرود بر روی کشتی بازیکن تقریباً در کل کشتی و طبقات مختلف با سربازان کره ای مبارزه میکند که مقداری خسته کننده

میشود. البته نباید از صحنه ی روبرویی با کیم لی پگدیریم که نبردی بسیار سخت و جالب از آب درآمده است.

موسیقی زمان جنگ از بازی کیلون ۲ گرفته شده که حالتی حماسی به بازی میدهد. در صحنه های شلوغ این موسیقی بازی است که به بازیکن انرژی بیشتری میدهد. ولی ایرادی که در این موسیقی وجود دارد این است که اگر بازیکنی قصد داشته باشد مراحل را به صورت

کنید. نکته ی جالب دیگر، استفاده ی همزمان این ویژگی در کنار امکانات دیگر لباسان است. برای مثال شما میتوانید با سرعت از روی یک پشت بام پرش کنید و با کند کردن زمان بین زمین و هوا شروع به تیراندازی کنید.

گیم پلی بازی از نقطه ی آغازین اکشنی خالص است و همین روند تا انتهای بازی ادامه دارد. پایگاههای سربازان کره ای

محل مناسبی برای به راه انداختن بزرگترین آتش بازی عمرتان است. وجود سلاحهای مختلف و وسایل نقلیه کمک شایانی به ریتم تند بازی کرده است. ولی در کنار جذابیت این اکشن، مقداری هوش مصنوعی دشمنان و سختی بسیار زیاد بعضی محلهای بازی بازیکن را دلسرد خواهد کرد. مخصوصا اگر بازی در حالت دلنا باشد که در این حالت دشمنان به مراتب قوی تر و درجه ی سلامتی شما سریعتر خالی میشود. سازندگان میتوانند بالانس مراحل و اهداف در بازی را بیشتر رعایت کنند ولی سعی داشتند با قرار دادن دشمنان بیشتر راه را برای پیروی بازیکن سخت تر کنند. در این مراحل سخت تنها ناجی بازیکن حالت آهسته کردن زمان است که ناپودی دشمنان را آسانتر میکند.

از جنگل تا دریا... مسئله این است...
وقتی نگاه به طراحی مراحل و گرافیک بصری بازی میکنیم بی هیچ شک بی ستایش آن میپردازیم. سازندگان بازی توانستند از قابلیتهای موتور گرافیکی کرای انجین ۲ و همچنین امکاناتی که در بازی اصلی کرایسیس وجود داشت، محلهای و لوکیشن های جدیدی را برای بازی خود بسازند. سازندگان بازی توانسته اند با



نام بازی: زمان جنگ ۱ Wartime 1

سازنده: اپیدمیک (Crytek IR)

ناشر: اپیدمیک (Crytek IR)

سبک: شوتر اول شخص

پلتفرم: PC

نکات مثبت: اکشنی جهنمی و آتشین از ابتدا تا انتها - قابلیت جدید آهسته کردن زمان - دشمنان در تعداد بالا - گرافیک خیره کننده و مراحلی که در نسخه‌های قبل شاهد نبودیم - برترین مادی که می‌شود برای کرایسیس پیدا کرد.

نکات منفی: بعضی از مراحل بیش از حد طولانی می‌شوند - روایت داستانی وجود ندارد - خطی بودن داستان سبب می‌شود از وسایل نقلیه کمتر استفاده شود - موسیقی بعضی اوقات روی اعصاب است - باگ‌های فنی

داستان: ۱۰/۵ گرافیک: ۱۰/۹

گیم پلی: ۱۰/۸

موزیک و صداگذاری: ۱۰/۷

نمره کلی: ۱۰/۷.۲۵



گروه فناوری اطلاعات و ارتباطات لایک سروینگ

⊕ هاست لینوکس

(هاست داتلود، هاست معمولی، هاست ویژه)

⊕ نهایی‌نگی هاست

(بدون دردسر و با امکانات نامحدود هاستینگ خود
را راه اندازی کنید)

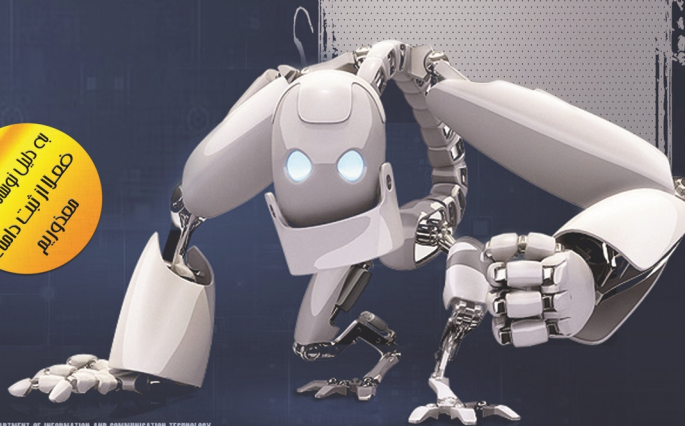
⊕ ایمیل مارکتینگ + بانک ایمیل مشاغل

(درم هزار آنلاین بدون نیاز به نصب + پل ارسال
و امکانات اختصاصی + بانک ایمیل کاربران ایرانی
دسته بندی شده طبق صرفه‌مندی)

⊕ سرور مجازی

⊕ سرور اختصاصی از ۸ کشور

به دلیل نوسانات ارزی
ضمیمه ارز ثبت داشته
مقدوریم



DEPARTMENT OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

LIKE SERVING

WWW.LIKESERVING.COM
WWW.LIKE-MAIL.COM

ADMIN@LIKESERVING.COM
ASHKANHATEF@GMAIL.COM

گاندو بندیکوت! نقد و بررسی گاندو

سال ۱۹۹۵ بود که عرضی کنسولی به نام Playstation صنعت گیم جهان را با نوعی تحول روبرو کرد. یکی از بازی‌های موفق این کنسول که صاحب سبک بوده و کمتر کسی است که آن را تجربه نکرده باشد، سری بازی‌های Crash Bandicoot بود که بر روی این کنسول عرضه شد. سال پیش موسسه فرهنگی هنری سه بعدی پاسارگاد عنوانی با نام گاندو را با حمایت بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، تولید و عرضه کرد. سازنده و ناشر این عنوان جهت تبلیغ و معرفی بیش‌تر این بازی، آن را رقیب ایرانی کرش دانستند. البته گاندو به سبک خودش آشنایی کامل داشته و احترام آن را به جا آورده، اما این بازی همچون سایر بازی‌های رایانه‌ای چندان میرا از ایراد نبوده. جا دارد پیش از نقد به این مسئله اشاره‌ای داشته باشیم که گاندو، نام نوعی تسماح پوزه کوتاه است که در استان سیستان و بلوچستان زیست می‌کنند. متأسفانه باید اعلام کنیم که گاندو، رو به انقراض است. به هر حال، جای تقدیر دارد که در این بازی از یک خزنده‌ی ایرانی و با نام ایرانی، برای شخصیت اصلی بازی، استفاده شده.

یک دوست خوب

محوطه‌ای در یکی از باغ وحش‌های تهران، مختص به چند حیوان از جمله گوریل بدجنس، میمون بازیگوش و گرگ و سمور که از شخصیت‌های منفی بازی هستند و در طرف دیگر گاندو و دوستش، کوآلا، که شخصیت‌های مثبت بازی حساب می‌شوند، قرار دارند البته موش کور مهربون هم به کمک گاندو می‌آید.

داستان بازی از این قرار است که مسئولان

باغ وحش تصمیم به تغییر محل استقرار کوآلا می‌گیرند و گاندو که تنها دوست او است از این قضیه بسیار ناراحت می‌شود. اینجاست که موش کور تصادفاً در ادامه‌ی حفرش به گاندو می‌رسد. او گاندو را فراری می‌دهد تا به کمک کوآلا بشتابد. گاندو سایر حیوانات را از قفس آزاد می‌کند غافل از اینکه بقیه‌ی حیوانات به رهبری گوریل علیه گاندو هستند. به هر حال گاندو با موش کور به دنبال کوآلا می‌روند.

داستان بازی با توجه به سبک و بودنش در سطح خوبی قرار دارد و نحوه‌ی روایت داستان در کات سین‌ها رضایت بخش است. داستانی با تمی کوکانه که از شخصیت پردازی خیلی خوبی بهره می‌برد.

خشک و بی روح، سخت و سخت

هر بازی بنا به روند مراحل و سبک خاصی که دارد، رده سنی خاصی مجاز به انجام آن می‌باشند. بازی گاندو از این قاعده مستثنی نبوده و از سازمان ESRA رده سنی ۳+ را دریافت کرد. اما آیا واقعا افراد ۳ یا ۴ ساله توانایی اتمام این بازی را دارند؟ در اولین صحنه‌ی بازی بایست با ۶۰ حیوان مبارزه کنید و جالب است که با چهار ضربه هم می‌میرید! سیستم مشت زنی از فیزیک جالبی برخوردار نیست و بسیار خشک به اجرا در می‌آید. البته در ادامه‌ی بازی دیگر با چنین مبارزاتی روبه‌رو نخواهیم شد به همین دلیل طعم ناچاب مشت زنی گاندو را زیاد حس نمی‌کنیم. نکته‌ی بعدی چک پوینت‌های بدموقع است. در ابتدای مرحله‌ی دوم بایست ۵ تن از ماموران باغ وحش را بترسانید که این کار واقعا به نحو بدی

بهزاد شعبانی

پوینت‌ها و افزایش دهنده‌های نوار سلامتی به نحو قابل قبولی در بازی گنجانده شده که جای تحسین دارد. در ادامه‌ی بازی با ماشین سواری، ترن سواری و بازی آرکید نیز مواجه خواهید شد. پس با یک عنوان چند سبکی روبه‌رو هستید و از دید تنوع گیم پلی با مشکل چندانی مواجه نخواهید شد که این مسئله جای تقدیری از سازندگان دارد.

گاندو یک عنوان چند سبکی است که از نبود اکشن جذاب و درجه سختی بالا با توجه به رده سنی معهود برای این بازی رنج می‌برد که اگر سازندگان توجه بیش‌تری را معطوف این مسئله می‌کردند با عنوان خیلی بهتری روبه‌رو می‌شدیم.

باغ وحش رنگارنگ

قطعا نمی‌توان توقع داشت که یک بازی کودکانه و فانتزی، گرافیکی در حد کرایسیس داشته باشد. رنگ‌بندی شاد و طراحی تصویری کاراکترها از تمی کودکانه بهره می‌برد که جایی برای ایراد نگذاشته. اما طراحی فنی بافت‌ها بسیار ضعیف هستند. اگر سازندگان قصد استفاده از یک انجین نه چندان قدرتمند را دارند، بهتر می‌بود در کنار این تم کودکانه، تمی هنری را چاشنی آن کنند تا بافت‌های ضعیف بازی چندان جلوه نکنند. متأسفانه هر از چند گاهی باگ مشاهده می‌شد. نکته‌ی جالب توجه دیگر، بارگذاری مراحل بازی است. پس از نمایش دمو، نمایشگر قفل می‌کند. سپس بعد ۳۰ ثانیه مرحله آغاز می‌شود. متأسفانه سازندگان در این رابطه، زحمت ساخت یک صفحه‌ی لودینگ برای این مواقع از بازی را به خود نداده‌اند.



با عرض احترام به سکوبازی

در بخش صداگذاری و موسیقی، گاندو بسیار عملکرد رضایت بخشی داشت. موسیقی بازی به سبک و سیاق بازی احترام ویژه‌ای دارد. در مواقع ماشین سواری، بازی آرکید و اکشن، موسیقی متناسبی را از بازی شنیدیم. موسیقی که با سیاق کودک و نوجوان سازگاری داشت و به وظیفه‌اش، یعنی انتقال هیجان به این گروه سنی خوب عمل کرده. دوبلورها هم از حرفه‌ای‌ترین‌های کشور بودند. گروه دوبلاژ بازی گاندو به مدیریت مهرداد ریسی، به نحو احسن انجام وظیفه نمودند که این مهم، جای تحسین برمی‌انگیزد. اما صداگذاری محیط کمی بی‌روح بود. محیط سرسبز بازی که از آبشارهای مصنوعی و درخت‌ها و بوته‌های سرسبز بهره می‌برد، این امکان را می‌داد که سازندگان برای به رخ کشیدن بخش صداگذاری، از این آیتم‌ها استفاده کنند.

نام: گاندو (Gando)

سازندگان و تهیه کنندگان: موسسه فرهنگی و هنری سه بعدی پاسارگاد

- بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای

ناشر: لوح زرین نیکان

پلتفرم: PC

نکات مثبت: احترام به سیاق کودک و نوجوان - چندسبکی - دوبله

حرفه‌ای

نکات منفی: اکشن خشک و بی‌روح - بیش از حد سخت - فیزیک ناچالاب

گرافیک فنی ضعیف - گرافیک هنری ضعیف

سبک: اکشن سوم شخص مالتی ژانر (سکوبازی) (Platform)

داستان: ۱۰/۷

گیم پلی: ۱۰/۵

گرافیک: ۱۰/۵

موسیقی و صداگذاری: ۱۰/۷.۵

امتیاز نهایی: ۱۰/۶



امیدواریم از مطالعه ی اولین شماره از ویژه نامه ی گیمفاپلاس لذت برده باشید. سعی شد در اولین قدم درصد اشتباهات به حداقل برسد و کاری تمیز و بی عیب را ارائه دهیم ولی از آنجایی که هیچکاری بدون عیب نخواهد بود، از شما خواننده ی عزیز تقاضا داریم انتقادات و پیشنهادات خود را به ما اطلاع دهید. مجموعه ی گیمفا سعی دارد تا با ارائه ی خدمات متنوع در زمینه ی بازیهای ویدئویی و خبررسانی دقیق، بهترین گزینه برای گیمرهای پارسی زبان سراسر دنیا باشد و این هدف فقط با حمایت کاربران و هواداران گیمفا امکان پذیر خواهد بود. زیرشاخه ی گیمفاپلاس با توجه به صحتها و مذاکراتی که با تیم های مختلف و سایت های دیگر گیم انجام شد، فعالیت خود را گسترش خواهد داد و در آینده ای نزدیک شاهد مجلات الکترونیکی متعدد با اسم گیمفاپلاس در زمینه های تخصصی برای رفع نیاز گیمرهای عزیز خواهید بود.

گیمفاپلاس همچنین محل مناسبی برای تبلیغات و دیده شدن در سطحی گسترده خواهد بود. حمایت بیش از ده استودیوی بازی سازی داخلی و تعدادی از سازمان ها و ارگانهای کشور و همچنین وب سایت های معتبر و پرمخاطب دانلود کشور سبب میشود گیمفاپلاس یکی از گزینه های مناسب برای درج آگهی باشد.

همچنین مجموعه ی ما از تمامی نویسندگان حرفه ای یا نیمه حرفه ای که در زمینه ی بازی های ویدئویی فعالیت دارند دعوت به همکاری و اضافه شدن به تیم مجموعه ی گیمفا میکند. برای سفارش آگهی و یا ارسال رزومه ی کاری در زمینه ی بازی های ویدئویی، با ایمیل زیر در ارتباط باشید :

Gamefaplus@gmail.com

با تشکر از همراهی شما



اتفاقی بزرگ در راه است

منتظر باشید

20% LOADING...





وب سایت خبری/تحلیلی بازی های ویدئویی


BE SURE, BE UPDATE, BE **GAMER**

WWW.GAMEFA.COM



طراحی و عکاسی توسط گروه H.D.H
در زمینه طرح های صنعتی و تبلیغاتی
هنری ، ورزشی ، مدینگ و ...

Design and Photography by H.D.H Group
on Industrial design, advertising, art
sports, modeling and...

 /H.D.HPhoto

HDHphotography.com

حق شناس 0912 2724284
نوروزی 0939 2876186

DesignerHamid@yahoo.com
DanielNoroози39@yahoo.com