

كراي

داستان گیتام ترین پهلوان چهان

- بروزی ششمین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال
  - بررسی نمایشگاه استانی بازی‌های رایانه‌ای فرم
  - خصوصیات نام یک بازی
  - معرفی موتور UDK
  - فرش
  - شتاب در شهر
  - اکسیر سیاه
  - حادنه در تهران
  - جاده‌های نیرد
  - سالهای سیاه
  - کارگاه علوي



## فهرست مطالب

بخش برونده‌ی ویره	۳۴
گرگین	
بخش نقد و بررسی	۳۹
اکسپریسیاه	۴۰
شتاب در شهر	۴۳
مدافعان اسماون ۲	۴۷
راه عنکبوتی	۴۹
سیم‌های خطرناک	۵۱
نجات زمین	۵۲
در میان	۵۳
فرش	۵۰
بخش بازی‌های موبایل	۵۷
برندگان جینکو	۵۸
پینکو	۵۹
سرزمین دیانا سورها	۶۰
بخش بازی‌سازی	۶۳
خصوصیات نام پک بازی	۶۴
آموزش ساخت ششسریر	۶۵
نگاه بازی‌سازانه	۶۶
معرفی موتور UDK	۶۸
حاجیان	۶۹

به گیمفاپلاس خوش آمدید

### خبر

- خبرهای دنیای بازی‌های ایرانی
- رونهایی از سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای

### بخش دانشگاه

- اولین دانشگاه بازی‌سازی ایران
- انجمن‌های علمی دانشجویی بازی‌های رایانه‌ای

### بخش نهایشگاه

- بررسی ششمین نهایشگاه رسانه‌های دیجیتال
- بررسی نهایشگاه استانی بازی‌های رایانه‌ای قم

### بخش پیش نمایش

- شکارچی سیاره
- سال‌های سیاه
- هلیوم
- کارگاه علوی
- گیلمو
- جاده‌های نبرد



## سخن دبیر تحریریه

سلام به همه‌ی شما عزیزانی که از شهریور تا اسفند ماه که الان باشد صبر پیش کردید و منتظر مجله بودید، متشافانه به دلیل برخورد امتحانات دی ماه با شروع کار ما، امکان این فراهم نشد که مجله را در آن ماه زیبا منتشر کنیم و در اینجا از همه‌ی شما عزیزانی

کنم.

درخواهی من پیشنهادات پس از خوبیت در این انتقادات و پیشنهادات شما را خواهد داشته است و به لطف شماره تالیر به سازمانی داشته است و شما تواستم خیلی از اشکالات شماره‌ی قبل شما را برخورد کنیم. همان طور که در فهرست مشاهده کردید بخش‌های جدیدی در کتاب پیش‌نیاز قدمی اضافه کردم تا مجله جداب تر شود و هم کمک کوچکی برای عزیزانی پاشد که می‌خواهند بازی سازند.

جاداره تشرک و پیزه‌ای هم داشته باشیم از بازی سازان عزیزی که با همکاری پس از خوبی دارند. امیدوارم که این لطف پس از بازی پتوانیم جبران کنیم.

امیدواریم که مطالب این شماره از مجله، مورد توجه شما قرار بگیرد و با خریداری و انجام بازی‌های ایرانی، حمایتی از این عزیزان با استعداد داشته باشید تا در آینده‌ای نه تنها دور، شاهد رقابت بازی‌های داخلی با بازی های خارجی باشیم.

## سخن سودبیر

درود بر خوانندگان مزیز مجله که صبر و شکریابی به خرج دادید و تأخیر ما را پذیرا بودید. فصلی نو در مجله‌ی الکترونیکی گیمفاپلاس ایرانی توافت توجه بسیاری به خود جلب کند. با توجه به اینکه ججم کار سیار بالا و گردآوری مطالب برای یک چنین مجله‌ای، کار بسیار سختی است، تصمیم بر این گرفته شده بود که این مجله به صورت فصل نامه منتشر شود. حال شماره‌ی دوم گیمفاپلاس ایرانی با تغییرات اساسی و بسیار بهینه تر از قبل در مقابل شما قرار می‌گیرد. بازی ایرانی را در برخواهد گرفت. منظر انتقادات و پیشنهادات شما هستیم.

به امید ایرانی ایده‌آل و سر بلند در حوزه

ی بازی‌های رایانه‌ای

## سخن مدیر

شهریور ماه سال ۹۴، زمانی بود که بزرگترین رخداد مطبوعاتی کشور در صنعت بازی‌سازی ایران شکل گرفت و مجله‌ی گیمفاپلاس ایرانی توافت توجه بسیاری به خود جلب کند. با توجه به اینکه ججم کار سیار بالا و گردآوری مطالب برای یک چنین مجله‌ای، کار بسیار سختی است، تصمیم بر این گرفته شده بود که این مجله به صورت فصل نامه منتشر شود. حال شماره‌ی دوم گیمفاپلاس ایرانی با تغییرات اساسی و بسیار بهینه تر از قبل در مقابل شما قرار می‌گیرد. بازی ایرانی، مجموعه‌ی گیمفا که از کم ترین حد امکانات پهلومند بوده‌اند، توانستند به بشرفت‌های قابل ملاحظه‌ای دست پیدا کنند که یکی از آن‌ها ایجاد سلسه مجلات گیمفاپلاس بوده است. گیمفاپلاس دیجیتال که به صورت ماهانه به بازی‌های روز دنی اختصاص پیدا کرده، یکی از بهترین نتایج کاری مجموعه‌ی گیمفا است و گیمفاپلاس ایرانی، افتخاری بزرگ به همت دولتان عزیز مسجون آقای آبدین نوری است. انشالله مشکلات مالی و تحریزیه‌ی گیمفا روزی رو به بهبودی پاشد و پتوانیم با داشتن نتایج غنی، موقوفت‌های بزرگ‌تری را تهییب خود و شما خواننده‌ی عزیز بکنیم.

## لیست کارکنان گیمفا + ایرانی

**مدیر مستول:** دانیال نوروزی

**سردبیر:** حمزه آزاد

**دبیر تحریریه:** آیدین نوری

**گروه لیست و صفحه‌آرا:** حمید رضا حق شناس

**ویراستار:** آیدین نوری

**تحریریه:** امیر گلخانی، امین شیروانی،

**محمد رضا مصطفوی، قاسم نجاری، بیژن**

**شعیانی، امیر صلحی، علیرضا پیر**

**مسئول تبلیغات و پخش:** آیدین نوری

تمامی حقوق مادی و معنوی مجله‌ی الکترونیکی گیمفاپلاس متعلق به وب سایت خبری / تحلیلی بازی‌های ویدیویی گیمفا می‌باشد و کمی برداری از تمام یا بخشی از مطالب آن بدون ذکر منع پیگرد قانونی خواهد داشت. نظر نویسنده‌ی گیمفاپلاس صرفا نظر مجله نمی‌باشد و گیمفا همچ مسئولیتی در قبال نوشته‌های نویسنده‌گان ندارد



[www.studentgamejam.com](http://www.studentgamejam.com)

## خبرهای دنیای بازی‌های ایرانی

آیدین سوری

استودیوی رسانا شکوه کوپر، سازندهی بازی‌های شبکت‌های علی‌بردان خان، قتل در گوچه های طهران، گردی فجری و ... طی بیانیه‌ای در نمایشگاه استانی قم، رسمًا اعلام کرد که دیگر باشرکت عصر بازی، ناشر دو بازی آخر این استودیو، مشارکت نخواهد داشت و به صورت مستقل به تولید بازی‌های خود، خواهد پرداخت.

در آیین ماه، با حضور دکتر محمد حبیبی، وزیر محترم فرهنگ و ارشاد اسلامی، از بازی شدید فیلم مونه پیامبر رحمت (صل) روشنایی شد. بازی در سیک Fruit Ninja می‌باشد. در این بازی به جای میوه‌ها،

پکی از معروف‌ترین و پرطرفدارترین بازی‌های دنیا می‌باشد. در این بازی به جای میوه‌ها، شما بازی شخصیت‌های ناشناخته که عوامل ساخت فیلم مونه هستند، را تکه تکی کشیده تا انتشار گیرید. بازی به صورت رکورددارگیری است و مر چقدر پیشتر عوامل ساخت فیلم را بکه نکه کنید، امتحان پیشتری شروع می‌گرفت. این بازی همکاری مشترک انجمن علمی بازی‌های رایانه‌ای و شرکت فطرس پویا رایانه است.



هم اکنون استودیوی ندای زیما آفرینان در حال ساخت بازی‌ای به سیک شوتر سوم شخص، با موتور یونیتی است که دینگو نام دارد. داستان بازی به این گونه است که روزی دینگو به دستور پروفسور برای نمونه برداری از تنها موجودی که از تسلط شیطان به دور بود وارد (بابایی) چزبره پیکانلوس می‌شود، زمانی که به انتهای این چزبره به قاتوسی می‌رسد اتفاقی برای مایابی و دینگو می‌افتد که... طی مذاکرات انجام شده این بازی تا پایان سال جاری برای عرضه آماده خواهد بود.



استودیوی نیو، سازندهی بازی موقن کوهنورد، اعلام کرد مثل گذشته به صورت مستقل و با سرمایه‌ی شخصی کار می‌کند و مناسفانه هیچ حمایت کننده‌ای ندارد.

همایش هنگارها و چالش‌های بازی‌های رایانه‌ای و شبکه‌های اجتماعی ۱۰ اسفند ماه در مشهد برگزار شد. محورهای همایش در بخش بازی‌های رایانه‌ای شامل: فرآیند تولید بازی های رایانه‌ای و فناوری‌های نرم افزاری موجود، انتقال پیام از طریق بازی‌های رایانه‌ای، اهمیت علوم اجتماعی در داستان سازی بازی‌های رایانه‌ای، تاثیرات منفی اعتماد به بازی‌های رایانه‌ای، ابزارهای جدید آموزش فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای و مخاطبین بازی‌های رایانه‌ای.



بازی های رایانه ای خارج از سرویس، ساخت استودیوی فلرس بین رایانه با همکاری پیاده ملی شعبت اسلی سعی می کند تا سری من اش را که توسط موجودات بیگانه رویده شده، پس پنجه دهد.

بازی Bunch of Zombies، بازی چندین استودیوی بازی سازی زانا گیمز است که روایت چندین از زندگی رایانه ای می کند. در این بازی شما کارکردهای مختلفی را در اختیار خواهید داشت که هر کدام از آنها قابلیت های خاص خود را دارند. بازی میانه ای رایانه ای بازی های آنها می تواند بازی را جاذب تر کردن بیرون زد. سیک بازی اکشن دونه ای رایانه ای بازی های می تواند به مقایله را جاذب تر کردن بیرون زد. سیک بازی پلش (Endless Action Runner) می باشد و به تزودی برای پلشتر موبایل عرضه شده است. بازی قلبی زانا گیمز با نام ThermoBox توالت عنوان بهترین بازی موبایل را در می خواهد. بازی های رایانه ای امسال کسب کند.

### جنگ گاهنگی

Paper War

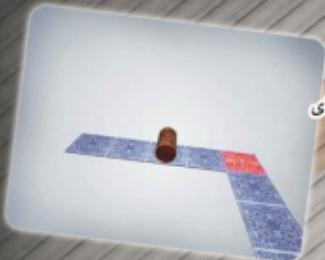


میر ویسايت انجمن علمی بازی های رایانه ای از واگذاری انتشار بازی جنگ گاهنگی بازی شرکت فلرس بین رایانه ای به این انجمن خبر داد. بر اساس این قرارداد تمامی حقوق این بازی به انجمن فوت و اکثار شد.

چشواره بین المللی پیامبر رحمت (ص) به همت انجمن بازی سازان انقلاب اسلامی و به چهت پاسخگویی به اهانت کنندگان و سازندگان فیلم مونهن علیه پیامبر (ص) با رویکرد ساخت بازی های آنلاین بازی های فلاش (سیک و کم حجم) برگزار می شود. هدف از برگزاری این چشواره، استفاده از رسانه های توسعه ارتقای کودک، نوجوان و جوانان (بازی های رایانه ای) به متظور بیان خشم و کینه های غلامان بازی ساز بین المللی نسبت به سازندگان فیلم های مونهن علیه پیامبران و ادیان، به خصوص سازندگان فیلم مونهن علیه پیامبر رحمت حضرت محمد (ص) می باشد. جایزه های نقدی این چشواره در دو بخش مسابقه بازی سازی و فراخوان بازی نامه نویسی جمعاً به ارزش ۲۰،۰۰۰ بیورو از طرف انجمن بازی سازان انقلاب اسلامی اینجا می شود. جایزه های مربوط به بخش "چشواره بازی های فلاش و آنلاین کوچک" اسلامی اینجا می شود. جایزه های مربوط به بخش "چشواره بازی های فلاش و آنلاین کوچک" به میزان ۱۰،۰۰۰ بیورو (نفر اول: ۵،۰۰۰ بیورو / نفر دوم: ۳،۰۰۰ بیورو / نفر سوم: ۲،۰۰۰ بیورو) به میزان ۱۰،۰۰۰ بیورو (نفر اول: ۱۰،۰۰۰ بیورو در بخش "فراخوان جذب برترین بازی مرتبط با موضوع اصلی" بیانی نامه مرتبط با موضوع اصلی چشواره به میزان ۱۰،۰۰۰ بیورو (نفر اول: ۳،۰۰۰ بیورو / نفر دوم: ۲،۰۰۰ بیورو) در اختیار انجمن بازی سازان انقلاب اسلامی قرار خواهد گرفت تا استفاده از داشتن بومی در شاهد ساخت یک بازی فاخر (از لحاظ سمعی - بصري و محتوائي) باشند. شایان ذکر است که جواب برای بینندگان داخلی به میزان ارزش بیالی "بیورو" در روز اختتامیه محاسبه و به ایشان پرداخت خواهد شد.

**اسلامی  
بازی سازان انقلاب**

بازی مستقل ایرانی فرش، جدیدترین مساخته‌ی مهدی بهرامی، در جوایز بهترین بازی‌های مستقل دانشجویی، از طرف IGF موفق شد در میان بازی‌های برتر قرار گیرد.



ماد ایرانی Wartime که چندی پیش نسخه‌ی Standalone آن منتشر شد توانست به جمع نامزدهای برترین ماد سال ۲۰۱۲ در مرجع مادسازان دنیا یعنی [www.moddb.com](http://www.moddb.com) بپیوندد.



انجمن ناشرین بازی‌های رایانه‌ای راه اندازی شد. تسهیل در امور مریبوط به دریافت مجوزهای کنترل بازار و مراودات فی مابین موسسه‌ها، شرکت‌ها و بنیاد ملی رایانه‌ای از این‌جانب تشکیل این انجمن به شمار می‌رود. اعضای مؤسس این انجمن را مدیران عامل و بنیادگران شرکت‌ها و موسسه‌های مجاز تکثیر و توزیع بازی‌های رایانه‌ای انتخاب کردند.



آسمان در نامزد رای گیری بهترین بازی مستقل پر مخاطب سال جهان در جشنواره MMO of the Year به عنوان بهترین بازی سال انتخاب می‌شوند (با نظرهای داوران و به انتخاب مخاطبان) که با حمایت مخاطبان، بازی آسمان در توانست مقام بهترین بازی مستقل MMO را کسب کند. که از طرف تمام اعضای مجله به تیم سازنده‌ی این بازی تبریک می‌گوییم.

بازی ایرانی "قهرمان‌ها" که مدیک است توپوت آشند بیوی بازی‌سازی آنو (Anu) ساخته می‌شود، برای اولین باره معروفی شد. این بازی در میک ادینجر اشاره و کلیک است و با سیک هنری خاصی ساخته شده است. داستان بازی در مورد اتفاقات عجیبی است که در شهر افتاده موجودات زنده را تبدیل به موجودات پلیدی کرده است. قهرمان بازی که اینکه نام دارد پلیدا کرد و آن را تابود کرد. چنگی برای رسیدن به این هدف بایستی معماهای مختلف را حل کرده و همچنین هر از گامی دست به میازرات اکشن بزند که در نوع خود برای بیک



بیک جدید بازی سیارویش، بخش‌های زیادی از انjen گرانیکی بازی را تغییر می‌دهد، و ظاهر بازی را بهتر می‌کند. چند تکبک قرن هم اضافه شده است که در خود بازی بهتر می‌شود آنها را در گرد کرد تا توضیح داده شوند. بخش توضیحات آشم‌ها و مهارت‌ها به کل عرض شده، بخش انتخاب مهارت‌ها تغییر یافته تا باز هم ساده‌تر شود؛ بالاتر بازی تغییر کرده. سیستم فور بردازی جدید به بازی اضافه شده. سیستم روز و شب در بازی اضافه گشته؛ البه زمان تغییری نسخ کند ولی بعضی از مراحل در شب و بعضی دیگر در روز هستند و مثل قبیل همه دو روز اتفاق نمی‌افتد. دشمنان موقع دیدن شده، سرو صدا می‌گذند که بازی را طبیعی تر نشان می‌دهند بر روی کاراکتر اصلی انکت‌های اضافه شده تا در صحنه‌های شلوغ بهتر دیده شود. بر روی کل کاراکترها انکت Fresnel اضافه شده تا در صحنه‌های تاریکی بهتر مشاهده گردد و البه ظاهر پیشتری هم پیدا کند. تکسچر‌های Terrain بازی بهتر شدن تا با تکبک‌های جدید گرانیک ساز کارتری باشد تا بتاثله تکبک‌های specular map و normal map را را بهتر نشان بدهند و شیخی دیگر از تغییرات و بخش‌های اضافه شده دیگر که در شماره‌ی بعد به بررسی آنها می‌خواهیم پرداخت. به دلیل تغییرات گرانیکی، حجم لایه‌چیز نیست به بیک می‌گذرد بیشتر خواهد بود و اگر مشکل خاصی پیش‌آید، شاید بتوان تا آخرین پیش ۱۱ این بیک را دریافت کرد.



## رونمایی از سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای

انجام دهیم تا پیش‌تیم برای جوایزان و نوجوانانه بزرگ باشند، ظرفیت‌سازی کنیم.

سازمان فناوری اطلاعاتی و تئزیه شیری نیز در انتها بر این پروژه توجه بین قاروی اطلاعات و حوزه فناوری رایانه‌ای راچحایی تاکید کرد و گفتند: در میان معاشران عالی شیرزاداری نیز از این سازمان امور اجتماعی و فناوری پیش از پیش از ظرفیت‌سازی و اینکلات کاری این سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات استاده نسیم روشی که در حدود هشت سال پیش شیرزادار مخترم نیزهان، پیش از این معرفت داشت را مطرح کرد پرای همه عجیب بود، ولی در حال حاضر کثیر از پیش‌رسانی در شیرزاداری وجود دارد که پیدون از پیش‌رسانی و این سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات اینام شود.

در پایان مراسم، روسانی از سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای شهر نیوان به آدرس شناسنامه سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای سرور کنفرانس و اینکلات رسانی شناسنامه game.tehran.ir معرفت سد ماف معرفتی شد.

پایگاه game.tehran.ir برای کاربران پروردی لیست ملی و game.tehran.ir برای کاربران بزرگ روی شناسی ایجاد تاکل استفاده است سپس ری مددغیرین تئزیه شیرزاداری بازی‌های رایانه‌ای و رایانه‌ای تقویتی را در معرفتی این پروژه داشت که این پروژه برای بازی در اختیار مردم است و تاکید کرد که پاید با شناخت کافی از محاب و شرایط بازی‌های رایانه‌ای به معرفت آن در گذشت پرداخت و در پیاره انداد کاری این گفت: ایجاد فنازی تئزیه سالنه، در پر گزرش طیفی‌های سی شناخت، شرایق برای تولید بازی‌های آنلاینی و در پر گزرش طیف مخالق حریقی و آمارور از مهه تعریف اینداد کاری بازی رایانه‌ای داشت.

در ادامه این نشست، رئیس سند اجرایی کانون و مدیر حامل سازمان روزنیش باشندگان از این شرایق باشندگان شده برای رایانه‌ای سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای پرداخت و معرفت سر تئزیه پایی‌ها از گذشت تا این‌روز را معرفت کرده و رایانه‌ای این شرایق را این‌روز پیش از ۷۰ میلیون می‌بازی‌های رایانه‌ای پایانی داشتند و شرود این روزگاری کاری بازی‌های رایانه‌ای مستعد گذشت این گذشت بازی‌های پایی‌ها به طور متصله حدود دو ساعت از وقت این

پیش‌رسانی امور اجتماعی و فناوری شیرزاداری نیزهان ملی سخنان گرفتاری به چاچگاه و زیارتی آنرا در شیرزاداری به زیرینه در اینور فناوری اخان، گرد و ری اخبار ایندیواری به انتشار حرکتی که آغاز شده، گذشت: پیش‌رسانی اینور رایانه‌ای پایانی پیش‌رسانی اینور اینست دارد و پایان پیش‌رسانی اینور اینست داشته باشد.

پیش‌رسانی و روابط عمومی سازمان فناوری این پروژه از این پروژه شیرزاداری نیزهان مراسم رونمایی از سرور کاری بازی‌های رایانه‌ای مطلع شدند و معرفتی شیرزاداری نیزهان در مالی شناسی، شبد، همن و پیش‌رسانی می‌باشد از این شناسی شیرزاداری نیزهان نیزهان شیرزاداری نیزهان پر گذشت.

این نشست با حضور سید هادی ایازی، مدیر امور اینست اینست و فناوری، سید مساف داشنی، مدیر پردازشی و پریزی و تئزیه شیرزاداری، ملی اسنر تائی، مدیر حامل سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات و سید محمد حلیح آتاپیره

مدیر حامل سازمان روزنیش شیرزاداری نیزهان و کارشناسان و دست امداد کاریان کاری بازی‌های رایانه‌ای پر گذشت. مدیر حامل سازمان فناوری اطلاعات و ارتباطات در این نشست، به این گذشت از این شرایق ایجاد شده برای رایانه‌ای سرور کانون بازی‌های رایانه‌ای ای پرداخت و معرفت سر تئزیه پایی‌ها از گذشت تا این‌روز را معرفت کرده و رایانه‌ای این شرایق را این‌روز پیش از ۷۰ میلیون می‌بازی‌های رایانه‌ای داشتند و شرود این روزگاری کاری بازی‌های رایانه‌ای مستعد گذشت این گذشت بازی‌های پایی‌ها به طور متصله حدود دو ساعت از وقت این

پیش‌رسانی اینور اینست می‌داند و پیش‌رسانی از دست اینور کاریان حرف زدنی اینست انتشار می‌زورد که توجه پیش تئزیه به این موضع داشته باشد. تائی در اینه از سه پایگاه تأسیس شده پرای بازی‌های رایانه‌ای تائی بود و گذشت: پایگاه تئزیه شیرزاداری نیزهان در مالی شناسی mytehran.com اینست کاری بازی‌های رایانه‌ای،



# اولین دانشگاه بازی ایران

## دانشگاه علمی رایانه ای

سه گرایش جداگانه برای رشته‌ی بازی سازی در دانشگاه علمی - کاربردی ایجاد شده است. به گزارش معاونت ارتباطات بنیاد ملی بازی های رایانه‌ای، ضروری است که نیم تهم کارگردانی هنری، نیم کارگردانی فنی و نیم طراحی بازی مکانیکی توانند متفاوت باشند.

دانشگاه علمی - کاربردی برای تربیت نیروهای کارآمد در هر یک از این سه نیم، سه گرایش جداگانه برای رشته‌ی بازی سازی ایجاد کرده است.

هدف کلی دوره‌ی کارشناسی نایومنته بازی سازی رایانه‌ای در دانشگاه جامع علمی - کاربردی همراهی است از این به وجود آوردن یک زیرساخت علمی واحد و مهندسگی که به واسطه‌ی آن، مهارت‌های فنی و هنری موردنیاز برای توسعه‌ی بازی های رایانه‌ای ایرانی در یک استر مجتمع و یکپارچه، به داشتن‌بودن مقاومت این رشته انتقال داده شود.

هم چنین، هدف از گرایش کارگردانی فنی، تربیت کردن نیروهای فنی (نکسین) به منظور برنامه‌نویسی برای های و انجام دادن مهندسی نرم افزار روی طرح ها است که این دوره، در مدت چهار نرم تحصیلی و با ۷۲ واحد درسی از اینه خواهد شد.

رشته‌ی بازی علمی و کاربردی با هدف اشتغال ذاتی در بخش صنعت، تبدیل هنر - صنعت بازی، تکنیک طراحی بازی ها، تکنیک طراحی بازی ها، برای این همچنان که مهندسی این دانشگاه فرهنگی ایران در راستای سند اسلامی - ایرانی برایه مرتبط شده است.

قابلیت ها و توانمندی های عمومی فارغ التحصیلان این دانشگاه در گزارش نویسی و مستندسازی فعالیت ها، ارایه ی گزارش نتایج کار و جریان فعالیت ها، قابلیت نتایج پیشنهادی بازی سازی بنیاد

# دانشگاه

# University

ملی بازی های رایانه‌ای در بهمن ماه ۱۳۹۱ شروع به کار گردید است. ریاست این دانشگاه نیز به دکتر محمد حسین رضوانی محول شده است.

پیش از بازی های رایانه‌ای ریاست های آموزشی خود را پیشتر با تأسیس استینتو ملی بازی سازی به عنوان اولین مرکز تخصصی آموزش ساخت بازی در کشور، آغاز کرد است.

برنامه‌بریزی چهت ارتقای رشته‌های تحصیلی پایاد شده به سطح کارشناسی و کارشناس اولیه در دستور کار این پیشگام قرار دارد. اینچون های علمی دانشجویی بازی های رایانه ای

به گزارش حمزة آزاد، رسیس اینچون علمی بازی های رایانه‌ای، دانشگاه هایی که در کشور، هم اکنون این اینچون را و امدادهایی کرده اند بر اساس تاریخ تأسیس به شرح ذیل می باشد:

دانشگاه های اندرونی، صنعتی همدان، امین، فولادشهر اصفهان، شریعت تهران، گرگان، پروردگار شیراز، شهید چمران اخواز و چند دانشگاه دیگر که هنوز بر صورت رسمی اعلام نکرده اند.

## انجمن علمی دانشجویی بازی های رایانه ای

با هدف ساماندهی به بحث بازی های رایانه ای در سطح دانشگاه ها و همچنین تاکیه بر علمی بودن و بحث بازی سازی در دانشگاه های امدادهایی شده است.

هم چنین در ادامه از تسامی دانشگاه ها و دانشجویان فعلی در این حوزه، دعوه به عمل آوردن تا از پیوست جامع اینچون های ناشی از www.irgames.ir به عضویت آن در آینده تا در جهان اخبار های مرتبط قرار گیرند.



**الحمد لله رب العالمين**  
بنیاد ملی بازی های رایانه ای

اعضا در کار گروهی، قابلیت حلقة بندی

رسودن اطلاعات کاری، رعایت اخلاقی حرمه

ای و تنظیم رفخار سازمانی، تفکر تفابانه و

لتضابی و خلاقت و تعاویزی است.

توانایی کار گردن با حلقات یک متور

آماده مانند UDK با Unity، توانایی

طراحی زیرساخت فنی بازی با استفاده از

سکریپ داده شده در موتور آناد، توانایی

نهیه خروجی و آشناگی کامل با پوشش های

متخلف موتور، آشناگی کامل با توابع

استانداره مرتبه با فیزیک موتور بازی سازی

توانایی ایجاد و اضافه کردن توابع جدید

فیزیکی به موتور بازی سازی آشناگی کامل با

پوشش های هوش مصنوعی موتور بازی سازی را

می توان از دیگر توانایی های فنی

در این دانشگاه نام برد.

هم چنین توانایی هایی محتوای بازی

(Content Creation) از طریق موتور

بازی سازی، اسکریپت ویسی با موتور بازی سازی

آشناگی با مقاومت سطح جزیات بازی

(Level of Detail) و کاوش دادن سطح

پیچیدگی، توانایی بهبود دادن کارایی مدل

های موردن استفاده، آشناگی با فرآیندهای

مهندسانی ترم افزار موردن استفاده در بازی

سطری و راهنمایی تکست کردن بازی با

منتهای استانداره میروط، برقراری تعامل با

اعضا و مدیران در تیم فنی دیگر بازی

سازی، یعنی تیم هنری و یکم طراحی از

دیگر توانایی های فنی فارغ التحصیلان

است.

هم چنین دانشجویان، پس از فارغ التحصیل

می توانند در مشغل برنامه نویس گواریک

بازی ها، تکنیک طراحی بازی ها،

تکنیک طراحی هوش مصنوعی بازی ها،

User Interface و اسسه های کاربر (User Inter-

face)، منشکل از دزیر و اسطه، نیز واسطه

واسطه گرافیکی کاربر (Graphical

GUI)، و نکسین (User Interface)

و نکسین مهندسی ترم

افزار، در پیروزهای بازی سازی ملی مشغول

کار شوند.

تحسینی مرکز دانشگاهی بازی سازی بنیاد

## حمره آزاد

ارطهان بیست، عملیات انتقام، فوتبال  
دستی و ...  
از حق نگذاریم، در سه روز آخر  
نمایشگاه، با توجه به اتفاقات و تبلیغات،  
بازدیدها و فروش، خلیلی بهتر شد و بود  
ولی در کل، رضایت بخش نبود و  
دو میون نمایشگاه، بین المللی بازی های  
رایانه ای تهران بستر مناسب تری برای  
توزیع بازی های رایانه ای بود.  
و اما اختتامیه نمایشگاه ...  
شروع مراسم با تالیف پاپویم درباره  
رسانه های دیجیتال آغاز شد و بعد از  
برآوران احسان طبلخانی ادامه پیدا کرد.  
دکتر علیرضا داد، ویسیس مرکز رسانه های  
دیجیتال، نگارش مختصی از نمایشگاه  
و چشمگیر، قرائت نسودند و لذتی قابل  
توفیق، اشاره به یکی از بازی های رایانه  
ای بود. به گفتی دکتر علیرضا داد،  
گوشاسپ به خاطر اینکه آشی جنری  
که از سازندگان آن است در تئیم داوری  
چشمگیر، حضور داشت، کتاب گلگاه  
شد تا عدالت در داوری برقرار شود و  
البته از سوی آقای دکتر، به عنوان بازی  
برگزیده، معروف شد!!!

باشد از مرکز رسانه های دیجیتال بابت  
رایگان فرار دادن غرفه ها به بازی سازان  
تشکر و بزرگ داشت و هم چنین ظاهر  
بسیار زیبای غرفه ها!  
حدود ۴۰ غرفه برای بازی سازان وجود  
داشت که البته غیبت خیلی از شرکت ها  
احساس می شد.  
جام دیجیتال هم در غرفه ای مجزا و  
وسیع، مسابقات باتوان (والی) و آقایان  
(فوتبال) را برگزار می کرد.  
آمار فروش بازی ها در هفته ای اول  
نمایشگاه به شدت ضعیف بود و یکی از  
دلایل اصلی آن نفسی نامناسب غرفه  
های بازی بود که البته در روز پنجم شنبه،  
غرفه ای در ورودی شبستان به بازی های  
رایانه ای اختصاص داد شد و بازی هایی  
نظری گوشاسب، سیاوش، میرمنا و ...  
شروع به فروش بازی ها کردند البته با  
ترنده های پیش از جا به که بی سایه بودا!!!  
این بار تولید کننده ها خود اقسام به پخش  
بازی ها کردند و حضور ناشزان  
خلیلی کم رنگ بود. هم چنین قانون  
گریزی و استفاده نکردن از همو لوگرام  
های مجاز بازی های رایانه ای از دیگر  
نکات بودا دست فروشی یکی یکنین  
هفت نایاب از بازی های ایرانی صحنه های  
تاسف بازی را برای جامعه بازی های  
رایانه ای خلق نمود که نشان از فشار های  
زیاد وارد بود این صفت هنر را نسباب  
می کند.

بازی های توزیع شده در این نمایشگاه به  
شرح ذیل می باشند:  
سیاوش، اگر شاسب، مبارزه در خلیج  
عدن، میرمهنا، قتل در کوچه های طهران،  
چله، گربه قجری، شیوه های  
علیمردان خان، گربه بازیگوش، مرگ  
زمین، خشی سازی بعب، پیکچ چفت نایاب

نمایشگاه بین المللی رسانه های  
دیجیتال در قالب ۴۰۰ غرفه و در فضای  
بالغ بر ۶۰ هزار متر مربع در محل  
مصلای بزرگ تهران با شعار "ساد  
دیجیتالی و مصوبت فرنگی" برگزار  
شد.

نمایشگاه و چشمواره رسانه های  
دیجیتال اسلام، میزبان یک هزار و ۱۰۴  
پایگاه اینترنتی و رسانه های برشط بود و  
در قالب شش بخش اصلی و ۲۷ بخش  
فرعی از ۱۳ مهرماه آغاز شد و تا  
۲۲ مهرماه ادامه داشت.  
این پارکینگ نمایشگاه با پخش های اصلی،  
شامل پایگاه های اینترنتی و رسانه های  
برشط، نرم افزارهای رسانه ای، ترم  
افزارهای تلفن عموماً، تبلت ها و سامانه های  
بر بخش غیر اینترنتی، بازی های  
رایانه ای و سرگرمی های دیجیتال،  
الملل و هنرهای دیجیتال فعالیت داشت.  
در کنار این فعالیت ها، مرکز فرهنگی  
دیجیتال، تولیدات رسانه های دیجیتال  
دانش آموزی، تولید ملی، حمایت از کار  
و سرمایه ای ایرانی و پژوهش و اینده های  
رسانه های دیجیتال به عنوان پخش های  
فرعی چشمواره قفال بودند.

۴۰۰ غرفه، ۲۰ هزار اثر دیجیتال را در  
۱۰ بخش نمایشگاهی به مردم ارائه می  
دهند که در نوع خود یک رکورد است.  
در این میان، ۲۰ محصول نرم افزاری و  
بازی جلوه اینجا در میں نمایشگاه  
روشنایی شد. این نمایشگاه بالای  
دولیون و هفتصد هزار نفر نفر  
بازدید کننده داشت که از هر چهار نفر  
بازدید کننده، سه آقا و یک خانم  
بودند و اما پخش نشر دیجیتال که بازی  
های رایانه ای نیز در آن قرار داشت در  
آخر نمایشگاه، واقع بود و از لحاظ  
مکانی در بدترین شرایط به مرد میرد.



نمایش بازاری رایان



صحبت‌هایی که حاشیه‌های زیادی را به همراه داشت و مانع به سراغ داوران چشواره و فتیم و چیزهای دیگری شنیدم که مسئله را واقعاً پیچیده کرد و برسی داوری‌های صورت گرفته در چشواره را به پرونده‌ای دیگر به صورت کامل موقول کردم زیرا حرف‌ها با شواهد موجود اصلاً هم خوانی نداشتند و همه به فکر فرار از زیر این رای‌ها و مقصر جلوه داشن دیگری بودند.

متاسفانه دو گانگی‌های زیادی در حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای دیده می‌شد که حسن مهدی اصل، سازنده‌ی بازی سیاوش نیز در سخنرانی خود آن را منذکر شد.

از این‌ها که بگذریم نوبت به معرفی برگزیدگان ششمین چشواره می‌رسد:

نشان سیمین سرآمد

بهترین بازی آتلانتیس = آسمان در

بهترین بازی از دیدگاه فنی = قتل در کوچه‌های طهران

بهترین بازی از لحاظ محتوا = ترکمنچای

بهترین طراحی کاراکتر = کاراکتر اتوشیروان، فهرمان ایرانی از کامپیوتری فتو

نشان بلورین سرآمد

بهترین بازی کوچک = شبان

نشان زرین سرآمد

بهترین بازی (بازی سال) = سیاوش

قابل توجه دوستان که جوازی به صورت زیر اعلام شد:

نشان سیمین سرآمد حدود ۶ نیم سکه

نشان بلورین سرآمد حدود ۸ سکه

نشان زرین سرآمد ۱۰ میلیون ریال

البته جوازی به حاصل شرایط اقتصادی نصف شده بود و این قصبه را دکتر علیزاده در ابتدای مراسم بادآورد شدند و گزنه نیم سکه‌ها فرار بود تمام سکه باشند و ۱۰ میلیون هم فرار بود خودروی تیبا باشد که گمک هزینه‌ی آن را پرداخت کردند!

## گزارش نمایشگاه استانی قم

حمسه آزاد

و فرصت‌های رسانه‌ی بازی را مورد نقد و بررسی قرار بدهند و تحلیل، بررسی، تولید محتوا و سازی‌توسیه. دستاوردهایتان تا حالا چی بوده؟ - تحلیل کامل Call of duty و تحلیل آن به بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، یک سازی‌توسیه هست که در مورد انتقال ارزش‌ها و سبک زندگی است. کلام آخر؟ - باید سعی کنیم که جامعه و خواص جامعه را نسبت به همیت و کارآمدی این رسانه هوشیار کنیم.

کشور و ذائقه‌سازی در حوزه‌ی مصرف با اتکا به داشته‌های بومی است.

به اعتقاد پیماری از فعالان عرصه‌ی گیم،

برگزاری نمایشگاه‌های استانی، بستری برای افزایش مخاطب و ایجاد اطمینان

برای عرضه در جهت درآمدزایی و ارتقای کیفی محصولات داخلی مناسب

با خواست و نیاز مخاطب است.

۲۰ شرکت فعال و معتبر در تولید بازی

های رایانه‌ای از استان تهران و شرکت های فعال قم و دانشگاه مازندران در این نمایشگاه حضور داشتند.

این نمایشگاه در ۵۰ غرفه و در زمینی به

مساحت دو هزار و ۵۰۰ متر ایجاد شده

بود. غرفه‌ای که برای نخستین بار حضور فعال در نمایشگاه گیم داشت، غرفه‌ی

دین، فرهنگ، بازی بود. به عنین دلیل به

سراغ آقای مهدی قدمگاهی، مستول

غرفه رفیم تا بیشتر با فعالیت آن‌ها آشنا شویم.

خوب اصلاً بگویید چطور شد که شما

این غرفه را ایجاد کردید؟

- تعدادی از طبله‌ها و دانشجویان قمی به

صورت خودجوش و یا حمایت بنیاد ملی

بازی‌های رایانه‌ای را اندیزی

چنین غرفه و گروهی کردیم که بخش

حوزه‌ی فرهنگی نمایشگاه را پوشش

می‌دهیم.

خوب یک کم از فعالیت‌هایتان

بگویید.

- ما بیشتر بعد محتوای و نقش حوزه‌ی علمی را در قبال بازی‌های رایانه‌ای در این نمایشگاه بررسی می‌کنیم.

خوب هدفتان از شرکت در این

نمایشگاه چیست؟

- دعوت از طبله و دانشجویان و

دغدغه‌مندان فرهنگ و دین که تهدیدها

بازی‌های ویدیویی اکنون به عنوان یکی

از ارکان صنعت سرگرمی، با اختیار

دانش آموز مخاطبان در جهان، مطریح

بوده و ایران در این گستره در ردیف

صاحب این هنر - صنعت به شمار می

رود.

بازی‌های ویدیویی اگر چه صنعتی جوان

در میان کشورها به مخصوص در چرخه‌ی

تولید در کشورمان محسوب می‌شوند اما

به دلیل علاقه‌ی بسیار مخاطبان به این

بخشن از صنعت، دارای اهمیت بهسزایی

است.

جمهوری اسلامی ایران به عنوان

کشوری پیشوار در جهان اسلام و منطقه

ی خاورمیانه، چرخه‌ی تولید بازی‌های

رایانه‌ای را در اختیار داشته و از جایگاه

متازی در فاره‌ی آسیا و عرصه‌ی بین

المللی پرخوردار است.

حضور چشمگیر و منحصر تولید کنندگان

ایرانی در مجامع و رویدادهای جهانی

گیم و تحصین کشورهای پیشرفته و

صاحب این صنعت از پیشرفت شگرف

فعالان کشورمان در این عرصه، اهمیت

تداوم توفق در گستره‌ی باد شده را

دوچندان می‌سازد.

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای که متولی

صنعت گیم کشور محسوب می‌شود،

علاوه بر برگزاری نمایشگاه بین المللی

بازی‌های رایانه‌ای تهران، برپایی

نمایشگاه‌های استانی گیم را به عنوان

برنامه‌ی محوری و در جهت تحقق

اهداف باد شده در دستور کار

دارد. برگزاری نمایشگاه‌های استانی

بازی‌های رایانه‌ای در مازندران، مشهد و

قم از گام‌های برنامه‌ای - اجرایی برای

کشف استعدادهای جدید در این عرصه،

معرفی تولیدات ایرانی در نقاط مختلف





خوب حالا می رسمیم به نقد نمایشگاه...  
در مجموع می شود این نمایشگاه را  
مشیت ارزیابی کرد، چون هم بازدید  
خوبی و هم بار محظوی مناسبی داشت.  
برگزاری کارگاههای آموزشی از پک  
سو، شرکت تماصی فعالان استان قم در  
حوزه‌ی بازی‌های رایانه‌ای از سوی  
دیگر اهمیت موضوع را برای مستوان و  
ما روشن کرد.

در نظر گرفتن قسمتی جداگانه و  
سرپوشیده برای باتوان از دیگر محاسن  
نمایشگاه برای خانم‌ها بود. جذاب ترین  
بخش نمایشگاه، فوتیال دستی بزرگ بود  
که همیشه ظرفیت تکمیل بود و شور و  
هیجان خاصی به محیط و  
بازدید کنندگان منتقل می‌کرد.  
مقایسه با دو نمایشگاه استانی قبل...  
اولین نمایشگاه استانی بازی‌های رایانه‌  
ای بنیاد، در مازندران و محل دانشگاه  
مازندران برگزار شد که در آبان ماه ۹۰  
اتفاق افتاد و تحولی عظیم در بحث  
نمایشگاههای استانی به وجود آورد و با  
استقبال خوب دانشگاهیان استان و  
مدارس و... مواجه شد.

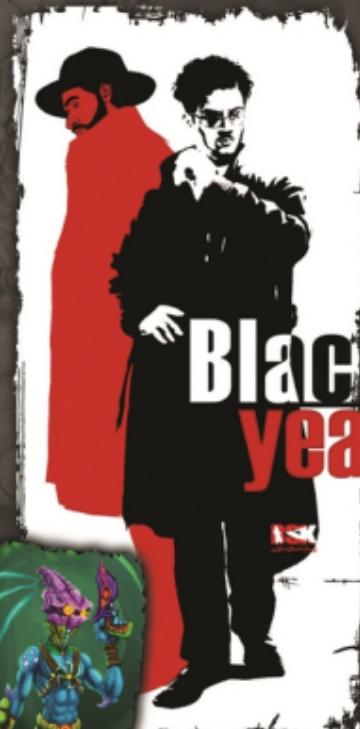
دومین نمایشگاه نیز در خراسان رضوی  
در شهریور ۹۱ برگزار شد که همزمان با  
نمایشگاه بین‌المللی بیست مسجد بود و  
استقبال قابل توجهی نداشت زیرا هم از  
مرکز شهر فاصله‌ی زیادی داشت و هم  
به علت البست دارای ورودی بودا.

اگر از حق نگذریم نمایشگاه استانی قم،  
موفق ترین نمایشگاه در تبلیغات،  
مشارکت نهادهای استان، تعداد  
بازدید کنندگان و... بوده است و انتظار  
داریم در نمایشگاه استانی بعدی که  
اردیبهشت ماه ۹۲ در اهواز است، شاهد  
نمایشگاهی برآورت باشیم.

پیش نمایش

P R E V I E W

۱. شکارچی سیاره
۲. سال‌های سیاه
۳. هلیوم
۴. کارگاه علوی
۵. گیلمو
۶. جاده‌های نبرد



**Black  
years**



PLANET  
HUNTER

لایپزیگ با کاپیتدنی موسی علیکرده آن  
که در لایپزیگ وجود تواریخ اینکه نایاب و  
آن را در حد پایان گشترش داشته  
مذکور بود ایند، طراحی صحیح پایان پیو  
شکلی صورت گرفته است که مس  
فاکری پایانی تا حد ممکن خلاصه و پیو  
آن اطلاعات را برای شروع  
در آغاز مسیر پیوسته بازی تراو مرده که با  
زوج به قدم پایانی تراویح طلبی  
مراحل آن را پیوستن هفکل مسافت شده و  
از این اطلاعات تهم سازندگی می فراید این را  
که بقیه گرفت که پروانه مسافت این پیو  
پیو مسافتها را باز مسیر شده است.  
صلهای مسیونی قیو و پیوسته بازگشته بازی  
در مراحل پایانی قریبی خوده نیست و  
عنوان طراحی شده است  
و شود کل مسیرهای این پیوسته را گرفت  
که با زوجه به پیوسته تهم سازندگی در  
طراحی پیشنهادی این مسافت آنکه  
و داشته باشند از داخل اجراهه داشته باشی  
می باشد که در مسیرهای خوده دست داشته و  
جزئی مسیرهای داشته باشند  
و پیوسته داشته شود.

در انتها شکر ریزدانی از استعفای پیوسته  
الترار پیوسته و خوش راه را پیدا کنند  
هزاری می کنم که این اتفاقات را به  
صورت انتسابی در اختیار پیوسته باشند  
پیوسته تراو داشته.

**سازنده:** یکانه افزار پویا

**ناشر:** مخصوص نیست

**سپک:** اکشن - ماجراجویی

**پلتفرم:** PC

**تاریخ انتشار:** مخصوص نیست

درینه گی با کاپیتدنی موسی علیکرده آن  
نه مذکور است می پویاند پیوسته مسافت  
پایانی پیوسته مسافتی در قدر گرفته شده  
که پیکه مسافت پیوسته جایگزین اجرام و  
پوست گرفته آنها را در چشم پیوسته پیوسته  
شده مسافت پیوسته در مکان استه که این  
پیوسته در میان پایانی و پیوسته حل  
مسافرات می پیوسته از پیوسته مسافت کاپیتدنی  
غیر از مسافت داشته، عکس این مسافت پیوسته برای  
النجم پیشی از کارهای از جمله شغل  
گرفته پیوسته مسافت پیوسته از پیوسته اینکه  
از مسافت پیوسته جایگزین مسافت پیوسته مکان  
پیوسته مسافت  
پیوسته از مراحل هم شامل مسکن بازی  
می شود که بازگشته قاتر است از دنیا و این  
و پیوسته اینست شده بالا پیوسته و مسافت  
و پیکه ناچاریها این مسافت پیوسته می باشد  
که در پیوسته مسکن بازی مراحل  
می بوده اینکه تراویح می کنند  
مانند پیوسته اینها و پیوسته به مسافت  
لگانگویی مسافت از گنجینه بازی در  
پیوسته مسافت به این پیوسته مسافت  
معطر پیکی از مسافت اینها و مسافت مسیر  
ترین گنجینهای مسیرهای درین مسافت  
ایرانی و اینهای خانههای پیوسته مسافت  
تمام بازی اینها مراحل بازی (اصحبت با  
شخدمتیها پیوسته و پیوسته به در مراحل)  
تسبیب می شود تا دست سازندگان بازی  
در طرزی مسافتی مسافتی مسافتی بازی  
پایانی داشته باشند

پیوسته در زمینهای مسافتی مسافتی پیوسته  
پیکه از پیوسته اینها درین مسافت  
میگشند اینهای بازی که درین گنجینه  
NeuAxis Engine Commercial  
SDK طرزی شده و سازندگان پیوسته از  
این نظره از بازی را اینست میگشند  
در این پیوسته می گزینند بازی شکارچی  
سازی را اینکه از لایپزیگ  
NeuAxis Engine Commercial SDK در حال  
ساخت است بازی های پیلی شرکت پیو  
پیوسته پیوسته مسافت شدن  
پیوسته مسافت پیوسته مسافت شدن  
که درین SDK پیوسته این مسافت  
کارآمد خواهد بود تا پیم فی پیوسته

## آتیرو در سرزمین عجایب!

ساخت پیکه مسافت آنکه - ماجراجویی  
ایرانی آن مم با تم با تم  
لبلوی پیکه از مسافتی مسافت  
مسکن اینست بازی های مسافتی کارهای  
لیست به مسافتی مسافتی مسافتی  
پیوسته مسافتی مسافتی مسافتی  
مسفتی مسافتی مسافتی مسافتی  
استعفی و پیوسته اینکه اینکه پیوسته  
میان مسکنچی مسافتی مسافتی مسافتی  
تریا با در قدر گرفته پیوسته از مسافت  
پیکه PC-Atiرو مسافتی را خانه گردید  
حینی پیکه مسافتی مسافتی مسافتی  
ماسنیز پایی در سیارهای خیالی با قلم  
میگذارد به روشی میگذارد مسافتی که  
از قدر نشانیزه تر گزینه از زیست و  
پیوسته از مسافتی مسافتی مسافتی  
این سیاره با پیکه شرایط پیوسته مسافت  
شده است و در این شرایطی ترین مسافت  
پیوسته اینکه به گشته آنها آمدند و  
تسبیب مسافتی تا از ساکنین سیاره در پیوسته  
ترناری ای ظالم آن لولیه دفعه گذاشت  
دو رایشه با ماسنیزه داشت اما چیزی که  
لیست توان قدر نشانیزه ترین مسافتی که  
شخصی است این است که بازی درین  
حذاری مسافتی مسافتی مسافتی درین مسافت  
و در رایشه پیکه مسافتی آنکه ریزکه  
پیوسته کی را مساحتی شده است  
در کفار ماسنیزه، گنجینه بازی پیوسته  
طرزی مسافتی مسافتی مسافتی مسافتی  
احسندازه در رایشه از مسافتی مسافتی  
این مسافتی مسافتی مسافتی  
گنجینه بازی پیوسته

ترناری مسافتی مسافتی مسافتی مسافتی  
ماجرایی و حل بازی استه پیوسته  
پیوسته اینکه مسافتی مسافتی مسافتی  
گرفته شده که هر کدام قاتر مسافتی  
این دارند و پیوسته از آنها در گذشت

## سال های سیاه تلخی کودتا را بچش!

میرزا

اگر کارکنی بود بوقت من زند و به شما هشدار می‌دهد. مردم به واکنش‌های شما حساسی هستند و مثلاً در صورت پیرامانلایی، مردم درگ می‌کند. هم چنان طبق گفته‌ی ایشان در هیچ خاصیت مردم را به یک شکل تحویل‌دهید و این برای یک بازی ایرانی سیار جال نوجوه است. پایانی طنزایی ۵۸ کارکتر فرعی، ۱۷ کارکتر اصلی و دو کارکتر قابل پیغای است. محیط مدل سازی شده لذت به کنایه از حجم مدل سازی کل بازی هر آنکه ایشان را به آن پیش‌فرسته، سالهای سیاه دارای یک روایت کامل‌تر از پیش‌گاه، سیاست و منزع می‌پاشد و کامل‌ترسته است که پشت‌ناهای محکم‌ترین بازی فردیک به چهار صد صفحه تحقیقات است و یکی‌ی دویست و پانزی بر اسای اتفاقات تاریخی گره زده. شده است برای مردم مرسی هایی که هنگام آنست از لندن به گوش می‌رسد از او گرفتاری معمولی انجام است. هرگز شده، بازی دارای پیش از ۲۰ دقیقه پیش‌نیازی است. این بازی با هرچهاری شرکت قانونی رسانا شکوه کوچک و خود را در ۱۰ هر ثیروی صحبت در حال برویله است و به هیچ وجه حلقه دویسی با شخصیت‌های زیاده و ممتازه ناشر بازی شدید هم محسوس نیست. مورور UNITY ۳D استفاده از بازی

حکایت بزرگترین گناه زندگیست،  
بدون تردید تمامی انسان‌های آزاد از این  
مسئله اعتقاد دارند، اما آن‌ها کوئن با  
خود آشیده‌ایم چه نگاه‌های را با  
حکایت گزیده‌ایم؟ چه دوستی‌هایی که  
با حکایت تمام کرده‌ایم و چه لطفاتی که  
با خودی خود را حیات رفاقت می‌کنیم؟

سال های سه بک پاری اکشن -  
پاریسی اسپوئن است که همان روز گذشته  
۱۷۷۷ را بر اساس اتحاد سازمان میت  
سلی بریتانیا (U.S.A.)، استد سازمان  
اطلاعات اتحاد شوروی و مکاری شاهزاد  
مشغله، خرق و عزل سیاست داشتند  
بریتانیا برویت من کرد که هر دوی ۲۶ مرداد  
کردنشان است که با طبع و حفایت  
مالی و اینترنی سازمان ملی اطلاعات  
بریتانیا (ب) مصادف SIS که کار آن  
برای این اتحاد، تجزیه اطلاعات و انجام  
عملیات مخفی در بینگر شدن هسته ای و  
سازمان اطلاعات مرکزی آمریکا، سپا  
را معاشر Central Intelligence Agency  
Agency که کار آن جمع آوری و  
تحليل اطلاعات مولوتووی مکرر است.  
برای کوچه ای و افراد خارجی و نگرانی این  
اطلاعات به حکومت آمریکا است. این  
جهات محمد مصالح در مرداد ۱۷۷۷ به  
کنایه و پیوه در آمریکا از آنچه به عنوان  
Operation Ajax یا این اکشن میخواهند  
اطلاعات آنها کمی با زیر عملیات  
T.P. AJAX تا رسید

**سازنده:** رسانا شکوه کویر

**ناشر:** مشخص نیست

**سبک:** سوم شخص اکشن - ماجراجو

**پلتفرم:** PC

**تاریخ انتشار:** مشخص نیست



سالگردی با او همراه می شویم.

اعبر مختار کریم پور شیرازی، شاعری

طبریز روزنامه‌ی شورش و آژه‌واران

اصلی ملی شدن صفت نفت ایران

مردمی وطن پرست و پایرشش که با این

شخصیت در لندن همراه شدند.

دکتر حسین قاطبی که می‌باشد مدار و

روزی‌نامه نگار ایرانی و دویور امور خارجه

ی ایران بود.

محموده افلاطون طوسی که توسط دکتر

محمد مصدق به صفت ریاست کل

شهریاری مخصوص شد که قشق زیادی در

چلو گیری از حركت‌های مخالفان

نهضت ملی شدن صفت نفت ایران گردید.

دکتر محمد مصدق که می‌باشد رئیس

عمران و هم‌ملی شدن صفت نفت ایران

شناخته می‌شود و ناشی‌های فراوانی

ایران ملی شدن صفت نفت ایران دارد.

در این پایان شاهد پیش از ۲۵ کاراکتر

و دیگر ناشر اشرف پیغمبری، دکه مادر

نگرانی زندگان شهادت شدند و ... من

مشیم.

پایان سیر کمیم تا سیمین آپا این پایان با

وچهار پیش‌هایی متفاوت و جالب و

دانستگانی تاریخی می‌نماید صفت پایانی

های روشنی ایران را مشاهد کن که با

شیوه؟

صدایهای طبیعی باران، رعد و برق،  
کوبیده شدن پایه زیبایی هرچه تمام تر

تدوین شده است، مأموریت‌های اضافی

ای هم بر اساس اسناد تاریخی در بازی

موجود است البته به اندازه‌ی

مأموریت‌های فرعی پایزی‌های همچوین

Borderlands با Assassin's Creed

اما باز هم به معنای یکی پایزی ایرانی

جالب توجه است. ایمیشن‌های متفاوت

حرکات شخصیت اصلی و دشمنان،

تصویرسازی محترم که موشن لایلیست‌شون

است، با مشاهده‌ی تصاویر پایان تکان

خوردن پر گذهای در شبانه هم زیده، می

شوند. لوکیشن‌های متفاوت پایزی دارای

جزیمات خوبی هستند، روز نوروز دارای

و سایرها کار و زیادی الجام شده است.

مدل‌سازی شخصیت‌های اصلی خوب

می‌شوند اما بعضی از کاراکترهای کفرول

شده توسط هوش مصنوعی مدل‌سازی

کامل‌تر معمولی‌ای دارند.

در این پایان می‌شود که مدل‌سازی

نوکشین‌هایی مانند سفارت‌گلستان و

پلکار قیمی با قاعده دویاپه، کپیا و

... پیاره دنی و از روی مدل واقعی آن

های انجام شود که شروعهایش را می

نمایند در تسلیم این پیش‌نیازی متفاوت

کنند.

این پایان را شاید پیوند متفاوت با سری

پایزه‌ی دیگر شرکی که ملزم مثل شخصی

آخرین پیش از The Testament of Sherlock Holmes

لیست خوبی را از مایه‌ها و بیجات

معنی دریافت کرده) داشت.

دو آخر هم به قریبی کوچه در راه به

پاییزش از کاراکترهای پایزی می

پیش‌نیازهای

کار آنکه انشار که همان کار آنکه با

استعداد و پایتوپی پذیری قابل در گیرجه

های طبیعت انسه این پایان در من ۳

## هیوم

## بازی سال دانشجویی

## حمره آزاد

همه اماظر که تجھه شد، قطعاً هنها عالی نیستند ولی در حال زیبود مستند. پژو داکس تصویری در بازی فوق العاده است و شاید تا حال در هیچ کلام از بازی های ایرانی که متوافق مطلع به خود بازی است، شاهد چنین بجزی این دوایم، مدل سازی های بازی، از ماشین ها گرفته تا دیواره ها و دیگر مواد، از کیفیت نسبتاً خوبی برخوردارند و شما از دیدن آن ها احساس خوبی بدهست من اورید هم اکنون این بازی مرا حل پایانی طرحی های خود را سیری می کنم و در انتظار یک پخش کننده هناب پرای توسعه در سرتاسر ایران و هم چنین توسعه فرا ملی می رانم.

تجربه های ممتازات و به باد ماندنی را با این بازی بدهست خواهید آورد.



بازی دارای چهار اتومبیل با وزنگی های مخصوص به فردی است که بسته به مرحله، باید در انتخاب آن دقت کرد. نکته ای قابل توجه در این ماشین ها قدرت استفاده از هلووم است که سرعت شما را افزایش می دهد. عنصر مورد علاقه ای سازنده بازی!

بازی دارای ۱۶ مرحله است و همان طور که گفته شد، تمامی مرحله در یک جاده مخصوص کوهستانی بوشیده از برق می باشد. بصیرها و موانع متنوعی در جاده وجود دارد که شما باید با آن ها برخوردی داشته باشید چون شما را متوقف می کند و زمان را از دست خواهید داد.

زمان شما در بازی هر مرحله با دفعه دیگر که همیشه هم ثابت هستند، مورد مقایسه قرار می گیرد و در صورت اول شدید محوatab ورود به مرحله بعدی را در ریافت شواهید کرده و تکریه پایه دویاره مسابقه دارید.

گام بیش ممتازات و ترقیاتی در طول مراحل، بر جاییت بازی می افزاید و شما پایه سفر کر لازم را در مرحله بالاتر، چشمی کار خود قرار دهید. موتور این بازی، شناسی از میانه تقریبی کی را در خود پذیری نماید، حاصل که در پیشگیری در زیستی تک کامپیوتری در ماشکنی شهری رجایی لاهیجان است که مدت ۷ ماه زمان پرده است.

یکی از قابلیت های بسیار بازی، استفاده از گیپر است که داشتنی مخاطبان خاص را هم پوشش می دهد.

خرسچهان در بازی خاصیت تأخیره و پارکتازی تیز رهایت شده، و شرودی فلاشی های شما بعد از گلکن از چند مرحله افزایش می دارد.

جاده ای کوهستانی بوشیده از برق، مستقیم روبره جلوها مانع در سر راه بله اینها توصیی از محیط بازی هلووم است. اتومبیل رانی سه بعدی فوق العاده ای که ساعت ها شما را در تگر خود می کند، در نگاه اول، بعضی از مخاطبات در نسبتگاهی مختلف نام بازی معروف "کوین" را به زبان می آورند و وقتی با اس هلووم آشنا شدند تعجبی در چهره آن ها بدیدار می شد که اینکار نه انجام در مقابل یک بازی ایرانی استاده است.

س شک بازی هلووم یکی از موفق ترین بازی ها در سیک خود نام امروز در ایران است. اکثر کارشناسان را این بازی به شکر یاد می کنند چرا که در دو جنواری کشوری دانشجوی بازی ساز و بین المللی بازی های رایانه ای تهران، مقاماتی قابل توجهی را کسب نموده است. عنوان بازی سال دانشجویی را با افتخار کسب کرده زیرا از صفر تا صد این بازی قوی ساخته زیبی آستاده طراحی شده است.

منور ایرانی هلووم از هستی مرکزی قدرتمندی برای این بازی پر خود دارد. است که بر پایه Microsoft DirectX 9 و بازی Visual Studio 2005 که در محیط کشوری شده است، این پروره حاصل یک کار مشتقانه در زیستی تک کامپیوتری لاهیجان است که مدت ۷ ماه زمان پرده

حال وارد قلایی بازی می شویم. طراحی منها چنگی به دل نیزی زنگ و چان کار پیش فوی برای چیزی غریب تاریخی دارد. البته سازندگی بازی در حال اتمام تقریباً تکنیکی را داده است که بر کیفیت هر چیزی تو بالات من افراید

## کارآگاه علیوی راز مadam خانم

فاسم نجاري

پهنه پرده‌ها، شال و جنوب هنرمند، روستاهاي در شمال گشتو و مکان‌هاي دیگر به علاوه‌ها استفاده، از المان‌هاي بوسی در تزئين به مصالحه اند، مکان‌هاي است که سازندگان پرای در چلو گيری از يكوارانت شغل بازی در "کارآگاه علوي" تجربه‌اند.



پيز رفته است، متول پروژه‌هاي مادام روزانه می‌شود و نوشت که پايد پرده از راز اشاتانی که بر مادام روزانه انجامی گذاشت، پر دارد. شا در نفس کارآگاه علوي، پا به میدان گفت اشاتانات مرمر می‌گذاريد تا از را در راه پرده پرداز از چهارپا ييش در هدایت گفته، اما ما از بازی مادمانی اشاده و گفته که، چه میخواهیم؟ سلام ازین نگاه، مادمانی است که پايد اشاتان را پر آزاده گفت، امام جمعه در مادمان‌هاي گفت پرده که از را بازی مادمانی،

معدمانی دارد که از قلل طراحی طبق اشاتان‌هاي مدين پسکه مادمان شده است و مخاطب را به چالش پنگده، این معدمانا از قلل طراحی در پوشش داشتان پيز دخالت دارند، پهلواني که معدمانا ناچاره دودوی می‌توانند داشتان بازی را با پيشه‌اند، در ادامه يخته، به گفته‌

سازنده‌هاي "کارآگاه علوي" گفته، پيشه‌ها گردانند سرچ در پوشش را به چالان می‌دانند که به مطالعه پرده و معدمان را حل کنيد، به همها با شروع کارآگاه علوي بلکه با دستیار اش پيز می‌شود در تست‌هاي از بازی معدمان شده که این می‌گذرد چلو گيری از يكوارانت شغل بازی گشته شایانی گفت و می‌توان ایند را يادی به این عضور در بازی داشت، اما آيا سازندگان بازی عروشانه چلوی که در همارین التکري این پیکه در پيشه کرده سرچ به ما تقدیر گردداند را در "کارآگاه علوي" پياده گشته؟ سازنده‌ها که می‌گردند پاپيل بازی پیار

بالاست، طوری که هم ساخت توچوان و هم پرگالان را به خود چاپ می‌کند، پرای چلو گيری از يكوارانت شغل طول گفته بازی، سازندگان از شروع محیط

کارآگاه، علوي را می‌شناسید؟ همان کارآگاهی که در سالهای پايس شود و مهمنان شلیزه‌روش ايران پرده، کارآگاهی پرده که با امزليش درج طریتلرخانه داشتند، همچنانش "شلیلرگ همسر" و پوراورد خود به خوده به وجود آمد و چنان خالی یكه کارآگاه ايراني را با مادمان‌هاي پيچيدی شلريش به تکریه اش مسلکل پاپز، مجهر عدي شلريش به "کارآگاه علوي" در لجه‌اند ساخته و داشتند، همچنانه پيچيدی قابل قبول پرده که پايز اصلی هر فیلم پايس است، داشتند ما در سالهای پیاپی ساده پوچه و درج سخن تعلیمی داشتند، رهنی ازیون سرچ داشتند را مطالعه داشتند، به راحتی می‌توانند پاپان داشتند را خدمت پرده مسلکل که اميد می‌رود در بازی "کارآگاه علوي" شافت آن چالش پاپز "کارآگاه علوي" ساخته شرکت علوي خدمات اسلام رسانی اندیشه و روان گرچه، زير نظر آنها سيد امير هرچندگه امام جمعه داشتند از همان کارآگاه علوي سرچ شلريش را روایت می‌کند؛ داشتند را پرده از پيشه اشاتان را در پيشه به قام خوش پيغ مادام روپايان "زنگي" می‌گذند، همچو از پيشه اشراف زاده است و پا عربه به اينکه انجامی بزار نيز است، در پار ايران توجه زيندي به وی می‌گند و در دربار شاه، چايگاهی دارند، اما در شهر از شهای آندر سال ۱۳۱۲ اتفاق می‌افتد که همگان را در دربار، به شوك فرو می‌برند اين اتفاق چيست؟ کارآگاه، علوي که به خاطر مهارت و تبحر در سرفه‌هاي آن‌هاي خوش‌نامه اش تا دربار شاه ايران

سازنده: اندیشه وران کرج  
ناشر: نوین پندار  
سبک: ماجراجویی/ اشاره و کلیک  
پلتفرم: PC  
بیشماش کارآگاه علوی

بیز متصدیر گردد و ساخت بازی به زبان های دیگر بزرگ این احتمال را سپار قوی گردد بود، اما پس از ارسال "کارآگاه علوی" برای چند سایت و شرکت خارجی علیرغم استقبال خوب، آنها خواستار حذف قسمتی از بازی شدند که با خوجه به پایان یافتن و تکمیل شدن بازی، این کار امکان پذیر نبود، این گزینه حذف و لازم بخش بازی در خارج از کشور صرف نظر نشد. "کارآگاه علوی" من تواند بازی پشت زمینه ای که از سرال تلویزیونی و آشایی اکثر مردم را شخصیت اصلی طارد و استفاده‌های مظلومی پرداز و مخاطبان خود را جذب کند اما شرط جذب این مخاطبه و وجود یک داستان گیرا و عواملی است که میل به الجام بازی را در مخاطب بالا ببرد. اما مطمن باشید تحریره‌ی یکی از پژوهش‌های کارآگاه مشهور ایرانی به دست طرفداران این مجموعه‌ی تلویزیونی، حسا ارزش یک پار امتحان گردد و دارد.

با استقبالی که در میادین مختلف "کارآگاه علوی" شده، این طرفداران بازی‌های ایرانی را به این عنوان، پیش از پیش گردانست، حضور در نمایشگاه Dubai هایی همچون المپیک تهران، World Game Expo نمایشگاه بین‌المللی رایزهای رایانه‌ای تهران، جشنواره فیلم فجر، نمایشگاه هنرهای فرهنگی ایران در ناچ‌کستان، پنجمین جشنواره و نمایشگاه رسانه‌های دینیات از سوابق بازی است که در جشنواره رسانه‌های دیجیتال سال ۹۰، کسب جایزه بیشترین عنوان ماجراجویی از افتخارات "کارآگاه علوی" و قیم ممتاز شدند.

جا دارد اینجا از مبالغ پیش روی بازی "کارآگاه علوی" نیز بگوییم به تکمیل امام جمعه، ساخت بازی از سال ۷۷ و یا شروع سری دوم سرال‌کنگ "کارآگاه علوی" از شیکیمی دوم سیما و با حمایت پیشاد ملی بازی‌های رایانه‌ای شروع شده اما با توجه به اینکه مشکلاتی شخصی برای امام جمعه، سازنده‌ی بازی، انتقال افکار ساخت بازی به مدت یک سال متوقف شد. در واقع قیم نخواست که پروردی را ادامه دهد و از ادامه‌ی کار صرف نظر کردند اما با مشارکت پیشاد و سیما قیام، پیروزی‌ی کارآگاه علوی دوباره چالی نازه گفت. ساخت بازی قریب به دو سال قبل، پایان یافت اما ناشری برای انتشار بازی داوطلب نشد تا اینکه شرکت مهندسی نوین پندار، انتشار بازی را به مهدوی گرفت و قرارداد تا قبل از پایان سال ۹۱ را نهی پایان شود.



## پیش نمایش بازی گیلمو از دیدگاه سازنده اش

بازی ویدئویی شخص است در حال حاضر روزانه تولید گیلمو پیشتر از ۵۰٪ پیشرفت داشته و سازنده تجات آن نسبت به این بند از پیدا کردن اپلیکیشن متناسب است. بازی را روی دوربین های پارسی می باشیم و پیش نمایش کنندگان بازی های دسترسی داشتند.

لایه های این بازی برای اولین بار در ساختار بازی سازی داشتند، آنرا کاشانه توسط گیلامس با مهارت خوب انجرا شد از آنچه که در آن ساخته شده است. بازی های این بازی مشکلاتی این این

که از این بازی می خواهد کافی در خلق داشته باشد، تضمین اگر که این

که از در پیگیری فرست متناسب این بازی را به انسانی خود معرفت حق آن را به جا آورند. البته باشد که قدرت که قیم مبتل گیلامس قبل از این چند روزی دیگر هم داشته اند که هر کدام صاحب چالیز و اختیارات فراوانی پوشانده از این جمله می خواهند روزی این دستگاهها را پایان آب را کام برداشته اند. بازی های این دستگاهها را پیشین بازی مبتل این را در میانه داشتند. همین بازی های رایانه ای این ایجاد در سال ۹۱ پیروز

فکر کردند، همه این را یک دلیلی دیدند و درین راه آزاده اثاث کیمیا آن وقوع تلاش می شود که با این همه شکل هایی که بازی فوق العاده ای می شوند ساخته شوند.

گیلمو یک بازی مستقل ایرانی با گرافیک در عین این که اینکه این بازی را به یاد نهش و طرح های گلیمی می اندازد، اما در عین حال فضایی شاد و دلنشیز دارد. از معنی این ها که پیکربندی گیلمو یک ایندی های فوق العاده دارد که آن را بازی دیگر بازی های هم

صفحه خودش، مشابیز می کند. لاید فکر می کند در چشمی حال و هوایی چه اینه ای شی فوق العاده ای می شوند ساخت ۱۰ بازی شما تو پیچ خواهد شد. خطا بر این اتفاق اتفاق نداشت که در جایی شنیده باشید و اصحابی به پیزی داشته باشید که چند قدم آن طرف خود را دارد. اما آنرا با رسالت خودش خواهد داشت. شما تو پیچ خواهید شد. همانند این اتفاق اتفاق نداشت که میتوانید به جای اینکه از جای خود بدل شود و به سمت آن چشم شرکت کنید، پنهان خود را روی هم پنگنیده و با استفاده از قدرت خودتان روزی خود آن چشم را به سمت خود خرکت دهید.

گیلمو کاری می کند که پاره های پاره های این را در چالب استخاده کنید. همانی مراحل این پاره های از سمعکی پاره های سلسی گیری می کند و به راسخ می توانید دنیا پیش طولانی به آن پیره از زندگی هم پنهان بازی هیله چوپانی جایدای پاره های گلستانه که در اینجا خواهد داشتند.

این بازی که با قابل ساخته شدن، از پیکربندی پیشگوی قدرتمند پیروز می شود و پذیرایی سرگات انسان در این بازی داشتند.

# جاده‌های نبرد

دانیال سوروزی

دارد، این برجک تعلیم خوبی پا برخورد دارد و مطروری که قابلیت انجام و کنترل حرکت دشمن را دارد و باعث می‌شود وقت مناسبت برای دیگر برجک های قلنچک ایجاد شود و دشمن را سریع تر از پاره در بیوارند، این برجک، خود به تنها نمی‌تواند دشمنان را بکشد، "Snower" نیز به مرحله آپگرید دارد که باعث قوی تر شدن، برد پیش تر و توانایی های بیشتر می‌شود، "Mortar" یکی از قوی ترین اسلحه های بازی است که با تراپ خمباره می‌تواند پیش از یک دشمن را به کام مرگ بکشاند، "Fighter" یک برجک تمام اتوماتیک و برای انهدام اهداف هوایی ساخته شده است، حالتی خاص به نام "Crazy" در این برجک وجود دارد که باعث می‌شود سلاح به دور ترین نقاط و با آتش پیش تری شلیک کند، "Ground Lava" شاید قوی ترین برجک زمینی زن در این بازی باشد به نوعی که با تمرکز بر روی دشمنی خاص، اولین سریعاً از پاره می‌آورد، قابلیتی به نام "Snipe" در این برجک وجود دارد که می‌توان با استفاده از آن، دشمن های خاصی را Headshot کرده تمام برجکها پس از سه آپگرید، توانایی ویژه ای پیدا می‌کنند که این توانایی ویژه، خود تا سه مرحله دیگر ارتقا می‌پابد مثل Snower که موجب کمی شدن نیروهای زمینی دشمن شده و برای مدتی آن را به عقب می‌راند و با Machine Gun که قابلیت دشارز کردن تا چند ثانیه پس از شلیک را دارد.

مشاهداتی که از پاره ای شده، چیزی به نام میان پرده‌های میشانی نیز در بازی بین مرحله وجود ندارد، تا مقداری به هیجان بازی بیفزایید، آیینه بازی بینی گیمپی‌ای آن می‌رسیم دوربین بازی مانند پیش فر بازی های استراتژیک از بالا و مسلط به مطلع است که قابلیت زوم را تیز دارد، کنترل بازی‌ساز تنها و تنها بر روی ایجاد برجک‌ها در مسیرهای خاص است، با اینکه محیط های هر نقشه و مرحله، بزرگ است، ولی دشمنان از مسیرهای خاص از مقر خود حمله را آغاز و مددشان تابودی مردمی می‌باشد که در انتهای جاده در پناهگاه فرار دارند، وظیفه بازی‌ساز، استفاده از درستهای متعدد مالی برای ساخت برجک‌های دفاعی در مسیر جاده برای تابودی دشمنان است، استفاده از قدرت هوش و ذکاوت در بازی و استفاده از درست از متان، یکی از مهم‌ترین اصل‌های "جاده‌های نبرد" است، متان خود را آغاز کار محدود است و باید با درست چیدن برجک‌ها در مسیر و تابودی دشمنان، به اعتبارات خود بیفزایید و دوباره از آنها برای ساخت برجک استفاده کنید، برجک‌ها به پیغام دسته قسم می‌شوند و هر کدام آپگریدهایی دارند که با استفاده از متان اعتباری بازی باید به آن هاست پیدا کرد، اولین برجک قابل استفاده "Machine Gun" است، این برجک می‌تواند اهداف زمینی و هوایی را مورد حمله قرار دهد و به نوعی یک سیستم دفاعی معمول در بازی با سه آپگرید اصلی است، برجک بعدی "Snower" نام

و قیص بحسب از سیک استراتژیک می‌شود، تاخود آگاه دشمنان به یک PC بازی ای مدل پریشی می‌رسد، این سیک عموماً توسعه قشر خاصی از بازی‌سازها ذغال می‌شود و از قدرت سیار بالایی نیز نسبت به بازی‌های دیگر برخوردار است، خود خالواده سیک استراتژیک، به چندین شاخه تقسیم می‌شوند که هر کدام باز هوداران شخصی خود را Tower De

"fense" کنم به گوش بازی‌سازها ایرانی خود را باشد، ولی این سیک یکی از معروف‌ترین شاخه‌های سیک استراتژیک در سراسر دنیا مخصوصاً در یخش آنالاین است، اخال برای اولین بار در ایران، امتدادی "جنگ پزمان" پارسه "بایه کارگیری داشتی بومی و طراحی موثر اخلاقی، اقدام به ساخت یک بازی در سیک" برج های دفاعی به نام "جاده های نبرد" گردید است.

دشمنان بازی "جاده های نبرد" در مورد حمله چنگچویان سیاره ای "آونر" به سیاره ای آرام و صلح گرفتار "سین" است، پس از این لشکر کشی، مردم سیاره ای سین "مهندسان خود را گردآوری می‌کنند تا سلاح های خود کاری برای مقابله با ارتش "آونر" ایجاد کنند.

دشمنان بازی به هیچ وجه چیزی نیست که بتوان در گیرش شد، با حقی به آن اهمیت داد، صرفما و وجود یک پیش زمینه برای گنجگ نیون بازی، مدل روپشت کوچک در بازی است، عموماً بازی های این سیک، گیمپی می‌خواهند هستند و دشمنی چفت و بست دارند، طبق

بود. در مصاحبه‌ای که با سازندگان بازی داشتم سوال شد که آیا برای پلتفرم‌های دیگر با خنثی تلت‌ها به بست کنترل راحت بازی، برنامه‌ای ریخته می‌شود؟ سازندگان در این ماره گفتند: احتمال این که برای تنهه‌های تلی فکری شود وجود دارد، ولی برای کشتول‌ها به سب سیک بازی و محدودیت‌هایی که در عرضه وجود دارد، قویی داده نمی‌شود.

البته نمای گرافیکی بازی از دور چشم نواز است و وقتی نزدیک‌تر شویم،

قداری تکچههای ضعیف تو ورقی می‌زند. سازندگان بازی ادعا داشتند که می

خواستند، غیر از سکه بر جک‌های بازی

کنترل اتوماتیک داشته باشند، به بازیکن

این اجازه را بدهند تا پشت اسلحه نشته

و دشمن را خود هدف بگیرند، ولی به

دلیل زمان کم و محدودیت‌های مالی،

فعلاً این قسم را کنسل کردند، باز به

گرافیک صریح بازی برگردید. گرفتک

بازی چیزی در حد عنوان Warham-

mer: Down of war قسمت اول است

با یک سری تکلولوژی‌های جدیدتر،

البته نموز با این همه سال از عرضی آن

بازی، گرافیک موضوعی اعجاب‌گذشت

سازندگی جاده‌های نبرد با تولید موتوری

داخلی، توانسته قدرتی برنامه‌نویسی

خود را به رخ استدوبهای دیگر بازی

سازی پیکارند و نهایت استفاده را از

دست آورده خود داشته باشند. یعنی از

نقاط ضعیفی که در تنهه در حال

ساخت مشاهده شد، صداگذاری نه

چندان دلچسب و ضعیف بود و اینکه

بازی قادر هر گونه موسیقی بود و لی

سازندگان قول این را دادند که در زمان

عرضه، بازی از این مشکلات نیز رفع

نمود. همان طور که در اویل مطلب ذکر

کردند، یعنی از دلایل محظوظ شدن

سیک ترجیح‌های دفاعی وجود نهش

آلابین آن است و لی سازندگان جاده

های نبرد هیچ گونه حالت آلابین و حتی

ارتباط شکنک را برای این بازی پیش‌بینی

نکرند و به یک بغض نک نفره‌ی

اعباد آور ستدند کردند. هنوز تاریخ

انتشار دقیق برای این بازی در نظر

گرفته نشده ولی به زودی شاهد عرضی

این محصول برای پلتفرم PC خواهیم

تنوع در سیستم‌های دفاعی باعث می‌شود بازی بازی پیش از چالش کشیده شود، یعنی از مزیت‌های این بر جا کنند،

تعداد آپنگرهای بالا است که بازیکن می‌تواند تا مدت‌ها برای استفاده از آنها

نلاش کند و به اتنوع و اقسام مختلف آنها را آپنگرید کند. این نفع به راحتی

در محیط بازی نیز حس می‌شود. به

لطف موتور اختصاصی بازی که از

کفیت مطابقی نیز برخودار است،

سازندگان توسعه‌اند محظوظ‌های سیار

متوجهی را در مرحله طراحی کنند.

بازی دارای ۱۰ نقشه در یک مسیر است

که در آخرهای مهاجمان ختم می‌شود.

محیط‌های پیمانی، چنگی، شهرهای

سوخته و سفنه‌ی قضاچی، قفقاز چندی از

این مناطق متعدد است. تعداد دشمنان

بازی نیز چیزی است که بسیار قابل تأمل

نموده بود. سازندگان ادعا کردند که در هنگام عرضه بازی، ما شاهد پیش

از ۴۰ نوع دشمن متفاوت در بازی

شوایم بود. البته تا الان ۳۰ دشمن در

بازی تایید شده‌اند که آنها به دسته‌ی

مخالف تقاضی می‌شوند. خطربنا تک‌ترین

آنها ربات‌های بزرگ "Arpi" و

دشمنی به نام "Healers" است که می

تواند باعث افزایش توانایی و سلامتی

بازی خود شود. تنوع دشمنان بازی

باعث می‌شود تا بازی بازی پیش‌تر به فکر

تنظیم استراتژی و مدیریت بهتر منابع

برای ایجاد بر جا کنند کار آمد در

میزهای دشمن باشد. هر چه بازی

جلوی می‌رود، تعداد دشمنان پیش‌تر و

میزهایی که دشمنان از آنها برای

حمله استفاده می‌نمایند، افزایش پیدا می

کند. بر طبق مشاهدات اختصاصی که

از گیم‌پلی بازی داشتم، فرم ریت بازی

سیار خوب بود و از نظر گرافیکی یک

بازی استراتژیک را تجربه خواهیم کرد.

# پژوهی ویژه

## Special cases

کرگین داستان کم نام‌ترین پهلوان جهان... سراغاز این داستان، درست از جایی در انتهای حمامه‌های ایرانی برمی‌خیزد که دیگر امیدی به برخاستن هیچ پهلوانی نیست؛ ایران، در عصر پس از رستم است؛ کیخسرو رفته است و حلقه‌ی پهلوانان او نیز با وی از میان رفته‌اند... زال، مرده و دیگر خبری از سیم—رغ نیست. جهان، چهره‌ای دیگر بر خود گرفته و مکاران تبهکار، این بار با نقشه‌هایی بزرگ‌تر بهسوی ان می‌خزند و پیش می‌ایند...



The GORGIN

# گرگین

## داستان گمنام‌ترین پهلوان جهان ...

حمره آزاد

پرونده ویژه

Special case Preview

### فعاد یک بازی ایرانی:

در ششین نمایشگاه رسانه‌های دیجیتال با غرفه‌ی استودیوی فطرس پویا رایانه مواجه شدم که کاراکتر پهلوان ایرانی، گرگین در آن رخ نمایی می‌کرد. بازی ای که دو سال است حرف و حدیث هایی از آن می‌شنویم و هنوز خروجی‌ای را مشاهده نکردم.

برایم سوالی شد که چرا بعد از دو سال با اینکه خیلی‌ها پیشاپیش از این بازی استقبال کردند ولی هنوز حتی یک دمو هم از این بازی پخش نشده است.

برای جواب به سوال بزرگ پروژه، سید محمد علی وزیری، رفتم.

با ورود به شرکت فطرس پویا رایانه او لین نکته‌ای که نظرم را جلب کرد فضای دوستانه و گرم بین تیم سازنده بود.

پخش‌های مختلف با اینکه در یکجا بودند ولی استقلال خود را حفظ کرده بودند و تمرکزشان بالا بود.

پس از گفت و گویی طولانی با مدیر شرکت، یعنی آقای وزیری وارد سالن تولید شدیم ...

سرآغاز این داستان، درست از جایی در انتهای حمامه‌های ایرانی بر می‌خیزد که دیگر امیدی به برخاستن هیچ پهلوانی نیست!

ایران، در عصر پس از رستم است؛ کیخسرو رفته است و حلقه‌ی پهلوانان او نیز با او از میان رفته‌اند...

زال، مرده و دیگر خبری از سیرخ نیست. جهان، چهاره‌ای دیگر بر خود گرفته و مکاران تهاکار، این بار با تقشه هایی بزرگ‌تر بدسوی آن می‌خزند و پیش می‌آیند...

در چنگلی سرسبز، مشرف بر دریای مازندران و در صبحی دل انگیز و درخشان در اطراف گرگان، زنی ناقب دار و کمان‌دار، با احتیاط از پس بوته‌ها اطراف را می‌پاید و بعد به جایی دقیق می‌شود. با مهارت و در سکوت، کمان را می‌کشد و جایی را نشان می‌کند و تیر را می‌اندازد. تیر پوزه‌ی گرگی سفید و خاکستری که میان بوته‌ها خفته، فرود می‌آید ولی به جای زوزه‌ی گرگ، صدای فریاد !!!!!!!..... مردی برمی‌خیزد!

چند گرگ از دیگر و خصوصاً یک گرگ سفید هم که آن اطراف خواهد آمد با این اتفاق به میان بوته‌ها فرار می‌کنند. ناگهان و پیش از اینکه تیر دوم زن، دوباره بر تن گرگ پنشیند، دست مردی از زیر پوستین گرگ بر می‌آید و تیر دوم زن را در هوای ریاید و زن تیرانداز را شگفت زده می‌کنند!

و این سرآغازی است برای یکی از بهترین بازی‌های ایرانی ...

هنری زیادی زدیم تا به ایده‌ی خود در این کار برسیم. این تست‌ها هم از لحاظ کاری بود و هم از لحاظ هماهنگی بین افراد تهم و سربرست‌های خود، که این امر زمان طولانی را به خود اختصاص داد. وقتی ما تهم مورد نظر خود را جمع کردیم، فیدیم از لحاظ فنی همچنان صفت داریم و احتمال دارد ما به نتیجه‌ی مطلوب‌مان نرسیم. پس تصمیم گرفتیم که فوت و فن‌های کوزه‌گری را که استودیوی‌های بزرگ بازی‌سازی از آن استفاده می‌کنند، پیدا کنیم و فرا پیگیریم. بعد از مطالعات پیمار به این خواسته رسیدیم و در نهایت به غول آخر پیش‌تولید، یعنی سرمایه‌ی تولید رسیدیم، که البته برای آن هم فکرهایی داریم.

یعنی باز هم باید منتظر بمانیم؟  
- منتظر به پایان رسیده چون ما فعلاً هشتاد درصد از طراحی بازی را تمام کردیم، طراحی کاراکترهای اصلی نیز تمام شده و هم اکنون در مرحله‌ی مدل سازی به سر بریم و در کار آن در حال توسعه کارهای اولیه از جمله فیزیک و هوش مصنوعی کار را دنبال می‌کنیم و امید داریم این بازی سال ۹۲ به پایان برسد.

آقای وزیری، شما احساس نمی‌کنید این تأخیر بر درصد مخاطبان شما تأثیر داشته باشد؟

- بیشتر این طور نیست. بازی خوب همیشه مخاطب خود را دارد. حتی اگر خیلی دیر ساخته شود، خیلی از بازی‌های خارجی هستند که با تاخیرهای چند ساله باز مخاطبان خود را دارند. مطمئن‌هسته این بازی دیرتر ساخته شود نگیم بله و نکات جدید آن کهنه می‌شود و ما

می‌باشد. هرچند این را باید بگوییم که این بازی هنوز در مرحله‌ی پیش‌تولید است و این پیش‌تولید، زمان زیادی را سه‌ی کرده است.

حال به سراغ مصاہبی‌ی اصلی خودمان یعنی پیرامون پروژه‌ی گرگین می‌رویم. ایده‌ی بازی گرگین از کجا کلید خورde و چرا تا حالا شاهد هیچ

تویریم از این بازی نبودیم و از ۵۰ سال پیش تولید آن طول کشیده؟

ما سال ۸۹ تصمیم به ساخت یک بازی به سبک اکشن و سوم شخص گرفتیم ولی بازی که فقط ۹۹٪ نیاشد و مثل خیلی از بازی‌های ایرانی دچار اشکالات فنی در هنگام بازی نشود و دست آخر یک بازی این‌الملو... ایندا داستان بازی را نوشتم به نام چشم پولاد، ولی این داستان از لحاظ کیفی و فنی ضعف‌های بسیاری را داشت.

بعد به داستان هفت خوان رسمن رسیدیم که علی جلساتی با شیوه تصمیم بر این شد که هفت خوان رسمن ساخته نشود. بعد از آن شروع به تحقیق در مورد پهلوانان ایرانی کردیم تا به گرگین رسیدیم و از همانجا پروژه‌ی گرگین شروع شد.

ایندا به صورت ذهنی شروع به توسعه داستان کردیم که بعد از گذشت زمانی یا آرمان آورین آشنا شدم و تصمیم گرفتیم تا داستان بازی را به دست یک شخص حرفه‌ای بهاریم که از لحاظ فنی بسیار مطلوب و مورد قبول شد. البته این تغییر داستان هفت ماه به طول انجامید. خوب ارزشش را هم داشت. چون اکنون داستانی پر از محتوا و چذاب ایرانی داریم، می‌شون شروع به جمع آوری تیم هنری فنی کردیم و طبق گفته‌های پیش، چون ما نمی‌خواستیم فقط یک بازی سازیم، تست‌های فنی و

خوب آقای وزیری عزیز درباره‌ی تاریخچه‌ی شرکت و پروژه‌هایتان بگویید.

- شرکت فطرس پویا رایانه از سال ۸۷ و با سه نفر تشکیل شد و تا به امروزه توانسته پروژه‌های مختلفی را تولید کند که از جمله‌ی آن‌ها می‌شود به: منطقه‌ی تاریک، خارج از سرزمین، سرزمین گمشده، فالوس، قلب گمشده و گرگین اشاره کرد. از افتخار اعماق هم می‌شود به دیبل افتخار بهترین بازی مستقل در اولین و دومین جشنواره‌ی بین‌المللی بازی‌های رایانه‌ای تهران اشاره نمود. و اما گرچه‌ین اسطوره‌ها:

از آن جایی که گرگین و کاراکتری که ما از آن دیدیم نماید یک بهلوان تاریخی و اسطوره‌ای است، انتظار دلدن یک بازی افسوره‌ای را داشتم. یعنی در یک فضای تاریخی و احتمالاً دیوژده و تاریک، همراه با مبارزات شدید با غول ها که این مسایل در بازی گرگین بوده، ولی نکنی قابل توجه، داستان دراماتیک و پر گرچه این بازی است و نمادهای زیادی که از ایران باستان در طراحی‌ها و مدل‌ها وجود دارد. سلاح کاراکتر اصلی، گرگین، همان پنجه‌های آنفین است که به بعضی مواقع با زنجیر از دستش جدا می‌شود. اشتباه نکنید! تبع و زنجیر مختص بازی خدای جنگ یا مردان ایکس نیست و این سلاح حقیقتاً هیچ شباهتی به سلاح کریتوس ندارد. سازندگان این بازی تاکید دارند قصد الگوریتمی از هیچ بازی مشابه‌ای را ندارند ولی به هر حال اولین چیزی که هنگام دیدن این بازی به ذهن خطاور می‌کند، شباهت آن با بازی خدای جنگ

سعی مان را می کنیم که ساخت این بازی را هرچه زودتر تمام کنیم.

در مورد موتور بازی و خروجی‌های آن هم اگه می شود توضیح کوتاهی پدیدهد.

- ما ابتداء قرار بود با موتور UDK این بازی را بسازیم اما به علت تحریم‌ها به سمت یونیتی رفتیم و با توجه به تست‌هایی که انجام دادیم بی به قدرت آن بودیم، خروجی PC را حتما خواهیم داشت و اگر مشکلی پیش نیاید خروجی ایکس باکس هم خواهیم گرفت.

خیلی خوشحال شدم از صحبت با شما و منون که امروز ما را به شرکت خود دعوت کردید. ما امیدواریم این غول آخر هم هرچه سریع تر از بین برود.

- من هم از توجه شما بسیار ممنونم و نکته‌ی آخر که لازم است به آن اشاره کنم سایت این بازی است که بآن نام ثبت شده: gorgingame.ir روز خواهد شد.



کتاب‌های جدید نشر دنیای بازی به زودی چاپ می‌شود  
نشر دنیای بازی، اولین انتشارات رسمی کتاب‌های داستان و آموزشی بازی در ایران، در آینده‌ای نزدیک کتاب‌های جدید خود را عرضه خواهد کرد.

این کتاب‌ها شامل شش کتاب آموزشی و آکادمیک که شامل کتاب‌های زیر می‌شوند:

- متدولوژی اجایل برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای
- هوش مصنوعی در ساخت بازی
- هنر در بازی‌های رایانه‌ای (جلد ۱ و ۲)
- آموزش بازی‌سازی برای آیفون
- آموزش ساخت بازی برای یوتیو

هم‌چنین نشر دنیای بازی برای علاقمندان به داستان بازی‌ها ۱۱ عنوان جدید را در نظر گرفته است که از بین آن‌ها ندای وظیفه عملیات سری، شیطان هم می‌گرید، هیتم، مافیا و سایلت هیل را می‌توان نام برد. لازم به ذکر است که در اسفند ماه، پیش فروش تعدادی از کتاب‌ها در فروشگاه دنیای بازی به آدرس shop.dbazi.com آغاز خواهد شد.



## عملیات سری

### ندای وظیفه

سری بازی‌های ندای وظیفه در سال ۲۰۱۰ یک زیر مجموعه‌ی جدید با نام عملیات سری به بازی‌های خود اضافه شد. داستان بازی به دوران جنگ سرد و دهه ۶۰ و ۷۰ میلادی بر می‌گردد. زمانی که سازمان سپا در یک سری عملیات سری به نام Black-Ops دست به ماموریت‌های کثیف در کشورهای بلک شرق می‌زند. داستان مربوط به عملیات‌های جانسون هادسون در این زمان است و با اضافه شدن رویدادهای واقعی به داستان یک قصه‌ی جذاب جنگ سرد خلق شده که در میان داستان‌های ندای وظیفه از بهترین‌ها است.

دسته‌بازار

داستان بازی

دنیای بازی



9786006667225

قیمت ۴۰۰۰ ریال

# عملیات سری

ندای وظیفه

دانلود بازی



CALL OF DUTY  
BLACK OPS

دانلود بازی

نیمه د و ب ر رسی

R E V I E W W

۱. اکسیر سیاه
۲. شتاب در شهر
۳. مدافعان اسمان ۲
۴. راه عنکبوتی
۵. سیم‌های خطرناک
۶. نجات زمین
۷. در میان
۸. فرش



ROT GUT

ROT GUT

## اکسیر سیاه

## Rot Gut

## آیدین سوری

سلاح‌هایتان خشاب اضافی خردباری نمایید یا پرداخت ۵۰ شاتس خود را برای دریافت ختاب یا سلامتی یا پک سکه‌ی تاقابل امتحان کنید. Level Design بازی عالی است. مهمه چیز به خوبی در سر جای خود قرار گرفته و تکاهی اوقات برای کسب سکه‌های بیش تر باید بیشتر در بازی به جست و چو بپردازید و به سکانه‌های متفاوت رفته تا آن‌ها را پیدا کنید.

حالات دفاعی در بازی برای جلوگیری از برخورد گلوله و جاخالی دادن، با استفاده از پرش امکان پذیر است. ایندا باید ویرگی‌های دشمن را تشخیص دهید سپس به مقابله با او بپردازید. ملا اگر سه تیر به سمت شما شلیک می‌شود باید دوبار کلید پرس را فشار دهید یا اگر یک گلوله تبراندازی می‌گردد یک پار از کلید پرس استفاده کنید و سپس

شروع به شلیک کردن نمایید. با کم شدن سلامتی، اطراف صفحه‌ی بازی با افکت خون، قرم زنگ می‌شود و دید به گوشش‌ها را برای تزدیک به حس واقعیت کمی کم می‌کند. در آخر هم اگر نتوانید سلامتی خود را کنترل کنید،

کشته شده و تکه‌های بدن کارآگاه پخش زمین می‌شود و فرقی نمی‌کند که دشمن با چه سلامتی و را از بین ببرد. هنگامی که دشمنان به کارآگاه شلیک می‌کنند، او به عقب رانده می‌شود اما با تبراندازی ما، آن‌ها همچ تکانی نمی‌خورند که تقابلی ناجوازمندانه است.

بازی دارای ۶ کلید اصلی است که شامل جهت گیری، پرس، تعویض سلاح، شلیک و تعویض خشاب با به اصطلاح Reload می‌شود. همچنین دو کلید فرعی هم برای قطع کردن موسمی و صدا و یک کلید هم برای منو وجود

ماجرا می‌شود. در مرحله بالاتر متوجه می‌شود که یک باند ماقبلی در کارخانه ای تقطیر، اکسیر سیاهی را نهی می‌کنند، توسط آن افراد را کشته و با استفاده از اجسام آنها دواره اکسیر را می‌سازند... استایل بازی Retrogaming Old-school gaming بازی‌های از سرگرمی و تجدید rogaming یک سرگرمی خاطرات برای بازیازان مخصوص می‌شود که آن‌ها به سراغ بازی‌هایی که در بین سال‌های ۱۹۸۰ تا ۱۹۹۰ روی کنسول‌های آناری، نینتندو، مگا درایو و ... منتشر شده‌اند، می‌آیند و روی کنسول‌های قدیمی خود آنها را اجرا می‌کنند و لذت می‌برند. بازی اکسیر سیاه هم دقیقاً همان حس و حال را دارد.

بیرون، بین، برو بازی دارای شش مرحله و دو باس فایت است. اسلحه‌های بازی فقط به یک پیشتل (با مهمات بی‌نهایت و برد کم) که از ایندا در اختیار است، شات‌گان (با مهمات محدود که از ایندا در اختیار است و مارا به یاد شات‌گان جذاب بازی Doom می‌شود) و تامی‌گان (با

مهماز محدود که از ایندا در اختیار بازی شلیک که بعداً به کشتن اولین باس (سلسلی) به دست می‌شود و اطراف آن را فایت به دست می‌آورید و خشاب محدودی دارد) ختم می‌شود. جزیبات دو سلاح آخر جالب است تا جایی که این دو لگد دارند و هنگام تبراندازی کاراکتر را به عقب می‌رانند و برد آنها متفاوت است.

در بازی، شما با جمع آوری سکه‌هایی که از شلیک به جعبه‌ها، صندوقه‌ها و بشکه‌ها به دست می‌آورید، می‌توانید خط سلامتی خود را افزایش داده و برای

کمی ایده کافی است! همیشه نباید بازی‌هایی در داخل لیست بهترین بازی‌های همایان قرار گیرند که هزینه‌های گرافیکی برای ساخت آن‌ها صرف شده و بلاک باستر باشد. گاهی اوقات درین این همه بازی‌های متفاوت و AAA بدون تبلیغات عرضه می‌شوند که توجه بسیاری از معتقدان و بازیازان را به سمت خودشان جلب می‌کنند. بازی‌هایی مانند، Fez، Spelunky، Journey، Mark of the Ninja و خیلی دیگر از بازی‌های مستقلی که با امیازات بسیار بالا توائنساند ساعت‌ها، بازیازان زیادی را می‌بینند و جذابیت‌های خود کنند. در اینجا قصد دارم یکی از بازی‌های مستقل و کوچکی را معرفی کنم که توسط بازی‌سازان ایرانی ساخته و در لیست بهترین بازی‌هایی من گنجانده شده است.

به دنبال راز اکسیر بازی Rot Gut یا اکسیر سیاه یک بازی دو بعدی اکشن پلتفرمر با ظاهری پیکسلی است.

داستان بازی راجح به دوران منوعیت فروش مشروبات الکلی در آمریکا و استفاده از اکسیر سیاه است. در ایندی بازی مشاهده می‌کنیم که فردی به خانه‌ی خود نزدیک می‌شود و اطراف آن را به خوبی برانداز می‌کند. سهی وارد خانه‌اش شده و آن اکسیر را می‌خورد و همان جا با مزاولات الکلی در آمریکا و روحش با جسمش و داعم می‌کند. افرادی با اتومبیل می‌آیند و او را با خود می‌برند. کارآگاه شلیک که در بازی کشتل اش به دست ماست با آن سیگاری که همیشه گوششی لیانش روشن است صحنه را می‌بیند و خواستار پیگیری

کم نباید انتظاری از وجود موسیقی‌های فراوان با تماها و ضرب آهنگ‌های متفاوتی داشته باشیم روى جزیيات افکت‌های صدا در این بازی کوچک،

توجه خاصی شده است، هر دشمن افکت صوتی منحصر به فردی دارد. صدای گذاشتن لیوان روی میز، پارس کردن سگ و برخورد پوکی تبر شات کان به زمین، به گوش می‌رسد.

### سخن آخر

این بازی با موتور Flixel ساخته شده و استفاده از کتابخانهی Level DAME‌ها متوسط ویرایشگر (Matthew Hagberg) سازندگان این طراحی و تدوین گشته است. آیدین ذوالقدر، محمد نژاد آذر و بهزاد محمد رحیمی به همراه یک صدآگذار

بازی هستند که آن را در فضای وب به انتشار رسانده‌اند. حجم این بازی حدود ۶۰ مگابایت است اما همین حجم کم باعث می‌شود حدود ۱۵ تا ۲۰ دقیقه شما را کاملاً در گیر خودش کنند. خوبی اش این است که می‌توانید برای یک

استراحت کوچک‌بین کار پا درم از آن استفاده کنید و لذت ببرید.

با اتمام بازی می‌توانید بازی را دوباره با سکه‌هایی که تا لحظه‌ای آخر نگاه داشته اید انجام دهید و این پار با زمان کمتر و راحت تر Rot Gut را به پایان برسانید.

اکسیر سیاه تووانست در دوینهین جشنواره‌ی بازی‌های رایانه‌ای تهران جایزه‌ی بهترین بازی مستقل را از آن خود کند.

این بازی جذاب را می‌توانید از طریق وب سایت Maxgames به آدرس PC www.maxgames.com دانلود کنید یا تحت وب آن را انجام دهید و به دوران بازی‌های پیکسلی بازگردید و لذت ببرید.

**پادی از گذشته**  
گرافیک بازی به صورت پیکسلی است که تمی میله و سفید دارد و فقط سکه‌ها، نوک سیگار کارآگاه و افکت

پارتبکل‌های خونی که پس از شلیک و کشن دشمن به چشم می‌خورند، رنگی زرد و قرمز دارند. لبته پارتبکل خون و تکه‌های گوششی بدین دشمن شاید به صورت پیکسلی و رنگی جالب به نظر برسد اما زمانی که با یک شات گان، دشمنی را تاید می‌کنیم، به نظر می‌رسد که نارنجیکی را در داخل بدین او فرو کرده‌ایم که کل اعصابی بدن‌اش تکه تکه شده و به سرعت از پله‌ها به زمین می‌افتد و به اطراف می‌رود یا به دیوار برخورد می‌کند و بازیمی گردد که زیاد جالب طراحی شده است!

کات سین‌هایی در ابتدای شروع بعضی مراحل تعیان می‌شوند که دستان بازی را به صورت تصویری روایت می‌کنند (نه روایت گری دارد و نه مکالمه‌ای) اینجا می‌شود که این خود باعث می‌گردد بیش تر ترتیب شوید تا یفهمید که قصبه از چه فرار است. و گاهی اوقات یا پخش‌هایی از طیف گره خورده شده و موجب جلوگیری از تکراری شدن بازی و استراحتی چند ثانیه‌ای می‌شوند.

اگر به پس زمینه دیواری شکل بازی توجه نمایید، اسم‌های سازندگان بازی را مشاهده می‌کنید که با سه یا چهار حرف، مخفیتی از نام شان را روی آن حک کرده‌اند.

**آوابی قدری**  
صدآگذاری و موسیقی بازی جالب کار شده است. هر مرحله شامل یک موسیقی خاص است که تا آخر مرحله تکرار می‌شود و حال و هوای دهه‌ی ۲۰ و ۳۰ آمریکا و دارد. موسیقی بازی چیز تیون جاز مانند است. طبیعت برای یک بازی مستقل و کوچک و با این حجم سیار

دارد که با آن حتی می‌شود به مرحله بعد یا قبل رفت‌ا در ابتدای شروع مرحله‌ی اول، استفاده از کلیدها به شکل جالی به وسیله‌ی تابلوها آموزش داده می‌شود.

در بازی خیلی کم شاهد باشی هستیم. شاید به شخصه با یک باگ برخورد کردم که اصلاً باگ بزرگی نبود که باعث شود مرحله را دیواره بازگذاری کنم. یک سری کلک‌های را می‌شود در بازی استفاده کرد که در حین بازی به شما آیینه نرسد مثل میارزه با یاسن فایت اول یا برخی دشمنان که فقط با نزدیک شدن به آنها و هر یارید به پشت شان و شلیک کردن، سیار راحت می‌توان آنها را از پای در آورد یا استادن روی پله‌ای و پریدن و شلیک کردن و ... که البته اگر می‌خواهید از این بازی لذت ببرید اصلاً از این راهها استفاده نکنید! اگر به دشمنی که دارد با سرعت به سمت لبته‌ای می‌آید، در نزدیک آن له شروع به تپراندازی کنید، باعث می‌شود به زمین بیافتند و گیر کنند یا اگر به سرعت به پایین پله‌ای بروید سگی که دنبال شماست می‌افتد و با لرزش شاید گیر می‌کند.

تنوع دشمنان برای یک چنین بازی‌ای بسیار خوب است. دشمنان ویژگی‌های متفاوتی دارند مثلاً بعضی از آنها سرعت بالایی در حرکت یا تپراندازی یا هردو دارند، بعضی از آنها خط سلامتی بیش تری نسبت به دیگر دشمنان دارند و با تعداد بیش تری گلوله ازین می‌روند یا بعضی دیگر هستند که با گشتن آنها مقداری سکه یا ختاب یا سلامتی به دست می‌آورید. دشمنان در این بازی خیلی سریع به شلیک شما پاسخ می‌دهند، مخصوصاً دشمن درشت هیکلی که مانند گوژپشت نتردام (!!) است و شات گان به دست دارد که احتمالاً این حرکت سریع از ضعف هوش مصنوعی ناشی می‌شود.

ONE FOURTH  
OF US  
NOT

Investing  
in a better  
world

TEMPERANCE  
IN STANDING

Ickes Says Montana Already  
Has Five Times More Public

FOUR BILL



**نکات مثبت:** گرافیک پیکسلی، توجه به جزئیات در صدایداری، حجم بسیار کم، تنوع دشمنان، موسیقی.

**نکات منفی:** به متن مراجعه شود.

**دانستا:** ۹

**گرافیک:** ۱۰

**گیم پلی:** ۹

**موسیقی و صدایداری:** ۱۰

**امتیاز کل:** ۹

# ROT GUT

# ا به کجا چنین شعابان!!

## شتاب در شهر

امیر گلخانی

دشوار است. موسیقی‌های استفاده شده پرایی بازی با تم آن همراهگی دارند، اما پس از چند ساعت بازی کردن تکراری می‌شوند و ترجیح می‌دهید تا موسیقی بازی را به حالت Mute (آواره) بگردند.

صدایگذاری نیز در بین اتموبیل‌های مختلف تفاوت چندانی نداشته و به نوعی از نظر بالاًنس بودن زیر سوال می‌رود. البته توجه داشته باشد که با توجه به محدودیت سازندگان در دسترسی به خودروهای ساخت خارج، این صدایگذاری صورت گرفته و از این نظر قابل تقدیر است.

به شخصه متقدم اگر پیش از عرضه پرایی با تم آروین نیز صحبت نمی‌کردم و وعده‌های آنها را نمی‌شیدم، هم اکنون نظری متفاوت در رابطه با بازی داشتم و نمره‌ای که به آن می‌دادم به مراتب بالاتر بود. اما با توجه به برخی وعده‌های پوچ سازندگان، عنوان شتاب در شهر از آن چیزی که تeterangan داشتیم بسیار دورتر پاسخ داد و تواست عطش مان برای تجربه‌ی یک عنوان خالص و منحصر به فرد در این سبک را برطرف کند. در انتها تصور می‌کنم اگر سازندگان تصمیم به ساخت ادامه‌ای پرایی این عنوان پنگیرند، بهتر است تا پیش از تعریف و تمجید از ویژگی‌های آن، نگاهی هم به بازار داشته باشند تا عنوان نهایی تا این حد با حرف‌های ابتدایی شان متفاوت نباشد!

علاوه بر این، مسابقات بازی بدنود استنتا در کار دو رقبه برگزار می‌شوند و این مسئله در اکثر مسابقات بازی (با توجه به کوتاهی سپر) سبب می‌شود تا مجبور شوید هر مسابقه را با رها تکرار کنند. این مسئله تکرار نیز با توجه به فیزیک نه چندان مطلوب خودروها و همچنین تنوع کم آن‌ها پیش از پیش پورنگ می‌شود. البته در این میان نباید از مسابقات پایابی بازی که طراحی بسیار نوازونه‌ای دارند نیز چشم‌پوشی کرد. موضوع قابل بحث دیگر که چند وقتی است تبدیل به یک معضل در بین عنوان‌های ایرانی شده، طراحی HUD

پرایی است. HUD طراحی شده برای شتاب در شهر نسبت به دیگر عنوان‌های این سبک، طراحی بهتر و قابل لمس تری دارد، اما هنوز هم به طور موردنیاز نرسیده و ضعف‌هایی دارد.

در کنار گیم‌پلی بازی به بررسی گرافیک و صدایگذاری آن نهاده هم پرداخت. پیش‌هایی که در آن سازندگان تا حدی به وعده‌های خود عمل کردند و از زیر فشار بخش گیم‌پلی خارج شدند. طراحی معیطی بازی با وجود رنگ‌بندی ضعیف برخی از پیاده روها و همچنین طراحی یکنواخت NPC‌های موجود، باز هم لطمهدی ای بازی نمی‌برد. طراحی ماشین‌های موجود با توجه به تعداد کم آن‌ها باقت و وسایر خاصی که صورت گرفته در نوع خود بخشنده اند. نورپردازی بازی نیز با وجود هر دو وضعیت روز و شب به خوبی صورت گرفته و بازیابی را از ووند خود دلزده نمی‌کند. در انتها به صدایگذاری و موسیقی می‌رسیم. بخشی که نظر دادن در رابطه با آن تا حدی

عنوان: شتاب در شهر  
سازنده: استودیوی آروین تک  
ناشر: سرزمین رایانه  
سبک: اتومبیل‌رانی

دومین نمایشگاه بازی‌های ویدیویی تهران بود که مصاحبه‌ای اختصاصی با سازندگان شتاب در شهر انجام دادیم. در این مصاحبه - که در شماره‌ی پیشین مجله نیز منتشر شد - سازندگان قول یک عنوان اندکایی در بین عنوان‌های داخل را داده بودند. عنوانی که قصد داشت تا با ارائه یک روند متفاوت با بهترین عنوان اتومبیل‌رانی تبدیل شود. اما در حال حاضر و با توجه به عنوانی که در دست داریم، شتاب در شهر به جز چند مورد آن طور که باید و شاید به وعده‌های خود عمل نکرده و عنوان نهایی، تفاوت چندانی با دیگر عنوان‌های سبک خود در بازار داخل ندارد.

از گیم‌پلی بازی شروع می‌کنیم. بخشی که سازندگان، وعده‌های سبیری در رابطه با آن داده بودند و روند آن را اوچ بلوغ این سبک در بین عنوان‌های ایرانی می‌دانستند. بزرگ‌ترین نکته‌ی مثبت این بخش، محض وسیم بازی و حالت

کیلومتر جاده‌ای متنوع برایتان طراحی شده تا از بازی، نهایت لذت را ببرید. اما چه چیزی این لذت را زیر سوال می‌برد؟ پاسخ ساده است: اگر شما به جای ۱۰۰ کیلومتر آزاد راه در بازی، چند میلیون کیلومتر نقشه نیز داشتید، باز هم با ۱۵ اتومبیل موجود در بازی از آن هیچ لذتی نمی‌برید. تعداد اتومبیل‌های بازی ضریبی کاملاً مح梭وسی به بدنده‌ی بازی وارد کرده و سبب می‌شود تا لذت تجربه‌ی آن به طرز فاحشی کاهش یابد.

**نکات مثبت:** یک عنوان متفاوت پس از مدت‌ها

رکود این سبک در ایران!

**نکات منفی:** سازندگان به بسیاری از وعده‌های خود عمل نکردند.

گیم‌پلی: ۶.۵

گرافیک: ۷.۰

صدا و موسیقی: ۷.۰

جدایت: ۶.۰

امتیاز: ۶.۶



کتاب‌های جدید نشر دنیای بازی به زودی چاپ می‌شود  
نشر دنیای بازی، اولین انتشارات رسمی کتاب‌های داستان و آموزشی بازی در ایران، در آینده‌ای نزدیک کتاب‌های جدید خود عرضه خواهد کرد.

این کتاب‌ها شامل شش کتاب آموزشی و آکادمیک که شامل کتاب‌های زیر می‌شوند:

- متدولوژی اجایل برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای
- هوش مصنوعی در ساخت بازی
- هنر در بازی‌های رایانه‌ای (جلد ۱ و ۲)
- آموزش بازی‌سازی برای آیفون
- آموزش ساخت بازی برای یونیتی

هم‌چنین نشر دنیای بازی علاقمندان به داستان بازی‌ها ۱۱ عنوان جدید را در نظر گرفته است که از بین آن‌ها ندای وظیفه عملیات سری، شیطان هم می‌گرید، هیبتمن، مافیا و سایلنت هیل را می‌توان نام برد. لازم به ذکر است که در اسفند ماه، پیش فروش تعدادی از کتاب‌ها در فروشگاه دنیای بازی به آدرس shop.dbazi.com آغاز خواهد شد.



## راننده تاکسی مافیا

"مافیا" بازی پی‌نظیری بود. در ایران هم خیلی کالت شد و علاقه‌مندان بسیاری پیدا کرد. یکی از دلایل موفقیت این بازی، داستان خوب گنگستری‌اش بود. تا آن زمان بازی‌ای وجود نداشت که چنین تلحیخ و جدی‌بازی‌کننده‌را در نقش جوانی خام، درون خانواده‌ای مافیایی ببرد و صعود و سقوط‌اش را به نمایش بگذارد. داستان مافیا با تقدس دادن به چهره‌ی خلافکاران و نیمه‌ی روشن زندگی شان شروع می‌شود؛ اما هرچه توomas آنجلو و بازی‌کننده بیشتر در باتلاق خانواده قزوین روند، بیشتر به تاریکی روابط و یوچی زندگی شان پی‌می‌برند. در نهایت توomas می‌فهمد که خانواده دروغی بزرگ است و فقط این‌باری است برای رساندن روایتی اش به هول و قدرت بیشتر، بازی در سال ۲۰۰۰ منتشر شده بود. کتابی که در داستان شماست داستان بازی اول را روایت می‌کند.

دستورالکاره

داستان بازی

دنیای بازی



9786006667164

قیمت ۳۹۰۰۰ ریال

# راننده تاکسی

مافیا

دانلود بازی



بازی اندروید

MAFIA



## مدافعان آسمان ۲

## پرسی شیوه‌ساز پرواز مدافعان آسمان

تیم بازی‌سازی  
Alone Team

به عنوان مثال در قسمت شیوه‌سازی، تمامی فاکتورهای مهم و موثر در پرواز هوابیما و در گیری آن با اتباع اهداف جنگی اعم از سطح چیدگی پرواز، فشار جاذبه‌ی واری بر خلبان، میزان صدمه، هدف گیری، نمایشگر سریال، سطح فعالیت دشمن و ... توسط کاربر قابل تغیر و تنظیم هستند.

یکی دیگر از قابلیت‌های این شیوه‌ساز در تمامی بخش‌های پروازی، ارائه شرایط دقیق، برای هر پرواز قبل از انجام بازی است که در آن لیست هم پروازی ها و خلبان حاضر در پایگاه که دارای سوابق پروازی بالا هستند در دسترس کاربر قرار داده شده است. در بخش‌های دیگر نقشه‌ی پرواز با جزئیات دقیق آن اعم از زمان شروع پرواز، نقطه‌ی نشانه‌ها و ارتفاع و سمت و سرعت لازم در آنها ... به کاربر ارائه شده است.

و در آخرین بخش نیز لیست تسلیحات موجود در اتار پایگاه ارائه گشته است که خود شیوه‌ساز به صورت خود کار و با توجه به نوع ماموریت، جنگکده را مسلح می‌کند و در صورت نیاز امکان تغیر آن ها نیز فراهم شده است که کاربر نوع تسلیحات را به دلخواه تغیر داده و با توجه به هدف انتخابی خود جنگکده را مسلح می‌نماید.

در مورد جلوهای گرافیکی نیز، شیوه ساز پیشرفت‌های قابل توجهی نسبت به نسخه‌های خارجی خود کرده که برای رسیدن به این ایده‌آل تلاش سیاری شده است.

نکته‌ی پایانی در مورد بازی‌نامه‌ی این شیوه‌ساز، پریوریت به شود به طراحی و ساخت محیطی برای وارد کردن ناوگان جدید نیروی هوایی که در زمان جنگ امکان نمایش آن وجود ندارد؛ که با

اسکادران‌ها و پایگاه‌های موثر و فعل نیروی هوایی در زمان جنگ را دارد.

طراحی این بخش به گونه‌ای است که با انتخاب یک نوع هوایما و پایگاههای مربوطه به آن، کاربر، جنگ را از روزهای اول آن شروع و در کنار دیگر اسکادران‌ها به انجام عملیات‌های مختلفی اعم از بمباران مواضع دشمن، گشت و در گیری هوایی، اسکورت هوایی، عملیات شناسایی و عکس برداری، جنگکهای هوای دریا و ... می‌پردازد.

یکی از قابلیت‌های جذاب بازی‌های ویدیویی و على الخصوص شیوه‌ساز، توانایی ارتباط چند کاربر در محیط

بازی است که شیوه‌ساز پرواز مدافعان آسمان نیز از این قابلیت بهره‌مند و این توانمندی را داراست که ۱۶ کاربر به طور همزمان و در ۴ اسکادران به صورت دوست و دشمن با یکدیگر به مبارزه و در گیری هوایی پردازند.

در جوامع پروازی و على الخصوص نظامی، میزان قدرت، مهارت و تجربه یک خلبان با میزان ساعت پروازی و تعداد پیرروزی‌های آن منجرده می‌شود که قابلیت ثبت این اطلاعات در تعداد اندکی از شیوه‌سازها از جمله شیوه‌ساز مدافعان آسمان امکان پذیر است و کاربر در بخش سوابق خلبان، اطلاعاتی از قبیل میزان ساعت پروازی در شیوه‌ساز، امتحان و درصد موقوفیت در ماموریت‌ها را در اختیار دارد.

بخش قابل توجه دیگر این شیوه ساز، قسمت تنظیمات آن است که به واقع جزئیات سیار دقيقی از انواع شرایط مختلف پروازی، محیطی، کنترلی و گرافیکی را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

اصولاً فلسفه‌ی ساخت شیوه‌سازهای ویدیویی ایجاد محیطی مجازی برای به تصویر کشیدن واقعیت هاست و با توجه به ظرفت انسان ایالی نوع افزارها در طراحی و نمایش دقیق جزئیات، آنها را به بستری مناسب برای بازیگو کردن اتفاقات مهم و حمامه‌های بزرگ هر کشور تبدیل کردند. حال با توجه به وقوع طولانی ترین جنگ دنیا برای کشور عربی‌زبان ایران که در آن حمامه‌های تکرار ناشدنی زیادی اتفاق افتاده و قهرمانان بسیاری در آن خلق و جاوده‌اند، وجود چنین بستری برای بیان این رشدات‌ها و حمامه‌ها ضرورت می‌باشد.

شیوه‌ساز پرواز مدافعان آسمان نیز بر همین اساس طراحی و ساخته شده است و هدف اصلی آن نمایش شجاعت‌ها و رشدات‌های مهترانه و بی‌مثال فرزندان ایران زمین به ویژه نیروی هوایی، در هشت سال دفاع مقدس است. حال اشاره‌ای کوتاه به بخش‌های تخصصی و بازی‌نامه‌ی این شیوه‌ساز خواهیم داشت.

کاربر در ابتدای ورود به شیوه‌ساز مدافعان آسمان در بخش دانشکده‌ی پرواز، اصول اولیه‌ی پرواز با هوایما و جنگکهای هوایی را فرمی گیرد که این درونه در نوع خود نقش موثری در راستای تسهیل استفاده از شیوه‌ساز و آشنایی کاربر با مباحث پروازهای نظامی دارد.

بعد از انجام این پروازها و کسب مهارت‌های لازم، کاربر به بخش ماموریت‌های تاریخی وارد می‌شود. در این قسمت که بخش اصلی شیوه‌ساز است، دوران ۸ سال دفاع مقدس با محوریت عملیات های نیروی هوایی طراحی شده که کاربر توافقیان انتخاب هر یک از



توجه به محدودیت‌های مربوط به اخذ مجوز در طراحی این بخش به نکات بسیار حساسی باید توجه داشت تا بازخورددهای منفی سیاسی و فرهنگی را باز خورد نداشته باشد. به همین منظور گروه سازنده بر آن شد که با طراحی جنگنگ خیالی در منطقه‌ای خلیج همیشه فارس هم از صیانت خلیج فارس که این سال‌ها مورد حمله‌ی سیاری از کشورهایی بی‌تاریخچه قرار گرفته دفاع شود و هم با ایجاد بسترهای مناسب برای ورود جنگنگ‌های جدیدی همانند صاعقه، آذرخش، میگ-۲۹، میراژ اف۱، سوخو-۲۴ و ... اقتدار و توانمندی بالای نیروهای کشور عزیzman ایران، به نسل جوان نمایش داده شود. به امید آن که این شبیه‌ساز بتواند ذره‌ای از جانشانی‌ها و رشادت‌های مدافعان شهید آسمان ایران عزیzman را پاس بدارد.

# راه عنکبوتی Spider Way

امین شیرروانی

عنکبوت، سرعت آن‌ها را در چندان کنید. همان گونه که گفته‌شد، شما ۹ تار در اختیار دارید که بتوانید به سیله‌ی آن‌ها برای عنکبوت‌ها مسیر بکشید. خوش‌بختانه راهنمای بازی همچیز را در طی مراحل بازی برای شما بازگو می‌کند و اگر تنها کمی به زیان انگل‌سی آشناش داشته باشید، به هرچه مشکلی برای به انجام رساندن مراحل تجواده‌ید داشت. تنها نکته‌ی منفی بازی با توجه به اینکه عنوان Spider Way توسط تیمی کاملاً ایرانی ساخته شده، ندانش زیاد پارسی است. البته شاید یکی از دلایل اصلی آن، عرضه‌ی بازی در شبکه‌ای Google Market و AppStore بوده و همچنین استودیوی تانگو تها کاربران ایرانی را نشانه ترقه و سعی داشته مطابقان خارجی را نیز برای خود دست و پا کنید + اما بهتر بود حافظ برای جذابیت پیش تو، سازندگان بازی، این عنوان را به صورت دو زبانه عرضه می‌کردند و اجازه می‌دادند کاربران خود زبان موردنظر را انتخاب می‌کردند. به هر حال تمامی Hint و تون داخل بازی به صورت انگلیسی تعریف شده‌اند که همین دلیل، بسب کاهش جذابیت بازی برای بازی‌بازی‌های ایرانی خواهد شد و شاید اصلاً حس شنید که بک بازی ایرانی را تجربه می‌دهند. اگر بازی را ادامه دهید و به تارهای بالاتر برسید یا اینکه قدرت شما افزایش پیدا خواهد کرد، اما عنکبوت‌های بدجنش و همچنین چالش‌های سخت‌تری رویدو خواهید داشت. چهار نوع دشن (عنکبوت‌های بدجنش) در طی مراحل مشاهده خواهید کرد، ابتداً تورین نوع آن‌ها، تنها سعی خواهند کرد که راه عنکبوتی را که قصد دارد ولی به راحتی و تنها با یک

به مهمانی گرفته‌اند. داستان بازی برای عنایوین Arcade

ایفا نمی‌کند و تنها هدف آن، آشناشی بازی‌بازی بازی است. همانند سایر عنایوین هم‌سپک، بازی از ۵ جهان

تشکیل شده است. البته در "Spider

Way" ما به جایی جهان، با تارهای

عنکبوت رویدرو خواهیم بود. در هر یک از این تارها ۱۰ مرحله وجود دارد که به صورت کلی بازی‌بازی‌ها باید برای به انتها رسانند بازی، ۵ مرحله را پشت‌سر بگذارند. انجام مراحل بازی نیز معنی

شده بسیار مفرح و هم‌چنین روان‌انجام بگیرد. خوش‌بختانه سازندگان بازی

معنی کردند این HUD مناسب و مقیدی

را طراحی کنند. در تصویر بازی،

بازی‌بازی‌ها ۴ جان و ۹ تار که در ادامه

معرفی خواهند شد و هم‌چنین شمارشگر

امیازیان روبرو می‌شوند. در مراحل

بازی، سه تار دراز و طولی وجود دارد.

در انتهای این سه تار، سه چراغ با رنگ

های زرد، آبی و قرمز قرار گرفته است.

هر تار نیز به صورت جداگانه یا چراغ

مربوط به خود کشیده شده است. حال به

مانند رنگ‌های زرد، آبی و قرمز،

عنکبوت‌هایی به همان رنگ‌ها روی هر

تار به صورت اتوماتیک بیور می‌کنند و

بازی‌بازی‌بازی به توجه به رنگ عنکبوت‌ها،

آن‌ها را به سوی تار موردنظر شان

هدایت کنند. اگر عنکبوت زرد رنگ را

روی تاری که یا چراغ آبی و یا قرمز

امروزه کمتر کسی را می‌تواند پیدا کنید که دسترسی به یکی از گوشی‌های

مجهز به سیستم عامل‌های iOS و یا An-

droid نداشته باشد. با توجه به مارک‌ها و انواع مختلف گوشی‌هایی که از

An-droid پشتیبانی می‌کنند، دارای قیمت

هایی به نسبت کمتر از گوشی‌های

Apple هستند. به همین دلیل در میان مصرف کنندگان ایرانی، گوشی‌های

Android به شدت پر طرفدار و محبوب هستند. حال قرار نیست مقایسه

ای میان سیستم عامل‌های Android و iOS انجام دهیم، بلکه هدف اصلی،

"Spider Way" معنی و بررسی عنوان

و یا همان "راه عنکبوتی" است. این عنوان توسط استودیوی ایرانی Tango Games برای پلتفرم‌های PC، iOS و

Android ساخته شده و در میان بازی

های ایرانی که تا به حال برای گوشی

های همراه اویله شده‌اند، چند سر و

گردن بالاتر است. شاید در نگاه اول احساس کنید که بازی، توسعه استودیو

های معتبر خارجی ساخته شده باشد، اما در حقیقت، تمامی مراحل ساخت بازی

توسط استودیوی خوش‌ذوق "تانگو" که در کارنامه‌ی خود، عنوان "قهرمانان

آسمان" را دارد، به چشم می‌خورد. اما

قرار است ماد در "راه عنکبوتی" با چه

چیزی روید و شویم؟ جریانات بازی از یک مهمانی عنکبوتی آغاز می‌شود.

چند عنکبوت به صورت اتفاقی متوجه

می‌شوند که در یکی از درخت‌های اطراف، یک شن برای عنکبوت‌ها در

حال برگزاری است. اما زمانی که

تصمیم می‌گیرند به آن‌جا بروند

عنکبوت‌های بدجنش معنی در مسدود

کردن راه آن‌ها می‌کنند. حال وظیفه‌ی

اصلی شما پیدا کردن مسیر مناسب برای

عنکبوت‌هایی است که تصمیم به رفتن



سبک Arcade بسیار مناسب است و وقتی آن را روی گوشی اندروید و یا iOS خود نصب کنید می‌توانید ساعت‌ها از گیم‌پلی روان و موسیقی شاد بازی لذت ببرید. عنوان Spider Way بازی زیست بیرونی از زبان خوش‌بختانه یکی از بازی‌های خوب و سطح بالایی است که اخیراً برای iOS و Android منتشر شده است. تنها نکته منفی بازی نداشتن پشتیبانی از زبان پارسی است و امیدوارم اگر قرار نیست در آیدیت‌های بعدی زبان پارسی نیز اضافه شود، حداقل عنوان بعدی این استودیو که انتظار می‌رود از هر لحظه بهتر از Spider Way باشد، پشتیبانی از زبان شیرین پارسی را داشته باشد.



**نکات مثبت:** گیم‌پلی سریع و روان، سوافیک فانتزی، موسیقی شاد.

**نکات منفی:** نداشتن زبان پارسی، باگ‌های جزئی.

**سوافیک:** ۸/۱۰

**گیم‌پلی:** ۸.۵/۱۰

**موسیقی:** ۷.۵/۱۰

**دانستان:** ۷/۱۰

**امتیاز کلی:** ۸.۵/۱۰



اشارة از بین خواهد داشت و مشکل آن چنانی را برای شما به ارمغان تجوه‌هند آورد. نوع دوم، عنکبوت‌های هستند که روی تارها هم‌اند دیگر عنکبوت‌ها سعی می‌کنند به انتهای تار برسند؛ با توجه به سرعت بالای آن‌ها، اگر به مقصد برسند

از امتیاز کلی شما، ۱۵۰ امتیاز کاسته خواهد شد. گروه سوم و چهارم همانند گروه اول هستند اما در سایز بزرگ‌تر و همچنین قدرت دفاعی پیش‌تر، این عنکبوت‌های گروه سوم و چهارم به

ترتیب با دو و سه سپره از بین خواهد رفت، چهار قدرت نیز در اختیار شما قرار خواهد گرفت. این قدرت‌ها شامل:

"انجمام، پیم، پاد و قلم موی نقاشی" است، اما هر یک از آن‌ها توانایی انجام

چه کاری را دارند؟ قدرت اول و یا همان "انجمام" به صورت موقع سبب

توقف تمامی عنکبوت‌ها می‌شود که بتوانید تارهای دقیق‌تری را برای هدایت عنکبوت‌ها بکشید. قدرت دوم همان

گونه که از نام آن منشخص است، توانایی نایاب کردن تمامی عنکبوت‌های بدجنس را در صحنه دارد و زحمت

اشاره کردن پیامی روی آن‌ها را کاهش می‌دهد. اگر از قدرت "پاد" استفاده کنید، ناگهانی پا یک و وزش پاد رویه رو

می‌شود که عنکبوت‌هایی را که رسپار چشم شده‌اند را مقادیری غصب‌تر می‌کشند و همین امر برای بازی‌باز یک فرجه‌ای بسیار مناسب محسوب می‌شود

که بتواند از تارهای خود به درستی استفاده کند. اما چهارمین و آخرین

قدرت بازی "قلم موی نقاشی" است. اگر روی این قدرت اشاره کنید، تمامی

مسیرها به یک مسیر تبدیل می‌شود و دیگر زحمت هدایت عنکبوت‌ها به

سمت‌های کناری بر دوش شما خواهد افتاد. گرافیک بازی برای یک عنوان با

## سیم های خطرناک

### Dangerous Wires

محمد رضا مصطفوی

شده است.

از لحاظ فنی، بازی به خوبی نتوانسته عمل کند؛ برخی وسائل مانند سیم چین و فاز متر بر روی بعضی از سیم‌ها که می‌روند، قابلیت تشخیص تدارد و بعضی اوقات هم باگ ها خودشان را به وضوح نشان می‌دهند. برای مثال فاز متری را که بر روی بعضی پیغیریم زیر بین می‌رود و لی اگر چرا غش روش شود نور بر روی بعض قرار می‌گیرد! و مثال‌های زیاد دیگری می‌توان زده، اما در کل از لحاظ فنی بد نیست و جای کار دارد. با دی‌باگ کردن بازی، توان آین را خواهد داشت که از لحاظ فنی امیاز کاملی را پیگرد.

در کل بازی Dangerous Wires یک بازی جالب و پر از ایده است که تیم بازی میریت آقای علی نجفی در EEC با میریت آقای علی نجفی در حال ساخت آن است. نسخه‌ای که ما آن را نقد کردیم با تمام امدادهایی که گرفته شد، نسخه‌ای آزمایشی بازی بود. امیدواریم که از این نکات نهایت استفاده را برپنداش انتشار بازی ای بدون مشکل را شاهد باشیم.

**نکات مثبت:** گرافیک خوب، صدایگذاری مناسب و منوی جالب

**نکات منفی:** نداشتن راهنمای موسیقی بد، باختن بازیابز عذاب

دهنده است و وجود یک سری باگ

گرافیک: ۷

صدایگذاری و موسیقی: ۵

گیم پلی: ۷

جدایت: ۵

ارزش: ۶

به هم، اول باید بینی که مشخص شده و زمان کمتری به خود اختصاص داده را خشتش کرد و بعد از آن، باید آخرین بینی را که مشخص شده و از نظر زمانی نیز، زمان کمتری دارد را خشی نمود. در میان بین ها، ممکن است تایمی وجود داشته باشد و سیم های متصل کننده باشند که با خشتش کردن آنها به ترتیب می‌توانند سیم های بخارزید، زیر بر روی آن تایم متصل شده و سیم های خشنی کشیدن زمانی مشخص شده که با قطع کردن سیم های به ترتیب می‌توانند زمان را به آخرین بین منتقل کنند. درین چند بینی که در بازی مسنه ای اصلی را تشکیل می‌دهند، چندین تایم در بعضی مراحل وجود دارند. این را بازی‌ها کارشان به جا نشانند ذهن بازیابز می‌باشد زیرا هر یک از آنها سه راه فلکی دارد که بازی‌ها از آنها روابط آن را ببعضی بینی ای و بازیابز می‌باشد. این تایم می‌تواند باعث می‌باشد رفت و یا ذخیره‌ی وقت شود (اگر چنانکه باشند) بازی گرافیک خوبی را داراست و از نظر هنری، جایی برای ابراد گرفتن ندارد و مخصوصاً منوی بازی که با ورود بازیابز های اولین بار به بازی، جلوه‌ی خوبی به آن می‌دهد و باعث جذابیت پیشتر آن شده است. در بازی وجود جلوه‌های ویژه و گرافیک

ششم نواز، ممکن است یکی از دلایلی باشد که بازیابز را تا انتهای پای بازی تکاه می‌دارد.

بازی از موسیقی خوبی بهره نمی‌برد و به سازنده‌گان بازی توصحیه می‌شود که در انتخاب موسیقی بازی، تحدید نظری داشته باشد. موسیقی بازی حال و هوای بازی را به خوبی تعبیر می‌رساند و مطمئناً وقتی برای انتخاب موسیقی نگذاشته‌اند. صدایگذاری بازی خوب است و از افکت های خوب و در زمان مناسب ایش استفاده

Dangerous Wires یکی از بازی‌هایی است که به تازگی ایستادیویی EEC (ندای زیبای آفرینان) آن را ساخته است. این بازی که از سیستم کشیدن و سایل روز ایلیا می‌خواهد تا کشیدن کنک، از بازیابز می‌خواهد تا بازیابز ایزار خود مانند بازی را پیش ببرد.

بازی به دلیل کتزوال بودن آن، داستان خاصی را برای بازیابز تعریف نمی‌کند. در اول بازی هیچ چیزی را همراه باشندی مشاهده نمی‌شود و تنهای با بازی کودن و آدمون و خطای می‌توان روش بازی کودن را آموخت.

کل، در بازی راهنمای وجود ندارد و ممکن است بازیابز با ندیدن راهنمای تجییج شدن در اول کار، شما باید گفتار پنگکار، شما در بازی باید بسباهی که نایمربه همراه خود دارند و را قطع کردن سیم های مشخص و مخصوص غیرفعال کنید. در اول کار، شما باید سیم های روش ایزار را بر روی هر سیم ببرید و هر سیمی که

فاز متر بر روی آن خاموش بود را قطع کنید؛ توجه نمایید که قطع کردن سیم هایی که فاز متر بر روی آنها روش می‌شود باعث مرگ شما می‌گردد. در بازی

بازی، نامهای تقطیع مهی و ایفا می‌کنند و باعث افزونی جذابیت به بازی می‌شوند. هر تایم با توجه به میزان دسترسی بازیابز به آن، زمان مشخصی را به خود اختصاص داده. خوشبختانه زمان بندی هر تایم نسبت شده و دچار مشکل نیست و به راحتی با تمرکز حواس، می‌توان از این جالش گذشت. هر چه در بازی به چلورت می‌رومی، بازی سخت تر و پر از ایده می‌شود، در مراحل بالاتر بعثهای چندگانه وجود دارند. مثلاً در یکی از از مراحل دارد که چند بینی برای خشتش کردن وجود دارد به دلیل اتصال بین ها

## نقد کوتاه بازی

### نجات زمین (Earth Salvation) از دیدگاه سازنده‌اش

این بازی در سبک تیراندازی دو بعدی و مهاجمان فضایی ساخته شده و مربوط به حمله بیگانگان به سطح زمین و سیارات منظومه‌ی شمسی است. وظیفه شما در این بازی آزادسازی زمین و تمام سیارات منظومه‌ی شمسی است.

بازی شامل چهار مرحله با گیم پلی مقاومت می‌باشد.

در مرحله‌ی اول شما باید با استفاده از سه دستگاه، تمام موجودات بیگانه را از بین ببرید. بعد از پاکسازی زمین، شما با استفاده از چت فضایی خود باید تمام سیارات منظومه‌ی شمسی را از این موجودات پاکسازی کنید و در مرحله‌ی سوم، پاکسازی نهایی انجام می‌گیرد. در پایان هم به سمت پایگاه اصلی حرکت کرده و آن‌ها را برای محشی از بین می‌برید.

در تمام مراحل (به غیر از مرحله‌ی اول) با گرفتن ستاره، تیر شما یک سطح بالاتر می‌رود و قدرت تغیریب آن بیش تر می‌شود.

با کشتن دشمن‌ها از بعضی از آن‌ها سکه‌ای آزاد می‌شود که با گرفتن هر سکه‌ی ۵۰۰ امتیازی و هر سکه‌ی ۱۰۰ امتیازی، ۲ واحد به میزان سکه‌ی شما اضافه می‌گردد و ۱۰ سکه به ازای پرتاپ هر موشک از شما کسر می‌شود. از جمله امکانات دیگر بازی می‌توان به موزیک مقاومت در هر مرحله و قابلیت اجرای بازی در حالت پنجره‌ای و تمام صفحه اشاره کرد. محظوظ برنامه‌نویسی، برنامه‌ی Visual Studio ۲۰۰۸ است. زبان برنامه‌نویسی مورد استفاده C# می‌باشد.

از کتابخانه‌ی XNA استفاده شده و نرم افزارهای کمکی هم ۳DSMax، Paint.NET و ... هستند.



# در میان

## In Between

بهزاد شعبانی

موجب می‌شود. با استفاده از کلید *-* در یکی از صفحه‌ها، چک قادر به عبور از داخل موانع می‌شود که از سایر نوآوری‌های کاربردی در گیم‌پلی بازی است و موجب شده تا فکرک در مسیریابی و سکویازی‌های این بازی، افزایش یابد. از نکات مشتی که در مخاون موفق این سبک به چشم می‌خورد، افزایش آیتم‌ها در موازات روند پیشرفت مراحل است.

بازی *In Between* می‌بیند است، مانند دوستان آقای بختک که نوعی موانع متخرک هستند و با مناطق می‌باشند، افزایش یابد. جمله‌ای این موارد می‌باشد. بازی از پنج قصل پنهان است که هر یک از این قسمت‌ها به طور میانگین دارای ۱۵ مرحله هستند. این سبک و مدت زمان انجام هر یک از این مراحل را می‌توان با تفیض بر عنوان موقت پرنده‌گان خشمگین، توصیف کرد. البته تناهی بگیم‌پلی این دو بازی، در این بخش هست. درجه‌ی سختی مراحل نیز از روندی منظم بهره گرفته و در حد و اندازه‌های استانداردهای این سبک است.

چشم تواز به سبک کاپووس گرفتک و فیزیک بازی نیز از سایر عوامل بی‌تفصیل و تحسین برانگیز بازی هستند. بی‌هیچ تأملی می‌توان بی‌برد که چنین بازی‌ای به گرافیکی فراتر از حد حال حاضر می‌باشد. محتاج نیست، این بازی را می‌توانید به راحتی بر روی PC‌های خود نصب و اجرا کنید و از آن لذت ببرید. پیش از این، از طراحی چهره و پیکر کاراکترها تجلیل به عمل آورده‌یم. در مورد طراحی محیط و

جزئیات آن نیز باید بی‌تفصیل آن اعتراف کرد. بازی از ۵ تم متفاوت در توازن با ۵ قصل بازی، برخوردار است؛

بازی القا می‌کند. البته اندک آیتم‌های

تصویری دیگری نیز برای افزودن قوت شخصیت چک نیز در این بازی به تصویر درآمده که بهتر است به جای درک از تحریر آن، خودتان پس از تجربه‌ی این بازی به آن بپرید.

بختک ماجرا نیز مطابق با تصویرات ما از این موجود، چهار و پیکرش جالب توجه و ترسناک، و در عین حال مضحك است. هم چنین در مراحل بعدی با دوستان آقای بختک و دشمنان جدید چک، آشنا شویم که آنان نیز طراحی تحسین برانگیزی دارند. جای تقدیر از طراحی کارکترهای این بازی، در این نقد محفوظ است.

**سبک جک**  
بازی در سبک سکویازی دو بعدی است. البته این عنوان به دور از هرگونه حرکات اکشن است و تنها موانع بر سر راهان را باید کنار بینید و از نقطه‌ی ۱ به نقطه‌ی ۲ بروید. بهتر است بگوییم که نقطه‌ی سوم و چهارم را نیز در نظر بگیرید چرا که *In Between* به قدری متفاوت را عرضه کرده است. علی‌رغم اینکه کنترل یک نفر، یعنی چک را بر عده‌ی دارید، وی به طور همزمان و یکسان در دو محیط تغیری مقاومت چایه جا می‌شود. شما بایست موضع را در هر دو نقشه درک گردید ویر حسب آن‌ها، حرکت خودتان را اغای کنید. صفحه‌ی ماینور شما به دو قسم تقسیم می‌شود و با یک پک گراند یکسان و دو صفحه از یک تاکت با تغییرات اندک تعاین می‌شود.

محوریت گم‌پلی بازی بر عبور از موانع است؛ اما گستردگی مانع‌ها بدليل وجود دو صفحه، باعث شده عبور از آن ها امری درگیر کننده باشد، و به نوعی عرض ادب بازی به سبک پازل را

صنعت نو پایی بازی‌سازی در ایران هنوز راه زیادی برای رسیدن به آنچه که در رویاهایتان باقی دارد. در این مسیر که چیزی در حدود نیم دهه از آن می‌گذرد، عقاید زیادی درباره‌ی نقطه‌ی شروع آن وجود دارد. خیلی‌ها معتقدند که باست از تفاوں ساده و مستقل شروع کرد و خشونت در بازی‌های ایرانی با توجه به شرایط بازی‌سازی، این عقیده درست است، به غلط، نتیجه‌ی نقد و تحلیل آن تداوم اما سازنده‌ی بازی غریب خود شده است.

**Team In Between** در این نمونه که در اثر دو بعدی سکویازی است، به خلق نوآوری و احترام به سبک بازی، موفق به ساخت عنوانی بی‌نقص از هسته‌های ایرانی و حتی غربی خود شده است. در درس به سبک بختک مطمئناً از چنین بازی‌ای نمی‌توان انتظار داستانی در حد و اندازه‌های آن و یکد داشت. چنین بازی‌هایی دارای داستانی نک خطی هستند که معمولاً چندان را بخطی مشتی هم با شخصیت پردازی ندارند. داستان بازی *In Between* را وی یک شب کاپووس وار و نحس برای پسر بچه‌ای به نام چک (Jack) است. هنگامی که وی در خواب به سر می‌برد، یک بختک با دزدیدن بالشت خواب او، دنیای چک را برای یک شب به کل تغیری می‌دهد. چک نهان هنفشن در بازی بازگرداند بالشش به تخت خواب خویش است و پس، چک پسر بچه‌ای ژولیده (!) است که با ظاهرش، از همان ابتدا نوعی محبوسیت را از خود برای بازیاز به ارمغان می‌آورد که با در نظر گرفتن چنین داستانی، قوت طراحان بازی را می‌رساند. نوع لیاس پوشیدن و موهای ژولیده‌ای او شرایطی طنز گونه‌ی به

# In-Between

PRESS SPACE TO CONTINUE

مانند تم خاورمیانه‌ای یا تمی مشابه یک قیرستان با درختانی بی برگی یا ... که هر یک از اتصالات تقریباً تیره و سنتگین برخوردارند که البته با چهره‌های طنزگونه‌ی شخصیت‌ها، نوعی تعادل جالب توجه را ایجاد می‌کند. فیزیک بازی نیز در تطابق با سبک و سرعت مورد نیاز برای روند مراحل، از هیچ عیوب برخوردار نیست.

جا دارد که از Background بازی نیز انتقادی داشته باش چرا که در عین ایجاد حائل میان فو صفحه، بهدلیل طراحی نه چندان جالی که خرج آن شده، استقبال قابل ذکری را بر نمی‌انگیرد.

## In Between به سبک

موسیقی بازی نیز تنها از ۵ موزیک تشکیل شده که روان هم با روند پنج فصل مذکور، تغییر می‌پاید. مناسفانه موزیک بازی از نت‌های کوتاهی برخوردار است و اگر بازی‌باز وادار به اجرای این بازی بدون موسیقی شود، مطمئناً خلاصه خاصی را نسبت به قبل حس نمی‌کند. هنگام خطاب در مراحل، صدای مردن چک، پایان مراحل، صدای فرباد بختک و چیخ چک و راوی بازی تقریباً سنتگین بازی (البته با توجه به وهدی سی) مخاطب بازی هماهنگی جالب توجهی دارد.

به هر حال موقعیت نوق می‌رفت تا موسیقی حجمی تری را در بازی شاهد باشیم تا زیبایی تمام این بازی، تکمیل شود.

**نکات منفی:** صدایگذاری و موسیقی ضعیف

**نکات مثبت:** چالش‌های درگیر

کننده، گواهیک هنری چشم نواز،

نوآوری‌های مثبت

داستان: ۱۰/۸

گیم پلی: ۱۰/۹

گرافیک: ۱۰/۸

موسیقی و صدایگذاری: ۱۰/۶

امتیاز نهایی: ۱۰/۸

# فرش

## افقی نو در صنعت بازی‌سازی ایران

امیر گلخانی

**نکات بیشتر:** طراحی مراحل بی، نظیر، موسیقی فراموش نشدنی؛ یک بازی تعاماً ایرانی!

**نکات منفی:** طراحی منوها می تواست بهتر باشد، عدم تعادل در تقسیم‌بندی مراحل.

گیم پلی: ۸.۸  
گرافیک: ۹.۰  
صدا و موسیقی: ۹.۰  
جدایت: ۹.۰  
امتیاز: ۹.۲

اضافه شده‌اند که تجربه‌ی بازی را برای افرادی که آشنایی کم‌تری با سبک پازل دارند مهیج تر می‌کنند. در رابطه با گیم‌پلی بازی، بزرگ‌ترین مشکل، وجود یک علم تعادل نسبی در تقسیم‌بندی مراحل بازی است. متأسفانه مراحل بازی به شکلی تقسیم‌بندی شده اند که دشواری آن‌ها از قاعده‌ی خاصی پیروی نمی‌کند. برای مثال، در بازی، ناگهان با سه مرحله‌ی فوق العاده ساده رویه‌ری شوید و پس از این سه مرحله با دو مرحله‌ی به دلت دشوار، شاید این نحوه‌ی چنین مراحل، عذری بوده و سازنده‌ی قصد داشته تا نوعی به مخاطب خود استراحت دهد. اما متأسفانه سختی برخی از مراحل در این میان بسیار بالاست و تعادل نسبی بازی را برهم می‌زند.

در کنار گیم‌پلی حساب شده‌ی بازی، موسیقی بی‌نظیر و گرافیک نسبتاً ساده‌ی آن قرار می‌گیرند. موسیقی بازی در بین عنوانین ایرانی جزو بهترین‌ها بوده و به راحتی می‌تواند لقب بهترین موسیقی سال بازی‌های داخلی را به خود اختصاص دهد؛ البته، متأسفانه این بخش تا حدی از مشکل تکرار رنج می‌برد، اما این تکرار در حدی نیست که بازی‌ساز را از ادامه‌ی روند بازی خسته کند. گرافیک تیز با وجود سادگی، به دل می‌شیند و به راحتی با هر سیستم کامپیوتری اجراء می‌شود.

در پایان و با توجه به نکات ذکر شده، تجربه‌ی «فرش» را به همه‌ی بازی‌سازهای ایرانی توصیه می‌کنیم. مطمئن باشید بازی آنقدر مهیج خواهد بود که تا به خود باید چند بار آن را به اتمام رسانده‌اید.

برای بررسی «فرش» لازم نیست تا یک بازی‌ساز حرفه‌ای و یا یک مستند کارکشنه باشید، کافی است تا یک «ایرانی» باشید تا به ظرافت‌ها و زیبایی‌های این عنوان پی ببرد، مکانیک‌های ساده، موسیقی گیمرا، طراحی مراحل بی‌نظیر و ... تنها گوش ای ویژگی‌های این عنوان خوش ساخت است. مهدی بهرامی، بازی‌ساز جوان ایرانی راه‌میگان با عنوان «بو»

و طراحی مرحله‌ی بی‌نظیر آن می‌شناسند. حال بهرامی به سبک پازل بازگشته و قصد دارد تا علاوه بر معرفی «فرش» به عنوان بخشی از فرهنگ ایرانی، بازی‌سازان سراسر جهان را با معاهمه‌ای خود به چالش بکشانند.

مکانیک‌های کلی بازی ساده بوده و تنها به پهن کردن و مسیس لول کردن یک فرش بر روی کاشی‌های آبی رنگ خلاصه می‌شوند. اما همین مکانیک‌های ساده در ادامه‌ی بازی و با اضافه شدن کاشی‌های آبی رنگی به چالش برانگیزترین معاهمه‌ای ممکن بدل می‌شوند. کاشی‌های رنگی شامل کاشی‌های سبز، قرمز و آبی رنگ هستند. فرش شما برآزوی کاشی‌های آبی رنگی به راحتی پهن می‌شود، بر روی کاشی‌های سبز رنگ می‌چرخد و بر روی کاشی‌های قرمز رنگی بی حرکت می‌ماند. ترکیب این کاشی‌های رنگی یک مکانیک ساده و در عین حال چالش برانگیز و احلى کرده که حقیقتاً در بین عنوانین پازل داخلی سرآمد است.

علاوه بر این، کلیدهایی هم چون «R» برای Restart کردن بازی در نظر گرفته شده اند. اما سرعت حل معاهمه‌ای کاهش پیدا نکرده و ریتم کلی بازی حفظ شود، هم چنین در سخنه‌ی نهایی بازی که در لحظات آخر به دست قسم گیمفا بلاس رسید، مواردی هم چون هنر و ... به بازی





Avesta Team Present New Modern  
Photography in Campus With Professional  
And High Graphical Designing

[facebook.com/AvestaArtworks](https://facebook.com/AvestaArtworks)

[avesta.artwork@yahoo.com](mailto:avesta.artwork@yahoo.com)

0935 5060514 HaghShenas

۱. پرندگان جینکو
۲. پینکو
۳. سرزمین دایناسورها



## پرنده‌گان جینگو



بازی جذاب و سرسری هیجان پرنده‌گان جینگو که با پرنده‌گان متنوع و دشمنان و مواعن مختلف طراحی و در حال حاضر در App store در ۱۶۸ کشور دنیا عرضه شده که با استقبال کاربران از سراسر دنیا مواجه بوده است. کاربران می‌توانند با استفاده از برنامه Openfient امیازات خود را با سایر شرکت کنندگان در سراسر دنیا به اشتراک بگذارند.



Available on the  
App Store

# پینکو

## Pincoo

عنوان فانتزی و جذابی است که مختص گوشی‌های هوشمند است و تیم سازنده، قصد دارد برای اندروید و آی‌پد خروجی بگیرد.

سه نوع کاراکتر وجود دارند که هر کدام پیشرفته‌تر می‌شوند و ما باید با کلیک، آنها را از بین ببریم، حال هر کدام چند کلیک بماند!

کاراکترهای دشمن یا منوعه نیز در بازی موجود است که با کلیک بر روی آن‌ها خاصیت ضربه به دشمنان برای چند ثانیه قابل می‌شود و امتیازها را از دست می‌دهیم.

جالب تر اینکه همهی اتفاقات در ۶۰ ثانیه رخ می‌دهد!!!  
مدال‌ها و توانایی‌های خاص و میتوانی گیم‌های مختلف از دیگر امکانات بازی هستند که بر جذبیت آن افزوده است.

با این اوصاف، هیچ وقت اسم پینکو را به عنوان یک بازی موفق فراموش نکنید!



## سرزمین دایناسورها



بازی جذاب سرزمین دایناسورها با کاراکترهای متنوع و فضایی زیبا و چشم نواز، ما را دعوت به مبارزه با دایناسورهای بدجنس می‌کند. این بازی که یک بازی ماجراجویی و پازل است با ۳۰ مرحله ارائه شده که کاربر می‌پایست در هر بخش، امتیازات لازم را کسب نماید تا دنیاهای مختلف و مراحل بعدی را بازی کند.

این بازی با داشتن فیزیک و انیمیشن مناسب و صحنه‌های زیبا از دنیای دایناسورها و عصر حجر شما را با فضایی نواز بازی هایی در این سبک رو به رو می‌کند.

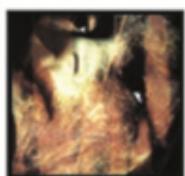


کتاب‌های جدید نشر دنیای بازی به زودی چاپ می‌شود  
نشر دنیای بازی، اولین انتشارات رسمی کتاب‌های داستان و آموزشی بازی در ایران، در آینده‌ای نزدیک کتاب‌های جدید خود را عرضه خواهد کرد.

این کتاب‌ها شامل شش کتاب آموزشی و آکادمیک که شامل کتاب‌های زیر می‌شوند:

- متدولوژی اجایل برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای
- هوش مصنوعی در ساخت بازی
- هنر در بازی‌های رایانه‌ای (جلد ۱ و ۲)
- آموزش بازی‌سازی برای آیفون
- آموزش ساخت بازی برای یونیتی

همچنین نشر دنیای بازی علاوه‌بر این کتاب‌ها ۱۱ عنوان جدید را در نظر گرفته است که از بین آن‌ها ندای وظیفه عملیات سری، شیطان هم می‌گرید، هیئتمن، مافیا و سایلنت هیل را می‌توان نام برد. لازم به ذکر است که در اسفند ماه، پیش فروش تعدادی از کتاب‌ها در فروشگاه دنیای بازی به آدرس shop.dbazi.com آغاز خواهد شد.



## گذرگاه شیطان

### سایلنت هیل

بازی‌های سری "سایلنت هیل" پایه‌گذاران زیرزندر Survival Horror و سبک ترسناک ژاپنی در تاریخ بازی‌ها هستند. سایلنت هیل شهری است نفرین شده که هر وقت گناهکاری وارد آن می‌شود، اورا متناسب با گناهان اش مجازات می‌کند. شماره‌ی اول این بازی‌ها در سال ۱۹۹۶ و سه سال بعد از معروف‌ترین سری ترسناک ژاپنی دیگر یعنی "روزیدن" اولیل منتشر شد. داستان بازی اول درباره‌ی هری میسون است که به دنبال تصادفی وارد سایلنت هیل می‌شود تا دخترش را پیدا کند اما در شهر یا حقایقی بزرگ‌تری روپرتو می‌شود. بازی چهار پایان متفاوت دارد که در کتاب مرتبط‌ترین و عمومی‌ترین پایان را انتخاب کرده‌ایم. حتی همین پایان متعارف بازی هم باز سوالات بسیاری را بدون پاسخ باقی می‌گذارد که در بازی‌های بعدی به آن‌ها جواب داده می‌شود.

رسروایار

دانستایی بازی

دزیایی بازی



9786006667171

قیمت ۳۹۰۰۰ ریال

# گذرگاه شیطان

سایلنت هیل

دانستال بازی

بازی کن

SILENT HILL

دانستال بازی

# بازی سازی

G A M E D E V E L O P E N T

۱. خصوصیات نام یک بازی
۲. آموزش ساخت شمشیر
۳. نگاه بازی سازانه
۴. معرفی موتور UDK





## آموزش ساخت شمشیر

امیر ملکی

شمشیر، یکی از فانتزی ترین و جالب ترین اشکال در دنیای هنر و تجسم بوده است. شمشیرها در این دنیا از همان ابتدا به قابلیت هایی دست یافتهند که در دنیای واقعی هیچ گاه به آن دست نمی رانند. حال در این قسمت با ما همراه باشید با آموزش ساختن شمشیری که زاده هنر و ایده ذهن خلاق خودتان است و از این خلاصت خود لذت ببرید!

### کشیدن طرح روی کاغذ

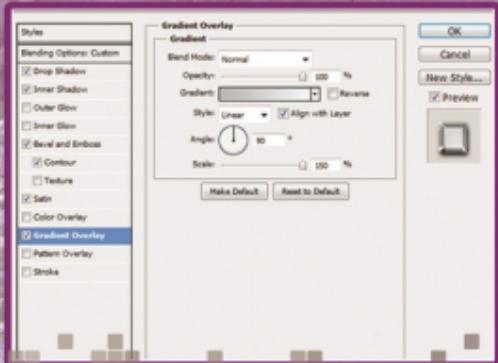
اول کار، این شمشیر را که در ذهن خودتان ساخته اید، روی کاغذ بیاورید. این کار باعث می شود راحت تر نتوانید تخیل خود را کنترل کنید و راحت تر این طرح را به دنیای دیجیتال بکشانید.

### کشیدن طرح در فتوشاپ

حال نوبت این است که این طرح خود را به برنامه فتوشاپ ببریم. برنامه فتوشاپ را باز کرده و ابزار pen را انتخاب می کنیم. این شمشیر سه بخش دارد: تیغه، گارد و دسته. که هر کدام نیاز به یک layer جداگانه دارند. دقت کنید که حالت pen، shape layers باشد. حال شروع به کشیدن طرح تیغه، گارد و دسته با ابزار pen بکنید.

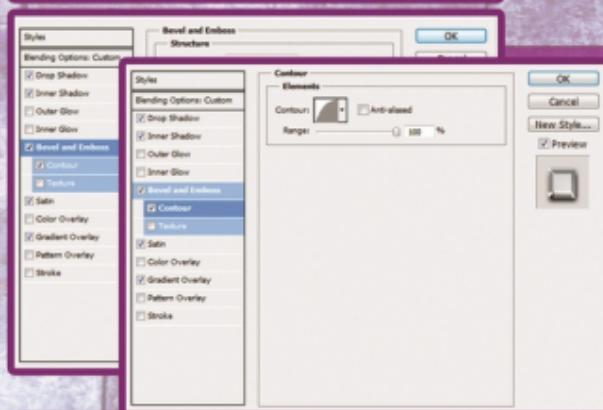
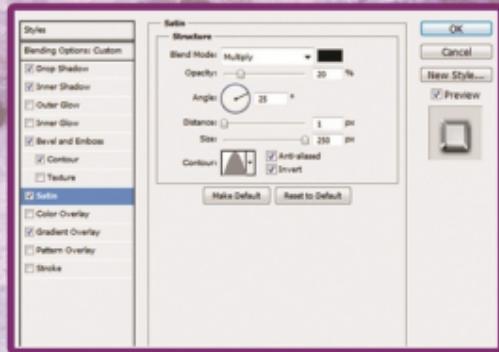
### طبیعی کردن

نوبت رسید به دادن حالت فلز به تیغه. برای این کار روی لایه تیغه دابل کلیک کنید. در این قسمت (دادن حالت به لایه) باید بگوییم که شما خودتان باید این بخش را دستکاری کنید و خودتان نتیجه حاصل را ببینید و من فقط کمی راهنمایی تان می کنم. تنظیمات بخش های مختلف را به صورت زیر انجام دهید:

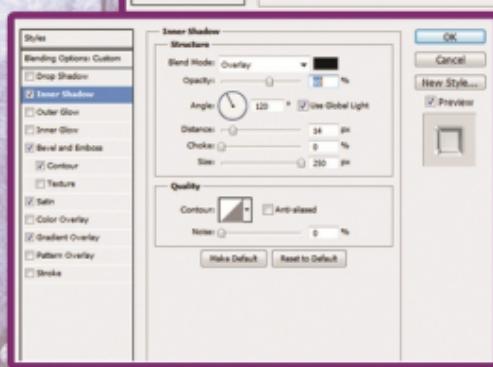


دادن رنگ به لایه

دادن جلا



دادن برجستگی



دادن تیرگی داخلی

و در نهایت:

بخش مهم، همان فلز کردن تیغه بود. دیگر سلیقه‌ی خودتان است که دسته و گارد به چه شکلی باشند و من نمی‌توانم سلیقه‌ی شخصی‌ام را به شما القا کنم!

#### دادن سایه

حال که تقریباً کارمان با افکت‌های بخش های مختلف شمشیر تمام شد، باید به آن سایه بدهیم. شاید پرسید که چرا همان جا سایه ندادیم؟ جواب این است که اگر اینکار را می‌کردیم سایه روی لایه‌های زیرین می‌افراد و حالتی به وجود می‌آمد که گویی داد می‌زند که اجزای شمشیر به هم تجربیه‌اند!

حال چاره چیست؟ دو راه وجود دارد. اول اینکه کل سطح کار را یکی کنیم و به یک لایه سایه بدهیم، که این روش را اصلاً پیشنهاد نمی‌کنم چون در مرحله‌های بعدی ویرایش این کار، دیگر امکان ویرایش بخش‌های مختلف شمشیر را نخواهیم داشت. و دومی این است که از تمام لایه‌ها یک کپی بگیریم و به زیر بفرستیم و به آن‌ها سایه بدهیم!

- Duplicate Layers...
- Delete Layers
- Convert to Smart Object
- Rasterize Layers
- Enable Layer Mask
- Disable Vector Mask
- Create Clipping Mask
- Link Layers
- Select Linked Layers
- Select Similar Layers
- Copy Layer Style
- Paste Layer Style
- Clear Layer Style
- Merge Layers
- Merge Visible
- Flatten Image

#### Effects

- Drop Shadow
- Inner Shadow
- Bevel and Emboss
- Gradient Overlay
- Satin

بازم می‌گوییم ذوق و سلیقه، چیزی نیست که بتوان آن را آموزش داد. شما می‌توانید خودتان در ادامه‌ی کار این شمشیر را طوری زیبا کنید که کسی جزو شما نمی‌تواند.

# یک بازی... هزاران نکته!

مانند هنست قیاسی شا خریله و  
خرانک گلدن جله در این مطالعه می  
خواهیم به سری یک بازی کوچک و  
سروش پیر ملکی... البته از نگاه بازی

درای انجام این بازی کجاها به چیزی که  
چیزی را که باید بروی نگاه داشت

اجسام ایز لاریسا Limbo پنهان این بازی  
کوچک مطلعه می شوند از این عرض خوبی  
بازی کی برای پنهان و هدایت بازیگران  
ایرانی داشت باشد که گذشت فضای محدود می  
کنند برای ساخت یک بازی که داشت

پاید از الگوریتم مثل سری Duty  
Duty پیروی کنند و در آن باید به یک  
کیم دست چشم از آفتاب نمودند  
و این مشکل از کیم است؟ آیا مشکل

در شخصیت داشت؟ در میان در اعصار  
کائنات؟ در پروردگاری گم و زیرین حساب

این مشکل اصلی، هیچ کلمه از موارد بالا  
پیش مشکل اصلی در هنر داشت از این باید که  
مشکل پوشش از بازیگران نمی شود بلکه مشکل

که جز به دلایل طلاق از این باید همچو راه  
پیگیری میان این اوضاع تماشی به همچو راه

چیزی که بازی ایز لاریسا Limbo وجود  
دارد که آن را به یک بازی ایز لاری

پنجه نگه داشت...؟

استخراجی کوچک دلار گی

PlayDead چه چیزی درین خود

دانست که به این چیز موقوفیت داشت

و این Re

باهم به پرسی نکات که این بازی می

برداشت

گراییکه بازی از دیدگاه گراییکه  
شاید اگر این بازی که فقط از درون  
سیاه و سفید تشکیل شده است را  
پنجهایم با بازی های پریکه در پری از  
رویکه اسراری طایب گویند تصور شود  
این بازی معنی حریق برای گذشت فتواد  
دانست اما در حقیقت این مسنه کاملا  
بر عکسی است در واقع این بازی با  
روجره ایکه هیا از قلقلی در رویکه میز  
و سفید ساخته شده است اما گراییکه  
خیره کشته شده  
این مسنه های بازی چنگل هایی ن  
گز نکرد در حقیقت خدکه در پری دروغ و  
مسخره های اگر اگر تمام سیاه با چشم  
یعنی شاید (۱) که حس یک مکان

مردیل و در جلا و قم Limbo (پریخ)  
را به خوبی لذا می کنند پس از ریا  
طراحی شده است بر عکس از بازی بازیگران  
ایرانی، گراییکه والا را فقط در ساخت  
محیط های روحی و وجود مدل مانی  
پریکه و رها گوییت می داشت که این بازی  
به خوبی پایی محالی به این تصور داده  
است

دانست این بازی یک دانست این پس از ساخت  
که بازیگران خودی که

دیگری غریب چند است که همچو جان  
شکست گراییکه در مسنه و وجود طاردا

یک پسر به دلایل خواهش خود می  
گردید اما این مسنه آذینه های مبارزت  
گشوش باش است که همچو جان می  
پائی کس گلوروسا نگهی بینی  
ایجاد است؛ دانست این پس از

مشخصی پوشیده مخاطب را چنپ کنند به

ظریفی که مخاطب آذینه را آن در گیر

شود که کارتنی به کوچه رسیده و بازی

شما را به پارادیز فرستاده است آرام و

می‌توانید از این بازی‌ها ایده‌های تو پنگرید اما هیچ گاه ممکن نیست بازی‌ای شبیه به یک بازی دیگر سازید. شما بازی خودتان را به سینک خودتان سازید، حتی اگر بازی موقتی در آینده سازید.

در پایان این‌وارون این مقاله برای شما مفید بوده باشد. هر چند زمانی بهترین نتیجه را خواهیم گرفت که دست از صحبت برداریم و به عمل ببرد از هم...

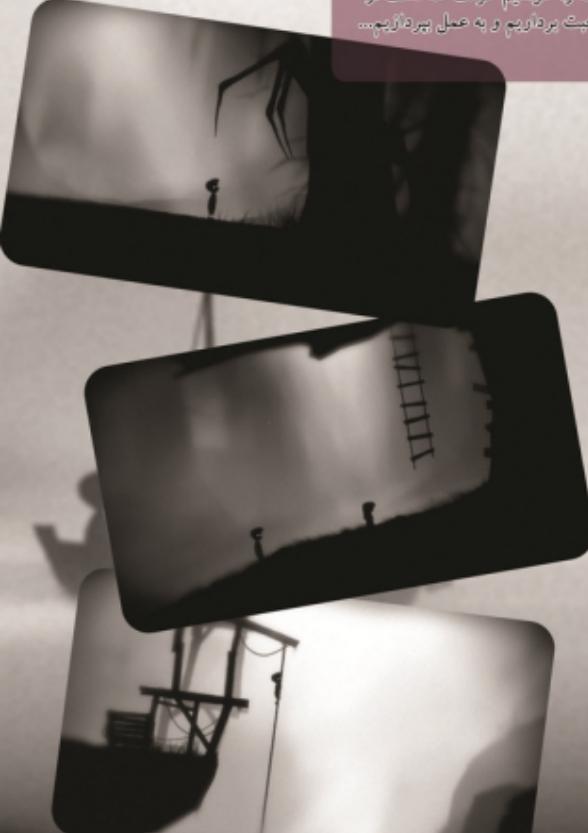
گیم‌پلی؛ در این بازی هیچ زمانی برای پارکولاری مرحله (Loading) صرف نمی‌شود. این یک نکته مثبت و بسیار مهم است. شما می‌توانید کل بازی را بدون داشتن Loading و پسکره طی کنید.

در این بازی؛ کشکل حركات‌ها تنش مهیم را ایجاد می‌کند. به طوری که یک حركات اشتباه و گاهی یک لحظه ممکن، مرگ‌گیر است! البته گامی برای اینکه پروتکل پاسخ پرسنل از معاوی‌ها بازی را بفهمیده باید پنگار یا گاهی اوقات چند بار خود را به گفتگو پنهاندا در این بازی گاهی چندین نکته به هم مرتبط می‌شوند. به طور مثال با استفاده از تحریک یک منکر و ضربه زدن یا اعیان آن به زمین، یک نکله از روی درخت می‌افتد که زاده اصل اندامی بازی است. لازم است از این دست ارتقاها در این بازی به عنوان یالات می‌شود که شود عامل بسیار مهم برای اینکه داده به بازی از برای ادامه دادن بازی است.

دویم لین بازی با اینکه در نهایت ساده‌گی ساخته شده اما در حقیقی حال، به نکات پسپار دریزی در آن توجه شده است که حقیقت می‌توان چنین یک بازی کوچک را در حد بازی‌های بزرگی مثل سری Call of Duty بالا نهاد. مهم ترین سلاح برای ساخت یک بازی موقت، شخصیت دارد هدف آن بازی است.

یک بازی ساز پایه پنگار دستیماً قصد ساخت چه بازی و یا این چه مطالبی را دارد.

حقیقت برای شروع هم از بازی دیگری  
مثال نگفیداً قریچه کنید که شما



... UDK

## موتوری برای تمام فصول!...

علیرضا پسر

سلام به همهی خوانندگان عزیز مجله‌ی گیمفا پلاس. در این مقاله با معرفی یکی از قوی‌ترین انژین‌های بازی‌سازی، یعنی آنریل انجین (Unreal Engine) و به طور اختصاصی کیت رایگان آن یعنی UDK در خدمت شما هستم.

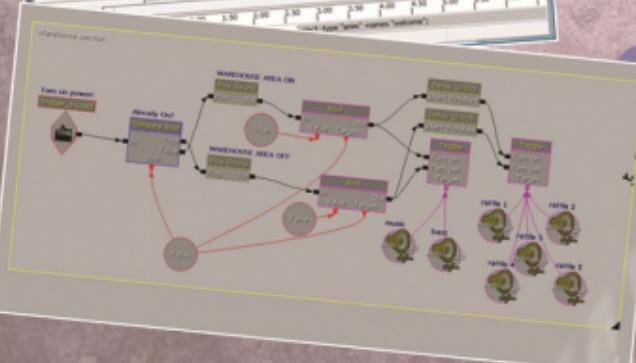
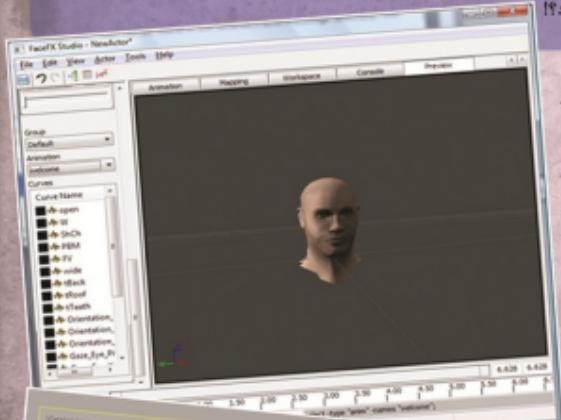
موتور آنریل یکی از قوی‌ترین انژین‌های ساخت بازی در دنیاست که سری بازی Gears Of War و دو نسخه‌ی آخر بازی بشمن، نمونه‌ی بسیار خوبی برای نشان دادن قدرت آن است. اما بجزی که این انژین را از سایر موتورهای ساخت بازی تمایز کرده، رایگان بودن آن است.

شما می‌توانید به راحتی به نسخه‌ی رایگان، که در واقع تمام قابلیت‌های نسخه‌ی اصلی آن را دارد دسترسی پیدا کنید، اما اگر قصد ساخت یک بازی تجاری را دارید، باید نسخه‌ی لاپسنس شده را اذریافت کنید. البته با خرید نسخه‌ی اصلی، امکان دسترسی به هسته‌ی انژین و گسترش آن نیز برای شما فراهم خواهد شد.

چه بازی‌هایی را می‌توان با UDK ساخت؟!

در واقع باید گفته چه بازی‌هایی را نمی‌توان با UDK ساخت! اساس این انژین برای بازی‌های شوتر ساخته شده است، اما می‌توانید بازی‌های دو بعدی، مسابقه‌ای و حتی فوتیال هم با این انژین سازید! این انژین چه ویژگی‌های منحصر به فردی دارد؟!

### قابلیت FaceFX



شما می‌توانید یک فایل صوتی به این بخش بدهید و بدون انجام هیچ گونه کار طاقت فرسایی، صورت کار اکثر شما نسبت به همان فایل صوتی، عکس العمل انجام خواهد داد و صحبت خواهد کرد! بهین سادگی!

Kismet

برنامه‌نویسی بدون نیاز به دانستن آن! با استفاده از Kismet شما می‌توانید به راحتی به صورت بصری و بدون نیاز به نوشتن حتی یک خط، برنامه‌نویسی کنید. این بخش پسیار کاربر پسند بوده و قابلیت‌های آن به اندازه‌ای است که حتی می‌توان با استفاده از آن، یک بازی خوب و کامل ساخت، بدون نیازی به هیچ کدنویسی!



## Speed Tree

یکی از نرم افزارهای جانبی UDK که همراه با آن ارائه می‌شود نرم افزار Speed Tree است. این نرم افزار محیط پسیار ساده‌ای دارد. با استفاده از Speed Tree به راحتی می‌توانید گیاه و درخت‌هایی طبیعی سازید و از آن‌ها در انژین استفاده کنید.



یکی از نرم افزارهای جانبی UDK که همراه با آن ارائه می‌شود نرم افزار Speed Tree است. این نرم افزار محیط پسیار ساده‌ای دارد. با استفاده از Speed Tree به راحتی می‌توانید گیاه و درخت‌هایی طبیعی سازید و از آن‌ها در انژین استفاده کنید.

از دیگر امکاناتی که در UDK می‌توان به آن اشاره کرد، سیستم ذرات یا Particle System می‌باشد. این سیستم به شما امکان این را می‌دهد که با استفاده از متزالهای و سادگی بتوانید چیزهایی مثل آتش، دود، باران و برف و ... سازید.



البته بسیاری دیگر از قابلیت‌ها و سیستم‌های دیگر همچون Land Escape (سیستم ساخت زمین و عوارض طبیعی آن)، Matinee (سیستم ایجاد اینیشن در بازی)، AnimSet (سیستم دادن حرکات طبیعی به کاراکترها) و ... در این انجین وجود دارند که بررسی موشکافانه‌ی هر کدام، ساعت‌ها زمان می‌برد و از حوصله‌ی این مطلب خارج است. انجین UDK در واقع تمام چیزهایی که یک بازی‌ساز برای ساختن یک بازی کامل نیاز دارد را در اختیارش قرار می‌دهد. آن هم به صورت رایگان!

البته اگر قصد ساخت یک بازی تجاری را داشته باشید، باید در صدی از سود خود را به شرکت Epic پدیده که همین باعث شده بسیاری از شرکت‌های تازه تأسیس، به سمت این انجین تابعیت پیدا کنند.

البته برای کار با این انجین، باید یک تیم داشته باشید! تاکید می‌کنم! باید یک تیم بازی‌سازی داشته باشید تا بتوانید یک بازی کامل در UDK سازی‌زد. هر کدام از ویژگی‌هایی که در بالا اشاره شد، خود دنیای گسترده و کاملاً متفاوت با بخش‌های دیگر است! اگر بخواهید به صورت تک نفره، همه‌ی این بخش‌ها را پوشش بدهید در انتهای، کاری برای ارائه نخواهید داشت، جز یک بازی نصفه و نیمه که از همه‌ی جواب ضعیف است!

با هم مشخصات کلی و برخی از ویژگی‌های انجین قدرتمند UDK را بررسی کردیم. اما به راستی برای بازی‌سازی شدن کدام موتور بازی‌سازی مناسب‌تر است؟ کدام انجین می‌تواند ما را به یک بازی‌ساز حرفه‌ای تبدیل کند؟

با کدام انجین شروع به کار کنیم؟

این‌ها سوال‌الاتی است که اکثر افرادی که تازه کارند و به تازگی وارد صنعت بازی‌سازی شده‌اند از خود یا از ما می‌پرسند. پاسخ این دسته از افراد کاملاً واضح است! هیچ کدام از انجین‌ها نمی‌تواند شما را یک بازی‌ساز حرفه‌ای کند! این شما و خلاقیت و نحوه‌ی استفاده از قابلیت‌های در دسترس تان است که شما را یک بازی‌ساز می‌کند (!) نه انجین مورد استفاده‌ی شما!

یک فرد خلاق می‌تواند با موتورهای ساده‌ای مثل گیم میکر به عنوان یک بازی‌ساز حرفه‌ای مطرح شود، در حالی که بسیارند کسانی که با انجین UDK و Cry Engine کار می‌کنند هیچ پیشرفتی در آن نداشته‌اند! البته نمی‌توان نقش انتخاب درست یک انجین را نادیده گرفت.

اگر شما قصد ساخت یک بازی سه بعدی را دارید، مطمئناً نمی‌توانید به سمت گیم میکر بروید! اما این که بین موتورهای سه بعدی کدام را انتخاب کنید، پیشنهاد مایدون شک UDK خواهد بود! شاید تصور کنید بادگیری این موتور بسیار سخت است! له همین طور است! اما شما برای حرفه‌ای شدن نیاز به ایزار آلات سخت دارید. هرگز نرم افزارهای مثل FPS Creator نیاز یک بازی‌ساز حرفه‌ای را برآورده نخواهد کرد! بنابراین اگر قصد حرفه‌ای شدن دارید از چیزهای سخت استقبال کنید.

در پایان امیدوارم تمامی بازی‌سازان و خوانندگان عزیز از این مقاله استفاده‌ای هر چند اند که را ببرده باشند. با تشکر

حامیان

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای  
وب‌سایت تبیان  
وب‌سایت آسان داللود  
وب‌سایت میهن داللود  
وب‌سایت داللودها  
وب‌سایت بی می داللود  
وب‌سایت سیب داللود  
وب‌سایت پارس دی ال می  
وب‌سایت پردیس گیم  
وب‌سایت ذیای بازی  
رسانه‌های دیجیتال  
الجمع علمی بازی‌های رایانه‌ای  
استودیوی راسپیتا  
استودیوی اپیدمیک  
استودیوی رسانا شکوه کویر  
استودیوی آمپیسیس بازی رایان  
استودیوی سورونا  
استودیوی آروین تک

استودیوی فطریس پوریا رایانه  
استودیوی بتا گیمز  
استودیوی نیو  
استودیوی اسپریس پوریا نما  
استودیوی اوزمذ پارسه  
استودیوی گیلامن  
استودیوی ندای زیبا آفرینان  
استودیوی یگانه افزار پوریا  
استودیوی چنگ بزمان پارسه  
استودیوی Tango Games  
استودیوی Team Snore  
استودیوی زانا گیمز  
استودیوی Alone Team  
و تمامی دوستان و همکاران ارجمندی  
که ما را برای اولانی این اثر ارزشمند  
یاری کرده‌اند

اتفاقی بزرگ در راه است  
منتظر باشید

20% LOADING...

# لایک سرویسینگ

## کروه فناوری اطلاعات و ارتباطات

• هاست لینوکس

(هاست داونلود، هاست مخصوص، هاست پروژه)

• نهایندگی هاست

(دفترنامه با امدادات مخصوص هاستلینگ فود)

(راهنمای آغازی تبلیغ)

• ایمیل مارکتینگ + بانک ایمیل مشاغل

(زم خوار آزادین بخوبی بیار به نصب + بیان ارسان)

و امکانات افتصاصی + بانک ایمیل کاربران ایران

(دشتهای بندی شده طبق صفات فردیتی)

• سایر محاذی

• سایر افتصاصی از ۰۷۰۷۰



DEPARTMENT OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

# LIKE SERVING

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

ADMIN@LIKESERVING.COM  
ASHKANHATEF@GMAIL.COM

# فراخوان

## دومین جشنواره کشوری



انجمنه علمی  
بانر همار ایانه ایر



وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی  
وزارت آموزش و پرورش  
وزارت رسانه و اطلاعات

# دانشجویی بازی مبارز



ارسال آثار در بخش های:

بازی رایانه ای بزرگ

بازی رایانه ای کوچک

بازی آنلاین

بازی موبایل

طراحی کاراکتر

بازی نامه

فناوری در حوزه بازی های رایانه ای

مهلت ارسال آثار: اردیبهشت ۹۲

اطلاعات بیشتر و ثبت نام در وبسایت:

[www.IRGAMES.ir](http://www.IRGAMES.ir)



شماره پنجم گیمفا+ به زودی...  
**PLUS.GAMEFA.COM**

**WWW.GAMEFA.COM**

